

ИГРОВОЕ ПОЛЕ

Настольная игра «Юный экскурсовод: Хранители музея»

1. Общая концепция поля

Игровое поле представляет собой **маршрут экскурсии по школьному музею**, оформленный в виде плана здания музея с залами и переходами.

Тип поля: линейно-кольцевой маршрут с обязательным прохождением всех залов

Общее количество клеток: 30

Форма: прямоугольное поле с маршрутной дорожкой

Стиль оформления: музейная навигация (стрелки, залы, пиктограммы)

2. Структура поля (залы музея)

Поле делится на **6 тематических зон**, каждая зона — отдельный зал.

ЗОНА 1. «ВХОД В МУЗЕЙ»

Клетки 1–5

Смысл: знакомство с ролью экскурсовода

№ клетки	Название клетки	Действие
1	Вход	Старт игры
2	Правила музея	Карточка «Профессиональный совет»
3	Знакомство с командой	Выбор персонажей
4	Кто такой экскурсовод	Карточка «Экскурсовод говорит»
5	Готовность к экскурсии	+1 жетон «Опыт»

ЗОНА 2. «ЭКСПОЗИЦИЯ ЛИЧНОСТЕЙ»

Клетки 6–10

Смысл: роль личности в истории

№	Название	Действие
6	Историческая личность	Карточка «Историческая личность»
7	Биография	Ответ даёт «Историк»
8	Значение личности	Карточка «Экскурсовод говорит»
9	Связь с современностью	+1 балл за аргумент
10	Вопрос посетителя	Карточка «Посетитель музея» +1 жетон «Опыт»

ЗОНА 3. «ЗАЛ ВОЕННОЙ ИСТОРИИ»

Клетки 11–15

Смысл: осмысление событий Великой Отечественной войны

№	Название	Действие
11	Экспонат войны	Карточка «Экспонат»
12	Личное мужество	Карточка «Историческая личность»
13	Рассказ очевидца	«Рассказчик» ведёт рассказ
14	Сложный вопрос	Карточка «Экскурсовод говорит»
15	Память	Обсуждение (без баллов)

ЗОНА 4. «САМАРА — ГОРОД ТРУДА И НАУКИ»

Клетки 16–20

Смысл: краеведческий компонент

№	Название	Действие
16	Промышленность	Карточка «Историческая личность»
17	Научные достижения (наука)	Карточка «Экспонат»
18	Трудовой подвиг	+1 балл
19	Гости города	Карточка «Посетитель музея»
20	Роль Самары	Карточка «Экскурсовод говорит»

ЗОНА 5. «ЗАЛ СЕМЕЙНОЙ ПАМЯТИ»

Клетки 21–25

Смысл: связь истории семьи и Отечества

№	Название	Действие
21	Семейный экспонат	Карточка «Семейная память»
22	История поколения	Ответ «Связного с семьёй»
23	Совет отцов	Карточка «Семейная память» (обязательная)
24	Диалог поколений	Обсуждение
25	Наследие	+1 жетон «Опыт»

ЗОНА 6. «ЭКСКУРСИОННЫЙ ЗАЛ» (ФИНИШ)

Клетки 30–36

Смысл: итоговая демонстрация навыков

№	Название	Действие
26	Подготовка экскурсии	Выбор темы
27	План экскурсии	Краткий план
28	Репетиция	Без баллов
29	Экскурсия	Мини-экскурсия
	Вопросы гостей	Карточка «Посетитель музея»
30	Юный экскурсовод	Финиш

3. Специальные клетки

Клетки «Опыт»

Обозначаются значком ★

Даёт жетон, который можно использовать:

- ✓ для подсказки;
- ✓ для повторного ответа;
- ✓ для помощи другой команде.

Клетки «Обсуждение»

Обозначаются значком



Не оцениваются, но обязательны для прохождения.

4. Визуальное оформление поля

Рекомендуемые элементы:

- ✓ стрелки маршрута;
- ✓ пиктограммы залов;
- ✓ цветовое разделение зон;
- ✓ условные значки карточек (Э, Л, Г, П, С).

Формат печати:

- А3 (рекомендуется);
- А2 (для музейного зала).

5. Методический комментарий

Игровое поле выстроено как **модель реальной экскурсии:**

от входа и знакомства с темой → через экспозиции → к итоговому выступлению.

Это позволяет использовать игру не только как настольную, но и как **репетицию реальной экскурсионной деятельности.**