



ЭКОЛОГИЧЕСКИЙ ПАТРУЛЬ

ОЧИСТКА ВОДОЕМОВ ПЕНЗЕНСКОЙ ОБЛАСТИ

**Краеведческая настольная игра, посвященная водоемам
Пензенской области и их экологическому состоянию**

ВВЕДЕНИЕ

Вода – источник жизни. Но только чистая вода дарит нам здоровье и силы. Загрязненная вода может вызвать тяжелые заболевания и даже гибель, и не только у людей, но и у животных и птиц, обитающих у водоемов, рыб и растений. Важно изучать экологию, следить за состоянием водоемов и прикладывать все свои силы, чтобы очистить их и наполнить жизнью!

НАЗНАЧЕНИЕ ИГРЫ

Игра предназначена, в первую очередь, для детей младшего школьного возраста. Однако в нее с удовольствием могут сыграть дети постарше и взрослые! С помощью этой игры можно познакомиться с географией и водными ресурсами Пензенской области, узнать об экологических проблемах водоемов. А поиграв – отправиться в настоящее путешествие по сурскому краю, своими глазами увидеть реки и поучаствовать в их настоящем спасении – очистке от мусора!

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Цель игры – очистить от «загрязнений» все водоемы Пензенской области. Игра заканчивается, когда все водоемы «очищены», то есть на игровом поле не остается ни одной черной фишки «загрязнений». Выигрывает тот игрок, у которого после окончания игры будет наибольшее количество «Чистых Капелек». Играть могут от одного до шести человек.


В КОМПЛЕКТЕ

- Игровое поле;
- шесть «Экомобилей» разных цветов;
- 100 черных фишек «загрязнений»;
- шесть счетчиков «Чистых Капелек»;
- игральный кубик.

ОПИСАНИЕ ИГРОВОГО ПОЛЯ

Перед вами карта Пензенской области. На ней красными кружками (●) отмечены населенные пункты. Самый большой из них – город Пенза. Синими линиями (—) обозначены водоемы Пензенской области – реки и самое большое водохранилище – Сурское. На водоемах расположены голубые кружки (●) – по ним могут двигаться ваши Экомобили. Коричневыми линиями (—) обозначены автомобильные дороги. На них расположены коричневые кружки (●) – по ним также могут двигаться Экомобили. Если где-то автомобильная дорога проходит рядом с водоемом или пересекает его, это место отмечено двухцветным кружком (коричневый с голубым ●).

Рядом с некоторыми голубыми и двухцветными кружками есть черные кружки с белыми цифрами (2). Они показывают степень исходного загрязнения водоема в этом месте. Перед началом игры на эти кружки выкладываются столбиком черные фишки «загрязнений» в количестве, соответствующем цифре в кружке. В ходе игры вы будете собирать эти фишки и отправлять их на «переработку» в населенные пункты, получая за это «Чистые Капельки».

Около некоторых городов есть изображения заводов (). В ходе игры вы будете «устанавливать» на них очистные сооружения, также получая за них «Чистые Капельки».

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Выложите на черные кружки с белыми цифрами черные фишки «загрязнений» столбиком. Количество фишек в столбике должно соответствовать цифре в кружке.
2. Каждый игрок выбирает свой Экомобиль и ставит его в исходный пункт – город Пензу.
3. Каждый игрок получает счетчик «Чистых Капелек». На нем устанавливается значение 30.
4. Определяется очередность хода. Каждый игрок бросает кубик – у кого выпало наибольшее значение, тот ходит первым. Если у нескольких игроков выпало одинаковое значение на кубике, то они повторяют бросок аналогичным образом.

В СВОЙ ХОД

Игрок бросает кубик и передвигает свой Экомобиль в соответствии с выпавшим значением. Экомобили – амфибии, они могут двигаться как по суше, так и по воде. Передвигаются Экомобили по кружкам: коричневым - по суше, голубым – по воде. В двухцветных кружках (голубых с коричневым) можно поменять способ передвижения, то есть, если Экомобиль двигался по суше, начать двигаться по воде, и наоборот. Также сменить способ передвижения можно в населенных пунктах, расположенных рядом с реками.

В течение одного хода нельзя менять направление движения на противоположное. На развилках, как автомобильных, так и водных, можно выбрать любое направление дальнейшего движения, кроме обратного. Единственный случай, когда разрешается поменять направление на обратное в течение одного хода, при достижении «конца» реки при движении по воде.

Экомобиль передвигается на количество кружков, соответствующее значению, выпавшему на кубике. Если на пути Экомобилья окажется кружок, рядом с которым есть фишки «загрязнений», он должен остановиться на этом кружке. Игрок может взять одну (только одну!) фишку «загрязнений» и «загрузить» ее на свой Экомобиль. Если Экомобиль уже «загружен», а также если игрок не хочет брать фишку «загрязнений», то количество «Чистых Капелек» на его счетчике уменьшается на 5.

Фишку «загрязнений» нужно доставить в любой населенный пункт и «сдать на переработку». При этом игрок имеет право остановиться в населенном пункте, даже если не израсходовал все шаги в соответствии с выпавшем на кубике значении. При «сдаче на переработку» фишка «загрязнений» выбывает из игры, а количество «Чистых Капелек» на счетчике игрока увеличивается на 5.

Если Экомобиль игрока на очередном ходе оказывается в населенном пункте, рядом с которым изображен завод, он должен «установить очистные сооружения». При этом он пропускает ход, а количество «Чистых Капелек» на его счетчике увеличивается на 5.

ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ

Игра заканчивается, когда все фишки «загрязнений» убраны с игрового поля и «сданы на переработку».

Побеждает игрок, у которого количество «Чистых Капелек» на счетчике наибольшее.