

Департамент образования Администрации городского округа Самара
Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования
«Центр дополнительного образования «Экология детства»
городского округа Самара

Сценарий игровой программы
«Интеллектуальная игра «Битва умов»

Разработчик: Lupina Татьяна Николаевна,
педагог Дополнительного образования,
педагог-организатор

Самара, 2025 г.

Цель: развитие познавательных способностей, логического мышления, внимания и памяти в увлекательной и доступной форме.

Задачи:

Образовательные:

- ✓ знакомство с методом «мозгового штурма»;
- ✓ развитие процессов памяти и эрудированности;
- ✓ обучение самостоятельному оперативному принятию решений.

Развивающие:

- ✓ развитие операций логического, ассоциативного, творческого мышления;
- ✓ развитие коммуникативных навыков через групповую работу;
- ✓ развитие мотивации к интеллектуальной деятельности.

Воспитательные:

- ✓ формирование навыков коллективного принятия решений;
- ✓ воспитание нравственных качеств личности: ответственность, толерантность, доброжелательность, целеустремленность;
- ✓ формирование адекватного отношения к игре, своей победе или неудаче.

Возраст обучающихся: обучающиеся 10-13 лет.

Время проведения: 60 минут.

Методы: наглядные, игровые, практические, проблемный метод.

Педагогические технологии:

Игровые технологии направлены на повышение мотивации и эффективности обучения через включение игровых элементов в образовательный процесс. Игровые элементы, такие как соревнования и практические задания, активизируют познавательную деятельность учащихся, пробуждая желание учиться и развиваться. Благодаря этому, дети становятся более вовлечены в процесс обучения, что повышает его эффективность.

Технологии критического мышления позволяет развивать у обучающихся умение анализировать полученную информацию, ставить под сомнение

очевидные факты, аргументированно высказывать свое мнение и находить нестандартные решения. Применение данного подхода помогает формировать навыки анализа, синтеза и оценки информации, что является важным аспектом современного образования.

Материально-техническое оснащение: таймер, бланки для записи ответов, ручки, экран, проектор, микрофон, карточки с буквами, таймер.

План мероприятия

1. Организационный этап
2. Мотивационный этап
3. Основная часть:
 - Раунд 1: «Самое длинное слово»
 - Раунд 2: «Предложение на букву ...»
 - Раунд 3: «Слова на тему ...»
 - Раунд 4: «Игровое поле»
4. Подведение итогов, рефлексия.

Ход мероприятия

1. Организационный этап

Разделите детей на 2-4 команды.

Выдайте каждой команде бланки для записей и ручки. Объявление правил игры.

Правила: игра состоит из нескольких раундов, каждый из которых отличается по типу заданий. Команда, набравшая наибольшее количество баллов после всех раундов, побеждает.

2. Мотивационный этап

Ведущий: Добрый день, ребята! Сегодня мы собрались здесь с вами для того, чтобы выбрать самый эрудированный, самый интеллектуальный, самый умный отряд (команда). У нас с вами будет 4 этапа, где в первых трех вы сможете заработать баллы, чем больше, тем лучше. В финальном этапе их преумножить или наоборот. В конце победит тот, кто наберет большее количество баллов.

3. Основная часть

Раунд 1: «Самое длинное слово»

За 1 минуту вспомнить слово, в котором было бы как можно больше букв. Оно может быть существительным, прилагательным, наречием или глаголом. После выполнения задания каждая команда получает столько фишек, сколько букв входит в написанное ими слово.

Раунд 2: «Предложение на букву ...» За 3 минуты придумать более-менее связный рассказ, все слова которого (кроме предлогов) начинаются с одной и той же буквы. (Буквы: О, П, С годятся для выполнения этого задания.) Затем ребята читают свои рассказы и получают столько фишек, сколько в их рассказе слов на заданную букву.

Раунд 3: «Слова на тему ...» В течение одной минуты каждая команда называет предметы, существа или понятия по теме, которую им предложил ведущий. (Можно написать темы на листочках или лепестках ромашки.)

Вот, что могут называть ребята:

1. Марки автомобилей.
2. Созвездия.
3. Имена мужские и женские, начинающиеся с буквы «А».
4. Грибы.
5. Ягоды.
6. Представители семейства кошачьих.
7. Головные уборы.
8. Небесные тела.
9. Минералы.
10. Химические элементы.
11. Страны Европы (Азии, Африки, Америки).
12. Столицы государств.
13. Мучные изделия.
14. Мясные блюда.
15. Виды оружия.

16. Цветы.
17. Деревья.
18. Литературные герои мужчины (женщины).
19. Напитки.
20. Мебель.
21. Птицы.
22. Рыбы.
23. Русские (зарубежные) писатели.
24. Типы кораблей.
25. Породы собак.
26. Копытные животные.

Каждая команда получит столько фишек, сколько понятий она назовет.

Раунд 4 «Игровое поле»

Теперь у каждой команды есть, так сказать, «капитал», которым она может распоряжаться по своему усмотрению и ставить на игровое поле столько фишек, сколько посчитает нужным.

