

ПРИЛОЖЕНИЕ 2

МЕТОДИЧЕСКОЕ ОПИСАНИЕ И ИНСТРУКЦИЯ К ИГРОВОМУ ПОЛЮ

«РОССИЯ НАЧИНАЕТСЯ С СЕМЬИ: МАРШРУТ ЖИВОЙ ИСТОРИИ»

многофункциональное трансформируемое игровое поле для детей 4–7 лет



Инновационный проект «Россия начинается с семьи»

Руководитель проекта: Черных Татьяна Сергеевна

Королёв, 2026

Содержание

1. Назначение игрового поля и место в модели проекта
2. Методическая основа и отличие от разработки «Знаниум»
3. Комплектация игрового набора
4. Архитектура маршрута и тематические сектора
5. Подробное содержание 41 шага
6. Специальные поля и их механика
7. Тематические колоды карточек
8. Возрастная трансформируемость
9. Подготовка педагога к игре
10. Базовая инструкция по проведению
11. Форматы использования поля
12. Примеры игровых сессий
13. Речевые формулы педагога и защита от «школяризации»
14. Этические правила работы с семейной памятью
15. Наблюдение и фиксация результатов
16. Изготовление, хранение и обновление комплекта
17. Чек-лист готовности к игровой сессии
18. Иллюстративные материалы

1. Назначение игрового поля и место в модели проекта

Игровое поле «Россия начинается с семьи: маршрут живой истории» — ключевой практический инструмент модели историко-патриотического просвещения детей 4–7 лет. Оно объединяет семейную память, игру, краеведение, музейные практики и исследовательские действия ребенка в единую последовательность.

Главная логика:

СЕМЬЯ → ПАМЯТЬ → МАЛАЯ РОДИНА → РОССИЯ → БУДУЩЕЕ

Ребенок начинает не с дат и абстрактных событий, а с близкого: себя, семьи, фотографий, памятных вещей, дома, улицы, родного города. Затем круг расширяется до Московской области, России и образа будущего. Так историческое содержание становится личностно понятным и эмоционально значимым.

Поле не является соревнованием «кто быстрее придет к финишу». Маршрут организует игру, а педагогический результат возникает через разговор, сравнение, поиск, исследование, творчество и совместное действие.



Рис. 1. Логика движения ребенка от личного опыта к истории страны.

Педагогические задачи

- поддерживать интерес к истории семьи, родного города и России;
- формировать первоначальное понимание временной связи «раньше — сейчас — будущее»;
- развивать речь, наблюдательность, сравнение, исследовательскую инициативу и воображение;
- включать семью в проект добровольно и безопасно;
- использовать один игровой конструктор для трех возрастов: 4–5, 5–6 и 6–7 лет;
- обеспечивать применение в группе, мини-музее, музее-партнере, на семейном маршруте и в партнерской ДОО.

2. Методическая основа и отличие от разработки «Знаниум»

Исходной авторской механикой служит ранее созданное игровое поле «Знаниум»: движение от «Старта» к «Финишу», нумерованные клетки, специальные цветовые поля, переходы вперед и назад, творческие задания. Для проекта ФИП механика используется как методическая основа, а содержание полностью заменяется историко-патриотическим.



Рис. 2. «Знаниум» — исходная маршрутная механика.

Сохраняется

- 41 последовательный шаг;
- маршрут от старта к финишу;
- цветовые специальные клетки;
- дополнительный ход;
- переход назад как игровое событие;
- творческие задания.

Меняется

- все задания получают семейное, историческое, краеведческое и музейное содержание;
- появляются три возрастных комплекта;
- ребенок движется от личной истории к истории страны;
- ответы не проверяются как школьные знания — используются рассказ, сравнение, исследование и творчество;
- возврат назад превращается в «машину времени», а не в наказание;
- поле становится трансформируемым образовательным конструктором.

«Знаниум» фиксируется в проекте только как исходная авторская механика. Инновационный продукт ФИП — новое поле «Россия начинается с семьи: маршрут живой истории».

