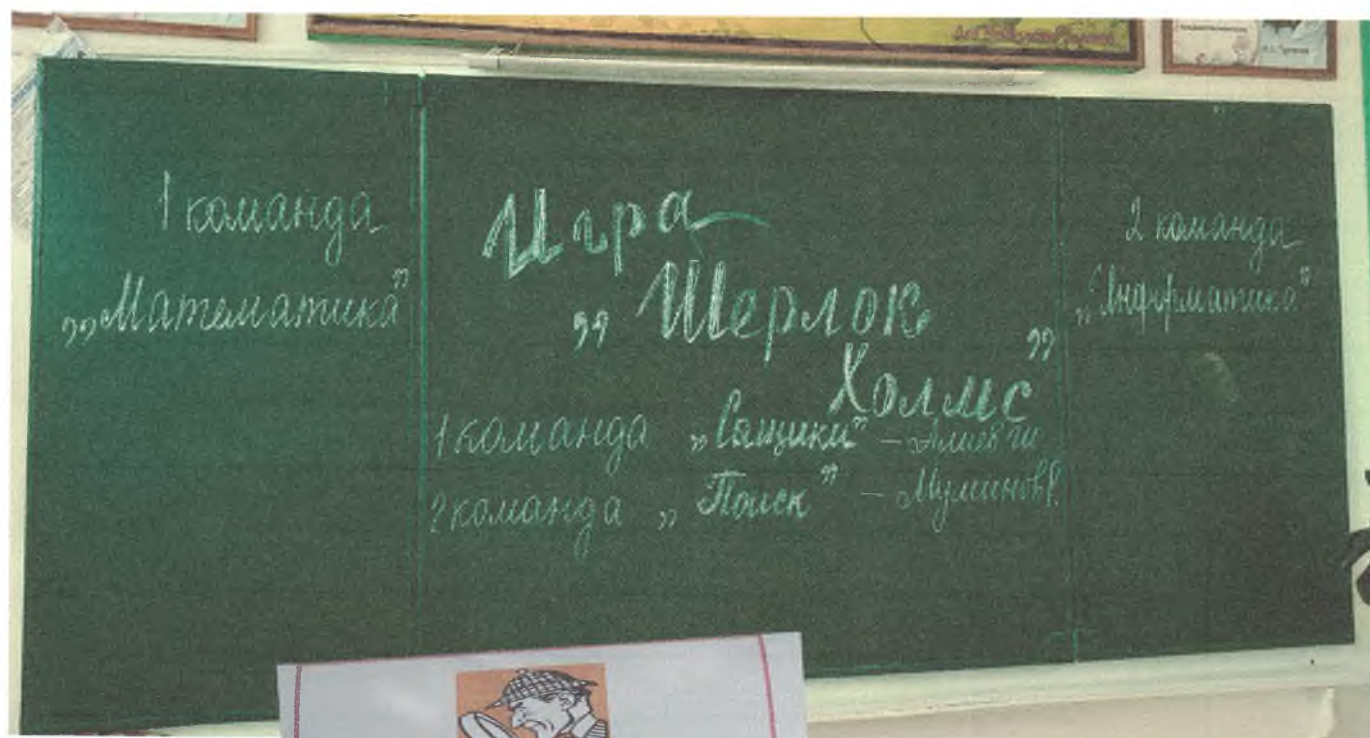


Игра в 7 «Б» классе

Тема:

«Шерлок Холмс»



Подготовила: Брежнева Ю. В.,
учитель информатики

Игра «Шерлок Холмс»

Цель мероприятия: формирование основ ключевых компетенций учащихся во внеурочное время, способствующих достижению успеха в изменяющихся условиях современного общества.

Задачи мероприятия:

Воспитательная: формирование кооперативной компетенции; чувства коллективизма, активной позиции учащихся.

Учебная: формирование познавательного интереса к математике и информатике, расширение кругозора.

Развивающая: развитие коммуникативной компетенции, мыслить логически, быстро думать, принимать правильные решения.

Правила игры

В игре участвуют 2 команды по 6 человек. В «черном» ящике находится какой-либо предмет, связанный с математикой и информатикой.

Ведущий задает участникам игры девять наводящих вопросов - подсказок относительно предмета, находящегося в ящике. Цена подсказок за каждый вопрос постепенно падает на 10 очков: с 80 (первый вопрос), затем 70 и т.д. до 0 очков (последний вопрос). Отвечает та команда, которая успеет первой нажать на кнопку лампочки. Между раундами игры, предлагаются вопросы для болельщиков (тем самым они зарабатывают очки для своих команд) и конкурсы для игроков.

