



РЕГИОНАЛЬНОЕ МЕТОДИЧЕСКОЕ ПРИЛОЖЕНИЕ № 39
к журналу «ПРОСВЕЩЕНИЕ. ИНОСТРАННЫЕ ЯЗЫКИ»

START

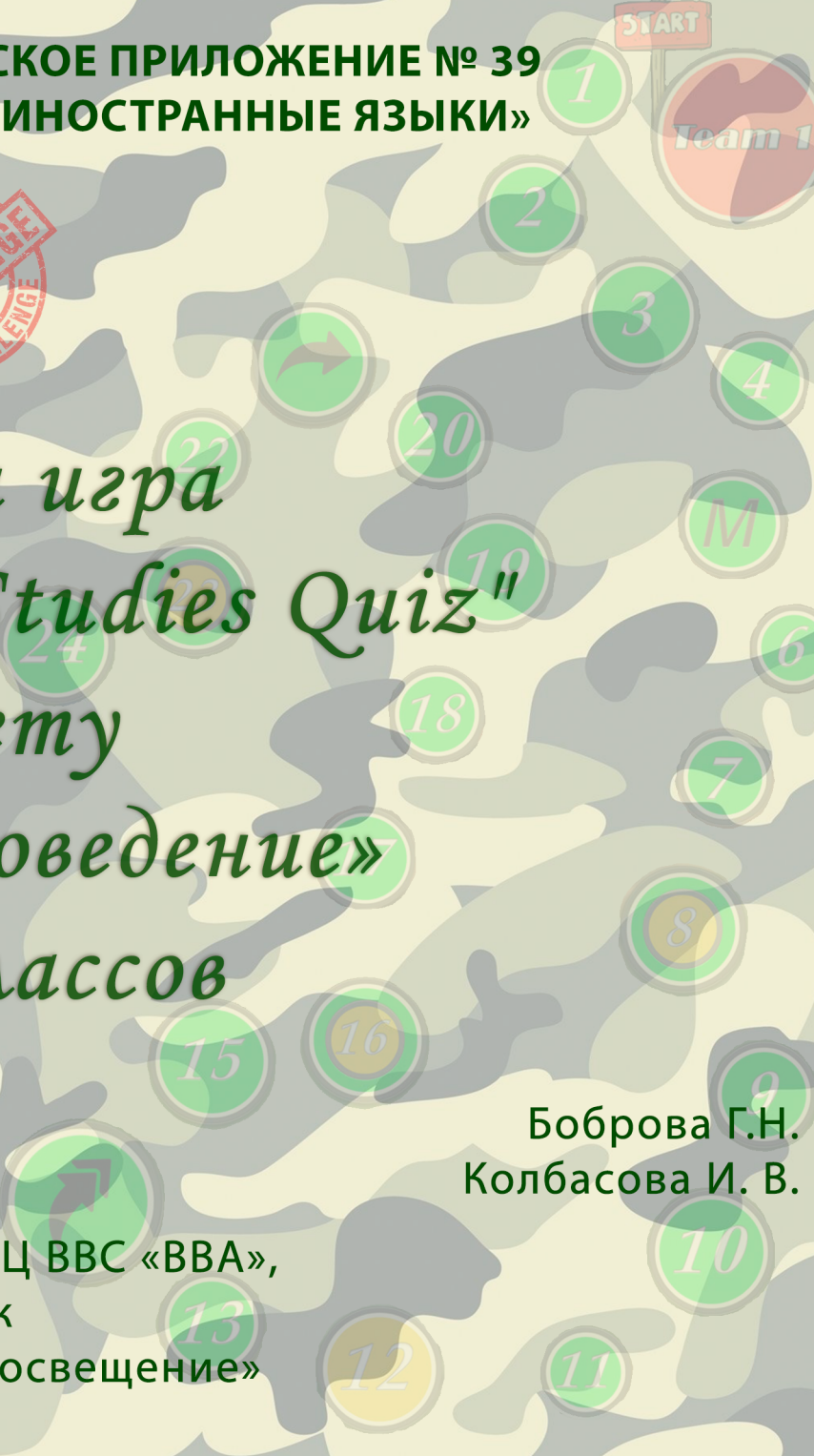


*Настольная игра
"Military Country Studies Quiz"
по предмету
«Военное страноведение»
для 10-11 классов*



Боброва Г.Н.
Колбасова И. В.

Кадетский корпус ВУНЦ ВВС «ВВА»,
г. Воронеж
АО Издательство «Просвещение»



ОГЛАВЛЕНИЕ

ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ИГРЫ НА УРОКАХ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА КАК МОТИВАЦИЯ К ОВЛАДЕНИЮ НОВЫМИ ЗНАНИЯМИ	3
• ОПИСАНИЕ ИГРЫ	
• НЕОБХОДИМОЕ РЕСУРСНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРИ ПРИМЕНЕНИИ ИГРЫ	
• ТЕХНОЛОГИЯ ПРОВЕДЕНИЯ ИГРЫ	
• ЛЕГЕНДА	
• ОПИСАНИЕ ЭФФЕКТОВ, ДОСТИГАЕМЫХ ПРИ ИСПОЛЬЗОВАНИИ ИГРЫ	
• ВОЗМОЖНЫЕ СЛОЖНОСТИ ПРИ ИСПОЛЬЗОВАНИИ ИГРЫ И ПУТИ ИХ ПРЕОДОЛЕНИЯ	
• АНАЛОГОВЫЙ АНАЛИЗ	
ПРИЛОЖЕНИЯ:	
ИГРОВОЕ ПОЛЕ	13
КАРТОЧКИ I ПОЛУГОДИЕ	14
КАРТОЧКИ II ПОЛУГОДИЕ	25
QUESTIONS/KEYS PART I (1 ПОЛУГОДИЕ)	38
QUESTIONS/KEYS PART II (2 ПОЛУГОДИЕ)	40
GAME LEGEND (ЛЕГЕНДА ИГРЫ. АНГЛИЙСКИЙ ВАРИАНТ)	43

Редакторы сборника - Боброва Галина Николаевна
Колбасова Ирина Владимировна

Верстка сборника - Беляев Вадим Валерьевич
Дизайн обложки - Беляев Вадим Валерьевич

«Образовательные игры на уроках английского языка как мотивация к овладению новыми знаниями»



Боброва Галина Николаевна

Обучение иностранным языкам в школе направлено на развитие коммуникативной компетенции, на развитие личности ребенка, который бы хотел и был способен участвовать в межкультурном общении на иностранном языке и стремился бы к дальнейшему самосовершенствованию. Совершенно очевидно, что качество достижения любой цели зависит прежде всего от мотивации ребенка, так как именно она вызывает целенаправленную активность, определяет выбор средств и приемов, а также упорядочивает их для достижения цели.

