

**Всероссийский конкурс для педагогов дошкольных  
образовательных учреждений  
«Это мой город, это мой мир!»  
Номинация «Прогулки по родному городу»**

**МАДОУ детский сад № 126,**

**Академический район**

**Команда «Три кота»**

Музафаров Шамиль, 6 лет

Музафаров Хасан, 5 лет

Музафарова Самира, 12 лет

**Воспитатель: Тищенко Марина Николаевна**



**2026 год**

# Игра «По улицам Академического»



**Цель игры:** познакомить участников с особенностями и достопримечательностями Академического района, а также развить навыки ориентирования на местности и командной работы

## **Задачи:**

1. Ознакомить участников с основными объектами Академического района
2. Расширить знания о местном сообществе и инфраструктуре района
3. Развивать навыки ориентирования, наблюдательности и логического мышления
4. Поощрять командное взаимодействие и коммуникацию

# Правила игры

Игроки перемещают свои фишки по игровому полю, выполняя задания и преодолевая препятствия, стремясь первыми достичь финиша.

## Ход игры:

Каждый игрок в свою очередь совершает следующие шаги:

1. Бросает кубик.
2. Перемещает свою фишку ровно столько клеток вперёд, сколько выпало очков на кубике.
3. Если игрок попадает на специально выделенную клетку, он обязан выполнить условия клетки


**Задания:** расскажи о достопримечательности, изображенной на карточке.  
(рассказ-подсказка с обратной стороны каждой карточки)

4. Первый игрок, достигший финишной линии, объявляется победителем.

 - ход вперед

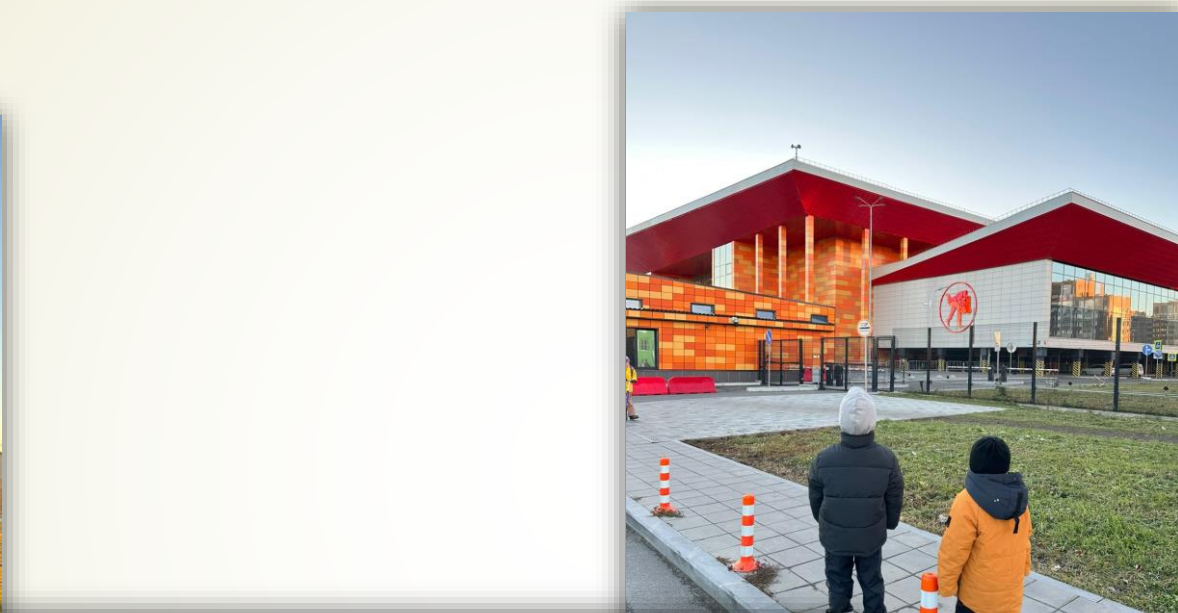
 - игрок снова бросает кубик и двигается дальше

 - ход назад

 - пропусти ход, выполни

# 1. Подготовительный этап проекта

## 1. «Прогулки по Академическому району»



2. Выбор концепции игры: путешествие по району

3. Разработка сценария игры

4. Составление списка необходимых материалов:

- Бумага, картон, краски, карандаши, фломастеры.
- Ножницы, клей, линейка.
- Фишки, кубики (можно использовать готовые или сделать самостоятельно).



## II. Основной этап: создание игры

### 1. Создание игрового поля:

- Нарисовать карту Академического района с основными улицами и достопримечательностями
- Разметить игровое поле на секторы
- Обозначить стартовую и финишную точки.

### 2. Разработка карточек:

- Карточки с заданиями

### 3. Создание фишек:

- Фишки могут быть в виде символов Екатеринбурга (например, памятник основателям города, герб города, известные здания).
- Можно использовать готовые фишки или сделать их самостоятельно из картона, пластилина и т.д.





#### 4. Написание правил игры:

- Четко и понятно изложить правила игры.
- Описать цели и задачи игроков.
- Объяснить, как перемещаться по игровому полю.
- Описать, как использовать карточки.
- Определить условия победы.

## 5. Оформление игры:

- Придать игре яркий и привлекательный вид.
- Использовать символику района.
- Сделать игру удобной и понятной для игроков.



### III. Заключительный этап: презентация игры

- Организовать презентацию игры для других детей, педагогов, родителей.
- Рассказать о процессе создания игры.
- Провести демонстрационную игру.
- Подготовить буклеты с правилами игры.



## Результат игры:

Этот проект позволит детям не только узнать больше о своем родном районе, но и развить творческие способности, навыки работы в команде и умение решать проблемы.  
Удачи!



# Фрагмент игры в группе (видео)





Спасибо за внимание!