

Творческая работа

Астрономия

COSMOQUIZ

Выполнил(а):

Собинкова Ксения Алексеевна

Учащаяся __7__ класса

МБОУДО ДЮЦКО «Галактика», Россия, г. Калуга

Руководитель:

Моисеева Екатерина Вячеславовна

Педагог дополнительного образования,

МБОУДО ДЮЦКО «Галактика», Россия, г. Калуга

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ

ОСНОВНАЯ ЧАСТЬ

1. АНКЕТИРОВАНИЕ
2. ИЗ ИСТОРИИ ВОЗНИКНОВЕНИЯ НАСТОЛЬНЫХ ИГР
3. ТРИВИАЛ ПЕРСЬЮТ: ЧУТЬ БОЛЬШЕ ОБ ИГРЕ
4. ЭТАПЫ СОЗДАНИЯ ИГРЫ

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

ПРИЛОЖЕНИЯ

ЛИТЕРАТУРА

Введение

Сегодня практически в каждом доме появился компьютер, интерес к настольным играм пропадает. Но в действительности, это не так. Настольные игры являются одним из лучших развлечений для детей. Они способны объединить детей, тренируют внимание, терпение и усидчивость. Кроме того, такие игры являются не просто развлечением. Они развивают способности и таланты ребенка. В магазинах продается огромное разнообразие настольных игр, но нам кажется, что самая интересная игра – эта та игра, которая придумана и сделана своими руками.

Цель проекта

Создать настольную игру своими руками.

Задачи:

1. Провести анкетирование среди учащихся школы с целью изучения мнения школьников о настольных играх
2. Изучить историю настольных игр
3. Познакомиться с самой популярной игрой по результатам анкетирования
4. Узнать и познакомиться с последовательностью изготовления настольной игры своими руками;
5. Придумать правила игры;
6. Разработать эскиз игрового поля игры, карточек с вопросами и фишек.

Планируемый результат

Авторская настольная игра

Основная часть

Анкетирование

В нашей школе много учащихся играют в различные настольные игры, в некоторые из них мы играем на переменах или после уроков. Наш любимы тип игр – это игры с карточками, но у других ребят популярны разные типы игр. Поэтому я решила провести анкетирование с учащимися различных классов нашей школы, чтобы мы могли создать игру, в которую будет интересно играть всем.

Для проведения опроса мной был выбран один из самых понятных – метод анкетирования. Была создана анкета (*Приложение 1*), в которой содержались вопросы различных типов:

- Закрытые, в которых предлагалось выбрать один из предложенных вариантов ответа;
- Полузакрытые, в которых также содержатся варианты ответов, из которых нужно выбрать подходящий, но можно и добавить свой вариант ответа;
- Открытые вопросы, предполагающие свободные ответы респондента.

Мы поняли, что ребята больше всего нравятся настольные игры. Многие из опрошенных знают различные типы настольных игр, но особую популярность представляют собой игры с карточками, а также с фишками и кубиками. Одна из таких игр Тривиал Персьют. Но эта игра является последователем многих тысячелетий создания настольных игр. И для начала нам нужно узнать о создании игр с самой первой из них.

История настольных игр насчитывает не менее 5500 лет. В современных исследованиях высказывается мнение, что история этих игр была общей. Так,

Дэвид Парлетт, автор «Оксфордской истории настольных игр», считает, что все, даже самые современные настольные игры имеют древнейшие прототипы и, следовательно, общие корни. Происхождение наиболее древних известных сегодня настольных игр прослеживается из «плодородного полумесяца», Китая и Индии.

Из истории возникновения настольных игр

Настольные игры, например, лото, домино, шахматы, шашки могут похвастаться очень интересными историями своего происхождения. На протяжении веков правила настольных игр менялись, но суть осталась прежней.

Мы расскажем вам о некоторых играх.

Домино. "Домино" - французское слово. Так называлось зимнее одеяние католических священников, которое было черным снаружи и белым внутри. "Домино" - это также маска, сочетающая черный и белый мотив. В игре домино - это небольшие пластинки, изготовлявшиеся из слоновой кости или просто кости с небольшими, круглыми вставками черного дерева.