На начальном этапе обучения ИЯ у большинства детей присутствует интерес к его изучению, но к сожалению, в процессе обучения он постепенно ослабевает. Почему? Наверное, потому что учение – это познание. Нельзя заставить человека познать что – либо, но зато его можно в этом заинтересовать. Поэтому проблема мотивации учения является главной на всех этапах обучения иностранным языкам.

Общеизвестно, что любая деятельность подразумевает наличие мотива. Следовательно, для формирования мотивов необходимо создать условия и использовать ряд стимулов т.е. внешних побудителей для появления у ребенка внутреннего желания к учению.

С нашей точки зрения, одним из таких стимулов, способных

повлиять на формирование мотивов, является игра, т.к. все возрастные периоды в своих основных видах деятельности не только исключают игру, но и продолжают использовать ее в процессе развития ребенка.

Игровые технологии - действенный инструмент обучения, активизирующий мыслительную деятельность учащихся и позволяющий сделать учебный процесс привлекательным и интересным. Это мощный стимул повышения мотивации к овладению иностранным языком, так как игра всегда предполагает принятие решения - как поступить, что сказать, как выиграть. Игра, как говорил Л.С. Выготский, ведет за собой развитие.

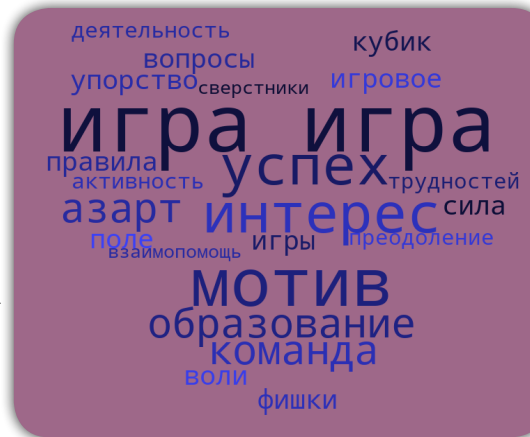
Развивающее значение игры заложено в самой ее природе, ибо игра – это всегда эмоции, а там, где эмоции, - там активность, там внимание и воображение, там работает мышление.

В своей преподавательской деятельности мы отдаём предпочтение настольным играм как на уроках, так и во внеурочной деятельности, так как настольная игра признается как эффективный метод не только подачи материала, но и отличного его усвоения.

В своей статье мы бы хотели поделиться опытом использования одной из своих разработок - настольной игрой «**Military Country Studies Quiz**».



Колбасова Ирина Владимировна



Описание Игры

Military Country Studies Quiz - это настольная игра, изучающая предмет «Военное страноведение».

В игре используется два фиксированных игровых поля



для игроков (по одному на команду), колода из 37 карточек с вопросами базового уровня, колода из 9 карточек с вопросами повышенного уровня сложности, четыре карточки с описаниями классов игроков (снайпер, сапер, разведчик) и их суперспособностей, кубик с 6 гранями, цветные фишки для перемещения по полю. Игра длится от 30 до 60 минут и задействует от 2-х до 10 игроков.

В процессе игры участники передвигаются по игровому полю навстречу друг другу, отвечая на вопросы. **Цель** игроков - первыми дойти до финиша, заработав при этом максимальное количество баллов. Игра продолжается до тех пор, пока одна из команд первой не дойдет до финиша. После этого объявляется «стоп-игра» и ведущий подсчитывает количество баллов, набранное участниками.

Military Country Studies Quiz разработана по предмету

«Военное страноведение» и охватывает географические и военно-исторические аспекты США. Поэтому выбор дизайна игрового поля и «рубашек» карточек был не случаен, все выполнено в стиле «милитари».

Создавая «Military Country Studies Quiz», мы опирались на общие характеристики, присущие играм данного формата, но, тем не менее, постарались внести свои особенности, что сделало нашу настольную игру более оригинальной и не похожей на другие аналоги.

Во-первых, мы учли неудобства, создаваемые во время игры на маленьких игровых полях, и существенно увеличили свое. Это помогает удобно разместить до десяти играющих за столом, а более крупные значки «баз» улучшают способность участников игры следить за ходом событий.

Во-вторых, мы спроектировали траектории движения команд на поле таким образом, что они идут не параллельно, а навстречу друг другу к единой финишной линии, что придает игре особый соревновательный дух.

Кроме того, мы заложили в некоторые «базы» возможность выбора вопроса разного уровня сложности, это способствует развитию стратегического мышления, готовность к риску и возможность увеличить свое количество очков.

Также, для повышения мотивации к игре обеих команд, мы предусмотрели возможность получить дополнительные очки при ответе на вопрос, на который не смогла ответить команда-соперник. Это способствует тому, что команды внимательно следят не только за своими, но и за вопросами другой команды.

Более того, мы решили не привязывать вопросы к «базам» игрового поля, а вынесли их на карточки, которые достаются игрокам в произвольном порядке. Это делает игру более

вариативной и захватывающей.

Еще один момент, который делает игру более захватывающей, это наличие карточек, которые определяют класс игроков и наделяют их суперспособностями.

«Снайпер» один раз за игру может воспользоваться способностью перейти вперед на два хода.

«Сапер» один раз за игру может воспользоваться способностью обезвредить штрафную «базу».

«Разведчик» один раз за игру может воспользоваться способностью забрать вопрос у другой команды, если ее игроки уверены в правильности ответа на него.

«Связист» один раз за игру может воспользоваться правом на ошибку.

Немаловажным отличием является и тот факт, что победителем становится не та команда, которая дошла первой до финиша, а команда, набравшая большее количество очков. Те же, кто дошли до финиша первыми, получают бонусные три балла, что увеличивает их шанс на выигрыш.



Необходимое ресурсное обеспечение при применении игры

Игра «**MilitaryCountryStudiesQuiz**» проста в использовании, так как требует минимального ресурсного обеспечения и материальных затрат:

- игровое поле;
- карточки с заданиями;*
- карточки классности и суперспособностей;
- игровые фишки;
- игровой кубик;
- песочные часы.

Такую игру легко организовать как в учебной аудитории, так и на природе, распечатав необходимые для нее материалы. При необходимости карточки можно обновлять, добавляя при этом новые задания.

