

III Международный конкурс исследовательских работ школьников  
**Research start 2020/2021**

**Направление – «Предметное образование»**

**Комплект настольных игр**

**«Краснодарский край – жемчужина России»**

Автор работы:

**Матюшкин Владимир Александрович,**

7 класс СУНЦ ЮФО

при ФГАОУ ВО «ЮФУ»

города Ростов-на-Дону

Научные руководители:

**Гайдук Ирина Анатольевна,**

учитель географии

ЧОУ-СОШ «Развитие» города Армавира

**Рындин Анатолий Николаевич,**

учитель географии СУНЦ ЮФО

г. Ростов-на-Дону

2020 – 2021 учебный год

**СОДЕРЖАНИЕ**

<b>Введение</b> .....	3
<b>Глава 1. Настольные игры: история, классификация, роль в жизни человека</b> .....	5
1.1.История настольных игр .....	5
1.2. Классификация настольных игр .....	6
1.3. Роль настольных игр в жизни человека .....	6
<b>Глава 2. Набор авторских игр «Краснодарский край – жемчужина России»</b> .....	8
2.1.Дидактические цели игр «Краснодарский край – жемчужина России».....	8
2.2.Этапы создания комплекта игр .....	8
2.3.Комплектация и правила игр.....	9
<b>Заключение</b> .....	21
<b>Библиография</b> .....	23
<b>Приложения</b> .....	25

## Введение

История Малой Родины. С неё начинается познание истории всего мира. Она даёт человеку опору и знание своих корней, осознание национальной принадлежности и гордость за своих предков и за своё Отечество. Но так ли много мы знаем о своём городе и тем более – о своём крае?

Эти вопросы определили **актуальность работы.**

В образовательные программы школьников Краснодарского края с 01.09.2004 включён и на протяжении 14 лет успешно реализуется специальный предмет для знакомства с Малой Родиной – Кубановедение [Приложение 1]. Авторы примерной образовательной программы по кубановедению И. Антипова и А. Верич отмечают: «Специфика предмета заключается в том, что он имеет интегрированный характер: соединяет знания о природе, истории, культуре ... Краснодарского края. Задачи курса кубановедения: комплексное изучение своей малой родины в общероссийском контексте; воспитание патриотизма, гражданственности; формирование мировоззренческой, нравственной, экономической, социальной, политической и экологической культуры; содействие взаимопониманию и сотрудничеству между представителями различных этнических, религиозных и социальных групп, развитие познавательного интереса; осознание необходимости бережного отношения к родной природе; привитие чувства гордости за малую родину; социализация школьников в современной социокультурной среде и регионе; приобщение молодёжи к сохранению национальных культур и традиций в условиях многонационального государства и региона». [1]

Как видим, изучение малой Родины является актуальным в наши дни. Но школьный предмет, рассчитанный на 1 академический час в неделю, не может рассказать всё о таком богатом природными ресурсами, историей, национальностями, людьми крае, как Краснодарский. И мы решили разработать дополнение к школьному курсу кубановедения. Мы предлагаем такую модель изучения родного края, которая в интересной, увлекательной и простой форме поможет школьникам и взрослым пополнить багаж знаний о Краснодарском крае, а также проверить знания, полученные на уроках кубановедения.

В последнее время учёные и педагоги всё чаще обращаются к вопросу об использовании в педагогическом процессе настольных игр. И это обоснованно. *Исследуя* разные стороны нашей жизни, социологи пришли к выводу, что социальные отношения строятся как игры, теория игр видна во многих сферах жизни и действует на различных уровнях.

Настольные игры изобразительны, гибки в сценарии, что позволяет игрокам развиваться и получать уникальный опыт и знания всего лишь при помощи воображения. Поэтому образовательный потенциал настольных игр очень высок.

Так, Иванов И. С., Иванова Ж. Б., Кусков А. С. в статье «Настольные игры как нестандартный интерактивный метод обучения бакалавров юриспруденции» [2] утверждают, что «настольные игры предоставляют большие возможности для творчества», и приводят разработанные и апробированные ими методики настольных обучающих игр для студентов юридических вузов, делая вывод об эффективности использования игр в получении знаний студентами, отмечая, что «метод настольной игры – это нестандартный интерактивный метод обучения, и его можно использовать в обучении школьников. Настольные игры имеют ряд особенностей, делающих их увлекательным средством развлечения, развития и обучения» [Приложение 1]

Мы запланировали *продукт нашего проекта* – интересную и полезную настольную игру.

Учитывая *отсутствие подробных и полных игр, предназначенных для изучения кубановедения*, от создателей потребовалась самостоятельная разработка игрового комплекта и правил его использования.

**Объект работы** – изготовление настольной игры

**Предмет работы** – изготовление авторских обучающих настольных игр по кубановедению.

**Цель работы:** соединив сведения об истории, природе, культуре родного края и технологии настольных игр, создать обучающую настольную игру, которая совместила бы в себе следующие компоненты: образовательный, воспитательный (патриотический), развивающий.

**Задачи работы:**

- 1) изучить литературу о настольных играх: их истории, разновидностях, роли в жизни человека (влиянии на развитие интеллектуальных и творческих способностей личности);
- 2) провести анализ существующих настольных игр
- 3) выявить следующие характерные особенности игр: комплектация, вид игры, цели игры, правила игры, оформление;
- 4) изучить прошлое и настоящее Краснодарского края – моей Малой Родины;
- 5) создать на основе изученного по пунктам 1 – 4 комплект дидактических игр разных видов (стратегия, тактика, карточная игра, викторина) под общим названием «Краснодарский край – жемчужина России»;
- б) апробировать игры в кругу семьи и друзей.

В проекте мы использовали следующие *методы*: изучение, анализ, наблюдение и обобщение, эксперимент.

## **Глава 1. Настольные игры: история, классификация, роль в жизни человека**

В Википедии читаем: «**Настольная игра** — это игра, основанная на манипуляции относительно небольшим набором предметов, которые могут целиком разместиться на столе или в руках играющих. К настольным играм относятся игры со специальным полем, карточные игры, кости (в том числе шахматы, шашки, маджонг), солдатики и другие. Настольные игры легки в применении и транспортировке, так как они не требуют активного перемещения игроков, наличия дополнительного технически сложного инвентаря или специальных сооружений, игровых площадок, полей и т. п.» [3]

### **1.1. История настольных игр**

Настольные игры ведут свою историю примерно с IV тысячелетия до нашей эры и имеют общие корни.

Происхождение наиболее древних известных сегодня настольных игр прослеживается из Китая, Индии и стран «плодородного полумесяца» (условное название территорий современных Ливана, Израиля, Сирии, Ирака, юго-востока Турции, юго-запада Ирана и северо-запада Иордании).

Самые древние игры – с костями, например, древнеегипетская игра сенет.

