

Конкурсная программа «МИКСЕР»

ПОСЧИТАЙ. Командам выдается комплект небольших карточек с написанными на них цифрами. Задача — найти сумму всех чисел и назвать результат.

Выигрывает более точная команда.

ЧТО ТАКОЕ? Командам раздаются карточки с названиями 3—4-х предметов.

Задача для каждой команды:

после краткого обсуждения задать присутствующим вопрос о предмете, не называя его, так чтобы все остальные дали ответ. Например, что это такое?

- Удобное сиденье с подставками для рук? (Кресло.)
- Жидкость, предназначенная для соединения деталей? (Клей.)
- Молоко, телефон, дождь.
- Хлеб, ножницы, луна.
- Жираф, ложка, снег.
- Машина, ночь, сахар.

ПОКАЖИ. Необходимо изобразить, используя всех участников команды:

- оркестр, электричку, сороконожку, зоопарк, телевизор, телефон;
- болельщиков, команда которых проигрывает, зрителей, смотрящих крутой боевик, людей в очереди за колбасой, пациентов из палаты перед операцией;
- крутых зайцев, диких поросят, одиноких волков, сумасшедших куриц;
- Пизанскую башню. Китайскую стену. Кремль, мост над Темзой;
- букву «А», «К», «Ш», «Р», «Ю»;
- картину «Медведи в сосновом бору», «Бурлаки на Волге», «Иван Грозный убивает своего сына» и т.п.

РУССКИЕ ПИСАТЕЛИ И ПОЭТЫ. На листах бумаги команды в течение 2—3 минут записывают имена русских писателей и поэтов. Затем листы сверяются методом исключения. Выигрывают те, у кого фамилий останется больше.

МАСТЕРА ПАНТОМИМЫ. Игрок одной команды для своих соперников должен, используя мимику, жесты и не произнося ни звука, изобразить заданное животное, так, чтобы все догадались, кто это.

ВЕСЕЛЫЙ СЧЕТ. Для проведения этого конкурса заранее заготавливается комплект карточек с цифрами от 0 до 9 на каждую команду. Команды выстраиваются в шеренгу напротив ведущего, перед которым стоят по два стула. Каждый игрок получает карточку с одной из цифр. После того, как ведущий для команд зачитает пример, игроки с цифрами, составляющими результат» выбегают к ведущему и садятся на стулья так, чтобы можно было прочитать ответ. Допустим, это был пример: $32 + 4$. На стулья рядом с ведущим должны сесть ребята, у которых в руках карточки с цифрами 3 и 6, так как сумма 32 и 4 равна 36. Команда, у которой получилось сделать это быстро и правильно, зарабатывает очко. Счет идет до пяти очков.

КТО БЫСТРЕЕ? Команда выполняет задания быстро и четко.

1-й вариант. Постройте, используя всех игроков команды:

- квадрат;
- треугольник;
- круг;
- ромб;
- угол;
- букву;
- птичий косяк.

2-й вариант. Построиться в шеренгу по:

- росту;
- цвету волос;
- алфавиту имен; • размеру ноги.