3. Комплектация игрового набора

№	Компонент	Назначение
1	Игровое поле	41 шаг + «Старт» + «Финиш», секторная разметка и специальные поля.
2	Фишки	2–6 устойчивых фишек или одна общая командная фишка.
3	Кубик	Обычный кубик; для 4–5 лет допустим кубик 1–3/карточки движения.
4	«Моя семья»	Карточки о близких, традициях, профессиях и совместных делах.
5	«Семейная память»	Фото, памятные предметы, истории, праздники, поколения.
6	«Мой Королёв»	Город, космос, люди, профессии, достопримечательности.
7	«Моя Россия»	Символы, столица, природа, народы, культура.
8	«Историческая находка»	Поиск, наблюдение, дополнительный ход.
9	«Творческая мастерская»	Рисование, моделирование, конструирование, драматизация.
10	«Машина времени»	Вопросы «что было раньше?» и «что изменилось?».
11	«Исторический детектив»	Предметы, фрагменты, фотографии, версии и поиск ответа.
12	«Письмо из прошлого»	Игровые послания и подсказки.
13	«Покажи без слов»	Пантомима и театрализация.
14	«Сокровища моего города»	Карта, маршрут и поиск городского объекта.
15	Возрастные маркеры	4–5, 5–6, 6–7 лет.
16	Методическая инструкция	Правила, возрастная матрица, варианты, мониторинг.



Рис. 3. Вариант единой визуальной системы колод и служебных элементов.

Рекомендуемый физический формат

- настольное поле — не менее А2; напольная версия — ориентировочно 100 × 140 см или крупнее;
- карточки — примерно 9 × 13 см, с крупной иллюстрацией и коротким заданием;
- детали — без острых краев и мелких съемных элементов;
- ламинация или другое защитное покрытие для многократного использования;
- семейные фотографии и ценные реликвии не приклеиваются к игровому комплекту: используются копии/фотографии.

4. Архитектура маршрута и тематические сектора

Шаги	Сектор	Смысл	Содержание
1–7	Моя семья	Кто я и кто рядом	имя, близкие, традиции, профессии, забота
8–14	Семейная память	Как семья хранит прошлое	фото, предметы, рассказы, праздники, поколения
15–21	Мой дом и моя улица	История рядом	дом, улица, здания, «раньше — сейчас»
22–28	Мой Королёв	Малая Родина	история города, космос, люди, профессии, памятные места
29–35	Россия — наша Родина	От города к стране	область, символы, Москва, природа, народы, культура
36–41	Память поколений и будущее	Связь времен	память, труд, наука, достижения, будущее

Поле можно проходить полностью или использовать как набор коротких тематических маршрутов. Для дошкольников предпочтительна серия коротких игровых сессий, а не одна длительная партия.

5. Подробное содержание 41 шага

Шаг	Название	Пример действия/вопроса	Смысл
1	Я	Назови свое имя. Что ты любишь делать?	Представление себя
2	Моя фамилия	Как тебя называют полностью?	Принадлежность к семье
3	Кто рядом	Назови близких людей, которые заботятся о тебе.	Состав семьи
4	Мы вместе	Что вы любите делать вместе?	Совместные дела
5	Традиция	Назови/выбери семейную традицию.	Традиции
6	Профессии	Кем работают взрослые в семье?	Труд
7	Добрые дела	Как вы помогаете друг другу?	Забота
8	Семейная фотография	Кто изображен? Что происходит?	Фото как источник
9	Старая фотография	Что отличается от сегодняшнего дня?	«Раньше — сейчас»
10	Памятная вещь	Что может рассказать предмет?	Предмет как источник
11	Историческая находка	Выполни задание и получи дополнительный ход.	Исследование
12	Творческая мастерская	Создай семейный символ или мини-экспонат.	Творчество
13	Рассказ старших	Какую историю ты слышал от старших?	Преемственность
14	Семейное древо	Кто старше? Кто младше?	Поколения
15	Мой дом	Что делает дом родным?	Ближнее пространство
16	Где я живу	Назови город/район/улицу в безопасной форме.	Ориентация
17	Соседство	Что находится рядом?	Окружение
18	Творческая мастерская	Нарисуй/построй дом или улицу «раньше — сейчас».	Моделирование
19	Знакомое здание	Что это за место и зачем оно людям?	Функции объектов
20	Улица прошлого	Что могло быть здесь раньше?	Гипотеза
21	Улица будущего	Что сохранить/улучшить?	Будущее
22	Король на карте	Найди город на карте/схеме.	Ориентация
23	Город космоса	Почему Король связан с космосом?	Идентичность города
24	Космические профессии	Кто помогает создавать космическую технику?	Профессии
25	Достопримечательность	Узнай место по фотографии.	Краеведение
26	Люди города	Кого из известных жителей/создателей ты узнал?	Человек в истории
27	Музей	Что можно узнать в музее?	Музей как источник
28	Король будущего	Что ты хотел бы создать для города?	Проектирование
29	Московская область	Найди область на карте.	Регион
30	Флаг России	Узнай цвета флага.	Символика
31	Герб России	Найди герб среди изображений.	Символика
32	Москва	Что ты знаешь о столице?	Столица
33	Природа России	Выбери природный образ и расскажи.	Разнообразие
34	Народы России	Что помогает людям с разными традициями жить вместе?	Уважение и единство
35	Культура	Узнай знакомый промысел/узор.	Культурное наследие
36	Творческая мастерская	Создай образ «Моя Россия».	Творчество
37	Память поколений	Почему люди хранят память?	Историческая память
38	Трудовые достижения	Как труд людей улучшает жизнь?	Созидание
39	Наука и космос	Назови достижение, которым можно гордиться.	Наука
40	Машина времени	Ответь «что было раньше?» и сохрани позицию.	Временные связи
41	Я — часть будущего	Что хорошего ты можешь делать уже сейчас?	Ответственность

