

ИГРОВОЙ КЛУБ (НАСТОЛЬНЫЕ ИГРЫ)

Учебно-методический материал для центра семейной реабилитации инвалидов

Составитель Перельгина Екатерина Александровна

Длительность занятия – 2 часа.

Требования к квалификации ведущего – отсутствуют.

Требования к участникам – отсутствуют.

Организация занятий – количество участников 2-20 человек.

Задача игрового клуба – организация семейного досуга в рамках центра семейной реабилитации инвалидов. Встречи игрового клуба могут иметь самостоятельное значение и обеспечивать участникам возможность освоения новых настольных игр. Клубное занятие такого рода строится по принципу демонстрация – повторение – турнир. Участники таких занятий – игроки с небольшим опытом игры или без опыта игры.

Кроме того, клубные занятия могут иметь вспомогательное значение и обеспечивать досуг для членов семей инвалидов, если сами инвалиды заняты на занятии, не предполагающем присутствие членов семей (например, адаптивная физкультура). В этом случае опытность игроков может варьироваться.

Вне зависимости от того, самостоятельное значение имеет клубное занятие или вспомогательное, возраст игроков ограничен исключительно особенностями игры, в большинстве случаев в клубном занятии могут принимать участие малолетние дети.

Содержание

Содержание клубного занятия зависит от выбранной настольной игры

Ресурсы

Настольная игра Имаджинариум Союзмультфильм.

Шахматы магнитные BoyScout Мечта туриста.

Настольная игра Вображарий.

Настольная игра Морской бой.

Настольная игра 6 в 1 (шашки, шахматы, нарды, покер, домино, кости).

Игра Лото, деревянное.

Домино BoyScout в деревянном пенале.

Игра Шашки/нарды, большие.

Игра Дартс (мишень, 6 дротиков).

Список источников

1. Что такое настольные игры?: [Электронный документ]. Режим доступа http://www.bg.ohobby.ru/index.php?option=com_content&task=view&id=17&Itemid=93 (дата обращения 26.11.2017).
2. 8 классических настольных игр, развивающих интеллект: [Электронный документ]. Режим доступа <https://lifehacker.ru/2017/03/05/8-klassicheskix-nastolnyx-igr/> (дата обращения 26.11.2017).
3. Настольная игра шахматы: [Электронный документ]. Режим доступа <http://add-hobby.ru/chess.html> (дата обращения 26.11.2017).
4. Настольная игра: [Электронный документ]. Режим доступа https://ru.wikipedia.org/wiki/Настольная_игра (дата обращения 26.11.2017).
5. Правила шахмат: [Электронный документ]. Режим доступа https://ru.wikipedia.org/wiki/Правила_шахмат (дата обращения 26.11.2017).

Описание игр

Настольная игра Имаджинариум Союзмультфильм

Настольная игра "Имаджинариум. Союзмультфильм" содержит специальные игровые карточки с сюжетами из известных мультипликационных фильмов кинокомпании Союзмультфильм. Дядя Печкин, Вини-Пух и Пятачок, Малыш и Карлсон, Заяц и Волк из "Ну, погоди!" и ещё многие персонажи мультфильмов будут радовать глаз, веселить детей и навеивать приятные воспоминания о детстве у взрослых. Вам будет совсем несложно придумать свои ассоциации для картинок с этими сюжетами - гораздо сложнее будет с их оригинальностью, ведь практически для всех мультфильмы кинокомпании Союзмультфильм ассоциируются только с радостными минутами жизни...

В наборе ИМАДЖИНАРИУМ "Союзмультфильм" нет абстрактных картинок - на картинках изображено что-то конкретное с узнаваемыми героями. Кадры из мультфильмов подобраны так, чтобы однозначных ассоциаций не было

Подготовка к игре. Каждый игрок выбирает себе слона и набор карточек для голосования того же цвета, что и слон. Карточек для голосования семь. Пприсогодится столько карточек, сколько человек играет. Если играет 6 человек, карточка с номером 7 не нужна. Нужно определить, кто будет ходить первым.

