

ФГАОУ ВПО «Национальный исследовательский университет
«Высшая школа экономики»
Министерство образования Пензенской области
ГАОУ ДПО «Институт регионального развития Пензенской области»
Управление образования города Пензы
МБОУ «Лицей современных технологий управления № 2» г. Пензы
МБОУ финансово-экономический лицей № 29 г. Пензы
Портал поддержки Дистанционных Мультимедийных Интернет-Проектов «ДМИП.рф»

**Настольная
интеллектуально-познавательная игра
"Град Пензенский"**

Автор проекта: ученик 10 "А" класса,
Кусков Кузьма Дмитриевич,
Координатор проекта:
Емельянова Елена Анатольевна,
учитель истории и обществознания.

Пенза, 2023

СОДЕРЖАНИЕ

1. ВВЕДЕНИЕ	3
2. ТЕОРЕТИЧЕСКАЯ ЧАСТЬ	4-8
2.1 Теоретическое обоснование. Почему игра? Почему настольная игра?	4
2.2 Из истории настольных игр	5-6
2.3 Классификация настольных игр	6
3. ПРАКТИЧЕСКАЯ ЧАСТЬ	7-14
3.1 Социологическое исследование "Роль настольных игр"	7-8
3.2 Интеллектуально-познавательная игра по краеведению "Град Пензенский"	9-14
3.3 Создание настольной интеллектуально-познавательной игры	14
4. ЗАКЛЮЧЕНИЕ	15
5. СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ	16
6. ПРИЛОЖЕНИЯ	17- 19

Введение

В современном обществе существует много проблем. Во-первых, в каждой семье сейчас есть компьютер или ноутбук, планшет и телефон, настольные игры отошли на задний план. И многие не понимают, зачем покупать настольные игры, если в сети интернет доступно много развлекательных и развивающих игр? А также у взрослых нет времени выделить хотя бы полчаса, чтобы поиграть с детьми. А, иногда, к сожалению, и желания... Раньше же, дети с нетерпением ждали родителей с работы, чтобы поиграть в любимые настольные игры.

Во-вторых, обучаясь в 10 классе в Лицее я заметил, что дети ссорятся, не умеют общаться друг с другом. А почему? Да потому, что играть в общие игры разучились. Многие ученики на перемене не знают, как реализовать свою энергию, начинают бегать по коридорам, создавая опасность травмирования как для себя, так и для других учащихся. А также, многие все перемены напролет играют в планшет или телефон.

Поэтому данный проект **актуален**, так как в наше время дети, подростки и даже взрослые люди все чаще уходят в мир компьютеров, планшетов, телефонов, забывая или даже не зная о существовании других видов интересного и полезного развлечения.

Я задумался: а могут ли настольные игры помочь в учебе? Могут ли настольные игры в век информационных технологий и социальных сетей конкурировать с гаджетами?

Цель работы: Популяризация настольных игр среди подрастающего поколения (привлечь учащихся к игре в интеллектуально-познавательные настольные игры по истории Пензенского края (краеведению) через игру "Град Пензенский").

Цель игры: приобщить детей разных возрастов, а также их родителей к краеведению, заинтересовать перспективами интересных поисков и открытий.

Задачи: узнать историю возникновения настольных игр; изучить классификацию настольных игр; проверить знания по истории Пензенского края; создать настольную интеллектуально-познавательную игру по истории Пензенского края "Град Пензенский".

Предмет исследования: настольные игры. **Объект исследования:** история Пензенского края. **Методы исследования:** анализ, сравнение, моделирование, создание настольной игры

Практическая значимость: настольную интеллектуально-познавательную игру по истории Пензенского края "Град Пензенский" можно использовать на переменах, уроках истории, во внеурочной деятельности по краеведению, в работе классных руководителей (на классных часах или мероприятиях).

ТЕОРЕТИЧЕСКАЯ ЧАСТЬ

2.1 Теоретическое обоснование.

Почему игра? Почему настольная игра?

Игра – это метод познания действительности. В игре у ребенка начинает развиваться произвольное внимание и произвольная память. В условиях игры дети сосредотачиваются лучше и запоминают больше. Игра – самый естественный и мотивирующий для детей вид деятельности, и основная естественная функция игры – именно обучение. В отличие от выполнения формальных заданий, игра воспринимается детьми как важная и полная смысла деятельность.

