

Муниципальное бюджетное учреждение  
дополнительного образования  
«Центр творчества Усманского муниципального района  
Липецкой области»

## **СЦЕНАРИЙ**

интеллектуального марафона

**«Элементарно!»**

Составил: Горелов Максим  
Александрович,  
педагог дополнительного  
образования

Усмань, 2019 г.

### **Цели:**

- ознакомление детей с интеллектуальными играми, актуальными в современных реалиях;
- развитие логического мышления, памяти, эрудиции;
- развитие навыков работы в случайной команде.

### **Материалы и оборудование:**

- проектор;
  - экран;
  - колонки;
  - столы и стулья;
  - бланки ответов;
- брейн-система.

### **Длительность:**

1 час.

### **Участники:**

Дети 14-18 лет, учащиеся объединений МБУ ДО ЦТ.

## Ход марафона.

### Разминка. Верю-не верю

Ведущий зачитывает утверждение. Те, кто согласен с ним, поднимают руки. Если утверждение верное – поднявшие руки остаются, если нет, остаются не поднявшие. Игра идет до последнего оставшегося.

### Этап 1. «Славянские языки»

Команды получают раздаточный материал с названиями фильмов, написанными на разных славянских языках. Задача команд – узнать фильм и написать его название на русском языке.

### Этап 2. «Чей предмет?»

На экране поочередно появляются предметы, принадлежащие различным героям литературы, кино, мультипликации. Нужно определить, какому герою принадлежит каждый из предметов.

### Этап 3. «Живописные перевертыши»

Командам предлагается раздаточный материал. На нем названия известных картин, но каждое слово заменено на его антоним либо синоним. Необходимо восстановить первоначальные названия произведений искусства.

### Этап 4. «Фильм по описанию»

Ведущий зачитывает описание известного фильма. Описание составлено так, что не называет напрямую и фильм, ни его героев, а лишь дает отдельные подсказки. Необходимо определить, о каком фильме идет речь, и записать его название в бланк.

### Этап 5. «Эрудит-триатлон»

Бои проходят по правилам командной «Своей игры» в 3 раунда.

- «светлый»: игроки заранее знают темы и распределяют игроков. В этом раунде задаются только аудиовопросы;

- «полутемный»: тема озвучивается, и команда выбирает игрока;

- «темный»: игрок выбран, и только потом озвучивается тема.

В ходе мероприятия оглашаются победители каждого этапа марафона. В конце игры команда, добившаяся большего количества побед в разных этапах, становится абсолютным победителем и получает приз. Также, по выбору ведущего, приз получает лучший игрок марафона.