



«Моя Белая Калитва»

настольная игра-путешествие

Туристско-краеведческий проект

Автор-разработчик:
Анисия Аракчеева, 12 лет,
волонтер отряда «Открытое сердце»
Дома детского творчества,
активист «Движения первых»
города Белая Калитва
Ростовской области
2025г.



Актуальность

- ✓ В настоящее время, как никогда, очень важно быть патриотом своей Родины. Сейчас в мировой политике идет искажение исторической правды и заслуг России в Великой Победе над фашизмом. Под влияние негативной пропаганды попадают молодежь и подростки, которые не ощущают себя гражданином России, не понимают свою сопричастность к современной истории России.
- ✓ Я считаю, что патриотизм начинается с любви к своей малой родине, к отчиму дому, где ты родился, где жили твои славные предки. Поэтому так важно изучать историю и традиции своего региона, впитывать с детства его ценности и ощущать себя достойным его наследия. По донской легенде «Звезды – это глаза предков, которые смотрят на тебя. Живи достойно, не позорь свой род и Отчизну». А нам есть, чем гордиться, есть, что беречь. Мы граждане великой страны.

Я провела небольшой опрос среди своих одноклассников.

На простой вопрос «В каком году основан город Белая Калитва?»

правильно ответил только



1 из 10

Аудитория
100
человек



Дети и подростки
от 10 до 17 лет,
учащиеся образовательных
учреждений и члены молодежных
объединений города Белая Калитва.



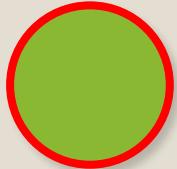
Создание настольной игры «Моя Белая Калитва» и проведение мероприятий с использованием данной игры на различных площадках для знакомства участников с историей и культурой родного города и воспитание чувства гордости за славное наследие своих предков.



Цель



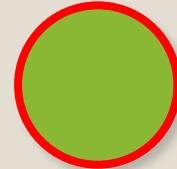
Задачи



Изучить и выбрать вместе с командой объекты города для включения в игру.



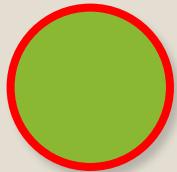
Определить механику и описать правила игрового процесса.



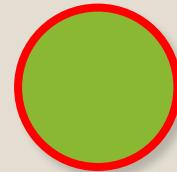
Создать макет игры и информационных карт в графических редакторах.



Выполнить печать игры в типографии и осуществить закупку компонентов.



Провести мероприятия с использованием игры «Моя Белая Калитва»



Осуществить тиражирование в соцсетях и СМИ

Команда



- ✓ Волонтеры отряда «Открытое сердце» Дома детского творчества
- ✓ Наставник: Аракчеева Татьяна Геннадьевна (руководитель отряда)
- ✓ Консультант: Аракчеева Галина Трофимовна (Педагог ДДТ)

01

Ровесник

Санкт-Петербурга

Мой любимый город
основан в 1703г.
по указу Петра I.

02

Относится к категории
«Малых городов»
По данным на 1 февраля
2025 года численность
населения Белой Калитвы
— 39 293 человека.

03

Жаркое лето

Город находится на юге
России в Ростовской
области. Средняя
температура за три летних
месяца — выше 30°С.

