**“Suv qo‘riqchisi” stol o‘yini**

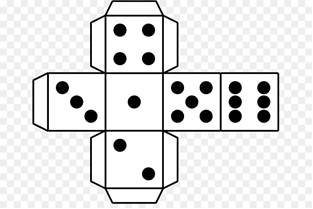
**“Suv qo‘riqchisi” stol o‘yinini o‘tkazish qoidalari**

**O‘yin maqsadi** – o‘quvchilarga suvning atrof-muhitga, insonlar xo‘jalik faoliyatining tabiat hodisalari va suvga ta’sirini tushuntirish.

O‘yin davomida o‘quvchilar o‘tilgan mavzularni takrorlaydi va egallangan bilimlarni mustahkamlaydi. O‘yin oxirida bu qiziq mashg’ulotning ishtirokchilari “Suv qo‘riqchilari” unvonini oladi. G’olib jamoa esa faxriy yorliq bilan taqdirlanadi.

***Mashq o‘tkazish metodikasi va mazmuni***

O‘quvchilarni ikki guruhga bo‘lib, ularga nom tanlasa bo‘ladi. Stolning ustiga o‘yin maydonini joylashtiring. Har bir guruhning o‘z fishkasi bo‘lishi kerak. Uning yordamida ular o‘yin maydoni bo‘ylab harakatlanadi. Shuningdek, stol o‘yini uchun kubik bo‘lishi lozim. Fishka va kubikni o‘z qo‘limiz bilan ham tayyorlashimiz mumkin.



***O‘qituvchi o‘yin qoidalarini tushuntiradi:***

Jamoadagi bir o‘yinchi kubikni stolga tashlaydi. Tushgan songa qarab, guruh yurish qiladi va o‘yin maydoni bo‘ylab harakatlanadi. Marraga birinchi bo‘lib yetib kelgan va barcha savollarga javob bergan, berilgan vazifalarni to‘g'ri bajargan va eng ko‘p tomchi to‘plagan jamoa g’olib deb topiladi.

Shartli belgilar bilan tanishing. Ular 6 dona va ular o‘yin maydonining pastki o‘ng burchagida joylashgan.

Keling, ular nimani anglatishini aniqlab olaylik:

*-* suvni tejashga doir kundalik amallar. Agar jamoa shu belgiga kelib to‘xtagan bo‘lsa, bu jamoa ishtirokchilari suvni tejashga yordam beradigan uchta misol keltirishlari kerak.

*-* suv haqida qiziq faktlar. Agar jamoa shu belgiga kelib to‘xtagan bo‘lsa, unda jamoa a’zolari suv haqida qiziq fakt aytishlari lozim.

*-* ijodiy vazifa. Agar siz shu belgiga kelib qolgan bo‘lsangiz, biron ijodiy vazifani bajarishingiz kerak bo‘ladi. Bunda suv bilan bog‘liq bo‘lgan maqol, xalq irimlari, an’anani gapirib bersa bo‘ladi. Istaganlar suvga bag‘ishlangan she’r yoki qo‘shiqni aytib berishligi mumkin. Imo-ishoralar bilan suv mavzusidagi biron vaziyatni tasvirlasa bo‘ladi. O‘quvchilar siz nimani ko‘rsatayotganingizni topishligi kerak.

*-* breyn-ring. Agar fishkangiz bu belgiga to‘g'ri kelgan bo‘lsa, unda siz har bir ishtirokchi jamoaga suv mavzusi bo‘yicha bittadan savol berishingiz kerak. Agar biron jamoa to‘g‘ri javobni bera olmasa, savol bergan jamoaning o‘zi to‘liq va aniq javobni berishi lozim. Savolga javob bermagan jamoa 1 ta tomchi yo‘qotadi.

*-* gal o‘tkazish va bir tomchi yo‘qotish. Agar jamoangiz bu belgiga kelib qolsa, siz navbatingizni o‘tkazib, bir tomchini yo‘qotasiz.

*-* oldinga bitta qadam va bitta tomchiga ko‘proq. Agar fishkangiz bu belgiga to‘g‘ri kelsa, siz bir qadam oldinga siljiysiz va jamoaning hisobiga bitta tomchi qo‘shishga muyassar bo‘lasiz.

