

Ответы:

10. В сторону большей освещенности.
20. Соску с бутылочкой, как для младенца.
30. Что-нибудь бросить – принцип реактивного движения выполняется неукоснительно.
40. Вентилятора вытяжки воздуха, так как с током воздуха мелкие вещи приплывают туда.
50. Вниз головой, так как кровь больше не приливает к ногам.

*АНАШИНА Н.Ю., методист и педагог ДО ДТДиМ
«Неоткрытые острова», г. Москва*

ИГРА «ПЕНТАГОН», ПОСВЯЩЕННАЯ ДНЮ КОСМОНАВТИКИ

«Пентагон», помимо общих достоинств, способствующих развитию интеллекта, требует выбора правильной игровой стратегии, особого умения обобщать собранные сведения.

Материал: подборка нескольких (5–8) серий вопросов для ведущего, полоски бумаги и ручки для команд.

Суть викторины: игроку или команде нужно вычислить загаданный предмет, понятие, явление и т.д., воспользовавшись наименьшим числом подсказок ведущего. Сообщения-подсказки зачитывают всем игрокам последовательно, давая возможность ответить один раз после каждой подсказки. Очки начисляются по принципу снижения величины оценки при нарастающем числе подсказок.

Содержанием вопроса может быть любой предмет, человек, явление, литературный герой, то есть вполне реальное, известное игрокам понятие. Выигрывает тот, кто после нескольких туров игры раньше других игроков догадывался, о чем идет речь, то есть набрал наибольшее число правильных ответов.

В игре «Пентагон» предусмотрены штрафные очки за неправильный ответ, кроме того, в каждом туре игры должны быть пять подсказок. (Отсюда и ее название: «пента», по-гречески – пять).

Правила игры:

1. После каждого сообщения любой игрок может давать (или не давать) письменный ответ. Письменный вариант необходим для того, чтобы не дать сопернику подсказку. После каждой подсказки игрок может дать только один вариант ответа.

2. При малом количестве игроков записанный ответ просто показывается жюри. При большом количестве играющих команд (игроков) от бланка ответа отрывается строка с записью ответа, номером игрока (команды) и сдается в жюри. На столе жюри эти отрывки лежат записью вниз, чтобы не служили подсказкой другим командам, подающим свои ответы чуть позже.
3. Если ответ верный, засчитывается количество очков, соответствующее этому уровню сообщения.
4. Если ответ неверен, игрок штрафуются, то есть одно очко снимается.
5. Можно повторять свои попытки ответить после каждой подсказки. Однако чем больше неправильных ответов, тем больше «минус единиц» заработает игрок.
6. Очки за правильный ответ присуждаются только один раз – когда впервые был дан правильный ответ.
7. Если уже был дан правильный ответ, но после следует неправильный ответ, будет отнято одно очко. Это может произойти потому, что до конца тура игроки не знают, правильно ли они ответили.
8. Для игры готовятся вопросы (подсказки) для нескольких туров.
9. Результат ответа игрокам не сообщается до конца текущего тура. Ведется протокол. В конце тура сообщается количество очков, заработанных в этом туре. Суммарный результат сообщается в конце игры.
10. Выигрывает тот, кто набрал наибольшее количество очков за все туры игры. А для этого требуется не только эрудиция и сообразительность, но и правильная тактика поведения во время игры.

Возраст участников: даже при подготовке простых вопросов, учитывающих возраст детей, начинать играть в «Пентагон» лучше не раньше 3–4-го класса.

Опыт показал, что дети забывают сведения, полученные ранее, пытаются дать ответ только на последнюю порцию информации. Стремятся, несмотря на предупреждение, отвечать сразу, после первой же «дозы» информации, то есть тактически ведут себя неправильно.

Именно поэтому «Пентагон» – прекрасное средство для того, чтобы показать детям, что такое правильная тактика, что такое «сбор информации», ее анализ, выделение общего смысла в составных частях и т.д. Только информация должна быть предельно «разжевана». И на первых порах ведущий может повторять предыдущие подсказки, добиваясь, чтобы дети суммировали все сказанное.

ВОПРОСЫ ДЛЯ ИГРЫ «ПЕНТАГОН» ПО ТЕМЕ «ДЕНЬ КОСМОНАВТИКИ»

Отгадайте, о какой планете идет речь, используя как можно меньше подсказок.

