

Л



Настольные игры,

в которые вожатые могут играть с детьми

Сборник собран командой и участниками конкурса методических разработок в рамках Всероссийского проекта **«Лига вожатых»**

2

А

**В ЭТОМ СБОРНИКЕ СОБРАНЫ РАБОТЫ ПОБЕДИТЕЛЕЙ
КОНКУРСА МЕТОДИЧЕСКИХ РАЗРАБОТОК В РАМКАХ
ВСЕРОССИЙСКОГО ПРОЕКТА «ЛИГА ВОЖАТЫХ»
В НОМИНАЦИИ «АВТОРСКАЯ НАСТОЛЬНАЯ ИГРА».**



– это объединение самых разных специалистов, работающих с детьми, в профессиональное сообщество. Проект помогает сообща развиваться, обмениваться опытом и лучшими практиками. В нашем сообществе вы узнаете всё и даже больше о вожатском деле, его границах и возможностях, получите неформальное общение с единомышленниками, помочь, поддержку и креативные практикумы.

*Мы зажигаем детские сердца
и приглашаем вас к нам!*



АВТОРСКАЯ НАСТОЛЬНАЯ ИГРА «СЕМЕЙНЫЙ ТАНДЕМ»

Автор: *Власова Диана Александровна*

Цель: формирование осознанных семейных ценностей, через обсуждение и взаимодействие.

Необходимое материально-техническое обеспечение: игровое поле, фишки игроков (можно использовать фигурки, жетоны или любые предметы), колода карт с заданиями и вопросами на темы, связанные с семьёй, кубик для определения ходов, жетоны «Семейные моменты», таймер для выполнения заданий.

Ход игры:

Подготовительный этап:

1. Определение цели игры.
2. Составление команд: дети делятся на небольшие группы, чтобы способствовать более активному общению.
3. Материалы и ресурсы: подготовьте игровые карты, фишки, поля, задания и другие необходимые материалы.
4. Правила игры: объясните правила и механизмы игры.
5. Создание комфортной атмосферы: можно начать обсуждения значимости семейных ценностей.

Погружение:

1. Введение в сюжет: Игроки представляют себя членами разных семей, которые отправляются в путешествие по волшебному миру, где им предстоит решать задачи и испытания, основанные на семейных ценностях.
2. Сюжетные задания: Каждая команда получает уникальные приключения, связанные с ценностями. Задания могут включать решение конфликтов, помочь друг другу.
3. Интерактивные элементы: Каждое задание может сопровождаться необходимостью провести небольшие дебаты или обсуждения.

Описание сюжета и игровой механики:

1. Сюжет: Игроки путешествуют по волшебной стране, где каждая локация представляет собой испытание, связанное с одной из семейных ценностей.
2. Механика игры:
 - Передвижение по игровому полю.
 - Выполнение заданий.
 - Финиш.

Подведение итогов и рефлексия:

1. Обсуждение: попросите поделиться впечатлениями о процессе, какие ценности дети поняли лучше всего и как они могут применить полученные знания в своей жизни.
2. Обратная связь: дайте каждому участнику возможность высказать своё мнение о том, какой момент игры был для них самым значимым и полезным.
3. Подведение итогов: обсудите, какая команда набрала больше всего жетонов и почему. Однако подчеркните, что в этой игре важнее не победа, а полученные знания и опыт.

Правила и инструкция к проведению настольной игры:

Игроки бросают кубик и перемещаются по клеткам, попадая на разные локации.

При остановке на локации команда должна выполнить задание или ответить на вопрос, связанный с семейными ценностями. За успешное выполнение они получают жетон «Семейных ценностей». Например, в «Лесу доверия» им предстоит пройти проверку на честность, а «Гору поддержки» — помогать друг другу достигать вершины.

Специальные карточки: Игроки могут столкнуться с карточками «Путь дружбы» и «Путь приключений», которые влияют на ход игры (например, получение дополнительных очков или потеря хода).

В конце игры каждая команда должна представить результат своего путешествия и обсудить полученные ценности и уроки.

