

Настольная семейная игра

«Искитимский краевед»

Цель игры:

-формирование нравственно – патриотических качеств у старших дошкольников через знакомство с родным городом Искитим - малой Родиной.

-сплочение семьи при помощи настольной игры, создание доброжелательной, непринужденной атмосферы.

Задачи:

-расширить и закрепить знания о городе Искитиме Новосибирской области;

-развивать познавательную активность и социально-коммуникативные навыки;

-развивать внимание, память, зрительное восприятие, пространственное мышление и саморегуляцию;

-воспитывать любовь к малой Родине-городу Искитим;

-воспитывать эмпатию, доброжелательные отношения друг к другу, как основу здорового климата в семье.

В игре могут принимать участие от 2 до 6 игроков.

Оборудование:

-фишки для игроков по количеству участников, игровое поле, кубик с точками, 23 конверта с заданиями.

Ход игры:

Настольная семейная игра «Искитимский краевед» состоит из игрового поля с изображением городских пейзажей. На игровом поле при помощи желтых кругов указан путь путешествия от первоначальной точки «Старт», до «Финиша». Во время пути игрокам встречаются еще красные круги «Светофор» и круги где нарисован знак вопроса. «Светофор» означает – пропусти ход. А круг со знаком вопроса – выполни задание. Задания находятся в одинаковых конвертах, игрок имеет право выбрать любой конверт. Задания в конвертах разнообразные. Это и вопросы по краеведению города Искитима, разрезные картинки с изображением городских достопримечательностей, карточки с фотографиями города по модели игр «Четвертый лишний» и т.д. В каждом конверте есть задание для взрослых в виде написанного вопроса и для детей с фотографиями города Искитима. Это сделано для того, чтобы не читающие дошкольники могли организовать игру и

без помощи взрослых. По условиям игры, если ответ на задание в конверте был дан не верно, игрок делает три шага назад на игровом поле. Но следующий игрок, который знает, ответ на не отвеченный вопрос получает право дополнительного внеочередного хода. Выигрывает тот, кто придет к финишу первый, пройдя все испытания.

Желаем успеха!

Описание заданий в конвертах.

К игре прилагается **23 одинаковых конверта** с заданиями. По условиям игры, если ход выпадает на круг с знаком вопроса, игрок выбирает любой конверт!

Количество конвертов для игры	Задания и вопросы
1 - конверт	Разрезная картинка – собери и назови, что это за место? (Наш детский сад)
6 - конвертов с карточками, где размещены фотографии разных мест города Искитима и одна фотография не нашего родного города.	«Четвертый лишний» - исключи лишнюю фотографию и объясни почему?
8 - конвертов с загадками о значимых объектах города (<i>музей, детский сад, почта, магазины, пожарная часть, больница, школа, ж/д.вокзал</i>).	В каждом из этих конвертах находится три фотографии с изображением разных городских мест, надо угадать загадку и выбрать правильно фотографию с ответом на нее.
<p>8 – конвертов с вопросами.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Что изображено на гербе города Искитима, объясни значение символов герба; 2. Какой памятник был открыт 9 мая 1981 года на Комсомольской площади города Искитима? (<i>Мемориал воинам-освободителям</i>); 3. Как называется целебный родник, который находится в микрорайоне Ложок города Искитима? (<i>Святой источник</i>); 4. На какой реке расположен город Искитим? (<i>река Бердь</i>); 5. Как называется центральная площадь города Искитим? (<i>Комсомольская площадь</i>); 6. Как называется место в городе Искитиме, где собраны редкие вещи и предметы искусства? (<i>городской</i> 	В конверт к каждому вопросу для детей прилагаются наборы фотографий, где надо найти изображение того городского места которое соответствует ответу на вопрос.

краеведческий музей);

7. Какие транспортные вокзалы и станции расположены в городе Искитим? (*Железнодорожный вокзал и автостанция*);
8. Чье имя носит центральный парк культуры и отдыха города Искитима? (*парк имени Ивана Васильевича Коротеева -нашего земляка, советского пограничника, погибшего во время советско-японского приграничного конфликта в 1936 году*).