Интеллектуальная игра « Умники и умницы»(2-3 классы).

Цель: развивать индивидуальные и творческие способности детей, воспитывать чувство коллективизма.

Оборудование: жетоны - звёзды, 3 дорожки – красного, жёлтого и зелёного цвета, орден «Умника» и «Умницы».

**Введение в игру**.

Здравствуйте, ребята! Сегодня у нас встреча в интеллектуальном клубе, где будет проходить игра «Умники и умницы». Эта игра для всех вас – в ней нет зрителей, вы все участники. Правила игры просты. Сначала пройдёт отборочный тур. Отвечаете на вопросы. Кто отвечает первым и правильно – получает звезду-жетон. Три игрока, набравшие наибольшее количество жетонов, становятся участниками основного тура. Тот, кто пройдёт основной тур (дорожку определённого цвета), тот и получит орден умника или умницы.

Итак, условия игры:

-быть весёлым и находчивым;

-не оставлять ни одного вопроса без ответа;

-на каждое задание 30 секунд;

-до последнего вздоха бороться за победу;

-не подслушивать и не проникать в чужие мысли.

**Отборочный тур.**

1.Начнём с ***весёлых вопросов***. У кого готов ответ – поднимает руку.

- Корова в детстве?(телёнок)

- Чем кончается лето и начинается осень? (буквой «о»)

- Что можно увидеть с закрытыми глазами? (сон)

- Дом автомобиля? (гараж)

- Что идёт не двигаясь с места? (время)

- Какая из нот не нужна для варенья? (соль)

- Какой страшный зверь любит малину? (медведь)

- Какая птица умеет говорить? (попугай)

2. ***Вопросы по теме « Наша родина – Казахстан».***

- Назовите государственные символы РК?

- Столица нашей Родины?

- Какой праздник отмечает наша страна 30 августа?

- Что такое Конституция?

- Что лежит в основе герба Казахстана?

- Когда наша страна отмечает день Независимости РК?

- Назовите авторов гимна РК?

- Традиционное казахское жилище?

3.***Сказочные вопросы.***

- Кто из обитателей болота стал женой Царевича? (лягушка)

- Отец деревянного мальчика? (папа Карло)

- Необычный вид транспорта, на котором кто-то поехал во дворец? (печка, Емеля)

-Какого размера ботинки носил дядя Стёпа? (45)

-Личный транспорт бабы-Яги? (ступа, метла)

- Игрушка – главный герой мультфильма, которому дали смешное имя потому, что он упал со стола? (Чебурашка)

-Сказочное название скатерти? (самобранка)

- Кто спас Муху- Цокотуху? (комар)

(Дети подсчитывают свои жетоны. Определяются 3 игрока с максимальным количеством звёзд).

**Основной тур.**

Итак, у нас 3 игрока набравшие наибольшее количество звёзд. Перед ними 3 дорожки.

Красная дорожка – самая сложная и состоит из 2 шагов, но ошибаться на ней нельзя.

Жёлтая дорожка – состоит из 3 шагов, здесь можно ошибиться 1 раз.

Зелёная дорожка – самая длинная, состоит из 4 шагов, допускается 2 ошибки.

Кто из игроков проходит всю дорожку, тот получает орден «Умника» или «Умницы». Если финалист не знает ответа или даёт неверный ответ, то могут отвечать болельщики. Если никто не прошёл дорожку, орден вручается болельщику, у которого наибольшее количество звёзд – жетонов.

(Финалисты выбирают дорожку).

***Вопросы на красной дорожке*** –

1. Что есть в арбузе, помидоре, огурце, но нет в дыне и тыкве? (буквы «Р»)
2. У какого слона нет хобота? (у шахматного)

***Вопросы на жёлтой дорожке*** –

1. Какую ноту кладут в суп? (соль)

2.Двое играли в шахматы 4 часа. Сколько времени сыграл каждый игрок?(4 часа)

3. В названии какой птицы 40 букв? (сорока)

***Вопросы на зелёной дорожке*** –

1. На какое дерево садится ворона во время дождя? (на мокрое)
2. Когда мальчика называют женским именем? (Соня)
3. На что похожа половина яблока? (на вторую половину)
4. Представь, что **ты** кондуктор поезда. Поезд везёт 1200 ящиков. В каждом ящике 100 коробок. В каждой коробке пара ботинок. Сколько лет кондуктору? (сколько данному игроку).

**Подведение итогов.**

Три пути ведут к знаниям:

Путь размышления – самый благодарный,

Путь подражания – самый лёгкий,

Путь опыта – самый горький!

Желаю, чтобы вы выбирали всегда путь размышления. (Награждение победителей орденами).