



**МЕТОДИЧЕСКОЕ
ПОСОБИЕ**

(рота, батальон и им равные)

**ИГРА
«КОЛЕСО ИСТОРИИ»**

Методический отдел ЦДРА

www.cdra.ru

Москва, 2021 г.

Методическое пособие Игра «Колесо истории» подготовлено в помощь заместителям командиров подразделений по военно-политической работе при организации и проведении культурно-досуговых мероприятий с личным составом.

Ответственный за выпуск:

начальник методического отдела заслуженный работник культуры РФ
Хробостов Д.В.

Составители:

начальник группы методики культурно-досуговой работы
заслуженный работник культуры РФ
Иванов Ю.Е.,
инструктор группы информационно-методической работы
заслуженный деятель искусств РФ
Симаков В.Н.

Редактор – методист группы

взаимодействия с военными учреждениями культуры
Новожилова Ю.А.

Компьютерная обработка материала:

Новожилова Ю.А.

Отзывы и предложения просим направлять по адресу:

129110, Москва, Суворовская пл., дом 2, стр. 1
Центральный Дом Российской Армии имени М.В. Фрунзе
Методический отдел
Контактные телефоны: 8 (495) 681-56-17, 8 (495) 688-54-92

СОДЕРЖАНИЕ

Цель, задачи, привлекаемые силы и средства на мероприятие.....	4-5
Перечень подготовительных мероприятий при организации и проведении игры «Колесо истории».....	6-7
Сценарий игры «Колесо истории».....	8
Приложение: Рекомендуемые материалы к сценарию игры «Колесо истории»	9-16

ИГРА «КОЛЕСО ИСТОРИИ»

ЦЕЛЬ: Использование новых игровых форм культурно-досуговой работы: игровой деятельности с установкой выполнения заданий на развитие музыкальной культуры, интеллектуального уровня, эрудиции военнослужащих. Сплочение воинского коллектива.

ЗАДАЧИ:

- 1) Расширить представление военнослужащих об истории.
- 2) Укрепить знания патриотической и исторической тематики.
- 3) Воспитать чувство патриотизма и гордости за свою страну, свой народ.
- 4) Привить интерес к истории родной страны.
- 5) Организовать досуг военнослужащих.
- 6) Улучшить морально-психологический климат в коллективе.

ПРИВЛЕКАЕМЫЕ СИЛЫ: Заместитель командира роты по военно-политической работе – организатор, творческий актив подразделения, члены совета комнаты информирования и досуга, члены редколлегии стенной печати, военнослужащие роты в количестве 16 человек, военнослужащий – ведущий. Возможно консультирование с заведующим клубом, сотрудниками библиотеки, по вопросам разработки заданий для туров и суперигры.

ПРИВЛЕКАЕМЫЕ СРЕДСТВА:

- мебель (столы и стулья по количеству присутствующих);
- стенгазета, пригласительные билеты, листы и ручки для жюри (канцелярские товары, ватман с изображением категорий элементов игры) – 8 шт;
- компьютер (ноутбук) для ведущего, звуко- и видеовоспроизводящая аппаратура (музыкальный центр, проектор, экран), фотоаппарат;
- флажки разного цвета (для обозначения команд играющих), колокольчики, которые используются в качестве сигнала для ответа (по количеству игроков);
- призы участникам (грамоты, дипломы, сувениры для награждения игроков-победителей и т.д.);
- колесо истории – вращающийся круг, состоящий из четырёх секторов разного цвета, с разноцветными четырёхсторонними стрелками;
- знаки отличия для игроков (разноцветные бантики);
- разноцветные шары для обозначения секторов в зале;
- плакат: 1 верста = 1,0668 км, 100 вёрст = 106,68 км;
- доска магнитная или экран для показа презентации;
- презентация;
- сценическая площадка – место для показа исторических сюжетов;
- таблички с вёрстами;

- фотографии памятников: «Священным Кириллу и Мефодию», «Гражданину Минину и князю Пожарскому», «Ивану Фёдорову»;
- фотографии политических деятелей: П.А.Столыпина, С.Ю.Витте, В.К.Плеве.
- виды городов Москвы, Петербурга, Астрахани;
- портреты князей: Святослава Игоревича, Владимира I, Олега;
- иконы: «Троица», «Георгий Победоносец», «Гурий Никитин Вседержатель»;
- карты: «Россия в XIX веке»; русско-японской, русско-турецкой, Первой мировой войн (для каждого тура необходим свой реквизит).