*С дополнительными материалами
вы можете ознакомиться,
перейдя по QR-коду*



НАСТОЛЬНАЯ ИГРА «ПИОНЕРИЯ 2.0: МИР БОЛЬШОГО ОБЩЕСТВА»

Авторы: *Орлова Кристина Юрьевна, Семенова Наталья Николаевна*

Цель: формирование у детей в возрасте 12-14 лет навыков командной работы, критического мышления и творческого подхода к решению задач. Игра направлена на развитие лидерских качеств, умения вести переговоры и продвигать идеи, а также на понимание динамики социальных изменений и процесса создания новых социальных движений. Игра помогает детям изучать основы маркетинга и коммуникации, что способствует их общему развитию и социализации.

Необходимое материально-техническое обеспечение:

1. Игровое поле:

Разработанное игровое поле с зонами для каждого этапа:
РЕНЕЙМИНГ (задания по созданию нового названия), РЕСТАЙЛИНГ
(разработка образа движения), РЕДИЗАЙН (визуальные решения),
SMM-ПРОДВИЖЕНИЕ (стратегии онлайн-продвижения), НЕТВОРКИНГ
(командные задания и сотрудничество).

Поле должно быть ярким и интуитивно понятным, с обозначением последовательности действий и ряда достижений.

2. Игровые карточки:

- Карточки для каждого этапа (названия этапов можно найти в пункте выше);
- Карточки для ситуаций препятствий или бонусов, которые могут возникнуть в процессе.

3. Набор фишек и кубики:

- Персонализированные фишки для каждого участника;
- Кубики для определения ходов и случайных событий.

4. Часы для отсчёта времени:

- Таймеры или песочные часы для лимитирования времени на выполнение заданий.

5. Инструкции для ведущего:

- Подробное руководство по проведению игры, включая описание всех этапов и правила.

6. Реквизит для эффектного оформления:

- Тематическое оформление с символикой пионерии, плакаты и баннеры;
- Бумажные и аудио материалы, которые помогут создать атмосферу.

7. Средства записи:

- Блокноты и ручки для записи идей и стратегий;
- Белая доска и маркеры для коллективного обсуждения решений.

8. Техническое обеспечение:

- Проектор и аудиосистема для презентации информации;
- Компьютер с доступом в интернет, если требуется подключение к социальным сетям в процессе игры.

9. Поощрения для участников:

- Мини-призы для награждения команд или участников, показавших лучшие результаты на каждом этапе.

Общий ход настольной игры:

1. Подготовительный этап:

Игроки собираются вокруг игрового поля и знакомятся с правилами игры. Ведущий объясняет основные концепции игры и распределяет роли между участниками. Каждый игрок получает стартовый набор игровых материалов, включая фишку, карты заданий и примерный план действий.

Участники обсуждают значения этапов: РЕНЕЙМИНГ, РЕСТАЙЛИНГ, РЕДИЗАЙН, СММ-ПРОДВИЖЕНИЕ, НЕТВОРКИНГ, и их вклад в создание нового движения. Введение в историю пионерии как основы для их изменений.

2. Погружение:

Игроки погружаются в атмосферу игры через небольшую интерактивную сцену, связанную с ценностями пионерии и современного общества. Это помогает почувствовать дух времени и настроиться на продуктивную игру.

На экране или плакате отображается краткий рассказ, как пионерия повлияла на исторические события и каким образом её ценности связаны с современностью.

3. Описание сюжета и игровой механики:

Цель игры заключается в том, чтобы помочь игрокам пройти через все этапы, создавая вместе новое движение, которое сочетает традиционные и современные ценности.

Игра делится на этапы, каждый из которых представлен на игровом поле и сопровождается соответствующими заданиями.

РЕЙНЕЙМИНГ: участникам предлагается придумать новое имя для движения, которое включает в себя дух пионерии и современный контекст.

РЕСТАЙЛИНГ: задание заключается в разработке нового визуального стиля движения, используя элементы традиционной символики и современные дизайнерские методы.

РЕДИЗАЙН: игроки работают над изменением основных структур и процессов движения, акцентируя внимание на инновациях и устойчивости.

СММ-ПРОДВИЖЕНИЕ: игрокам необходимо развить стратегию продвижения нового движения в социальных сетях, привлекая сторонников и единомышленников.

НЕТВОРКИНГ: участники налаживают связи с другими игровыми персонажами, создавая условия для взаимовыгодного сотрудничества и обмена идеями.

