**Разработка игр на проверку и углубление знаний учащихся по географии.**

**Игра «Отыщи на карте»
*Цели:*** изучить карту, развить навыки коллективной работы.
***Оборудование:*** две одинаковые карты, булавки с флажками.
***Рекомендации:*** для того чтобы придать игре характер коллективных соревнований, следует всех присутствующих учеников разбить на две команды, которые будут выделять своих представителей. Очки за более быстрое выполнение задания при этом засчитываются не отдельным ученикам, а всей команде.
***Ход игры***На стене или на школьной доске висят две совершенно одинаковые географические карты, например, России. Двое игроков подходят к картам. У каждого из них в руках по 15—20 булавок с цветными флажками. Руководитель игры одновременно вручает каждому список из названий 15—20 известных городов (можно и других географических объектов). Далее, по команде руководителя игроки одновременно начинают наказывать булавки с флажками на все пункты карты, которые указанны в списке. При этом они должны точно соблюдать их последовательность и называть каждый найденный город вслух. За правильностью выполнения задания следит руководитель игры или судья из числа играющих. Тот, кто быстрее закончит развешивание всех флажков, считается победителем. После того, когда сменятся три пары игроков, необходимо заменить список городов другим.

**Игра «Города»
*Цели:*** закрепить полученные знания, привить интерес к предмету.
***Рекомендации:*** для ребят старших классов можно задание усложнить: установить, что города можно называть только российские или только иностранных государств, или условиться о том, чтобы называть не города, а другие географические объекты.
***Ход игры*****Вариант 1**Перед началом игры играющие рассаживаются в круг. Ведущий, указывая на одного из игроков, называет какой-нибудь город (например, Москва). Тот, к кому обращаются, должен тут же назвать другой город, название которого начинается с последней буквы ранее указанного города (например, Архангельск), и обратиться к следующему. Следующий участник, в свою очередь, произносит название города, начинающееся с последней буквы предыдущего (например, Казань), и указывает, кому продолжать игру. Так один за другим играющие называют города, соединяя их по указанному принципу в цепочку. Если слово, названное кем-либо из играющих, заканчивается мягким знаком или буквой, с которой нет названий городов, то берется предпоследняя буква (например, в слове «Казань» буква «н»). Называть города, уже названные раньше другими играющими, не разрешается. Может случиться, что кто-либо из играющих не подберет быстро нужного названия, тогда руководитель обращается к его соседу справа. Тот, кто не сумел подобрать нужного слова (пока руководитель считает до пяти), встает и продолжает игру стоя. После первого правильного ответа он может снова сесть. Если же три человека подряд (из числа сидящих справа) не смогут подобрать нужного названия, руководитель предлагает это сделать любому из играющих. Если никто не ответит, игра начинается сначала.
**Вариант 2**Ученики делятся на две команды. Затем ведущий называет город, а участники говорят, на какой реке он стоит. За каждый правильный ответ участника команда получает очко. Выигрывает та команда, которая получит больше очков.

