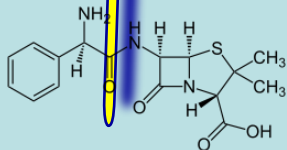


Государственное бюджетное образовательное учреждение  
дополнительного образования Республики Крым  
«Дворец детского и юношеского творчества»

# Интерактивная игра «Где логика?»



A



6

5

2

8

0

4



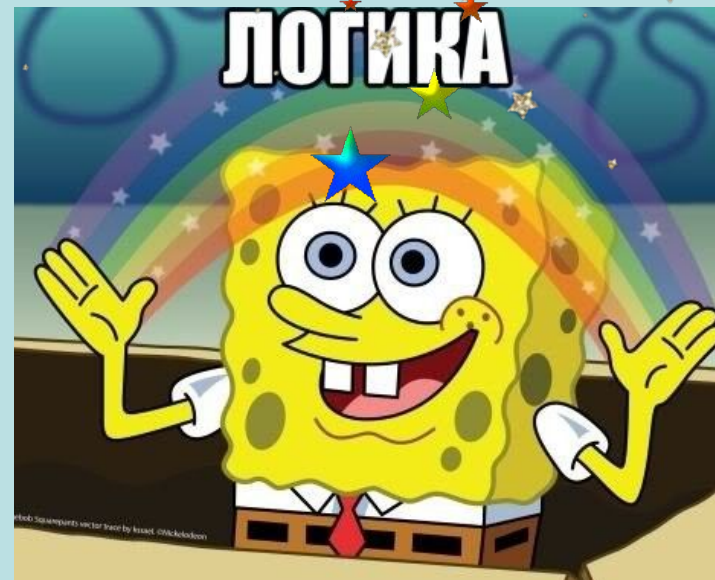
Цель игры: способствовать развитию таких качеств, как эрудиция, широта кругозора, любознательность.

Задачи:

- развивать творческую активность, логическое мышление, внимательность;
- побуждать учащихся к участию в интеллектуальных играх, конкурсах;
- воспитывать культуру поведения при работе в команде.

Автор-составитель: Попюк Ольга Анатольевна, методист ГБОУ ДО РК «ДДЮТ»

Форма проведения: игра-соревнование.



# Катег ории

Добро

пожаловать!

Найди общее

Полцарства за  
идею!

«Бой с тенью»

Чего не  
хватает?

Сказки и  
пословицы

Кто в домике  
живет?

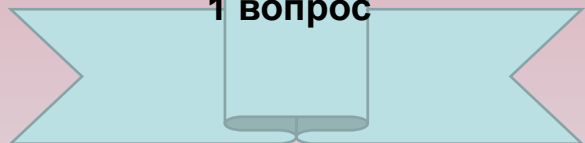




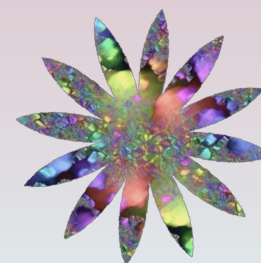
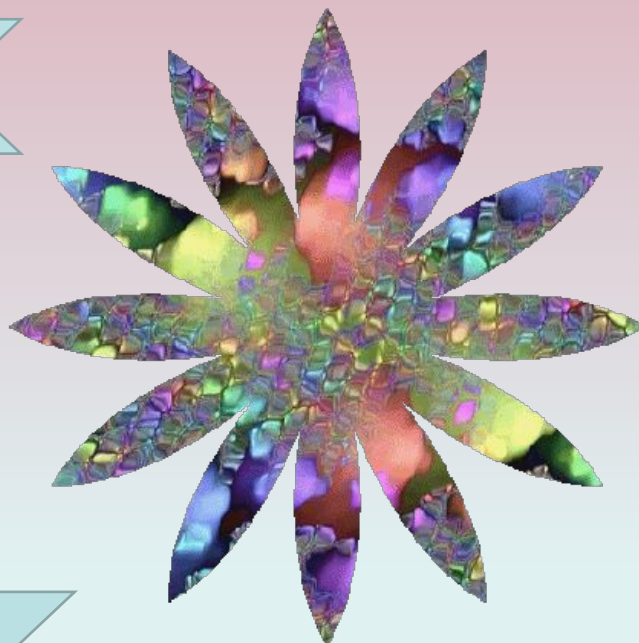
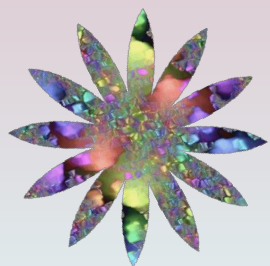
# Вопросы категории «Найди общее»

На экране появятся три картинки и командам нужно будет понять, что их объединяет. Игроки могут дать любую версию, но логичную. Балл получает команда, давшая более правильный ответ в этой категории. Если угадали по первой картинке слово – 3 балла, со второй – 2 балла, с третьей – 1 балл.

1 вопрос



2 вопрос



3 вопрос

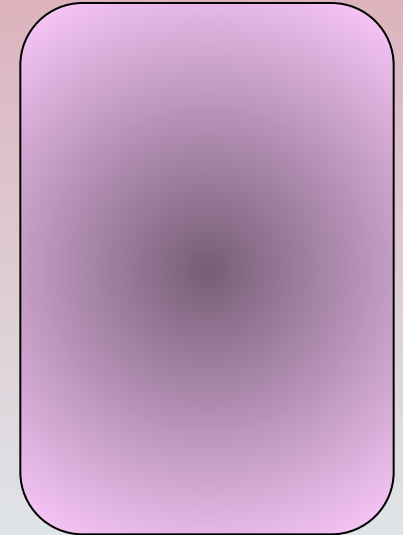
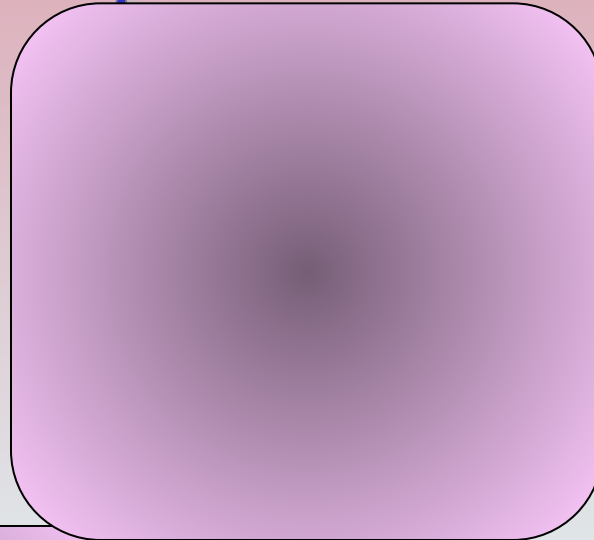
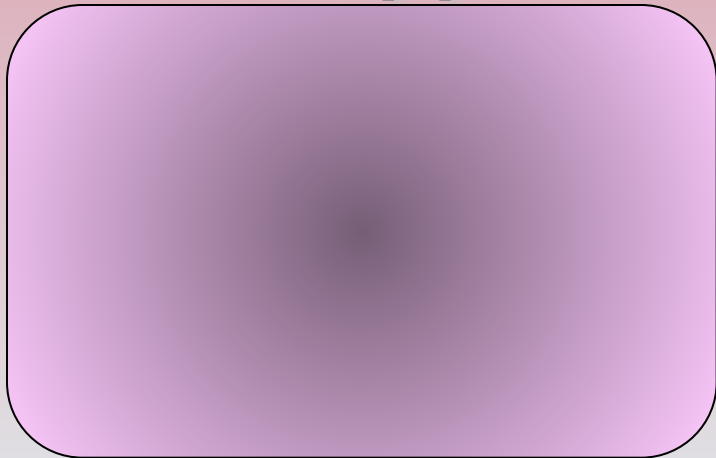


4 вопрос



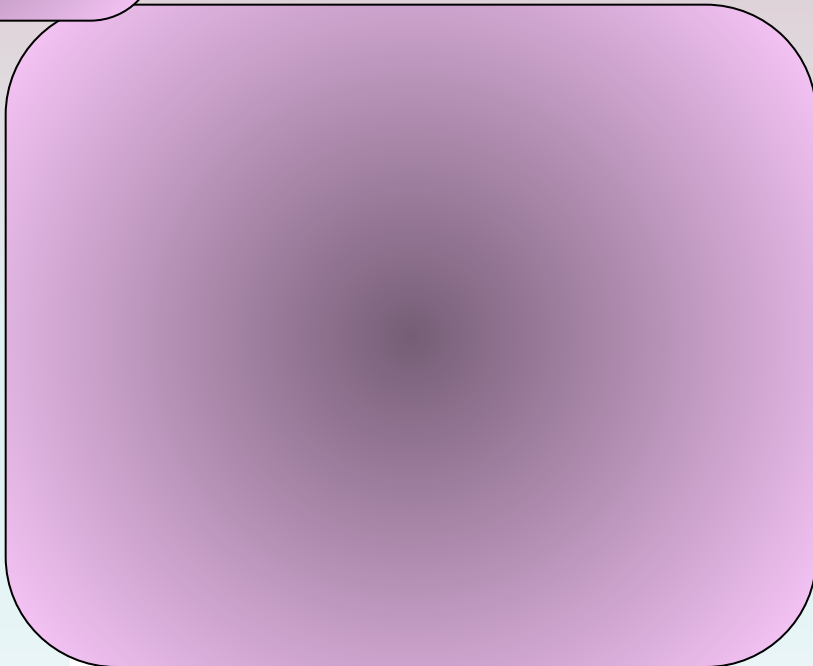
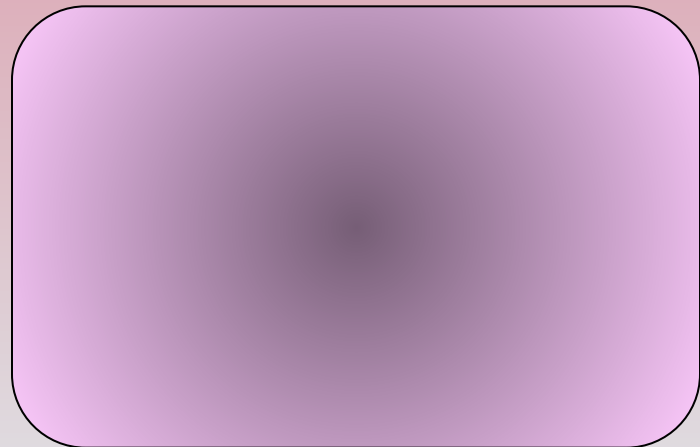
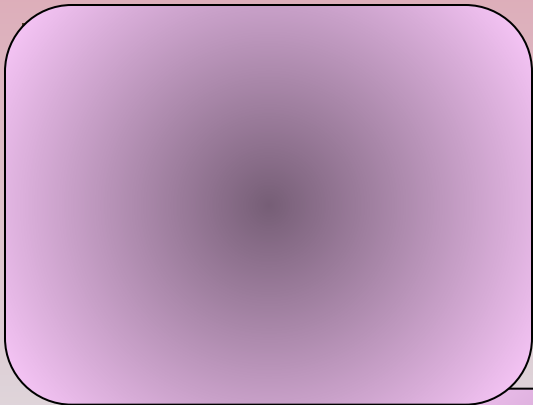
# Вопрос 1

