

Министерство образования и науки Республики Бурятия
ГАУ ДПО РБ «Бурятский республиканский институт
образовательной политики»
Кафедра воспитания, психологии и дополнительного образования
ГАУ ДПО РБ «БРИОП»

**НАСТОЛЬНЫЕ ИГРЫ ДЛЯ ШКОЛЬНИКОВ
(НА МАТЕРИАЛАХ НАЦИОНАЛЬНО-РЕГИОНАЛЬНОГО КОМПОНЕНТА)**

МЕТОДИЧЕСКОЕ ПОСОБИЕ

Улан-Удэ

2024

УДК 371.322.39
ББК 74.200.58(2Рос=Бур)
Н 32

Рекомендовано научно-методическим советом ГАУ ДПО РБ «БРИОП»

Составители:

Буртонова И.Б., к.п.н., доцент кафедры воспитания, психологии и дополнительного образования ГАУ ДПО РБ «БРИОП»

Харнуева О.А., клинический психолог медицинского центра СОНАР

Шайдурова А.С., старший преподаватель кафедры воспитания, психологии и дополнительного образования ГАУ ДПО РБ «БРИОП»

Рецензенты:

Лопсонова З.Б. к.п.н., доцент кафедры начального и дошкольного образования Института педагогики и психологии ФГБОУ ВО «БГУ»

Цыденова Х.Г., старший преподаватель кафедры методики преподавания общеобразовательных дисциплин ГАУ ДПО РБ «БРИОП»

Н 32 Настольные игры для школьников (на материалах национально-регионального компонента): методическое пособие / сост. И. Б. Буртонова, О. А. Харнуева, А. С. Шайдурова. – Улан-Удэ : ГАУ ДПО РБ «БРИОП», 2024. – 29с.

Настольные игры в методическом пособии рассматриваются в качестве нестандартного интерактивного метода обучения и воспитания. Представлены характеристики и классификации настольных игр, их роль и значение в развитии школьника, отмечаются отличительные признаки настольных игр. В практическом аспекте пособия представлены авторские игры, разработанные на основе национальных культурных традиций Республики Бурятия.

Методическое пособие предназначено для широкого круга читателей: педагогов, воспитателей.

УДК 37.026.6
ББК 74.200.58(2Рос=Бур)

© ГАУ ДПО РБ «БРИОП»

Содержание

Пояснительная записка	4
Игра как сфера жизнедеятельности.....	5
Технология организации игры	7
Классификация настольных игр	10
Описание авторских настольных игр и методика их применения	12
Настольная игра «Буряад унгэ» («Бурятский цвет»).....	12
Настольная игра «Мори урилдаан» («Конные скачки»).....	15
Игра «Экологический футбол».....	20
Заключение.....	26
Литература	28

Пояснительная записка

Перефразируя известные стихотворные строки можно сказать «Игра... как много в этом звуке, для сердца детского слилось! Как много в нем отозвалось!» Действительно игра имеет огромное значение в развитии ребенка. В дошкольном возрасте игра является основным видом деятельности, но и по мере взросления ребенка игра не теряет своей значимости и выступает в виде фона или компонента сферы жизнедеятельности.

Учитывая значимость игры и ее влияние на развитие личности ребенка педагогическая наука и практика предлагают большое количество пособий, методических разработок, мастер-классов, посвященных анализу и использованию игр в урочной и внеурочной деятельности с обучающимися.

Данное методическое пособие состоит из теоретического блока, характеризующего игру как социальное и педагогическое явление. Практический блок пособия представлен настольными играми с описанием методики их использования. Все игры являются авторскими и разработаны с учетом национально-регионального компонента основной образовательной программы. Представленные в пособии игры посвящены актуализации знаний учащихся с 1 по 11 класс о природе и культуре родного края.

Основная воспитательная ценность настольных игр заключается в «развитии личностных качеств, для решения повседневных и нетиповых задач с целью адекватной ориентации в окружающем мире». В игре происходит формирование коммуникативных навыков, развитие интереса к содержанию предметов, накопление социального опыта сотрудничества и взаимодействия со сверстниками и взрослыми.

Представленные методические материалы разработаны в помощь педагогическим работникам и могут быть использованы в образовательном процессе с учетом возраста обучающихся. Авторы будут признательны педагогам за дополнения и предложения по дальнейшему совершенствованию данного пособия.

Игра как сфера жизнедеятельности

Выход за рамки повседневности обеспечивает игровая деятельность (интеллектуальные турниры, аукционы знаний, познавательные игры-праздники). В процессе становления личности игра выполняет компенсаторную функцию и позволяет человеку реализовать себя в воображаемых, идеальных ролях, образах.

В связи с тем, что термин «игра» получил широкое распространение («политические игры», «игры мускулов», «игра па нервах» и т.д.), уточним понимание и толкование игры с педагогических позиций.

Сущность игры заключается в том, что она не есть обычная, реальная жизнь, а условность, специфически входящая в реальную жизнь. Специфичность ее в том, что игра - это свободное проявление человеческой деятельности: игра не может быть навязана физически или морально. Цели, которые преследует игра, лежат вне непосредственных материальных интересов.

Как самостоятельный вид деятельности, игра наиболее полно представлена в жизнедеятельности ребенка. Она является для него стихийным воспитательным институтом, в котором он осваивает жизнь, приобретает знания и опыт, навыки общения, стимулы к развитию фантазии и творческого мышления.

Функции игры в жизнедеятельности человека разнообразны:

- ✓ игра моделирует жизненные ситуации борьбы и соревновательности; создает условия для взаимодействия и взаимопомощи;
- ✓ сплачивает ее участников, создает (пусть и временную) общность, которая тяготеет к сохранению даже после окончания игры;
- ✓ выявляет личностные качества играющего человека, его ловкость, находчивость, решительность, настойчивость, коммуникабельность, честность (игра не по правилам осуждается и детьми, и взрослыми);
- ✓ игра создает простор для фантазии, импровизации хотя и осуществляется в рамках выработанных правил;
- ✓ удовлетворяя потребность человека в наслаждении, удовольствии, приносимыми самой игрой, человек получает удовольствие от расширения своего кругозора, от умения воспользоваться своими знаниями и

обогащаться знаниями других;

- ✓ в игре личность может проявить те свои положительные качества, которые в обыденной жизни не находят применения.

