**Игра «Знатоки языка»**

**Предмет:** родной язык

**Возраст:** для учащихся 2-4 классов

**УМК**: любой

**Цель:**

* углубление и обобщение знаний детей о многообразии животного мира;
* развитие познавательной активности учащихся начальной школы через интеллектуальную игру.
* Развитие интереса к изучению нанайского языка

**Аннотация**: данную игру можно использовать как на уроке родного языка, так и во внеклассной работе.Игра состоит из пяти категорий:

* дикие животные;
* домашние животные;
* птицы;
* насекомые;
* рыбы.

В каждой категории 10 вопросов (загадки о животных, описание животных). При желании вопросы можно заменить (применительно к своему классу).

**Оборудование:**

* мультимедийный проектор;
* компьютер;
* колонки для компьютера.

**Ход игры**

* Переход с первого слайда на второй осуществляется по кнопке  ***в правом верхнем углу.***
* ***На втором слайде*** автоматически включается мелодия из телепередачи

 «В мире животных» и идёт слайд-шоу фотографий животных.

* ***Переход на слайд*** *3* осуществляется по кнопке .
* **Слайд 3: игровое поле.** Играющий выбирает категорию и номер вопроса. Переход на слайд с вопросом происходит по кнопке с номером.
* С помощью кнопки  проверяем, правильно ли ответил игрок.
* Возврат на игровое поле осуществляется по кнопке  **в правом верхнем углу** (в каждой категории своего цвета).
* Сыгравший номер при возврате на игровое поле окрашивается в белый цвет.
* В категории «Ниэчэнсэл. Птицы» после нажатия кнопки  автоматически звучит пение птицы, о которой идёт речь.
* В категории «Усэлтэсэл. Дикие животные» звучит голос белочки.
* В категории «Удинсэл. Домашние животные» мяуканье кошки.
* В категории «Колансал. Насекомые» жужжание пчелы.
* В категории «Согдатасал. Рыбы» всплеск.
* Игра проводится по командам. Каждая команда придумывает название, связанное с темой игры.
* На доске надо начертить таблицу для отображения результатов каждой команды.
* За каждый правильный ответ команде присуждается от 10 до 100 баллов
* После того, как каждая команда озвучила своё название, учитель объявляет о начале игры.
* Названия команд заносятся в таблицу.
* Каждая команда по очереди выбирает категорию и номер вопроса.