*Зашифрован герой сказок, легенд.*



# Вопрос 2

## Угадайте название



# Вопрос 3

## Система движений, с помощью которой

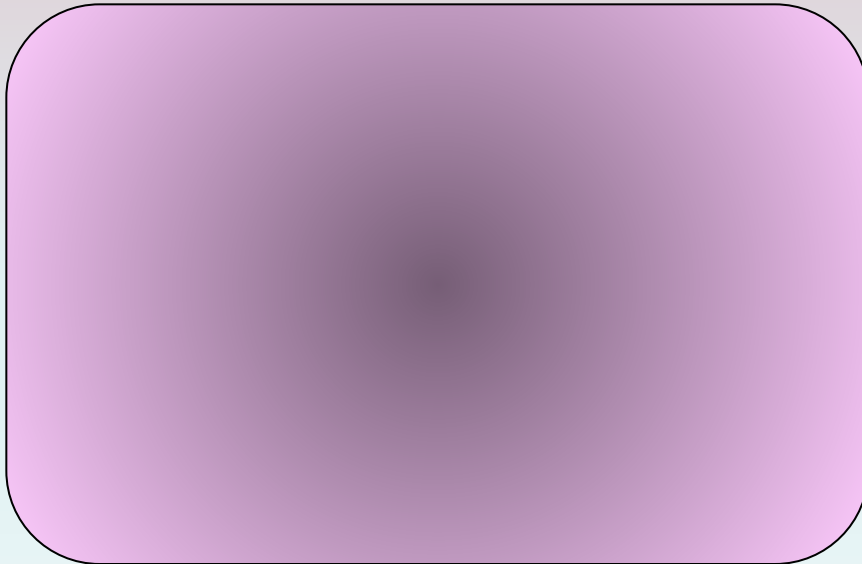
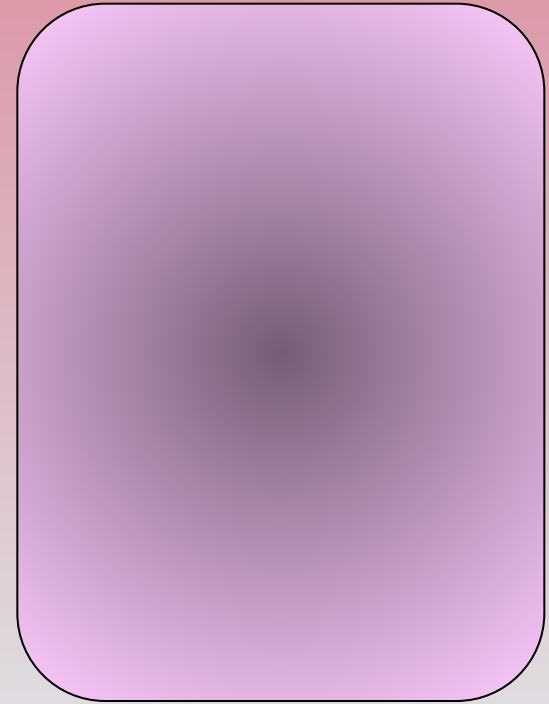
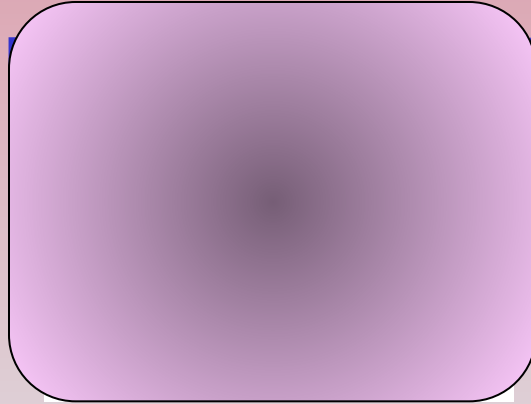
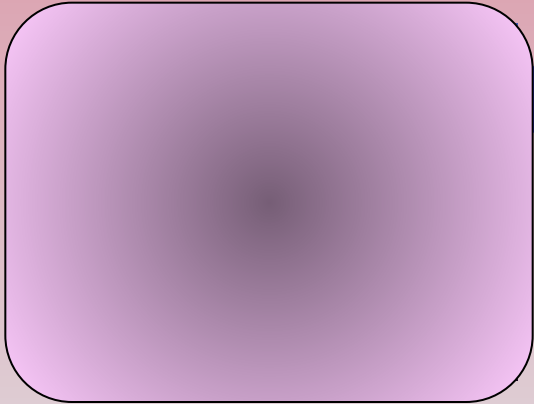
выполняются условные графические знаки.



# Вопрос 4

## Назовите

плотность





# Вопросы категории «Чего не хватает?»

На экране появятся три картинки и командам нужно будет понять, чего не хватает на каждой из них. Балл получает команда, давшая правильный ответ в этой категории. Каждая картинка – 1 балл.

1 вопрос



3 вопрос



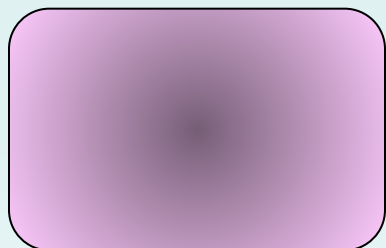
2 вопрос



4 вопрос



# Вопрос 1



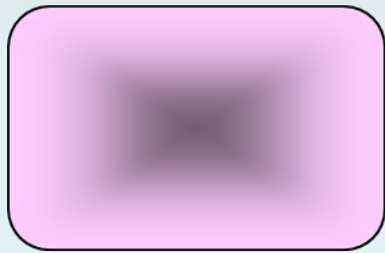
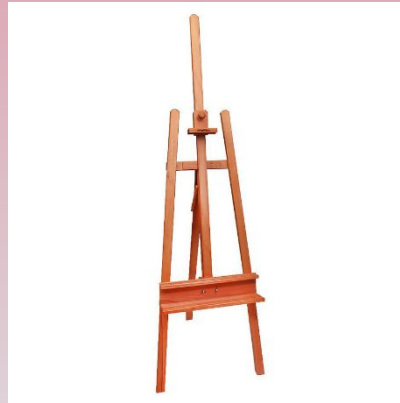
**Ы**



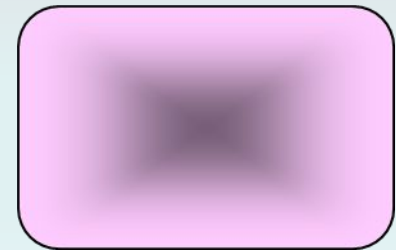
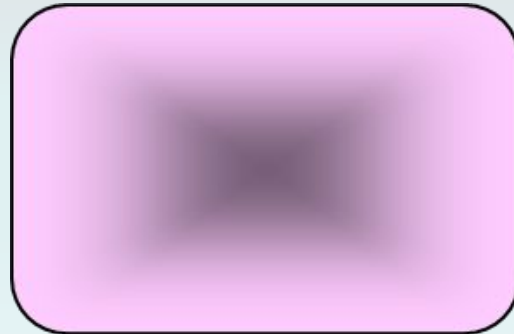
**ДЦ**



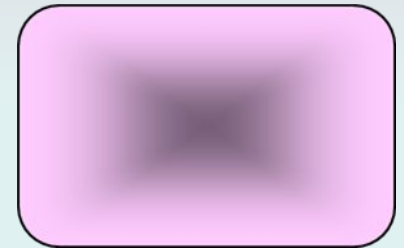
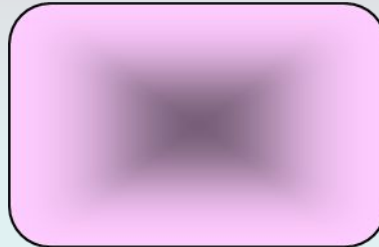
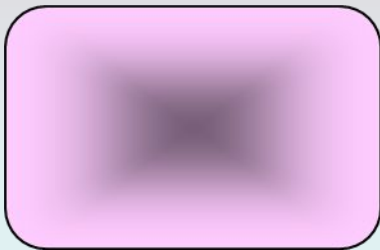
# Вопрос 2



ба



# Вопрос 3



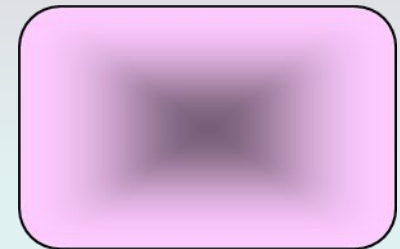
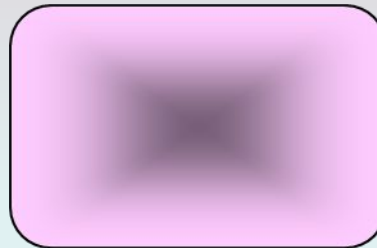
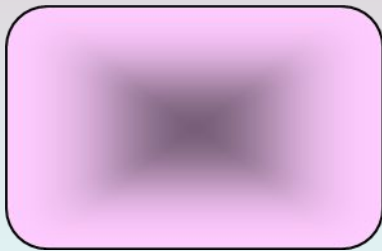
Снегурочк

а





# Вопрос 4



крыса





# Вопросы категории «Сказки и пословицы»

На экране появятся три картинке и командам нужно будет понять, что их объединяет и угадать сказку, назвать пословицу. Балл получает команда, давшая правильный ответ в этой категории. Если угадали по первой картинке слово – 4 балла, со второй – 3 балла, с третьей – 2 балла.