МЕСТО ПРОВЕДЕНИЯ: комната информирования и досуга подразделения.

УЧАСТНИКИ: личный состав подразделения.

ВРЕМЯ ПРОВЕДЕНИЯ: 1 час 10 мин.

Перечень подготовительных мероприятий при организации и проведении игры «Колесо истории»

1. Создание рабочей (инициативной) группы.

2. Заседание рабочей (инициативной) группы – организационного комитета с обсуждением сил, средств, ресурсов необходимых для проведения игры «Колесо истории».

Продумать время проведения мероприятия, пригласить гостей и членов экспертного жюри для подсчета баллов (оформить пригласительные билеты).

В состав жюри могут входить:

- заместитель командира по военно-политической работе;
- заведующий клубом;
- заведующий библиотекой;
- представитель совета комнаты информирования и досуга;
- представитель редколлегии стенной печати;
- представитель совета клуба воинской части.

Распределить обязанности: определение ведущего, ответственного за музыкальное сопровождение, подготовку заданий игры, пригласительных билетов для жюри, оформление стенгазеты с изображением категорий элементов игры, оформление помещения, поддержание порядка.

После определения места проведения мероприятия, необходимо тщательно подготовить помещение, создать уют, навести чистоту и порядок.

3. Внесение игры «Колесо истории» в документы планирования подразделения воинской части.

4. Разработка необходимых документов по подготовке и проведению игры «Колесо истории».

Согласовать и утвердить планы подготовки и проведения игры «Колесо истории».

Разработать интересные задания-вопросы патриотической, фронтовой и исторической тематики для игры «Колесо истории».

Разработать сценарий проведения мероприятия с участием членов совета комнаты информирования и досуга, с привлечением заведующего клуба воинской части, сотрудников библиотеки.

5. Подготовка средств и элементов художественного оформления, необходимых для проведения игры «Колесо истории».

Редколлегия стенной печати может подготовить пригласительные билеты для жюри, стенгазету и наглядную презентацию с необходимыми заданиями

при возможности использования проектора и экрана в комнате информирования и досуга подразделения.

6. Подготовка призов участникам и победителям игры.

В качестве приза могут быть грамоты, благодарности за участие, дипломы, сувениры для награждения игроков и т.д. (на усмотрение руководства).

7. Организация фотографирования игры «Колесо истории».

8. Проведение игры «Колесо истории» (*Приложение: Рекомендуемые материалы к сценарию игры «Колесо истории»*).

9. Подведение итогов игры «Колесо истории» (награждение военнослужащих за участие и победу в игре).

10. Подготовка материалов по итогам игры «Колесо истории» для стенной печати (стенгазеты, фотогазеты подразделения).

СЦЕНАРИЙ
игры «Колесо истории»

Дата проведения: «___» _____ 20___ г.

Время проведения: 10.00 – 11.10

Место проведения: комната информирования и досуга подразделения или клуб воинской части (по согласованию с заведующим клубом).

09.50 – 10.00	СБОР УЧАСТНИКОВ
10.00 – 11.10	ИГРА «КОЛЕСО ИСТОРИИ»
10.00 – 10.10	- Вступительное слово ведущего. Объяснение правил игры.
10.10 – 11.00	- Игра «Колесо истории» (I, II, III, IV тур, суперигра) <i>(Приложение «Рекомендуемые материалы к сценарию игры «Колесо истории»)</i>
11.00 – 11.05	- Награждение.
11.05 – 11.10	- Завершение мероприятия. Общее фотографирование с участием всех присутствующих.

