

Интеллектуально - познавательная игра с педагогами и родителями

ШПИОН

«Кто тут ЖУЛИК»

В игре принимают участие:

один или два ведущих,

технический ассистент (1 чел),

банкир(ы) 1-2 чел,

группа воспитателей (от 5 до 10 чел.),

группа родителей (от 5 до 10 чел.)

аудитория в зале, для которой также будут предусмотрены активности.

Техническим специалистом - заранее игрокам раздаются анкеты, сведения из которых после каждого раунда озвучиваются техническим специалистом команде (в качестве подсказок, кто же шпион,).

*Техническим специалистом - за некоторое время до начала игры **одному** из основных игроков передаются **все** ответы на вопросы (он и будет **ШПИОНОМ** в игре. Но тайно от остальных) ШПИОНА ДОЛЖЕН ЗНАТЬ ТОЛЬКО ТЕХНИЧЕСКИЙ СПЕЦИАЛИСТ*

Технический специалист следит за ходом игры и перелистывает слайды.

Банкиры считают заработанную валюту после каждого испытания, выносят и забирают маски, выносят и забирают желтый чемодан и ведут аналитику: кто из игроков чаще всех дает правильные и неправильные ответы, чешет ухо, поправляет прическу и т.д. – эта информация озвучивается в самом конце перед принятием окончательного решения.

Ход игры.

1 слайд

Вед.1

Приветствуем вас на интеллектуально – познавательном шоу» КТО ТУТ...Как думаете КТО? (Высушиваем ответы)

2 слайд

Прекрасные версии...**КТО ТУТ ШПИОН!**

Вед.2

В этом шоу участники отвечают на вопросы и при этом пытаются отгадать, кто из них ШПИОН, т.е. участник, который заранее знает ответы на все вопросы, но тщательно маскируется под обычного игрока. Команде предстоит вычислить ШПИОНА, иначе все деньги, выигранные командой достанутся ему.

3 слайд

Вед.1

Правила игры

- Вас ждёт три раунда по три вопроса в каждом.
- За правильные ответы команда может заработать ХИХИКОЙНЫ - валюту, которая пахнет смешно и вызывает забавные ассоциации. Стоимость вопросов будет увеличиваться с каждым раундом. В первом это 100 ХИХИКОЙНОВ, во втором - 200, в третьем - 300!
- Каждому из игроков нужно будет один раз за игру дать итоговый ответ от всей команды. Очередность определите самостоятельно.
- У вас будет время на обсуждение. В разных раундах от 1 до 3 минут. Об этом сообщим заранее.

4 слайд

Вед. 2

- После каждого раунда проводится предварительное голосование. Человек с наибольшим количеством голосов получает "черную метку". В случае если у нескольких игроков одинаковое количество голосов, черную метку получит каждый из них.
- «Черная метка» при финальном голосовании приравнивается к одному голосу против.

5 слайд

Вед. 1

Аудитория в зале. Пожалуйста дайте о себе знать... сегодня вы тоже примете участие в игре. В каждом раунде для вас будет предусмотрена активность, которая либо поможет команде игроков, либо укрепит силы ШПИОНА. Будьте очень внимательны!

6 слайд

Вед. 2

Для ВСЕХ ЕСТЬ ВАЖНЫЕ ПРАВИЛА:

Первое, не пользоваться телефонами.

Второе, пока игроки ведут обсуждение - аудитория ТОЛЬКО СЛУШАЕТ и наоборот, если только не озвучено иное условие!

Третье, за подсказки или отвлекающие разговоры команда может быть оштрафована обнулением ответа. Поэтому будьте внимательны, каждый из вас сегодня сможет повлиять на ход игры.

7 слайд

Вед. 1

Итак, встречайте игроков просим игроков выйти к нашей импровизируемой сцене.

Здравствуйте дорогие игроки, перед началом игры каждый участник должен пройти небольшой тест: Посмотреть в зал и произнести по - очереди фразу: "Я не ШПИОН". Начнем!

