

Настольная игра

MONSTER QUIZ

Настольная игра Monster Quiz – это новый подход к использованию игровых технологий на уроке. Игра, которая объединяет использование программного обеспечения SMART Notebook с огромным игровым полем размером 3 x 2 метра. Таким образом, в процессе игры ученики постоянно переключаются от работы с интерактивной доской к участию в настольной игре, что позволяет сохранять мотивацию и лучше удерживать внимание учеников при отработке знаний на любом уроке.

Игра подходит для любого предмета, может быть использована как отдельными фрагментами, так и целиком согласно описанию ниже. Предполагается, что ученики также принимают участие в разработке игры, заранее придумывая вопросы для команд соперников.

Таким образом, до начала игры «Monster Quiz» ученики готовят вопросы, которые будут использованы позднее в ходе игры, стараясь победить оппонента во время «дуэли вопросов». Тематика, форма, содержание вопросов меняется в зависимости от требований учителя, изучаемого материала и задач урока.

Игра состоит из нескольких частей:

- **Игровое поле (3 x 2 метра) – 1 шт.**



- **Карточки с монстрами (8 см в диаметре) – 54 шт. (9 монстров на каждую группу, максимум 6 групп)**



- **Карточки с детенышами монстров** – 54 шт. (9 монстров на каждую группу, максимум 6 групп)



- **Фишки игроков** (6 шт.)



- **Игральный кубик** (1 шт.)

Цель игры

В игре могут одновременно принимать участие до 6 команд или индивидуальных игроков (далее Игрок). Задача игроков выиграть 9 карточек с монстрами, которые зарабатываются на игровом поле. Чтобы сделать это, необходимо стать победителем в игре на интерактивной доске, доступ к которой открывается, если после очередного хода вы оказались на поле с изображением монстра.

Во время игры, игроки могут выиграть карточки с детенышем монстра, задавая вопросы друг другу. Эти карточки можно использовать в игре в дальнейшем.

Игровое поле

Игровой маршрут представляет собой замкнутый контур, так игроки могут свободно перемещаться по нему в различных направлениях. Количество шагов определяется по числу, выпавшему на игральном кубике. Если после очередного хода, фишка игрока оказывается на поле с картинкой, выполняется одно из следующих действий:

- **«Игральные кубики»:** игрок бросает кубик еще один раз
- **«Знак вопроса»:** игрок выбирает одного из соперников для участия в «дуэли вопросов», во время которой игроки по очереди задают заготовленный заранее вопрос. Таким образом, могут быть заработаны карточки с детенышами монстров.
- **«Ключ»:** фишка перемещается на любое поле с изображением двери.
- **«Стрелка»:** фишка перемещается на три поля по направлению стрелки.
- **«Круглое поле с монстром»:** участие в игре Monster Quiz на интерактивной доске. Все игроки могут выиграть монстра, изображенного в круге.
- **«Круглое поле с детенышей монстров»:** игрок получает карточку с детенышем монстра. Когда игрок собирает набор из 9 карточек с детенышами монстров, он может сразу переместиться на поле с любым монстром и постараться выиграть карточку с ним в игре на интерактивной доске.

В дополнении на игровом поле есть 6 зон для игроков. 9 белых квадратов, предназначенных для коллекционирования карточек с детенышами монстров, 9 кругов с черно-белыми изображениями монстров для сбора карточек с монстрами.

Правила игры

1. Учащиеся делятся на команды (также можно играть индивидуально) и определяют очередность ходов бросанием игрового кубика. Деление на группы можно проводить заранее, чтобы игроки успели подготовить вопросы для соперников.
2. Каждый игрок получает 4 карточки с детенышами монстров, которые располагает на белых квадратах в зоне своего цвета. Оставшиеся карточки помещаются на круглое поле с изображением всех детенышей монстров.
3. Фишки игроков располагаются на поле «START». Первый игрок бросает кубик и перемещает свою фишку на столько шагов, сколько выпало на игральном кубике. Фишки могут перемещаться в любом направлении и проходить по фишкам других игроков, но не могут останавливаться на поле, занятом другим игроком. Если это происходит, игрок, делающий ход, останавливается на поле предшествующем занятому.
4. Поля, не содержащие картинок – это нейтральные зоны. В этой ситуации никакое действие не выполняется и ход переходит к следующему игроку.
5. Если игрок попадает на поле с картинкой, выполняется одно из следующих действий:
 - если игрок попадает на поле с изображением игральных кубиков, то он бросает кубик снова и перемещает свою фишку;
 - если игрок попадает на поле с изображением голубой стрелки, то игрок перемещается на 3 поля в направлении, указанном стрелкой. Если игрок попадает на нейтральное поле, ход переходит к другому игроку. Если игрок оказывается на поле с картинкой, то выполняется действие, предусмотренное картинкой;
 - если игрок попадает на поле с изображением ключа, то фишка перемещается на любое поле с изображением двери, при этом игрок получает возможность бросить кубик еще раз;
 - если игрок оказывается на поле с изображением шапочки выпускника, то игроку необходимо выполнить задание учителя. Если задание выполнено верно, то игрок получает право дополнительного хода. Если нет, ход переходит к следующему игроку;
 - если игрок попадает на поле с изображением знака вопроса, то начинается «дуэль вопросов» между двумя командами. Во время битвы игрок получает шанс выиграть карточки с детенышами монстров.

Правила битвы вопросов следующие. Допустим *Игрок А* пребывает на поле со знаком вопроса. *Игрок А* сам выбирает себе оппонента, допустим им стал *Игрок В*. *Игрок А* задает один из заготовленных ранее вопросов.

- Если *Игрок В* не отвечает на вопрос, то он передает *Игроку А* одну из своих карточек с детенышем монстра. И получает право снова бросить игральный кубик.
 - Если *Игрок В* отвечает верно, то он задает свой вопрос *Игроку А*. Если *Игрок А* не отвечает на вопрос, он передает свою карточку с детенышем *Игроку В*, если *Игрок А* также отвечает на вопрос верно, то дуэль заканчивается ничьей и у *Игрока А* не будет права дополнительного хода.
- если игрок попадает на поле с изображением монстра, начинается соревнование на интерактивной доске. Все игроки принимают участие в Monster Quiz за право получение карточки с изображением монстра, который изображен на поле. Правила соревнования на интерактивной доске:
- игрок, пребывавший на поле с изображением монстра, имеет небольшое преимущество, так как его команда отвечает на вопросы теста с одного устройства (планшет, смартфон, компьютер), так они могут советоваться при выборе ответа.
 - другие команды играют с двумя устройствами.
 - если в соревновании победила, команда, находящаяся на поле с монстрами, она продолжает игру и бросает игровой кубик снова. Если победила любая другая команда, то ход переходит к следующему игроку.
6. Когда игрок собирает все 9 карточек с детенышами монстров, у него появляется возможность перейти на поле с изображением любого монстра и участвовать в игре на интерактивной доске за право получения карточки монстра. При этом игрок должен отдать 5 карточек детенышей монстров в круг с детенышами монстров на игровом поле.
7. Побеждает команда, первая собравшая все 9 карточек с изображением монстров.

Хорошей игры! Удачи!

