Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования Центр развития творчества детей и юношества г. Павлово.

Методическая разработка интеллектуальной квиз-игры

«Космическое путешествие»

Выполнила:

Корнеева А.А.,

педагог-организатор

2023г.

Данная игра представляет собой некий конструктор, состоящий из заданий, разделенных по раундам. Предложенная форма удобна для использования тем, что можно наполнить игру заданиями любого направления. Игра выстроена из заданий разной направленности: интеллектуальные, знание об окружающем мире, музыкальные и т.д.

**Актуальность:** Эта игра популярна сейчас в России среди молодежи, и она набирает все большую популярность. Данный вид работы не утомителен для обучающихся и одновременно показателен для педагога.

**Цель**: создание условий для развития интеллектуальных способностей, стимулирование аналитического и творческого мышления, повышение культурного уровня.

**Задачи:**

1. Содействие распространению среди обучающихся различных форм интеллектуального досуга и творческих игр с интенсивной интеллектуальной направленностью;

2. Воспитание навыков коллективной работы, воспитание лидерских качеств, повышение у студентов ответственности за выполняемую работу и развитие умения работать в команде.

3. Воспитывать чувство ответственности, сопереживания, уважения к сопернику.

**Правила игры**

**Действующие лица Игры:**

1. Команды-участники.

2. Ведущий (ведение игры, озвучивание вопросов и ответов).

3. Жюри (2-3 человека: подсчет баллов, оглашение результатов, награждение).

5. Звукооператор (музыкальное оформление и сопровождение Игры, презентация).

**Необходимый инструментарий для Игры:**

1. Проектор/экран или плазменные экраны.

2. Звукоусиливающая аппаратура (микрофон, колонки, усилитель, микшерный пульт).

3. Ноутбук.

4. Таблички на игровых столах с названиями команд.

5. Таблица ведущего для учета результатов.

6. Игровые бланки для ответов команд (по количеству команд).

7. Вопросы, которые ведущий зачитывает игрокам.

8. Бланк с правильными ответами на вопросы (для счетной комиссии для подсчета баллов).

9. Секундомер с сигналом (телефон, ноутбук и иные способы).

10. Маркеры для записи ответов в игровые бланки.

11. Правила Игры.

**Подготовка к игре**

1. Команды после регистрации занимают свои места за игровыми столами (рекомендуемое число игроков в команде от 5 до 10) согласно табличкам с названием команды.

2. Команды получают комплект игровых бланков (6 штук) и маркер для их заполнения. После каждого раунда бланк с соответствующим номером сдается волонтеру и далее ведущему.

3. В Игре 10 раундов, в каждом - свои правила. Побеждает та команда, которая наберет наибольшее количество баллов. Пользоваться интернетом и подслушивать другие команды запрещено.

**Ход игры**

В начале каждого раунда ведущий озвучивает командам его правила, после чего зачитывает вопрос и запускает таймер. Необходимо следить за временем, в каждом раунде оно разное. Для удобства можно использовать секундомер в телефоне со звуковым сигналом об окончании времени.

В конце каждого раунда ведущий быстро повторяет все вопросы, начинает обратный отсчет от 10 до 0, собирает бланки с ответами команд и передает их в счетную комиссию для подсчета баллов. Как только все бланки окажутся в счетной комиссии, ведущий называет правильные ответы и озвучивает баллы, которые набрали команды.

**Ведущий:** Здравствуйте, друзья! Я рада приветствовать вас на интеллектуальной развлекательной квиз-игре «Космическое путешествие».

Для начала хочу представить вам членов жюри.

Сегодня мы побываем на нескольких планетах, и на каждой из них вас будут ждать интересные вопросы и задания по различным темам.

Но прежде, чем начать наше космическое путешествие, необходимо размяться и освежить свои знания о космосе.

**Раунд 1 «Разминка».**

Раунд состоит из 5 вопросов с вариантами ответов. На обсуждение команде дается 10 секунд. Ответ записывается в бланк. Правильный 1 балл, неправильный – 0.

Вопрос 1. Какого числа в нашей стране отмечается день космонавтики?

Вопрос 2. Собаки-космонавты, которые первыми побывали в космосе

Вопрос 3. Какой прибор используется для исследования звездного неба?

Вопрос 4. Какая планета окружена кольцами?

Вопрос 5. Какое небесное тело имеет «хвост»?

Раунд окончен. Сдаем бланки ответов. На экране мы видим правильные ответы. После того, как проверили себя, можем отправляться в космическое путешествие. И мы оказались с вами на Спортивной планете. Здесь нас ожидает 3 раунда на спортивную тему.

**Раунд 2 «Где логика?»**

Раунд состоит из 4 вопросов. На обсуждение 10сек.

На слайдах представлены картинки, объединив названия или назначения изображенных предметов, определите вид спорта. Ответ запишите.

После сдачи бланков правильные ответы на экране.

**Раунд 3. «Четвертый лишний»**

Состоит из 5 вопросов. На слайдах представлены изображения предметов. Выберете и запишите название лишнего предмета. На обсуждение 10 сек.

**Раунд 4 «Разгадай меня».**

Состоит из 5 вопросов, каждый из которых представляет из себя загадку о каком-либо виде спорта. На обсуждение 10 сек.