1 вопрос



3 вопрос



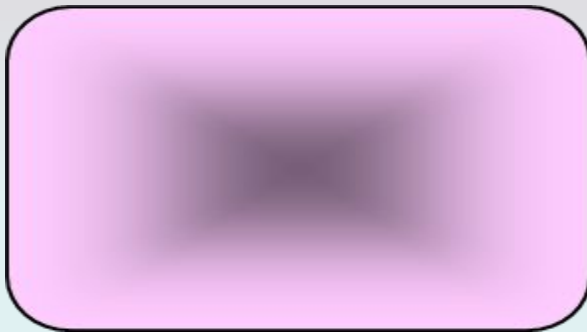
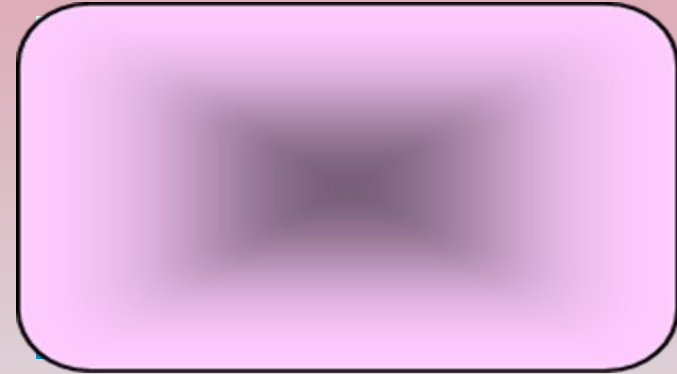
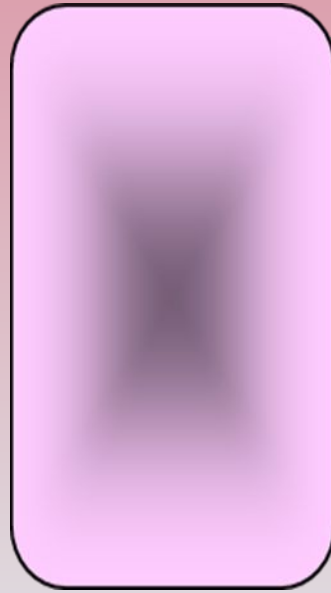
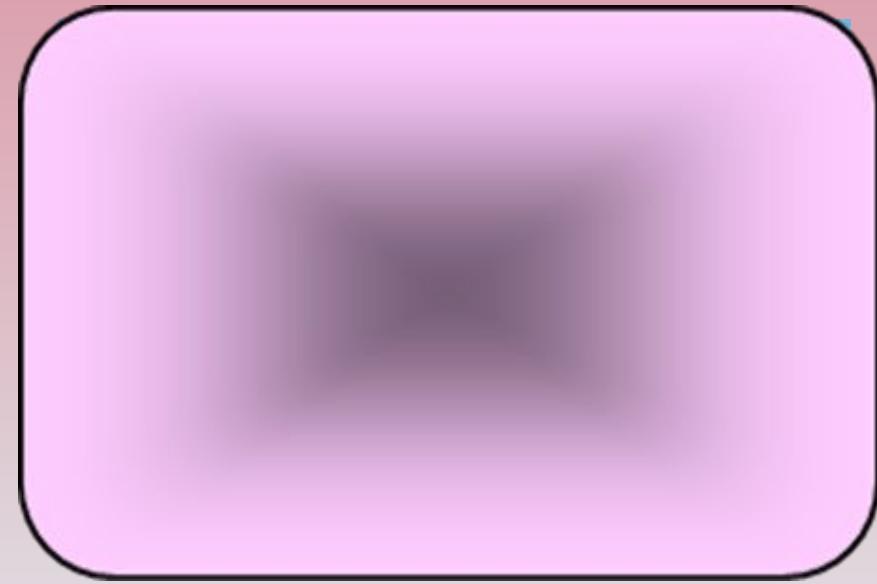
2 вопрос



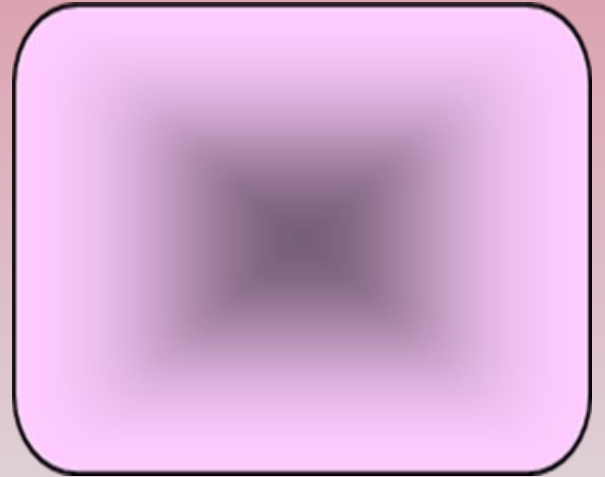
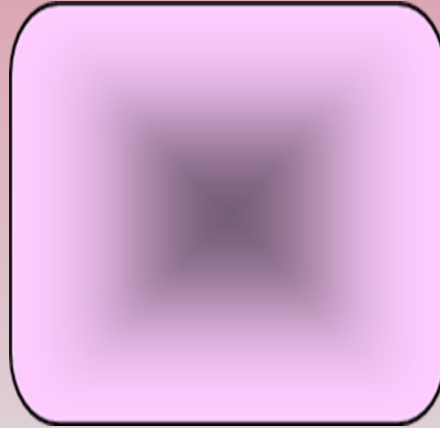
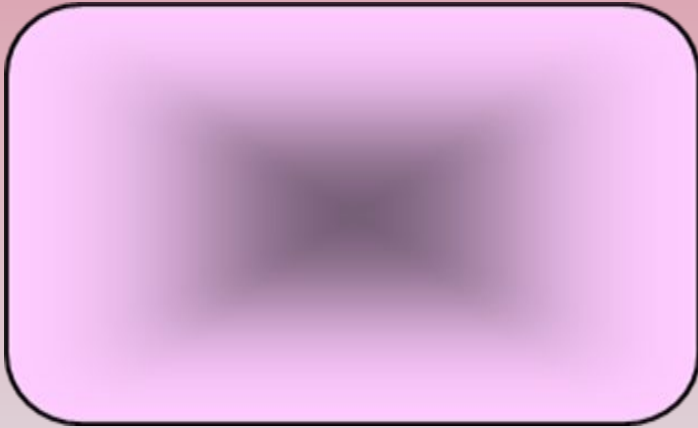
4 вопрос



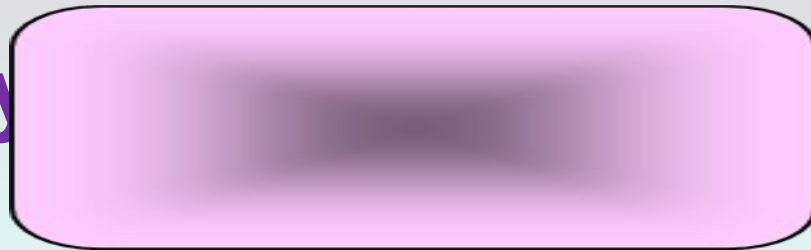
# Вопрос 1



# Вопрос 2



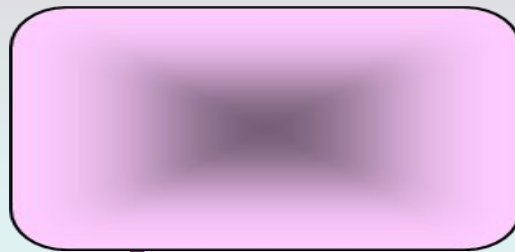
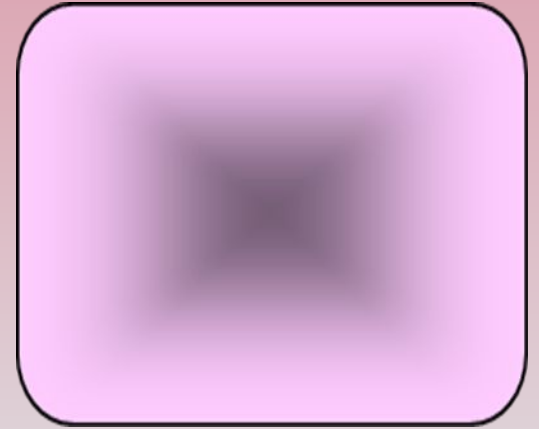
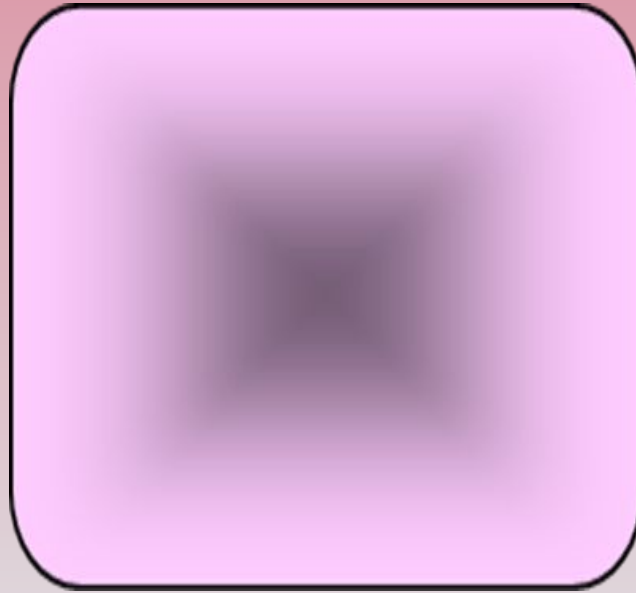
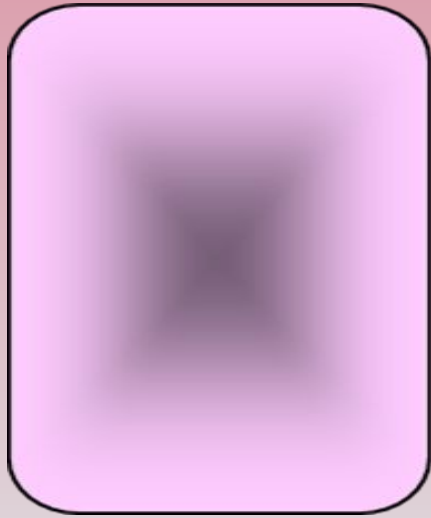
Делу



