

**ФИКСИ
ВИКТОРИНА**

КОМПЬЮТЕР



ПРАВИЛА ИГРЫ

СОСТАВ ИГРЫ



ИГРОВОЕ ПОЛЕ



ИГРОВЫЕ КАРТОЧКИ – 60 ШТ.



ФИГУРКИ ФИКСИКОВ – ВЕРТА И НОЛИК



Здравствуйте, уважаемые родители, воспитатели и заинтересованные ведущие. Предлагаем вам викторину для младших школьников, посвящённую науке информатике и общей компьютерной грамотности.

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Дружеское соревнование, направленное на усвоение актуальных знаний в непринуждённой форме.

ЗАДАЧА ИГРОКА

Быстро и правильно отвечать на вопросы ведущего для победы в игре.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Выложите поле в центр стола, так, чтобы всем было хорошо его видно, но не по центру. Центр понадобится в процессе игры. Поставьте фишки фиксиков на старт. Отсортируйте карточки так, чтобы все они лежали в стопке стороной с зелёной рамкой вверх. Тщательно перемешайте карточки.



ИГРА 1 «ТОРОПЛИВЫЙ НОЛИК»

Если ведущему достался только 1 игрок (или, если игроков трое и они не могут решить как разделиться на команды) то предлагаем сыграть так:

Фиксикам надо проверить работу компьютера ДимДимыча. Нолик очень торопится включить компьютер и старается сделать это раньше Верты. Он увлётся и изо всех сил бежит, чтобы успеть нажать кнопку «Пуск». Верта хочет успеть проверить – точно ли с компьютером всё в порядке, и ей надо успеть до того, как Нолик добежит и включит компьютер.

Итак, если игрок один – поставьте Нолика на цифру 5, а Верту на старт. Если игроков больше, но вы выбрали этот вариант игры – поставьте Нолика на 7, а Верту всё равно на старт.



Ведущий выбирает, с какой стороны карточек (голубой или зелёной) он будет зачитывать вопросы. Учтите, что вопросы с зелёной стороны рассчитаны на более глубокие знания темы.

Стопку карточек ведущий держит в руке (так, чтобы игроки не видели: вопрос там или картинка) и зачитывает вопрос с верхней открытой карточки, а игрок (если игроков несколько – они могут посоветоваться) отвечает на него. За правильный ответ Верта делает шаг вперёд. За неправильный – передвиньте вперёд Нолик. *(Верта нашла нуждающуюся в ремонте деталь и задержалась, а Нолик убежал вперёд).*

Игрок, правильно ответивший на вопрос, получает карточку и держит её у себя. Если на вопрос дан неверный ответ – карточка уходит в сброс.

Внимание!

В игре существуют карточки без вопросов, но с портретами фиксиков. Когда такая карточка оказывается верхней в стопке ведущего – ему надо сделать следующее: выложить карточку в центр стола так, чтобы всем игрокам было удобно до неё дотянуться.



Если на карточке нарисован Нолик – игрокам надо как можно быстрее накрыть карточку ладонью. Если все игроки успели «поймать Нолика», то его карточку надо

отправить в сброс, а фишку сдвинуть на шаг назад. (Нолик с подсказки игроков тоже замечает неисправности и старается в меру сил отремонтировать их!)

Если Нолика поймали не все – карточка уходит в сброс, а фишка остаётся на месте.



Если на карточке находится изображение Верты – игрокам надо сложить пальцы в фикс-знак и сказать: «Тыдыщ!». Ловить Верту ни в коем случае не надо! Если все среагировали на Верту правильно – смело двигайте её фишку на шаг вперёд.

Если Верту поймал хотя бы один игрок – двигайте вперёд Нолика.

Если на карточке нет ни Верты, ни Нолика, то игрокам тоже надо ловить такую карточку. Карточку получит игрок, который первым успел накрыть её ладонью. Количество фиксиков на карточке добавит победных баллов в конце игры.

ИГРА 2 «БЫСТРАЯ ПОЧИНКА»

Если игроков двое, четверо или больше – разделите их на 2 команды. Случайным образом выберите: кто будет играть за Нолика, а кто – за Верту. Поставьте фишки фиксиков на старт.

Фиксики решили посоревноваться в своих умениях и проверить, как работает компьютер ДимДимыча. Кто первым проверит свою часть компьютера и включит его – определит соревнование!

Команда Нолика будет отвечать на вопрос первой!

Также, как и в первой игре, ведущий зачитывает вопросы с карточек, а игроки отвечают на них. Если в команде несколько человек, договоритесь заранее –

могут ли игроки совещаться в процессе обдумывания ответа или просто отвечают поочерёдно.

За правильный ответ передвигайте фиксика команды на шаг вперёд. Игрок, давший правильный ответ – получает карточку. За неправильный ответ игрока фиксик остаётся на месте. Карточка, на которую не ответили, никому не достаётся и уходит в сброс.

Когда игрокам открывается карточка с изображением фиксика надо действовать так:

- Карточку фиксика, за которого играет команда, нужно ловить. Игрок, поймавший карточку со «своим» фиксиком, может сразу же передвинуть фишку фиксика команды на шаг вперёд и отдать карточку в сброс или не двигать фиксика команды и оставить её себе, для финального подсчёта баллов.
 - Карточку фиксика чужой команды ловить ни в коем случае не надо. Если игрок поймал карточку «чужого» фиксика – он сдвигает фиксика своей команды на шаг назад и отдаёт карточку в сброс!
 - Карточку, на которой есть только друзья Нолика и Верты, ловить надо. Игрок сохраняет её у себя – в конце игры такая карточка добавит победных баллов.
- Поймавшим карточку считается игрок, который первым успел накрыть её ладонью.



ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ И ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПОБЕДИТЕЛЯ

Если в игре «торопливый Нолик» на финиш пришёл Нолик – игроки проигрывают.
Если Верте удалось обогнать юного торопыгу – празднуйте победу.

В игре «быстрая починка» – победа достаётся игрокам, чей фиксик первым достиг клетки с цифрой 12.

Если игроков несколько, вы можете сравнить количество победных баллов победителей и узнать, кто из фиксиков внёс больший вклад в общую победу. Для этого сложите цифры на карточках, заработанных игроками. Карточки с изображениями фиксиков тоже дают победные баллы: если там нарисован «свой» фиксик – по 1 балл, а если нет ни Верты, ни Нолика – то 2.



8960

