ДЕПАРТАМЕНТ ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ ГОРОДА МОСКВЫ

Северо-Восточный административный округ

Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение города Москвы "Школа № 305"

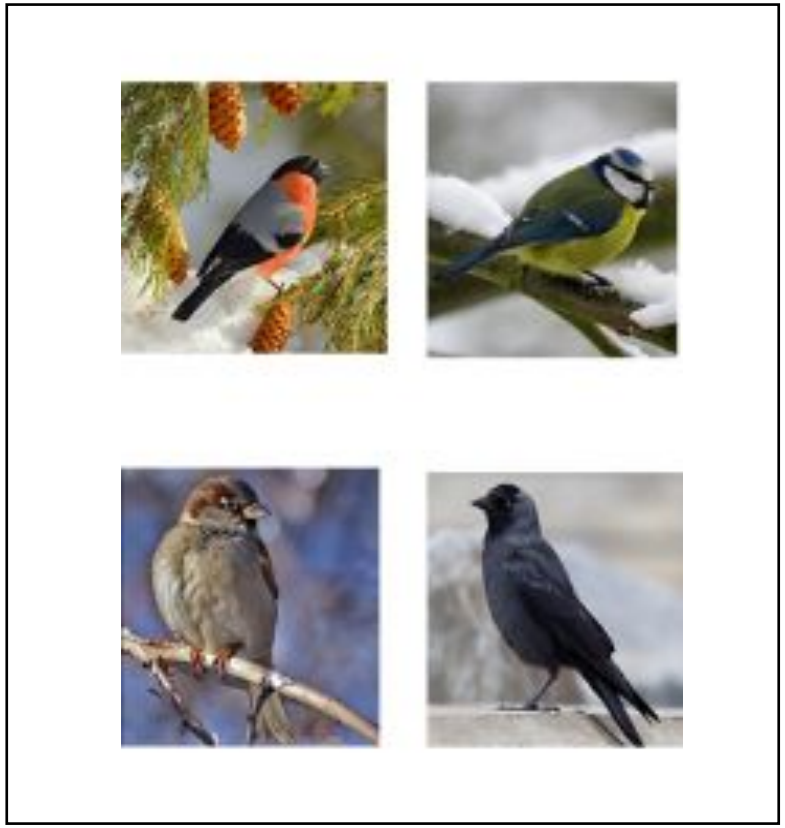
ШКОЛА 305

Лото

«Зимующие птицы»

Игра своими руками «Лото»

Для игры необходимо распечатать три одинаковых комплекта игровых полей.
В каждом комплекте 4 большие карты (игровые поля) по 4 птице на каждой из них.
Один комплект оставляем без изменений, а два других разрезаем на малые карточки с изображением птиц.
Всего должно получиться: 4 игровых поля и 32 игровых карточки.
Обучающее лото готово!



Вариант игры № 1

Перед началом игры каждый игрок получает игровое поле. Количество игровых полей у каждого игрока можно увеличить.

Ведущий показывает по одной игровой карточке с изображением птицы. Каждый игрок соотносит изображение на карточке ведущего со своим игровым полем.

Если игрок находит изображение, то должен назвать птицу и закрыть карточкой картинку на своем игровое поле.

Если птица названа неверно, то карточка остается у ведущего, пока игроки не разберут все остальные. После этого ведущий снова задает вопрос: «Как называется эта птица?»

Игрок должен правильно ответить. Выигрывает тот, кто первым сумел заполнить все свои игровые поля.

Вариант игры № 2 (командный)

В данном варианте игры ведущим должен быть взрослый.

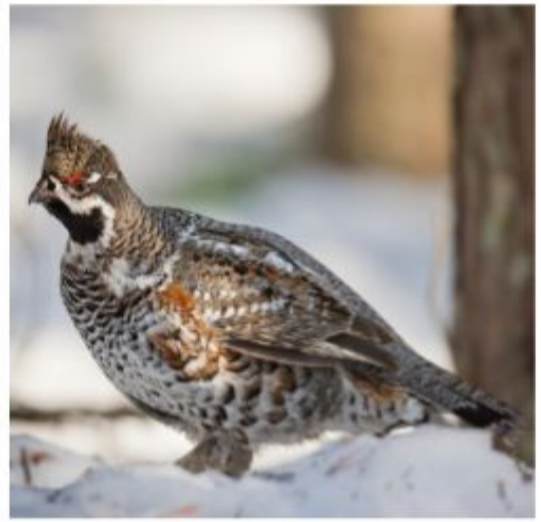
Каждая команда получает общую карту.

Игроки должны соотнести карточку ведущего со своими изображениями, поднять руку и правильно назвать птицу.

Команда получает карточку, если хотя бы один игрок называет верно птицу.

Выигрывает команда, которая правильно назовет всех своих птиц.

Вариант игры № 3

(мемори)

В данной игре используются малые игровые карточки.
Все карточки перед началом игры перемешиваются и раскладываются рядами изображением вниз.
Игроки по очереди открывают (переворачивают) по 2 карточки.
Открывая одинаковые карточки, игрок забирает их себе и открывает следующую пару карточек.
Если карточки не совпадают, игрок кладёт их на прежнее место изображением вниз, а право хода переходит к следующему участнику. Когда непарные карточки возвращаются на место, все дети стараются запомнить, где какая картинка лежит.
Побеждает игрок, набравший наибольшее количество карточек.