

Министерство образования Российской Федерации
Муниципальное общеобразовательное учреждение -
средняя школа №9

***Интеллектуально –
познавательная игра
по физике:***

«Крестики - нолики».

9 класс

Учитель: Голикова Г.Н.

Интеллектуально – познавательная игра по физике: «Крестики – нолики»

Цель: Игра крестики-нолики способствует, прежде всего, развитию познавательной активности учащихся, логического мышления, повышению интереса к изучению физики, расширению кругозора детей, углублению знаний по предмету, помогает привлекать большее число учащихся к интересному отдыху и общению.
Целенаправленная подготовка к игре развивает практические умения и навыки, необходимые для трудовой и профессиональной подготовки школьников.

План игры:

1. Чёрный ящик.
2. Дальше-дальше.
3. Буриме.
4. Ты мне - я тебе.
5. Пантомима.
6. Гвоздь программы.
7. Сказка приди.
8. Игра со зрителями.
9. В кругу друзей.
10. Угадайка.

Ход игры:

Жеребьёвкой команды определяют свои игровые знаки: одна команда **«крестики»**, другая - **«НОЛИКИ»**. Затем ведущий разыгрывает право первого хода в игре. Команда, его получившая, выбирает любую клетку игрового поля. Ведущий объявляет содержание конкурсного задания, которое команда выполняет. Жюри определяет победителя в этом конкурсе голосованием, поднимая карточки с изображением «Х» или «О» каждый. Клетка игрового поля с разыгранным конкурсом закрывается знаком выигравшей команды. Право выбора следующего квадрата на игровом поле переходит к команде, которая ещё не выбирала поле, независимо от того, кто выиграл в предыдущий конкурс. Выигравшей объявляется команда, закрывшая своим знаком три клетки игрового поля по горизонтали, вертикали или по диагонали.
В случае если этого не происходит, победитель определяется по количеству конкурсов, выигранных в ходе игры.

Чёрный ящик	Дальше-дальше	Буриме
Ты мне - я тебе	Гвоздь программы	Угадайка
Сказка приди	В кругу друзей	Пантомима

1. Чёрный ящик.

В ящике находится какой-то предмет. По очереди команды задают ведущему вопросы, чтобы выяснить, что находится в ящике. Каждая команда может задать по три вопроса. Ведущий, по возможности, должен отвечать на вопросы подробно.

(линейка, реостат, динамометр).

2. Дальше - дальше.

Ведущий задаёт каждой команде по 10 вопросов. Если команда не знает ответа, они говорят: «дальше», если знают, то отвечают. В противном случае отвечает ведущий.

Выигрывает та команда, которая ответит на большее количество вопросов.

Вопросы 1 - ой команде:

1. Чем объясняется, что все тела падают на землю? /притяжением земли/.
2. Укажите, какая сила действует на автомобиль, когда он останавливается? /сила трения/.
3. Какой физический прибор есть практически у каждого человека? /часы/ .
4. Физическая величина, показывающая, на сколько меняется скорость в единицу времени? /ускорение/.
5. Единица измерения перемещения в системе СИ? /метр/.
6. Номер кабинета физики?
7. Какой вид трения имеет место при катании с горы на санках? /трение скольжение/.
8. Какая сила действует на падающие капли дождя? /сила тяжести/.
9. Прибор для измерения атмосферного давления? /барометр/
10. Тело, размерами которого, в условии данной задачи, можно пренебречь? / материальная точка/.

Вопросы 2 - ой команде:

1. Единица измерения ускорения? /м/с¹/.
2. Сколько в нашей школе кабинетов физики? /2/.
3. Чем объясняется износ деталей? /трением/
4. Благодаря какому физическому явлению при повороте автобуса пассажиры отклоняются в сторону противоположную направлению поворота? /инерция/.
5. Прибор для измерения перемещения? /линейка/
6. Единица измерения массы ? /килограмм/
7. Сколько уроков физики у вас в неделю? (2)
8. Путь, пройденный телом в единицу времени при равномерном движении? /скорость/.
9. Почему мяч, брошенный вертикально вверх падает на землю? /притяжение Земли/.
10. Учёный, именем которого назван один из законов электричества? /Ом/.

3.Буриме.

Каждая команда выбирает карточку с заданием, на котором написана рифма. За 1 мин. Они должны придумать четверостишие. / Ньютон - электрон, ускорение - движение/; /движение - колебательное, занятие - увлекательное/.

4. Ты мне - я тебе.

Представители каждой команды задают друг другу по 2 вопроса. Если команда затрудняется в ответе, то отвечает автор вопроса. Побеждает команда, давшая полный и точный ответ.

5.Пантомима.

Команда выбирает карточку, на которой написано название физической величины.Посоветовавшись, она изображает данную величину. Команда соперников должна угадать, о чём идёт речь. */ускорение, перемещение/.*

6. Гвоздь программы.

Выходит человек в образе Архимеда и демонстрирует перед командами опыт, показывающий существование архимедовой силы.Выигрывает та команда, которая быстрее угадает, о чём идёт речь и кто автор данного опыта.

7. В кругу друзей.

Командам раздаются карточки, на которых портреты учёных и формулы, открытых ими законов. Участники команд должны определить, кто из учёных открыл данный закон.

8. Угадайка.

Участники получают карточки с заданием. По очереди учащиеся выходят и заполняют недостающие величины в одной из формул. Выигрывает та команда, которая выполнит задание быстро и правильно.

9. Сказка приди

Ведущий читает сказку, а участники команд должны зафиксировать как можно больше физических терминов, встречающихся в сказке. Затем сформулировать мораль к ней. Выигрывает та команда, которая будет более внимательной и более грамотно, с физической точки зрения сформулирует мораль.

Сказка:

Жила - была Красная Шапочка. Однажды мама проводила её в гости к бабушке, а так как путь лежал через лес, то она сказала ей идти с наибольшей скоростью.

Но Красная Шапочка часто тормозила на дороге, собирая цветы. Она очень испугалась, когда на неё, с бешеным ускорением, выскочил из кустов серый волк. Его тормозной путь составил 3 м. Узнав, у Красной Шапочки куда она держит путь, он решил переместиться по более короткой дороге и помчался со скоростью, близкой к скорости света. Красная Шапочка, ничего не подозревая, шла с обычной скоростью и добралась до дома бабушки в тот момент времени, когда волк уже её съел.

Красная Шапочка скинула сообщение на пейджер своему знакомому дровосеку, который находился на расстоянии 10 км от дома бабушки. Он поспешил на помощь с такой скоростью, что успел вовремя. Волк попытался бежать, но ему помешала сила трения скольжения, которая возникла от случайно пролитого ведра воды. Волк упал брюхо его лопнуло и оттуда вышла бабушка живая и невредимая.

Счастливая Красная Шапочка вернулась домой по кратчайшему пути.

Мораль данной сказки такова: Чтобы быстрее добраться до конечной точки своего пути нужно двигаться по перемещению.