

«Беларускія землі ў сярэдзіне XIII—XIV стагоддзяў»

Гульні на ўроках абагульнення і тэматычнага кантролю

А. В. Казак, настаўнік гісторыі і грамадазнаўства
гімназіі г. Ганцавічы Брэсцкай вобласці

Мэты: замацаваць і абагульніць веды і ўменні вучняў па тэме «Беларускія землі ў сярэдзіне XIII—XIV стст.»; сістэматызаваць веды па тэме; замацаваць уменні самастойна працаваць з тэкстам падручніка, навыкі работы з картай; развіваць камунікатыўныя ўменні і навыкі, творчыя якасці вучняў, фарміраваць патрыятычныя пачуцці, паважлівыя адносіны да культуры сваіх продкаў і іншых народаў.

Абсталяванне і раздатчны матэрыял: Гісторыя Беларусі: дапаможнік для падрыхтоўкі да экзамену і цэнтралізаванага тэсціравання / М. С. Сташкевіч [і інш.]. — Мінск, 2005; атлас «Гісторыя Беларусі ў Сярэднія вякі», VI кл. — Мінск, 2005; палітычная карта «Утварэнне Вялікага Княства Літоўскага (1220 г. — канец XIII ст.)»; насэнная карта «Поле бітвы — Усходняя Еўропа»; карткі: для тэатра-пантамімы, конкурсу «Гістарычная геаграфія», рэфлексіі.

Тып урока: урок абагульнення.

Форма: урок-гульня.

План урока

1. Гульня «А ці ведаеце вы ...?».
2. Дэшыфратар.
3. Поле бітвы — Усходняя Еўропа.
4. Тэатр-пантаміма.
5. Гістарычная геаграфія.
6. Конкурс «талмачоў».
7. Рэклама.

Ход урока

I. Арганізацыйны момант.

II. Праверка дамашняга задання.

Праверка дамашняга задання праводзіцца ў форме гульні і складаецца з двух этапаў. На першым этапе настаўнік выклікае некалькі вучняў да дошкі і правярае дамашняе заданне ў форме гульні «Гістарычны цір». Вучні кідаюць дропкі ў мішэнь. У залежнасці ад таго, у якую частку мішэні трапіў дропкі, задаецца адпаведнае пытанне. Так, калі вучань пацэліў у самы «яблычак», задаецца пытанне на 9—10 балаў; амаль у цэнтры — на 7—8 балаў; даўшы поўны адказ, ён займае месца за партай. Той, хто жадае палепшыць адзнаку, можа застацца на другі этап гульні. Калі ў вучня дропкі

застаюцца ў межах першага круга (бліжэйшага да цэнтры), школьнікі атрымліваюць пытанні і заданні на 5—6 балаў, але абавязкова застаюцца на другі этап. Тым жа, чый дропкі застаўся за межамі першага круга, павінны будаць адказаць на пытанні на 3—4 балы, каб праверыць свае веды на другім этапе. Зусім не пацэліўшы ў мішэнь атрымліваюць пытанні на 1—2 балы і, як папярэднія, застаюцца на наступны этап гульні.

Прыкладны пералік пытанняў

1. За межамі мішэні (1—2 балы):

а) прывядзіце прыклады замкаў — кастэляў;

б) пакажыце на карце гарады, дзе былі пабудаваны замкі-кастэлі;

в) прывядзіце прыклады дэкаратыўна-прыкладнога мастацтва Беларусі сярэдзіны XIII—XIV стст.

2. За межамі першага круга (3—4 балы):

а) назавіце гады будаўніцтва Камянецкай вежы, замкаў у Полацку, Віцебску, Крэве, Лідзе;

б) дайце азначэнне паняццяў: «звярыны стыль», ініцыял, кастэль.

3. У межах першага круга (5—6 балаў):

а) растлумачце прычыны будаўніцтва замкаў-кастэляў;

б) якія функцыі выконваў замак;

в) прывядзіце прыклады стыляў архітэктуры, якія існавалі ў Беларусі ў сярэдзіне XIII—XIV стст.;

г) апішыце выгляд іконы сярэдзіны XIII—XIV стст.;

д) раскажыце пра знешні і ўнутраны выгляд сялянскага дома.

4. Каля цэнтра (7—8 балаў):

а) вызначце мастацкую і гістарычную каштоўнасць замкаў-кастэляў;

б) вызначце ўплыў заходніх традыцый на развіццё выяўленчага і дэкаратыўна-прыкладнога мастацтва Беларусі.