4. Подведение итогов:

После прохождения всех этапов игроки подводят итоги работы над каждым элементом нового движения. Обсуждение успешности и проблемных моментов. Оценка достигнутых результатов и определение дальнейших шагов, которые игроки могли бы предпринять для внедрения своих идей в реальность.

5. Рефлексия:

Игроки делятся своими впечатлениями о прохождении игры, обсуждают, чему они научились, какие навыки развили. Ведущий подводит итог, выделяя ключевые достижения команды и даёт рекомендации для дальнейшего развития способности к совместной работе и креативности.

*С дополнительными материалами
вы можете ознакомиться,
перейдя по QR-коду:*



НАСТОЛЬНАЯ ИГРА «РОСТОК»

Автор: *Игнатова Ульяна Евгеньевна*

Цель: формирование у детей навыков конструктивного высказывания и принятия критики путём решения различных конфликтных ситуаций, рассмотрения конфликтов с разных сторон.

Необходимое материально-техническое обеспечение:
стулья по количеству участников, большой стол, раздаточный материал, игровые фишки.

Общий ход настольной игры «Росток»

Подготовительный этап:

Группа участников до 18 человек делится на тройки, путём вытягивания цветных фишек (6 комплектов фишек по 3 штуки). В каждой группе распределяются роли: высказывающий критику, принимающий критику или третья сторона. Сложность заключается в том, чтобы понять, кто из персонажей заданной ситуации принимающий, а кто высказывающий критику. Здесь упор делается на вариативность и умение участников договорится внутри микро-группы. Персонажи между участниками распределяются самостоятельно. В случае, если остался 1 человек вне команды можно предложить ему на один ход стать Мастером Игры. Если без команды остаются 2 человека, то они распределяют между собой роли принимающей и высказывающей стороны.

Погружение:

После распределения тройка вытягивает карту из колоды «конфликт», «условие» и «фраза», с которой должно начинаться решение конфликта. Это необходимо для стороны, которая высказывает критику. Принимающая сторона выражает своё отношение к сказанному через структуру: **«Когда (факт) ... Я чувствую (чувства) ... , потому что (объяснение). Я хотел бы (желание) ...»**. Третья сторона работает без шаблона, подводя итог сказанного и предлагая конкретные практикоориентированные решения конфликта.

Описание сюжета и игровой механики:

Происходит обсуждение в тройках, после этого обыгрывание конфликта (диалог) и его решения для других команд и Мастера Игры. Команды проигрывают саму ситуацию и говорят о решениях согласно своим ролям. Если у других команд есть возражения, Мастер Игры предлагает их обсудить.

Так проходит 3 повторения на внешнем круге, после этого 3 повторения на внутреннем круге. На каждом из повторений состав команд меняется: каждый из участников должен провзаимодействовать с максимальным количеством людей. Мастеру игры важно соблюдать этот момент. После каждого цикла повторения карточки «конфликт» возвращаются обратно в колоду, а «условие» остаётся у игроков на руках. Таким образом, при следующем повторе круга, другая тройка могла вытянуть эту же конфликтную ситуацию, но уже с другим условием.

Подведение итогов:

За правильное решение конфликта каждый из членов группы получает жетон с изображением полноценного дерева, за неправильное-жетон с изображением спиленного дерева (пенька). Игровая цель-собрать самый большой лес. После игры происходит подсчёт итогов.

Рефлексия:

После подведения происходит общая рефлексия, где обсуждаются выводы, сделанные на основе игры, а также сложности, возникающие в процессе решения конфликта.

Вопросы для обсуждения:

Легко ли было распределить роли внутри команды?

Какую сторону участники принимали чаще остальных и почему?

Какие ситуации вызвали больше споров и почему?

Какие сложности возникали в процессе решения конфликта?

*С дополнительными материалами
вы можете ознакомиться, перейдя по QR-коду:*



НАСТОЛЬНАЯ ИГРА «МЕДИЙЩИКИ»

Автор: *Плющевская Виктория Петровна*

Цель: повышение уровня знаний о создании качественного контента для школьных социальных сетей, работе медиа центра; повышение медиаграмотности у учащихся 5-11 классов – потенциальных участников школьного медиа центра (медийщиков).