А.С. Макаренко о роли детских игр говорил следующее: «Каков ребенок в игре, таким во многом он будет в работе. Поэтому воспитание будущего деятеля происходит, прежде всего, в игре...».

У настольных игр есть большой образовательный потенциал.

Отличительные признаки настольных игр:

1. Настольные игры всегда проводятся на столе или на поверхности.
2. Настольные игры всегда предполагают наличие игровой атрибутики: игровое поле, фишки, карточки, правила игры, и т. д., которые могут выполнять функции раздаточного материала, наглядных пособий и иных учебных средств.
3. Алгоритм и правила настольных игр заранее predetermined.
4. Настольные игры в подавляющем большинстве случаев требуют участия как минимум двух игроков и/или команд, то есть они всегда «живые», так как исключается применение в процессе их разыгрывания компьютерного и программного обеспечения.
5. Настольные игры не требуют навыков и физической подготовки ребенка, подходят для разных возрастных категорий.
6. Развивают усидчивость, внимательность и воображение, тренируют память и дают новые знания.
7. В отличие от компьютерных игр, настольные безопасны для нервной системы и зрения ребенка.

2.2. Из истории настольных игр

История настольных игр насчитывает не менее 5500 лет. Легенды и мифы приписывают изобретение игр богам и героям. Самой древней настольной игрой считается Сенет. Развлечение это было популярно еще 4000 лет до нашей эры в Древнем Египте и по своим правилам напоминала шашки. Вскоре появились настольные игры, связанные с религией. Такой была игра Мехен. Полные правила ее не известны. Культ Солнца представлял бога Мехена как огромного змея, спиралью окутывающего Бога Солнца Ра. Считается, что человечество дольше всего играет в нарды, но на самом деле гораздо старше Королевская игра Ур. Игра была найдена недалеко от Королевской Гробницы Ур в Ираке, отчего и берёт свое имя. В гробнице Тутанхамона также был найден комплект игры. Непрерывающиеся войны в XII в. до н.э. повлияли и на тематику игр. Появились игры – военные стратегии. В 1120 г. до н.э. была изобретена игра домино, произошла от игральные костей, которые некогда были ввезены из Индии в Китай. Шашки были изобретены французами в XII веке.

На Руси всё началось с бирюлек. Имя мастера, который первым начал изготавливать точеные наборы из различных предметов для игры в бирюльки неизвестно. Были на Руси и другие, не менее популярные настольные игры. Игра, которую на Руси называли «Мельница», – дальняя родственница крестиков-ноликов. Затем появилась игра «Гусёк», которая в 19 веке трансформировалась в «Путешествие». Наиболее древними настольными играми в Древней Руси, как и во многих других культурах, можно считать игру в кости и шашки. Считается, что эта игра была завезена на Киевскую Русь викингами. Настольная игра Таврели (русские шахматы) появилась еще в Древней Руси. Впервые в письменных источниках упоминания о шахматах встречаются в 1262 году. Точно неизвестно, откуда на Руси появились шахматы. Мнения исследователей разделились: одни склоняются к происхождению из Западной Европы, другие считают, что с территории арабских стран. В XIX веке были популярны настольные игры с историческими сведениями: было много стратегических игр, при помощи которых дети изучали историю, языки, азбуку. Они были сделаны по принципу лото. Городки так же относятся к настольным играм. Первые достоверные сведения о распространении у русских игры в городки относятся к началу XIX века.

В период СССР настольные игры сначала выступали просто в качестве одного из вариантов проведения досуга, а потом приобрели дополнительные пропагандистские и воспитательные функции. В 80-ые годы были популярны "Приключения на Луне" и "Старый замок". В 90 - ые все играли в "Менеджера". Примеры старинных и современных настольных игр отмечены в Приложении 1.

Таким образом, настольные игры появились в глубокой древности, некоторые из них исчезли, некоторые - сохранились до наших дней.