Классифицируют игры по множеству признаков:

- ✓ по месту проведения (за столом, на открытом воздухе, в зале);
- ✓ по характеру активности участвующих (подвижные, интеллектуальные, спортивные, творческие);
- ✓ по группообразующим характеристикам (индивидуальные, парные, командные, групповые);
- ✓ по способу взаимодействия (состязательные и ролевые);
- ✓ по влиянию на участников (позитивные и негативные)

Каждой игре соответствуют свои правила и условия. Правила всегда четко очерчивают характер игры; они обычно неизменны и всегда соблюдаются по отношению к данной игре (например, КВН, брейн-ринг, шахматы, футбол и др.)

Условия - произвольны, ситуативны. Участники игры «сговариваются» относительно того, как все будет происходить: например, сколько будет команд, сколько и какие конкурсы будут включены в содержание игры, как будут оцениваться результаты. Можно сказать, что условия - это те же правила, но только временные. Вместе с тем к педагогическим играм предъявляются следующие требования: - игра должна охватывать всех;

- игра должна быть интересна для всех;

- игра должна быть доступна для всех.

Игры, используемые в обучении, бывают ролевыми, имитационными, деловыми, организационно-деятельностными. В каждой из них участники выполняют различные функции и выступают в различных ролях. Игры помогают сблизить учебную и практическую деятельность обучающихся. Школьник, сообразуясь с характером своей роли и ее функциями в реальной жизнедеятельности, должен принимать практические решения. Нередко их необходимо принимать в конфликтной ситуации, заложенной в самом содержании игры. Многие игры требуют принятия коллективных решений, что упражняет их участников в

развитии коммуникативных способностей, обогащает опыт работы в группе через сотрудничество, воспитывает культуру несогласия.

Технология организации игры

Трудно найти деятельность ребенка, которая по важности соперничала бы с игрой. Воспитание использует огромное многообразие игр. Известные отечественные исследователи теории и технологии педагогически организованной игры (Ю. П. Азаров, Н. П. Аникеева, В. М. Букатов, О. С. Газман, В. Ф. Матвеев, С. А. Шмаков, М. Г. Яновская) классифицируют их по разным основаниям:

- по предметному оснащению — с природными материалами, игрушками, спортивным инвентарем;
- по отношению к учебной деятельности — дидактические и досуговые;
- по мере творчества — игры по правилам, творческие игры;
- по характеру ролевого начала — сюжетно-ролевые, игры-драматизации;

по продолжительности — кратковременные, длительные многофункциональные конкурсы и турниры и т. д.

Организуя игру, воспитателю следует выбрать ее типобразно конкретной ситуации воспитания.

Технологический алгоритм игры в процессе воспитания представлен тремя основными компонентами.

1. Создание у участников игрового состояния.

Любая игра начинается с мысленного преобразования реальной ситуации в воображаемую. Опытный и творческий воспитатель для этой цели использует разные атрибуты, отличительные знаки участников, эмблемы, бумажные шапочки, он переставит мебель в помещении и изменит интерьер, организует неожиданный приход «почтальона» с «секретным» пакетом и др.

Ребенку порой достаточно надеть гюйс и бескозырку, чтобы он сразу себя почувствовал моряком, готовым отправляться в дальнее плавание.

В такой момент у участников игры возникает специфическое эмоциональное отношение ко всему происходящему, к окружающим людям и к

самим себе, появляется романтическое настроение, предчувствие чего-то загадочного и интересного.

Игра, в которой момент начала не связан с созданием игрового состояния, а построен на запоминании правил игры, рассаживании или построении участников, прямых дисциплинарных установках, обречена на неудачу.

2. Организация игрового общения.

Игровое общение по своей природе — процесс двуединый; оно предполагает как реальное общение конкретных участников игры, так и воображаемое общение игровых персонажей, принятых ролей. Поэтому при организации игровых групп, при распределении ролей важно учитывать реальные отношения воспитанников: их возраст, опыт, интересы, симпатии. Но не менее важно обеспечить участникам игры и воображаемое общение: поддерживать их ролевые действия и переживания, эмоциональную идентификацию с персонажем и соучастие в ролевом взаимодействии («капитан» — «боцман», «вождь племени» — «разведчик»).

Эта технологическая задача решается с помощью ряда педагогических операций:

- установления личного контакта участников игры;
- добровольного принятия детьми игровой роли;
- установления игровых правил, обязательных для всех участников;
- обеспечение авторитетного судейства, контроля за выполнением правил игры;
- организации общения «от ребенка» (взрослый должен эмоционально идентифицировать себя с играющими детьми).

Очень важно включение самого воспитателя в игровое общение детей, принятие им игровой позиции. Игра в процессе воспитания не может существовать как стихийное взаимодействие детей; только при педагогическом участии взрослого игра становится важнейшим средством воспитания. Поэтому профессиональный воспитатель должен уметь играть, осмысленно выстраивать свою игровую позицию в детской игре. Типичные проявления *игровой позиции воспитателя*.

- быстрый и органичный переход от реального плана поведения к игровому

поведению (например, совершенно серьезное подчинение приказу ребенка, выполняющего ответственную роль, участие в общих игровых действиях);

- проявление доброжелательного отношения к детям, оптимизма, чувства юмора, определенное внутреннее состояние обращения к своему детскому опыту, своеобразная «инфантилизация» своего поведения;

- тонко скрытое педагогическое руководство детской игрой, незаметные подсказки, помощь, без выхода из игровой роли.