**Игра «Кто знает больше?»
*Цели:*** повторить названия изученных географических объектов, развить внимательность, помочь ученикам лучше усвоить учебный материал.
***Оборудование:*** физическая карта мира.
***Рекомендации:*** играющие, желающие ответить, поднимают руку. Повторять ранее сказанное не разрешается. Проводить игру советуем с учениками 7—8-х классов.
***Ход игры***Руководитель, обращаясь к играющим, объявляет какую-либо букву, например «н», и предлагает называть все города, реки, моря и другие географические объекты, названия которых начинаются с этой буквы. Подбирать новые географические названия на одну и ту же букву становится с каждым разом все труднее и труднее. После каждого ответа руководитель считает до трех. Если за это время никто нового слова не предложит, игра заканчивается. Победителем считается тот, кто последним предложит географическое название на заданную букву.
Возможен и другой вариант игры, в котором соревнуются две группы играющих. В продолжение З или *5* минут играющие одной группы называют какие-либо отмеченные на карте России города, реки, моря, острова и т. п., начинающиеся с той буквы, которая объявлена руководителем. Все предложенные названия, если они правильны, руководитель громко повторяет и записывает в свой листочек. Участники второй группы внимательно слушают. По истечении условленного срока они вступают в игру и стараются добавить к тем названиям, которые уже были сказаны, новые. За каждое дополнительное название руководитель засчитывает второй группе по З очка. Но в случае, если кто-либо из второй группы повторит уже упомянутое первой группой название, со счета второй команды 1 очко сбрасывается.
Через 1-2 минуты начинается второй этап игры, в котором группы меняются ролями. Объявляется другая буква, и названия на эту букву подбираются уже участниками второй группы. Побеждает группа, набравшая больше очков.
**Игра «Знатоки»
*Цели:*** помочь ученикам легче запомнить фактические данные, названия географических объектов, ориентироваться по карте
***Оборудование:*** листочки бумаги, карандаши.
***Рекомендации:*** можно проводить игру в 7-8-х классах. в темах «Гидросфера», «Население»
***Ход игры***
Все участвующие в игре должны иметь по листочку бумаги и карандашу. Руководитель предлагает играющим написать на своих бумажках все названия (например, рек), которые они помнят. Через ***5—б*** минут по знаку руководителя запись прекращается. После этого вносить в список новые названия уже не разрешается. Победителем считается тот, кто написал больше всего названий, не повторенных никем другим. Чтобы выяснить, кто считается победителем, руководитель предлагает одному из участников, у кого записано наибольшее число названии, прочесть свой список. В это время все играющие в своих списках вычеркивают совпадающие названия. Затем зачитывает свой список, следующий и т. д., до тех пор, пока у каждого останутся в списке не зачеркнутыми только те названия, которые ни у кого не повторяются.
Можно предложить и другой вариант игры. Все играющие должны вносить в список любые географические названия на заданную букву (например, на букву д), которые они помнят. Выигрывает тот, у кого в списке окажется наибольшее число не повторяющихся названий.

**Игра «Расскажем вместе»**

***Цели:*** научить понимать логику изложения материала учебного курса, взаимосвязь изучаемых объектов и явлений.

***Рекомендации:***интересно пройдет игра на уроках, посвященных закреплению материала. Например, в 7-м классе, после изучения какого-либо континента, в частности. Африки.
***Ход игры***Играющие садятся в круг и рассчитываются по порядку номеров. Руководитель или один из играющих начинает рассказ о своем путешествии. На самом интересном месте он обрывает его и говорит:
«Продолжение следует в номере третьем». Играюощющй, чей номер объявлен, должен тотчас же продолжить рассказ, но спустя некоторое время оборвать его на интересном месте и сказать: «Продолжение следует в номере пятом» (или шестом, или другом каком-нибудь). Тогда рассказ подхватывает следующий, сидящий под соответствующий номером, и так до тех пор, пока все не примут участия в рассказе. В конце круга ведущий игру заканчивает рассказ.
Участвующие в игре должны помнить, что рассказывать надо географически правдоподобно. Продолжать рассказ надо с того географического пункта, на котором остановился предыдущий рассказчик, но, конечно, дальнейший маршрут путешествия каждый может придумывать по-своему.
**Игра «Составь карту»
*Цели:*** развить внимание, увлечь предметом.
***Оборудование:*** географические карты небольшого размера (можно заимствовать из старого атласа или учебника), тонкая фанера или картон.

***Ход игры***

***Рекомендации:*** игру можно проводить как на уроках, так и на внеклассных мероприятиях, вечерах, олимпиадах.

***Подготовительный этап:***Возьмите карту полушарий. Вырезав аккуратно ножницами восточное и западное полушария, наклейте их на тонкую фанеру или картон. Чтобы фанера не покоробилась, нужно оклеить ее бумагой и с другой стороны. Затем разрежьте или лобзиком выпилите обе окружности и распилите каждую из них на несколько частей. Можно, например, распилить полушарие по экватору, нескольким параллелям и меридианам.
***Ход игры***Задача играющих: перемешав все части, сложить их правильно, по возможности не глядя на карту

**Игра «Узнай контуры»**

***Цели:*** развить внимание, наблюдательность. ***Оборудование:*** контурные карты.

***Ход игры***

Учитель географии разрезает контурную карту на кусочки в виде неправильных очертаний. Эти кусочки раздает учащимся, которые должны узнать указанные на них объекты.
**Игра «Где это находится?»
*Цели:***развивать творческие способности учеников, внимательность.
***Ход игры***Учитель зачитывает краткие описания различных природных ландшафтов. Играющие записывают на листках бумаги названия той местности, к которой относится описание. Выигравшим считается давший наибольшее количество правильных определений.
**Игра «Знаешь ли ты** эту **страну?»
*Цели:*** научить понимать логику изложения материала учебного курса, взаимосвязь изучаемых объектов и явлений.
***Рекомендации:*** игру можно проводить при закреплении изученного материала в 7—8-х классах.

