

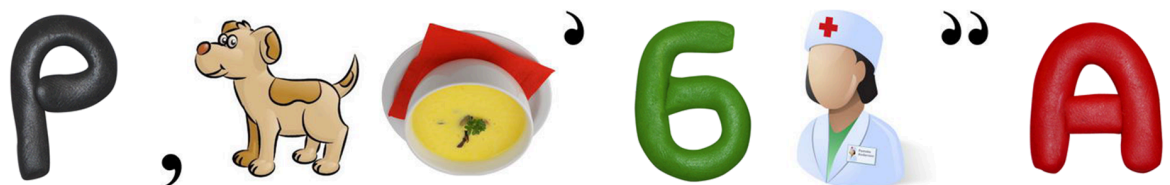
## №6 Стадіон ( історичний футбол)

Окрім Колізею в Римі також існували інші арени для проведення різноманітних видовищних заходів. Одним з них був стадіон-іподром де відбувалися перегони на колісницях в яких брали участь представники різних римських родів. В наш час стадіони використовують для не менш видовищних видів спорту зокрема футболу, який дуже люблять в Італії. Сьогодні відбудеться товариський матч на честь річниці примирення між патриціями та плебеями. Війна між ними розпочалася в 509 році до н.е і завершилась у 287 році до н.е. Ви можете взяти участь у матчі, але щоб потрапити до однієї з команд вам необхідно виконати тренувальні завдання, які підтвердять вашу майстерність:

**А) Якщо обираєте команду “Патриціїв”, то позначте на стрічці часу рік завершення війни між патриціями та плебеями та поррахуйте скільки років минуло від цієї події до нашого часу. Також необхідно відгадати назву форми правління, яка існувала в Римі до початку повстання плебеїв.**



**Б) Якщо обираєте команду “Плебеїв” то вам потрібно поррахувати скільки років тривала війна між патриціями та плебеями та позначити на стрічці часу дату початку війни між ними. Також необхідно відгадати назву форми правління, яка виникла після усунення останнього римського царя від влади.**



Ви успішно пройшли відбір до команди. Тепер настав час створити її емблему та придумати гасло. Переможець матчу отримає можливість відвідати римський форум. (команди на ватмані зображують емблеми, пояснюють їх зміст, обирають капітанів команд та вигукують придумані гасла. Назви команд можна також змінити придумавши назву свого роду).

## **Історичний футбол**

(правила проведення)

Учитель записує на дошці назви команд та рахунок. Використовуючи міжпредметні зв'язки з фізкультурою можна пригадати основні правила та мету гри у футбол. Для гри використовується підготовлений шаблон поля. Його можна намалювати на дошці і використовувати магнітні фішки для руху по точкам, або використати відповідний шаблон у презентації. Гра можлива у двох форматах:

1. учитель заздалегідь готує питання, які задає командам;
2. учні самостійно готують питання, які задають один одному.

Під час гри можливо обрати три напрямки руху, центр, лівий та правий фланг. Матч починається з центру поля і далі рух відбувається по точкам. Кожен хід команда отримує запитання з теми уроку. Рух центром коротший і складається з 3 ходів до воріт, але питання будуть складнішими. Рух флангами довший і складається з 4 ходів до воріт, але питання будуть простішими. Якщо під час свого ходу команда дала правильну відповідь, то переходить до наступної точки, якщо відповідь неправильна, то хід переходить до команди супротивника. Коли команда потрапляє на помаранчеву точку, то в неї є можливість забити гол. Є два варіанти, як це зробити:

1. варіант - капітан обирає одного гравця із своєї команди, якому учитель задає запитання, якщо він відповідає, то команда забиває гол і гра продовжується з центру. Якщо відповідь неправильна то хід переходить до команди суперника.
2. варіант - команда супротивника обирає свого одного гравця, який буде виконувати функцію воротаря і питання будуть задавати йому. Якщо він правильно відповів, то хід переходить до його команди. Якщо відповідь

неправильна, то команда пропускає гол. Також можна, аби гравець протилежної команди замість учителя задавав питання гравцю\воротарю.

Тривалість гри можна визначати: за часом, кількістю ходів, до певної кількості голів. Перемагає команда, яка забила найбільшу кількість голів. Питання, або завдання для гри учитель готує в залежності від тих компетентностей, які протягом уроку він хоче сформувати, або перевірити рівень їхньої сформованості, тому вправа є універсальною і може використовуватися при розгляді різних тем.

