



4-7



2-4



30 мин.

СОЮЗМУЛЬТОНАМ®
ПУТЕШЕСТВИЕ В МИР ДОБРА

Простоквашино



8779

ОБЖ

Правила игры

Уважаемые родители и воспитатели!

Современная жизнь стремительна и полна неожиданностей. Умение правильно действовать в непривычной обстановке жизненно важно для каждого. Знание своего имени и адреса, телефонов родителей и пожарных может потребоваться в любой момент.

Игра облегчит усвоение основных правил безопасности на улице и дома: расскажет о недопустимости баловства возле открытых окон, опасностях бесед с незнакомцами и многих важных вещах, привычных взрослому, но ещё неизвестных ребёнку. Герои Простоквашино также помогут детям узнать о правилах гигиены, здоровом питании и правилах вежливости необходимых в жизни каждого.

СОСТАВ ИГРЫ

- Игровое поле
- Кубик с разноцветными сторонами
- Большие карточки – 62 шт.
- Маленькие карточки блиц – 20 шт.
- Фишки игроков – 4 шт.
- Правила игры

ЦЕЛИ ИГРЫ

- ознакомление детей с правилами безопасности и межличностного взаимодействия;
- развитие и раскрепощение речи.

ЗАДАЧА ИГРОКА

Быстрее всех дойти до финиша своей фишкой. Скорость перемещения контролирует сам игрок – ответами на предлагаемые ситуации с карточек.

Кубик
с разноцветными
сторонами



Фишки
игроков



Карточки
с заданиями

Карточки
«Блиц-вопросы»

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Положите в центр стола поле.
Перемешайте и держите под рукой кар-
точки блиц-вопросов.
Разделите по видам большие карточки
(согласно рисункам рубашки).
Некоторые карточки относятся одновре-
менно к нескольким темам. Их ведущий
может положить в любую подходящую
стопку по желанию.
Перемешайте каждую из 6 стопок и по-
ложите лицом вниз на предназначенные
для них места на поле.
ВНИМАНИЕ! Вопросы и ситуации с кар-
точек читает ведущий. Не озвучивайте
количество шагов до ответа игрока.

ЧТО ЕСТЬ В ИГРЕ И КАК ЭТО ИСПОЛЬЗОВАТЬ?

- Фишки.

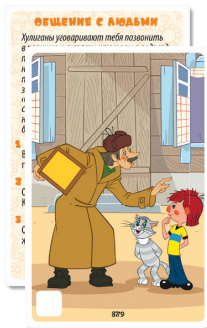
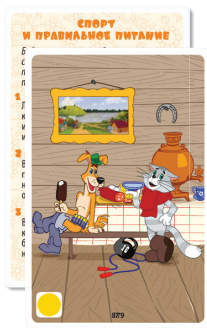


Фишки ставятся на старт. Фишки
передвигаются на такое количе-
ство шагов, которое игрок зара-
ботает, отвечая на вопросы с карточек.

- Карточки с заданиями.

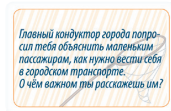
Это разработанные ситуации, которые
предлагается решить. К каждой предлага-
ется три варианта ответа. Игроку нужно
выбрать тот, который он считает пра-
вильным, и обосновать. Ответы на вопро-
сы Карточек с заданиями дают игрокам
возможность передвинуть выбранную
фишку персонажа на определённое

количество шагов. Правильный ответ оценивается в 3 шага, неправильный двигать не даёт.



Все шесть стопок карточек раскладываются лицом вниз и перемешиваются. Стопки отличаются друг от друга тематикой. Каждая тематика выделена цветом и рисунком.

• Карточки «Блиц-вопросы».



Всякий раз, когда фишка персонажа попадёт на

клетку на поле, берите верхнюю карточку «блиц-вопроса» и отвечайте на вопрос.

ЧТО НАДО ДЕЛАТЬ ИГРОКУ?

Игра «Простоквашино. ОБЖ» очень простая. Все, что надо делать – бросать кубик, искать карточку с соответствующим символом, не подглядывая отдавать её ведущему и отвечать на задание. При правильном ответе – переместить выбранную фишку на столько шагов, сколько указано в карточке рядом с выбранным ответом. Некоторые карточки относятся к 2 темам одновременно. Если при броске кубика у игрока возникает возможность выбора из нескольких карточек, то игрок выбирает ту, которая ему больше нравится. Сыгранные карточки уходят в сброс.

ПРОЦЕСС ИГРЫ

– Определяем, кто будет ходить первым. Можно кидать кубик. (Игрок, у которого первым выпадет белая грань, ходит первым.) Можно сыграть в «Камень-ножницы-бумагу», а можно просто предоставить право ходить первому самому младшему (самому кудрявому, самому полосатому) игроку. Любые способы определения первого игрока приветствуются! Ход передаётся по часовой стрелке.
 – Выбираем фишки. В порядке очереди игроки выбирают себе фишку персонажей Простоквашино. Фишку можно выбрать по желанию, настроению, цвету или даже наугад.

ПРИМЕР: Серёжа ходит первым и хочет играть за дядю Фёдора. Люся выбирает Матроскина, а Таня – Печкина. Саше достался Шарик.

Ставим своих героев на дорожки поля. Разумеется, на стартовую позицию. И – начинаем играть!

ПОЛЕ

Поле представляет собой маршрут эстафеты, в которой каждый герой стремится к финишу. Фишка перемещается вперёд на столько шагов, сколько указано возле ответа на задание. При прочтении задания ведущий не должен озвучивать количество шагов до ответа игрока. Здесь имеются и свои сюрпризы. Это значки



Значок означает, что надо передвинуться на один шаг дальше. Это такой игровой подарок.



Значок означает, что надо вернуться на шаг назад. Видимо, простоквашинская фортуна решила, что слишком много очков – это вредно. Или в один из ответов вкралась коварная ошибка.



Значок означает дополнительный вопрос. Берите карточку «Блиц-вопроса». На него надо отвечать

сразу. Дополнительных шагов при перемещении он не даёт, но в конце игры карточка может пригодиться. Если игрок правильно ответил на вопрос, он оставляет карточку себе до конца игры. Если одна из стопок с карточками вопросов закончилась, то игрок берёт карточку из любой понравившейся стопки. На одном кружочке может находиться только одна фишка. Фишку другого игрока можно при необходимости перепрыгнуть. Прыжок считается одним шагом. На овалах могут находиться 2 фишки. **ВНИМАНИЕ!** Выходов с овала 2, игрок по желанию может сменить дорожку.

ПОБЕДА

Игрок, первым достигший финиша побеждает в игре.

Помните, что отсчёт хода идёт от первого игрока, и если, например, второй игрок финишировал, то третий и четвёртый имеют право сделать свой последний ход.

Если несколько игроков достигли финиша одновременно – посчитайте карточки блиц-вопросов. У кого из финишировавших игроков их больше, тот победитель. Если карточек блиц-вопросов на руках поровну – ничья.