

Крестики-нолики

Конкурсная программа для учащихся 3–5 классов

Цели:

- учить детей приемам бесконфликтного общения;
- развивать у ребят интерес к творческому поиску оригинальных решений;
- развивать у детей реакцию и сообразительность.

Реквизит:

- игровое поле с цифрами от 1 до 9;
- 2 шарфа;
- 2 листа бумаги;
- 2 карандаша;
- 2 морковки;
- 2 рисунка зайца;
- жетоны с нарисованными крестиками и ноликами.

Отборочный тур

Ведущий загадывает ребятам загадки, отгадавшие выходят на сцену. Загадки:

1. Не зверь, не птица, а нос как спица. (Комар.)
2. Не пахарь, не столяр, не кузнец, не плотник, а первый на селе работник. (Лошадь.)
3. Меня одну не едят, а без меня мало съедят. (Соль.)
4. Без ног, а бегаёт. (Мяч.)
5. Бел как снег, в чести у всех. (Сахар.)
6. Собой не птица: петь не поет. Кто к хозяину идет – она знать дает. (Собака.)

Среди отгадавших загадки ребят проводится жеребьевка. Дети тянут жетоны: у кого на жетоне нарисован крестик – одна команда, у кого нолик – другая. Начинается игра. Команды по очереди выбирают любой сектор игрового поля, ведущий читает задание этого сектора.

1	2	3
4	5	6
7	8	9

Первый сектор – «Загадкино»

Вопросы для первой команды:

1. Покупка Мухи-цокотухи. (Самовар.)
2. Обладательница хрустальных туфелек. (Золушка.)
3. Конь стальной, хвост льняной. (Иголка с ниткой.)
4. В погребе пять мышей грызли корку сыра. Они были так увлечены, что не заметили подкравшегося кота. Кот бросился на мышей и одну из них схватил. Сколько мышей осталось доедать сыр? (Ни одной.)

Вопросы для второй команды:

1. Шестой день недели. (Суббота.)
2. Девочка с голубыми волосами. (Мальвина.)



3. Всегда во рту, а не проглотишь. (Язык.)

4. Наступил долгожданный январь. Сначала зацвела яблоня, потом – три сливы, и под конец зацвела груша. Сколько деревьев зацвело? (В январе деревья не цветут.)

Подведение итогов конкурса: какая команда дала больше правильных ответов. Победившая команда ставит свой знак на игровом поле и выбирает следующий сектор.

Второй сектор – «Рисование Вслепую»

В конкурсе принимают участие по одному человеку от каждой команды. Им завязывают глаза шарфом. Ведущий предлагает участникам нарисовать на листе бумаги (доске):

- дом без крыши, окон и дверей;
- солнышко в левом углу листа (доски);
- крышу дома;
- окна и двери;
- трубу;
- елку справа от дома;
- дым, идущий из трубы;
- собаку, бегущую к дому;
- забор слева от дома.

Закончив работу, дети снимают шарфы. Жюри выбирает лучший рисунок. Победившая команда ставит свой знак на игровом поле и выбирает следующий сектор.

Третий сектор – «Длинная Верёвка»

Задание командам – связать веревку из всего того, что есть под руками у игроков (шнурки, ленты, ремни, пояса, кофты, шарфы и т. д.): у какой команды веревка окажется длиннее? Победившая команда ставит свой знак на игровом поле и выбирает следующий сектор.

Четвёртый сектор – «Накорми зайца»

Капитанам команд предлагается «накормить зайца». Им завязывают глаза и дают по одной морковке. В нескольких шагах от капитана стоит другой участник команды и держит в руках рисунок зайца с вырезанным ртом. Задание капитанам – попасть морковкой в рот зайцу: кто быстрее? Победившая команда ставит свой знак на игровом поле и выбирает следующий сектор.

Пятый сектор – «Коллективная сказка»

Ведущий читает рассказ, а участники команд по ходу чтения с помощью мимики и жестов инсценируют его. Действующие лица: дед-лесник, собака, медведь, заяц.

