

## ПАСПОРТ ИГРЫ «ЭКОЛОГИЧЕСКИЙ СООБРАЖАРИЙ»

**Авторы игры:** Дягилева Дарья Михайловна, воспитатель МАДОУ-Детский сад №428 «Золотая рыбка», Натфулина Елена Фаильевна, воспитатель МАДОУ-Детский сад №428 «Золотая рыбка»

**Цель игры:** первому заполнить гусеницу, собрав все цвета игрового поля.

### **Задачи:**

*Образовательные:*

- формировать представление детей о природе Урала, о его животном и растительном мире, о природных явлениях и о Красной Книге Урала.

*Развивающие:*

- закреплять умение детей ориентироваться на плоскости;
- способствовать умственной и речевой активности;
- развивать интерес к дидактическим играм, вызывать желание играть;
- развивать психические процессы: память, внимание, мышление, логику;

*Воспитательные:*

- воспитывать волю, усидчивость, целеустремленность к победе.

**Возрастная категория:** от 4-х лет

**Количество играющих:** от 2-х до 4-х человек

**Время игры:** от 20 минут.

### **Предварительная работа:**

Беседы о животных, растениях Урала, об экологии Урала, о Красной Книге Урала, о природных явлениях; рассматривание иллюстраций; просмотр обучающих видеороликов; поход на Экотропу; чтение худ. литературы; наблюдения в природе.

### **Оборудование:**

Игровое поле - 1 шт.

Кубик – 1 шт.

Фишки – 4 шт.

Карточки с вопросами – 100 шт.

Разноцветные кружочки на липучках – 30 шт.

Карточка для сбора цветов – 4 шт.

## ОПИСАНИЕ ИГРЫ «ЭКОЛОГИЧЕСКИЙ СООБРАЖАРИЙ»

### *Что за игра?*

«Экологический соображарий» — это великолепное интеллектуальное развлечение. Суть игры состоит в быстром перемещении по игровому полю и получению задач: чем точнее и правильнее вы даёте ответы на вопросы викторины, тем больше ваши шансы на выигрыш.

### *Для кого?*

Игра отлично подойдёт как для развития детей в образовательных учреждениях, так и для того, чтобы приятно провести вечер дома в уютной семейной компании. «Экологический соображарий» отличается от других игр-викторин достаточно «заковыристыми» и очень простыми, на первый взгляд, интересными логическими вопросами, карточки с вопросами также могут дополняться, поэтому в неё можно играть очень долго, встречая каждый раз на своём пути все новые и новые задачи для решения.

*О чем?*

«Экологический соображений» помогает изучить и глубже понять следующие **тематики**:

Растительный мир Урала;

Животный мир Урала;

Красная Книга Урала;

Эковопрос;

Природные явления.

Для победы в «гонке» необходимо правильно отвечать на вопросы каждой категории.

## ПРАВИЛА ИГРЫ

Первому собрать гусеницу из кружочков 5-ти цветов, каждый цвет которой соответствует темам.

*Подготовка к игре*

1. Каждый игрок выбирает себе фишку и ставит её в середину поля, на зелёный кружок. (фишками в данной игре являются герои Эколята-дошколята и защитники природы: Ёлочка, Шалун, Тихоня и Умница);
2. Рассортируйте карточки с вопросами по цветам, поверните тыльной стороной кверху и положите их стопкой .....
3. Каждый игрок берёт себе пустые, незаполненные карточки с гусеницей, которая будет заполняться в ходе игры.
4. Бросайте кубик чтобы решить, кто будет ходить первым. Тот, кто выкидывает больше всего очков, ходит первым.

*Когда подошел ваш ход*

1. Бросьте кубик.
2. Выполните перемещение. Ходить можно ровно на столько ходов, сколько показывает кубик. Ходить можно в любом направлении.
3. Когда вы оказываетесь на поле, отвечайте на вопрос!
4. Один из других игроков берет первую карту в колоде и прочитывает вслух вопрос, цвет которого соответствует цвету поля. Каждый цвет соответствует одной категории. Ответы на вопросы напечатаны там же, где и вопрос, но в перевёрнутом виде. Если во время игры вы оказываетесь на центральном поле, вы можете выбрать вопрос любой из категорий.

*Перемещение по доске*

В начале игры игроки двигаются в направлении от центра, вдоль любой из спиц колеса. Достигнув кругового периметра, можно двигаться в любом направлении. Внимательно планируйте свое передвижение, чтобы попадать на наиболее подходящие вам поля.

Запрещается менять направление движения на противоположное во время одного и того же броска кубика. Например, если вы выбросили «5», нельзя пройти на три поля по часовой стрелке, а затем на два против часовой стрелки. Однако при следующем броске вы можете изменить направление и пройти в противоположную сторону той, в которой перемещались в предыдущий ход.

На диаметрально противоположную сторону доски можно попасть, пересекая доску по спицам. Нескольким игрокам не запрещается оказываться на одном и том же поле одновременно.