**ПЛАН МЕРОПРИЯТИЯ**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Время/ длительность** | **Этапы мероприятия** | **Детальное описание этапов мероприятия** | **Актуальность** | **Материалы/ IT ресурсы** |
| 5 мин. | Организационный момент | **Учитель:**  Здравствуйте, ребята! Знатоки всего и всея! Мы рады приветствовать вас, участники игры!  Сегодня состоится турнир интеллектуалов, знатоков географии. Для участия в игре мы пригласили из 6-8 классов тех, кто интересуется географией.  Прошу команды занять свои места.  Как Вы знаете, у любой игры есть правила и наш турнир не исключение. Всё внимание на экран. Открывается первая страница турнира. Послушайте правила игры. Они прописаны на слайде.  **Правила игры:**   1. В игре принимают участие 2 команды по 4  человека. 2. Команды представляют название,  девиз, песню, эмблему. 3. Игра состоит из 6 раундов, которые содержат общие вопросы по географии. 4. Каждый раунд состоит из нескольких вопросов или заданий. 5. Первой отвечает команда, которая раньше других подняла свою табличку. 6. Правильность ответов оценивает жюри. 7. За правильный ответ команда получает по 1баллу.   Команда, набравшая большее количество баллов, за отведенный период времени  становится победителем турнира.  **Представление жюри:**  Сегодня здесь присутствуют члены жюри, именно они, определяют победителей игры.  Жюри будет  оценивать ответы  участников команд, фиксировать в оценочных листах результаты игры и следить за соблюдением правил игры. | Привлечение учащихся, проявляющих интерес к изучению предмета география. | Проектор, ноутбук, плакаты, настенная карта Мира, глобусы для оформления кабинета. |
| 5 мин. | **Приветствие команд** | **Учитель**  А теперь внимание! У каждой команды было домашнее здание: придумать себе название, девиз, песню и эмблему.  Прошу капитанов представить свои команды.  ***Приветствие команд.***  Знакомство состоялось, а теперь пора приступить к игре.  **Пусть быстрей кипит борьба,**  **Сильней соревнование,**  **Успех решает не судьба,**  **А только ваши знания.**  Мы желаем всем успехов в состязании. Сегодня вам пригодятся не только знания, но и дружба. Пусть победа и удача сопутствуют вам. Пусть победит сильнейший! | Используя ранее полученные знания учащиеся умело и ответственно относятся к созданию команды. | Проектор, ноутбук, музыка песен команд, эмблемы команд. |
| 10 мин. | **1 Раунд «Разминка»** | Задается по очереди по 1 вопросу каждой команде. 1 балл за каждый верный ответ. Время на размышление 1 минута. Право ответа первым определяет жребий.   1. Если между двумя одинаковыми буквами поставить одну маленькую лошадку, то получится название государства (Я-пони-я) 2. Название этого города состоит из птицы и животного (Воронеж) 3. К какой постройке нужно прибавить букву «а», чтобы получилось название большой и быстрой реки (Ангар – а). 4. Какими нотами на реке моряки мерят свой путь (Ми-ля-ми). 5. Название этого декоративного цветка необходимо соединить с титулом татарского князя и мягким знаком, чтобы получился порт на берегу реки Волга (Астра-хан-ь) 6. Этот город парит в воздухе (Орёл) 7. Назовите самый сердитый город (Грозный) 8. Татарский перевод данного города означает рыбу (Алабуга) 9. Назовите остров, который признаёт себя принадлежностью белья (Я-майка) 10. Этот полуостров сам говорит о своей величине (Я-мал)   Дополнительный вопрос (если баллы будут ровными):  Название, какой реки можно найти во рту (Десна). | Использование «Разминки» способствует разогреву класса, повышению напряжения, настроя на работу. | Лист с вопросами раунда «Разминка», секундомер |