Формулировки карточек могут обновляться. Неизменными остаются последовательность смыслов и движение от близкого к более широкому контексту.

6. Специальные поля и их механика

Поле	Действие	Пример	Смысл
Желтое — «Историческая находка»	взять карточку поиска/наблюдения; после выполнения — дополнительный ход	«Узнай предмет прошлого», «Найди на фото то, чего сегодня нет»	поощряет исследование
Фиолетовое — «Творческая мастерская»	выполнить творческое действие и продолжить игру	нарисовать символ, собрать макет, разыграть сценку, создать экспонат	создает собственный продукт
Красное — «Машина времени»	ответить на вопрос о времени; при верном рассуждении сохранить позицию, при затруднении сделать игровой шаг назад	«Что появилось раньше — дисковый телефон или смартфон?»	формирует связи «раньше — сейчас»



«Историческая находка».



«Творческая мастерская».



«Машина времени».

Рекомендуемая базовая раскладка, если сохраняется механика прототипа: 11 — «Историческая находка», 12, 18 и 36 — «Творческая мастерская», 40 — «Машина времени». При тематических версиях размещение можно менять, сохраняя баланс.

7. Тематические колоды карточек

Колода	Цветовой код	Содержание
Моя семья	розовый/красный	близкие, забота, традиции, совместные дела
Семейная память	бежевый	фото, вещи, письма, рассказы, поколения
Мой Королёв	зелено-синий	город, космос, люди, места, профессии
Моя Россия	голубой	символы, Москва, природа, народы, культура
Машина времени	фиолетовый/красный	сравнение прошлого и настоящего
Покажи без слов	зеленый	пантомима и драматизация
Создай	желтый/оранжевый	рисование, конструирование, моделирование
Исторический детектив	песочный/голубой	предмет, фото, фрагмент, версия и поиск ответа
Письмо из прошлого	голубой	подсказка, послание, поиск ответа
Сокровища моего города	зеленый	карта, маршрут, поиск объекта



Рис. 4. Рабочий вариант визуальной системы колод.

8. Возрастная трансформируемость

Параметр	4–5 лет	5–6 лет	6–7 лет
Характер задания	узнать, назвать, показать, выбрать	рассказать, сравнить, продолжить	исследовать, объяснить, создать
Ответ	слово/короткая фраза	2–4 предложения	развернутый рассказ, гипотеза
Время	10–15 мин.	15–20 мин.	20–25 мин.
Маршрут	5–8 клеток	8–15 клеток	15–25 клеток/тематический маршрут
Поддержка	выбор и наводящий вопрос	утрачивающий вопрос	минимальная поддержка
Пример «Семья»	«Кто на фотографии?»	«Что вы любите делать всей семьей?»	«Почему этот предмет — часть истории семьи?»



Рис. 5. Пример трех возрастных уровней.

9. Подготовка педагога к игре

1. Определить возраст и продолжительность сессии.
2. Выбрать один сектор или полный маршрут.
3. Отобрать 8–15 карточек нужного уровня.
4. Проверить фактическую достоверность исторических/краеведческих сведений.
5. Подготовить изображения, безопасные предметы или копии.
6. При использовании семейных материалов заранее получить согласие и подготовить альтернативу.
7. Выбрать формат: пара, малая группа, команда, семья.
8. Подготовить карту наблюдения — заполнять после игры.
9. Проверить, что задания требуют действия/рассуждения, а не запоминания фактов.

