Игра «КРЕСТИКИ-НОЛИКИ»

Интеллектуальная игра для детей младшего школьного возрастаю.

Крестики-нолики — интеллектуально-творческая игра, темой которой может стать любая область человеческих знаний и умений. Основная идея - это игра в игре. Она представляет собой подлинную игру в "Крестики-нолики". В игре важна как сама конкурсная система с четким, понятным заданием, так и все возрастающий интерес к игре, азарт борьбы, которая побуждает детей думать, действовать, применять свои знания на практике. Конкурсные задания должны носить творческий, поисковый характер, рассчитанный на быстроту реакции и мышления, ориентации и раскованности ребенка, а также работать на сплоченность команды. Основная идея конкурсов: от способности каждого зависит успех всей команды.

Цель: Развитие интереса к творческому поиску оригинальных решений, быстроты реакции и сообразительности.

Задачи:

* Развитие логического мышления, внимания, памяти.
* Расширение кругозора.
* Развитие умения применять знания в нестандартных ситуациях.
* Развитие интереса к школьным предметам.
* Создание условий для положительной мотивации к учению путем применения игровых форм обучения;
* Активизация эмоционального фактора обучения;
* Развитие коммуникативных навыков обучающихся, руководствуясь принципами доверия, поддержки, творчества и успеха.

Основой игры является классическое детское поле квадрата 3x3.

Правила игры:

* - в игре участвуют 2 команды по 5 -10 человек, выбирается капитан каждой команды, её название;
* - игру оценивает ведущий или члены жюри;
* - в клетках поля записаны названия 9 конкурсов;
* - команды тянут жребий, роль которого исполняют две карточки со значками X и О;
* - команда, вытянувшая «X», называется командой «крестиков» и начинает игру, то есть выбирает на поле первый конкурс для игры. «Крестики» первыми выполняют задания этого конкурса;
* - в каждом конкурсе задание получают обе команды, по очереди. За каждое правильно выполненное задание команда получает жетон. В каждом конкурсе так же команда может получить дополнительный жетон за активность, сплочённость, чёткую организацию. Побеждает в каждом конкурсе та команда, которая заработала большее количество жетонов. После каждого конкурса жетоны пересчитываются и возвращаются ведущему. Если количество жетонов оказалось равным, задаётся дополнительное задание, кто первым правильно отвечает на него, тот и становится победителем данного конкурса. Команда-победитель ставит свой знак на табло на место только что сыгранного конкурса;
* - следующий конкурс выбирает проигравшая команда, определяя тем самым игру в следующем конкурсе;
* - выигрывает та команда, которой удалось поставить 3 своих знака в один ряд (по горизонтали; вертикали; диагонали). Если командам не удается выполнить это условие, то выполняются задания всех 9 конкурсов, "Х" и "О" заполняют все клетки игрового поля и побеждает та команда, у которой больше всех знаков на игровом поле.

Оформление, оборудование и реквизит:

- игровое поле с названием конкурсов (см. презентацию);

- жетоны;

- реквизит, необходимый для конкурсов;

- фломастеры или мел для проставления знаков на табло;

- головные или нагрудные знаки для команд (желательно, но необязательно).

- электронное приложение (слайды к конкурсам)

Советы организаторам игры.

 1. Играть в "крестики-нолики" могут дети любого возраста. Содержание конкурсов разрабатывается в зависимости от возраста играющих детей.

 2. Продумайте красочное оформление игрового поля. Оно создает настрой на игру.

 3. Удобство формы игры "Крестики-нолики" заключается еще и в том, что вместо конкурсных заданий, можно вставлять вопросы, задания на любую тему. Будь то сборы знакомства в лагере, повторение пройденного материала в школе и т.д. Но не забывайте, что задания должны носить творческий характер.

Авторские комментарии:

Слайд №3 – песня «Здравствуй школа» воспроизводится автоматически, при переходе на следующий слайд воспроизведение заканчивается. Переход на следующий слайд осуществляется при помощи клавиши управления или мыши.