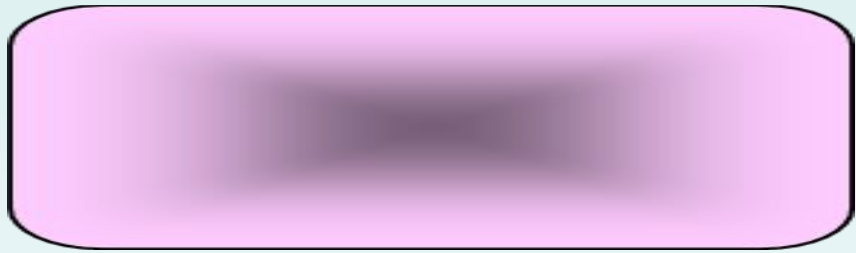
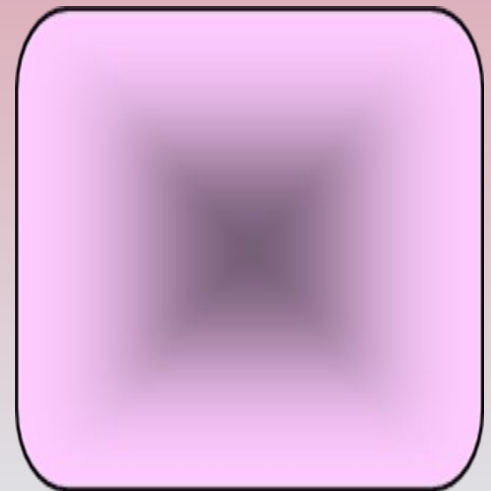
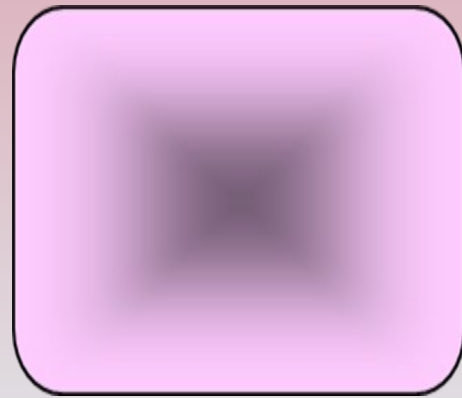
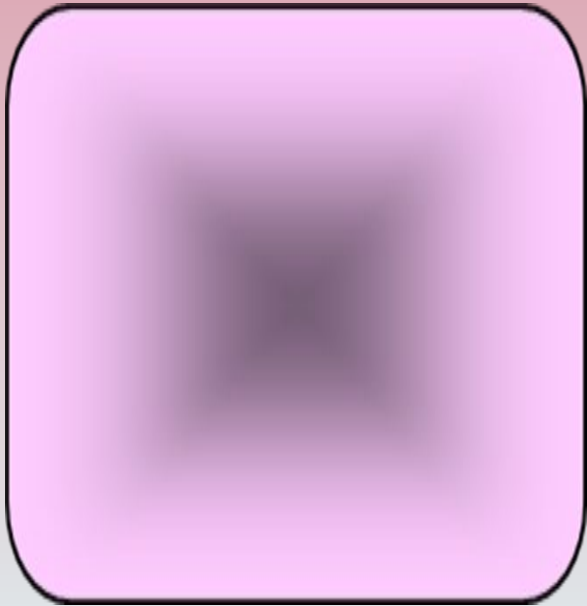
ас



# Вопрос 3



# Вопрос 4

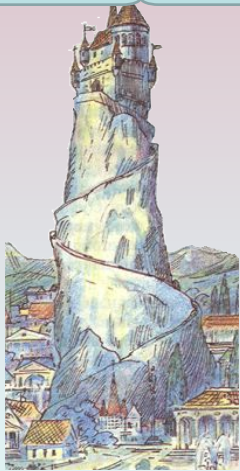




# Вопросы категории «Кто в домике живет?»

На экране появятся картинки и командам нужно будет понять, кто живет в этом домике и угадать сказку. Баллы получает команда, давшая правильный ответ в этой категории. Если угадали жилище – 1 балл, назвали сказку – 1 балл.

1 вопрос



3 вопрос

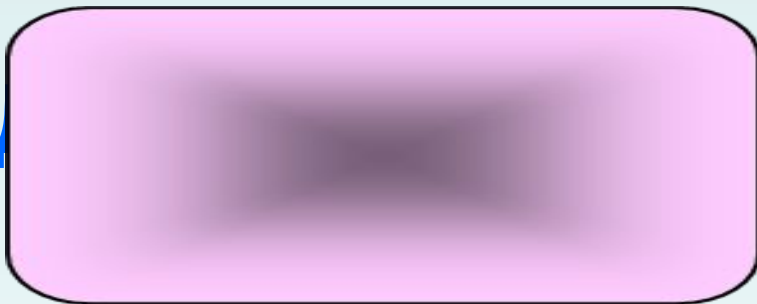
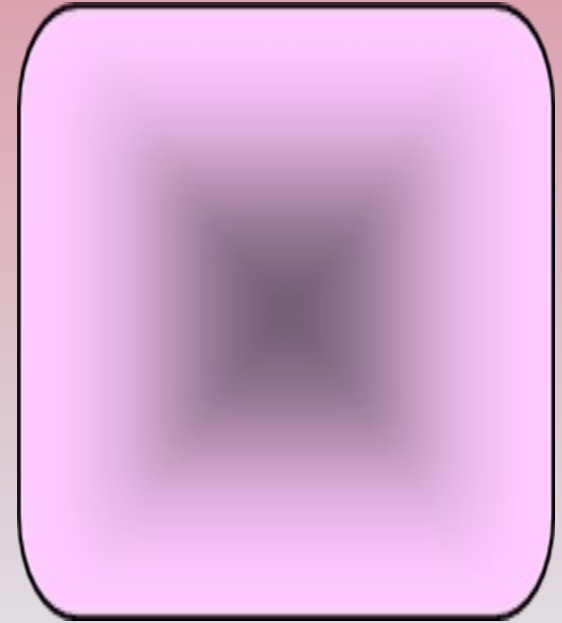
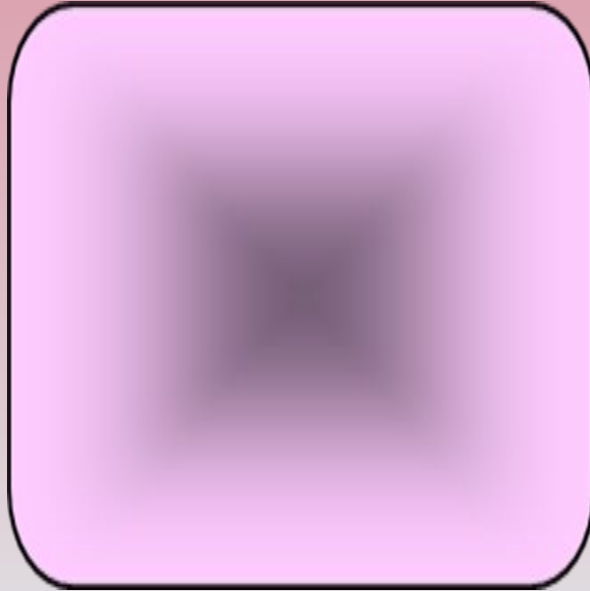
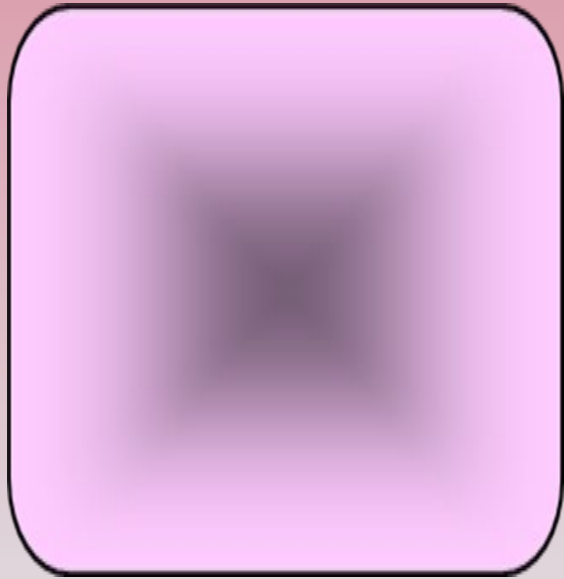
2 вопрос