А самым важным ресурсным обеспечением этой, как и любой другой игры, является наличие заинтересованных и готовых сразиться на поле знаний игроков, а также учителей-энтузиастов, не разучившихся придумывать, создавать и играть.

*** (!) карточки из приложения необходимо вывести на двустороннюю печать для соответствия уровня сложности задания (базовый/повышенный)**

Технология проведения игры

Начиная игровое занятие ведущий знакомит участников с легендой, погружая их таким образом в игровую атмосферу и мотивируя к участию. Легенда представляет собой небольшую предысторию и, собственно, правила игры.

Далее происходит деление на команды. Это можно осуществить следующим образом:

- по времени года: кто родился зимой-летом, играют в одной команде, весной-осенью - играют во второй, что не всегда удобно, т.к. получается не равное количество человек в командах;
- по разрезанным открыткам: игрокам выдаются разрезанные на равное число частей открытки, участники должны составить исходные открытки; те, кто имеют части одной открытки — играют в одной команде;

- игроки сами набирают команду. Выбираются капитаны, которые сами определяют состав своей команды, делая поочередный выбор.

Участники занимают свои стартовые позиции и бросают поочередно игровой кубик. Команда, выбросившая наибольшее количество очков, начинает игру и имеет право первой выбрать себе «класс».

Боброва Галина Николаевна,

преподаватель отдельной дисциплины (иностранный язык);







Колбасова Ирина Владимировна,

преподаватель отдельной дисциплины (иностранный язык)

ДОО МО РФ: Кадетский корпус (инженерная школа) Федерального государственного казенного военного образовательного учреждения высшего образования «Военный учебно-научный центр Военно-воздушных сил «Военно-воздушная академия имени профессора Н.Е. Жуковского и Ю.А. Гагарина» (г. Воронеж) Министерства обороны Российской Федерации..

Легенда

Кадеты! Ваша военно-полевая практика подошла к концу. Вы мужественно рыли окопы, метко стреляли, демонстрировали силу и ловкость в спортивных состязаниях. А сегодня вам предстоит заключительное испытание – проверка знаний по военному страноведению. Вы пройдете по сложному маршруту, где вам придется продемонстрировать свои знания, отвечая на вопросы. На вашем пути встретятся следующие знаки:

-  задание базового уровня сложности, за ответ на которое вы можете получить 2 балла
-  задание повышенного уровня сложности, за ответ на который вы можете получить 4 балла
-  задание, где вы сами можете выбрать уровень сложности и получить 2 или 4 балла соответственно
-  призовая «база», который позволяет переместиться вперед на 2 хода
-  штрафная «база», который отбросит вас на 2 хода назад
-  штрафная «база», который задержит вас на 1 ход

Перед началом игры, каждая команда может выбрать свой «класс»: «снайпер», «сапер», «разведчик», «связист». Каждый «класс» имеет свою суперспособность, воспользоваться которой можно один раз за игру.

«Снайпер» один раз за игру может воспользоваться способностью перейти вперед на два хода.

«Сапер» один раз за игру может воспользоваться способностью обезвредить штрафную «базу».

«Разведчик» один раз за игру может воспользоваться способностью забрать вопрос у другой команды, если ее игроки уверены в правильности ответа на него.

«Связист» один раз за игру может воспользоваться правом на ошибку.

Внимание!!!

- Вы можете заработать дополнительные баллы, если команда-соперник ошиблась или не знает ответа на вопрос. В этом случае, вы можете заработать 1 балл за ответ на вопрос базового уровня и 2 балла за ответ на вопрос повышенной сложности.
- Команда, дошедшая до финишной линии первой, получает в качестве бонуса дополнительные 3 очка. Как только одна из команд финиширует, объявляется «стоп-игра» и ведущий подсчитывает количество очков, набранных командами.
- Команда с наибольшим количеством очков становится победителем и получает главный приз – Кубок «The Military Quiz Kid Cup»

Удачи!

Описание эффектов, достигаемых при использовании игры

Игра «Military Country Studies Quiz» является своего рода **рефлексией**, т.к. содержит в себе материал, изученный на уроках военного страноведения за год.

Для учителя эта игра - возможность проверить насколько хорошо обучающиеся овладели учебным материалом, а для ее участников – возможность проверить свои знания в неформальной игровой форме.

«Military Country Studies Quiz» также развивает у обучающихся **пространственное мышление**, т.к. даёт возможность представлять объекты в пространстве, создавая последовательные динамические картины, что помогает не только изучать точные науки (что немаловажно для нашего физико-математического профиля), но и творчески подходить к решению поставленных задач.

«Military Country Studies Quiz» положительно влияет на развитие **коммуникационных навыков**, т.к. во время игры приходится договариваться, принимать общее решение, прислушиваться к мнению каждого, помнить о том, что обучающиеся являются командой и проходят это испытание все вместе.

В процессе игры развивается такое немаловажное качество для будущих военных, как **умение стратегически мыслить**.

Игроки стараются предугадать действия соперника, продумывают свои дальнейшие ходы, самостоятельно принимают решения и учатся на своих ошибках.

Игра «Military Country Studies Quiz» отлично развивает **познавательные способности** и мотивирует к стремлению получить новые знания в области военного страноведения.

Психологический аспект этой игры таков, что для достижения успеха, играющие должны применять такие способности как сила убеждения, дедукция, интуиция, логика, память и сообразительность.

«Military Country Studies Quiz» содержит в себе не только мощный **интеллектуальный, но и эмоциональный потенциал**.

Наличие карточек, определяющих класс игроков, добавляет остроты в процесс игры и делает игру более захватывающей.

Выполнение правил «Military Country Studies Quiz» требует от играющих строго определённых действий, что повышает возможность формирования регулятивных умений и конкретных навыков, заложенных в игре. А умение контролировать свои действия со временем перерастает в **способность концентрироваться на учебных задачах**.

Возможные сложности при использовании игры и пути их преодоления

На разных этапах игры могут возникнуть определенные трудности, которые необходимо спрогнозировать, предупредить или решить в ходе игры.

Так, например, одной из трудностей может стать **разный уровень подготовленности участников к игре**. Это может касаться уровня владения английским языком или **недостаточных знаний по предмету «Военное**

страноведение». Такая проблема решается правильным распределением на команды. Необходимо убедиться, что силы соперников примерно равны, поэтому в этом случае распределение на команды должно носить контролируемый характер, осуществляемый ведущим игры.

