

ВОКРУГ

ТВОИ КРУГОЗОР
УЧЕБНЫЕ ИГРЫ

Света

ВИКТОРИНА ПО ГЕОГРАФИИ



STEP
COMPANY puzzle

«Кто не путешествовал,
не знает, что такое покой,
кто не странствовал,
не ведает, что такое край родной.»

Поэт Навои-Фани

Сегодня трудно отыскать на Земле место, о котором бы не знало человечество. На протяжении многих веков люди стремились открыть тайны нашей планеты. Отважные путешественники, ученые, исследователи шли неизведанными маршрутами по суше и океанам, по горам и рекам, по знойным пустыням и непроходимым джунглям, подвергая свою жизнь лишениям и смертельным опасностям для того, чтобы открыть человечеству новые моря, континенты, острова, озера, диких животных и птиц, морских обитателей, растения и многое другое.

Но планета Земля до сих пор продолжает хранить многие тайны о себе, подвергая исследователей различным испытаниям. Поэтому и в наше время нужны смелые и увлеченные люди, готовые раскрывать эти загадки.

Может быть, и вы хотите совершить увлекательное путешествие вокруг света? Тогда тщательно подготовьте свой корабль к дальнему походу: не забудьте взять с собой карту Земли и звездного неба, приборы для изучения природных явлений и животных, фотоаппарат и видеокамеру, зимнюю и летнюю одежду, так как на вашем пути встретятся и ледяные ветры северных морей, и палящее солнце экватора.

И если все готово — в путь!!!



ВОКРУГ СВЕТА

Викторина по географии

Уважаемые родители!

В ваших руках не просто игра, а игра-учебник, игра-энциклопедия, игра-открытие. Педагоги, методисты, психологи и многие другие специалисты трудились над ней, чтобы ваши дети познакомились с таким интереснейшим предметом как география, увлеклись им и покорили его. Содержание, оформление, методика, игротехника — все будет способствовать достижению прекрасного учебного результата!

Итак, в путь!

Полезные советы:

- В игре могут участвовать от 2 до 6 человек.
- Очередность хода определяют, бросая кубик или уступают первенство хода самому младшему участнику.
- Игру с детьми младше 10 лет лучше проводить под руководством взрослого ведущего.
- Правила, вопросы на карточках, задания из путеводителя для детей дошкольного и младшего школьного возраста читают взрослые или 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 поможет подобрать игру с необходимым уровнем сложности.
- Начинайте игру с более простых вариантов, уровень сложности наращивайте постепенно, не торопитесь освоить все сразу. Для ребенка игра должна быть по силам и приносить удовольствие.
- Поддерживайте инициативу ребенка изменить правила или придумать свои варианты игры. Это будет способствовать более прочному усвоению учебного материала и продлит интерес ребенка к игре.
- В какую бы вы игру не играли, помните, очень важно проводить ее на положительном эмоциональном фоне. Создавайте участникам игры ситуацию успеха и вы добьетесь большего!

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



Карточная игра «МОРСКИЕ ПИРАТЫ»

Возраст игроков — от 5 лет
Количество игроков — 2–6
Время игры — 15 мин.

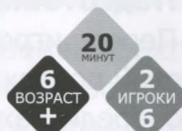


Знакомит с предметами необходимыми в плавании, учит рассуждать, находить общий признак предметов, действовать по правилам. Развивает ассоциативное мышление и внимание.



Игра на внимание «МОРСКОЙ ВОЛК»

Возраст игроков — от 6 лет
Количество игроков — 2–6
Время игры — 20 мин.



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



Игра-ходилка «МОРСКАЯ ЭКСПЕДИЦИЯ»

Игра-ходилка «КРУГОСВЕТНАЯ РЕГАТА»

Возраст игроков — от 7 лет
Количество игроков — 2–6
Время игры — 45 мин.



Знакомят с географическими объектами, дают первичное представление о карте, мотивируют к поиску дополнительной информации. Развивают внимание, мышление, память, тренируют навык счета.



Игра-викторина «ВОКРУГ СВЕТА»

Возраст игроков — от 10 лет
Количество игроков — 2–6
Время игры — 50 мин.

