

БӨЛІМ: ЖАЛПЫ РУБРИКА

Методическая разработка урока-игры по литературе "Крестики-нолики" по произведению В.Ю. Драгунского "Девочка на шаре"

ЖАРИЯЛАНДЫ
16.11.2017СІЛТЕМЕ
<https://bilimger.kz/20542/>

АННОТАЦИЯ / АҢДАТПА

Кидралиева Надежда Ивановна

Основная идея — это игра в игре. Она представляет собой подлинную игру в «Крестики-нолики». Развивает интерес к творческому поиску оригинальных решений, быстроту реакции и сообразительность. В игре важна как сама конкурсная система с четким, понятным заданием, так и все возрастающий интерес к игре, азарт борьбы, которая побуждает детей думать, действовать, применять свои знания на практике. Конкурсные задания должны носить творческий, поисковый характер, рассчитанный на быстроту реакции и мышления, ориентации и раскованности ребенка, а также работать на сплоченность команды. Основная идея конкурсов: от способности каждого зависит успех всей команды.

Подготовка к игре.

1. Рисуется поле. Клетки игрового поля нумеруются и заполняются названиями 9 любых конкурсов. Число 9 служит неким символом игры.
2. Формируются 2 команды по 9 человек.
3. Определяется состав жюри.
4. Ведущий, способный динамично вести и умело создавать эмоциональный настрой, готовит помощников, реквизит.

Правила или условия игры.

Команда, выигравшая в конкурсе, ставит свой знак на игровом поле, перечеркивая клетку с названием выигранного конкурса. Команда, проигравшая в конкурсе, имеет

право выбора новой клетки на игровом поле, определяя тем самым игру в следующем конкурсе. Победителем игры считается та команда, которой удастся во время игры выстроить в ряд (по горизонтали; вертикали; диагонали) подряд три свои знака. Если командам не удастся выполнить это условие, то выполняются задания всех 9 конкурсов, «Х» и «О» заполняют все клетки игрового поля и побеждает та команда, у которой больше всех знаков на площадке. Если все же какая-нибудь команда поставит подряд три свои знака, то игра немедленно прекращается и остальные конкурсы не разыгрываются.

Ход игры

Приложение. Поле для игры.

1. По жребию определяется знак команды. Одни участники игры становятся «ноликами», другие — «крестиками». Ведущий игры вручает командам отличительные знаки (например, ленточки на голову, где нарисованы «Х» и «О»).
2. Представляются члены жюри. Каждому из них дается краткая (желательно юмористическая) характеристика, чтобы поднять авторитет судейской коллегии. Члены жюри могут не только судить конкурсы, но также и проводить их.
3. Каждому члену жюри вручаются две карточки: на одной знак «Х», на другой «О». Это будут конкурсные оценки.
4. Ведущий знакомит с условиями судейства конкурсов:

— по итогам каждого конкурса, все члены жюри поднимают карточки со знаком той команды, которой отдают победу в конкурсе;

— подсчитываются знаки. А так, как жюри состоит из 9 человек (нечетное количество), в общем случае одна из команд наберет большее количество своих знаков.

5. Ведущий знакомит с правилами (или условиями) игры.
6. Разыгрывается право выбора клетки на игровом поле, команды показывают свое творческое представление (или «визитную карточку»). Жюри оценивает выступление команд. Команда, набравшая большее количество своих знаков, выбирает клетку игрового поля, первого конкурсного задания.
7. Идет конкурсная программа по игровому полю по правилам (или условиям) игры. После каждого конкурса идут маленькие перемены (например, концертные номера, выступления членов жюри, интервью с залом, музыкальные заставки, реклама спонсоров команды и т.д.).
8. В конце игры определяется команда победительница. Вручаются награды.

Портрет.

Нарисовать портрет, состоящий из нескольких частей (по количеству участников) Дениски и Танечки. У каждого участника – своя часть портрета, которую он должен изобразить. После чего складывается общий портрет.

Рассказ

Рассказать связный рассказ на заданную тему, т.е. первый ученик рассказывает, начиная с какой-либо заданной фразы 20 секунд, после чего продолжает следующий и т.д. до последнего участника.

— И вдруг на арену выбежала маленькая девочка...

— А после антракта выступали львы...

3. Отгадай слово.

Учитель говорит значение слова, которое дети должны отгадать.

Слово, написанное на карточке, вывешивается на доску.

