

на 2-ом кубике. Ответом на этот вопрос служит слово, начинающееся с этой буквы. Если на секторе написана буква, с которой не может начинаться никакой ответ (например, «Ъ»), то команда (игрок) получает сюрприз-задания.

В случае верного ответа команда (игрок) закрепляется на этом секторе и ходит дальше. Если ответ команды неверен, то её фишка возвращается на предыдущий сектор (тот, на котором она была ранее), и ход переходит к следующей команде (игроку). Команда может **3 раза** пользоваться помощью группы поддержки. Если ответ правилен, то команда делает следующий ход.

В случае, если фишка команды попадает на специальную клетку, то с этой фишкой происходит действие, зависящее от типа клетки. Это может быть:

- возврат к началу игры (**Огонь**) и пропуск хода (**Слава**);
- отход назад на удвоенное количество очков (**Рак**);
- отход назад на 10 шагов (**Чёрная кошка**);
- право передвинуться ещё раз на число очков, указываемое кубиком (**Удача**);
- право передвинуться ещё на два (**Подкова**), пять (**Подарок**) шагов.

При подходе к финишу команда (игрок) должна выбросить ровно столько очков, чтобы точно попасть на последний сектор. Больше количество очков не засчитывается, и команда (игрок) должна ответить на блиц-вопросы (**Общая эрудиция**). Количество блиц-вопросов равно количеству лишних шагов.

Победившей считается та команда (игрок), которая первой достигнет последнего сектора, т.е. пройдёт весь **Алфавит**, ответив правильно на вопросы.

В основу легла идея телеигры «Алфавит» на канале ТВЦ
модифицировала идею старший воспитатель
МДОАУ «Детский сад № 221 «Сказка» г. Орска»
Карпачева Татьяна Анатольевна (тел. 89123529158)



Цель: Закрепить в игровой форме и образным языком ключевые понятия российских традиционных духовно-нравственных ценностей.

Формат игры: напольная игра-бродилка

Оборудование для игры:



• **Алфавит (игровая дорожка)**

- каждая буква (сектор) выполнена в виде круглого диска (ЛДФ) диаметром 300 мм., которые можно соединить между собой при помощи шнурков;

- 33 буквы (диски) из них: 28 букв синего цвета, 5 букв (Ё, Й, Ъ, Ы, Ь) зеленого цвета.

- специальные диски (сектора):

1. Желтые сектора — Игрок может перейти на указанные сектора вперед:

- **Удача** — очки удваиваются, игрок идет вперед. Например: если игроку выпало «6» и он попал на эту клетку, то он идет на 12 клеток вперед. **Подкова** — на 2 клетки вперед. **Подарок** — на 5 клеток вперед.

2. Красные сектора — Игрок может вернуться назад, пропустить ход или вернуться на старт.

- **Слава или «Медные трубы»** — пропуск хода. **Огонь** — игрок возвращается на старт. **Рак** — очки удваиваются, но отбрасывают игрока назад. Например: если игроку выпало «3» и он попал на этот сектор, то он вынужден уйти на 6 шагов назад. **Чёрная кошка** — на 10 шагов назад.

Если игрок встаёт на буквы Ё, Й, Ъ, Ы, Ь, то ему будет предложен, при отсутствии вопроса на выпавшую букву, сюрприз-задания.

• **2 игровых кубика:**

- 1-ый игровой кубик (200x200x200 мм.) с нанесёнными на его стороны числами от 1 до 6;



- 2-ой игровой кубик (200x200x200 мм.) с

символическими изображениями категорий (тем) заданий на сторонах кубика.

1 категория «Я гражданин и патриот своей страны»

2 категория «Традиции, обычаи и народные промыслы родной страны»

3 категория «Оренбургье-край родной и любимый»

- **Фишки(конусы)** по количеству играющих (индивидуальные или по одной на каждую команду) 3 любых цвета;
- **Мультимедийный проектор, магнитофон, ноутбук;**
- **Сюрприз-задания:** Кроссенсы, синквейн-загадки, видео-вопросы.

Правила игры:

В игру можно играть как индивидуально, так и командам, например: семейными (3 человека), групповыми (2-3 педагога) и т.п.

В групповой комнате (или каком-то другом помещении) выкладывается «Алфавит» (игровая дорожка), дошкольники могут связать по порядку все буквы (развитие мелкой моторики).

Каждую команду (игрока) представляет фишка на игровой дорожке. Дорожка состоит из последовательности дисков (секторов). Большинство секторов содержат какую-либо букву русского алфавита. Есть также специальные сектора.

Начинают все фишки перед первым сектором.

Игрок встает на «старт» (перед игровой дорожкой) и бросает 1-ый кубик с цифрами, который определяет количество шагов, необходимых ему сделать (число очков на верхней стороне кубика указывает, на сколько секторов передвигается фишка команды), затем бросает 2-ой кубик, определяя категорию (тему) вопросов. Если фишка попадает на букву, то команде задаётся вопрос из темы, которая выпала

