**Конкурсный материал:** «Где логика» по теме «Игры «Дети Азии»»

**Авторы:**

Эргардт Светлана Николаевна, Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования «Детско-юношеская спортивная школа»;

Титенкова Ирина Владимировна, Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение «Шарапская общеобразовательная средняя школа.

**Актуальность проекта:** Вопрос об играх «Дети Азии» – одна из главных тем Кузбасса в феврале этого года. Большая часть молодёжи старается быть активными в разных видах деятельности. Данный проект актуален тем, что вопросы, входящие в игру, содержат систематизированный материал по нескольким темам, что позволяет не только закрепить, но и расширить знания о Международных спортивных играх «Дети Азии»

**Цели проекта**: Формирование у обучающихся знаний о Международных спортивных играх «Дети Азии»

**Задачи проекта:**

- формирование у обучающихся целостного представления о Международных спортивных играх «Дети Азии»;

- пропаганда здорового образа жизни.

**Номинация:** мультимедийная дидактическая игра.

|  |  |
| --- | --- |
| **Название игры** | «Где логика» |
| **Возраст участников** | 8-14 лет |
| **Краткая аннотация игры** | Игра «Дети Азии» является аналогом игры на телеканале ТНТ «Где логика?» но адаптирована в соответствии с поставленной целью проекта и возрастным особенностям учащихся. Игра состоит из 5 раундов, в ходе которых определяется команда победителей.  1 Раунд. «Найди общее».  На экранах появляются три картинки. Командам нужно будет понять, что их объединяет. Игроки могут дать любую версию, но логичную. Балл получает команда, давшая больше правильных ответов в этом раунде.  2 Раунд. «Виды спорта». На экране появляются две картинки. Команда должна понять идеи двух картинок и дать ассоциативный результат их сложения. Балл получает команда, давшая больше правильных ответов в этом раунде.  3 Раунд. «Чего-то не хватает».  На экране изображаются картинки, в которых не хватает элемента. Балл получает команда, давшая больше правильных ответов в этом раунде.  4 Раунд. «Формула всего». На экране появляются картинки со знаком сложения между ними. Команда должна понять идеи двух картинок и дать ассоциативный результат их сложения. Балл получает команда, давшая больше правильных  4 Раунд. «Классика жанра».  На экране изображаются картинки, в которых зашифрована известная фраза, характерная для игр «Дети Азии» Балл получает команда, давшая больше правильных ответов в этом раунде.  Подведение итогов игры. Побеждает та команда, которая набрала больше всего баллов. |
| **Игровая задача** | Командам, сформированным из учащихсянеобходимо ответить на все вопросы игры, при этом набрать максимальное количество баллов. |
| **Планируемые результаты** | * Расширение кругозора учащихся, активизация мыслительных процессов, * вовлечение учащихся в игровой процесс, * формирование умения работать и сотрудничать в команде, реализация учащимися собственных потенциальных возможностей во время игры, * популяризация международных игр «Дети Азии» |
| **Инструкция для воспроизведения игры** | Заранее распределяют между собой обязанности. Определяется ведущий игры, ответственный за выдачу жетонов, за подсчет жетонов, ответственный за техническое обеспечение и наблюдатель за ходом игры и поведением играющих.  Игра проходит в классе или кабинете по заранее согласованному между организаторами и участниками сценарию. Организаторы и участники оговаривают время начала и завершения игры, а также ее продолжительность.  Перед игрой формируются команды игроков. Также обсуждаются основные правила поведения |
| **Количество участников** | от 8 до 30 человек |
| **Правила игры** | В игре принимают участие две и более команды из 4-15 человек, которые играют друг против друга. Ведущий задает вопросы. На обдумывание ответа дается время. Победитель каждого раунда получает баллы. Та команда, которая набирает наибольшее количество баллов, становится победителем. Первой отвечает та команда, которая уже определилась с ответом. |
| **Игровые атрибуты** | Жетоны, грамоты |
| **Необходимое оборудование и программное обеспечение** | Компьютер или ноутбук, мультимедийный проектор, экран, принтер, программа для составления мультимедийных презентаций и слайд шоу Microsoft PowerPoint, звуковое оборудование, фото/ видео оборудование. |