

Інтелектуальна гра  
*«Морський бій»*



## Інтелектуальна гра

### Позакласний захід з математики для учнів 9 класу

*Мета гри.*

**Дидактична:** систематизувати вивчене з інформатики та математики.

**Розвиваюча:** розвивати логічне, самостійне, творче мислення учнів, уміння аналізувати, робити висновки, сприяти розвитку системних знань.

**Виховна:** виховувати увагу, спостережливість, швидкість реакції, вміння вболівати за команду, активність, винахідливість, кмітливість, доброзичливість, виховувати науковий світогляд учнів; у процесі підготовки до гри формувати навички самостійної роботи з літературою; привчати учнів до виступів перед багато численною аудиторією.

*Навчально-матеріальне забезпечення гри.*

Інтерактивна дошка, діапроектор, гонг, секундомір, план-схема морського бою (на дошці й у кожній команді заготовка), конверти з питаннями.

#### Хід заходу

*1-й ведучий.* Добрий день! Усі ви добре знаєте гру «Морський бій» і вмієте грати в неї. Ось сьогодні ми з вами зіграємо в неї разом.

*2-й ведучий.* Але це не звичайний *Морський бій*. Ви будете не просто стріляти по квадратах і намагатися потопити кораблі суперників, а будете відповідати на запитання з математики і за правильну відповідь отримувати бали.

*1-й ведучий.* Ви бачите поле бою, розміром  $7 \times 7$ , в якому по вертикалі написані цифри від 1 до 7, а по горизонталі написано ім'я вченого – **Паскаль**.

*2-й ведучий.* А чому саме Паскаль?

*1-й ведучий.* Тому, що Він не тільки видатний французький фізик та математик.

*2-й ведучий.* Блез Паскаль народився в Клермон-феррані у сім'ї математика Етьєна Паскаля, під керівництвом якого і здобув домашню освіту.

*1-й ведучий.* У 19 років Блез Паскаль задумав створити механічну рахівницю, щоб полегшити працю свого батька, збирача податків. Батько з сином вклали в цей винахід великі гроші, вірячи, що це принесе щастя.

*2-й ведучий.* Але проти обчислювального пристрою Паскаля виступили клерки — вони побоювалися втратити через нього роботу. А також роботодавці, які вважали, що краще взяти на роботу дешевих обчислювачів, ніж купувати дорогу машину.





*1-й ведучий.* Протягом 10 років Паскаль створив 50 різних варіантів машини. «Паскаліна» являла собою пристрій — коробку з багатьма шестернями. Під час роботи числа, які додавали, вводились поворотом коліщат. Кожне коліщатко з нанесеними на нього поділками від 0 до 9 відповідало одному розряду — одиницям, десяткам, сотням і т. д. Принцип «паскаліни» ще три століття залишався незмінним. На честь вченого названо одну з сучасних мов програмування.

*1-й ведучий.* Тепер зрозуміло, чому на полі бою написано саме ім'я Паскаль. Так почнемо ж наш морський бій з інформатики та математики між командами.

**Бажаємо вам успіхів!**

#### Правила ведення морського бою

1. У грі беруть участь дві команди: \_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_.
2. Команди по черзі роблять постріли. Право першого пострілу вирішує жеребкування. (зашифроване слово *Серія команд (комбінація клавіш), що згруповані разом для спрощення повсякденної роботи.* Відповідь: макрос)
3. Поле бою розміром  $7 \times 7$  містить завдання які оцінюються кількістю 5, 4, 3, 2, 1.