04

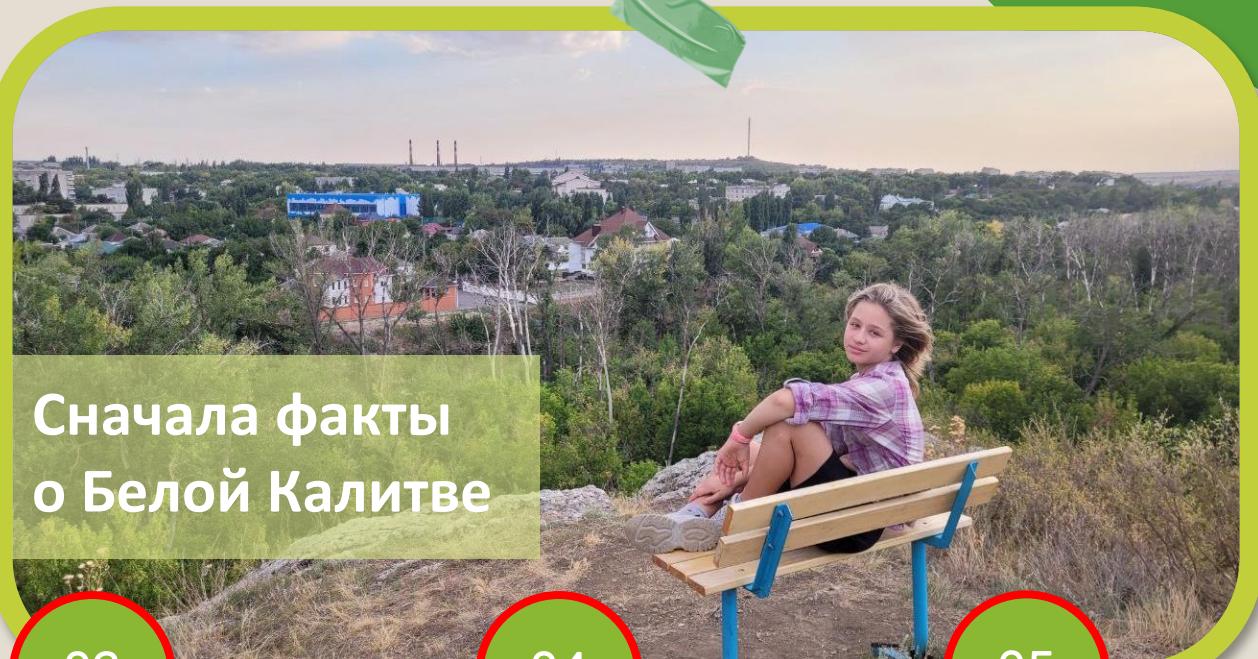
Называют

«Донской Венецией»
Расположен на слиянии
трех рек: Северский
Донец, Калитва и Лихая.
В городе 8 мостов.

05

Конные прогулки

В Белокалитвинском районе
несколько конных клубов.
Ведь здесь живут потомки
донских казаков, у которых
любовь к лошадям в крови.



«Моя Белая Калитва»

Игра-путешествие с элементами викторины

Дорогой друг!

Перед тобой уникальная и интересная игра «Моя Белая Калитва».

Вместе с тобой мы отправимся в увлекательное путешествие по городу. Узнаем много нового о его окрестностях, достопримечательностях, необычных фактах, известных людях и даже легендах. Каждый пройденный шаг позволит тебе не только получить ценный багаж знаний, но и титул лучшего путешественника города.

Цель игры – стать лучшим туристом, а для этого тебе необходимо собрать все памятные значки с каждого посещенного объекта, перемещаясь по извилистым дорожкам города и отвечая на вопросы викторины.

Но будь осторожен, на пути могут произойти неожиданные события, которые могут нарушить твои планы и повлиять на ход игры.

- Количество игроков: от 2 до 30 человек.
- Возрастная категория: 10 лет и старше (семейная).
- Среднее время партии: 60 минут.
- Два режима игры: индивидуальный и командный.

В коробке:

- Игровое поле – 1 шт.
- Информационные карты – 12 шт.
- Карточки памятных значков – 60 шт.
- Фишki разных цветов – 5 шт.
- Кубик – 1 шт.

Правила игры можно скачать тут:

