

Інтелектуальний змаг для гуртка

Мета: сприяти розвитку пізнавальних інтересів, уваги, пам'яті, швидкості реакції, ерудиції, логічного мислення, вміння працювати в команді, вихованню дисциплінованості, відповідальності, толерантності, ввічливості.

Результат: юнацтво взяло участь у одному з 3-ох пластових заходах.

Наочний матеріал: плакат – ігрове поле, сигнальні картки.

Умови змагу: Є 10 різних категорій, в кожній з яких є по 5 питань. Кожна категорія має свій відповідний колір. За правильну відповідь на питання з кожної категорії команда отримує від 10 до 50 балів, відповідно до номеру питання в цій категорії (1 питання – 10 балів, 2 питання – 20 балів і т.д.). Карточки з кількістю балів ведучий віддає команді, яка дала правильну відповідь. В кінці гри всі отримані бали додаються. За побажанням виховника – можна підготувати призи для команди переможців. Нижче подані усі категорії та запитання до них, правильні відповіді подані в дужках.

Правила проведення змагу:

1. Кожна команда грає за своїм ігровим столиком.
2. Команда, що правильно відповіла на питання обирає тему.
3. Сигнальну картку капітан команди має право підняти після слова ведучого «час».
4. Кожна команда має право відповідати тільки один раз.
5. Питання ведучим зачитується один раз.
6. Час для обдумування варіанту відповіді – до 1 хвилини.
7. Якщо прозвучала підказка, бали не зараховуються, а запитання знімається.
8. За кожну правильну відповідь нараховується бали відповідно до системи оцінювання..

9. Якщо правильної відповіді на запитання не прозвучало, то воно переноситься на наступну гру (або правильну відповідь озвучує ведучий).
10. Переможцем визнається команда, яка за результатами гри матиме більшу кількість балів.

Категорії:

1. Ребуси
2. Флора і фауна
3. Культури світу
4. Логічні загадки
5. Україна
6. Пласт
7. Дорослі питання