**Мероприятие «Крестики-нолики»**

**Разработала и провела: воспитатель Бирского отделения ГАУЗРБДПС «Толпар»**

**Салимьянова А.Р.**

**Цель**: организация детского досуга в детском оздоровительном санатории.

**Задачи:**

- образовательная: актуализация знаний, полученных ребятами в процессе учебных занятий;

- развивающая: развитие мышления, логики, ловкости, смелости, уверенности в себе;

- речевые: развитие связной речи, речемыслительных процессов,  обогащение словарного запаса детей;

- воспитательные: воспитание коллективизма, духа соревнований, товарищества, взаимовыручки и творческого созидания.

**Интеграция познавательных областей:** «Социализация», «Коммуникация».

**Методические приёмы**: игровые ситуации, беседа-диалог, песенное творчество, развлечения.

**Ход игры**

- Здравствуйте, дорогие ребята!

Сегодня мы проводим игру «Крестики-нолики». Но сначала нужно определить состав двух команд и выбрать капитанов. (подумайте). Формируются 2 команды по 6 человек. Готовятся творческие представления команд. Определяется состав жюри, в которое входит 2 человека.

Одна команда «Крестики», другая – «Нолики». Ведущий игры вручает командам отличительные знаки (ленточки на голову с символами игры). Представляются члены жюри. Каждому из них даётся  краткая юмористическая характеристика, чтобы поднять авторитет судейской коллегии.

**Правила игры.**

Команда, выигравшая в конкурсе, ставит свой знак на игровом поле, перечёркивая клетку с названием выигранного конкурса. Проигравшая команда имеет право выбрать новую клетку на игровом поле. Победителем игры становится команда, которая во время игры выстроит в ряд 3 своих  знака, независимо, по вертикали, горизонтали или  диагонали. Если данное условие невыполнимо, то проводятся все 9 конкурсов и побеждает та команда, которая наберёт больше своих знаков. Если все же какая-нибудь команда поставит в ряд 3 своих знака, то игра  немедленно прекращается  и остальные конкурсы не разыгрываются.

- Право первенства  на участие определим по загадке (для капитанов):

Тёплый, длинный-длинный день.

В поле – крохотная тень.

Зацветает в поле колос,

Подает кузнечик голос,

Дозревает земляника,

Что за месяц, подскажи-ка!

- Та команда, чей капитан угадал загадку, первой выбирает конкурс.

**1Конкурс «Где логика?»**

**Задание:** Сейчас вам на экране телевизора будут представлены слайды с изображениями. Просмотрев поочередно слайды, нужно определить какие фразеологизмы изображены на слайдах. Поочередно команды угадывают фразеологизмы. Чья команда дала больше правильных ответов, значок той команды ставится на игровом табло.

**2 Конкурс «Устами младенца»**

**Маленькие дети давали объяснения и описания того или иного предмета. На описание каждого предмета дается 5 подсказок. Если команда угадала ответ с первой подсказки, получает 5 баллов, со второй - 4,с третьей подсказки - 3,с четвертой -2,с пятой - 1 балл.**

**Поочередно командам даются описания предметов.**

**1**.1)Это то, без чего не может жить человек сейчас.

2)Он есть и у взрослых, у детей, даже у пожилых людей.

3)Как без него жили люди раньше?

4)Вот подрасту чуть-чуть и мне его купят!

5)В любое время года я смогу поговорить с мамой или с друзьями **(сотовый телефон).**

**2.**1)Это деталь одежды.

2)Для каждой одежды подходит своя форма, цвет, размер.

3)На некоторой одежде этой детали нет вовсе.

4)Вы не встретите ее на спортивке.

5)Иногда не бывает ее на халате**.(Пуговица)**

**3.**1)Это такая игра, где несколько игроков делятся на 2 команды.

2)Все эти игроки бегают за одним предметом.

3)Эту игру мало показывают по телевизору.

4)Предмет, за которым бегают по всему залу- это мяч.

5)Играют здесь руками**.(Баскетбол)**

**4.**1)Его можно на кухне любой хозяйки встретить.

2)Они бывают разного размера.

