**Развлечение"Банка глупостей"**

**Цели:** формировать ценность знания; активизировать познавательную деятельность учащихся; формировать умение вести коллективный поиск истины; развивать творческое мышление, воображение, остроумие, смекалку.

**Оборудование:** трехлитровая банка, на которой маркером написано «Банка глупостей», листочки с заданиями, три листа формата А3, прикрепленных к доске.

**Ход мероприятия**

**Учитель**. Наша встреча называется «Банка глупостей».

- Скажите, а что такое глупость? (ответы детей)

Правильно, глупость – это то, о чем впоследствии сожалеешь. Но наши глупости принесут вам не огорчения, а, наоборот, несколько веселых минут. В этой банке лежат фигурки их бумаги (приложение 1), разные глупости, но если развернуть листочек, то можно получить новое знание, ответить на уже известный вопрос, фантазировать, посмеяться.

- Посмотрите на доску, что значит это выражение: «Знание – сила». (ответы детей)

Правильно, силен тот, кто владеет информацией, знаниями. Сила эта – не физическая. Победит тот, кто много знает.

А теперь о правилах:

1. Распределиться по командам.

2. Команды по очереди вытаскивают из банки листочки с заданиями.

3. Победит та команда, которая наберет большее число жетонов – улыбок.

- Ребята, а вы знаете, что такое аббревиатура? (ответы детей)

Аббревиатура – это первые буквы слов, из которых состоит название.

**Задание 1**. «Расшифруй»

Командам предлагаются аббревиатуры МВД(Министерство внутренних дел), вуз(высшее учебное заведение), ДШИ(детская школа искусств). Игроки должны придумать как можно больше расшифровок. Побеждает та команда, которая быстрее и оригинальнее подберет расшифровки.

**Задание 2**. «На что похоже?»

К доске прикреплены 3 листа, на которых изображены линии, нужно разглядеть различные предметы и обвести их фломастером. Побеждает та команда, которая обвела больше знакомых изображений. (приложение 2)

Возможен другой вариант задания, в котором побеждает та команда, которая оригинальнее его выполнит. (приложение 3)

**Задание 3.** «Правда – неправда»

Командам по очереди зачитываются предложения. На все глупости нужно отвечать «неправда», ели выражение верное, то ответить «да».

1. Если пчела ужалит, то погибнет. (да)

2. Мыши, вырастая, становятся крысами. (неправда)

3. Черепахи вылупляются из яиц. (да)

4. Кипятком огонь погасить нельзя. (неправда)

5. Скорую помощь вызывают по номеру 01. (неправда)

6. Пушкин в детстве увлекался фотографией. (неправда)

7. В морской воде плавать гораздо легче, чем в речной. (да)

8. Если именинника не драть за уши, то он больше не вырастет. (неправда)

9. Ласточки и стрижи питаются насекомыми. (да)

10. Лягушка – домашнее животное. (нет)

На все неверные утверждения нужно дать пояснения.

**Задание 4**. «Доскажи фразу»

Нужно закончить фразу: «Один мудрец сказал: «Надкусив яблоко, всегда приятнее увидеть в нем целого червяка, чем...(его половину)»».

**Задание 5. «**Сказочная викторина»

1. Какую пользу можно получить от Змея Горыныча? (например, можно заставить отапливать весь дом.Он выдыхал бы огонь, вода согревалась – и по трубам пошло бы тепло.)

2. Что произойдет, если Старик Хоттабыч попадет в сказку про золотую рыбку? (они бы перессорились, выполняя задания.)

3. Как могла бы использовать ступу Бабы Яги Красная Шапочка? (например, она могла бы быстрее волка добраться до бабушки.)

**Подведение итогов**

1. Подсчитать количество жетонов и определить победителя.

2. Обсудить работу каждой команды.