| 10 мин. | **2 Раунд**  **«Умники и умницы»** | Первой отвечает команда, которая раньше других поднимет свою табличку.   1. *Первое* можно из снега слепить,   Грязи кусок может тоже им быть.  Ну, а *второе* - мяча передача,  Важная это в футболе задача.  *Целое* люди в походы берут,  Ведь без него они путь не найдут.  *(Ком + Пас = Компас.)*     1. *Два слога первые*- цветок,   В "лохань" попал мой *третий слог*.  А *вместе* если их прочтёте,  То в **волжский город** попадёте.  *(Астра + хань = Астрахань.)*     1. Вот вам лёгкая шарада:   К ноте "Н" прибавить надо.  Нота больше не поёт,  А **рекой**она течёт.  *(До + Н = Дон.)*     1. *Первое* - летучая вода,   В бане русской встретите всегда.  А *второе*- есть машины марка  Из российского, ребята, автопарка.  Всё же вместе - **Франции столица**,  Этот город модницам всем снится.  (*Пар + "Иж" = Париж)*     1. У слона букву "С" отнимите   И названье реки припишите.  Получиться **столица** должна,  Что на карте Европы видна.  *(Лон + Дон = Лондон.)*     1. С "**К**" - коль к карте обратиться -   Это **Турции столица**.  С "**Г**" - **Сибирская река**,  Полноводна, глубока.  (*Ан****к****ара - Ан****г****ара.)*   1. К торжественному крику   Прибавь согласный звук,  Чтоб протянулись горы  С севера на юг.  *(Ура – л)*   1. Я – сибирская река,   широка и глубока.  Букву «е» на «у» смени –  Стану спутником Земли.  *(Лена – Луна)*   1. Первый слог мой – нота,   Буква – слог второй,  Целое – широко разлилось рекой.  *(До – н)*   1. Что по воде так быстро мчится?   Найди название ему.  Прочти иначе – превратится  Он в детский лагерь, что в Крыму.  *(Катер – Артек)* | Данный этап игры способствует соревнованию между командами, повышению азарта игры. | Лист с вопросами раунда «Умники и умницы», табличка команд. |
| 5 мин. | **3 Раунд**  **«Географические рекордсмены»** | Каждой команде за две минуты необходимо ответить на 15 вопросов, если ответа не знаете, говорите – дальше. За каждый правильный ответ 1 балл   1. Самый большой океан (Тихий) 2. Где находится самое глубокое место на Земле? (Марианский желоб в Тихом океане, 11022 метра) 3. Какое море самое соленое и самое теплое? (Красное) 4. Самое большое и самое глубокое море (Филиппинское) 5. Самый большой полуостров (Аравийский- Евразия) 6. Самое старое, глубокое, чистое озеро (Байкал- Евразия) 7. Самый богатый озерами материк (Северная Америка) 8. Самая длинная река в мире (Нил-Африка) 9. Самый высокий водопад в мире (Анхель,1054 м- Юж.Америка) 10. Самое холодное, обитаемое место в мире (Оймякон- Евразия) 11. Самая большая пустыня мира (Сахара) 12. Самая длинная горная цепь (Кордильеры, Сев Америка) 13. Самый большой материк (Евразия) 14. Самый сухой материк (Австралия) 15. Самая большая по площади страна мира (Россия) 16. Самый теплый океан (Тихий) 17. Где находится самое глубокое место на суше? (полуостров Аравийский, впадина Мертвого моря) 18. Какое море самое мелководное (Азовское) 19. Самое большое внутреннее море в мире (Черное- Евразия) 20. Какой остров самый большой на Земле? (Гренландия) 21. Самое большое озеро в мире (Каспийское- Евразия) 22. Самый дождливый и влажный материк мира (Южная Америка) 23. Самая многоводная река (Амазонка-Юж.Америка) 24. Самая большая река не имеющая стока в океан (Волга-Евразия) 25. Самое жаркое место на планете (Ливия- Африка) 26. Самая большая низменность (Амазонская- Юж.Америка- Бразилия) 27. Самые высокие горы на Земле (Гималаи (Эверест, Джомолунгма)) 28. Самая большая часть света (Азия) 29. Самый жаркий материк (Африка) 30. Самый населенный материк планеты (Евразия) | Данный раунд способствует развитию быстроты мышления, скорости при ответах учащихся. | Секундомер, лист с вопросами |
