

ПРИЛОЖЕНИЕ 5

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПОЛЯ

И ПРАВИЛА ИГРОВОГО МАРШРУТА

к многофункциональному игровому полю

«Россия начинается с семьи: маршрут живой истории»



Полное методическое описание специальных клеток,
правил прохождения маршрута, игровых механик, вариантов проведения
и наглядных примеров

Королёв, 2026

Содержание

1. Назначение специальных полей
2. Общая логика игрового маршрута
3. Базовые правила игры
4. Цветовая система специальных полей
5. Жёлтое поле «Историческая находка»
6. Фиолетовое поле «Творческая мастерская»
7. Красное поле «Машина времени»
8. Дополнительные игровые механики
9. Рекомендуемое размещение специальных полей
10. Правила для детей 4–5 лет
11. Правила для детей 5–6 лет
12. Правила для детей 6–7 лет
13. Командная и семейная версии игры
14. Варианты коротких и полных маршрутов
15. Педагогические правила сопровождения
16. Ситуации затруднения и варианты действий педагога
17. Формы завершения игры
18. Чек-лист готовности к игре
19. Наглядные примеры специальных полей

1. Назначение специальных полей

Специальные поля — это ключевые игровые элементы маршрута, которые делают прохождение поля содержательным, динамичным и эмоционально привлекательным для ребёнка. Они задают не случайное движение, а смену типов деятельности: исследование, творчество, сравнение прошлого и настоящего.

В проекте используются три базовых специальных поля:

- жёлтое поле «Историческая находка» — поиск, наблюдение, открытие;
- фиолетовое поле «Творческая мастерская» — создание собственного продукта;
- красное поле «Машина времени» — работа с историческим временем, сравнение «раньше — сейчас».

Главный принцип: специальное поле не является наказанием или формальной игровой случайностью. Оно запускает значимое действие ребёнка и связывает движение по маршруту с образовательным содержанием.



Рис. 1. Специальные поля в общей визуальной системе игрового комплекта.

2. Общая логика игрового маршрута

Маршрут строится от личного опыта ребёнка к истории страны. Поле включает 41 шаг и шесть тематических секторов.

Шаги	Сектор	Смысл
1–7	Моя семья	личный опыт, близкие люди, традиции
8–14	Семейная память	фотографии, вещи, рассказы старших
15–21	Дом и улица	ближайшее окружение, «раньше — сейчас»
22–28	Мой Королёв	краеведение, космическая история, достопримечательности
29–35	Россия — наша Родина	символы, столица, природа, культура
36–41	Память поколений и будущее	связь прошлого, настоящего и будущего

Специальные клетки размещаются внутри маршрута так, чтобы переключать ребёнка с рассказа на исследование, творчество или временное сравнение.



Рис. 2. Общая логика движения по проектному маршруту.

3. Базовые правила игры

1. Играют 2–6 детей или 1–3 семейные команды.
2. Можно использовать индивидуальные фишки или одну общую фишку для командного варианта.
3. Игрок бросает кубик и перемещается на выпавшее число шагов.
4. На обычном поле выполняется тематическая карточка выбранного возрастного уровня.
5. На специальном поле ребёнок берёт соответствующую специальную карточку.
6. После выполнения задания игра продолжается по правилам специального поля.
7. Ребёнок имеет право отказаться от личного семейного вопроса и выбрать альтернативную карточку.
8. До финиша доходить необязательно: игра может завершиться по времени или после выбранного тематического сектора.
9. В игре нет проигравших; целью является открытие, рассказ, вопрос, сравнение, творчество и исследование.