Ход игры.

Преподаватель.

Добрый день мои друзья! Сегодня мы проводим игру «Шерлок Холмс». В игре участвуют две команды, по шесть человек в каждой.

Правила игры:

В игре участвуют 2 команды по 6 человек. В «черном» ящике находится какой-либо предмет, связанный с математикой и информатикой.

Ведущий задает участникам игры девять наводящих вопросов - подсказок относительно предмета, находящегося в ящике. Цена подсказок за каждый вопрос постепенно падает на 10 очков: с 80 (первый вопрос), затем 70 и т.д. до 0 очков (последний вопрос). Отвечает та команда, которая успеет первой нажать на кнопку лампочки. Между раундами игры, предлагаются вопросы для болельщиков (тем самым они зарабатывают очки для своих команд) и конкурсы для игроков.

Конкурсы между командами:

Конкурс 1. «Каждой руке свое дело». Правая рука рисует окружность, левая треугольник.

Конкурс 2. Нарисовать из цифр человека.

Конкурс 3. Сделайте в тетрадном листке разрез так, чтобы в образовавшуюся дыру можно было бы пролезть.

Конкурс 4. Кто быстрее скопирует информацию.

В конце игры очки подсчитываются. Выигрывает команда, набравшая наибольшее число очков. Лучшему игроку присваивается почетное звание Шерлок Холмс РМК.

В конце игры победители получают подарки.

Разрешите мне представить членов жюри: ...



Ведущий 1: Представляю членов команды «Сыщики» и команды «Поиск».

Итак, игру мы начинаем, всем успехов я желаю.

Ведущий 2. Первый раунд.

1. (80 очков). Историк 20 века Роуз сказал: «Это задушевная беседа без слов, лихорадочная активность, триумф и трагедия, надежда и отчаяние, жизнь и смерть, поэзия и наука, древний Восток и современная Европа».
2. (70 очков). Источник множества интересных математических задач. Термины из этой области можно встретить в литературе по комбинаторике, программированию, кибернетике

3. (60 очков). Когда в каждой семье можно будет найти эту игру, появиться надежда на то, что со временем исчезнет скудность истинных государственных умов
4. (50 очков). Родина – Индия. Возраст – столетий. Имя изобретателя неизвестно. Древнее старинное название – чатуранга.
5. (40 очков). Уроженец Праги по имени Стейниц первым прославил свое имя в связи с этой игрой.
6. (30 очков). Это постоянный спор «Двух К»
7. (20 очков). Это дворцовая жизнь в миниатюре.
8. (10 очков). Эта игра связана с населенным пунктом
9. (0 очков). На квадратах доски. Короли свели полки
Нет для боя у полков. Ни патронов, ни штыков.

Ведущий 1: Комментарий (о шахматах).

- ❑ Известен интересный исторический факт: 16 декабря 1776 г. Произошло крупное сражение при Тринстоне между британской армией во главе с генералом Ролем и восставшими северо-американскими колониями. Генерал Роль забыл прочесть донесение от своих разведчиков, так как был занят игрой. И битва проиграна. Он играл в шахматы!
- ❑ Многие известные люди обожали играть в шахматы. Это Лев Толстой, Илья Репин, Тургенев. Менделеев, куда бы ни шел или ни ехал, всегда брал с собой шахматы.
- ❑ Шахматы – символ мудрости и справедливости.
- ❑ Все до сих пор спорят, что такое шахматы, - искусство, спорт или игра? Для кого-то это труд, для кого-то отдых. Однако очевидно, что для игры в шахматы нужны воля, упорство, настойчивость в достижении поставленной цели, хорошая память, логическое мышление, математические способности и, несомненно, талант.

Ведущий 2. Вопрос к болельщикам.

Три соседа мужика
(Федор, Яков и Лука),
Чтоб всегда с водою жить,
Стали свой колодец рыть.
Но Лука вдруг говорит:
«Ведь момент один забыт!
Нужно длины всех дорог
От колодца на порог
Сделать равными друзья!
Допускать обид нельзя».
Можно-ль это сделать им?
И смекни, путем каким?



Ведущий 1. Правильный ответ: Около любого треугольника можно описать окружность. Центр описанной окружности – точка пересечения серединных перпендикуляров, следовательно именно в этой точке нужно рыть колодец.

Ведущий 2: Второй раунд.