8 слайд (1 РАУНД)

Вед. 2

Игроки остаются с нами, а мы начинаем первый раунд!

Для этого банкиры раздадут игрокам маски.

Все готовы? Первое задание первого РАУНДА.

Через мгновение игрокам нужно будет надеть маски и снять их только по команде ведущих. В это время на слайде появится информация для аудитории.

Затем аудитория увидит словосочетание из одного прилагательного и одного существительного и ей ТОЛЬКО, повторюсь ТОЛЬКО с помощью жестов нужно будет объяснить то, что было там написано.

Вед. 1

Во время демонстрации аудитории в течение одной минуты игрокам ЗАПРЕЩЕНО говорить, задавать наводящие вопросы, жестикулировать. Разрешено только МОЛЧА смотреть и догадываться.

После, у команды будет 2 минуты на обсуждение увиденного.

Вед. 2

Правила понятны? Игроки? Зал?

Отлично.

Прошу игроков надеть маски.

9 слайд

Вед. 1

Аудитория. Вам понятна задача? *(На слайде задание-подсказка для аудитории на всю игру: находить на слайдах отдельные буквы и слова, из которых в конце составить подсказу).*

10 слайд

Вед. 2

Аудитория! Внимание на следующий слайд! У вас 10 секунд на просмотр. Полная тишина. (10,9,8...)

(на слайде «Ответственное родительство»)

11 слайд

Вед. 1

Прошу игроков снять маски.

Внимание: Если в аудитории сейчас прозвучит хоть одно слово, ответ команды будет аннулирован.

Прошу начать показ! У вас 1 минута *(идёт показ аудитории)*. Стоп!

Прошу команду начать обсуждение. У вас 2 минуты. *(таймер на 2 минуты)*

Итак, кто из игроков отвечает? *(фиксируем ответ)*

12 слайд

Вед.2

Внимание, правильный ответ *(на слайде)*.

Думаю, все в этой аудитории знают, что согласно Программе просвещения, ответственное родительство – это выполнение родителями своих обязанностей по содержанию, воспитанию, обучению, сохранению здоровья ребенка, исходя из его законных интересов и потребностей, создание условий, в которых ребенок может в полной мере развиваться.

Или поздравляем. Ваша команда заработала 100 ХИХИКОЙНОВ!

Или поддержим. Вы заработали 0 ХИХИКОЙНОВ!

13 слайд

Вед. 1

Второй вопрос первого раунда, за который вы можете заработать еще 100 хихикойнов.

Сейчас в обсуждении участвуют только игроки. Аудитория молчит. У игроков три минуты на обсуждение.

14 слайд

Вед. 2

Сформулируйте из этих словосочетаний в правильном порядке определение понятия «**Педагогическое просвещение родителей**».

У вас ровно две минуты на обсуждение. Время пошло.

Стоп.

Кто сейчас берет на себя ответственность ответить за всю команду? Ваша версия? Принято. Проверяем.

15 слайд

Вед.1

Итак, педагогическое просвещение родителей это-...

Педагогическое просвещение родителей (законных представителей) детей – это целенаправленный процесс активизации воспитательного потенциала семьи, передачи родителям структурированной, тщательно подобранной информации по вопросам здоровья, развития, воспитания и взаимоотношений с ребенком в семье.

Или поздравляем. Ваша команда заработала _____ ХИХИКОЙНОВ!

Или поддерживаем. В этом раунде вы заработали НОЛЬ ХИХИКОЙНОВ!

16 слайд

Вед. 2

Переходим к следующему раунду. Сейчас игрокам разрешено ТОЛЬКО слушать. Аудитория в течение двух минут может высказывать свое мнение.

Затем игроки могут либо согласиться, либо выдвинуть свою версию.

17 слайд

Вед. 1

Внимание. Вопрос.

В разделе 6 Программы Просвещения, прописаны семь видов ложного авторитета взрослого. Соотнесите понятие «**Авторитет педантизма**» с одним из четырех описаний.

