**Классный час**

**«Счастливый случай»**

*(познавательная конкурсно-игровая программа)*

*Цели и задачи классного часа:*

1. Развивать у младших подростков познавательных способностей, логического мышления, сообразительности, находчивости;
2. Воспитать чувства коллективизма, уважения к одноклассникам;
3. Углубить и расширить знания учащихся;
4. Умение сочетать индивидуальную работу с коллективной;
5. Воспитание чувства товарищества, взаимопомощи.

*Место проведения:* кабинет №25.

*Форма проведения:* по раундам: «Разминка», «Одним словом», «Отгадайка», «Логическая цепочка», «Необычная газета».

*Оборудование и материал:* эмблемы команд, 4 конверта с заданиями, в которых находятся карточки, 4 скотча, 4 пары ножниц, 4 газетного листа.

*Предварительная подготовка:* создание жюри и обеспечение его необходимыми материалами, помощь ученикам сформировать две команды, Каждая команда должна придумать девиз, название, нарисовать эмблемы, подбор материала для конкурсов.

**Ход классного часа**

**Учитель:**  Я рада видеть вас. Начнем наше необычное занятие. На этом занятии мы не одни, у нас много гостей. Думаю, что это не помешает нам работать активно и спокойно, но для начала давайте поприветствуем друг друга.

 Я предлагаю вам поздороваться интересным способом. Сейчас я здороваюсь с кем-то из вас, и те, к кому я обращусь, в ответ помашут мне рукой. ***Итак,***

* ***«здравствуйте, девочки»,***
* ***«здравствуйте, мальчики»,***
* ***«здравствуйте те, кому утром хотелось поспать»,***
* ***«здравствуйте те, кто пришел сегодня в школу»,***
* ***«здравствуйте те, у кого сегодня отличное настроение»,***
* ***«здравствуйте те, кто готов сегодня заниматься»,***
* ***«здравствуйте, все!»***
* ***«здравствуйте, увуажаемые жюри»***

Наша сегодняшняя встреча необычна. Вам, ребята, для сегодняшнего классного часа очень понадобятся дружба, логическое мышление и знания, сообразительность и находчивость.

Начинаем нашу игру «Счастливый случай». Познакомимся с командами ( «Активные», «Все вместе»). Молодцы! Каждой команде задаётся по вопросу. Ученик, ответивший первым на вопрос, становиться капитаном команды.

**Вопрос команде «Активные»:**Что есть в арбузе, помидоре, огурце, но нет в дыне и тыкве? ( буква «р»)

 **Вопрос команде «Любознательные»:** Двое играли в шахматы 4 часа. Сколько всего времени сыграл каждый игрок? (4 часа)

**Вопрос команде «Все вместе»:** Электропоезд идёт с востока на запад со скоростью 60 км в час. В том же направлении с востока на запад дует ветер, но со скоростью 50 км в час. В какую сторону относит дым поезда? (электропоезд не даёт дыма)

**Вопрос команде «Дружные»:**  Что нужно делать, когда видишь зелёного человечка? Ответ: Переходить улицу (это рисунок на зелёном сигнале светофора)

**Учитель:** Итак, капитаны есть. Перед её началом я представлю вам наше жюри (… ). Итак, начинаем игру!!!!

**1-й раунд**

**«Разминка»**

**Учитель:**За одну минуту капитаны команд должны ответить на максимальное число вопросов. За каждый правильный ответ команда получает один смайлик.

**Вопросы для команды «Активные»**

1. Катался мячом, пока не стал носком. (клубок)
2. В какой сказке девочка зимой отправляется за цветами? («12 месяцев»)
3. Может ли страус назвать себя птицей? (нет)
4. Шевельнул бородкой гном, и вошёл хозяин в дом. (ключ)
5. Как зовут Снегурочку Деда Мороза? (Снегурочка)
6. Много – люди, один – это… (человек)
7. Птичий домик. (гнездо, скворечник)

**Вопросы для команды «Любознательные»:**

1. Хитрое животное с пушистым хвостом. (лиса)
2. Какой фразой заканчивается письмо? (до свидания)
3. Стоящий на остановке трамвай обходят спереди или сзади? (спереди)
4. Какой орган человека называют мотором? (сердце)
5. Врач, сталевар, продавец – это…(профессии)
6. Пингвин – это птица? (да)
7. Какой цветок считается символом Японии? (хризантема)

**Вопросы для команды «Все вместе»**

1. Когда мальчика называют женским именем? (соня)
2. Не летает, не поёт, а клюёт? (рыба)
3. Маленькие лапки, а в лапках царапки? (кошка)
4. Как звали невесту Пьеро? (Мальвина)
5. Человек, который живёт рядом? (сосед)
6. Насекомое, дающее мёд. (пчела)
7. Место, где растут овощи? (огород)

**Вопросы для команды «Дружные»:**

1. Малина, черника, крыжовник – это… (ягоды)
2. На что похожа половина яблока? (на вторую половину)
3. Их у человека двадцать? (пальцы)
4. Овца, заяц, слон – это… (животные)
5. Что теряет лось каждую зиму? (рога)
6. Какой цветок считается символом России? (ромашка)
7. С прилётом каких птиц считают, что пришла весна? (грачи)

**2-й раунд**

**«Одним словом»**

**Учитель:**Каждой команде я буду читать по два слова, а вы с помощью одного слова должны обобщить их. За каждый правильный ответ команда получает по одному смайлику.