Ход игры. Слоны всех игроков выставляются на игровое поле на первый листочек. Колода с карточками-иллюстрациями перемешивается и каждому игроку выдается на руки по 6 карточек. Игрок загадывает ассоциацию. Каждый ход один из игроков становится ведущим. Ведущий загадывает ассоциацию на одну из своих карточек, говорит эту ассоциацию вслух остальным игрокам и выкладывает на стол загаданную карточку рубашкой вверх.

Основная задача игроков. Необходимо угадать, какую именно из выложенных на столе карточек загадал ведущий, и проголосовать за неё. Каждый игрок выбирает одну карточку для голосования с нужным номером и кладет рубашкой вверх. Ведущий не голосует и не комментирует выложенные на столе картинки. Голосовать за свою собственную картинку нельзя. Когда все приняли решение и проголосовали, карточки для голосования переворачиваются и происходит подсчёт очков.

Подсчет очков. Если карточку ведущего угадали все игроки, то он идет на 3 хода назад (или на поле 1, если он ещё не продвинулся дальше третьего поля), а остальные игроки стоят на месте. Если карточку ведущего никто не угадал, то ведущий идёт на 2 хода назад. Плюс, очки получают игроки, чьи карточки угадали. В любом другом случае по 3 очка получают все игроки, правильно угадавшие карточку. Ведущий получает 3 очка плюс по очку за каждого угадавшего его игрока. Все игроки получают по одному очку за каждого игрока, который угадал их картинку. Игроки передвигают свои фишки на игровом поле на количество шагов, соответствующее количеству выигранных очков. Победителем становится тот игрок, чей слон первым доберется до 30-го листочка!

Шахматы

Шахматная доска состоит из 64 одинаковых клеток, попеременно светлых (белые поля) и темных (черные поля).

Шахматная доска располагается между партнерами таким образом, чтобы угловое поле справа от каждого шахматиста было белым.

Ряд из 8 полей, что идет от края доски, ближайшего к одному партнеру, к краю доски, ближайшего ко второму партнеру, называется вертикалью.

Ряд из 8 полей, что идет от одного края шахматной доски к другой под прямым углом к вертикалям называется горизонталью.

Ряд полей одинакового цвета, касающихся друг друга углами, называется диагональю.

Оба партнера должны играть по очереди, делая каждый раз один ход. Партнер, который имеет белые фигуры, начинает партию. Ход белых вместе с последующим ходом черных

считается одним ходом. Кому из партнеров играть белыми, решает в товарищеской партии жребий или договоренность игроков, а в соревнованиях — регламент их проведения. Перед началом игры каждый партнер имеет в распоряжении 16 фигур: За исключением рокировки, ходом называется передвижение одной фигуры с одного поля на другое, свободное либо занятое фигурой соперника. Ходы в шахматах выполняются соперниками по очереди.

Ни одна из фигур, за исключением ладьи во время рокировки и коня, не может пересекать поле, занятое другой фигурой (перепрыгивать другие фигуры).

Если фигура перемещается на поле, занятое фигурой противника, то фигура противника должна быть снята с доски игроком, который сделал ход. Такой ход называется взятием. Единственной фигурой, которая не может быть принята и снята с доски, является король.

Партия считается выигранной шахматистом, который дал мат королю партнера.

Партия считается выигранной тем из партнеров, противник которого признал себя побежденным.

Партия считается выигранной, если у одного из шахматистов закончилось время на ходы, отведенное регламентом партии, и у его соперника при этом на доске осталось достаточно фигур, чтобы поставить мат за условия наименее компетентной игры соперника. Шахматист, у которого закончилось время, признается побежденным.

Настольная игра Вображарий

«Воображарий» — увлекательная игра на загадывание и разгадывание слов для весёлой компании. Каждый ход выбирается новый ведущий, который должен объяснить другим слово или словосочетание при помощи рассказа, рисунка или яркого представления.