**Интеллектуальная игра «Крестики-нолики»**

Цель: расширение кругозора учащихся 5-7 классов;

 воспитание любви и уважения к истории родного края;

тренинг памяти и мобилизация интеллекта.

 **Ход игры.**

- Ребята, сегодня мы проведем интеллектуальную игру.

- Что такое интеллект?

* Интеллект – ум, мыслительная способность, умственное начало человека.

- Проведем игру для ума

- Отгадайте, как называется игра?

**Загадки:**

1. Вышивка перекрещивающимися стежками.

2. Не похож он на пятак,
Не похож на бублик,
Круглый он, да не дурак,
С дыркой да не бублик.

Игра называется “Крестики – нолики”

На игре вы вспомните и обобщите знания, полученные на уроках, потренируйте свой интеллект, проверите насколько вы умеете сотрудничать, какие вы дружные, смелые, ловкие, умелые.

Послушайте правила игры:

В игре участвуют 2 команды.

Предлагаю выбрать капитана команды.

Капитан выходит, выбирает карточку. Так определяется название команды.

- Итак, я представляю команды.

За 1 столом играет команда “Крестиков” во главе с капитаном.(дети называют капитана)
За 2 столом играет команда “Ноликов” во главе с капитаном. (дети называют капитана)
На доске – игровое поле из 9 квадратов, каждый квадрат содержит задание и имеет соответствующее название:

«Собери слова»

«Телеграмма»

«Эрудит»

«Буриме»

«Пойди туда-не знаю куда»

«Гвоздь программы»

«Пословица»

«Пантомима»

«Фантазёры»

Команда, которая делает первый ход (по жребию), выбирает квадрат – задание. Задание выполняют обе команды: в игровом поле ставится знак той команде, которая правильно и быстро выполнит задание (если обе команды выполнили задание правильно и одновременно, знак ставится команде выбиравшей задание).

Выигрывает команда, которая поставит три своих знака в ряд по любому направлению (горизонтали, вертикали, диагонали).

- Приготовились! Игра начинается!

Всех приветствую сейчас,
И желаю в этот час
Дружно, четко отвечать
И ответ не пропускать.

Жеребьевка .

 Право первенства  на участие определим по загадке (для капитанов):

Тёплый, длинный-длинный день.

В поле – крохотная тень.

Зацветает в поле колос,

Подает кузнечик голос,

Дозревает земляника,

Что за месяц, подскажи-ка! (июнь)

Та команда, чей капитан угадал загадку, первой выбирает конкурс.

**Конкурсы**

1.Собери слова.

*Это было в воскресенье*

*У слона на дне рожденья.*

*Гости пели, веселились.*

*В хороводе так кружились,*

*Что на части разлетелись.*

*Раз, два, три, четыре, пять*

*Помоги гостей собрать.*

На доске появляется надпись:

Стра-ло-ти-мед-па-ко-дил-ведь-кро-о-не-мот-ге-бе-нок-ле-жи-ус

Команды по очереди называют животных. Побеждает команда, назвавшая больше животных.

2. Телеграмма.

Кто из сказочных персонажей мог прислать такие телеграммы:

* *Купил семена, приезжайте тянуть.(дед из сказки «Репка»)*
* *Хвост нашли, плакать перестал. (ослик из сказки»Вини-пух и все все все»*
* *Помни, все исчезнет после 12 ночи.(фея из сказки «Золушка»*
* *Ушел от волка, зайца и медведя.(колобок из сказки «Колобок»)*
* *Купила самовар, приглашаю на чай.(муха-цекотуха)*
* *Ключ достал, скоро буду.(буратино)*
* *Обязуюсь впредь мыть посуду.(Федора из сказки «Федорино горе»)*
* *В гости не прилечу, мотор забарахлил.(Карлсон из сказки «Карлсон который живёт на крыше)*
* *Спасите! Нас съел серый волк… (Козлята из сказки «Волк и семеро козлят)*
* *Очень расстроена. Нечаянно разбила яичко… (Мышка из сказки «Курочка Ряба»)*
* *Прийти на ваш праздник не могу, от меня сбежали брюки… (Грязнуля, «Мойдодыр»)*
* *Все закончилось благополучно, только хвост остался в проруби… (Волк, «Лисичка-сестричка и серый волк»)*
* *Дорогие гости, помогите! Паука-злодея зарубите! (Муха-Цокотуха)*
* *Пришлите, пожалуйста, капли:
Мы лягушками нынче объелись,
И у нас животы разболелись! (Цапли, «Телефон»)*
* *Резервный вопрос: Приходите, тетя кошка, нашу детку покачать! (Мышка «Сказка о глупом мышонке)*

Задание читается по-очередно каждой команде. Если команда не знает ответа, право ответа переходит к соперникам.

3. Эрудит.

Прочитайте ребусы. Время выполнения 2 мин. Побеждает та команда, которая отгадает быстрее.



Перекрёсток



Автобус

4. Буриме

Участникам предлагаются карточки с рифмованными словами. Каждая команда должна составить стихотворение, используя данные слова.

Слова для первой команды – «каток», «свисток», «ЮИД», «ГИБДД».

Слова для второй команды – «мотор», «светофор», «пешеход», «переход».

5."Пойди туда - не знаю куда".

Команды участвуют в конкурсе по одной. Один  из  участников команды получает  у  ведущего  карточку-задание  и,  прочитав ее,  должен через 20 секунд заставить остальных членов  своей  команды выполнить это задание. При этом ему запрещено что-либо говорить и прикасаться к кому бы то ни было.

 Пример карточек:

1. Организовать хоровод с "елочкой" в центре и, двигаясь по кругу, спеть хором любую детскую песню, кроме "В лесу родилась елочка".

2. Построить команду в колонну по два и заставить маршировать  на месте с любой детской песней.

6. «Гвоздь программы»Надо отгадать, что лежит в ящике. Условия конкурса: по очереди каждый член команды задает по одному вопросу, на который ведущий может отвечать словами «да» или «нет». После заданных 6 вопросов команда, посовещавшись, называет то, что по их мнению лежит в ящике. Если ребята не отгадают, проследить логику их вопросов.  (яблоко или тетрадь)

7.«Пословица»

Головоломка, в которой зашифрована пословица о животных. Читая каждую вторую букву, можно восстановить пословицу в течение 1 минуты. При оценке будет учитываться скорость, дисциплина и правильность ответа.

**Задание: ЙСЛЛКОЕВКООНКЕЕВЕОРРООКБЕЕКЙИ,**

 **ВКЫОЛГЕОТЗИЕТМНЛЕЯПЙОАЙАМЕАЕЕКШКЬК**

 **Ответ**: **Слово не воробей, вылетит, не поймаешь**

8. «Пантомима»
Задание на умение использовать невербальные средства общения: мимику, жесты, позу, телодвижения.
Каждая команда получает скороговорку. Необходимо изобразить ее так, чтобы соперники как можно быстрее се разгадали. Чье изображение будет более понятным?
Ехал Грека через реку,
Видит Грека в речке рак,

Грека сунул руку в реку,
Рак за руку грека цап.

Четыре черненьких,
Чумазеньких чертенка
Чертили черными
Чернилами чертеж.

 9. “Фантазеры”Задание на активизацию мышления.

- Помните сказку…Мышка бежала, хвостиком махнула…А тут кошка!

Продолжите сказку. На подготовку 2 мин.

- Итак, закончена игра.

И победителей приветствовать пора.

Нам по нраву Ваш характер боевой,
Темперамент Ваш веселый, огневой.
Мы по праву призовые места достойным отдадим,
И призами их наградим.