

**Городская интеллектуальная игра – викторина  
«Охотники за открытиями - 2024»**

***Настольная игра – ходилка «ЗМЕЙКА»***

**Цель:** Уточнить и систематизировать знания о змеях. Первым добраться до финиша игры, преодолевая препятствия.

**Задачи:**

Развивающие:

Развивать познавательный интерес к изучению пресмыкающихся;  
Обогатить и активизировать словарный запас, развить связную речь, воображение, умение взаимодействовать друг с другом;  
Развивать коммуникативные навыки: умение задавать вопросы и отвечать полным предложением;

Образовательные:

Познакомить учащихся с интересными фактами из жизни змей;  
Закрепить знания о видах змей и их обитание на Урале.

Воспитательные:

Прививать интерес к изучению живой природы;  
Прививать бережное отношение к живым существам;

**Что нужно для игры:**

Игровое поле – 1 шт;

Фишки «Игрок» – 6 шт;

Игральный кубик – 1 шт;

Коробочка желтого цвета (набор заданий для варианта игры № 1. «Змейка» (предусмотрена для самостоятельной игры детьми) или Коробочка зеленого цвета (набор заданий для варианта игры № 2. «Виртуальная экскурсия в серпентариум» (предусмотрена для игры детей с участием взрослого);

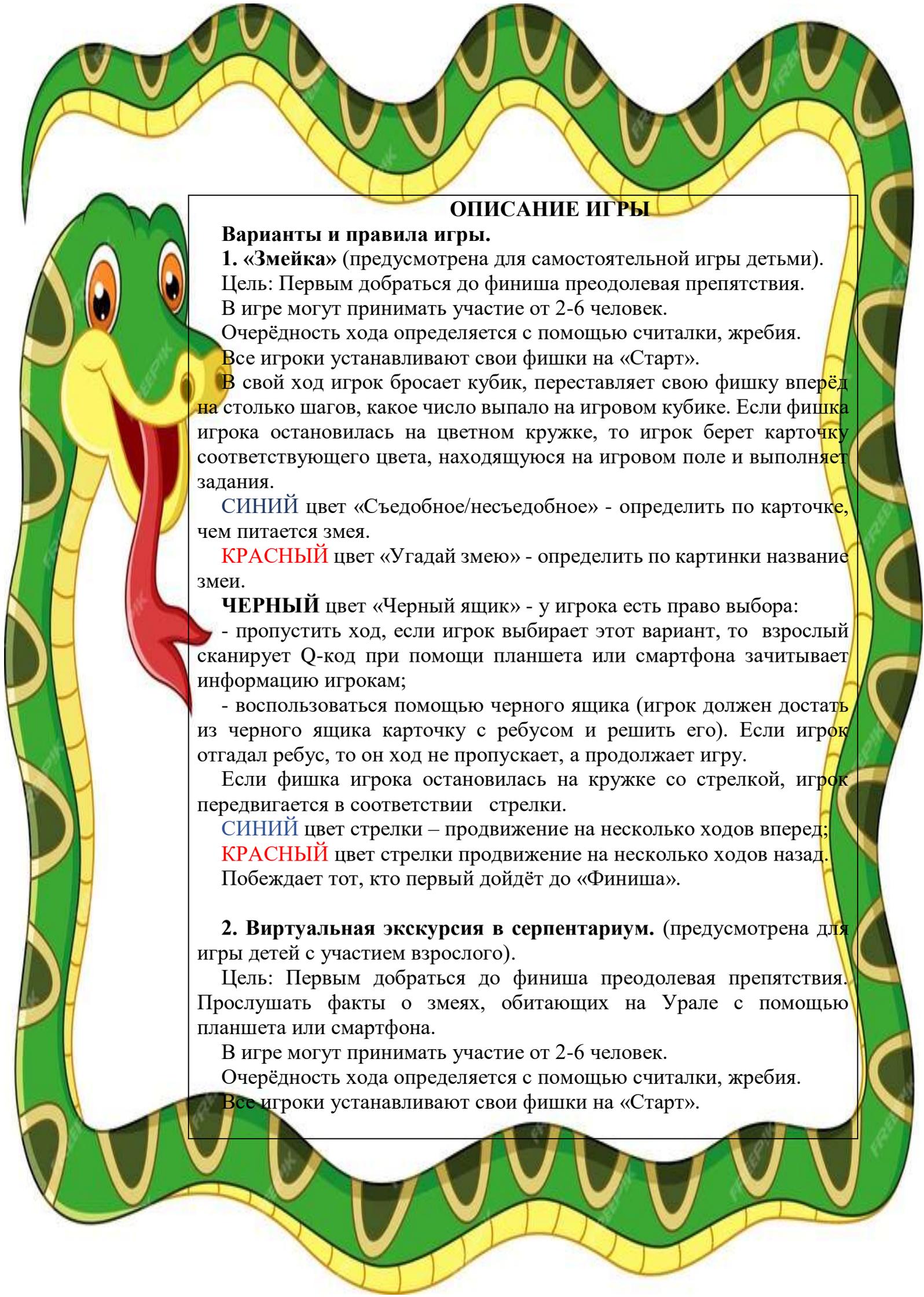
Цветные карточки с заданиями (СИНИЙ цвет «Съедобное/несъедобное» или «Правда/ложь» в зависимости от варианта игры. КРАСНЫЙ цвет «Угадай змею»;

