**Учебно-оздоровительный центр «Балдаурен»**

**Игра**

**«Морской бой»**

**Интеллектуально-развлекательная игра «Морской бой»**  
   
**Цели и задачи:**

– формирование интереса к техническому творчеству через игровую деятельность;  
- содействовать развитию познавательного интереса;  
- создать ситуации успеха для каждого обучающегося;  
- дать основные представления о судомоделизме в игровой форме.

**Место проведения**: актовый зал

Оборудование:  
- интерактивная доска;  
- проектор;  
- компьютер.  
Материалы:

презентация с интерактивным игровым полем;

жетоны – 50 шт.;

матросские воротнички – 2 шт.;

стулья – 8 шт.;

скакалка – 1 шт.;

воздушные шары – 2 шт.;

маркеры (фломастеры) – 6 шт.;

скрепки канцелярские – 1 упаковка;

карточки со слогами – 2 комплекта;

модели парусников из спичечных коробков и цветной бумаги – 2 шт.;

большие куски пазлов – 2 комплекта.  
Аннотация.  
В презентации к игре имеется интерактивное игровое поле. На игровом поле располагаются 8 кораблей,  означающих 8 конкурсных испытаний для команд, остальные  квадраты -  31 шт. означают 31 вопрос викторины.  
Игроки команд поочередно называют координаты секторов (как в классическом варианте игры «Морской бой»). В каждом секторе скрывается либо часть корабля, либо смайлик, означающий вопрос. За каждый правильный ответ на заданный вопрос команде вручается жетон. Полное крушение корабля означает конкурсное состязание, где победителем может стать любая команда. За победу в конкурсном испытании команде также вручается жетон.  
   
  
**Ведущий:**  
Мы сегодня собрались здесь, чтобы поучаствовать в нешуточных баталиях на морских просторах, а именно – в игре «Морской бой». Вы все когда-нибудь наверняка уже играли в эту игру дома или в школе. Но сегодня мы поучаствуем в более масштабной версии этой игры.  
Перед вами находится игровое поле, которое разбито на квадраты, имеющие свои координаты. В некоторых квадратах находятся корабли, остальные квадраты пусты. Если «выстрел» попадает в корабль, то команде выдается жетон. Если это только часть корабля, то команда также получает право следующего выстрела. Если корабль «потоплен» полностью, то обе команды участвуют в морских состязаниях. Выигравшая конкурс команда получает жетон и право следующего выстрела.  
Если «выстрел» попадает в пустой квадрат со смайликом, то у команд есть шанс выиграть победный жетон, ответив правильно на вопрос викторины. Первой отвечает на вопрос команда, назвавшая координату. Если команда отвечает неправильно, право ответа передается другой команде.  
Для начала состязания нам нужно назвать наши команды.  
Вот теперь мы отправляемся в путь навстречу морским просторам и приключениям!  
   
**Конкурсные испытания:**

**«Морзянка» -**из предложенных слогов команды должны составить фразу на морскую тему. Кто быстрее справится с этим заданием, побеждает.

**«Цепь для якоря»**. Участникам раздаются по коробку скрепок. По сигналу они начинают делать цепь с помощью этих скрепок. Игра на время (1 минута). Кто сделает за это время самую длинную цепь, тот и побеждает.

«**Верфь»** - построить корабли из запчастей (собрать большой пазл).

**«Шторм»** - во время шторма дует сильный ветер. В испытании каждый участник команды будет изображать ветер. На ряд стульев ставится кораблик из спичечного коробка с парусом. Каждый участник команды должен продуть этот кораблик до конца стульев. Команда, первая закончившая этот конкурс, побеждает.

**«Рыба-шар» -**из команд вызывается по 1 представителю. Каждому участнику выдается воздушный шар. По команде ведущего игроки начинают надувать шар. После того как шар будет надут, участник должен подбежать к своей команде. Всей командой ребята рисуют на шаре как можно больше рыбок. Конкурс длится 2 минуты. Какая команда за это время нарисует больше рыбок на шарике. Та и выигрывает.

**«Ловкие моряки» -**ставятся 2 стула спинками друг к другу, под ними кладется скакалка. На спинке каждого стула висят воротнички матросов. Участники начинают двигаться вокруг стульев под музыку, когда музыка останавливается, необходимо быстро надеть на себя воротничок, сесть на стул и дернуть за конец скакалки. Кто сделает это быстрее, выигрывает конкурс. Когда поучаствуют все игроки команд, подсчитывается общее число побед и выявляется команда-победитель.

**«Сбросить якорь!**» - перед каждой командой ставится кольце брос. Участники, по очереди подбегая к нему, делают бросок и убегают обратно к команде. Та команда, в которой игроки наибольшее количество раз попадут в цель, выигрывает конкурс.

**«Лоцманы» -**назвать как можно больше морей. Команды поочередно высказывают названия, кто скажет последнее – тот выиграл.

**Вопросы для викторины:**

Самая плавательная обувь? (Ласты)

Самое детское плавательное средство? (Надувной круг)

Как называется головной убор моряка? (Бескозырка)

Как называется легендарный корабль-призрак? (Летучий голландец)

Как называется кухня на корабле? (камбуз)

Рыба, которая плавает вертикально? (Морской конек)

Как называется спасательная лодка на корабле? (Шлюпка)

Как называется гонка парусных судов? (Регата)

Как называется помещение на корабле, из которого им управляют? (Рубка)

Как называется место строительства кораблей? (Верфь)

Как в старину называли морских пиратов? (Корсары)

Как называется движение судов в морях? (Навигация)

Как называется большая группа военных кораблей? (Эскадра)

Как называются самые большие волны? (Цунами)

Как называется нож офицера-моряка? (Кортик)

Как в ходе морского сражения называлось сцепление двух кораблей железными крюками? (Абордаж)

Как на корабле называется помещение для перевозки грузов? (Трюм)

Назвать капитана яхты «Беда»? (Врунгель)

Кто автор сказки «Русалочка» (Ганс Христиан Андерсен)

В чем измеряется скорость хода судна? (в узлах)

Как называется корабль со взлетной полосой для самолетов и вертолетов? (Авианосец)

Один из самых прожорливых хищников пресных вод? (Щука)

Как называется направление движения корабля? (Курс)

Как называется корабельная веревка? (Канат)

Как крабы спасаются от врагов? (Закапываются)

Как называется азбука, состоящая из точек и тире? (Морзянка)

Как называется фасон матросских брюк? (Клеш)

Чем питаются киты? (Планктоном)

По какой звезде ориентируются моряки в открытом море? (По полярной звезде)

Как звали капитана, съеденного аборигенами? (Кук)

Кто считается основателем российского военно-морского флота? (ПетрI).

**Ведущий:**  
Общими усилиями вы смогли отыскать все корабли, спрятанные на игровом поле. Вы выполнили все задания и ответили на все вопросы. Каждый из вас по праву может считать себя отважным покорителем морей.  Теперь самое время сосчитать количество жетонов у каждой команды.  
   
Определяется команда-победитель, вручаются награды.