**Муниципальное образование город Краснодар**

**муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение**

**средняя общеобразовательная школа № 93 города Краснодара**

**Лингвистический брейн-ринг**

**Выполнила учитель русского языка**

 **и литературы МБОУ СОШ № 93**

**Скоробогатая М.М.**

**Краснодар 2013**

**Сценарий лингвистического брейн-ринга**

**Цели:**

**1**.Способствовать развитию интереса к предмету.

**2**.Прививать любовь к русскому языку.

**3**.В игровой форме повторить разделы языкознания, сведения по лексикологии и фразеологии.

**4**.Воспитывать у школьников орфографическую зоркость, прививать орфоэпические нормы.

**Оборудование:** компьютер, проектор, экран, разработанная презентация, карточки к раундам «Орфографическая дуэль», «Корректор», высказывания о русском языке.

**Ход игры:**

 Уважаемые зрители и участники, мы приветствуем вас на брейн-ринге юных филологов, юных любителей слова. Сегодня на игре встречаются сильнейшие представители 8 классов. Их ждут пословицы и фразеологизмы, антонимы и анаграммы, орфографическая дуэль и многое другое. Разнообразные задания

 Само название «Брейн-ринг» говорит о том, что игроки состязаются не только в знаниях, но и в умении быстрее соперника дать правильный ответ. Поэтому команда, выполнившая задание первой, будет получать дополнительный балл. Задания, общие для двух команд, будут высвечиваться на экране. Выполняются они письменно. Капитан поднятием руки сообщает о завершении работы и сдаёт лист с выполненным заданием членам жюри. После завершения каждого раунда на экране будут высвечиваться правильные ответы и оглашаться результаты раунда. В каждом раунде несколько заданий, за каждое правильно выполненное задание команда получает 1 балл.

***Приветствие команд.***

**Раунд первый «Блиц опрос».**

Уважаемые игроки, в этом раунде каждый сможет проверить свои знания. Каждому игроку будет задан один вопрос, требующий односложного ответа. Каждый правильный ответ - 1 балл. Помощь команды – полбалла.

1.Раздел языкознания, изучающий части речи. (морфология)

2. Второстепенный член предложения, отвечающий на вопросы какой? чей? (определение)

3. Предложение, в котором нет второстепенных членов.(нераспространенное)

4. Слова, вышедшие из активного повседневного употребления( Архаизмы (от греч. archaios — древний)

5. Слова с противоположным значением. (антонимы)

6. Что изучает синтаксис? ( в переводе с греческого это «порядок, строение» изучает словосочетания и предложения и их построение.)

7. Новые слова, возникающие в языке.( Неологизмы (греч.- neos – новый и logos – слово)

8. Раздел языкознания, изучающий расстановку знаков препинания? (Пунктуация)

9. Второстепенный член предложения, отвечающий на вопросы где? куда? как?(обстоятельство)

10. Второстепенный член предложения, отвечающий на вопросы косвенных падежей.(дополнение)

11. Слова, вошедшие в русский язык из других языков. (заимствованные)

12. Слова, употребляемые только жителями той или иной местности. (диалектные)

13. Раздел языкознания, изучающий правильное написание слов. (орфография, орфос-правильное графо-письмо с греч.)

14. Что изучает морфемика? (изучается состав (строение) слова.)

15. Что изучает фонетика? (звуки речи)

 16. Слова, имеющие два корня. (сложные)

17. Слова, имеющие одно лексическое значение. (однозначные)

18. Слова, имеющие несколько лексических значений. (многозначные)

**Раунд второй «Собери пословицы»**

Пословицы разделились на две части и смешались. Вверху даны начала пословиц, а внизу - их концовка.

1. Не спеши языком, *торопись делом.*

2. Делу время – *потехе час.*

3. Труд человека кормит, *а лень – портит.*

4. Что посеешь, *то пожнёшь.*

5. Ученье – свет, *а неученье – тьма.*

6. По одёжке встречают, *по уму провожают.*

7. Терпение и труд *всё перетрут.*

8. Любишь кататься – *люби и саночки возить.*

 9.Друга ищи, а нашел, береги.

10.Сто друзей мало, один враг — много

11. Не красна книга письмом, красна умом

12. Будешь книги читать-будешь все знать

13. Хлеб питает тело, а книга питает разум.

14. Копейка любит, чтоб ее считали.

*15.*Говори мало, слушай много, *а думай еще больше.*

**Раунд третий «Орфоэпическая дуэль».**

Однажды известного французского писателя Марселя Пруста вызвал на дуэль безграмотный писака. Вручая писателю свою визитку, он сказал:

- Предоставляю Вам право выбора оружия.

- Превосходно, - ответил Пруст, - предпочитаю орфографию. Вы убиты!

Я тоже вызываю вас на дуэль, только дуэль орфоэпическую. **Орфоэ́пия (**[**греч.**](http://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%93%D1%80%D0%B5%D1%87%D0%B5%D1%81%D0%BA%D0%B8%D0%B9_%D1%8F%D0%B7%D1%8B%D0%BA)**ὀρθοέπεια) — ведёт своё происхождение от**[**др.-греч.**](http://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%94%D1%80%D0%B5%D0%B2%D0%BD%D0%B5%D0%B3%D1%80%D0%B5%D1%87%D0%B5%D1%81%D0%BA%D0%B8%D0%B9_%D1%8F%D0%B7%D1%8B%D0%BA)**ορθος — «правильный» и έπος — «речь, слово».**

А впереди вас ждёт орфографическая дуэль тоже. Ваша задача – расставить ударение.