3)Они алюминиевые или стальные.

4)Бывают и пластмассовые, но только для холодной обработки.

5)Когда его покупают в магазине,новый он, но уже весь в дырках **.(Дуршлаг)**

**5.**1)Они бывают у всех людей.

2)У кого-то они крепкие.

3)А у кого-то шатаются.

4)А иногда говорят, что «Ой, на пределе, или натянуты как струны».

5)Мы их совсем не видим, хотя про них говорят еще, что они стальные или железные**.(Нервы)**

**6.**1)В него кладут вещи: платья, платки, кофты.

2)Они бывают разные: большие и маленькие, в основном деревянные.

3)Можно купить в магазине, а можно сделать самим.

4)В современных квартирах их почти не встретишь.

5)Разве что у стареньких бабушек**.(Сундук).**

Команда, набравшая большее количество баллов, получает право приклеить на игровом табло карточку со своим знаком.

**3 конкурс «Ля-Ля-Ля, жу-жу-жу»**

Команды должны по сигналу ведущего во весь голос петь одну какую-нибудь песню так, чтобы перепеть команду соперников. После исполнения пары строчек песни, ведущий останавливает исполнителей и предлагает команде напротив спеть песню, которую пел соперник. Как правило это вызывает затруднение. Жюри присуждает право приклеить карточку команде, лучше выполнившей данное задание.

**4 конкурс «Театральный»**

Каждой из команд поочередно зачитывается или включается аудио-запись сказки-экспромт. Нужно артистично по ходу сказки изображать свой персонаж.

**НОЧЬЮ**     ТЕАТР – ЭКСПРОМТОМ

Ночь. Завывает ветер. Раскачиваются деревья.

Между ними пробирается вор. Он хочет украсть коня.

Конь спит и во сне тихонечко ржёт.

Завывает ветер. Раскачиваются деревья.

На ветке пристроился воробей. Он дремлет, только иногда

открывая то один, то другой глаз.

Завывает ветер. Раскачиваются деревья.

На улице спит пёс, он тихонечко поскуливает и ёжится от ветра.

Деревья шумят, а вор пробирается к коню. Вот он хватает коня. Пёс громко лает.

Выбежала хозяйка. Она кричит, зовёт мужа.

Выскочил хозяин и отобрал коня.                   Вор убегает.

Хозяин ведёт коня в конюшню и нежно похлопывает его по спинке.

Завывает ветер. Раскачиваются деревья.

Пёс прыгает и лает от радости.

Воробей летает вокруг деревьев.

Завывает ветер. Раскачиваются деревья.

Хозяин гладит коня, даёт ему поесть.               Всё успокаивается.

Спит пёс, слегка подрагивая задней лапкой.

Дремлет воробей на одной лапке.

Стоя спит конь и иногда во сне тихонечко ржёт…

Рапунцель

Действующие лица: Царевич, Конь, Принцесса, Башня, Бабочка- Волшебница.

Жил-был Царевич. Был он большой, сильный, любил воевать и постоянно махал мечом, даже если рядом никого не было. У Царевича был Конь. Конь часто щипал траву, бил копытом и громко ржал.
Решил царевич жениться. сел на Коня и поехал. а Коню идея не понравилась. он брыкался, упирался, и от свадьбы отговаривал (может и неправдоподобно, но порой так обыгрывают!). Наконец Царевич Коня уговорил, и поехали они. и видят - стоит вдалеке Башня, качается. а в башне Принцесса прекрасная, ручкой Царевичу машет, зовёт его к себе. только собрался Царевич подъехать к башне, как появилась бабочка. летает, крылышками машет. и внезапно оказывается эта бабочка злой волшебницей, и вызвала она царевича на битву! бьются они, а Конь стоит в сторонке, ржёт и изредка Царевича подбадривает. Победил Царевич Бабочку, и улетела она далеко-далеко. подъехал Царевич к Башне, спустила Рапунцель свою косу длинную, поднялся Царевич к ней по косе и забрал. Посадил на Коня и увезти хотел. А Коню невеста не понравилась! Башня качалась - качалась, и упала! Конь испугался и заржал. Забрал Царевич Принцессу и домой ушёл, а коня пастись оставил.

