



МЕТОДИЧЕСКОЕ ПОСОБИЕ

(рота, батальон и им равные)

ПОЛЕ ЧУДЕС

(патриотическая,
историческая тематика)

Методический отдел ЦДРА

www.cdra.ru

Москва, 2020 г.

Методическое пособие «Поле чудес (патриотическая, историческая тематика)» 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 Российской Федерации
Иванов Ю.Е.,
методист группы методики культурно-досуговой работы
Малыхин С.В.

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
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
Перечень подготовительных мероприятий при организации и проведении игры «Поле чудес».....	5
Сценарий игры «Поле чудес».....	6
Приложение № 1: Рекомендуемые материалы к сценарию игры «Поле чудес».....	7-10
Приложение № 2: Мастер-класс по изготовлению игрового «барабана» для игры «Поле чудес»	11

ПОЛЕ ЧУДЕС

(патриотическая, историческая тематика)

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

ЗАДАЧИ:

- 1) Укрепить знания патриотической и исторической тематики.
- 2) Организовать досуг военнослужащих.

ПРИВЛЕКАЕМЫЕ СИЛЫ: Заместитель командира роты по военно-политической работе – организатор, командиры взводов, сержанты, творческий актив подразделения, совет комнаты информирования и досуга, редколлегия стенной печати. Консультирование с заведующим клубом, сотрудниками библиотеки по специальным вопросам разработки заданий.

ПРИВЛЕКАЕМЫЕ СРЕДСТВА:

- столы и стулья по количеству присутствующих;
- игровой «барабан»;
- буквы алфавита;
- табло для установки букв (может быть шахматная доска);
- звуковоспроизводящая аппаратура;
- фонограмма песен о России и Армии;
- призы участникам (грамоты, дипломы, сувениры для награждения игроков-победителей и т.д.).

МЕСТО ПРОВЕДЕНИЯ: комната информирования и досуга подразделения.

УЧАСТНИКИ:

личный состав подразделения:

- ведущий;
- три «тройки» игроков (3 группы игроков по три человека);
- болельщики (зрители – военнослужащие).

ВРЕМЯ ПРОВЕДЕНИЯ: 2 часа.

Перечень подготовительных мероприятий при организации и проведении игры «Поле чудес»

1. Создание рабочей (инициативной) группы.

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

Распределение обязанностей: определение ведущего, кто отвечает за музыкальное обеспечение, подготовку игры, подготовку «игрового барабана», оформление зала, поддержание порядка. Определение места проведения мероприятия. После определения места проведения мероприятия, необходимо тщательно подготовить помещение, создать уют, навести чистоту и порядок.

3. Внесение игры «Поле чудес» в документы планирования подразделения воинской части.

4. Разработка необходимых документов по подготовке и проведению игры «Поле чудес».

Согласовать и утвердить планы подготовки и проведения игры «Поле чудес».

Разработать сценарий проведения мероприятия с участием членов совета комнаты информирования и досуга с привлечением заведующего клуба воинской части (при необходимости).

Разработать интересные задания-вопросы патриотической и исторической тематики для игры «Поле чудес».

5. Подготовка средств необходимых для проведения игры «Поле чудес».

6. Подготовка элементов художественного оформления мероприятия.

Подготовить «игровой барабан» (*Приложение № 2: Мастер-класс по изготовлению игрового «барабана» для игры «Поле чудес»*), буквы алфавита, табло для установки букв, звуковоспроизводящую аппаратуру, фонограмму песен о России и Армии.

7. Подготовка призов участникам и победителям.

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

8. Организация фотографирования игры «Поле чудес».

9. Проведение игры «Поле чудес» (*Приложение № 1: Рекомендуемые материалы к сценарию игры «Поле чудес»*).

10. Подведение итогов игры «Поле чудес» (награждение военнослужащих за участие в конкурсах).

11. Подготовка материалов по итогам игры «Поле чудес» для стенной печати (стенгазеты, фотогазеты подразделения).

Сценарий игры «Поле чудес»

Дата проведения: « ___ » _____ 20__ г.

Время проведения: 10.00 – 12.00

Место проведения: комната информирования и досуга подразделения.

09.30 – 10.00

СБОР УЧАСТНИКОВ МЕРОПРИЯТИЯ

- Подготовка участников.

