

**Отчет о старте ДООИ «Дорогами цивилизаций»,  
21.10 2016г.**

**МБОУ СОШ №6 им. И.Т. Сидоренко**

21 октября в школе стартовала Длительная образовательная игра «Дорогами цивилизаций» в 5-х классах. В этом учебном году пятиклассникам предстоит пройти путь зарождения и развития цивилизации Древнего мира. И как выяснилось, это совсем непросто, но очень увлекательно и познавательно.

Руководитель первой игры - учитель истории Орещенко Елена Александровна, которая вместе с учителем биологии Пенчук Еленой Михайловной, учителем музыки Багдасарян Анжелой Архимедовной, учителем химии Заворотной Екатериной Викторовной, учителем русского языка и литературы Сачок Еленой Владимировной, смогла не только организовать и распланировать ход мероприятия, но и сделать этот процесс интересным и познавательным, как для самих детей, так и для взрослых.

Большой вклад в подготовку игры внесла и учитель истории Мунтаньон Ирина Николаевна, которая проявила себя в качестве и костюмера, и режиссера, подготовив актеров - восьмиклассников для проведения игры.

Особо отличились и наши стажеры во главе с Пироговой Дарьей, на их плечи легла не менее трудная задача, чем на плечи остальных участников. Ребята продумали план станций на сплочение команд в стиле «первобытность», что получилось и результативно и весело.

Первая игра «Первобытность» посвящена первобытному обществу, поэтому совершенно очевидным было превращение наших пятиклассников в племена. Каждое племя возглавил Вождь, а в состав племени вошли три рода, возглавляемые Старейшиной. Племенам предстояло собраться всем вместе для того, чтобы сразиться с силами природы. Дух Огня прогневался на человечество, так как люди стали использовать силу огня против себе подобных. И вот первобытным представителям человечества необходимо обратиться за помощью к Духу Знаний, чтобы силы Разума помогли в этом нелегком бою.

Путь к Хранителям Знаний лежит через множество станций, где каждое племя ждут испытания и награды в виде амулетов. Ритуальные танцы помогут вызвать Духа Воды, а Хранители Времени вернут время вспять. Знахари помогут бороться с ожогами, а Первобытные переводчики смогут передать всю необходимую информацию. Трудности на каждом пути, но как не пытался препятствовать их преодолению и хитрить Дух Огня, племена своей смекалкой и умениями смогли его приручить и научиться добывать знания самостоятельно. Теперь Силы Природы подвластны Человечеству благодаря силе Разума.

Продолжению быть и скоро наши пятиклассники встретятся в Стране Пирамид.

**Заместитель директора по УМР МБОУ СОШ №6  
им. И.Т. Сидоренко**

**И.И.Кулова**

**Справочник**  
**Длительной Образовательной Игры «Дорогами цивилизаций».**

**МБОУ СОШ №6 им. И.Т.Сидоренко**  
**21.10.16**

**Игра №1 «Первобытность»**

**Что:** длительная образовательная игра «Дорогами цивилизаций».  
Игра №1 «Первобытность»

**Зачем:** систематизация знаний, полученных на уроках истории в виде метапредметных связей в игровой форме; повышение интереса к изучению истории и других предметов (биология, химия, русский язык, литература, музыка).

**Где:** г.Усть-Лабинск, МБОУ СОШ №6 им. И.Т. Сидоренко

**Когда:** 21.10.2016г.

**Время:** 13.00-15.00

**Кто:** учащиеся 5-х классов в количестве 28 человек - 4 племени, учащиеся 8-х классов в количестве 9 человек (Пирогова Д., Машонина А., Жданов Е., Мартиросян Я., Дроганова Е., Резник Д., Жирков Н., Михалева Д. Осадченко А.) , учителя в количестве 5 человек (Орещенко Е.А., Мунтаньон И.Н, Багдасарян А.А., Пенчук Е.М., Заворотна Е.В.). Итого: 47 человек.

