



МИНИСТЕРСТВО
ПРИРОДНЫХ РЕСУРСОВ
И ЭКОЛОГИИ АЛТАЙСКОГО КРАЯ



ЗАПОВЕДНИК
ТИГИРЕКСКИЙ

Правила экологической развивающей настольной игры

«Заповедные острова Алтайского края»

Экологическая развивающая настольная игра
«Заповедные острова Алтайского края»
создана Тигирекским заповедником в рамках реализации проекта
«Разработка настольных игр об ООПТ Алтайского края», 2019-2020 гг.

Проект поддержан грантом Губернатора Алтайского края
в сфере экологического воспитания, образования и просвещения.

Игра предназначена для детей среднего и старшего школьного возраста. Требуется участие взрослого (ведущего).

Возможно использование игры педагогами учреждений основного и дополнительного образования для освещения тем по экологии, охране природы, краеведению. Может применяться как в классе с количеством детей до 34 человек, так и в работе с малыми группами от четырех детей. Подходит также в качестве семейной игры.

Длительность: 30-40 мин (каждой из трёх игр: лото/игровой плакат основного варианта или сокращённый вариант).

Уровень сложности: средний.

Количество участников: от 4 до 34 игроков и один ведущий. В роли ведущего выступает взрослый.

Цель игры – познакомить участников с многообразием особо охраняемых природных территорий Алтайского края, их расположением на карте, ландшафтами, редкими видами растений и животных.

Игра помогает расширить кругозор, развивает логическое мышление, память, скорость реакции. Способствует экологическому воспитанию подрастающего поколения.

Описание компонентов

1. Лото, состоящее из 16 основных игровых полей, дополнительного поля про нацпарк «Салаир» и 102 небольших карточек с вопросами-описаниями. На основном игровом поле располагается 6 ячеек по таким темам, как заповедник, заказники, памятники природы, животные Красной книги Алтайского края, растения Красной книги Алтайского края, охрана природы. У каждой ячейки есть свой порядковый номер, который соответствует номеру на одной из карточек.
2. Игровой плакат с картой-схемой в центре и с заданиями по периметру плаката.
3. Информационный буклет об особо охраняемых природных территориях Алтайского края.
4. Игральный кубик, 4 цветные пластиковые фишки, 102 бумажных жетона.
5. Правила игры.

Перечень существующих памятников природы краевого значения.

№	Наименование памятника природы краевого значения	Площадь, га
1	Пещера Каторжная	3,14
2	Пещеры Кыркылинские	2,26
3	Талдинские пещеры	360
4	Пещера Грот Ихтиандра	5,2
5	Пещеры плато Метлево	652
6	Шимолинский бор	757,2
7	Озеро Черное	2,9
8	Озеро Мало-Калтайское	19
9	Озеро Шукыртуз	554
10	Озеро Бульдюк	163
11	Озеро Куричье и урочище Касалгач	2000,1
12	Родник Горный ключ	1
13	Озеро Казачка	6,1
14	Яровские скалы с пещерой Кулибина и источников Черный камень	72
15	Разрез силура «Тигирек»	122
16	Гора Синий утес	14
17	Разрез ордовика и нижнего силура «Маралиха»	11
18	Пещера Яшур	1,13
19	Пещера Логово Гиены	1,13
20	Скала Будаковская с пещерой Загонной и пещерой Летучих мышей	8
21	Скалы Большой и Малый Монастыри	12,6
22	Лог Страшной	176
23	Гора Семипещерная с пещерой Мрачной	46,75
24	Пещера Страшная	1,13
25	Гора Синюха	453
26	Озеро Белое	297
27	Кольшанский борок	9462
28	Сейсмообусловленный лессовый карст	25
29	Родник Святой ключ	0,79
30	Балочная система	122,5
31	Сообщество галофитов побережья озера Бурлинского	604
32	Точилинский борок	10
33	Низовья реки Сычевки	150
34	Скала Четыре брата	36,7
35	Слияние рек Бии и Катунь (остров Иконников)	1240
36	Устье реки Песчаной	400
37	Следы катастрофического паводка у с. Платово	120
38	Сопка Баданья	3,8
39	Сопка Сурья	31
40	Гора Камешок (Каменная)	7,5
41	Гора Бобырган	235
42	Степи у с. Сибирячиха	582
43	Трошин лог	2,5
44	Скала	0,1
45	Родник Степной ключ	300,9
46	Озеро Чертово	2,2
47	Урочище Венерин башмачок	6
48	Водопад Аврора	78,5
49	Водопад Спартак	78,5
50	Выход реки Тудаты из-под скалы	15
51	Гора Колокольня	73
52	Горы Березовая и Вересковая	441,7
53	Древнее русло реки в Ашегуле	48,2
54	Балочная система в Новокормихе	37,5
55	Степи у села Парфеново	4,5
56	Озеро Песьяное	2374,46
57	Озеро Горькое	14799,88
58	Озеро Монастырское	2427,18
59	Скальный каньон на реке Кизиха (Каменная речка)	260
60	Озера Харьковское и Сыропяттовское	1701,74
61	Озеро Воронье	1530,83
62	Солончаки у с. Боровское	486
63	Озеро Сухое	653,36
64	Трунов луг и болото Комовское	202,98
65	Голубиовские склоны	128,03
66	Калиновский колок	98,5

