**Настольная игра – ходилка для детей старшего дошкольного возраста.**

*Немного из истории …*  
**Игра-ходилка** — одна из старейших классов настольных игр. К XIX веку появились первые настольные детские игры, имеющие не только развлекательное, но и образовательное значение, помогающие осваивать историю, географию, астрономию: "Русский крейсер", "Кругосветное путешествие", "Настольный планетарий". После октябрьской революции игры наполнились идеологическим содержанием: "Красная Армия", "Вперед, пионер!", "Электрификация". Шестидесятые годы возродили добрые игры со сказочными сюжетами: "Дюймовочка", "Гуси-Лебеди", "Старик Хоттабыч". В девяностых, в период компьютерного бума, казалось, бумажным играм придет конец. Однако они выжили, сейчас их великое множество, и обращаются к ним дети самых разных возрастов.  
Многие скажут, что «бродилками» можно лишь скоротать досуг, но это вовсе не развивающие игры. А вот и нет! Игры с кубиками и фишками очень полезны, причем развивают они самые разнообразные умения и навыки: во-первых, это социальные навыки;   
во-вторых, настольные игры отлично развивают мелкую моторику и координацию движений;  
третий плюс – развитие концентрации и внимания;  
в-четвертых, кидая кубик и отсчитывая ходы, малыш между делом знакомится с понятием количества, осваивает навыки порядкового и количественного счета, учится соотносить количество (в данном случае, точек на кубике) со знаком (цифрами);   
в-пятых, большинство детских игр-бродилок основаны на сюжетах хорошо знакомых малышу сказок или мультфильмов, и такая игра – хороший способ активизации читательского интереса. 

**Правила**

* Перед началом игры фишки выставляются перед игровым полем. Определяется жребием очередность. Игроки по очереди бросают игровой кубик и согласно выпавшим номерам передвигают свои фишки на соответствующее количество ячеек на поле. Цель игры - первым добраться до финиша - ячейки с номером 100.
* Если фишка остановилась на ячейке с лестницой - игрок передвигает фишку вверх до конца лестницы. Если же фишка остановилась на ячейке с головой змеи - фишка спускается вниз до хвоста.