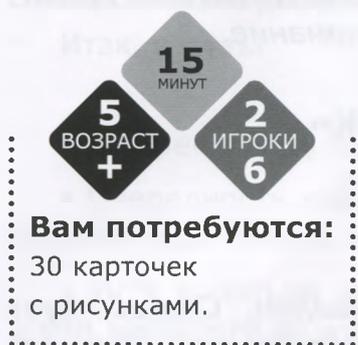


Расширяет и углубляет знания по географии, помогает запомнить географическую номенклатуру. Учит отвечать на вопросы в тестовом формате, осуществлять проверку и самопроверку.

1. МОРСКИЕ ПИРАТЫ

Карточная игра

Совершить кругосветное плавание — дело не простое. Не исключено, что придется встретиться и с современными пиратами. Ваш опыт общения с другими людьми, смекалка и внимание помогут благополучно завершить плавание и вернуться в родной порт. «Семь футов под килем!» — так говорят моряки. «Удачи и знаний!» — желаем всем игрокам мы. Берегитесь черной метки!



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, т. е. признак, по которому составлена пара. После того, как все пары будут рассмотрены, карточки переворачивают рисунками 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 «Попутный ветер», 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, игрок 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 «Черная метка» — увы, ваш корабль попал в руки к пиратам.

2. МОРСКОЙ ВОЛК

Игра на внимание

Морским волком называют бывалого, опытного моряка, хорошо знающего морское дело. Как поется в песне, «только смелым покоряются моря». Суровая стихия не прощает человеку ошибок, и к каждому выходу в море надо тщательно готовить свое судно, оснастить его всем необходимым. Что может пригодиться моряку в плавании и на берегу, вы узнаете из игры.

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.

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 МОРСКОМУ СЛОВАРИКУ. В случае ошибки, отвечающий игрок теряет право на дополнительный ход и в игру вступает следующий участник.

Конец игры:

Игра заканчивается, когда на столе не останется парных карточек. Победителем считается тот, кто набрал наибольшее количество пар — он лучше оснастил свой корабль к кругосветному путешествию.

Примечание:

Если игроки хорошо знакомы с морскими предметами и их назначениями, игру можно упростить. В этом случае открывший парные карточки игрок просто забирает пару себе и делает еще один ход.



Вам потребуются:

30 карточек
с рисунками.

3. МОРСКАЯ ЭКСПЕДИЦИЯ

Игра-ходилка

Во все времена люди стремились к открытиям и путешествиям. Их привлекали водные просторы и тайны морских глубин. За убегающей линией горизонта отважных моряков ожидали неизведанные земли — острова и даже материки, новые народы и страны, а еще — необычайные приключения, которые становились испытанием чести и закаляли характер. Исследователи встречали на своем пути рифы, льды, шторма и полное безветрие. Только самые отважные достигали наиболее отдаленных точек Земного шара. Им принадлежат великие открытия, а их имена вошли мировую историю. Хотите совершить множество открытий и ощутить себя настоящим мореплавателем? Тогда начните путь!



Вам потребуются:

планшет (сторона А),
путеводитель,
фишки,
кубик,
призовые жетоны.

Цель игры:

Пройти маршрут, совершив как можно больше открытий (набрав как можно больше баллов).

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.

Продвижение осуществляется в соответствии с ПУТЕВОДИТЕЛЕМ.

Проходя через желтые поля (14, 92 и Д), следует остановиться, независимо от количества очков, выпавших на кубике, дальнейшее продвижение возможно только при выполнении условия, указанного в ПУТЕВОДИТЕЛЕ.

Конец игры:

Игра заканчивается, когда четвертый игрок дойдет до финиша. Первый игрок, пришедший к финишу, получает дополнительно 3 балла, второй — 2 балла, а третий — 1 балл. Оставшиеся игроки делают по последнему ходу, после чего подсчитываются очки. Победителем становится игрок набравший наибольшее количество баллов. Ему присваивается звание «Почетный мореплаватель и первооткрыватель».

4. КРУГОСВЕТНАЯ РЕГАТА

Игра-ходилка

Уважаемые жители и гости нашего города!

Сегодня стартует кругосветная регата. Всех желающих приглашаем занять места на шести быстроходных яхтах под названиями: «Черная каракатица», «Вольный ветер», «Три пескаря», «Скоростная черепашка», «Одноглазый пират» и «Добродушная пиранья». Вас ждут штормы и штили, встречи с пиратами, новые знакомства и великие открытия! Всех, кто верит в удачу и готов к подвигам, ждем в нашем яхтклубе «Бермутский треугольник». Торопитесь, количество мест ограничено.

Администрация

Цель игры:

Первым пройти маршрут и вернуться на поле, отмеченное флажком.

