

**Муниципальное общеобразовательное учреждение
«Белоколодезская средняя общеобразовательная школа
Вейделевского района Белгородской области»**

**Разработка настольной игры,
посвящённой Году защитника
Отечества**

Возрастная категория: 16+
Автор: Базаева Алёна Александровна, учитель

Год защитника Отечества – это не просто календарная дата, а символ национального единства и патриотизма. 2025 год также посвящён победе в Великой Отечественной войне, которой в мае исполнится 80 лет, и борьбе с нацизмом. В связи с этим было решено разработать настольную игру «Мозговой штурм».

Игра предназначена для широкой аудитории, включая молодежь и взрослых. Она может подойти для учеников 9-11 классов общеобразовательных школ и для обучающихся средних профессиональных учреждений. Использовать её можно на внеурочной деятельности, на уроках истории, и как проведение досуга в кругу семьи и друзей.

Игры могут служить отличным способом снятия стресса и отдыха. Участие в играх позволяет отвлечься от учебной нагрузки и повседневных забот.

Игры про Вторую мировую войну могут служить мощным инструментом не только для развлечения, но и для обучения, помогая сохранить память о важнейших событиях в истории человечества. Такие игры помогают участникам узнать новые факты и уточнить свои знания. Это может быть полезно как в образовательных учреждениях, так и в неформальной обстановке.

«Мозговой штурм» – это настольная игра, направленная на развитие креативности, быстроты мышления и коммуникационных навыков.

Данная игра помогает сохранить память о событиях, которые повлияли на миллионы жизней. Они могут способствовать обсуждению и осмыслению исторических уроков и значимости этих событий для современности.

Игра создаёт возможность для взаимодействия между игроками, что может привести к формированию сообществ, повышает интерес к истории. Являясь увлекательной формой досуга, она делает процесс обучения интересным и привлекательным для широкой аудитории.

В целом, настольные игры представляют собой полезный и увлекательный способ обучения и развития для старшеклассников, а также способствуют формированию социальных навыков и укреплению межличностных отношений.

На это строится **актуальность** проведения данного мероприятия.

«Мозговой штурм» – это словесная игра с быстрой реакцией. Переверните карточки и первым назовите ответ, который соответствует подсказке.

Цель игры – как можно быстрее и более креативно отвечать на задания, чтобы заработать очки и победить соперников.

Возрастную категорию: 16+

Необходимые материалы:

- Карточки с заданиями (Приложение 1 и 2)
- Таймер (необязательно)
- Блокнот для учета очков (необязательно)

Подготовка к игре

1. **Создание карточек:** Подготовьте карточки с вопросами/темами и заданием (прилагаются), заранее распечатайте их и разрежьте.
2. **Соберите игроков:** Игра подходит для 2 и более игроков.
3. **Разделите карточки:** Перемешайте карточки №1 и №2 и положите их в 2 колонки.
4. **Установите место для игры:** Убедитесь, что у всех игроков есть удобное место для сидения и доступа к карточкам.

Правила игры

1. **Начало раунда:** Выберите игрока, который начнёт игру. Игроки по очереди тянут 2 карточки (№1 и №2) с темой и заданием.
2. **Ответ на вопрос:** Игроку, который вытянул карточки, необходимо назвать слово/словосочетание, исходя из подсказок на карточках. Он имеет определенное время (например, 30 секунд) для ответа. Время можно отсчитывать с помощью таймера или песочных часов.

Примеры

Карточка №1	+	Карточка №2	=	Ответ
Город-герой	+	Начинается на М	=	Мурманск
Помещается в карман солдата	+	С буквой «О», но не в начале и не в конце	=	пистолет
Могли доставлять по «дороге жизни» в блокадный Ленинград	+	В слове нет буквы Д	=	медикаменты
Военачальник	+	Состоит из 5 букв	=	Жуков
Название военной операции	+	Начинается на К	=	«Концерт»

3. **Очки:** Если игрок успешно отвечает, он получает определенное количество очков (например, 1 или 2 очка, в зависимости от сложности задания).
4. **Переход хода:** После завершения времени ход переходит к следующему игроку.
5. **Конец игры:** Игра продолжается, пока не будут использованы все карточки или пока игроки не решат закончить игру. В конце игры подсчитываются очки, и победителем становится игрок с наибольшим количеством очков.

Дополнительные правила

- **Нет ответа:** если никто не смог дать ответ, подходящий двум карточкам одновременно, то меняется только карточка №2.

Например, нужно назвать кого-нибудь из детей-героев (карточка №1), так чтобы начиналось с гласной буквы (карточка №2). Никто не смог дать ответ, поэтому заменяется только карточка с заданием №2. И так необходимо уже дать ответ по карточке №1 «дети-герои» и, допустим, карточке №2 «две одинаковые буквы в слове». Ответом может стать – Портнова Зинаида.

- **Челленджи:** Игроки могут бросить вызов друг другу, если считают, что ответ был недостаточно креативным или полным, что может привести к дополнительным очкам за оригинальность.

- **Командные игры:** Игру можно играть командами, где участники совместно обсуждают и предлагают ответы.

- **Очки:** вместо записи или запоминания очков можно подготовить заранее и давать жетоны, сделав их, например, в виде звёзд (Приложение 3).

- **Жетоны:** если в игре используются жетоны, то можно использовать их не только для подсчета очков, но и как дополнительную подсказку. Например, разместив туда краткую информацию про какое-нибудь событие во времена Великой Отечественной войны, подвиг героя (Приложение 4). Получить такой жетон по усмотрению игроков можно или за любой правильный ответ, или, например, за особо оригинальный.

Заключение

Вы также можете корректировать правила под себя и дополнять карточки новыми темами и заданиями.