4. На полі розміщені: 2 - чотирипалубні кораблі, 2 - трипалубні, 2 - двопалубні, 4 - однопалубні кораблі, 2 – буйки, 2 – човни, 2 – міни, 2 – приз, 2 – острови.
5. По горизонталі над полем бою написано слово «ПАСКАЛЬ», а по вертикалі стоять цифри від 1 до 7, тому, щоб зробити хід, команді потрібно чітко назвати номер квадрата поля бою (наприклад: А 5; К 7; Б 3 і т.д.).
6. Зробивши постріл, команда повинна відповісти на запитання з відповідного предмета, що криється в цьому квадраті.
7. У разі правильної відповіді команда отримує максимально можливу кількість балів, що відповідає квадрату (*див. таблицю*).
8. Якщо команда не дала правильної відповіді, то суперники мають право відповісти на поставлене запитання. У разі правильної відповіді вони отримують відповідну кількість балів. Незалежно від того, якою є відповідь (правильною чи не правильною) команда робить наступний постріл.
9. Якщо під час пострілу команда влучила в **буйок** () , то вона має право вибору предмета, з якої буде поставлене запитання (математика чи інформатика).
10. Якщо під час пострілу команда влучила в **міну** () , то без будь – якої відповіді на запитання, право пострілу переходить до суперників.
11. Якщо під час пострілу команда влучила у квадрат під яким ховається **приз** () , то вона отримує 2 бали і робить наступний постріл.
12. Якщо під час пострілу команда влучила в **острів** () (один за всіх), то відповідати на запитання буде не вся команда, а її один представник.
13. Зробивши постріл мимо корабля, команда відповідає на запитання з відповідного предмета, що криється в цьому квадраті та, за правильну відповідь, отримує 1 бал.
14. Гра закінчується тоді, коли відкриті всі квадрати бою.
15. Перемагає та команда, яка отримує більшу кількість балів.
16. Підбиває підсумки гри журі.

### Морський бій

#### 1. Жеребкування.

Командам пропонується розшифрувати слово .

Завдання: *Серія команд (комбінація клавіш), що згруповані разом для спрощення повсякденної роботи.*

Відповідь: *макрос*

#### 2. Морський бій.

Команди мають на столах заготовки поля бою. За допомогою мультимедійної презентації відтворюється поле бою. Після того, як команда зробила постріл, ведучий відкриває відповідний квадратик, оголошує результат пострілу, і максимально можливу кількість балів за правильну відповідь і зачитує запитання команді. Журі ведуть підрахунок балів кожної команди.

*1-й ведучий.* Вибачите, що поле бою вже зовсім порожнє і гра закінчується. Дякуємо за цікаву гру.




*2-й ведучий* Просимо журі оголосити результати.  
(*Журі оголошує про результати гри*)

Вітання переможців.  
(Підсумкове слово вчителя.)

1-й ведучий До побачення.