Игра домино произошла от игральные кости, которые были ввезены из Индии в Китай. *(Приложение 2)*

Шашки. Шашки были изобретены французами. Существовало два варианта игры в шашки: а) бить шашку было не обязательно; б) бить обязательно. Шашки появились в Италии. *(Приложение 3)*

Тавлеи. Интересна история возникновения настольных игр в России. Первая настольная игра появилась еще в Древней Руси. Называлась она Тавлеи (в народе велеи). Скорей всего Тавлеи пришли от викингов и представляла собой причудливую смесь из нарда, шашек и шахмат. *(Приложение 4)*

Сегодня существует множество настольных игр, из которых каждый желающий может выбрать игру по своему вкусу.

Но так как я являюсь воспитанницей МБОУДО «Детско-юношеский центр космического образования «Галактика», я решила сама создать игру, но

только по истории космоса. Свою игру я решила составить по типу игры, которую отметили большинство опрошенных.

Тривиал Персыют: чуть больше об игре

Суть любой викторины заключается в том, чтобы правильно отвечать на заковыристые вопросы. Для этих целей вполне сгодилась бы простая стопка карт с заданиями и решениями, и листок бумаги для подсчета правильных ответов каждого игрока. Но создатели Тривиал Персыют, к радости всех поклонников настольных игр, пошли дальше и сделали простой процесс "вопрос-ответ" увлекательнейшим интеллектуальным развлечением!

Правила остались простейшими, что является большим плюсом любой настольной игры. Но в Тривиал Персыют они дополнены великолепным оформлением и любопытной соревновательной механикой. *(Приложение 5)*

Участники игры передвигают по красочному игровому полю необычные фишки, напоминающие круглый ломтик апельсина с 6 дольками. Только вот долек внутри нет - их предстоит получить, отвечая на вопросы из бти разных категорий:

- Искусство и музыка;
- Спорт;
- Естествознание;
- Наука и техника
- История;
- Общие науки

Каждой категории присвоен определенный цвет. За правильный ответ на вопрос категории, игрок получает пластиковую "дольку" этого цвета. Такими дольками нужно заполнить круглую фишку, чтобы в ней оказались 6 разных цветов.

Думаете, для этого достаточно лишь ответить на 6 разных вопросов? В целом - да, но это только если очень повезет. Предположим, вам не хватает до победы одной зеленой дольки, а ваша фишка как назло постоянно встает на

любые поля, кроме зеленого! Да и собрав все дольки, придется еще раз вернуться в центр поля и справиться с финальным заданием.

Но главное - вопросы! Целых 400 карточек в комплекте игры содержат разнообразные, интересные и очень непростые вопросы, ответить на которые без помощи Интернета и специалистов сможет разве что Анатолий Вассерман. Хорошо, что в Тривиал Персыют можно играть командой - все же несколько голов лучше одной!

А вы знаете настоящее имя Боба Дилана? Или страну, из которой пошла мода на галстуки? Только не надо сейчас "гуглить" :) Вы получите намного больше удовольствия и узнаете все ответы, сыграв в Тривиал Персыют !

Этапы создания игры

Изучив данную игру возник вопрос: а каковы этапы создания игры?

1. Выбрать тематику игры и придумать правила для нее.

Правила настольной игры «CosmoQuiz».

Самое сложное – это придумать правила игры. Нужно было учесть: на какой возраст рассчитана игра, сколько игроков будет участвовать в игре, как придумать так, чтобы в нее было интересно играть.

1. Количество игроков: 2-6.
2. Возраст: от 7 лет и старше.
3. Выигрывает участник, первым собравший все элементы космического корабля.

В игре участвуют от 2 до 6 человек. Каждый игрок выбирает себе цвет корабля. В центр игрового поля кладём наши корабли. С помощью жеребьевки определяем, в каком порядке будут ходить участники. Далее участники по очереди кидают кубик и выполняют необходимое количество шагов. Участник встает на поле с определенным цветом, который обозначает тематику вопроса. При правильном ответе на вопрос участник получает часть корабля. Необходимо ответить на вопросы всех категорий. Если участник попадает на

поле того цвета, элемент которой уже есть у него, то он должен ответить на вопрос, при этом не получая повторный элемент. Выигрывает тот участник, который первым собрал весь космический корабль.

2. Сделать набросок игрового поля нашей настольной игры.