2.3. Классификация настольных игр

Существуют различные способы классификации настольных игр. Среди самых популярных можно назвать такие виды игр как: подвижные игры (эстафеты, догонялки, выше ноги от земли); компьютерные игры; строительно-конструктивные игры (Лего и др конструкторы); сюжетно-ролевые игры (дочки матери, домашний театр); настольные игры (шашки, шахматы, лото, нарды, бродилки).(Приложении 1).

По области использования	По характеру игры	Существует другие классификации настольных игр
<ul style="list-style-type: none"> -для досуга, развлечения; -для общения, коммуникации; -азартные, соревновательные; -головоломки, для разминки мозгов; -обучающие, тренинговые, образовательные; 	<ul style="list-style-type: none"> -интеллектуальные (логические, стратегические) игры; -азартные; -игры на физические способности; 	<ul style="list-style-type: none"> -игры для вечеринок (например, "Мафия"); -развивающие, направлены на развитие у ребенка логического мышления и определенных навыков; -семейные (лото); -логические, часто они рассчитаны на двоих игроков; -игры на ловкость (развивают моторику и скорость реагирования); загадки, головоломки (например, квесты).

С помощью настольных игр дети развивают в себе новые навыки, приобретают жизненный опыт. Отдельные виды настольных игр помогают улучшить скорость реакции, координацию, глазомер, расширить интеллект. Самым большим преимуществом настольных игр он считает то, что они не портят зрение и что в них можно играть всей семьей.

ПРАКТИЧЕСКАЯ ЧАСТЬ

3.1 Социологическое исследование "Роль настольных игр"

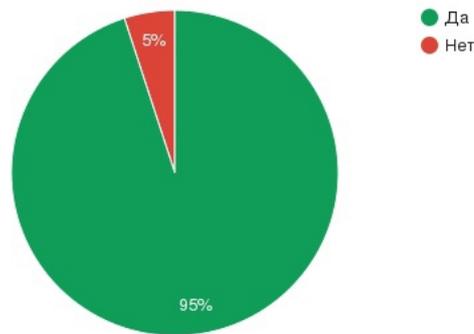
Согласно данным маркетинговой организации NPD продажи настольных игр увеличились с 14 миллионов в 1998 году до почти 17 миллионов в 2002, а продажи детских настольных игр повысились на 11 процентов с 1999 по 2002!

Решено было провести анкетирование в Лицее на тему: "Роль настольных игр". Играют ли учащиеся в настольные игры? Считают ли они полезными настольные игры и почему? Какие настольные игры нравятся больше всего? Могут ли игры помочь в обучении? (Приложение 2).

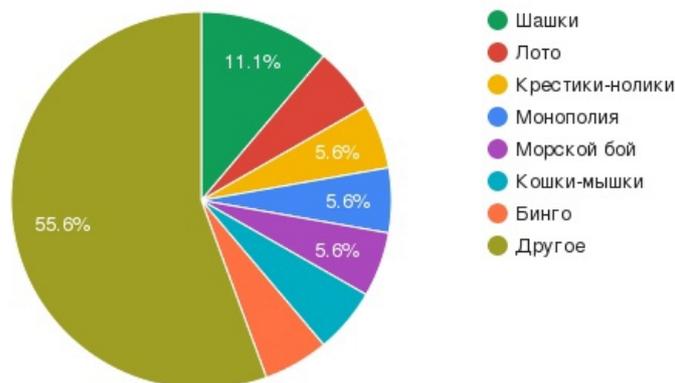
Было опрошено 100 респондентов 7-11 классов.

Результаты опроса были помещены в диаграмму.

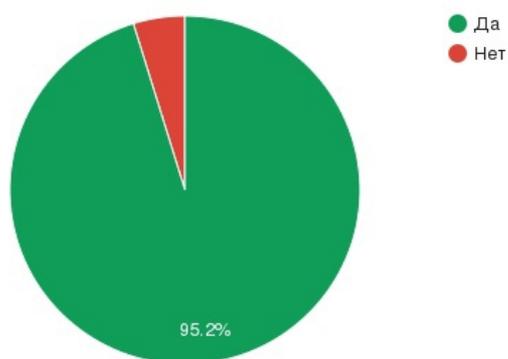
Играешь ли ты в настольные игры?



