

Смоленская областная библиотека для детей и молодёжи
имени И. С. Соколова-Микитова



к 1160-летию города Смоленска

«Я в этом городе живу...»

Информационная памятка к краеведческому лоту



2022 г.

78.38

Я 11

«Я в этом городе живу...» : к 1160-летию города
Я 11 Смоленска : информационная памятка к
краеведческому лоту / ГБУК «Смоленская областная
библиотека для детей и молодёжи» ; сост.
Л. В. Никифорова ; ред. О. А. Голубцова,
В. С. Матюшина. – Смоленск, 2022. – 4 с.

Данная информационная памятка содержит описание правил игры в краеведческое лото, которое поможет пробудить интерес к истокам родной культуры и изучению истории Смоленщины детям 9-14 лет.

Дмитрий Сергеевич Лихачёв писал: «Культура как растение: у неё не только ветви, но и корни. Чрезвычайно важно, чтобы рост начинался с корней»*. Так и патриотизм начинается с любви к понятному и близкому. Он становится тем глубже, чем больше мы узнаём об улицах, по которым ходим, о памятниках родного города, о знаменитых земляках...

Пробудить интерес к истокам родной культуры и изучению истории Смоленщины детям 9-14 лет поможет краеведческое лото «Я в этом городе живу».

Игра представляет собой набор из 8 игровых полей и 96 фишек с названиями объектов.

Каждое игровое поле разделено на 12 секторов, представляющих собой картинки на темы:

- памятники;
- парки, скверы, улицы;
- здания;
- музеи;
- исторические события;
- знаменитые земляки;
- животные (из Красной книги Смоленской области);
- растения (из Красной книги Смоленской области).

Участникам игры (индивидуально или командам) раздаются карточки с игровыми полями. Фишки-описания складываются в мешочек и перемешиваются. Ведущий достаёт по одной фишке, читает пояснение и показывает её игрокам.

Игрок, на чьём игровом поле находится соответствующая картинка, забирает карточку себе и накрывает ею рисунок. Если желающих забрать карточку нет, то она возвращается на стол и зачитывается в конце игры. Если участник поднимает

* Лихачев Д. С. Раздумья. – Москва : Детская литература, 1991. – С. 224.

руку, но ошибается, и карточка ему не принадлежит, то задание тоже возвращается на стол.

Выигрывает тот, кто первым и без ошибок закрыл фишками лото все картинки на своём игровом поле.

Используя фишки краеведческого лото, можно создать другие игровые ситуации. Вот несколько примеров.

Игра «Что изменилось?»

Несколько фишек выкладываются на стол картинками вверх. За определённое время дети должны постараться запомнить их. Затем участники отворачиваются, а ведущий убирает или докладывает фишки, меняет их местами. Игроки поворачиваются и стараются определить, что изменилось. Тот, кто сделает это первым и без ошибок, сам становится ведущим.

Игра «Подбери фишку»

На игровой поверхности раскладываются все фишки картинками вверх. Ведущий предлагает выбрать из них изображения только одной категории: памятников; парков и скверов; зданий и т.д.

Участники игры по сигналу ведущего начинают выбирать фишки. Когда отведённое время заканчивается, игроки проверяют правильность выбора и подсчитывают количество фишек. Победителем становится тот, у кого оказалось больше всех картинок с заданным признаком.

Игра «Какая фишка лишняя»

На игровой поверхности ведущий выкладывает несколько фишек с картинками, имеющими один общий признак, и одну лишнюю фишку. Задача игроков – догадаться, по какому признаку собраны изображения и определить отличное от других. Выигрывает тот, кто первым нашёл верное решение и смог его обосновать.