

КАРЕЛЬСКИЙ РЕСУРСНЫЙ ЦЕНТР
СОЦИАЛЬНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ

«Время играть»

мастер-класс по созданию
настольной игры на любую
тему

Щекина Ирина,
Лесик Анастасия,
специалисты-эксперты ГБУ
РК «Карельский ресурсный
центр»

Классификация игр по Рожэ Каюа

Соревновательн
ые игры

Игры удачи

ПРАВИЛА

Игры,
вызывающие
головокружение

Ролевые игры

Без игры нет, и не может быть полноценного умственного развития.

Игра — это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребёнка вливается живительный поток представлений, понятий.

Игра — это искра, зажигающая огонёк пытливости и любознательности.

В. А. Сухомлинский

Развитие интеллектуальных способностей

Развитие коммуникативного потенциала

Разрешение межличностных и внутренних конфликтов

Формирование навыков межличностного общения

Социализация

Стратегическое мышление

Проявление инициативы и творчества, самореализация

Положительный эффект настольной игры

Развитие творческого потенциала и воображения

Развитие речи

Развитие социальной адаптивности

Развитие скорости реакции, моторики, аккуратности

Развитие смекалки и памяти

Переключение между разными видами деятельности

Преодоление сложностей и переживание неудач

Содержание настольной игры (необходимые атрибуты)

Игровое поле

Фишки/значки
(отображение
игроков)

ХОДЫ

Зоны
повышения

СЮЖЕТ

**КАРТОЧКИ/
вопросы**

Зоны
понижени
я

КОСТИ

Очки, баллы

Как создать свою настольную игру?

1. Определить тему игры (о чём она? Про что она?)

2. Определить персонажа игры (есть ли персонаж/или его нет/ какова история персонажа?)

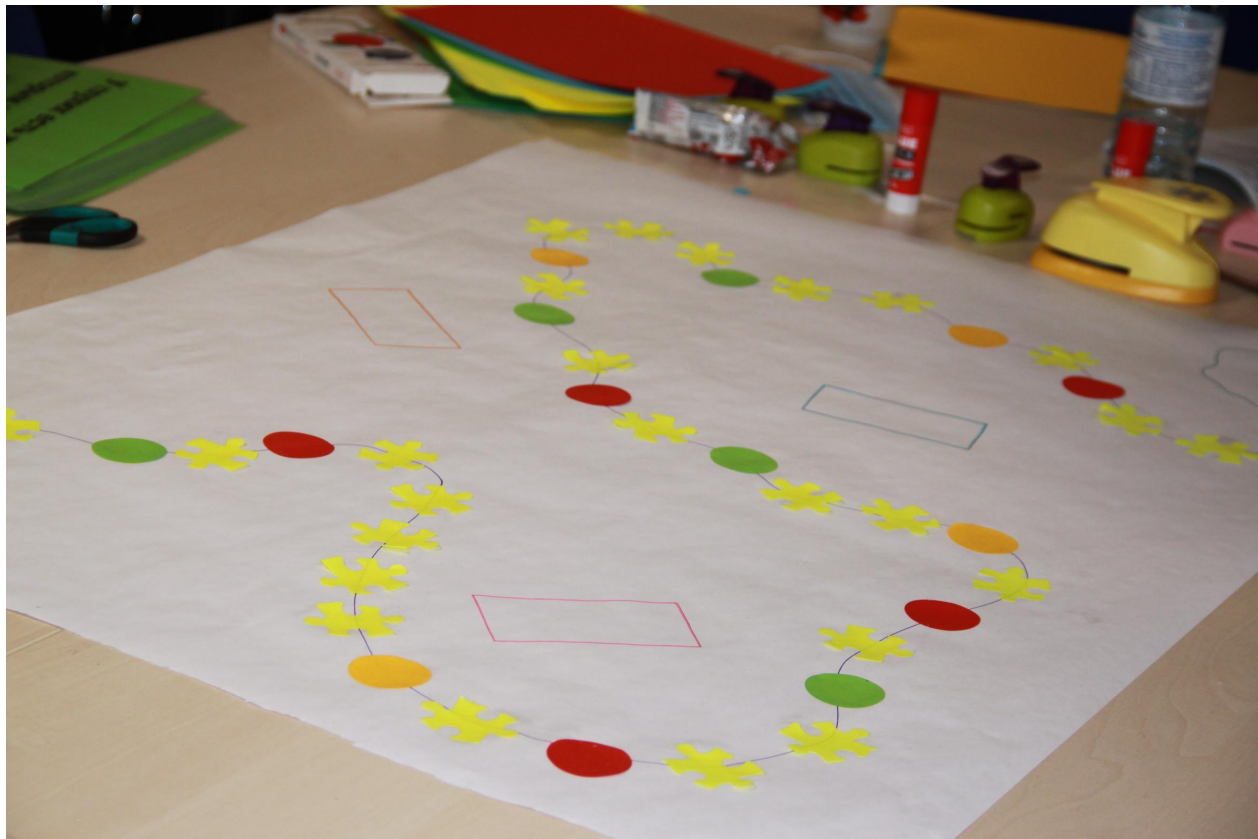
3. Определить правила игры: что ограничивает игрока в игре? Что помогает игроку проходить игру?