Самую первую ставку на игровом поле делает команда, которой по жеребьевке выпал № 1. Она может поставить свои фишки на сектор А, В, С, или на «Да — Нет», или на внешний круг, где текстом вниз расположены карточки с вопросами.

Игра идет до тех пор, пока: или у одной из команд не закончатся фишки, или на время (40—60 минут). В последнем случае раздается гонг. Ведущий (крупье) просит сосчитать фишки (выигрыш).

Побеждает команда, собравшая за игру больше фишек, чем ее соперники. (По числу фишек у команд определяется второе и третье место.)

1. Сектор «Да — Нет»

1. Между Скорпионом и Козерогом находится Знак Весы. (Нет. Стрелец)
2. Есть ли в Эрмитаже хоть одна картина Леонардо да Винчи? (Да)
3. Самый большой город в Европе Москва? (Да)
4. Птицеед — это паук. (Да)

5. Самый короткий месяц май? (Нет)
6. Самая горячая планета Венера? (Да)
7. Ракета может достичь скорости света? (Да)
8. Эхо может длиться до 15 секунд. (Да)
9. Правда ли, что трехцветные кошки — все самки? (Да)
10. Культурная столица России – это Волгоград? (Нет, Санкт Петербург)
11. Сахар делают из бамбука и редьки? (нет, сахарной свеклы и тростника)
12. Лицевая сторона монеты официально называется аверс. (Да)
13. Любимыми фруктами у обезьян считаются яблоки? (нет, бананы)
14. Любимый цвет Деда Мороза синий? (Нет, красный)
15. Самые ядовитые змеи на земле обитают в Австралии? (Да)
16. Дней в високосном году 366? (Да)

2. Сектор «А В С»

1. Как называют жанр фильмов, который пугает зрителей? (ужасы)
 - а) Страхи;
 - б) Ужасы*;
 - в) Кошмар.
2. Какой пульс у человека считается нормальным? (ударов в минуту)
 - а) 30-50;
 - б) 60-90 *;
 - в) 100.
3. Какой номер вызова скорой помощи?
 - а) 101;
 - б) 103 *;
 - в) 102.
4. Кто был первым зареем на руси? (Иван Четвёртый Васильевич Третий, он же Иван Грозный. До него были только великие князья)
 - а) Александр Невский;
 - б) Олег Вещий;
 - в) Иван Грозный *.

5. Из какого материала сделали самого известного сказочного героя?
- а) Дерево;
 - б) Олово*;
 - в) Серебро.
6. Как называется картина с изображением природы?
- а) Пейзаж *;
 - б) Портрет;
 - в) Натюрморт;
7. У какой птицы нет своего гнезда?
- а) Воробей;
 - б) Дятел;
 - в) Кукушка *.
8. Какое животное самое упрямое?
- а) Осел * ;
 - б) Козел;
 - в) Баран.
9. Виды какой птицы называются кликун или шипун?
- а) Гусь;
 - б) лебедь *;
 - в) козодой.
10. Назовите, третьего по массе, сухопутного зверя (после африканского и индийского слонов).
- а) Бегемот * (или гиппопотам);
 - б) медведь гризли;
 - в) носорог.
11. Какой буквенный алфавит был самым первым в мире?
- а) Арабский;
 - б) греческий *;
 - в) латинский.
12. В какой стране возникла художественная гимнастика?

- а) Англия;
- б) СССР *;
- в) Франция.

13. Какая птица самая крупная и не умеет летать?

- а) Альбатрос;
- б) Страус *;
- в) Пеликан.

14. В какой стране впервые получили подсолнечное масло?

- а) Греция;
- б) Испания;
- в) Россия *.

15. Какой металл самый легкий?

- а) Алюминий;
- б) литий *;
- в) медь.

16. Что служит любимой пищей для коалы?

- а) Экзотические фрукты;
- б) Эвкалипт*;
- в) Бамбук.

3. Вопросы по кругу.

1. Как называется ледяная глыба, плавающая в воде? (Айсберг)
2. Очень ценный металл рыжего цвета. (Золото)
3. Кого из птиц называют санитаром леса? (дятла)
4. На какой реке стоит Санкт-Петербург? (Нева)
5. У какого животного хвост похож на весло или лопату? (у бобра)
6. За какой нотой идёт «ми»? (ре)
7. Как звали крысу старухи Шапокляк? (Лариска)
11. Самый большой медведь? (Белый медведь)
12. Самый первый школьный учебник? (букварь)
13. Самый крупный класс животных? (Насекомые)

14. Дышит легкими и кожей (Лягушка)
15. Сколько сказок написал А.С. Пушкин? (5)
16. Назовите сказочный персонаж лезущий вон из кожи? (Царевна Лягушки)
17. На каком континенте нет рек? (В антарктиде)

4. Подведение итогов, рефлексия.

Ведущий: Поздравляем всех участников с завершением интеллектуальной игры! Вы справились с множеством сложных заданий и узнали много интересного о разных направлениях науки, культуры, природе. Теперь давайте подведем итоги.

Какое задание вам показалась самым интересным?

Какое задание было самым сложным?

Что нового вы узнали сегодня?

Приложение № 1. «Игровое поле»