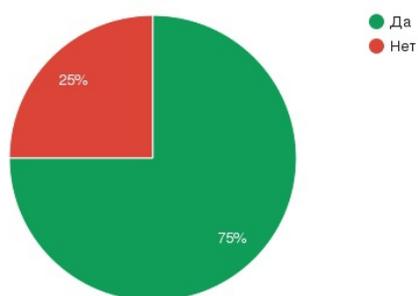
Какие настольные игры тебе нравятся?



Хочешь ли ты, чтобы в нашем классе появились настольные игры?



Могут ли настольные игры стать частью образования и помочь в обучении и познании истории своего края?



Таким образом, с помощью анкетирования было установлено:
во-первых, что большинство учащихся играет в настольные игры;
во-вторых, какие настольные игры нравятся учащимся: "Шашки", "Лото", "Монополия", "Морской бой", "Крестики-нолики" и др.;
в-третьих, большинство ответили, что хотели, чтобы в классе появились настольные игры;
в-четвёртых, что большинство опрошенных считают, что настольные игры могут помочь в обучении и познании истории своего края.

3.2 Интеллектуально-познавательная игра по истории Пензенского края "Град Пензенский"

Изучение краеведения в школе является одним из основных источников обогащения учащихся знаниями о родном крае, воспитание любви к нему, формирование гражданских позиций и навыков.

Краеведение - одно из интереснейших направлений изучения истории, ведь оно рассказывает о том, что происходило на твоей родной земле много лет назад, как жили предки, что ели, пили и носили, о чем думали, что умели,

Итогом работы является изготовление настольной интеллектуально-познавательной игры "Град Пензенский".

Игра рассчитана на 2-4 человека. Время игры 30-60 минут

Составляющие:

игровое поле;
игральный кубик;
инструкция;
4 игровые фишки;
10 карточек губернаторского дома;
40 карточек событий;
40 карточек торговли;
40 карточек горожан;
40 карточек градостроительства;
40 копеек (игровых монет);
10 пустых карточек.

Перед началом игры:

1. В начале игры каждый игрок получает игровую фишку, карту губернатора и 3 копейки.
2. Все фишки устанавливаются на поле «СТАРТ».
3. На карте губернатора написана цель и 3 дополнительных задания, при выполнении которого игрок получает 3 копейки.
4. Все карточки и золотые выкладываются перед игроком.

Начало игры:

1. Первый ход игроки делают по старшинству. Кто самый старший, тот и ходит первый.
2. Игрок подбрасывает кубик. Выпавшее число означает количество ходов.
3. Далее ходит следующий игрок, также подбрасывая кубик.

Значение игровых полей:

1. При попадании игрока на поле ГОСУДАРСТВЕННЫЕ ДЕЛА игрок может сделать только одно действие:
 - 1.1. Разрушить свое здание. Цена за разрушение указана на карточке постройки.
 - 1.2. Разрушить здание соперника за указанное на карточке число копеек.
 - 1.3. Выгнать из города одного горожанина без уплаты копеек.
 - 1.4. Пропустить ход и передать игральный кубик следующему игроку.
 - 1.5. Взять из государственной казны (из банка) 1 копейку.
 - 1.6. При наличии карточки «разбойник» даётся возможность убить горожанина соперника.
 - 1.7. При наличии карточки здания «собор» даётся возможность обменять свое здание на здание соперника за половину стоимости карточки соперника.