 Свёкла Торты Нефтепровод

 Досуг Квартал Сироты

 Балуясь Звонят Сливовый

 Щавель Каучук Согнутый

 Красивее Начатый Цепочка

 Вы правы Она начала Она наврала

**Раунд четвёртый «Фразеология»**

Вам нужно заменить фразеологизм синонимом. Вы можете не записывать сами фразеологизмы. Достаточно записать номер и ответ.

1.Ждать у моря погоды - *бездействовать*2. На ночь глядя - *поздно*3. Выходить из себя - *сердиться*4. Водить за нос - *обманывать*5. Делать из мухи слона- *преувеличивать*6. Альфа и омега-*начало и конец*7. Ни свет ни заря - *рано*8. Надуть губы - *обидеться*9. Кровь с молоком – *здоровый*

10. Вывести на чистую воду-*разоблачить*

**Раунд пятый «Анаграмма»**

Может быть, не все знают, **что анаграмма – это слово, в котором при перестановке букв слово приобретает новое значение (сон – нос)**. Некоторые писатели и художники подписывали свои произведения анаграммами. Так, например, известный русский писатель 18 века Антиох Кантемир подписывался как «Харитон Макетин».

1.Тапир - *пират*
2. Чурка - *ручка*
3. Роман - *норма*
4. Ропот - *топор*
5. Атлас - *салат*
6. Тёрка - *актёр*
7. Мазок - *замок*
8. Барон - *набор*
9. Товар - *автор*
10. Среда – *адрес*

11.Липа-*пила*

12.Ласка- *скала*

**Раунд шестой ИГРА«КРОКОДИЛ»**

**Главная цель игры**: талантливо и артистично показать загадочное слово, используя при этом язык жестов и язык тела.

***Нужно быть, умным как Анатолий Вассерман и ярким как Джим Керри.***

Игра «Крокодил» известна сравнительно давно, но, к сожалению, авторы её не известны. В разных компаниях она именуется по-разному. Кто-то привык называть эту игру «Ассоциации» (или «Игра в ассоциации»), некоторые называют «Пантомимой», еще ряд игроков именует её «Шарадами». В последнее время, благодаря трансляции по телевизору, за игрой всё прочнее закрепляется название «Крокодил». Названий много, но принципы, заложенные в игре одни. Эта игра задумана не только как средство развлечения. Она позволяет **развивать ряд качеств и умений**: ассоциативное мышление, работа на публику, актерское мастерство, повышает четкость невербального общения и т. п. Кроме этого она позволяет очень весело проводить время с друзьями, налаживать более тесное взаимопонимание и знакомиться с новыми людьми, если вы играете на соревнованиях или в клубах. Игра «Крокодил» — интеллектуальная: расширяет словарный запас, и заставляет вспоминать слова (слова для игры «Крокодил» могут быть редко употребляемыми), о существовании которых Вы уже и не помните.

1. Игрок показывает слово, используя только мимику, жесты, движения.

2. Запрещается произносить слова (любые, даже «да», «нет» и т. п.) и звуки, особенно те, по которым легко угадать слово (например: по «му» можно легко догадаться, что загадана корова).

3. Запрещается губами проговаривать слова.

4. Желательно (на усмотрения игроков) не указывать на окружающие вас предметы, оказывающие на загаданное слово.

5. Для показа слова или группы слов (в зависимости от конкурса) отведено определенное время. Если правильный ответ не прозвучал до окончания этого срока, то слово считается не угаданным.

6. Внимание! Слово считается разгаданным, когда команда произнесла это слово именно так, как оно было загадано (именно с теми же приставками, суффиксами и т. п.)

7. Запрещается показывать загаданное слово по буквам, т. е. показывать слова первые буквы, которых будут складывать загаданное слово!

**«Разминка»**

Данный конкурс имеет самую простую и стандартную структуру. Игрок старается показать загаданное ему слово за отведенное время. Затем его сменяет игрок противоположной команды. Таким образом, все игроки попробуют свои силы. В зависимости от того, сколько человек у вас в команде, возможно, что некоторые игроки будут показывать несколько слов. Несмотря на статус разминки, общекомандный счет уже пополняется баллами за угаданные слова

ИГРА «КРОКОДИЛ»

***СКАЗОЧНАЯ ТЕМАТИКА***

1.ЗМЕЙ ГОРЫНЫЧ

2.ИВАН-ДУРАК

3.КОЛОБОК

4.КАРЛСОН

5.КОТ В САПОГАХ

6.БАБА ЯГА

7.КОЩЕЙ БЕССМЕРТНЫЙ

8.ОЛОВЯННЫЙ СОЛДАТИК

9.ЧЕБУРАШКА

10.ЛАМПА АЛЛАДИНА

ИГРА «КРОКОДИЛ»

**«КОСМОС»**

1.ПЛАНЕТА

2.МЕТЕОРИТ

3.ИНОПЛАНЕТЯНЕ

4. .РАКЕТА

5.СОЗВЕЗДИЕ БОЛЬШАЯ МЕДВЕДИЦА

6.СКАФАНДР

7.ЗВЕЗДОПАД

8.ЮРИЙ ГАГАРИН

9 ЧЁРНАЯ ДЫРА

10.БЕЛКА И СТРЕЛКА

ИГРА «КРОКОДИЛ»

 **«ПРИБОРЫ»**

1. РОЗЕТКА
2. МИКСЕР
3. ХОЛОДИЛЬНИК
4. УТЮГ
5. МУЛЬТИВАРКА
6. РАДИО
7. СВЕТИЛЬНИК
8. ЭЛЕКТРОЧАЙНИК
9. СТИРАЛЬНАЯ МАШИНА
10. МЯСОРУБКА