

Здравствуйте, меня зовут Якушева Елизавета, мне 9 лет, учусь в школе № 26 г. Москва, 3 «Д» класс. Я хочу рассказать Вам о своем новом проекте настольной игры по мотивам английских сказок. Данный проект был подготовлен для участия в конкурсе школы English First, в которой я уже занимаюсь, третий год по программе High Flyers. Проект представляет собой игру на английском языке, целью которой является проверка языковых знаний играющих. Участники игры, в количестве трех человек, поочередно бросая кубик, передвигают свои фишки. Попадая на определенное поле игры, участник отвечает на вопросы по теме английских сказок. В игре представлены три мои любимые английские сказки:

«Питер Пэн», «Винни-Пух и его друзья» и «Алиса в стране чудес». Все вопросы, а также ответы участников звучат на английском языке. Игра задумывалась как раскрывающаяся книга, в которой каждая страница представляет собой отдельную сказку. При открытии страницы рисунки приобретают объемную форму, и раздается звуковое сопровождение. Выигрывает в игре тот, кто быстрее всех дойдет до финиша, правильно отвечая на вопросы игры.

Мой проект, пройдя отборочный тур и поучаствовав в финале, принес мне победу в конкурсе EF. Награда, которую мне присудили за участие в конкурсе, является грант на продолжение обучения в данной школе. Я очень довольна, что моя работа принесла мне победу, ведь я уже второй раз выигрываю этот конкурс, но я бы не добилась всего этого без помощи моего преподавателя студии «Академия мастерства» Марковой Татьяны Григорьевны. Огромное спасибо ей за участие в этом проекте. А сейчас я хочу немножко рассказать, как я все это сделала.



НАСТОЛЬНАЯ ИГРА ПО МОТИВАМ АНГЛИЙСКИХ СКАЗОК

ИЗГОТОВЛЕНИЕ ПЕРВОЙ СТРАНИЦЫ ИГРЫ ПО МОТИВАМ СКАЗКИ «ПИТЕР ПЭН»

Определившись с концепцией игры и выбрав сказку, приступаем к изготовлению первой страницы.

Берем два белых листа картона и рисуем на них фоновый рисунок, в данном случае это был ночной Лондон. В центре листа располагаем здание Биг-Бэна. По задумке при открытии страницы он приобретает объем, при этом звучит бой часов Биг-Бэна.

На плотном листе бумаги рисуем главных персонажей сказки, а также Млечный Путь, который и будет являться основанием для крепления фигурок к основному листу картона.



Для Питера Пэна делаем из зеленой ткани на-
кидку и раскрашиваем ее под листву.



На таком же плотном листе рисуем верхнюю
часть Биг-Бэна. Раскрашиваем его.

После этого все собираем вместе и смотрим, что
получилось.

Млечный Путь украшаем блестками и стразами
для придания ему сказочного вида.



Установка звукового модуля и нанесения иг- рового поля.

Для придания «голоса» Биг-Бэну я использова-
ла звуковой модуль из старой книги для малышей.
Аккуратно разобрав книгу, извлекаем сам модуль и
выключатели звука, которые при открытии страни-
цы включают определенную звуковую дорожку.

Выключатели вставляем между листов картона
с таким условием, чтобы при полном раскрытии
страницы звучали бы удары колокола Биг-Бэна.

Из цветной переливающейся бумаги вырезаем
игровые поля в форме звездочек.

Приклеиваем их к основной странице.

К боковинам страниц приклеиваем дополни-
тельные вкладки, на которых будут размещены во-
просы по данной сказке.

Наносим на них блески и украшаем стразами.

Страница со сказкой о Питере Пэне готова.

Размещаем вопросы по сказке на раскрываю-
щихся листах.

Вопросы к игре, страница Питер Пен

1. Read and Translate: «Second to the right and
straight on till morning»

2. Say true or failed. The lost boys were afraid of
fighting the pirates.

3. Read and Translate: «She started up with a cry
and saw the boy and some how-she knew at once that
he was Peter Pan».

4. Say: Nana looked after...:

a) kittens; b) puppies; c) children.

5. Say: Mr. Darling put...:

a) airing; b) an earring; c) a chain.

6. Say: Nana worked...:

a) deadly; b) well; c) so-so.

7. Say true or false: «Hook is Peters greatest
enemy».

8. Read and Translate: «All children exceptions
grow up».

9. Read and Translate: «He could sleep in the air
without falling, by lying on his back».

10. Say true or false: «Peter always close the
easiest way of doing things».

11. Say true or false: «Wendy is afraid of Hock».

12. Read and Translate: «Certainly Wendy had
been dreaming».

13. Say true or false: «Hook doesn't fight fairly».

14. Read and Translate: «I think he comes in by
the window».

15. Say true or false: «Tiger Lily doesn't know how
to swim».

16. Say true or false: «Peter is very good at imita-
ting people s voices».

17. Read and Translate: «Ill teach you how to jump
on the wind s back and then we go a way».

18. Say: Nana was a...:

a) small; b) big.