Следующим препятствием может стать **недостаточное включение участников в процесс игры или низкая**

мотивация к участию. Для того, чтобы такая проблема не возникала, необходимо увлечь участников, погрузить их в атмосферу игры. В этом может помочь подготовленная организаторами интересная легенда, с которой ведущий знакомит игроков перед началом состязания.

Недостаточное умение корректно и логично представить результаты также может стать определённой сложностью в игре. Иногда команда знает правильный ответ, но не может его правильно сформулировать на английском языке. Организаторы игры могут предупредить подобную проблему, подготовив полезные языковые опоры, которые помогут оформить высказывание должным образом.

Могут возникать **трудности с соблюдением правил игры участниками.** В этом случае, ведущий игры должен быть предельно внимательным и корректно делать замечания игрокам, чтобы не нарушить атмосферу игры и эмоциональный настрой.

Несогласие части участников с итогами может стать причиной негативного впечатления от игры. Такая проблема не возникнет, если во время игры проводится четкий подсчет очков и оглашение промежуточных результатов ведущим.

Недостаточное развитие у участников игры навыков работы в коллективе тоже может послужить препятствием для её проведения. Здесь важно организаторам ещё во время подготовительного этапа провести диагностику участников на наличие у них такой компетенции, как умение работать в команде, и тогда игра пройдет более успешно.

Отсутствие способности позитивно относиться к трудностям и поражениям – тоже одна из возможных сложностей, которая может возникнуть во время игры или при подведении её итогов. И здесь ведущий должен проявить

весь свой талант и актёрское мастерство, и настолько вовлечь участников в процесс игры, чтобы ошибки и поражения вызывали у них только азарт, интерес и желание попытаться ещё раз. В этом случае игроки почувствуют себя успешными вне зависимости от результата.



В общем, если нам необходимо, чтобы ребята хорошо учились, стойко переживали ошибки и неудачи, проявляли упорство и силу воли в любой деятельности (занятия спортом, учёба, участие в соревнованиях), умело выстраивали отношения со своими сверстниками и взрослыми, следует использовать огромный потенциал настольных игр и, в частности, игру «Military Country Studies Quiz» и результат не заставит себя ждать!

Аналоговый анализ

Для анализа нами были выбраны две настольные игры «**Time Machine**» и «**Sentence Maker**», имеющие некоторые сходства с представленной нами игрой «**Military Country Studies Quiz**». Следует отметить, что все три игры объединяет наличие следующих характеристик, присущих любой игре типа «Ходилка»: игровое поле, фишки игроков, карточки с заданиями, игровой кубик, наличие «призовых баз» (перемещение вперед на несколько ходов) и «штрафных баз» (пропуск хода, перемещение назад на несколько ходов). Также к общей характеристике относится наличие таймера, регламентирующего время на ответы команд.



Настольная игра «**Time Machine**» имеет яркий дизайн, а ее игровое поле с изображением современной и старой Англии соответствует названию. Траектория передвижения по полю понятна, а наличие особых обозначений ходов делает игру более увлекательной. Однако, в качестве недостатка хочется отметить маленький размер поля, который не

позволяет организовать игру для большого количества игроков.

Логотип игры читается легко и выполнен в едином стиле с карточками и игровым полем. Посмотрев на логотип, легко понять суть игры.

Игровые карточки разделены на две группы: «verbs» (глаголы); «challenge» (испытание). Дизайн самих игровых карт прост, информация с карточек считывается хорошо, но

«рубашки» карточек несколько не соответствуют дизайну игрового поля.

Участники бросают кубик и передвигаются по полю. На изображенных «базах» имеется информация, необходимая для построения предложения: подлежащее, обстоятельство времени и тип предложения по цели высказывания (утвердительное, отрицательное и вопросительное). Дополнительно участники берут карточки с глаголами для построения предложения. Если участник делает ошибку, то берет штрафную карточку с дополнительным вопросом из колоды «challenge».



Второй аналог – настольная игра «**Sentence Maker**», как и игра «**Time Machine**» имеет свое стилевое решение, выдержанное во всех составляющих (карточках, правилах и т. д.) Она представляет собой красочное игровое поле с изображением туристического маршрута,

по которому участники игры должны прийти до главного лагеря. По пути они составляют предложения, пользуясь глаголами, изображенными на «базах». Из дополнительной колоды участники вытаскивают карточки, на которых указаны обстоятельства времени, что позволяет построить предложения в соответствии с заданной ситуацией. Дополнительной «изюминкой» игры является наличие двух игровых кубиков. Первый определяет количество ходов, которое необходимо сделать участнику, а второй – тип предложения по цели высказывания, которое нужно построить. Из недостатков этой обучающей игры мы можем

отметить лишь маленький размер игрового поля. Для игры в классе необходимо поле гораздо большего размера для большей наглядности.

Наша игра «**Military Country Studies Quiz**» разработана по предмету «Военное страноведение» и охватывает географические и военно-исторические аспекты США. Поэтому выбор дизайна игрового поля и «рубашек» карточек был не случаен, все выполнено в стиле «милитари».

Создавая «**Military Country Studies Quiz**», мы опирались на общие характеристики, присущие играм данного формата, но, тем не менее, постарались внести свои особенности, что сделало нашу настольную игру более оригинальной и не похожей на другие аналоги.

Во-первых, мы учли неудобства, создаваемые во время игры на маленьких игровых полях, и существенно увеличили свое. Это помогает удобно разместить до десяти играющих за столом, а более крупные значки «баз» улучшают способность участников игры следить за ходом событий.

Во-вторых, мы спроектировали траектории движения команд на поле таким образом, что они идут не параллельно, а навстречу друг другу к единой финишной линии, что придает игре особый соревновательный дух.

Кроме того, мы заложили в некоторые «базы» возможность выбора вопроса разного уровня сложности, это способствует развитию стратегического мышления, готовность к риску и возможность увеличить свое количество очков.

Также, для повышения мотивации к игре обеих команд, мы предусмотрели возможность получить дополнительные

очки при ответе на вопрос, на который не смогла ответить команда-соперник. Это способствует тому, что команды внимательно следят не только за своими, но и за вопросами другой команды.

Более того, мы решили не привязывать вопросы к «базам» игрового поля, а вынесли их на карточки, которые достаются игрокам в произвольном порядке. Это делает игру более вариативной и захватывающей.

Еще один момент, который делает игру более захватывающей, это наличие карточек, которые определяют класс игроков и наделяют их суперспособностями.

«Снайпер» один раз за игру может воспользоваться способностью перейти вперед на два хода.

«Сапер» один раз за игру может воспользоваться способностью обезвредить штрафную «базу».