4 вопрос

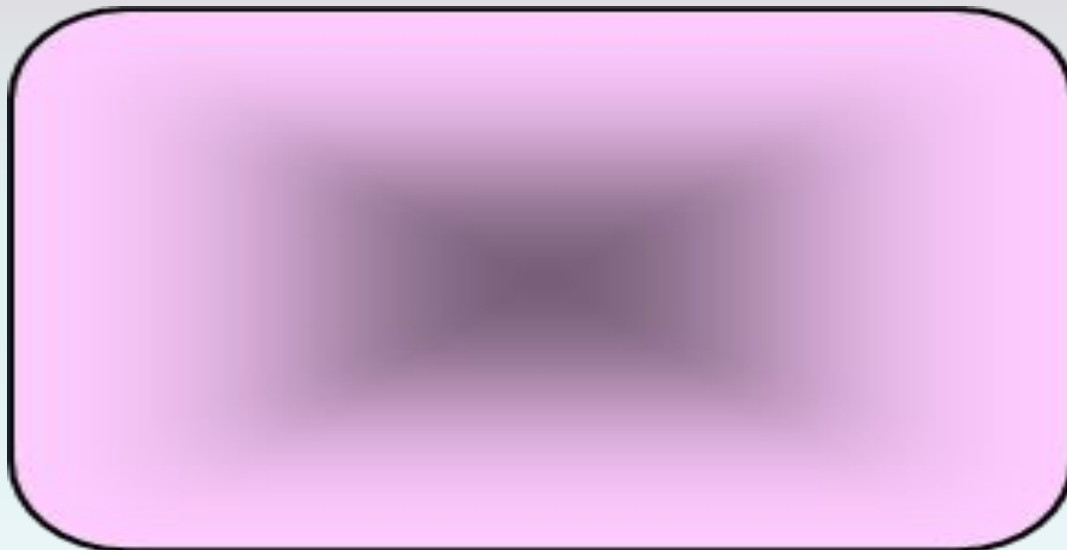
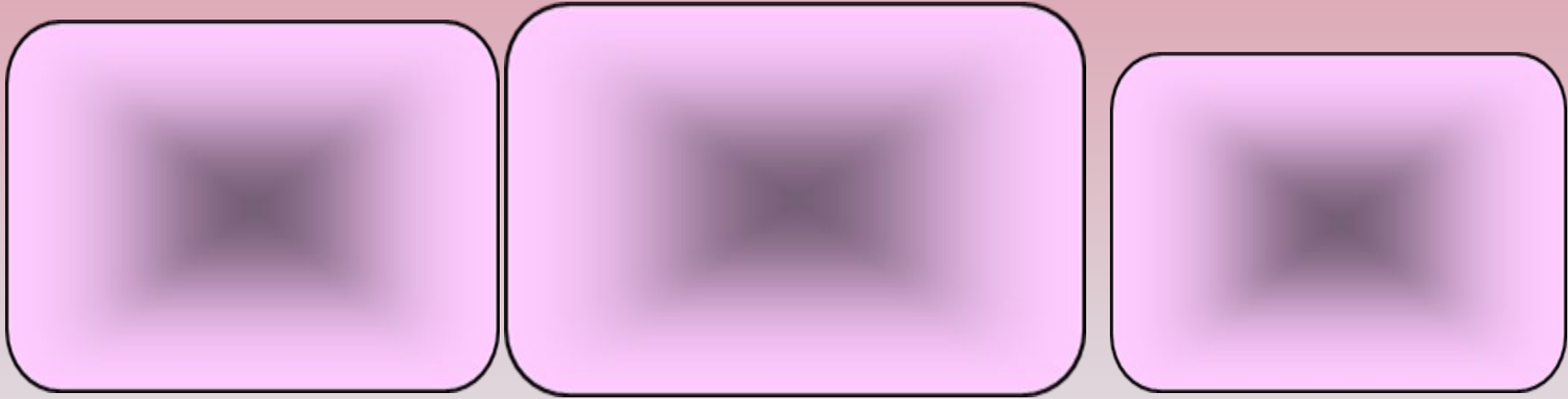


# Вопрос 1

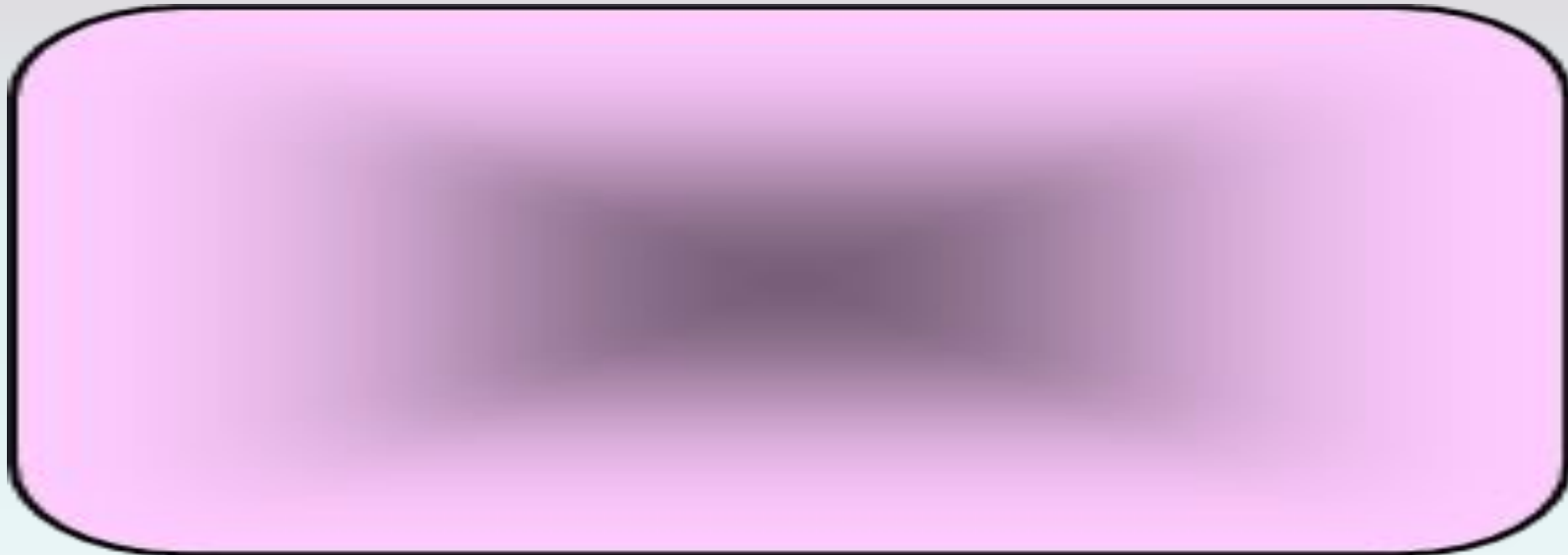
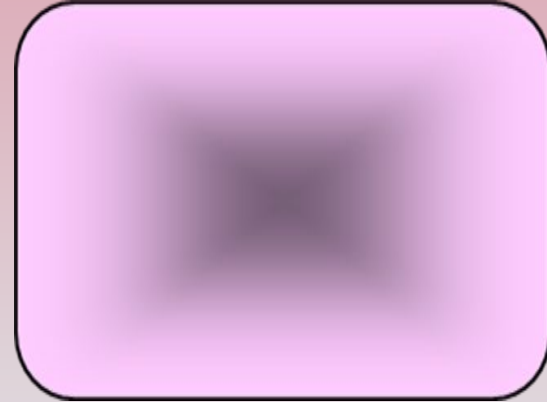
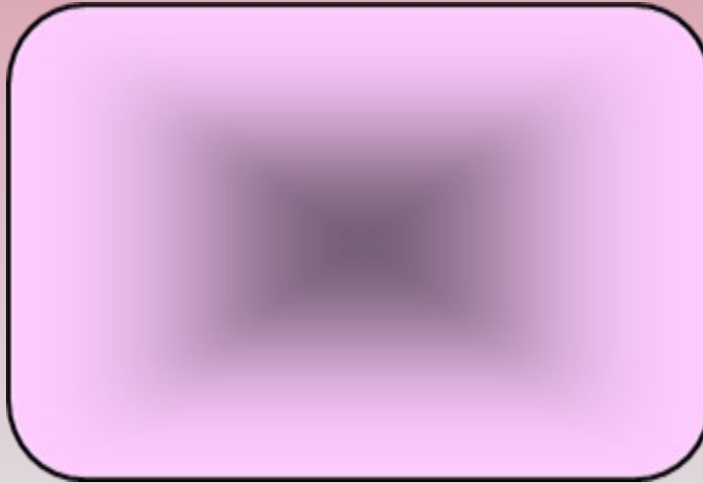
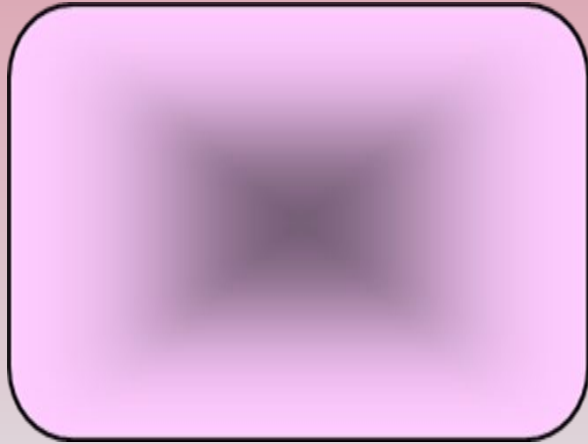


