

**КАТАЛОГ
КРАЕВЕДЧЕСКИХ
НАСТОЛЬНЫХ ИГР**

ПРОСЕЛО

СЕЛО НИКОЛО-ПАВЛОВСКОЕ

АВТОРЫ-РАЗРАБОТЧИКИ



Козырев Андрей,

- житель села Николо-Павловское,
- автор исследовательской работы «Социально-экономическое развитие села Николо-Павловского (на фоне российской истории XIX-XX веков)»;
- победитель в номинации «История моего сельского населенного пункта» I Всероссийского конкурса творческих работ «Моя малая Родина» (2010 г.).



Борисова Надежда,

- жительница села Николо-Павловское,
- учитель русского языка и литературы местной школы,
- организатор мероприятий «Пушкинский бал», «О доблести, о подвиге, о славе...», конкурса чтецов «Мое село – моя судьба».

ОТ АВТОРОВ

Дорогие друзья!

Мы предлагаем Вам 6 современных краеведческих настольных игры, с помощью которых Вы сможете не только интересно провести время и посоревноваться в своих краеведческих знаниях о малой Родине – селе Николо-Павловское, но и получить новые знания.

Игры выполнены из прочного древесного материала – фанеры, в технике лазерной резки.

Играйте в настольные игры,
любите и изучайте свою малую родину!

СЕЛО НИКОЛО-ПАВЛОВСКОЕ

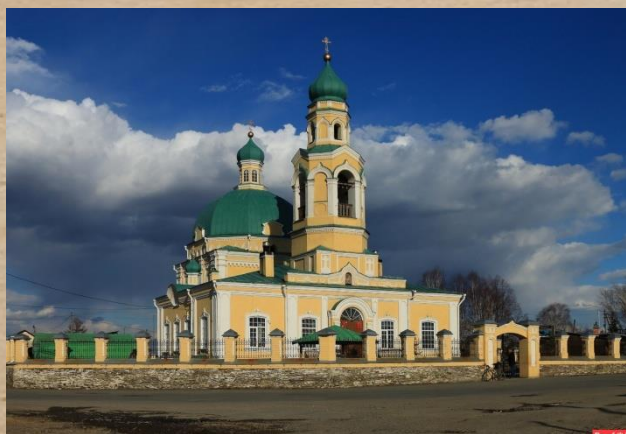
В уральской глубинке расположено село Николо-Павловское – село с уникальной и интересной историей.

В 1806 году по распоряжению Н. Н. Демидова на реке Шайтанке была основана деревня Павлушина, названная в честь его 8-летнего сына Павла. Она служила перевалочным пунктом на Екатеринбургском тракте перед Нижне-Тагильским заводом. После постройки Николаевской церкви переименована в село Николо-Павловское.

Село живописно расположилось на восточном склоне Уральских гор, в 12 километрах от промышленного города Нижний Тагил, является одним из самых больших населённых пунктов Горноуральского городского округа.

Впечатление современного села проходит, когда мы оказываемся в центре селения: череда деревянных строений «окунает» нас в далёкое историческое прошлое, по ним можно изучать историю села. Особое значение имеют старинные дома купцов, торговцев и золотопромышленников. Со всех концов села видна белоснежная каменная церковь во имя святого Николая-чудотворца, которая гордо стоит на возвышенности.

Кто хоть однажды побывал в нашем селе, тот сразу обратил внимание на особую притягательную красоту селения и на живописную природу окрестностей.



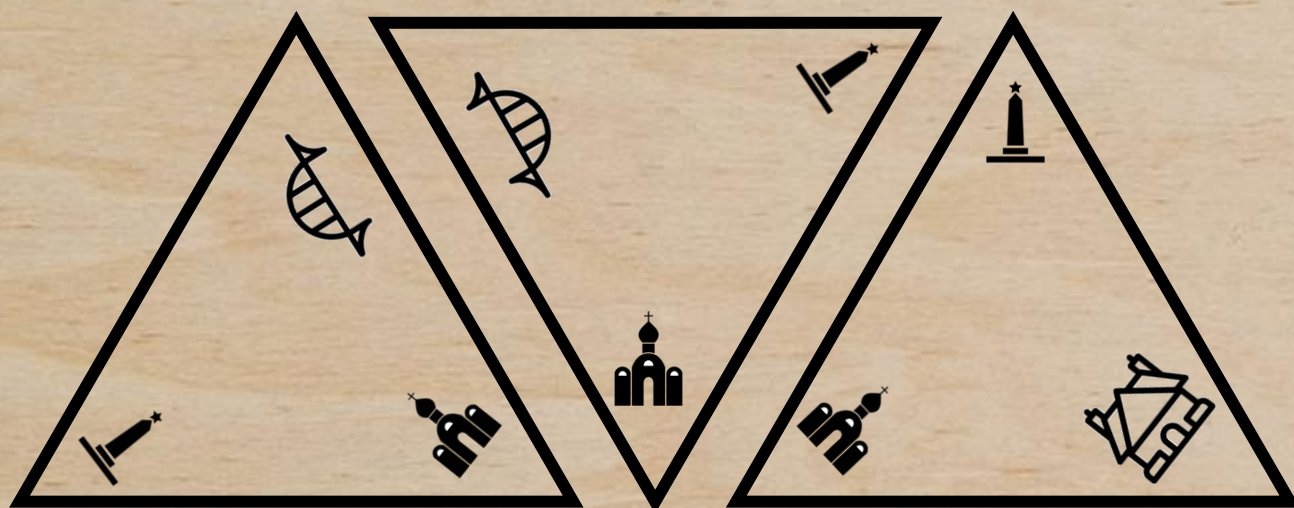
ИГРА «СПИЛС-КАРТА»

