

ИГРА «БАГАЖ ЗНАНИЙ»

Автор игры:

Токарева Надежда Николаевна

учитель начальных классов

МБОУ СОШ №2

г. Озёры

**«Дети должны жить в мире красоты,
игры, сказки, музыки, рисунка, фантазии, творчества».**

В. А. Сухомлинский

Игра — это одновременно развивающая деятельность, форма жизнедеятельности, зона социализации, защищенности, самореализации, сотрудничества, содружества с взрослыми, посредник между миром ребенка и миром взрослого. Школа современности нацелена на индивидуальный подход к каждому ребенку. Игра — незаменимый в этом помощник. Игры на уроках начальной школы просто необходимы. Ведь только игра умеет делать трудное — легким, доступным, а скучное — интересным и веселым. Игру на уроке можно использовать и при объяснении нового материала, и при закреплении пройденного материала.

Хочу поделиться одним из методов отработки нового материала в виде игры «Багаж знаний», автором которой сама и являюсь.

Все мы знаем, что отрабатывать полученные знания можно не только на уроках, но и на внеурочных занятиях. Данная игра « Багаж знаний» подходит абсолютно для любого предмета. Игра нравится детям, она развивает творческие способности, логического мышления детей; повышает интерес к учебно-познавательной деятельности, стимула; воспитывает чувство товарищества, взаимоуважения; формирует умения работать в группе, в команде, сотрудничать; развивает умения чётко и правильно формулировать ответы, быстро находить верное решение и т.д.

Настольная игра с игровым полем — разновидность настольной игры с использованием предварительно размеченной поверхности («поля»). Традиционные игры данного типа: шахматы, нарды, — использовали деревянное поле, или доску, откуда происходит их обобщённое английское название *board game* (англ. *board* — доска, англ. *game* — игра). При розыгрыше партии наряду с игровым полем, как правило, используются фишки или карточки, отмечающие ход игры. Часто используются игральные кости.

Правила игры:

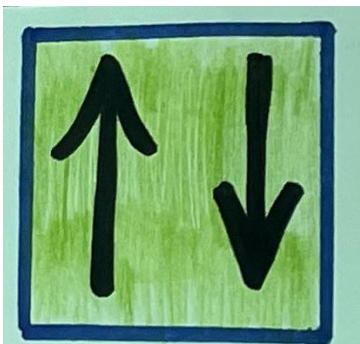
1. В игру могут играть два и более человека. Фишки выставляются на «старт».



2. Дети поочередно бросают кубик, игроки начинают движение, каждый своей фишкой (шагают по клеткам игрового поля).
3. Если фишка попадает на клетку РЕШЕТКА, игрок остаётся на месте, чтобы не грустить, получает конфетку.



4. Если фишка попадает на клетку СМЕНА НАПРАВЛЕНИЯ, то игрок кидает 1 кубик, выпавшее число означает количество ходов назад.



5. Если фишка попадает на клетку БЛИЦ, участник отвечает на 3 коротких вопроса.



6. Если фишка попадает на клетку РУКОПОЖАТИЕ, участник выбирает любого игрока, которому в следующем ходе передаёт свой вопрос.



7. Если фишка попадает на клетку **ОСВОБОЖДЕНИЕ**, участник освобождается от ответа на вопрос.



8. Если фишка попадает на клетку **ВОПРОС**, участник должен дать полный ответ.



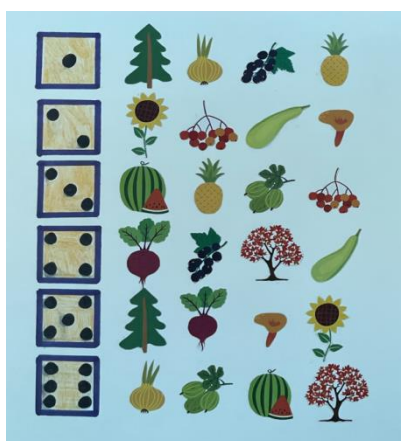
9. Если фишка попадает на клетку **ФОРТУНА**, участник вытягивает карту с данного поля.



10. Если фишка попадает на клетку **ФИАСКО**, участник вытягивает карту с дополнительным домашним заданием.



11. Если фишка попадает на клетку ДЖЕКПОТ, участник бросает 1 кубик, число, которое ему выпало, находит на поле и из данного ряда выбирает картинку.



Далее, бросает второй кубик, число, которое ему выпало, находит на поле и из данного ряда ищет картинку, соответствующую первой. Если картинки совпали, участник получает пятёрку или купон, на выбор ученика.

12. Игрок должен пройти не менее двух кругов. Тот, кто быстрее всех пройдёт третий круг - побеждает!