Необходимое материально-техническое обеспечение: игральные кубики, фишки, игровое поле, карточки, телефон или камера для выполнения заданий, бумага и ручка/карандаш для выполнения заданий.

Подготовительный этап:

- подготовить бумагу и карандаши;
- подготовить фишки игроков (команд);
- если играют команды – подготовить командные места, разделить игроков на команды;
- для квест-заданий можно подготовить наглядные слайды для большей зрелищности.

Погружение:

Обсуждение школьных социальных сетей. Выяснить, что игроки знают о них, подписаны ли на школьные группы, участвуют ли в создании контента, что знают о процессе создания контента.

Обсудить возможность изучения теоретических основ с помощью игры.

Описание сюжета и игровой механики:

Игрокам предстоит пройти путь любого медийщика, узнать без каких понятий не возможна его деятельность, какие препятствия встречаются на его пути, а что позволяет облегчить и ускорить работу.

Также игроки смогут проявить свой креативный подход к решению задач, которые могут быть поставлены перед реальным медиа центром.

Подведение итогов:

Итоги игры зависят от скорости прохождения фишкой игрока по полю и от количества набранных в процессе игры баллов за выполнение заданий. Первый игрок, дошедший до финиша, получает карточку и звание «Корреспондент», следующий – «оператор», третий игрок – «редактор».

Когда все игроки доходят до финиша, каждый подсчитывает количество карточек на руках. Тот, у кого их больше всех, получает карточку и звание «администратор».

Рефлексия — ответы на вопросы:

Что нового вы узнали?

Вопросы для обсуждения:

Что нового вы узнали? Какое задание показалось интересным?

Смогли бы вы справиться с подобным заданием, но уже в рамках деятельности медиацентра?

Какие задания показались сложными?

Хотели бы вы пройти путь становления настоящего медийщика?

Правила и инструкция к проведению настольной игры:

1. С игровым полем

Количество игроков: 2 – 5, объединяясь в команды можно увеличить количество игроков.

Жребием или бросанием кубика определяется очерёдность ходов. Игра начинается с точки «Старт», на которой игроки выставляют свои фишки. Бросанием кубиков определяется количество шагов, которое делает фишка игрока.

По ходу игры фишка игрока может остановиться точках разного цвета и с различными обозначениями.

Голубая точка (база/теория) – Игрок, чья фишка остановилась на этой точке, получает карточку с определением. Прочитав описание, игрок должен назвать описанный термин, верный ответ находится на обороте карточки. Если игрок отвечает правильно, оставляет карточку себе, если нет — возвращает к остальным. Каждая карточка = 1 балл. На очерёдность и образ последующих ходов не влияет.

Голубая точка «+1». Попав на эту точку, игрок делает ещё один шаг, перемещаясь на следующую точку.

Розовая точка «Ух ты!». Попав на неё, игрок получает карточку-бонус с полезными рекомендациями. Карточка остаётся у игрока.

Отменяет действие точки «Упс», при этом карточка возвращается в общий банк карточек.

Зелёная точка «Упс». Попавший на неё игрок получает карточку с описанием возможных трудностей и перемещается по стрелке к предыдущему шагу. Карточка возвращается в общий банк при следующем ходе. Игрок может остаться на месте, если имеет на руках любую карточку «Ух ты!», в этом случае и одна карточка «Ух ты!» и одна карточка «Упс» возвращаются в общий банк.

Фиолетовая точка «Задание». Попавший на неё игрок получает карточку с заданием, которое должен выполнить, когда придёт очередь следующего его хода, при этом ход пропускается.

Игра заканчивается на точке «Финиш» индивидуально для каждого игрока.

Первый игрок, дошедший до финиша, получает карточку и звание «Корреспондент», следующий – «оператор», третий игрок – «редактор».

Когда все игроки доходят до финиша, каждый подсчитывает количество карточек на руках. Тот, у кого их больше всех, получает карточку и звание «администратор».

2. Без игрового поля

Количество игроков не ограничено

Для игры понадобится:

- кубик;
- карточки.

1. Каждый игрок вытягивает карточку «Ух ты» и «Упс». Игроки придумывают друг для друга ситуации, после чего к ситуации добавляется проблема из карточки «Упс», которая должна быть решена с использованием совета из карточки «Ух ты».

