**Подготовила: воспитатель ГПД**

**МОУ «СОШ №1» Юдина В.В.**

**Саранск 2015**

**Игра-викторина «Счастливый случай» (Слайд 1)**

Оборудование: конверты с шарадами, «сигнальные» карточки, бочонок с заданиями.

**Цели и задачи:**

• развитие творческих способностей, логического мышления учащихся;

• повышение интеллектуального и культурного уровня, расширение кругозора учеников;

• повышение интереса к учебно-познавательной деятельности, стимула;

• воспитание чувства товарищества, взаимоуважения; толерантного отношения друг другу.

• формирование умения работать в группе, в команде, сотрудничать;

• формирование и развитие умения чётко и правильно формулировать ответы, быстро находить верное решение;

• формировать у учащихся умение организовать взаимосвязь своих знаний и упорядочить их.

**Участники и условия проведения:**

В игре участвуют две команды по 6 человек (включая капитана); у каждой команды – свой игровой стол, название, специальная «сигнальная» карточка.

**Ведущий:**

Все начинается со школьного звонка:

Мечта, наука, дружба – что хотите.

Дорога к звездам! Тайны океана!

Все это будет поздно или рано.

Все впереди, ребята, а пока…

Раздвинутся мира границы,

Закончив познания путь,

И надо еще умудриться

В грядущее нам заглянуть.

Ведущий:

-Добрый день! Мы приветствуем вас на викторине «Счастливый случай».

Сегодня на нашей игре встречаются две команды: команда **«Почемучки»** и команда **«Эрудит».**

Вам, ребята, понадобятся:

- дружба и смекалка;

- логическое мышление и воображение;

- находчивость и сообразительность.

**Приветствие команды «Почемучки»:**

*Мы девчонки боевые*

*Веселушки озорные*

*Будем мы играть сейчас*

*И покажем знаний класс!*

***Наш девиз: «Хотим все знать!»***

**Приветствие команды «Эрудит»:**

*Мы красивые ребята,*

*Как герои из кино.*

*С нами спорить бесполезно,*

*Победим мы все равно!*

***Наш девиз: «Знания – это сила!»***

**Бой умнейших начинается!**

**1-й гейм   
«Все дальше, и дальше и дальше…» (Слайд 2)**

Команды быстро отвечают на вопросы. За каждый правильный ответ – 1 балл.

**Вопросы команде «Почемучки»:**

1. Из какой посуды нельзя ничего поесть? (Из пустой.)
2. Может ли дрозд отморозить хвост? (Нет, он зимует на юге.)
3. На что похожа половина яблока? (На вторую половину.)
4. Сколько горошин может войти в пустой стакан? (Ни одной, они ходить не умеют.)
5. Как написать слово мышеловка всего пятью буквами (кошка).
6. Дедушка чайника.*(Самовар.)*
7. Кто может говорить на всех языках.*(Эхо.)*
8. Кто всегда идет и с места не сходит. *(Часы.)*

**Вопросы команде «Эрудит»:**

1. На какое дерево садится ворона после дождя? (На мокрое.)
2. Может ли сова прикусить себе язык? (Нет, не может, у нее зубов нет)
3. Каких камней нет ни в одном море? (Сухих.)
4. Когда руки бывают тремя местоимениями? (Когда они вы-мы-ты.)
5. Кто, согласно известной пословице, “платит дважды?” (скупой).
6. Главный символ страны и города. *(Герб.)*
7. Что родится без костей. *(Язык.)*
8. Самое наименьшее двузначное число. *(10)*

**2-й гейм**

**«Заморочки из бочки».** (Слайд 3)

Каждая команда поочередно вытягивает по одному вопросу и отвечает на него. На раздумье – 30 секунд. За правильный ответ команда получает 1 балл. Есть одна карточка «Счастливый случай», которая дарит команде 3 балла.

* 1. Что на Руси называют «вторым хлебом»? *(Картофель)*
  2. Как иначе называют Деда Мороза? *(Санта Клаус)*
  3. Какие птицы прилетают с юга первыми? *(Грачи)*
  4. Как назвать пять дней недели подряд, не говоря их названий? *(Позавчера, вчера, сегодня, завтра, послезавтра)*
  5. Почему Божью коровку зовут «коровкой»? *(При опасности она выделяет жидкость, похожую на молоко)*
  6. Что идет, не двигаясь с места? *(Время)*
  7. Домашний Дед Мороз. *(Холодильник)*
  8. «Семь раз отмерь, один - ...». *(Отрежь)*
  9. Костюм космонавта. *(Скафандр)*
  10. Перерыв между уроками. *(Перемена)*
  11. Буквы, которые не обозначают звуков. *(ъ, ь)*
  12. Что можно увидеть с закрытыми глазами? *(Сон)*
  13. Столица России. *(Москва)*
  14. Первый советский космонавт. *(Ю.А. Гагарин)*

**Музыкальная пауза.** **(Слайд 4)**

**3-й гейм**

**«Темная лошадка». (Слайд 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11)**

На это задание даётся 1 минута. Это задание оценивается в 3 балла.