Рекомендуемая продолжительность

Возраст	Время	Рекомендуемый объём маршрута
4–5 лет	10–15 минут	5–8 шагов
5–6 лет	15–20 минут	8–15 шагов
6–7 лет	20–25 минут	15–25 шагов

4. Цветовая система специальных полей

Цвет	Название	Тип действия	Игровой эффект
Жёлтый	Историческая находка	исследование и наблюдение	после успешного выполнения — дополнительный ход
Фиолетовый	Творческая мастерская	создание продукта	после выполнения — игра продолжается с текущей позиции
Красный	Машина времени	понимание времени	ответ помогает сохранить позицию; при затруднении — небольшой игровой шаг назад

Цвет должен совпадать на поле, карточках и в инструкции. Это упрощает ориентацию детей и педагогов.

5. Жёлтое поле «Историческая находка»

«Историческая находка» превращает ребёнка в маленького исследователя. Он рассматривает предмет, фотографию, фрагмент, карту, символ или иллюстрацию и делает открытие на основе наблюдения.

Игровой алгоритм

1. Игрок останавливается на жёлтой клетке.
2. Педагог предлагает карточку «Историческая находка».
3. Ребёнок рассматривает материал и выполняет задание.
4. Педагог задаёт один уточняющий вопрос.
5. После выполнения ребёнок получает дополнительный ход.

Примеры заданий

- «Узнай предмет прошлого».
- «Найди на фотографии то, чего сегодня уже нет».
- «Что может рассказать эта вещь?»
- «Какой предмет старше и почему ты так думаешь?»
- «Найди на карте знакомое место».
- «Что изменилось на двух фотографиях?»

Возрастная адаптация

Возраст	Тип действия	Пример
4–5 лет	узнать, показать, выбрать	«Покажи предмет, которым могли пользоваться раньше»
5–6 лет	сравнить, назвать признак	«Чем этот предмет отличается от современного?»
6–7 лет	выдвинуть версию, обосновать	«Какие признаки помогают понять, что предмет старый?»



Пример задания «Историческая находка».



Пример исследовательского задания.

6. Фиолетовое поле «Творческая мастерская»

«Творческая мастерская» позволяет ребёнку выразить понимание темы через собственный продукт. Здесь важно не качество рисунка или поделки, а смысл, который ребёнок вкладывает в результат.

Игровой алгоритм

1. Игрок попадает на фиолетовую клетку.
2. Педагог предлагает одну творческую карточку.
3. Ребёнок выбирает форму: рисунок, макет, пантомима, мини-экспонат, рассказ, символ.
4. После выполнения ребёнок коротко объясняет свой замысел.
5. Игра продолжается с текущей позиции.

Примеры заданий

- «Нарисуй семейный символ».
- «Создай открытку близкому человеку».
- «Построй макет улицы прошлого».
- «Сделай мини-экспонат для музея».
- «Изобрази памятник или известное место».
- «Придумай знак города будущего».

Возрастная адаптация

Возраст	Продукт	Речевое сопровождение
4–5 лет	рисунок, показ, выбор элементов	минимум пояснения
5–6 лет	рисунок + рассказ, простая конструкция	2–3 предложения
6–7 лет	макет, мини-экспонат, подпись, проект	объяснение замысла и связи с темой



Творческая карточка.



Пример творческого результата.

7. Красное поле «Машина времени»

«Машина времени» вводит ребёнка в историческую логику через сравнение «раньше — сейчас». Возврат назад здесь символизирует путешествие в прошлое, а не потерю или наказание.

Игровой алгоритм

1. Игрок попадает на красную клетку.
2. Педагог предлагает карточку «Машина времени».
3. Ребёнок отвечает на вопрос о времени, последовательности или изменении.
4. Если ребёнок справляется — сохраняет позицию.
5. Если затрудняется — вместе с педагогом делает небольшой шаг назад и рассматривает подсказку, после чего возвращается к игре.

Примеры заданий

- «Что появилось раньше — дисковый телефон или смартфон?»
- «Как люди передавали сообщения раньше?»
- «Какие игрушки могли быть у бабушки или дедушки?»
- «Чем дом прошлого отличается от современного?»
- «Что изменилось в городе за много лет?»
- «Что ты хотел бы увидеть, если бы попал в прошлое?»