1

5. Наличие спутников у ЭТОЙ планеты было предсказано в 1610 г. Иоганном Кеплером и описано Джонатаном Свифтом в «Приключениях Гулливера» за 250 лет до их открытия.

4. На ЕГО поверхности находится гора Олимп высотой в 27 километров, которая на сегодняшний день является самой высокой из известных гор на планетах Солнечной системы.

3. Ученые говорят, что, по крайней мере, 13 из изученных метеоритов, упавших на Землю, начинали свой путь с поверхности ЭТОЙ планеты.

2. Особый интерес общественности вызвало сообщение Скиапарелли о наблюдении на ЕГО поверхности неких гидротехнических сооружений.

1. В 2015 году ожидается очередное Великое противостояние (наибольшее сближение с Землей), поэтому к этому времени планируется высадка на ЕГО поверхность.

2

5. Мощные извержения на ЕГО поверхности, по мнению ученого астронома Всехсвятского, могут рождают кометы...

4. После Венеры ЭТА планета считается самой яркой на ночном небе Земли.

3. На ЕГО поверхности астрономы столетиями наблюдают таинственное «Красное пятно».

2. По химическому составу планета гораздо ближе к Солнцу, чем к Земле.

1. Это самая большая планета Солнечной системы.

3

5. ЭТУ планету окружают 26 спутников, чьи имена взяты из произведений Шекспира.

4. У НЕГО не два, а четыре магнитных полюса!

3. Про ЭТОГО повелителя неба можно сказать, что ОН «царствует, лежа на боку».

2. Поэтому на экваторе у ЭТОЙ планеты в течение собственного года чередуются две зимы и два лета с периодом 21 земной год, а на полюсах по одному лету и зиме с периодом 42 земных года.

1. ЭТУ планету впервые увидел в 1781 году придворный музыкант, по велению души составитель звездного каталога, Уильям Гершель, получивший вследствие этого открытия звание королевского астронома, хотя он и не был сотрудником Гринвичской обсерватории.

4

5. ЭТУ планету легче всего наблюдать весной на закате либо осенью на рассвете.

4. Железное ядро планеты составляет 70% ее массы.

3. Его ось перпендикулярна плоскости орбиты, поэтому ученые не исключают наличия ледников на полюсах, которые практически не освещены Солнцем.

2. Перепад температур между дневной и ночной стороной ЕГО поверхности может составить более 580 градусов.

1. Атмосфера этого посланца богов состоит из кислорода, натрия, следов гелия – того, что приносит с собой солнечный ветер.

5. Атмосферу на ЭТОЙ планете открыл еще Ломоносов.

4. Он же наблюдал фазы ЭТОЙ планеты, подобные лунным, что подтверждало утверждение Коперника о центральном положении Солнца, а не Земли.

3. Вращение планеты вокруг собственной оси противоположно направлению движения по орбите, поэтому в течение собственных суток Солнце всходит и заходит... дважды!

2. В древние времена у греков ЭТА планета имела два названия: Люцифер и Фосфор.

1. Поскольку планета носит имя женщины, было решено давать названия деталям рельефа на ЭТОЙ планете в честь известных женщин.

Ответы: 1. Марс. 2. Юпитер. 3. Уран. 4. Меркурий. 5. Венера.

*АНАШИНА Н.Ю., методист и педагог ДО ДТДиМ
«Неоткрытые острова», г. Москва*

ИГРА «И – ИЛИ – НЕТ», ПОСВЯЩЕННАЯ ДНЮ КОСМОНАВТИКИ

Игра «И – или – нет» имеет все достоинства интеллектуальных игр, способствует пониманию детьми основных логических функций, а также умению работать с партнерами.

Странное название викторины восходит к булевой алгебре, или алгебре логики, в которой утверждается, что любое логическое высказывание можно отобразить с помощью трех логических функций **И**, **ИЛИ**, **НЕ** (иначе **НЕТ**).

Материал: подборка вопросов (15–20 шт.), формулировка которых учитывает возраст игроков, атрибуты в руках каждого из игроков, соответствующие заданной теме вопросов, протокол для подсчета очков.

Правила игры:

1. Задается какая-либо тема, обычно парная: «Искусственные и естественные», «Александр – Владимир», «Земля или космос» и др.

2. От каждой команды вызывается по одному либо по два игрока. Если игрок один, то его левая рука «отвечает» за одно понятие, правая – за другое. Если же игроков двое, то каждый отвечает за свою тему. Для молчаливой подсадки им разрешается взяться за руки. В свободные «внешние руки» можно