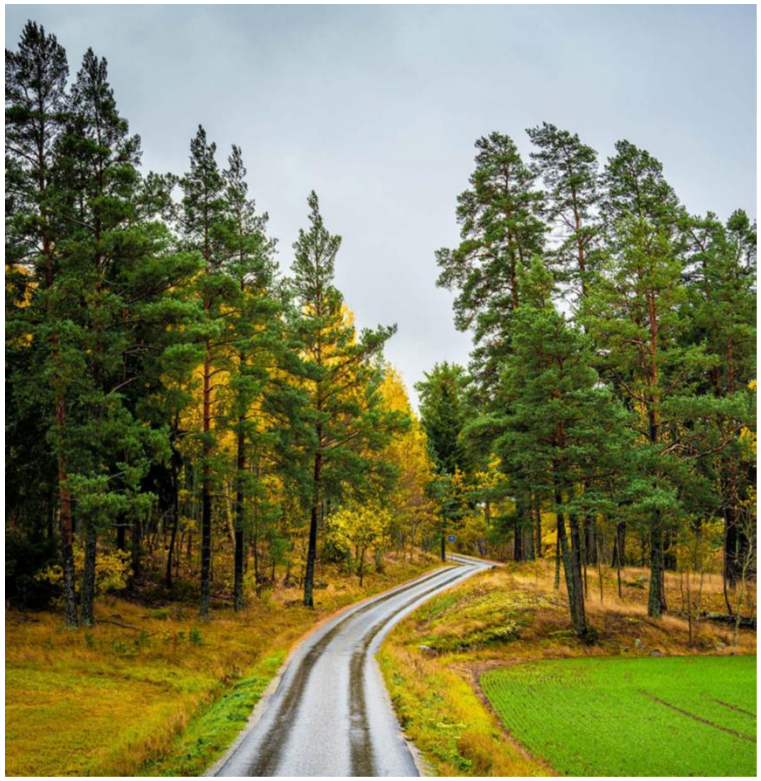
ტოპოგრაფიული ლოტო

სამაგიდო თამაში

მოამზადა მაია ბლიაძემ



წინასიტყვაობა

ადგილის გეგმების ან ამა თუ იმ ტერიტორიის რუკების წაკითხვის უნარი, პირობითი ნიშნების გამოყენებით, გეოგრაფიის ანი და ჰოეა.

ლაშქრობებში მონაწილეობისას თუ ტურისტული მარშრუტების დაგეგმვისას აუცილებელია გვქონდეს ტოპოგრაფიული რუკების, დიაგრამების წაკითხვისა და, საჭიროების შემთხვევაში, შედგენის უნარიც კი; ასევე უნდა შეგვეძლოს ტერიტორიაზე ორიენტირება/ნავიგაცია. ტოპოგრაფიული დავალებების შესრულებისას აქტიურდება ყველა შემეცნებითი უნარი: ლოგიკური აზროვნება, წარმოსახვა, ყურადღების კონცენტრირება, მეხსიერება. ამავე დროს, თუ ეს დავალებები მოცემულია თამაშის სახით, ტოპოგრაფიული ნიშნების შესწავლის პროცესი ბავშვებისთვის გაცილებით უფრო საინტერესო და სახალისო ხდება, რაც თემატიკის ათვისებას უფრო ეფექტურს ხდის.

გთავაზობთ სასწავლო სამაგიდო თამაშს, რომელიც მოსწავლეებს კარტოგრაფიისა და ორიენტაციის სფეროში ცოდნისა და უნარების განვითარებაში დაეხმარება. სასწავლო რესურსის გამოყენება შესაძლებელია როგორც საგაკვეთილო პროცესში, ასევე არაფორმალურ განათლებაში, მაგალითად, ეკოლოგიურ და გარემოსდაცვით, ტურისტულ და მხარეთმცოდნეობის კლუბებსა და წრეებში მუშაობისას.

თამაშის მიზანია ტოპოგრაფიული რუკების პირობითი ნიშნების შესახებ მოსწავლეების თეორიული ცოდნის გამყარება/განვითარება, კონსოლიდაცია და შემოწმება. შემოთავაზებული თამაშები ხელს უწყობს ბუნებრივი ობიექტების ტოპოგრაფიულ რუკებში გამოყენებული პირობითი ნიშნებით წარმოდგენის უნარის ფორმირებას და შეძენილი ცოდნის პრაქტიკაში გამოყენებას. თამაშები დაეხმარება მასწავლებლებს არა მხოლოდ გაამრავალფეროვნონ გაკვეთილები, არამედ საინტერესოდ და სახალისოდ ჩაატარონ პრაქტიკული მეცადინეობებიც.

წარმოდგენილი თამაში „ტოპოგრაფიული დომინო“ განკუთვნილია 10 წლისა და უფროსი ასაკის მოსწავლეებისთვის.

ტოპოგრაფიული ლოტო

თამაში შექმნილია ტოპოგრაფიაში და ნაწილობრივ ორიენტირებაში გამოყენებული პირობითი ნიშნების შესახებ ცოდნის კონსოლიდაციისთვის.

თამაშისთვის საჭირო მასალა შედგება 10 სათამაშო ბარათისგან, რომელთაგან თითოეულზე მოცემულია 3 რიგად განლაგებული 15 პირობითი ნიშანი (15 უჯრა), ამასთან თითოეულში 5 სიმბოლოა.

- პირველი დონე შედგება ტოპოგრაფიული რუკების 7 ძირითადი პირობითი ნიშნისგან (ბარათის პირველი რიგი - 5 ნიშანი და მეორე რიგი 2 - ნიშანი);
- მეორე დონე შედგება 10 ძირითადი პირობითი ნიშნისგან და 3 მარტივი ტოპოგრაფიული სიტუაციისგან (ბარათის პირველი რიგი და მეორ რიგის სამი უჯრა);
- მესამე დონე შედგება 5 რთული ტოპოგრაფიული სიტუაციისგან (ბარათის მესამე რიგი);
- მეოთხე დონე ბლიც ტურნირია: თამაში ტარდება ბარათის სამივე რიგზე.

თამაშში სულ 150 პირობითი ნიშანია გამოყენებული.

მეორე და მესამე დონეები განკუთვნილია შედარებით რთული ტოპოგრაფიული სიტუაციის ამოსაცნობად, ჰორიზონტის მხარეების მიმართულებების ცოდნის გათვალისწინებით.

სათამაშო კომპლექტი მოიცავს 150 ცალკეულ ბარათს ტოპოგრაფიული ნიშნებით და ტოპოგრაფიული სიტუაციებით, რომლებიც მოთამაშეთა ათ ბარათზე წარმოდგენილ ყველა გამოსახულებას იმეორებს. კომპლექტში ასევე შედის მოთამაშეთა ბარათების იდენტური 10 ბარათი პასუხების გასაკონტროლებლად.

პირველი დონე

პირველი დონე განკუთვნილია ტოპოგრაფიული რუკების 56 პირობითი ნიშნის შესასწავლად და ტარდება შესაბამისი მასალის შესწავლის შემდეგ. ამ დონისთვის თამაშის მოდერატორი/მასწავლებელი ირჩევს ბარათებს პირველი დონის ტოპოგრაფიული სიმბოლოებით. თამაში ტარდება ბარათის პირველი ხაზისა და მეორე ხაზის ნაწილის მიხედვით.

