

Петр ГРИГОРЬЕВ, ученик 4 «В» класса школы № 26 г. Москвы

Руководитель: Т.Г. Маркова, учитель технологии Г.К. Вершинникова, классный наставник

КОЛУМБЫ КОСМОСА

НАСТОЛЬНАЯ СТРАТЕГИЧЕСКАЯ ИГРА

Меня зовут Петр Григорьев. Я учусь в 4 «В» классе 26-й школы г. Москвы. Мне нравится создавать модели из конструктора, лепить из пластилина и рисовать. Я очень люблю читать книги, особенно фантастические. Мои любимые писатели С. Лем и Р. Шекли.

Одно из любимых занятий — играть в настольные стратегии. Я так увлекся ими, что решил придумать собственную игру. Мне пришлось задуматься: где будет происходить битва? Как и многие, я интересуюсь космосом, полетами к звездам и люблю читать фантастические книги. Поэтому подумал, что космическая баталия, пожалуй, будет интересней всего.

Оставалось только решить, какими должны быть фигурки для этой игры. Конечно, можно было воспользоваться уже готовыми войсками из старых игр, но я решил, что игра должна быть доступна всем, и слепил их из пластилина. Этими фигурками стали космические корабли, путешествующие от звезды к звезде на солнечных парусах. Я создал их по мотивам компьютерной игры «Планета сокровищ. Битва при Проционе».



Актуальность:

Настольные игры развивают логику, фантазию, внимательность, тренируют память, стратегическое мышление. Настольные игры — это всегда живое общение, что особенно важно в наш компьютерный век.

К тому же, как правило, время игры на компьютере родители ограничивают (врачи рекомендуют не более 40 мин в день), а играть в настольные игры можно все свободное время, привлекая друзей и родителей.

Особенности:

Для этой игры было создано не только игровое поле, но и фигурки и армлисты.

Цель работы: доказать, что интересной и увлекательной может быть не только компьютерная игра и что, выбрав актуальный сюжет, легко заинтересовать ребят настольными играми.

Результат работы:

- эта работа позволила узнать много интересных фактов о Вселенной. Готовя проект, я заинтересовался такими терминами, как «солнечный ветер», «световой год», а также узнал, чему равна скорость света и что звезда Процион существует на самом деле. Получить эту информацию помогли энциклопедии о космосе;
- я много беседовал с папой о проблемах освоения космоса и внеземных цивилизациях;
- была создана новая настольная стратегическая игра и разработана инструкционная карта по ее изготовлению;
- на основе полученной информации я смог подготовить электронную презентацию;
- выступил с защитой проекта перед ребятами из разных классов начальной школы;
- в моем классе есть ребята, которые увлеклись идеей этой игры и дома, используя мою инструкционную карту, создали игровое поле и космические флоты из пластилина. По их отзывам я могу судить, что игра оказалась удачной.

Выводы

Этот проект:

- стимулирует получение новых знаний через игровую форму;

- развивает у ребят прикладные навыки — учит рисовать и лепить;
- развивает фантазию и раскрывает творческий потенциал детей.

Колумбы космоса

Настольная игра создана по мотивам мультфильма «Планета сокровищ» (студия «Уолт Дисней») и одноименной компьютерной игры.

В необъятных просторах космоса сошлись в жестокой схватке три могучих звездных флота: королевский, закаленный в сражениях и готовый ринуться в бой; флот Прочиона — воплощение скорости и изящества; пиратский — армада кораблей, команды которых не знают ни страха, ни пощады. Их цель — отстоять свою и захватить вражескую территорию. Кто же победит? Это можете решить только вы, взяв под командование одну из небольших эскадр и отправившись в увлекательное путешествие по Вселенной.

Цель игры: уничтожить базу противника.

Комплектация игры:

- Поле.
- Корабли.
- Базы.
- Армлисты.
- Кубик (12 граней).
- Линейка.
- Карандаш.
- Ластик.

Количество игроков: от двух до трех.

Количество кораблей у каждого игрока:

- Один линкор.
- Два фрегата.
- Три канонирских лодки.

Ориентировочное время игры: 30–90 минут.

ИНСТРУКЦИОННАЯ КАРТА ИЗГОТОВЛЕНИЯ НАСТОЛЬНОЙ ИГРЫ

Необходимые материалы для изготовления изделия: картон для поля; гуашь разных цветов и кисточки; циркуль; карандаш; пластилин для изготовления кораблей; зубочистки для мачт; ножницы; бумага для изготовления армлистов; фломастеры и ручки для оформления.

