

РАЗВИВАЮЩАЯ ИГРА
«ЭКОЛОГ»
ДЛЯ ДОШКОЛЬНИКОВ

Эта игра учит бережному отношению к природе.

КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ.

Действие игры происходит на игровом поле, по периметру которого расположены два круга игровых позиций. На первом – внешнем круге расположены игровые позиции, соответствующие небольшим экологическим нарушениям. На внутреннем круге расположены позиции, соответствующие серьёзным и даже глобальным экологическим нарушениям. Позиции второго (внутреннего) круга в игре с дошкольниками не используются.

Попав в результате хода на игровую позицию, игрок сталкивается с тем или иным нарушением экологии и как бы принимает меры для исправления ситуации. При этом он получает свидетельства о квалификации.

Тот, кто получит больше свидетельств о повышении квалификации станет Главным экологом и победит в игре.

Движение фишек от позиции к позиции происходит по часовой стрелке, круг за кругом.

Во время очередного хода игрок должен дважды бросить кубик. Первый раз кубик бросается для того, чтобы перейти к новой игровой позиции, второй – чтобы определить то количество свидетельств, которое игрок получает за решение данной проблемы.

Цель игры – получить большее количество свидетельств о повышении квалификации и стать Главным экологом.

Число игроков – от 2 до 4, можно играть командами по 2 человека на 1 фишку.

ПОДГОТОВКА.

Внимание! Купюры с баллами и карты «Квалификация эколога» в игре для дошкольников не используются.

1. Разложите игровое поле.
2. Поставьте фишки всех участников на позицию «Старт».
3. На середину игрового поля положите свидетельства о повышении квалификации.
5. Решите (или разыграйте), кто делает первый ход.

ПРАВИЛА.

1. **Выбор средства связи.** Перед тем как сделать ход, игрок должен назвать средство связи через которое он получит сообщение об экологическом происшествии (это может быть телефон, факс или компьютер). После этого он бросает кубик и делает ход. Попав на новую игровую позицию, он должен посмотреть, есть ли на этой игровой позиции в левом верхнем углу иконка с изображением выбранного им средства связи. Если есть, он продолжает игру, если нет – это значит, что данное средство связи выключено и эколог не смог принять сообщение о нарушении – он пропускает ход и передаёт право хода следующему игроку. Если игрок, перед тем как бросить кубик, забыл огласить то средство связи, по которому он будет готов принять сообщение, он пропускает ход – передаёт право хода следующему игроку.
2. **Свидетельства о повышении квалификации.** После того как игрок оказался на новой игровой позиции и выяснилось, что он угадал то средство связи по которому пришло сообщение, он должен второй раз бросить кубик, чтобы узнать сколько свидетельств он заработал на этой позиции. Если выпадет значение 1, 2 или 3 – игрок заработал 1 свидетельство, если на кубике выпадет 4, 5 или 6 – игрок заработал 2 свидетельства о повышении квалификации. Свидетельства кладутся перед игроком так, чтобы было видно сколько свидетельств он заработал.

Можно поставить дополнительное условие для тех, кому выпала возможность получить не одно, а два свидетельства – он должен рассказать какой вред природе наносится тем нарушением с которым он столкнулся. При этом, если игрок даст удовлетворительный ответ, он получает дополнительное свидетельство. Если ответ не удовлетворительный, ведущий предлагает ответить другим участникам игры. И дополнительное свидетельство достаётся тому, кто даст хороший ответ.

3. **Позиция – «Акция защитников природы».** Игроки, попавшие на эту позицию, приняли участие в акции защитников природы. При этом может повезти, и акция принесёт большую пользу делу охраны природы. Но всё может сложиться неудачно, например, при проведении акции будут нарушены законы государства, что принесёт не пользу, а вред делу защиты природы. Игроку, надо бросить кубик и отсчитать выпавшее значение по шкале расположенной на этой позиции, если выпадет «+», он выиграл, если выпадет «-» - проиграл. В случае выигрыша игрок получает 1 свидетельство, в случае проигрыша он теряет 1 свидетельство.
4. **Позиция – «Акция «Гринпис».** Игроки, попавшие на эту позицию, могут рискнуть и принять участие в акции природозащитной организации «Гринпис». Рисковать или нет игрок решает сам. Если игрок отказывается от риска он просто пропускает ход. Игроку, решившему рискнуть надо бросить кубик, если выпадет «+», он выиграл, если выпадет «-» - проиграл. В случае выигрыша игрок получает столько же свидетельств, сколько у него есть. В случае проигрыша он теряет все свои свидетельства.
5. **Позиция – «Старт».** Если фишка игрока остановилась на позиции «Старт», он получает одно свидетельство.
6. **Побеждает** в игре тот, кто накопит больший опыт в решении экологических проблем и чья квалификация к концу игры будет выше, т.е. у кого будет больше свидетельств о повышении квалификации.

НАЧАЛО ИГРЫ.

1. Игрок с правом первого хода объявляет, с помощью какого прибора он готов получить сообщение о нарушении экологии: телефон, факс или компьютер.
2. Затем он бросает кубик, передвигает свою фишку на выпавшее количество позиций.
3. Попав на игровую позицию, он должен посмотреть, есть ли среди иконок в левом верхнем углу игровой позиции иконка с изображением выбранного им средства связи.
4. Если иконки с изображением выбранного средства связи нет, игрок пропускает ход и передаёт ход следующему игроку. Если иконка есть, надо прочитать в «Описании игровых позиций» содержание игровой позиции, чтобы понять, с каким нарушением столкнулся эколог, чем происходящее опасно и что нужно предпринять для исправления ситуации. Ещё раз бросив кубик, надо определить количество свидетельств, которые заработал игрок на этой позиции. Игроку сразу выдаётся заработанное количество свидетельств. После чего право хода переходит к следующему игроку.

Комплект игры.

1. Игровое поле.
2. Кубик.
3. Фишки – 4 шт.
4. Свидетельства о повышении квалификации – 30 шт.
5. Инструкция.
6. Описание игровых позиций