**Для команды «Активные»**

1. Чашка и нож – это… (посуда)
2. Зима и лето – это… (времена года)
3. Метры и литры – это… (система измерения)
4. И и К – это… (буквы)
5. Тюльпан и роза – это… (цветы)

**Для команды «Любознательные»**

1. Минута и год – это… (время)
2. Четверг и пятница – это… (дни недели)
3. Огурец и свёкла – это … (овощи)
4. Карась и щука – это… (рыба)
5. Север и запад – это… (стороны света)

**Для команды «Все вместе»**

1. Футбол и шашки – это… (игра)
2. Валенки и тапки – это… (обувь)
3. Сердце и почки – это…(органы)
4. Шкаф и стул – это… (мебель)
5. Волга и Ока – это…(реки)

**Для команды «Дружные»**

1. Слива и яблоко – это… (фрукты)
2. Пианино и скрипка – это… (музыкальные инструменты)
3. Пила и топор – это… (инструменты)
4. Зебра и медведь – это…(животные)
5. Кастрюля и чашка – это… (посуда)

**3-й раунд**

**«Отгадайка»**

**Учитель:**Каждой команде в быстром темпе в порядке очерёдности задаются различные вопросы. Побеждает та команда, которая ответила на большее число вопросов. Вопросы могут быть и на сообразительность, и на смекалку. За каждый правильный ответ команда получает по два смайлика.

* У него нельзя найти ни начала, ни конца? (у круга)
* Как назвать пять дней подряд, не произнося их названий? (позавчер, вчера, сегодня, завтра, послезавтра)
* Что будет с сорокой, если она проживёт два года? (будет жить третий год)
* Из какой посуды нельзя поесть? (из пустой)
* На какое дерево садится ворона во время проливного дождя? (на мокрое)
* Игрушка – главный герой книги, которому дали очень смешное имя, потому что он упал со стола. (чебурашка)
* С помощью этого предмета можно сшить замечательные вещи, а можно умертвить злого «долгожителя» из русских сказок. (игла)
* Кто из обитателей болота стал женой царевича? (лягушка)
* Имя мальчика, которого унесли дикие лебеди? (Иванушка)
* Какие три числа, если их сложить или перемножить, дают один и тот же результат? (1,2,3)
* По какому городу течёт кровь? (по Вене)
* Растёт дуб. У него 12 суков, 52 ветки, на каждой ветке по 7 листьев. Что это? (год, месяцы, недели, дни)
* Назовите слова, в которых буква «т» встречается 4 раза. (стратостат, аттестат)
* Какое женское имя состоит из двух букв, которые дважды повторяются? (Анна)
* Название какой птицы состоит из четырёх десятков одной и той же главной буквы? (сорока)
* В каких лесах нет дичи? (в строительных)
* Без чего не могут обойтись математики, барабанщики и даже охотники? (без дроби)
* Что принадлежит вам, однако другие им пользуются чаще, чем вы? (имя)
* Кто на своей голове лес носит? (олень)
* У кого глаза на ногах, а дом на спине? (улитка)

**4-й раунд**

**«Логическая цепочка»**

**Учитель:**Мы приступаем к проведению следующего раунда. Команды получают конверты, в которых помещены отдельные карточки со смысловыми фрагментами трудовых или праздничных действий. Задача команд – как можно быстрее составить правильные логические цепочки этих действий. На выполнение этого задания отводится 3 минуты, а правильно выстроенная цепочка приносит команде по три смайлика.

**Конверт №1:** Лягушка.

**Конверт №2:** Бабочка.

**Конверт №3:** Цыплята.

**Конверт № 4:**. Дерево.

**5-й раунд**

**«Необычная газета»**

**Учитель:**Это последний раунд нашей игры. Раунд – розыгрыш «с подвохом». Поэтому я обращаюсь к обеим командам – будьте особенно внимательными и постарайтесь на славу!

 Вам предлагается за 10 секунд разорвать газетный лист на как можно большее количество клочков.

*Игрокам команд вручается газетный лист и предлагается за 10 секунд разорвать его на как можно большее количество клочков. (Команды выполняют задание под музыку).*

*После выполнения задания объявляется, что победителем станет тот, кто с помощью скотча быстро склеит обратно свой листок так, чтобы можно было прочитать текст.*

А теперь продолжение задания: с помощью скотча быстро склеит обратно свой листок так, чтобы можно было прочитать текст.

*Игрокам обеих команд выдаются скотч и ножницы. По сигналу учителя соревнование начинается. Команде.*

**Подведение итогов классного часа**

**Учитель:**Благодарю всех участников за участие в игре. Жюри подсчитывает ваши результаты и огласит нам сейчас их. Главный вывод сегодняшней нашей встречи это: «Делу – время, потехе – час!» Если отдыхать, то весело, дружно и с пользой для дела; а если заниматься делом, то серьёзно, вдумчиво и сообща. Победила дружба. Давайте в завершинии урока исполним песню о дружбе, слова увидите на экране.

*Словао жюри.*

*Учитель поощряет всех участников сладкими призами.*