18 слайд**Вед. 2**

Первое. В данном виде «ложного авторитета» мама и папа выступают в роли «добрых ангелов». У ребенка при таком виде воспитания часто возникают сложности с формированием внутренних границ и определением правил разрешенного и не разрешенного поведения, критериями добра и зла.

Вед.1

Второе. Родители в таких семьях захваливают ребенка, демонстрируют ему свои чувства, оберегают от любых трудностей.

Вед. 2

Третье. Дети находятся в страхе и подавлении любой инициативы. Таких членов семьи все боятся и беспрекословно ему подчиняются, но подчиняются из-за страха последствий.

Вед. 1

Четвертое. Здесь наблюдается тотальный родительский контроль и опека. Воздействие на ребенка осуществляется через иррациональное подавление его воли: мягкое навязывание, нравоучения, лишение инициативы и выбора.

Вед. 2

Прошу аудиторию начать обсуждение. И выдвигать свои варианты по очереди! Игроки: слушайте внимательно!

Итак, время.

Стоп.

Игроки.

У вас минута на обсуждение услышанного.

Кто сейчас берет на себя ответственность ответить за всю команду? Ваша версия?

Итак, внимание: правильный ответ!

19 слайд**Вед. 1**

Авторитет педантизма основан на принципе навязчивого контроля. При таком воспитании дети обычно вырастают несамостоятельными, они вынуждены делать вид, что все, сказанное родителями, правильно. Поэтому

важно говорить с родителями о том, как правильно заработать тот самый, истинный Авторитет.

Вед. 2

К слову, коллеги! Помимо видов авторитета, которые вы видите на слайде, существуют еще авторитет расстояния, авторитет «подкупа», авторитет статуса. Подробнее об этом вы узнаете из какого раздела Программы просвещения? Верно! Из раздела 6.

20 слайд

Вед. 1

Итак, первый раунд завершен! Вы заработали в нем _____ ХИХИКОЙНОВ!
Сейчас нам предстоит провести предварительное голосование и попробовать кто же среди вас знает все ответы, т.е. ШПИОН?

Но перед этим раскроем одну улику: *Технический ассистент зачитывает любой факт из анкеты шпиона.*

Предлагаю игрокам на счет: раз-два-три, показать рукой на того, кто по-вашему ШПИОН. А затем высказать свои предположения, почему вы так решили!

ИТАК, раз-два-три, на шпиона покажи!

Пожалуйста банкиры зафиксируйте, сколько голосов против участников. Считаем.

В этом раунде черную метку получает (ют)...

Тот, за кого большинство голосов против получает (ют) черную метку!

Если у 2 (3,4) игроков одинаковое большее количество значит они оба получают черную метку

21 слайд (2 РАУНД)

Вед. 2

Первый вопрос второго раунда. За него вы можете получить 200 ХИХИКОЙНОВ. Обсуждение ведет только группа игроков.

Внимание вопрос.

Согласно подпункта 6.9. с названием «ВЫБОР ПРАВИЛЬНЫХ ИГР И ИГРУШЕК» Программы просвещения родителей, ребенок старшего дошкольного возраста может использовать для получения неочевидной информации такие инструменты как лупа, весы, бинокль...

Какие еще два предмета из этого списка скрыты на картинке?

Обсуждение пошло!

У вас 2 минуты.

Стоп.

Кто у вас отвечает? Ответ принят.

22 слайд

Вед. 1

Внимание, правильный ответ – это безмен и лакмусовая бумага. Именно они вошли в данный рекомендательный список. Что ж, теперь вы знаете, что добавить в уголки экспериментирования для детей.

Итог: Правильно/неправильно!

Вы заработали ___ ХИХИКОЙНОВ.

23 слайд**Вед. 2**

Второе задание второго раунда.

Сыграем в верю/не верю с аудиторией.

Игроки молчат в течение хода этого задания.

Сейчас на экране появится вопрос и два варианта ответа на него.

Один из них неверный.

