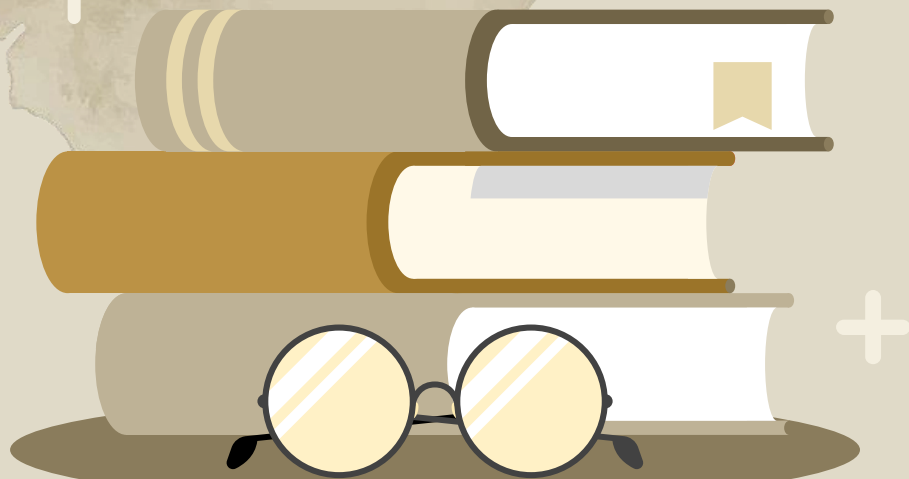




# Стратегии и технологии поддержки настольной игры: обогащение предметно- пространственной среды для сложных сюжетов



Исполнитель: Секерина А.Д.,  
воспитатель

Настольные игры, несмотря на свою традиционность, продолжают эволюционировать и внедрять новые идеи и механики, что делает их привлекательными для игроков всех возрастов. Благодаря многослойному и интерактивному подходу, настольные игры могут создавать сложные сюжеты и увлекательные игровые процессы.



# Предметно-пространственная среда в настольных играх

## Определение и значимость

В контексте настольных игр предметно-пространственная среда охватывает игровую доску, фишки, карты, предметы и любые визуальные и тактильные элементы, которые участники взаимодействуют в процессе игры.

## Влияние на сюжет

Хорошо продуманная предметно-пространственная среда не только усиливает визуальную привлекательность, но и функционально влияет на игровой процесс.



# Стратегии обогащения предметно-пространственной среды



01.

**Интерактивные  
элементы**

Создает эффект  
вовлеченности и делает  
сюжет более  
динамичным.

02.

**Нелинейные  
сюжетные линии**

Позволяет игрокам  
чувствовать весомость  
своих решений

03.

**Тематическая  
эстетика**

Может быть реализовано  
через дизайн игровых  
карт, фишек, а также  
оформление самой доски

# Технологии поддержки обогащения среды



01

Модульность компонентов

02

Применение дополненной реальности

03

Интеграция с цифровыми платформами



Обогащение предметно-пространственной среды для настольных игр является важнейшим аспектом, способствующим созданию сложных и увлекательных сюжетов. Для успеха в этой сфере важно уделять внимание как креативному, так и техническому аспектам при создании игр, что позволит увеличить их привлекательность для широкой аудитории.

Название: «Настольная игра-ходилка «Научное путешествие»  
Цель игры (для педагогов): активизировать образовательный процесс, развить навыки и компетенции через игровой формат; активизация теоретических знаний об известных людях.

Задачи (для педагога):

1. Развивать словарный запас и сформировать грамматический строй речи.
2. Развивать внимательность, умение соотносить количества точек на кубике с цифрами.
3. Развивать познавательный интерес.
4. Формировать коммуникативные навыки, вырабатывать правильное поведение и соблюдение правил.
5. Формировать знания о известных людях в честь, которых названы улицы города Екатеринбург и с его достопримечательностями.

Цель игры (для детей): довести своего героя до финиша, выполняя задания и помогая друзьям по пути.



## Содержание игры

- Игровое поле — извилистая дорога по улицам города до дома.
- Фишки-герои (6штук).
- Кубик (1–6).
- Колода карточек «Задания» (50 шт.).
- Правила игры (1 штука).
- Информационная справка (1 штука).

### ЗАДАНИЕ «УЛИЦА АЙВАЗОВСКОГО»

Иван Константинович Айвазовский (1817–1900) — русский живописец армянского происхождения, коллекционер.

#### ЗАДАНИЕ

Здравствуй, юный художник!  
Нарисуй свой автопортрет.

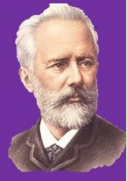


### ЗАДАНИЕ «УЛИЦА ЧАЙКОВСКОГО»

Пётр Ильич Чайковский — русский композитор, педагог, дирижёр и музыкальный критик.

#### ЗАДАНИЕ

Здравствуй, юный музыкант!  
Назови 5 песен про лето.