10.00 – 11.55

ИГРА «ПОЛЕ ЧУДЕС»

10.00 – 10.20

- **I раунд: представление и игра 1-й тройки игроков.**

10.20 – 10.40

- **II раунд: представление и игра 2-й тройки игроков.**

10.40 – 11.00

- **III раунд: представление и игра 3-й тройки игроков.**

11.00 – 11.20

- **IV раунд: Финал. Определение победителя.**

11.20 – 11.40

- **Суперигра (при выборе победителя).**

11.40 – 11.55

- **Награждение победителя.**

11.55 – 12.00

- **Завершение мероприятия. Общее фотографирование всех участников мероприятия.**

Рекомендуемые материалы к сценарию игры «Поле чудес»

Игра проходит в четыре раунда – три отборочных, в каждом из которых участвуют по 3 игрока, и финал, в котором участвуют победители отборочных раундов.

В начале раунда ведущий объявляет участникам тему игры. Все вопросы в игре будут связаны с заданной патриотической или исторической тематикой. Далее ведущий показывает зашифрованное на табло слово, касающееся темы, и даёт наводящие подсказки, чтобы игроки его угадали.

Основная задача каждого игрока – угадать слово быстрее, чем его соперники, и заработать как можно больше очков.

Игроки крутят игровой «барабан». Первый ход делает игрок, стоящий ближе всех к ведущему. Ему может выпасть сектора с каким-либо числом очков, которые он получит, если угадает букву.

В случае результативного хода игрок называет букву, которая, как он считает, присутствует в загаданном слове.

Если такая буква есть, то она открывается на табло, а игрок получает выпавшее количество очков, соответствующих сектору игрового «барабана» (если таких букв несколько, открываются все, а очки начисляются за каждую), и может крутить игровой «барабан» ещё раз или же рискнуть и назвать слово целиком.

Если же названной буквы в слове нет (или если ход нерезультативный), право крутить игровой «барабан» переходит к следующему игроку. Нерезультативными ходами считаются повторное произношение как уже открытой на табло буквы, так и ранее названной отсутствующей. Побеждает игрок, первым отгадавший всё слово.

Если игрок называет слово неправильно, то он выбывает из игры. Слово может быть также открыто буква за буквой вращением игрового «барабана» и называнием по одной букве за ход. В этом случае победителем финала становится игрок, открывший последнюю букву.

Игроки, победившие в своих раундах, выходят в финал. Игрок, победивший в финальном раунде, считается победителем игры. Он может выбрать призы на заработанные очки (количество набранных игроками очков нигде не отображается, а сумма очков, заработанная победителем игры, озвучивается ведущим).

При трёх подряд верно угаданных буквах игрок имеет право выбора одной из двух шкатулок, в которой лежит сюрприз.

Игрок выбывает из игры, если взял приз, либо назвал неверное слово.

Если вышло два игрока, то для третьего работает правило трёх результативных ходов. Оно состоит в том, что игрок после трёх результативных ходов должен назвать слово – в противном случае он выбывает из игры и не

становится победителем тура. Таким образом, в финале могут играть два или один игрок, игра также может остаться без победителя (если вышеуказанная ситуация происходит в финале) или даже без финала (если такое происходит во всех трёх отборочных турах).

Так как игроки находятся в студии не одни, существует вероятность несанкционированной подсказки. Если ведущий услышал из зала подсказку, подсказавший удаляется из студии, а ведущий меняет задание. Смена задания осуществляется также в случае, если по чьей-либо ошибке (ведущего или ассистента) открывается не та буква (вместо названной игроком).

После того как победитель игры выбрал себе призы на заработанные очки, ведущий предлагает ему поучаствовать в суперигре, где он может либо потерять всё, либо выиграть суперприз. У игрока есть абсолютно свободное право – играть в суперигру, либо не играть и уйти с выигранными призами в основной игре.

В случае согласия игрок вращает игровой «барабан» для выбора одного из шести суперпризов. Ведущий загадывает слово.

После этого ведущий даёт право игроку назвать несколько букв алфавита (количество букв называет ведущий, обычно это половина букв основного слова, если там чётное количество букв, и половина, округлённая в большую сторону, если нечётное).

Если названные игроком буквы есть, они открываются. После этого игроку даётся минута на то, чтобы назвать слово. Если он угадал слово, то получает суперприз.

Ход игры

*Звучит фонограмма музыкальной композиции «Мир дому твоему»
(музыка О. Фельдмана, слова О. Кохановского).*

Ведущий. Здравствуйте, уважаемые друзья! Сегодня мы проведем игру «Поле чудес», участвовать в игре будут военнослужащие, которые дадут правильные ответы на предложенные вопросы.

В игре участвуют военнослужащие роты (с каждого взвода по три игрока). Итого – 9 участников.

Вопросы 1-ому взводу (3 вопроса).

- как назывался высший полководческий орден периода Великой Отечественной войны? (Ответ: «ПОБЕДА»).

- какой из отечественных танков стал легендой Второй Мировой войны? (Ответ: Т-34).

- назовите битву, которая завершилась 23 августа 1943 г. взятием советскими войсками г. Харьков? (Ответ: КУРСКАЯ).

