

# **Настольные игры на уроках в начальной школе**

Л.В. Афанасьева,  
учитель высшей квалификационной категории,  
С.С. Седенкова,  
учитель первой квалификационной категории



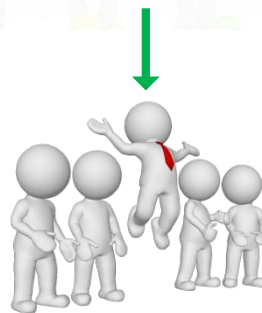
Каждый учитель хочет создать на своих уроках ситуацию успеха для всех учеников.



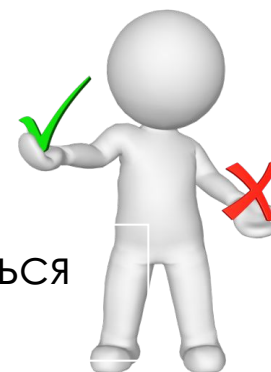


Хорошее усвоение материала требует частого и многократного повторения.

## ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ



Помогают ученику раскрыться как члену коллектива.



Помогают добиться наилучшего результата.



Помогают удержать внимание учащихся на проблемах, изучаемых на уроке.



# А МЫ ИГРАЕМ ТАК





# ПРАВИЛА ИГРЫ

- В игре могут участвовать 4 человека или две команды по 2 человека.
- Игровое поле представляет собой дорожку из цветных «кочек». Каждый цвет обозначает какой-либо раздел или тему учебного предмета.
- Рядом с игровым полем располагаются цветные карточки с вопросами «рубашками» вверх.





- Игроки или команды ходят по очереди. В свой ход игрок (2 игрока) бросает кубик и переставляет свою фишку вперед ровно на столько шагов, сколько выпало очков на кубике. Встав на «кочку» определенного цвета, игрок (команда) должен ответить на вопрос, чтобы остаться на этой «кочке». Если игрок (команда) даёт неверный ответ на вопрос, то он возвращается на исходную «кочку».





- Вопрос игроку (команде) читает следующий игрок (команда-соперник). Он берет карточку нужного цвета из общей колоды. Прочитав вопрос сопернику и проверив его знания, он кладёт карточку в конец колоды.





- Побеждает тот, чья фишка первой дойдёт до финиша.
- Игра ведётся, пока её не закончит предпоследний игрок.

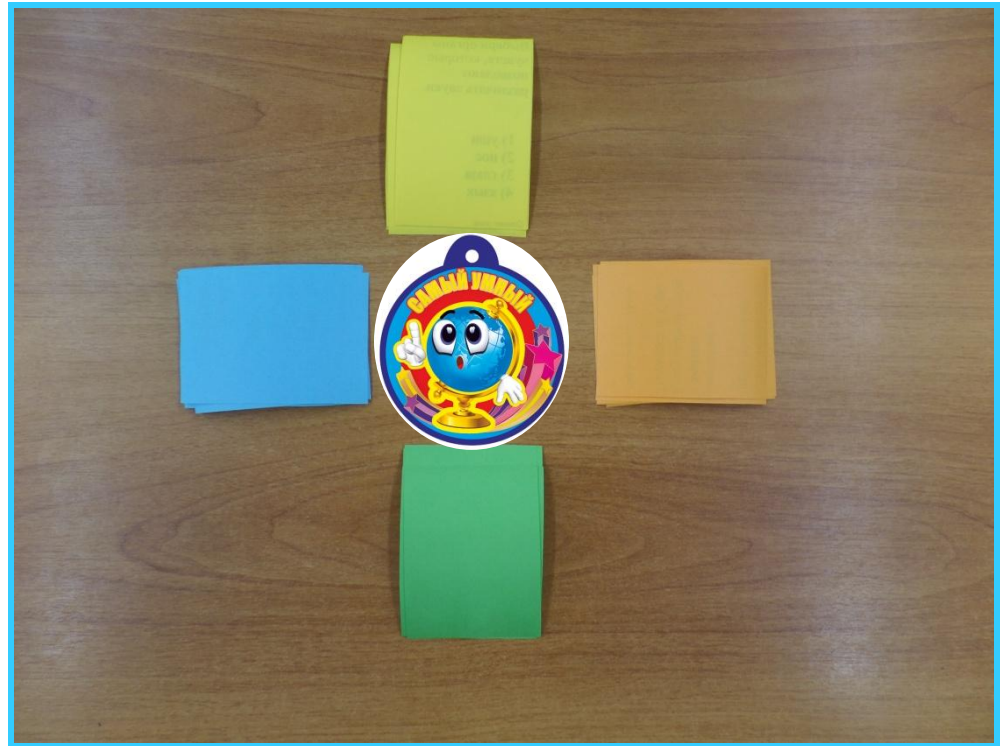






## II способ (без игрового поля)

- В игре могут участвовать 3-4 человека. Перед ними располагаются цветные карточки с вопросами «рубашками» вверх. Каждый игрок по очереди берёт одну карточку из любой колоды и читает вопрос вслух. Другие игроки должны как можно скорее дать ответ. Тот игрок, который дал ответ быстрее других, забирает карточку себе.





## II способ (без игрового поля)

- Игрок, читающий вопрос, не может давать ответ. Он проверяет правильность ответов соперников.
- Игра заканчивается, когда закончатся все карточки. Игрок, набравший наибольшее количество карточек, считается победителем.





**СПАСИБО ЗА ВНИМАНИЕ!**





## Источник шаблона

Вы можете использовать данное оформление для создания своих презентаций, но в своей презентации вы должны указать источник шаблона:

Прошина Елена Юрьевна

МОУ «Серебряно – Прудская СОШ имени маршала В.И. Чуйкова»

Учитель русского языка и литературы.

Работа размещена на сайте <http://pedsovet.su>

[Использованные ресурсы:](#)

[http://rupresentations.ucoz.ru/index/skachat\\_besplatno\\_shablony\\_dlya\\_powerpoint\\_pot/0-17](http://rupresentations.ucoz.ru/index/skachat_besplatno_shablony_dlya_powerpoint_pot/0-17)