3. Организация игрового действия.

Игровое действие всегда связано с психической и физической активностью детей и проявляется в выполнении ими определенных движений, трудовых операций, поведенческих действий. Игровое действие направляется правилами игры или ее сюжетом. Нередки случаи, когда детей нужно обучить первым игровым действиям: познакомить с правилами игры, показать приемы ориентирования на местности и др. Но технология педагогически организованной игры обязывает «скрывать» прямое обучающее начало, считаясь с особенностями этого вида деятельности ребенка.

Настоящая игра всегда *произвольна*, ребенка нельзя заставить играть, он может только сам захотеть участвовать в игре и испытывать от этого удовольствие, удовлетворение. Поэтому педагогическая организация игры и должна искать «скрытые» способы, «вплетенные» в естественную ткань игры.

Воспитатель, организующий игру, всегда ставит перед собой определенную педагогическую цель, например; развить двигательные навыки детей, расширить их кругозор, дать представление о тех или иных сторонах социальной жизни, раскрыть творческие возможности воспитанников, создать для них ситуации переживания успеха, обогатить опыт дружеского общения в коллективе и др. Но ребенок в игре прямо не реализует эти педагогические цели, они должны быть *преобразованы в его индивидуальные цели.*, которые связаны со стремлением, «чтобы было весело, интересно», «чтобы выиграть», «чтобы победить противника», «чтобы доказать, что мы лучше», «чтобы получить приз» и др.

Детская игра должна иметь *результативное завершение*. И это не только

факт состоявшейся победы, поражения (или «победила дружба»), но и яркое эмоциональное переживание итога игрового действия. В педагогически организованной детской игре важно отметить всех участников: победителей — особыми призами, присвоением «званий» и «титолов»; проигравших — за проявленные достижения в ходе игры, за особые творческие «взлеты», за стремление к победе, за выручку и взаимопомощь...

Таким образом, *основная идея технологии игры направлена на то, чтобы воспитательное воздействие приобрело опосредованные, скрытые для детей формы.* Воспитание в игре тем результативнее, чем она увлекательнее и чем больше взрослый воспринимается детьми как желанный участник их игры.

Классификация настольных игр

Дети современного мира проводят очень много времени за смартфоном или планшетом. Эти гаджеты снабжают новой информацией, развлекают, помогают изучать иностранные языки, развивать логику и тренировать память. Но ни один электронный гаджет не может заменить живое общение с родителями или друзьями. Изучить что-то новое и отлично повеселиться можно, проведя время за настольной игрой. Настольные игры имеют свои преимущества:

- ✓ Развивают усидчивость, внимание, фантазию, память, расширяют кругозор, учат находить компромиссы, делать выбор и принимать решения;
- ✓ Нет необходимости постоянных финансовых затрат - игра покупается один раз и надолго;
- ✓ Развивают социальные и эмоциональные навыки;
- ✓ Безопасна для нервной системы (в сравнении с компьютерными видеоиграми);
- ✓ Помогают сплотить детей и развивать навыки общения;
- ✓ Широкий ассортимент разнообразных вариаций сюжетов.
- ✓ Настольная игра сразу представляет собой и развитие, и развлечение в одной коробке.

Существует несколько видов настольных игр:

- интеллектуальная. Развивает мышление, эрудицию логику, и память. Для решения установленной задачи от игроков нужно применить свой интеллект и знания. Бывают в виде головоломок или викторин (требует эрудиции игроков, вопросы могут быть связаны с событиями, числами, географическим положением стран и т.д.);
- стратегическая. Учит составлять план действий, рассчитывать ресурсы, которые есть в распоряжении, развивает системное мышление. Целью является решение широкого круга задач для постройки сильного государства, города или цивилизации финансовыми средствами или политическими многоходовками;
- экономическая. Объясняют базовые понятия экономики, дают представление об устройстве рынка и проведения финансовых сделок. В игре отлично моделируются экономические отношения: потребление, спрос, распределение, обмен и продажа.
- детективная. Развивает сообразительность, внимание к деталям и мышление. Сочетает сразу головоломку и ролевую игру. Цель игры - раскрытие загадочного происшествия или разоблачение преступника в ходе расследования;
- военная. Имеет сходства с играми стратегического типа. Развивает системное мышление, память и умение составлять план своих действий на несколько шагов. В игре воспроизводятся придуманные или реальные бои;
- активная. Отлично подойдет для детской компании на праздник. Количество игроков достигает 12 человек. Как правило, имеют простые правила. Для выполнения заданий, игроки должны проявлять активность в виде хорошей реакции, внимательности и ловкости рук;
- творческая. Это «спокойные» игры для проявления творческих способностей; рисование, пантомимы, пение и пр.

Описание авторских настольных игр и методика их применения

Настольная игра «Буряад унзэ» («Бурятский цвет»)

Цель игры: Игра направлена на изучение и закрепление названий цветов на бурятском языке.

Возрастная категория; Игра предназначена для детей 1-5 классов.

Комплект игры;

- 28 деревянных пластинок: каждая пластинка разделена на две части. На одной половине изображён предмет определённого цвета, а на другой написано название цвета на бурятском языке. Иллюстрации на пластинках представляют различные цветные предметы (например, красное яблоко, жёлтый цветок, синее небо).
- Тканевый мешочек: для хранения пластинок.

Правила игры:

1. Подготовка к игре:

- Пластинки перемешиваются и равномерно раздаются между игроками.
- Каждый участник кладёт свои пластинки перед собой так, чтобы они были скрыты от других.

2. Начало игры:

- Один игрок выкладывает на стол первую пластинку. Например, одна сторона пластинки содержит изображение красного яблока, а другая — слово «улаан» (красный на бурятском языке).