Вопросы 2-ому взводу (3 вопроса).

- какой советский военачальник, кроме И. Сталина и Г. Жукова, был дважды кавалером ордена «ПОБЕДА»? (Ответ: ВАСИЛЕВСКИЙ).
- расшифруйте название танка «ИС». (Ответ: ИОСИФ СТАЛИН).
- как, по фамилии сержанта, назывался дом, который советские солдаты обороняли в течение нескольких месяцев в Сталинграде? (Ответ: ДОМ ПАВЛОВА).

Вопросы 3-ому взводу (3 вопроса).

- какую награду времен Великой Отечественной войны называют высшим «солдатский» орденом? (Ответ: «СЛАВА»)
- как расшифровывается название тяжелого советского танка «КВ»? (Ответ: «КЛИМ ВОРОШИЛОВ»)
- назовите российский город-герой, отважно защищавшийся и в Смутное время, и от войск Наполеона, и в 1941 году. (Ответ: СМОЛЕНСК)

Формируем 3 тройки (с каждого взвода по одному игроку).

Ведущий. Давайте вспомним правила игры:

1. Крутим игровой «барабан» только один раз.
2. Если неверно назвал букву, ход переходит к другому игроку.
3. Если стрелка укажет на сектор с буквой «П» (приз), играющий должен выбрать приз или игру, выбравший приз покидает игру.
4. Если стрелка укажет на сектор с буквой «Б» (банкрот) все очки, набранные игроком, сгорают, ход переходит к следующему.
5. Ход переходит к другому и в случае, если стрелка останавливается на цифре «0».
6. Если стрелка укажет на сектор «+», то игрок может открыть любую букву.
7. Если стрелка укажет на сектор «х 2», очки игрока удваиваются.

Ведущий. Напоминаю тема нашей игры «Недаром помнит вся Россия...». Удачи друзья!

(Приглашение первой тройки к барабану)

Вопрос первой тройке:

- солдат, ставший игроком, раньше это было воинское звание, а теперь так называют часто забивающего голы нападающего. (Ответ: БОМБАРДИР).

Вопрос второй тройке:

- внутреннее укрепление крепости, имевшее самостоятельную оборону.
(Ответ: ЦИТАДЕЛЬ)

Вопрос третьей тройке:

- насыпь для осады крепостей (Ответ: ТЕРРАСА)

Финал:

- великий русский полководец, генералиссимус, автор науки побеждать, воспитавший плеяду русских полководцев и военачальников. Не проиграл ни одного сражения (Ответ: СУВОРОВ).

Суперигра:

- Маршал Советского Союза, четырежды Герой Советского Союза, участник Первой мировой и Гражданской войн, кавалер двух Георгиевских крестов. В Российской Федерации учреждены военный орден и медаль его имени. (Ответ: ЖУКОВ)

Ведущий. Поздравляю финалиста нашей игры и всех участников!
До новых встреч!

Звучит фонограмма песен о России и Армии...

Мастер-класс по изготовлению игрового «барабана» для игры «Поле чудес»

К созданию игрового «барабана» можно привлечь ряд коллег из своего подразделения. Понадобится лист фанеры 900 на 900 мм. (фанера для изготовления подставки), колесо от детского велосипеда, ёлочные шары (небьющиеся пластиковые) для использования в качестве ручек вращения «барабана», проволока (или другой материал) для изготовления стрелки, белая краска, разноцветные колеры, крепежи.

В первую очередь изготовьте игровой «барабан». Для этого необходимо выпилить из фанеры круг, разделить круг на сектора и подписать значения для каждой ячейки.

сектор «П» - приз при попадании на который игрок выбирает: приз, или продолжение игры;

сектор «0» - при попадании на который ход переходит к следующему игроку;

сектор «Б» - банкрот, когда все очки игрока обнуляются;

сектор «+» - позволяющий открыть одну букву дополнительно.

Остальные поля обозначаются суммами разного номинала.

Вращается игровой «барабан» с помощью оси колеса, продетого через центр круга. Крепится колесо с осью к подставке из фанеры (*поскольку сделать крутящийся игровой «барабан» бывает проблематично, можно просто использовать детскую юлу с прикрепленной к ней стрелкой*).

В каждом этапе игры участвует до 3-х человек, при этом обязательно наличие ведущего, который ведёт счёт и записывает суммы выигрыша игроков.

Слово, написанное на чистом листе бумаги, закрывают чёрными квадратами. И игра начинается.

Можно использовать доску для рисования, написав на ней буквы и предварительно закрыв их.

Правила игры просты и известны всем. Выигрывает тот, кто сможет первым назвать заданное слово.