**Зрители:** учащиеся 4-5 классов

**Что:** Текст письма командам от старейшины племени «Несведущих»  
Друзья мои, нашему племени угрожает опасность! Все ближе тот день, когда всем нам придется объединиться, чтобы сразиться с силами Природы и самым сильным из них Духом Огня. Сражаясь с племенем Охотников, мы нарушили Запрет использования огня против себе подобных. Духи Природы в негодовании. У нас один выход – просить помощи у духа Знаний. Приготовьте дары, чтобы задобрить силы Разума. Выберите самых отважных людей во главе с Вождем и отправляйтесь к Святылищу. Да помогут нам Духи Знаний и Умений!

**Начало игры:**

**Старейшина племени Несведущих:** Приветствую Вас, мои друзья! В этот день мы собрались все вместе не просто так. Духи прогневались на наше племя. Дух Огня не доволен тем, что мы используем его для уничтожения подобных нам. Мы нарушили Его Завет и за это нас ждут испытания. Самая высшая награда Дня Сегодняшнего – Добыча тотема Разума. Только добыв его, мы сможем наконец-таки сразиться с Духом Огня и овладеть им раз и навсегда. Вас ждут испытания, только самые сильные и смелые способны сразиться с духами. Шаман Татуаху, мой народ обращается к тебе за помощью. Нам необходимы силы духа Знаний.

**Шаман Татуаху:** О Старейший из Несведущих, духи Знаний всегда были на твоей стороне, но ты и твой народ отступили от Запрета, чем и разгневали сильнейшего из духов Света. Дух Знаний желает даров от Несведущих. Что приготовило твое племя на день Сегодняшний?

**Старейшина племени Несведущих:** О народ мой, сделай так, чтобы духи Знаний тебя услышали и помогли тебе в борьбе с Огнем! *(представление команд)*

**Шаман Татуаху:** О, Старейший из Несведущих, духи Знаний готовы тебе помочь! Вам помогут амулеты на пути к духу Огня. Есть несколько дорог, преодолев которые вы достигнете желаемого. *(представление каждой команде маршрутных листов)*. Но помните! Дух Огня сделает все, чтобы вы его не победили, и вас будут ожидать препятствия на вашем пути! Соберите как можно больше амулетов, которые защитят вас и придадут сил в неравном бою! Удачи вам, племя Несведущих, силы Знаний будут вам помогать!

**Старейшина племени Несведущих:** Отправляйтесь в путь, друзья мои! Следуйте своему пути и пускай духи Знаний и Умений не покидают вас!

## **1. Станция «Первобытный переводчик» (русский язык, литература).**

Задача участников: при помощи пантомимы и жестов передать информацию. Текст «Мы втроем ходили на охоту. Я видел огромного оленя, но промахнулся. А мне повезло, мамонт угодил в мою ловушку». Команда делится на 2 группы. Первые три участника получают по строчке, которую должны при помощи жестов показать. Остальные 3 человека составляют текст, который должен совпасть по смыслу с исходником.

**Легенда станции.** Дух Огня отнял у человечества самое важное умение – речь. Но племя «Несведущих» не привыкло мириться с неудачами. Есть еще один способ передачи информации! Это жесты и мимика. Покажите же, на что вы способны, друзья!»

**Что необходимо:** заранее подготовленный текст первобытного текста.

## **2. Станция «Хранители времени»**

**(история, кубановедение).**

Задача участников: При помощи пластилина или глины изготовить 3 орудия первобытного человека (рубилло, палка-копалка, резак, лук и стрелы и т.д).  
Определить 4 животных, проживающих на территории Кубани в эпоху первобытности .

**Легенда станции:** Дух Огня спутал не только все ваши пути, но и времена жизни людей. Прошлое смешалось с настоящим, что может привести к тому, что Будущее будет не возможным для человечества. Археологи не могут дойти до духа Истины, так как все материальные источники перепутаны. Вашему племени придется выполнить сложную задачу вернуть время вспять. Создайте своим трудом то, что по праву принадлежит первобытному человеку.

**Что необходимо:** пластилин или глина для лепки, дощечки и рейки.

### **3. Станция «Знахарь» (биология, химия, математика).**

Племени необходимо приготовить мазь при помощи оборудования представленного на столе оборудование весы (технические), ступка и пестик, сбор лекарственных растений, растительное масло.