<https://disk.yandex.ru/i/21MWcDImAopMIA>

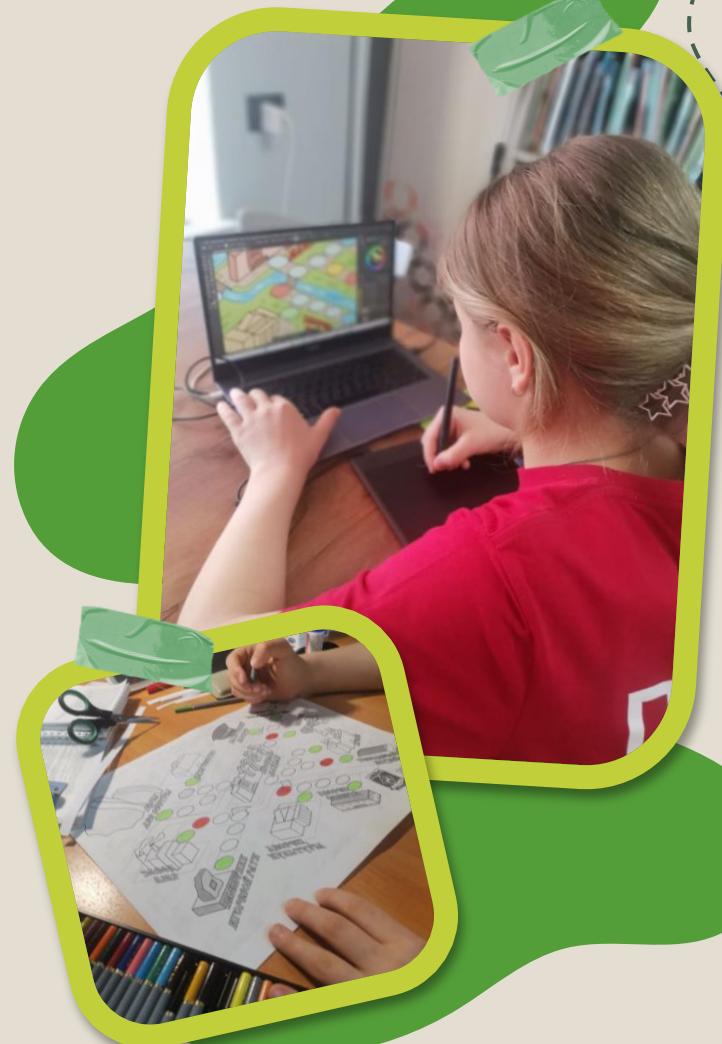


Первые

Разворачивай карту!

Создание игрового поля – процесс очень творческий и сложный. В онлайн-школе цифрового дизайна я занимаюсь второй год, но данная работа оказалась для меня задачкой «со звездочкой».

