## «Своя игра» (интеллектуально-познавательная игра) по предмету ОРКСЭ

***Цели:***

Формирование этических и культурных ценностей у обучающихся.

**Задачи :** способствовать развитию личности ребенка, формирование его мировоззрения, коммуникативной культуры;

**УУД**

**Предметные:** - формировать знания о понятиях добро и зло как об основополагающих в этике;

учить разграничивать данные понятия, понимать последствия добрых и злых поступков;

- формировать умение рассуждать на тему морали и этики с привлечением личного опыта ;

**Регулятивные:** - умение планировать свои действия в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации, самостоятельно оценивать выполненные действия;

- предвидеть возможности получения конкретного результата.

**Познавательные:** - формировать познавательный интерес к предмету; делать выводы в результате совместной работы класса и учителя;

**Коммуникативные:** - планирование учебного сотрудничества с учителем, сверстниками;

 - умение выражать свои мысли в монологической и диалогической речи.

**Личностные:** - формирование потребности совершать добрые поступки, развитие этических чувств как регуляторов морального поведения;

- давать самооценку учебной деятельности на основе критериев успешности.

**Метапредметные:** - приобретение опыта коммуникативной деятельности;

- расширять и уточнять представления о положительных качествах;

- совершенствовать навыки работы с текстом.

**для ведущего**: карточки с нумерацией для жеребьёвки;

 таблички с названиями команд;

 оценочные листы;

 призы участникам и победителям.

 **для участников**:

 индивидуальные раздаточные карточки;

 чистые листы бумаги;

 фломастеры, ручки;

**Ход игры.**

**Ведущий:**

***- Послушайте притчу:***

 Давным–давно жила прекрасная птица. Возле ее гнезда находились дома людей. Каждый день птица исполняла их заветные желания. Но однажды счастливая жизнь людей и птицы – волшебницы кончилась. Так как в эти места прилетел злой и страшный дракон. Он был голодный, и его первой добычей стала птица Феникс. Съев птицу, дракон улетел. Дракон не утолил свой голод и стал поедать людей. И тогда произошло великое разделение людей на два лагеря. Одни люди, не желая быть съеденными, перешли на сторону дракона, и сами стали людоедами, а другая часть людей постоянно искала надежное убежище, страдая от притеснений жестокого чудовища. Наконец дракон, насытившись, улетел в свое мрачное царство, а люди стали населять всю территорию нашей планеты. Они не остались под одним кровом, потому что не могли жить без доброй птицы, кроме того они постоянно ссорились. Так на свете появилось добро и зло.

 **Ведущий:** Эти строки я прочла не случайно. Почему? (ответы детей)

Вы очень внимательны, мы действительно будем говорить о добре и зле. Игра, которая начнётся через несколько минут, предоставит вам возможность блеснуть своими знаниями в области Этики.

 **Игра** эта - интеллектуальная, предназначена для развития эрудиции, умственных способностей, тренировки памяти, внимания. Все эти действия необычайно полезны для человека.

 Известно, что великий русский полководец А.В. Суворов любил загадывать загадки своим офицерам и оставался доволен, когда убеждался в их сообразительности. Насколько эрудированны и сообразительны вы, мы сейчас и проверим. Игра похожа на телевизионную и называется так же «Своя игра». **(Слайд №1)**

 **Ведущий: Правила игры** просты и знакомы вам. **(Слайд № 2)** На экране поле с 4 различными темами. Рядом с каждой темой окошечко с цифрами от 10 до 50. Как вы уже догадались, эти цифры определяют стоимость правильного ответа и количество баллов, которые вы можете положить в командную копилку, правильно ответив на вопрос, который скрывается с обратной стороны.

 Команды могут выбирать любую тему, любое количество баллов. Отвечать два раза на один и тот же вопрос нельзя. После ответа на вопрос, цифры изменяют свой цвет.

 У нас 4 команды. Сначала пройдут отборочные игры. Затем команда, набравшая наименьшее количество баллов выходит из игры. Оставшиеся две команды, встретятся в финале. Побеждает команда, набравшая большее количество баллов.

 **Ведущий**: Желаю вам успеха!

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Закончи пословицы | 10 | 20 | 30 | 40 | 50 |
| Ребусы | 10 | 20 | 30 | 40 | 50 |
| Этика общения | 10 | 20 | 30 | 40 | 50 |
| Анаграммы | 10 | 20 | 30 | 40 | 50 |

**Тема: Закончи пословицы…**

**10 баллов.** Друг познается в … **(беде)**

**20 баллов.** Доброму человеку и чужая болезнь к … (**сердцу)**

**30 баллов.** Худо тому, кто добра не…. **(делает)**

**40 баллов.** Рожь да пшеница годом родится, а добрый человек …**.(всегда пригодится)**

**50 баллов.** Красота на время, … **(а доброта навек)**

**Тема: Ребусы**

  

**10 баллов.** Улыбка **20 баллов.** Радость  **30 баллов.** Дружба

 

**40 баллов** Семья  **50 баллов.** Здравствуй

**Тема: Этика общения**

**10 баллов.** Что изучает наука этика?

**20 баллов.** С какими качествами важно сочетать доброту?

**30 баллов.** Что такое чуткость и деликатность?

**40 баллов.** Как звучит золотое правило этики?

**50 баллов.** Какие высказывания мыслителей о добре и зле вы знаете?

**Тема: Анаграммы**

*Составьте новые слова, используя все буквы предложенных слов.*

**10 баллов.** ежва

**20 баллов.** оброд

**30 баллов.** опщомь

**40 баллов.** итповзи

**50 баллов.** правсделитьвос

***Вручение призов проигравшей команде.***

**ФИНАЛ**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Разминка «поступки»** | 10 | 20 | 30 | 40 | 50 |
| **Перевёртыши**  | 10 | 20 | 30 | 40 | 50 |
| **Кот в мешке**  | 10 | 20 | 30 | 40 | 50 |
| **Положительные отзывы** | 10 | 20 | 30 | 40 | 50 |

**Тема: Разминка «поступки»**

**10 баллов.** Благодарность маме

**20 баллов.** Находитесь в общественном транспорте.

**30 баллов.** Нашли кошелек в магазине.

**40 баллов.** Нашли телефон в школе

**50 баллов.** Драка одноклассников

**Тема: Перевёртыши.**

*Расшифруйте фразы, заменив в них слова противоположными по смыслу.*

**10 баллов.** Сытый как заяц. **(Голодный как волк)**

**20 баллов.** Имей одну копейку, а не имей одного врага. **(Не имей 100 рублей, а имей 100 друзей)**

**30 баллов.** Многие в лесу бойцы. **(Один в поле не воин)**

**40 баллов.** Новый враг хуже одного старого. **(Старый друг, лучше новых двух)**

**50 баллов.** Обжорство – дядька. **(Голод не тётка)**

 **Тема: Кот в мешке**

**10 баллов.** Сказка

**20баллов.** Стихотворение

**30 баллов.**Песня

**40 баллов.** Положительные герои из современных мультфильмов

**50 баллов.** На ваше усмотрение показать «добро»

**Тема: Положительные отзывы**

**10 баллов.** Мама

**20 баллов.** Папа

**30 баллов.** Друг

**40 баллов.** Учитель

**50 баллов.** Родина

**Подведение итогов. Награждение.**