Учитель называет какую-то страну, участники на своих листочках должны ответить на ряд вопросов: столица, река, представители растительного и животного мира и т. д. Выигравшим считается ученик, давший наиболее полный ответ.
**Игра «Ты** — **капитан»
*Цели:*** развивать творческие способности учеников, увлечь предметом.
***Оборудование:*** географические карты.
***Рекомендации:*** игру можно усложнить, предложив учащимся некоторые остановки на пути следования.
***Ход игры***Учитель назначает капитанов судов и дает задание привести груз из одного порта в другой (например, из Владивостока в Одессу). Лучшим капитаном признается тот, кто выбрал самый короткий и удобный путь и наиболее подробно его описал.
**Игра «двадцать вопросов»
*Цели:*** развить наблюдательность, увлечь предметом.
***Рекомендации:*** в эту игру можно играть как небольшой группой, где каждый будет играть за себя, так и командами.
***Ход игры***Учитель (или ведущий из учеников) загадывает какой-нибудь географический объект и дает небольшую подсказку. Например, ведущий говорит, что город или, что «это» находится в Азии и т. п. Игроки должны назвать объект, который загадал ведущий. Во время игры можно задавать вопросы, на которые можно отвечать только «да» или «нет». Если после того, как будут заданы двадцать вопросов, но никто не отгадает, ведущий — победитель, он задумывает другое слово.

**Игра «Небылицы»
*Цели:*** развивать творческие способности учеников, умение работать в коллективе.

***Оборудование:*** карточки с историями, в которых намерено допущены географические ошибки.
***Рекомендации:*** желательно, чтобы карточки изготовили сами ученики. Можно предложить это в качестве домашнего задания. В каждой карточке должно быть одинаковое количество ошибок.
***Ход игры***Перед игрой участники делятся на несколько команд. По сигналу руководителя команды обмениваются карточками, на которых записаны небольшие истории, в их сюжете умышленно допущены географические ошибки. Задача другой команды за предельно короткое время найти и исправить ошибки, а так же обнаружить в тексте географические понятия; после чего дать им четкие определения. Каждая найденная ошибка и каждое правильное определение оценивается в 1 балл. Побеждает команда, которая наберет больше баллов.

**Игра «Знаешь ли, кто «самый-самый»?»**

***Цели:***расширить кругозор учеников, увлечь предметом.

***Ход игры***

Перед игрой класс делится на две половины, затем ведущий по очереди задает вопросы командам. За каждый правильный вопрос команда получает одно очко. Выигрывает команда, которая наберет большее количество очков.
Примерные вопросы:
• Назовите самое большое море, у берегов Российской Федерации? *(Это Берингово море, площадь которого равна 2 млн. 300 тыс. км)*• Назовите самое маленькое море? *(Это Азовское море, его площадь* — *38 тыс.)*• Назовите самое глубокое море у берегов Российской Федерации? *(Это Берингово море, так как его средняя глубина более 1500 м, а максимальная равна 4473 м)*• Назовите самое мелкое море, омывающее Российскую Федерацию? *(Это Азовское море, его средняя глубина около 8 м, а максимальная равна 13 м)*• Назовите самое большое озеро в России (и в мире)? *(Каспийское море, площадь которого* — *372 тыс.)*• Назовите самое глубокое озеро в России (и в мире)? *(Байкал, его глубина* — *1620 м)*

• Назовите самый большой полуостров на территории РФ? *(Таймыр, его площадь равна 400 тыс. км2)*• Назовите самый большой остров на территории РФ? *(Сахалин, его площадь* — *76,4 тыс, км2)*• Назовите самую многоводную реку в России? *(Енисей, его среднегодовой сток равен 17400 м”/с)*• Назовите самый высокий действующий вулкан на территории России? *Ключевская Сопка, его высота* — *4570 м)*• Назовите самый высокий действующий вулкан в Африке? *(Килиманджаро)*

• Назовите самую высокую вершину Алтая? *(г. Белуха)*• Назовите самое пресное море в России? *(Балтийское)*В конце провести награждение победителей.

