МКОУ «Одоевская средняя общеобразовательная школа имени Героя Советского Союза А.Д. Виноградова»

Краеведческая квест – игра

**«Наш край - Одоевский»**

Т.В. Шашель зав. библиотекой

п. Одоев, 2018 год

**Аннотация.**

Методическая разработка занятия для внеурочной деятельности по краеведению «Наш край - Одоевский» разработана для учащихся начальной школы. Занятие проводится в форме квест – игры. Обучающиеся путешествуют по станциям, используя маршрутный лист, цель их путешествия найти сундучок бабушки Прасковьи. Основной замысел проведения данного занятия - это систематизация знаний об истории родного края, а так же показать обучающимся, что история родного края неразрывно связана с историей России. Данное занятие способствует формированию коммуникативно – познавательной и творческой деятельности у обучающихся. При проведении занятия применяются разнообразные формы и методы работы, используются элементы театрализованной деятельности, разнообразные игры. Представленный материал можно использовать при проведении занятий по краеведению.

**Цель игры:**

воспитание чувства национальной гордости и любви к Родине, к родному краю.

**Задачи:**

- прививать любовь к «малой» родине – родному городу, его природе;

- воспитывать уважительное отношение к жителям родного края;

- показать, как история родного края неразрывно связана с Россией.

**Оборудование:** сундучок с леденцами, письмо бабушки Варвары, маршрутные листы, конкурсные задания, фотографии с изображением города и известных людей, костюмы героев игры, таблички с названием станций, компьютер и музыкальное сопровождение для забав и исполнения песни.

**Порядок проведения игры:**

предварительный этап;

организационный этап;

краеведческая квест-игра;

подведение итогов, награждение.

**Предварительный этап:**

формируем команды по 6 человек;

выбираем капитанов каждой команды;

выбор ответственных на станциях, их подготовка;

разработка заданий для станций;

**Сценарий проведения краеведческой квест - игры «Наш край -Одоевский»**

**1. Организационный этап игры.**

**Ведущий:** Ребята, сегодня придя в школу, на столе я обнаружила письмо адресованное ученикам 4 «А» класса от жительницы нашего города Варвары Ивановны. Давайте прочитаем письмо, послушайте, что же в нем написано.

*Мальчишки и девчонки! Я, бабушка Варвара. Хочу вам подарить старинный сундучок.*

*А чтобы сундучок найти,*

*Нужно станции пройти.*

*На вопросы отвечайте*

*И заданья выполняйте.*

*И кто лучше всех пройдёт,*

*Тот и сундучок найдёт!*

**Ведущий:** Ребята, я думаю, что мы попробуем пройти все испытания. Найти сундучок бабушки Варвары сможет только лучшая команда знатоков родного края. Начать игру мы сможем только тогда, когда каждая команда представится и получит от жюри маршрутный лист следования по станциям.

***(Представление команд)***

**Ведущий:** А сейчас внимательно послушайте правила игры. Во время игры каждая команда будет перемещаться по станциям. У каждой команды есть маршрутный лист со схемой передвижения по станциям. Командам на выполнение задания на каждой станции отводится 5 минут. Если команда справилась с заданием досрочно, то участники находятся на месте до момента истечения времени. Если команда не закончила выполнение задания за отведенный промежуток времени, то работа прекращается и определяется количество заработанных баллов в соответствии с объёмом выполненной работы. Сигналом к началу и окончанию служит звонок школьного колокольчика. Сигнал к началу даётся после того, как все команды благополучно добрались до своей «станции».

Ребята, ваша победа зависит от слаженных действий всех участников команды. Вы получили маршрутные листы, маршрут каждой команде понятен, к испытаниям готовы! В добрый путь! (Участники игры отправляются по указанному маршруту в маршрутном листе).

**Стация 1. «Страницы истории»** (Вопросы викторины. Количество баллов, заработанное командой, соответствует количеству правильных ответов.)

*На станции ребят встречает Бабушка - Загадушка*

**Бабушка-Загадушка:** Здравствуйте, ребята! Сейчас посмотрим, что вы знаете об истории своего города. Вам нужно ответить на вопросы викторины.

- Как изначально назывался наш посёлок? (Одуев)

- Какая река протекает по территории нашего поселка? ( Упа )

- Определите, с какими городами граничит Одоев на юго-западе, юге, западе и востоке.