Слайд №6 – для появления названия конкурса необходимо навести на любой квадрат игрового поля, и щёлкнуть мышкой. Для перехода на это задание в презентации навести на название конкурса, и щёлкнуть мышью повторно.

На некоторых слайдах встречаются следующие значки с гиперссылкой.

Для возврата на «Домашнюю страницу» (игровое поле, слайд №6) в нижнем правом углу слайдов № 7,9,10,11,12,15,17,18,19 необходимо нажать мышкой на знак .

После завершения игры и поздравления победителей надо нажать значок для перехода на слайд № 20. Данный знак «звезда» расположен на левой стороне слайдов

№7,9,10,11,12,15,17,18,19.

Также при помощи клавиши управления или мыши на слайдах № 9,15,17 запускаются дополнительные эффекты.

Для слайда № 18 управление производится при помощи тригера . На слайде 8 нот соответствует 8 песням. Дополнительная песня воспроизводится при нажатии на скрипичный ключ.

Ход игры.

 Данная игра была проведена в День Знаний, поэтому в ней есть вступительная часть, посвящённая 1 сентября. При проведении игры в другое время, вступительную часть можно изменить или убрать, по желанию организатора. слайды 2-4

Учитель: Здравствуйте, дорогие ребята и уважаемые взрослые! Вот и наступил долгожданный день, когда вы вновь пришли в школу. Я уверена, что вы очень-очень ждали, когда же настанет этот день, и мы вновь все встретимся! Ведь в прошлом году нам было так интересно и весело вместе. Я поздравляю вас с началом учебного года, желаю быть добрыми, честными, хорошо учиться и найти много новых друзей.

Дети:

1. Первый школьный звонок

Вновь зовет на урок –

Значит, кончилось шумное лето.

В первый день сентября

Детям радость даря,

Каждый раз повторяется это.

1. Опять настал учебный год,

Опять кого-то парта ждет.

Пора, пора, ребята, открывать

Весь мир как новую тетрадь!

1. Стены классов светлы,

Краской пахнут столы,

В окна осень глядит золотая.

И у всех на виду

Листья в школьном саду

Тихо кружатся, плавно летая.

1. Сентябрь наступил,

Закончилось лето –

Пришел праздник знаний,

Праздник учебы, отметок!

1. Учеба, здравствуй!

Школа, здравствуй!

Идем за знаньями в поход.

Сегодня праздник –

Школьный праздник,

Встречаем мы учебный год.

Учитель: Сегодня я предлагаю вам соревнование. Я объявляю поход за новыми знаниями. Пусть он подарит вам и смех, и удивленье, и хорошее настроенье. Кто со мной?

 слайды 5-6

1 конкурс «Я + ТЫ = МЫ» слайд 7

Этот конкурс рассчитан на быстроту реакции, ориентации, сплоченности команды. Для этого конкурса ведущий раздаёт командам одинаковые наборы букв по количеству игроков, в наборе могут быть и лишние буквы, и предлагает командам вопрос. Команда должна быстро найти ответ (слово) и составить его.

А, П, Е, Л, Ь, С, И, Н, О, К – 10 букв

1) Рыжая лесная плутовка (ЛИСА)

2) Место, где очень много деревьев (ЛЕС)

3) Что остаётся, если срубить дерево (ПЕНЬ)

4) Инструмент для разрезания доски (ПИЛА)

5) Самое дрожащее дерево (ОСИНА)

6) Падение с крыш, с деревьев, с тающего снега (КАПЕЛЬ)

Дополнительный вопрос: Цитрусовый плод оранжевого цвета (АПЕЛЬСИН)

2 конкурс «В гостях у сказки» слайды 8-9

Мы из сказки - ты нас знаешь.

Если вспомнишь – отгадаешь!

А не вспомнишь – ну так что ж…

Сказку заново прочтёшь!

1. Колотил да колотил

По тарелке носом –

Ничего не проглотил

И остался с носом (Лиса и Журавль) .

2. Скок – поскок –

Через море и лесок!

