

Отрядная интеллектуально-развлекательная игра «Космический интерлидер» адаптированная разработка (в основе – правила настольной игры «Uno»)

Чухина Анна Максимовна, г. Рыбинск, Ярославская область

Краткое описание механики активности

Возраст игроков: 14-17 лет.

Количество игроков: от 15 до 30 человек.

Тема: международное развитие космического пространства

Игра направлена на развитие стратегического мышления и работы в команде, а также воспитание культуры выбора.

Цель игры – расширение знаний подростков об истории освоения космоса посредством вовлечения в игровую деятельность.

Игроки делятся на команды по 5-6 человек, придумывают название своей команде.

В легенде игры «Космический интерлидер» рассказывается о космической гонке, начавшейся в конце 50-х годов между СССР и США, что и по сей день соперничество в космической сфере сохранилось. Командам необходимо соревноваться друг с другом за первенство в создании первого туристического космического корабля многоразового пользования.

Реквизит:

– Стандартная колода настольной игры «Uno» с приклеенными к каждой карте (кроме активных карт «+2 карты» и черных активных карт «смена цвета» и «смена цвета +4 карты») вопросами и творческими заданиями по заданной тематике игры. Модель игровой карты представлена на рисунке 1.

– Прочий реквизит, зависящий от конкретно подобранных творческих заданий.



Рисунок 1. Модель игровой карты

Правила игры:

Команды вытягивают по 7 карт из стандартной колоды настольной игры «Упо». Верхняя карта колоды переворачивается картинкой вверх и с неё начинается игра (если на карте обозначена цифра). Если это карта действия, то её убирают в середину колоды и переворачивают следующую карту колоды.

Первой команде, которая сможет ответить на вопрос, обозначенный на выпавшей карте, дается право первого хода в игре. Если в начальной карте выпало задание, то все команды в ходе баттла выполняют его, а ведущий выбирает лучшую команду, которая и начнет игру. Игра начинается по часовой стрелке.

В свой ход каждая команда должна положить карту в игровую колоду, при этом карта должна совпадать с верхней картой в игровой колоде по цвету или по картинке. Если у команды нет подходящей карты, то они берут одну карту из колоды банка и, если она подходит, они могут сделать ход только этой картой, или забрать на руку.

Таким образом, команда ходит одной из карт под следующую команду игроков, которым придется ответить на выпавший в карте вопрос. На обсуждение дается 30 секунд. В случае неверного ответа отвечающей команде придется пропустить ход, а в случае верного ответа команда делает свой ход картой под другого участника.

Если на карте выпало творческое задание, то его придется выполнять обеим командам, а ведущий выбирает лучшую команду. Если в баттле выиграла команда, которая подкидывала карту, то проигравшая команда пропускает ход. А если в баттле лучшей стала команда, под которую положили карту, то проигравшая команда берет одну карту из колоды.

Также игроки могут пойти в свой ход картой на чёрном фоне независимо от того, какая карта лежит сейчас верхней в игровой колоде. Тогда следующая команда не выполняет никаких заданий и не отвечает на вопросы, а просто делает свой ход под следующую команду (карта «смена цвета»), либо забирает 4 карты из колоды и пропускает ход (карта «смена цвета +4 карты»). При выпадении карты «+2 карты» команда забирает 2 карты из колоды и пропускает ход.

Если у команды есть несколько карт, которыми они могут сходить под следующих игроков, то свой выбор они могут сделать, исходя из заданий на карточках, и подкинуть соперникам более сложный вопрос. Победителями станет та команда, которая первой скинет в колоду все карты. Именно эти молодые ученые станут первыми разработчиками единственного в мире туристического многоразового космического корабля. В конце игры команде победителей выдается патент на изобретение.

Темы вопросов и заданий разбиты по цветам карт:

- Красные карты – «мечты о космосе» - вопросы на тему: ученые и астрономы, изучавшие космическое пространство до 1950-х годов.
- Зеленые карты – освоение космоса в 1950-1990-е гг.
- Синие карты – покорение космоса в 21 веке.
- Желтые карты – знаменитые космонавты и факты из их жизни.