юго-запад\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ (Белёв)

юг\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ (Арсеньево)

запад\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ (Тула)

восток\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ (Крапивна)

- По данным археологов, этому промыслу более 700 лет. Особенно знамениты игрушки - свистульки, которые традиционно изготавливались в Одоевском районе. Назовите эту игрушку? (Филимоновская игрушка)

- Какого цвета герб поселка Одоев, и что на нем изображено?

Найдите среди гербов на столе герб нашего поселка.

**Бабушка-Загадушка:** Вы прошли испытания на станции «Страницы истории». Можете следовать дальше.

**Станция 2. «Природа и животный мир родного края».** (Вопросы, задания и ребусы. Количество баллов, заработанное командой, соответствует количеству правильных ответов.)

*(на станции ребят встречает Старичок – Лесовичок)*

**Старичок - Лесовичок:** Здравствуйте, девчонки и мальчишки! А вы хорошо знаете животный и растительный мир родного края. Это мы сейчас проверим.(приложение №1)

Отгадайте:

У каких птиц самцы красные, а самки зеленоватые? (у клестов)

У какой птицы в лесу есть «кузница»? (дятел)

Какие птицы живут у нас только зимой? (свиристели, снегири )

Какая птица умеет бегать по стволам деревьев вниз головой? (поползень)

**«Расколдуй пословицу»**

Давайте вспомним пословицы. Поменяйте название животного на правильное.

1.*Зайца* ноги кормят. (волка)

2. Без труда не вынешь и *карася* из пруда. (рыбу)

3. И волки сыты и *лоси* целы. (овцы)

4.*Барсук* трус – и тот охотиться любит. (заяц)

Разгадайте ребусы с названиями животных и птиц нашего края. (приложение №2)

**(сорока)** , **(снегирь),**  **(белка),**  **(ворона),**  **(лиса)**

**Старичок-Лесовичок:** Молодцы ребята! Можете отправляться дальше.

**Станция 3. «Предметы старины далёкой» (**Игра «Узнай предмет старинного быта. Количество баллов, заработанное командой, соответствует количеству правильных ответов**)**

*(на станции ребят встречает Варвара)*

**Варвара:** Милости прошу! Рада гостям, как хорошим вестям! Я хочу посмотреть, знаете ли вы предметы старинного быта. Узнайте, о каком предмете идёт речь, и покажите его.

(Картинки с изображением предметов находятся на данной станции). (приложение №3)

Старинное полотенце. (Рушник)

Предмет, предназначенный для доставания горшков из печи. (Ухват)

Глиняная посуда для жидкости. (Крынка)

Деревянный предмет для наматывания шерстяных ниток во время прядение. (Веретено)

С помощью её пряли шерсть. (Прялка)

Старинная металлическая «кастрюля». (Чугунок)

Глиняный предмет, который ставили в печь для приготовления еды (Горшок)

Один из видов женского рукоделья. (Вышивка)

**Варвара:** Молодцы! Удачи вам!

**Станция 4. «Старинные архитектурные здания»** (Необходимо соотнести слово на табличке с фотографией старинного архитектурного здания. 2 балла ставится за соотнесение 1 слова с фотографиями прошлого.3 балла ставится за правильно рассказанные сведения об истории архитектурного здания.) ***(приложение №4)***

***(на станции ребят встречает Добрый молодец)***

**Добрый** **Молодец:** Здравствуйте, ребята! Чтобы выполнить моё задание нужно проявить смекалку и сообразительность. А задание для вас такое: на моём столе лежат таблички со словами и старинные фотографии, необходимо соотнести слово и фото, доказать свой выбор и рассказать известные вам сведения.

1. Памятник конникам Белова
2. Крепостной холм (Соборная гора)
3. Анастасов монастырь
4. Одоевский краеведческий музей

**Добрый Молодец:** Молодцы, ребята! Какие вы сообразительные и смекалистые! Следуйте на следующую станцию испытаний.

**Станция 5. «Интеллектуал» (**Рассмотреть фотографии известных людей, назвать их. Ответить на вопрос: как каждый из них связан с историей нашего города? 3 балла за правильный ответ по фотографии. 4 балла, за то, как связан каждый из известных людей с историей города.**)**

*На данной станции ребят встречает Мудрец.*

**Мудрец:** Здравствуйте, ребята! Давно я вас поджидаю. Моё задание для интеллектуалов и эрудитов. Скажите, кто изображен на фотографии? Как этот человек связан с историей нашего города? *(презентация)*

1. Воробьев Иван Алексеевич участник Великой Отечественной войны, дважды Герой Советского Союза.