«Черный ящик»;

Планшет или смартфон со сканером для считывания QR-кода;

**Количество игроков:** от 2 до 6 игроков;

**Возраст игроков:** старший дошкольный возраст.



## ОПИСАНИЕ ИГРЫ

### Варианты и правила игры.

**1. «Змейка»** (предусмотрена для самостоятельной игры детьми).

Цель: Первым добраться до финиша преодолевая препятствия.

В игре могут принимать участие от 2-6 человек.

Очередность хода определяется с помощью считалки, жребия.

Все игроки устанавливают свои фишки на «Старт».

В свой ход игрок бросает кубик, переставляет свою фишку вперёд на столько шагов, какое число выпало на игровом кубике. Если фишка игрока остановилась на цветном кружке, то игрок берет карточку соответствующего цвета, находящуюся на игровом поле и выполняет задания.

**СИНИЙ** цвет «Съедобное/несъедобное» - определить по карточке, чем питается змея.

**КРАСНЫЙ** цвет «Угадай змею» - определить по картинке название змеи.

**ЧЕРНЫЙ** цвет «Черный ящик» - у игрока есть право выбора:

- пропустить ход, если игрок выбирает этот вариант, то взрослый сканирует Q-код при помощи планшета или смартфона зачитывает информацию игрокам;

- воспользоваться помощью черного ящика (игрок должен достать из черного ящика карточку с ребусом и решить его). Если игрок отгадал ребус, то он ход не пропускает, а продолжает игру.

Если фишка игрока остановилась на кружке со стрелкой, игрок передвигается в соответствии стрелки.

**СИНИЙ** цвет стрелки – продвижение на несколько ходов вперед;

**КРАСНЫЙ** цвет стрелки продвижение на несколько ходов назад.

Побеждает тот, кто первый дойдёт до «Финиша».

