

Конкурс-игра

образовательно-патриотическое
пособие для старших
дошкольников,
педагогов и родителей

Алфавит «Разговор о важном»



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 «Оренбуржье-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 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)

