

Стоянова Евгения Александровна

Государственное бюджетное профессиональное образовательное учреждение

Краснодарского края «Краснодарский монтажный техникум»

г. Краснодар

СЦЕНАРИЙ ВНЕКЛАССНОГО МЕРОПРИЯТИЯ
ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНАЯ ИГРА - «ALIAS» - "СКАЖИ ИНАЧЕ"

Цели:

- создание условий для развития самореализации обучающихся в интеллектуально - развивающей деятельности;
- содействие развитию интеллектуально - творческих способностей обучающихся;
- содействие развитию самостоятельной поисковой деятельности, развитию правильной речи, умению логически мыслить.
- выявление и поддержка интеллектуально одаренных обучающихся.

.Задачи:

- развитие логического и творческого мышления;
- развитие внимания, памяти, наблюдательности, мыслительных процессов (обобщение, анализ, синтез);
- развитие навыков использования понятий математической логики «истинно» и «ложно»;
- развитие навыков построения логической цепочки;
- развитие навыков определения предмета по его признакам;
- развитие навыков командной работы.



1. Отбор формы проведения интеллектуальной игры.

При отборе формы проведения интеллектуальной игры необходимо учесть условия образовательного учреждения:

- наличие свободных аудиторий,
- выбор удобного времени, которое устроит участников и организаторов, данная игра запланирована на каникулярные дни, в полуденное время.
- вместимость кабинетов, выбран кабинет, в котором есть возможность поставить столы рядом и сесть напротив друг друга в круг.
- материально - техническую базу учреждения, в данной игре дополнительного оборудования не требуется.
- количество педагогических работников, которых можно привлечь к проведению игры, в данной игре достаточно одного человека.

2. Организационный момент.

Добрый день всем, кто пришел сегодня к нам на игру «Скажи иначе»!

Сегодня мы с вами поиграем в очень интересную интеллектуальную игру «Alias»!

Впервые игра «Alias» появилась в мире в 1989 году. Именно в тот период финский производитель настольных игр Тактик решил запустить в свет новую игру — «словесную». Игра должна была быть с одной стороны максимально простой, чтобы ее правила можно было легко пояснить за пару минут, а с другой — достаточно сложной, чтобы играть в нее было интересно даже спустя месяца и года. На сегодняшний день настольная игра «Alias» переведена более чем на 15 языков и является одной из самых популярных игр во многих странах. Кроме того, она получила и несколько престижных наград, а так же пополнилась рядом дополнений, разнообразив изначальную версию.

Возможно, некоторые слова им будет сложновато пояснить, однако словарный запас точно обогатится. По правилам, одновременно могут играть от



четыре до двенадцати человек, однако, добавив разнообразные пуговички и крышечки в качестве фишек, вы можете увеличить количество игроков. Но в таком случае одна партия будет длиться около двух часов и больше, что может быть немного утомительным для ожидающих своей очереди команд.

Комплектация настольной игры «Alias»

- Игровое поле с вращающейся стрелкой,

- 6 цветных фигурок игроков,
- Песочные часы,
- 250 карточек со словами,
- 50 карточек с заданиями,



3. Цель игры:

Если вы хотите добиться желаемой победы в игре вам нужно пройти игровую доску фишками. Сделать это можно с помощью карт со словами, которые будет необходимо разгадать игрокам.

4. Правила настольной игры «Alias»

«Скажи иначе» — вот и вся суть игры, описанная еще в названии. Сначала игроки делятся на команды, далее, жеребьевкой, определяют последовательность хода и расставляются все фишки на старте. Игрок первой команды вслепую выбирает себе карточки со словами, противники называют число от 1 до 8 — именно слова под этим номером игроку и нужно будет объяснять своей команде «иначе». Одновременно переворачиваются песочные часы — за эту минутку игрок должен пояснить как можно больше слов.



Существуют несколько правил для самого процесса пояснения:

- нельзя использовать однокоренные слова с написанными на карточке;
- нельзя пояснять, используя иностранные языки;
- если игрок не может пояснить слово, он откладывает карточку и берет следующую, команда при этом теряет очко;
- необходимо очень внимательно следить за временем, если оно заканчивается на середине объяснения слова, у оппонентов появляется возможность своровать очко.

После окончания времени, команда подсчитывает свои очки: количество отгаданных слов минус количества не отгаданных, далее фишка команды передвигается на высчитанное число делений вперед, они пронумерованы от 1 до 8. Цифра, на которой оказалась фишка, определяет номер слова для следующей команды. Использованные карточки откладываются отдельно и в партии больше участия не принимают.

Есть ещё и фанты!

Когда фишка команды попадает на жёлтый кружок, значит, начинается раунд фантов. Игрок берёт не только карту со словами, но ещё и карту фантов (это те, на которых изображен радостный жёлтый человечек), на которой будет указано, какую подставу подкинул объясняющему этот раунд. Например, вам надо будет произнести слово задом наперёд, или издавать звуки животных по ходу объяснения, или прыгать на одной ноге— заданий множество! Будьте осторожны, несмотря на безумный смех и сведённые скулы, ваша команда должна успеть угадать слово ровно за выделенное время.

Как можно усложнить игру для компании умников

- Договориться объяснять слова на иностранном языке. Любом!
- Запретить объясняющим жестикулировать,



- Заменить песочные часы полуминутными,
- А если собрались музыканты, можно объяснения петь или складывать в стихи.

Чаще всего в «Alias» выигрывает та команда, которой больше везет. Ведь слова бывают как простые, так и достаточно сложные для объяснения.



Чем больше правильно отгаданных слов, тем быстрее команда будет продвигаться по игровому полю. Команда, которая подойдет к финишу первой, становится победителем!