თამაშის წესები

მასწავლებელი შემთხვევითობის პრინციპით ამოიღებს პირველი დონის ბარათს, რომელზეც ციფრებითა და ასოებით აღნიშნულია პირობითი ნიშნების გამოსახულებები. იგი ასახელებს მას და მოთამაშეები, თუ აქვთ ამ პირობითი ნიშნის გამოსახულება, აფარებენ მას თავიანთ ბარათზე და ხმამაღლა ამბობენ ამ უჯრის ციფრებსა და ასოებს. გამარჯვებულია ის, ვინც პირველად დახურავს თავის ბარათზე პირველ ხაზს და მეორე ხაზის შესაბამის ნაწილს.

რადგან სულ 10 ბარათია, თამაშში ერთდროულად მონაწილეობა 10 ადამიანს შეუძლია. ვინც პირველი დახურავს შესაბამის უჯრებს, იღებს ბონუსს; ვინც მეორე დახურავს უჯრებს თავის ბარათზე, იღებს უფრო მცირე ნომინალის ბონუსს და ა.შ.. თამაში გრძელდება მანამ, სანამ თითოეული მოთამაშე არ დახურავს თავის ბარათს და არ მიიღებს ბონუსებს. შემდეგ მონაწილეები გაცვლიან ბარათებს და აგრძელებენ თამაშს, ვიდრე თითოეული მოთამაშე არ გაივლის 10-ვე ბარათს. გამარჯვებული განისაზღვრება ბონუსების რაოდენობით: ვისაც ყველაზე მეტი ბონუსი აქვს, გამარჯვებულიც ისაა. თითოეული ნიშნის ამოცნობის დროს განსაზღვრავს მასწავლებელი.

მეორე დონე

მეორე დონე შექმნილია ტოპოგრაფიული რუკების პირობითი ნიშნების, ჰორიზონტის მხარეების მიმართულებებისა და მარტივი ტოპოგრაფიული სიტუაციების კომბინაციით. მასწავლებელი ასახელებს პირობით ნიშანს სიტყვებით და აღწერს ტოპოგრაფიულ სიტუაციას, მოთამაშეები კი პოულობენ სიტუაციას თავიანთი თამაშის რუკაზე და აფარებენ მას შესაბამის ბარათს. თამაშის წესები პირველი დონის წესების მსგავსია. მასწავლებელი განსაზღვრავს ტოპოგრაფიული სიტუაციის ამოცნობის დროს.

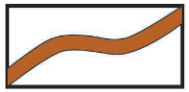
მესამე დონე

მესამე დონე მიზნად ისახავს რთული ტოპოგრაფიული სიტუაციის ამოცნობას ჰორიზონტის მხარეების მიმართულებების გათვალისწინებით. მასწავლებელი სიტყვებით აღწერს ტოპოგრაფიულ სიტუაციას, მოთამაშეები კი პოულობენ ამ სიტუაციას თავიანთი ბარათების რუკაზე და ხურავენ ამ მოედანს. თამაშის წესები პირველი დონის წესების მსგავსია. ტოპოგრაფიული სიტუაციის ამოცნობის დროს განსაზღვრავს მასწავლებელი.

ბლიც ტურნირი

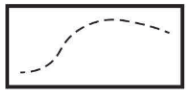
თამაშის ჩასატარებლად, 150-ვე დავალების ბარათი გამოიყენება ერთდროულად. ეს დონე ტარდება ბარათების სამივე ხაზზე. თამაში შეიძლება როგორც გუნდურად, ისე წყვილებში და ინდივიდუალურად. მოთამაშეებისა და გუნდების რაოდენობის მიხედვით, თამაშისას გამოყენებული ბარათების რაოდენობაც განსხვავებულია.

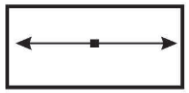
ტოპოგრაფიული რუკის პირობითი ნიშნები

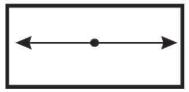

გზატკეცილი
საფარით

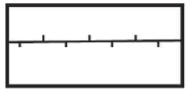
გზა

გზები ტყესა და
მინდორში


ბილიკი


ელექტროგადამცემი
ხაზები ლითონის
ბოძებზე


ელექტროგადამცემი
ხაზები ხის ბოძებზე

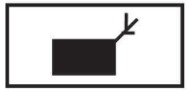

დაცული
ტერიტორიების
საზღვრები

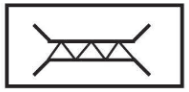
სარკინიგზო
ხაზი სადგურით

შენობა
(საცხოვრებელი ან
არასაცხოვრებელი)

