

Настольная игра (ходилка) «Путешествие муравья»

Макаренко Алёна Анатольевна,
воспитатель первой квалификационной категории
МАДОУ «ДС № 17 г. Челябинска»

(5-6 игроков) Оборудование:

фишки, кубик с точками, игровое поле.

Наверное, найдется немало людей, которые хоть раз не останавливались возле муравейника, завороженные таким далеким и в то же время близким нам миром этих удивительных насекомых.

Так и наши дети, во время прогулки увидели муравьев. Реакция детей была неоднозначной. Некоторые дети выразили радость и интерес, другие – предложили уничтожить муравьев. В ходе беседы с детьми, выяснилось, что знания о насекомых очень маленькие. Таким образом, возникла проблема «*Нужны ли муравьи? Польза или вред они приносят?*».

В наше время, данная проблема актуальна, так как сейчас очень много муравьев и муравейников уничтожаются людьми, не думающими о последствиях. Поэтому очень хотелось, чтобы смотря на муравьев, наши дети проявляли уважение, как к насекомым, приносящим большую пользу природе и человеку.

Цель игры: расширить знания детей о муравьях.

Задачи:

1. Развивать познавательный интерес в игре к миру муравьев, поощрять любознательность и исследовательскую деятельность о жизни муравьев, их строении, способах передвижения.
2. Развивать творческие способности в продуктивных видах деятельности.
3. Воспитывать бережное отношение к природе.

Ожидаемый результат:

- ✓ Бережное отношение детей к природе, в частности к муравьям
- ✓ Развитие познавательной активности, любознательности

Описание игры

Ведущий-педагог. Однажды муравьишко оказался далеко от дома. Надо помочь ему добраться до своего муравейника. *Первым ход сделает тот*, кто ответит на вопрос: «Почему муравей может уйти далеко от дома?» (Ответ: в поисках пищи.) *Вторым ход сделает тот, кто ответит на вопрос:* «Как называются такие муравьи?» (Ответ: рабочие муравьи.)

Очерёдность хода остальных игроков устанавливается с помощью кубика.

Если фишка попадает на **синий кружочек**, то игрок делает переход хода по стрелке (назад). Если на **жёлтый кружочек** – переход хода по стрелке (вперёд). Если на **красный кружочек** – получает вопрос от ведущего, если не ответил - пропускает ход (ведущий может обсудить правильный ответ со всеми).

Ход игры:

1-й ход: игроки бросают кубик и перемещают свою фишку на то количество кружочков, сколько точек указано на стороне кубика.

2-й ход (призовой): сначала игрокам задаётся вопрос: «Посмотрите, муравьишка встретил ежа. Может ли он тоже жить в муравейнике?» (Ответ: нет) Тот, кто правильно ответил, имеет право **внеочередного** хода.

Игра продолжается по очереди.

Сделав несколько ходов и дойдя до воды (педагог сам определяет место остановки, как только фишки игроков выстроются ближе к ручью.), ведущий задаёт вопрос: «Любят ли муравьи воду?» (Ответ: нет, при намокании муравейника они выносят всё наружу и просушивают.) Тот, кто правильно ответил, имеет право внеочередного хода.

Если фишка игрока попала на красный кружок, то ведущий задаёт вопрос:

«Медведь – муравью враг или друг?» (Ответ: скорее враг, муравьи остерегаются медведей.) Если красный кружок около жука, то ведущий задаёт вопрос: «Жуки – муравью враги или друзья?» (Ответ: некоторые жуки являются врагами, т.к. поедают яйца муравьёв.)

Побеждает тот, кто первым дойдёт до финиша.