**Игра «Отгадай, кто я?»**

***Цели:*** расширить кругозор учеников, облегчить процесс запоминания географических объектов.
***Оборудование:*** физическая карта мира.

***Ход игры***Перед игрой на стене или школьной доске вешают две одинаковые карты. К картам вызывают по одному ученику, в руки им дают указки. Ведущий рассказывает историю происхождения географических названий, а ученики по очереди должны отгадать, о чем идет речь и показать на карте.
Примерные вопросы:
• Название ее произошло от слова «амасуну». которое на индейском языке означает «большая вода» *(Амазонка)*• Этот водопад, открыт в 1935 г. венесуэльским летчиком и названии его именем. *(Анхель)*• С языка древних выходцев из Ирана и Индии это название переводится как «Белоснежная гора». *(Кавказ)*• Он назван по скале на европейской стороне пролива. *(Гибралтарский)*• Назваиие переводится с древнетюркского языка как «широкая, разливающаяся река». *(Урал)***• С** балкарского языка название ее переводится как «бурная река». *(Терек)*

• Название возникло из ненецкого языка и означает «конец Земли». *(Ямал)*• С тибетского языка это название переводится, как «богиня — мать Земли». *(Джомолунгма)*• В основе названия эвенкийский народный географический термин, означающий большая река. *(Енисей)*• Это название образовалось из двух английских слов, переводится как «течение из залива». *(Гольфстрим)*• Название какой реки образовано от названия народа коми, жившего в ее верховьях? *(Кама)*• Древняя форма названия этой реки обозначает «глубокая река». *(Днепр.)*• Это место в противоположность с окружающей территорией названо «земной страной». *(Гренландия)*• Какое название, в переводе с якутского языка означает «море», «большая глубокая вода». *(Байкал)*• Это название образовалось от инкского «анта», что означает — «медь». *(Анды)*• В переводе с финского языка название переводится как «озеро, которое делает Погоду». *(Ильмень)*• В основе этого названия лежит слово из романского языка, на котором разговаривали в древней Италии, и означает «дым». *(Везувий)***Игра «Немая карта»
*Цели:*** развить внимание, помочь легче усвоить учебный материал, увлечь предметом.
***Оборудование:*** контурные карты.
***Рекомендации:*** игру можно проводить как на уроках, так и на внеклассных мероприятиях, вечерах, олимпиадах.
***Ход игры***Перед игрой участники делятся на две команды. Затем руководитель раздает командам контурные карты мира, на которых цифрами обозначены 20 объектов гидросферы. Участникам игры за 2 мин. нужно подписать как можно больше названий отмеченных географических объектов. При выполнении задания не разрешается пользоваться атласом.

**Игра «Географические ассоциации»
*Цели:*** развить мышление, научить детей находить взаимосвязи между различными географическими объектами и процессами.
***Ход игры***Перед игрой участники делятся на две команды. Затем учитель читает по очереди задания, ассоциации каждой группе участников. Командам при этом необходимо угадать слово, используя предложенный логический ряд и объяснить ход своих рассуждений. Задания такого типа, как правило, очень нравятся детям.
Примерные задания:
1. Волна, землетрясение, скорость, опасность, бедствия. *(Цунами)*2. Река, море, испарение, облака, осадки. *(Мировой круговорот воды)*

3. Ветер, вода, бутылка, письмо, Гольфстрим. *(Течения)*4. Скалы, пороги, вода, зрелище, грохот. *(Водопад)*б. Океан, лед, гора, Титаник, опасность. *(Айсберг)*

