

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

**Методическая разработка семейной интеллектуальной игры
«Квиз – тайм»**

Составитель:

Корнеева Алена Александровна,
педагог – организатор

г. Павлово

2022г.

Аннотация.

Организация семейного досуга является одной из главных функций, которую должна реализовать семья. Именно совместное проведение досуга становится ведущим фактором, влияющим на внутреннее сплочение, создание благоприятного психологического климата и рационального использования свободного времени семьи.

«Квиз» - захватывающая командная интеллектуальная игра, в которой для победы пригодятся логика, эрудиция, интуиция, смекалка и умение работать в команде. 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, знания об окружающем мире, лингвистические, математические, музыкальные. Данное мероприятие могут проводить как педагоги, так и обучающиеся. Игра состоит из 8 тематических раундов.

Пояснительная записка.

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: привлекать внимание родителей к интересам детей, развивать взаимоотношения между детьми и родителями, повышать их взаимопонимание и взаимодействие.

Задачи:

- Раскрывать интеллектуальный и творческий потенциал семей.
- Повышать общую осведомленность и образованность учащихся, их познавательную и творческую активность.
- Воспитывать чувство ответственности, сопереживания, уважения к сопернику.

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).

Необходимый инвентарий :

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 3 до 5) согласно табличкам с названием команды.
2. Команды получают комплект игровых бланков (7 штук) и маркер для их заполнения. После каждого раунда бланк с соответствующим номером сдается волонтеру и далее ведущему.
3. В Игре 7 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, волонтеры собирают бланки с ответами команд и передают 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.

«Визитка».

Каждая команда должна придумать название, девиз, выбрать капитана и презентовать свою команду. На подготовку и обсуждение – 5-7 минут. Данный этап не оценивается, проводится с целью знакомства.

Раунд 1 «Разминка».

Состоит из 5 вопросов. На обсуждение каждого вопроса – 30 секунд.

Правильный ответ 1 балл, неправильный 0.

Раунд 2 «Киногерои читают».

Состоит из 5 вопросов, каждый из которых представляет собой фото сюжета из фильма. Необходимо отгадать название этого фильма.

На обсуждение каждого вопроса – 30 секунд.

Правильный ответ 1 балл, неправильный 0.

Раунд 3 «Где логика?».

Состоит из 5 вопросов, каждый из которых представляет собой набор картинок, в которых зашифровано одно общее слово.

На обсуждение каждого вопроса – 30 секунд.

Правильный ответ 1 балл, неправильный 0.

Раунд 4 «Ребусы»

Состоит из 6 вопросов, каждый из которых представляет собой картинки – ребусы, в которых зашифрованы известные мультгерои. Необходимо точно назвать имя героя, которое зашифровано.

На обсуждение каждого вопроса – 30 секунд.

Правильный ответ 1 балл, неправильный 0.

Раунд 5 «Выбор за вами!».

Состоит из 5 вопросов, к каждому из которых даны варианты ответов. Необходимо выбрать правильный.

На обсуждение каждого вопроса – 30 секунд.

Правильный ответ 1 балл, неправильный 0.

Раунд 6 «Угадай мультфильм».

Состоит из 10 вопросов, представляющих собой короткие звуковые фрагменты из известных мультфильмов, которые необходимо отгадать

На обсуждение каждого вопроса –5 секунд

Правильный ответ 1 балл, неправильный 0.

Раунд 7 «Маска».

Состоит из 5 вопросов, каждый из которых представляет собой набор картинок, характеризующих известную личность.

Необходимо правильно назвать актера/актрису.

На обсуждение каждого вопроса – 30 секунд.

Правильный ответ 1 балл, неправильный 0.

Раунд 8 Конкурс капитанов «Пойми меня».

Каждой команде даётся 2 минуты, за это время капитан должен объяснить своей команде как можно больше карточек – заданий. Количество полученных баллов равняется количеству отгаданных карточек.

Заключение.

После сбора бланков объявляется небольшой перерыв, во время которого жюри считает баллы за последний раунд и сумму за все 7 раундов. и объявляются итоги Игры.