2. Придумывание и решение ситуаций с использованием теоретических карточек.

3. Использование карточек «Задание» самостоятельно для проведения, например, мозгового штурма или кейс-игры.

*С дополнительными материалами
вы можете ознакомиться,
перейдя по QR-коду:*



КВЕСТ «ГЕРОЙ ПЕРВЫХ»

Автор: *Шкиренок Людмила Григорьевна*

Цель: создание условий для формирования базовых ценностей – любви к России, к своему народу, к своей малой Родине – Ставрополью. Показать, что у Общероссийского общественно-государственного движения детей и молодёжи «Движение первых» есть свои герои, на которых можно равняться.

Необходимое материально-техническое обеспечение:

- карточки задания и карточки-факты;
- ватман;
- набор фломастеров;
- ручки;
- клей карандаш, ножницы;
- указка.

Правила и инструкция к проведению настольной игры:

Участники игры зачитывают легенду и отправляются в «архив музея», где им выдаётся набор карточек-заданий, каждая команда работает за отдельным игровым столом и выполняет задания из карточек все вместе. Время работы с карточками-заданиями 30 минут, по окончании к ним подходят помощники главного хранителя и проверяют правильность, после чего командам выдаются «карточки-факты». В течении 15 минут командам надо разместить полученные факты на ватмане и подготовить рассказ о Герое, который они представят зрителям. Время выступления – 7 минут. Подведение итогов игры. Общее время игры – 1 час.

*С дополнительными материалами
вы можете ознакомиться, переходя по QR-коду:*



НАСТОЛЬНАЯ ИГРА «ПУТЕШЕСТВУЙ ПО ИНГУШЕТИИ»

Автор: *Угурчиева Фатима Тагировна*

Цель: развить у детей не только знания о культуре и традициях ингушского народа, но и навыки сотрудничества, критического мышления и самостоятельности.

Необходимое материально-техническое обеспечение: развить у детей не только знания о культуре и традициях ингушского народа, но и навыки сотрудничества, критического мышления и самостоятельности.

Правила и инструкция к проведению настольной игры:

1. Игроки по очереди кидают игральный кубик и делают столько ходов, сколько выпало.

2. Если игрок попадает на клетку с вопросом, то он берёт соответствующую карточку и отвечает на вопрос. Если ответ правильный, игрок делает ещё один ход. Если же игрок отвечает на вопрос неверно, то он возвращается на три клетки назад.
3. Если игрок попадает на клетку с интересным фактом, то он берёт соответствующую карточку, зачитывает факт и передаёт ход другому игроку.
4. Если игрок попадает на клетку достопримечательность, то игрок зачитывает соответствующую информацию и передаёт ход другому игроку.
5. Если игрок попадает на клетку со стрелочкой, то игрок переходит по ней.
6. Игра заканчивается, когда кто-то из игроков доберётся до финиша.

*С дополнительными материалами
вы можете ознакомиться,
перейдя по QR-коду:*



КВЕСТ «ГЕРОЙ ПЕРВЫХ»

Авторы: Григорьева Анна Сергеевна, Дацив Ирина Андреевна

Цель: способствовать формированию у обучающихся критического и творческого мышления, развитию познавательных и социальных навыков в игровой форме.

Необходимое материально-техническое обеспечение:

- карточки: каждая карточка соответствует определённому шагу на игровом поле и содержит цвет, который указывает на категорию вопроса (красный — песни; синий — вопросы про «Артек»; зелёный — танцы; оранжевый — обмен);
- фишki: игроки зарабатывают фишki различных цветов, отвечая на вопросы. Фишki могут быть использованы для обмена, получения бонусов или достижения победы;
- игровое поле: поле разделено на множество клеток с названиями точек, для обмена карточками.

Общий ход игры:

Подготовительный этап:

1. Игроки распределяют между собой фишки.
2. Подготовка игрового поля, представляющее собой карту «Артека» с местами, событиями и заданиями.

Погружение:

1. Перед началом игры педагог задаёт обучающимся наводящие вопросы. (Что у вас ассоциируется с «Артеком?», что самое интересное вы уже узнали на смене?», «Какие традиции «Артека» вам запомнились?») Привлечение участников активирует их интерес и эмоциональное вовлечение.
2. Педагог рассказывает о правилах игры.
3. Для погружения можно использовать фоновую музыку или звуковые эффекты, отражающие атмосферу «Артека» или природных условий.

