

Историческая board - гейм *«Первооткрыватели Дальнего Востока»*

Автор: Ильченко Дмитрий Александрович
Преподаватель истории КГА ПОУ ГАСКК МЦК

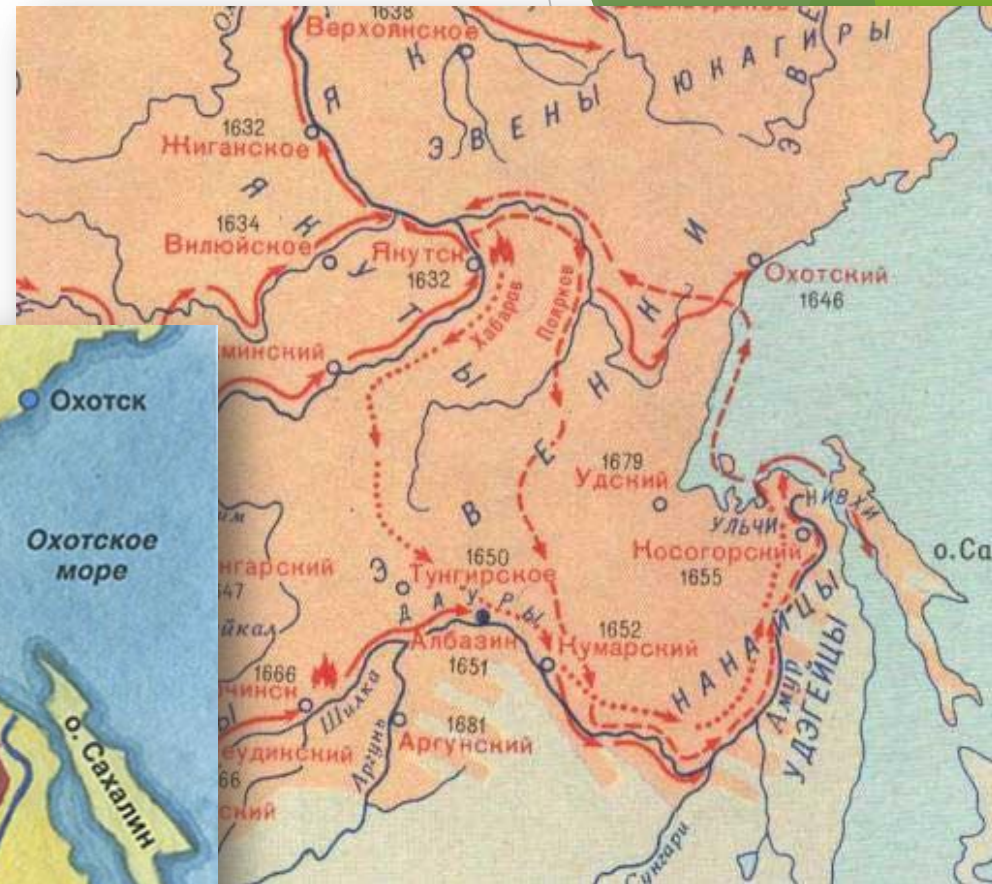
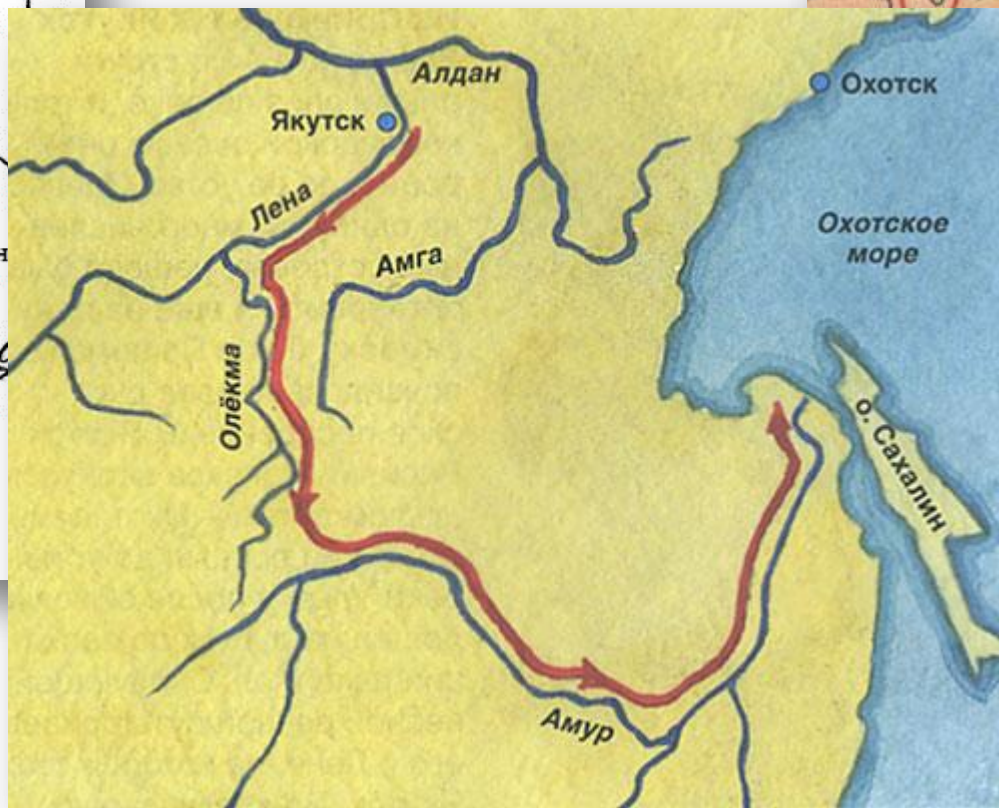
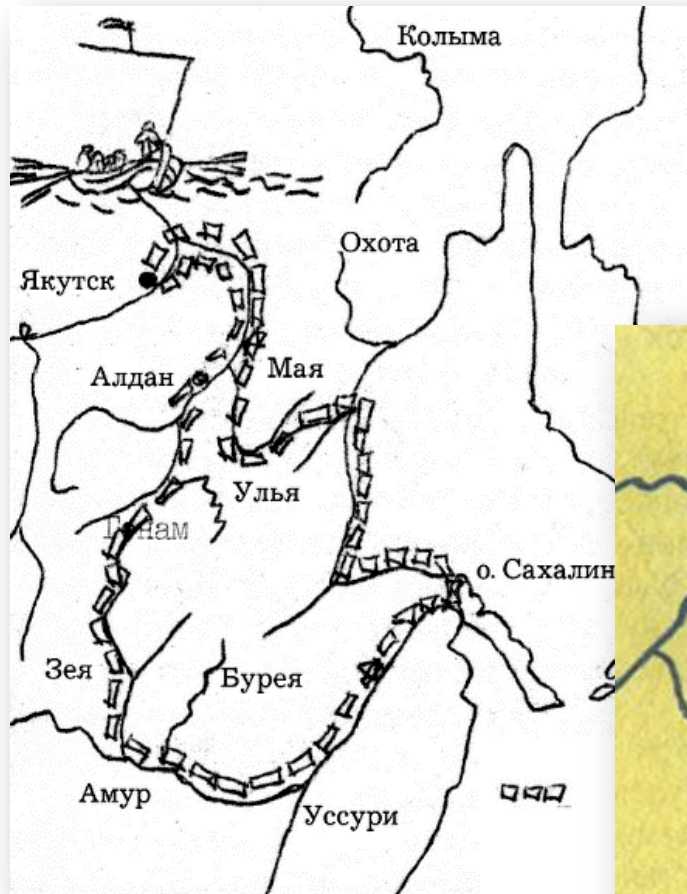
«Разные и равные»