Три поросенка

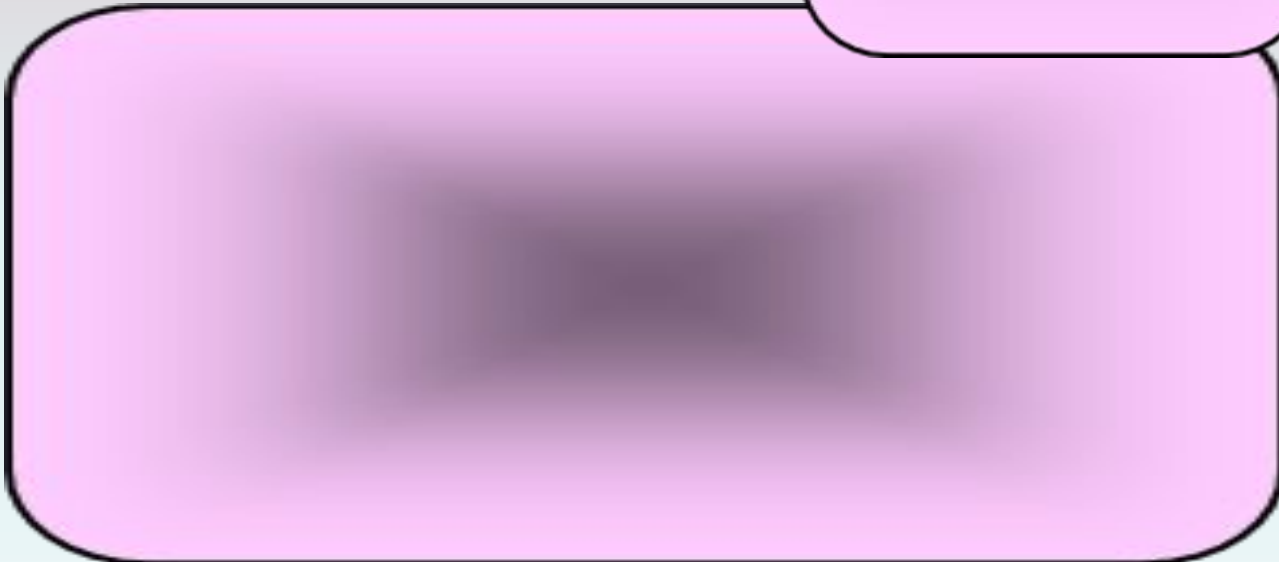
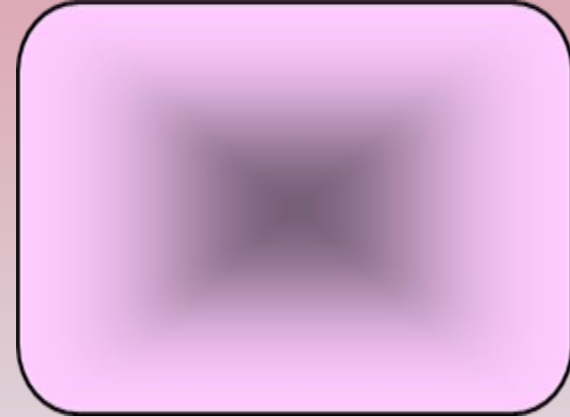
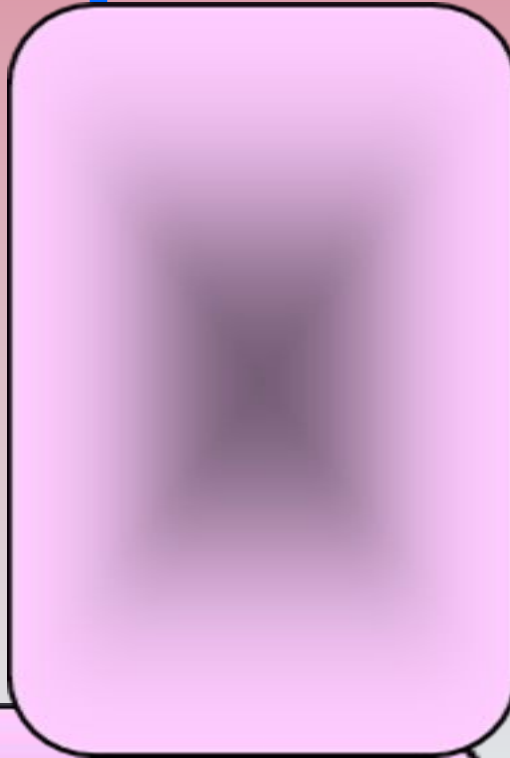
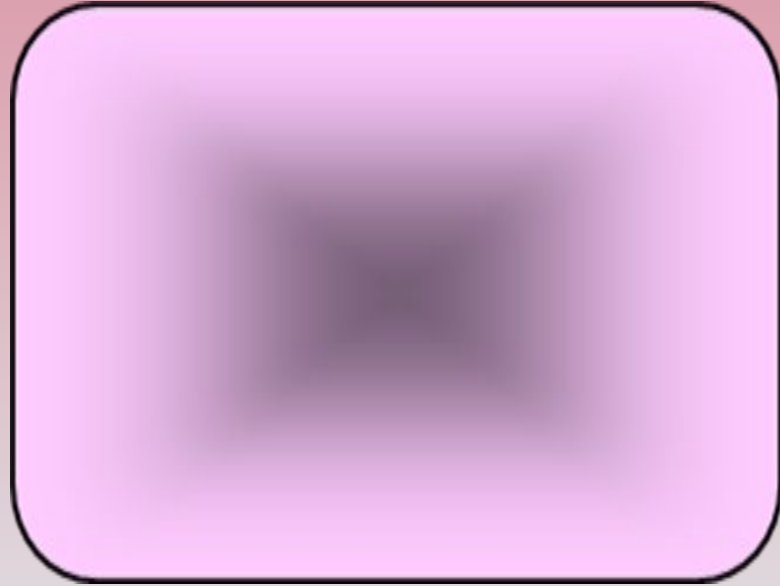
# Вопрос 2



# Вопрос 3



# Вопрос 4





# Вопросы категории «Бой с тенью»

На экране появятся картинки и командам нужно будет отгадать кому или чему принадлежит тень. Баллы получает команда, давшая правильный ответ в этой категории. За каждую отгаданную тень – 1 балл.

1 вопрос

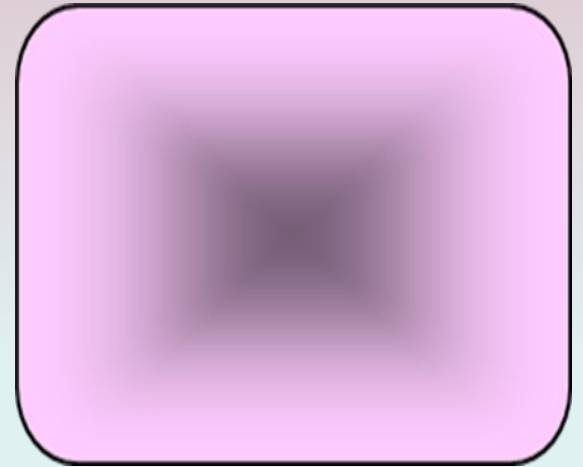
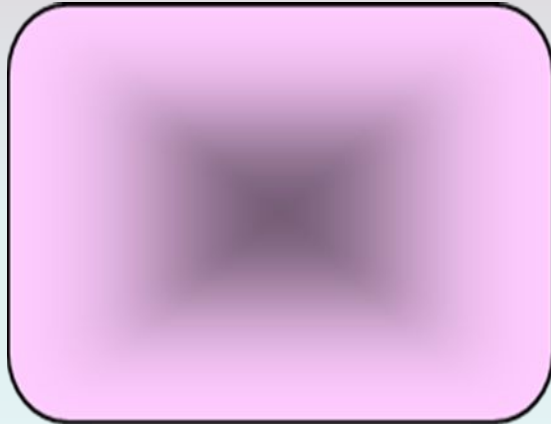
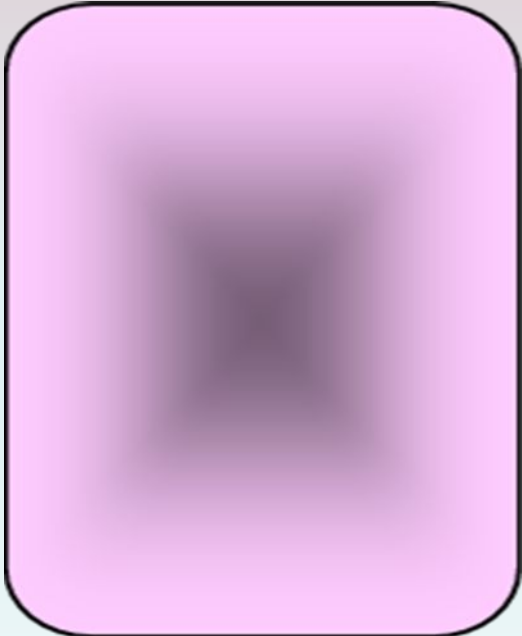
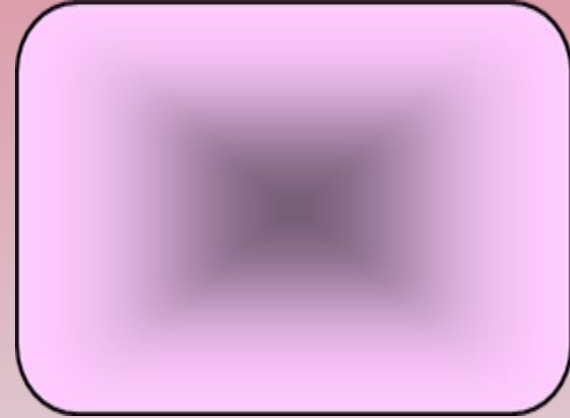
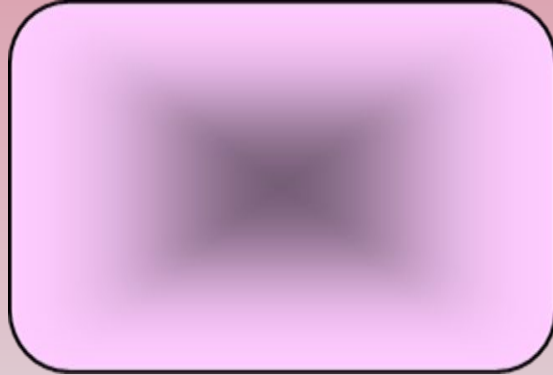
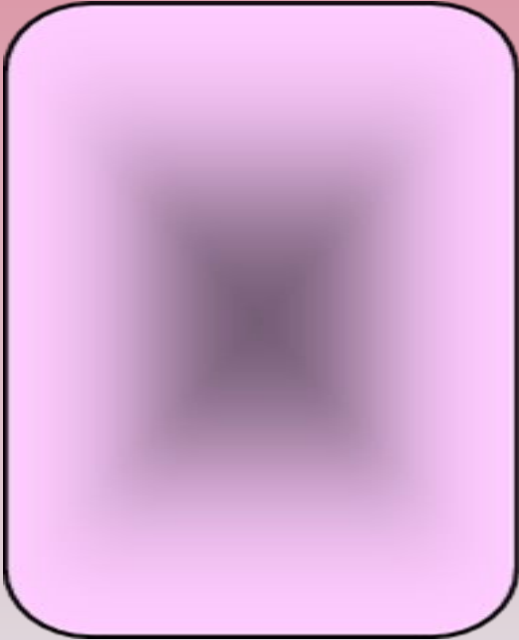
2 вопрос

