**Интеллектуальная игра «Крестики-нолики»**

**Класс:** 1

**Цель**: создать условия для развития познавательных способностей учащихся. **Задачи:**

- расширение кругозора учащихся;

- развитие логического мышления, внимания, памяти; интереса к школьным предметам; творческих способностей учащихся;

- воспитание дружбы, взаимовыручки, чувства коллективизма, делового сотрудничества.

**Оборудование:** компьютер, проектор, мультимедийная презентация, карточки с заданиями для команд, призы.

**Правила игры:**

В игре участвуют 2 команды: «Крестики» и «Нолики». В каждой команде выбирается капитан, который отвечает за организацию работы своей команды. Представляется жюри.

Игровое поле состоит из 9 секторов. После жеребьёвки команда выбирает любой сектор. В выбранном секторе ставится знак той команды, которая правильнее и быстрее выполнит задание. Если обе команды выполнят задание правильно и одновременно, то победа присуждается команде, выбравшей данный сектор. Следующий сектор выбирает проигравшая в конкурсе команда.

В ходе игры учитель предлагает командам сделать «Музыкальную паузу», нажав на скрипичный ключ.

В игре побеждает та команда, которая сможет выстроить 3 своих знака в ряд по горизонтали, по вертикали или по диагонали.

В конце игры подводятся итоги. Команды награждаются призами.

**Фотоглаз**

На экране 10 предметов. Команды в течение 30 секунд смотрят и стараются запомнить их. После чего предметы закрываются шторкой.

Каждая команда по памяти записывает на бумаге предметы, которые были на экране. Проверка осуществляется по следующему слайду.

**Я + ТЫ = МЫ**

По сигналу учителя команды должны быстро построиться по росту.

**Пословицы**

Каждая команда дополняет по 3 пословицы. На обдумывание даётся 30 секунд. Проверка ответов осуществляется на слайде.

1) Семеро… (одного не ждут).

2) Жизнь дана… (на добрые дела).

3) Поспешишь -… (людей насмешишь).

1) Кончил дело -… (гуляй смело).

2) Семь раз отмерь -… (один раз отрежь).

3) Нет друга – ищи, … (а нашёл – береги).

**Чёрный ящик**

Командам предстоит отгадать, что находится в чёрном ящике. Каждая команда по очереди задаёт по 3 вопроса, на которые учитель отвечает «да» или «нет». Если после заданных вопросов ни одна команда не даст правильного ответа, то даётся подсказка: «Она продлевает жизнь тетрадкам». Проверка ответа осуществляется на слайде.

**Шифровка**

Каждая команда получает карточку, в которой буквы зашифрованы цифрами. Нужно собрать 3 слова и прочитать пословицу. Проверка ответа осуществляется на слайде.

**Ребусы**

Команды получают карточки с 3 ребусами, отгадывают их. Проверка осуществляется на слайде.

**Ля-ля-фа**

Команды по очереди должны проквакать песню «В лесу родилась ёлочка».

**Задачи-шутки**

Команды по очереди решают задачи. На обдумывание даётся 30 секунд. Проверка ответов осуществляется на слайде.

1) Настя – дочь Тани, а Лена – дочь Насти. Кем приходится Лена Тане? (Лена приходится Тане внучкой.)

2) Дима – сын Миши, а Миша – сын Вани. Кем приходится Ваня Диме? (Ваня приходится Диме дедушкой.)

1) На дереве сидело 4 вороны, 2 сороки, 3 воробья и 2 белки. 2 воробья вспорхнули и улетели. Сколько птиц осталось на дереве? (7)

2) Росли 4 берёзы. На каждой берёзе было по 4 большие ветки. На каждой большой ветке по 3 маленьких. На каждой маленькой ветке по 4 шишки. Сколько всего шишек?  (На берёзе шишки не растут.)

**Мульти-пульти**

Каждая команда отвечает на 5 вопросов. На обдумывание даётся 30 секунд. Проверка ответов осуществляется на слайде.

1) Как любил есть бутерброды Кот Матроскин? (вниз колбасой)

2) Где жил Чебурашка? (в телефонной будке)

3) Что подарил Винни-Пух ослику на день рождения? (горшок без мёда)

4) Музыкальный инструмент, на котором играл папа Карло. (шарманка)

5) Что делили котёнок Гав и щенок? (сосиску)

1) В каком городе жил Незнайка? (в Цветочном)

2) Кем работал дядя Стёпа? (милиционером)

3) У кого жизнь находилась в яйце? (у Кощея)

4) Назовите имя друга Чебурашки. (Крокодил Гена)

5) Что увидел крошка Енот в пруду? (своё отражение)