

МЫ ЖИВЁМ В РОССИИ

ТВОИ КРУГОЗОР
УЧЕБНЫЕ ИГРЫ

ВИКТОРИНА



МЫ ЖИВЕМ В РОССИИ

Викторина

Уважаемые родители!

В ваших руках не просто игра, а игра-учебник, игра-энциклопедия, открытие. Педагоги, методисты, психологи и многие другие специалисты трудились над ней, чтобы ваши дети знали географию, историю страны России, любили свою Родину и гордились ею. Содержание, оформление, методика, игротехника — все будет способствовать достижению прекрасного учебного результата!

Удачи, в путь!

Полезные советы:

В игре могут участвовать от 2 до 4 человек.

Порядок очередности хода определяют, бросая кубик или уступают первенство самому младшему участнику.

Игру с детьми младше 10 лет лучше проводить под руководством взрослого ведущего.

Правила, вопросы на карточках, задания из путеводителя для дошкольного и младшего школьного возраста читают взрослые, более старшие участники игры.

Разработанные варианты игр позволяют организовать увлекательные занятия как с детьми дошкольного возраста, так и с детьми младшего и среднего школьного возраста. Краткое описание игр позволяет подобрать игру с необходимым уровнем сложности.

Начинайте игру с более простых вариантов, уровень сложности увеличивайте постепенно, не торопитесь освоить все сразу. Для ребенка игра должна быть по силам и приносить удовольствие.

Поддерживайте инициативу ребенка изменить правила или предложить свои варианты игры. Это будет способствовать более прочному усвоению учебного материала и продлит интерес ребенка к игре.

Какую бы вы игру не играли, помните, очень важно проводить ее на положительном эмоциональном фоне. Создавайте участникам ситуацию успеха и вы добьетесь большего!

ИСПОЛЬЗУЯ ТЕ ИЛИ ИНЫЕ КОМПЛЕКТУЮЩИЕ,
МОЖНО ПРОВЕСТИ НЕСКОЛЬКО ВАРИАНТОВ ИГРЫ:



Карточная игра «МЕДВЕДЬ»

Возраст игроков — от 5 лет

Количество игроков — 2–4

Время игры — 15 мин.



Знакомит с предметами русского быта, учит рассуждать, находить общий признак предметов, действовать по правилам. Развивает ассоциативное мышление и внимание.



Игра на внимание «ВЕСЕЛАЯ ЯРМАРКА»

Возраст игроков — от 6 лет

Количество игроков — 2–4

Время игры — 20 мин.



Расширяет кругозор, учит пользоваться словарем. Способствует развитию зрительной памяти, внимания, воображения, приучает высказывать и отстаивать свою точку зрения.



Игра-ходилка «КУПЕЦ-МЕДВЕДЬ»,

Игра-ходилка «ПУТЕШЕСТВИЕ ПО РОССИИ»

Возраст игроков — от 8 лет

Количество игроков — 2–4

Время игры — 45 мин.



Дает представление о географическом положении России, знакомит с городами России и их достопримечательностями. Развивает логическое мышление, тренирует навык счета.



Игра-викторина «МЫ ЖИВЕМ В РОССИИ»

Возраст игроков — от 10 лет

Количество игроков — 2–4

Время игры — 60 мин.



Расширяет и углубляет знания по географии, истории и культуре России. Учит отвечать на вопросы в тестовом формате, осущест-

1. МЕДВЕДЬ

Карточная игра

*Эх, гудит и веселится русская ярмарка!
Гости! Лавки отпирайте, покупайте, продавайте,
но смотрите, не зевайте!..*

«Медведь» — традиционный гость русской ярмарки. Дрессированный хищник участвовал в уличных представлениях, «медвежьих отехах»: показывал сценки, боролся со смельчаками, собирал монеты у зрителей. Но хотя встреча с медведем и сулит удачу, в нашей игре держись от него подальше!

Цель игры:

Как можно быстрее освободиться от всех своих карточек.

Подготовка к игре:

Перед игрой карточки раскладывают на игровой поверхности картинками вверх. Игроки по очереди находят парные карточки, называют изображенные на них предметы, определяют общий признак предметов. После того, как все пары будут рассмотрены, карточки переворачивают картинками вниз. Один из игроков их тщательно перемешивает и раздает поровну всем участникам. Если в игре участвуют 4 игрока, одну пару карточек из игры заранее убирают. Определяют очередность хода.

Ход игры:

Игроки держат свои карточки веером, не показывая остальным. Если у игрока после раздачи оказались парные карточки или карточка «Ярмарка», он сразу же откладывает их в сторону. Затем первый игрок вытягивает любую карточку у своего соседа слева. Если эта карточка оказалась парной к одной из имеющихся у него, то игрок откладывает обе в сторону. Перед тем как отложить пару, он предъявляет ее и называет предметы, изображенные на карточках. Далее ход переходит по часовой стрелке.