3 вопрос

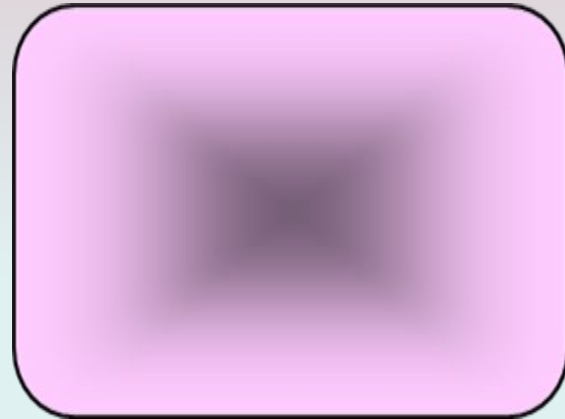
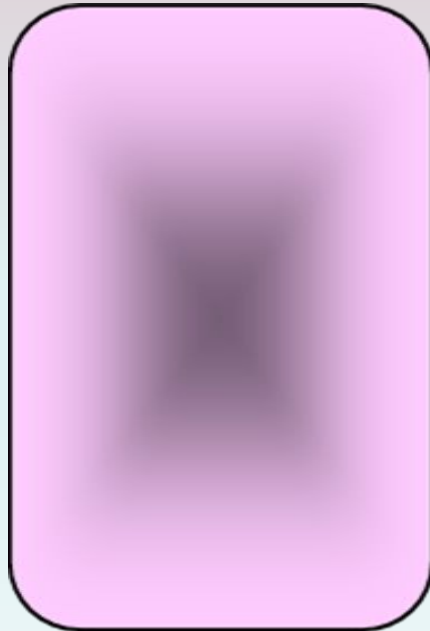
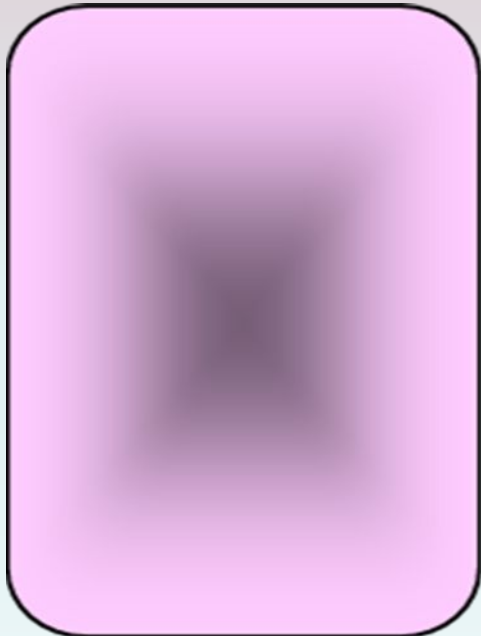
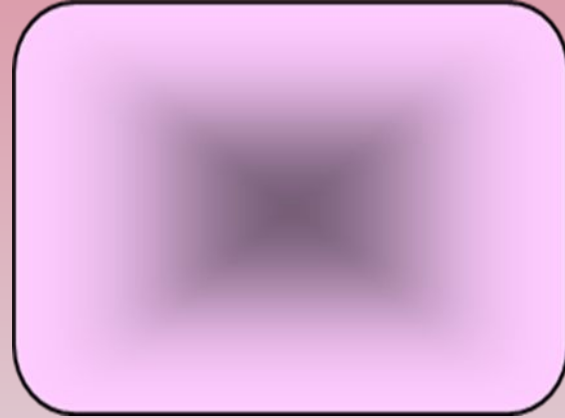
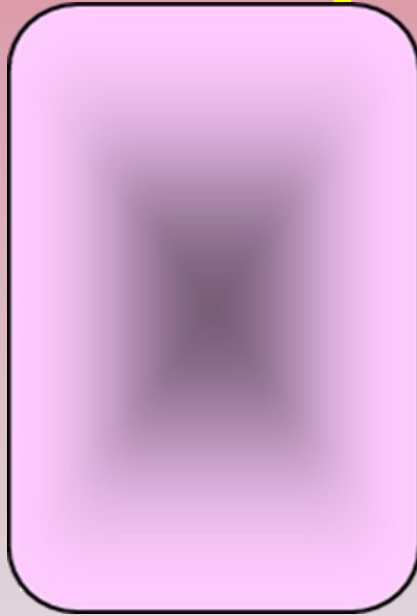
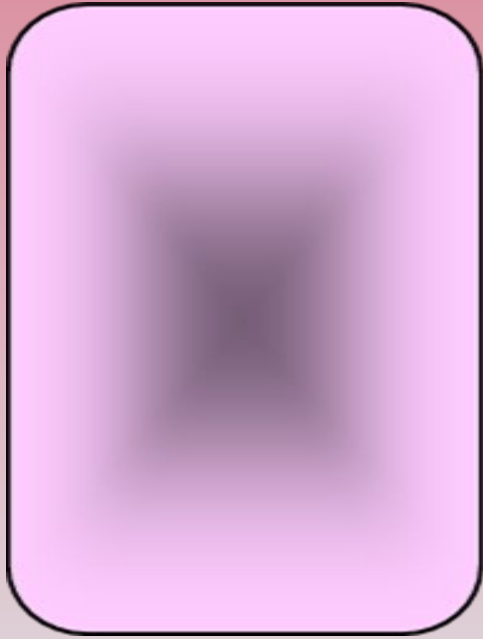
4 вопрос



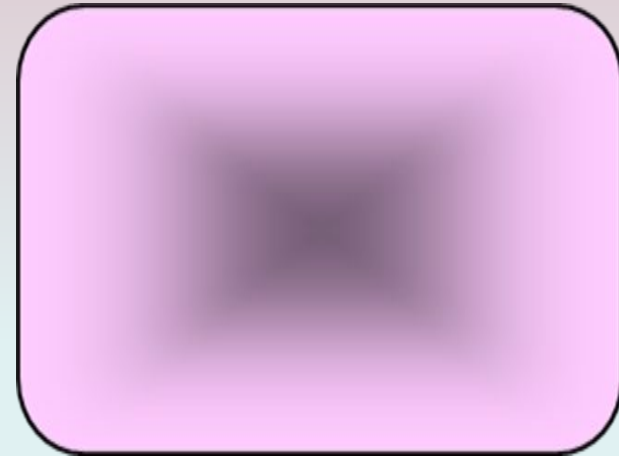
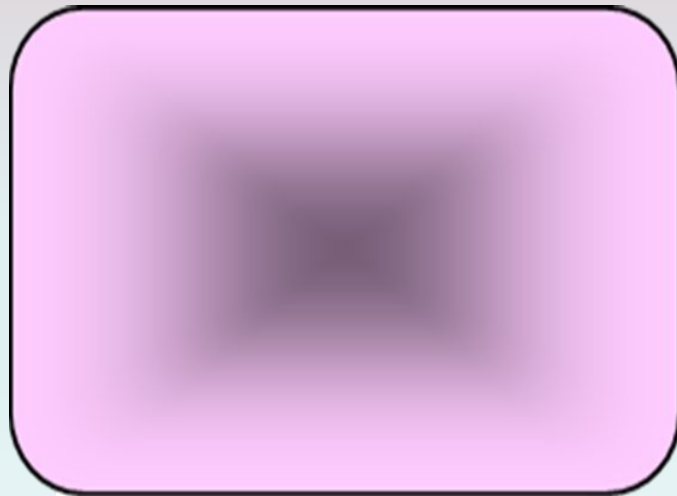
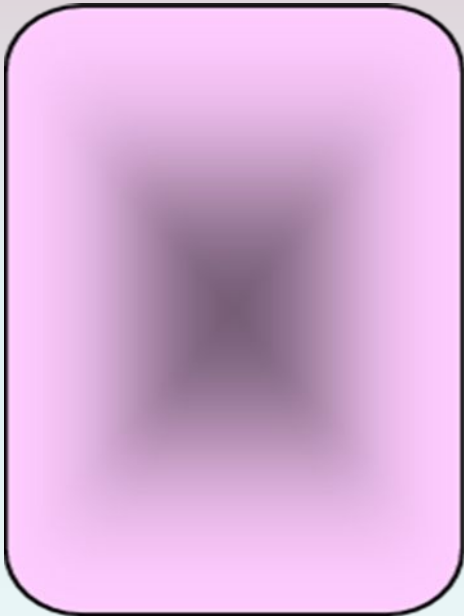
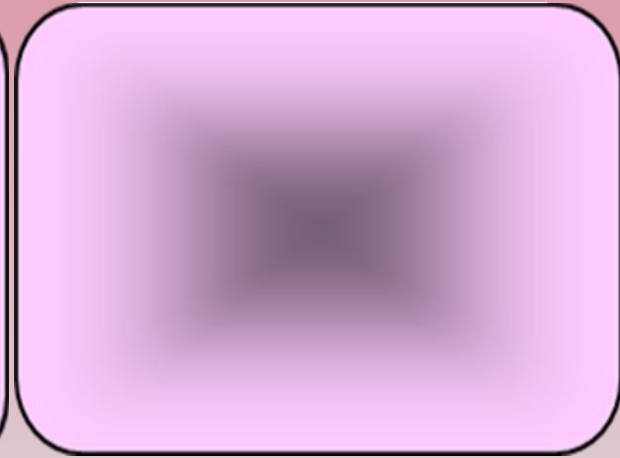
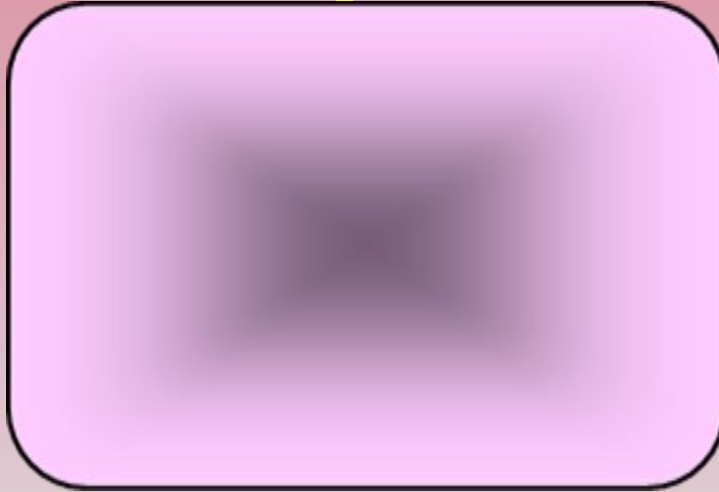
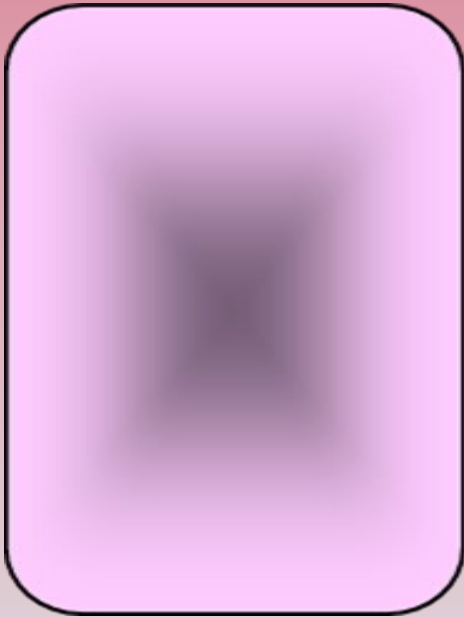
# Вопрос 1