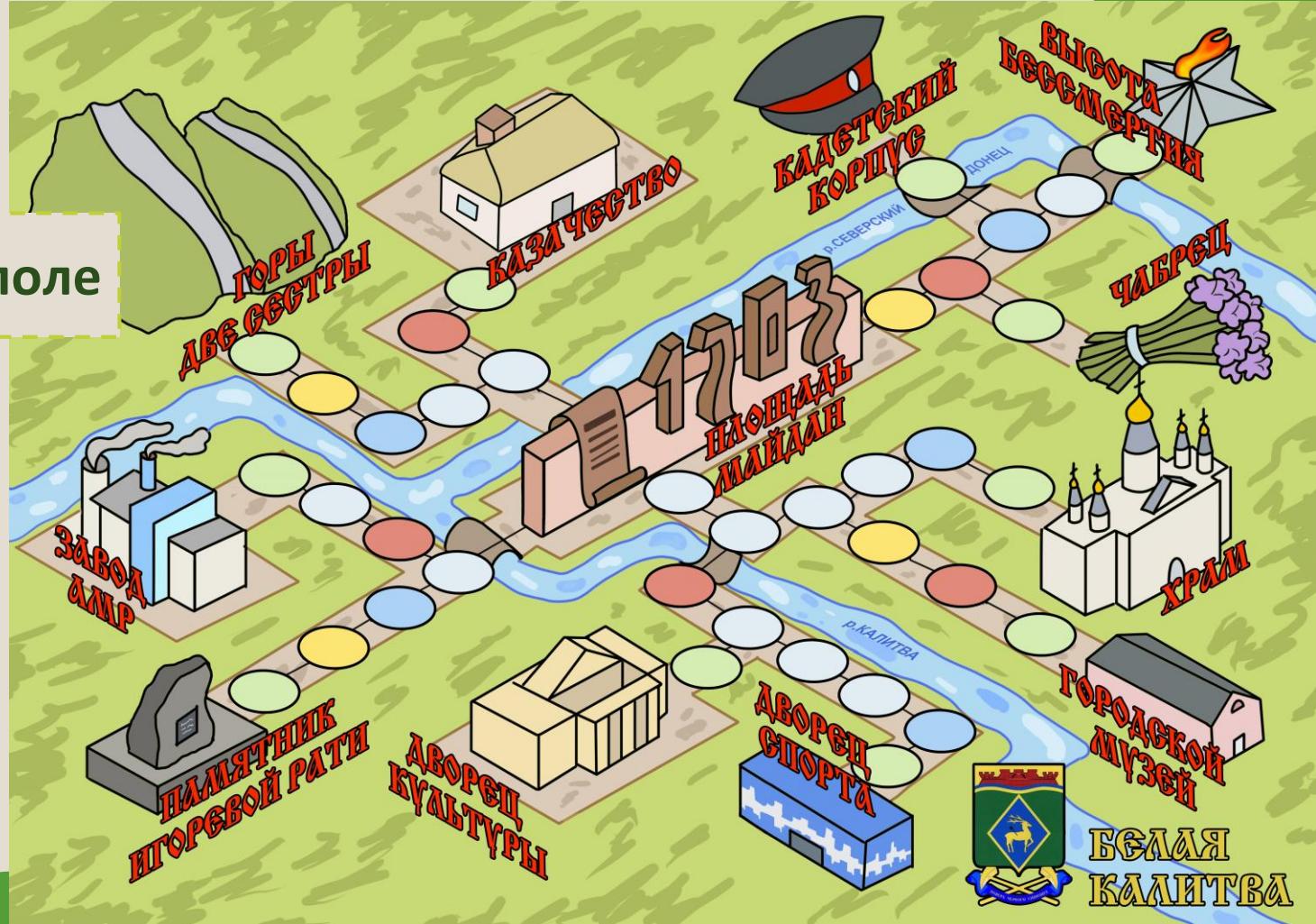
Необходимо было продумать, как город будет соотноситься с реальным по топологии, какие механики игры будут использоваться, сколько будет объектов, как они будут выглядеть, и принять те или иные геймдизайнерские решения. Вариантов, конечно, было несколько. Поле формата А3 создано в программе Adobe Photoshop с использованием изометрии, 3-D построение. Разработаны: функциональный дизайн схемы города, стиль, иконографика, обозначения, информационные карты и карточки памятных значков.



Первые



Игровое поле



Начнем с обзорной экскурсии

Путешествия — лучший способ познакомиться с разными культурами и понять традиции разных народов. В игре я решила охватить самые значимые сферы жизни города. У каждого здания или места есть своя история, и я постараюсь тебя с ней познакомить.



«Сердце города»

Площадь Майдан –
здесь все начиналось



Культура

Дворец культуры
им. Чкалова



Древний город

Памятник «Слову о
полку Игореве»



Духовная жизнь

Церковь Введения во
Храм Пресвятой
Богородицы



Промышленность

Металлургический завод
«АлюминийМеталлургРус»



Памятник природы

Горы Две сестры – место
силы с необычной историей



История города

Городской
краеведческий
музей



Спорт

Дворец спорта



Донское казачество

История и традиции



Образование

Казачий
кадетский корпус
им. М. Платова



Город воинской доблести

Высота Бессмертия



Природные богатства

Донская степь, чабрец

Рассмотрим информационные карты

В игре используются информационные карты 12 шт. по количеству объектов на игровом поле.

Карты двусторонние:

- на одной стороне размещена справочная информация об объекте;
- на оборотной стороне – вопросы викторины, составленные на основе данной информации.

Вся информация для составления карт взята из официальных источников: городских сайтов, сайтов организаций, учреждений и предприятий, электронной энциклопедии Википедии.

Первые

Горы Две сестры

На правом берегу Северского Донца, в восьми километрах от города расположены две одинаковые стометровые горы Две сестры. У гор есть два неофициальных названия: Сарматские (более двух тысяч лет назад здесь жили сарматы) и Гребенные (схожесть гор с гребнями древних динозавров).