Первым (главным) победителем игры считается участник (команда), набравший большее количество бумажных жетонов. Вторым победителем признается тот игрок (команда), который быстрее всех заполнил свои игровые поля в игре с лото и/или первым пришел к финишу на игровом плакате.

Кроме того, ведущий может распределить 2-е, 3-е и 4-е места в зависимости от числа полученных игроками (командами) бумажных жетонов.

Примечание

Карта игрового плаката пригодится при последующем изучении с детьми различных ООПТ, расположенных в Алтайском крае. При подготовке игрового плаката была использована карта-схема развития особо охраняемых природных территорий Алтайского края на период до 2025 года по состоянию на 01.01.2020 г, с изменениями в федеральных ООПТ края на момент 10.02.2022 г.

Условные обозначения к карте-схеме игрового плаката

Перечень планируемых памятников природы краевого значения.

№	Наименование планируемого памятника природы	Район
1	Долина реки Каменки	Алтайский
2	Лог Арбанак	Алтайский
3	Болото Большая Согра (Озеро Малое Камышиное)	Быстроистокский
4	Болото Мореодское	Быстроистокский
5	Болото Источное	Быстроистокский
6	Озеро Бычье	Волчихинский
7	Кандычий лог	Косихинский
8	Лысая горка	Косихинский
9	Новофирсовская степь	Курьинский
10	Золотушинская степь	Локтевский
11	Ермошихинская степь	Локтевский
12	Степные сопки у Локтя	Локтевский
13	Чернокурьянская перистоковыльная степь с пионом	Мамонтовский
14	Озеро Дальнее	Первомайский
15	Озеро Рогульское	Тальменский
16	Боровые болота	Топчихинский
17	Озеро Песчаное	Топчихинский
18	Смолевский	Топчихинский
19	Озеро Зеркальное и речка Волчиха	Шипуновский

Подготовка к игре

Предварительно рекомендуется ознакомиться с информационным буклетом. При основном варианте подготовка будет заключаться в разделении ведущим игроков на команды (при необходимости) и в раздаче им игровых полей.

Ход игры

Основной вариант

Сначала в игре используется лото, потом игровой плакат.

Лото

1. Если игроков больше четырех, то ведущий делит их на команды и выдает каждой команде равное количество игровых полей. В игровом наборе их 16, что позволяет разместить по одному игровому полю на каждую парту в классе до 32 человек. При меньшем количестве участников каждому игроку (команде) выдаются от 1 до 4-х игровых полей.
2. Ведущий достает из коробки по одной карточке и читает вслух расположенный на них текст.
3. Игроки должны отгадать, о чем идет речь, найти на своем игровом поле и прочитать вслух правильный ответ. За каждый верный ответ участник получает не только карточку с описанием вопроса, но и один бумажный жетон.
4. Допускается помочь игрокам, обозначив тему карточки. В случае если они затрудняются с ответом, ведущий сам зачитывает ответ и номер карточки. Карточка выдается игроку, нашедшему такой же номер на своём игровом поле. Но при этом жетон не выдается.

Игровой плакат

1. Если игроков больше четырех, то ведущий разделяет их на 4 команды, по количеству цветных пластиковых фишек. В условиях класса в команду можно объединить детей, сидящих за партами одного ряда.
2. Игроки (команды) по очереди **двигают свою фишку по ячейкам того же (!) цвета**, выполняя задания игрового плаката. Направление хода от старта до финиша указано стрелками.
3. За каждый правильный ответ ведущий может выдавать игроку (команде) один бумажный жетон или отмечать на доске/листе бумаги их количество отдельными линиями (короткой вертикальной чертой) для каждого игрока (команды).
4. В заданиях по горизонтали игрокам следует найти на карте края указанную особо охраняемую природную территорию. Её примерное местоположение можно увидеть рядом с текстом задания на схеме-подсказке.