5. «Яблычак» (9—10 балаў):

а) дакажыце, што рукапісныя кнігі былі не толькі помнікамі пісьменнасці, але і мастацтва;

б) дакажыце, што помнікі пісьменнасці і архітэктуры, мастацтва сведчаць аб развіцці духоўнай культуры нашага грамадства;

в) ацаніце ролю прыняцця хрысціянства ў развіцці архітэктуры, выяўленчага і дэкаратыўна-прыкладнога мастацтва Беларусі.

Перад тым як выкліканыя да дошкі будуць задзейнічаны ў гульні «Гістарычны цір», настаўнік дае заданне астатнім вучням падрыхтавацца да гульні «Веру — не веру». Яны задаюць гульцам «Гістарычнага ціра» пытанні. Упэўненыя ў правільнасці свайго адказу ставяць «+», тыя, хто не верыць у дакладнасць, — «-». Пытанні, якія задаюцца вучнямі, не павінны паўтарацца.

Прыкладны пералік пытанняў

1. Ці праўда, што ў XIII—XIV стст. у мастацтва беларускіх зямель актыўна пранікаюць рысы класіцызму?

2. Ці верыце вы, што замкі на тэрыторыі Беларусі ўзводзіліся з каменю і цэглы?

3. Вы ўпэўнены, што тып замка «кастэль» быў запазычаны ў мангола-татараў?

4. Вы верыце, што дэкаратыўна-прыкладное мастацтва на беларускіх землях развівалася па заходнееўрапейскіх традыцыях?

5. Большасць жыхароў беларускіх зямель пражывала ў сельскай мясцовасці, а не ў гарадской?

6. Вы верыце, што ні ў адным горадзе ВКЛ не існаваў водаправод?

7. Абутак рабілі пераважна са скуры?

III. Пераходны момант.

Настаўнік падводзіць вынікі праверкі дамашняга задання і арганізуе далейшую працу над абагульненнем і замацаваннем тэмы «Беларускія землі ў сярэдзіне XIII—XIV стагоддзяў». знаёміць з мэтамі ўрока.

IV. Гульня.

Падрыхтоўчы этап гульні.

Настаўнік з улікам інтэлектуальных і псіхалагічных асаблівасцей вучняў дзеліць іх на дзве каманды. Першае заданне камандам — выбраць капітана, асноўнымі функцыямі якога з'яўляюцца кіраванне камандай пры выкананні заданняў, выбар адказу, калі ў каманды будуць розныя варыянты. Капітан павінен сачыць, хто як працаваў і адказваў на ўроку. У канцы ўрока капітан каманды-пераможцы выстаўляе адзнакі, а каманда, адпаведна, капітану. Пераможанай камандзе адзнакі выстаўляе настаўнік.

Далей праводзіцца гульня «Ці ведаеце вы...?». Мэта — паказаць вучням матэрыял падручніка, па якім яна будзе праводзіцца.

Пытанні

1. Ці ведаеце вы, з якой старонкі падручніка пачынаецца вывучаемая намі тэма і якой заканчваецца? (Адказы.)

2. Ці ведаеце вы, што ў тэму ўваходзяць некалькі параграфіў. Які з іх першы, а які — апошні? (§ 1 і § 10.)

3. Ці ведаеце вы, якія стагоддзі адлюстраваны ў тэме, якую мы будзем паўтараць? (Сярэдзіна XIII—XIV стст.)

4. Ці ведаеце вы, гісторыю якой дзяржавы мы будзем паўтараць на сённяшнім уроку? (ВКЛ.)

Каманда, якая правільна адкажа, пляскае ў ладкі.

Конкурс «Дэшыфратар»

Каманды павінны знайсці ў гэцце падручніка паняцці, тэрміны, растлумачыць, што яны азначаюць. Каманда саперніка павінна дэшыфраваць незразумелыя словы. За адно такое слова камандзе даюцца 2 балы.

Напрыклад, сапернік павінен дэшыфраваць слова «ўнія» (аб'яднанне дзвюх дзяржаў пад уладай аднаго манарха).