Существует следующая версия ученых о происхождение гор: много сотен тысяч лет назад в этих краях произошел тектонический сдвиг земной коры, и обнажились залегающие на большой глубине пласти вулканических пород. Исследователи аномальных явлений утверждают также, что здесь очень сильная энергетика: дают о себе знать карстовые разломы. Рассказывают, будто над Двумя сёстрами люди видят даже НЛО.

Горы являются не только памятником природы и экскурсионным объектом, они окутаны ореолом тайн и легенд. Так, одна казачья легенда гласит: «Две сестры - это окаменевшие девушки-близнецы, красавицы, тоскующие по возлюбленным и горюющие о своей несчастной доле, потому что их женихи, разлученные с ними, превратились в орлов и парят в небе над крутыми каменистыми хребтами гор.»

ВОПРОСЫ

1. Название гор Две сестры произошло:

- А) Согласно легенде о двух сестрах-близняшках.
- Б) Схожестью гор с гребнями ящеров.
- В) С приездом двух знаменитых сестер-близняшек.

2. Как по-другому называют горы Две сестры?

Исключи неправильный вариант ответа.

- А) Сарматские.
- Б) Гребенные.
- В) Известковые.

3. Выбери верные утверждения исследователей о происхождении гор.

- А) Горы образовались в результате тектонического сдвига земной коры.
- Б) Обнажились залегающие на большой глубине пласти вулканических пород.
- В) Две красавицы девушки-близняшки превратились в горы.

4. Чем можно объяснить сильную энергетику гор?

- А) Высота.
- Б) Карстовые разломы.
- В) НЛО

5. В каких птиц превратились женихи девушек согласно легенде о Двух сестрах?

- А) Соколов.
- Б) Орлов.
- В) Ястребов.

Памятник «Слову о полку Игореве»

Исторической реликвией г. Белая Калитва является курган Караул. Он входит в число «Семи чудес Дона». Это самая высокая точка города: 104, 8 метров. Курган назван Караул-горой с давних времён, когда поселившиеся в этих местах казаки выставляли дозорных, которые разводили костры, дымом предупреждая всех о приближении врага.

С вершины Караул-горы можно видеть междуречье Калитвы и Быстрой, где, по предположению историков, происходила историческая битва дружины князя Игоря Святославича с половцами, воспетая Бояном в «Слове о полку Игореве». В честь этого сражения 16 мая 1970 года на Караул-горе поставлен памятник, который является единственным в России памятником «Слову о полку Игореве».

Он выполнен из карельского диабаза в форме колчана со стрелами и весит 17 тонн. На нем надпись: «Воинам Игоревой рати - храбрым русичам 1185 год». Под постаментом памятника в специальной нише замурованы капсулы с землёй из тех городов, чьи дружины составили Игореву рать. Этот поход не принес победы русскому оружию, но заставил задуматься о необходимости объединения княжеств в целях защиты границ своей земли.

ВОПРОСЫ

1. Какое утверждение ложно?

- А) Курган Караул-гора входит в число «Семи чудес Дона».
- Б) Курган являлся местом поклонения языческим Богам.
- В) На Караул-горе поставлен единственный памятник в России «Слову о полку Игореве».

2. В каком случае дозорные разводили костры на Караул-горе?

- А) Предупреждение о пожаре.
- Б) Наводнение.
- В) Приближение врага.

3. Из какого камня выполнен памятник «Слову о полку Игореве»?

- А) Гранит.
- Б) Мрамор.
- В) Карельский диабаз.

4. Под постаментом памятника в специальной нише замурованы капсулы с землёй из ...

- А) городов, чьи дружины составили Игореву рать.
- Б) главных княжеств Руси.
- В) окрестностей, где происходила битва.

5. Чем закончилась битва дружины князя Игоря с половцами?

- А) Победой русичей.
- Б) Поражением дружины князя Игоря.
- В) Подписанием мирного соглашения.

Еще одна карта

Для примера представлено две карты. Полный набор информационных карт можно скачать из облачного хранилища по ссылке:

<https://disk.yandex.ru/i/WVTinGL97H10Bw>

Карточки памятных значков

Для игры были созданы карточки памятных значков, которые игроки получают правильно ответив на вопрос викторины.