Ход работы.

Изготавливаем поле для игры.

1. Готовим лист картона (размером приблизительно 1 × 1 м). Если такого большого листа нет, его можно склеить из картонных листов А4 с помощью скотча.



2. Эскиз (на картоне циркулем рисуем контуры планет и комет).

3. Поэтапно (чтобы краски не смешивались) раскрашиваем планеты.

4. Раскрашиваем космическое пространство.

5. Изготавливаем астероиды и космические базы (из пластилина) и прикрепляем их к полю.

Изготавливаем корабли.

1. Изготавливаем из пластилина корпуса кораблей (для каждого типа кораблей — особый).

2. Делаем мачты кораблей (из зубочисток, для каждого корабля разной длины).

3. Изготавливаем парус (делаем круг из желтого пластилина и стеком разрезаем на две части).

4. Устанавливаем паруса на мачты (по два или по одному), а мачты — на корпус.



Изготавливаем базы.

1. Вылепите овал из пластилина зеленого цвета.

2. На базе королевского флота строится город (дома из коричневого пластилина).

3. На базе проционов воздвигается пирамида (из пластилина белого цвета).



4. На базе пиратов строится стена (из пластилина красного цвета).

Изготавливаем армлисты.

1. Изготавливаем из картона карточки размером 8×8 см, числом, равным количеству баз и кораблей, участвующих в игре (вырезаем из разноцветного плотного картона).

2. Чертим на карточке таблицу.

3. Заполняем ее (наверху — название корабля (базы), ниже указываются пять пунктов — броня (у фрегатов 8, у линкоров 12, у канонирских лодок 6, у баз 16), защита (у фрегатов 8, у линкоров 10, у канонирских лодок 7, у базы 10), мощность стрельбы (у фрегатов 1, у линкоров 2, у канонирских лодок 0, у базы 2), скорострельность (у фрегатов 1, у линкоров 2, у канонирских лодок 1, у базы 1), маневр (у фрегатов 7, у линкоров 4, у канонирских лодок 10, у базы 0).

4. Вдоль правого края армлиста отчерчиваем узкую колонку и делим ее по горизонтали на узкие прямоугольники. Их количество должно быть равным числу в графе «Броня».

Изготавливаем линейку.

1. Делаем заготовку (вырезаем из плотного картона полоску размером 15×3 см).

2. С помощью фломастера наносим деления (длина 2,5 см).



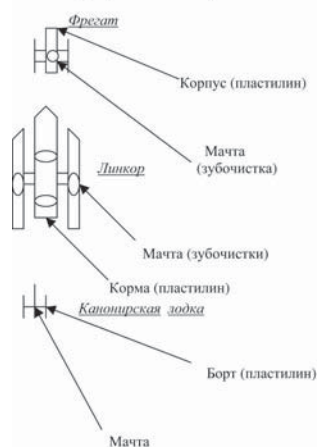
Боевые корабли



Королевский флот



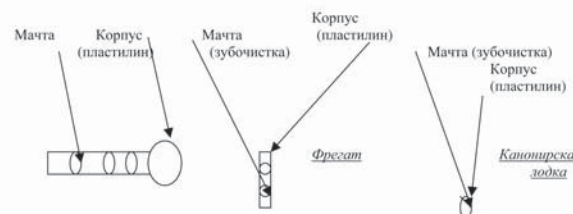
Процонионские корабли



Королевский флот



Пиратский флот



Правила игры.

За один ход игрок может выполнить следующие действия: движение, атака, починка. Корабли делают разное количество выстрелов (скорострельность в армисте: зависит от типа корабля).

1. Движение.

Каждый корабль делает количество шагов, указанное в его армисте (карточки с характеристиками корабля) под заголовком «маневр». Они измеряются с помощью специальной линейки с делениями по 2,5 см каждое (линейка сделана из картона).

2. Атака.

Мощность атакующего корабля складывается с результатом, выпавшим на кубике, и вычитается из защиты цели.

3. Результаты атаки.

Если результат отрицательный (например, -2), то броня цели понижается на это число и в шкале броня заштриховывается необходимое количество прямоугольников. Если заштрихованы все прямоугольники — корабль уничтожен.

4. Починка кораблей.

Корабли чинят на своей базе по два повреждения за один ход.

5. Иллюстрации.

