



Елизавета ЯКУШЕВА, ученица 6 «Б» класса ГБОУ «СОШ № 2086», г. Москва
 Научные руководители: И.М. Гребенник, игротехник базовой школы программы «Школа нового поколения» № 2086;
 Т.Г. Маркова, учитель технологии и педагог дополнительного образования ГБОУ «СОШ № 2086», почетный работник общего образования РФ

КНИГА-ИГРА

«ХРАНИТЕЛЬ ВРЕМЕНИ»

История — один из самых любимых предметов в моей школе, который преподает мой классный руководитель Е.В. Щербинина. Елена Владимировна настолько вдохновлена своим предметом, что мы всем классом тоже увлеклись изучать историю. На уроках нам часто не хватает времени, потому что все хотят участвовать в обсуждениях, делиться своими знаниями, мнениями. Свои первые знания по истории я начала получать еще во 2-м классе (четыре года назад), посещая кружок «Древний мир» в Московском дворце на Воробьевых горах, руководителем которого является Баламутов Александр Аркадьевич. Это уникальный учитель с энциклопедическими знаниями. Не ходить на его занятия просто невозможно!

Создавая свой новый проект книгу-игру «Хранитель времени», я тоже хочу заинтересовать

других ребят своей увлеченностью и показать, что история — это очень важно! Чтобы понять и полюбить историю, нужно читать не только школьный учебник, но изучать, смотреть, слушать разные источники!

Главным моим вдохновителем, руководителем во всех проектах школы с 1-го класса является Т.Г. Маркова. С ее помощью я справляюсь с трудными задачами, которые возникают при создании чего-то нового. Наш девиз с Татьяной Григорьевной: «Нужно подумать!» И трудная задача решается. Содержательную часть в данном проекте мне помогал продумывать И.М. Гребенник. Он является автором школьной игры «Дорогами цивилизаций». Данный проект — это попытка отразить в игровой форме то, чем занимаемся мы в нашей школе. Отразить фантазию и накопленный опыт наших учителей.

ДРЕВНИЙ МИР

ПЕРВОБЫТНОСТЬ

(описание содержания и изготовления игры)

Игрокам предстоит совершить увлекательное путешествие в первобытную эпоху! Они примут участие в охоте и рыбалке, будут собирать злаки, ягоды, грибы. Для успеха в игре игрокам понадобится не только удача при бросании кубика, но

и знание жизни первобытных собирателей и охотников!

Количество игроков — до 7 человек.

Путем жеребьевки (из кармашка «Жеребьевка») игроки по очереди достают дощечки. Рисунок на дощечке определяет очередность игрока в игре.

Игрок, которому досталась дощечка с надписью «Хранитель времени», является ведущим в игре. У него есть право взять книгу («Хранитель

времени» Первобытность) и проверять игроков на правильность ответов.

После распределения ролей в игре (первый, ... шестой) «Хранитель времени» выдает карточки каждому игроку из кармашка «Инструменты», соответствующие его номеру в игре (игрок 1 — карточка с цифрой 1 и т.д.). Участники должны пользоваться инструментами при выполнении заданий на станциях. Получив инструменты, игроки встают на старт и начинают игру в соответствии со своей очередностью.

Цель: погрузить игроков в древнюю эпоху; дать им возможность почувствовать себя первобытным человеком.

Правила игры

Играя, вы должны собрать для своего племени максимальное количество добычи, пройдя 4 станции: реку, поле, лес, поляну собирателей. За правильное выполнение заданий игроки на станциях получают карточки-добычи с определенным количеством баллов, которые расположены в соответствующих карманах на разворотах игрового поля. Во время путешествия вам необходимо правильно ответить на исторические вопросы, которые находятся на разворотах игрового поля. Номер вопроса соответствует номеру хода. Неправильный ответ заставит вас пропустить ход.

По окончании игры «Хранитель времени» подсчитывает баллы каждого игрока.

Три первых финалиста получают от «Хранителя времени» дополнительные очки (баллы): первый финалист — **20 очков**, второй — **15**, третий — **10**.

ПОБЕДИТЕЛЕМ в игре считается тот, кто заработал наибольшее количество очков (баллов).

Красный кружок — **обязательная остановка**, на которой игрок выполняет определенное задание.

Желтый кружок — игрок не отвечает на вопрос «Хранителя времени», а продолжает игру без пропуска хода.

