

Муниципальное общеобразовательное учреждение «Средняя общеобразовательная школа № 4 имени Героя труда Ставрополя П.В. Лобанова»,
пос. Верхнестепной, Степновского муниципального округа Ставропольского края

Внеурочное занятие по информатике
игра «Крокодил»



Подготовила
учитель информатики
Беклемышева М. А.

2022 г.

Суть игры

Загадывается слово, словосочетание или фраза (на усмотрение ведущего или участников). Один из игроков должен показать загаданное без слов, лишь только жестами, мимикой, и позами, т.е пантомимой.

Есть два варианта этой игры — индивидуальный и командный.

В первом случае один из игроков называет другому задание (слово или фразу), и тот старается посредством «пантомимы» объяснить загаданное остальным. Игроку, который первым назовет это слово или фразу, предстоит, в свою очередь, таким же образом объяснять следующее задание, которое даст ему предыдущий водящий. Можно заранее подготовить карточки с заданиями, а игроки будут вытаскивать их наугад.

При командной игре все игроки делятся на две команды. Одна из них дает задание игроку из команды соперника. За определенный промежуток времени (например, за 3-5 минут) он должен изобразить значение этого задания так, чтобы его команда смогла угадать заданное слово или фразу. Если справились — получили очко, и теперь очередь второй команды угадывать. И так — пока не надоест!

Правила игры «Крокодил»

1. Игрок показывает слово, используя только мимику, жесты, движения. Ему запрещается произносить слова (любые, даже «да», «нет» и т.п.) и звуки, особенно те, по которым легко угадать слово (например, по звуку «мяу» можно легко догадаться, что загадана кошка).
2. Запрещается губами проговаривать слова.
3. Запрещается показывать загаданное слово по буквам, т.е. показывать слова, первые буквы которых будут складывать загаданное слово!
4. Отгадывающие могут: задавать игроку любые вопросы; просить игрока показать синонимы; перечислять любые появляющиеся варианты. Помните, что очень многое зависит от активности тех, кто отгадывает, от их умения задавать наиболее существенные вопросы.
5. Для показа слова или фразы отводится определенное время. Если правильный ответ не прозвучал до окончания этого срока, то слово считается не угаданным.
6. Если загадывается одно слово, то это должно быть существительное в именительном падеже и единственном числе (например, любой предмет или животное).

7. Внимание! Слово считается разгаданным, если слово произнесено именно так, как оно было загадано (именно с теми же приставками, суффиксами и т.п.). Например, было загадано слово «солнышко» — в этом случае «солнце» будет неверным ответом.

Специальные жесты

Игрокам лучше всего заранее договориться о специальных жестах, обозначающих те или иные понятия. Например:

- сначала игрок показывает на пальцах, сколько слов в задании, а затем начинает изображать любое слово (команда помогает игроку и спрашивает: «Это существительное?», «Это прилагательное?» и т.д.)
- крест руками — «забудьте, показываю заново»
- игрок показывает пальцем на одного из отгадывающих — он назвал наиболее близкое к разгадке слово
- круговые или вращательные движения ладонью — «подбирайте синонимы», или «близко»
- большой круг руками в воздухе — более широкое понятие или абстракция, связанное с загаданным словом
- игрок хлопает в ладоши и делает волну одной рукой — нужно добавить к названному командой слову суффикс, корень слова назван правильно (милый — миленький, платье — платьице)
- скрещенные пальцы — приставка «не»
- игрок показывает пальцем за спину — глагол в прошедшем времени
- игрок хлопает в ладоши — «ура, слово угадано верно» и т.д.
- Придумайте свои варианты жестов к понятиям «повторяю», «совсем наоборот», «показываю по частям», «близко по значению» и др.

Приложение – карточки.