Рекомендуемые материалы к сценарию игры «Колесо истории»

Правила игры «Колесо истории»

1. В игре участвуют 4 команды по 4 военнослужащих от роты каждой из которых присваивается определённая цветовая гамма (жёлтый, зелёный, красный, синий), которая присутствует на «колесе» – круге.
2. Зал «разбивается» на 4 сектора (зелёный, жёлтый, красный, синий), которые отмечены воздушными шарами. Сектора помогают отвечать на вопросы своему игроку в трёх турах.
3. Четвёртый тур участник играет самостоятельно (без помощи зала).
4. В игре – 4 тура. Каждый тур содержит по два вопроса.
5. Перед каждым туром происходит вращение «колеса» – круга. Если цвет стрелки на «колесе» совпал с цветом сектора на «колесе», игрок данной цветовой гаммы автоматически получает 100 вёрст.
6. За правильный ответ участники получают 100 вёрст.
7. Отстающему игроку во время вращения «колеса» – круга задаётся дополнительный вопрос.
8. В суперигре играет 1 участник, набравший наибольшее количество вёрст.

Рекомендуемый сценарий игры «Колесо истории»

Ход игры

Ведущий:

Слава нашей стороне!

Слава нашей старине!

А преданья старины

Забывать мы не должны.

Колесо истории мы повернём

И рассказывать начнём,

Чтобы люди знать могли

О делах родной земли

Ведущий знакомит участников с правилами игры.

Ведущий: Начинаем нашу игру. Прошу первого участника повернуть «колесо истории».

I тур игры

1 сценка

«Разговор братьев Кирилла и Мефодия».

Кирилл: Мне нужна твоя помощь, брат. Я еду на север, к славянам. Буду их учить.

Мефодий: Но как же ты собираешься это делать? Ведь нужны книги, а они написаны по-гречески?

Кирилл: Я думал об этом и решил: надо составить славянскую азбуку. Там будут все буквы, какие нужны для нашего языка. Вот посмотри (протягивает брату пергамент). А теперь надо перевести с греческого языка как можно больше книг, чтобы было чего читать. Мне одному не справиться с этим трудным делом.

Мефодий: Конечно, я буду помогать тебе. Пусть будут у славян свои книги. Ведущий: Русь не забыла этих людей. В Москве на Славянской площади возвышается бронзовый памятник, отдающий честь просветителям славян.

Что это за памятник?

- Скульптура В.М.Клыкова «Святым Кириллу и Мефодию»;
- Памятник И.П.Мартоса «Гражданину Минину и князю Пожарскому»;
- Памятник С.М.Волнухина «Ивану Фёдорову».

2 сценка

«Сельский сход»

Землемер: Ну, кто на отруб решился?

1 крестьянин: Опять нас обманули!

2 крестьянин: Надо мужики, над этим подумать, а не торопиться. Господин землемер говорит, чтобы мы бегом спешили на отруба. Мы в селе жить привыкли, деды и прадеды наши по-старому жили и на отруба не просились!

Крестьяне: Не желаем!

Землемер: Что же вы, мужики, струсили? Вам добра желают, а вы его не хотите?

Крестьяне (расходятся один за другим): Нам бы землицы прибавили, а так – один обман!

Ведущий: Кто же в начале XX века, проводя аграрную реформу, «желал добра» крестьянам, выселяя их на хутора?

- П.А.Столыпин;
- С.Ю.Витте;
- В.К.Плеве.

II тур игры

Ведущий (*задаёт вопрос отстающему игроку, у которого наименьшее количество вёрст*): Этот город долгое время называли парадизмом (раем), построенным на костях. Что это за город?

- Москва;
- Петербург;
- Астрахань.

1 сценка

«Встреча художника И.Н.Никитина (1690-1742 гг.) с Петром I».

Ведущий: Иван Никитич Никитин учился живописи в Петербурге, 3 года проучился в Венеции и Флоренции и в 1719 году вернулся в Петербург, привезя с собой несколько своих картин.

Пётр I: Ну, Никитин, что же ты ещё писать будешь?

Никитин: Ничего не буду писать, государь.

Пётр I: Это отчего же?

Никитин: Пробовал продать хотя бы одну картину, никто рубля не даёт.

Пётр I: М-да! Приходи-ка завтра на ассамблею к Меншикову да принеси с собой всё, что захочешь продать.

Ведущий: Что же такое ассамблея, куда Пётр I пригласил художника Ивана Никитича Никитина продавать свои картины?

