

ПРАВИЛА ИГР

1. «ВЯТСКИЙ КРОКОДИЛ»

Цель игры:

Угадать как можно больше животных Кировской области по описаниям, показанным одним из участников.

Количество игроков:

от 3-4

Играть можно в форматах:

- «каждый за себя» — тогда участник показывает слова с карточки всем остальным
- «команда против команды».

*количество участников не ограничено.

В коробке:

- 15 карт с изображением, названием и кратким описанием животных из красной книги Кировской области.
- Информационная брошюра с названиями животных, их кратким описанием и фотографиями.

Подготовка к игре:

1. Разделитесь на команды (в каждой команде должно быть минимум три человека).
2. Ведущий перемешивает все карты с животными, не глядя на их лицевую сторону, а затем рубашкой вверх, в случайном порядке выкладывает их «дорожкой» на столе.
3. Любым удобным способом определите, какая команда будет ходить первой.

Ход игры:

В начале хода игры команда выбирает, кто из ее игроков будет первым выполнять задание.

Игроки одной команды выполняют задания по очереди.

Выбранный игрок берёт из «дорожки» крайнюю карту и пытается выполнить его, и в случае успеха команда забирает ее в свою победную стопку.

Если же задание выполнить не удалось, то просто отложите использованную карту.

Дальше выходит игрок из другой команды и так далее.

!Использованные карты повторно брать нельзя

Как выполнять задания:

На одной стороне карт написано название животного и его краткое описание. Выбранному игроку дается минута на обдумывание, после чего он должен изобразить попавшегося зверя.

Если игрок не может определить ни одно животное, то он может подсмотреть в информационную брошюру, где указано его название, краткая информация и фотография.

Правило молчания:

Главное правило Крокодила — игроку нельзя произносить никакие звуки! Не разрешается также рисовать в воздухе очертания букв, показывать на окружающие предметы или читать слова по губам выступающего. Однако отгадывающие участники могут задавать ему вопросы, в ответ на которые разрешается кивать или отрицательно мотать головой.

Баллы:

За каждое отгаданное животное команда получает один балл

Конец игры:

Когда карты закончатся, каждая команда подсчитывает баллы. Та, у которой их будет больше, выигрывает.

2. «ВЯТСКИЙ ХРОНОГРАФ»

Цель игры:

Повторить и обобщить знания о важных событиях, происходивших в Вятском крае.

Количество игроков:

от 1

*количество участников не ограничено.

Играть можно в форматах:

- «каждый за себя»
- «команда против команды»

В коробке:

4 колоды с карточками (каждая колода соответствует определенному периоду - этапу)

Подготовка к игре:

1. Разделитесь на команды и выберите капитана.
2. Ведущий должен разделить карточки на 4 колоды, каждая колода соответствует конкретному периоду-этапу.
3. Ведущий перемешивает первую колоду карт.

Ход игры:

Игра проходит в 4 этапа:

- 1- Лента времени «Вятка в средние века и новое время»
- 2- Лента времени «Вятская губерния в XVIII-XIX веках»
- 3- Лента времени «Вятский край в первой половине XX века»
- 4- Лента времени «Кировская область в 1945г. – начале 2020-х гг»

Каждый этап посвящен конкретному временному отрезку - есть 4 колоды карт, каждая из которых перемешивается и раскладывается перед игроками в произвольном порядке. Участники должны как можно быстрее расставить все события в верном хронологическом порядке.

Баллы:

За каждое правильно расставленное событие команда получает балл.

Конец игры:

По завершении всех этапов подсчитываются баллы.
Команда, у которой будет больше правильных ответов, побеждает.

3. «ПЕРЕПОЛОХ НА ВЯТКЕ»

Цель игры:

Быстрее других пройти по игровому полю, отвечая на вопросы о народах и их культуре, и достичь финиша.

Количество игроков:

от 2 до 5

Играть можно в форматах:

- «каждый за себя»
- «команда против команды».

В коробке:

- Игровое поле в виде петуха
- Карточки с вопросами
- Игровые фишки
- Игровой кубик

Подготовка к игре:

1. Разделитесь на команды и выберите капитана.
2. Подготовьте игровое поле.
3. Разложите карточки с вопросами по уровням сложности с боку поля «рубашкой» вверх.
4. Каждая команда выбирает фишку, которой будет ходить до конца игры. Любым удобным способом определите, какая команда будет ходить первой.
5. QR-коды:
6. Они нужны для большей осведомленности в вопросах, на которые вам предстоит отвечать.