ძეგლი

ზამთრის გზა


მეტყევის სახლი


ლითონის ხიდი

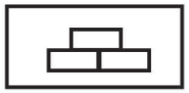
ხიდი

ცალკეული ქვები

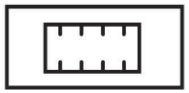
ქვების თავმოყრა

ცალკე მდგომი
ფოთლოვანი ხე

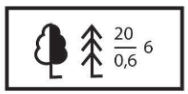
ცალკე მდგომი
წიწვოვანი ხე

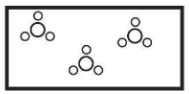

ტორფნარი

მასშტაბური
ტორფნარი


სკები

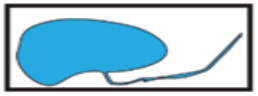
ტრიგონომეტრიული
ნიშანი


20
0,6
6
შერეული ტყე


ბუჩქნარები

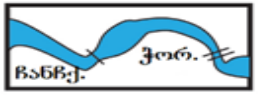
კოშკის მსგავსი ნაგებობა

ქარხანა

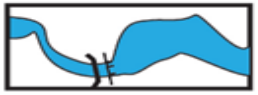

ტბა, ტბორი

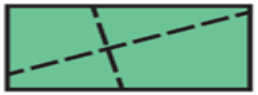
ჭა

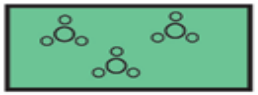
წყარო

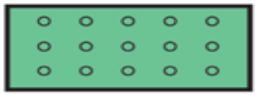


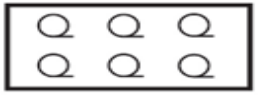
ჩანჩქერი, ჭორომი

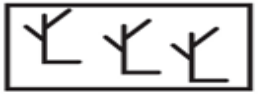

კაშხალი

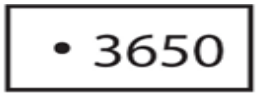

გადაკვეთა


ბუჩქნარი

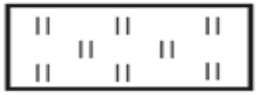

ბაღი

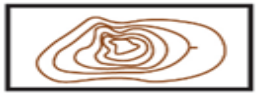

მეჩხერი ტყე

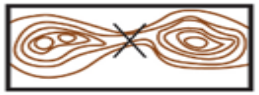

დამწვარი ტყე



სიმაღლის მაჩვენებელი


მინდვრები


მთები, მაღლობები


უღელტეხილი

ხრამი

ფლატე

ყორღანი

ორმო

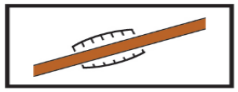
გზის გაგრძელება შეუძლებელია

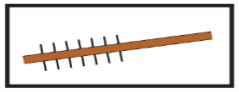
საჭიროა ექიმი, მძიმე დაზიანებაა

ვმოძრაობ ამ მიმართულებით

საჭიროა სურსათი და წყალი

მღვიმე, გამოქვაბული


ფლატოვანი გზა


გზა ნაყარით

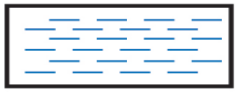
მოქმედი მაღარო

აეროდრომი

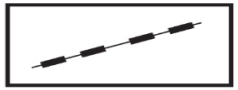
მეტეოროლოგიური სადგური

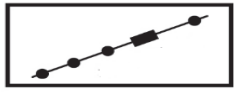
გაჩეხილი ტყე

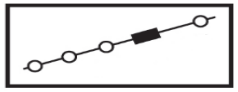
ლერწამი

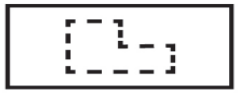

ჭაობი

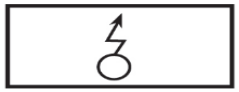
გაუვალი ჭაობი


საბაგირო გზა


მიწისზედა ნავთობსადენი და გადამზიდი სადგური


გაზსადენი და კომპრესიის სადგური

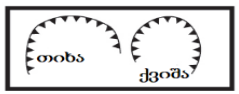

დანგრეული სახლი, ფუნდამეტი


რადიო და სატელევიზიო ანძები

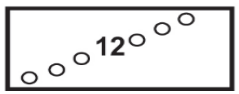
მსუბუქი ტიპის კოშკები

აქ შესაძლებელია დაფრენა

ეკლესია, მონასტერი



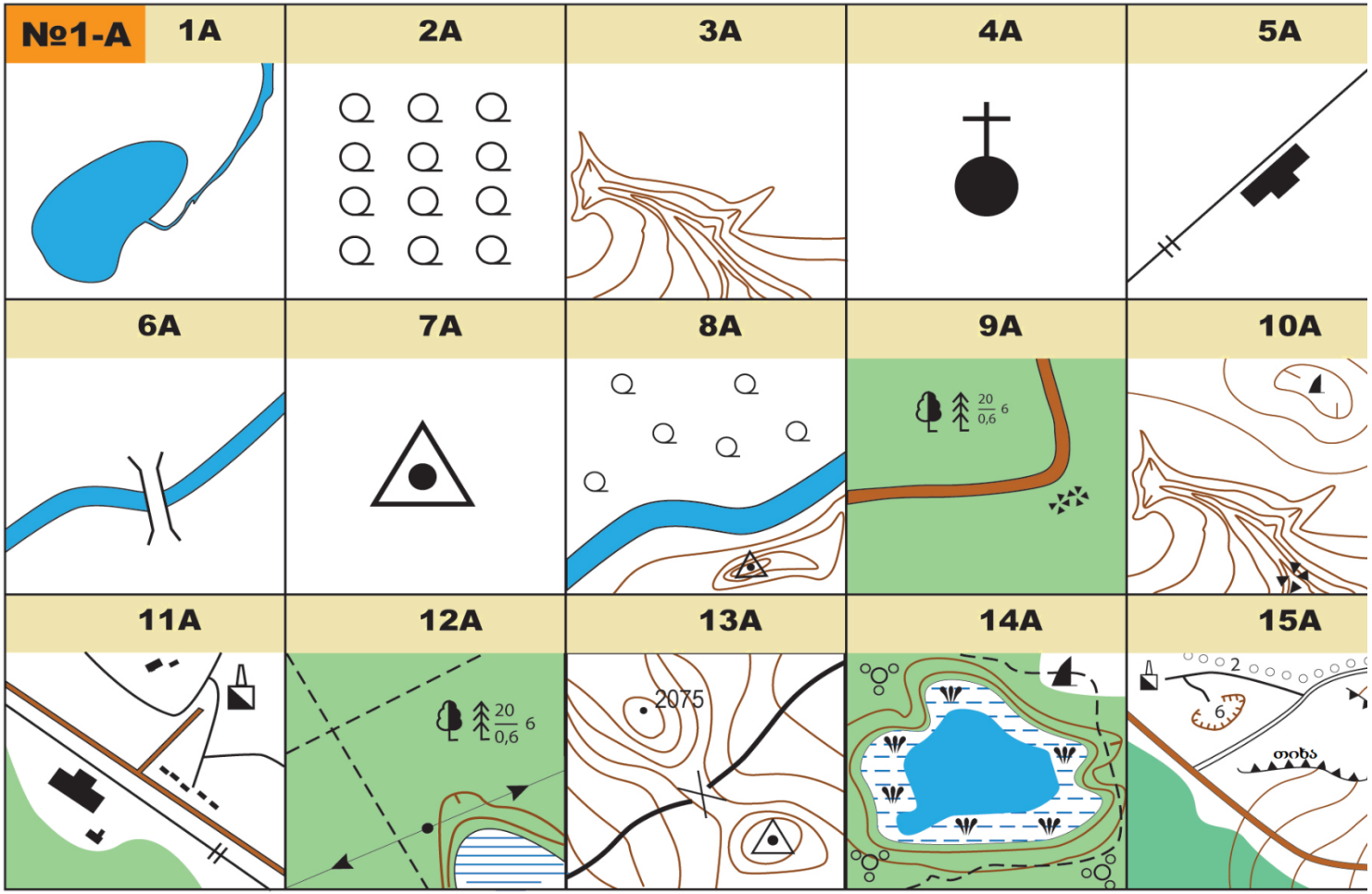
სასარგებლო წიაღისეულის მოპოვების ადგილები



