

Временная выставка
настольных игр
«Игра - дело серьёзное»



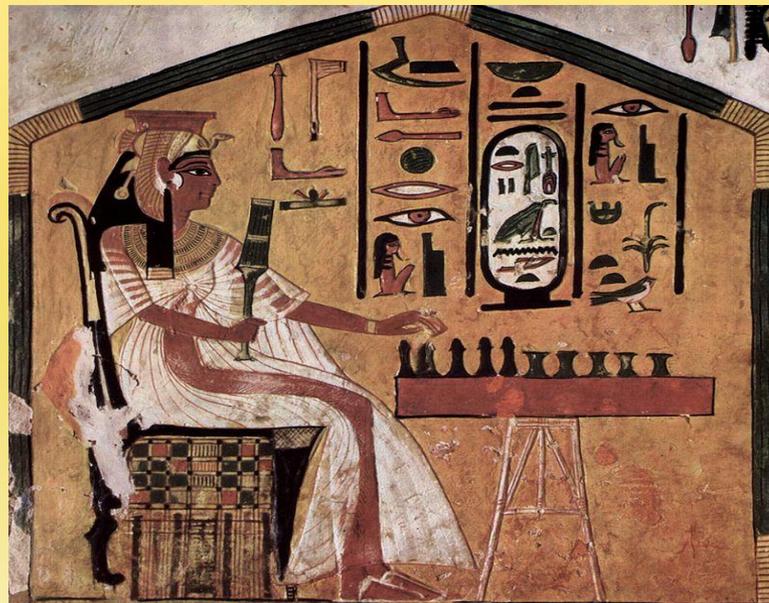
Мини-экскурсия в мир настольных игр
ДОО «МЫ»

МБОУ «Школа №154»

Настóльная игра́ — игра,
основанная на манипуляции
относительно небольшим
набором предметов, которые
могут целиком разместиться на
столе или в руках играющих.

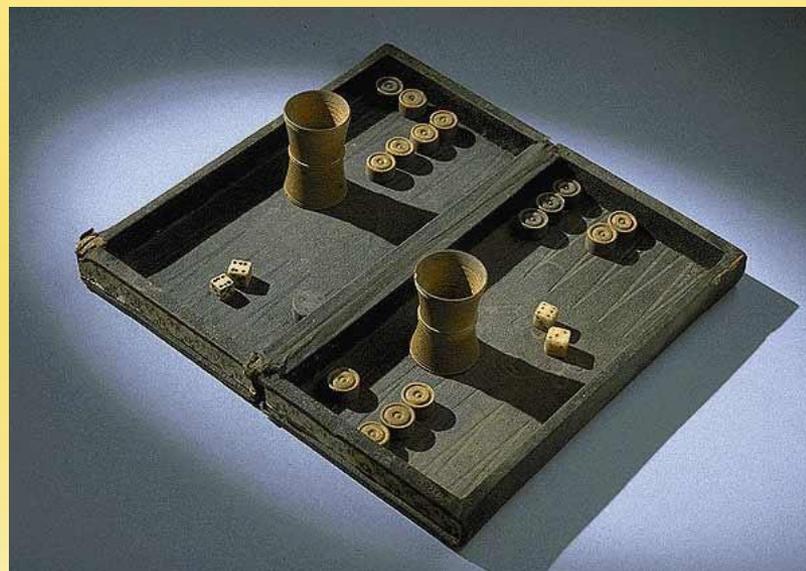
История настольных игр
насчитывает не менее 5500 лет.

- 4 тысячелетие до н.э., Древний Египет
Сенет - игра шашечного типа. Самая
древняя из известных настольных игр.



- Около 3000 года до нашей эры,
Ближний Восток

Нарды - игра шашечного типа, где игроки, по очереди бросая кости, должны пройти шашками круг по доске, опередив соперника.



- V век, Индия

Чутаранга - первая известная игра шахматного типа. Считается прародителем шахмат. Первоначально играли вчетвером. Точные правила не сохранились.