**Что это за предмет?**

Индейцы майя делали это из тягучего вкусного сока дерева сапподила. Одни это очень любят, а другие – терпеть не могут. В конце XIX века один американский коммерсант Вильям Ригли провёл рекламную акцию. Он давал это бесплатно при покупке мыла и муки. И вскоре, это стало популярней, чем основной продукт. С тех пор коммерсант перешёл на производство только этого.

Ответ: ***жевательная резинка.***

**Что это за игра?**

1.Историк 20 века Роуз сказал: «Это задушевна игра – беседа без слов».

2. Это - источник множества интересных математических задач.

3. Когда в каждой семье можно будет найти эту игру, появится надежда на то, что со временем исчезнет скудность истинных государственных умов.

4. Родина – Индия, возраст -15 столетий.

5. Это - дворцовая жизнь в миниатюре.

Ответ: ***шахматы.***

**4-й гейм**

**«Ты - мне, я – тебе» (Слайд 12)**

*Команды задают друг другу по два вопроса. За правильный ответ получают 1 балл.*  
**Команда «Почемучки»**1. Приходил – стучал по крыше, а ушел – никто не слышал. *(Дождь)*  
2. В какой сказке девочка зимой отправляется в лес за подснежниками? *(«12 месяцев»)*  
**Команда «Эрудит»**

1. Кто из обитателей болот стал женой царевича? (Лягушка)

2. Не летит, не поет, а клюет. *(Рыба)*

**5-й гейм**

**«Гонка за лидером» (Слайд 13, 14, 15, 16, 17, 18)**

- Ребята, у каждой команды есть конверт, раскройте его. Перед вами лежат шарады, это загадки, в которых загаданное слово состоит из нескольких частей, каждая из которых представляет собой отдельное слово. Вам нужно их разгадать, на это у вас 2 минуты. За каждую правильную шараду команда получает 1 балл.

**Шарады команде «Почемучки»:**

В шараде палка толстая вначале.

Потом в неё и ёмкость записали,

Дубовую причём. И вот уж тут

Стеклянный вы должны узнать сосуд. **(Кол - бочка)**

Первый слог - ткань для гардин.

Слог второй - в нём господин.

В этих двух слогах, дружок,

Зашифрован мной цветок.

Он цветёт у нас весной.

Ты не скажешь ли, какой? **(Тюль - пан)**

Сперва угроза кобры и гуся.

Потом особа, что кричит "кря-кря!",

И вот никто б не смог найти управу

На эту безобидную забаву. **(Ш - утка)**

Предлог стоит в моем начале,

В конце же - загородный дом.

А целое мы все решали

И у доски и за столом. **( За - дача.)**

**Шарады команде «Эрудит»:**

Первый слог - стоит часовой,

Второй - в лесу зеленеет,

И в целом - только стемнеет,

Ты ляжешь, и кончен твой день трудовой. **( Пост - ель)**

Начало - голос птицы,

Конец - на дне пруда.

А целое - в музее,

Найдете без труда. **( Кар - тина)**

Начало - нота,

Потом оленя украшение,

А вместе - место

Оживленного движения. **( До - рога)**

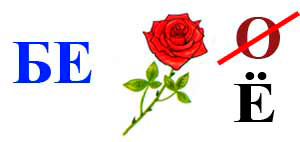
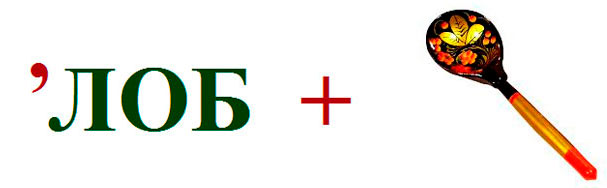
Вот какой, друзья, вираж -

Как возьмёшь на карандаш

Звук змеи, потом цветок

И разведчик выйдет в срок. **( Ш - пион)**

**Игра со зрителями (Слайд 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25)**



Все сегодня молодцы!

**Давайте подведем итоги и наградим победителей.**

***Ведущий:***

Пусть не все известно вам заранее,

И подчас подъем бывает крут.

Вам всегда во всем помогут знания,

Вам всегда во всем поможет труд.

Закончился конкурс, закончилась встреча,

Настал расставания час.

Мы все чуть устали, но нас согревали

Улыбки и блеск ваших глаз.

**Спасибо за внимание! (Слайд 26)**