3. Ход игры:

Игроки по очереди добавляют пластинки к уже выложенным, совмещая стороны:

- Если на игровом поле есть слово «улаан», к нему можно присоединить пластинку с изображением предмета красного цвета.
 - Если есть картинка, например, красного яблока, к ней присоединяется слово «улаан».
 - Если у игрока нет подходящей пластинки, он пропускает ход.
- #### 4. Игровое действие:
- Выстроить уникальное игровое поле, соединяя пластинки.

5. Конец игры:

- Игра заканчивается, когда один из игроков выкладывает последнюю пластинку. Побеждает тот, кто использовал все свои пластинки первым.

Пример игрового хода:

Игрок выкладывает пластинку с изображением жёлтого цветка (шара) к пластинке, на которой написано слово «шара». Следующий участник добавляет пластинку с жёлтым солнышком к тому же слову «шара» или продолжает с другой стороны цепочки.

Дополнения к комплекту игры:

- 36 деревянных пластинок: каждая пластинка разделена на две части. На одной половине изображены животные, а на другой написано название животных на бурятском языке («шоно» — волк, «буха» — бык, «хонин» — овца и др.).
- Тканевый мешочек. Для хранения пластинок, чтобы их можно было случайным образом вытягивать.

Новые правила и варианты игры:

Вариант 1. «Животные вместо цветов»

Правила идентичны основному игровому процессу, но вместо цветов игроки соединяют названия животных и их изображения.

Пример:

Одна сторона пластинки содержит слово «шоно» (волк), другая — картинку волка. Игрок должен соединить соответствующее слово и изображение.

Вариант 2. «Смешанное поле»

Игровое поле формируется с участием пластинок обоих типов (цвета и животные).

Игроки могут соединять:

- Цвет (например, «шара» — жёлтый) с картинкой предмета этого цвета.
- Животное (например, «шоно» — волк) с картинкой этого животного.
- Игра заканчивается, когда участники соединят все пластинки.

Вариант 3. «Кто быстрее?»

Игрокам раздаётся ограниченное количество пластинок (например, по 5

шук). Ведущий называет одно из слов (цвет или животное) на бурятском языке, и участники соревнуются, кто быстрее найдёт подходящую пластинку. Например, ведущий говорит «хонин» (овца), игроки ищут картинку овцы и выкладывают её на поле.

Вариант 4, «Угадай слово»

Игрок вытягивает пластинку с картинкой животного и должен назвать его на бурятском языке. Если ответ правильный, игрок оставляет пластинку. Если ошибается — возвращает её в мешочек.

Пример названий животных для игры:

1. Домашние животные:

- Хонин — овца
- Ухэр — корова
- Морин — лошадь
- Буха — бык
- Тугай — телёнок

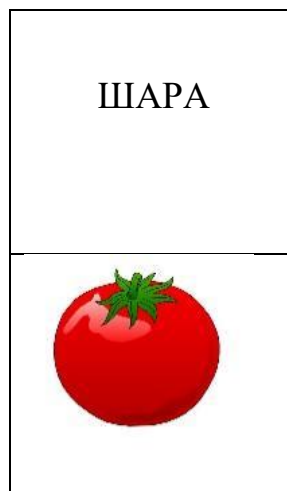
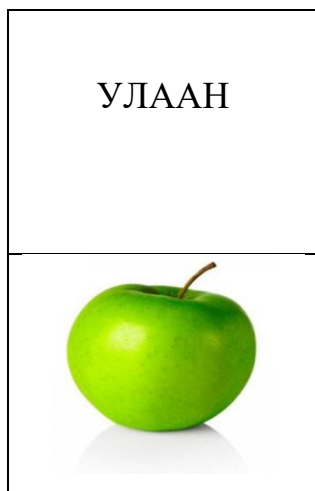
2. Дикие животные:

- Шоно — волк
- Баабгай — медведь
- Загабан — заяц
- Унэгэн — лиса
- Арсалан — тигр

3. Птицы и другие животные:

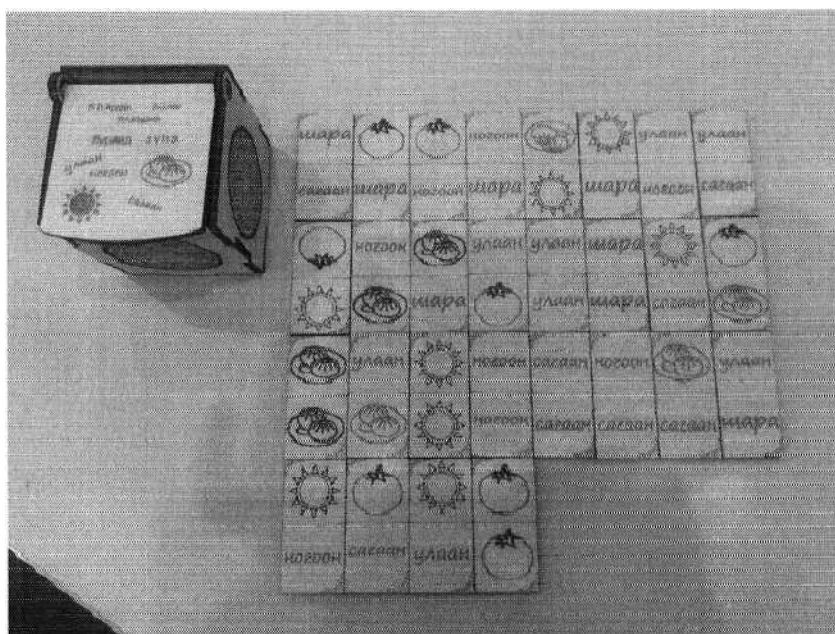
- Бургэд — орёл
- Хирээ — ворона
- Таха — журавль
- Загабан — рыба
- Могой — змея

Образец игровой пластинки:



Образец комплекта игры

(выполнили учащиеся Детского Технопарка «Кванториум» Бурятия) Материал: фанера.