Конец игры:

Игра заканчивается, когда останется только одна непарная карточка. Победителем считается тот, кто первым избавится от своих карточек. Проигрывает тот, у кого осталась карточка «Медведь».



Вам потребуются:
30 карточек
с рисунками.

2. ВЕСЕЛАЯ ЯРМАРКА

Игра на внимание

*Эй, честные господа, к нам пожалуйте!
Как у нас ли тары-бары, всяки разные товары!*

На Руси каждый год проходили ярмарки. Проводились они во многих местах, но объединяло их общее веселье, многолюдье и обилие возможных товаров. Здесь можно было не только купить чужие товары, но и продать свои, посмотреть веселое представление с Петрушкой-скоморохами и поучаствовать в состязаниях. Чтобы «купить» товары на нашей ярмарке, вам понадобятся память и внимание.

Цель игры:

Собрать как можно больше парных карточек.

Подготовка к игре:

Карточки с рисунками перемешивают и раскладывают на игровой поверхности изображением вниз. Участники игры определяют очередность хода.

Ход игры:

Первый игрок переворачивает две любые карточки и показывает их остальным участникам. Если открыты непарные карточки, игрок возвращает их на прежние места изображением вниз и передает ход следующему игроку. В случае, когда открыты парные карточки, игрок называет предметы и поясняет их назначение. Если все согласны с ответом, то игрок забирает пару себе и делает еще один ход. Если у кого-либо из игроков имеется другое мнение, ответ проверяют по словарю. В случае ошибки, отвечающий игрок теряет право на дополнительный ход и передает ход следующему игроку.

Конец игры:

Игра заканчивается, когда на игровой поверхности не останется парных карточек. Победителем считается тот, кто набрал наибольшее количество пар — он приобрел много хороших товаров на ярмарке.

Примечание:

Если игроки хорошо знакомы с предметами русского быта и их значениями, игру можно упростить. В этом случае открывший пару карточек игрок просто забирает пару себе и делает еще один ход.



Вам потребуются:
30 карточек
с рисунками.

4. ПУТЕШЕСТВИЕ ПО РОССИИ

Игра-ходилка

тали участниками большой экспедиции, организованной Русским географическим обществом. Вам предстоит совершить путешествие вдоль границ Российской Федерации, пройти историческими маршрутами первооткрывателей, принять участие в археологических раскопках и экологических исследованиях. Преодолевая горы и моря, плывя по рекам, посещая города и заглядывая на необитаемые острова, вы откроете для себя, как красива, богата, многонациональна наша Родина.



Вам потребуются:

планшет (сторона А),
автоматический
маршрутизатор,
карты,
монеты-жетоны.

Цель игры:

Пройти маршрут, собрав как можно больше научного материала (набрав как можно больше очков).

Подготовка к игре:

Участники игры определяют очередность хода и устанавливают свои фишки на поле, отмеченное флажком.

Ход игры:

Игроки делают столько шагов по маршруту планшета, сколько точек выпало на грани кубика.

Перемещение осуществляется в соответствии с ПУТЕВОДИТЕЛЕМ. Если выпало на зеленое поле, следует передвинуть фишку по стрелке вперед. Если нет стрелки, сделать еще один бросок кубика. Желтые поля предполагают выполнение специальных условий. Если игрок попал на красное поле, необходимо пропустить ход и получить медную монету за проведенное научное исследование (кроме полей 13 и Ж, на них просто пропускается ход). Попав на белое поле, участник экспедиции получает 1 медную монету за собранный материал.

Конец игры:

Когда третий игрок достигнет финиша, оставшиеся на маршруте игроки делают по последнему ходу, после чего игра заканчивается. Первый игрок получает в награду 1 золотую монету, второй — 1 серебряную, третий — 1 медную. Затем игроки подсчитывают очки. Победителем становится тот, кто набрал наибольшее их количество.

5. МЫ ЖИВЕМ В РОССИИ

Игра-викторина

Мы живем в великой стране России. Велика она не только своими бескрайними просторами, щедрой землей и богатыми недрами, но и главным ее богатством — людьми. Это они прославляли нашу страну в былинах и сказаниях, совершали географические открытия, делали невероятные научные изобретения, создавали прекрасные произведения искусства и одерживали блестящие спортивные победы, создавали ее богатую многовековую историю.

Цель игры:

Набрать как можно больше очков за правильные ответы на вопросы викторины.

Подготовка к игре:

Игроки определяют очередность хода и устанавливают свои фишки на старт. Карточки с вопросами викторины перемешивают и раскладывают в шесть стопок в центре планшета. Стопки накрывают цветными рубашками так, чтобы их тема совпадала с темой на планшете.

Ход игры:

Первый участник броском кубика определяет количество шагов по маршруту планшета. Цвет клетки показывает тему вопроса, а число на цветном фоне — количество очков за правильный ответ.