1. (80 очков). Год рождения игры – 1974
2. (70 очков). Изобретатель – архитектор, преподаватель вуза.
3. (60 очков). Если играть без системы, то для достижения цели потребуется миллионы лет.
4. (50 очков). Используя определенную систему, можно достичь цели за 23 секунды.
5. (40 очков). Эта игра – наглядное пособие по алгебре, комбинаторике, программированию.
6. (30 очков). Игру называют – «игрой столетия». Она полезный спутник в дальней дороге.
7. (20 очков). Внешний вид игры – правильный многогранник.
8. (10 очков). Состоит из 26 разноцветных кубиков шести цветов.
9. (0 очков). Игра носит имя автора.

Ведущий 1. Комментарий (о кубике - рубике).

Преподаватель архитектуры из Будапешта Эрне Рубик придумал эту игру для развития пространственного воображения студентов. Одно время увлечение кубиком Рубика было всеобщим. В 1982г. даже проходил чемпионат мира по собиранию кубика Рубика. Лучшее время скоростной сборки кубика 22, 95с. Теоретически собрать кубик из любого положения можно не более, чем за 23 хода. Изобретатель этой игры прославился на весь мир.



Ведущий 2. Третий раунд

1. (80 очков). Древнейшее изобретение человечества. Его придумали римляне, правда, «размеры» данного изобретения были «несколько короче», нежели сейчас.
2. (70 очков). То, что лежит в этом ящике, много раз на протяжении тысячелетий претерпевало изменения. Но лишь в двух случаях человечество приняло это во внимание и запомнило.
3. (60 очков). Даты этих изменений известны: в первый раз – 46 г. до н.э.; во второй раз – 1582 г.
4. (50 очков). Эти даты связаны с именами известнейших людей: великого императора и папы римского
5. (40 очков). Это изобретение связано с системой счета больших промежутков времени, основанной не периодичности видимых движений небесных тел.
6. (30 очков). Изобретение это строго дискретно. В переводе с латинского языка это «долговая книга».
7. (20 очков). Имена тех, с кем связывают данное изобретение, Юлий Цезарь и Папа римский Григорий XIII.
8. (10 очков). До Октябрьской революции в России использовали первую модификацию этого изобретения, а с 14.02.18г. И по сегодняшний день имеет место вторая модификация.

9. (0 очков).

Худеет с каждым днем толстяк и не поправится никак.
Что ни день, по одежке, отдает нам Сережка,
А с последней расстался – сам куда-то девался.

Ведущий 1. Комментарий (о календаре).

Календарь изобрели давным-давно астрономы, наблюдая за движением Солнца и Луны. В древности год длился 10 месяцев, он был короче, начинался с марта, что приводило к всевозможным несоответствиям и путанице. Юлий Цезарь (в его честь назван месяц июль) в 45г. до н.э. и в 1582г. Папа римский Григорий XIII начинали новое летоисчисление. Надо отметить, что Юлий Цезарь воспользовался советом египетского астронома Созигена, а Папа римский – советами итальянского врача и астронома Лилио. Существует юлианский календарь и григорианский. В России до революции – юлианский период (счет по старому стилю), с 14.02.18г. – григорианский период. (т.е. счет времени идет по новому стилю). Счет времени по старому и по новому стилю отличается на 13 суток.

Петр I своим указом повелел 1 января 1700 года в Москве все дома украсить елками и поздравить друг друга с Новым годом и столетием.

XXI век начался 1 января 2001 г.

Ведущий 2. А теперь уделим время забавам. Делу время – потехе час.



Какая команда больше сконструирует как можно больше слов:

- для первой команды из букв слова «МАТЕМАТИКА»;
- для второй команды из букв слова «ИНФОРМАТИКА»

У нас получилось:

- | | |
|-------------|-----------|
| 1. Мак | 1. Мак |
| 2. Кит | 2. Том |
| 3. Мат | 3. Кино |
| 4. Метка | 4. Кот |
| 5. Тик | 5. Три |
| 6. Тема | 6. Ток |
| 7. Мама | 7. Форма |
| 8. Тематика | 8. Фирма |
| 9. Атака | 9. Фотка |
| 10. Катет | 10. Каток |

Конкурсы:

Конкурс 1. «Каждой руке свое дело». Правая рука рисует окружность, левая треугольник.

Конкурс 2. Нарисовать из цифр человека.

Конкурс 3. Сделайте в тетрадном листке разрез так, чтобы в образовавшуюся дыру можно было бы пролезть.