Настольная игра «Мори урилдаан» («Конные скачки»)

Цель: закрепление знаний о природе, истории и культуре Бурятии через веселое и познавательное соревнование.

Возрастная категория: игра подходит для детей 3-8 классов и может адаптироваться под уровень участников.

Оборудование;

- 36 игровых дощечек: на одной стороне каждой дощечки размещен вопрос, а на другой ответ;
- игровое поле: включает 4 дорожки для движения;
- игральные фишки: всадники в традиционном бурятском стиле;
- тканевый мешочек: для случайного выбора игровых дощечек.

Правила игры:

1. Подготовка:

- Игроки выбирают фишки (всадников) и размещают их на старте.
- Проводится жеребьевка, чтобы определить, кто начнет первым.

2. Ход игры:

- Игрок достает из мешочка дощечку.
- Ведущий зачитывает вопрос, а участник пытается дать правильный ответ.
- Если ответ верный, фишка перемещается на одну клетку вперед.
- В случае неправильного ответа игрок остаётся на месте, а вопрос

отправляется в резерв (его можно использовать позже).

3. Особые правила:

- Некоторые дощечки помечены символом (*). За правильный ответ на такие вопросы игрок может продвинуться сразу на две клетки вперед.

4. Конец игры:

- Игрок, первым правильно ответивший на 9 вопросов (или меньше, если попадались вопросы со *), пересекает финишную черту и становится победителем.

Форматы игры;

1. Индивидуальная игра.

2. Командная игра. Игроки делятся на команды. Ответы обсуждаются коллективно.

3. На скорость. Ведущий задаёт вопросы всем участникам сразу. Побеждает тот, кто быстрее всех отвечает правильно.

4. Креативная адаптация. Вопросы могут дополняться заданиями:

нарисовать, рассказать, показать сценку, связанную с культурой Бурятии.

5. На открытом воздухе. Игровое поле можно разметить прямо на земле, а вместо дощечек использовать карточки. Фишки заменяются самими игроками, которые передвигаются по полю.

Пример хода с правильным ответом:

Вытащенная дощечка содержит вопрос: «Как называется традиционное бурятское жилище?» Ответ - «Юрта». За правильный ответ игрок продвигает фишку на одну клетку, а если это вопрос со (*), то на две клетки.

Пример хода с неправильным ответом:

Участник №2 вытягивает дощечку из мешочка. Ведущий зачитывает: «Как называется озеро, которое считается самым глубоким в мире и находится на территории России?» Ответ участника: Участник отвечает: «Ладожское озеро». Ведущий объявляет, что это неправильный ответ (правильный ответ: «Байкал»). Игрок №2 остаётся на месте, а вопрос отправляется в резерв, чтобы быть использованным позже. Ход переходит к следующему участнику (№3), который вытягивает новую дощечку. Если в дальнейшем вопрос о Байкале попадётся другому игроку, он сможет попробовать дать правильный ответ и заработать очки.

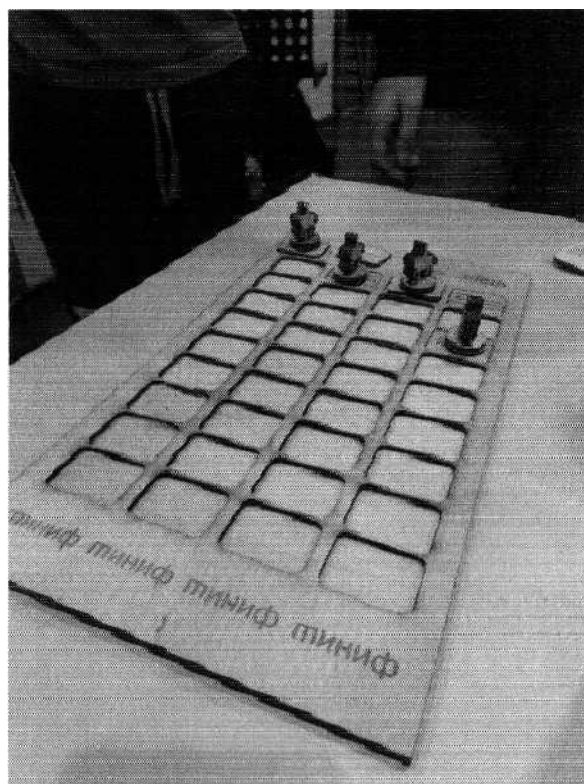
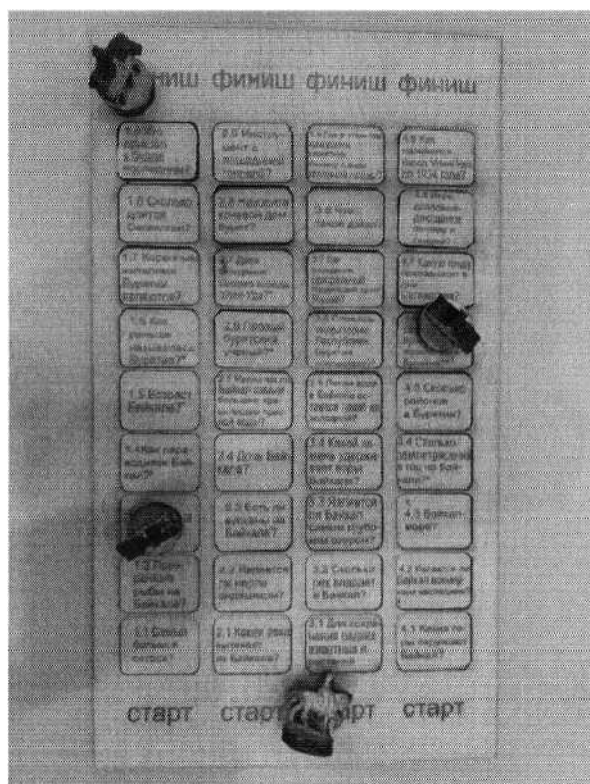
Образец игровой дощечки

Сторона А	Сторона Б
Как называется озеро, которое считается самым глубоким в мире и находится на территории России?	Байкал

Вариант выполнения игрового поля

(выполнили учащиеся Детского Технопарка «Кванториум» Бурятия)

Материал: фанера.



