



*Всё, что мы знаем, -
ограничено, чего мы не
знаем – бесконечно.*

Лаплас

План

1 гейм – Игры: «Дальше, дальше...»

2 гейм – «Заморочки из
бочки»

3 гейм – «Верить – не
верить»

4 гейм – «Всё наоборот»

5 гейм – «Конкурс капитанов»

І гейм

"Дальше, дальше, дальше..."



Правила игры

Капитану команды в течение 1 минуты будут задаваться вопросы, он должен быстрее на них отвечать. Если капитан не знает ответа, то должен сказать «Дальше». За каждый правильный ответ – 1 балл.

II гейм

"Заморочки из бочки"



Правила игры

Команды по очереди выбирают номер бочонка и затем обе команды приступают к решению выбранного задания. Если команда получила ответ— капитан поднимает руку.

«Заморочки из бочки»



«Опознай пословицу»

- Компьютер памятью не испортишь.
(Кашу маслом не испортишь)
- Дарёному компьютеру в системный блок не заглядывают.
(Дарёному коню в зубы не смотрят)
- Бит байт бережёт
(Копейка рубль бережёт)
- За одного хакера семь кандидатов наук дают.
(За одного битого семь не битых дают)
- Проводник до файла доведёт
(Язык до Киева доведёт)



«Поиск терминов»

В приведенных текстах идущие подряд буквы нескольких слов образуют термины, связанные с информатикой и компьютерами. Найдите их.

Например: «Его феска не раз падала с головы».

Командам выдаются одинаковые карточки с текстами. Какая команда больше найдет терминов за 2 минуты?

За каждый найденный термин - 1 балл.

«Поиск терминов»

1. Монитор
2. Паскаль
3. Пробел
4. Звук
5. Мышка
6. Бейсик
7. Графика
8. Процессор
9. Модем



«Где золотой ключик?»

Рассказывают, что черепаха Тортилла отдала золотой ключик Буратино не так просто, а вынесла 3 коробочки: красную, жёлтую и зелёную. На красной коробочке было написано: "Здесь золотой ключик"; на жёлтой - "Зелёная коробочка пуста"; а на зелёной - "Здесь сидит змея". Все надписи неверны. Где золотой ключик?

1 минута – 2 балла

В зелёной

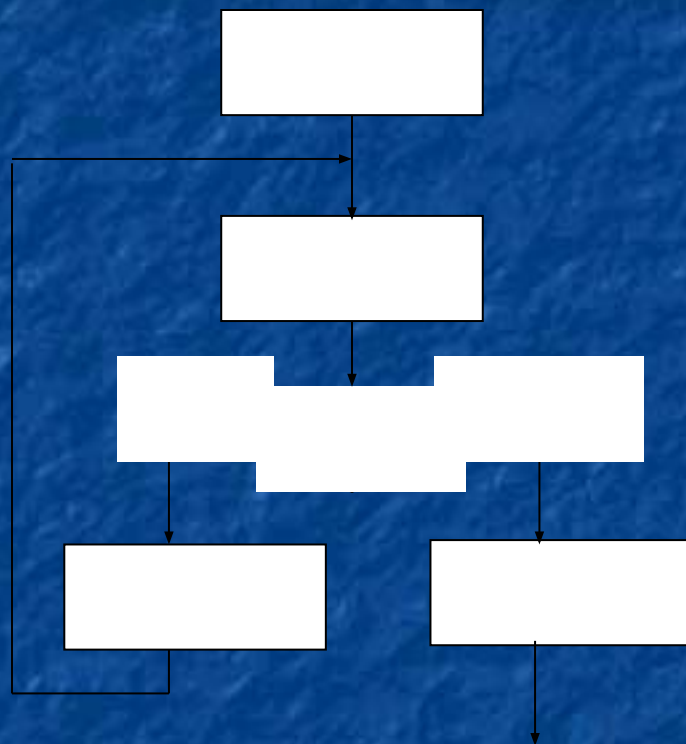


«Блок-схема пословиц»

Попробуйте сформулировать известную русскую пословицу по ее блок-схеме.

За верно отгаданную пословицу можно получить 2 балла.