Спилс-карта - это набор магнитных элементов в форме территориальной единицы села Николо-Павловское, которые собираются на специальной магнитной доске в карту села.

Игра направлена на повышение образовательного уровня молодежи в области административно-территориального устройств малой Родины.



ИГРА «ТРИОМИНОС»



Триоминос – это увлекательная игра, которая требует большего умственного напряжения, чем стандартная разновидность домино.

Триоминос – это игра для настоящих мыслителей, которые полагаются не на простую удачу, а на собственные способности.

Состав игры - 56 треугольных фишек, 4 игровых подставки, 1 блокнот на спирали, правила игры.

Цель игры - каждый игрок пытается первым выложить на стол все фишки, которые есть у него на подставке, и, таким образом, завершить игру.

Ход игры - в Триоминос есть 56 треугольных фишек. На каждом из углов равностороннего треугольника даны изображения достопримечательностей, памятников природы и архитектуры села. Первый игрок кладет в центр стола любую из своих фишек лицевой стороной вверх. Следующий игрок, при наличии подходящей фишки, может выложить ее к той, что уже лежит на столе. В свой ход игрок может выложить только одну фишку, добавив ее к любой свободной стороне треугольника. Главное правило: изображения достопримечательностей на обоих углах двух соприкасающихся треугольников должны совпадать!

ИГРА «ПАЗЛЫ»

Пазл — игра-головоломка, в которой требуется составить мозаику из множества фрагментов рисунка различной формы.

Участникам предлагается собрать достопримечательности и памятники архитектуры села.



ИГРА «КРАЕВЕДЧЕСКОЕ ЛОТО»

«Краеведческое лото» - энциклопедия в картинках о прошлом и настоящем села, игра по принципу классического лото только вместо цифр, на карточках у участников объекты села.

20 карточек игроков, на каждой – по 6 ответов (далее карточки) и 120 карточек-вопросов (далее вопросы).

Ведущий раскладывает перед собой «банк вопросов», вопросы кладет текстом вниз, перемешивает. В произвольном порядке достает из банка вопросы и зачитывает вслух. Игроки начинают искать на своих карточках объекты, подходящие под описание в вопросе. Когда один из игроков находит на своей карточке картинку с ответом, он говорит ведущему номер ответа. Номер картинки в карточке должен совпасть с номером вопроса. Если ответ правильный, ведущий отдает игроку вопрос, которым он закрывает картинку с ответом на своей карточке. Если никто из игроков не ответил на вопрос верно, ведущий возвращает вопрос в банк.

Победителем считается тот из участников, кто первым закроет все картинки на своих карточках.



2



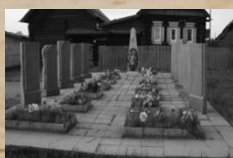
16



46



72



86



101

ИГРА «MEMORY»

«Memory» - игра на память, представляет собой набор из пар одинаковых карточек, на которых изображены природные объекты, представители животного и растительного мира, которые обитают на территории села.

Игра «Memory» более известна в России под названием «Найди пару», в которую многие из вас наверняка играли, или, по меньшей мере, слышали о ней. И это не удивительно, так как она уже успела завоевать свою популярность практически во всех странах мира.

Мемори представляет собой набор из пар одинаковых карточек. Количество пар в наборе начинается, как правило, с двенадцати - версия для самых маленьких. А для тех, кто постарше, карточек больше, обычно раза в два-три.

Суть игры очень простая. Эти карточки выкладываются на стол «рубашкой» вверх. Далее по очереди каждый игрок открывает две любые карточки, показывая их всем. Если на них изображены одинаковые рисунки, он забирает их себе, и вскрывает следующую пару. Однако, если изображения разные, то он возвращает эти карточки в закрытую обратно на свои места, а ход переходит следующему игроку. Когда все карточки будут разобраны, выбирается победитель – тот, кто набрал наибольшее количество карточек.



ИГРА «3D МОДЕЛИ»

Модели архитектурных сооружений, яркие и реалистичные; идеально и легко собираются без инструментов. Сборка моделей серии - увлекательный игровой процесс, при этом обучающий: собирая 3D пазлы, игроки легко запоминают тонкости архитектурных сооружений достопримечательностей, их названия и внешний вид.