- 1.8. При наличии карточки здания «городской суд» даётся возможность забрать одного горожанина соперника себе.
2. При попадании игрока на поле СОБЫТИЕ игрок вытягивает карточку «событие» и зачитывает вопрос вслух. Игрок обязан ответить на вопрос на карточке. При правильном ответе игрок получает то количество монет, которое указано на карточке.
3. При попадании игрока на поле ГРАДОСТРОИТЕЛЬСТВО игрок берет две карточки «градостроительство» сверху колоды и может выбрать и приобрести одно здание за указанное количество копеек или пропустить ход.
4. При попадании игрока на поле ВЫБОР игрок выбирает какую карточку вытянет.
 - 4.1. Если игрок выбирает тянуть карточку ГОРОЖАНИН, то сверху колоды ГОРОЖАНИН берется две карты и делает выбор. Игрок может приобрести одного горожанина за указанное количество копеек или пропустить ход.
 - 4.2. Если игрок выбирает тянуть карточку ТОРГОВЛЯ, то сверху колоды ТОРГОВЛЯ вытягивается одна карточка и игрок получает или отдаёт определенное количество монет.
5. При попадании игрока на поле ВРЕМЯ ВСПЯТЬ игрок отменяет последнее совершенное им действие и возвращается на поле, с которого был сделан ход.
6. При попадании игрока на поле ВРЕМЯ СНА игрок пропускает ход и передает игровой кубик следующему игроку.



Прохождение круга:

1. Прохождением круга считается, когда игрок перешел поле СТАРТ.
2. При прохождении круга игроку выдается 2 копейки.

Разрушение зданий:

1. Разрешается разрушать любые здания кроме «губернаторского дома».

2. Разрушать «губернаторский дом» разрешается после прохождения двух кругов и не наличии у игрока других карточек зданий.
3. Стоимость разрушения зданий указана в карточке

Ход игры:

1. В ходе игры разрешается иметь только одну карточку одинаковых горожан.
2. Разрешается иметь более одной карточки одинаковых зданий.

Проигрыш:

1. Игрок считается проигравшим если у игрока не осталось зданий для разрушения и был разрушен «губернаторский дом»
2. Игрок считается проигравшим если все его горожане были убиты или изгнаны.
3. Игрок считается проигравшим если у него не осталось копеек.

Окончание игры:

1. Окончанием игры считается, когда один из игроков собрал 8 карточек зданий или выполнил все 3 задания в карточке губернатора дома.
2. По окончанию игры проводится подсчет очков.

Итоговый подсчет:

1. Стоимостью очков за здания считается стоимость его покупки.
2. Стоимостью очков за горожанина считается стоимость его покупки.
3. Стоимость выполнения 1 пункта в карте губернатора 5 очков.
4. Стоимость 1 копейки оставшейся при окончании игры – 2 очка.
5. Стоимость завершенных карточек торговли – 2 очка.

<p>КУПЕЦ</p>  <p>Постройка зеленые и серые зданий стоит на 1 копейку меньше</p>	<p>КОРОБЕЙНИК</p>  <p>Каждый ход приносит в казну 1 копейку за зеленые здания</p>	<p>РЕМЕСЛЕННИК</p>  <p>Каждый ход приносит в казну 1 копейку за серые здания</p>	<p>ЗАМОРСКИЙ КУПЕЦ</p>  <p>Постройка синих и красных зданий стоит на 1 копейку меньше</p>
---	---	---	---

персонажи 1 части

<p>ДЕСЯТНИК</p>  <p>Разрушение противником городского здания стоит на 1 копейку больше</p>	<p>СТРЕЛЕЦ</p>  <p>Может разрушать здания противника вместо любого другого хода</p>	<p>СОТНИК</p>  <p>Дает право разрушить чужое здание за 2 копейки один раз за круг</p>	<p>ВОЕВОДА</p>  <p>Не дает разрушать городские здания.</p>
--	---	--	--

Персонажи 2 части

<p>ПОП</p>  <p>Не даёт чужим разбойникам убивать синих (священнослужителей)</p>	<p>ПАТРИАРХ</p>  <p>Не даёт красным (военным) разрушать синие (святые) здания.</p>	<p>ЛЕТОПИСЕЦ</p>  <p>Забирает одно синее (святое) здание у соперника в первый ход.</p>	<p>ДЬЯКОН</p>  <p>Строит купель при появлении в колоде.</p>
Персонажи 3 части			
<p>ПОЛИЦМЕЙСТЕР</p>  <p>Не даёт противнику убивать ваших горожан</p>	<p>РАЗБОЙНИК</p>  <p>Дает право убить одного чужого горожанина во время хода «государственные дела» за 1 копейку</p>	<p>КРЕПОСТНОЙ КРЕСТЬЯНИН</p>  <p>Стоимость возведения здания уменьшается на 1 копейку один раз за круг</p>	<p>ГУБЕРНАТОР</p>  <p>Дает право один раз за круг поменять карточку события</p>
Градостроительство			

Горожане:

Синие (Священнослужители) 10 шт.