1. Цирковой гимнаст – **акробат.**
2. Большая круглая площадка посередине цирка, где даётся представление
— **арена.**
3. Краткий перерыв между действиями спектакля, циркового представления
– **антракт.**
4. День недели, в который Дениска с папой пошли в цирк – **воскресенье.**
5. Помещение в общественном здании для хранения верхней одежды посетителей – **гардероб.**
6. Цирковой артист, занимающийся подкидыванием и ловлей различных предметов – **жонглёр.**
7. Цирковой артист – комик – **клоун.**
8. Вид искусства, объединяющий выступления акробатов, эквилибристов, дрессировщиков, фокусников – **цирк.**

Блиц-турнир.

Учитель задаёт вопросы по очереди одной команде, затем другой. Дети должны отвечать быстро, на обдумывание вопросов времени не даётся.

1. Год рождения Драгунского – 1913.
2. Сколько историй в “Денискиных рассказах”? – 45
3. Как называется рассказ, который вы читали дома? – “Девочка на шаре”.

4. Как звали эту девочку? – Танечка Воронцова
5. С каким животным выступал клоун? – с петухом
6. Кто выступал после перерыва? – львы
7. Как в программе названа девочка (вид искусства)? — эквилибристка
8. С кем Денис второй раз пошёл в цирк? – с папой
9. Куда папа звал Дениса после цирка? – В кафе
10. Имя, отчество Драгунского? – Виктор Юзефович
11. Как называется книга, где главный герой – Дениска? – “Денискины рассказы”
12. Где происходит действие в рассказе “Девочка на шаре”? – в цирке
13. Кто выступал первым? – жонглёр
14. Какого цвета было платье у главной героини? – серебристого
15. Как называется перерыв в цирке? – антракт
16. Через какое время Дениска вновь попал в цирк? – через 2 недели
17. В какой город уехала девочка? – во Владивосток
18. Как её называл про себя Денис? – Дюймовочка

Чёрный ящик.

(шар и носик)

На сцену выносятся черный ящик, в котором лежат два пакета с чем-то (один для одной команды, другой — для другой команды). Нужно отгадать, что лежит в черном ящике. Условия конкурса: по очереди каждый член команды задает всего один вопрос ведущему, на который тот может отвечать только словами «Да» или «Нет». После заданных девяти вопросов, команда, посоветовавшись минуту, назовет, то что по их мнению лежит в этом черном ящике для их команд. (Например, вопросы: «это съедобно? Мы этим пользуемся? Каждый день? А этим кидаться можно? На всех членов команды хватит? и т.п.) Главное, если ребята не отгадают, проследить их логику вопросов и ориентацию в ответах. Оценивается также — не повторяются ли вопросы, как быстро ребята дополняют своими вопросами вопросы предыдущих членов команды.

Почемучки.

Постоянно приходится слышать вопросы, которые начинаются со слова «Почему?». Сейчас мы попробуем на некоторые вопросы ответить вместе. Каждому участнику игры будет задан вопрос, всего один, на который он должен правильно ответить. Слово «не знаю» употреблять нельзя. Первый вопрос первому члену команды задает ведущий, а последующие вопросы формируются из ответа предыдущего члена команды.

— Почему Денису понравилась девочка?

— Почему у папы было серьёзное и грустное лицо?

Музыкальная пауза.

Дети могут спеть любую песню, чтобы немного отдохнуть.

Найди лишнее.

Детям зачитываются или выдаются написанные ряды слов, из которых они должны найти лишнее и объяснить, почему именно это слово является лишним.

- Дениска, Валерка, Мишка, Виктор Юзефович.
- Драгунский, Барто, Паустовский, Крапивин.
- Клоун, жонглёр, танцор, акробат.
- Танечка, Дениска, Мишка, Валерка.
- Толстой, Драгунский, Достоевский, Пушкин.
- Барабанщик, трубач, дирижёр, скрипач.

Составь слово

Нужно составить 2 слова из имеющихся букв, написанных на карточках.

Т, а, н, е, ч, к, а,	Д, р, а, г, у, н, с, к, и, й.
Д, е, н, и, с, к, а,	Д, р, а, г, у, н, с, к, и, й.

Далее подводятся итоги, которые отражены на игровом поле. Чьих значков больше, та команда и победила.

ҚМ АА Куәлік нөмірі: **KZ45VPY00102718** — ҚР Мәдениет және Ақпарат министрлігі

© 2026 **Bilimger.kz** Ақпараттық-танымдық білім порталы. Барлық мазмұн авторлық құқықпен қорғалған.