Следующими за сенет по возрасту «Королевская игра Ур» и известные всем и популярные нарды (III тысячелетие до нашей эры).

1600 годом датируется первое упоминание игры шашечного типа алькерк (Древний Египет).

Пришли из древности и такие популярные в наши дни игры, как го и го-моку (изобретены в Китае во II тысячелетии до н э), домино (из Индии I тысячелетия до н э).

Относительно молоды шахматы (родина – Индия, V в), карточные игры (Китай и Корея, XII в), маджонг (Китай, 1870 г).

В XIII—XIV веках в Европу проникли из Египта карты, карточные игры и нарды.

Настоящий бум настольных игр наступил в конце XX — начале XXI века. И это тем более удивительно, что он пришёлся на эпоху электронных игр.

#### **Ключевые точки в развитии настольных игр нашего времени:**

первая коммерческая настольная ролевая игра «Dungeons and Dragons» (1974 год)

первая настольная игра в стиле фэнтези «Talisman: The Magical Quest Game» (1983 год)

первая коллекционная карточная игра «Magic: The Gathering» Ричарда Гарфилда (1993 год)

первые игры немецкого стиля [Приложение 1] «Колонизаторы» (1995 год)

игра на занятие территории в сочетании с экономической стратегией «Энергосеть» Фридмана Фриза (2004 год).

Конечно, следует отметить и российские игры: в основном авторские, с легендами, много тематических игр по учебным предметам (история, биология, география).

### 1.2. Классификация настольных игр

Всё многообразие настольных игр требует их классификации.

Возможны различные способы классификации настольных игр.

Наиболее полную и в то же время простую классификацию предлагает, по нашему мнению, Википедия [5].

1. **По типу используемых предметов:** наиболее известные игры – с картами и с костями
2. **По количеству игроков:** для 1 игрока – для фиксированного числа игроков – для нефиксированного числа игроков
3. **По степени кооперации игроков:** каждый за себя – команда на команду – коалиционные – кооперативные
4. **По динамике:** пошаговые – динамические – комбинированные
5. **По характеру игры:** интеллектуальные – азартные – на физические способности
6. **По начальной позиции:** игры с неизменной начальной позицией – игры со случайной начальной позицией – начальная позиция зависит от игроков
7. **С точки зрения математики:** игры с полной информацией – игры с неполной информацией
8. **По содержанию:** абстрактные – имитационные – экономические конкурентные – экономические управленческие – военные стратегические – военные тактические
9. **По области использования:** для досуга, развлечения – для коммуникации – азартные, соревновательные – головоломки, для разминки мозгов – обучающие, тренинговые, образовательные.

### 1.3. Роль настольных игр в жизни человека


Исторически настольные игры создавались для того чтобы развлекать, воспитывать и обучать. Так, Википедия отмечает, что «во всех странах карточные игры сделали главным занятием всякого общества. Карточные игры, считал А. Шопенгауэр, являлись подготовительной школой светской и деловой жизни. Благодаря им люди начинали "умно пользоваться неизменно данными обстоятельствами (картами)» [6].


Иванов И. С., Иванова Ж. Б., Кусков А. С. в статье «Настольные игры как нестандартный интерактивный метод обучения бакалавров юриспруденции» [2] отмечают, что


«в настоящее время настольные игры активно вытесняются компьютерными. Тем не менее это не мешает им сохранять свою популярность у людей самых разных возрастов и интересов».

Авторы отмечают «живое совместное общение игроков, протекающее в необычной обстановке – имитируемой действительности, воссоздаваемой благодаря правилам, игровым атрибутам, воображению участников и талантам авторов-разработчиков».

Иванов И. С., Иванова Ж. Б., Кусков А. С. Выделяют ряд специфических признаков настольной игры:

 любая настольная игра развивает познавательные умения: логические, стратегические, знаково-символические, пространственные;

 настольная игра предполагает построение каждым участником плана игровых действий с учётом позиции других игроков, развивает коммуникативные умения;

 соревновательная мотивация в ситуации выигрыша/проигрыша в ряде игр способствует развитию эмоциональной саморегуляции.

Авторы делают вывод: значение настольных игр в жизни человека трудно переоценить. Поэтому всё больше и больше учёных-психологов, методистов, педагогов обращают внимание на настольные игры как на средство формирования важных качеств личности.


## Глава 2. Набор авторских игр и викторин «Краснодарский край – жемчужина России»


### 2.1. Дидактические цели набора игр


Приступая к созданию набора игр «Краснодарский край – жемчужина России», мы прежде всего определили общие цели всего набора игр.

Набор предназначен для игроков в возрасте от 7 лет и ориентирован прежде всего на обучение школьников, воспитание у них патриотизма и формирование умения общаться в группе.


Эти особенности нашего набора игр определили следующие **дидактические цели**:

-  в увлекательной игровой форме знакомить игроков с географией, историей, природой, культурой Краснодарского края;


-  показывать значимость места родного края в мировом сообществе и мировой истории;


-  прививать любовь к историческим, природным, культурным ценностям своей Малой Родины;

-  развивать коммуникативные умения;

-  вырабатывать навыки чтения карты (стороны света, символы, цвет, масштаб...);

-  вырабатывать навык ориентирования на карте по 8ми румбам [7];

-  посредством стратегической и тактической игр развивать скорость реакции, умение строить гипотезы, умозаключения, планировать, удерживать задачу, строить мысленный маршрут достижения цели;

-  посредством викторин тренировать память, логическое мышление, ассоциативное мышление, развивать эрудицию и кругозор

Итак, цели наших игр являются дидактическими.

Наша задача – реализовать поставленные цели в играх нашего набора.

### 2.2. Этапы создания комплекта игр

Создавая набор игр «Краснодарский край – жемчужина России», мы действовали поэтапно:

- 1) определили цели игры: обучающие, воспитательные, развивающие;
- 2) изучили историю настольных игр, их классификацию, их влияние на развитие личностных качеств человека, таких как патриотизм, толерантность, интеллект, кругозор, креативность;
- 3) разработали в общих чертах концепцию и проект всего набора игр;









- 4) изучили литературу по истории, географии, экологии, культуре Краснодарского края [8 – 16];
- 5) продумали макет игрового поля;
- 6) определились с основными играми, которые можно проводить на игровом поле;
- 7) разработали проекты игр в составе набора;
- 8) продумали и составили правила игр;
- 9) определили комплектацию игрового набора;
- 10) приступили к изготовлению игрового набора:
  - a) приобрели карту дорог Краснодарского края;
  - b) дополнили карту маршрутами, символами, течениями, подготовив таким образом игровое поле;
  - c) изготовили карточки путешественника;
  - d) составили вопросы для путешественников;
  - e) разработали и распечатали маршрутный лист;
  - f) составили 6 викторин;
  - g) распечатали правила для каждой игры;
  - h) приобрели игральные кубики D6 цветовой и D30 цифровой;
  - i) изготовили фишки;
  - j) изготовили волчок;
  - k) изготовили вертушку со стрелкой;
  - l) изготовили футляры для игрового поля и аксессуаров.
- 11) изготовили расширения для игры – составили викторины и карточки к викторинам:
- 12) испытали игры на практике.