«Блок-схема пословиц»



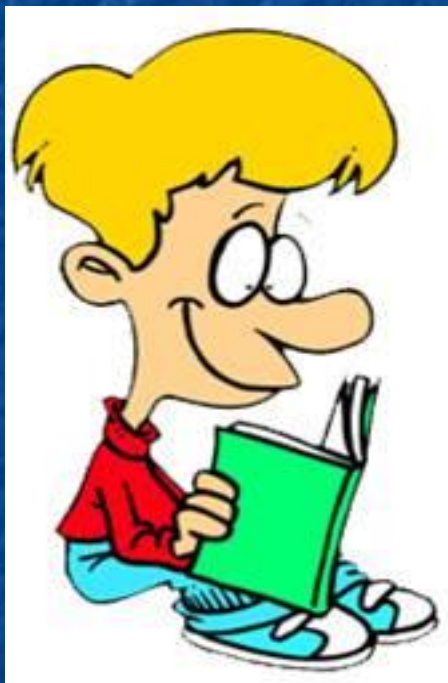
Семь раз отмерь, один раз отрежь



III гейм

"Веришь - не веришь"

Правила игры



Участники
должны ответить,
верят ли они или
не верят.

Веришь - не веришь



Верите ли вы, что были первые модели персональных компьютеров, у которых отсутствовал жесткий диск?



Да

Веришь - не веришь



Верите ли вы, что операционная система Windows допускает, чтобы в одной папке находились файлы с именами список.doc и Список.doc?



Нет

Веришь - не веришь



Верите ли вы, что компьютерные вирусы появились в 50^х годах XX века?

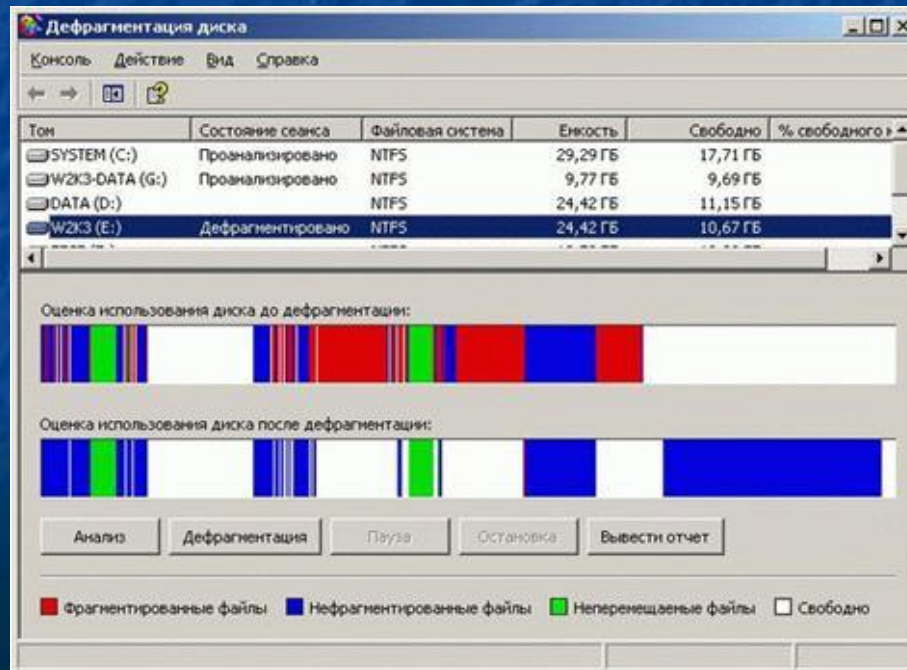


Нет

Веришь - не веришь



Верите ли вы, что после операции, называемой дефрагментацией, объем свободного места на диске станет больше?



