

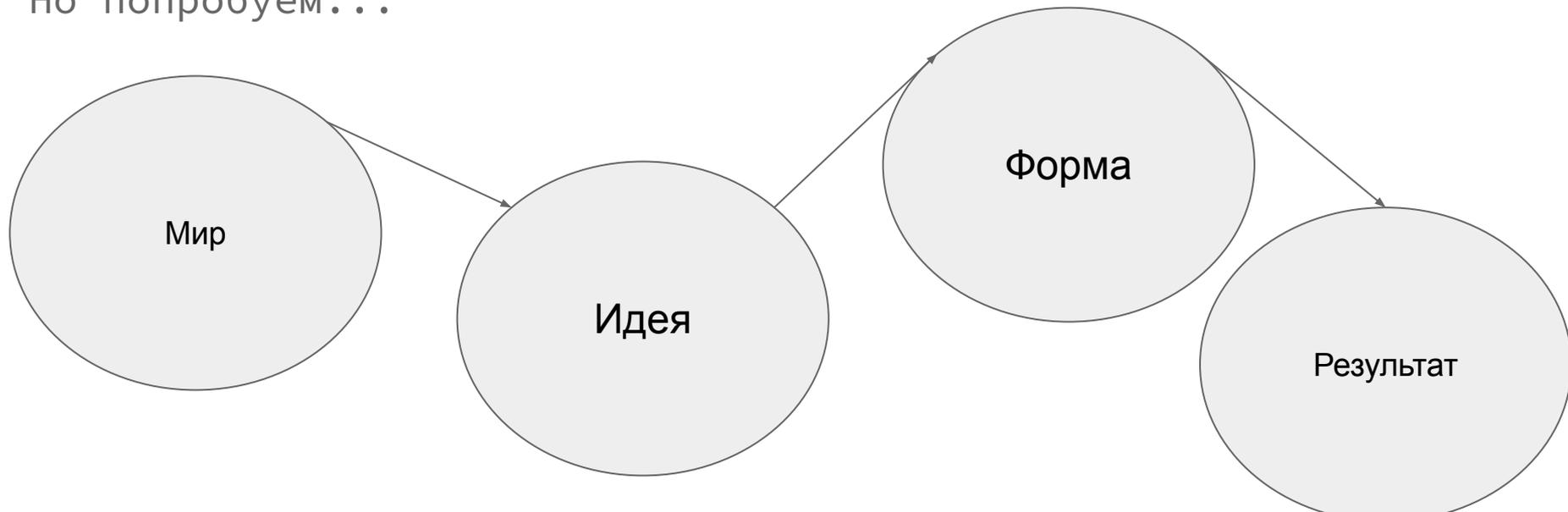
ФОРМЫ ДЕЛ

Артём Литвинцев

ДАВАЙТЕ ДОГОВОРИМСЯ

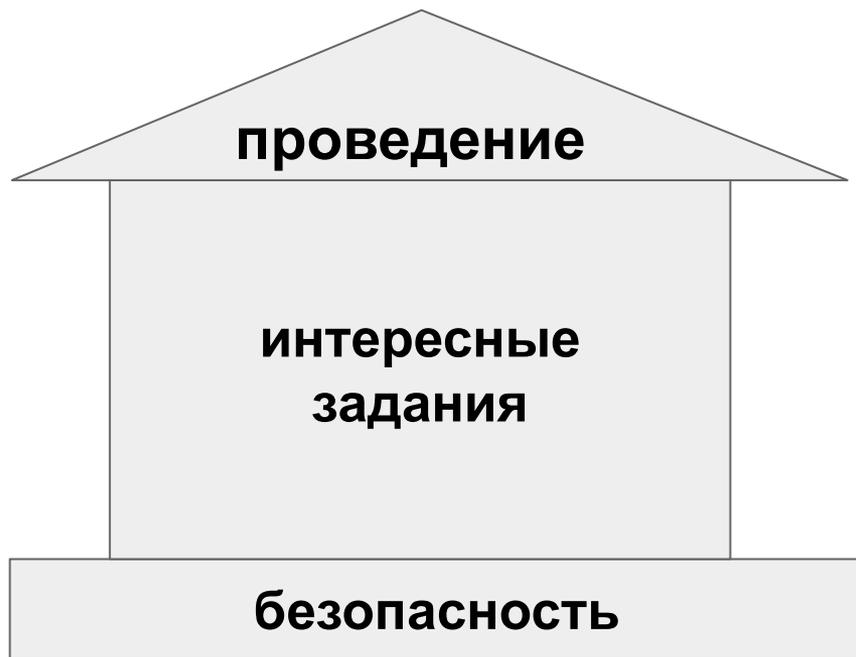
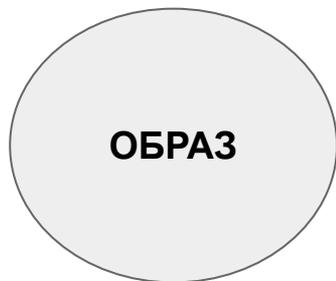
Такая классификация принята мной и моей командой, возможно, вы решите, что тут могло быть всё иначе.

Но попробуем...



Немного лирики и не только

Успех всего, что ты делаешь в чём?



ФОРМЫ:

- Игра по станциям
- Сюжетный квест
- Стратегическая игра
- Ролевая игра
- Шоу программа
- Конструкторская игра
- Деловая игра
- КВИЗ
- Гуляния и гостевания



СОСТАВЛЯЮЩИЕ ЛЮБОГО ДЕЛА

Что ты хочешь?

Зачем?

Какой возраст?

Какой период?

В чём задача?

А игровая задача?

Время помнишь?

А какие задания?

КВЕСТ

Особенности:

- сюжет
- различные задания и разные
- оформление
- целостность
- яркий финал



ОСОБЕННОСТИ ЗАДАНИЙ

Детали-загадки:

Текстовые. Символы могут складываться, использоваться несколько раз на протяжении всего квеста.

Шифры и коды.

Визуальные с использованием мультимедиа оборудования.

Можно каждому игроку определить различные геометрические фигуры, цвета.

Логические задачи.

Аудио (шум, волны).

Цвет, запах.

Механические (только при специальной подготовке).

КОНСТРУКТОРСКАЯ ИГРА

Разновидность творческого дела, результатом которого становится простое сооружение, механизм, модель.

