

Мастер-класс по созданию настольной игры-ходилки по родным местам.

*Семенчук Людмила Анатольевна - воспитатель
МБОУ «Знаменская СОШ» Орловского муниципального округа
отделение по дошкольному образованию №4*

Настольная игра-ходилка, основанная на изображениях малой родины дошкольников, может стать эффективным средством в нравственно-патриотическом воспитании детей. Каждый человек хорошо знает практически каждую улицу родного города или поселка, с которыми у него будут связаны различные воспоминания. Именно это и закладывается в любовь к своему краю.

В своей подготовительной группе я реализовала настольную игру-ходилку «Прогулка по родному поселку Знаменка». Дети с удовольствием принимали участие в игре, радовались, когда приходилось заходить «в гости» к какому-нибудь сверстнику из нашей группы по его домашнему адресу проживания. А те, к кому дети «заходили в гости», радостно приглашали покататься на велосипеде, сыграть в игру за компьютером и многое другое. Поэтому данная игра помогала детям и в коммуникации, проявлении дружелюбия друг к другу, гостеприимства. На бумажной основе игры была изображена карта родного поселка с улицами, на которых проживали дети нашей группы, с различными общественными учреждениями, которые дошкольники узнавали и делились своими историями, связанными с ними, а если кто-то раньше не видел эти здания, то мог узнать о них и расширить свой кругозор о поселке.

Для создания игры-ходилки потребуется ватман размером А2. Из «Яндекс Карт» необходимо будет сделать скрины улиц, на которых находится детский сад, ближайшая к нему школа, дома дошкольников группы по их адресу проживания. Расстояния между необходимыми объектами можно фиксировать без приближения, а нужные здания приблизить по картам-панорамам, используя на карте пиктограммы в виде воздушных шаров. Из всех полученных скриншотов выбрать нужные, распечатать и приклеить на ватман, сопоставляя нужные улицы и маршруты для хождения фишек по ним во время игры. Дома дошкольников помечаем на карте, приклеивая на них фото проживающего там ребенка, такие здания, как детский сад, школа, почта, магазины, ветклиники, аптеки и тому подобное, также помечаем на ватмане их фотографиями. Стартом в игре выбираем детский сад, а финишем школу, так как группа уже подготовительная им в скором времени предстоит перейти в школу. Между этими объектами необходимо выбрать основной маршрут, но так, чтобы от него можно было сделать дополнительные маршруты по адресам детей, если фишка останавливалась на определённой метке. На основном маршруте кружки пронумерованы цифрами, чтобы было видно нужное направление, а дополнительные маршруты помечены кружками со стрелками, указывающими необходимое направление движения.

Дополнением к карте родного поселка я сделала отдельные карточки. На каждой из них есть фотография общественного учреждения, которая есть и на карте только в маленьком виде. Рядом с ней находятся картинки с подписанными профессиями,

задействованными в этой организации. Дошкольники сами находили нужную карточку и называли, а также и читали название профессии, могли рассказать то, что знали о



ней. Если кто-то что-то еще не знал, то дошкольники помогали друг другу, подсказывали, что также расширяло их представления о профессиях родного края.



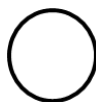
Правила настольной игры-ходилки «Прогулка по родному поселку Знаменка»:

В игре могут участвовать от 2 до 6 игроков.

Нужно поставить фишки на «**Старт. Детский сад**». Игроки ходят по очереди. В свой ход игрок бросает кубик и переставляет свою фишку вперед на кружок с цифрой ровно на столько шагов, сколько выпало очков на кубике. Если игрок попадает на **кружок с ладошкой**, то он должен «зайти в гости» к ребенку (его фотография будет располагаться на карте в месте его проживания в поселке), двигается игрок по кружкам со стрелками, которые покажут направление к нужному адресу. Если игрок попадает на **красный кружок**, то пропускает один ход; если на **зеленый кружок**, то делает один дополнительный ход. Когда игрок, двигаясь по карте поселка, останавливается рядом с фотографией учреждения, то необходимо воспользоваться карточками с профессиями этого учреждения. Игрок не сможет двигаться дальше, пока не назовет учреждение и все профессии, изображенные на карточке. Выигрывает тот, кто первым доберется до «**Школы. Финиш**».



- зайти в гости ➡ «стрелочкам»



- пропустить один ход



- дополнительный ход