

КРЕСТИКИ -

НОЛИКИ





Художник

Меткий стрелок

Засели дом

Музыкальная

Ребусы

Черный ящик

Шифр

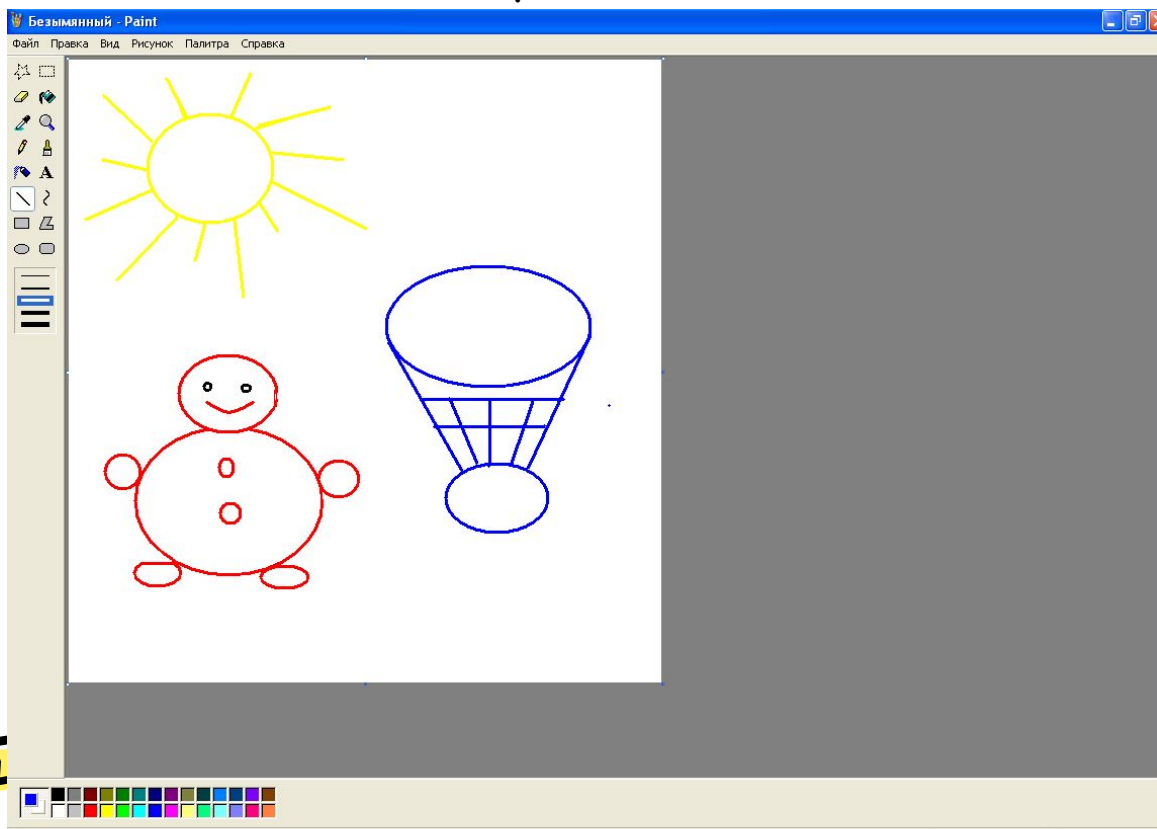
Кроссворд

Раскрась-ка

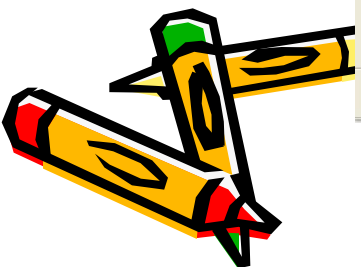
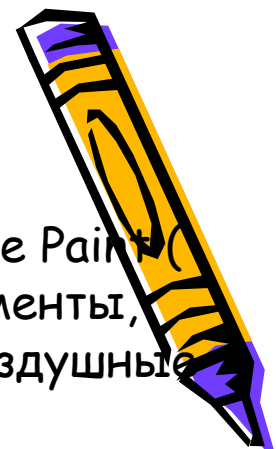


“ХУДОЖНИК”

Нарисовать как можно больше рисунков в графическом редакторе Paint (дана заготовка, нарисован круг, придумать и добавить ему элементы, чтобы получился объект или образ, например, колобок, робот, воздушные шары и т.д.)