4. Разработать сюжет («геймплей») игры: как начинается игра, как она идёт и как она заканчивается?

5. Предусмотреть «особые случаи», «исключения», «фишечки» игры

6. Протестировать игру и свои ощущения в ней.

Процесс создания настольной игры



Игры - детям

Поиск сокровищ. Задания - вопросы от разбойников, загадки от Бабы Яги, отметки зайца, птички - продвижение на 2 хода вперед, отметки волка, лисы - 2 хода назад;

||

Плавание на волшебном корабле. Задания - победить пиратов,. Акула - 2 хода назад, бутылка с письмом - 2 хода вперед.

||

Полет на ковре - самолете.

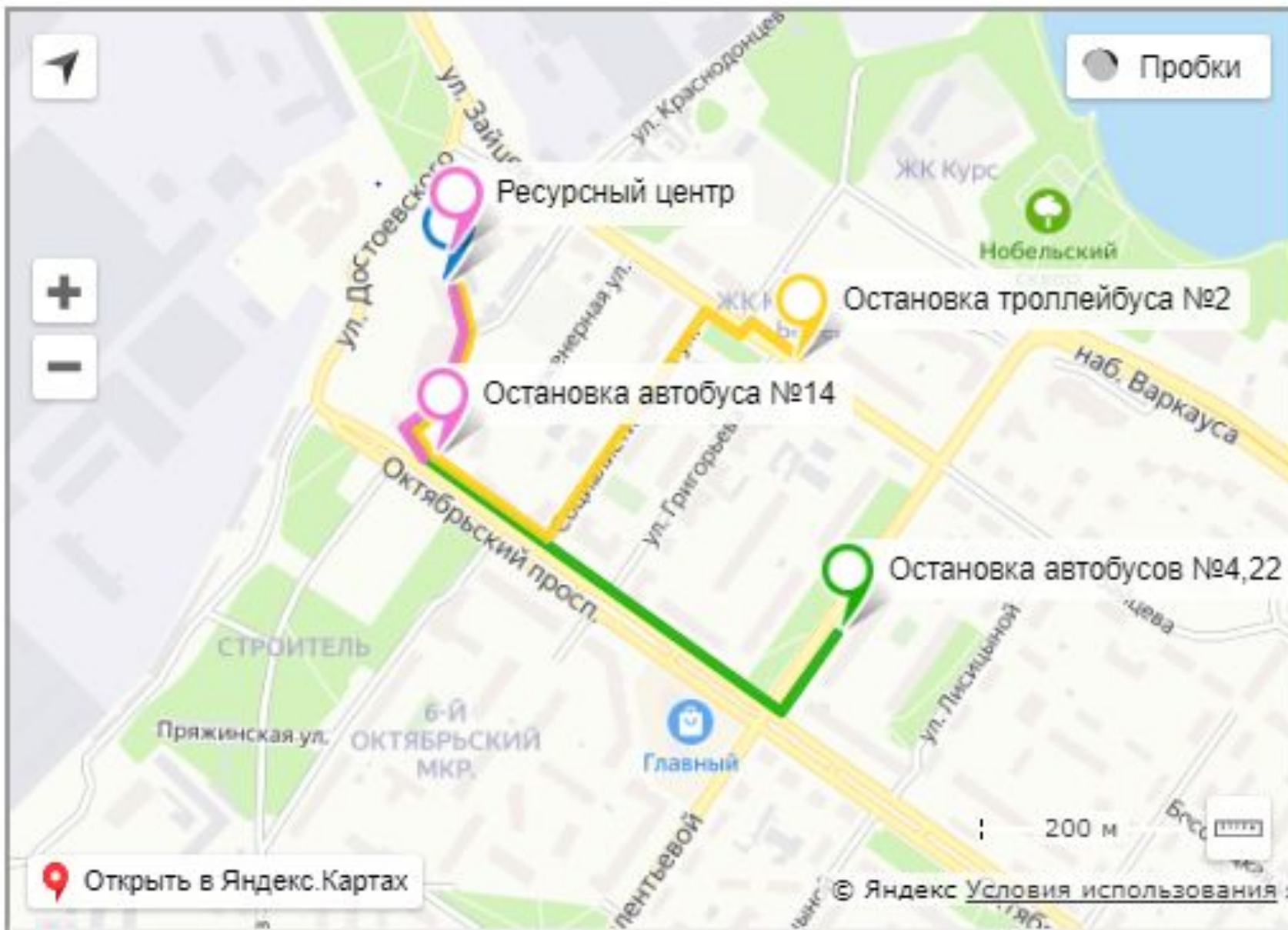
Игры - взрослым

Экологическая тропа. В ходе игры отметки с заданиями, вопросы о загрязнении и очищении окружающей среды.

Веселые старты. В ходе игры задания на выполнение упражнений.

Игра на общение. В ходе игры ответить на вопросы о правилах коммуникации

Спасибо за внимание!



Щекина Ирина,
Лесик Анастасия,
специалисты-
эксперты ГБУ РК
«Карельский
ресурсный центр»

E-mail:

razvitie.rk-or@yandex.ru,

Тел: +7964-31-88-211