Прыкладны пералік паняццяў, тэрмінаў, незразумелых слоў

Каланізацыя, славянізацыя, Жамойць, Аўкштацыя, дзядзінец, удзельныя княствы, унія, прывілей, зямля, воласць, вель, сяло, гаспадар, вялікі князь, гаспадарчая рада, вотчына, удзел, дамен, намеснікі, надзел, веча, трохполле, дым, старажытна-руская (усходнеславянская) супольнасць, шматэтнічная дзяржава, язычніцтва, паганства, праваслаўе, мітрапаліт, мітраполія, епархія, епіскап, рэлігійная царкімаць, каталіцтва, кляштар, кастэль, дэкаратыўна-прыкладное мастацтва, «звярыны стыль», ініцыялы.

Поле бітвы — Усходняя Еўропа

Настаўнік. Перад вамі стэнд — поле бітвы. На ім у «кішэнях», размешчаных у два слупкі, намалюваны воіны. У адным слупку — ворагі Вялікага Княства Літоўскага: мангола-татары, крыжакі і воіны Маскоўскага княства. У другім — воіны Вялікага Княства Літоўскага. У кожнай «кішэні» — па адным пытанні. Каманды па чарзе мяняюцца «слупкамі». Той, хто няправільна адкажа на пытанне, лічыцца загінутым. Кішэнь займае малюнак пераможцы. Калі двое правільна адкажуць на пытанні, наступае перамер'е. (*Магчымы варыянт правядзення гульні ўсёй камандай.*)

Прыкладны пералік пытанняў і заданняў

1. Колькі паходаў здзейсніў на Маскоўскае царства вялікі князь Альгерд? (Тры.)

2. Назавіце дату бітвы на Сініх Водах. (1362 г.)

3. Які князь літоўскі атрымаў заходнюю частку ВКЛ і бараніў сваю радзіму ад крыжакоў? (Кейстут.)

4. Які Вялікі князь літоўскі абыцаў падтрымаць мангола-татар у бітве на Куліковым полі, але так і не з'явіўся там? (Ягайла.)

5. Назавіце дату бітвы на возеры Дурбе (1260 г.)

6. У якім годзе адбылася бітва на рацэ Стрэве? (У 1348 г.)

7. Як звалі вядомага гродзенскага кашталяна, які разам з польскімі войскамі ў 1326 г. здзейсніў паход на Брандэнбург і Франкфурт-на-Одэры? (Давыд Гарадзенскі.)

8. Назавіце апошняга полацкага князя, які ўдзельнічаў на баку Дзмітрыя Данскога ў бітве на Куліковым полі. (Андрэй Альгердавіч, альбо Андрэй Полацкі.)

9. Назавіце тры нямецка-крыжацкія ордэны, з якімі змагалася Вялікае Княства Літоўскае? (Ордэн мечаносцаў, Тэўтонскі ордэн, Лівонскі ордэн.)

10. Назавіце тры замкі, пабудаваныя для барацьбы з крыжакамі. (Лідскі, Крэўскі, Гродзенскі, Наваградскі, «Друцкі замак».)

Конкурс «Тэатр-пантаміма»

На картцы напісана, што вучні павінны паказаць без слоў. (На падрыхтоўку даюцца тры хвіліны.)

Правільна паказаную пантаміму настаўнік ацэньвае максімальна 3 баламі, а каманда, якая адгадае, што паказваюць іх сапернікі, атрымлівае 2 балы.

Картка 1

Пакажыце без слоў шляхі ўваходжання беларускіх зямель у ВКЛ: па дамоў, шляхам брачных сувязей, ваенным шляхам.

Картка 2

Пакажыце без слоў, чым займаліся жыхары ВКЛ: земляробствам, паляваннем, промысламі.

Конкурс «Гістарычная геаграфія»

Камандам выдаюцца дзве карткі з геаграфічнымі аб'ектамі. На выкананне задання адводзіцца 2 хвіліны. Вучні папераменна выходзяць і просяць каманду-саперніцу паказаць на карце адзін з геаграфічных аб'ектаў. За кожны правільна паказаны геаграфічны аб'ект на карце вучням даецца 1 бал.

Картка 1

Знайдзіце ў атласе:

- Аўкштацію, Верхняе Панямонне, Нальшаны;
- тэрыторыю ВКЛ пры Міндоўгу, Альгердзе;
- удзельныя княствы (Ваўкавыскае, Полацкае, Слонімскае), Берасцейскую зямлю;
- гарады, якія былі сталіцамі ВКЛ: Навагарадак, Трокі, Вільня.

Картка 2

Знайдзіце ў атласе:

- Жамойцію, Падзвінне, Дзяволтву;
- тэрыторыю ВКЛ пры Віцeni, Гедыміне;
- удзельныя княствы: Гродзенскае, Віцебскае, Мсціслаўскае, Наваградскае княства;
- мясцовасці, у якіх былі заключаны пагадненні, уніі: Востраў, Крэва.