В течение двух минут после того, как мы зачитаем оба варианта, аудитории нужно убедить в правильной версии игроков.

Здесь важны рассуждения и аргументы.

Следующие инструкции будут озвучены далее.

24 слайд**Вед. 1**

Вариант ответа А.

Согласно Программе просвещения, игровые тренинги с родителями направлены на формирование у них практического опыта педагогических действий, где педагог выступает в роли эксперта. Целью подобных форм взаимодействия является передача педагогического опыта.

Вед. 2

Вариант ответа Б.

Целью игровых тренингов является проживание определенной ситуации и ее дальнейшее осмысление родителями, обмен мнениями между собой и педагогом. Основной задачей педагога является создание доверительной атмосферы, наблюдение за всем происходящим, помощь в анализе и формулировании выводов.

Аудитория, ваши мнения.

Убедите игроков, что вы правы.

Время пошло (2 мин).

СТОП.

Вед. 1

Внимание команда! Вы слышали разные точки зрения. Сейчас проголосуем молча.

Кто из вас считает, что верный ответ А (поднимите руку), а кто считает, что Б.

Нужно принять одно решение от команды, анализируя ответы аудитории и голосование игроков.

Кто отвечает в этот раз?

25 слайд

Вед. 2

Итак, правильный ответ...**Б.** Согласно Программе просвещения, формулировка в **пункте А** соответствует понятию «**мастер-классы**». Именно в процессе организации игровых тренингов родителям предоставляется возможность прожить смоделированную ситуацию и совместно найти решения поставленных вопросов с опорой на полученный опыт.

Или поздравляем или поддерживаем. Ваша команда в этом этапе заработала ___**ХИХИКОЙНОВ!**

26 слайд

Вед. 2

Внимание! Аплодисменты! У нас желтый чемоданчик! *(музыка, банкир выносит чемоданчик-коробку)*

Итак, команда. Сейчас ответ на вопрос скрывается в этом чемоданчике.

Вам нужно просто догадаться, что там, задавая ведущим уточняющие вопросы по принципу игры «**ДАНЕТКИ**». Мы сможем отвечать лишь «Да», «Нет» или «Не существенно». У вас будет две минуты на вопросы и одна на принятие решения.

Итак, вопрос.

27 слайд

Вед. 1

Согласно Программе просвещения, создание того, что находится в чемоданчике, является эффективным способом укрепить семейные узы и передать будущим поколениям историю и ценности семьи.

ЭТО может содержать следующие элементы: имя, символ, подвиг, мечта и т.д.

Назовите то, что в чемоданчике и соответствующую форму просвещения родителей?

Ждем ваши вопросы? (2 мин.).

Время вышло.

Одна минута на принятие решения!

Кто у вас отвечает?

Что в чемоданчике?

Какова соответственно форма взаимодействия с родителями?

Ответ принят.

Внимание, открываем чемоданчик!

28 слайд**Вед. 2**

И это: герб семьи. Именно его создание является одной из форм взаимодействия в части укрепления семейных отношений. Как думаете, какой семье он принадлежит? Интересные ответы!

Это герб семьи Пушкиных.

Он был зарегистрирован в 1800 году дядей Александра Сергеевича.

Вед. 1

Символику герба позаимствовали с гербовой родовой печати, которая по наследству передавалась от деда - Льва Александровича Пушкина.

Княжеский головной убор означает, что гербовладельцы имеют княжеское происхождение. Подушка - также знак власти.

Рука в латах с мечом, направленным остриём вверх, символизирует готовность владельца герба к защите Отечества.

Одноглавый орёл с распростёртыми крыльями с мечом и державой в когтях - это символ родины давнего предка Пушкиных, Ратши.

Заметьте, и в наше время, создание герба семьи - актуально!

29 слайд**Вед.2**

Итак, второй раунд завершен! Вы заработали в нем _____ ХИХИКОЙНОВ!

Сейчас нам предстоит еще одно провести предварительное голосование.