Подготовка к игре:

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

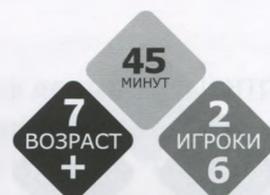
Ход игры:

Игроки делают столько шагов по маршруту планшета, сколько точек выпало на грани кубика. Продвижение осуществляется в соответствии с ПУТЕВОДИТЕЛЕМ. Проходя через желтые поля (14, 92 и Д), следует остановиться, независимо от количества очков, выпавших на кубике, дальнейшее движение возможно только при выполнении условия, указанного в ПУТЕВОДИТЕЛЕ.

На полученные в ходе игры призовые жетоны игроки могут приобрести право дополнительного хода. Для этого игрок возвращает в банк жетоны и делает столько шагов, сколько было баллов на жетонах. Например, фишка игрока стояла на поле 19, на кубике выпало две точки, игрок делает два шага вперед, затем возвращает жетон на 2 балла в банк и делает еще 2 шага вперед, попадая на стрелку, перемещается на поле 26. Использовать жетоны можно, только если игрок находится на белом поле.

Конец игры:

Игра заканчивается, когда все участники экспедиции пройдут маршрут и вернуться на место старта. Победителем становится игрок, прибывший первым. Его яхта получает право носить звание «супер-скоростная».



Вам потребуются:

планшет (сторона А),
путеводитель,
фишки,
кубик,
призовые жетоны.

5. ВОКРУГ СВЕТА

Игра-викторина

Кругосветное путешествие — это ваша мечта? Тогда вперед! Учтите, поездка будет интересной, но непростой. Вы побываете на разных континентах и островах, окунетесь в сказочную жизнь незнакомых земель, совершите множество открытий. В таком путешествии каждый день непредсказуем. Достойно выйти из сложных ситуаций вам помогут знания и смекалка. Не забудьте в дорогу взять географические карты и справочники. Полезно иметь представление о природных и климатических особенностях тех мест, в которых вы планируете побывать.

Ну что, готовы? Желаем удачи!



Вам потребуются:

планшет (сторона Б),
карточки с вопросами,
фишки, кубик, жетоны
с буквами А/Б/В,
призовые жетоны,
географические
карты.

Цель игры:

Как можно быстрее дойти до центрального поля, отвечая на вопросы викторины, и набирая призовые жетоны за правильные ответы.

Подготовка к игре:

Карточки с вопросами викторины перемешивают и выкладывают рядом с планшетом в шесть стопок по темам текстом вниз.

Каждый участник берет набор жетонов с буквами А/Б/В.

Призовые жетоны выкладывают в «банк» рядом с игровым планшетом. Игроки устанавливают фишки каждый на свою дорожку и определяют очередность хода.

Ход игры:

Первый участник броском кубика определяет тему вопроса, берет верхнюю карточку из соответствующей стопки, зачитывает вопрос и варианты ответа на него.

Остальные участники выкладывают на игровую поверхность жетон с буквой, которая, по их мнению, соответствует правильному ответу (изображением вниз). Жетоны открывают одновременно, когда все сделали свой выбор.

Внимание! Игроку, зачитывающему варианты ответов, следует четко проговаривать букву варианта: А/Б/В, чтобы отвечающие игроки не путались.

Игрок, который зачитывал вопрос, называет правильный ответ и сообщает количество призовых баллов за него (за первый вопрос 1 балл, за второй — 2 балла, за третий — 3 балла).

Участники, ответившие правильно, берут из банка призовые жетоны на соответствующую сумму баллов.

Далее разыгрывают остальные вопросы карточки. Правильно ответив на все три вопроса карточки, можно заработать 6 баллов. Игрок, который зачитывал вопросы, автоматически получает 5 баллов.

Затем ход переходит к следующему участнику: он снова бросает кубик, выбирает тему, зачитывает вопросы и т. д.

Когда игрок наберет 7 и более баллов, он может сделать ход фишкой по полю. За каждое перемещение на 1 поле он возвращает в банк жетоны на сумму 7 баллов.

Конец игры:

Игра заканчивается, когда кто-либо из игроков достигнет центрального поля «ВОКРУГ СВЕТА». Он становится победителем.

Если сразу несколько фишек достигли этого поля, то побеждает участник, у которого оказалось наибольшее количество баллов на оставшихся у него призовых жетонах.