Значки выкладываются на поле рядом с объектом по количеству игроков или команд.

Файл для распечатки значков также можно скачать:

<https://disk.yandex.ru/i/w-aGPrTlo-eY4A>

Первые



Индивидуальный режим игры используется, если количество игроков составляет меньше 5 человек. В таком режиме игроки совершают ход по очереди, отвечая на вопросы викторины.

Для индивидуальной игры можно распечатать поле в формате А3 и использовать обычные фишки игроков.

Командный режим игры предназначен для большой компании. Можно играть целым классом, разделившись на команды. При таком режиме команды совершают ход по очереди, а информационные карты и вопросы викторины для своей команды зачитывает один из ее членов.

Для командного режима лучше распечатать поле в формате А2 и крепить его магнитами к доске. Вместо фишек используются разноцветные канцелярские магниты.

Подробные правила игры и все материалы для печати можно скачать по QR-коду или ссылке:
<https://disk.yandex.ru/d/LR07hPjefBvjwg>





Игры уже прошли:

- В первичном отделении Движения Первых г. Белая Калитва (12 человек) https://vk.com/wall-45677952_1364
- В волонтёрском отряде «Открытое сердце» Дома детского творчества (8 человек) https://vk.com/wall-45677952_1365
- В районной школе юного атамана «Сполох» и «Юная дончанка» (15 человек) https://vk.com/wall-45677952_1395
- В детских объединениях «Белая жемчужина» и «Драйв» для детей и родителей (30 человек) https://vk.com/wall-45677952_1398



Игра представлена:

- В педагогическом сообществе Дома детского творчества (32 человека) https://vk.com/wall-45677952_1384
- В рамках работы Ресурсного центра МБУ ДО Дома детского творчества (6 человек) https://vk.com/wall-45677952_1387

Общий охват проектом составил 103 человека

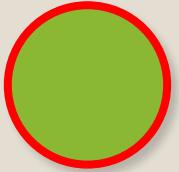
Проведено два мероприятия с использованием игры «Моя Белая Калитва», совмещенных с МК по изометрии:

- ✓ Движение первых
https://vk.com/wall-203216815_1209
- ✓ Волонтерский отряд «Открытое сердце» ДДТ
https://vk.com/wall-45677952_1366

На мероприятиях участники, разделившись на две команды, отправились в увлекательное игровое путешествие по городу. Помимо игры ребята попробовали свои силы в качестве дизайнеров настольной игры. Под руководством Анисии каждый нарисовал какой-либо архитектурный объект в технике «Изометрия». Именно в этой технике Анисия создала игровое поле «Моя Белая Калитва».



Качественные результаты



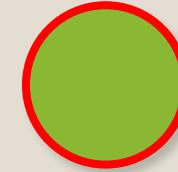
Воспитание уважения к своей малой Родине,

к её истории, культуре и традициям,
формирование чувства любви и гордости к
тому месту, где ты родился.



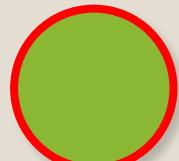
Сплочение семьи и коллектива

Настольная игра может стать доброй традицией, что в дальнейшем будет способствовать укреплению межпоколенческих связей, созданию благоприятной среды в семье или в детском коллективе.



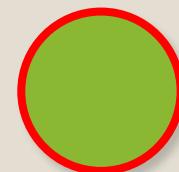
Повышение познавательного интереса у подростков

к изучению культурно-исторического наследия родного края.



Повышение привлекательности города Белая Калитва

как туристического места на карте Ростовской области.



Развитие умственной активности

Игра активизирует психические процессы, развивает память, мышление, воображение, внимание.



