

Сценарий игры «100/1»

Цели:

1. Способствовать приобретению у подростков знаний о профессиях, «погружение» в педагогические профессии.
2. Привлечение обучающихся к обучению на педагогических специальностях.
3. Развитие логического мышления, интуиции, творческих, познавательных и коммуникативных способностей участников игры.
4. Воспитание чувства товарищества, коллективизма, ответственности.
5. Создание атмосферы взаимопонимания, эмоционального сближения между обучающимися.

Оборудование. Компьютер с проектором и экраном (на компьютере должна быть установлена программа Power Point, для звукового оформления должны быть колонки), доска, маркеры 2-х цветов, бейджики с именами игроков, карточки для ведущего с вопросами и вариантами ответов, мобильные столы расставлены по типу известной телевизионной игры.

Подготовка к игре:

1. Опрос 100 человек по вопросам игры, обработка полученных ответов.
2. Выбираются: ведущий, 2 команды по 5-7 участников, помощник ведущего (включает музыкальные заставки, ведёт подсчёт очков и т.п.), оператор (работает с табло). Каждая команда выбирает капитана, название, готовит представление игроков.

Ход игры

1. Вводное слово учителя.

Мы приветствуем всех, кто пришёл сегодня к нам в гости!

Дорогие ребята, сегодня вы участвуете в увлекательной игре «Сто к одному». Тема нашей игры «Педагогические профессии».

Наверное, все видели телевизионную версию этой игры. Теперь у вас есть возможность самим в ней поучаствовать, проверить свои знания, интуицию, узнать, насколько вы умеете взаимодействовать. При подготовке к игре было опрошено 100 человек, это учащиеся, учителя, родители и выпускники разных лет нашей школы. Их ответы на вопросы вы и должны сегодня угадать.

2. Проведение игры. (Музыкальная заставка)

Ведущий: Приветствую всех на игре 100/1. Сегодня в нашей игре участвуют команды «?????????» и «!!!!!!!!!!!!».

Познакомимся с участниками команд.

Ведущий подходит к командам и предлагает им представиться, капитаны команд представляют участников, а члены команд капитана (капитан стоит первым в команде). Представление всей команды не должно превышать 2-3 мин.

1 тур. Простая игра Нас ждёт Простая игра. Полетели...

На экране загорается заставка 1 тура, а следом за ней табло с закрытыми ответами на вопрос тура, которые и надо будет угадать участникам команд. Ведущий приглашает в центр профориентационной студии по одному участнику от каждой команды. (В ходе всей игры участники выходят по порядку, начиная с капитана). Представители команд (капитаны) вытягивают жребий на право первого ответа.

Представители команд (капитаны) вытягивают жребий на право первого ответа.

Ведущий (читает вопрос): **Назовите необходимые качества учителя, обеспечивающие успешность в профессии?**

1	??	21
2	??	12
3	??	11
4	??	9
5	??	5
6	??	4

Первый отвечает на вопрос. Если такой вариант есть на табло, то он открывается. Если открыта не первая строка, то свой вариант дает второй игрок. Если ни кто не открыл строку на табло, то ведущий приглашает следующих участников команд и так далее. Как только хотя бы один из пары игроков дал ответ, находящийся на табло ведущий подходит к команде, открывшей более высокую строку на табло.

Игроки команды отвечают на вопрос тура (ведущий по мере необходимости повторяет вопрос). Табло постепенно открывается. Все очки открытых строк складываются. Опрос команды продолжается до тех пор, пока не будет открыто все табло или команда не даст три неправильных ответа. В первом случае очки переходят команде, а во втором ведущий опрашивает соперников.

Дальше все происходит как в 1 туре.

4 тур. Игра наоборот.

В игре наоборот команда должна на вопрос ведущего дать только один вариант ответа, при этом нужно угадать ответ, находящийся на табло, но на более низкой строке. В этом случае можно заработать больше очков.

Ведущий (читает вопрос): **Почему в классе тишина?**

1	Контрольная	15
2	Нет никого	30
3	Интересный урок	60
4	Директор в классе	120
5	Строгий учитель	180
6	Все заняты	240

Команды обсуждают около 30 секунд ответ и предлагают его ведущему, при этом первой отвечает команда с наименьшим количеством очков.

Ведущий постепенно открывает табло, начиная с 1 строки. При этом можно спрашивать у зрителей и игроков команд их мнение по поводу того, какой ответ будет на открываемой строке.

Если ответы команд встречаются на табло, то соответствующее количество очков зачисляется на их счет.

Команда, набравшая большее количество очков, выходит в финал.

Финал Большая игра

Счет в финале начисляется с нуля. Команда, чтобы стать победителем игры, должна набрать не менее 200 очков.

Ведущий приглашает двух представителей команды. Первый будет отвечать на вопросы ведущего, а второй выходит из аудитории. Первый участник должен ответить на 5 вопросов за 15 секунд. После этого на табло открываются ответы игрока с количеством таких же ответов. Все очки прибавляются к заработанным в предварительном этапе. После этого табло закрывается. Приглашается второй участник финала. Ему задаются те же вопросы, на которые дается 20 секунд, так как если ответы совпали, то звучит звуковой сигнал и ему надо предложить другой вариант. После этого ответы показывают на табло с соответствующим количеством очков. Все очки складываются.

Вопросы финала:

1. Что находится перед нашей школой?
2. Что учитель держит в руках?
3. Зачем в школу пришёл выпускник?
4. О чем мечтает учитель?
5. Почему директор на уроке?

3. Подведение итогов и награждение.

Победила команда

До встречи! Всего доброго!