**Внеклассное мероприятие «Марафон (день) настольных игр»**

**Ю.А. Сёмина, страший вожатый, ГБОУ гимназия №399**

**Тематическое направление:** интеллектуально-развивающее.

**Тема мероприятия:** Марафон (день) настольных игр

**Целевая аудитория мероприятия:** 7 классы

**Цель:** пробудить интерес к настольным играм

**Задачи:**

* Познакомить учащихся с историей происхождения настольных игр;
* Популяризовать настольные игры среди школьников;
* Совершенствовать коммуникативные навыки учащихся, умение работать в команде.

**Форма проведения воспитательного мероприятия:**

Марафон настольных игр: учащиеся делятся на 4 группы, занимают столы в соответствии с маршрутным листом.

**Ресурсы, необходимые для подготовки и проведения мероприятия:** сведения в интернет-ресурсах о настольных играх, иллюстративный материал, презентация, настольные игры (ученики могут принести с собой различные виды настольных игр)

**Межпредметные связи:** история, информатика, обществознание.

**Формы работы**: работа в группах

**Сценарий**

Реквизит: Монополия-2,Имаджинариум-1,80 дней вокруг света – 1,Шахматы-1,Шашки-1, «Кошачья лапка»

Зоны (бланки), Бланки участников, презентация, фоновая музыка.

*Звучит музыкальное сопровождение на выход ведущих*

*Презентация слайд 1*

**Ведущий 1:**Добрый день, друзья! Мы рады приветствовать вас на Марафоне, посвященном играм.

**Ведущий 2:** Вас ждет двухчасовое погружение в 4 зоны с разными играми, но сначала поговорим об истории возникновения игры.

*Презентация 2 слайд*

**Ведущий 1:** С древних времен игры выполняют обучающую функцию, в них отражаются различные стороны жизни, воспроизводятся реальные трудовые и бытовые ситуации с целью их освоения. Они способствуют выработке необходимых навыков, развитию способностей. Первые игры, как средство обучения и передачи информации, возникли еще в первобытном обществе.

**Ведущий 2:** Главная задача первобытного человека заключалась в добыче пищи для себя и сородичей посредством охоты. Чтобы найти практические решения удачной охоты, уже на ранних стадиях своего развития люди пытались обговаривать типичные для охоты ситуации, восстанавливали детали прошлых охот, имитировали варианты предстоящих, что являлось признаком игры.

**Ведущий 1:** С развитием общества совершенствуются орудия труда, развивается язык, человеческое мышление, меняется форма и содержание игр, которые становятся разнообразнее, сложнее и богаче по содержанию. В играх проявляется ум, смекалка, сила, ловкость участников и лучшие национальные традиции. Они становится важной частью досуга.

*Презентация 3 слайд*

**Ведущий 2:** В мире существует огромное множество игр, начиная со спортивных, ролевых, пряток, догонялок, зимних развлечений (санки, коньки, лыжи) и заканчивая настольными, логическими и компьютерными.

Игры, целью которых является развитие умственных способностей, логического мышления, сообразительности, улучшение памяти человека, называются развивающими.

В таких играх заключен вопрос, поставлены задачи, которые необходимо решить.

*Презентация 4 слайд*

**Ведущий 1:** Первыми играми, которые многие относят к интеллектуальным, были шашки, игральные кости, шахматы и многие другие.

Таким играм насчитывается уже несколько тысячелетий. Из настольных игр самой древней считается «сенет», напоминающий шашки.

Игра была известна в Древнем Египте еще 4 тыс. лет до н.э. В нарды играли за 3 тыс. лет до н.э., а знаменитая игра «го» существовала 2,5 тыс. лет назад. Точное время изобретения шахмат не установлено, но изображения игроков за шахматной доской были обнаружены на древнеегипетских памятниках, что свидетельствует об их древнем происхождении.

*Презентация 5 слайд*

**Ведущий 2:** Немало лет и таким играм как викторины, загадки, шарады, тесты, анаграммы. Сегодня интеллектуальные игры часто превращаются в различные шоу. Вопросы викторины с познавательной информацией свидетельствуют об определенной эрудиции у участников групповой, семейной или индивидуальной игры. Командная игра позволяет проявить собственный интеллект, лидерские качества, одновременно, учит толерантности и умению прислушиваться к мнению партнеров.

