Комитет по образованию г. Барнаула

Муниципальное бюджетное образовательное учреждение дополнительного образования детей

«Барнаульская городская станция юных техников»

Игра викторина

«Юнги – корабелы»

Разработчик:

Михайлов Анатолий Михайлович

Педагог дополнительного образования

Объединение стендового судомоделирования

**Пояснительная записка:**

Основная цель игры – викторины , расширить теоретические знания в морской терминологии , приобретенные на занятиях в объединении , в занимательной , игровой форме. Способствовать развитию сообразительности, находчивости, сплочению классного коллектива. Популяризировать занятия в объединении.

Участники: 3 команды по 10 человек, учащиеся объединения 1 года обучения (9лет) и болельщики – их одноклассники.

Продолжительность – 1ч,30 мин.

Место проведения – спортзал.

При подготовке мероприятия необходимо:

- разработать план проведения

- назначить членов жюри

- подготовить музыкальное оформление

- подготовить материальное обеспечение

- выработать критерии оценки за выполненные задания

- пригласить гостей и обеспечить их явку

**План игры**

Выход ведущего

Представление жюри

Представление команд

Выступление команд

Подведение итогов

Награждение победителей

**Ход игры**

-Выход ведущего (преподавателя).

История мореплавания начинается от первобытного человека, когда он впервые схватился за проплывающее бревно, чтобы переплыть реку. Поэтому профессии моряка и судостроителя можно считать одними из древних. С тех пор человек научился строить огромные корабли и подводные лодки с мощными двигателями . Занятия в судомодельном объединении это первая ступенька к профессии кораблестроителя. Надеюсь, что на сегодняшнем турнире, вы, ребята докажете, что вы - настоящие корабелы.

- представление председателя и членов жюри

- команды занимают свои места, игра начинается

**1**.Ведущий предлагает командам выбрать капитана. Вручает капитанам бейджики и желает командам семь футов под килем и попутного ветра

**2**.Представление команд (кричалками) (1 – 3 балла)

**3**.Приветствие команд. (1 – 3 балла)

**4**.Конкурс «Домашнее задание». Команды отвечают на вопросы домашнего задания:

- назвать морские узлы, (морской, беседочный, прямой, штыковой, удавка, выбленочный, шкотовый, беседочный, встречный. (1 балл, один узел)

- рассказать об особенностях и традициях формы одежды моряка. Клеш, тельняшка, гюйс.(1 – 10

-название 4х флотов России (Северный. Балтийский. Черноморский, Тихоокеанский)(1- 4)

- название сторон света у моряков (норд- север, зюйд- юг, ост- восток, вест- запад).(1- 4)

**5**.Конкурс капитанов. Капитаны отвечают на вопросы:

- корабельный повар – кок

- чем определяют глубину – эхолот

- подросток- ученик на корабле – юнга

- самый мощный корабль ВМФ России – крейсер «Петр Великий»

- холодное оружие морских офицеров – кортик

- круглое окно на корабле – иллюминатор

- кто последним покидает судно при кораблекрушении – капитан

- корабельный руль – штурвал

- отверстие в палубе для схода вниз – люк

- корабельная кухня – камбуз (По 2 балла за правильный ответ +1 балл за расширенный. При затруднении – отвечают команды – соперники.)

**6**.Конкурс «Юные корабелы». Команды по очереди отвечают на вопросы:

-косой треугольный парус, идущий от фок- мачты к бушприту – Кливер

- мощные тросы, крепящие мачты вертикально к палубе – Ванты

- деревянный бочонок для воды - Анкерок

- горизонтальная балка, вдоль борта для крепления вант – Руслень.

-Продольные ребра жесткости корабельного набора корпуса- стрингеры

- поперечные ребра жесткости корпуса- шпангоуты

-первая мачта – Фок

- вторая мачта – Грот

- третья мачта с рулевым парусом – Бизань

-возвышение на корме парусного корабля – шканцы

-античный корабль с двумя рядами весел – Бирема.

(По 2 балла за правильный ответ + 1 за расширенный)

**7.**Конкурс «Силачи». Команды выставляют по два представителя. Состязания на количество отжиманий от пола. (Одно отжимание- 1 балл)

**8**.Подведение итогов. Председатель жюри информирует о количестве баллов, набранных командами и объявляет команды – победительницы

**9**.Награждение.