



Т.С. СИМАКОВА, Н.О. ЕРМАКОВА,
педагоги-организаторы ГБУДО «Брянский
областной губернаторский дворец детского
и юношеского творчества им. Ю.А. Гагарина»

МЕГАМОЗГ

ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНО-ПОЗНАВАТЕЛЬНАЯ ИГРА

Цель: развивать у детей познавательную активность и эрудицию.

Задачи:

- развивать ассоциативное и логическое мышление, сообразительность, внимание;
- пополнять словарный запас и расширять кругозор;
- воспитывать интерес к интеллектуальным играм;
- стимулировать желание проявлять инициативу, отстаивать свою точку зрения, работать в команде.

Возраст участников: 8–10 лет.

Количество игроков: 15–30 человек.

Время игры: 1 час.

Оборудование:

- таблички с названиями команд, жетоны для жеребьевки, жетоны с баллами;
- презентация с игрой, ноутбук, колонки, интерактивная доска или экран, проектор;
- «игра-рыбалка» (детская удочка, рыбки 6 шт. с мерами, ведро);
- столы по количеству команд и стулья по количеству игроков;
- кубок и грамоты для команд-победителей.

ХОД ИГРЫ

Ведущий. Здравствуйте, уважаемые ребята! Я рада вас приветствовать на интеллектуально-познавательной игре «МегаМозг».

Сегодня здесь начнутся состязания,
Потребуют они упорства и вниманья.
Покажут знания все умные ребята,
А остальным у них учиться надо!

Для начала мы разделим вас на пять команд и выберем капитанов.

Каждая команда придумывает название и девиз, затем капитаны тянут жребий для определения порядка выступлений.

А теперь познакомимся с командами.

Представление команд.

Я рада с вами познакомиться. А теперь пришло время узнать правила игры «МегаМозг».

Игра состоит из двух раундов:

1. Игры разума.
2. Где логика?

Каждый раунд имеет определенное количество категорий, где вопросы располагаются в зависимости от уровня сложности от 1 до 5. Выбрав вопрос, вы совещаетесь в течение 30 секунд.

По истечении времени капитан вашей команды дает ответ.

В случае верного ответа на счет команды поступает количество баллов, соответствующее стоимости вопроса, а также право выбирать следующий вопрос.

В случае неправильного ответа ход переходит к команде, участники которой первыми поднимут табличку с названием команды и верно ответят на вопрос. Баллы суммируются на протяжении всей игры.

В ходе двух раундов вы можете найти «Кота в мешке» — творческое задание, номер которого написан на рыбке.

Один из вас с помощью детской удочки ловит угощение для кота, а затем вся команда выполняет задание, за



которое получает количество баллов, соответствующее стоимости вопроса. Между раундами вас ожидают музыкальная и танцевальная перемены.

Мы вам желаем творческих успехов.

Заданья трудные не будут пусть помехой.

Ну что ж, желаем всем ни пуха, ни пера!

Ведь «МегаМозг» — отличная игра!

1-Й РАУНД «ИГРЫ РАЗУМА»

КАТЕГОРИЯ «ЖИЛИ-БЫЛИ»

1 балл. У кого из этих сказочных зверей было «четыре сыночка и лапочка дочка»? (*У Зайца.*)

2 балла. Награда за подвиг, дающаяся сказочными царями в придачу. (*Полцарства.*)

3 балла. Что младшая купеческая дочь, героиня сказки С.Т. Аксакова, попросила отца привезти ей из дальних стран? (*Аленький цветочек.*)

4 балла. Сколько ночей Шахерезада рассказывала сказки? (*1001 ночь.*)

5 баллов. Деталь женского платья, в которой помещаются озеро и лебеди. (*Рукав.*)

КАТЕГОРИЯ «ОБО ВСЕМ НА СВЕТЕ»

1 балл. Как называется сахар в кусочках? (*Рафинад.*)

2 балла. Силой какого животного до сих пор измеряется мощность двигателей? (*Лошадь.*)

3 балла. Какую ноту кладут в суп? (*Соль.*)

4 балла. «Кот в мешке» (вопросы см. далее.)