Но перед этим раскроем еще одну улику: *Следующий факт из анкеты шпиона.*

Но теперь попросим помощи аудитории.

Я назову имя каждого игрока и если вы считаете, что он шпион, поднимите руку.

Кто считает что шпион (*перечислить имена основных игроков*).

Теперь, слово за членами команды. (*Обсуждение*)

В этом раунде черную метку получает (ют)...

Тот (или те), у кого большинство голосов против получает(ют) черную метку!

30 слайд (3 РАУНД)**Вед. 1**

В третьем раунде стоимость правильного ответа составит 300 ХИХИКОЙНОВ, но, если игроки ответят неверно, то весь ваш банк уменьшится наполовину.

Просим банкиров внимательно считать валюту.

Сейчас на слайде появится вопрос.

Аудитория в зале также может принять участие.

НО! Молча написав свой ответ на листе бумаги и передав игроку, которому симпатизирует.

Следовать подсказке или нет, команда решит сама. Сделать это можно во время обсуждения.

Повторюсь! За ПРОИЗНЕСЕННЫЕ подсказки из аудитории ответ будет аннулирован! Можно помочь, только написав ответ на листе.

На обсуждение у команды будет ровно 2 минуты.

Внимание на экран!

31 слайд

Вед. 2

Согласно Программе просвещения родителей, решение педагогических кейсов, игровые практикумы с решением ситуационных задач, круглые столы, вечера вопросов и ответов, эвристические беседы относятся к...?

Вед. 1

Первое. Активным формам взаимодействия с родителями.

Второе. Активным формам взаимодействия с родителями совместно с детьми.

Третье. Формам «заочного» просвещения с помощью информационных ресурсов.

Четвертое. Традиционным мероприятиям с родителями.

Выберите верный ответ! Время пошло. Ваша версия! Проверяем!

32 слайд

Вед. 2

Итак, внимание на экран, правильный ответ! Это вариант ответа А!

Или поздравляем. Или поддерживаем!

Ваша команда в этом этапе заработала _____ ХИХИКОЙНОВ!

33 слайд

Вед. 1

До завершения игры осталось два задания!

Вопрос снова только для игроков!

Перед вами формулировки из раздела «Этические принципы взаимного общения родителей и педагогов ДОО» в части описания личности педагога.

В каждом пункте есть лишнее/неверное слово.

Найдите их и произнесите хором верные формулировки после того, как будете готовы.

Вед. 2

Итак, зачитаю. *(зачитать варианты)*

Профессиональная этика педагога не требует призвания, преданности своей работе и чувства ответственности при исполнении своих обязанностей.

Вед. 1

Педагог требователен по отношению к детям, себе, стремится к самосовершенствованию. Для него характерны самонаблюдение, самоопределение и самовоспитание.

Вед. 2

Педагог несет ответственность за качество и результаты доверенной ему дополнительной педагогической работы – воспитания.

Вед. 1

Педагог несет ответственность за физическую, интеллектуальную, эмоциональную, правовую и духовную защиту детей, оставленных под его присмотром.

На обсуждение у вас 2 минуты.

Стоп.

Кто отвечает? Итак, какие слова вы исключили? Почему?

34 слайд

Вед. 1

Внимание, Правильный ответ перед вами! Сверим результаты! Слова, выделенные красным – отсутствуют в Программе просвещения!

Или поздравляем. Или поддерживаем!

Ваша команда в этом этапе заработала _____ ХИХИКОЙНОВ!

35 слайд

Вед. 2

Тем временем, у нас последнее задание в этом раунде!

Внимание на слайд!

Согласно п.3.7 Программы Просвещения «Основы безопасного поведения детей дошкольного возраста в быту, в социуме, на природе» одним из вопросов, которые рекомендовано обсудить с родителями является следующий:

Как научить ребенка безопасному поведению, но не ... (пропущено слово)... его?

Одно слово в этом предложении зашифровано.

36 слайд

Вед. 1

Задача игроков расшифровать это слово, пользуясь подсказкой на экране. Но не разговаривая друг с другом. Ответ от команды дайте любым способом, кроме использования речи. Время пошло.