1. **Патриарх** (2шт; 5*) – не даёт (красным) военным разрушать (синие) святыне здания.
2. **Поп** (2шт; 4*) – не даёт чужим разбойникам убивать (синих) священнослужителей.
3. **Дьякон** (3шт; 2*) – строит 1 купель бесплатно.
4. **Летописец** (3шт; 3*) – забирает одно (синее) святое здание у соперника.

Красные (Армия) 10 шт.

1. **Воевода** (2шт; 5*) – не даёт разрушать городские здания.
2. **Сотник** (2шт; 4*) – даёт право разрушить чужое здание за 2 копейки.
3. **Десятник** (3шт; 3*) – разрушение противником городского здания стоит на 1 копейку больше.
4. **Стрелец** (3шт; 2*) – может рушить чужие городские здания во время любого хода.

Зеленые (Купцы и владельцы) 10 шт.

1. **Заморский купец** (2шт; 4*) – постройка синих и красных зданий стоит меньше на 1 копейку
2. **Помещик** (2шт; 4*) – постройка зеленых и серых зданий стоит меньше на 1 копейку
3. **Коробейник** (3шт; 3*) – каждый ход приносит в казну 1 копейку за зеленые здания
4. **Ремесленник** (3шт; 2*) – каждый ход приносит в казну 1 копейку за серые здания

Серые (Городские жители) 10 шт.

1. **Городничий** (2шт; 4*) – даёт право один раз поменять карточку события.
2. **Пристав** (2шт; 5*) – не даёт убивать своих горожан.
3. **Разбойник** (3шт; 3*) – даёт право убить одного чужого горожанина во время хода «государственные дела», каждый ход забирает 1 копейку.
4. **Крепостной крестьянин** (3шт; 2*) – стоимость возведения здания стоит меньше на 1 копейку.

Здания:

Синие (святые) 10 шт.

1. **Собор** (2шт; 6*) – разрешает менять одну карточку здания на карточку здания соперника во время хода «государственные дела» за половину стоимости здания соперника.
2. **Храм** (2шт; 5*) – разрешает иметь 3 синих горожанина (священнослужителей).
3. **Монастырь** (3шт; 4*)
4. **Колокольня** (3шт; 3*)

Красные (армейские) 10 шт.

1. **Кремль** (2шт; 6*) – разрушение противником городского здания возможно только воеводой и сотником.
2. **Крепость** (2 шт; 5*) – разрешает иметь 3 красных горожан.
3. **Оборонительная башня** (3 шт; 4*)
4. **Бастион** (3шт; 3*)

Зеленые (торговые) 10 шт.

1. **Торговая пристань** (2шт; 6*) – каждый ход приносит по 1 копейке за каждого серого горожанина.
2. **Торговые ряды** (2шт; 5*) – разрешает один раз за ход сменить карточку торговли.
3. **Базар** (3шт; 4*)
4. **Лавка** (3 шт; 3*)

Серые (городские) 10 шт.

1. **Городской суд** (2шт; 6*) – даёт право забрать себе одного горожанина соперника во время хода «государственные дела».
2. **Барский дом** (2 шт; 5*) – даёт право иметь 3 серых горожанина.
3. **Богоугодное заведение** (3шт; 4*)
4. **Изба** (3шт; 3*)