В разработке эскиза игрового поля мы взяли за основу игровое поле уже знакомой нам игры Тривиал Персьют. Но мы внесли изменения в оформление данного поля. Теперь оно больше похоже на необычную планету с разноцветными кратерами и дорогами для наших космических кораблей.

3. Создать эскизы игровых фишек.

Так как тематика нашей игры – космос, то фишками мы решили сделать небольшие космические корабли, которые состоят из нескольких элементов, которые нужно получить во время самой игры.

4. Создание карточек с вопросами.

В нашем случае нам предстояло создать вопросы по нескольким категориям. Изучив основные темы по космонавтике мы решили выделить данные категории вопросов:

- **Освоение космоса**, сюда вошли такие вопросы, как: какой прибор используется для исследования звездного неба, как назывался корабль Гагарина, сколько раз он облетел земной шар Юрий Гагарин и другие;
- **«Да или нет»**, в данной категории нужно ответить, правдива ли та информация, которая указана в карточке: абсолютно все звезды излучают свет, только наша планета имеет свой спутник, люди уже были на Марсе и другие;
- **«Что? Где? Когда?»**, эти вопросы уже не такие простые, как в предыдущих категориях, поэтому над некоторыми из них предстоит поразмыслить: что влияет на цвет звезды, какой перевод имеет слово «космос» с греческого, откуда появляются черные дыры и другие;

- **Назовите имя**, интересен формат данной категории - отгадывание известных имен людей, которые внесли свой вклад в развитие космонавтики и астрономии. примерами данных вопросов могут быть: кого называют отцом космонавтики, космонавт позывной «Кедр»;
- **Прояви смекалку**, эти вопросы направлены уже на учащихся среднего и старшего звена, но и младшим школьникам, увлеченным космосом будет интересна данная категория: как часто во Вселенной рождается новая звезда, сколько метров был первый спутник;
- И последняя категория нашей игры – **Занимательные задачи** - можно ли с поверхности Венеры увидеть Малую Медведицу, будет ли полезен на поверхности Луны компас.

Заключение

Сегодня существует множество настольных игр, из которых каждый желающий может выбрать игру по своему вкусу. Но самая интересная игра, это придуманная и сделанная своими руками. И теперь мы можем организовать досуг одноклассников и свой.

В работе над проектом мы научились: фантазировать, изобретать, изготавливать макеты и фигурки для нашей игры, конечно, под руководством взрослых. А главное преимущество игр сделанных своими руками – это общение с одноклассниками, другими ребятами школы и взрослыми.

Мы надеемся, что данная игра станет настолько популярна в школе, что в нее будут играть ребята всех возрастов, а может даже и учителя.

Так как игра вызвала у нас такой интерес, мы планируем создать еще больше карточек с более сложными вопросами уже для взрослых.

Приложения

Приложение 1.

1. Ваш пол

- Мужской пол
- Женский пол

2. Ваш возраст

- До 7 лет
- От 8 до 11 лет
- От 12 до 18 лет

3. Какие игры Вам больше нравятся?

- Подвижные игры
- Настольные игры
- Никакие

4. Какие настольные игры Вы знаете? Выберите все подходящие

варианты

- Шашки
- Шахматы
- Лото
- Домино
- Нарды
- Монополия
- Фишки с кубиком
- Карточные игры
- Письменные игры
- Свой вариант ответа

5. В какие настольные игры Вы умеете играть.

6. Какая настольная игра Ваша любимая

7. С кем Вы играете в эти игры? Выберите все подходящие варианты

- С мамой
- С папой
- С бабушкой
- С дедушкой
- С братом или сестрой
- С друзьями
- С одноклассниками
- Сам с собой
- Свой вариант ответа

Приложение 2.



Приложение 3.



Приложение 4.



Приложение 5.



Литература

1. David Parlett The Oxford History of Board Games. Oxford Press, 1999. ISBN 0-19-212998-8
2. ProReview: Trivial Pursuit (англ.) // GamePro : magazine. — IDG (англ.)русск., 1995. — May (no. 70). — P. 56..
3. А. Евгеньев. Кости для игры и гадания: История // Апокриф: Культурологический журнал А. Махова и И. Пешкова М., [1992]. № 2.
4. Лучшее средство от Великой депрессии: кто и как придумал главные игры современности :: Хобби :: Кругозор :: РБК.Стиль. РБК.Стиль..
Дата обращения 4 января 2020