«Разведчик» один раз за игру может воспользоваться способностью забрать вопрос у другой команды, если ее игроки уверены в правильности ответа на него.

«Связист» один раз за игру может воспользоваться правом на ошибку.

Немаловажным отличием является и тот факт, что победителем становится не та команда, которая дошла первой до финиша, а команда, набравшая большее количество очков. Те, кто дошли до финиша первыми, получают бонусные три балла, что увеличивает их шанс на выигрыш.

В качестве вывода мы решили составить таблицу, в которой наглядно видны отличительные черты игры «**Military Country Studies Quiz**» от двух ее аналогов.

Название игры	Игровое поле	Траектория движения	Задания
« <u>Military Country Studies Quiz</u> »	Большое	Навстречу друг другу	Разный уровень сложности
« <u>Sentence Maker</u> »	Маленькое	Параллельно друг другу	Одинаковый уровень сложности
« <u>Time Machine</u> »	Маленькое	Параллельно друг другу	Одинаковый уровень сложности
Дополнительные очки	Закрепление задания за «базой»	«Класс» игроков/ суперспособности	Подведение итогов
+	-	+	По количеству очков
-	+/-	-	По принципу первенства
-	+/-	-	По принципу первенства

Игровое поле



***КАРТОЧКИ
І ПОЛУГОДИЕ***

<p>What is the USA washed by?</p>	<p>What is the longest river in the USA?</p>	<p>What natural resources is the USA rich in?</p>
<p>What culture was the foundation of the US culture?</p>	<p>Why did many Europeans from north-western countries come to the USA in the first half of the 19th century?</p>	<p>In what period did many immigrants from the countries of southern and eastern Europe come to the USA?</p>
<p>What official symbols of the USA can you name?</p>	<p>What song is wrongly considered to be the anthem of the USA?</p>	<p>What are the official national colors of the US flag?</p>



<p>Why was the bald eagle chosen as the national symbol?</p>	<p>What did American colonies declare on the 4 of July 1776?</p>	<p>What is the Independence Hall famous for?</p>
<p>What traditional food is served in the USA on Thanksgiving day?</p>	<p>What holiday honours the American worker? When is it celebrated?</p>	<p>What is the national motto of the USA?</p>
<p>What are the two main political parties of the USA?</p>	<p>What did the Nineteenth Amendment give the women of the USA?</p>	<p>Where is the capital of the USA situated?</p>



<p>What is the main function of the Congress?</p>	<p>What is the executive branch responsible for?</p>	<p>Who makes up the President's Cabinet?</p>
<p>Name the symbols of the Democrats and the Republicans</p>	<p>What is the judicial branch of the government concerned with?</p>	<p>Who can veto a law passed by Congress?</p>
<p>What is the voting age in the USA?</p>	<p>How many justice are there in the Supreme Court?</p>	<p>What countries doesn't the USA have political relations?</p>



<p>What military insignia do you know?</p>	<p>What is the difference between shoulder loop and shoulder board?</p>	<p>When does U.S. military history begin?</p>
<p>Why did English settlers begin developing a civilian militia in each colony?</p>	<p>Who did the Americans fight in the War for the Independence with?</p>	<p>What wars did the US States fight during the Post-Revolutionary Era?</p>
<p>What is "military alphabet"?</p>	<p>Why was the military alphabet invented?</p>	<p>What countries doesn't the USA have political relations?</p>



	<p>«SNIPER» Can once use the superpower to jump 6 spaces forward</p>	<p>Who was the first president of the USA?</p>
	<p>«SAPPER» Can once use the superpower to cancel a space like «miss your turn» or «go back 2 spaces»</p>	
	<p>«SCOUT» Can once use the superpower to take a question from the other team if they are sure in the answer</p>	<p>«SIGNALLER» Can once use his right for mistake</p>



SNIPER

SAPPER

SIGNALLER

SCOUT



***КАРТОЧКИ
II ПОЛУГОДИЕ***

<p>When did the Civil War begin?</p>	<p>What was the reason for the Civil war?</p>	<p>What were the results of the US American Indian Wars?</p>
<p>Why did the threat of a new war appear in the world in the late 1930's?</p>	<p>What agreements prohibit the use of weapons?</p>	<p>What countries joined the Axis alliance?</p>
<p>What countries joined the Allies alliance?</p>	<p>What are the aims of a peacekeeping operation?</p>	<p>When did the Japanese make an attack on Pearl Harbor?</p>