19. Who said this? «It must be sewn on».

20. Who said this? «I ran a way the day I was
born».

21. Say true or false: «After the fight the Lost Boys
didn't know where Peter and Wendy were».

22. Say true or false: «Peter cut off Captain Hook
are enemies».

23. Say true or false: «The Lost Boys live together
under the ground».

24. Say true or false: «The Lost Boys don't want to
have a mother».

25. Say true or false: «The children decided to hide
in the water when they saw the pirates boat coming».

26. Say: Nana was a...:

a) cat; b) mouse; c) dog.

27. Who said this? «Second to the right and then straight on till morning».

28. Say: Nana could say...

a) mew; b) bow; c) quack.

29. Who said this? «But your mother gets letters, doesn't she?»

30. Say true or false: «The pirates wanted to kill Wendy».

ИЗГОТОВЛЕНИЕ ВТОРОЙ СТРАНИЦЫ ИГРЫ ПО МОТИВАМ СКАЗКИ «ВИННИ-ПУХ И ЕГО ДРУЗЬЯ»

Как и в первом случае используем плотные листы белого картона. На них наносим основной фон игры, а также игровое поле в виде кружков. Поле украшаем вырезанными из цветной бумаги цветами и листочками.



Из листа ватмана вырезаем и раскрашиваем домик и персонажей сказки. Домик украшаем зелеными листочками.

Между листами картона вставляем выключатель от звукового модуля.

Страницы сказки «Питер Пэн» и страницы сказки «Винни-Пух и его друзья» склеиваем вместе.

При раскрытии игры домик Винни-Пуха поднимается в горизонтальное положение и раздается смех его друзей.

Приклеиваем дополнительные вкладки с вопросами.



Украшаем их цветами и листочками.

Страница игры готова. Размещаем вопросы по сказке.

Вопросы к игре, страница Винни-Пух

1. Say true or false: «Winnie-the-Pooh and Christopher Robin were friends».

2. What did Winnie-the-Pooh want the balloon for?

3. Say who: «went to his friend Christopher Robin».

4. Say why: «Rabbit said that no body was at home».

5. Why did Winnie-the-Pooh begin to climb the tree?

6. What did Pooh ask Christopher Robin to do to get him down?

7. Say true or false: «Winnie-the-Pooh thought for a long time sitting near the pack-tree».

8. Did Christopher Robin say anything when he saw the front half of Pooh?

9. Were did Winnie-the-Pooh come to when he was out walking?

10. Read and Translate: «The great thing is not to let the bees know you're coming».

11. Say true or false: «Winnie-the-Pooh didn't like honey at all».

12. Say why: Pooh had to call out «Is any body at home twice?»

13. Who was walking in the forest humming proudly to him?

14. Say true or false: «It was Thursday when Winnie-the-Pooh decided to get some honey».

15. Say true or false: «Christopher Robin had no balloon at home».

16. Read and Translate: «Bear felt he was getting thinner and thinner».

17. Whom did Rabbit go for?

18. Say true or false: «Winnie-the-Pooh wanted to deceive the bees trying to look like a cloud».

19. Read and Translate: «Isn't it funny how a bear likes honey Buzz! Buzz! Buzz! I wonder why he does».

20. What did Pooh like to have at eleven o'clock in the morning?

21. Read and Translate: «You must get thin again».

22. Read and Translate: «It all comes of liking honey so much».

23. Say why: «Pooh wanted Christopher Robin to read a Sustaining Book to him».

24. Read and Translate: «Do you mind if I use your back legs as a towel horse?»

25. Read and Translate: «If he let go of the string, he would fall».

26. Say why: «Every body felt guide hopeful again when Christopher Robin came».

27. Read and Translate: «What about a mouthful of something?»

28. Why did Winnie-the-Pooh ask Christopher Robin to bring his umbrella?

29. Read and Translate: «You never can tell with bees».

30. Say why: «Winnie-the-Pooh was glad to see the hole».

31. Say why: «Pooh didn't eat bread».

32. Say true or false: «Winnie-the-Pooh didn't like stories about himself».

33. Say why: «Winnie-the-Pooh got stuck».

34. Read and Translate: «You can keep anything in it».

35. Say true or false: «There were about a hundred bees flying around the tree».

ИЗГОТОВЛЕНИЕ ТРЕТЬЕЙ СТРАНИЦЫ ИГРЫ ПО МОТИВАМ СКАЗКИ «АЛИСА В СТРАНЕ ЧУДЕС»

При изготовлении третьей страницы игры применяем все те же методы что и были использованы раньше на первых двух страницах.