**Игра «Пять подсказок»**

***Цели:*** научить детей находить взаимосвязи между различными географическими объектами и процессами, логически мыслить.
***Оборудование:*** географическая карта.
***Ход игры***Учитель предлагает учащимся с помощью подсказок угадать какой-либо географический объект. Всего он прочитывает поочередно пять подсказок. Если после этого никто из ребят не отгадает и не поднимет руку, объявляется правильный ответ. При этом участники игры могут ответить после каждой подсказки. Ученик, который верно ответит на вопрос, должен так же показать названный им объект на карте.
Примерное задание:
1-я подсказка — площадь его примерно 7 млн. км.
2-я подсказка он расположен в Южной Америке.
3-я подсказка — здесь собирается вода примерно с половины территории континента.
4-я подсказка — на его площади находится река Амазонка и ее притоки.
5-я подсказка — это территория, с которой в реку Амазонку собирается вода.
*(Бассейн реки Амазонки)*

**Игра «Собери рюкзак»
*Цели:*** развить внимание, логическое мышление, подготовиться к походу.
***Оборудование:*** конверты, карточки с изображением различных предметов.
***Рекомендации:*** эту игру можно провести с ребятами накануне

***Ход игры***

**В** начале игры ведущий обращается к участникам со словами:
«Мы уходим в трехдневный поход с ночлегом. Какие предметы вам нужно взять с собой?» После чего каждому ученику выдают конверт, на котором изображен рюкзак. В конверте — карточки, на которых написаны названия различных предметов: ведро, кукла, зонт, зубная щетка, тарелка, стакан, ложка, компас, свеча, утюг, котелок, палатка, подушка, топор, кастрюля, утюг, блокнот, ложка, полотенце и т. п. Детям нужно выбрать только те карточки, на которых написаны названия предметов, нужных для похода. Побеждает в игре тот участник, который быстро и правильно выполнит задание.

**Игра «Собираемся в поход»
*Цели:*** подготовиться к походу, заинтересовать ребят предметом.
***Рекомендации:*** такую игру, как и предыдущую можно тоже использовать как при подготовке похода, так и на привале во время отдыха.
***Ход игры***В начале игры руководитель, обращается к детям со словами:
Давайте поиграем... в путешествие. Вообразите, что мы должны отправиться в туристский поход, ну, хотя бы в город... (Называет город.)
Теперь представьте, что понадобиться тому, кто отправится в этот дальний путь? Далее ведущий предлагает ученикам по очереди называть предметы, которые будут нужны в пути. Тот, кто вспомнит какой-нибудь предмет должен поднять руку и сказать, а ведущий, после каждого названного предмета будет считать до трех. Если за этот отрезок времени никто не назовет нового предмета то, игра «Собираемся в поход» будет считаться оконченной. Выигрывает тот, кто последним назовет нужную для похода вещь. Повторять то, что уже называли другие, нельзя.
Ребята быстро начинают один за другим называть предметы, которые необходимы в походе: палатка, мыло, полотенце, компас, котелок, фляжка и т. **д.**В начале игры перечислять предметы легко, но потом подбирать слова уже становится труднее и труднее. Тогда руководитель начинает после каждой названной вещи считать до трех.
В конце концов, после очередного названного предмета ведущий произносит: «Три!» и игра заканчивается.
**Игра «Не сбиться с пути»
*Цели:*** развить навыки пользования компасом, ориентирования на местности, укрепление физического здоровья.
***Оборудование:*** компасы, флажки, задания на листах бумаги.
***Рекомендации:*** поисковые игры очень нравятся подросткам. Интересно проходят они в лесу или на пересеченной местности.
***Подготовительный этап:***Руководители игры должны учитывать, что для ее проведения очень важно выбрать маршруты с таким расчетом, чтобы они были безопасны для участников. Необходимо выбрать участки, которые ограничены со всех сторон приметными ориентирами (например: рекой, высоковольтными линиями, большими дорогами), чтобы участники не смогли заблудиться. На маршруте не должно быть болотистых местностей, глубоких ям и т. п. Маршрут нужно разметить флажками.
***Ход игры***Перед этой игрой весь отряд разбивают на группы. В каждой из них должно быть по два-три человека. Затем группы получают компасы и задания на листах бумаги — пройти путь по заданным азимутам. Маршрут составляют так, чтохотя группы и отправляются в разные стороны леса, в конце они возвращаются на исходные позиции. Хотя, об этом в самом начале маршрута они не знают. Победителем считают ту группу, которая правильно выполнит свое задание.
**Игра «Привал»
*Цели:***научить детей работать в коллективе, приобрести практические навыки, которые пригодятся в жизни.
***Оборудование:*** листки бумаги с заданиями.
***Рекомендации:*** эту игру можно провести на привале. Она будет не только интересной, но и полезной для ребят. Во время игры они будут учиться самостоятельно рассчитывать продукты, работать сообща.
***Ход игры***Руководитель обращается к ребятам со словами: «Мы прошли З км пути, все проголодались, поэтому решили сделать привал, приготовить обед». Затем ребята делятся на небольшие группы, каждая из которых получает задание. Участникам игры требуется написать продукты, которые употребляют в походе, составить из них примерное меню, а потом рассчитать, сколько продуктов необходимо взять в двухдневный поход, в котором участвуют 12 человек.
В конце подводятся итоги, ведущий должен сверить меню ребят и выбрать тот, что ближе всего подходит к реальным условиям.
**Игра «Ориентирование на местности»
*Цели:*** развитие кругозора, приобретение практических навыков ориентирования на местности.