Конкурс 4. Кто быстрее скопирует информацию. Для этого необходимо в порядке очереди скопировать, то есть перенести информацию из одного хранителя информации в другую. Вам даны носители информации – ложки и хранители информации чашки.

Ведущий 1.

Загадки для зрителей:

1. Хоть есть среди них большие
Судьба их такова:
Делителей у каждого
Всего лишь только два.
И числа все такие
Называются... (простые).

Ведущий 2.

2. Он есть у дерева, цветка,
Он есть у уравнений,
И знак особый – радикал-
С ним связан, без сомнений (корень).

Ведущий 1.

3. Окружность мы нарисовали,
На ней две разных точки,
Отрезком соединим,
Ему название дадим.
Отрезок именуют гордо.
Ведь он – не что-нибудь, а ... (хорда).

Ведущий 2. Помогите разобраться, что написано в письме

4. Краб, лодка, акула, дельфин
Пират, остров, дно
Парус, акваланг, лоцман, ь, мачта, океан, йод
Залив, айсберг, гарпун, лагуна, якорь, невод, иллюминатор
Весло
Чайка, ерш, рыба, навигация, ы, йогурт
Яхта, щупальца, исток, капитан

Ведущий 1. Четвертый раунд.

1. (80 очков). Существует легенда о греческом изобретателе Дедале (мастер, сделавший крылья Икару) и его племяннике, очень талантливом юноше, который придумал гончарный круг, первую в мире пилу и то, что лежит в черном ящике. За это он поплатился своей жизнью, так как завистливый дядя столкнул его с высокого городского вала.
2. (70 очков). Самый древний этот предмет пролежал в земле 2000 лет.
3. (60 очков). Под пеплом Помпеи археологи обнаружили много таких предметов, изготовленных из бронзы. В нашей стране это впервые было обнаружено при раскопках в Нижнем Новгороде
4. (50 очков). За многие сотни лет конструкция этого предмета практически не изменилась, настолько была совершенна.
5. (40 очков). В древней Греции умение пользоваться этим предметом считалось верхом совершенства, а умение решать задачи с его помощью – признаком высокого положения в обществе и большого ума.
6. (30 очков). Этот предмет незаменим в архитектуре и строительстве.

7. (20 очков). Известный писатель Ю. Олеша, автор «Трех толстяков», писал: «В бархатном ложе лежит, плотно сжав ноги, холодный и сверкающий. У него тяжелая голова. Я намереваюсь поднять его, он неожиданно раскрывается и производит укол в руку».
8. (10 очков). Необходим для перенесения размеров с одного чертежа на другой, для построения равных углов.
9. (0 очков). Об этом предмете придумана загадка: «Сговорились две ноги делать дуги и круги»

Ведущий 2. Комментарий (о циркуле).

Циркуль (шутка)
Танцевальное вращенье
Совершеннейшей ноги,
И круги, круги, круги
Вызывали восхищенье.
Балерина создавала
Точный круг в один момент,
Подивился ей немало
Достославный геометр.
О прекрасной балерине
Вспоминал частенько он
Не по этой ли причине
Циркуль был изобретен!

Ведущий 1. Вопрос к болельщикам.

Два жениха.

На руку знатной дамы претендовали два рыцаря, она же замуж не торопилась. Чтобы оттянуть выбор жениха, дама предложила им испытание. «Я выйду замуж за того из вас, чья лошадь последней доскачет до соседнего замка» - сказала она рыцарям. Однако, посоветовавшись, мужчины вскочили на лошадей и во весь опор помчались к замку...

В этот же день капризной даме пришлось свою руку отдать победителю турнира.
Каким же образом рыцари разрешили свой спор?

Ведущий 2. Пятый раунд.

Шарманки, музыкальные шкатулки и ... то, что лежит в черном ящике. Все эти предметы объединяет одно - они работают по программе. Это особенно удивительно, если вспомнить, что во время их создания о программировании никто еще не догадывался.

В шарманке и музыкальных шкатулках «программа» записана в виде штырьков, расположенных на валу. При вращении вала штырьки задевают пластинки, звучание которых сливается в стройную мелодию.

Ведущий 1.

1. (80 очков) Леонардо да Винчи нарисовал эскиз первых механических этих устройств
2. (70 очков) В них использовались колокольчики.
3. (60 очков) Они бывают электронные, механические, комнатные, башенные.
4. (50 очков) Одни из них находятся на Спасской башне.
5. (40 очков) Их функция заложена в мобильном телефоне.
6. (30 очков) Они стоят возле каждой кровати
7. (20 очков) Звучат в самый неподходящий момент.
8. (10 очков) Враг лентяев.
9. (0 очков) Родственник петуха.

