Краткая пояснительная записка

к проекту «Интерактивная игра на английском языке»

учащегося 8А класса

МОУ «Заволжская СОШ им. П. П. Смирнова»

Разинкова Никиты

руководитель: Ерофеева Наталья Александровна

**Обоснование выбора темы проекта:**

Сегодня практически в каждом доме появился компьютер, интерес к настольным играм пропадает, но в действительности, это не так. Настольные игры являются одним из лучших развлечений для детей .Они способны объединить детей ,тренируют внимание, терпение и усидчивость. Кроме того, такие игры являются не просто развлечением. Они развивают способности и таланты ребенка. В магазинах продается огромное разнообразие настольных игр,но мне кажется, что самая интересная игра-эта та игра, которая придумана и сделана своими руками.

**Цель:**

Создать тематическую настольную игру своими руками

**Продукт:**

Настольная игра

**Задачи:**

**1.**изучить историю настольных игр.

**2.**узнать и познакомиться с последовательностью изготовления настольной игры своими руками.

**3.**придумать правила игры.

**4.**подобрать необходимый материал

**5.**познакомить ребят нашей школы с игрой

**Краткое описание хода выполнения проекта и полученных результатов:**

Моя цель – создание простой игры на английском языке. Я решил, что создам настольную игру.

Сначала я нашел информацию о том, какие бывают настольные игры.

**Классические настольные игры**. Они существуют уже десятилетиями (и даже столетиями) и стали настоящими народными развлечениями. К ним можно отнести такие игры, как шахматы, шашки, нарды, монополия, "Монополия " и др. Обычно в них может играть от 2 до 4 человек.

**Карточные игры**. Это игры, в которых используются игральные карты. Если раньше это была обычная колода карт, то сейчас разнообразие просто зашкаливает! К ним относятся игры, такие как покер, "Дурак", "Козел", "Свинтус", "Имаджинариум" и многие другие.

**Семейные игры**. Это игры, которые подходят для развлечения всей семьей. К ним относятся игры, такие как "Скрабл", "Доббль", "Каркассон", "Дженга", "Крокодил".

**Игры-головоломки.** Это игры, которые требуют от игроков решения различных головоломок и задач. К ним относятся игры, такие как "Кодовые имена", "Манхэттен проект", "Кубик-рубика", различные квест-боксы.

**Бродилка -один из старейших классов игр**

Далее я определился с видом моей игры – игра-бродилка. Цель игры - провести свою фишку (несколько фишек) по заготовленному маршруту. Расстояние, на которое игрок может продвинуть свою фишку определяется броском игральной кости (кубика.) Обычно в игре присутствуют дополнительные правила, дающие выгоды или наказания игрокам, чья фишка попала на определённое поле.

Сначала нужно было отобрать материал, на котором будет основана моя игра. Я решил, что моя игра будет основана на грамматике. Я выбрал простое настоящее время и подобрал простые словосочетания. Игрок, попадая на поле должен составить предложение: утвердительное, вопросительное или отрицательное. Я расставил словосочетания на листе формата А3 и оформил фон игры в космической тематике.

В итоге я получил продукт, который далее продемонстрировал 6 классам.

