Игра-ходилка «Поход за шишками» по повести Геннадия Михасенко «Кандаурские мальчишки»

Образовательная организация: ГОКУ «Специальная (коррекционная) школа-интернат для обучающихся с нарушениями опорно-двигательного аппарата № 20 г. Иркутска»

Класс: 3 «А»

Конкурсанты: Писарев Матвей Львович, 10 лет; Коновалов Дмитрий Игоревич, 11 лет; Шишкин Марк Денисович, 11 лет.

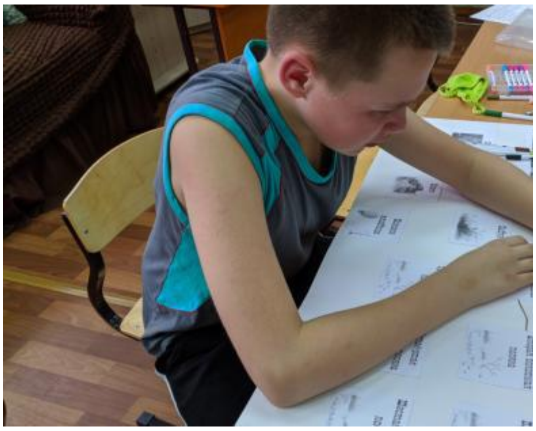
Воспитатель: Сокольцов Александр Евгеньевич.

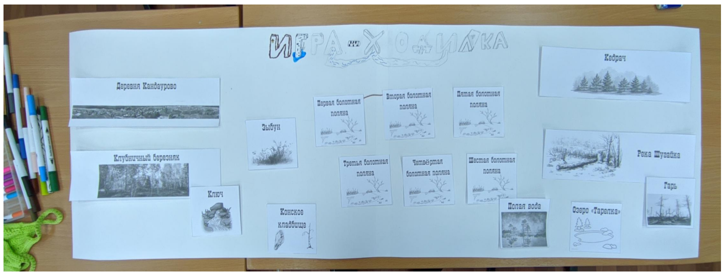
Игра проводилась во время воспитательных часов. Время проведения 3 часа (по 40 минут).

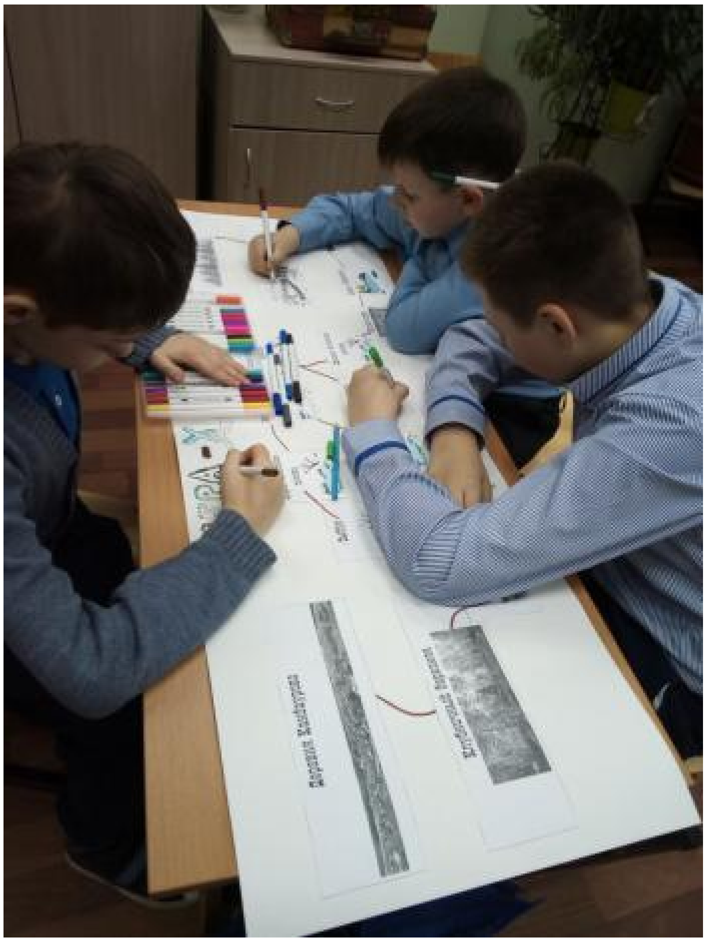
Во время первого часа происходило чтение детям и обсуждение сюжета шестой главы. Во время второго завершение чтения и составления списка ключевых мест маршрута, подбор материалов. Во время третьего часа делалась игра: выстраивался маршрут, составлялось оформление, дорабатывались детали.

Этапы составления игры:

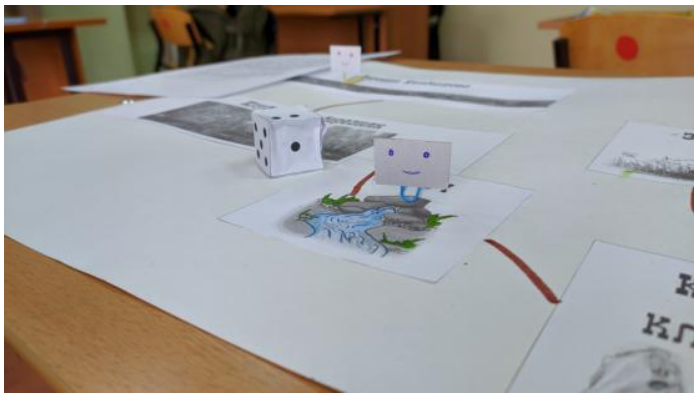
Подготовка:




ИГРА-ХОДИЛКА
Деревня Кандаурово
Клубничный березняк
Ключ
Зыбун
Конское кладбище
Первая болотная поляна
Вторая болотная поляна
Пятая болотная поляна
Третья болотная поляна
Четвёртая болотная поляна
Шестая болотная поляна
Полая вода
Кедрач
Река Шугайка
Озеро «Тарелка»
Гарь



Игра и составление правил:



Правила игры-ходилки по повести Г. Михасенко

«Кандаурские мальчишки»

Игра следует маршруту передвижения мальчиков: Миши, Коли и Вити по маршруту от деревни до кедрача, следуя сюжету части второй шестой главы повести «Кандаурские мальчишки».

Для игры понадобятся фишки и кубик. Перед началом определяется очерёдность: игроки бросают кубик, у кого выпадет наибольшее число ходит первым. Если у участников выпадает одинаковое количество, делается переброска кубика.

Игроки перемещаются по игровому полю по точкам маршрута следования мальчиков из повести. Игрок бросает кубик и делает столько ходов, сколько выпало на грани. В зависимости от поля выполняются определённые условия:

1. Конское кладбище - «Я уж чую, пропастиной несёт». Вернись на 2.
2. Зыбун - «Смотри, нога-то вязнет... А дальше как?» Пропусти ход.
3. Болотная поляна - «Сколько еще таких»? Каждая нечётная болотная поляна возвращает игрока к первой.
4. Гарь - «... всё это, неподвижное, угрюмое, поразило нас своею мёртвенностью, своим безмолвным унынием». Пропусти ход.

Побеждает тот, кто первым доберётся до кедрача.