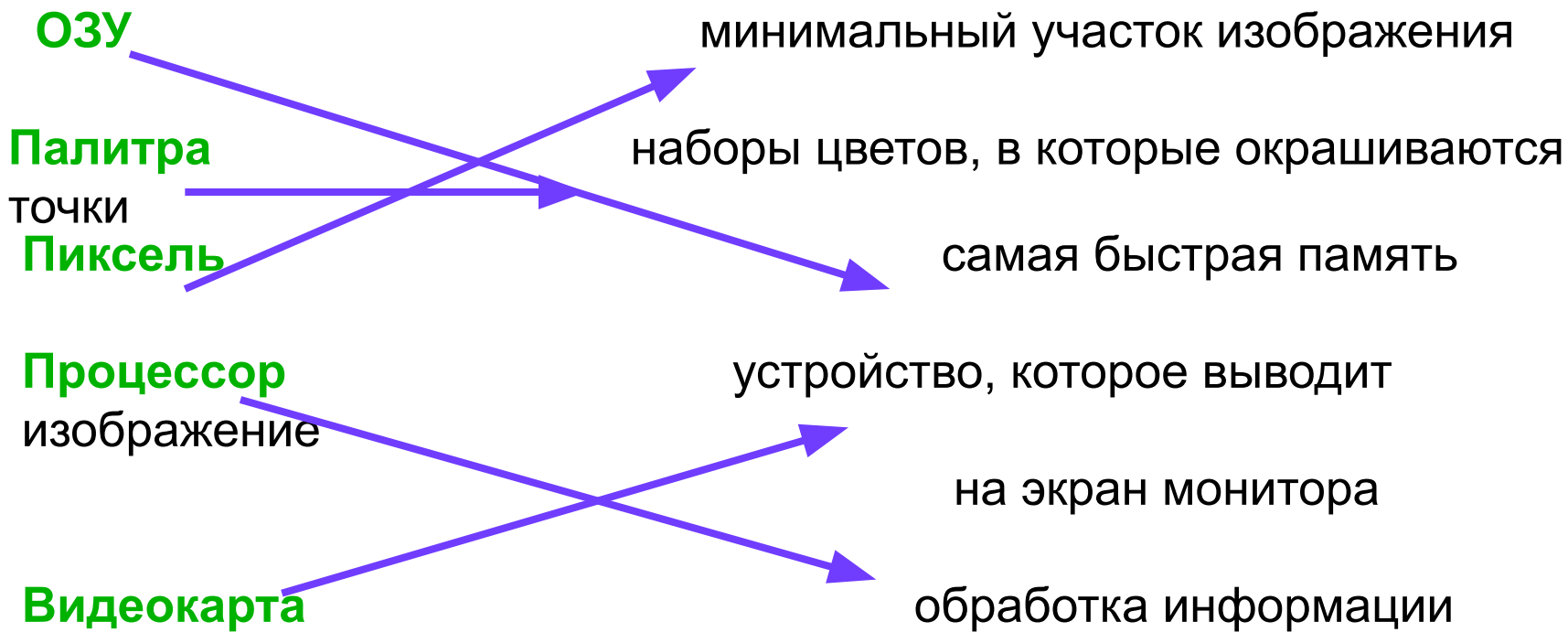
РЕЗУЛЬТАТ



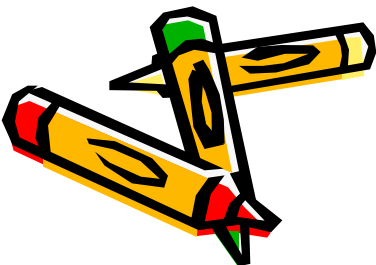
«Меткий стрелок»



Заранее на листках бумаги записаны столбики слов. Необходимо стрелками соединить сочетающиеся.