Ведущий 2. Комментарий

Первые механические часы были изобретены еще более 500 лет. 1470 г. - это год изобретения первых механических часов, работающих от энергии пружины и устройства для завода в часах. Леонардо да Винчи - не достаточно известный тогда художник нарисовал эскиз устройства для башенных часов.

Первые комнатные часы появились в XV в. Их приводил действие груз, который надо было подтягивать каждые 12 часов, а сами часы нельзя было передвигать.

В качестве часового боя использовался колокольчик, звеневший один раз, после того как его задевал специальный рычажок. В башенных часах этот колокольчик был заменен на большой колокол. В 1676 г. были сконструированы первые часы с отсчитывающим время боем. Они "озвучивали" не только каждый час, но и четверти и могли воспроизвести бой независимо от хода. Самыми точными часами принято считать Парижские часы, находящиеся в Париже, в Институте Времени. Эти часы - эталон времени - по ним «сверяют стрелки» во всем мире.

Что касается истории российских часов, то самые старые башенные часы в Москве - это кремлевские куранты на Спасской башне. Диаметр их циферблата составляет 6,12 метра, высота цифр 72 сантиметра, а длина часовой стрелки - 2,97, в то время как минутной - 3,28 метра. Часы приводятся в действие тремя гирями весом по 224 килограмма. Вес маятника 32 килограмма.

Ведущий 1. *Шестой раунд*

У стоматологов иногда возникает необходимость в определении формы прикуса зубов пациента. Справедливо решив, что всю малоприятную и трудоемкую работу должен делать компьютер, американский дантист В. Манесс изобрел датчик, который не только кодирует информацию о прикусе и записывает ее на диск компьютера, но и демонстрирует на его экране последовательность смыкания зубов и даже усилие их сжатия.

Датчик представляет собой пластиковую пластину, внутри которой расположена серебряная сеточка, сжимая датчик зубами, пациент уменьшает расстояние между ее проволочками, а компьютер по соответствующей программе отслеживает и обрабатывает поступающую в него информацию.

Задолго до появления такого датчика стоматологи использовали другие предметы (которые вы часто используете для других целей).

Ведущий 2.

1. (80 очков) С её помощью можно копировать текст или рисунок.
2. (70 очков) Если она чёрного цвета, то она не просвечивается.
3. (60 очков) Её зажигают в торжественных случаях.
4. (50 очков) Обязательный атрибут романтического вечера.
5. (40 очков) Она может быть изготовлена из стеарина, воска, геля.
6. (30 очков) Внутри неё тонкий фитиль.
7. (20 очков) Она бывает декоративная, подарочная.
8. (10 очков) Её ставят на юбилейный торт.
9. (0 очков) Она бывает разных цветов.



Ведущий 1. Копировальная бумага или свеча

Бюрократия порождает множество лишних бумаг, большинство из которых изготавливается даже не в одном экземпляре. Во время археологических раскопок были найдены глиняные таблички, которые содержали один и тот же текст в нескольких экземплярах. Копировали египетские и римские рабы-писари. В средние века тысячи монахов «денно и ночью» просиживали за переписыванием кодексов. Один человек за один раз мог изготовить только одну копию. И, наконец, в 1810 году в Париже состоялось изобретение, которое называли копировальной бумагой.

Самая распространенная версия гласит, что свечи были придуманы в Древнем Египте. Первое официальное упоминание о свечах относится к библейским временам, примерно к 10 веку до н.э., и эти свечи, конечно же, мало напоминали свечи современные. Это был всего лишь фитиль, который помещался в контейнер со специальным горючим раствором.

Сегодняшние свечи символизируют праздник, помогают создать романтическую обстановку и являются неотъемлемой частью декора помещений, принося в дом комфорт и уют.

Жюри. Подведение итогов. Победители получают подарки.

Лучшей команде присваивается почетное звание «Шерлок Холмс РМК».

Ведущий 2. К сожалению, наша игра подошла к концу.

Сегодня с нами были те,
Кто учит с увлечением,
Все, кто любит загадки и приключения,
Все, кто любознателен, трудолюбив, настойчив.

Итак, друзья, игру мы провели,
Все сделали для вас мы, что могли.
Желаем к математике и информатике вам прилагать старанье.
Всего вам доброго, друзья, и до свидания!