* Это может дать команде дополнительные знания (влияния на ход не оказывает)

Ход игры:

Начало игры: Все команды ставят свои фишки на стартовую позицию. Определите порядок ходов с помощью кубика (каждый из представителей своей команды по очереди бросают кубик, тот, у кого будет больше очков, будет начинать первым).

*очередность можно выбрать любым другим способом

Станции с вопросами:

Когда фишка команды останавливается на круге определённого цвета, то игроки берут верхнюю карту из колоды (того же цвета, что и поле, на котором они остановились), вслух зачитывают вопрос и отвечают на него.

Если в течение 2 минут ответа не поступила, вопрос могут взять другие команды, тем самым заработав дополнительные очки.

Баллы:

Если команда, которая взяла вопрос, правильно отвечает на него, то получает 1 балл.

! За каждый правильный ответ команда получает 1 балл

Конец игры:

Игра продолжается до тех пор, пока одна из команд не достигнет финиша на игровом поле.

Победителем становится команда, которая набрала большее количество баллов (ответит на большее количество вопросов).

4. «ВЯТКА В ЛИЦАХ»**Цель игры:**

Угадать известные личности Кировской области (которые родились, выросли, учились или внесли большой вклад в развитие) по фактам, представленным на карточках.

Количество игроков:

от 3-4.

Играть можно в форматах:

- «каждый за себя»
- «команда против команды».

*количество участников не ограничено.

В коробке:

- 25 карточек.
- На одной стороне написано три факта, на другой – имя (ответ).

Подготовка к игре:

1. Разделитесь на команды (в каждой команде должно быть минимум три человека).
2. Ведущий перемешивает все карты, не глядя на сторону с ответами, а затем, фактами вверх, в случайном порядке выкладывает их «дорожкой» на столе.
3. Любым удобным способом определите, какая команда будет ходить первой.

Ход игры:

Команда, которая начинает игру первой, выбирает человека, который будет зачитывать факты про известных людей.

Выбранный игрок берёт из «дорожки» крайнюю карту, зачитывает факты, и в случае успеха команда забирает ее в свою победную стопку. Если же задание выполнить не удалось, то ход переходит к следующей команде.

Дальше выходит игрок из другой команды и так далее.

В игре 3 уровня сложности:

- 1 – сложный (узкий факт про личность)
- 2 – средний (более обширный вопрос, который требует размышлений)
- 3 – простой (самый распространенный факт)

Как выполнять задания:

На одной стороне карт написано 3 факта. Выбранный игрок читает первый факт, если команда не угадывает задуманную личность в течение трех минут, то «водящий» читает второй факт и так далее.

Переход хода:

Если команда не может угадать личность, ход переходит к следующей команде.

Следующая команда может попытаться угадать, начиная с того факта, на котором остановилась предыдущая команда.

Игра продолжается до тех пор, пока все карточки не будут использованы.

Баллы:

Если команда угадывает личность по первому факту, она получает 3 балла.

Если угадывает по второму факту, команда получает 2 балла.

Если угадывает по третьему факту, команда получает 1 балл.

- 1 факт – 3 балла
- 2 факт – 2 балла
- 3 факт – 1 балл

Конец игры:

Игра продолжается до тех пор, пока все карточки не будут использованы.

В конце игры подсчитайте баллы каждой команды.

Победителем становится команда с наибольшим количеством баллов.

5. «ПРОМЫСЛЫ И ХОЗЯЙСТВО»**Цель игры:**

Углубить знания о промыслах и хозяйстве Кировской области, а также развить художественные способности учащихся через активное участие в игре.

Количество игроков:

3 человека / 3 команды

Играть можно в форматах:

- «каждый за себя»
- «команда против команды».

*количество игроков в команде не ограничено

В коробке:

- Три трафарета дымковских игрушек;
- Разноцветные элементы дымковских игрушек;
- Клей;
- Текст с вопросами и ответами для ведущего (учителя)

Подготовка к игре:

1. Расположите трафареты так, чтобы вам было удобно приклеивать на них разноцветные элементы.
2. Разделитесь на команды (в каждой команде должно быть минимум три человека).
3. Любым удобным способом определите, какая команда будет ходить первой.

Ход игры:

Ведущий зачитывает вопрос первой команде. Если в течение трех минут ответ не был получен, то вопрос переходит к следующей команде. В случае, если ответ оказался правильным, команда должна приклеить на шаблон один цветной элемент.

И так по очереди вопросы задаются всем командам.

Игра продолжается до тех пор, пока не закончатся все вопросы.

Баллы:

Игроки получают 1 балл за каждый правильный ответ.

Конец игры:

Игроки подсчитывают количество приклеенных элементов и считают баллы.

Побеждает команда, которая наклеила наибольшее количество цветных элементов.