

ХРОНИКИ КРАЕВЕДА

ИГРАЯ, ПОЗНАЕМ



ДЕЙСТВИТЕЛЬНО ЛИ В ЕНИСЕЙ ЗАПЛЫВАЛ КИТ?

● ТУРНИР НА НАБЕРЕЖНОЙ



Проанализировав традиционные массовые мероприятия, мы пришли к выводу – нужно активизировать краеведческую работу, погрузиться в научно-популярную литературу, при этом пересмотреть как форму, так и качество проводимых мероприятий. Идея квеста на набережной главной водной артерии города – Енисея – показалась наиболее удачной. При этом нам было важно, чтобы состязание получилось увлекательным, познавательным и разносторонним.

Без знания своих истоков невозможно нравственное и культурное развитие человека. Отсюда и цель игры: расширить представления учащихся о родном крае, развить познавательный интерес посредством чтения научно-популярной литературы.

ОТ ОТБОРА ДО ФИНАЛА

В ходе подготовки к квесту составляется список литературы, необходимый для выполнения заданий на локациях, который руководители команд получают сразу после обработки заявки на игру. В организации работы активное участие принимают наши партнёры: Дирекция по особо охраняемым природным территориям Красноярского края, Государственный природный заповедник «Столбы», Центр путешественников г. Красноярска, Литературный музей имени В.П. Астафьева, Музей художника Б.Я. Рязова, Молодёжный клуб Русского географического общества.

Отборочные игры начинаются за десять дней до финала. Сначала между собой соревнуются команды согласно территориальной принадлежности учебных заведений. В соответствии с Положением в финале, который проходит на набережной Енисея, участвуют команды, набравшие на отборочном этапе наибольшее количество баллов. Этот метод — более честный, нежели отбор призёров по районам. Рейтинг обновляется ежедневно и публикуется в группе Центральной городской детской библиотеки имени Н.А. Островского «ВКонтакте» (https://vk.com/ostrov_lib). Окончательные оценки выставляются после прохождения отборочного этапа всеми командами.



■ Попасть в финал квеста повезёт эрудитам, знакомым с историей региона, его флорой и фауной

Во время соревновательного этапа игроки выполняют три блока заданий:

- решают тестовые задания экологической тематики;
- отвечают на вопросы краеведческой викторины;
- отгадывают ребусы, в которых зашифрованы названия достопримечательностей и туристических мест Красноярского края.

ЛОКАЦИИ И ЗАДАНИЯ

В зависимости от количества поданных заявок в финал проходят от 10 до 14 команд. И если их 14, то для правильного передвижения по маршрутному листу мы предлагаем пройти 14 локаций. Каждая команда получает маршрутный лист с перечнем и указанным временем пути по маршруту.



■ На станции «Заповедная» с обзором животного и растительного мира региона команды встречают руководитель Дирекции по особо охраняемым природным территориям Красноярского края П. БОРЗЫХ

1. Туристическая. На этой станции происходит сбор специального снаряжения для горного и пешеходного туризма. Для этого участникам нужно знать наименования предметов снаряжения, их применение и место для размещения в рюкзаке (где лёгкие, где тяжёлые, где объёмные). На столе разложены трекинговые ботинки, скальники, жумары, верёвки, репшнур, рюкзак, вибрам, налобный фонарик, трекинговые палки. Помимо данных объектов, будут ещё и другие, с синонимичными определениями — например, кошки, предназначенные уже не для походников, а для альпинистов. Игрокам требуется сопоставить названия и обозначить, зачем мы берём их в поход. (Партнёр и организатор локации — Центр путешественников г. Красноярска.)

2. Экологическая. В формате викторины молодые люди зарабатывают баллы, отвечая на вопросы о редких и находящихся на грани исчезновения видах животных, растений и грибов, внесённых в Красную книгу Красноярского края.

3. Красноярские столбы. Подразумевается знание фактов, истории, мифов и легенд о любимом заповеднике жителей края. Слушая описания и рассматривая фотографии, подростки должны указать названия скал. (Станция подготовлена при участии отдела экологического просвещения и познавательного туризма Государственного природного заповедника «Столбы».)

4. Историческая. По фотокарточкам требуется назвать имена знаменитых горожан, сопоставить факты и даты из истории Красноярска.

5. Заповедная. Участники отвечают на вопросы куратора, отгадывают загадки, ребусы, работают с картой, а также узнают интересные сведения об особо охраняемых природных территориях. (Партнёр и организатор локации — Дирекция по особо охраняемым природным территориям Красноярского края.)

