

ДЕПАРТАМЕНТ ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ ГОРОДА МОСКВЫ

Северо-Восточный административный округ

Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение города Москвы "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.









