Часто при подготовке уроков мы задаемся таким вопросами : "Что бы такого интересного и новенького придумать на урок? С чего можно начать ? Как закрепить пройденный материал? Викторины уже были, стихи были, ребусы были, загадки были." Мне, как учителю, всегда хочется придумать, то чего никак не ожидают ребята. Необычные действия запоминаются, а вместе с ним и изученная тема. Такими ресурсами для уроков становятся настольные игры. Нет, это не те привычные ходилки с кубиками и фишками и не затянутая монополия, которые всем надоели, а хорошие сюжетные, продуманные игры с грамотным взаимодействием игроков. Современные настольные игры хороши тем, что можно использовать игру полностью, а можно брать правила и изменять их применительно к уроку. На этой страничке приводятся примеры того, как можно использовать механику настольных игр на уроках истории, обществознания, светской этики и других уроках.

1) Готовые игры.

**"МЯГКИЙ ЗНАК":** набор карточек с прилагательными. Задача игроков взять карточку и увидеть в комнате (классе, улице) предмет, подходящий под описание назвать его и показать. Если правильно, то игрок забирает карточку. На мой взгляд, это одна из самых лучших игр, простая до гениальности, и подходит всем ученикам, независимо от возраста.

*Где использовать*: на уроках гуманитарной направленности, на классных часах.

*Как использовать:*

-при изучении картин художников (можно описывать картину, используя в предложениях прилагательные);

- при работе с текстом повествовательного характера (найди в тексте, что может быть...);

**МЕМО. КАРТИНЫ РУССКИХ ХУДОЖНИКОВ:** набор карточек с репродукциями картин русских художников. Игроки раскладывают карточки прямоугольником, запоминают месторасположение, потом переворачивают рубашкой вверх и ищут пары, открывая и закрывая карточки поочереди. Также есть небольшая брошюра с описанием картин. Репродукции картин: "Утро в сосновом лесу", И.Шишкин, К.Савицкий (1889); "Охотники на привале" В.Перов (1871); "Бурлаки на Волге" И. Репин (1870-1873); "Запорожцы пишут письмо турецкому султану, И. Репин (1880-1891);"Боярыня Морозова", В. Суриков (1887); "Купание красного коня", К. Петров-Водкин (1912); "Неизвестная", И. Крамской (1883); "Масленица", Б.Кустодиев (1916); "Купчиха за чаем", Б. Кустодиев (1918);"Иван-царевич на сером волке", В. Васнецов (1889);"Алёнушка", В. Васнецов (1881);"Витязь на распутье", В. Васнецов (1882);"Богатыри", В. Васнецов (1881-1898); "Последний день Помпеи", К. Брюллов (1830-1833) ;"Всадница", К.Брюллов (1832); "Девятый вал", И. Айвазовский (1850) ;"Царевна-лебедь", М. Врубель (1900);"Черный квадрат", К. Малевич (1915); "Страдная пора", Г. Мясоедов (1887); Опять двойка". Ф. Решетников (1952);"Московский дворик", В. Поленов (1878);"Сватовство Майора", П. Федотов (1848;) "Грачи прилетели", А. Саврасов (1871); "Девочка с персиками", В. Серов (1887); "Похищение Европы", В. Серов (1910).

Г*де использовать*: при изучении тем культуры истории России, на уроках обществознания, на классных часах.

*Как использовать:*

- после того как найдены все пары, можно назвать картину и художника;

-составить картинную галерею и провести по ней экскурсию;

- можно угадывать картину по ее описанию.

**КУБИКИ ИСТОРИЙ:** набор из 9 маленьких кубиков, на гранях которых есть различные рисунки. Выбрасываем кубики, рассматриваем картинки и начинаем сочинять связную историю, выкладывая по ходу рассказа кубик с нужной картинкой. По подобному принципу сделана игра **"ИГРОСКАЗ"**. Только там вместо кубиков карточки, с изображением сказочных героев и рассказ может сочиняться не одним человеком, а сразу целым классом.

Г*де использовать*: на уроках ОРКСЭ и обществознания, на классных часах,

*Как использовать:*

- можно работать в группах, сочиняя коллективные истории;

-с ключевыми словами из изучаемых тем. По ОРКСЭ: культура, мораль, добродетель и порок, справедливость, честь, альтруизм, дружба, золотое правило нравственности, совесть. По всем темам обществознания 6 класс.