### **2.3. Комплектация и правила игр**

#### **Комплектация набора игр:**

- 1) коробка для карточек и игровых аксессуаров
- 2) игровые поля: карта Краснодарского края с прилегающей акваторией и карта Республики Адыгея (на карте проложены автомобильные маршруты, отмечены уникальные природные и исторические объекты; акватория расчерчена на клеточки 1см x 1см, отмечены генуэзские колонии и пиратские базы); карта Краснодара с памятниками истории и архитектуры; 8 полей для лото «Родная геральдика»;
- 3) вертушка-волчок с указанием выбора маршрута – для сухопутных путешествий;

- 4) вертушка со стрелкой для морских сражений;
- 5) вертушка для выбора хода с делениями от 1 до 30 – для викторин;
- 6) игровой кубик D6 цветовой – для викторин;
- 7) фишки-автомобильчики – 8 шт;
- 8) фишка-велосипедист – 6 шт;
- 9) фишки-корабли – 40 шт (по 8);
- 10) двусторонние карточки с изображением и описанием географического объекта – 80 шт (по 10 карточек на маршрут) [Приложение 2];
- 11) двусторонние карточки с изображением и описанием достопримечательностей Краснодарского края – 10 шт (для велосипедного маршрута) [Приложение 2];
- 12) карточка с универсальными вопросами по населённым пунктам Краснодарского края (по 5 вопросов: 1)местоположение, 2)год основания, 3)история, 4)современность, 5)интересные факты) –  $5 \times 80 = 400$  **вопросов**;
- 13) карточка с универсальными вопросами по достопримечательностям Краснодарского края (4 вопроса: 1)местоположение, 2)год основания, 3)история, 4)современность) **40 вопросов**;
- 14) маршрутный лист – 15 шт (по 1 листу на игру) [Приложение 2];
- 15) жетоны 9 разных цветов (по 1 цвету на маршрут) – по 20 шт;
- 16) ДОПОЛНИТЕЛЬНО – викторины:
  -  викторина 4К – «Красная книга Краснодарского края» – **30 вопросов** [Приложение 3];
  -  викторина «Моря и реки Краснодарского края» – **30 вопросов** [Приложение 3];
  -  викторина «Памятники материальной культуры Краснодарского края» (по 4 универсальных вопроса для всех карточек: 1)название, 2)местоположение, 3)время создания, 4)назначение объекта) –  $4 \times 30 = 120$  **вопросов**[Приложение 3]
  -  викторина «Уникальные природные объекты» – **30 вопросов** [Приложение 3]
- 17) ДОПОЛНИТЕЛЬНО:
  -  карточки «Уникальные природные объекты Краснодарского края» – **30 шт** [Приложение 3]
  -  карточки «Памятники материальной культуры Краснодарского края» – **30 шт** [Приложение 4];
- 18) правила для каждой игры [Приложение 4].

## ИГРЫ НАБОРА

### ИГРА 1 ТУРПУТЁВКА

**Комплектация:** игровое поле, волчок, фишки (автомобильчики и велосипед), 90 карточек с изображением географического объекта, 90 карточек с описанием географического объекта, 9 карт с вопросами, 9 карт с ответами, 1 маршрутный лист

**Задача игроков:** дать как можно больше верных ответов на своём маршруте

#### Правила игры:

1) играют от 2 до 9 игроков, 1 ведущий  
 2) игроки выбирают гида – ведущего, который в специальный маршрутный лист будет записывать маршрут каждого игрока и количество правильных ответов игрока на каждой остановке

3) на карту на пункты маршрута выкладываются карточки объектов изображением вверх

4) игроки любым способом определяют очерёдность

5) игроки по очереди крутят вертушку и выбирают себе маршрут (**правило:** если очередному игроку выпал уже выбранный маршрут, то он берёт себе следующий по часовой стрелке свободный маршрут либо велосипедную экскурсию по Краснодару; каждый маршрут может выбрать только 1 игрок; в результате все игроки путешествуют по разным маршрутам); все маршруты гид-ведущий заносит в маршрутный лист

6) игроки садятся по часовой стрелке в порядке своей очерёдности

7) движение начинается с пункта «Туристическое агентство»

игроки ставят свои фишки путешественника на «турагентство» и по очереди отвечают на вопросы, которые зачитывает гид (**примечание 1:** вопросы универсальны для всех карточек; **примечание 2:** если игра ведётся 1й или 2й раз и игроки ещё плохо знакомы с объектами края, сначала зачитываются описания объектов)

8) объект считается посещённым, если игрок правильно ответил минимум на 4 из 5 вопросов карточки – игрок берёт себе жетон цвета своего маршрута, передвигает свой автомобильчик на 1 пункт вперёд, гид отмечает посещение в маршрутном листе (ставит баллы 4 или 5)

9) если игрок не смог ответить хотя бы на 4 вопроса карточки, ведущий зачитывает ему описание объекта, игрок передвигает свою фишку на следующий пункт, но жетон не берёт и в маршрутный лист баллы не получает (считается, что игрок не посетил населённый пункт – совершил объезд)

10) следующий ход – ход второго игрока; и так по кругу, пока не закончатся все туристические объекты

11) подсчёт очков – ведут совместно гид и игроки; победителем считается игрок, посетивший наибольшее количество достопримечательностей, то есть тот игрок, который ответил на большее количество вопросов и у которого набралось больше жетонов и баллов (**примечание:** если несколько игроков набрали одинаковое количество баллов, то они «бьют пенальти» – по очереди отвечают на вопросы любой викторины (по договорённости) – до определения победителя).

**Образовательное и воспитательное значение:**

Игра формирует знание населённых пунктов Краснодарского края и республики Адыгея, их географического расположения, истории, геральдики, достопримечательностей. Также закрепляется знание достопримечательностей Краснодара – столицы края.

В процессе игры развиваются коммуникативные умения, умение ориентироваться по основным и промежуточным сторонам света (румбам), находить объект по координатам, «читать» рельеф карты. Также игра развивает память и связную монологическую речь.