Не забывайте, что несмотря на образовательный контекст игры, главное – получать удовольствие и наслаждаться проведённым временем!

Перечень карточек

Карты №1 (Тема) (Приложение 1)

1. Город-герой
2. Название военной песни
3. Ели это в Ленинграде во время блокады
4. Военачальник
5. Название военной операции
6. Черта характера, которая поможет одержать победу
7. Дети-герои
8. Политик военного времени
9. Могли доставлять по «дороге жизни» в блокадный Ленинград
10. Оружие
11. Можно было встретить в землянке
12. Вещь солдата
13. Связано с войной

14. Герой Отечества
15. Страна антигитлеровской коалиции
16. Помещается в карман солдата
17. Фильм про войну
18. Этим можно ранить
19. Можно встретить в аптечке
20. Военный транспорт
21. Название войск
22. Воинское звание
23. Преобладает зелёный цвет

Карты №2 (Задание) (Приложение 2)

1. В слове нет буквы А
2. В слове нет буквы Д
3. В слове нет буквы Л
4. В слове нет буквы В
5. В слове нет буквы Н
6. Начинается на К
7. Начинается на Г
8. Начинается на М
9. Начинается на С
10. Две одинаковые буквы в слове
11. С буквой «С», но не в начале и не в конце
12. С буквой «А», но не в начале и не в конце
13. С буквой «О», но не в начале и не в конце
14. С буквой «И», но не в начале и не в конце
15. Начинается на согласную букву
16. Начинается на гласную букву
17. Предыдущая карта
18. Мужского рода
19. Женского рода
20. Заканчивается на согласную букву
21. Заканчивается на гласную букву
22. Заканчивается на А
23. Состоит из 5 букв

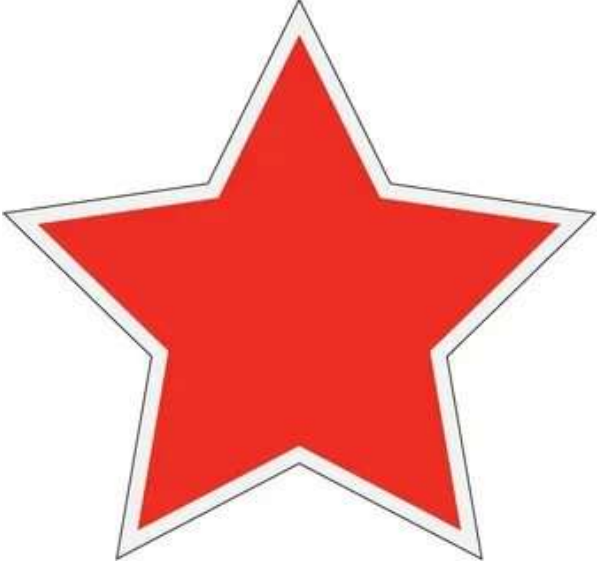
Приложение

Карточки №1

 Город-герой	 Название военной песни
 Ели это в Ленинграде во время блокады	 Военачальник
 Название военной операции	 Черта характера, которая поможет одержать победу

 Дети-герой	 Политик военного времени
 Могли доставлять по «дороге жизни» в блокадный Ленинград	 Оружие
 Можно было встретить в землянке	 Вещь солдата



 Можно встретить в аптечке	 Военный транспорт
 Название войск	 Воинское звание
 Преобладает зелёный цвет	

Карточки №2

**В слове нет
буквы А**

**В слове нет
буквы Д**

**В слове нет
буквы Л**

**В слове нет
буквы В**

**В слове нет
буквы Н**

**Начинается
на К**

**Начинается
на Г**

**Начинается
на М**

**Начинается
на С**

**Две
одинаковые
буквы в слове**

**С буквой «С»,
но не в начале и
не в конце**

**С буквой «А»,
но не в начале и
не в конце**

**С буквой «О»,
но не в начале и
не в конце**

**С буквой «И»,
но не в начале и
не в конце**

**Начинается на
согласную букву**

**Начинается на
гласную букву**

**Предыдущая
карта**

**Мужского
рода**

**Женского
рода**

**Заканчивается на
согласную букву**

**Заканчивается на
гласную букву**

**Заканчивается
на А**

**Состоит
из 5 букв**

Пример жетонов



Пример жетонов-подсказок



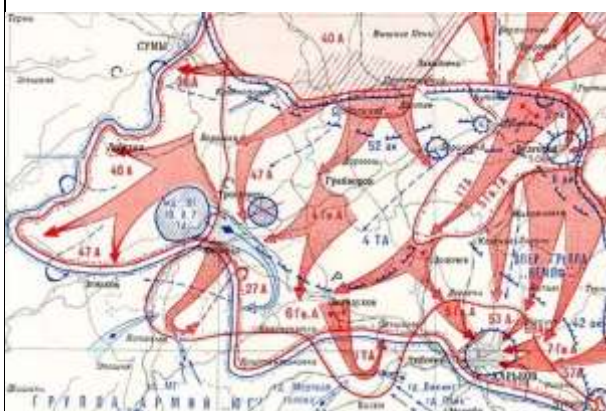
Леонид Голиков

В 1942 году подорвал машину генерал-майора инженерных войск Рихарда фон Виртца. Благодаря этой операции в руках советских войск оказались чертежи, описание новых немецких мин и инспекционные записи.



Александр Герман (партизан)

Под его командованием бригада уничтожила многие тысячи гитлеровцев, более 300 эшелонов, взорвала около двух сотен автомобилей врага и спасла от немецкого плена более 35 тысяч советских людей.



«Полководец Румянцев» — наступательная операция, результатом которой стало освобождение Белгорода и Харькова