Вопрос 1.

Когда ударами ракетки
Волан бросают через сетку
Соперники из двух сторон,
Все знают, это...

Вопрос 2.

Я спешу на тренировку,
В кимоно сражаюсь ловко.
Чёрный пояс нужен мне,
Ведь люблю я …

Вопрос 3.

На квадратиках доски
Короли свели полки.
Нет для боя у полков
Ни патронов, ни штыков…

Вопрос 4.

У поля есть две половины,
А по краям висят корзины.
То пролетит над полем мяч,
То меж людей несётся вскачь.
А мяч все бьют о пол,
Играют в ...

Вопрос 5.

Там в латах все на ледяной площадке
Сражаются, сцепились в острой схватке.
Болельщики кричат: «Сильнее бей!»
Поверь, не драка это, а — ...

Раунд окончен. Сдаем бланки. Правильные ответы на экране.

Итак, двигаемся дальше! И перед нами планета «Сказки и мультфильмы».

На ней нас тоже ожидает 3 раунда.

**Раунд 5 «Угадай героя».**

Состоит из 5 вопросов, в каждом из которых в стихотворной форме рассказывается о каком-то сказочном герое или мультперсонаже. Необходимо отгадать и записать правильный ответ. На обсуждение 10 сек.

Вопрос 1. Все говорят, что он бессмертен,

 Да только этому не верьте,

 Ведь состоит он из мощей –

 Ужасный, злой …

Вопрос 2. Она – зловещая старушка,

Есть у нее одна подружка –

Лариска-крыска. Знает всяк:

Зовут старушку ….

Вопрос 3. Ему известны водоемы,

Все броды в них ему знакомы.

Наполнен тиной и водой,

Живет в болоте …

Вопрос 4. Он живет в лесу дремучем –

То в дупле, то в листьев куче.

Ходит всюду только пешим

Дикий стражник леса …

Вопрос 5. Многим долго неизвестный,

Стал он каждому дружком.

Он из сказки интересной

В яркой шляпе, с галстуком

Очень просто, угадай-ка

Как зовут его?

Раунд окончен. Внимание на экран: правильные ответы.

**Раунд 6 «Назови сказку или мультфильм».**

Состоит из 5 вопросов, каждый из которых состоит из картинок, относящихся к тому или иному мультфильму или сказке. Необходимо записать название сказки или мультфильма. На обсуждение 10 сек.

**Раунд 7. «Фраза из мультфильма».**

Состоит из 5 звуковых фрагментов из разных мультфильмов. Необходимо записать название мультфильма. На обсуждение 10 сек.

Вы справились со всеми заданиями на планете мультфильмов, можно двигаться дальше. И мы оказались на планете животных. Здесь нас ожидает 3 раунда.

**Раунд 8. «Узнай по описанию».**

Состоит из 7 вопросов, в каждом из которых дано описание какого-либо животного, необходимо отгадать о ком идёт речь и записать правильный ответ.

На обсуждение 10 сек.

1. Живет в дупле или на развилках веток деревьев.

Длинный пышный хвост помогает удерживать равновесие во время прыжков и позволяет преодолевать расстояния до 10 метров.

Еще у зверька есть рыжий мех и кисточки на ушах?

1. Это животное имеет острую морду и отличный нюх. Зверь достаточно прожорлив. Питается различными животными, к примеру, лосями, грызунами. Порой даже кушает растительную еду. В зимнее время, дабы найти больше корма, это животное приходит в общую стаю.
2. Это животное живет в норе, которую самостоятельно вырывает при помощи передних лапок. Животное ведет себя осторожно. Перед тем, как зверек подходит к своему жилищу, он прыгает по сторонам, и лишь после этого прыгает к себе в нору. В зимнее время, как правило, у него меняется шубка.
3. Есть кисточки на ушах и короткий хвост. Шерсть рыжевато-серая с бурыми пятнами. По краям головы расположены широкие бакенбарды.
4. Морское животное обитает на Крайнем Севере. Обладает внушительными размерами и может похвастаться длинными бивнями.
5. Эта ящерица способна менять окраску тела и вращать по отдельности каждым глазом. Она является обладателем очень длинного языка, которым ловит различных насекомых.
6. Древние греки называли это животное «речной лошадью», потому что оно много проводит времени в воде и своими крупными размерами,

широкими ноздрями и маленькими ушами напоминает лошадь. Питается оно речной травой.

Раунд окончен. Сдаем бланки и можем увидеть на экране правильные ответы.

**Раунд 9. «Найди животное».**

Животные очень часто прячутся. А в нашем случае они «спрятались» в словах. Перед вами на экране появится 10 слов, в которых «спрятаны» названия животных. Необходимо их найти и записать правильный ответ.

Время на обсуждение 1 минута.

**Раунд 10. «Изобрази животное»**

 Итак, мы подошли к заключительному раунду. Данный раунд представляет из себя известную игру «Крокодил».

Каждой команде по очереди предлагаются карточки с изображениями животных. Один из участников должен изображать животных, а другие отгадывать. На выполнение задания 2 минуты. Сколько животных отгадала команда за это время, столько баллов и получает.

Наше путешествие подошло к концу. Вы отлично справлялись со всеми заданиями и теперь самое время подвести итоги.