**ИГРА 2 ПОСТРОЙ МАРШРУТ**

**Комплектация:** игровое поле, волчок, фишки, 90 карточек с изображениями географических объектов

**Задача игроков:** как можно быстрее проложить маршрут и окончить игру, опередив соперников

**Правила игры:**

- 1) играют от 2 до 8 игроков
- 2) игроки выбирают ведущего (он может быть игроком)
- 3) ведущий вслепую раздаёт по 5 карт с изображением объектов
- 4) с помощью волчка игроки определяют свой маршрут (**правило:** если очередному игроку выпал уже выбранный маршрут, то он берёт себе следующий по часовой стрелке свободный маршрут)
- 5) игроки определяют очерёдность
- 6) игроки садятся по часовой стрелке в порядке своей очерёдности
- 7) по очереди начинают выстраивать свои маршруты (**важно:** маршрут надо строить в том порядке, в каком объекты располагаются на карте)
- 8) если у игрока нет нужной карточки, он пропускает ход и берёт прикуп; он также может договориться с другим игроком и либо обменяться с ним карточками, либо купить нужную карточку, отдав «продавцу» свой следующий ход
- 9) побеждает игрок, первым проложивший свой маршрут

**ВАРИАНТ 2А:**

игроки могут договориться о расширениях игры и прокладывать **НОВЫЕ** маршруты, при этом:

- ✓ съезжать с автомобильных дорог запрещается;
- ✓ количество объектов на маршруте должно быть одинаковым у всех игроков

#### ВАРИАНТЫ 2Б, 2В:

игроки могут договориться о расширениях игры и:

- ✓ прокладывать пеший маршрут по уникальным природным объектам края

или

- ✓ разработать маршруты сплава по горным рекам для спортсменов-

байдарочников

или

- ✓ разработать маршруты восхождения на вершины Кавказа для спортсменов-

альпинистов

или

- ✓ разработать маршрут «Золотое кольцо Краснодарского края» по историче-

ским и природным объектам

- ✓ разработать маршрут по линейным станицам Краснодарского края

#### **Образовательное и воспитательное значение:**

Игра формирует знание населённых пунктов Краснодарского края и республики Адыгея, их географического расположения. В процессе игры развиваются коммуникативные умения, умение ориентироваться по основным и промежуточным сторонам света (румбам), находить объект по координатам, «читать» карту автомобильных дорог и прокладывать по дорогам новые маршруты. Также развивается скорость реакции, внимание, наблюдательность, пространственное мышление.

#### **ИГРА 3 СТОРОНЫ СВЕТА**

**Комплектация:** игровое поле, волчок, 90 карточек с изображением географического объекта.

**Задача игроков:** первым избавиться от своих карт, закрывая ими козырь в соответствии с указанием волчка

#### **Правила:**

- 1) играют от 2 до 10 игроков
- 2) игроки выбирают ведущего
- 3) ведущий вслепую раздаёт по 5 карт с изображением объектов
- 4) на стол выкладывается карта-козырь с изображением объекта
- 5) ведущий крутит волчок

6) игроки должны быстро сориентироваться и выложить на географическую карту свою карточку, соответствующую выпавшему на волчке румбу; эта карта становится козырем для следующего хода (**например**, если выпало «запад», то выложить надо карту с объектом, находящимся западнее козыря; **примечание 1**: игра ведётся СТРОГО ПО ГЕОГРАФИЧЕСКИМ КООРДИНАТАМ, нанесённым на карточку; **примечание 2**: допустимы 2 варианта: 1й – на скорость, выкладывает карту только тот игрок, кто оказался быстрее, карта самого быстрого игрока становится козырем для следующего хода; 2й – все игроки, имеющие нужные карты, выкладывают их на географическую карту, козырь не меняется, и только самая последняя выложенная карта становится новым козырем)

7) если игрок выложил свою карточку и при этом у него есть ещё 1 или более карточек, которые можно выложить на новую, игрок может от них избавиться, выложив их на козырь

8) если игрок не может выложить карточку, то он берёт прикуп

9) если по выпавшему румбу на карте нет объекта из комплекта (например, выпало «север», а карта-козырь является крайней северной точкой края), игрок должен быстро сказать: «Пусто!», тогда он получает жетон, дающий право досрочно сбросить карты и тем самым завершить свою игру (1 жетон – игрок завершает игру, кода у него на руках остаётся 1 карта, 2 жетона – 2 карты и т.д.; карты сбрасываются в общий прикуп; игрок может использовать право сброса карты за жетон и в середине игры, но так игра лишается части интриги; **примечание**: о времени сброса карты за жетон игроки договариваются перед игрой: в конце игры или по желанию игрока)

10) побеждает тот, кто быстрее всех избавится от всех своих карточек

#### ВАРИАНТ 3А – карточная игра

**Задача игроков:** первым избавиться от своих карт, закрывая ими козырь в соответствии с указанием волчка

#### **Правила:**

- 1) играют от 2 до 6 игроков
- 2) игроки определяют очерёдность; 1й игрок становится ведущим – крутит волчок
- 3) игроки садятся в порядке своей очерёдности по часовой стрелке
- 4) 1й игрок-ведущий раздаёт по 5 карт вслепую
- 5) 1й игрок выкладывает любую свою карту и крутит волчок
- 6) далее игроки действуют по показаниям волчка: например, если выпало «запад», 2й игрок бьёт 1ю карту картой с изображением объекта, располагающегося западнее

1й карты; теперь 2я карта стала козырем и следующей надо выкладывать карту с объектом, находящимся западнее неё; и так пока не пройдёт 1й круг; последняя выложенная карта становится козырем для 2го круга

7) 2й круг начинает опять 1й игрок – крутит волчок

8) если очередной игрок не может походить, он передаёт ход следующему игроку и берёт прикуп

9) побеждает тот, кто быстрее всех избавится от всех своих карточек

#### **Образовательное и воспитательное значение:**

В игре развиваются коммуникативные умения, скорость реакции, пространственное и стратегическое мышление, умение ориентироваться по основным и промежуточным сторонам света (румбам), «читать» карту, находить объект по координатам.

#### **ИГРА 4 ПИРАТЫ ЧЁРНОГО МОРЯ**

**(на основе игры 1934 года Владимира Михайловича Голицына; игра опубликована в 6-м номере журнала «Пионер» в 1989 году) в обработке Эдуарда Ярова [17]**

Военная *тактическая игра*, моделирующая вооружённые столкновения на Чёрном море в XII – XV вв

1. **ПРЕДЫСТОРИЯ** – смоделирована на основе статьи «Пираты Чёрного моря. Крымология» [18].

Два государства – **Генуя** и **Венеция** – с XII по XV столетие являли собой самые развитые в экономическом отношении государства Европы. Эти государства уже создали демократическое республиканское устройство, а руководство страны состояло из выборных лиц. Эти два государства обладали хорошо развитой морской торговлей, и с ними не в состоянии было конкурировать ни одно государство, расположенное в средиземноморском регионе. Генуя и Венеция держали под контролем большую часть рынка вооружений, пряностей, продуктов из муки, материалов для строительства, а также рабов.

В акваторию Чёрного моря итальянские морские торговцы и коммерсанты начали заплывать с XII в.