- VIII—X век

В Европе появляются шашки современного типа, в частности, русские и скандинавские.

- Начало 2 тысячелетия нашей эры

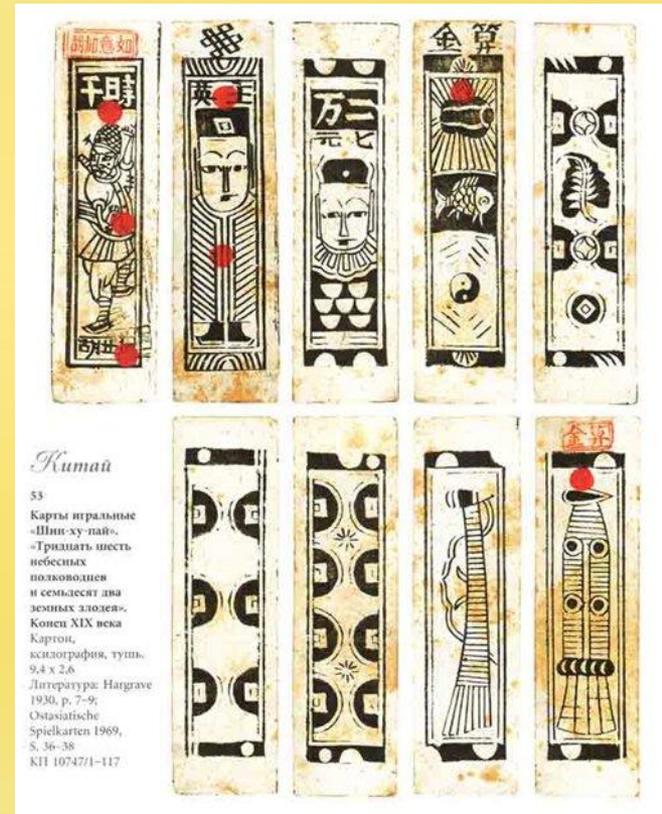
В Европе появляются современные правила шахмат, распространение игры по всем европейским странам

• XII век, Восточная Азия

Появление первых игральных карт.

• XIII—XIV века

Карточные игры и нарды
проникают в Европу.
Запрет на карточные
игры, шахматы и кости.
Шашки под запрет не
попадают.



•XVIII век, Италия

Игра домино (Индия-Китай) была привезена в Италию и видоизменена. Существует легенда об изобретении игры итальянским монахом, аббатом Домино.



Наиболее популярные современные настольные игры

- 1934

Чарльз Дэрроу создаёт «Монополию», экономическую стратегию для 2х и более участников

- 1938

Альфред Баттс выпускает «Скрэббл» («Словодел» или «Эрудит»), в которой участники создают слова.

Классификации настольных игр

1. По типу используемых предметов

- Карточные игры
- Игральные кости
- С игровым полем (шахматы)

2. По аудитории

- Детские
- Семейные
- «Геймерские» или «Хобби-игры»

3. По числу игроков

- Для 1 игрока
- Для фиксированного числа игроков
- Для произвольного числа игроков

4. По динамике

- Пошаговые (Игроки ходят по очереди. Исход игры зависит только от правильности хода)
- Динамические (Исход игры зависит не только от правильности хода, но и от скорости реакции)

5. По характеру игры

- Интеллектуальные (Логические, стратегические игры). Успех игрока зависит от умения анализировать ситуацию.
- Азартные. На результат влияет фактор случайности.
- На физические способности. На результат влияет координация, скорость движений.

6. По содержанию

- Абстрактные. Игры, прямо не связанные с реальной жизнью. (Нарды, домино, «Словодел»)
- Имитационные. Игра более/менее достоверно имитирует реальный процесс, событие, ситуацию. («Cluedo», «Монополия», стратегии)

7. По области использования

- 1) Досуговые. Для досуга развлечения
- 2) Коммуникативные. Для общения, коммуникации
- 3) Азартные, соревновательные
- 4) Головоломки
- 5) Обучающие, образовательные
- 6) Интеллектуальные