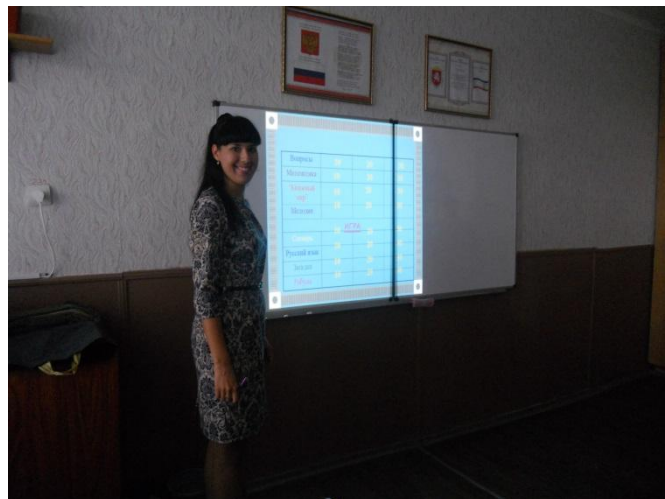


Интеллектуальная викторина «Своя игра» (для 1-В и 1-Г классов)



Провела:
учитель начальных классов
Буркацкая Александра Эдуардовна

г. Джанкой
2016 г.

Интеллектуальная викторина «Своя игра» (с использованием ИКТ)

Дата: 13.10.2016 г.

Цели:

- обобщение и систематизация материала изученного ранее и практическое его применение;
- развитие познавательного интереса, логического мышления, творческой активности учащихся;
- воспитание умения работать в команде, уважения к сопернику, воспитание чувства ответственности.

Ход игры

Ведущий: Добрый день уважаемые ребята, жюри и гости! Сегодня мы собрались с вами для проведения интеллектуальной викторины «Своя Игра».

Добрый день, мои друзья,

Встречи с вами рада я.

Сели ровно, всё достали,

Вспоминаем всё, что знали.

Оставляем все заботы

И включаемся в работу.

В нашей игре принимают участие две команды – 1-В и 1-Г. Давайте познакомимся с ними (идет представление команд).

Для начала вспомним правила игры.

«Своя Игра» состоит из 8 тем по 3 вопроса в каждой (24 вопроса). Вопросы располагаются слева направо, по возрастанию степени сложности (от 10 до 30).

Вопросы	10	20	30
Математика	10	20	30
“Книжный мир”	10	20	30
Мелодия	10	20	30
Словарь	10	20	30
Русский язык	10	20	30

Загадки	10	20	30
Ребусы	10	20	30

Игру начинает команда, которая правильно ответит на вопросы разминки. Капитан команды выбирает тему и номинал вопроса. Ведущий зачитывает вопрос. Команда ведет обсуждение и, если готова, поднимает сигнальную карточку. Обсуждение на этом заканчивается. Команда отвечает на вопрос (капитан команды).

Если команда отвечает правильно, то ей предоставляется право выбора следующего вопроса, если она отвечает неправильно, то право ответить на этот же вопрос предоставляется другой команде. Игрок, ответивший правильно, выбирает следующий вопрос. Если вопрос остался без ответа, то выбор следующего вопроса остаётся у команды, выбиравшей предыдущий вопрос. Правильный ответ прибавляет количество очков к общей сумме команды. Неправильный ответ на обычный вопрос не уменьшает общее количество очков. Среди вопросов в игре имеются необычные: “Вопрос-аукцион” и “Кот в мешке”. “Вопрос-аукцион” достаётся команде, выбравшей данный вопрос, и позволяет ей повысить стоимость вопроса в пределах накопленной суммы. Правильный ответ на “вопрос-аукцион” увеличивает общее количество очков команды на ставку, сделанную командой в аукционе, неправильный – уменьшает. Если команда попадает в выборе вопроса на “Кота в мешке”, то она автоматически передает его другой команде. Правильный ответ на вопрос “Кота в мешке” увеличивает общее количество очков команды на стоимость данного вопроса, неправильный – уменьшает.

