

ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНАЯ ИГРА «МОРСКОЙ БОЙ»

Теплов Сергей Михайлович

Учитель математики МБУ «Лицей №60» г. Тольятти

Цели и задачи игры:

- способствовать развитию мышления познавательной и творческой активности учащихся;
- воспитывать интерес к предмету математики.
- создать условия для проявления каждым учеником своих способностей, интеллектуальных умений;
- развивать такие качества, как умение слушать другого человека, работать в группе.

Ход игры.

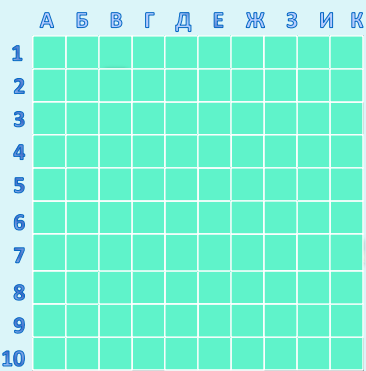
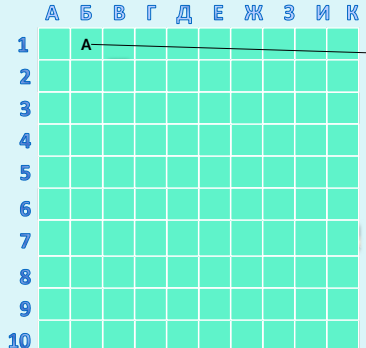


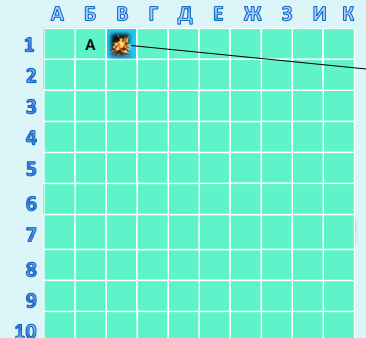
Игровое поле - квадрат, состоящий из 10 строк, обозначенных числами от 1 до 10, и 10 столбцов обозначенных буквами от А до К. Координаты цели определяются именем столбца и строки.

В эту игру могут играть 2 – 3 команды. Игровое поле - одно для всех команд. Все 100 клеток закрыты. На игровом поле размещены «корабли»: 1 - «четырёхпалубный», 2 – «трехпалубных», 3 – «двухпалубных» и 4 – «однопалубных»

Все клетки «кораблей» закрашены. Клетки, касающиеся бортов корабля, обозначены буквами, соответствующими разделу математики или темы. «А» - алгебра, «Г» - геометрия, «И»- история математики, «З» - занимательные задачи.

Остальные клетки пустые. Участникам необходимо овладеть всеми кораблями. По очереди команды делают выстрелы (указывают координаты на игровом поле). Ведущий открывает указанный квадратик. Если под ним окажется одна из палуб корабля, то команде сразу начисляется 1 очко и дается право на следующий ход. Если произошло попадание в букву, то это значит, что рядом находится борт одного из кораблей. Команде задается вопрос. На обдумывание ответов дается 15 секунд. Если же это задание требует решение, то один из участников команды решает это задание у доски. Если ответ правильный команда получает 1 очко и право на следующий выстрел. Игра завершается после того как участники потопят все корабли. Побеждает команда, набравшая наибольшее количество очков.

Пояснительная записка

	<p>Слайд № 3 - игровое поле. При нажатии на соответствующую координату открывается либо буква, либо корабль.</p>
	<p>Если появилась буква, то рядом где то корабль. Нажимаем на букву.</p>
 <p>Если в 12 часов ночи идет дождь, то можно ли ожидать, что через 72 часа будет солнечная погода?</p> <p>В5</p> <p>НЕТ, БУДЕТ ПОЛНОЧЬ</p> 	<p>Появляется вопрос. Отвечаем и возвращаемся на игровое поле нажатием на стрелку.</p>
	<p>Если попали в корабль, то слышим характерный звук, получаем 1 балл и право на следующий ход.</p>

	<p>Если рядом с выбранной целью нет кораблей, то квадратик меняет цвет. Ход переходит к сопернику.</p>
	<p>Для того чтобы увидеть ответ достаточно нажать на стрелку перехода к следующему слайду</p>

Расположение кораблей и вопросов.

	А	Б	В	Г	Д	Е	Ж	З	И	К
1		А	■	Г	Г	Г	А	И	■	А
2		Г	■	Г	■	А	■	И	А	Г
3	И	А	А	Г	Г	З	■	Г		
4	■	■	Г	■	А	Г	И	А	И	И
5	А	А	З	Г	Г		З	■	■	■
6							А	Г	З	З
7	А	Г	Г	Г					И	■
8	И	■	■	г				Г	■	■
9	Г	■	А	З	З	И	З	З	И	И
10	А	■	А		И	■	И			