По пути нашёл Жар – птицу

И красавицу девицу,

Ну а глупого царя

Обмануть сумел не зря.

Так Иванушке помог

Умный маленький конёк,

Всем известный …(Горбунок)

3..Не лежалось на дорожке –

Покатился по дорожке (Колобок) .

4.Прямо в болото упала стрела,

А в этом болоте царевна жила,

Как звали царевну, скажи мне на ушко.

Я знаю, ты помнишь – Царевна -…(лягушка)

5.отворили дверь козлята –

И пропали все куда – то. (Волк и семеро козлят)

6.»Не пей, Иванушка, если устанешь..»

А братец всё выпил до донышка.

«Не пей, Иванушка, козлёночком станешь!» -

Плачет …(Сестрица Алёнушка и братец Иванушка)

Определения слов (сказочные):

1. Сказочное приспособление для передвижения по воздуху(ковер-самолёт, летучий корабль, ступа, метла)

2. Предмет, делающий человека невидимым. (шапка)

3. В каком городе жил Незнайка? (В Цветочном городе)

4. У кого в дверях застрял Винни-Пух? (У Кролика)

5. Какое лекарство предпочитал Карлсон? (Варенье)

6. Любимое животное Фрекен Бок? (Кошка Матильда)

7. За кем побежала Алиса в страну чудес? (За кроликом)

8. Кого маленькая разбойница дала в помощь Герде? (Оленя)

9. Осколок чего попал в глаз Каю? (зеркала троллей)

10. За что отца Чиполино посадили в тюрьму? (Он наступил на мозоль принцу Лимону)

Дополнительный вопрос: У кого в дверях застрял Винни-Пух? (У Кролика)

3 конкурс «Чёрный ящик» Вариант игры «Да – нет» слайд 10

Ведущий вносит ящик. В нём лежит предмет. Команды по очереди задают вопросы ведущему, на которые тот может отвечать только словами "Да" или "Нет". Задача команд, анализируя ответы ведущего угадать, что находится в ящике. (Например, вопросы: "Это съедобно? Это красного цвета? Это школьная принадлежность? Мы этим играем? Это слово начинается на гласную букву? и т.п.) Какая команда первой отгадает спрятанный предмет, побеждает в этом конкурсе.

4 конкурс «Дары осени» слайд 11

В 2 мешочках лежат одинаковые наборы овощей и фруктов. Члены команды по очереди опускают руку, каждый в свой мешок, и на ощупь стараются определить находящиеся там дары осени. (Лук, чеснок, огурец, помидор, яблоко, морковь, свёкла, кабачок и т.д.)

5 конкурс «Вопрос-ответ» слайд 12

Командам по очереди задаются вопросы, на которые нужно ответить, как можно быстрее. Если команда ответа не знает, право ответа передаётся соперникам. Выигрывает та команда, у которой будет больше правильных ответов.

1. Какой малыш рождается с усами? (котёнок)

2. Что случилось 31 февраля? (Ничего, 31.02 не бывает)

3. Какой жук носит название месяца, в котором появился? (майский)

4. Какой песок в Лузе? (мокрый)

5. За чем во рту язык? (за зубами)

6. Как написать сухая трава 4 буквами? (сено)

7. Несла бабка на базар в корзине 100 яиц, а дно упало. Сколько яиц осталось? (ни одного)

8. Что находится между рекой и берегом? (буква и)

Дополнительный вопрос: У семерых братьев по сестре. Сколько всего сестёр? (одна)

6 конкурс «Наша безопасность» слайд 13

Каждой команде по очереди задаются загадки-стихи о правилах безопасного поведения. Необходимо с первых дней заострить внимание детей на этой теме. Ознакомление с элементарными правилами безопасного поведения и (или) их повторение проводится в обязательном порядке в целях профилактики несчастных случаев и травм, которые могут произойти из-за незнания или несоблюдения этих правил. Что бы в данном конкурсе ребята не потеряли интерес к игре, он проводится в игровой форме.