Структура:

Наличие реальной изящной технической проблемы, которая кажется неразрешимой или трудноразрешимой.

Ограниченность ресурсов (материалов и времени), стимулирующая творчество.

Этап интеллектуального конструирования до начала этапа практического воплощения.

А ЧТО БУДЕМ СТРОИТЬ?

Примеры проблем:

Хрупкое (яйцо, стакан, шарик)
предохранить от краша.

Мутное очистить.

Неустойчивое (газеты, макароны,
стаканы) возвести на максимальную
высоту.

Перемещение предметов из одного
места в другое.



КВИЗ

Вид динамичной интеллектуальной игры с разнонаправленными заданиями.

Структура:

8-12 раундов по 4-6 вопросов.

Время на обсуждение - 15-20 секунд.

Вопросы-задания: визуальные, на выбор (да/нет), музыкальные, на сообразительность, на знание, логические, шутливые.

Детали:

Красиво и стильно оформленная презентация.

Музыкальные и визуальные отбивки.



СЮЖЕТНО-РОЛЕВАЯ ИГРА

Детали:

Плотная связанность ролей: каждая роль упоминается не менее чем в трёх ролях. У каждой роли есть цель, дополнительная (запасная цель) и лишняя информация.

Дублирование информации во избежание сюжетных ям.

Описание и законы мира отдельно и детально.

Ролевая игра для детей 11-13 лет - возможность выполнения всех ролей, то есть цели не противоречат друг другу и все достижимы.