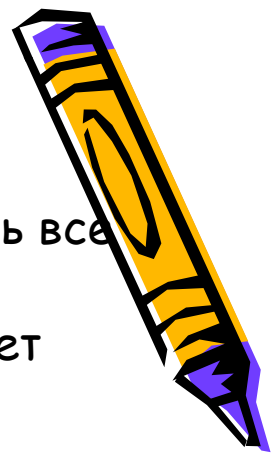


РЕЗУЛЬТАТ



«Засели дом»

Заранее подготовлены 2 дома, в каждом 3 этажа. Надо заселить все этажи, написав либо устройство, либо вид информации (может быть два вида), которую это устройство обрабатывает



сканер	текстовая, графическая
аудио	звуковая карта
видео	видеокарта

графическая	сканер
принтер	текстовая, графическая
клавиатура	текстовая

РЕЗУЛЬТАТ





“Музыкальная”



Команды исполняют “Песню компьютерных разбойников”. Одна команда исполняет 1, 2-й куплеты. Другая - 3, 4-й куплеты на мотив “Песни разбойников” из мультфильма “Бременские музыканты”.

1 куплет. Говорят, мы бяки-буки,
И на нас управы нет
Дайте в руки ноутбуки -
Мы взломаем Интернет.
Ой-ля-ля, ой-ля-ля,
Не заплатим ни рубля,
Ой-ля-ля ой-ля-ля.
Оп-па!

2 куплет. Зря спасенья не ищи ты,
Ибо мы умнее всех!
Ваши хитрые защиты
Мы расколем как орех.
Ух-ух-ух, эх-эх-эх.
Всюду влезем без помех.
Вай-вай-вай, открывай
Файлы!



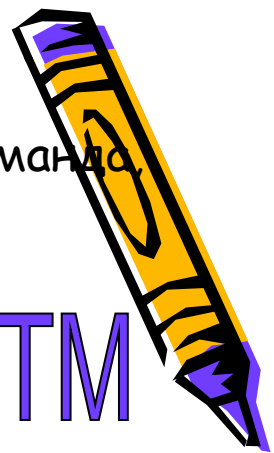
3 куплет. Говорят мы бяки-буки,
И, Фон Нейман, нас прости.
Мы плодим такие глюки -
Вам вовек не разгрести.
Пам-пам-пам, та-ра-рам,
Без ошибок нет программ,
Та-ра-рам, трам-пам-пам,
Так-то!

4 куплет. Мыслим мы машинным
кодом,
Это высший пилотаж!
Всех поздравит с Новым годом
Самый новый вирус наш.
Раз-два-три, три-два-раз,
Пишем вирус на заказ,
Тук-тук-тук, ждите глюк
В полночь!

РЕЗУЛЬТАТ

“Ребусы”

Каждой команде раздается по пять ребусов. Побеждает та команда, которая быстро и правильно разгадает ребусы.



а=и

АЛ ТМ

~~од~~ 1Ф ~~нк~~ ЦИНК Я

~~о~~ ” ” ЛК А Т ура

” ” ” ”

” ” ” ”

а=п Я=Т

РЕЗУЛЬТАТ

Detailed description: This block contains a grid of 15 visual puzzles. 1. Mountain range with 'а=и' above. 2. Mountain range with 'АЛ' to the left and 'ТМ' to the right. 3. Mountain range with 'од' crossed out above. 4. Mountain range with '1Ф' below. 5. Flower with 'нк' crossed out above. 6. Box labeled 'ЦИНК' with 'Я' to the right. 7. Wheat stalk with 'о' crossed out above. 8. '” ”' above. 9. Fork with 'ЛК' crossed out above. 10. 'А' to the left of the fork. 11. 'Т' to the left of a flag labeled 'ура'. 12. CD-ROM with '” ”' above. 13. Ruler with '” ”' above. 14. Balloon with '” ”' above. 15. Fox with 'а=п' above. 16. Cloud with lightning and 'Я=Т' above. 17. Christmas tree. 18. 'РЕЗУЛЬТАТ' in green text at the bottom right.