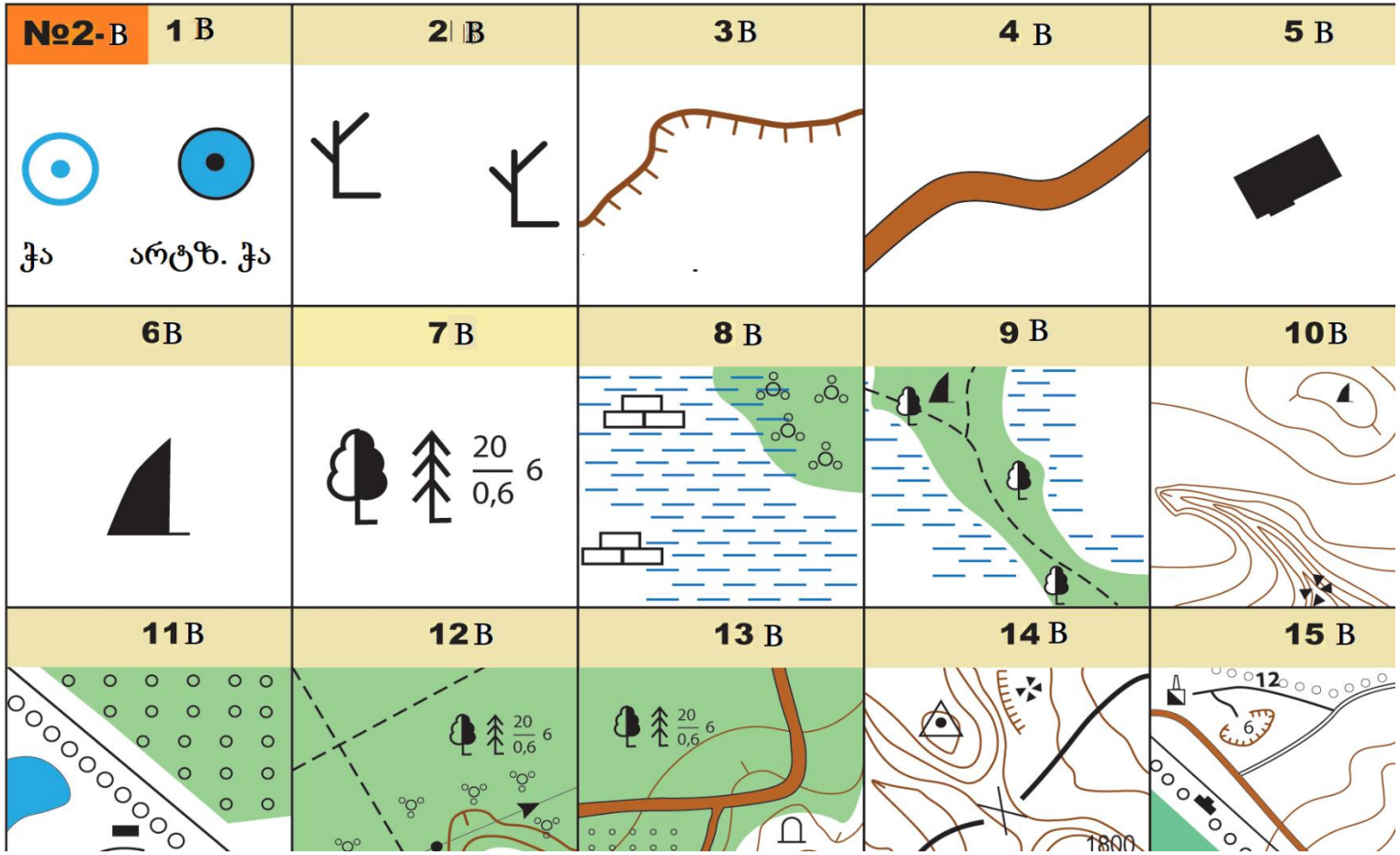
ტყის ვიწრო ზოლი და დამცავი ნარგავები

ტოპოგრაფიული ლოტო

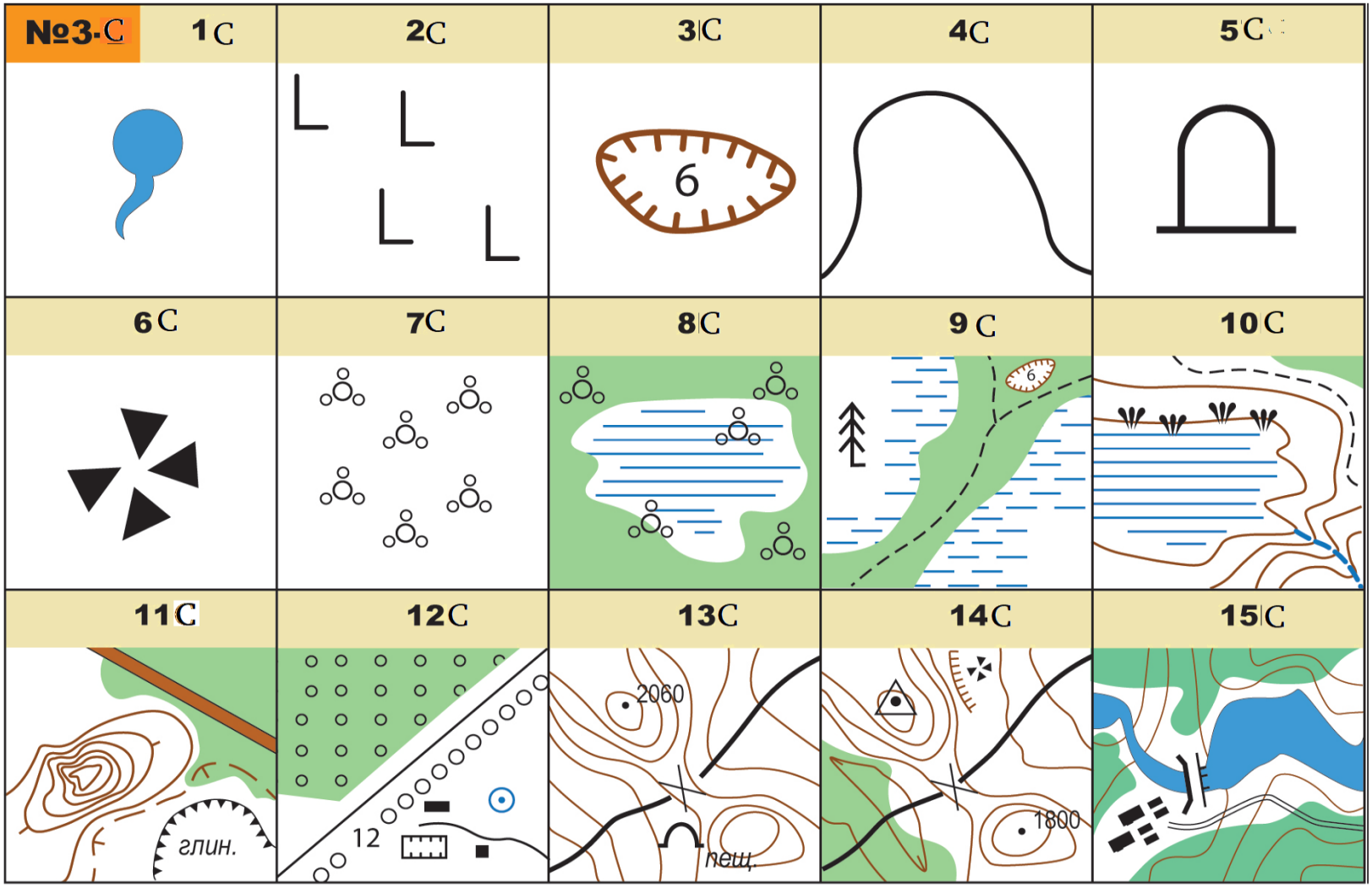
ბარათი N1


№1-A
1A
2A
3A
4A
5A
6A
7A
8A
9A
10A
11A
12A
13A
14A
15A
20
0,6
6
2075
2
6
თიხა

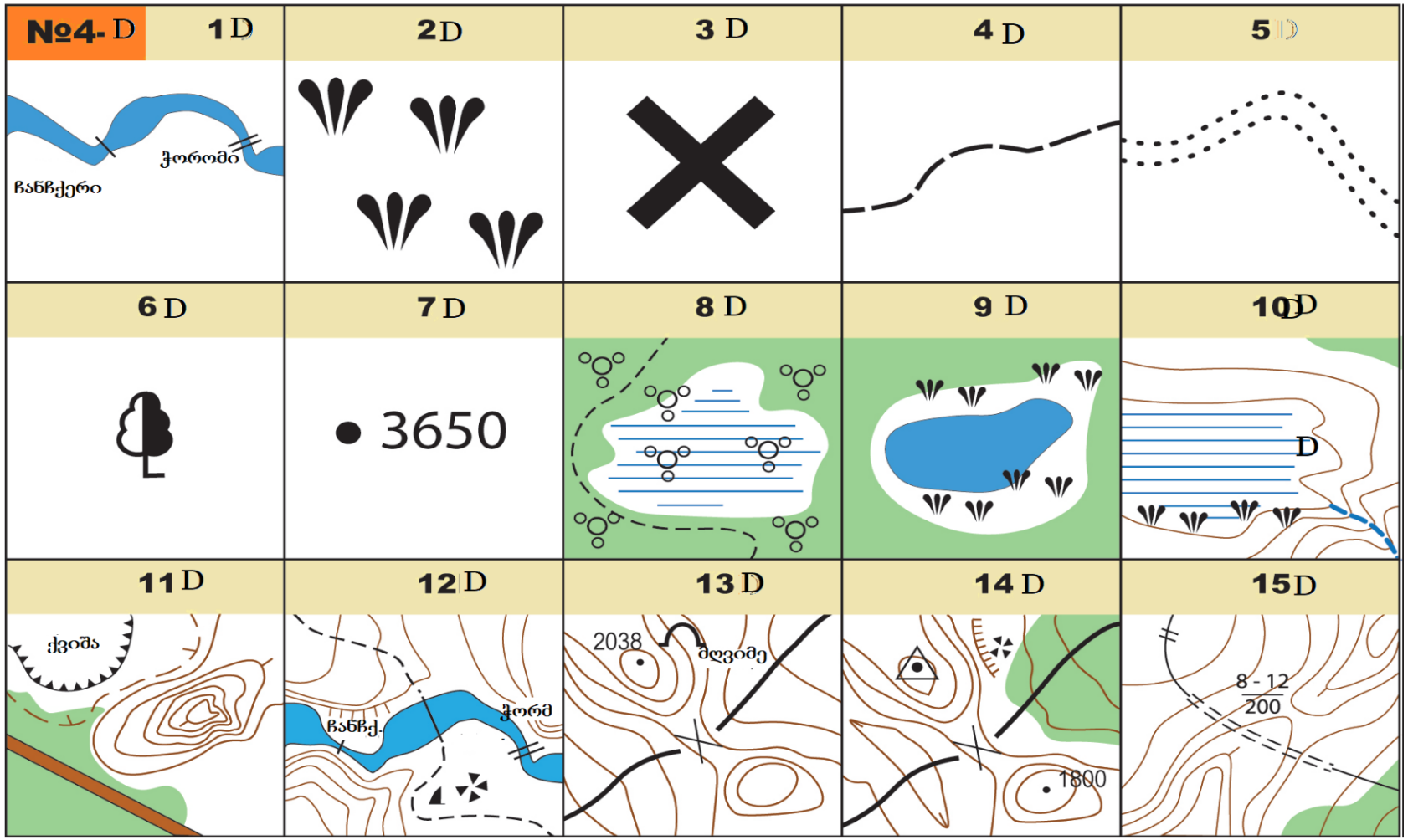