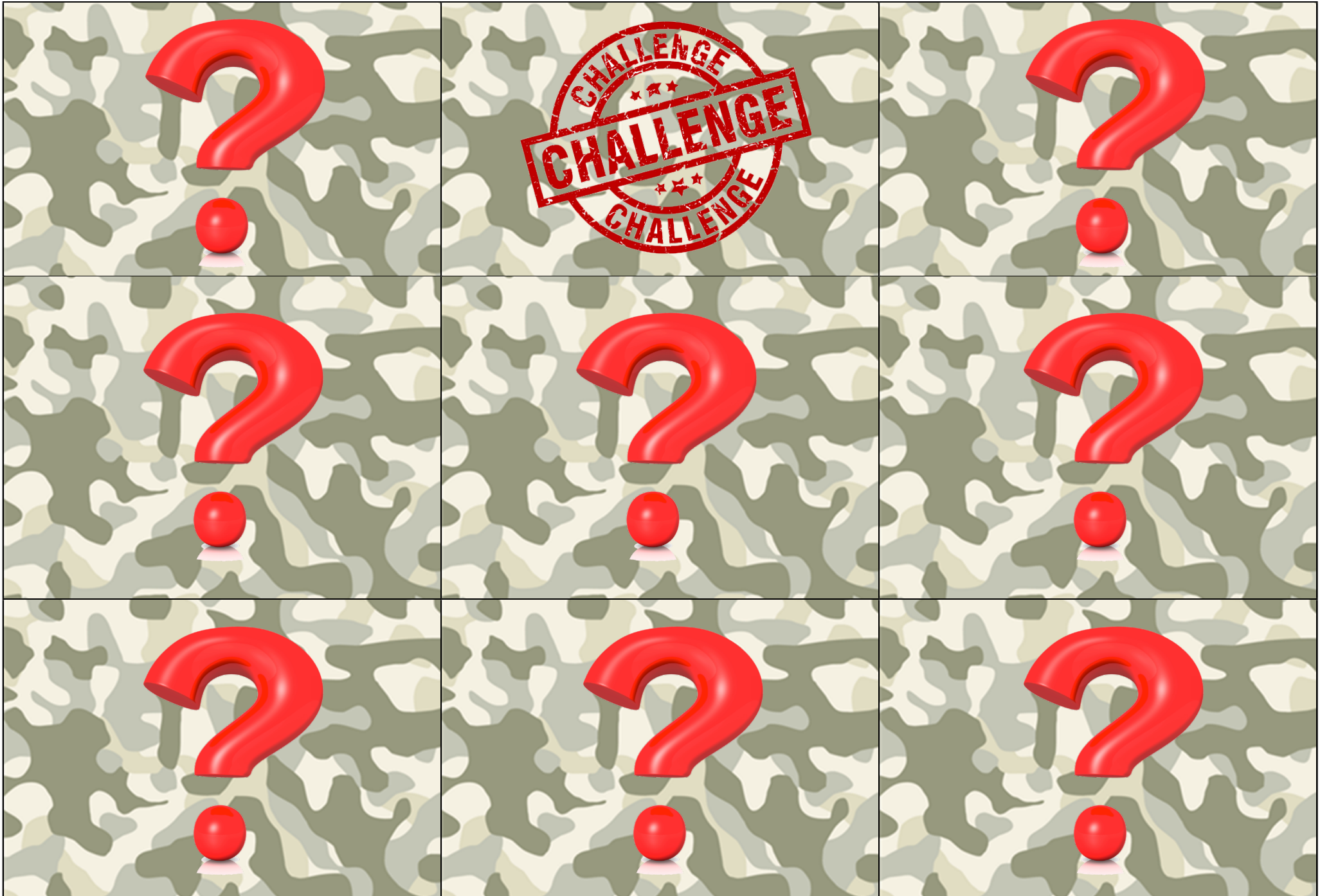
<p>Why did Americans receive a shock in April 1945?</p>	<p>What do UN peacekeepers provide?</p>	<p>Where was G. Washington born and what things did he learn to do when he was a boy?</p>
<p>What did G. Washington do during the Revolutionary War?</p>	<p>What events were called the Palmer Raids?</p>	<p>When did Washington become the first President of the US?</p>
<p>Where did Eisenhower serve in his early Army career?</p>	<p>What was the role of Eisenhower in the reduction of the strains of the Cold War?</p>	<p>What did Eisenhower concentrate on during his presidency?</p>



<p>When was the Air Battle of South Korea and who took part in it?</p>	<p>What are the key characteristics of terrorism?</p>	<p>What was the result of the first air combat between North Korean and the USAF aircraft during the Battle of Suwon Airfield?</p>
<p>What role did the Soviet MiG-15 Fagot play in the Korean conflict?</p>	<p>What are the types of terrorism?</p>	<p>What were the main advantages of the MiG-15?</p>
<p>What was the battle of Ap Bac?</p>	<p>Who were the main opposing sides in the Battle of Ap Bac?</p>	<p>When did the Persian Gulf War begin?</p>



<p>Where did the main battles of the Persian Gulf War take place?</p>	<p>What are the main periods of the US domestic terrorism?</p>	<p>Why did coalition forces achieve total air superiority during the Persian Gulf War?</p>
<p>What were the overwhelming technological advantages of the US-led coalition forces?</p>	<p>When did the Kosovo War begin?</p>	<p>What forces took part in the war?</p>
<p>What is the origin of the term «terrorism»?</p>	<p>What does the ideology "white supremacy" mean?</p>	<p>What kind of activity was the Ku Klux Klan involved in?</p>



<p>What happened on 11 September 2001?</p>	<p>What is the law of armed conflict in the IHL?</p>	<p>What phrases should you use when you finish your message?</p>
<p>What tasks have today's multidimensional peacekeeping operations?</p>	<p>What are the main goals of the humanitarian law?</p>	<p>What phrases should you use when you have understood the message?</p>
<p>What is the definition of international humanitarian law?</p>	<p>Why is it necessary to give the call sign of the unit you are calling first?</p>	<p>What phrases should you use if the call requires some actions?</p>



<p>What were the results of the Kosovo War?</p>	<p>What was the result of the Kosovo Liberation Army (KLA) attacks in 1998?</p>	<p>What is terrorism?</p>
<p>What phrases should you use when you want to get through with your emergency message?</p>	<p>How must a word be spelled if necessary?</p>	<p>What helicopters did the Army of the Republic of Vietnam (ARVN) forces use in the Vietnam War?</p>
<p>What was the result of the Persian Gulf War?</p>	<p>Why is the Battle of Bulge considered to be the largest land battle of the WWII in which the USA participated?</p>	<p>Why did the Spanish-American War begin?</p>



Questions/keys

Part I (1 полугодие)

The questions of the Upper Level

1. **Why did many Europeans from north-western countries come to the USA in the first half of the 19th century?**
During the first half of the 19th century, many people from north-western Europe began emigrating to the USA to get better opportunities, religious and political freedom.
2. **What song is wrongly considered to be the anthem of the USA?**
The song "America Beautiful".
3. **What holiday honours the American worker? When is it celebrated?**
On the first Monday in September Americans celebrate Labour Day, which honors the American worker.
4. **What did American colonies declare on the 4 of July 1776?**
The Independence from Britain.
5. **What is the executive branch responsible for?**
The executive branch administers the laws (sees to it that the laws are carried out, actually rules the country).
6. **What is the judicial branch of the government concerned with?**
The judicial branch interprets the laws and makes sure that new laws are in keeping with the Constitution.
7. **Why are soldiers of the 3d Infantry entitled to march with fixed bayonets?**
They march with fixed bayonets, commemorating the regiment's bayonet assault at the battle of Cerro Gordo on 18 April 1847 during the Mexican War.
8. **What does the daily routine start and end with?**
The daily routine starts with «reveille» and ends with "taps" or "lights out".
9. **When are the servicemen allowed to wear civilian clothing?**
When in an off-duty status or when engaged in games or sports.
10. **What is the difference between shoulder loop and shoulder board?**
A shoulder loop is soft and a shoulder board is hard.

