

ЦПВиДПМ «Патриот»

Областное государственное бюджетное учреждение «Центр патриотического воспитания и допризывной подготовки молодежи «Патриот»

**Методические рекомендации к проведению интерактивной игры  
«Танковое поле»**

Кострома, 2019

### **Пояснительная записка**

Данная игра-викторина разработана на основе телевизионной игры «Поле чудес».

В игре 4 раунда и финал. В каждом раунде вопрос, направленный на знания истории создания, характеристики, видов танков Российской Федерации.

Игровое поле состоит из вопроса, барабана и ячеек с буквами, которые необходимо открывать при правильном ответе. Барабан - это круг, разбитый на сектора, в котором указаны баллы и знаки:

«Б»- все набранные баллы за весь ход игры сгорают;

«+» - право открыть любую букву;

«X2»- набранные баллы за весь ход игры, умножаются на два;

«?»- переход хода другой команде;

«Приз» - команде дается права два раза назвать букву.

Для перехода на другой слад необходимо нажать левой кнопкой мыши  .

Ведущий крутит барабан и дает право команде посоветоваться и называть букву. Если буква названа правильно, то команда зарабатывает указанное количество баллов и может продолжить вращать барабан или назвать слово полностью. Ответив не правильно, то баллы к их счету не прибавляются, а право хода переходит к другой команде. Команда, назвавшая слово правильно во время игры автоматически становится победителем раунда и ей дополнительно присваивается 1000 баллов. Победителем становится команда, набравшая наибольшее количество баллов за всю игру.

Перед началом игры участники самостоятельно делятся на две команды и выбирают командира, который будет озвучивать решения всей команды.

**Цель:** патриотическое воспитание детей и молодёжи, посредством инновационных форм работы, закрепление знаний участников необходимых для подготовки к службе в Вооруженных Силах Российской Федерации.

**Задачи:**

1) познакомить с общей структурой Вооруженных сил Российской Федерации;

2) сформировать представление о составе и предназначение видов, родов Вооруженных сил Российской Федерации;

3) знакомство с историческими вехами становления и деятельности Вооруженных Сил.

**Форма реализации:** игра-викторина.

**Возрастная группа:** молодежь в возрасте от 14 до 18 лет.

***Ожидаемые результаты:*** повышение мотивации к прохождению срочной службы в Вооруженных силах Российской Федерации, утверждения в сознании молодого поколения чувства патриотизма и гражданской ответственности за защиту Отечества.

### **Критерии оценки и фиксирование результатов игры**

Команда, посоветовавшись, называет букву, ориентируясь на свои знания и предположения. При правильном ответе зарабатывает количество баллов, указанных на барабане. Побеждает команда, которая набрала наибольшее число баллов за всю игру. В презентации заложена программа автоматического вращения барабана. Запись и подсчет баллов, вращение барабана, открытие ячеек осуществляет ведущий (Приложение 1).

Приложение №1  
К методическим рекомендациям  
по проведению интерактивной игры  
«Танкового поле»

**Бланк подсчета баллов**

№ раунда	Название команды	Количество баллов	Итог
1 раунд	Звезда	$(200+100-100)*2$	400
1 раунд	Патриоты	$(500-200+100)*0$	0