

## **Интеллектуально – творческая программа**

### **«Ваш ход».**

#### **Автор-составитель:**

Куркина А. А., педагог-организатор  
МБОУ ДО «ЦВР «Искра» г.о. Самара

**Цель:** развитие у детей интереса к творческому поиску оригинальных решений.

#### **Задачи:**

- вспомнить и повторить материал уроков литературного чтения в летний период;
- продолжить развивать мышление, логику, ловкость, смелость, уверенность в себе;
- продолжать развивать связную речь, речемыслительные процессы, обогащать словарный запас;
- воспитывать коллективизм, дух соревнований, товарищества, взаимовыручки и творческого созидания.

#### **Реквизит:**

- плакат «Крестики- нолики»;
- 2 яйца из киндер сюрприза с бумажками, где изображены X и 0;
- таблички для жюри со знаками X и 0;
- 4 листа, 4 ручки;
- шкатулка с предметом внутри;
- стул, швабра, подушка, шнурок, покрывало, полотенце;
- 2 ватмана, 2 маркера, 2 мольберта;
- карточка с 3мя словами;
- 5 карточек с названиями персонажей для 2 команд;

- 2 карточки с текстом «Жил-был у бабушки серенький козлик...».

### **Ход мероприятия.**

**Ведущая:** Здравствуйте, дорогие ребята! Я рада приветствовать вас на нашей занимательной интеллектуально – творческой игре «Ваш ход»! Всем вам знакома эта игра, но сегодня она будет еще увлекательней, занимательней и интересней. И я приглашаю на эту сцену от 2 отрядов команды! (поднимаются от каждого отряда 9 человек).

**Ведущая:** Команды на месте, но мы не знаем, как их называть, поэтому капитаны команд подойдите ко мне. Выберете каждый себе мячик. В него вложена бумажка со знаком X или 0. Теперь мы знаем названия команд: слева команда крестики, справа команда нолики!

**Ведущая:** А теперь я хочу познакомить вас с нашими судьями!

### *Представление жюри.*

**Ведущая:** Объясняю правила игры. Вы видите табло с заданиями. Чтобы на нем записать свой знак, надо успешно выполнить задание, которое обозначено на желаемом поле. Если команда выполняет задание неправильно, то свой знак на этом поле имеет право поставить другая команда. После каждого тура жюри оценивает команды и поднимает табличку с тем знаком, который достоин быть в данном поле. Выигрывает та команда, которая первая, как в обычных «Крестиках- ноликах», поставит свои три знака в одну линию.

### **Игровое поле**

Как хорошо уметь читать!	Подумай и скажи	Покажи сказку
Черный ящик	Усатый - полосатый	Ля-ля-ля. Жу-жу-жу...
Фан- клуб	Устами младенца	Запомни все!

**Ведущая:** Право первенства на участие определим по загадке. Та команда, чей капитан угадал загадку, первой выбирает конкурс.

Теплый, длинный — длинный день.

В поле - крохотная тень.

Зацветает в поле колос,

Подает кузнечик голос,  
Дозревает земляника,  
Что за месяц, подскажи-ка! (*июль*)

**Ведущая:** Итак. Мы начинаем игру!

### **1. «Как хорошо уметь читать!»**

Участвуют 2 команды, которые получают листы и ручки. За 1,5 минуты они должны написать как можно больше имен русских и советских писателей и поэтов. Победитель определяется по оставшимся авторам.

### **2.«Черный ящик»**

Участвует 1 команда. Вносят ящик, в котором лежит определенный предмет (например, валанчик). Команда получает право задать лишь 10 вопросов (лучше их задавать не спеша). Ведущий отвечает только «да» или «нет». После заданных 10 вопросов команда должна сказать, что находится в черном ящике. Если команда не отгадывает, право ответа переходит другой команде.

### **3. Фан- клуб**

Участвуют 2 команды. Предлагается как можно оригинальнее станцевать пиратский рок-н-ролл. От команды приглашаются по 3 участника. Каждый участник получает своего партнера. Команду в это время оценивает жюри. Партнеры для танца: стул, швабра, подушка, шнурок, покрывало, полотенце.

### **4. Подумай и скажи.**

Участвуют 2 команды. Вопросы задаются поочередно каждой команде, за правильный ответ команда получает 1 очко. Побеждает команда, набравшая наибольшее количество очков.

- За кем побежала Алиса в Страну чудес? (За кроликом.)
- Кого маленькая разбойница дала в помощь Герде? (Оленя.)
- За что отца Чипполино посадили в тюрьму? (Он наступил на мозоль принцу Лимону.)
- В каком городе жил Незнайка? (В Цветочном.)
- Где Винни Пух нашел хвост Иа? (На дверях Совы.)
- У кого в дверях застрял Винни-Пух? (У Кролика.)

- Какое лекарство предпочитал Карлсон? (Варенье.)
- Назовите любимого зверя фрекен Бок. (Кошка Матильда.)
- Сколько заплатил Буратино в Харчевне «Трех пескарей»? (1 золотой)
- Сколько дней пролежали деньги Буратино на Поле Чудес? (Нисколько.)
- Кому принадлежит маленькая хрустальная туфелька? (Золушка)
- У кого было старое разбитое корыто? (у старухи).

### **5. Усатый — полосатый.**

Участвуют 2 команды. На стене крепятся 2 листа ватмана. Команды по очереди должны нарисовать кота. Каждый участник рисует ту часть, которую говорит ведущий (голова, правая передняя лапа, хвост, туловище, левая передняя лапа, задняя правая лапа, полосы, левая задняя лапа, усы и уши. Капитан дорисовывает недостающие детали). Жюри определяет наиболее похожее животное.

### **6. Устами младенца.**

Участвует 1 команда. Капитану дается карточка с тремя словами. Он должен объяснить слова своей команде за 3 минуты. Если команда отгадывает только одно слово или ни одного, то право отгадки переходит другой команде.

### **7. Покажи сказку.**

Участвуют 2 команды. Командам дается 5 карточек с ролями. Ведущий читает сказку, а команды одновременно показывают действие. Побеждает наиболее сплоченная и артистичная команда.

### **8. Ля-ля-ля. Жу-жу-жу...**

Участвуют 2 команды. От каждой команды выбирается самый голосистый. Участники должны пропеть песню «Жил был у бабушки серенький козлик», с определенной интонацией: грустно, игриво, испуганно, как оперный певец и т.д. Выигрывает та команда, которая справилась с заданием интереснее.

### **9. Запомни все!**

Участвуют 2 команды. Командам выдают лист бумаги и карандаш. Ведущий показывает предметы, приготовленные заранее, и просит команды запомнить

все, что лежит на столе. (К примеру, поднимает газету со стола, а под ней находятся: будильник, зубная щетка, пуговица, теннисный шарик, ручка, пакет с соком, лист бумаги, три кнопки, вата и т. д., всего 15–20 предметов). На запоминание отводится 30–40 секунд. Затем ведущий закрывает предметы и просит команды написать то, что они увидели.

Для воспроизведения дается 1,5 минуты. По сигналу листы собирают и сверяют с листом, который есть у ведущего или же при вторичном осмотре предметов. Выигрывает та команда, которая сумеет вспомнить большее количество увиденных предметов.

*Награждение команд.*

**Ведущая:** Спасибо вам. Дорогие друзья за участие в нашей развлекательной, замечательной игре «Ваш ход». До новых встреч!