АЛГОРИТМ

ИНФОРМАЦИЯ

КЛАВИАТУРА

ДИСКОВОД

ИСПОЛНИТЕЛЬ



“Черный ящик”

Выносятся черный ящик, в котором лежит предмет, связанный с компьютером. Наводящими вопросами, участники отгадывают предмет. Учитель на вопросы учеников отвечает «да» или «нет». Побеждает команда, которая быстрее отгадает этот предмет.



РЕЗУЛЬТАТ



«Шифр»

Командам предлагается в задании переставить буквы, так чтобы получились слова, связанные с элементами компьютера, элементами устройства компьютера и элементами мультимедиа.



1. Элементы компьютера: перринт, россецорп, красен, трионом.

2. Элементы устройства компьютера: камыш, ниша.

3. Элементы мультимедиа: фигарка, иведо, вукз.



Ответы:

1. ПРИНТЕР, ПРОЦЕССОР, СКАНЕР, МОНИТОР

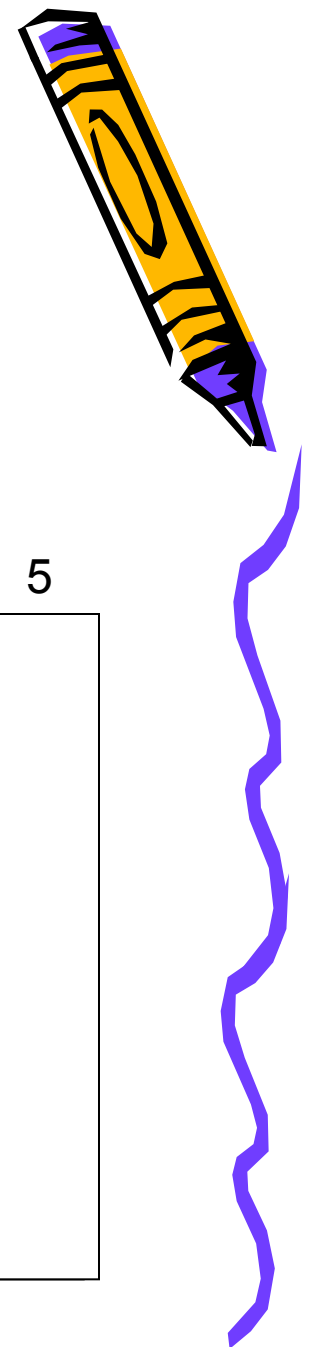
2. МЫШКА, ШИНА

3. ГРАФИКА, ВИДЕО, ЗВУК



РЕЗУЛЬТАТ

“Кроссворд”

