***Слайд 1***

Приветствие.

***Слайд 2***

Моими задачами проекта были:

* Изучить устройство игры “Доббль”.
* Сделать прототип игры “Доббль” с географическими объектами.
* Узнать историю игры “Доббль”.

***Слайд 4***

Ход работы:

Сначала я пронумеровал все символы оригинальной игры. Потом выбрал тематику игры. Нашёл нужные символы. Затем составил карточки в электронном виде. Распечатал карточки. Вырезал карточки и наклеил на картон.

***Слайд 5, 6***

В игре используется колода из 55 карт, на каждой из которых напечатано восемь разных символов. Любые две карты всегда имеют один и только один совпадающий символ. Цель игры — стать первым игроком, нашедшим общий символ между двумя заданными картами. Количество игроков – от двух до восьми.

Создателем прототипа 1976 года Доббл’я является Жаку Коттеро. Игра состояла из тридцати одной карточки с шестью изображениями насекомых.

***Слайд 7***

Минимально возможный набор карточек для Доббля: 7 карточек и 7 символов, на каждой карточке по 3 символа.

***Слайд 8/9***

Вот мой {продукт/список литературы, который я использовал}.

***Слайд 10***

Вопросы.