***Ход игры***Во время похода, в минуты кратковременного привала руководитель может провести следующую игру. дети разбиваются на две группы. Затем играющие получают задание. Руководитель говорит:
«Мы сбились с пути, заблудились. Куда нам теперь надо идти? Как сориентироваться без компаса?». Ребята должны на местности показать, как они будут ориентироваться, искать дорогу в лагерь. Выигрывает та команда, которая грамотно и быстро выполнит задание.
**Игра «Карта Робинзона»
*Цели:*** приобретение практических навыков составления топографической карты, развитие наблюдательности, внимания.
***Оборудование:*** карта местности, компас, планшеты, карандаши.
***Ход игры***
Перед игрой, когда группа находится в пути и доходит до определенного места (например, до реки), руководитель обращается к детям: «Ребята, смотрите внимательно вокруг и запоминайте местность. Через 15 мин мы будем делать привал, вам нужно будет по памяти начертить топографический план отрезка пути от реки до поляны перед лесом. Будьте внимательны, правильно соблюдайте масштаб». В игре побеждает тот, кто правильно и быстро начертит карту.

**Игра «Самый наблюдательный»**

***Цели:*** развитие внимательности, наблюдательности.

***Ход игры***

Эта игра развивает внимательность, память. В начале ведущий вызывает на середину площадки (небольшой поляны) двух игроков. Играющие должны встать спиной друг к другу и внимательно осмотреть местность. По команде ведущего: «Кругом!» они должны поменяться местами. Затем ребята задают друг другу вопросы. Например: кто работает на соседнем поле? Сколько берез около сарая? и. т. д. Вконце игры зрители выбирают лучшего наблюдателя.

**Игра «Тропа Робинзона»**

***Цели:***приобретение практических навыков ориентирования на местности, расширение кругозора, укрепление физического здоровья детей.

***Оборудование:*** компасы, флажки, гербарий из местных растений несколько камней-минералов, карточки с вопросами для викторины, призы, наградные значки.
***Рекомендации:*** игра требует от организаторов тщательной подготовки, так как состоит из различных конкурсов (пунктов). Так же необходимо позаботится, чтобы маршрут был безопасным, путь ребят отмечен флажками.
***Ход игры***Во время похода или туристического слета часто проводят игры-маршруты. На трассе, обозначенной флажками, устанавливают пункты, где ребята должны выполнить определенное задание, заработать баллы. Например, первый пункт может называться «Что к чему?». Здесь каждому игроку предлагают угадать по листьям или цветкам несколько растений или деревьев. Следующий пункт, «Плутония» Здесь ребятам предлагают рассмотреть несколько минералов и назвать их (геологическое задание). Далее идет пункт «Без руля и без ветрил». В этом месте участникам дают задание ориентироваться на местности используя компас. На пункте «На глазок» ребята определяют расстояния на глаз (чем точнее ответ, тем больше балов получает участник). Затем на пункте «Краеведческий» проводится краеведческая викторина. На последнем пункте судьи подсчитывают заработанные баллы и выдают премий победителям. После окончания игры участнику или команде-победительнице вручают значок «Лучший разведчик природных недр».