| 10 мин. | **4 Раунд**  **«Отгадай загадки»** | Задается поочередно каждой команде по 1 загадке. 1 балл за каждый верный ответ.   1. Это топливо, сырьё   Из земли качают. «Черным золотом» его Люди величают. **(Нефть)**   1. У меня в ладонях страны, Реки, горы, океаны. Догадались, в чём тут фокус? Я держу руками … **(Глобус)** 2. Глобус делит ровная Линия условная. Выше – север, ниже – юг. Назови границу, друг. **(Экватор)** 3. Прибор этот верно Дорогу подскажет, Магнитная стрелка На север укажет. **(Компас)** 4. Я ходил по разным странам, Плыл по рекам, океанам, По пустыне шёл отважно – На одном листе бумажном.   **(Географическая карта)**   1. Север – Там, где много вьюг. Там, где жарко – Будет… **(Юг)** 2. С городом этим Другим не сравниться. Главный в стране он, Зовётся … **(Столица)** 3. Здесь, среди полярных льдин, Важно топчется пингвин. Этот материк безлюден, И пингвин здесь в роли гида. Он готов поведать людям, Как прекрасна… **(Антарктида)** 4. Эти суперводоёмы Все на глобусе найдём мы, Потому что в целом мире Их немного – лишь четыре! **(Океаны: Тихий, Атлантический, Индийский и Северный Ледовитый)** 5. Глобус весь пересекают,   Сходятся на полюсах.  Постепенно подвигают  Стрелки на любых часах.  Через сушу, океаны  Пролегли …...  **(Меридианы)** | Следующий раунд способствует правильному восприятию содержания загадки и точному ответу. | Лист и слайд с загадками, проектор, ноутбук. |
| 5 мин. | **5 Раунд**  **«Географический объект»** | Представители команд получают контурные карты, на которых они должны отметить географические объекты, полученные на карточках.  На выполнение задания команде даётся  2 минуты.  За каждый правильный географический объект  - 1 балл.  Географические объекты команде №1:  1. Индийский океан, Австралия  2. горы Драконовы, река Конго  3. пустыня Сахара, о. Сахалин  4. о. Мадагаскар, г. Урал  Географические объекты команде №2:  1. Тихий океан,  Россия  2. река Енисей,  Амазонская низменность  3. оз. Байкал, Восточно-Европейская равнина  4. Чёрное море,  г. Кордильеры | Данный этап позволяет правильно использовать полученные знания по номенклатуре при работе с контурными картами. | Проектор, слайд, ноутбук, контурные карты, раздаточные листы с заданиями. |
| 5 мин. | **6 Раунд**  **«Конкурс капитанов»** | Кто больше составит слов из слова**АНТАРКТИДА** и кто самое большое. Дается одна минута.  Капитаны получают одному баллу за каждое слово + 3 балла за самое большое слов. | Конкурс капитанов обращает внимание на богатый словарный запас по географии и способствует быстроте ответа. | Наглядный лист со словом «Антарктида», листы А4, ручки, секундомер. |
| 5 мин. | **Подведение итогов игры.**  **Награждение команд.** | Слово предоставляется жюри. Он знакомит с баллами команд и определяет победителя.  Награждение команд.  Игра прошла удачно,  Довольны ей, друзья?  Вы поняли наверно,  Без географии нельзя.  Прощаясь ненадолго,  Пожелаем все себе,  Новых встреч, побед, исканий.  В географии, в игре. | Актуальность данного этапа состоит в том, что умение побеждать и быть побежденным является важным качеством в игре, так захватывает учащихся и служит стимулом для дальнейшего приобретения новых знаний. | Подарки, ноутбук, музыка. |