Описание сюжета и игровой механики:

«По тропинкам «Артека» – это увлекательная настольная игра, основанная на популярной методике дидактических игр и элементах приключений.

Игра ведёт участников по виртуальному маршруту знаменитого детского лагеря «Артек», где они смогут узнать много нового о его истории, культуре, танцах и песнях, а также систематизировать имеющиеся знания и впечатления.

Правила игры

Начало игры: каждый участник выбирает свою фишку и ставит её на стартовую клетку. Игроки бросают кубик, чтобы определить, кто начнёт первым.

Передвижение по полю: каждый ход игрок бросает кубик и перемещает свою фишку на соответствующее количество клеток вперёд. Если игрок останавливается на клетке с карточкой, ему нужно ответить на вопрос или выполнить задание. Если ответ верный, игрок получает фишку соответствующего цвета. Если ответ неверный, игрок теряет возможность получить фишку в этот ход. Если игрок попадает на специальную клетку с названием, он может обмениваться карточками с любым участником, даже если тот не согласен.

Сбор карточек: игроки должны собирать карточки определённых цветов. 5 красных; 7 синих; 1 – зелёную. Достигнув нужного количества фишек одного цвета, игрок получает возможность перейти на вершину Аю-Дага.

Финал: достигнув вершины Аю-Дага, игрок встречается с Абсолютом – загадочным персонажем, который предлагает финальное испытание. Отвечая на вопрос от Абсолюта, игрок становится абсолютным победителем.

Подведение итогов:

1. Оценка личных достижений каждого участника.

Знания: оценка понимания материала о местах «Артека» (количество правильно выполненных заданий, ответов на вопросы).

Участие: активность в игре, взаимодействие с другими участниками.

Творческий подход: оценка креативных решений в выполнении заданий.

2. Мотивация к самостоятельному изучению темы и развитию исследовательских навыков.

Рефлексия:

Личное мнение: участники делятся своими впечатлениями о игре.

Что им понравилось больше всего? Какие моменты запомнились?

Изученные знания: обсуждение того, что нового узнали о местах «Артека». *Как эта информация может быть полезной в будущем?*

Проблемы и решения: обсуждение сложных моментов игры.

Какие трудности возникли и как они были преодолены?

Чему научились в процессе?

Творческий подход: оценка креативных решений, которые были предложены в ходе игры. *Что было сделано оригинально и нестандартно?*

Будущие улучшения: участники могут предложить идеи о том, как улучшить игру. *Что можно добавить или изменить для повышения интереса и вовлеченности?*

Применение знаний: обсуждение того, как полученные знания можно применить в реальной жизни или в учёбе. *Какие новые темы хотят изучить участники?*

Заключение: педагог подводит итоги рефлексии, акцентируя внимание на ключевых моментах и значимости учебного процесса через игру.

С дополнительными материалами вы можете ознакомиться, перейдя по QR-коду:



НАСТОЛЬНАЯ ИГРА «ХЛОПНИ МЕМ»

Автор: *Харитонова Мария Алексеевна.*

Цель: развитие логического мышления, посредством включения детей в игровую деятельность.

Необходимое материально-техническое обеспечение:

48 карточек с математическими вопросами, на обратной стороне которых находится часть одного мема, двустороннее игровое поле.

Ход игры: Игра начинается с перемешивания игровых карточек, которые кладутся рубашкой вверх. Рубашкой считается та сторона, на которой изображена часть мема. Колода с вопросами откладывается в сторону так, чтобы у всех участников был к ней доступ. Участники игры садятся по кругу и кладут перед собой игровое поле той стороной вверх, на которой изображён числовой круг.

Участники по очереди вытягивают карточку с вопросом и зачитывают его. На момент вопроса ведущим становится тот игрок, который зачитывает вопрос. Остальные игроки слушают вопрос.

Как только ведущий зачитывает вопрос, игроки должны рукой закрыть ту цифру, которая является правильным ответом на заданный вопрос. Задача ведущего смотреть, кто первый из игроков закроет рукой правильную цифру ответа. Тот игрок, который правильно закрыл рукой цифру, получает карточку ведущего. В случае, если никто из игроков не угадывает правильный ответ, карточка с вопросом достаётся ведущему.