На заданиях со знаком вопроса изображены информационные щиты и аншлаги заказников, подкормка животных (подкормочные площадки). Недостающая часть названия заказника – **Шинок** (заказник «Каскад водопадов на реке Шинок»).

5. В заданиях по вертикали игрокам предлагается ответить на вопросы о редких видах растений и животных, включённых в Красную книгу Алтайского края. Когда выпадает ход с заданием «Где охраняется?», ведущий должен предложить подсказку – два варианта ответа.

вертикальные ячейки
на левой стороне игрового плаката

Ирис (касатик) сибирский

Вопрос-подсказка игроку: Охраняется в Кислухинском или Бобровском заказнике?

Кудрявый пеликан

Вопрос-подсказка игроку: Охраняется в Уржумском или Пеликаньем заказнике?

Многоножка сибирская

Вопрос-подсказка игроку: Охраняется в природном парке «Ая» или «Предгорье Алтая»?

Восточная ночница

Вопрос-подсказка игроку: Охраняется только лишь в Тигирекском заповеднике или в заповеднике и ряде других территорий?

вертикальные ячейки
на правой стороне игрового плаката

Усnea длиннейшая

Вопрос-подсказка игроку: Охраняется в Тигирекском заповеднике или Локтевском заказнике?

Малый лебедь

Вопрос-подсказка игроку: Охраняется в Алеусском или Лебедином заказнике?

Сибирка алтайская

Вопрос-подсказка игроку: Охраняется в Тигирекском заповеднике или природном парке «Ая»?

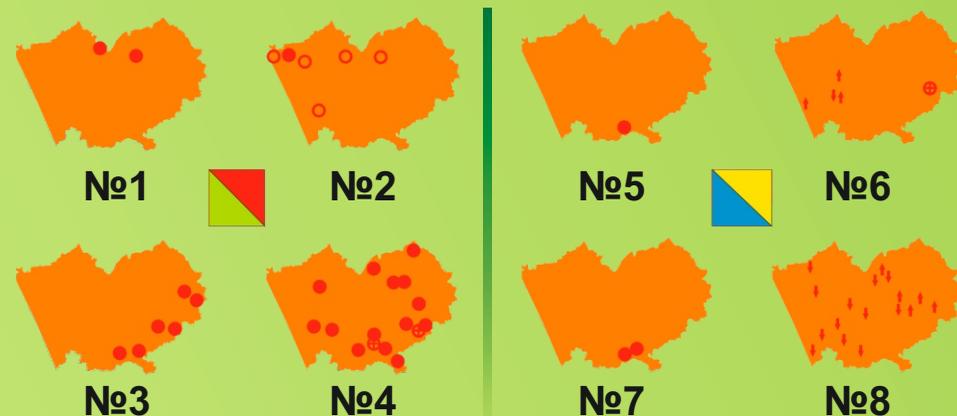
Краснозобая казарка

Вопрос-подсказка игроку: Охраняется в Кулундинском или Лифляндском заказнике?

6. Когда игроку выпадает ход с заданием «Где обитает?» или «Где произрастает?», ведущий должен показать подсказку на игровом плакате. В нижней правой четверти плаката рядом с картой края расположены 8 схем с примерным нахождением редких видов на территории края. Игрок должен выбрать верную схему и назвать ее номер.

Где обитают редкие животные и растения?

Выберите правильный ответ для каждого вида



№1 Ирис (касатик) сибирский

№2 Кудрявый пеликан

№3 Многоножка сибирская

№4 Восточная ночница

№5 Усnea длиннейшая

№6 Малый лебедь

№7 Сибирка алтайская

№8 Краснозобая казарка

7. Для выполнения угловых заданий игроки должны найти на игровом плакате название редкого вида и точки его нахождения на карте.

Сокращённый вариант

В этом случае используется только лото или игровой плакат. Рекомендуется вначале сыграть в лото, так как его карточки довольно познавательны и содержат сведения, которые могут пригодиться при выполнении заданий игрового плаката.

Условия окончания игры

Игра считается законченной, когда игроками будут полностью заполнены все игровые поля лото и/или задания игрового плаката пройдены до финиша.