

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ  
УЧРЕЖДЕНИЕ - ДЕТСКИЙ САД № 41  
620072 г. Екатеринбург ул. Сыромолотова, 20-а, тел. 347-16-00

Городской дистанционный фестиваль игровых  
практик «Екатеринбург играет» для педагогов муниципальных  
дошкольных образовательных организаций города  
Екатеринбурга, участников городской пилотной площадки  
«Азбука Екатеринбург»

Игра-бродилка по достопримечательностям Екатеринбурга  
«Веселая прогулка»

Авторы:  
Верхотурцева Елена Юрьевна, воспитатель  
Чернышова Тамара Владимировна, учитель-логопед

Екатеринбург, 2026

## Игра-бродилка по достопримечательностям Екатеринбурга «Веселая прогулка»

Номинация : Настольно-печатная игра

Цель игры:

- Развитие интереса учащихся к прошлому и настоящему родного города Екатеринбурга;
- Формирование у них первичных краеведческих знаний.
- Формировать знания детей о родном городе.

Задачи:

Обучающие:

Расширение и углубление знаний о наиболее важных и интересных фактах, событиях истории родного города; расширить словарный запас.

Развивающие:

Формирование у детей устойчивой мотивации на изучение, города.

Воспитательные:

Воспитание чувства любви к родному городу, формирование у каждого ребенка собственного положительного ощущения как екатеринбуржца;

Предварительная подготовка:

Рассказ педагога об истории Екатеринбурга; онлайн- экскурсия, рисование достопримечательностей.

Оборудование: игровое поле, фишки, кубик, карточки

Ход игры.

Участники ставят свои фишки на игровое поле и по очереди кидают кубик. Отсчитывают количество ходов, сколько выпало на кубике. Если кубик выпал на достопримечательность Екатеринбурга, то педагог достает карточку и зачитывает информацию для детей. И убирает её. Игроки ходят дальше. Если другой игрок встает уже на открытую карточку, то он должен вспомнить и пересказать про эту достопримечательность.

Если же игрок не смог вспомнить или пересказать информацию, он получает "штрафной фант" – например, должен назвать еще одну известную достопримечательность города, не упомянутую ранее, или ответить на дополнительный вопрос педагога по теме Екатеринбурга. Это стимулирует внимательность и запоминание.

**Завершение игры:**

Когда все игроки дойдут до конца игрового поля, они делятся своими впечатлениями и новыми знаниями о Екатеринбурге.

## **Развитие игры:**

Игра по мере изучения достопримечательностей пополняется объектами Екатеринбурга. Таким образом, каждый новый раунд игры становится уникальным, предлагая детям новые открытия и углубляя их понимание истории и культуры родного города.

**Для повышения интерактивности и соревновательного элемента, можно ввести систему баллов.** За каждый правильный пересказ достопримечательности игрок получает, например, 1 балл. За успешное выполнение "штрафного фанга" – 0,5 балла. В конце игры, помимо обмена впечатлениями, можно объявить победителя, набравшего наибольшее количество баллов. Это добавит азарта и мотивации к запоминанию.

**Чтобы сделать игру еще более динамичной, можно добавить "специальные" клетки на игровом поле.** Например, клетка "Вопрос от краеведа" – игрок, попавший на нее, должен ответить на заранее подготовленный педагогом вопрос о Екатеринбурге (не связанный напрямую с достопримечательностями на карточках). Или клетка "Экскурсионное бюро" – игрок может выбрать любую из уже открытых достопримечательностей и рассказать о ней, даже если он на нее не попал, получая за это бонусные баллы.



