

ИГРА-ХОДИЛКА «ЭНЕРГИЯ СТРАНЫ»

Настольная игра для всей семьи

7+



ПРАВИЛА ИГРЫ

Игра «Энергия страны» разработана в рамках Всероссийского фестиваля энергосбережения и экологии #ВместеЯрче, который проводится с 2016 года при поддержке Минэнерго России: <https://вместеярче.рф>.

«Энергия страны» знакомит детей и взрослых с основными отраслями топливно-энергетического комплекса России (далее – ТЭК), а также правилами энергосбережения в своей квартире. Участникам предстоит пройти путь от дома до Министерства энергетики, в котором победителя встретят представители отраслей ТЭК: нефтяной, угольной, газовой промышленности и электроэнергетики.

В каждой отрасли предлагается пройти путь от источника энергии к потребителю (местам использования) либо наоборот: от потребителя к источнику энергии. На этом пути игроку предлагается зайти на экскурсию на основные энергообъекты. А на последнем этапе, узнав о том, как непросто получить электроэнергию из розетки и тепло от батареи, уже осознанно начать более бережно относиться к использованию энергии – познакомиться с правилами энергосбережения и энергосберегающими технологиями в быту.

Для игры необходимы кубик и фишки. Количество игроков – не менее двух.

Ход игры:

1. Перед началом игры все игроки ставят свои фишки на поле «Старт». Начинает ходить первым самый младший участник, после него – участники, которые находятся от него по часовой стрелке.
2. Каждый игрок в свой ход бросает кубик и продвигает фишку вперед на столько клеток-кружочков, сколько выпало на кубике. Побеждает тот участник, кто первый пришел на поле № 100 – в Министерство энергетики.
3. Если игрок останавливается на поле со стрелкой, то он должен продвинуть свою фишку назад или вперед на ту клетку, на которую указывает стрелка. При попадании на клетки около некоторых энергообъектов игрокам предлагается зайти в гости на «День открытых дверей», благодаря полученным новым знаниям они получают право продвинуться на несколько клеток вперед. А если они забыли выключить газ, воду, свет или заплатить за их использование, то придется вернуться домой.
4. Пропуск хода. Игроку придется пропустить 1 ход, если он попал на клетку, обведенную двойным кружком: № 32 и № 68.