СТАНЦИЯ — РЕКА

Вы подошли к реке. На берегах реки много водоплавающих птиц и рыбы. Используя карточку «Инструменты», игроки должны добыть живность и объяснить, с помощью каких инструментов и приспособлений они могут поохотиться и порыбачить. Описав способ охоты или рыбалки, игрок бросает кубик и определяет, добыл он утку или рыбу или нет (четное число на кубике — попал, поймал, получил карточку у «Хранителя времени» с добычей. Если при бросании кубика выпадает нечетное число, игрок остается с пустыми руками. Каждому игроку дается по две попытки).

Выполнив задание данной станции, необходимо переправиться на другой берег. Если у вас



есть каменный топор, можете, пропустив ход, переправиться через реку с хода 18 на ход 29 (объяснив, как это сделать). У кого нет топора, тот идет в обход до ближайшего брода.

СТАНЦИЯ — ПОЛЕ

Недалеко от реки расположена поляна, на которой растут дикие злаки. Игроки, используя



СТАНЦИЯ — ЛЕС

Вы попали в лес и движетесь вдоль тропы, по которой животные ходят на водопой. Вы должны поохотиться. Бросая кубик, определяете номер следа животного. Теперь предстоит рассказать чей это след (если ответили верно, используя карточку «Инструменты», можете охотиться на выбранное животное). Добудете вы это животное или нет, определите бросанием кубика (четное число — добыли и получили карточку от «Хранителя времени», нечетное — не добыли, игроку дается только одна попытка).



СТАНЦИЯ — ПОЛЯНА СОБИРАТЕЛЕЙ

В игровой зоне «Поляна собирателей» располагаются изображения грибов и ягод. Бросая кубик, вы определяете номер грибов и ягод, которые должны правильно назвать, определить, съедобные они или нет. За правильный ответ получаете карточку с изображением данного растения от «Хранителя времени».

ДРЕВНИЙ ЕГИПЕТ

(описание содержания и изготовления)

Цель: настольная игра «Древний Египет» для всех любознательных детей 10–13 лет. Она поможет изучить и закрепить знания по истории, познать новое и интересное.

Количество игроков от 3 человек. Путем жеребьевки (из кармашка) игроки по очереди достают перо богини Мудрости Маат и определяют свою очередность. Игрок, которому досталось перо с надписью «Хранитель времени», является ведущим в игре. У него есть право взять книгу («Хранитель времени» Древний Египет) и проверить игроков на правильность ответов. Игроки движутся по очереди, бросая кубик.

Каждый игрок или команда должны дойти до финиша. Правильно отвечая на вопросы игры, они получают от «Хранителя времени» фрагмент папируса, который является частью целой картины. Победителем в игре является тот игрок (команда), который первым дошел до финиша и собрал свою картину полностью. Если все игроки на финише не собрали картину полностью, они могут заработать недостающие фрагменты, ответив на дополнительные вопросы «Хранителя времени». Игроки (команды) должны внимательно рассмотреть поле игры, на котором, возможно они найдут подсказки на некоторые вопросы.



ДРЕВНЯЯ ГРЕЦИЯ

(описание содержания и изготовления)

Настольная игра «Древняя Греция» для всех, кто любит и интересуется историей, культурой, традициями этой страны. Количество игроков —

карточку «Инструменты», должны собрать для племени злаки (объяснив «Хранителю времени» способ сбора). Если данный способ описан правильно, игрок получает карточку от «Хранителя времени» и продолжает игру.

от 4 человек. Путем жеребьевки (из кармашка «Жеребьевка») участники по очереди достают театральные маски и определяют свою очередность. Игрок, которому досталась маска с надписью «Хранитель времени», является ведущим в игре. У него есть право взять книгу («Хранитель времени» Древняя Греция) и проверять игроков на правильность ответов. Игроки движутся по очереди, бросая кубик.

Правила игры

Каждый игрок (команда) должен заработать за правильные ответы монеты (которые им дает «Хранитель времени»). В конце игры вы приносите их в дар богам. Участник, собравший наибольшее количество монет, будет объявлен победителем!