Когда все карточки с вопросами закончатся, игровое поле переворачивается. На обратной стороне игрового поля с цифрами находятся современные интернет-мемы. Задача всех игроков собрать свои карточки на игровом поле так, чтобы закрыть как можно больше количества картинок. Тот игрок, который соберёт 1 или несколько полных картинок, выигрывает.

Дополнительные правила:

Данные правила написаны для того, чтобы разнообразить игру и сделать её более интересной.

1. Ведущего можно выбрать отдельно от остальных игроков. В таком случае ведущий не собирает карточки, а только зачитывает вопросы. Если остальные участники ответили неверно на вопрос ведущего, карточку с вопросом он забирает себе. Эта карточка считается вне игры.

2. В конце игры участники могут обмениваться своими карточками в том случае, если им не хватает одной карточки для заполнения мема полностью. Игрок, который хочет заполучить карточку у соседа

у которого есть нужная часть мема должен обменяться с ним двумя своими карточками. Карточки для обмена выбирает тот участник, который отдаёт одну свою карточку в помощь другому игроку.

3. Игрок, набравший минимальное количество карточек среди остальных, должен отдать свои карточки другим игрокам. Тот, кто отдаёт свои карточки, решает, какому игроку и в каком количестве отдавать свои карточки.

*С дополнительными материалами
вы можете ознакомиться, переходя по QR-коду:*



НАСТОЛЬНАЯ ИГРА «ТУРИСТ-КРАЕВЕД-КНИГОЛЮБ»

Автор: *Переверзева Любовь Александровна*

Цель: воспитание чувства патриотизма средствами произведений К.Д. Воробьёва, в которых даётся восторженное описание малой родины писателя, чувства гордости за неё.

Необходимое материально-техническое обеспечение:

мультимедийный проектор, карта-снимок Нижнего Рейца, диск с презентацией, 6 игровых фишек, карточка «Старт - финиш», 6 конвертов с заданиями, правила игры, клейкие кружки для прокладывания маршрута, конверт с сувенирами, грамоты и благодарности для победителей и участников.

Ход игры:

Игра создана для ценителей творчества замечательного писателя Курского края, уроженца Медвенской земли, Константина Дмитриевича Воробьёва.

Игра разработана по материалам высокохудожественного биографического произведения «Почём в Ракитном радости...».

К игре прилагается диск с презентацией – заочной экскурсией по памятным для главного героя произведения местам на его малой родине.

Игра представляет собой путешествие по маршруту, которым шёл главный герой произведения Кузьма Остапков.

Сначала игроки должны совершить заочную экскурсию по малой родине главного героя. Затем они берут карту-снимок и с помощью фотографий и клейких кружков, которые лежат в конверте

«Материалы для маршрута», выстраивают на игровом поле маршрут.

Когда маршрут готов, участники могут выбрать себе любую фишку, которой они будут играть. Старт и финиш находятся на одном этапе.

На каждом этапе игроков ждут конверты с заданиями, которые они должны правильно и быстро выполнять. Кто первым правильно выполнил задание, может продолжать путешествие по маршруту. Всего заданий 6.

Задания:

1. Собрать пазл (карта Нижнего Рейнца), назвать, что это за населённый пункт, где он находится (район, область), какое отношение имеет к писателю К.Д. Воробьёву.
2. Даны фрагменты произведений К.Д. Воробьёва, описывающие его малую родину, игроки записывают название этих произведений.
3. В филворд включены названия нескольких произведений К.Д. Воробьёва, игроки должны их вычеркнуть.
4. Дан фрагмент произведения К.Д. Воробьёва, в котором выделена определённая фраза, игроки должны выбрать одного члена команды, кто с помощью сигнальной азбуки покажет эту фразу, чтобы её поняли другие и произнесли вслух.
5. Составлен кроссворд по произведению, который команда должна решить.
6. Даны 4 фотографии зданий, игроки должны сказать, что их связывает и вспомнить любой диалог, произнесённый в них, и разыграть его.

На финише всех игроков ждут сувениры в конверте «Сувениры для игроков». Также всем участникам игры выдаются благодарности за участие в игре, победителям и призёрам выдаются грамоты.

