«Стенка на стенку»

игра по истории Древнего Китая и Индии

5,6 классы.

Цель игры: повторить, обобщить, закрепить изученный материал по истории Древней Индии и Китая. Освоение учащимися игровых педтехнологий.

Задачи игры:

повторение материала, закрепление знаний, умений, навыков;

умение работать в команде, группе, развитие творческих способностей учащихся;

усвоение игровых дидактик и правил игры.

Участники: школьники 5–6-х классов, жюри, ведущий, болельщики.

Оформление: музыка Китая и Индии; рисунки и поделки учащихся по теме «Древний Китай и Индия», высказывания и портреты Конфуция и Будды, иллюстрации с изображением памятников архитектуры.

Оборудование: иллюстрации с изобретениями, кроссворд, контурная карта, загадки (Приложение 1).

Домашнее задание: сформировать две команды, дать название командам, выбрать капитанов и их помощников, подготовить выставку рисунков и поделок, сценку по теме «Философы Древнего Китая и Индии».

Ведущий игры представляет команды, жюри и объясняет правила игры.

Ведущий: Уважаемые участники, мы приветствуем вас на игре «Стенка на стенку»! Вы уже догадываетесь, что вам придётся посоревноваться между собой. Да, это действительно так и тема нашего соревнования «История Древнего Китая и Индии». Игра состоит из четырёх туров. А это значит, что перед каждой командой возникнет четыре стены, четыре препятствия из сложных, но интересных заданий. Ваша задача – справиться с этими заданиями и прорваться через заслон. В первом туре участвовать от команды будут капитаны, во втором туре – их помощники, а в третьем и четвёртом вся команда. Я желаю вам успеха! «Стенка на стенку» начинается!

(Команды занимают свои места и выбирают капитана.)

Ведущий: Начинаем первый тур «Важные открытия» и вызываем для преодоления препятствий капитанов. Перед вами стена с иллюстрациями, на которых представлены известные открытия и изобретения прошлого. Капитан одной команды должен выбрать открытия, которые состоялись в Древнем Китае, а капитан другой команды, которые были сделаны в Древней Индии. Но это лишь часть задания, также необходимо кратко прокомментировать данные открытия, для того чтобы выполнить вторую часть задания капитаны могут обратиться за помощью к участникам своей команды.

(Капитаны выполняют задание, жюри подводит итог.)

Ведущий: Начинаем второй тур «Отгадай кроссворд» (по типу Поле чудес)

(Жюри подводит итог конкурса.)

Ведущий: Третий тур – командный «Создай карту страны», действительно перед вами пока лишь о контурная карта, ваша задача, используя материалы, которые у вас имеются нанести границы Древней Индии и Китая на контурную карту, обозначить реки, горы, крупные города, пустыни, строения, всё, что вы знаете о той или иной стране.

(Жюри подводит итог конкурса «Создай карту страны».)

Ведущий: Трудно найти людей, которые бы не любили загадки, сегодня тоже не обойдётся без них. Итак, перед вами следующая стена «Исторические загадки и ребусы», полная тайн и загадок из истории Древнего Китая и Индии. Из каждой команды по очереди выходят участники и выбирают по одной загадке и ребусу. Если участник не сможет дать правильный ответ, право предоставляется сопернику.