Правило безопасности

Нельзя использовать возврат назад как наказание за «неправильный ответ». Педагог говорит: «Мы отправляемся чуть назад во времени, чтобы найти подсказку».



Сравнение предметов прошлого и настоящего.



Визуальный образ поля «Машина времени».

8. Дополнительные игровые механики

Механика	Задача	Как использовать
Дополнительный ход	поощряет исследовательское действие	после «Исторической находки»
Сохранить позицию	поддерживает успех без соревнования	после правильного ответа «Машины времени»
Общий ход команды	развивает сотрудничество	в семейной или групповой версии
Выбор карточки	даёт ребёнку субъектность	ребёнок выбирает из 2–3 карточек одной колоды
Помощь друга	снимает страх ошибки	другой ребёнок может дополнить ответ
Смена роли	поддерживает интерес	ребёнок на один ход становится «экскурсоводом» или «хранителем истории»
Семейный бонус	соединяет детский сад и дом	после выполнения домашнего семейного задания
Музейный ключ	связывает игру с реальным экспонатом	в мини-музее или музее-партнёре

Дополнительные механики не должны усложнять базовые правила. Педагог вводит их постепенно, когда дети уверенно освоили основное движение по полю.

9. Рекомендуемое размещение специальных полей

Клетка	Поле	Смысл размещения
11	Историческая находка	переход от первых семейных историй к семейной памяти
12	Творческая мастерская	создание семейного символа / мини-экспоната
18	Творческая мастерская	дом и улица: рисунок или макет
36	Творческая мастерская	образ «Моя Россия» или «Будущее»
40	Машина времени	связь прошлого и настоящего перед финалом

При разработке дополнительных версий поля расположение специальных клеток может меняться. Обязательное условие — равномерно распределять исследовательские, творческие и временные задания по маршруту.

10. Правила для детей 4–5 лет

- использовать короткий маршрут — 5–8 клеток;
- сократить количество специальных полей до 1–2 за игровую сессию;
- кубик можно заменить карточками движения на 1–3 шага;
- предлагать выбор из двух вариантов;
- использовать крупные изображения и реальные предметы;
- не требовать длинного рассказа;
- при затруднении выполнять действие вместе с ребёнком;
- завершать игру раньше при снижении интереса.

Формула возраста

УЗНАЮ → НАЗЫВАЮ → ПОКАЗЫВАЮ → РАДУЮСЬ ОТКРЫТИЮ

11. Правила для детей 5–6 лет

- использовать 8–15 клеток за сессию;
- вводить 2–3 специальных поля;
- предлагать задания на сравнение и короткий рассказ;
- сочетать две колоды: например, «Семейная память» + «Машина времени»;
- включать простые командные задания;
- предлагать ребёнку объяснить, почему он так думает;
- связывать задания с городом, семейными традициями и предметами.

РАССКАЗЫВАЮ → СРАВНИВАЮ → ОБЪЯСНЯЮ ПРОСТУЮ СВЯЗЬ

12. Правила для детей 6–7 лет

- использовать 15–25 клеток или длинный тематический маршрут;
- включать все виды специальных полей;
- предлагать задания на гипотезу, поиск источника и объяснение;
- соединять игровые карточки с картой, музейным предметом, фотографией, интервью;
- вводить роль «экскурсовода», «исследователя», «хранителя семейной памяти»;
- завершать сессию мини-проектом, макетом, рассказом или экспонатом.

