

## **Настольная образовательная игра «ХРАНИТЕЛЬ МУЗЕЯ»**

Возраст: 10–12 лет (5–6 классы)

Количество игроков: 2–4 команды по 2–5 человек

Продолжительность партии: 40–60 минут

Форма: командная настольная ролевая игра

Место проведения: школьный музей / кабинет истории

### **1. Педагогическая цель игры**

Формирование у обучающихся базовых навыков экскурсионной деятельности через игровое моделирование работы школьного музея.

### **2. Образовательные задачи**

- познакомить учащихся с ролями музейных работников и экскурсоводов;
- научить работать с исторической информацией и экспонатами;
- развить навыки устной речи, аргументации и публичного выступления;
- сформировать представление о роли личности в истории и истории семьи;
- вовлечь детей в музейную и проектную деятельность в игровой форме.

### **3. Игровая легенда**

Школьный музей готовится к приёму важных гостей.

Чтобы музей успешно открылся, участники должны пройти путь от новичков до юных экскурсоводов, выполняя задания, связанные с экспонатами, историческими личностями, речью и работой с посетителями.

Каждая команда — это группа Хранителей музея, которые готовят свою первую экскурсию.

### **4. Состав игры**

#### **4.1. Игровое поле**

Поле выполнено в виде маршрута экскурсии, состоящего из тематических зон:

## **Вход в музей:**

Экспозиция «Личность в истории»

Экспозиция «Великая Отечественная война»

Экспозиция «Самара — город труда и науки»

Зал семейной памяти

Экскурсионный зал (финиш)

### **4.2. Персонажи (карточки ролей)**

Каждая команда выбирает или получает персонажа:

Экскурсовод — отвечает за устное представление информации.

Хранитель экспонатов — работает с предметами и фактами.

Историк — следит за точностью дат и событий.

Рассказчик — делает рассказ интересным и понятным.

Связной с семьёй (по желанию) — отвечает за задания, связанные с семейной историей и Советом отцов.

Роли можно менять по ходу игры.

### **4.3. Виды карточек**

#### ***1. Карточки «Экспонат»***

Содержат изображение или описание предмета (реального или условного).

Пример задания:

Перед вами экспонат. Определите, что это, к какому времени относится и почему он важен для музея.

## ***2. Карточки «Историческая личность»***

Посвящены Д. Ф. Устинову, инженерам, рабочим, конструкторам, жителям Самары.

Пример задания:

Расскажите, чем этот человек прославился и почему о нём нужно говорить на экскурсии.

## ***3. Карточки «Экскурсовод говорит»***

Развивают речевые навыки.

Пример задания:

За 1 минуту объясните этот факт так, будто перед вами пятиклассники.

## ***4. Карточки «Посетитель музея»***

Моделируют разные аудитории.

Варианты:

- младшие школьники;
- родители;
- гости города;
- ветераны;
- члены Совета отцов.

Задание:

Адаптируйте рассказ под эту аудиторию.

### **5. Карточки «Семейная память»**

Связаны с семейными историями.

Пример:

Какой предмет из семейного архива мог бы стать экспонатом музея?  
Задайте вопрос родителям или Совету отцов.

### **6. Карточки «Профессиональный совет»**

Подсказки от «опытных музейных работников».

Пример:

Говори медленно и смотри на слушателей — получи +1 балл.

### **5. Ход игры**

Команды ставят фишки на старт.

По очереди бросают кубик и перемещаются по полю.

В зависимости от клетки тянут соответствующую карточку.

Выполняют задание всей командой или выбранным персонажем.

Получают баллы экскурсовода или жетоны «Опыт».

### **6. Система баллов**

Баллы начисляются за:

- точность информации;
- выразительность речи;
- командную работу;
- умение заинтересовать аудиторию.

### Дополнительные баллы:

за задания, связанные с семьёй и Советом отцов;

за инициативу и творческий подход.

### **7. Финал игры**

Когда команда достигает финиша, она должна провести мини-экскурсию (3–5 минут) по выбранной теме музея.

Жюри (педагог, старшеклассник-экскурсовод) оценивает выступление.

### **8. Итог и результат**






Участники:

- получают статус «Кандидат в юные экскурсоводы»;
- могут быть включены в младшую группу школьного музейного актива;
- получают сертификаты/бейджи.

### **9. Педагогический эффект**

- ранняя профориентация;
- развитие патриотического сознания;
- формирование коммуникативных и исследовательских навыков;
- включение семьи в музейную деятельность;
- создание устойчивого интереса к истории и краеведению.

Рекомендуемые условные обозначения:

-  — «Экскурсовод говорит»
-  — Экспонат
-  — Историческая личность
-  — Семейная память
-  — Жетон «Опыт»