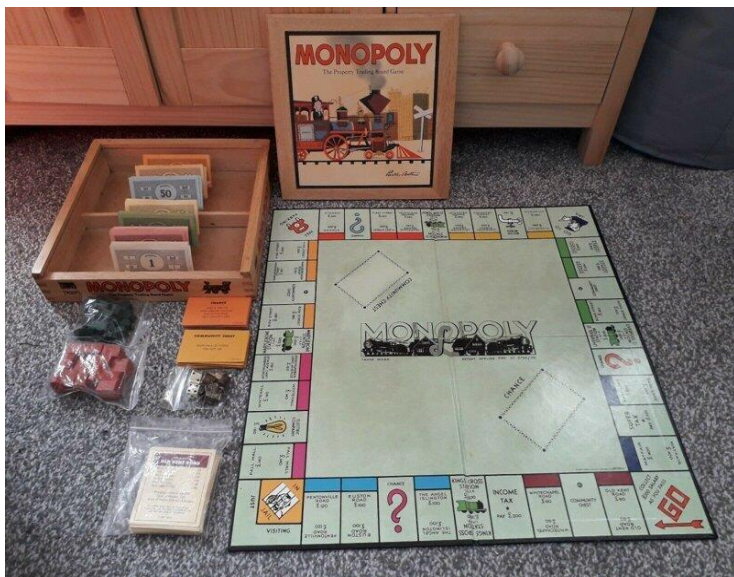


Автор: Гринина М.В.
учитель ГБОУ СОШ №8 г.о. Отрадный

Ситуация «Настольная игра «Монополия» (читательская грамотность.)

Монополия классическая (Monopoly classic) — это настольное развлечение для всей семьи, популярное уже долгие десятилетия. Игра, которая является не просто забавой, но и экономической стратегией: необходимо быстро рассуждать и тщательно обдумывать каждый шаг, а не просто уповать на удачу. В ней важен рациональный подход и умение продумывать наперед. Она обрела свою популярность еще в прошлом веке, став известной в разных уголках света.



Монополия – настольное развлечение, в которое играет более полумиллиарда людей, и это число растет каждый день. Но чем эта игра заслужила такую бешеную популярность, продаваемость и преданность? Monopoly, логотип которой представляет из себя усатого богача в цилиндре, любима людьми разных возрастов из-за своих особенностей, также не менее интересна история создания этой игры.

Вопрос 1.

Контекст: общественный

Ведущая познавательная деятельность: Поиск и извлечение информации: Нахождение и извлечение информации.

Уровень сложности: 1

С каким из утверждений согласен автор текста?

- А) Настольная игра «Монополия» приобрела популярность совсем недавно.
- Б) Игра «Монополия» - обычная детская забава.
- В) В игре «Монополия» важен рациональный подход и умение продумывать наперед.**
- Г) Игра «Монополия» создана исключительно для детей.

ОЦЕНКА ЗАДАНИЯ

Ответ принимается полностью, если выбрано одно единственное верное утверждение
Ответ не принимается, если утверждение выбрано неверно.

Вопрос 2.

Контекст: общественный

Ведущая познавательная деятельность: Обобщение и интерпретация. Углубленное понимание. Определить основную идею короткого описательного текста.

Уровень сложности: 2

Какова основная цель текста?

- А) Привлечь внимание к тому, что настольная игра «Монополия» заслужила бешеную популярность.**
- Б) Заявить, что только эта игра учит экономической стратегии.
- В) Рассказать людям о том, что игра «Монополия» обрела популярность ещё в прошлом веке.
- Г) Констатировать факт, что игра «Монополия» любима людьми разных возрастов из-за своих особенностей.**

ОЦЕНКА ЗАДАНИЯ

Ответ принимается полностью, если указаны два верных ответа

Ответ принимается частично, если указан один верный ответ.

Ответ не принимается, если указаны неверные ответы.

История создания игры

https://vk.com/away.php?to=https%3A%2F%2Ffishki.net%2F3297987-istorija-igry-monopolija.html&cc_key

Монополия является одной из самых популярных настольных игр. История ее создания уходит в 30-е годы XX-ого века.