Рекомендуемый состав

- 4–5 лет: 2–4 ребенка;
- 5–6 лет: 2–5 детей;
- 6–7 лет: 2–6 детей;
- семейный формат: ребенок + 1–3 взрослых;
- музейный формат: малые команды по 3–5 человек.

10. Базовая инструкция по проведению

Шаг	Действие
Вступление	Показать поле: «Сегодня мы отправляемся от своей семьи к большой истории России».
Маршрут	Выбрать сектор или полный путь; короткая игра может начинаться с нужного сектора.
Фишки	Выбрать индивидуальные фишки или одну командную.
Ход	Бросить кубик/взять карточку движения и переместить фишку.
Задание	Взять карточку по теме и возрасту. Ребенок отвечает, показывает, сравнивает, исследует или создает.
Специальная клетка	Использовать соответствующую колоду.
Диалог	Задать 1–2 уточняющих вопроса и дать время подумать.
Личный опыт	Предложить связать задание с семьей или городом — только добровольно.
Продолжение	Передать ход следующему участнику/команде.
Завершение	Остановить игру по времени, завершению сектора или выбранной точки; до финиша доходить не обязательно.
Рефлексия	«Сегодня я узнал...», «Мне захотелось спросить...», «Я хочу показать дома...».
Наблюдение	После игры педагог отмечает интерес, понимание времени и самостоятельность.

Главное правило: в игре нет проигравших. Успех — сделать открытие, задать вопрос, вспомнить историю, увидеть связь прошлого и настоящего или создать собственный продукт.

11. Форматы использования поля

Формат	Организация	Назначение
Короткий тематический маршрут	1 сектор, 10–15 мин.	тема недели/семейный сюжет
Полный маршрут	серия сессий	последовательный путь от семьи к России
Командная игра	одна общая фишка	сотрудничество
Семейная игра	ребенок + взрослый	обмен семейной памятью
Мини-музей	поле + экспонаты	связь карточки с предметом
Городской маршрут	карта + «Мой Королёв»	прогулка и краеведение
Квест	подсказки и точки	поиск объекта/ответа
Внешняя апробация	ядро + чек-лист	проверка воспроизводимости

12. Примеры игровых сессий

12.1. 4–5 лет — «Моя семья»

- 10–12 минут; клетки 1–7; 6–8 карточек 4–5 лет; кубик 1–3.
- Ход: назвать себя → близких → совместное дело → традицию → доброе семейное действие.
- Финал: «Что ты хочешь рассказать дома про нашу игру?»



Пример карточки 4–5 лет.

12.2. 5–6 лет — «Семейная память»

- 15–18 минут; клетки 8–14; карточки 5–6 лет; старые фотографии/репродукции, безопасный предмет.
- Ход: сравнить фото → предположить назначение предмета → рассказать о традиции → выполнить «Историческую находку».
- Финал: придумать вопрос старшему члену семьи.



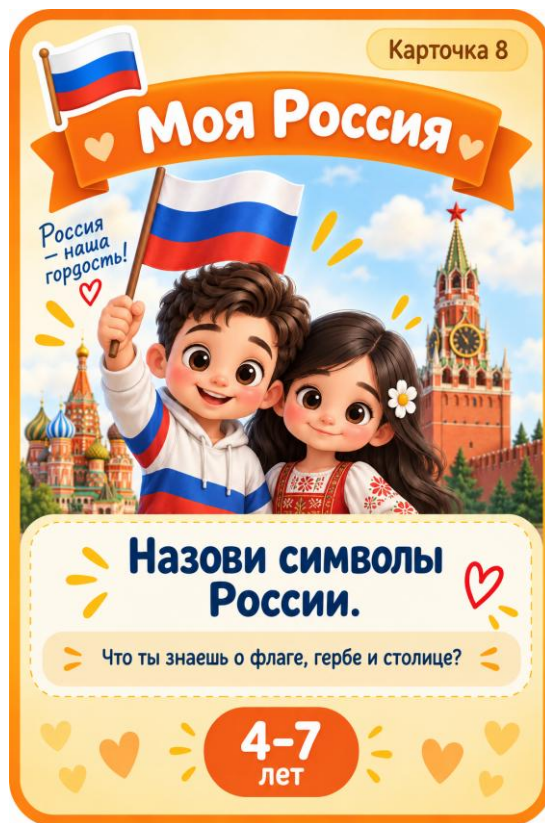
Пример карточки 5–6 лет.

