

Городецкая Елена Николаевна,
учитель начальных классов МБУ «Школа № 45»
г.Тольятти

Методическая разработка
интеллектуальной игры «Самый умный»
для 2 класса

Цели:

обобщить знание учащимися сказок; расширить читательский кругозор;
развивать речевые умения, внимание, мышление.

развитие самостоятельности и личной ответственности за свои поступки, на
основе представлений о нравственных нормах, социальной справедливости и
свободе;

развитие навыков сотрудничества со взрослыми и сверстниками в разных
социальных ситуациях, умения не создавать конфликтов и находить выходы
из спорных ситуаций;

Оборудование: презентация Power Point.

Ход занятия.

I. Организация класса.

II. Цели занятия. СЛАЙД №1

Дорогие ребята, в нашем классе я часто слышу ваши споры о том кто самый умный? Предлагаю выяснить это сегодня на нашем классном часе. С самого детства вы слушаете, смотрите, читаете СКАЗКИ. Ведь сказки – это всегда приключения с хорошим концом, где добро побеждает зло. А вот кто из вас самый внимательный читатель, слушатель – мы сегодня и выясним.

III. Отборочный тур. СЛАЙД № 2

Начинает играть весь класс. Учитель читает вопросы, дети заносят ответы в карточки:

№ вопроса	1	2	3	4	5	6
№ ответа						

Кто больше даст правильных ответов, тот вступает в дальнейшую игру.
После каждого тура выбывает 2 человека набравших наименьшее количество баллов.

1. Длинноносый искатель золота.

2. Пресмыкающееся с тремя головами.
3. Что пытались съесть пятеро, а шестому удалось?
4. Все его желания выполняла хищная рыба.
5. От неё сбежала вся посуда.
6. Как зовут девочку с голубыми волосами?

Ответы.

1. Федора
2. Мальвина
3. Буратино
4. Емеля
5. Колобок
6. Горыныч

№ вопроса	1	2	3	4	5	6
№ ответа	3	6	5	4	1	2

IV. Площадь дружбы.

СЛАЙДЫ №3 – 7 (за каждый правильный ответ даётся жетон)

Назови друзей

- Маугли (Багира, Балу)
- Буратино (Мальвина, Пьеро, Артемон)
- Винни –Пуха (Пятачок, Сова, Кролик, Иа)
- Дяди Фёдора (Кот Матроскин, Собака Шарик)
- Чиполлино (Вишенка, Редисочка,Тыква)

V. «НУ И ВОПРОСИК!»

СЛАЙД№8 – 12 (за каждый правильный ответ даётся жетон)

- ▶ Как называется летательный аппарат, на котором сказочная женщина поднялась в воздух? (ступа)
- ▶ Кто помог девочке убежать от Бабы Яги? (мышка)
- ▶ На её кончике смерть одного из героев? (игла)
- ▶ В какой сказке были Одноглазка, Двуглазка, Триглазка?(Крошечка – Ховрошечка)

- ▶ Мал, да удал, на ногу скор, на посылку лёгок. Кто это? (Мальчик с пальчик)

VI. ОТКРОЙ ЗАМОК.

3 раунд СЛАЙДЫ №13 -15 (за каждый правильный ответ даётся жетон)

Откройте замок, отгадав, кто произнёс эти слова:

1. По щучьему веленью, по моему хотенью. (Емеля)
2. Сивка-бурка, вещий каурка! Стань передо мной, как лист перед травой! (Иванушка Дурачок)
3. Симсим, открой дверь! (Али –Баба)
4. Лети, лети, лепесток, через запад на восток, через север, через юг, возвращаясь, сделав круг. Лишь коснёшься ты земли – быть по-моему вели. (Девочка Женья)
5. Вот я! Вот я! Превращаюсь в мотылька! (Баранкин)
6. Бамбара, чуфара, лорики, ерики, пикапу, трикапу, скорики, морики. (Гингена)
7. Крекс, фекс, пекс! (Буратино)

VII. СРОЧНЫЕ ТЕЛЕГРАММЫ

4 раунд СЛАЙДЫ № 16 – 19

Кто прислал эти телеграммы. (за каждый правильный ответ даётся жетон)

- ▶ *Мне нужно немедленно лечь в постель, потому что я самый тяжелобольной в мире! (Карлсон)*
- ▶ *Пришлите печку. Мне срочно надо ехать к царю. (Емеля)*
- ▶ *Я съел Людоеда. Приезжайте . Маркиз будет рад. (Кат в Сапогах)*
- ▶ *Я так быстро бежала, что потеряла туфельку. Помогите найти! (Золушка)*
- ▶ *Помогите спасти ласточку от холода.(Дюймовочка)*

VIII. СКАЗОЧНЫЙ ДИЗАЙН – ПРОЕКТ.

5 раунд. СЛАЙДЫ № 20-21

Давайте спроектируем сказочный музей.

С чего нужно начинать? (Со здания)

Что еще можно в нем разместить?

- ▶ Выбери сказочный дом для музея.
 - ✓ Избушка на курьих ножках
 - ✓ Дворец
 - ✓ Теремок
 - ✓ руковичка
- ▶ Посади сказочный сад, огород
 - ✓ Яблонька
 - ✓ Репка
 - ✓ Цветик семицветик
- ▶ Размести рядом водоёмы
 - ✓ Река с кисельными берегами
 - ✓ Живая и мёртвая вода
 - ✓ Болото Кикиморы
- ▶ Посели волшебных птиц и зверей
 - ✓ Змей Горыныч
 - ✓ Гуси – лебеди
 - ✓ Жар -птица
- ▶ Захвати сказочные предметы
 - ✓ Скатерть -самобранка
 - ✓ Меч –кладенец
 - ✓ Сапоги - скороходы
- ▶ Приготовь сказочные угощения.
 - ✓ Каша из топора
 - ✓ Пирожки
 - ✓ Хлеб- соль

(Все предметы должны быть взяты из сказок, по возможности оформить на ватмане сказочный проект).

Награждение победителя.

IX. РЕФЛЕКСИЯ.

С каким настроением вы уйдёте с нашего праздника?

Почему у вас хорошее настроение?

Что больше всего вам понравилось?

Чем заканчивается любая сказка?

Надеюсь, вы все получили возможность проверить свои знания и даже если и не смогли победить, то пополнить свой багаж вам удалось до новых встреч!