ბარათი N2


№2-B
1 B
ჭა
არტზ. ჭა
2 B
3B
4 B
5 B
6B
7 B
20
0,6
6
8 B
9 B
10B
11B
12B
13 B
14 B
15 B
12
6
1800

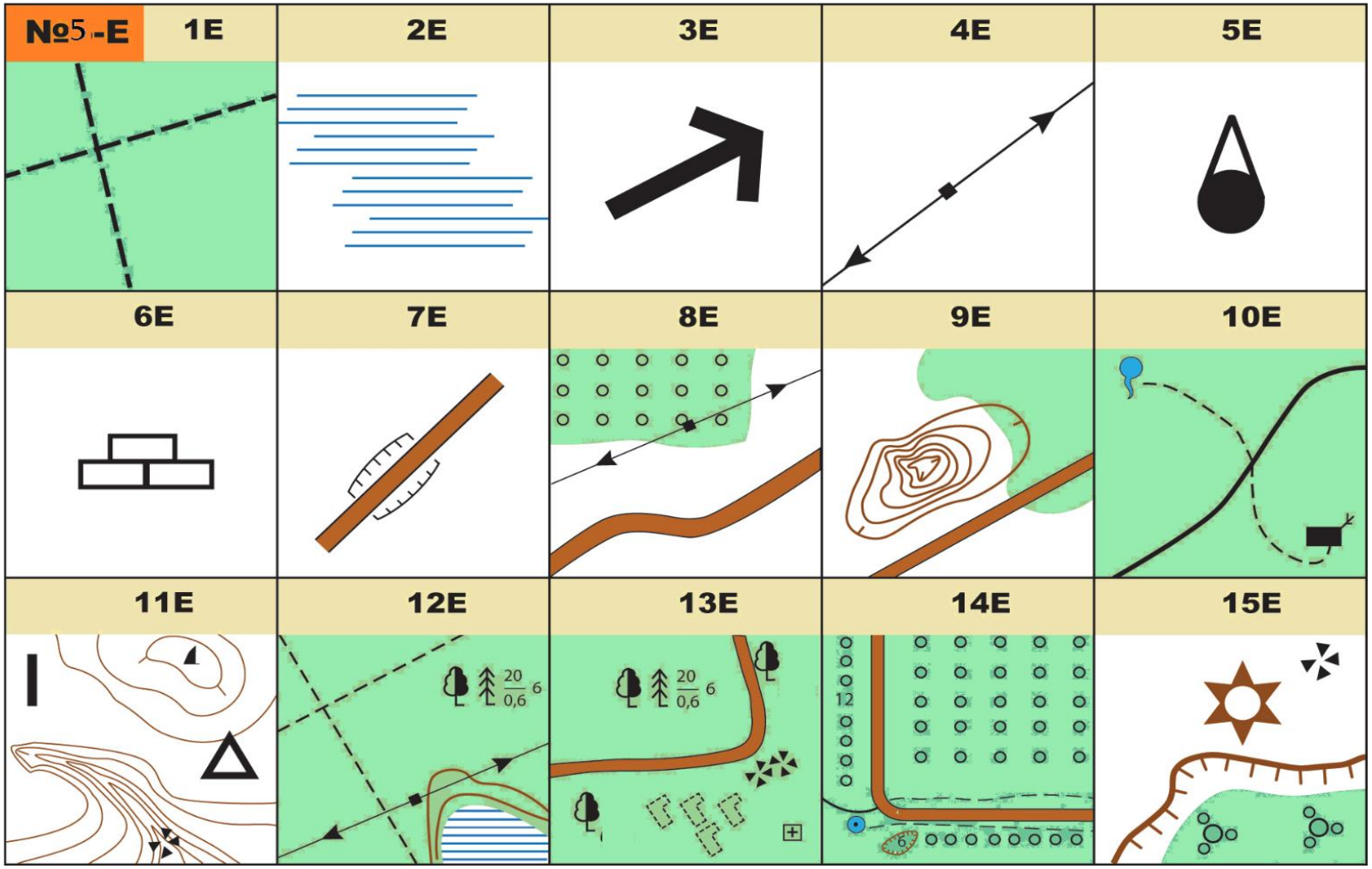
ბარათი N3


№3-C
1 C
2C
3C
6
4C
5C
6 C
7C
8C
9 C
6
10 C
11C
глин.
12C
12
13C
2060
пещ.
14C
1800
15C

