**Неба воины**

Настольная краеведческая игра

 Краеведческая игра «Неба воины» является продолжением краеведческого вечера «Земляки - защитники неба Родины» <https://cbs-kstovo.ru/zemlyaki-zashhitniki-neba-rodiny/>, **цель** которой – закрепление знаний биографий лётчиков-земляков, Героев Советского Союза.

Игру можно проводить не только как самостоятельное мероприятие, но и включить в сценарий краеведческого вечера «Земляки - защитники неба Родины», в качестве заключительной части.

**Задачи:**

* воспитывать патриотические чувства у подрастающего поколения,
* знакомить со страницами истории родного края,
* способствовать формированию интереса к истории родной земли,
* воспитывать уважение к землякам-героям.

**Аудитория:** пользователи различных категорий (школьники, студенты, молодёжь, читатели среднего и старшего возраста).

**Время:** 30-50 минут.

**Оборудование и материалы:** 5 листов с расчерченными полями, 40 односторонних карточек.

**Проведение настольной игры**

Игра посвящена пяти лётчикам: **К.А.Аверьянову, И.К.Сомову, М.П.Ступишину, А.Г.Кузину, В.К.Иванову.**

Для каждого лётчика подготавливается поле, расчерченное на части.

В центральном прямоугольнике — имя героя.

**Правила игры**

Участники делятся на 5 команд (по количеству лётчиков-героев, или, по выбору организатора, 2, 3, 4 команды, если для игры взяты биографии не всех пилотов, а выборочно). Каждая команда вытягивает поле с именем героя.

Задача: **верно подобрать карточки, иллюстрирующие биографию лётчика.**

Ведущий перетасовывает карточки. По часовой стрелке каждая команда вынимает по очереди карточку. Ведущий переворачивает её и предлагает участникам игры ответить, к какому лётчику она относится.

По условиям игры участникам необходимо обращаться к книге С.С.Маркова «Герои земли Кстовской». Если издания нет в фонде, то можно воспользоваться электронной версией, представленной на сайте Кстовского историко-краеведческого музея:

<https://музейберегиня.рф/item/1405935>

Ведущий, зная биографию лётчиков, может задавать наводящие вопросы, которые помогут участникам правильно соотнести карточку с именем героя.

В игре большая роль отводится ведущему, который оценивает ответы участников. Если выбор участников неверен, то за каждый неправильный ответ снимается балл. За правильный ответ начисляется 3 балла.

Каждый выбор объясняется участниками и комментируется ведущим.

Побеждает тот, у кого к концу игры будет больше всего баллов.