

Игра «Мешочек 5 –АТЬ».

Оборудование: пиктограмма - пазл с алгоритмом действий, волшебный мешок, 6-8 капсул с песком самых запоминающихся образцов из музея (черный вулканический из США; розовый морской из Иордании; белый морской из Мексики; оранжевый пустынный из ОАЭ; светлый пшенообразный морской с острова Бали; бежевый с ракушками морской из Крыма; серо-голубой речной из Горного Алтая и т.д.), карта.

Ход игры: В игре принимают участие ведущий и 5 игроков. Детям необходимо достАТЬ из волшебного мешка капсулу, рассказАТЬ все, что знают о данном песке (про размер, цвет, наличие камешков и т.д.), назвАТЬ по происхождению (морской/ речной/ озерный/ пустынный/ вулканический), угадАТЬ откуда песок и показАТЬ это место на карте. В начале игры части пазла с пиктограммами перемешиваются, кладутся в волшебный мешок. Игроки берут по одной части пазла. Кому какое действие досталось, то действие игрок и выполняет.