Условия игры:

1. Внимательно изучить инструкцию пользователя на упаковке.
2. Вы пришли на старт. Вас ожидает конверт с надписью «Задание для первого этапа». Вы выполняете задание. Если задание выполнено верно, вы можете продолжать движение по маршруту. Если нет, вы можете попросить помочь у других игроков.
3. На каждом этапе вас ждёт конверт с заданием для этого этапа.
4. Двигаться с этапа на этап можно только при полном верно выполненном задании.
5. Нельзя пропускать этапы.
6. Если вы не уверены в своих знаниях, можете воспользоваться текстами произведений К.Д. Воробьёва.

7. По окончании игры необходимо обязательно открыть конверт с надписью «Сувениры для всех игроков» и взять себе заслуженную награду.

Подведение итогов игры

Если в игре принимают участие несколько игроков или команд, то определяется победитель, который быстрее и правильнее всех пройдёт весь маршрут. Победителю выдаётся грамота и благодарность, участникам выдаются благодарности. Самый активный получает медаль.

*С дополнительными материалами
вы можете ознакомиться, перейдя по QR-коду:*



НАСТОЛЬНАЯ ИГРА «ВИЗЬМО КАЛАНЧА» (УМНАЯ БАШНЯ)

Авторы: Широбокова Анжелика Петровна,
Титова Фаина Валентиновна

Цель: Популяризация удмуртского языка и культуры среди подростков, развитие коммуникативных способностей (Нужно не просто вытащить кирпичик из башни, но и ответить на вопрос соответствующего цвета) - Обучение чтению на удмуртском языке (вопросы составлены как на русском, так и на удмуртском языке) — развитие остроты реакции рук, архитектурное и пространственное воображение (когда вытаскиваются бруски и кладутся на башню, так, чтобы башня была устойчива, не развалилась) — развитие концентрации, внимания и самоконтроля.

Необходимое материально-техническое обеспечение:

- бруски – 54 штук, белого, жёлтого, красного, черного, зелёного, синего цвета (каждого цвета по 9 штук);
- вопросы – 54 штуки, на листочках шести цветов (белый, чёрный, красный, синий, зелёный, жёлтый);
- кубик с разными по цвету сторонами;
- карточка с ответами на вопросы;
- карточка с правилами игры.

Правила и инструкция к проведению настольной игры:

Умная башня – настольная игра. В неё могут играть дети с 12 лет. Количество игроков должно быть не меньше двух человек. Веселее

играть, если в игре 4-6 человек. В игру входит 54 цветных брусков (синий, красный, зелёный, черный, белый, жёлтый), 54 цветных карточки с вопросами и кубик, у которого стороны разных цветов (6 цветов, по количеству цветов брусков).

Порядок игры:

Строится башня из брусков, которые складываем друг на друга по три штучки в каждом ряду, каждый следующий ряд бруски кладём перпендикулярно. Когда построили башню, бросить кубик (кто его бросит первым можно выбрать разными способами). Какой цвет на кубике выпадет, такого цвета и бруск вытягиваем из башни, при этом стараясь не уронить башню. Также вытягиваем карточку с тем же цветом и разгадываем вопрос. На карточках вопросы, про различные сферы нашей республики.

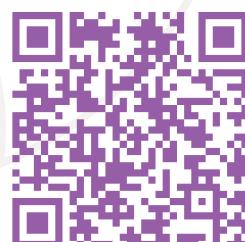
- Красный – знаменитые люди Удмуртии;
- Жёлтый – домашняя утварь;
- Белый – музыкальные инструменты;
- Синий- водоёмы Удмуртии;
- Чёрный – удмуртские обереговые знаки;
- Зелёный – растения.

Если игрок вытащил бруск и верно ответил на вопрос из карточки, то он кладёт бруск на вершину башни. Если вытащил, но ответил не верно, то бруск остаётся у игрока.

Проиграть можно в двух случаях:

1. Проигравшим считается игрок если башня упала, когда он вытаскивал или клал бруск.
2. Если у игрока на руках накопилось 5 брусков.

С дополнительными материалами вы можете ознакомиться, переходя по QR-коду:



**Лига
вожатых**

Никогда не переставайте играть!