Список вопросов

Пример вопросов низкой сложности (для младших и средних классов)

1. Как называется традиционное жилище бурят?

Ответ: Юрта

2. Какая река является самой длинной в Бурятии?

Ответ: Селенга

3. Какое животное символизирует силу и мудрость в бурятской культуре?

Ответ: Верблюд

4. Что изображено на флаге Бурятии?

Ответ: полосы синего, желтого, белого цвета и соембо

5. Как называется традиционный бурятский танец?

Ответ: Ёхор

6. Как называется бурятский Новый год?

Ответ: Сагаалган

7. Какое озеро является самым глубоким в мире?

Ответ: Байкал

8. Какую пищу преподносят в Сагаалган?

Ответ: Белую

9. Что традиционно дарят на празднике Сагаалган?

Ответ: Белый хадак (шёлковую ленту)

10. Какая гора считается священной для бурят?

Ответ: Гора Алханай

11. Какое блюдо является традиционным для бурят?

Ответ: Буузы (позы)

12. Назовите столицу Республики Бурятия.

Ответ: Улан-Удэ

13. Как называется древний письменный язык бурят?

Ответ: Старомонгольская письменность

14. Какой международный фестиваль проводится летом у бурят? (проводятся там, где проживают буряты: в Бурятии, в Усть-Ордынском бурятском округе Иркутской области, в Агинском бурятском округе Забайкальского края, в Китае и Монголии).

Ответ: Алтаргана

15. Какие традиционные состязания проходят на бурятских праздниках?

Ответ: Конные скачки, борьба, стрельба из лука

16. Кто такой Гэсэр в бурятском эпосе?

Ответ: Народный герой и защитник

Пример вопросов высокой сложности (для старших классов)

1. Какое количество районов входит в состав Бурятии?

Ответ: 21 район

2. Какая птица изображена на гербе Бурятии?

Ответ: Сокол

3. Какая знаменитая статуя находится в Улан-Удэ?

Ответ: Голова Ленина.

4. Как называются бурятские народные эпические сказания?

Ответ: Улигеры.

5. В каком году была образована Республика Бурятия?

Ответ: В 1923 году.

6. Назовите традиционный женский летний головной убор .

Ответ: даруулга.

Пример вопросов со звёздочкой (*)

1. В каком направлении всегда открывается дверь юрты?

Ответ: На юг.

2. Какую фигуру имеет Байкал на карте?

Ответ: Полумесяц.

3. Назовите три основных цвета национального бурятского флага.

Ответ: Синий, белый, жёлтый.

4. Какое слово означает «семья» в бурятском языке?

Ответ: булэ.

Игра «Экологический футбол»

Цель: закрепление знаний о природе и экологии

Возрастная категория: 9-11 класс.

Оборудование; карточки с вопросами в виде мячей (8-9 классы; 10-11 классы).

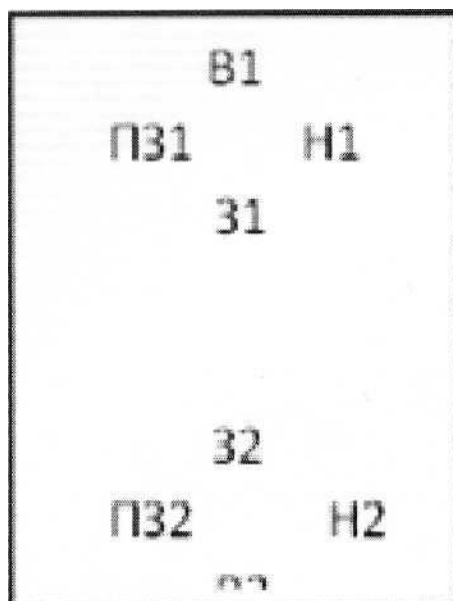
Описание: дети делятся на 2 «футбольные команды», в состав которых включаются нападающий, полузащитник, защитник и вратарь, а также судья, выполняющий роль ведущего. Цель каждой из команд ответить на экологические вопросы правильно и таким образом забить гол противоположенной команде.

Условия проведения: аудитория; 2 команды игроков (по 4 человека в команде); судья (учитель).

Состав команды: вратарь (В), нападающий (Н), полузащитник (ПЗ), защитник (З).

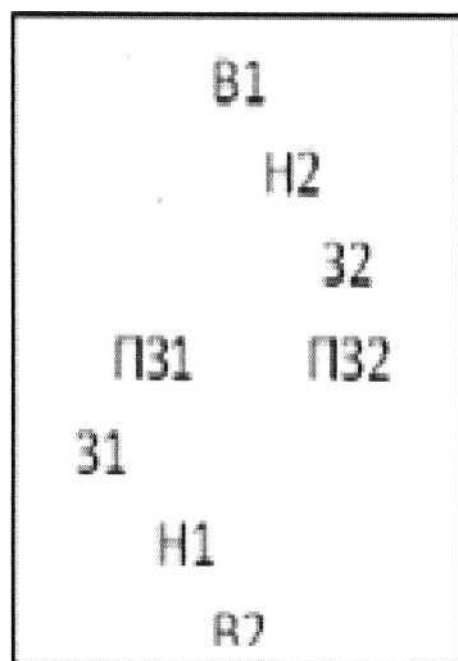
Правила игры:

1 фаза игры - розыгрыш мяча. Команды расположены на своем поле.



Перед началом матча между защитниками команд проводится жеребьевка (например, подбрасывание монеты). Команда, выигравшая ее, начинает матч первой. Начинается 2 фаза игры.

2 фаза игры - розыгрыш мяча между защитниками, полузащитниками и нападающими. Игровое поле меняется.