- ▶ Данная игра приурочена ко Дню Рождения Хабаровского края, а так же может проводиться в рамках недели гуманитарных дисциплин в профессиональных образовательных учреждениях. Является адаптированной для обучающихся лиц с ОВЗ.
- ▶ Данное мероприятие помогает обучающимся с ОВЗ почувствовать себя частью коллектива, участвовать в общей работе на равных условиях со всеми в простой, доступной и интересной форме, азартной обстановке.
- ▶ Игра направлена на формирование у обучающихся знаний об истории края и региона, развитие познавательного интереса к ней, навыков работы в команде, а так же выявлению лидерских качеств.
- ▶ На внеклассном мероприятии в ходе игры создаются условия для работы всех обучающихся в составе малых групп, формируются умения работать в команде, находить единое решение поставленных задач в короткие сроки, выявлять лидера группы; формируются общепрофессиональные и профессиональные компетенции: организовывать собственную деятельность, исходя из цели и способов ее достижения, работать в команде, эффективно общаться с коллегами и производить анализ, синтез полученной информации, делать выводы, выделять главное.

Историческая board - гейм «Первооткрыватели Дальнего Востока»

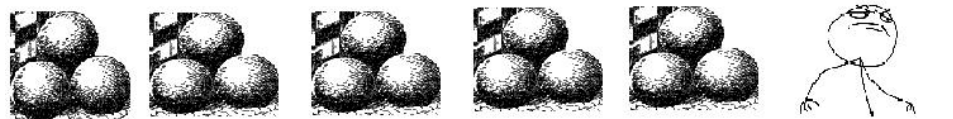
- ▶ Мотивационная часть.
- ▶ Объяснения условий игры.
- ▶ Прохождения игровой карты (адаптированы для обучающихся с ОВЗ)
- ▶ Подведения итогов мероприятия.
- ▶ Для повышения мотивации и познавательного процесса использовались карты походов первопроходцев, карточки с описанием вариантов завершения ходов, глоссарий.

Игровые карты



Раздаточный материал

«Фишки»



Глоссарий

Эвэны (эвенск. *эвэн*, устар. *ламуты*; муж. род — эвен, жен. род — эвенка) — сибирский тунгусо-маньчжурский народ, родственный эвенкам.