Основным торговым поселением у генуэзцев стал город **Каффа**, располагавшийся невдалеке от того места, где находилась античная Феодосия. Каффа служила главным портом и центром управления всех генуэзских колоний в Северном Причерноморье. В этот период город переживал свой расцвет. Население города превышало 70 тысяч человек, в городе действовали филиал банка св. Георгия и театр. Имелся свой монетный двор, где чеканились монеты. К середине XV века Каффа превзошла по размерам Константинополь; среди многонационального населения преобладали армяне.

Но теперь главной проблемой, мешавшей развитию торговли генуэзцев в Черном море, стали постоянные морские разбои кавказских пиратов, которые являлись представителями неуправляемых и не подчинявшихся никому вольных обществ, причерноморской страны Черкесии. Многочисленные договорённости и соглашения, заключаемые консулами Каффы с черкесскими князьями, всегда очень быстро нарушались горцами. Пиратство на Чёрном море приносило хорошую разовую добычу таким племенам, как зихи (адыго-абхазские племенные объединения), керкеты (современные адыги), ахеи и гениохи (предки современных абхазов, абазин и адыгов) – до 50 000 аспров. Не в силах Каффы было остудить пыл пиратов, который иногда приводил практически к полному прекращению морской торговли.

**Комплектация:** игровое поле, вертушка для морского сражения, фишки-кораблики, листок из вахтенного журнала

#### **Задачи игроков:**

- ✓ купцы-генуэзцы должны перевезти сокровища и товары из своих тов Пера, Синоп, Самсун, Трапезунд, Батуми в порт Каффа на одном из своих кораблей;
- ✓ пираты должны отбить у купцов корабль с сокровищами и увезти на одну из своих баз (восточное черноморское побережье)

#### **Правила:**

- 1) играют от 3 до 10 игроков
- 2) среди игроков выбирается ведущий, который будет вести **вахтенный журнал**; вначале туда заносятся очерёдность хода игроков и их корабли, а во время игры – данные о пробоинах и ремонте судов
- 3) корабли расставляются на карту: купеческие корабли – в порты Пера, Синоп, Самсун, Трапезунд, Батуми; пиратские корабли – на свои базы (их на карте шесть).
- 4) купцы тайно от пиратов пишут на листке название корабля, на котором они будут везти сокровища в Каффу, и прячут листок под карту
- 5) начинают игру купцы
- 6) корабли могут ходить везде, где есть квадратики; на одном квадратике – кроме как в портах (они обозначены перекрёщённой клеткой) – находиться или проходить одновременно несколько кораблей не могут; ходить через чужие порты и базы или заходить в них нельзя
- 7) ходы делают по предварительно согласованной между игроками очерёдности; игрок сначала крутит вертушку, предварительно предупредив, – ходит он или стреляет (**жёлтый** сектор на вертушке – штиль; галеоны не ходят, но пиратские бригантины на вёслах могут идти в любую сторону на 1 клетку; **красный** сектор – шторм; корабли, если



только они не находятся в порту, дрейфуют по ветру на 1 клетку; **если корабль сносит штормом через свой порт, он остаётся в порту; остальные** сектора – свежий ветер)

8) корабли ходят по 8 румбам компаса: S, SO, O, NO, N, NW, W, SW; стрелка указывает направление ветра

9) при курсе фордевинд (ветер дует в корму) и бакштаг (ветер сзади сбоку) корабли идут на 3 клетки, галфвинд (поперёк пути корабля под прямым углом) – 2 клетки, бейдевинд (угол между направлением ветра и направлением движения судна составляет менее 90°) – 1 клетка; против ветра корабли ходить не могут; **важно: ходить надо по ветру, а не по стрелке**

10) ходы можно делать не полностью или пропускать, если только это не шторм – шторм пропускать или ходить не полностью нельзя

11) игрок ходит одновременно всеми своими кораблями

12) при попадании на задний конец стрелки течения корабль сносит к её острию

13) если штормом корабль выносится на берег, то он считается потопленным

14) если штормом или течением один корабль заносится на другой, то оба корабля тонут

15) если корабль сносит штормом в чужой порт – судно считается захваченным владельцем порта

16) галеры бьют во все стороны на 2 клетки, каракки – на 1 клетку (т.е. берут судно на абордаж)

17) когг тонет с трёх попаданий, неф – с двух; все данные о пробоинах записываются в вахтенный журнал; потопленные или утонувшие корабли снимаются с карты (кроме корабля с сокровищами)

18) стрельба производится той же вертушкой; основные румбы (S, W, N, O) – **попадание**, промежуточные (NO, SW, SO, NW) – **промах**

19) стрелять можно как до хода корабля, так и после; стрелять можно как одним, так и несколькими кораблями по одной цели: сразу или по очереди за ход (**важно: перед стрельбой обязательно нужно предупреждать: "Стреляю", "Стреляю залпом", называя точную мишень, если в зоне стрельбы присутствует несколько судов**)

20) раненые корабли могут чиниться, заходя в порты (купцы – в свои порты, пираты – на свои базы) и пропуская 1 ход за каждое попадание; эти данные также заносятся в вахтенный журнал

21) корабли стрелять из порта или в порт не могут; стрелять через порт, корабль или места без квадратиков – нельзя; для разрешения споров в этом моменте нужно

мысленно провести линию между центрами клеток, где находятся корабли; если воображаемая линия пролегает через сушу или порт – стрельба невозможна

22) если на борту потопленного пиратами корабля оказываются **сокровища**, то тот не снимается с карты, а становится пиратским кораблём

23) пока захваченный пиратами корабль с сокровищами не добрался до пиратской базы, генуэзцы могут вернуть (захватить) его обратно; для этого нужно подойти к галеону вплотную (для абордажа), и достаточно одного попадания; отбитый корабль с сокровищами можно снова починить, пропустив 3 хода

24) сокровища можно перегружать с одного корабля на другой (или делать вид), встав судами в соседние клетки; при этом пропускается один ход и меняется листок под картой с названием корабля

25) игра заканчивается победой генуэзцев, если:

а) перебиты все пиратские корабли

или

б) сокровища доставлены в порт Каффа

26) игра заканчивается победой пиратов, если:

а) перебиты все генуэзские корабли

или

б) сокровища доставлены на одну из пиратских баз

27) игра заканчивается вничью, если корабль с сокровищами тонет из-за шторма

### **Образовательное и воспитательное значение:**

Игра формирует знание истории Черноморского побережья Краснодарского края. В процессе игры развиваются коммуникативные умения, умение ориентироваться по основным и промежуточным сторонам света (румбам), скорость реакции, внимание, наблюдательность, пространственное, тактическое и стратегическое мышление.