ИССЛЕДУЮ → ОБЪЯСНЯЮ → СОЗДАЮ → СВЯЗЫВАЮ С БУДУЩИМ

13. Командная и семейная версии игры

Формат	Организация	Особенность
Командная версия	2–3 команды, у каждой фишка	ответ обсуждается командой; специальное поле выполняется совместно
Одна общая фишка	вся группа движется вместе	нет соревнования, все решения общие
Семейная версия	ребёнок + взрослый/семья	взрослый не отвечает за ребёнка, а делится своей историей
Поколенческая версия	ребёнок + старший родственник	карточки «Семейная память» и «Машина времени» становятся основными
Музейная семейная версия	семья выполняет 3–5 заданий в музее	поле можно заменить маршрутным листом

В семейной игре ценится совместный разговор, а не скорость прохождения. Взрослый является партнёром ребёнка, а не проверяющим.

14. Варианты коротких и полных маршрутов

Маршрут	Клетки	Время	Содержание
«Моя семья»	1–7	10–15 мин	семья, традиции, добрые дела
«Семейная память»	8–14	15–20 мин	фото, реликвии, поколения
«Мой дом и улица»	15–21	15–20 мин	ближайшее окружение
«Мой Королёв»	22–28	20 мин	краеведение, космос
«Россия — наша Родина»	29–35	20 мин	символы, природа, культура
«Память и будущее»	36–41	15–20 мин	поколения, достижения, будущее
Полный маршрут	1–41	несколько сессий	последовательное прохождение всей модели

Для дошкольников не рекомендуется стремиться пройти все 41 клетку за одну сессию. Полный маршрут лучше делить на несколько игровых встреч.

15. Педагогические правила сопровождения

- говорить меньше, чем дети;
- не превращать карточки в викторину;
- не использовать слова «неправильно», «проиграл», «не знаешь»;
- поддерживать гипотезу даже при неточности;
- задавать 1–2 уточняющих вопроса, а не длинную цепочку;
- давать время на ответ;
- поддерживать право ребёнка на отказ от личного семейного рассказа;
- не сравнивать детей по количеству ответов;
- завершать игру открытием и положительным итогом.

Рекомендуемые фразы

Ситуация	Фраза педагога
Если ребёнок не знает	«Давай посмотрим вместе и найдём подсказку»
Если ответ неожидан	«Интересная версия. Что помогло тебе так подумать?»
Если ребёнок молчит	«Можно показать или выбрать из двух вариантов»
Если ребёнок ошибся	«Давай проверим нашу версию»
Если задание личное	«Можно выбрать другую карточку, если не хочешь отвечать»

16. Ситуации затруднения и варианты действий педагога

Ситуация	Что делает педагог
Ребёнок не понимает задание	переформулировать короче, показать картинку или предмет
Ребёнок не хочет отвечать о семье	дать нейтральную карточку без личного содержания
Ребёнок расстраивается из-за шага назад	объяснить, что это «путешествие во времени», и помочь найти подсказку
Дети спорят из-за фишек	перейти на одну общую фишку команды
Игра затягивается	завершить на ближайшей смысловой точке
Дети устали	перейти на творческое или двигательное задание
Слишком много ответов взрослого	вернуть инициативу детям вопросом «А что думаете вы?»
Сложная историческая тема	упростить до предмета, образа, действия или семейной истории

17. Формы завершения игры

- «Моё открытие» — каждый называет одну новую мысль;
- «Хочу спросить дома» — ребёнок формулирует вопрос семье;
- «Сохраним в музее» — выбирается предмет/рисунок для мини-музея;
- «Что было раньше?» — короткое итоговое сравнение;
- «Что возьмём в будущее?» — ребёнок выбирает ценность, традицию, идею;
- «Карта нашего маршрута» — дети отмечают, какие сектора прошли.

Финиш — не обязательная точка. Главное — смысловое завершение и положительное эмоциональное впечатление.