### ЗАДАНИЕ «УЛИЦА РЯБИНИНА»

Борис Степанович Рябинин — уральский писатель и сценарист научно-популярных фильмов, журналист, инженер-механик, геодезист.

#### ЗАДАНИЕ

Здравствуй, юный сценарист! Назови жанр фильма, если в нём всегда всех пугают, люди чего-то бояться и атмосфера в фильме мрачная.

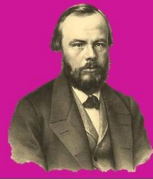


### ЗАДАНИЕ «УЛИЦА ДОСТОЕВСКОГО»

Фёдор Михайлович Достоевский — русский писатель, мыслитель, философ и публицист.

#### ЗАДАНИЕ

Здравствуй, юный писатель!  
Придумай рифму к слову «КНИГА».



### ЗАДАНИЕ «УЛИЦА ЧЕБЫШЕВА»

Пафнутий Львович Чебышёв — выдающийся математик и механик. Учёный изобрёл более 40 оригинальных шарнирно-рычажных механизмов.

#### ЗАДАНИЕ

Здравствуй, юный математик! Назови число, которое расположено между числами 5 и 3.



### ЗАДАНИЕ «УЛИЦА ЛОМОНОСОВА»

Михаил Васильевич Ломоносов (1711–1765) — первый крупный русский учёный-естествоиспытатель. Проявил себя как энциклопедист, физик, химик, астроном, географ, геолог и во многих других сферах.

#### ЗАДАНИЕ

Здравствуй, юный географ! Тебе необходимо назвать 5 городов на букву «М».



### Правила настольной игры-ходилки «Научное путешествие»

🎯 Цель игры: довести своего героя до финиша, выполняя задания и помогая друзьям по пути.

👤 Возраст: 3–7 лет

👥 Игроков: 2–6

🕒 Время: 15–30 минут

Нужно поставить фишки на «Старт». Игроки ходят по очереди. В свой ход игрок бросает кубик и переставляет свою фишку вперед ровно на столько шагов, сколько выпало очков на кубике.

Каждое поле имеет свой цвет — от него зависит задание. При условии правильного выполнения задания, игрок получает «Звездочку».

Поле «ОТДЫХ» - означает, что игрок пропускает свой следующий ход.

Игрок первый закончивший игру — получает значок «Самый быстрый».

Игрок получивший максимальное количество звездочек за правильные ответы — получает значок «Эрудит».

### ИНФОРМАЦИОННАЯ СПРАВКА

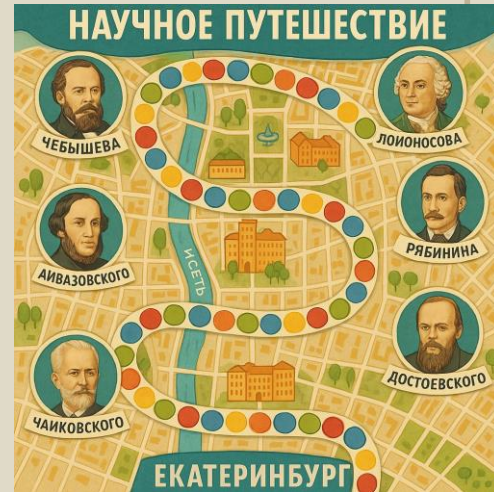
Добро пожаловать на улицы Екатеринбурга! Каждая улица имеет большое значение для города. В этой игре мы предлагаем познакомиться с некоторыми людьми, в честь которых были названы улицы города.

Во время игры ты будешь переход с одной улицы на другую и выполнять разные задания. Цвет улицы совпадает с карточкой «Задания».

Но перед тем как выполнять ознакомься с цветами.

Улицы учёных	Улицы писателей
Улица Ломоносова	Улица Достоевского
Улица Чебышева	Улица Рябинина
Улицы деятелей культуры и искусства	
Улица Чайковского	Улица Айвазовского

Будь внимателен и не бойся совершать новые открытия удачной игры!



### Особенность игры

Настольная игра «Научное путешествие», посвященная улицам Екатеринбурга, имеет несколько интересных особенностей. Одной из главных черт такой игры – это способность сочетать элементы образования и развлечения.

Каждая улица в игре будет представлять великого человека, в честь которого она названа. Игроки смогут собирать карточки, связанные с биографиями этих личностей, их достижениями и историческими событиями. Задания могут ребятам помочь лучше понять, чем занимались люди и сферу их деятельности.



## Правила игры

Нужно поставить фишки на «Старт». Игроки ходят по очереди. В свой ход игрок бросает кубик и переставляет свою фишку вперед ровно на столько шагов, сколько выпало очков на кубике.

Каждое поле имеет свой цвет – от него зависит задание. При условии правильного выполнения задания, игрок получает «Звездочку».

Игрок первый закончивший игру – получает значок «Самый быстрый».

Игрок получивший максимальное количество звездочек за правильные ответы – получает значок «Эрудит».

