

Мастер-класс "Создай свою первую настольную игру"

СЦЕНАРИЙ МАСТЕР-КЛАССА

Формат Мастер-класс (групповая работа, практика)

Количество участников - до 30 человек (работа в группах по 3-5 человек)

Результат: Каждая группа создаёт прототип профориентационной игры и презентует её

ЭТАП 1. ЗНАКОМСТВО С ИГРАМИ (5-7 минут) — работа в командах

Инструкция для команд: «Сейчас каждая команда получит задание. Обсуждайте, записывайте, делитесь идеями».

Задание для команд: «Напишите в своей команде, какие настольные игры вы знаете. Выделите особо те, которые вам нравятся».

Формат выполнения в командах:

Команда обсуждает и записывает на листе А4 3-5 любых настольных игр (известных или тех, в которые играл кто-то из команды).

Обводит/подчёркивает те, которые нравятся больше всего.

Капитаны команд (или один из участников) зачитывают свой список для всех

Результат: Команды вспомнили и систематизировали свой игровой опыт.

ЭТАП 2. ФИЛЬТРАЦИЯ: МОЖНО ЛИ СВЯЗАТЬ С ПРОФЕССИЕЙ? (5 минут) — работа в командах

Инструкция для команд: «Посмотрите на свой список. Какие из этих игр можно переделать так, чтобы в них появилась профессия? Например, в „Монополии“ можно поменять улицы на отделы компании, а дома — на этапы карьерного роста».

Задание для команд:

Напротив каждой игры в списке поставьте «+», если можно связать с профессией

Поставьте «-», если сложно придумать такую связь

Выберите 1-2 игры, где связь с профессией видится наиболее естественной

Пример для вдохновения: «Игра „Мемо“ — там нужно находить пары одинаковых картинок. А что, если это будут пары „профессия — инструмент“ или „симптом — болезнь“? Видите, как легко!»

Результат: Команды сократили список и увидели, что многие игры легко трансформируются в профориентационные.

ЭТАП 3. РАЗМИНКА: ПРОФЕССИЯ — ИГРА (10 минут) — работа в командах

Инструкция для команд: «Сейчас каждая команда получит карточки с названиями игр и профессий. Ваша задача — за 5 минут найти как можно больше пар „игра → профессия“ и объяснить, почему они подходят друг другу».

Материал для разминки (раздаётся каждой команде):

Карточки с играми:

«Монополия»	«Мафия»	«Имаджинариум»	«Дженга»
«Колонизаторы»	«Ticket to Ride»	«Экивоки»	«Мемо»
«Эрудит»	«Крокодил»	«UNO»	«Шахматы»

Карточки с профессиями:

Предприниматель	Следователь	Психолог	Строитель
Логист	Диспетчер	Креативный директор	Врач
Журналист	Учитель	Архитектор	Аналитик

Задача: найти пары и обосновать.

Бонус для ведущего: команда, которая придумала больше всего пар, получает право первой выбирать материалы для прототипа.

Результат: Команды разогрелись, включили творческое мышление и начали видеть связи между играми и профессиями.

ЭТАП 4. ПРАКТИКА: РАЗРАБОТКА ИГРЫ (35–40 минут) — работа в командах

Инструкция для команд: «У вас есть 35 минут, чтобы превратить вашу идею в прототип. Делайте всё, что успеете!»

Шаг 1. Перечислите элементы игры (5 минут)

Задание для команд: запишите, какие элементы будут в вашей игре.

Шаблон (раздаётся каждой команде):

<u>Элемент</u>	<u>Что это в вашей игре?</u>
----------------	------------------------------

Игровое поле

Карточки

Фишки

Кубики

Жетоны/баллы

Другое

Шаг 2. Напишите правила игры (15 минут)

Задание для команд: Опишите правила игры кратко и ясно. Если можно нарисовать схематически — нарисуйте!

Шаблон (раздаётся каждой команде):

<u>Что нужно знать</u>	<u>Ваш ответ</u>
------------------------	------------------

Цель игры

Сколько игроков

Подготовка к игре (что сделать в начале)

Ход игры (что делают игроки)

Как победить

Шаг 3. Изготовьте прототип (15 минут)

Задание для команд: возьмите бумагу, маркеры, ножницы и создайте рабочий прототип игры. Можно рисовать от руки, клеить, писать.

Что должно быть готово у каждой команды:

Игровое поле (если есть)

Карточки (если есть) — хотя бы 5-10 штук

Правила (на отдельном листе или на поле)

Результат: У каждой команды есть физический прототип настольной игры!

ЭТАП 5. ПРЕЗЕНТАЦИЯ ИГРЫ (10 минут) — выступает каждая команда

Формат: «Питч за 2 минуты». Каждая команда представляет свою игру.

Структура презентации (для команд):

Название игры

Какая профессия в основе

Механика (что делает игру интересной)

Главная «фишка»

Демонстрация компонентов

ЭТАП 6. ОЦЕНКА ПО БАРОМЕТРУ ИГРОТЕХНИКА (5-7 минут) — работа в командах

Инструкция для команд: «Ответьте на 10 вопросов о вашей игре. Честно! Это поможет понять, что получилось, а что можно улучшить».

БЛАНК «БАРОМЕТР ИГРОТЕХНИКА» (раздаётся каждой команде)

Название игры: _____

Команда: _____

Инструкция: Поставьте «+» или «-» в каждой строке.

№ Вопрос. Ответ (Да/Нет)

- 1 Игроку понятна цель игры с первого взгляда?
- 2 Правила можно объяснить за 2 минуты?
- 3 В игре есть выбор (игрок может влиять на результат)?
- 4 В игре есть неожиданность (события, которые нельзя предсказать)?
- 5 Профессия чувствуется в игре?
- 6 Игрокам хочется играть ещё раз?
- 7 Компоненты игры понятны и удобны?
- 8 Игра не слишком длинная и не слишком короткая?
- 9 В игре есть элемент соревнования или сотрудничества?
- 10 Игру можно доработать и сделать лучше?

Подсчёт результатов (для каждой команды):

Количество «Да»

8-10 Отличная игра! Можно смело показывать другим и дорабатывать до финальной версии

6-7 Хороший прототип! Есть над чем поработать, но основа уже есть

4-5 Интересная идея, но требует серьёзной доработки (вернитесь к правилам или механике)

0-3 Возможно, стоит попробовать другую механику или профессию. Это нормально для первого раза!

ЗАКЛЮЧЕНИЕ: ЧТО ДАЛЬШЕ? (5 минут)

Ведущий подводит итоги:

«Сегодня вы сделали первый шаг — создали прототип игры всего за одну нашу встречу. Это только начало!

Что дальше?

Если ваша игра получилась интересной — доработайте её до финальной версии

Если оценка по барометру средняя — не расстраивайтесь! Все великие игры начинали с прототипов

Главное — вы теперь знаете, как создавать игры, и можете проводить такие мастер-классы сами

Приглашаем вас к участию в нашем проекте „Мастерская профориентационных игр“ — там вы сможете пройти полный курс и создать настоящую настольную игру! 🎲»

Проводите мастер-классы в своей школе — и ваша команда получит брендированный набор игротехника!

Разрабатывайте свою уникальную игру — и вы сможете представить её на Межрегиональном фестивале профориентационных игр!