1. У полоски перехода

 На обочине дороги,

 Зверь трёхглазый, одноногий,

 Неизвестной нам породы,

 Разноцветными глазами

 Разговаривает с нами (светофор).

2. Сколько «глаз» у светофора? Что означают цвета светофора? слайд 14

 КРАСНЫЙ глаз

 Глядит на нас.

 – СТОП! –

 Гласит его приказ.

ЖЁЛТЫЙ глаз

 Глядит на нас:

 – ОСТОРОЖНО!

 А ЗЕЛЁНЫЙ глаз –

 Для нас:

 – МОЖНО!

 Так ведёт свой разговор

 Молчаливый СВЕТОФОР.

3.Пламя бьётся из-под крыши,

Крик о помощи мы слышим,

Суетятся все, кошмар!

Это бедствие - ...

(Пожар.)

4. Выпал на пол уголек

 Деревянный пол прожег.

 Не смотри, не жди, не стой,

 А залей его …(Водой.)

5. Всем знакомые полоски

 Знают дети, знает взрослый.

 На ту сторону ведет…….. (Пешеходный переход.) слайд 15

6. Какой из знаков обозначает «Пешеходный переход»? слайд 15

Дополнительный вопрос: Как называется пожарный шланг (рукав)

 7 конкурс «Ребятам о зверятах» слайды 16-17

Это задания ребусы о животных. Благодаря им можно научиться нестандартно видеть и решать нарисованные задания. Ребусы — одна из самых популярных и интересных головоломок. Особенно такой вид головоломок полезен детям. Занимаясь ребусами, ребята не только повышают словарный запас, но и развивают свой интеллект. Они учатся правильно писать, запоминают новые слова и даже подбирают синонимы, тренируют память и внимание.

Ответы:

1.лиса

2. волк

3. хомяк

4. тигр

5. пони

6. кабан

Дополнительный ребус: заяц.

8 конкурс: «Музыкальный» слайд 18

Ведущий зачитывает подсказку (описание песни) каждой команде по очереди. Задача игроков - угадать песню за 15 секунд и пропеть несколько строчек из неё. Если одна команда не угадала, то право ответа переходит ко второй команде. Проверяется правильность ответа по нотам-рисункам (см. презентацию)

(Лайк на ноты)

1.Песня о длительном путешествии маленькой девочки в головном уборе.

- Если долго-долго…. («Песня Красной шапочки»)

2. Песня о безобидном зелёном насекомом и злой прожорливой земноводной.

 - В траве сидел кузнечик …. («В траве сидел кузнечик»)

3. Песня о содержании головы одного из лесных животных с бурой шерстью.

- В голове моей опилки…. («Песенка Винни Пуха»)

4. Песня о мальчишке, который ни чего не проходил и ему ни чего не задавали.

- Антошка, Антошка, пойдём копать картошку…. («Антошка»)

5. Песня, где учат писать разные буквы, быть воспитанными, образованными и добрыми.

- Буквы разные писать тонким пёрышком…. («Учат в школе»)

6. Песня о домашнем животном чёрного цвета, которого ненавидел весь дом.

- Жил да был чёрный кот за углом…. («Чёрный кот»)

7. Песня о том, что при желании всё можно сосчитать, но иногда это сделать трудно.

- Спелый виноград на ветке и в тетрадке школьной клетки….. («Всё ли можно сосчитать»)

8. Песня о том, что если он не смеётся, то ему надо включить солнце и звёзды.

- Если друг не смеётся, ты включи ему…. ( группа Барбарики , «Друзья»)

Дополнительная песня (НА СКРИПИЧНЫЙ КЛЮЧ):

Песня о странной игрушке, у которой сначала даже не было имени.

- Я был когда – то странной ….(«Песня Чебурашки»)

9 конкурс: «Кто быстрей» слайд 19

Каждая команда получает одинаковые наборы верёвочек (их можно заменить шнурками). Надо за 30 секунд связать между собой верёвочки. Чья команда связала наиболее длинную верёвку, та и выиграла в этом конкурсе.

Поздравление победителей! слайд 20

Чаепитие слайд 21