Конкурс «талмачоў»

— Растлумачце сутнасць падзей, фактаў. Кожнай камандзе неабходна выказацца; за правільны адказ каманда атрымлівае 2 балы.

1. Чаму Наваградскае княства стала цэнтрам утварэння ВКЛ?
2. Правільнасць прыняццю дзяржаўнага жыцця пры Гедыміне «Не рушыць старыны, не ўводзіць навізны».
3. Сутнасць прывілея Ягайлы 1387 г.
4. Чаму ў большасці ўдзельных княстваў, якія ўваходзілі ў склад ВКЛ, існавалі вечы?
5. Чаму ў XIV ст. узнікла назва «Вялікае Княства Літоўскае, Рускае, Жамойцкае»?
6. Правільнасць выбару Ягайлы па збліжэнні з Польшчай, а не з Маскоўскім княствам.

Конкурс «Рэклама»

— Пракаменціруйце адзенне жыхара ВКЛ, карчму ВКЛ, горад ВКЛ сярэдзіны XIII—XIV стст., пастаялы двор у ВКЛ.

Настаўнік тлумачыць умовы конкурсу: зачытвае магчымую тэматыку рэкламы Першай выбірае каманда, якая праігрывае. На яго падрыхтоўку адводзіцца 2 хвіліны. **Максімальная колькасць балаў — 3.**

V. Задаванні матэрыялу і абагульненне.

Настаўнік загадзя чэрціць на дошцы наступную табліцу.

Князь	Унутрыпалітычныя падзеі	Знешнепалітычныя падзеі	Сацыяльна-эканамічныя падзеі	Культурныя падзеі
Дакняжацкі перыяд				
Міндоўг (да 1263 г.)				
Войшалк (1264—1267)				
Шварн Данілавіч (1267—1270)				
Трайдзень (1270—1282)				
Віцень (1295—1316)				
Гедымін (1316—1341)				
Альгерд (1345—1377)				
Ягайла (1377—1392)				

Вучні па чарзе выходзяць да дошкі і запісваюць у адпаведную калонку і радок дату, тэрмін, гістарычнага і культурнага дзеяча, помнік культуры.

Магчымы варыянт правядзення: «пусціць» па класе такую табліцу на лісце А4.

VI. Рэфлексія.

Настаўнік прапаноўвае вучням выказацца наконт выкарыстання ўрокаў-гульняў. Пры паўтарэнні матэрыялу задае наступныя пытанні: «Як матэрыял лягчэй успрымаецца: а) калі настаўнік спісала нагадвае пройдзеныя этапы; б) калі настаўнік паўтарае матэрыял падчас размовы з класам; в) калі сам вучань паўтарае; г) праз інтэлектуальныя гульні?».

Далей настаўнік дае вучням рэфлексійныя карткі (*дадатак*). Вучням патрэбна насупраць кожнага конкурсу паставіць «птушку» ў той калонцы, матэрыял якога можна было б лепш зразумець.

VII. Выстаўленне адзнак.

VIII. *Дамашняе заданне*: § 1—10. Падрыхтуйцеся да тэматычнага кантролю па тэме: «Беларускія землі ў сярэдзіне XIII—XIV стст.».

Дадатак

Конкурс	Расказ настаўніка	Размова настаўніка з класам	Самастойнае паўтарэнне	Інтэлектуальная гульня
Ці ведаеце вы ... ?				
Дэшыфратар				
Поле бітвы — Усходняя Еўропа				
Тэатр-пантаміма				
Гістарычная геаграфія				
Конкурс «талмачоў»				
Рэклама				

Варыянт 1

Першы ўзровень.

1. Гульня «Дэшыфратар». Дайце тлумачэнне наступным паняццям: *каланізацыя, унія, кляштар*.

2. Гульня «Выведнік». Даведайцеся аб правільнасці гістарычнай інфармацыі: а) вялікі князь Альгерд тройчы рабіў паходы на Маскву; б) вялікі князь Ягайла ў бітве на Куліковым полі падтрымліваў Дзмітрыя Данскога; в) умацаваную частку горада называлі «пасад».

Другі ўзровень.

