## КРЕСТИКИ НОЛИКИ

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-ти любых конкурсов. Число 9 служит неким символом игры.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Картина | Жили-были | Видеоклип |
| Я+ТЫ=МЫ | Сломанный телевизор | Ля-ля-ля Жу-жу-жу |
| Черный ящик | Хочу домой | Почемучки |

2. Формируются 2 команды по 9 человек. Готовятся творческие представления команд (или "визитные карточки") на 2 минуты.  
3. Определяется состав жюри, в которое должно войти 9 человек.  
4. Ведущий, способный динамично вести и умело создавать эмоциональный настрой, готовит помощников, реквизит.  
5. Подготовить содержание 9 переменок между конкурсами. Они должны быть непродолжительными по времени (не более 3-х минут).  
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 удается 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.**

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 переменки (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.

**Советы организаторам игры**.

1. Играть в "крестики-нолики" могут дети любого возраста. Содержание конкурсов разрабатывается в зависимости от возраста играющих детей.  
2. В игре необходим эффект неожиданности. Желательно придумывать оригинальные названия конкурсам, чтобы ничто не подсказывало содержание заданий. Этим самым дается свободное право выбора клетки игрового поля и снимает выработанный у детей стереотип мышления. (Не надо поступать так: если конкурс как-то связан с рисованием, то и заголовок пишут "нарисуй рисунок" или "конкурс художников" и т.п.).  
3. Продумайте красочное оформление игрового поля. Оно создает настрой на игру. Поэтому его надо поместить в центре сцены, чтобы за ходом игры могли наблюдать все: и участники и болельщики.  
4. Удобство формы игры "Крестики-нолики" заключается еще и в том, что вместо конкурсных заданий, можно вставлять вопросы, задания на любую тему. Будь то сборы знакомства в лагере, повторение пройденного материала в школе и т.д. Но не забывайте, что задания должны носить творческий характер. Возможно применения этой формы на Дне школы. Тогда игровая площадка будет заполнена следующими конкурсами: Урок музыки, Урок физкультуры, Урок истории, Урок рисования и т.д. Задания конкурсов придумывают и дают преподаватели этих предметов. Но оценивают все равно члены жюри, среди которых должны быть и взрослые, и дети.