Светлана ☀ Евгеньевна Сорокина ДДТ
был(-а) сегодня в 14:26

17 апреля в ДДТ прошло совместное мероприятие двух детских объединений : Белая Жемчужина и Драйв. 2 команды встретились на игровом поле настольной игры "Моя Белая Калитва", создатель которой, Татьяна Геннадьевна, и проводила это соревнование. Это потрясающая, познавательная, развивающая, увлекательная игра! Дети, родители, и сами руководители с интересом включились в процесс. Интересные исторические факты достопримечательностей нашего города, легенды, достижения, победы, природные ресурсы и красоты родного края, и многое другое - всё это вызвало живой интерес, восхищение и гордость за малую Родину! Эта игра может стать для вас семейной, традиционной, объединяющей, воспитывающей патриотизм и любовь к родному городу! А также, очень перспективной - как пример для познания любого города нашей большой страны

Благодарим Ведущую, автора этой замечательной игры, Татьяну Геннадьевну, соведущих

Анисию и Дашенку! огромное спасибо за Вашу идею, за потрясающую игру, за Ваше тепло

Низкий поклон

Благодарю Всех Участников!

Белая Жемчужина 11 : 7 Драйв = Мы победили
Ура

» Пересланное сообщение

Здравствуйте. Замечательная атмосфера мероприятия. Глубокая и продуманная игра, которая позволяет больше узнать о своём городе. И необязательно прочитать множество литературы, чтобы найти правильные ответы. Игра подходит как для детей, так и для взрослых. Разработчики игры большие молодцы!

19:52

» Пересланное сообщение

Нам понравилось. игра была познавательная и интересная.

19:53

Пересланное сообщение

Огромное спасибо организаторам такого замечательного мероприятия. Спасибо за прекрасные эмоции, которые которые вы подарили нам, а мы вам.

18:29

» Пересланное сообщение

Участвовали в игре в команде "Белая Жемчужина", очень понравилось, увлекательная,необычная,а главное обучающая игра,очень полезна и взрослым и детям, ведь знать свой родной край нужно всем обязательно.Мы провели отлично время и узнали много интересных фактов о своём городе.

18:29

» Пересланное сообщение

Благодарим сотрудников МБУ ДО ДДТ и лично Аракчеевой Т. за приглашение принять участие в игре "Моя Белая Калитва". Это очень увлекательное и познавательное мероприятие. Игра в форме соревнования помогает детям и взрослым узнать лучше историю своего города и региона. Спасибо за воспитание наших детей.

18:29

Отзывы

Достижения



Диплом I степени
внутриурожденческого
конкурса Дома детского
творчества
«Мой первый проект»

Победитель Всероссийского конкурса «Открывай страну» Движения Первых

Награда: путешествие в город
присутствия корпорации «Росатом»



МИНИСТЕРСТВО
ПРОСвещЕНИЯ
РУССКОЙ
ФЕДЕРАЦИИ



ОБЩЕСТВЕННЫЙ СОВЕТ
ПРИ МИНИСТРЕ РОССИИ

Сертификат

Победителя № 021
Настоящим подтверждается, что

**Аракчеева Анися
Евгеньевна**

успешно прошел (-ла) все этапы Всероссийского конкурса «Строители будущего»
и поощряется путевкой МДЦ «Артек» на тематическую программу
(08 - 29 августа 2025 г.)

Генеральный директор благотворительного фонда
ТОЧНО ДОБРО



М. В. Нуд'я

Краснодар, 2025 г.



Это Первые | вместе с росмолодёжью

ДИПЛОМ

награждается

Аракчеева Анися

победитель в номинации «Открывай страну. Дети»
Всероссийского конкурса «Открывай страну»

Председатель Правления Общероссийского
общественно-государственного движения
детей и молодежи «Движение первых»



A. Орлов

2025 год

Победитель Всероссийского конкурса
«Строители будущего»
Благотворительного фонда «ТОЧНО Добро»
Награда: путевка в МДЦ «Артек»

Игру «Моя Белая Калитва» можно использовать на школьных уроках «Разговоры о важном», на занятиях Районной школы юного атамана «Спокох», «Юная дончанка», в краеведческих викторинах, на молодежных фестивалях и площадках города.

Эта игра предполагает и семейный формат.

Игра может стать прекрасным памятным сувениром для гостей и туристов города в целях знакомства с малыми городами Дона, достопримечательностями, историей и уникальной казачьей культурой.

Остались вопросы?

Тел. 8-918-537-54-66

<https://vk.com/openheartbk>
atgbk@yandex.ru