3. Гульня «Гістарычная геаграфія». Прадоўжыце: а) да балцкіх плямёнаў адносяцца яцвягі, латгалы, _____; б) Вялікі князь Альгерд садзейнічаў утварэнню асобнай праваслаўнай мітраполіі для ВКЛ з цэнтрам у _____; в) першы сумесны паход войскаў ВКЛ і Польшчы быў на гары _____.

4. Гульня «Чацвёрты лішні». Тры з чатырох слоў звязаны паміж сабою агульным сэнсам. Выпішыце слова, якое не звязана з астатнімі:

а) крыжакі, мангола-татары, развіццё гандлю, адсутнасць караля ў Польшчы;

б) Наваградак, Гародня, Трокі, Вільня; в) дамовы, шлюбныя сувязі, падараванні, захопы.

Трэці ўзровень.

5. Гульня «Я — бог часу Хронас». Расстаўце падзеі ў храналагічнай паслядоўнасці:

а) першае ўпамінанне аб Літве;
б) Востраўскае пагадненне;
в) далучэнне Віцебскага княства да ВКЛ;

г) пачатак княжання Трайдзеня.

6. Гульня «Аналітык». Растлумачце прычыны падзей:

а) чаму Наваградскае княства стала цэнтрам утварэння ВКЛ;
б) чаму большасць беларускіх княстваў уваходзіла ў ВКЛ мірным шляхам;
в) чаму адбыўся падзел ВКЛ на «заходнюю частку Кейстута» і «ўсходнюю — Альгерда»?

Чацвёрты ўзровень.

7. Гульня «Я — вялікі біёграф». Складзіце характарыстыку наступным гістарычным дзеячам:

а) Гедымін; б) Андрэй Полацкі.

8. Гульня «Я пішу гістарычныя раманы». Уявіце, што вы пісьменнік, які добра

ведае гісторыю, і напішыце невялічкі расказ на аснове вядомых вам гістарычных фактаў па адной з прапанаваных тэм:

а) адзін дзень з жыцця мяшчаніна (гараджаніна);

б) знешні выгляд селяніна альбо мяшчаніна;

в) двор селяніна;

г) абарона замка ад ворага.

Пяты ўзровень.

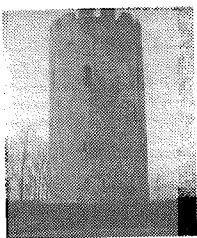
9. Гульня «Я — спецыяліст па мастацтве». Раскажыце пра помнікі культуры па наступным плане:

1. Назва помніка.

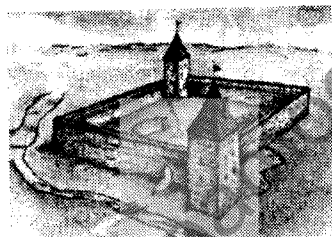
2. Час і месца стварэння.

3. Адметныя рысы помніка.

I.



II.



10. Гульня «Адвакат».

Правільнасць прынцыпу дзяржаўнага жыцця пры Гедыміне «Не рушыць старыны, не ўводзіць навізны».

Варыянт 2

Першы ўзровень.

1. Гульня «Дэшыфратар». Дайце тлумачэнне паняццям: *славянізацыя, прывілей, дым*.

2. Гульня «Выведнік». Даведайцеся аб правільнасці гістарычнай інфармацыі:

а) Вялікі князь літоўскі Войшалк з'яўляўся сынам Міндоўга;

б) сталіцай «кейстутавай часткі» ВКЛ быў горад Вільня;

в) першым гісторыкам ВКЛ быў манах Нестар.

Другі ўзровень.

3. Гульня «Гістарычная геаграфія». Прадоўжыце сказы:

а) Гістарычныя вобласці сучаснай Літвы, якія былі цэнтрам аб'яднання балцкіх плямён, гэта — _____.

б) Першай сталіцай ВКЛ стаў горад _____.

в) Першы сумесны паход войскаў ВКЛ і Польшчы быў на гарады _____.

4. Гульня «Чацвёрты лішні». Тры з чатырох слоў звязаны паміж сабою агульным сэнсам. Выпішыце слова, якое не звязана з астатнімі:

а) «Аповесць мінулых гадоў», «Беларуска-літоўскі летапіс», «Хроніка Выхаўца», «Хроніка польскай, літоўскай, жамойцкай і ўсяе Русі»;

б) землі, воласці, ваяводства, сяло;

в) гаспадарчая рада, цівун, сотнік, старац.

Трэці ўзровень.