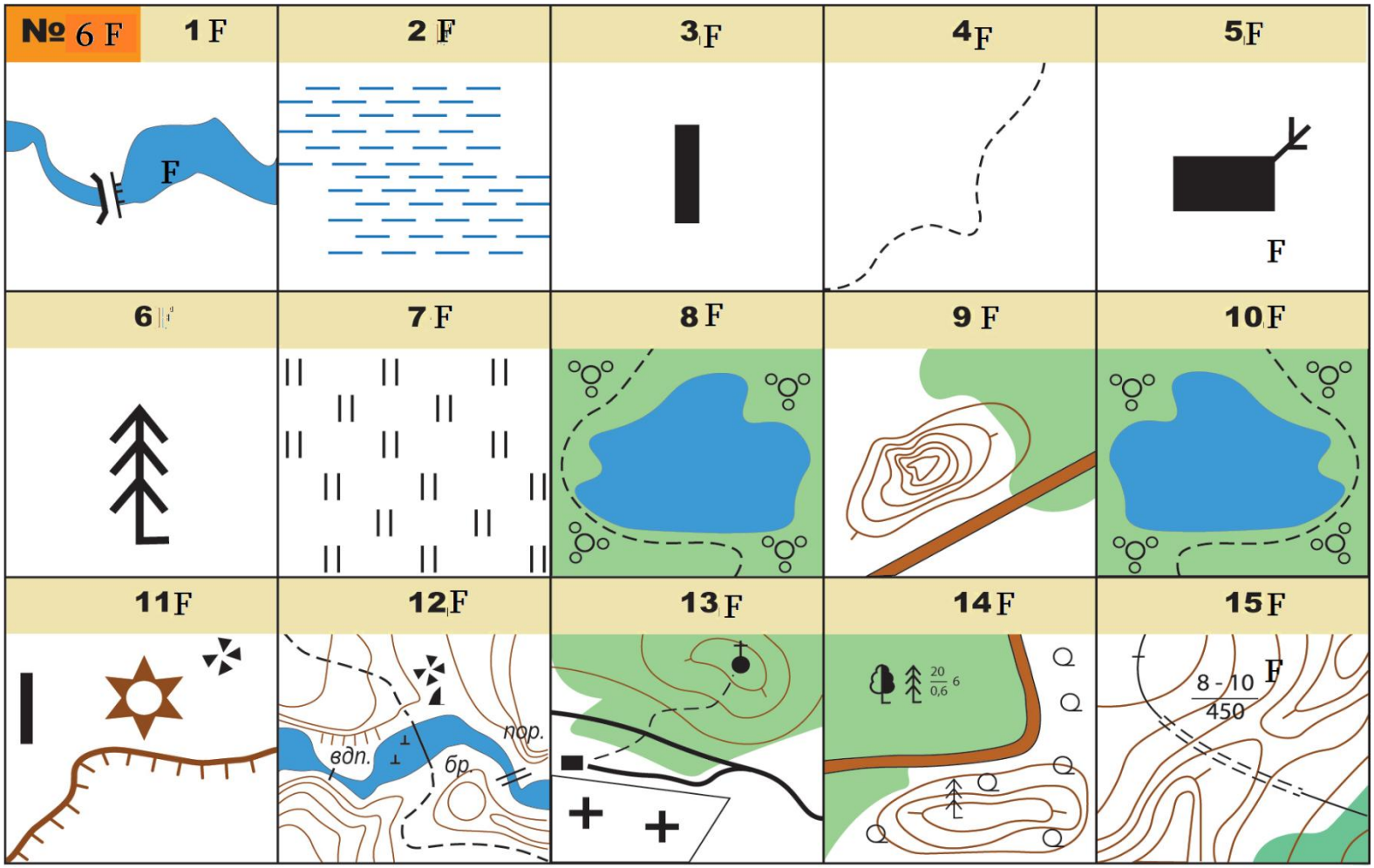
ბარათი N4


№4- D
1 D
ჭორომი
ჩანჩქერი
2 D
3 D
4 D
5 D
6 D
7 D
• 3650
8 D
9 D
10 D
D
11 D
ქვიშა
12 D
ჩანჩქ.
ჭორმ
13 D
2038
ბღვიმე
14 D
1800
15 D
8 - 12
200