### **ИГРА 5 ЧТО? ГДЕ? КОГДА?**

(на основе одной или нескольких викторин – командный вариант)

**Задача команды:** дать как можно больше верных ответов

#### **Правила:**

- ✓ возможно организовать игру в форме «Что? Где? Когда?»
- ✓ в этом случае играют команды из 3 – 6 человек
- ✓ игра идёт на время (1 минута на обсуждение вопроса)

### **ИГРА 6 ЭРУДИТ**

(упрощённый вариант **Trivial Pursuit** – на основе всех 4х викторин)

**Комплектация:** карты всех 4х викторин, игральные кубики: D6 цветовой и D30(либо D10) цифровой, игровое поле (на листе, доске, асфальте рисуются 4 дорожки-столбика 4х разных цветов по 30 клеточек каждый столбик, вариант проще и быстрее – с 10ю клеточками)

**Задача игроков:** дать как можно больше верных ответов

**Правила:**

- 1) игроки договариваются о своих действиях при выпадении хода на уже «сыгранную» клетку
- 2) игроки поочередно кидают по 2 кубика
- 3) ходят по дорожке выпавшего цвета на выпавшее число клеточек
- 4) ведущий зачитывает соответствующий вопрос соответствующей категории  
(**примечание:** игра идёт по бти комплектам викторин; игроки заранее договариваются о цвете каждого набора)
- 5) в случае верного ответа игрок получает жетон
- 6) если дан неверный ответ, возможность ответить получает любой желающий; в случае верного ответа игрок получает жетон; если второй ответ тоже неверный, ведущий зачитывает верный ответ
- 7) на «сыгранную» игровую клетку выкладывается жетон, либо клетка закрашивается
- 8) если эта клетка выпадет снова, следует любым способом (по предварительной договорённости) выбрать другую клетку
- 9) игра заканчивается, когда все игровые клетки оказываются закрыты
- 10) побеждает игрок, давший наибольшее количество правильных ответов
- 11) в качестве «пенальти» возможно использовать основную викторину «Узнай объект», либо вопрос «из зала», либо «вопросную дуэль», когда игроки задают вопросы друг другу, либо «цу-е-фа» – до определения победителя.

**ВИКТОРИНЫ (см. ПРИЛОЖЕНИЕ 3)**

Викторина 1 «КРАСНАЯ КНИГА КРАСНОДАРСКОГО КРАЯ»

Викторина 2 «МОРЯ и РЕКИ КРАСНОДАРСКОГО КРАЯ»

Викторина 3 «УНИКАЛЬНЫЕ ПРИРОДНЫЕ ОБЪЕКТЫ КРАСНОДАРСКОГО КРАЯ»

Викторина 4 «ПАМЯТНИКИ МАТЕРИАЛЬНОЙ КУЛЬТУРЫ КРАСНОДАРСКОГО КРАЯ»

**ОБЩИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ПО ПРОВЕДЕНИЮ ВИКТОРИН**

**Задача игроков в каждой викторине:** дать как можно больше верных ответов

**Правила:**

- 1) в каждой викторине по 30 вопросов
- 2) играют от 3 до 10 игроков
- 3) игроки выбирают ведущего и очерёдность
- 4) ведущий зачитывает вопрос, игроки отвечают
- 1) если это Викторина по основной игре – «Турпутёвка», то на карту края выкладывается карточка с изображением (гербом) объекта
- 5) за каждый правильный ответ игрок получает жетон
- 6) побеждает игрок, давший наибольшее количество правильных ответов
- 7) если несколько игроков набрали одинаковое количество баллов, то для определения победителя они «бьют пенальти» – по очереди отвечают на вопросы основных карточек «Географические объекты Краснодарского края» или на вопросы любой другой викторины (по договорённости) – до определения победителя.

**На основе викторин мы также составили 2 игры: «Что? Где? Когда?» и «Эрудит» (см. выше)**

**Образовательное и воспитательное значение:**

Викторины и интеллектуальные игры формируют знание географии, истории, экологии, биологии Краснодарского края. Развивают скорость реакции, память, логическое и ассоциативное мышление, эрудицию, кругозор. Командные игры развивают коммуникативные умения.

Все игры набора воспитывают патриотизм, гордость за родной край, любовь и бережное отношение к историческим, природным, культурным ценностям своей Малой Родины.

## Заключение

Итак, изучив географию, историю, культуру Краснодарского края, изучив классификацию игр и имея уже определённую концепцию игр нашего будущего набора, мы создали игры следующего типа:







- ✓ с костями // волчком // вертушкой, моделирующими элемент случайности
- ✓ для фиксированного // нефиксированного числа игроков
- ✓ каждый за себя // команда на команду // коалиция – в игре «Морское сражение»
- ✓ пошаговые // динамические
- ✓ интеллектуальные // азартные
- ✓ с неизменной начальной позицией // со случайной начальной позицией // с позицией, зависящей от игроков
- ✓ с полной // неполной информацией
- ✓ имитационные // военная тактическая
- ✓ для досуга // для коммуникации // соревновательные // образовательные









### ПОДВЕДЁМ ИТОГИ:

Мы создали 6 игр (игры 2 и 3 – с вариантами) различного типа для игроков с разными склонностями и интересами. Наш набор из 6 игр содержит 150 карточек наглядного материала, а также 650 вопросов и ответов по географии, экологии, культуре, истории Краснодарского края. Игры представляют уникальный материал как для использования на уроках кубановедения под руководством учителя, так и для проведения досуга в компании, а также для самостоятельного изучения. Игры пригодятся не только для изучения программного материала, но и для подготовки к олимпиадам по Кубановедению.

Игра успешно запущена в ЧОУ-СОШ «Развитие» и используется учителями кубановедения и начальной школы как на уроках, так и во внеурочное время.

Неоспоримый плюс комплекта в том, что игры представляют собой вариант немецкой игры открытого типа и, следовательно, предполагают разработку расширений. Возможные расширения для наших игр:

-  Многонациональный состав Краснодарского края
-  Люди Краснодарского края
-  Ископаемые ресурсы Краснодарского края
-  Краснодарский край в годы революции и гражданской войны
-  Пути боевой славы Краснодарского края
-  Сражения за Краснодарский край в годы Великой Отечественной войны

-  Сражения у берегов Чёрного моря в годы Русско-турецких войн
-  Сражения у берегов Чёрного моря в годы Великой Отечественной войны
-  Флора и фауна Краснодарского края
-  Национальные традиции Краснодарского края
-  Казачество Краснодарского края (освоение Кубанских земель казаками)
-  Пешие экскурсии по курортам Краснодарского края
-  Пешие экскурсии по городам и посёлкам Краснодарского края (предполагается сетевое взаимодействие со школьниками разных населённых пунктов края)
-  И Т.Д.

Расширениями мы планируем заняться не в одиночку, а подключить учащиеся школы. Это долгосрочная перспектива нашего проекта.

На основе игр возможна разработка онлайн-тестирования по кубановедению. Но это могут быть и сами игры онлайн. Игры-ходилки и карточные игры. Все материалы для них есть в электронном виде.