18. Чек-лист готовности к игре

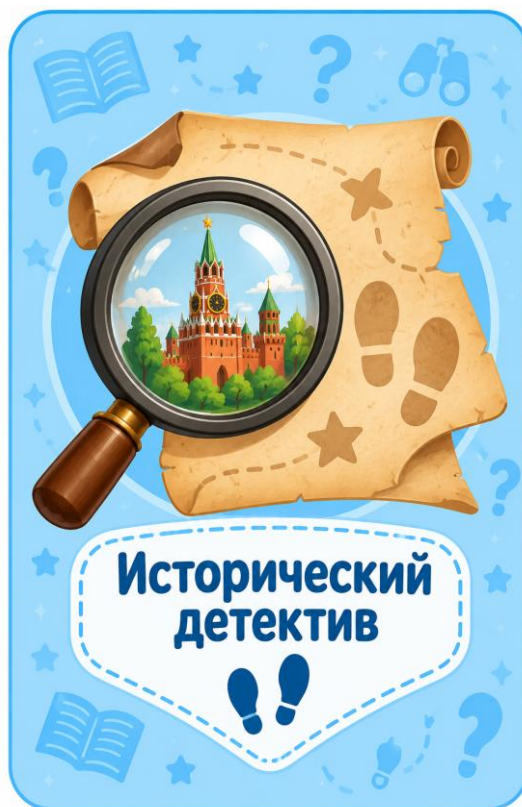
- ☐ Выбран возрастной уровень карточек.
- ☐ Определён короткий или полный маршрут.
- ☐ Специальные поля видны и понятны детям.
- ☐ Карточки разложены по цветам и колодам.
- ☐ Подготовлены фишки и кубик.
- ☐ Есть нейтральные альтернативные карточки.
- ☐ Педагог знает, какие задания требуют семейного согласия.
- ☐ Продолжительность соответствует возрасту.
- ☐ Подготовлены материалы для творчества.
- ☐ Педагог заранее решил, как завершить игровую сессию.
- ☐ После игры предусмотрена краткая педагогическая фиксация.

19. Наглядные примеры специальных полей

Ниже представлены рабочие визуальные материалы, которые используются как образцы специальных заданий. Перед массовой печатью рекомендуется проверить финальные тексты и единообразие цветового кода.



«Историческая находка».



Исследовательская карточка.



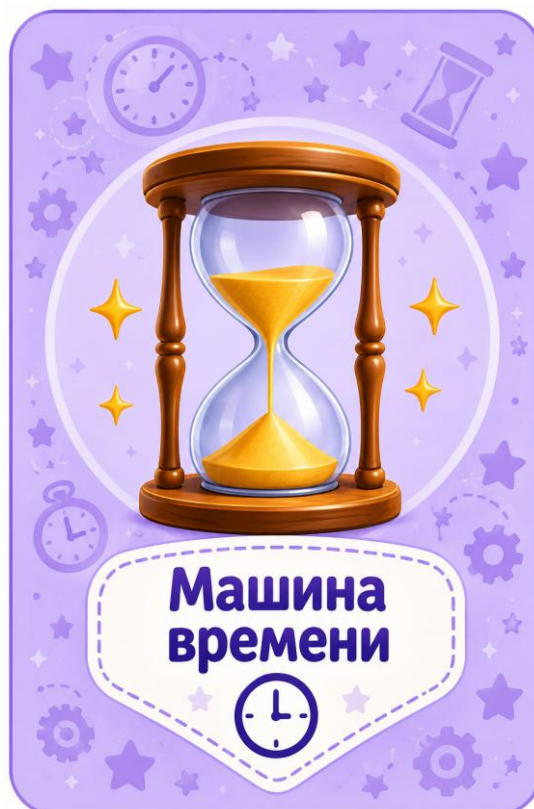
«Творческая мастерская».



Творческое семейное задание.



«Машина времени»: раньше и сейчас.



Образ времени и перехода.



Пантомимическая карточка.



Театрализация.

ИТОГОВАЯ ФОРМУЛА СПЕЦИАЛЬНЫХ ПОЛЕЙ

НАШЁЛ → ИССЛЕДОВАЛ → СОЗДАЛ → СРАВНИЛ ВРЕМЯ → СДЕЛАЛ ОТКРЫТИЕ