

## Классный час на тему: «Интеллектуально-творческая игра «Крестики-нолики»

### I. Цели и задачи:

1. Предупреждение детского дорожно-транспортного травматизма.
2. Организация досуговой деятельности детей.
3. Развитие творческих способностей детей.

### II. Время проведения: 60 минут.

### III. Место проведения: детский оздоровительный лагерь.

### IV. Участники: школьники 10–13 лет.

### V. Оборудование:

- Игровое поле размером 1 × 1 м, состоящее из 9 клеток.
- Два одинаковых дорожных знака, разрезанных на 9 частей.
- Черный ящик.
- Бумага.
- Карандаш.
- Два рулона туалетной бумаги.
- Два набора карточек с изображением деталей машины.
- Наборы табличек с изображением «+» и «0» (для жюри).
- Карточки с заданиями.
- Набор карточек зеленого цвета.
- Разбивка (разрезные картинки).

### VI. Условия проведения:

Игра может проводиться как внутри одного отряда, так и параллельно. С помощью тематической разбивки (по группам нарисованных дорожных знаков, по разрезным картинкам) играющие делятся на 2 команды («Крестики» и «Нолики») по 9 человек, выбирается жюри – 6 человек, остальные – болельщики. Перед началом игры вывешивается игровое поле с названием конкурсов. В каждом конкурсе принимают участие обе команды. Жюри оценивает игру и объявляет результат в конце каждого конкурса путем поднятия табличек с изображением крестика и нолика. Та команда, которая побеждает в данном конкурсе, ставит на игровом поле свой знак (крестик или нолик). Следующий конкурс всегда выбирает проигравшая команда. Игра может длиться до тех пор, пока не будет зачеркнут один ряд со знаками одной команды, или проводиться до победного конца, то есть до заполнения всех клеток. Победит та команда, чей знак чаще повторяется на игровом поле.

## **VII.Ход игры.**

### **К о н к у р с № 1. Разрезной знак.**

Каждой команде предлагается конверт, в котором находится разрезанный дорожный знак. Команды должны составить дорожный знак и назвать его.

Побеждает та команда, которая собирает знак быстрее.

### **К о н к у р с № 2.Буриме.**

Участникам предлагаются карточки с рифмованными словами. Каждая команда должна составить стихотворение, используя данные слова.

Слова для первой команды – *каток, свисток, мостовой, полевой.*

Слова для второй команды – *мотор, светофор.*

Можно придумать и другие рифмы.

### **К о н к у р с № 3. Черный ящик.**

Ведущий вносит черный ящик, в котором лежит приз, связанный с Правилами дорожного движения. Каждая команда по очереди задает ведущему вопросы о содержимом ящика. Ведущий может отвечать только «да» или «нет». Побеждает команда, которой удастся забрать приз.

### **К о н к у р с № 4. Автомобиль будущего.**

Каждая команда должна за 5 минут придумать автомобиль и построить его из своих участников. Побеждает та команда, чей автомобиль произвел большее впечатление на зрителей и жюри.

### **К о н к у р с № 5 Логическая цепочка.**

Каждой команде ведущий задает по одному тематическому вопросу. Начиная с первого, игроки отвечают, и ведущий строит свой вопрос, исходя из ответа предыдущего игрока. Например:

**Ведущий.** Почему дети нарушают ПДД?

**1-й игрок.** Потому, что не знают их.

**Ведущий.** Почему дети не знают ПДД?

**2-й игрок.** Потому что не учат в школе.

**Ведущий.** Почему не учат в школе? И так далее.

После ответа последнего игрока команды ведущий вновь задает первоначальный вопрос и зачитывает ответ последнего участника. Побеждает команда, чей ответ был более интересен и содержателен.

**В о п р о с для 1-й команды.** Почему дети нарушают ПДД?

**В о п р о с для 2-й команды.** Почему взрослые нарушают ПДД?

### **К о н к у р с № 6. Сыскное агентство.**

Участникам одной команды предлагается в помещении, где идет игра, найти все предметы, начинающиеся на букву «П», а участникам другой команды – на букву «Т». Побеждает та команда, в списке которой больше слов.

### **К о н к у р с № 7. Скорая помощь.**

Ведущий приглашает по одному представителю из каждой команды. Каждому из них выдается по рулону туалетной бумаги. Участники должны обмотать бумагой представителя противоположной команды: кто быстрее. Учитывается количество использованной бумаги. Если в процессе выполнения задания бумага порвалась, участник прекращает соревнование.

### **К о н к у р с № 8. Эрудит.**

Ведущий задает вопросы обеим командам одновременно. Команда, давшая правильный ответ быстрее, получает зеленую карточку. Очки присваиваются по количеству заработанных карточек.

В о п р о с ы:

1. Браслеты, но не украшения для рук. (*Наручники.*)
2. То с чего начинается детектив. (*Преступление.*)
3. Ручной портрет преступника. (*Отпечатки.*)
4. Нечто бессмертное. (*Мафия.*)
5. Самый «элементарный» сыщик в мире. (*Шерлок Холмс.*)
6. Участковый с Дикого Запада. (*Шериф.*)
7. Полицейский по-египетски. (*Фараон.*)
8. Как называет ГИБДДэшника Анжелика Варум. (*Человек-свисток.*)
9. Тет-а-тет по-полицейски. (*Допрос.*)

К о н к у р с № 9. *Автотехник.*

Ведущий вызывает по одному представителю от каждой команды. Перед каждым раскладываются карточки с изображением деталей машины в определенном порядке. Игрокам дается 10 секунд на то, чтобы посмотреть и запомнить порядок расположения карточек. После этого ведущий перемешивает карточки, и участники должны на время сложить карточки в первоначальном порядке.

### **VIII. Награждение.**

Команда, победившая в конкурсе, награждается дипломом. Участники обеих команд получают призы.

#### **СХЕМА ИГРОВОГО ПОЛЯ**

1. Разрезной знак	2. Буриме	3. Черный ящик
4. Автомобиль будущего	5. Логическая цепочка	6. Сыскное агентство
7. Скорая помощь	8. Эрудит	9. Автотехник