Изготавливаем розы из красной и белой бумаги, путем приклеивания лепестков друг к другу.

Готовые розы приклеиваем к кроне дерева.

К основанию дерева примеряем двух персонажей из сказки, добиваясь того, чтобы они раскрывались вместе с деревьями.



Игровое поле рисуем в виде игральных карт и размещаем их в форме сердца.

Все игровое поле украшаем сердечками.

На старте и финише рисуем Чеширского кота и Белого кролика с часами в руках.

Звуковой модуль в этом случае будет издавать звук часов и отчаянный крик белого кролика.

Устанавливаем выключатель звукового модуля на эту страницу.

Дополнительно размещаем вопросы по сказке, как и в первых двух случаях на раскрывающихся листах.



Вопросы для игры, страница Алиса

1. Could the Rabbit talk?
2. Read and Translate: «It was grinning from cat to eat».
3. The Cat said «We are all ... here»:
a) happy; b) mad; c) friendly.
4. Read and Translate: «They were quickly painting them red».
5. Why did the gardeners paint the roses?
6. On a Little bottle it was written...:
a) drink me; b) don't drink me; c) smell me.
7. What did she take from one of the shelves?
8. Read and Translate: «I look like a serpent with my long neck».
9. What was written on the cake?
10. White Rabbit had ... eyes:
a) pink; b) green; c) red.
11. What happened to Alice at the White Rabbit's house?
12. What did the birds cry?
13. A Rabbit took a ... out of his pocket:
a) pen; b) watch; c) key.
14. Read and Translate: «Off with his head».
15. What did Alice see in front of there when she was swimming?
16. Whom did Alice see on the mushroom?
17. Read and Translate: «I'm glad I don't, get birthday presents like that».
18. What could Alice see on the walls of the hole?
19. What did Alice do when her head hit the ceiling?
20. Read and Translate: «A bright idea came in to her head».
21. Did Alice want to play croquet with the Queen?
22. Read and Translate: «Alice did not think it very funny at first».
23. The Cheshire cat could...:
a) grin; b) sing; c) dance.
24. Read and Translate: «The little door was locked again».
25. Whom did Alice see when she was sitting on the grass?

26. It was written «...» on small cake.
 a) Don't eat me; b) Look at me; c) Eat me.
 27. Was the Queen angry?
 28. Read and Translate: «She drank some more».
 29. Alice swam in the...:
 a) milk; b) tea; c) tears.
 30. How old was Alice?
 31. Read and Translate: «Oh, what a funny dream» aid Alice.
 32. On a large mushroom there was a large...:
 a) caterpillar; b) butterfly; c) fly.
 33. What did Alice's sister say?

ИЗГОТОВЛЕНИЕ ИГРОВОГО КУБИКА И ФИШЕК ДЛЯ ИГРЫ

Игровой кубик и фишки для игры в виде персонажей сказок изготавливаются из пластика.

Сначала вылепливается фигурка сказочного героя. После этого фигурки запекаются в духовке при температуре 100 °С 10 минут. При этом пластик приобретает твердость. Наносим на готовые фигурки специальный лак.



Кубик изготавливаем тем же способом.



Цифры на игровом кубике формируем из цветных страз.

Фишки и игровой кубик готовы.

Материалы, используемые для изготовления игрового кубика и фишек.



ИЗГОТОВЛЕНИЕ ВНЕШНЕЙ И ВНУТРЕННЕЙ СТОРОНЫ ОБЛОЖКИ ИГРЫ

Два листа плотного картона склеиваем между собой.

То же самое делаем для второй части обложки.

Собранный картон оборачиваем листом золотистой бумаги.

Чтобы не оставалось воздушных пузырей на внешней части обложки, аккуратно разглаживаем ее тряпочкой.

Внутреннюю часть обложки проклеиваем красной оберточной бумагой.



На лицевой части располагаем рисунок феи Динь-динь и название игры на английском языке.



Украшаем все стразами и блестками.
 В самый последний момент крепим к обложке мешочек с игровыми фишками.
 Игра готова.

Общий вид игры.



ИНСТРУКЦИЯ К ИГРЕ

Цель игры — изучение английского языка в увлекательной игровой форме и ознакомление с английскими сказками.

В игре может участвовать от 1 до 3 человек. Фишки устанавливаются на поле с надписью «Старт». Игроки по очереди бросают игровой кубик и передвигают фишки на число выпавших на кубике ходов. Попадая на игровое поле, игрок отвечает на соответствующий вопрос игры. За правильный ответ на вопрос игрок получает одно очко. Если игрок не отвечает на вопрос, он пропускает ход, и другим игрокам предоставляется шанс ответить на этот вопрос и получить дополнительные очки. В игре также существуют поля, попадая на которые игрок пропускает ход. Игра заканчивается, когда все игроки достигают финиша.