5. Гульня «Я — бог часу Хронас». Расстаўце падзеі ў храналагічнай паслядоўнасці:

а) каранацыя Міндоўга;

б) бітва на Стрэве;

в) Крэўская ўнія;

г) далучэнне Полацкага княства да ВКЛ.

6. Гульня «Аналітык». Растлумачце прычыны падзей, фактаў:

а) сутнасць прывілея Ягайлы 1387 г.;

б) чаму ў большасці ўдзельных княстваў, якія ўваходзілі ў склад ВКЛ, існавалі вечы?

в) чаму ў XIV ст. узнікла назва «Вялікае Княства Літоўскае, Рускае, Жамойцкае».

Чацвёрты ўзровень

7. Гульня «Я — вялікі біёграф». Складзіце характарыстыку наступным гістарычным дзеячам:

а) Альгерд; б) Давыд Гарадзенскі.

8. Гульня «Я пішу гістарычныя раманы». Уявіце, што вы пісьменнік, які добра ведае гісторыю, і напішыце невялічкі расказ на аснове вядомых вам гістарычных фактаў па адной з прапанаваных тэм:

а) адзін дзень з жыцця селяніна;

б) пасяджэнне веча;

в) забойства Кейстута і ўдэкі Вітаўта з Крэўскага замка.

Пяты ўзровень.

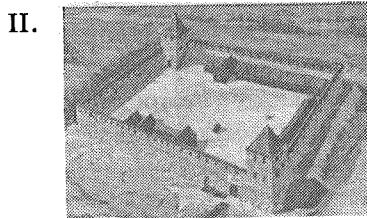
9. Гульня «Я — спецыяліст па мастацтве». Раскажыце пра помнікі культуры па наступным плане:

а) назва помніка;

- б) час і месца стварэння;
в) яго адметныя рысы.

10. Гульня «Адвакат».

Растлумачце правільнасць выбару Ягайлы па збліжэнні з Польшчай, а не з Маскоўскім княствам.



Спіс выкарыстаных крыніц

1. Гора, П. В. Повышение эффективности обучения истории в средней школе / П. В. Гора. — М., 1988.
2. Гульні на ўроку гісторыі. — Рэжым доступу: http://klio-istoriki.blogspot.com/2010/09/blog-post_29.html. — Дата доступу: 21.03.2012.
3. Студеникин, М. Т. Методика преподавания истории в школе: учебник для студентов высш. учеб. заведений / М. Т. Студеникин. — М., 2002.
4. Штыхаў, Г. В. Гісторыя Беларусі: другая палова XIII — першая палова XVI ст. : вучэб. дапам. для 7-га кл. агульнаадукац. устаноў з беларус. мовай навучання / Г. В. Штыхаў, Ю. М. Быхан, М. А. Краснова; пад рэд. Ю. М. Быхана. — Мінск: Нар. асвета, 2009. — 158 с.



«За адну гадзіну вакол свету»

Пазнавальная віктарына для вучняў V—VII класаў

А. Г. Макуцэвіч, настаўніца гісторыі і грамадазнаўства Астрошыцкага вучэбна-педагагічнага комплексу «дзіцячы сад — сярэдняя школа» Лагойскага раёна

Мэта: паглыбіць цікавасць у вучняў да прадмета, замацаваць набытыя веды на ўроках па гісторыі цывілізацый; фарміраваць гістарычнае мысленне і гістарычную свядомасць; стварыць умовы для рэалізацыі інтэлектуальнага патэнцыялу вучняў, развіцця іх творчых здольнасцей, інтэлектуальных і практычных уменняў; выхоўваць пачуццё павагі да гісторыі розных народаў, іх культуры, рэлігіі.

Ход гульні

Вядучы 1. Сёння мы здзейснім завочнае падарожжа вакол свету, якое будзе доўжыцца ўсяго адну гадзіну.

Вядучы 2. Няўжо гэта магчыма? Якім чынам? Я нават не ўяўляю.

Вядучы 1. Члены нашых камандаў стануць сапраўднымі падарожнікамі. Яны атрымаюць маршрутныя лісты, якія будуць паказваць напрамкі іх руху. Членам

камандаў неабходна правільна адказаць на пытанне. У ім будзе зашыфравана краіна, па якой яны будуць падарожнічаць.

Вядучы 2. А прыпынкі будуць?

Вядучы 1. На кожным прыпынку, згодна з маршрутным лістом, нашы каманды атрымаюць заданні па гісторыі розных цывілізацый. Заданні будуць уключаць у сябе тры блокі пытанняў: «Гістарычныя