Ведущий. В лесу жил-был старый дед-лесник. Он часто ходил на охоту и брал с собой свою любимую верную собаку. Собака была дикая, кидалась во все стороны и громко лаяла. Вот однажды они, как всегда, пошли в лес. Дед идет, по сторонам смотрит, а собака громко лает. Вдруг откуда ни возьмись появился большой косолапый медведь. Он начал громко рычать и махать передними лапами. Собака жалобно завизжала и спряталась за деда. У деда подкосились ноги, и он свалился на землю. Медведь подошел к деду и понюхал его, затем лизнул морду собаки. Обошел вокруг них еще два раза и пошел дальше. У деда от страха дрожали коленки. Он не мог встать на ноги. Из кустов выбежал заяц. Стал громко смеяться над дедом, а дед, забыв про все на свете, вскочил на ноги и, схватив зайца за ухо, забросил его себе на плечо. Затем поднял с земли собаку, отрянул ее, погладил по спине и пошел, довольный, домой. А трусливая собака бежала рядом и путалась у деда под ногами.

Жюри и зрители (аплодисментами) выбирают команду-победительницу. Победившая команда ставит свой знак на игровом поле и называет следующий сектор.

Шестой сектор – «Путаница»

Ведущий читает текст. Задание командам – записать названия сказок, сюжеты которых они встретят в этом тексте: кто больше?



Ведущий. Жили-были старик со старухой у самого синего моря. Была у них дочь – Василиса Прекрасная. Однажды похитили Василису Прекрасную гуси-лебеди. Старик плачет, старуха плачет, а кот в сапогах им и говорит: «Не плачь, старик! Не плачь, старуха! Верну я вам вашу дочку!» Ранним утром, когда золотой петушок пропел свою первую песню, кот в сапогах отправился в дорогу. Идя по лесной тропинке, он напевал свою любимую песню «Жили у бабуси два веселых гуся». Долго ли, коротко ли он шагал по дороге, вдруг на опушке леса увидел избушку трех медведей. Зайдя в избушку, встретил кот Крошечку-Хаврошечку, которая ткала пряжу. Она посоветовала коту обратиться к трем пороссятам, которые видели, куда полетели гуси-лебеди. Кот поблагодарил Крошечку-Хаврошечку и отправился дальше, к домику трех поросят. По дороге он встретил Красную Шапочку, которая несла пирожки своей бабушке. Она показала ему дом поросят, а поросята рассказали коту, куда полетели гуси. Дойдя до дома гусей-лебедей, кот встретил там мышку-норушку и лягушку-квакушку. Они и помогли коту украсть Василису Прекрасную. Взял кот Василису за руку, и побежали они домой. Вдруг откуда ни возьмись появился Змей Горыныч, и захотел он коту помешать. Позвал кот на помощь Илью Муромца. Примчался Илья Муромец на Сивке-Бурке и помог убить Змея. И отправились они домой все вместе, а на радостях закатали пир на весь мир.

Ответы: «Сказка о рыбаке и рыбке», «Гуси-лебеди», «Кот в сапогах», «Три медведя», «Три поросенка», «Крошечка-Хаврошечка», «Красная Шапочка», «Теремок», «Сказка о золотом петушке», «Илья Муромец», «Сивка-Бурка», «Змей Горыныч».

Победившая команда ставит свой знак на игровом поле и выбирает следующий сектор.

Седьмой сектор – «Весёлый мяч»

Проводится эстафета «Веселый мяч». Каждая команда встает в свой круг. Капитан получает мяч, зажимает его подбородком и по сигналу ведущего без помощи рук должен передать мяч следующему участнику. Чья команда быстрее передаст мяч по кругу? Победившая команда ставит свой знак на игровом поле и выбирает следующий сектор.

Восьмой сектор – «Раз словечко, два словечко...»

Задание – соединить половинки слов, записанных на карточках, так, чтобы получилось восемь целый слов: кто быстрее?

Слова:

- мел... (...одия);
- три... (...буна);
- фарт... (...ук);
- па... (...ста);
- ура... (...ган);
- гор... (...шок);
- па... (...кость);
- пар... (...ад).

Победившая команда ставит свой знак на игровом поле и выбирает последний сектор.

Девятый сектор – «Загадка для мудрёнышей»

Ведущий. Как зовут детенышей у свиньи? (Ответы команд.) А у гуся? У лошади? У курицы? У медведя? У волка? У собаки? А у стрекозы?

Победившая команда ставит свой знак на игровом поле. Подведение итогов: какая команда в итоге имеет больше своих знаков на игровом поле. Награждение победителей.