Набор содержит сведения о 81 населённом пункте региона по географии, истории, культуре, которые могут быть внесены в электронные базы данных для развития регионального туризма. Поэтому на базе набора может быть создана информационная карта Краснодарского края для туристов (населённые пункты, памятники природы, культуры, архитектуры). Карту возможно использовать и для обучения, как и сами игры. Это, собственно, и будет игровое поле.

Ещё одно достоинство нашего набора заключается в его универсальности: он может быть использован как базовый макет для подобных игр при изучении любого субъекта РФ: города, края, республики, области и всей РФ. А также планируется создать базовую интерактивную платформу-шаблон (на неё инициативные группы по всей РФ могли бы забивать сведения о своём регионе), позволяющую расширять постепенно географию игр. И таким образом создать масштабный проект «Познаём Малую Родину и Россию, играя». Пока проект может охватить Краснодарский край и Адыгею, то есть то, на что есть материал. А расширение можно будет начать с Ростовской области – как вариант.

Считаем целесообразным создать в социальной сети группу энтузиастов, готовых взять на себя труд по разработке подобных игр для своего края. Таким образом у школьников РФ появится возможность, соединив региональные игры, создать всероссийский школьный просветительский проект, чтобы рассказать соседям о достопримечательностях и богатствах своей Малой Родины.

### Библиографический список

1. Антипова И., Верич А. Примерная программа по кубановедению – Краснодар: Перспективы образования, 2016. / <https://docplayer.ru/31951689-Primernaya-programma-po-kubanovedeniyu.html>
2. Иванов И. С., Иванова Ж. Б., Кусков А. С. Настольные игры как нестандартный интерактивный метод обучения бакалавров юриспруденции // Научно-методический электронный журнал «Концепт». – 2017. – Т. 9. – С. 44–51.
3. Настольная игра / [https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9D%D0%B0%D1%81%D1%82%D0%BE%D0%BB%D1%8C%D0%BD%D0%B0%D1%8F\\_%D0%B8%D0%B3%D1%80%D0%B0](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9D%D0%B0%D1%81%D1%82%D0%BE%D0%BB%D1%8C%D0%BD%D0%B0%D1%8F_%D0%B8%D0%B3%D1%80%D0%B0)
4. Настольные игры. Общие и древние корни настольных игр / <https://cosmozz.info/nauka/fauna/zdorove/sport/nastolnye-igry/nastolnyj-khokkej/735-glava-2-obshchie-i-drevnie-korni-nastolnykh-igr.html>
5. Настольные игры. Классификация настольных игр / [https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9D%D0%B0%D1%81%D1%82%D0%BE%D0%BB%D1%8C%D0%BD%D0%B0%D1%8F\\_%D0%B8%D0%B3%D1%80%D0%B0#Классификация](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9D%D0%B0%D1%81%D1%82%D0%BE%D0%BB%D1%8C%D0%BD%D0%B0%D1%8F_%D0%B8%D0%B3%D1%80%D0%B0#Классификация)
6. А.Шопенгауэр «Афоризмы житейской мудрости» / [http://liebegermany.com/books/philosophy/index.shtml?7\\_4](http://liebegermany.com/books/philosophy/index.shtml?7_4)
7. Видеоурок Географическая широта и географическая долгота. Географические координаты. <https://interneturok.ru/lesson/geografy/5-klass/plan-i-karta/geograficheskaya-shirota-i-geograficheskaya-dolgota-geograficheskie-koordinaty>
8. Акатов В.В., Акатова Т.В., Вахрамеева М.Г., и др. Красная книга Краснодарского края (растения и грибы) – Краснодар, ООО "Дизайн Бюро №1", 2007
9. Краснодар. Краснодарский край. Автомобильная карта. Серия картографических изданий для образования и отдыха. – Ростов-на-Дону: издательство-геодом.рф, 2017.
10. Краснодар. Энциклопедия. Серия: Города России. – М.: Издательство «Рипол-классик», 2017.
11. Достопримечательности Краснодарского края / [https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9A%D0%B0%D1%82%D0%B5%D0%B3%D0%BE%D1%80%D0%B8%D1%8F:%D0%94%D0%BE%D1%81%D1%82%D0%BE%D0%BF%D1%80%D0%B8%D0%BC%D0%B5%D1%87%D0%B0%D1%82%D0%B5%D0%BB%D1%8C%D0%BD%D0%BE%D1%81%D1%82%D0%B8\\_%D0%9A%D1%80%D0%B0%D1%81%D0%BD%D0%BE%D0%B4%D0%B0%D1%80%D1%81%D0%BA%D0%BE%D0%B3%D0%BE\\_%D0%BA%D1%80%D0%B0%D1%8F](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9A%D0%B0%D1%82%D0%B5%D0%B3%D0%BE%D1%80%D0%B8%D1%8F:%D0%94%D0%BE%D1%81%D1%82%D0%BE%D0%BF%D1%80%D0%B8%D0%BC%D0%B5%D1%87%D0%B0%D1%82%D0%B5%D0%BB%D1%8C%D0%BD%D0%BE%D1%81%D1%82%D0%B8_%D0%9A%D1%80%D0%B0%D1%81%D0%BD%D0%BE%D0%B4%D0%B0%D1%80%D1%81%D0%BA%D0%BE%D0%B3%D0%BE_%D0%BA%D1%80%D0%B0%D1%8F)