2. Владимир Дмитриевич Успенский. Русский писатель, наш земляк, участник Великой Отечественной войны, член Союза писателей России

3.Николай Васильевич Денисов. Художник, мастер возродивший производство филимоновской игрушки и краевед, знаток родного Одоевского района.

4. Алексей Дмитриевич Виноградов. Гвардии лейтенант Рабоче-крестьянской Красной Армии, участник советско-финской и Великой Отечественной войны, Герой Советского Союза.

**Мудрец:** Я доволен вашим ответом. Следуйте дальше.

**3. Итоги игры. Награждение. Организация и проведение для детей русских народных игр, забав.**

*Пройдя все испытания, участники игры возвращаются к финишу. Жюри объявляет команду, которая набрала большее количество баллов. Данной команде выдается карта следования за сундучком бабушки Варвары. С остальными командами проводит игры Красная девица.*

**Красна девица:** Здравствуйте, ребята! Я – Красная девица, пришла к вам из прошлого. А знаете ли вы, что ваши предки не только умели хорошо трудиться, но и отдыхать. Существовало много игр, забав и потех.

Особой популярностью у мужчин пользовались такие забавы, как кулачные бои и «стенка на стенку». Во время этих забав они могли проявить свою удаль и смелость. Предлагаю сейчас нашим мальчикам проявить удаль и смелость, поиграем в игру «Петушиный бой».

Правила игры:

|  |
| --- |
| ПЕТУШИНЫЙ БОЙ |
| Участники делятся на пары и встают друг от друга на расстоянии 3—5 шагов. Пары изображают дерущихся петухов: прыгая на одной ноге, они стараются толкнуть друг друга плечом. Тот, кто потерял равновесие и встал на землю двумя ногами, выходит из игры. Дети перед началом игры договариваются, как они будут держать руки: на поясе, за спиной, скрестно перед грудью или руками держать колено согнутой ноги.  Правила  1. Играющие должны одновременно приближаться друг к другу.  2. Руками толкать друг друга нельзя. |

Звучит музыка «Камаринская»

УДОЧКА

Удочка – это скакалка. Один ее конец в руке «рыбака» – водящего.

Все играющие встают вокруг «рыбака» не дальше чем на длину скакалки.

«Рыбак» начинает раскручивать «удочку», пытаясь задеть ею по ногам играющих.

«Рыбки» должны уберечься от «удочки», перепрыгнуть через нее. Чтобы «рыбки» не мешали друг другу, между ними должно быть расстояние примерно в полметра.

«Рыбки» не должны сходить со своих мест.

Если «рыбаку» удалось поймать «рыбку», то есть дотронуться «удочкой», то место «рыбака» занимает пойманная «рыбка».

Необходимо соблюдать такое условие: скакалку можно крутить в любую сторону, но нельзя поднимать ее от земли выше, чем на 10–20 сантиметров.

*Команда, набравшая большее количество баллов возвращаются с сундучком бабушки Прасковьи.*

**Учитель:** Уважаемая команда победителей, удалось ли вам найти сундучок бабушки Варвары? Что же в сундучке? ( В сундучке находятся леденцы на палочках, дети угощают ими всех участников игры).

*Жюри награждает участников игры грамотами по номинациям:*

*«Самая эрудированная»,*

*«Самая творческая»,*

*«Самая находчивая»,*

*«Самая активная»,*

*«Самая смекалистая».*

**Маршрутный лист**

|  |  |
| --- | --- |
| Название станции | Баллы |
| 1. «Страницы истории» |  |
| 1. «Природа и животный мир родного края» |  |
| 1. «Предметы старины» |  |
| 1. «Старинные архитектурные здания» |  |
| 1. «Интеллектуал» |  |

*(для каждой команды свой маршрутный лист с порядком прохождения станций)*