Задача команды - довести мяч до ворот команды противника. Мяч - это вопрос. Удачным пасом будет считаться правильный ответ на полученный вопрос.

Вариант 1.

Для проведения игры необходима колода мячей (карточек с вопросами). Защитник команды тянет карточку (мяч) с вопросом из колоды. В случае правильного ответа колода/мяч отправляется к следующему игроку команды (полузащитнику), он тянет мяч с вопросом для себя. Если нападающий команды не ответил или ответил неверно - мяч уходит к противнику из параллельной позиции (защитнику другой команды). Если он дает правильный ответ, то пасует мяч полузащитнику своей команды. Если правильного ответа не дает никто из игроков, то правильный ответ оглашается судьей, а мяч возвращается на исходную позицию для этого вопроса.

Время на ответ ограничено (10 секунд). Правильный ответ или нет - решает судья.

Когда в какой-либо команде мяч дойдет до нападающего - начинается 3 фаза игры.

Вариант 2.

Для проведения игры необходим мяч, который будет передаваться от участника к участнику. Вопрос игроку, владеющему мячом, задает судья. Он же решает, верный ответ или нет. Защитник команды получает свой вопрос. В случае правильного ответа мяч отправляется к следующему игроку команды (полузащитнику), теперь на вопрос будет отвечать он. Если нападающий команды не ответил или ответил неверно - мяч уходит к противнику из параллельной позиции (защитнику другой команды). Если он дает правильный ответ, то пасует мяч полузащитнику своей команды. Если правильного ответа не дает никто из игроков, то правильный ответ оглашается судьей, а мяч возвращается на исходную позицию для этого вопроса.

Время на ответ ограничено (10 секунд). Когда в какой-либо команде мяч дойдет до нападающего - начинается 3 фаза игры.

3 фаза игры - защита ворот вратарем. Если мяч дошел до нападающего, то у

команды есть возможность забить гол, так как мяч с вопросом получает вратарь противоположной команды. Если правильного ответа вратарь дать не смог - команда получает гол, а команда соперников - 1 балл. Если вратарь ответил на вопрос - это означает, что вратарь защитил ворота, никому балл не присуждается и начинается новый тайм.

Пример игры с удачными пасом

- 1 фаза игры. Защитники при помощи монеты разыграли мяч. Победил защитник первой команды (31).
- 2 фаза игры.. 31 отвечает на свой вопрос, мяч уходит ПЗ1. ПЗ1 отвечает на свой вопрос - мяч ходит Ш.
- 3 фаза игры. Вратарь команды противников (В2) не ответил на свой вопрос, то есть команда 1 забила гол и получает 1 балл.

Пример игры с неудачными пасом

- 4 фаза игры. Защитники при помощи монеты разыграли мяч. Победил защитник первой команды (31).
- 5 фаза игры. 31 не дает ответа на свой вопрос, мяч уходит 32. 32 отвечает на вопрос - мяч уходит полузащитнику его команды (ПЗ2). ПЗ2 не отвечает на свой вопрос - мяч уходит полузащитнику первой команды (ПЗ 1) и т.д.

Пример игры с отражением гола

- 1 фаза игры. Защитники при помощи монеты разыграли мяч. Победил защитник первой команды (31).
- 2 фаза игры. 31 отвечает на свой вопрос, мяч уходит ПЗ 1. ПЗ 1 отвечает на свой вопрос - мяч ходит НЕ
- 3 фаза игры. Вратарь команды противников (В2) ответил на свой вопрос, то есть он отразил гол. В этом случае балл не получает никто.

Пример игры с отсутствием правильных ответов

- 1 фаза игры. Защитники при помощи монеты разыграли мяч. Победил защитник первой команды (31).
- 2 фаза игры. 31 не отвечает на свой вопрос, мяч уходит 32. 32 не дает правильного ответа. Судья оглашает правильный ответ. Мяч возвращается в

исходную позицию для этого вопроса, то есть 31.

Образец мяча с вопросом

Сторона А	Сторона Б
	Текст вопроса

Примеры вопросов:

Экологические вопросы 10-11 класс

1. Что такое эрозия почвы? - это разрушение почвы водой и ветром и перемещение продуктов разрушения.
2. Какие функции, кроме выработки кислорода, выполняет лес ? - Деревья поглощают из воздуха углекислый газ и образуют при фотосинтезе кислород. Лес задерживает пыль, и воздух становится чище.
3. Какому царству относятся водоросли? - к царству растений.
4. Кто живёт в почве? - В почве обитают различные простейшие, личинки насекомых, клещи, коловратки, ногохвостки, двухвостки, амёбы, многоножки, черви, круглые черви, пауки, жуки, мокрицы, нематоды, слизни, улитки, бактерии и другие организмы.
5. Как размножаются грибы? – спорами.
6. Какова роль растений в жизни человека? - обеспечивают кислород, пищу, из них делают лекарственные средства, получают древесину, изготавливают ткани и бумагу.

