Пояснительная записка

На данный момент не существует настольной познавательной игры с помощью,   
которой люди могли бы поближе познакомиться с историей создания и достопримечательностями дворцово - паркового комплекса Петергоф, поэтому целью нашего проекта является создание настольной игры викторины "Петергоф". Она будет представлять собой поле с фишками, карточки с вопросами и карточки помощники. В эту игру можно будет играть как большой компанией, разделившись на несколько команд, так и малой группой игроков до 4 человек. Играя в неё, участники смогут пройтись по главным достопримечательностям Петергофа и узнать о них много нового. Игра предназначена для участников с 8 лет и старше. Для выполнения нашего проекта были поставлены определённые задачи:

1. Найти информацию об истории, архитектуре и создании Петергофа.

2. Выбрать исторические факты из найденной информации об истории, архитектуре и создании Петергофа, которые помогут нам написать вопросы для игры.

3. На основании выбранных фактов составить вопросы для игры.

4. Изучить различные игры викторины и выбрать наиболее подходящую для нашего проекта.

5. По примеру игр викторин придумать и написать правила для нашей игры.

6. Разработать дизайн карточек с вопросами.

7. Разработать дизайн игрового поля.

8. Создать игровое поле в программе вёрстки Adobe InDesign.

9. Заламнировать игровое поле.

10. Разработать дизайн карточек с текстом.

11. Создать карточки для игры с текстом и вопросами в программе Word.

12. Заламинировать карточки.

13. Создать жетончики для игры в программе Word.

14. Заламинировать жетончики.

Каждый участник выполнял определённые задачи:

Егор Рукавишников – изучение литературы о Петергофе, составление вопросов для карточек и подготовка фишек для игры, изготовление жетонов, фотоотчёт о проделанной работе.

Марина Конгалёва – поиск информации о Петергофе, выбор исторических фактов из найденной информации и составление вопросов, помощь в изготовлении поля для игры, изготовление рекламы игры.

Саша Язева – поиск информации о Петергофе, выбор исторических фактов из найденной информации, составление вопросов, изготовление и дизайн карточек помощников с текстом, изготовление рекламы игры.

Сюсина Катя – изучение игр викторин, написание вопросов для карточек, написание и создание правил для игры, разработка дизайна игры и изготовление игрового поля , составление вопросов, изготовление карточек с вопросами и их ламинация, ламинация фишек для игры.

Наш идеальный вариант это настольная игра, в которой будут присутствовать:

1. 4 разноцветные фишки.

2. Не менее 120 карточек с вопросами.

3. Не менее 40 карточек с подсказками.

3. Цветное поле, свёрстанное в специальной программе. Будут подобраны цветовая гамма, расположение фото с достопримечательностями Петергофа и направление ходов фишек.

4. Игральный кубик.

5. Правила, которые будут понятны и не вызовут вопросов.

НАШИ КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ:

0- ничего не сделано

1 - изготовили только поле для игры, один вид карточек или жетоны

2 – изготовили макет поля и карточек, заламинировали жетоны, вопросы не соответствуют теме игры и составлены не грамотно, предоставили на защите.

3 - изготовили игру полностью, но не заламинировали карточки и жетоны, вопросы не соответствуют теме игры, предоставили на защите

4 - изготовили игру, заламинировали карточки, заламинировали жетоны, вопросы в карточках не соответствуют теме, игру предоставили на защите.

5 - изготовили игру, заламинировали карточки, вопросы в карточках соответствуют теме и составлены грамотно, провели тестирование на одноклассниках, сделали фотоотчёт, предоставили на защите.