Рецепт чудодейственной заживляющей мази:

Смешайте 10 гр. шалфея и 15гр. мать-и-мачихи, а массу календулы следует брать в соотношении  $\frac{1}{2}$  к массе шалфея и мать-и-мачихи, для снятия зуда от ожогов необходимо добавить 30 гр. мяты. Полученную массу растереть до однородной массы. Сок получившейся смеси отжать и добавить масло в соотношении  $\frac{1}{3}$ .

Поздравляем ваша община завладела секретным зельем от ожогов

#### **Легенда**

Врачевание и лекарствоведение возникли на самых ранних стадиях развития первобытнообщинного строя. Употребляя в течение тысячелетий растительную пищу, люди узнавали свойства растений, определяли наряду с питательными свойствами их целебное действие. Предполагают, что первыми целебными растениями были признаны болеутоляющие и действующие раздражающе на желудок. Использование целебных свойств растений в этот период было результатом случайного опыта большого коллектива. Люди в первобытном обществе приобретали врачебные знания, наблюдая за окружающей природой. Появилась профессия знахаря, обязанностью которого было примитивное врачевание. Вначале знахарство не было связано с религиозным культом, но в дальнейшем произошло объединение знахаря, шамана и жреца. Издавна люди стремились найти «траву бессмертия», способную излечить многие болезни, готовили из трав мази, настои. В первобытном стане случился пожар, большинство людей получило ожоги, некоторые погибли, в том числе и шаман. Сгорели также все лекарства и

травяные сборы. На месте пожарища сохранился только рецепт Чудодейственной мази. Помогите приготовить лекарство и вылечить раны.  
**Что необходимо:** баночки для детского питания, масло растительное, весы, ступка и пестик, набор трав.

#### **4. Станция «Ритуальные танцы».**

**Задание:** под музыку придумать ритуальный танец племени, чтобы вызвать духа Воды.

**Легенда:** Дух Огня становится все сильнее и сильнее, силы людей на исходе. Надежда только на Духа Воды. Испокон веков оба духа сражаются друг с другом, чтобы доказать свою силу и мощь в природе. И вот уже столько тысячелетий вода оказывалась сильнее огня, каков же исход сегодняшнего сражения? Поможет ли дух Воды в борьбе людей и духа Огня?

**Что необходимо:** ритмичная музыка, любая заготовка в виде огня

**Заключение:** Все команды собираются на поляне ( кинозал школы), где их ждут Старейшина, Шаман, Дух Огня.

**Дух Огня:** Вот и настал тот час, когда я смогу уничтожить тех, кто встал против моей воли. Я дал вам силу в виде себя, я дал вам жизнь в виде своего тепла, а что дали вы взамен? Смерть себе подобных против моей воли?! Не бывать тому! Наглые создания решили, что вы сильнее Сил Природы! Да как вы могли даже посметь ослушаться того, кто вас спас во время Льда и Холода?

**Старейшина:** О великий из Духов Природы Могущественный дух Огня, мой народ не ведал того, что поступил против твоей воли. Тяжел был путь его к Тебе, но духи Знаний освещали его и не давали отступить ни на шаг. Мой народ пришел к тебе под защитой духа Знаний и Умений.

**Дух Огня:** Не так уж вы и глупы, да и несведущими вас уже не назовешь. Я теряю свои силы, кто же они те, кому дух Знаний даровал самое главное оружие Человечества – Разум? (определяется команда, набравшая больше всего амулетов за время игры). Ваша награда – Огонь, но кто же из вас догадается, как его добыть и что для этого нужно? (варианты детей: камень о камень до появления искры). Да, уж, сила духа Знаний безгранична и силы духов Природы преклоняются пред тобою о племя Мудрейших, коим я тебя нарекаю. Победителям вручается символ Огня как победа в конкурсе.

**Шаман:** Духи Знаний отныне буду всегда на стороне Человечеств, но не стоит забывать и о силах духа Природы. Только в единстве с ними вы сможете существовать долгое время! Удачи друзья и новых вам знаний!