

Методическая разработка Настольная игра-лото «Жители пресных водоемов» для учащихся 2-4 классов

Для учащихся начальной школы игра – это естественный процесс. Дети в этом возрасте очень любят играть. С помощью игры учащиеся познают окружающий мир, легче осваивают учебный материал. Игра помогает учащимся развивать мышление и память, а также способствует воспитанию коммуникативной культуры, морально-волевых качеств.

Цель игры: обобщение и закрепление знаний о жителях пресных водоемов, развитие интереса к обучению, воспитание бережного отношения к природе.

Целевая аудитория: младшие школьники.

Условия проведения: Время прохождения игры составляет от 10 до 20 минут. Игра может быть как командная, так и индивидуальная. Максимальное число команд или индивидуальных игроков — 5.

Реквизит игры.

В комплект игры входит:

1. Игровое поле формата А4 с изображением «жителей» водоемов — 5 штук;
2. Описание правил игры;
3. Набор карточек с вопросами-описаниями - 30 штук;
4. Набор закрывающих карточек с изображениями «жителей» водоема - 30 штуки;
5. Карточки с номерами участников игры — 5 шт.
6. Список вопросов с ответами.

Правила игры.

Организация игрового пространства: закрывающие карточки разложены картинками вверх, карточки с вопросами лежат стопкой текстом вниз. Перед началом игры необходимо раздать игрокам игровые поля и с помощью карточек с номерами установить очередность ответов игроков (игроки вытягивают карточки с номерами). Ведущий тянет карточку с вопросом-описанием и зачитывает его вслух. Все игроки ищут ответ на своем игровом поле. Игроки, считающие, что у них на игровом поле присутствует описанный «житель», отвечают на вопрос (в порядке очередности по номерам). В случае верного ответа игрок ищет соответствующую закрывающую карточку. В случае неверного ответа право ответа переходит следующему игроку. Если игрок не смог верно определить закрывающую карточку, карточка изымается. Побеждает тот игрок, который быстрее закроет карточками все игровое поле.

Особенности игры.

Представленная игра может быть использована для контроля знаний по данной теме (например, при проведении итогового занятия), также игра может быть использована при проведении различных праздников и акций естественнонаучной направленности. Играть могут как отдельные участники, так и команды по 2 человека.