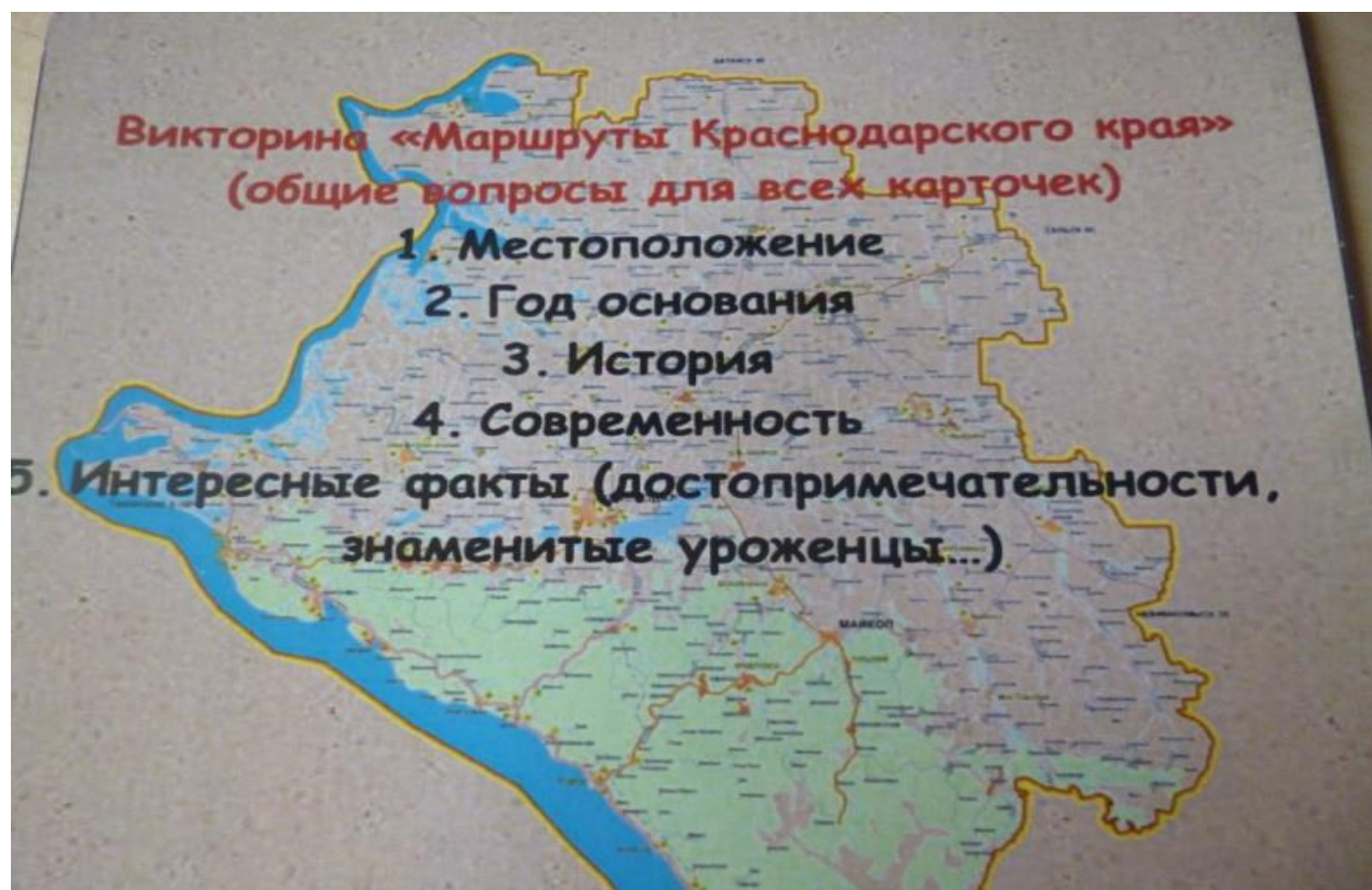
12. Красная книга Краснодарского края (животные) / <http://anapacity.com/krasnaya-kniga-krasnodarskogo-kraya-zhivotnye/>
13. Краснодарский край / [https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9A%D0%B0%D1%82%D0%B5%D0%B3%D0%BE%D1%80%D0%B8%D1%8F:%D0%9A%D1%80%D0%B0%D1%81%D0%BD%D0%BE%D0%B4%D0%B0%D1%80%D1%81%D0%BA%D0%B8%D0%B9\\_%D0%BA%D1%80%D0%B0%D0%B9](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9A%D0%B0%D1%82%D0%B5%D0%B3%D0%BE%D1%80%D0%B8%D1%8F:%D0%9A%D1%80%D0%B0%D1%81%D0%BD%D0%BE%D0%B4%D0%B0%D1%80%D1%81%D0%BA%D0%B8%D0%B9_%D0%BA%D1%80%D0%B0%D0%B9)
14. Краснодарский край: информация для туриста / <http://lions-guides.ru/Krasnodar-krai>
15. Краснодарский край. Населённые пункты Краснодарского края / [https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9D%D0%B0%D1%81%D0%B5%D0%BB%D1%91%D0%BD%D0%BD%D1%8B%D0%B5\\_%D0%BF%D1%83%D0%BD%D0%BA%D1%82%D1%8B\\_%D0%9A%D1%80%D0%B0%D1%81%D0%BD%D0%BE%D0%B4%D0%B0%D1%80%D1%81%D0%BA%D0%BE%D0%B3%D0%BE\\_%D0%BA%D1%80%D0%B0%D1%8F](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9D%D0%B0%D1%81%D0%B5%D0%BB%D1%91%D0%BD%D0%BD%D1%8B%D0%B5_%D0%BF%D1%83%D0%BD%D0%BA%D1%82%D1%8B_%D0%9A%D1%80%D0%B0%D1%81%D0%BD%D0%BE%D0%B4%D0%B0%D1%80%D1%81%D0%BA%D0%BE%D0%B3%D0%BE_%D0%BA%D1%80%D0%B0%D1%8F)
16. Краснодарский край. Памятники Краснодарского края / [https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9A%D0%B0%D1%82%D0%B5%D0%B3%D0%BE%D1%80%D0%B8%D1%8F:%D0%9F%D0%B0%D0%BC%D1%8F%D1%82%D0%BD%D0%B8%D0%BA%D0%B8\\_%D0%9A%D1%80%D0%B0%D1%81%D0%BD%D0%BE%D0%B4%D0%B0%D1%80%D1%81%D0%BA%D0%BE%D0%B3%D0%BE\\_%D0%BA%D1%80%D0%B0%D1%8F](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9A%D0%B0%D1%82%D0%B5%D0%B3%D0%BE%D1%80%D0%B8%D1%8F:%D0%9F%D0%B0%D0%BC%D1%8F%D1%82%D0%BD%D0%B8%D0%BA%D0%B8_%D0%9A%D1%80%D0%B0%D1%81%D0%BD%D0%BE%D0%B4%D0%B0%D1%80%D1%81%D0%BA%D0%BE%D0%B3%D0%BE_%D0%BA%D1%80%D0%B0%D1%8F)
17. Краснодарский край. Путеводитель по Краснодару / <http://lions-guides.ru/Krasnodar-krai/guides/Krasnodar>
18. Яров Э. Знаменитая игра «Пираты» Владимира Голицына. Правила настольной игры / [http://samlib.ru/j/jarow\\_e/pirates.shtml](http://samlib.ru/j/jarow_e/pirates.shtml)
19. Пираты Чёрного моря. Крымология / [http://krymology.info/index.php/%D0%9F%D0%B8%D1%80%D0%B0%D1%82%D1%8B\\_%D0%A7%D1%91%D1%80%D0%BD%D0%BE%D0%B3%D0%BE\\_%D0%BC%D0%BE%D1%80%D1%8F](http://krymology.info/index.php/%D0%9F%D0%B8%D1%80%D0%B0%D1%82%D1%8B_%D0%A7%D1%91%D1%80%D0%BD%D0%BE%D0%B3%D0%BE_%D0%BC%D0%BE%D1%80%D1%8F)



Приложения









# Викторина «Экскурсия по Краснодару» (общие вопросы для всех карточек)

1. Местоположение
2. Год основания
3. История
4. Современность





**Викторина**  
**«Памятники материальной культуры**  
**Краснодарского края»**  
**(общие вопросы для всех карточек)**

1. Название
2. Местоположение
3. Время создания.
4. Назначение объекта.