Вопросы. На карточки

1. Сколько было въездных ворот в старую Пензу?
2. На каком здании города до недавнего времени сохранялся старый герб Пензы?
3. Когда был установлен первый памятник М.Ю. Лермонтову в Пензе?
4. Какой из памятников писателям и поэтам в Пензе является самым старинным?
5. В каком году был открыт первый в России и Европе музей одной картины?
6. На какой Пензенской улице находятся сразу два музея?
7. В 2022 году один из музеев города отметил свой юбилей 40 лет. Какой это музей?
8. Какой из ныне существующих заводов в области имеет самую длинную историю?
9. Чье имя сейчас носит Пензенский парк «верхнее гулянье»?
10. Какое событие отражает огромное мозаичное панно на ул. Московской?
11. В каком году была образована Пензенская губерния?
12. В каком году по Пензе проехал первый автомобиль?
13. В каком году появилось первое автобусное сообщение?
14. В каком году в Пензе было открыто троллейбусное движение?
15. Сколько мостов в Пензе соединяют два берега Суры?
16. Кто автор эскиза нынешнего герба Пензы.
17. Какой город был учрежден из села Нарышкино?
18. В каком году был утвержден план застройки Пензы?
19. Как называется приток реки Хопер?
20. В каком году в Пензу прибыл первый катер для перевозки пассажиров по реке Суре?
21. В каком году в Пензе появился театр?
22. В каком году был открыт первый в Пензе кинотеатр «Олимп»?
23. Сколько всего в Пензе техникумов?

24. Какая самая высокая точка над уровнем моря в Пензенской области?
25. Сколько Пензенцев удостоены звания Героя Советского Союза?
26. Кто был первым губернатором Пензенской губернии?
27. Как называется улица Пензы, названная в честь исторического кровавого события в России?
28. Сколько площадей в Пензе?
29. На какой улице Пензы построен первый 14-этажный дом?
30. На этой улице сохранилась церковь, построенная в 1850 году. Как называется эта улица?

3.3 Создание настольной интеллектуально-познавательной игры "Град Пензенский"

Был сделан расчёт затрат на изготовление одной единицы игры.

Таблица затрат на изготовление игры.

Вид расхода	Цена расходных материалов	Фактическая стоимость
Печать игрового поля (А3)	80 рублей	Р 80,00
Печать правил для игры (А4)	20 рублей x 2 шт	Р 40,00
Печать карточек (6 на листе А4)	20 рублей (160 карточек)	Р 540,00
Игровые фишки	20 рублей x 4 шт	Р 80,00
Игральный кубик	50 рублей	Р 50,00
Картонная коробка для игры	200 рублей	Р 200,00
Разработка дизайна	-	Р -
ИТОГ	-	Р 990,00

Цена одного экземпляра составляет 990 рублей.

Заключение

В век новых технологий и интересных компьютерных новшеств, мы часто становимся их заложниками. Свободное время мы тратим, общаясь в социальных сетях. Постепенно живое общение заменяется электронным. Это болезнь нашего времени. Самая главная опасность, которую представляют компьютерные игры – это возникновение игровой зависимости. Часто дети и подростки просто не знают чем более интересно занять свое время. В этом как раз и поможет настольная интеллектуально-познавательная игра "Град Пензенский".

Польза от настольных игр велика – это развитие мышления; снижение стресса; игры делают людей более творческими; придают уверенности; улучшают концентрацию; увеличивают круг знакомств; развивают коммуникабельность и избавляют от скуки. Настольные игры могут быть не только развлечением, но и источником знаний, повысить интерес, побудить углубиться в материал. Интеллектуально-познавательные игры по краеведению также расширяют кругозор по истории родного края.

Современные игры – это огромный мир, рассчитанный на разные вкусы и на любые поколения.

Список использованной литературы

1. Знай свой край. Вопросы и ответы. /Автор-составитель В.Ф.Ефремов./под ред Г.Н. Белорыбкина, 5-е изд. доп. Пенза 2001.
2. Ольтециан И.Гений войны и жёлтый карлик. Краткая история игр./История 1, 2008 с 6-18.
3. <https://novate.ru/blogs/020315/30232/> 10 самых древних в истории настольных игр.
4. <http://nsportal.ru/detskiy-sad/raznoe/2016/12/06/klassifikatsiya-detskih-igr>