Итак, команда, две минуты истекли.

Прошу команду дать ответ. Ответ принят.

37 слайд

Вед. 2

Проверяем.

И это слово. ЗАПУГАТЬ!

Обратите внимание, в контексте данного предложения фраза звучит «НЕ ЗАПУГАТЬ», это важно!

38 слайд

Вед. 1

Итак, три раунда позади!

Но перед итоговым голосованием, мы хотим предложить вам провести супер-игру!

Вам нужно будет выбрать одного члена вашей команды.

Ему будут заданы ТРИ блиц-вопроса, на которые нужно ответить сразу.

Если он верно ответит на все из них, ваши валюта в банке увеличится вдвое!

Если нет, вы ничего не потеряете.

Вы можете отказаться от супер-игры и приступить к голосованию прямо сейчас!

39 слайд

Вед. 2

Примечательно, что в самом начале игры мы предупреждали вас о том, что на слайдах будут появляться отдельные буквы. Самые наблюдательные из вас сейчас могут сложить их в три правильных ответа Супер-игры и автоматически вдвое увеличить банк!

Есть те, кто готов озвучить их прямо сейчас? У вас 3 попытки и так кто из аудитории попробует первый?

Если не верно второй?

Если не верно третий?

Если в аудитории нашлись те, кто озвучил три правильных ответа из подсказок на слайдах, команда увеличивает банк вдвое. Супер игра не играется, но ответы проверяются по порядку.

Если ответы аудитория верные не дала, а команда отказались от супер-игры, переходим к слайду № 34.

Если выбрали супер-игру и для проверки ответов аудитории переходим к тексту со словами «вопросы для блица»

40 слайд

Вед. 1

Обращается к вышедшему: Вам нужно ответить на три вопроса. На раздумье 5 секунд. В зале должна быть полная тишина или итоги супер-игры не будут засчитаны. Вы готовы? Отвечайте сразу. В аудитории полная тишина!

Вопросы для блица

1. Социальный институт воспитания, в котором осуществляется преемственность поколений, развитие личности и социализация детей, передача семейных ценностей и стереотипов поведения? Это?
Семья
2. Кто выступает посредником между малышом и разными социальными институтами?
Родитель
3. Форма взаимодействия с родителями через их объединение с целью организации мероприятий для детей в выходные дни: поездки в театр, организация прогулок в лес, к реке, проведение социальных и благотворительных акций называется?
Клуб выходного дня

Вед. 2

Подведем итоги супер-игры.

Если не выиграли! Поздравляем Вас вы ничего не потеряли.

Если выиграли. Поздравляем, вы увеличили банк вдвое и теперь в нём ___ хихикойнов (*подсчёт*).

41 слайд

Вед. 1

Пока вы играли мы вели аналитику и вот итоги таковы...

(Банкиры озвучивают, сколько было правильных ответов. Кто их дал, а так же интересные фаты об игроках которые подмечены в процессе игры)

Кто был самый активный?

Самый тихий?

Итоговая улика (*из анкеты шпиона*)

42 слайд

Вед. 2

Кто же среди вас шпион? Ваши версии?

Подводим итоги голосования в третьем раунде. (*Подсчёт голосов + черные метки*).

Напомним, что каждая черная метка добавляет один голос против её обладателя.

Вед. 1

Просим всех игроков выйти на нашу импровизированную сцену, а банкиров просим раздать маски

Уже через одну минуту ШПИОН встанет со своего места.

Итак! Барабанная дробь!

Просим встать со своего места (или выйти) шпиона в нашей игре.

(Реакция участников).

Кто догадывался, почему?

Вед. 2

Сегодня победу в нашей игре одержала (ал) *(команда или шпион (в зависимости от результата игры)).*

Весь выигрыш достается... *(озвучить)*

Благодарим вас за игру!

До новых встреч и форм взаимодействия с родителями!»! Было здорово!