**"КАРКАССОН":** набор картонных жетонов в форме квадратов. На жетонах напечатано изображение средневекового города-крепости Каркассона. Участникам необходимо выкладывать жетоны таким образом, чтобы они по рисунку подходили друг к другу (дорога к дороге, стена к стене, улица к улице) и располагать на них жителей. Построенные участки приносят очки.

 *Где использовать*: на уроках истории средних веков, на любых уроках, на классных часах.

*Как использовать:*

- при мотивации изучения новой темы;

- при работе с понятиями: крестьянин, замок, феодал, оброк, барщина.

**КЕМ БЫТЬ:** набор карточек с названиями способностей и умений и изображениями профессий. В игре есть роли соискателей работы и работодателя. Работодатель (ведущий) выкладывает три карточки профессий, а игрокам выдает четыре карточки способностей. Задача участников, попытаться убедить работодателя, взять их на работу. В рассказе игроки называют работу, которую они выбрали, и перечисляют умения, которыми они обладают.

*Где использовать:* на уроках обществознания в 8-9 классах, на классных часах.

*Как использовать*:

- при закреплении тем "Безработица, ее причины и последствия" 8 класс, "Право на труд. Трудовые правоотношения".

**СУНДУЧОК ЗНАНИЙ. ВСЕМИРНАЯ ИСТОРИЯ:** набор карточек-картинок, иллюстрирующих эпизоды всемирной истории. На одной стороне иллюстрация, даты, фамилии, разные факты. На другой стороне вопросы. Засекается 10 секунда. Картинка рассматривается, затем переворачивается и ведущий задает вопросы по увиденному. Правильно ответивший игрок забирает карточку себе.

*Где использовать:* на уроках истории, географии в начальной школе, на классных часах*.*

*Как использовать:*

- при закреплении знаний по темам: "Индия", "Китай", "Первобытное общество", "Греция", "Рим", "XX век", "Средние века", "Великие географические открытия".

- в начале урока, когда предстоит определить тему урока.

-предложить ученикам сами подобрать картинки для такой игры.

**ТАЙМЛАЙН.ИЗОБРЕТЕНИЯ:** набор карточек с рисунками и датами изобретений человечества. Цель игры выстроить правильную хронологию изобретений.

*Где использовать:* на уроках истории, физики, классных часах.

*Как использовать:*

*-* при повторении тем "Наука. Открытия и изобретения".

- при введении в новую тему.

- по окончании игры можно создать "музей изобретений" и рассказать принцип размещения карточек ( например "зал древних изобретений", или галерея "XIX в.", или выставка "Электричества")

Многие игры можно комбинировать между собой, тогда получится еще интереснее. Настольные игры предполагают индивидуальное участие, но можно запросто сделать и командную игру.

2) Дидактические игры, основанные на механике настольных игр.

**"ЭЙ, ЭТО МОЯ РЫБА!":** ребенку предлагается разложить картонные шестиугольные жетоны-льдинки и передвигая своих пингвинов по смежным ребрам жетонов собрать разложенную рыбу. Самое главное в игре, не остаться на одинокой льдине.

**"ЭРУДИТ":**  набор пластиковых фишек-буковок с определенной стоимостью. Игра строится на игровом поле по принципу кроссворда. Каждый выбирает себе 6 букв и выкладывает слово, второй игрок, выстраивая свое слово должен использовать буквы из первого, так чтобы они пересекались. Потом складываются очки на каждой букве.

У меня есть идея, задействовать как можно большее количество детей для этой игры. В игре "Эй, это моя рыба!" могут принимать участие 16 человек сразу. Это 4 команды, по 4 человека. И еще есть задача: закрепить пройденный материал по теме "Древнерусской государство". В теме встречается много понятий, имен, которые необходимо запомнить.

Из листов ватмана вырезаем шестигранники, много шестигранников (около 82 штук), сверху приклеиваем из цветной самоклеящейся пленки "Оракал" вырезанные буквы, рядом фломастером пишем стоимость буквы. Раскладываем наше игровое поле на полу. Зовем детей занять свои места. Распределяем очередность хода. И объясняем правила.

**"АКТИВИТИ":** набор карточек со словами, которые предлагается объяснить разными способами (жестами, словами и рисунком). Угаданные слова обеспечивают продвижение к финишу. Очень хорошая универсальная игра, механику которой, можно использовать на любом предмете и на любой теме. Очень хорошо подходит для закрепления материала.

Ниже будут ссылки для скачивания 2 игр и сценарий одного мероприятия.