Следующий по очереди игрок берет из соответствующей тематической колоды любую карту и зачитывает вопрос, который соответствует выпавшей теме. Если первый участник ответил правильно, он получает из «банка» жетоны-монеты, а ход переходит к следующему игроку. Отработанная карта кладется под рубашку соседней по часовой стрелке стопки. Если у игрока накопилось больше 10 медных монет, он может поменять их в «банке» на серебряные монеты по курсу обмена (стр. 7).

Конец игры:

Когда второй игрок достигнет финиша, оставшиеся на маршруте участники делают по последнему ходу, после чего игра заканчивается. Первый игрок получает в награду 1 серебряную монету, второй — 5 медных. Затем игроки подсчитывают очки. Победителем становится тот, кто набрал наибольшее их количество.



Вам потребуются:

планшет (сторона Б),
карточки с вопросами,
фишки,
кубик,
жетоны-монеты.

СЛОВАРИК

гын (от татарского «алты» — шесть) — старинная русская монета, равная по стоимости приравнивалась к шести московским деньгам (1 рубль) — серебряным монетам, имевшим хождение в Московском государстве. В дальнейшем алтыном называлась монета достоинством в 1 копейку.

пчеловодство — древнейший способ пчеловодства, при котором пчелы разводили и содержали в естественных или выдолбленных дуплах деревьев.

азбука — одна из древнеславянских азбук, буквы которой по своему звучанию так же, как в кириллице, но отличаются начертанием, происхождением, по мнению ученых, из греческой скорописи IX-X веков.

дворянин — представитель местной администрации в Московском государстве, позднее — в Российской империи. В XVII веке дворянин осуществлял функции полиции в уездном городе, наблюдал за порядком в городах и уездах.

искусство — отрасль строительного искусства, занимающаяся проектированием, возведением и художественной отделкой зданий в соответствии с законами красоты.

избушка — зимнее жилище части канадских эскимосов. Представляет собой конусообразную постройку диаметром 3—4 метра и высотой около 2 метров из уплотненных ветром снежных или ледяных блоков.

азбука — одна из двух славянских азбук, названная по имени византийского просветителя середины IX века Кирилла.

печи — основа русского национального жилища, особое помещение в избе или отдельная нежилая постройка, кладовая, в которой хранили имущество.

кокошник — старинный женский праздничный головной убор в виде конуса, украшенного (расшитой бисером, позументом, бусами, жемчужинами, у наиболее богатых — драгоценными камнями) и высоко поднятой над лбом передней частью.

кремль — центральная укрепленная часть русского феодального города.

монастырь — название некоторых крупнейших мужских православных монастырей, религиозная община с единым уставом.

пол — в русском доме брус, служащий основанием для пола. Проекция матицы на пол являлась своего рода границей между внутренним и внешним частями жилища. Построенному

вошедшему в дом, не полагалось пересекать эту границу без приглашения хозяев.

Онуца — длинная широкая полоса плотной материи для обертывания ноги до колена. Поверх онучей надевали собственно обувь: сапоги или лапти.

Подклет — нижний, нежилой этаж каменного или деревянного жилого дома в народной архитектуре. Избы ставились на подклет для сохранения тепла.

Поморы — потомки древних русских поселенцев (преимущественно из Новгородской земли), заселявших с XII по начало XVIII века юго-западное и юго-восточное побережье Белого моря (Поморский и Летний берега).

Рекрут — в России XVIII—XIX веков лицо, призванное на военную службу по воинской повинности или найму.

Реляция — донесение об отдельных происшествиях во время войны, преимущественно о действиях собственных войск.

Сени — входное, нежилое и неотапливаемое помещение, примыкающее к жилой части дома.

Терем — в древнерусском зодчестве верхнее светлое помещение (жилой ярус) в больших домах (над сенями) или отдельная высокая жилая постройка на подклете.

Тиара — тройная корона папы римского, высокий яйцеобразный головной убор, увенчанный небольшим крестом и тремя венцами и имеющий сзади две ниспадающие ленты.

Утварь — совокупность предметов, принадлежности какого-нибудь хозяйства. Например, домашняя утварь — совокупность предметов домашнего обихода, а именно кухонная и столовая посуда, приспособления для хранения и переноски вещей и продуктов питания и т. д.

Хлев — крытый загон для домашней скотины.

Червонец — название зарубежных золотых монет (дукатов, цехинов) в допетровской России; наименование русских золотых монет царской России; банковский билет и золотая монета СССР.

Чехарда — игра, участники которой поочередно прыгают через своих партнеров, стоящих в согнутом положении.

Чулан — небольшое подсобное помещение хозяйственного назначения, отгороженное от сеней или комнаты перегородкой.

Яранга — переносное жилище некоторых кочевых народов Севера России. В плане обычно представляет собой круг. Каркас и конический купол яранги собирают из легких деревянных шестов, после