

Игра «Дело мастера боится» (5 класс)

Цели:

- обобщить и закрепить знания, полученные на уроках технологии;
- развивать у учащихся сообразительность, логическое мышление;
- содействовать сплочению коллектива учащихся, созданию благоприятного психологического микроклимата;
- воспитывать эстетический вкус, ответственность перед коллективом, критическое отношение к достигнутому результату.

Оборудование: карточки с заданиями, анаграммы, листы белой бумаги, столярные и разметочные инструменты, деревянные заготовки, верстак.

Подготовка к мероприятию: участники делятся на 2 команды, определяется состав жюри.

Ход мероприятия

Организационный момент

Ведущий: Дорогие друзья, мы рады приветствовать вас на ежегодном конкурсе «Дело мастера боится», на котором наши участники покажут свои знания и умения, смекалку и мастерство, дружбу и взаимовыручку.

Сегодня мы проведем конкурсную программу для 2-х команд 5а и 5б классов, а жюри определит лучших мастеров и знатоков столярного дела. При этом оценивая не только их сноровку, но и аккуратность, не только знания, но и смекалку.

В состав нашего жюри входят...

Основная часть

Ведущий:

В веке nano - технологий забываем мы порой, что в душе любой мужчина должен быть мастерской. Должен все уметь он в жизни: суп варить, дрова колоть, гвоздь забить в любую стену, грядку чисто прополоть, и чинить розетку в доме, и ножовкою пилить, ловко полочку повесить, стены красить и белить. И хотя повсюду сервис окружает нас сейчас, это в жизни пригодится, может вам еще не раз.

1. Конкурс: «Разминка»

Придумать название, эмблему и девиз команды.

- Первая команда «Столяры»

Девиз: Мы не маленькие детки,

Пилим строго по разметке

- Вторая команда «Плотники»

Девиз: Топорная работа обычно не для нас,

Избушку вмиг мы срубим,

Покажем высший класс!

Команды мелом на доске рисуют свои эмблемы: ножовку и топор.

2. Конкурс: «Загадки»

-1: По дощечке, как по речке я корабликом иду,

Постоянно поднимая завитушки на ходу.

(Рубанок)

-2: Я с шурупом закружилась в танце в понедельник,

Ну а он в доске застрял, спрятался бездельник.

(Отвертка)

-3: Хоть зубастая ужасно, но зато полезная,

Что угодно отгрызет полоса железная.

(Пила)

-4: Не боксер я, но могу стукнуть, если нужно,
Шляпы лишь одни торчат, спрятались все дружно.

(Молоток и гвозди)

-5: Что угодно мы зажмем и удержим прочно,
Только ручку покрути, сделаем все срочно.

(Тиски)

-6: Мы за хвост его схватили и склонились на бочок,
Он, скрипя, наружу лезет, как из норки червячок.

-7: Я шершавая такая по доске гуляю
Все ворсинки и пылинки разом расчищаю.

(Наждачная шкурка)

-8: Вот бежит стальная змейка, извивается, шипит,
А когда в ракушку влезет, только хвост один торчит.

(Рулетка)

За каждую угаданную загадку 1 балл.

3. Конкурс: «Молотобойцы»

Вызываются по одному участнику от каждой команды. Каждый участник получает молоток, гвоздь и деревянную заготовку. Участники по очереди бьют молотком, каждый по своему гвоздю. Побеждает тот, кто раньше забьет гвоздь.

4. Конкурс: «Прочитайте анаграммы»

ГАЗОКВАТО, ЛИКЙЕНА, ЛИПА, КБАРОНУ,
АНКИЛЬНПИ, ОТМОКОЛ, КАРЕВСТ, СОРЛВЕ

(заготовка, линейка, пила, рубанок,
напильник, молоток, верстак, сверло)

За каждое правильно угаданное слово команда получает 1 балл.

5. Конкурс: «Шуруповерты»

Каждый из членов команды должен выйти и отверткой закрутить в заготовку по одному шурупу.

Шурупы должны быть закручены полностью, в одну линию, примерно на одинаковом расстоянии друг от друга. За скорость максимальная оценка 3 балла, за каждый правильно закрученный шуруп 1 балл.

После этого точно так же шурупы надо выкрутить. Максимальная оценка 3 балла. Общая оценка получается из суммы баллов.

6. Конкурс: «Пантомима»

С помощью жестов и мимики изобразить работу какого-либо ручного деревообрабатывающего инструмента. Команда должна угадать, что изобразили их соперники.

Максимальная оценка 5 баллов.

7. Конкурс: «Художники»

От каждой команды к доске выходят по одному участнику, им завязывают глаза и просят нарисовать какой-либо столярный инструмент. Затем их меняют другие участники. Максимальная оценка за рисунок каждого участника 5 баллов.

8. Конкурс: «Найди 6 слов»

ЛО ИЖИ САТ ПА ТКА РА СКА АМЕ СТ ДЕ ТОК МО КС ТЕ

Из данных частей составьте слова (команды получают по карточке).

За каждое правильное слово 1 балл.

Следить, чтобы не было повторов.

Ответ: пассатижи, стамеска, текстура, изделие, молоток, метка.

Ответ: Молоток, изделие, текстура, метка.

9. Конкурс: «Отпилить брусок»

Каждая команда получает деревянный брусок длиной 120 см с ровно отпиленными торцами.

Участники каждой команды поочередно выходят к верстаку, отмеряют на бруске заготовку длиной 20 см и отпиливают ее. Каждая команда должна отпилить по 4 заготовки.

Оценивается скорость - максимальная оценка 3 балла. Соответствие заданной длины – 1 балл, Ровность отпиленных торцов – 1 балл.

Итоговая оценка за конкурс выводится из суммы всех баллов.

10. Конкурс «столярное лото»

Разложить карточки со словами – терминами на ячейки таблицы с соответствующим значением каждого термина.

За каждый правильный ответ 1 балл.

угольник

шаблон верстак циркуль древесина

рейсмус

текстура рубанок деталь

Плотный материал, из которого в основном состоят корни, ствол, и ветви деревьев

Инструмент, служащий для рисования окружностей и дуг Часть изготавливаемого предмета

Инструмент, служащий для построения прямых углов и их контроля

Рисунок поверхности древесины, получаемый при разрезании древесных волокон Рабочее место столяра- стол для разметки и обработки древесины

Инструмент, для нанесения линий, параллельных некоторой базовой поверхности

Приспособление в виде пластины с очертаниями детали, которая изготавливается

Деревянный или металлический столярный инструмент, состоящий из трех частей: колодки, ножа, клина

11. Конкурс 11 «Сколотить бруски»

Команды получают по два бруска, которые надо сбить гвоздями. Участники поочередно подходят к верстаку и забивают по одному гвоздю. Необходимо, чтобы гвозди были расположены по одной линии и на равном расстоянии друг от друга. За скорость максимальная оценка 3 балла, За каждый правильно забитый гвоздь 1 балл. Итоговая оценка определяется в сумме баллов.

Подведение итогов

Ведущий:

Сегодня мы проверили все то, что вы учили,

Сегодня вы ответили за то, что не учили,

Смекалку вашу тоже проверили сполна,

И смеха захлестнула вас бурная волна,

Пришла пора итоги совместно подводить,

Жюри сейчас об этом нам будет говорить.

Жюри объявляет итоги, награждает победителей и участников.