Примечания:

Если время игры ограничено, то разыгрывают только заранее оговоренное количество карточек, кратное количеству участников, например, 12 (для 2,3, или 6 игроков). В этом случае победителем становится тот, чья фишка ближе всего подошла к полю «ВОКРУГ СВЕТА» и чей остаток баллов при этом максимальный.

В первое время отвечать на вопросы викторины игроки могут с опорой на географические карты. Для знакомства с политической картой мира и картами материков предварительно рекомендуется провести следующую игру. Выбирается любая географическая карта. Участники игры внимательно рассматривают ее, затем задают друг другу по 5 вопросов на нахождение какого-либо географического объекта.

Например: Найди на карте реку Конго. Где находится мыс Игольный? Покажи на карте остров Мадагаскар. Какая река пересекает экватор дважды? Найди самый южный мыс Австралии. Определи самую высокую и самую низкую точку материка и т. д.

За каждый правильный ответ игрок получает один призовой жетон. Выигрывает тот, кто набрал больше всех жетонов.

МОРСКОЙ СЛОВАРИК

Барометр — прибор для измерения атмосферного давления.

Бесkozyрка — часть формы моряка, фуражка без козырька.

Бинокль — оптический прибор для наблюдения удаленных предметов двумя глазами.

Ветромер — прибор для измерения скорости ветра.

Вымпел — узкий, но длинный флаг, часто раздвоенный на конце.

Канат — очень толстый и прочный трос из крученых веревок.

Карта — уменьшенное изображение Земли на бумаге с помощью условных знаков.

Кнехт — тумба на палубе судна или на причале для крепления тросов.

Компас — устройство, облегчающее ориентирование на местности, указывающее направления сторон света.

Маяк — башня на берегу для обозначения опасных мест морских путей.

Подводное ружье — оружие для подводного лова рыбы.

Подзорная труба — оптический прибор для наблюдения удаленных предметов одним глазом.

Рация — небольшая радиостанция, принимающая и передающая звуковой сигнал.

Рупор — металлическая труба воронкообразной формы, предназначенная для усиления звука голоса.

Рында — судовой колокол, служащий для обозначения времени и подачи сигналов.

Секстант — прибор для измерения величины угла между двумя видимыми объектами.

Семафор — способ визуальной связи между кораблями с использованием жестов.

Сигнальный буй — поплавок, крепящийся ко дну при помощи якоря на тросе, служит для обозначения фарватера (безопасного пути).

Спасательный жилет — средство для поддержки человека на воде.

Спасательный круг — средство для оказания помощи утопающим, имеет форму бублика.

Спасательный плот — надувная лодка для спасения терпящих бедствие на воде.

Спиннинг — снасть для ловли рыб на приманки.

Тельняшка — нательное белье моряка с чередующимися черно-белыми или сине-белыми полосами.

Флаг — полотнище прямоугольной формы определенной расцветки, символ чего-либо.

Цепь — конструкция из переплетенных металлических колец, обладающая высокой прочностью.

Часы — прибор для определения текущего времени суток и измерения продолжительности интервалов времени.

Шлюпка — мелкое беспалубное парусно-гребное судно, имеющееся на каждом большом корабле.

Якорь — кованое металлическое грузило, удерживающее судно на месте, привязывая его ко дну.



В КОМПЛЕКТ ВХОДЯТ:

- Правила игры — 1 шт.
- Планшет двухсторонний — 1 шт.
- Путеводитель — 1 шт.
- Фишки — 6 шт.
- Кубик — 1 шт.
- Карточки с рисунками — 30 шт.
- Карточки с вопросами — 105 шт.
- Жетоны с буквами А\Б\В — 18 шт.
- Призовые жетоны достоинством 1\2\3 балла — 56 шт.
- Карты географические двухсторонние — 3 шт.

НАД ИЗДАНИЕМ РАБОТАЛИ:

Руководитель проекта: *Колмыченко Т. В.*

Идея, игровые технологии: *Аникин И. Ф., Тарасов А. Н.*

Методические разработки: Ст. преподаватель факультета
точных наук и инновационных технологий МГГУ им М. А. Шолохова
Куликова Е. Н.

Научное рецензирование: кандидат географических наук,
доцент кафедры физической географии МПГУ *Кошевой В. А.*

Психолого-педагогическая экспертиза:
центр дополнительного образования детей «Дистантное обучение»
г. Москва

Иллюстрации и дизайн: *Литвин Д. Е.*