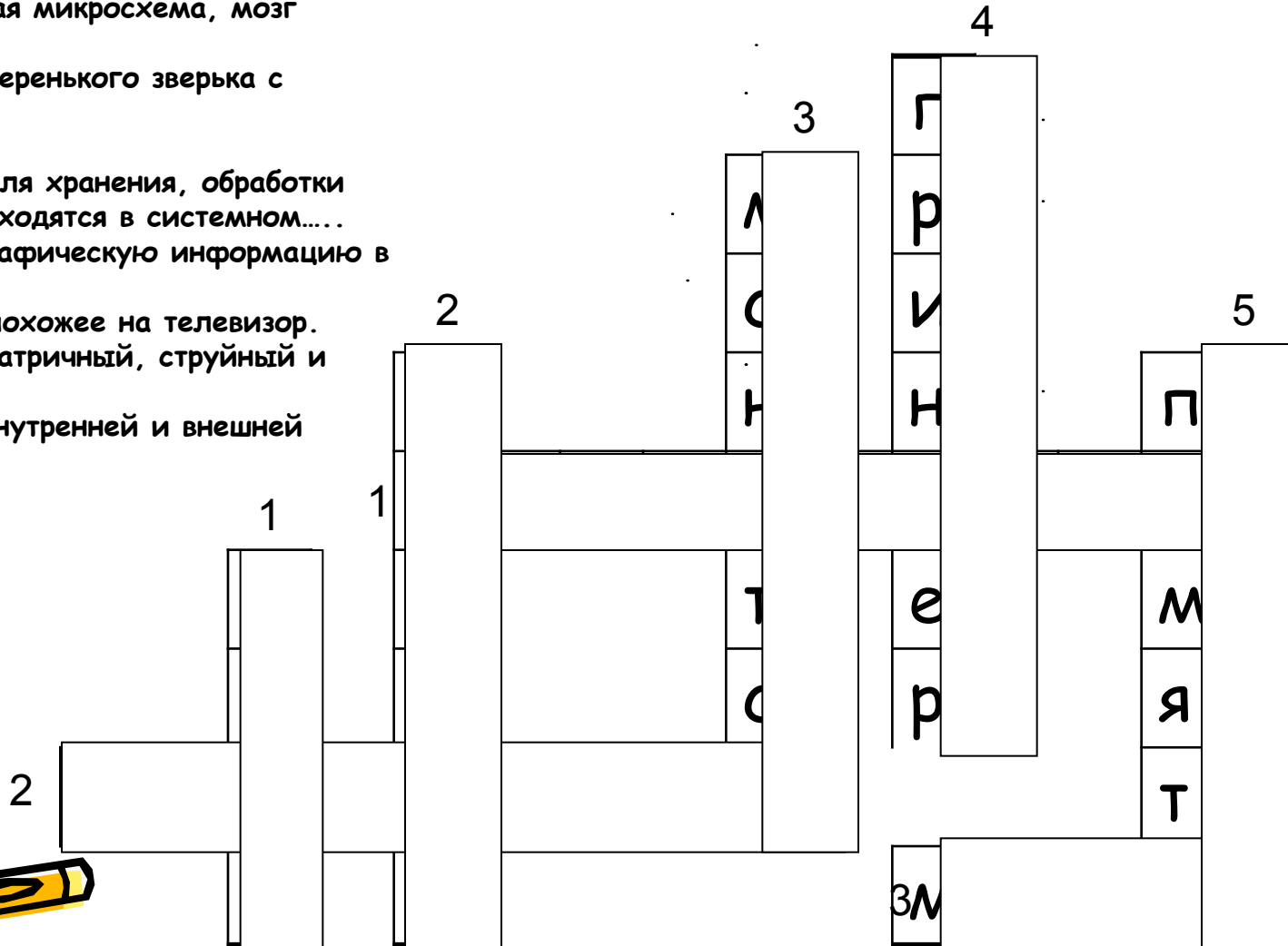


По горизонтали:

1. Как правило, она содержит от 101 до 104 клавиш.
2. Самая главная микросхема, мозг компьютера.
3. Похожа на серенького зверька с хвостиком.

По вертикали:

1. Устройства для хранения, обработки информации находятся в системном....
2. Переводит графическую информацию в цифровой вид...
3. Устройство похожее на телевизор.
4. Он бывает матричный, струйный и лазерный.
5. Она бывает внутренней и внешней