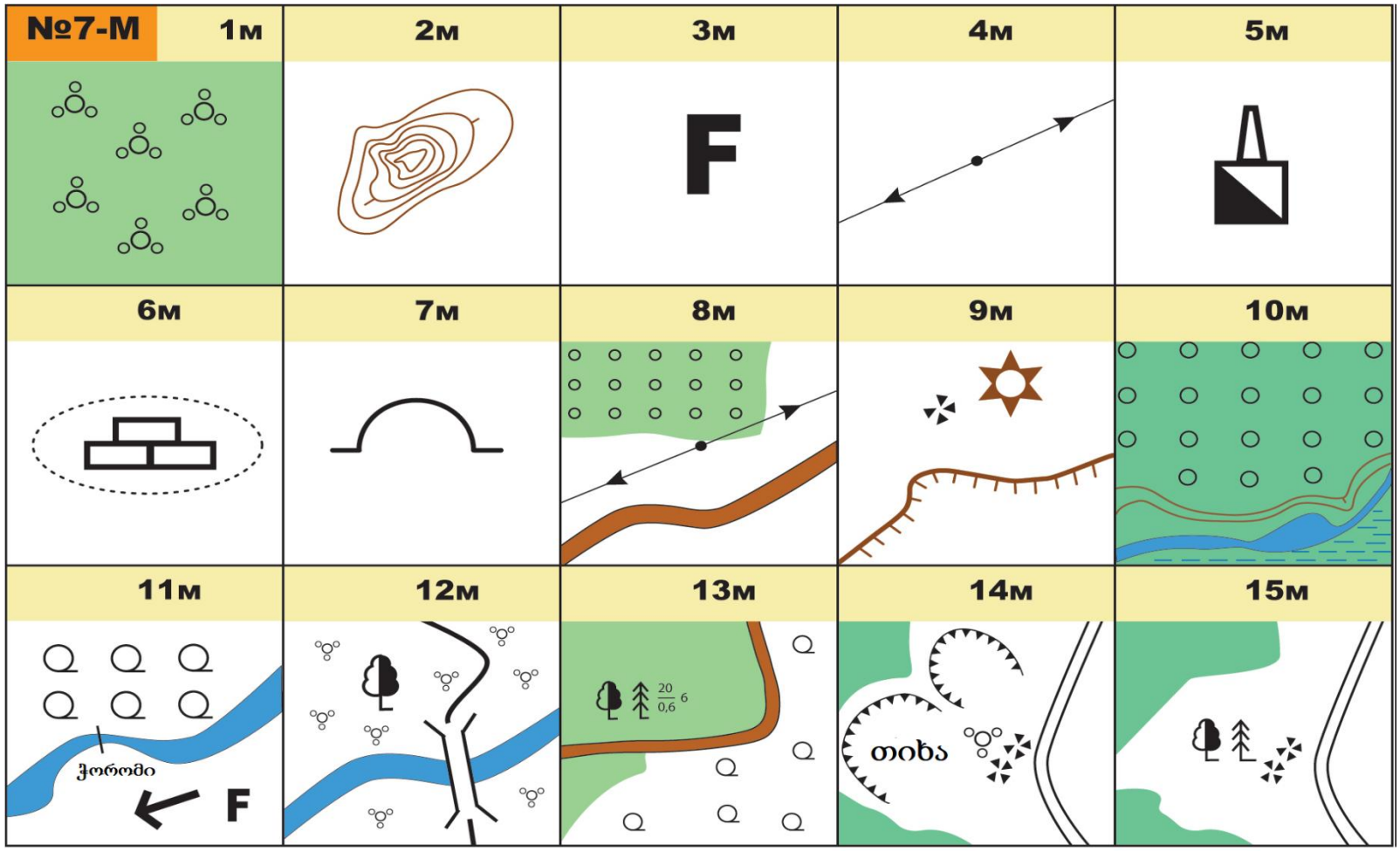
ბარათი N5



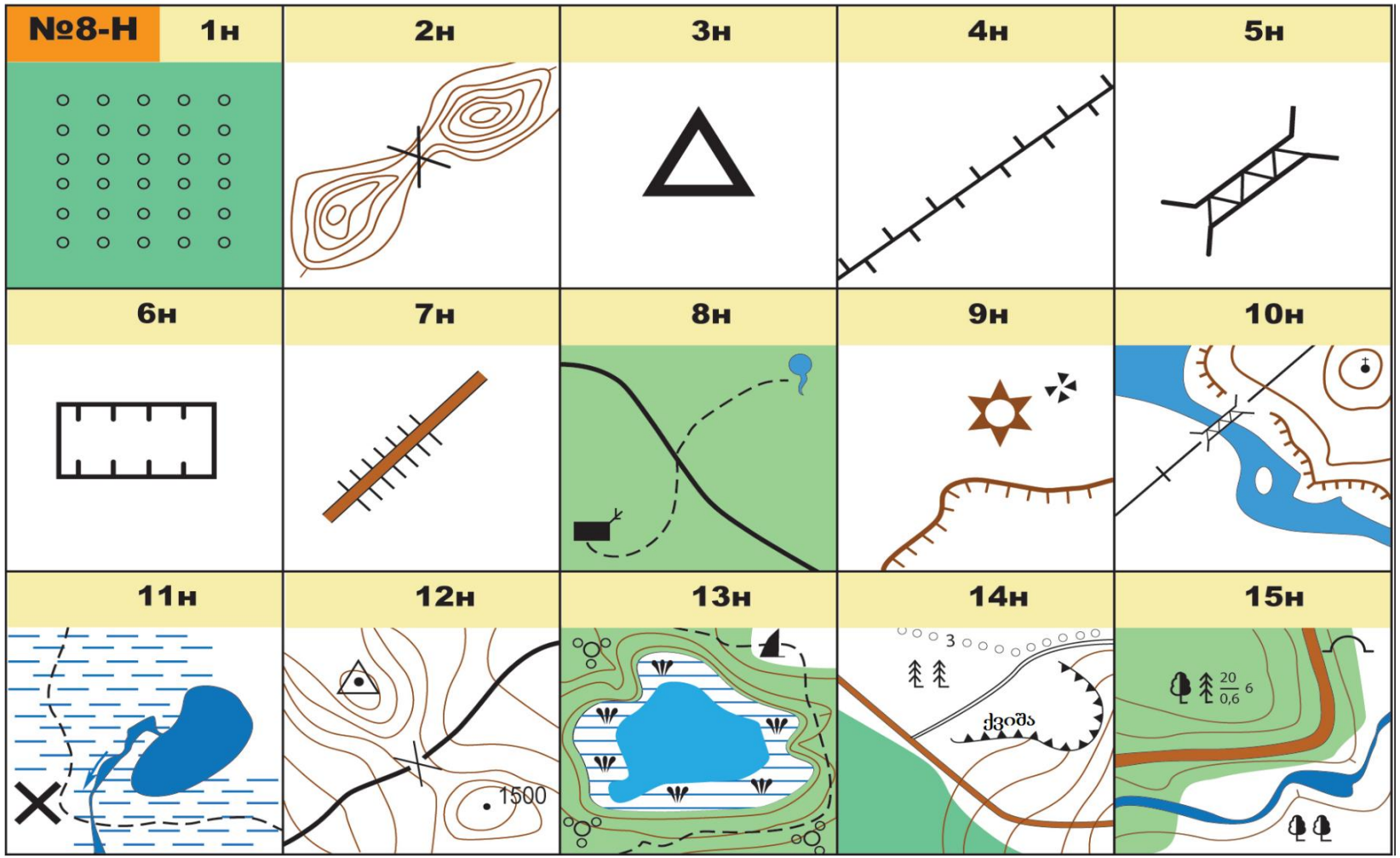
ბარათი N6


№ 6 F
1 F
2 F
3 F
4 F
5 F
6
7 F
8 F
9 F
10 F
11 F
12 F
13 F
14 F
15 F
вдп.
бр.
пор.
8 - 10
450