1934 год. Штат Пенсильвания. Время Великой депрессии. Инженер Чарльз Дэрроу лишился работы и старался всеми способами добыть денег, чтобы прокормить семью, в это время ему в голову пришла интересная идея.

7 марта он показал проект, придуманной им игры. Parker Brothers (крупная компания, производитель настольных игр), которая внимательно протестировала изобретение, отклонила заявку из-за нескольких причин:

- а) партия длилась слишком долго. Parker Brothers выпускала настольные игры, которые обычно длились не больше 40 минут, а в «Монополию» можно было играть часами;
- б) логические и дизайнерские ошибки. Было найдено около 50 ошибок;
- в) слишком сложные правила. Эксперты ссылались на то, что не каждый простой человек разбирается в торговле и недвижимости.

Получив отказ, Дэрроу решил самостоятельно выпустить игру. Через год, он заказал в типографии 5000 экземпляров и успешно продал их.

Parker Brothers, заметив это, были крайне удивлены и сразу согласились на сотрудничество при повторном обращении Чарльза к ним. Они подписали контракт в начале 1935 года и принялись выпускать ежемесячно около 20 000 экземпляров игры. За первый год было продано несколько сотен тысяч коробок.

В 1973 году профессор Ральф Анспач придумал игру — «Анти-монополия». Он считал, что классическая игра — надувательство, и хотел показать обществу ее пагубное влияние.

Компания, выпускающая «Монополию», выдвинула обвинения в его сторону, на что Анспач углубленно изучив все аспекты создания игры объявил, что Чарльз Дэрроу не придумал свою игру, а просто украл чужую идею. Он предъявил доказательства: еще в 1904 году Лиза Мэджи-Филипс создала и запатентовала игру «Землевладельцы». Выяснилось, что Дэрроу усовершенствовал эту игру, изменил некоторые правила, сделав их более интересными. Также были найдены сходства с игрой «Финансы», созданной в 1932 году. Но обвинения, выдвинутые в сторону создателя «Монополии», не принесли никакой пользы. Parker Brothers, не желая потерять бизнес, купили права на «Землевладельцы» и «Финансы». При их следующей встрече с Дэрроу тот признался в плагиате, отчего права полностью перешли в руки фирмы.

К тому времени Чарльз уже успел стать миллионером, он был первым человеком, заработавшим свои миллионы только на настольных играх.

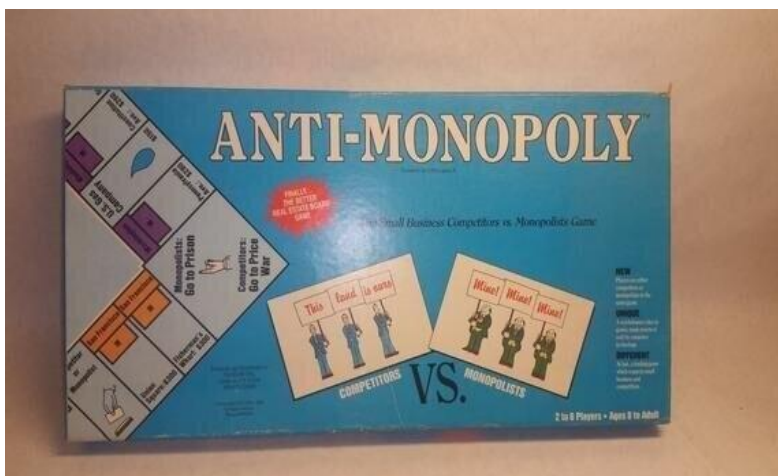
В 1977 году судья принял сторону компании Parker Brothers, вынудив Анспача избавиться от 40 000 коробок «Анти-монополии». Однако он не сдался, и через 2 года, благодаря упорности, расследование все-таки возобновили.

По ходу рассмотрения дела суд принял решение, что «Монополия» больше не принадлежит Parker Brothers, а Ральфу разрешено выпускать «Анти-монополию», так как он никаким образом не ущемляет авторские права оригинальной игры.

Братья Паркер потратили несколько лет, чтобы вернуть себе права на издательство игры, и у них это получилось. К этому времени Ральфу был возмещен ущерб за уничтоженные ранее тиражи. Он смог продать миллионы экземпляров «Анти-монополии», но по сравнению с «Монополией» популярность его игры была невелика.