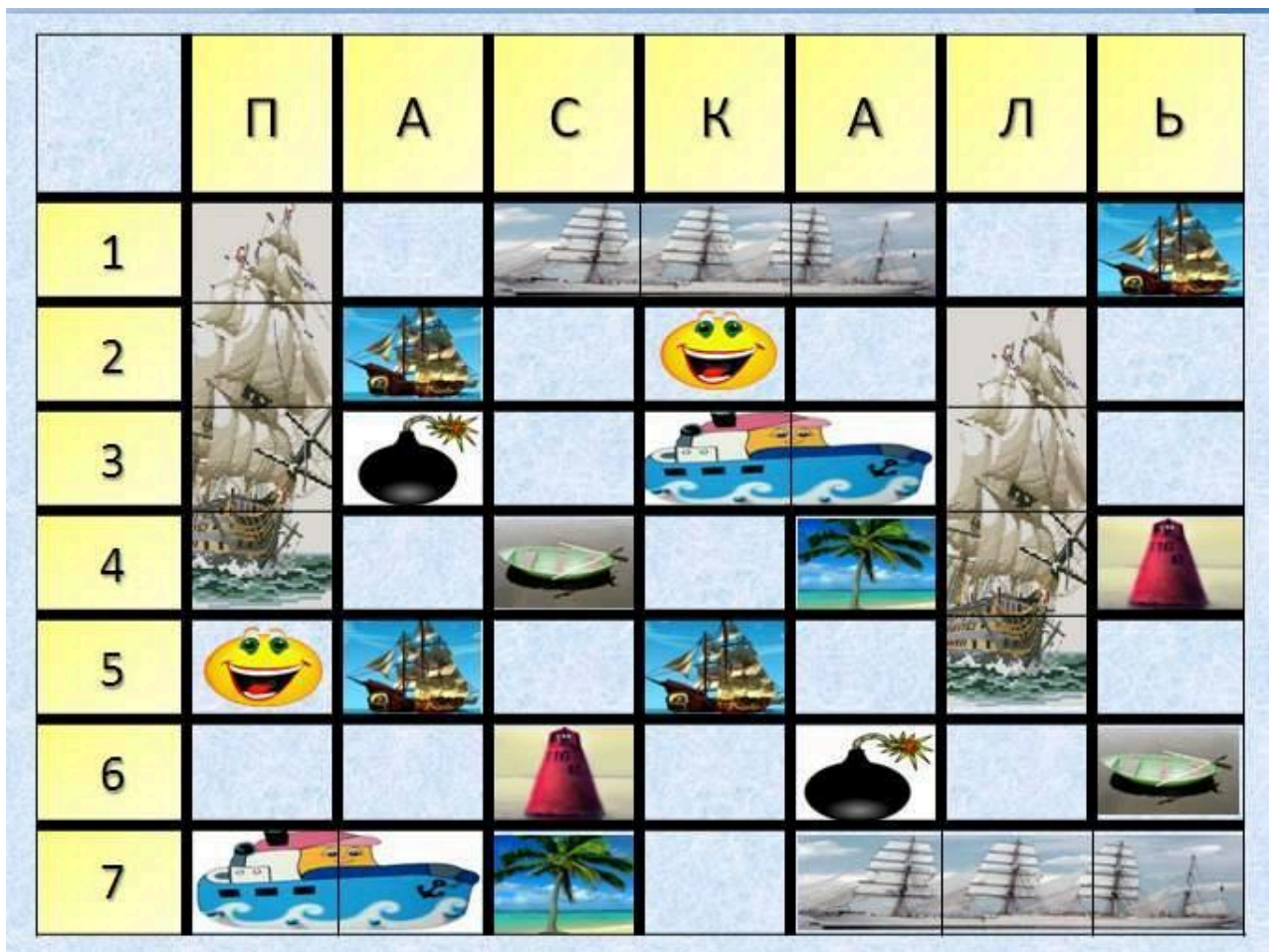
2-й ведучий До нових зустрічей.

Таблиця

Позначка	Кількість позначок	Максимальна кількість балів( за одне питання)	Математика	Інформатика	Час на обдумання (сек.)	Примітка
 <b>чотирипалубний</b>	2	5	1 корабель 4 запитання	1 корабель 4 запитання	30	
 <b>трьохпалубний</b>	2	5	1 корабель 3 запитання	1 корабель 3 запитання	25	
 <b>двопалубний</b>	2	4	1 корабель 2 запитання	1 корабель 2 запитання	15	
 <b>однопалубний</b>	4	2	2 корабля 2 запитання	2 корабля 2 запитання	10	
 <b>буйок</b>	2	2	1 буйок 1 запитання	1 буйок 1 запитання	10	Питання з предмета на вибір команди
 <b>човен</b>	2	1	1 човен 1 запитання	1 човен 1 запитання	10	Загальні питання
 <b>міна</b>	2					Перехід ходу
 <b>приз</b>	2	2				Бали без запитання. Право ходу зберігається
 <b>острів</b>	2	3			15	Один за всіх

## План – схема бою

	П	А	С	К	А	Л	Ь
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							



	<p><i>чотирпалубний</i></p>
	<p><i>трьохпалубний</i></p>
	<p><i>двопалубний</i></p>
	<p><i>однопалубний</i></p>
	<p><i>буйок</i></p>
	<p><i>човен</i></p>
	<p><i>міна</i></p>
	<p><i>приз</i></p>



# ocmpie