The questions of the Basic Level

1. **What is the USA washed by?**
It's washed by the Pacific Ocean in the west and the Atlantic Ocean in the east, and the Gulf of Mexico in the south-east.
2. **What is the longest river in the USA?**
The Mississippi.
3. **What natural resources is the USA rich in?**
The United States of America is rich in coal, iron and oil. There are also deposits of silver and gold.
4. **What culture was the foundation of the US culture?**
The British culture was the foundation of the new nation's culture.
5. **In what period did many immigrants from the countries of southern and eastern Europe come to the USA?**
Between the 1870's and the 1930's many immigrants from Italy, Greece, Poland and Russia came to the USA.
6. **What official symbols of the USA can you name?**
The list of national symbols of the USA includes: 1 - national anthem, 2 - national flag, 3 - national bird, 4 - national flower, 5 - national tree, 6 - Great seal, 7 - currency, 8 - great seal and 9 - national motto.
7. **What are the official national colors of the US flag?**
Red, white, and blue.
8. **Why was the bald eagle chosen as the national symbol?**
The bald eagle was chosen for its majestic beauty, great strength, long life, and because it's native to North America.
9. **What is the national motto of the USA?**
"In God we trust".
10. **What is the Independence Hall famous for?**
The Declaration of Independence was adopted there.
11. **What have you known about the Statue of Liberty?**
It was presented by France. The statue was designed by Frederic Augusto Bartoldy. It is located in New York.
12. **Whom does the Memorial Day honor?**
On Memorial Day Americans honor the soldiers killed in war.

13. What traditional food is served in the USA on Thanksgiving day?

People make a big feast which traditionally includes roast turkey, a sweet sauce made of cranberries and a pumpkin pie.

14. What are the two main political parties of the USA?

The Democratic and the Republican.

15. Where is the capital of the USA situated?

In Washington DC.

16. What did the Nineteenth Amendment give the women of the USA?

The right to vote.

17. What is the main function of the Congress?

Congress's main function is to make laws.

18. Who makes up the President's Cabinet?

The department heads, or advisers make up the President's Cabinet.

19. Name the symbols of the Democrats and the Republicans?

Donkey and Elephant.

20. Who can veto a law passed by Congress?

The President.

21. What is the voting age in the USA?

At least 18.

22. How many justice are there in the Supreme Court?

9 justice.

23. What countries doesn't the USA have political relations?

Bhutan, Iran, North Korea and Syria.

24. What does the abbreviation NATO mean?

North Atlantic Treaty Organization.

25. What phenomenon is called esprit de corps?

When soldiers feel that they are part of a unit, they draw strength from the individuals who served before them.

26. What types of colleges does military education offer?

There are public and private colleges and universities that offer military educations.

27. What nominees can enter the military universities?

Nominees for these academies must be seventeen to twenty-three years old, unmarried and with no children. Candidates are usually nominated by members of Congress.

28. What kind of population do these schools have?

All of the academies have a co-ed student population.

29. What types of uniform do you know?

Service uniform (svc unif) - повседневная форма одежды; semidress uniform - парадно-выходная форма одежды; dress uniform - парадная форма одежды; field uniform (fld unif) - полевая форма одежды; work uniform - combat fatigue - рабочая форма одежды; battle dress uniform (BDU) - полевая форма одежды (для ведения боевых действий).

30. What military insignia do you know?

Insignia of grade, insignia of arm or service, wound chevrons, service stripes, bars are worn by all authorized servicemen on their government-issue clothing.

31. When does U.S. military history begin?

U.S. military history begins when the earliest English settlers arrived in a dangerous New World. English settlers developed a civilian militia in each colony.

32. Why did English settlers begin developing a civilian militia in each colony?

To protect themselves from unfriendly Indians.

33. Who did the Americans fight in the War for the Independence with?

With the British.

34. What wars did the US States fight during the Post-Revolutionary Era?

The Quasi-War (1798-1802), which was an outgrowth of the French Revolution; the Barbary Wars (1791-1815) with North African states; and the War of 1812.

35. What is "military alphabet"?

The military alphabet uses some code words to assign English words in alphabetical order.

36. Why was the military alphabet invented?

Military alphabets help to avoid confusion in communicating.

37. What is the name of the mountain devoted to four American presidents?

Mount Rushmore.

38. Who was the first president of the USA?

George Washington.

Part II (2 полугодие)

The questions of the Upper Level

1. What agreements prohibit the use of weapons?

1) Convention on anti-personnel mines 2) Biological Weapons Convention 3) Convention on Certain Conventional Weapons 4) Chemical Weapons Convention

2. What are the aims of a peacekeeping operation?

The aims of a peacekeeping operation are providing peace support to help countries make the difficult, early transition from conflict to peace.

3. What do UN peacekeepers provide?

UN peacekeepers provide peace support to help countries make the difficult, early transition from conflict to peace.

4. What events were called the Palmer Raids?

A spate of bombings in 1920 gave rise to the infamous Palmer Raids, a series of mass arrests of Americans and other origins.

5. What are the key characteristics of terrorism?

- The act is politically inspired.
- The act involves violence.
- Terrorism is symbolic; the goal is to communicate a political message, not defeat the enemy.
- The victim(s) of an attacks and the audience are not the same.
- Deliberate targeting of non-combatants is an essential part of any terrorist act.

6. What are the types of terrorism?

- State terrorism.
- Religious terrorism.
- Right-Wing terrorism.
- Left-Wing terrorism.
- Pathological terrorism.
- Issue Oriented terrorism.
- Separatist terrorism.
- Narco-terrorism.

7. What are the main periods of the US domestic terrorism?

The Early Republic, Post-Civil War terrorism, 1920s, 1980s, 21st century this is the main periods of the US domestic terrorism.

8. What was the result of the Kosovo Liberation Army (KLA) attacks in 1998?

In 1998, KLA attacks targeting Yugoslav authorities in Kosovo resulted in an increased presence of Serb paramilitaries and regular forces.

9. What were the results of the Kosovo War?

The war ended with the Kumanovo Treaty, with Yugoslav forces agreeing to withdraw from Kosovo to make way for an international presence and KLA was disbanded.

10. What is terrorism?

Terrorism is a violent act intended to create fear. It is done for a religious, political, or ideological goal. It targets the safety of civilian people.

11. What helicopters did the Army of the Republic of Vietnam (ARVN) forces use in the Vietnam War?

The ARVN forces used in this military operation CH-21 helicopters.

12. What was the result of the Persian Gulf War?

The US, Britain and France declared and maintained no-fly zones in northern and southern Iraq. Military intervention resulted in dissolution of country, humanitarian disaster and destabilization of the surrounding region.

13. Why is the Battle of Bulge considered to be the largest land battle of the WWII in which the USA participated?

More than a million men fought in the battle: 600000 Germans, 500000 Americans and 55000 British.

14. Why did the Spanish- American War begin?

The war began after Spain rejected American demands that Spain resolved the Cuban fight of independence peacefully.