5 баллов. В старину кору этого дерева использовали вместо бумаги. (*Береза.*)

КАТЕГОРИЯ «МОЗГОВАЯ АТАКА»

1 балл. Как называется знак отличия на форменной фуражке? (*Кокарда.*)

а) нашивка; б) пряжка; в) значок; г) кокарда.

2 балла. О ком в армии говорят, что они ошибаются один раз в жизни? (*О саперах.*)

3 балла. Дополните пословицу. Смелость... (*города берет.*)

а) города берет; б) смелость воина в бой ведет; в) мужество, отвага, никогда не подведет.

4 балла. Назовите имя девушки, в честь которой боевая реактивная установка Великой Отечественной войны получила свое название. (*Катюша.*)

5 баллов. «Аллигатор», «Черная акула», «Ночной охотник», «Опустошитель». О какой военной технике идет речь? (*Боевые вертолеты.*)

КАТЕГОРИЯ «ЖЕНСКИЕ ШТУЧКИ»

1 балл. Как звали женщину, которая отличалась чрезмерным любопытством и у которой, в конце концов, начались проблемы с носом? (*Варвара: «Любопытной Варваре на базаре нос оторвали.»*)

2 балла. Какое имя носит очаровательная дама, которая передвигается по ветру, называемому «ветром перемен»? (*Мери Поппинс.*)

3 балла. Про него в сказке писал А.С. Пушкин. Оно всегда говорит правду. Многие девушки носят его в сумочке. (*Зеркальце.*)

4 балла. Как называются женские украшения из драгоценных металлов и материалов? (*Бижутерия.*)

5 баллов. Назовите способ обваливания кулинарных изделий перед жаркой для образования хрустящей корочки. (*Панировка.*)

а) Хромирование;

б) панировка;

в) хрустолизация;

г) пассеровка.

КАТЕГОРИЯ «ПРАВДА ИЛИ ЛОЖЬ»

1 балл. В космосе нет гравитации. Правда или ложь? (*Ложь. Даже в глубоком космосе, далеко от крупных небесных тел, на объекты действует гравитация. Просто не очень большая.*)

2 балла. Хамелеоны меняют цвет для маскировки. Правда или ложь? (*Ложь. На самом деле хамелеоны меняют цвет в зависимости от температуры окружающей среды или настроения.*)

3 балла. Разные участки человеческого языка отвечают за распознавание разных вкусов. Правда или ложь? (*Ложь. Любой участок языка способен распознать любой вкус.*)

4 балла. «Кот в мешке» (см. вопросы далее).

5 баллов. У новорожденных детей костей больше, чем у взрослых. Правда или ложь? (*Правда. Ребенок рождается с множеством мелких косточек, которые затем срастаются в более крупные*)



2-Й РАУНД «ГДЕ ЛОГИКА?»

КАТЕГОРИЯ «ФОРМУЛА ВСЕГО»

На экране появляются картинки со знаком сложения между ними. Команда должна понять идеи двух картинок и дать ассоциативный результат их сложения. Баллы получает команда, давшая правильный ответ.

1 вопрос – 1 балл «Кот в мешке».

Баллы	Формула	Ответ
1		
2		
3		
4		



КАТЕГОРИЯ «КИНОРЕБУСЫ»

На экранах появится несколько картинок-ассоциаций. Командам необходимо понять, какой мультфильм, сказка или фильм зашифрованы. Баллы получает команда, давшая правильный ответ.