7. Какова роль животных в жизни человека? - животные являются источником разнообразных продуктов питания: молока, яиц, шерсти, мяса, участвуют в процессах почвообразования, разложении органики, опылении растений.
8. Какие 5 деревьев, растущих в Бурятии, вы знаете? - сосна, лиственница, ель, береза, кедр.
9. Какие 5 цветочных растений, произрастающих в Бурятии, вы знаете? - ирис, мак, астра-путешественник, ромашка (нивяник обыкновенный), лилия (саранка).
10. Сколько пролежит бутылка или банка из пластмассы, брошенная в лесу? - 100 и более лет.
11. Что такое воздушное питание растений? – фотосинтез.
12. Чем вреден смог для окружающей среды? - Он может негативно влиять на рост растений, насекомых и животных, а также приводить к кислотным дождям, которые разрушают почву, водоемы и здания.
13. Какие последствия для человека несёт утончение озонового слоя? - катаракта, рак кожи, нарушение иммунной системы.
14. Каким гельминтом можно заразиться при употреблении говяжьего мяса, прошедшего недостаточную термическую обработку? - бычий цепень.
15. Как называется сожительство грибов с корнями деревьев? – симбиоз.
16. Наука о грибах – микология.
17. Как на ваш взгляд можно решить проблему отходов? - Сокращение образования отходов, вторичная переработка, сжигание и захоронение отходов
18. Какова роль пчёл в экологии планеты? – они являются опылителями многих растений, способствуя сохранению биоразнообразия и урожайности сельскохозяйственных культур.
19. Какие растения - медоносы, вы знаете? - Некоторые растения- медоносы: липа, клевер, ромашка, мелисса, акация, кипрей и др.
20. Какие растения вы, знаете, которые хорошо себя чувствуют в условиях городской среды? - Деревья, кустарники, цветы, травы.
21. Что такое экология? - Экология - это наука, изучающая взаимодействие организмов между собой и с окружающей средой.

22. Какие заповедники на территории России вы знаете? - Заповедник Байкальский, Заповедник Природы "Амурский тигр", Заповедник "Саяно-Шушенский.
23. Что такое экосистема? - Экосистема - это сообщество организмов, живущих в определенном районе, и их взаимодействие с окружающей средой.
24. Какие экосистемы вы знаете? - лесные, тундровые, пустынные, водные.
25. Что означает слово Байкал? - Слово "Байкал" происходит от бурятского слова "Байгал", что переводится как «остановись огонь».

Заключение

В заключении можно сказать о том, что настольные игры обладают высоким образовательным потенциалом. Настольная игра позволяет рассказывать о реальных и вымышленных событиях, моделировать ситуации, благодаря чему игроки при помощи своего воображения и воображения авторов игры, могут получить уникальные знания и опыт. Настольные игры могут использоваться при изучении практически любой учебной дисциплины со школьниками различного возраста.

Настольные игры позволяют быстрее, прочнее и полнее запоминать информацию за счёт интенсивного повторения, практического использования информации, применения ассоциативной памяти.

Решение интеллектуальных задач в процессе настольной игры требует от школьника «метакогнитивных умений (пространственных, логических, знаково-символических и др.)». Оптимальное решение конкретных задач, предусмотренных игрой, предполагает построение плана игровых действий, выработку стратегий и их преобразование в процессе игрового взаимодействия, учета позиции другого при разработке стратегии. Также в процессе включения школьников в игровую деятельность при помощи настольных игр развиваются коммуникативные умения (умение работать в группе, учет позиции другого,

нахождение общего языка с другими участниками, поиск компромисса и т.п.). Соревновательная ситуация требует, с одной стороны, развития эмоциональной саморегуляции, а с другой – способствуют ее становлению. Таким образом, настольные игры оказывают благотворное влияние на умственное и психическое развитие школьников. У игроков развивается эмоциональный и социальный интеллект, развивается их логика, память, сообразительность, образное мышление, самостоятельность. Обратим внимание, что у них не остается времени на то, чтобы отвлекаться, поскольку настольная игра проходит в интенсивном темпе.

Настольные игры объединяют школьников «здесь и сейчас», что заметно отличает их от компьютерных игр. При этом материальная деталь настольной игры имеет гораздо больше шансов закрепиться в памяти школьника и в этом также проявляется эффективность настольных игр.

Таким образом, настольные игры не только являются интересной формой проведения учебных и внеучебных занятий, но и преследуют определенные учебные цели, такие как получение знаний, развитие познавательных процессов, коммуникативных навыков и формирование личностных качеств.

Литература

- 1 Бычкова, Е.В. Создание условий для развития свободной игровой деятельности.
- Текст : электронный // Дошкольник РФ:[сайт]. – 2024.- URL:
<http://doshkolnik.ru/pedagogika/16003.html> (дата обращения: 26.10.2024).
- 2 Выготский, Л. С. Вопросы детской психологии. - Санкт-Петербург: Союз, 2019.
- 203 с.
- 3 Мудрик, А. В. Социальная педагогика: учебник, для студ. пед. вузов / А. В. Мудрик; под ред. В.А. Сластенина. - 3-е изд., испр. и доп. - М.: ИЦ «Академия», 2000. - 200 с.
- 4 Подымова, Л.С. Интерактивные методы в обучении и воспитании школьников: методическое пособие/ Л. С. Подымова. - М.: УЦ «Перспектива», 2011. - 32 с.
- 5 Своротова, Ю.В. Использование настольных игр в образовательном процессе/ Ю. В. Своротова. - Текст : электронный // Развитие современного образования: от теории к практике : сборник материалов VII Всероссийской научно-практической конференции с международным участием. (Чебоксары, 14 июня 2019 года). – Чебоксары : ООО "Центр научного сотрудничества "Интерактив плюс", 2019. - ISBN: 978-5-6042956-1-8. – С. 145-150. - URL: [E.http://interactive-plus.ru/e-articles/624/Action624-497371.pdf](http://interactive-plus.ru/e-articles/624/Action624-497371.pdf) (дата обращения 20.11.2024).
- 6 Гореловская, Ольга Юрьевна. Экологические игры и викторины : сборник методических разработок / О. Ю. Гореловская, А. В. Муравьева ; Федеральное гос. бюджетное учреждение "Гос. природ. биосфер. заповедник "Керженский". — Нижний Новгород : Гос. заповедник Керженский, 2013. — 71 с.

Методическое пособие

**НАСТОЛЬНЫЕ ИГРЫ ДЛЯ ШКОЛЬНИКОВ
(НА МАТЕРИАЛАХ НАЦИОНАЛЬНО-РЕГИОНАЛЬНОГО
КОМПОНЕНТА)**

в авторской редакции

Составители:

Буртонова Ирина Бабасановна

Харнуева Оюна Алексеевна

Шайдурова Анна Сергеевна