The questions of the Basic Level

1. **When did the Civil War begin?**
The Civil War began on April 12, 1861.
2. **What was the reason for the Civil war?**
Nobody knows what exactly started the war. Many people think that it was disagreement about slavery.
3. **What were the results of the US American Indian Wars?**
The American military got experience in using the guerilla-style tactics.
4. **Why did the threat of a new war appear in the world in the late 1930's?**
The threat of new war appear because the governments of Germany, Italy and Japan were trying to gain control of other lands.
5. **What countries joined the Axis alliance? What countries joined the Allies alliance?**
Italy, Japan and Germany joined the Axis. Great Britain, France and the Soviet Union joined the Allies.
6. **When did the Japanese make an attack on Pearl Harbor?**
On December 7, 1941.
7. **Why did Americans receive a shock in April 1945?**
In April 1945 President Roosevelt died.
8. **Where was G. Washington born and what things did he learn to do when he was a boy?**
He was born in Virginia. George learnt to ride a horse, to hunt, shoot, sail and swim.
9. **What did G. Washington do during the Revolutionary War?**
He was a Commander-in-Chief of the Colonial Army during the Revolutionary War.
10. **When did Washington become the first President of the US?**
On April 30, 1789.
11. **Where did Eisenhower serve in his early Army career?**
Eisenhower received an appointment to the West Point. In his early career, he excelled in staff assignments, serving under Generals John J. Pershing, Douglas MacArthur and Walter Krueger.
12. **What was the role of Eisenhower in the reduction of the strains of the Cold War?**
In 1953, the signing of a truce brought an armed peace along the border of South Korea.
13. **What did Eisenhower concentrate on during his presidency?**
Eisenhower concentrated on maintaining world peace.
14. **When was the Air Battle of South Korea and who took part in it?**
It was an air campaign early in the Korean War occurring from June 25 to July 20, 1950 between the air forces of North Korea and South Korea.
15. **What was the result of the first air combat between North Korean and the USAF aircraft during the Battle of Suwon Airfield?**
7 of 13 North Korean aircraft were destroyed.
16. **What role did the Soviet MiG-15 Fagot play in the Korean conflict?**
The fast, heavily armed MiG outflung the American F-80 and British Gloster Meteors, posing a real threat to B-29 Superfortress bombers even under fighter escort.
17. **What were the main advantages of the MiG-15?**
It was fast heavily armed and had swept wing.
18. **What was the battle of Ap Bac?**
The Battle of Ap Bac was the first battle of the Vietnam War in which the US troops were involved.
19. **Who were the main opposing sides in the Battle of Ap Bac?**
The South Vietnamese Army 7th Division supported by Americans and 2 Viet Cong companies (Coys) were the main opposing sides in the Battle of Ap Bac.
20. **When did the Persian Gulf War begin?**
In August 1990.
21. **Where did the main battles of the Persian Gulf War take place?**
The main battles were aerial and ground combat within Iraq, Kuwait and bordering areas of Saudi Arabia.

22. Why did coalition forces achieve total air superiority during the Persian Gulf War?

Iraqi anti-aircraft weapons were crippled.

23. What were the overwhelming technological advantages of the US-led coalition forces?

US-led coalition forces had stealth aircrafts and infrared sights.

24. When did the Kosovo War begin?

28 February 1998 the Kosovo War began.

25. What forces took part in the war?

The forces of the Federal Republic of Yugoslavia and the Kosovo Albanian rebel group.

26. What is the origin of the term «terrorism»?

"Terrorism" comes from the French word "terrorisme", and its origin dates back to 1793-1794.

27. What does the ideology "white supremacy" mean?

White supremacy means- ideology, which means that white Protestant Christians are superior to other ethnicities and races.

28. What kind of activity was the Ku Klux Klan involved in?

The Ku Klux Klan grew out of this period, using a variety of means to terrorize African Americans.

29. What happened on 11 September 2001?

The September 11, 2001 Al-Qaeda attacked the towers in NY by crashing 2 airplanes into them.

30. What tasks have today's multidimensional peacekeeping operations?

Today's multidimensional peacekeeping operations support the

organization of elections, protect and promote human rights and assist in restoring the rule of law.

31. What is the definition of international humanitarian law?

International humanitarian law is a set of rules which seek to limit the effects of armed conflict.

32. What is the law of armed conflict in the IHL?

Its fundamental rules are binding on all states.

33. What are the main goals of the humanitarian law?

The main goals are to maintain peace, to protect the human being in a just order and to promote social progress in freedom.

34. Why is it necessary to give the call sign of the unit you are calling first?

Because it will alert the addressee to focus on the incoming message.

35. What phrases should you use when you finish your message?

You should use «clear», «over», «out».

36. What phrases should you use when you have understood the message?

You should use «copy», «received», «roger» or «acknowledged».

37. What phrases should you use if the call requires some actions?

You should use «winco» or «will comply» and «roger».

38. What phrases should you use when you want to get through with your emergency message?

You should use «break, break».

39. How must a word be spelled if necessary?

Whenever a word must be spelled, you may use NATO code words for each letter.







Game Legend

Cadets! Your summer military field practice is about to finish. You dug trenches, showed your accuracy in shooting, demonstrated your strength, bravery and agility during sport competitions.

Today is the final part – the test of your military country studies knowledge.

A challenging route is ahead! You will answer lots of different questions that will check the depth of your knowledge.

On the way you will come across the following signs:

-  a question of a Basic Level (you can get 2 points for the full correct answer)
-  a question of an Upper Level (you can get 4 points for the full correct answer)
-  a question where you can choose the level yourself (you can get 4 or 2 points for the full correct answer)
-  a bonus "Move 2 spaces forward"
-  a penalty "Move 2 spaces back"
-  a penalty "Miss a turn"

Before the game starts, the teams can choose a «class»: «SNIPER», «SAPPER», «SIGNALLER», «SCOUT». Each class has its own superpower which can be used only once during the game. «SNIPER» can once use the superpower to jump 2 spaces forward;

«SAPPER» can once use the superpower to cancel a space like «miss your turn» or «go back 2 spaces»;

«SIGNALLER» can once use his right for mistake

«SCOUT» can once use the superpower to take a question from the other team if they are sure in the answer.

Attention!!!

You can get extra points answering the questions if the 2 team fails to answer or answers incorrectly.

1 point for a Basic Level question

2 points for an Upper Level question

The team that manages to get to the FINISH first gets a prize – extra 3 points. As soon as one of the teams reaches the FINISH the game stops. The Game master calculates the points and announces the winner (The team with the highest score), and gives the main prize – the Military Quiz Kid Cup.

Good Luck!