- **Вольное собрание для дворян, «знатных купцов» и главных мастеров, в которых должны были принимать участие и женщины;**
- Высшее государственное учреждение России;
- Совет при царе близких к нему лиц законосовещательного характера.

2 сценка

«Совет бояр во главе со Святославом».

Боярин: Ты, князь, чужой земли ищешь, а свою покинул.

Князь: Не люблю мне сидеть в Киеве, хочу жить в Переяславце на Дунае – там будет середина земли моей, туда стекаются из греческой земли – золото, ткани,

кино и плоды, из Чехии и из Венгрии – серебро и кони, из Руси – меха и воск, мёд и рабы.

Ведущий: Какому князю не любо было сидеть в Киеве? Какой князь хотел перенести столицу из Киева в город Переяславец на Дунае?

- **Князь Святослав Игоревич;**
- Князь Владимир Святославович;
- Князь Олег.

III тур игры

Ведущий (*задаёт вопрос отстающему игроку*): Одной из самых известных и почитаемых в нашей стране икон является икона, написанная в начале XV века Андреем Рублёвым. Данная икона воплотила мечту о совершенном мире, где будут царить согласие, любовь и дружба. Рублёв создал свой шедевр в память Сергия Радонежского, сторонника единого сильного государства. Перед вами несколько икон. О какой иконе сейчас шла речь?

- **«Троица»;**
- «Георгий Победоносец»;
- «Гурий Никитин Вседержатель».

1 сценка

(И.А.Гончаров пишет письмо).

И.А.Гончаров: Вы, конечно, не удивляетесь, что я не говорю ни о каких встречах на дороге. Здесь никто не живёт... Даже птицы и те мимолётом здесь... Тоска сжимает сердце, когда проезжаешь эти немые пустыни.

Ведущий: В какой части России XIX века находились эти немые пустыни, от которых, по словам, Гончарова, сжимает сердце?

- **Сибирь;**
- Средняя Азия;
- Закавказье.

2 сценка

Из романа Л.Н.Толстого «Воскресение».

Судебный пристав (*надевая пенсне*): Что же, господа, собрались все?

Купец: Все, кажется.

Судебный пристав (*достав из кармана лист*): Вот проверим. Статский советник И.М.Никифоров.

Никифоров (*представительный господин*): Я.

Судебный пристав: Отставной полковник Иван Семёнович Иванов.

Полковник (*в отставном мундире*): Я.

Судебный пристав: Купец второй гильдии Пётр Баклашов.

Купец (улыбаясь во весь рот): Есть.

Судебный пристав: Гвардии поручик князь Дмитрий Нехлюдов.

Нехлюдов: Я.

Судебный пристав: Капитан Юрий Дмитриевич Данченко... Купец Григорий Ефимович Кулешёв и т.д.

Судебный пристав (*указывая на дверь*): Теперь, пожалуйста, господа, в залу.

Ведущий: Все тронулись в залу заседания, пропуская друг друга. Где и с какой целью собралась столь тесная компания?

- Члены Земской управы;
- **Присяжные заседатели для участия в судебном заседании;**
- Члены Государственного совета в период подготовки Крестьянской реформы.

IV тур игры

Ведущий (*задаёт вопрос отстающему игроку*): Эта императрица обожала шутовские представления, охоту, прекрасно стреляла. За один из летних охотничьих сезонов она лишила жизни 9 оленей, 16 диких коз, 4 кабана, 1 волка. 347 зайцев, 608 уток, 16 чаек. Как звали эту императрицу?

- **Анна Иоанновна;**
- Екатерина I;
- Елизавета Петровна.

1 сценка

Из пьесы А.Н.Островского «На всякого мудреца довольно простоты».

Мамаев: Отчего нынче прислуга нехорошая?.. Прежде, бывало, я у своих подданных во всякую малость входил ... Часа по 2 каждому наставления читал; ...а он стоит перед тобой... одними вздохами, бывало, он у меня истомится... А нынче, после всего этого... Вы понимаете, после чего?

Глумов: Понимаю.

Крутицкий: Вот стоит стол на 4-х ножках, и хорошо стоит, крепко?

Мамаев: Крепко.

Крутицкий: Дай попробую поставить его вверх ногами. Ну, и поставили.

Мамаев (*махнув рукой*): Поставили.