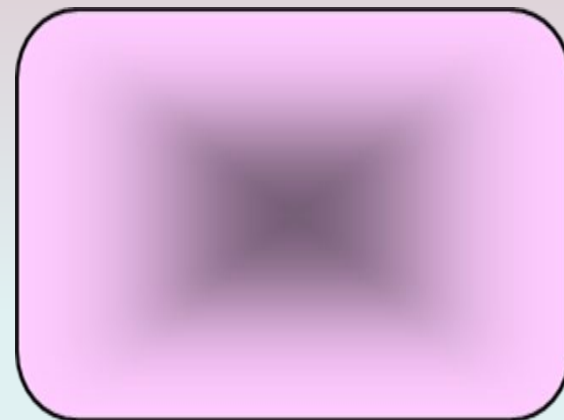
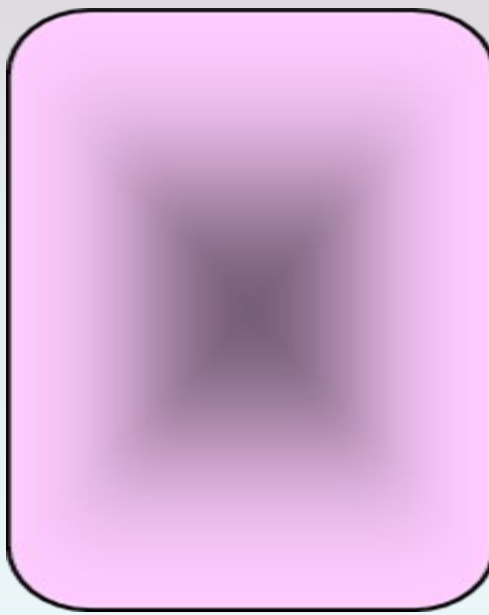
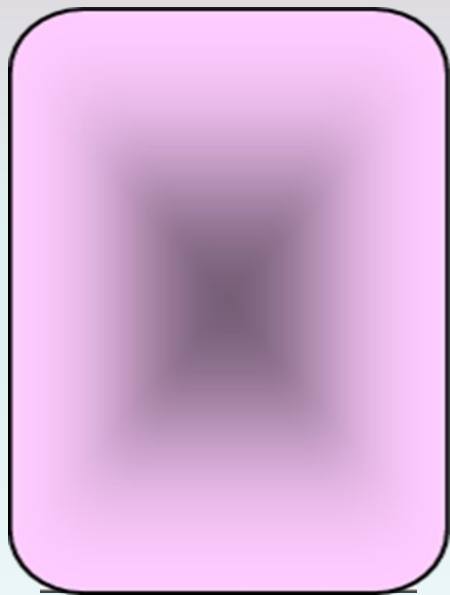
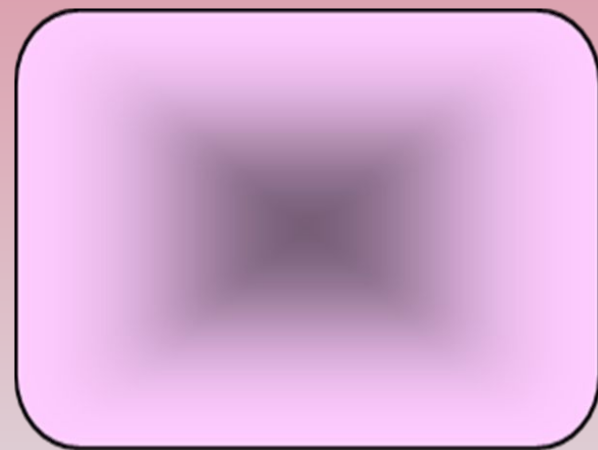
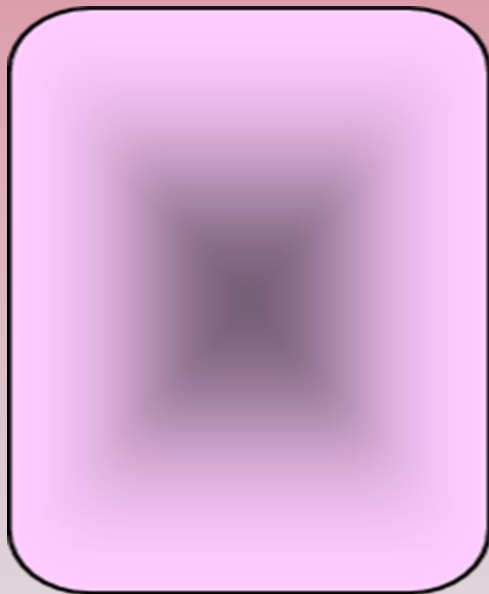
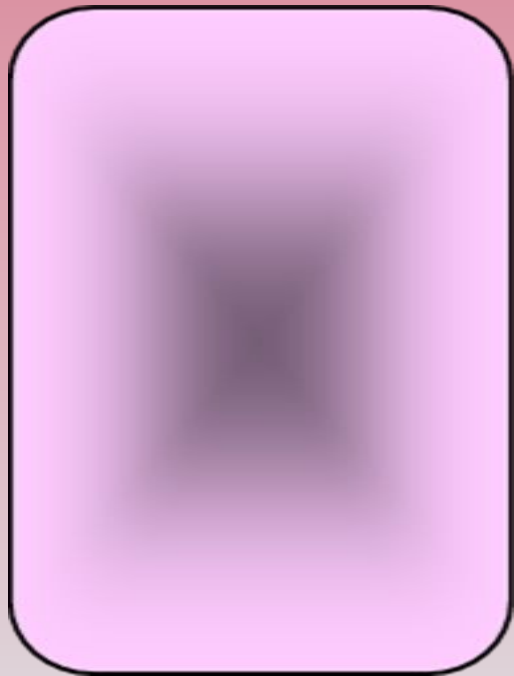
# Вопрос 2



# Вопрос 3



# Вопрос 4



# Вопросы категории «Популярства за идею!»

Дана задача, необходимо найти оптимальный ответ. За каждый ответ — 1 балл.

1 вопрос



3 вопрос



2 вопрос



4 вопрос



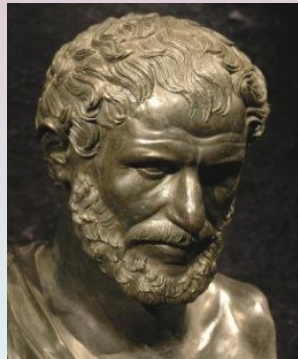


# Задача 1

Учитель и Александр Македонский

Анаксимен, некогда учивший Александра Македонского риторике, узнал, что его ученик прибыл со своим войском под Лампсак (родину учителя) с намерением взять город и разграбить его. Македонский очень уважал своего учителя — этим и хотел воспользоваться Анаксимен, чтобы спасти город. Он договорился о встрече с Македонским и собирался просить своего ученика одуматься. Но Александр предугадал намерения учителя и сразу в начале встречи сказал: «На этот раз, наставник, я клянусь, что не выполню твою просьбу».

*Как Анаксимену спасти свой город?*



Ответ



# Задача 2

## Необычные «часы»

Жители Тибета не пекут хлеб, издавна его заменяет цзамба. Тибетцы насыпают в деревянную чашку горсть муки из прожаренного ячменя, подливают чаю с маслом и солью, размешивают пальцами это крутое рассыпчатое тесто и едят его сырым. Зерно для цзамбы жарят, соблюдая время выполнения каждого этапа: сначала калят на огне глиняную миску с песком, затем снимают миску с огня, бросают в нее горсть ячменя, перемешивают, снова ставят на огонь, наконец высыпают песок с зерном на сито.

*Как в древности тибетские женщины вели счёт времени без часов?*



# Ответ

A large, empty, rounded rectangular box with a light purple gradient background and a black border, intended for the user to write their answer.

# Задача 3

Не пей первым!

К византийскому императору прибыл посол и был приглашён к столу. Ему налили вино в кубок и, о ужас, он выпил это вино первым! За такое нарушение этикета должно последовать очень серьёзное наказание — ведь первым свой кубок должен выпить монарх... Император обратился за советом к присутствующей при этом свите. Она посоветовала казнить посла. Император согласился и объявил об этом послу. При этом император поклялся, что выполнит его предсмертное желание. Известно, что посол остался жив, опять же по настоянию свиты.

*Что попросил посол, чтобы свита сама отговорила императора от казни?*



## Ответ



# Задача 4

Мрамора мне, и побольше...

Десятки тысяч туристов ежегодно бывают у древних развалин. И каждый норовит прихватить с собой на память кусочек «древности». Не избежал этой участи и Парфенон — его растаскивают по камешку.

*Как сохранить реликвию?*

## Ответ