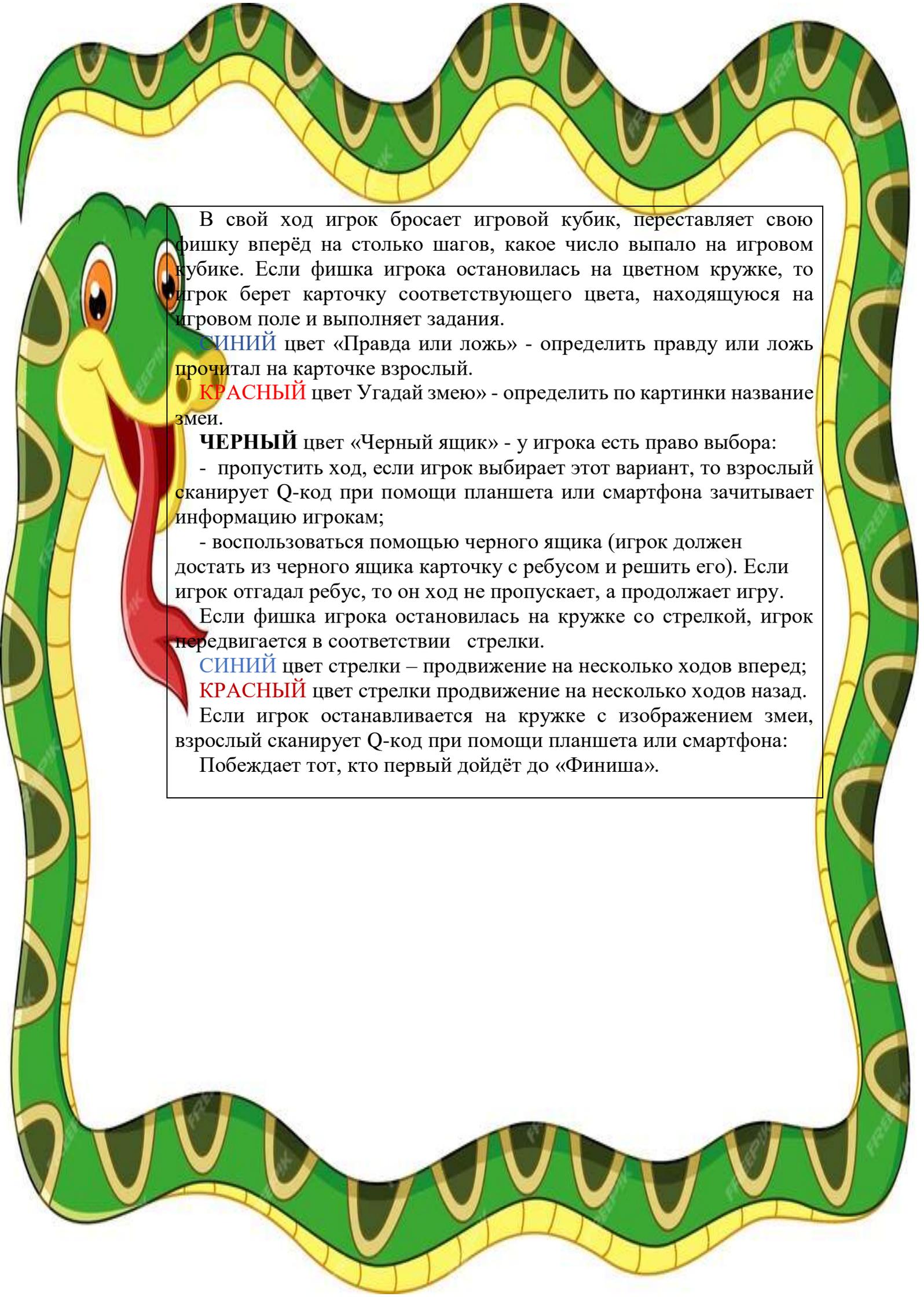
**2. Виртуальная экскурсия в серпентариум.** (предусмотрена для игры детей с участием взрослого).

Цель: Первым добраться до финиша преодолевая препятствия. Прослушать факты о змеях, обитающих на Урале с помощью планшета или смартфона.

В игре могут принимать участие от 2-6 человек.

Очередность хода определяется с помощью считалки, жребия.

Все игроки устанавливают свои фишки на «Старт».



В свой ход игрок бросает игровой кубик, переставляет свою фишку вперёд на столько шагов, какое число выпало на игровом кубике. Если фишка игрока остановилась на цветном кружке, то игрок берет карточку соответствующего цвета, находящуюся на игровом поле и выполняет задания.

**СИНИЙ** цвет «Правда или ложь» - определить правду или ложь прочитал на карточке взрослый.

**КРАСНЫЙ** цвет Угадай змею» - определить по картинке название змеи.

**ЧЕРНЫЙ** цвет «Черный ящик» - у игрока есть право выбора:

- пропустить ход, если игрок выбирает этот вариант, то взрослый сканирует Q-код при помощи планшета или смартфона зачитывает информацию игрокам;

- воспользоваться помощью черного ящика (игрок должен достать из черного ящика карточку с ребусом и решить его). Если игрок отгадал ребус, то он ход не пропускает, а продолжает игру.

Если фишка игрока остановилась на кружке со стрелкой, игрок передвигается в соответствии стрелки.

**СИНИЙ** цвет стрелки – продвижение на несколько ходов вперед;

**КРАСНЫЙ** цвет стрелки продвижение на несколько ходов назад.

Если игрок останавливается на кружке с изображением змеи, взрослый сканирует Q-код при помощи планшета или смартфона:

Побеждает тот, кто первый дойдёт до «Финиша».