Ведущий: О каком неприятном для них событии в истории России говорят данные господ?

- **Об отмене крепостного права;**
- О крестьянском восстании;
- О первой русской революции.

2 сценка

Из крестьянского быта.

Мать: Сынок, Павлуша, сходи в поле, отнеси обед тятеньке!

Сын: Матушка, я собирался с ребятами рыбу ловить.

Мать: А, рубаху праздничную надел! Ах ты, бездельник! Только бы гулять, да на балалайке играть. Сымай рубаху, говорю. Иди в поле отцу помогать.

Ведущий: Какие лишние предметы для крестьянской одежды и быта вы увидели в данной сценке?

- **Галстук;**
- Носки;
- Вилка;
- Свеча;
- Карманы.

Ведущий подводит итоги четырёх туров игры. Лидер выходит в суперигру. Остальных трёх членов игры просят пройти в зал и занять места рядом с болельщиками.

Суперигра

Основной вопрос суперигры.

Беседа политических деятелей.

Военный министр (Алексей Николаевич Куропаткин): Я вчера отправил государю свою записку об опасности настоящего положения во внешней политике России. Ведя наступательную политику... мы будем иметь против себя весь мир. Эта война будет крайне непопулярна в России.

Министр финансов (Сергей Юльевич Витте): Я с вами, Алексей Николаевич, совершенно согласен. Из своей поездки по стране, я вынес твёрдое утверждение, что Россия к войне не готова. В период проведения в стране реформ нужна не военная, а экономическая экспансия.

Министр внутренних дел (Вячеслав Константинович Плеве): Господа! Вы внутреннего положения России не знаете. Чтобы удержать революцию, нам нужна маленькая победоносная война.

Ведущий: И война началась. Что это была за война?

- **Русско-японская война 1904-1905 гг.;**
- Первая мировая война 1914-1918 гг.;
- Русско-турецкая война 1877-1878 гг.

Ведущий: Чтобы набрать в финале большее количество вёрст, вы можете ответить на три дополнительных вопроса.

Дополнительные вопросы лидеру игры

1. XVIII век. Даже в домах рядовых горожан в этот период времени стены в домах стали украшать шпалерами. Что такое шпалеры?

- Клеёнка;
- **Обои;**
- Специальный рисунок (узор) на стене – молдинг.

2. А теперь перенесёмся в послереволюционную Россию. После революции 1917 г. люди хотели в именах своих детей отразить эпоху. Поэтому в 20 – 30-х годах появилось много новых имён. Например, Владлен и Нинель (В.И.Ленин); Ким (Коммунистический интернационал молодёжи); Лашмивара (лагерь Шмидта в Арктике) и другие. Перед вами несколько имён того периода времени. Из этих имён нужно выбрать имя, в котором отражались главные события нового советского государства.

- **Ор (Октябрьская революция);**
- Рэм (революция, электрификация, мир);
- Чельнальдина (Челюскинцы на льдине);
- Персострат (первый советский стратостат).

3. В 1565г. царь Иван Грозный для того, чтобы укрепить свою власть над боярами вводит опричнину. Многие земли Руси подверглись разгрому

опричного войска. Перед вами предметы, часть из которых или иначе относилась к опричнине. Какие из этих предметов вы бы отнесли к данному периоду истории?

- Голова собаки;
- Метла;
- **Одеяние монаха;**
- **Грамота посадским людям столицы.**

В заключение игры подводятся итоги, награждаются участники и победитель.

Литература:

1. А.Н.Сахаров, В.И.Буганов «История России с древнейших времён до конца XVII века», Москва, «Просвещение», 2004 г.
2. В.И.Буганов, П.И.Зырянов «История России. Конец XVII – XIX век», Москва, «Просвещение», 2004 г.
3. В.С.Антонов, М.Б.Огнянов, Н.И.Пирумова «Книга для чтения по истории СССР. XIX век», Москва, «Просвещение», 1989 г.
4. Л.М.Ляшенко. Дидактические материалы «История России. XIX век», Москва, «Дрофа», 2000 г.
5. Пьеса А.Н.Островского «На всякого мудреца довольно простоты».
6. Роман Л.Н.Толстого «Воскресение».