**Методическая разработка**

*Интеллектуальная игра «Знаю! Умею! Смогу!»*

**Цель игры:** развитие познавательной активности учащихся.

**Задачи игры:**

создать условия для развития познавательного интереса к предметам;
развивать интерес к предметам;

расширять кругозор учащихся;
закрепить полученные знания в нестандартных игровых формах организации деятельности;
развивать внимание, память, логическое мышление, творческое воображение учащихся;
способствовать становлению и формированию основ саморазвития, саморегуляции, самовоспитания необходимых для становления личности школьников, проявления учащимися коммуникационных навыков.
пробудить любознательность учащихся;

 воспитывать интерес друг к другу, взаимоуважение, чувства сопереживания и поддержки.

***Оборудование:*** компьютер и проектор, компьютерная презентация «Знаю! Умею! Смогу!», карточки с числами 100 - 500 для подсчета баллов, жетоны разных цветов, изготовленные из картона для игроков, вопросы игры с ответами для ведущего, песочные часы, грамоты и призы.

***Ход игры***

***Ведущий 1:***

- Добрый день, дорогие ребята! Уважаемые гости! Сегодня в этой аудитории у ребят  будет возможность посоревноваться в эрудиции, показать свои знания в разных науках, поболеть за свои команды и порадоваться за тех ребят, кто будет впереди, поддержать тех, кто немного отстанет, растеряется, но самое главное пожелание - получить от игры радость.

***Ведущий 2:***

Кто победит, кто проиграет,

Нас эта тайна донимает.

Пусть трудности вам не помеха,

Мы вам желаем всем успеха.

И пусть быстрей кипит борьба,

Сильней соревнование.

Успех решает не судьба,

А только ваши знания.

***Ведущий 1:***

Счастливый случай дарит

Победу игрокам.

А дружба и удача

В игре помогут вам.

***Ведущий 2:***

 - Мы будем работать в командах. Сейчас каждый из вас вытянет жетон определённого цвета (жёлтый, красный, зелёный) и распределимся  по командам.

***Ведущий 1:***

**Первый раунд «Давайте познакомимся».**

  -Первое, что вам предстоит сделать - это надо познакомиться и придумать название своей команде, девиз, выбрать капитана. Свою готовность к игре вы покажите сплочённостью, возьмётесь за руки и поднимите их вверх. Это и будет сигналом, что команда готова дать ответ.(*команды обдумывают название своей команды в течение 2 минуты*).

-Давайте послушаем каждую команду.(*представление команд*).

- Итак, команды представлены. Команды встаньте в круг, возьмитесь за руки. Ощутите их тепло. Чувствуете как хорошо, когда в руке есть рука друга?

***Ведущий 2:***

- А теперь правую руку положите на плечо товарища – значит,  у вас есть на кого опереться,  обнимите соседа за пояс - значит вы готовы его поддержать... Надеемся, что вы сможете подружиться и победить.

***Ведущий 1:***

**Второй раунд «Разминка. ДА-НЕТ»**

-Команды готовы? Тогда начинаем.

ВОПРОСЫ разминки:

1. Летучая мышь видит ушами. (Да.Нет.)
2. Лапти – это обувь, сплетённая из бумаги. (Да.Нет.) *(Из коры деревьев)*

3. Бор – это сосновый лес. (Да.Нет.)
4. Манную крупу готовят из пшеницы. (Да.Нет.)
5. В озере Байкал солёная вода. (ДаНет.)*(Пресная)*

6. У комаров есть зубы. (Да. Нет.) *(22 зуба)*

7. Дед Мазай в половодье спасал щенят. (Да.Нет.) *(Зайцев)*

8. У треугольника все углы прямые. (Да.Нет.)

9. Чтобы найти периметр прямоугольника, нужно ширину умножить на длину. (ДаНет.) *(Сложить все стороны)*

10. Имя прилагательное – это часть речи, которая обозначает признак предмета. (Да.Нет.)

***Ведущий 2:***

А начинает та команда, которая дала больше других правильных ответов  на вопросы «Разминки». И это команд

***Ведущий 1:***

**Третий раунд «Интеллектуальный»**

- Суть раунда заключается в том, что  частники отвечают на вопросы различной стоимости, поднимают руки всей командой. Раунд содержит 20 вопросов — 4 темы по 5 вопросов в каждой. Каждый вопрос темы имеет свою стоимость — она варьируется от 100 до 500 очков. Чем выше цена вопроса, тем он сложнее.

***Ведущий 2:***

- В случае неверного ответа очки снимаются со счёта команды отвечавшего. В этом случае игрок другой команды имеет право дать свой ответ на прозвучавший вопрос. Если в течение трёх секунд на вопрос никто не отвечает, то ведущий делает это сам, а следующий вопрос выбирает другой игрок, т.е. происходит переход хода.

***Ведущий 1:***

- Этот раунд продолжается до тех пор, пока в нём не будут разыграны все вопросы.

Победителем является та команда, которая набрала большее количество очков. В каждой команде выделяется лучший игрок.

**-** А количество заработанных очков нам помогут подсчитать наши гости

- Итак, мы начинаем.