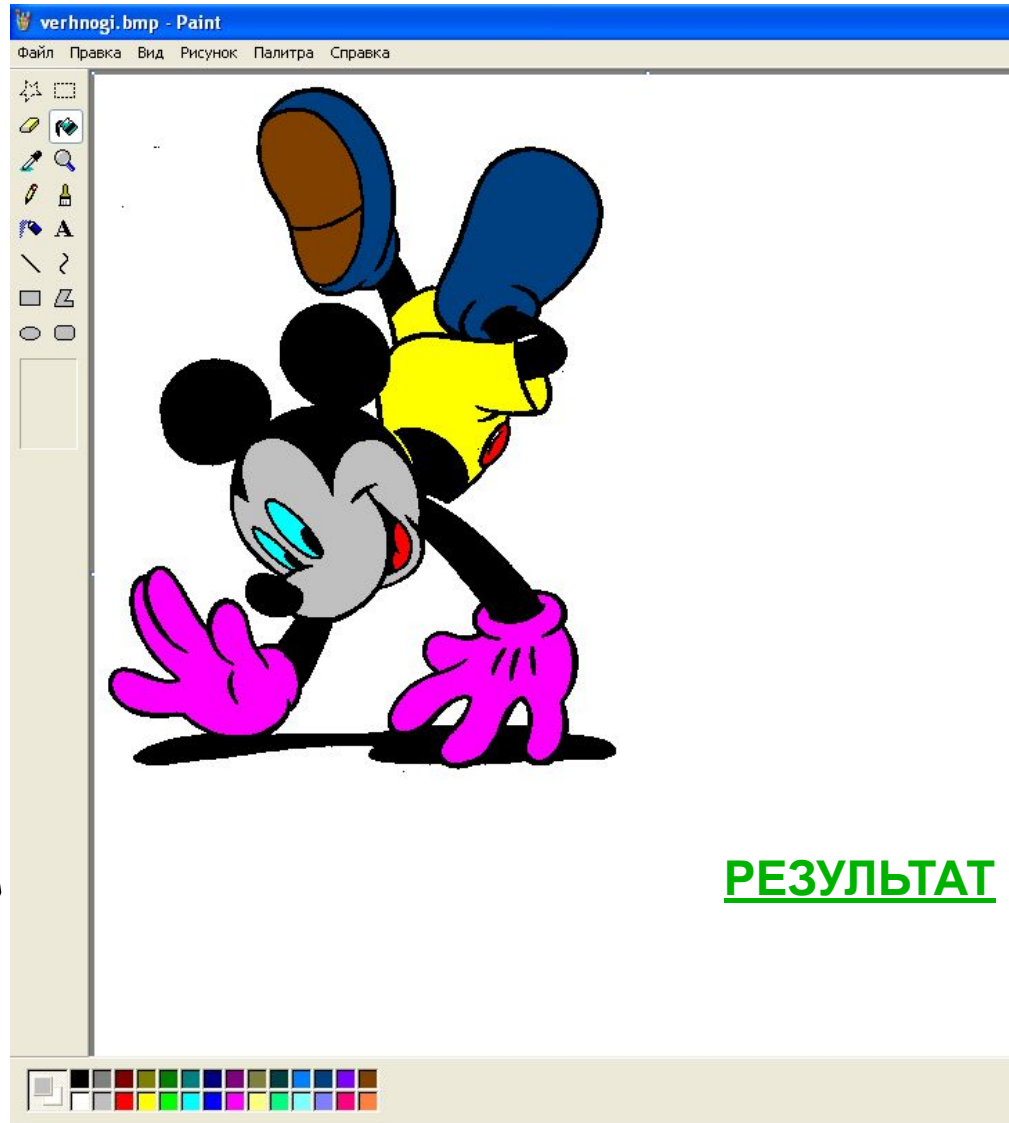
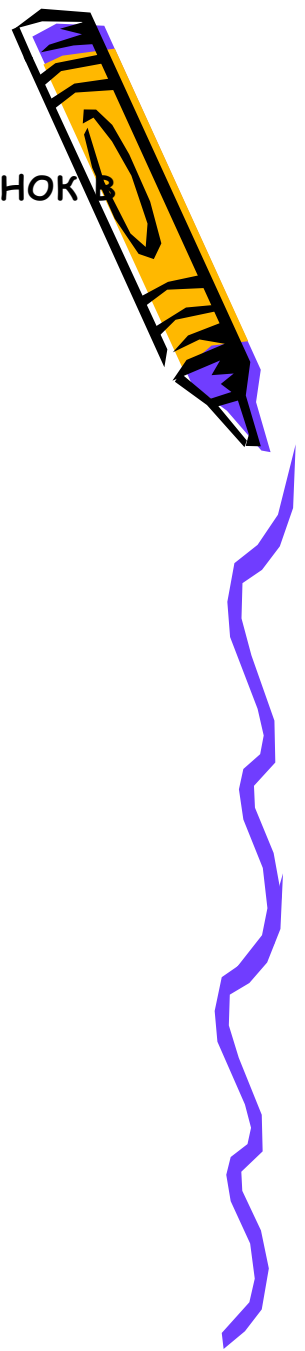


РЕЗУЛЬТАТ



«Раскрась-ка»

Каждой команде даётся задание быстрее раскрасить рисунок в Painte (заготовка прилагается)



РЕЗУЛЬТАТ



ИТОГ

