

Конкурсно - познавательная программа
«ДЕЛО В ШЛЯПЕ»

Автор: педагог-психолог
ГКО СУВУ г.Октябрьска
Манаева Т.В.

Место проведения: Кабинет психологической разгрузки

Участники:

- воспитанники (учащиеся 6 - 10 классов) – 12 человек (3 группы по 4 человека);

Цель: Развитие познавательных процессов, расширение кругозора и общей осведомленности.

Задачи:

- развитие произвольного внимания, воображения, мышления;
- формирование навыка сотрудничества, развитие коммуникативной культуры;
- сохранение исторического и культурного наследия России;
- развитие творческого потенциала обучающихся.

1. **Разминка.** Сейчас по очереди каждая команда будет давать название какого-либо головного убора. Это могут быть самые разные головные уборы. Как вы понимаете, повторяться нельзя. Выкрикивать раньше времени тоже. Можно на том или ином круге пропустить ход, потерять шанс, но на следующем круге можно вновь заработать очко. И так до тех пор, пока не закончатся все известные вам головные уборы.

(«Разминка»)

2. **«Загадки».** Как вы догадываетесь, загадки и вопросы тоже будут связаны с головными уборами. Первым дает ответ тот, кто первым нажмет на звонок. Правильный ответ – 1 балл. Ответ дает капитан команды. Если ответ неверен, право отвечать будут иметь другие команды. Но только после звонка.

- -Какие «геометрические» шляпы предпочитают математики?
(Цилиндр и треуголку.)
- В каком «головном уборе» помещается более 2,5 миллионов человек? *(В государстве Панама.)*
- -Что есть у моря, у реки, у лужи, у ямы и у шляпы? *(Дно.)*
- Кого бьют по шляпке? *(Гвоздь.)*
- -Какую шапку нельзя нарисовать *(Сказочную шапку-невидимку.)*
- - Из чего папа Карло сделал полосатый колпачок для Буратино? *(Из носка.)*
- Головной убор «Рассеянного с улицы Бассейной» – это ... Что? *(Сковорода.)*
- Что служило головным убором Железному Дровосеку из сказки «Волшебник Изумрудного города»? *(Воронка)*
- - На флаге какого государства изображён головной убор главы церкви – тиара ?
(Ватикан.)
- -У какого головного убора есть разновидность с народным названием «аэродром»? *(У фуражки, кепки.)*
- Не только навес над входом в здание, но и необходимая деталь кепки. Что это?
(Козырёк.)
- Не только участки земли с посевами, но и деталь шляпы. Что это? *(Поля.)*

- Шапку какого правителя Киевской Руси считают символом государственной власти?
(*Владимира Мономаха.*)

- Кто-то, где-то и когда-то
Все моря избородил,
С корабля сошёл по трапу
И в свою большую шляпу
Лилипутов посадил. (*Гулливер.*)

Под сосною у тропинки
Кто стоит среди травы?
Ножка есть, но нет ботинка,
Шляпка есть – нет головы.
(*Гриб.*)

3. **«Главная игра»** Внимания – правила! В каждом круге игры по одному человеку от команды подходят к этой шляпе и по сигналу, который звучит так (*звучит гудок*) нужно быстро по одной записке доставать из шляпы, читать слово, естественно не вслух, и объяснить это слово своей команде. Нельзя прибегать к жестам, нельзя показывать на предмет, нельзя использовать однокоренные слова. В случае нарушения этого правила слово не зачитывается. Если вы выбрали слово, значения которого вы не знаете или не можете его объяснить, откладывайте слово и берите следующее. Но откладывать более двух раз нельзя. Если слово отгадано - бросайте записку (но не в шляпу) и берите следующее. Каждому игроку для объяснения слов будет дано 60 секунд. По истечению одной минуты вы вновь услышите звуковой сигнал. Число правильно отгаданных слов соответствует числу набранных вами баллов. Закончив первый круг, столь же быстро начинаем второй круг, но на втором круге выходит другой участник команды.

(*«Главная игра»*)

4. **«Отгадай, чья шляпа».**

Увидев на экране головной убор нужно посоветоваться с членами своей команды и дать ответ, кому он принадлежит. Это может быть герой мультфильма или кинофильма, литературный герой, известный политический деятель или артист. Ответ дает капитан команды. Первым отвечает тот, кто нажал на звонок. И в случае, если команда не отвечает или дает неправильный ответ – ведущий предоставляет право ответа команде-сопернице. Ответ она может дать также после звонка.

(*«Отгадай, чья шляпа»*)

5. **«Шляпное караоке»** В этом конкурсе вы будете слушать минусовку песен в которых есть слова – головные уборы. Ваша задача узнать песню и спеть строчку из этой песни, содержащую название головного убора. Первый отвечает тот, кто нажал на звонок.

(*«Шляпное караоке»*)

6. **«Кот в мешке».** В мешке очень много разных головных уборов. Каждый игрок будет по очереди подходить к мешку, надевать повязку для глаз, и вслепую доставать по одному головному убору из мешка. Задача игрока – ощупывая шляпу определить, что это за головной убор и назвать его правильно. (*«Шляпное караоке»*)

Конкурсные задания закончились. У членов жюри есть время посчитать все заработанные Вами баллы.

А мы пока посмотрим небольшую познавательную презентацию о головных уборах на Руси. Внимание на экран. *(презентация)*

Пора огласить результаты конкурсной программы. *(итоги)*