6. Этнографическая. Здесь изучались традиции, быт, культура, вера и особенности народов, проживающих на территории края. Участники соотносили описание одного из малочисленных коренных народов с картинкой. Вот один из вопросов:

Как называется коренной малочисленный народ Красноярского края, говорящий на уникальном языке, родственных которому нет в мире? (Кеты.)

7. Рекорды края. Любимая локация большинства команд-участников. Ребята в формате «верю — не верю» отвечают на вопросы разной степени сложности. Например:

Правда ли, что площадь Красноярска 348 кв. км? (Да.)

Действительно ли в Енисей заплывал кит? (Да.)

8. Архитектурная. Изучение памятников зодчества является неотъемлемой частью краеведения. Сопоставив исторические факты, участники отгадывают современные здания Красноярска. Вопросы могут быть такого плана:

В различные годы эта красивейшая площадка города называлась по-разному: площадь Дровяная, площадь Лесная, площадь Всеобуча, площадь 350-летия Красноярска. В настоящее время в центре площади находится статуя покровителя муз — Аполлона. (Театральная площадь.)

9. Спортивная. Участники на скорость отвечают на вопросы о главном событии из активной жизни Красноярска (Универсиаде-2019) и соревнуются в эстафете.

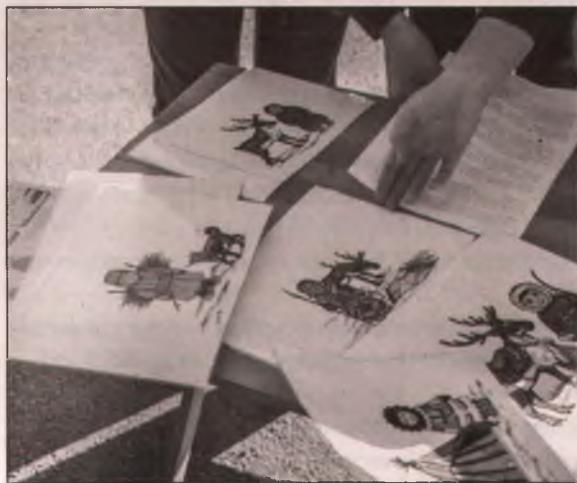
10. Загадочная. Ребята решают ребусы, шараны, загадки о природе Красноярского края.

11. Литературная. Подростки отвечают на вопросы по биографии и произведениям В. Астафьева. (Организатором локации выступил литературный музей, носящий имя писателя.)

12. Геологическая. На этой станции от юных краеведов требовалось знание истории окрестностей города во все эпохи: от докембрия и до современности (отступление моря, террасы Енисея, вулканическая деятельность, горообразование). При этом развивается умение находить опорные природные объекты в пространстве и определять их, что даёт возможность по-новому взглянуть на окружающую действительность.

Предлагалось решить четыре задания:

1) на геохронологической шкале расположить изображения доисторических животных (морских и наземных), обитавших на территории города в ранние эпохи;



■ Соотнести описание жизни коренных малочисленных народов Красноярского края с изображениями оказалось не так сложно для тех, кто обратил внимание на детали рисунков



■ Площадка «Интеллектуальная» потребовала от игроков знания геральдики своего региона

2) на плане города отметить семь террас Енисея. Цифрой I отмечается наиболее древняя терраса, цифрой VII — самая молодая. За указание названий участникам даются дополнительные баллы;

3) ребятам предоставляются образцы геологических пород, магматических, метаморфических и осадочных. Нужно отобрать те, которые могут встретиться в окрестностях города;

4) соединить линиями название географического объекта и эпоху горообразования.

13. Культурная. Специалисты задают вопросы о культуре Красноярска, о жизни и творчестве художников-земляков — В. Сурикова, Б. Рязанова, А. Поздеева, Т. Ряннеля. (Станция подготовлена при содействии сотрудников Музея художника Бориса Рязанова.)

14. Интеллектуальная. Перед участниками лежит карта Красноярского края. Организатор предлагает команде вытянуть листок с описанием одного из районов, а затем указать, где он находится, и определить, какой из представленных гербов принадлежит этому муниципальному образованию. (Партнёр и организатор локации — Молодёжный клуб Русского географического общества.)

Во время прохождения всех локаций команды зарабатывают баллы. Три коллектива, набравшие наибольшее количество баллов, становятся призёрами.

Игра не только воспитывает любовь к родным местам, но и приучает интересоваться историей, искусством, литературой, культурой, повышать свой интеллектуальный уровень.