Стру́г, Стру́га (от скользивший по волнам — «стругам») — русское плоскодонное парусно-гребное судно, XI — XVIII веков, служившее для транспортировки людей и грузов.

Название *струг* употреблялось на всей Руси, в западных источниках — *Strook*.

Впервые термин «*струг*» упоминает Русская Правда в 1054 году^[1].

Исто́к — место, где водоток (напр., река или ручей) берёт своё начало.

Верховье реки - верхний участок реки, отличающийся наибольшими уклонами и соответственно наибольшими скоростями течения воды. Верховье начинается от истока или места слияния двух рек, носящих разные названия, и простирается до места, где размыв ослабеваает.

Раздаточный материал

Сюжетные карточки

Вы взяли с собой проводников – эвенов. Они тоже люди и хотят кушать, верно? Ваша экспедиция отдает им **50 единиц** провизии. Но благодаря тому, что местные лучше знают эти земли, вы получаете **2 дополнительных хода**. Кроме того, местные племена, видя в составе вашей экспедиции эвенов, **местные племена относятся к вам благожелательно**.

Вы решили не тащить с собой лишние рты. Ваша провизия и ходы **сохраняются**, местные племена относятся к вам **нейтрально**. Пока что.

Поскольку в составе вашей группы имеются местные жители – вы **знаете название реки - Нудым**. Вашей целью ведь изначально была карта местных земель. Или вы уже забыли?

В составе вашей группы нет проводников, реку вы видите впервые в жизни, поэтому один из ваших стругов налетает на мель. Вам приходится задержаться на этом месте, что бы снять его с мели. Для того, что бы выбраться, ваш капитан **должен выбросить на кубике как минимум 7 очков**. Каждый ход, что вы задерживаетесь на месте, ваша экспедиция **теряет 10 единиц провизии**. А как вы хотели? Попробуйте сами потягать деревянное судно на голодный желудок!

Вы решили **напасть на неизвестное племя**. Благодаря этой атаке вы получаете **50 единиц провизии**, но теряете **10 человек**.

Вы решили **договориться мирно**. Вам повезло – это племя оказалось довольно миролюбивым. Они выслушали вас и решили помочь вам в дороге, выделив **проводников – охотников**, которые великолепно знают местные земли. Добавило вам **два дополнительных хода**, но проводников тоже нужно кормить, поэтому вы теряете **10 единиц провизии**.

В вашей группе нет местных проводников. Идя в слепую, вам все – таки удается перебраться через этот чертов хребет, но вы теряете **5 человек**, которые упали в ущелье из – за вашей халатности.

Местные проводники помогли вашей группе спокойно миновать хребет Джугджур.

Ваши **проводники** вновь помогают вам. Вы спокойно минуете водопады и двигаетесь дальше.

Во время движения по реке, ваша группа натывается на водопады. Сюрприз! Особенно для вашего струга. Падение с большой высоты не идет на пользу здоровью вашего экипажа и **5 его участников погибают** смертью храбрых.

Вы решили **рискнуть**, и двинулись через пороги по реке Гонам. 2 ваших судна разбились на порогах в трех клетках от начала. Вы потеряли **30 человек** и **20 пушечных ядер**.

Вам пришлось более 40 раз **перетаскивать суда на себе**. Ваши люди быстро уставали, из за чего приходилось чаще питаться, что бы восстанавливать силы (**-20 провизии**)

Вы решаете оставить часть группы зимовать рядом с судами. **50 человек** остаются на зимовке. Но они отдают вам часть своей провизии, в надежде, что смогут найти пищу самостоятельно. Впрочем, особого выбора у них не было – вы и так собирались забрать провизию себе. Получено **30 единиц провизии**.

Вы решаете **двигаться дальше в полном составе**. Посмотрим, что из этого выйдет, лол.

На пути вас поджидает снежная буря. Из-за слишком большой численности вам не удалось нормально организовать своих людей и не все сумели пережить ее. Вы потеряли **20 человек**.

Благодаря уменьшившейся численности группы, вы **без проблем** прошли снежную бурю.

Вы отправляете к князю посланников, но их убивают. Всю группу, **в составе 10 человек**. Мстя за убитых, вы захватываете аманатами(заложниками) несколько местных знатных людей. Даурам это не понравилось и в январе 1644 года они осаждают ваше зимовье.

Вы **начинаете давить** на дауров, но те сопротивляются. Тогда, что бы подкрепить свои слова действиями, вы захватываете аманатами(заложниками) несколько местных знатных людей. Даурам это не понравилось и в январе 1644 года они осаждают ваше зимовье.

Вы продолжаете **выдавать людям** провизию, а дауры, тем временем, не собираются снимать свою осаду. В конце концов, **запасы заканчиваются**. Противник начинает штурм. Вы могли бы отбиться, ведь у вас есть и пушка, и пицали. Но вот незадача-ваши люди настолько ослабли от голода, что не то что бы сражаться, но даже зарядить пушку. Если бы вы были менее привередливы и питались любым кормом, прожили бы дольше. Конец игры.