Количество и расположение спецвопросов заранее неизвестно. Общее количество “Котов” и “Аукционов” в игре также не регламентируется.

Чтоб в игре прошло все без заминки,
Начнем её мы с маленькой разминки.

1. “Лицо” компьютера. (Монитор.)
2. Квадратик-непоседа на экране компьютера. (Курсор.)
3. Операция, которую осуществляет принтер. (Печать.)

4. Чего на свете больше яблок или фруктов. (Фруктов.)

5. Автоматический “железный человек”. (Робот.)

(Нечетные вопросы задаются первой команде, четные – второй.)

Чтобы спорилось нужное дело,
Чтобы в жизни не знать неудач,
Мы в поход отправляемся смело
В мир загадок и сложных задач.
Не беда, что идти далеко,
Не боимся, что путь будет труден.
Достижения крупные людям
Никогда не давались легко.

Итак, команды, в добрый путь!

Вопросы

10 Мой приятель шел - пятак нашел. Двое пойдем - сколько найдем?

20 Что значит выражение “Водой не разольешь”?

30 Может ли петух назвать себя птицей? (Нет, петух не умеет разговаривать)

Она похожа на тетрадь в линию. (Зебра)

Математика

10 На лужайке у реки расселились мотыльки:

Два сидели на ромашке, восемь – на душистых кашках,

Да один мотылек сел на синий василек.

Кто из вас сказать готов, сколько было мотыльков? (11)

20 Как – то раз на берегу гуси ели лебеду:

Десять белых, серых три.

Сколько всех гусей скажи? (13)

30 *Меткие стрелки*

“Книжный мир”

10 Кто-то за кого-то

Ухватился крепко:

- Ох, никак не вытянуть!

- Ох, засела крепко!

Кто засел так крепко?

Может, это ... (репка)

20 Кого из этих лиц нельзя назвать сказочными героями?

30 Назовите сказочных героев и название произведений:

Мелодия

10 Кто съел зеленого кузнечика? (Лягушка)

20 Кто плывет на белом корабле к своей маме? (Мамонтенок)

30 Кто ничего не проходил и кому ничего не задавали? (Антошка)

Игра «Летит, летит по небу шар».

Летит, летит по небу шар,

По небу шар летит.

И знаем мы, что этот шар

До неба долетит.

Словарь

10 Если больше есть не в силах, скажем маме мы ... (спасибо)

20 Растает даже ледяная глыба от слова теплого ... (спасибо)

30 Зазеленеет старый пень, когда услышит ... (добрый день)

Русский язык

10 Назовите твёрдые согласные в скороговорке. «Летели лебеди с лебедятами».
(т)

20 И нам с тобой пришел черед сыграть в игру “Наоборот”.

Скажу я слово “высоко”, а ты ответишь ... низко

Скажу я слово “далеко”, а ты ответишь... близко

Скажу я слово “потолок”, а ты ответишь ... пол

30 Расшифруйте слова, найдите «лишнее» слово.

Зоар, атрас, нолс. (роза, астра, слон)

Загадки

10 Сама легковата, а хвост богатый,
с ветки на ветку скок – скок,

орешек за орешком щелк – щелк. (Белка)

20 Что за зверь такой лесной?

Встал, как столбик, под сосной

И стоит среди травы –

Уши больше головы. (Заяц)

30 Кто зимой холодной бродит в лесу злой, голодный? (Волк)

Ребусы

10	Р 1 а	
20	7 я	с 3 жи
30	И 100 '3 я	

Ну вот и закончилась наша игра.

Была и трудна и полезна она.

Мы многое сумели, мы многое узнали.

Родителям своим мы благодарны.

Что приняли наш вызов озорной.

Интеллектуальная игра

Нам силу духа придала.

Вперед за наградами надо идти,

А новые конкурсы все впереди!

Подведение итогов. Награждение.