**Ведущий 1:**   Викторины бывают тестовые и сюжетные. В тестовых викторинах участникам предстоит ответить на вопрос и получить соответствующую оценку. Ярким представителем подобных развлекательных интеллектуальных игр стала телеигра «Что? Где? Когда?», появившаяся на наших экранах в 1975 г. Прототипами американского «Quiz» стали российские «Брейн-ринг», «Своя игра». В более сложных сюжетных викторинах участникам предлагается игровой сюжет, например, «Колесо истории».

**Ведущий 2:** Под интеллектуальными играми подразумеваются все виды настольных, логических, а также компьютерных игр. Сегодня, как и много тысячелетий назад, значимость и интерес к таким играм не ослабевает, а, напротив, получает все большую популярность и развитие.

*Презентация 6 слайд*

**Ведущий 1:**  Современные школьники, обожающие компьютерные игры и любящие играть, могут превратить свое увлечение в область профессиональной реализации и обучиться на специальности в сфере геймдев.

Для этого требуется пройти профильное обучение на факультете информационных технологий и выбрать наиболее интересную область узкой гейм специализации. Например, геймдизайнер, разработчик, аниматор, разработчик софта,звукорежиссёр.

*Презентация 7 слайд*

**Ведущий 2:**  Сегодня на марафоне пройдут турниры по таким играм как – Монополия – 1 зона, 80 дней вокруг света-2 зона, Имаджинариум, Кошачья лапка - 3, зона; шахматы, шашки-4 зона.

**Ведущий 1:**

Одержав победу в 3-х зонах участники получат дипломы!

**Ведущий 2:** Все вы получили бланки, где написан порядок прохождения вами игровых зон. Посмотрите свои бланки.

Первая зона – ваша стартовая. В бланках ведущий делает отметку-победитель вы или просто участник.

**Ведущий 1:**

По окончанию марафона участники сдают свои маршрутные листы ведущим и мы определяем победителей.

**Ведущий 2:** Все заняли свои места? (дааа) Внимание - долгожданный сигнал! (звучит сигнал старта площадки) Удачи всем!

**Ведущий 1:** Друзья, пришло время подводить итоги фестиваля.

Победители нашего марафона настольных игр стали….

ФИО,ФИО.

Абсолютному чемпиону, победителю всех 4 зон в подарок –настольная игра.

Аплодисменты всем участникам и организаторам!

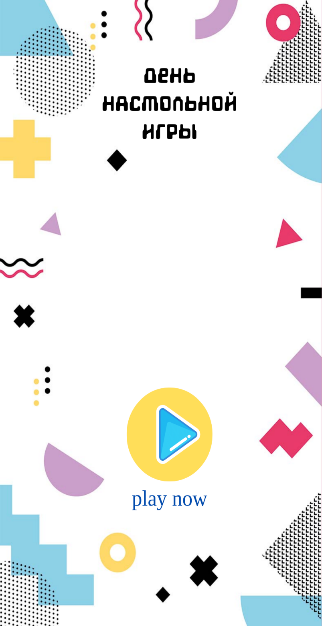
***Игровая часть марафона***

*Участники играют в игровой зоне, и получают маршрутный лист отметки о прохождении зоны и о результате.*

*Одержавших победы награждаем дипломами, абсолютного чемпиона настольной игрой.*

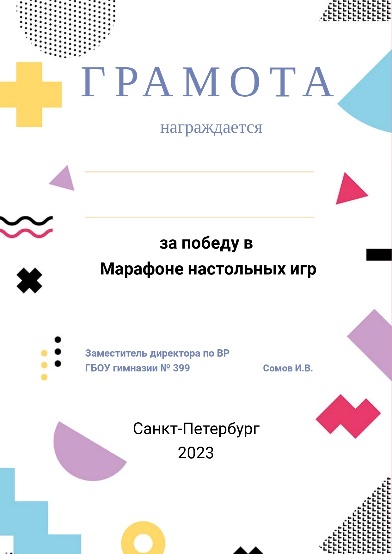
Приложение 1

Бланк участника



Приложение 2

Грамота

****