

Интеллектуальная игра «Алгоритм Цицерона»

Цель: Создание условий для развития самореализации учащихся в интеллектуально - развивающей деятельности;

Задачи:

- развитие логического и творческого мышления,
- развитие внимания, памяти, наблюдательности, мыслительных процессов (обобщение, анализ, синтез),
- развитие навыков командной работы.

Описание игры:

Эта игра в слова - самая простая, и она отлично подходит для роли «первой игры разминки» перед любой серьёзной творческой групповой работой.

Группа играющих садится в кружок (обязательное условие - это условие так называемого «круглого стола», то есть помещение играющей группы в круг, который обеспечивает равенство всех участников и тем самым - их психологический комфорт).

Сев удобно в кружок, группа получает задание: рассказать совершенно любую историю, опираясь на знаменитый «Алгоритм Цицерона», то есть на серию последовательных вопросов:

1. Кто?
2. Что?
3. Где?
4. Чем?
5. Зачем?
6. Как?
7. Когда?

Внимание!

Алгоритм Цицерона Вы можете использовать и для развития своих (и чужих) «писательских» способностей. (Собственно, именно для этого он и придуман!) Если Вы никогда в жизни не писали рассказы, сядьте и поработайте с Алгоритмом Цицерона - вот увидите, из-под Вашего пера неожиданно выйдет шедевр! Вести эту интеллектуальную игру нужно в несколько раундов. Через несколько раундов игры, после серии неудачных и незначительных реплик, игроки начнут «творить», вот тогда и начинается запись того, что говорят участники игры - такими «плодами» коллективного драйва нельзя пренебрегать!

Рефлексия: разбор, что было понятно, что непонятно и почему!

Интеллектуальная игра «Ассоциации»

Цель: Создание условий для развития самореализации учащихся в интеллектуально - развивающей деятельности;

Задачи:

- развитие логического и творческого мышления,
- развитие внимания, памяти, наблюдательности, мыслительных процессов (обобщение, анализ, синтез),
- развитие навыков командной работы.

Описание игры:

Данная интеллектуальная игра проводится с мячом, сидя на стульях. Вне игры находятся Ведущий и его Помощник - они оценивают правильность хода игры. Для выбора Помощника игроки тянут жребий. Помощник в этой игре нужен лишь для того, чтобы игра не была или не казалась чересчур авторитарной, не напоминала «школу», из-за того, что в ней «судит» один человек, зачастую - старший.

Сидя в круге, играющие по очереди посылают друг другу мячик, выкрикивая любое пришедшее им на ум слово. Тот, кому послали мяч, должен АВТОМАТИЧЕСКИ ответить пришедшей ему на ум ассоциацией и тут же послать мяч другому.

В этой игре НЕЛЬЗЯ:

- создавать паузы,
- разрывать цепочку ассоциаций.

При несоблюдении этого правила, игрок удаляется Ведущим и его Помощником из игры.

Игра продолжается до тех пор, пока в ней не останется один человек - Победитель.

В ходе выбывания игроков, выбывшие присоединяются к жюри и получают право вместе с жюри кричать «Зачёт!» или же «Не зачёт!».

Рефлексия: разбор, что было понятно, что непонятно и почему!

Интеллектуальная игра «Калейдоскоп Аббревиатур»

Цель: Создание условий для развития самореализации учащихся в интеллектуально - развивающей деятельности;

Задачи:

- развитие логического и творческого мышления,
- развитие внимания, памяти, наблюдательности, мыслительных процессов (обобщение, анализ, синтез),
- развитие навыков командной работы.

Описание игры:

Эта игра относительно лёгкая, однако требует от её участников «актёрского мастерства», а значит, раскованности каждого, сплочённости группы в целом - то есть, требует предварительной разминки.

Водящий выходит за дверь. Игроки, посоветовавшись, придумывают сообща слово.

Это слово должен будет отгадать Ведущий, когда вернётся. Буквы, из которых состоит это слово, распределяются между игроками.

Каждая буква должна соответствовать определённому типу поведения, черте характера, социальному типу. Лучше, если Вы будете играть во что-нибудь одно, например, только черты характера или только типы или профессии людей

З -зависть,

Ж - жадность,

О - озорство,

Э - эрудированность

И так далее...

Когда Ведущий возвращается в комнату, участники игры представляют ему пантомимы. Водящий должен угадать, что же ему пытаются показать, а из первых букв угаданных слов - сложить и разгадать задуманное в начале игры СЛОВО.

Рефлексия: разбор, что было понятно, что непонятно и почему!