

**Ролевая развивающая игра для детей по циклу мультипликационных фильмов
«Ми-ми-мишки», «Лутник».**

Зойкин Максим Валерьевич, учитель информационных
технологий МБОУ СОШ № 40 г. Пензы

Возраст игроков:

5-7 лет;

Количество участников за 1 этап:

10– 14 человек;

Атрибутика игры:

У каждого игрока должна быть шапочка (кефка), на которой есть изображение персонажа, в роли которого играет игрок согласно правилам;

У каждой команды (согласно правилам, 5-6 человек) имеется большая доска и набор маркеров. Также у команд на каждом из двух уровней должны быть доступны «материалы» - по 4 пластмассовые планки, 4 ровные дощечки, 4 тонкие веревки по 50 см. длиной, 4 пустые банки 3 литра. По решению организаторов «материалы» могут дополняться и/или изменяться.

Для игры также понадобиться 10 - 12 больших обручей.

Длительность игры:

3 раунда примерно по 15 минут каждый. По решению организаторов количество раундов может изменяться.

Площадка игры:

На открытом воздухе очищенная от мусора территория (желательно – на опушке леса или на лесной полянке) размером примерно 50 на 50 метров. По решению организаторов количество раундов может изменяться.

Правила игры:

В начале игры ведущий распределяет детей по двум командам по 5 – 6 человек, чтобы в каждой команде было примерно одинаковое количество мальчиков и девочек.

В начале каждого раунда в каждой команде дети должны самостоятельно распределить между собой роли и в зависимости от выбранной роли приклеить к своей кепке соответствующее изображение героя. Если у детей не получается единогласно

распределить роли, помогает ведущий, произнеся при этом фразу: «В этом раунде роли распределяются именно таким образом, но не расстраиваетесь – в следующем задании они будут распределены иначе».

Роли:

Коричневый мишка. Является капитаном команды. Он играет ведущее значение в интеллектуальных раундах. Принимает окончательные решения, опираясь на мнения команды. Отвечает за моделирование ситуаций и изобретений.

Лисы и лисички. 3 - 4 в каждой команде. Играют роль конструкторов и техников. Отвечают за создание или построения реального объекта или ситуации по модели.

Гусеницы (Роль по желанию. В случае отсутствия желающих на этой рольне рекомендуется заставлять детей играть её). Персонаж, играющий для команды отрицательную функцию. 1 - 2 в каждой команде (работают сообща – как бы образуя третью команду). Выполняют ту же задачу, что и вся команда, но: 1. Используют свой собственный метод достижения цели, отличный от командного; 2. **Используют «материалы» и готовые результаты деятельности участников команды.** В результате у гусениц должен быть тот же результат, что и у команд.

1 раунд. «Сбор урожая». Подвижный уровень.

Все участники собирают цветы и шишки на полянке и складывают их в «горшочек» команды (банку). За 1 раз каждый участник должен нести не более 1 цветка. Раунд длиться 10 минут.

Гусеницы могут также использовать собранные цветы участников команд, но только на первых двух минутах раунда.

По окончанию раунда собранные цветы подсчитываются капитанами команд. Детей ждет сюрприз: за каждую ромашку команде начисляются по 2 очка, за каждый колокольчик по 3 очка в дополнении к набранным очкам команды, а за каждую шишку по 2 очка. В подсчете принимают участие все участники команды. Ведущий включается в подсчет только в случае конфликтной ситуации. Подсчет должен занять 3 – 5 минуты.

2 раунд. «Наблюдение за микроорганизмами». Интеллектуальный уровень.

Командам дается задание – сконструировать и построить приспособление для наблюдения за микроорганизмами, используя прилагающийся набор материалов. Раунд длиться 20 минут и разделен на 2 этапа:

1. Моделирование. Все участники предлагают свои идеи, рисуют на доске готовые схемы или частичные элементы. Совместно с участниками капитан должен выбрать самую лучшую схему или построить свою собственную.
2. Конструирование. Из подручных средств создается приспособление. Можно использовать найденные на поляне дополнительные средства.

Гусеницы могут использовать пока не использованные материалы обоих команд и подсматривать схемы (только на начальных этапах).

По окончанию раунда участники оценивают работы команд, выявляя сильные и слабые стороны моделей. За каждое положительное свойство при достижении поставленной цели присваивается 10 баллов, за каждое отрицательное отнимается 2. Участники сами подсчитывают очки. В подсчете принимают участие все участники команды. Ведущий включается в подсчет только в случае конфликтной ситуации. Анализ и подсчет должны занять 5 – 10 минут.

3 раунд. «Доставка результатов наблюдений в лабораторию». Подвижный уровень.

Командам дается задание – доставить результаты наблюдений в лабораторию. Гусеницы (при наличии) объединяются с командами. Раунд длиться 15 - 20 минут и разделен на 2 части: сначала первая команда играет роль лягушек, а потом вторая.

10 – 12 больших обруча располагаются равномерно между самыми удаленными точками на полянке примерно в 3 – 4 метрах друг от друга в 2 – 3 ряда в шахматном порядке. На одном крае формируются все припасы, а на другом – импровизированная лаборатория.

Сначала 5 минут одна команда, а затем после подсчета 5 минут вторая команда должны перенести предметы урожая в лабораторию. Участники транспортировки должны перебегать от одного обруча в другой. В каждом обруче одновременно может стоять только 1 участник. В это время лягушки пытаются поймать участников. Пока участник в круге, ему не угрожает быть пойманым.

Если лягушка ловит участника, тот обязан отдать ей те припасы, что у него есть. Лягушка их относит в импровизированный склад.

По окончанию каждого из этапов раунда участники считают принесенную добычу. В подсчете принимают участие все участники команды. Ведущий включается в подсчет только в случае конфликтной ситуации. Анализ и подсчет должны занять 5 – 10 минут.

Что даёт игра участниками, какие навыки формируются:

Формирование математического, логического мышления, конструкторских навыков и навыков проектирования объектов и моделирования ситуаций. Развитие ситуативного мышления, умения работать в команде.