

Правила игры «Семь свитков»

Игра «Семь свитков» может проходить как лично, так и командно. На представленной схеме кремля участник (или команда) выбирает любой объект кремля (стены и башни кремля обозначены желтыми кружками, внутренние постройки кремля – голубями). Выбрав объект, участник (команда) прежде всего должен назвать его, а затем поочередно открыть «семь свитков» (ответить на семь вопросов, касающихся данного объекта). Если участник (команда) открыл все семь свитков, он передает ход следующей команде. Если участник (команда) ответил не на все вопросы, в следующий ход он возвращается к выбранному объекту и пытается открыть все свитки. За каждый открытый свиток участник (или команда) получает 1 балл, если ответ неправильный – 0 баллов.

Игра продолжается до тех пор, пока вопросы не будут исчерпаны.

Победитель определяется по большему количеству баллов, набранному в ходе игры.

Материал для подготовки

Астраханский кремль. Ведущий составитель и редактор Маркова О.А.

<http://vetert.ru/rossiya/astakhan/dostoprimechatelnosti.php>

<http://www.love-astakhan.ru/sgt.php>

Как пользоваться демоверсией

Откройте слайд 2 («Астраханский кремль»). Перейдите в режим «Показ слайдов». Выберите курсором кружок с номером объекта, нажмите левой кнопкой мышки на гиперссылку. В демоверсии работает только объект № 1 (желтый кружок с номером 1). При нажатии откроется слайд, предлагающий назвать объект. Выберите ответ, даже если он неправильный, вы со штрафным баллом переходите на следующий слайд, где представлены «семь свитков». Выберите свиток «Русский зодчий». Появится слайд с вопросом в форме теста. Выберите курсором вариант ответа. Если ответ правильный, «звучат аплодисменты», если - неправильный, «звучит барабанная дробь». Чтобы вернуться к схеме кремля, нажмите на кнопку «Назад». Пройденные вопросы отображаются контрастным цветом.

Техническое обеспечение: компьютер, проектор, экран.

Автор: Сергеева М.В., методист отдела туризма, краеведения и спорта ЦЭВДиМ