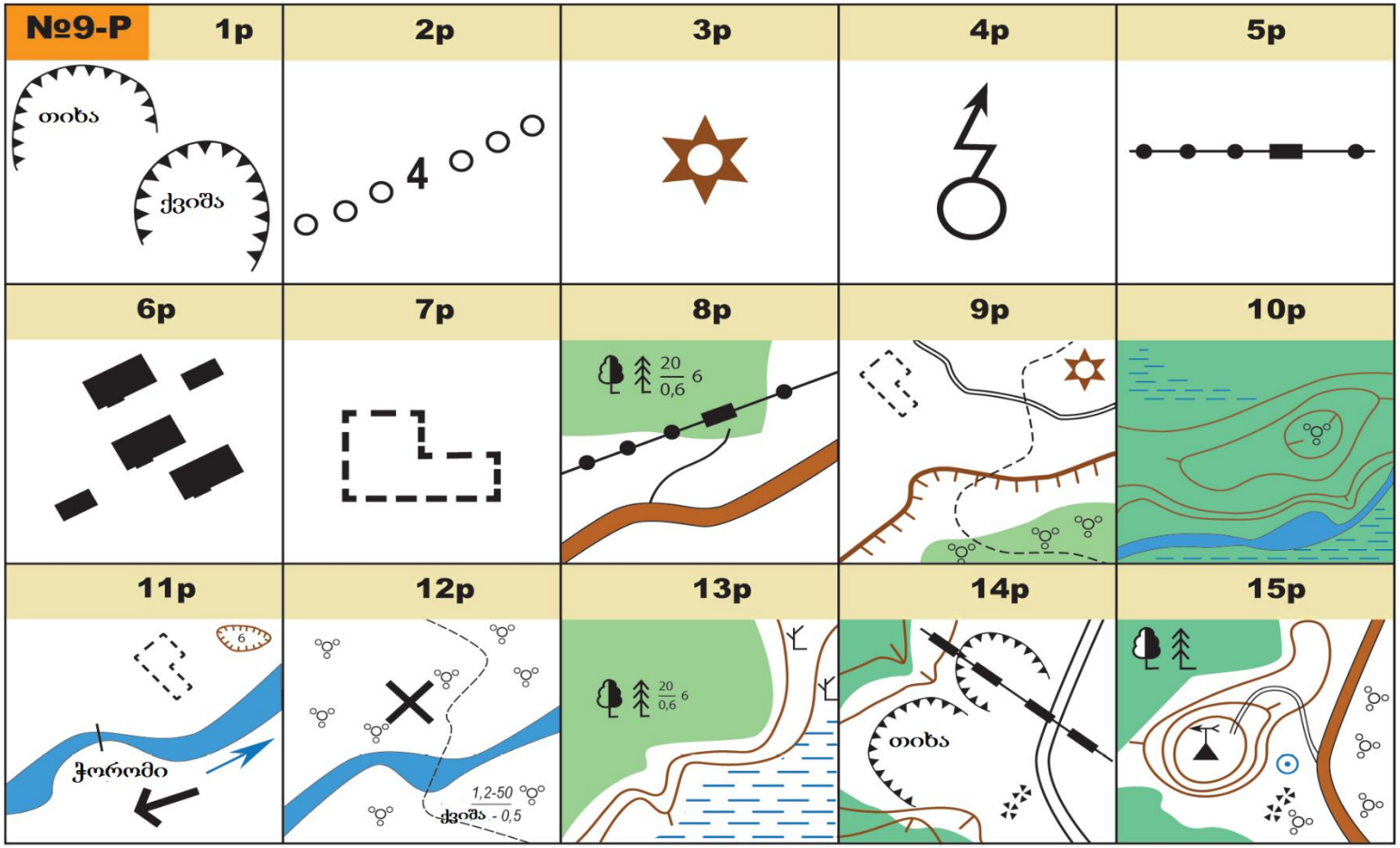
ბარათი N7


№7-M
1м
2м
3м
4м
5м
6м
7м
8м
9м
10м
11м
12м
13м
14м
15м
ჭორომი
F
20
0,6
6
თიხა

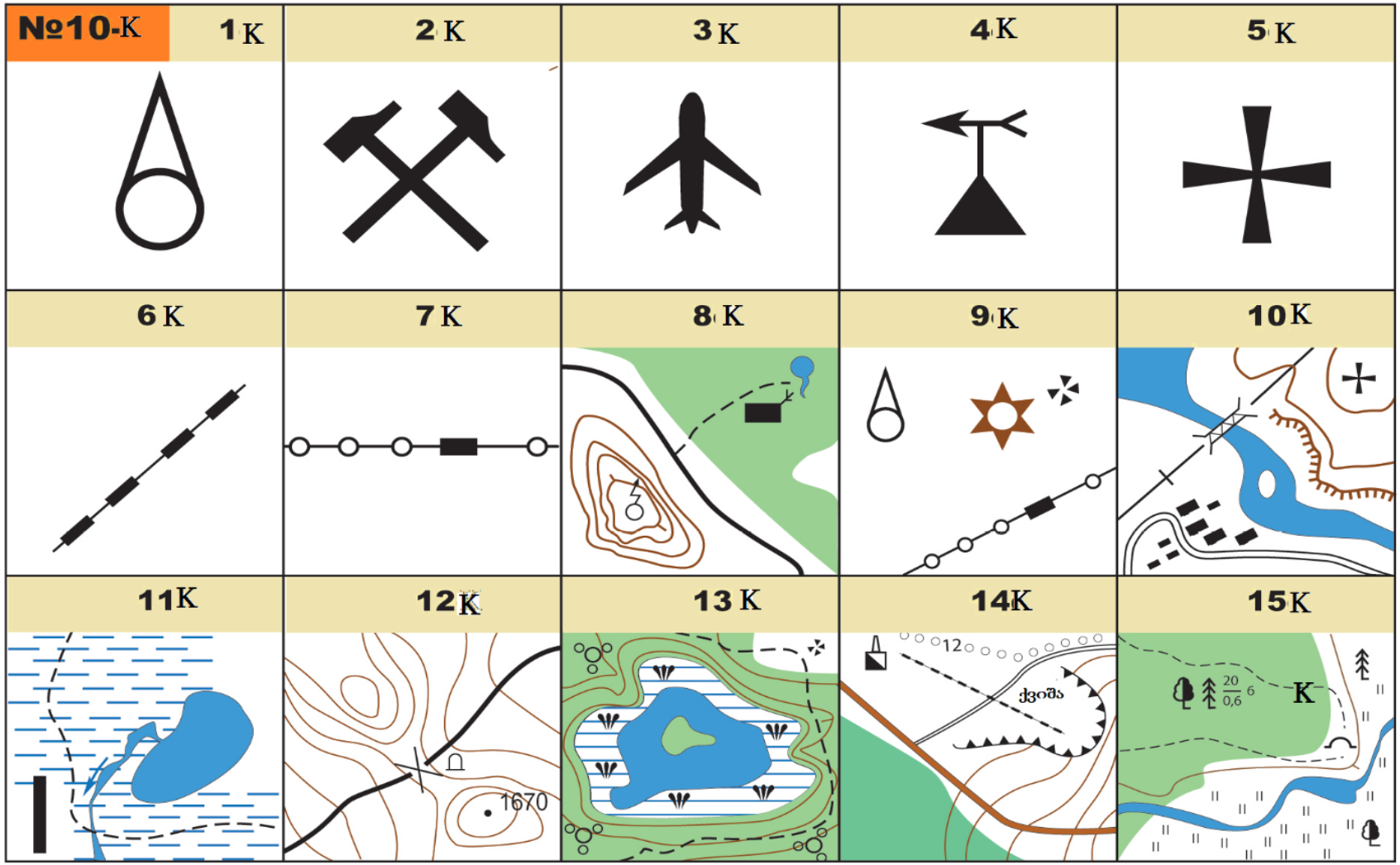
ბარათი N8


№8-Н
1н
2н
3н
4н
5н
6н
7н
8н
9н
10н
11н
12н
13н
14н
15н
1500
3
ქვიშა
20
0,6
6

ბარათი N9


№9-P
1p
2p
3p
4p
5p
თიხა
ქვიშა
4
6p
7p
8p
9p
10p
20
0,6
6
11p
12p
13p
14p
15p
6
ჭორომი
1,2-50
ქვიშა - 0,5
20
0,6
6
თიხა

ბარათი N10


№10-K
1 K
2 K
3 K
4 K
5 K
6 K
7 K
8 K
9 K
10 K
11 K
12 K
1670
13 K
14 K
12
ქვიშა
15 K
20
0,6
6
K