Нет

IV гейм

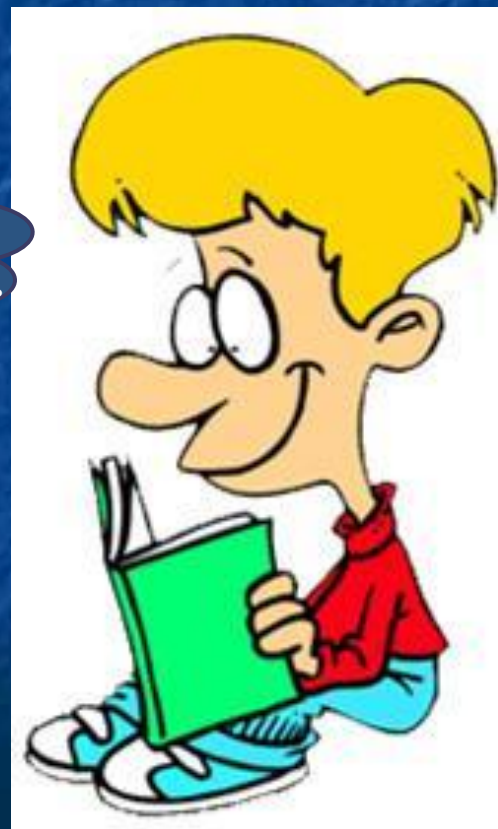
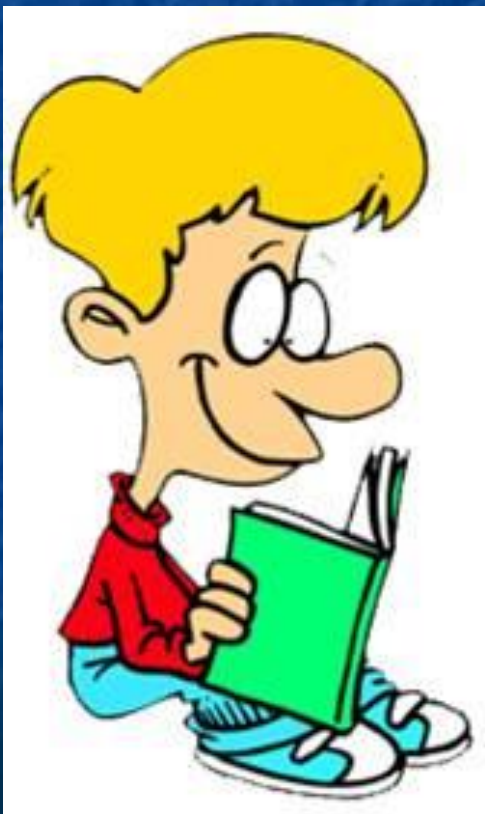
"Всё наоборот"

Правила игры

Приведенные словосочетания заменить на противоположные по смыслу.

Пример.

«Бесполезная кнопка» –
«функциональная клавиша».



Всё наоборот:

Беззвучный микрофон.



Звуковая колонка



Всё наоборот:

Капельная клавиатура.

Струйный принтер



Всё наоборот:

Локальный компьютер.

Глобальная сеть.



Всё наоборот:

Разъединительная нить.

Соединительный кабель.



Всё наоборот:

Единичная деталь.

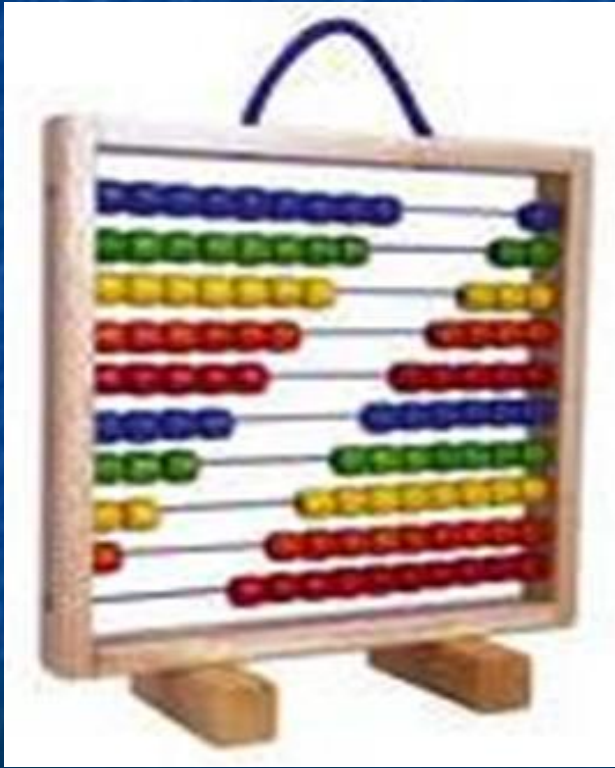


Системный блок.



Всё наоборот:

Коллективные счеты.



Персональный компьютер.



V гейм

"Конкурс капитанов"

Правила игры

По данным определения отгадайте компьютерный термин или понятие информатики, которое является многозначным словом.

Давший правильный ответ по меньшему числу определений считается выигравшим и зарабатывает для команды 1 балл

Конкурс капитанов

- Игра
- Логика
- Информация
- Меню
- Корзина
- Память
- Диск

Не останавливайтесь на достигнутом!