В 90-х годах корпорация Hasbro купила фирму братьев Паркер и до сегодняшнего дня выпускает «Монополию», являясь официальным правообладателем. По приблизительным подсчетам исследователей, за все время было продано около 300 млн. копий «Монополии». Более полумиллиарда человек поиграли в эту игру, не вдаваясь в подробности её создания и не вникая в тот факт, какая из корпораций имеет исключительное право выпускать «Монополию».



Вопрос 3.

Контекст: общественный

Ведущая познавательная деятельность: Поиск и извлечение информации: Нахождение и извлечение информации.

Уровень сложности: 1

С каким из утверждений согласен автор текста?

- А) В 1973 году профессор Ральф Анспач придумал игру — «Монополия».
- Б) Дэрроу не признался в плагиате, отчего права полностью перешли в его руки.
- В) Parker Brothers, внимательно протестировав изобретение, отклонила заявку на выпуск из-за существенных причин.**
- Г) Игра «Монополия» не похожа ни на одну другую игру подобного плана.

ОЦЕНКА ЗАДАНИЯ

Ответ принимается полностью, если выбрано одно единственное верное утверждение
Ответ не принимается, если утверждение выбрано неверно.

Вопрос 2.

Контекст: общественный

Ведущая познавательная деятельность: Обобщение и интерпретация. Углубленное понимание. Определить основную идею короткого описательного текста.

Уровень сложности: 2

Какова основная цель текста?

- А) Привлечь большее внимание к настольной игре «Монополия»**
- Б) Заявить, что на настольных играх можно заработать миллионы.
- В) Рассказать людям о трудностях, через которые прошёл создатель игры «Монополия».
- Г) Предупредить о рисках, связанных с плагиатом.

ОЦЕНКА ЗАДАНИЯ

Ответ принимается полностью, если указаны два верных ответа
Ответ принимается частично, если указан один верный ответ.
Ответ не принимается, если указаны неверные ответы.

Вопрос 4.

Контекст: общественный

Ведущая познавательная деятельность: Обобщение и интерпретация. Углубленное понимание.

Определите основную идею информационного текста.

Уровень сложности: 2

С какой целью написана эта статья?

Ответ:

ОЦЕНКА ЗАДАНИЯ

Ответ принимается полностью, если дан развернутый ответ на вопрос.

Ответ принимается частично, если дан односложный ответ.

Ответ не принимается, если ответ не дан.

Вопрос 5.

Контекст: общественный

Ведущая познавательная деятельность: Обобщение и интерпретация. Углубленное понимание. Поиск и извлечение информации из текста.

Уровень сложности: 3

Автор текста описывает два способа появления игры «Монополия» на прилавках магазинов. Укажите один из них.

Ответ:

ОЦЕНКА ЗАДАНИЯ

Ответ принимается полностью, если указан один из способов появления игры «Монополия» в продаже.

Ответ не принимается, если не назван ни один способов появления игры «Монополия» в продаже.

Вопрос 6.

Контекст: общественный

Ведущая познавательная деятельность: Обобщение и интерпретация. Углубленное понимание. Выявление буквального смысла

Уровень сложности: 4

В статье содержатся некоторые мнения и факты. Укажите один факт и одно мнение.

Факт:

Мнение:

ОЦЕНКА ЗАДАНИЯ

Ответ принимается полностью, если указаны один факт и одно мнение.

Ответ принимается частично, если указан только один факт или только одно мнение.

Ответ не принимается, если не указаны ни факт, ни мнение.

Вопрос 7.

Контекст: общественный

Ведущая познавательная деятельность: Обобщение и интерпретация. Углубленное понимание. Обнаружение и устранение противоречий.

Уровень сложности: 6

Определите, как соотносятся два текста друг с другом. Доказывает ли второй текст, что игра «Монополия» стала популярной благодаря необычной истории создания?

А) доказывает

Б) не доказывает

Объясните свой ответ, используя информацию из текстов.

Ответ:

ОЦЕНКА ЗАДАНИЯ

Ответ принимается полностью, если комментарий к пунктам А) или Б) полный.

Ответ принимается частично, если комментарий к пунктам А) или Б) взят не из текста.

Ответ не принимается, если пункты А) или Б) оставлены без комментария.