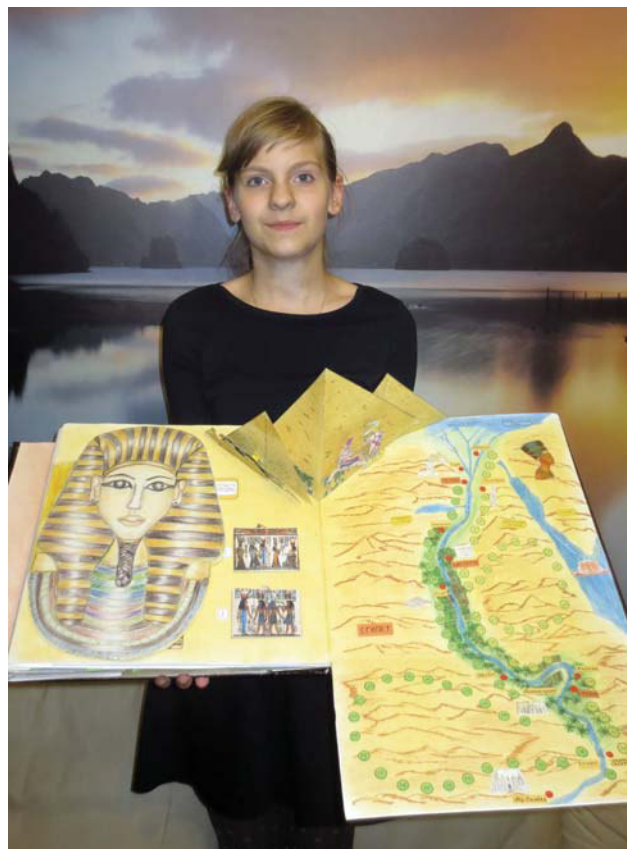
Желтый кружок — игрок (команда) движется по очереди по игровому полю, бросая кубик.

Красный кружок (обязательная остановка) — игрок (команда) отвечают на вопрос «Хранителя времени». За правильный ответ сможете получить от «Хранителя времени» монету.

Синий кружок (обязательная остановка) — вы отвечаете на вопрос «Хранителя времени». За правильный ответ игрок получает возможность продолжить игру. Если ответ неверный, игрок (команда) должен заплатить «Хранителю времени» монету и продолжить игру. Если у участника (команды) закончились монеты, то он прекращает игру. Вы должны внимательно рассмотреть поле игры, на котором, возможно, найдете подсказки на некоторые вопросы.

Перед отплытием вам предоставляется возможность заработать деньги (по шесть монет) для подношения жертв богам. Отвечая на вопросы, внимательно рассмотрите поле игры, возможно, там есть ответ.

В книжечках из Древней библиотеки, расположенной в левой части игрового поля, есть вопросы для первого игрока (команды № 1) — он выделен красным цветом, для второго участника (команды № 2) — зеленым, для третьего игрока (команды № 3) — синим. За каждый правильный ответ «Хранитель времени» выдает игроку одну монету. Далее предстоит совершить путешествие из древнегреческого города Танаис в Олимпию. Теперь, подсчитав монеты, которые заработали игроки, отвечая на тестовые вопросы, они могут отправляться в путь, поочередно бросая кубик. Проплыв по Азовскому морю, вы достигли Босфора. На номере 18, игрокам необходимо сделать обязательную остановку, чтобы ответить на вопросы «Хранителя времени». Если ответ неправильный, игрок (команда) должны отдать монету «Хранителю времени». Продолжив путешествие, мы делаем остановку (номер хода 20) на месте, где находилась воспетая Гомером Троя. Здесь «Хранитель времени» дает возможность



участникам заработать монеты за правильные ответы (за неправильный ответ участники вознаграждение не получают).

Продвигаемся по игровому полю до номера 23. Здесь в городе Эфес вы посещаете храм Артемиды и отвечаете на вопросы «Хранителя времени» (если ответ неверный — они обязаны заплатить монету «Хранителю времени», чтобы продолжить игру). На острове Родос (ход номер 27) отвечаете на вопросы (если ответ неверный вы должны заплатить монету, чтобы продолжить игру). С острова Родос направляетесь в Александрию и делаете остановку на номере 33, чтобы ответить на вопросы. «Хранитель времени», проверив правильность ответов у игроков (за неверный ответ вы обязаны заплатить монету, чтобы продолжить путешествие), направляет игроков к острову Крит (ход номер 41). На данной остановке игроки зарабатывают дополнительные монеты.

Итак, до финиша вам предстоит сделать последнюю остановку в городе Афины (ход номер 45) и ответить на завершающие вопросы «Хранителя времени». Если ответ неправильный, игрок (команда) должен отдать одну из своих монет «Хранителю времени».

Добравшись до финиша в город Олимпию, вы отправляетесь в храм города, чтобы поклониться Зевсу и принести ему в дар свои монеты. «Хранитель времени» определяет победителя простым подсчетом монет. Игрок, набравший наибольшее их количество, будет объявлен победителем!