**Вопросы для проведения игры.**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Математика** | **Русский язык** | **Литература** | **Окружающий мир** |
| 100 | 100 | 100 | 100 |
| 200 | 200 | 200 | 200 |
| 300 | 300 | 300 | 300 |
| 400 | 400 | 400 | 400 |
| 500 | 500 | 500 | 500 |

**Математика**

100.  Количество букв «о» в слове, обозначающем маму телёнка, умножь на количество этих же букв в названии продукта выпечки бабы и деда, который съела хитрая лиса. Назови ответ. 6.

200. Сумма чисел, обозначающих номера трёх соседних домов на одной стороне улицы, равна 21. Назови номера этих домов (Номера домов на одной стороне улицы бывают либо чётные, либо нечётные, т.е. номера идут через один. 5, 7, 9)

300.Стол стоит на расстоянии 4-х метров от шкафа. Сколько метров будет между ними, если стол и шкаф передвинуть на 2 метра вправо?

400. Сколько месяцев в году имеют 28 дней?(12 месяцев) или

500. Младенец Петя орет как резаный 5 часов в сутки. Спит, как убитый 16 часов в сутки. Остальное время младенец Петя радуется жизни  всеми доступными ему способами. Сколько часов в сутки младенец Кузя радуется жизни? 24-5-16=3ч.

**Русский язык**

100.   Красна птица пером, а … (человек умом).

200.

300. Поставьте ударение в подчёркнутых словах.

1. Нет ничего крас**и**вее персидского ковра.

2. На столе стояли вкусные т**о**рты.

3. Не следует балов**а**ть своих детей.

400.  Попробуйте разобрать что было написано.

Рыбу не скотина крыше съел.

(*Рыбу нес кот и на крыше съел*.)

500.  Его вешают, приходя в уныние; его задирают, зазнаваясь; его всюду суют, вмешиваясь  не в своё дело. Что это?  (Нос.)

**Литература**

100.**Т**рое пытались поймать того, кто оставил без пищи двух стариков. Но этот тип трижды уходил от них. А четвёртый преследователь, прикинувшись глухим, поймал Кого? *(Колобка)*

200. С помощью этого предмета можно смастерить самые замечательные вещи, а можно даже убить страшного героя русских сказок. (Игла).

300. Вспомните, какое заклинание знал Маугли. («Мы с тобой одной крови – ты и я») Что означает имя мальчика «Маугли» в сказке Р. Киплинга? (Лягушонок)

400.Главная героиня этого произведения неожиданно разбогатела. У неё появилось много друзей, для которых стали устраиваться приемы. Ее попытались похитить, но неожиданно появился молодой смельчак и спас её. Дело кончилось свадьбой. Самым ценным достоянием главной героини был самовар.(Муха-Цокотуха. К.И. Чуковский.)

500.  О каком писателе идёт речь? Годы жизни 1894-1959. Родился в Петербурге в семье учёного-биолога. Произведения: «Страна зверей», «Лесная газета». (Виталий Бианки)

**Окружающий мир**

100. Это явление природы похоже на лёгкую дымку в воздухе, а иногда на белую, непрозрачную стену. Если утром дымка рассеется, то на траве обязательно будет роса. Что это? *(Туман)*

200.Самая большая лужа.  (океан)

300*.*Какой зверёк для вывода детёнышей устраивает высоко на деревьях из прутьев и мха шарообразное гнездо, которое называется гайно? *(Белка)*

400. Звёзд на небе очень много, поэтому запомнить все трудно. Тогда люди разделили их на группы и нанесли эти группы на карты, соединив звёзды каждой чёрточкой. Как называются эти группы звёзд? (Созвездия)

500. Имя великого северянина, прославившегося на весь мир. (М Ломоносов)

**Подведение итогов, рефлексия.**

***Ведущий 2:***

Наша игра подошла к концу.

Пора подвести итоги!

Кто же лучше всех трудился.

И в нашей игре отличился?

***Ведущий 1:***

- Итак, самый волнующий этап сегодняшней игры - подведение итогов. Но прежде, чем подвести итог, наши помощники подсчитают баллы и сообщат, сколько баллов каждая команда  заработала. Вы, посоревновались в эрудиции, показали свои знания в разных науках, теперь мы предлагаем вам  встать и по кругувысказаться  одним предложением, выбирая начало фразы из рефлексивного слайда на доске:

сегодня я узнал…

было интересно…

было трудно…

я выполнял задания…

я понял, что…

теперь я могу…

я почувствовал, что…

я приобрел…

я научился…

у меня получилось …

я смог…

я попробую…

меня удивило…

урок дал мне для жизни…

мне захотелось… (Высказывания ребят с разных команд)

-Итак, баллы посчитаны. Огласим результаты.(Результаты называют помощники)

***Ведущий 2:***

- Сегодня в интеллектуальной игре  «Знаю, умею, смогу!» победила команда ……  -

- Поздравляем! Молодцы! Предлагаем каждой команде выделить одного лучшего игрока и вручить ему грамоту за смекалку, за активность.