ПРИЛОЖЕНИЕ 1

ДРЕВНИЕ НАСТОЛЬНЫЕ ИГРЫ

ТАБЛИЦА НАСТОЛЬНЫХ ИГР ПО ТИПУ И НАЗНАЧЕНИЮ

№ п/п	Название игры	Тип игры	Назначение игры	Время и место находки находки
1.	Сенет 	Гоночный тип, ходы контролируются игральными костями	Сакральный смысл, развлечение	Древний Египет 3 500 лет н.э.
2.	Нарды	Шашечный тип	Предсказание судеб	неизвестно около 3000 лет до н. э.
3.	Королевская игра Ур	Гоночный тип, ходы контролируются игральными костями	Предсказание Развлечение стратегия	Древняя Месопотамия около 3000 до н. э
4.	Мехен	Игра-бродилка	Астрономический прогноз	Египет около 3000 лет до н. э.
5.	Кости	Азартная	Предсказание	Восток около 3000 лет до н. э.
6.	Бирюльки 	Азартная	Развлечение, стратегия	Россия, 19 век
7.	Гусёк 	Гоночный тип	развлечение	Россия 19 век
8.	Таверли 	Шашечный тип	Стратегия, логическая	Древняя Русь 1262 г.
9.	Городки 	Азартная	Стратегия, развлечение	Россия начало XIX века
10.	Шашки	Шашечный тип	Стратегия, логическая	неизвестно
11.	Шахматы	Шахматный тип	Стратегия, логическая	Индия? не менее полутора тысяч лет

12.	Домино	На основе игры в кости	предсказание	Индия и Китай приблизительно XII век н.э
-----	--------	------------------------	--------------	--

ПРИЛОЖЕНИЕ 2

АНЕТИРОВАНИЕ «Роль настольных игр»

1. Играешь ли ты в настольные игры?
2. Какие настольные игры тебе нравятся?
3. Хотел(а) бы ты, чтобы в нашем классе появились интересные настольные игры?
4. Могут ли настольные игры стать частью образования и помочь в обучении и познании истории своего края?

ПРИЛОЖЕНИЕ 3

Ответы. На карточки

1. 2
2. Дом Пионеров №1
3. В 1892 году
4. Бюст М.Ю. Лермонтова в одноименном сквере
5. В 1982 году
6. Ул. Кирова
7. Музей одной картины
8. Никольский стекольный завод
9. В. Г. Белинского
10. Восстание крестьян в селе Кандиевка
11. 1801 год
12. 10 сентября 1906 года
13. 10 мая 1962 года
14. 4 ноября 1948 года
15. 10 мостов
16. Фомин. А.А.
17. Кузнецк
18. 1785 год
19. Ворона
20. 1960 год
21. 1793 год
22. 1915 год
23. 8 техникумов
24. 332 метра
25. 228
26. Ф. Л. Вигель
27. Улица 9-го Января
28. 10 площадей
29. Ул. Пушкина
30. Гоголевский переулок

Рецензия
на проект Кускова Кузьмы, учащегося 10"А"
МБОУ "Лицей современных технологий №2" г. Пензы.
"Настольная интеллектуально-познавательная игра
"Град Пензенский""

Данный проект актуален, так как в наше время дети, подростки и даже взрослые люди все чаще уходят в мир компьютеров, планшетов, телефонов, забывая или даже не зная о существовании других видов интересного и полезного развлечения.

Цель работы: Популяризация настольных игр среди подрастающего поколения (привлечь учащихся к игре в интеллектуально-познавательные настольные игры по истории Пензенского края (краеведению) через игру "Град Пензенский").

Цель игры: приобщить детей разных возрастов, а также их родителей к краеведению, заинтересовать перспективами интересных поисков и открытий.

Предмет исследования: настольные игры. Объект исследования: история Пензенского края.

Методы исследования, которые были использованы в работе: анализ, сравнение, моделирование, создание настольной игры

Практическая значимость: настольную интеллектуально-познавательную игру по истории Пензенского края "Град Пензенский" можно использовать на переменах, уроках истории, во внеурочной деятельности по краеведению, в работе классных руководителей (на классных часах или мероприятиях).

Работа над проектом способствует развитию культурно-исторической памяти, навыков проектной деятельности, формированию мотивации самосознания школьников как граждан своего Отечества, своей Малой Родины.

Реализация проекта позволит расширить горизонты исторического и краеведческого мышления граждан, объединяющего поколения через сохранение исторической памяти.

Проект заслуживает высокой оценки.

учитель истории и обществознания
МБОУ ЛСТУ №2 г. Пензы:


Е.А.Емельянова