**5 конкурс «Змейка»**

За 1 мин. нужно связать длинную «змейку»(веревку) из верхней одежды друзей-болельщиков команд. Раздеваться до нижнего белья нельзя. Для связывания «змейки»(веревки) можно использовать ремни, шнурки и т.д. Выигрывает команда, у которой самая длинная «змейка». Команда-победитель конкурса приклеивает на игровое табло свой знак.

**6 конкурс «Гвоздь программы»**

Выносится 1 шкатулка.

Участники по очереди задают  ведущему вопросы, на которые тот отвечает только «Да»  или  «нет».

Если  угадали, какой предмет  там  находится, команде присуждается победа в конкурсе и право приклеить карточку со своим знаком.

**7 конкурс «Мульти-пульти»**

Внимание на экран телевизора! Включается коллаж из фотофрагментов какого-либо мультфильма. За 10 секунд команда должна дать название мультфильма. Команда, определившая большее количество мультфильмов, побеждает в конкурсе и наклеивает на игровое табло карточку со своим значком.

**8 конкурс «Шевели извилинами!»**

Командам загадываются загадки с подвохом, нужно на них ответить. Команда, набравшая большее количество баллов, выигрывает в этом конкурсе.

|  |  |
| --- | --- |
| **1)В каком городе спрятались мужское имя и сторона света?****Ответ:** Владивосток **2)Что нужно делать, когда видишь зелёного человечка?****Ответ:** переходить улицу**3) Семь сестёр находятся на даче, где каждая занята каким-то делом. Первая сестра читает книгу, вторая — готовит еду, третья — играет в шахматы, четвёртая — разгадывает судоку, пятая — занимается стиркой, шестая — ухаживает за растениями. А чем занимается седьмая сестра?****Ответ:** играет в шахматы**4) По чему ходят часто, а ездят редко?****Ответ:** по лестнице**5) Что это такое: две головы, две руки и шесть ног, а идут только четыре?****Ответ:** всадник на коне **6)В кармане лежат две монеты на общую сумму 15 рублей. Одна из них не пятак. Что это за монеты?****Ответ:5 рублей и 10 рублей****7) Какая птица яиц не несёт, но сама из яйца вылупилась?****Ответ:** петух**8) Можно ли зажечь спичку под водой?****Ответ:** да, в подводной лодке**9) Что это такое: синий, большой, с усами и набит зайцами?****Ответ:** трамвай**10)Один французский писатель терпеть не мог Эйфелеву башню, но постоянно на ней обедал. Как он это объяснял?****11)На берёзе росло 90 яблок. Подул сильный ветер, и 10 яблок упало. Сколько осталось?****Ответ:** яблоки не растут на березе **12)Может ли страус назвать себя птицей?****Ответ:**нет, он не умеет говорить не умеет говорить**13)Два землекопа выкапывают 2 м канавы за 2 ч. Сколько землекопов за 5 ч выкопают 5 м канавы?****Ответ:** два землекопа **14)Человек выпрыгнул из самолёта без парашюта. Он приземлился на твёрдый грунт, но остался невредимым. Почему?****Ответ:** самолет стоял на земле**15) Если пять кошек ловят пять мышей за пять минут, сколько времени нужно одной кошке, чтобы поймать одну мышку?****Ответ:** 5 минут**16) Я не живу ни в Москве, ни в Минске, ни в Тбилиси, но люблю такие города, как  Кустанай, Муром, Бугуруслан. Кто я?****Ответ:** буква У**17) У вас есть только одна спичка. В тёмной комнате стоят керосиновая лампа, печь и свеча. Что вы зажжёте первую очередь?****Ответ:** спичку.**9 конкурс «Рыбак»**Участвуют по одному представителю от команды. На талию привязывается нить, на конце которой ручка-«Удочка». Необходимо попасть «удочкой» в прорубь(пластиковую бутылку).Первый попавший «удочкой» в «прорубь», приклеивает свою карточку на игровое табло.  |  |