Картинки-ассоциации	Балл	Ответ
	1	«Гарри Поттер»
	2	«Муха-Цокотуха»
	3	«Смешарики»
	4	«Ледниковый период»
	5	«Трое из Простоквашино»



ОТОВИМСЯ К ШКОЛЕ

КАТЕГОРИЯ «В НАРОДЕ ГОВОРЯТ»

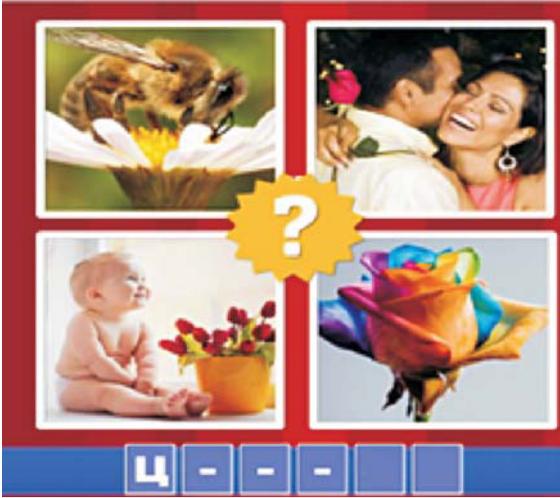
В этой категории участники должны угадать зашифрованную пословицу или крылатую фразу по нескольким картинкам.

Баллы	Картинки	Ответ
1		«Собака — друг человека»
2		«Язык до Киева доведет»
3	«Кот в мешке» (задания см. далее)	
4		«Правда глаза колет»
5		«Шило в мешке не утаишь»



КАТЕГОРИЯ «НАЙДИ ОБЩЕЕ»

На экранах появится несколько картинок. Командам необходимо понять, что их объединяет. Баллы получает команда, давшая правильный ответ.

Баллы	Картинки	Ответ
1		ЦВЕТОК
2		ЗОЛОТО
3		ГЕРОЙ



Баллы	Картинки	Ответ
4		ФРУКТЫ
5		ПТИЦЫ

КАТЕГОРИЯ «УМ ЗА РАЗУМ»

1 балл. Что можно приготовить, но нельзя съесть? (*Домашнее задание.*)

2 балла. Что принадлежит вам, однако другие им пользуются чаще, чем вы? (*Имя.*)

3 балла. Из какой посуды нельзя ничего съесть? (*Из пустой.*)

4 балла. Что можно увидеть с закрытыми глазами? (*Сон.*)

5 баллов. На черном снегу лежали морковь и шарф. Их никто не бросал специально и не забывал. Как они там оказались и почему снег черный? (*Снеговику пуговицы сделали из угля. Он растаял, уголь размыло, он вьелся в снег, и снег стал черным.*)

ЗАДАНИЯ «КОТ В МЕШКЕ»

1. Рассказать стихотворение о природе на любую тематику.

2. Спеть любую известную вам песню с помощью слов «хрю-хрю», сохраняя мотив песни. Другие команды отгадывают.

3. Сказать дружно команде скороговорку: «У четырех черепашек четыре черепашонка».

4. С помощью мимики и жестов (без слов) команде изобразить сказку «...».

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

После всех этапов жюри подсчитывает количество баллов и называет победителя. Команда-победитель награждается кубком. Остальные участники получают грамоты.

Ведущий. Уважаемые участники! Спасибо всем. Мы были рады встрече. Участники все были хороши. Здесь проигравших нет. Еще не вечер. Свершенья новые. Нас ждут всех впереди.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. *Афанасьев С.П.* Веселые конкурсы для больших и маленьких. М.: АСТ-Пресс, 2009. 288 с.
2. *Дубровская Е.Н.* Дидактические игры, турниры, конкурсы, праздники (5–11 кл.). М.: ПО России, 2007. 80 с.
3. *Лифшиц О.А.* Праздник Нептуна: Праздники, конкурсы, игры / О.А. Лифшиц, Н.А. Шаульская. М.: ТЦ «Сфера», 2004. 224 с.
4. *Неборская Т.А.* Пословица не даром молвится: игры, конкурсы, загадки, кроссворды, головоломки, шифровки, ребусы на уроках и праздниках в начальной школе. Минск: Новое знание, 2010. 111 с.
5. *Федина Н.В.* Успех. Игры, викторины и конкурсы: Пособие для педагогов / Н.В. Федина, О.Е. Веннецкая. М.: Просвещение, 2013. 127 с.