**Примерное содержание конкурсов.**

1. КАРТИНА. Участники команд должны изобразить картину, которую можно было бы повесить, например, в кабинете врача, директора, в столовой и т.д. Ребята изображают сюжет картины, а один из участников, являясь экскурсоводом, рассказывает, что же изображено на картине.  
   2. ЖИЛИ - БЫЛИ. Именно с этих слов начинаются русские сказки. Ведущий рассказывает сказку (желательно русскую) с разными героями. Команды обыгрывают ее. Ведущий периодически останавливает свой рассказ (в тем местах, где в сказки появляются новые герои), приглашает по актеру из разных команд и продолжает свой рассказ. Команды обыгрывают эту сказку параллельно друг с другом, чтобы не было повторений. Ведущий должен придумать роли для всех участников команд.  
   3. ВИДЕОКЛИП. Включается фонограмма очень популярной песни (желательно, чтобы включенная фонограмма была известна многим ребятам). И пока звучит песня, ребята готовят видеоклип.  
   4. Я+ТЫ=МЫ. Этот конкурс рассчитан на быстроту реакции, ориентации, сплоченности команды. Ведущий предлагает командам по хлопку в ладони быстро перестроиться:  
   а) по цвету волос (от светлых к темным),   
   б) по алфавиту первых букв имен,   
   в) по размерам обуви (от меньшего к больше- му),   
   г) по цвету глаз (от темных к светлым),  
   д) по цвету носок (по цвету радуги).   
   После выполнения командами каждого задания, ведущий должен проверить правильность построения каждой команды. Оценивается также, насколько быстро ребята выполняют задания.  
   5. СЛОМАННЫЙ ТЕЛЕВИЗОР. Участники одной из команд встают в одну шеренгу в затылок друг другу. Крайнему из участников на ушко называется какой-то распространенный в быту прибор (возможен вариант: название прибора пишется на листочке, который потом показывается и зрителям и, обязательно, членам жюри. Это повышает интерес к конкурсу). Крайний из участников подходит и поворачивает к себе лицом 2-го участника своей команды. 1-й должен жестами и мимикой изобразить этот предмет (только без звуков!). Если 2-й участник понял показываемое, то он кивает головой "Да", но если не понял, то 1-й участник имеет право еще раз повторить. Но после этого он обязан отойти в сторону. 2-й участник поворачивает к себе 3-го и показывает то, что он понял. 3-ий показывает 4-му и т.д. Последний, 9-й участник, должен назвать тот предмет, который, как ему кажется, назвали 1-му участнику. В конкурсе оценивается не столько правильность ответа, хотя и это немаловажно, сколько артистичность ребят, насколько они быстро понимали друг друга.  
   6. ЛЯ-ЛЯ-ЛЯ, ЖУ-ЖУ-ЖУ. У ведущего в руках набор карточек с буквами алфавита. Он предлагает представителям обеих команд вытащить по одной карточке. Дается 30 секунд, чтобы команды могли подготовить и спеть некоторую часть, возможно только припев, какой-либо песни, содержание которой обозначает буква на взятой ребятами карточке. Например:  
   а- азартная, атасная   
   б - бурная, бредовая   
   в - вредная, вольная  
   г - грубая, гулящая  
   д - дубовая, деревенская  
   с - елочная, ерундовая  
   ж - жалобная, жизненная  
   з - забойная, звонкая  
   и - игровая, истерическая  
   к - козлиная, комсомольская  
   л - любовная, любознательная  
   м - морская, мужественная  
   н - необычная, настойчивая  
   о - обеденная, опасная  
   п - папуасская, приключенческая  
   р - русская, разбойничья  
   с - собачья, страшная  
   т - танцевальная, тихая  
   у - ультрамодная, убойная  
   ф - флотская, фазендовая  
   х - хитрая, хищная  
   ц - царская, цоевская  
   ч - чукотская, человечная  
   ш - шикарная, шухарная  
   э - эскадронная, эскимосская  
   ю - юморная, южная  
   я - язвительная, ябедная.  
   Каждая из команд должна пропеть, примерно, по три песни разной тематики. Оценивается артистичность, сплоченность команд.  
   7. ЧЕРНЫЙ ЯЩИК. На сцену выносится 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, посовещавшись 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.  
   8. 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. Например: "Почему в нашей школе нет видеомагнитофона?" - ответ "Потому, что их нет в продаже в магазинах". Вопрос 2-му участнику: "Почему их нет в продаже в магазинах?" - ответ: "Потому что в стране нет цветного металла". Вопрос 3-му - "Почему не хватает цветного металла?" - ответ: "Потому, что не хватает сырья". Вопрос 4-му: "Почему нет сырья?" - ответ "Потому, что люди не собирают консервные банки". Вопрос 5-му: "По- чему люди не собирают консервные банки?" - ответ "Потому что в продаже нет рыбных консервов". Вопрос 6-му: "Почему в стране в продаже нет рыбных консервов" - ответ "Потому, что нет рыбы". Вопрос 7-му: "Почему нет рыбы?"- ответ "Потому, что вода грязная и отравленная". Вопрос 8-му: "Почему вода грязная и отравленная?". Ответ "Потому, что люди не борются за очистку воды". Вопрос 9-му: "Почему люди не борются за очистку воды?". Ответ - "Жизнь такая!".  
   Вот и получается: "В школе нет видеомагнитофона, потому то жизнь такая". На обдумывание ответа каждому играющему дается 30 секунд. Командам задаются разные вопросы. Оценивается сплоченность команд, их артистичность и сообразительность.  
   9. ХОЧУ ДОМОЙ. Всем играющим завязывают глаза. В разнобой ставят на сцене. Ведущий просит всех выполнять его команды: "Кругом, шаг вперед, направо, два шага в левую сторону и т.п." Потом по сигналу ведущего включается музыка, а все играющие должны собраться в свои команды, взяться за руки, т.о. вернуться в "ДОМ"