12.3. 6–7 лет — «От Королёва к России»

- 20–25 минут; клетки 22–35; карта Королёва и России.
- Ход: найти город → узнать объект → обсудить космическую профессию → перейти к области → символам и культуре России.
- Финал: «Что из истории нашего города связано с историей России?»



«Мой Королёв».



«Моя Россия».

13. Речевые формулы педагога и защита от «школяризации»

Не рекомендуется	Рекомендуется
«Назови правильный ответ»	«Как ты думаешь? Что тебе подсказало изображение?»
«Ты должен это знать»	«Давай посмотрим вместе и попробуем узнать»
«Нет, неправильно»	«Интересная версия. Что еще можно заметить?»
«Запомни дату»	«Что было раньше? Что появилось позже?»
«Кто ответил лучше?»	«Какие разные открытия у нас получились?»

Признаки качественной сессии

- дети говорят и действуют больше педагога;
- есть право на гипотезу и вопрос;
- есть предмет, изображение, маршрут или творческий продукт;
- личный опыт включается добровольно;
- дети не сравниваются между собой;
- факт появляется в понятном контексте, а не как дата для запоминания.

14. Этические правила работы с семейной памятью

- Передача фотографий, реликвий и личных историй — только добровольно.
- Ребенок может отказаться от семейного вопроса и взять альтернативную карточку без объяснения.
- Публикация семейных материалов — только при наличии письменного согласия.
- Состав семьи и личные обстоятельства не обсуждаются в оценочной форме.
- Точные домашние адреса детей не озвучиваются в публичной игре.
- Сложные исторические темы подаются с учетом возраста и эмоциональной безопасности.
- Ценные/хрупкие предметы заменяются фотографиями или копиями.

Педагог заранее готовит нейтральный комплект изображений и предметов-заместителей, чтобы участие ребенка не зависело от предоставления личных материалов.

15. Наблюдение и фиксация результатов

Игра не прерывается ради диагностики. Педагог фиксирует наблюдения после сессии.

Показатель	Что наблюдаем
Интерес к истории семьи и малой Родины	задает вопросы, выбирает тему, возвращается к ней в свободной игре
Понимание «раньше — сейчас»	сравнивает предмет/фото, замечает изменение, устанавливает простую последовательность
Самостоятельность	сам выбирает действие, формулирует рассказ/гипотезу, переносит способ в новую ситуацию

Шкала:

- 1 — проявляется с помощью взрослого;
- 2 — проявляется самостоятельно в знакомой ситуации;
- 3 — самостоятельно переносится в новую игровую ситуацию.

Замеры: стартовый, промежуточный, итоговый. Анализируется индивидуальная динамика, а не рейтинг детей.

Дата	Сектор	Интерес 1–3	«Раньше — сейчас» 1–3	Самостоятельность 1–3	Комментарий

16. Изготовление, хранение и обновление комплекта

Изготовление

- крупный контрастный шрифт и простая композиция;
- короткое детское задание на лицевой стороне; методический комментарий — на обороте/в инструкции;
- единая маркировка возрастов и колод;
- исторические изображения и подписи проверяются до печати;
- напольная версия должна иметь нескользящее безопасное покрытие.

Хранение

- каждая колода хранится отдельно;
- возрастные комплекты не смешиваются;
- личные семейные материалы хранятся отдельно;
- электронные макеты имеют номер версии и дату.

Обновление

- новая карточка проходит методическую и фактическую проверку;
- после игровой пробы фиксируются замечания;
- в основной банк карточка входит после корректировки;
- обязательное ядро маркируется отдельно от локальных дополнительных материалов.

17. Чек-лист готовности к игровой сессии

- ☐ Определена цель конкретной сессии.
- ☐ Выбран возрастной комплект.
- ☐ Выбран сектор и рассчитано время.
- ☐ Проверена достоверность сведений.
- ☐ Подготовлены поле, фишки, кубик и колоды.
- ☐ Подготовлены безопасные изображения/предметы.
- ☐ Для семейных материалов есть согласие и альтернатива.
- ☐ Задания требуют действия, вопроса, исследования или творчества.
- ☐ Нет отметок, выбывания и сравнения детей.
- ☐ Подготовлены 2–3 открытых вопроса.
- ☐ Карта наблюдения будет заполнена после игры.
- ☐ В конце предусмотрено «мое открытие».

