**Интерактивная игра «Поле чудес»**

***1. ОРГАНИЗАЦИОННЫЙ БЛОК***

*(Сообщение темы занятия, его цели, задач и планируемых результатов)*

**Тема занятия:** Интерактивная игра «Поле чудес» в рамках внеурочной деятельности «Чтение с увлечением».

**Цель занятия:** развитие памяти, мыслительной способности, находчивости, смекалки; привитие интереса к чтению; расширение читательского кругозора.

|  |  |
| --- | --- |
| **Задачи** | **Планируемые результаты** |
| Совершенствовать умения решать логические задачи и задания | Отгадывать произведения по описанию, отгадывать загадки |
| Расширять и активировать словарный запас через игру; развивать произвольность внимания через интеллектуальные задания; развивать инициативное сотрудничество через умения работать с учителем и сверстниками | Выделять существенную информацию и быстро отвечать на вопросы |
| Воспитывать у обучающихся интерес к интеллектуальным играм, творческим заданиям, проявляют личностные качества: чувство товарищества, ответственности, взаимопомощи | Раскрывать свой интеллектуальный потенциал |

***2. МОТИВАЦИОННЫЙ БЛОК***

*(Смотивировать детей на предстоящую деятельность)*

Чтобы узнать названия этой передачи, вам нужно внимательно рассмотреть изображения и узнать, что их объединяет. Ребята, какая телепередача объединяет?

Верно, наша игра называется «Поле чудес».

Ребята, поднимите руку, кто знаком с этой передачей. Сегодня вы тройками будете отвечать, у вас есть возможность стать победителем в этой игре и получить главный приз игры «Поле чудес». Готовы поучаствовать в данной игре?

***3. ИНФОРМАЦИОННЫЙ БЛОК***

*(Алгоритм проведения игры «Поле чудес»)*

Ребята, напоминаю вам правила игры

Игра проходит в 4 тура. В каждом туре играют три участника. По итогам 4 туров определяются финалисты, которые в дальнейшем участвуют в финале игры.

Я зачитываю вопрос конкретного тура, на экране вы видите этот вопрос и табло с зашифрованным словом. Задача каждого игрока- разгадать слово быстрее, чем это сделают его соперники, и заработать как можно больше очков. Все игроки по очереди крутят барабан. Каждому участнику в ходе игры может выпасть сектор с

числом очков, которые он заработает, при условии, что отгадает букву или целое слово, или же может выпасть специальный сектор.

Условные знаки секторов:

Сектор с **ЦИФРОЙ**- это количество очков, которые получает игрок за правильно угаданную букву или целое слово.

Сектор **Х 2**- набранные игроком очки удваиваются, если верно названа буква.

Сектор **ПЛЮС**- игроки могут открыть любую букву (если эта буква встречается несколько раз, то открываются все).

Сектор **ШАНС**- игрок может попросить помощь зала.

Сектор **СТРЕЛКА**- ход переходит к следующему игроку.

Сектор **БАНКРОТ-** очки, набранные игроками, сгорают, а ход переходит к следующему игроку.

Сектор **ПРИЗ**- игроки могут забрать приз и выйти из игры или продолжить игру.

 Сегодня вы блеснете знаниями, смекалкой и быстротой мышления.

***4. ПРАКТИЧЕСКИЙ БЛОК***

*(Игра «Поле чудес»)*

Итак, мы начинаем нашу игру. Давайте поприветствуем первую тройку игроков! \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

**1 ТУР:** Вот задание для первой тройки игроков:

**Птица-кашевар из пестушки.**

Пестушка- это потешка, песенка-приговорка, которая сопровождается игрой с пальцами, руками и ногами ребёнка. Например: когда мы умываем ребёнка, мы говорим:

Водичка, водичка,

Умой моё личико,

Чтобы глазки блестели,

Чтобы щечки краснели,

Чтоб смеялся роток,

Чтоб кусался зубок.

**(СОРОКА)**

Итак, первый финалист: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

**2 ТУР:** Вопрос второй тройке игроков:

**Металл, из которого был сделан стойкий солдатик из сказки Андерсена.**

**(ОЛОВО)**

Приветствуем второго финалиста нашей игры: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

**3 ТУР:** Задание третьей тройке игроков:

**Людской порок, приписываемый ослам.**

**(УПРЯМСТВО)**

Приветствуем третьего финалиста: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

**4 ТУР:** Вопрос четвёртой тройке игроков:

**Из него можно сварить кашу. (ТОПОР)**

Перед нами четвёртый финалист: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

**ФИНАЛ:** Итак, задание для финалистов нашей игры:

**Один из писателей в своё время организовал школу для бедных детей.**

**(ТОЛСТОЙ)**

Перед нами финалист игры «Поле чудес»: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Наш финалист набрал \_\_\_\_ баллов, \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ выбирай подарки на эту сумму. По правилам игры я должна предложить тебе СУПЕР ИГРУ!

**СУПЕР ИГРА:** Задание на супер игру:

**Крокодильчик** **из сказки К.Чуковского «Мойдодыр».**

**(КОКОША)**

Я тебе разрешаю назвать любые 3 буквы.

***5. ОЦЕНОЧНЫЙ БЛОК***

*(Награждение участников игры «Поле чудес»).*

***6. РЕФЛЕКСИВНЫЙ БЛОК***

*(Рефлексия через инструмент «Измеритель эмоций»)*