Обязательное ядро для партнерской ДОО

- сохранена логика «семья → память → малая Родина → Россия → будущее»;
- используются поле и возрастные карточки;
- есть семейное и краеведческое задание;
- есть исследовательское/творческое специальное поле;
- мониторинг — наблюдение, а не тестирование;
- педагог может провести игру самостоятельно по инструкции.

18. Иллюстративные материалы

Рабочие визуальные макеты используются для апробации и презентации. Перед массовой печатью выполняются финальная редакция текста, проверка фактов и унификация дизайна.



«Семья», 4–5 лет.



«Семья», 5–6 лет.



«Семья», 6–7 лет.



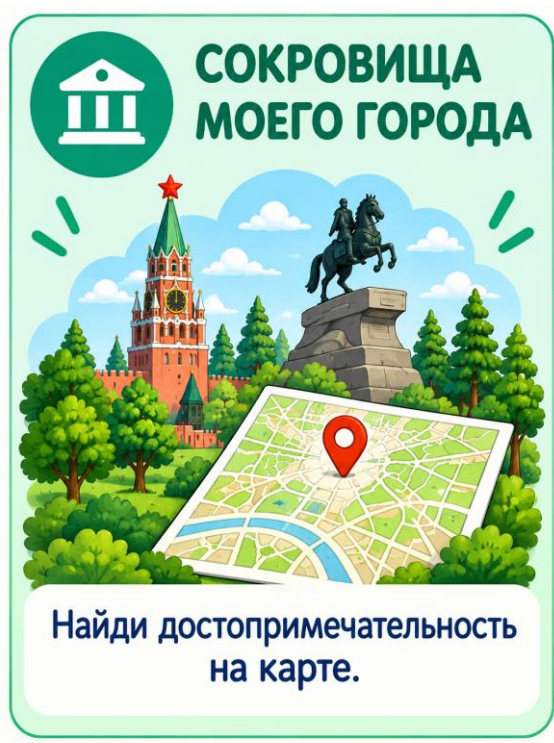
«Машина времени».



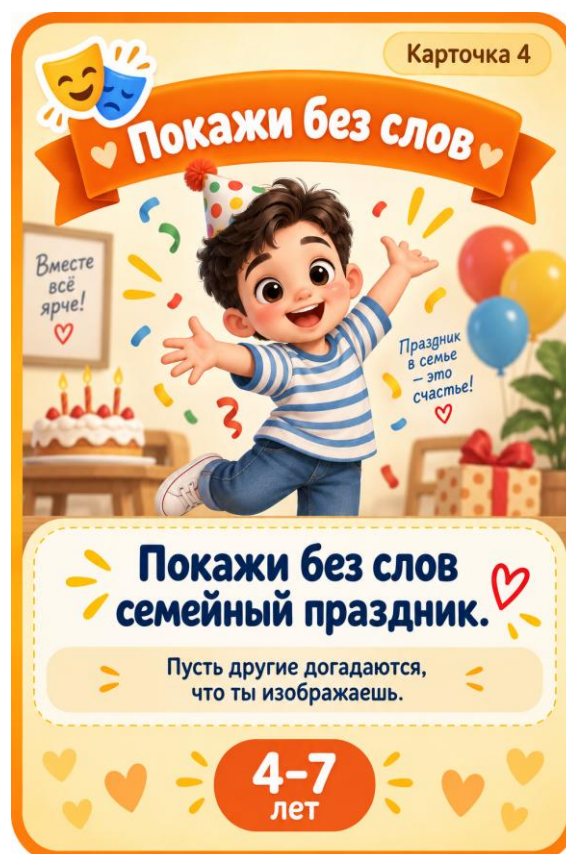
«Семейный детектив».



«Письмо из прошлого».



«Сокровища моего города».



«Покажи без слов».



«Творческая мастерская».



«Мой Королёв».



«Моя Россия».



«Исторический детектив».

ИТОГОВЫЙ ПРИНЦИП

ИГРАЕТ → ИССЛЕДУЕТ → СПРАШИВАЕТ → СОЗДАЕТ → СВЯЗЫВАЕТ С СОБОЙ