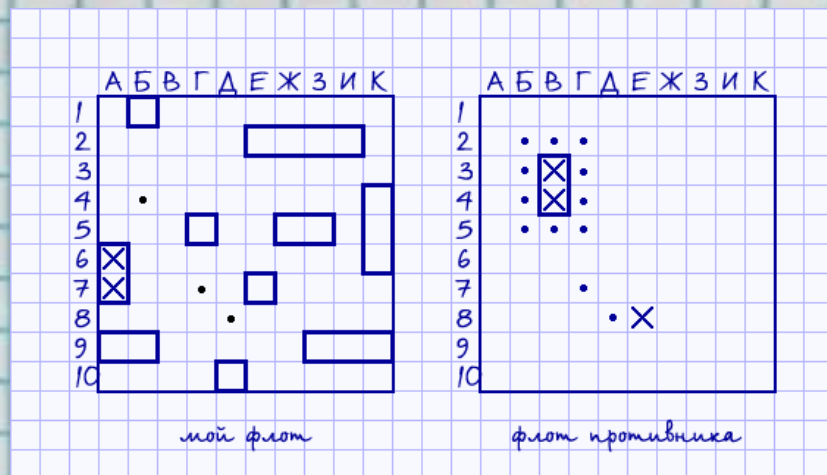


# Тетради школьной увлечения: «Морской бой» (нестандартные виды игр в урочной и внеурочной деятельности)



*Подготовила:  
учитель физической культуры  
А.С.Алексеева.*

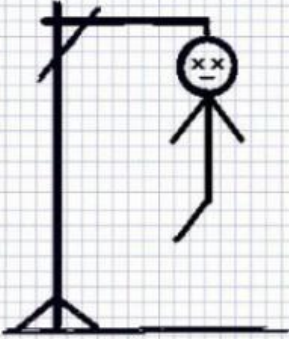


# «Балда»

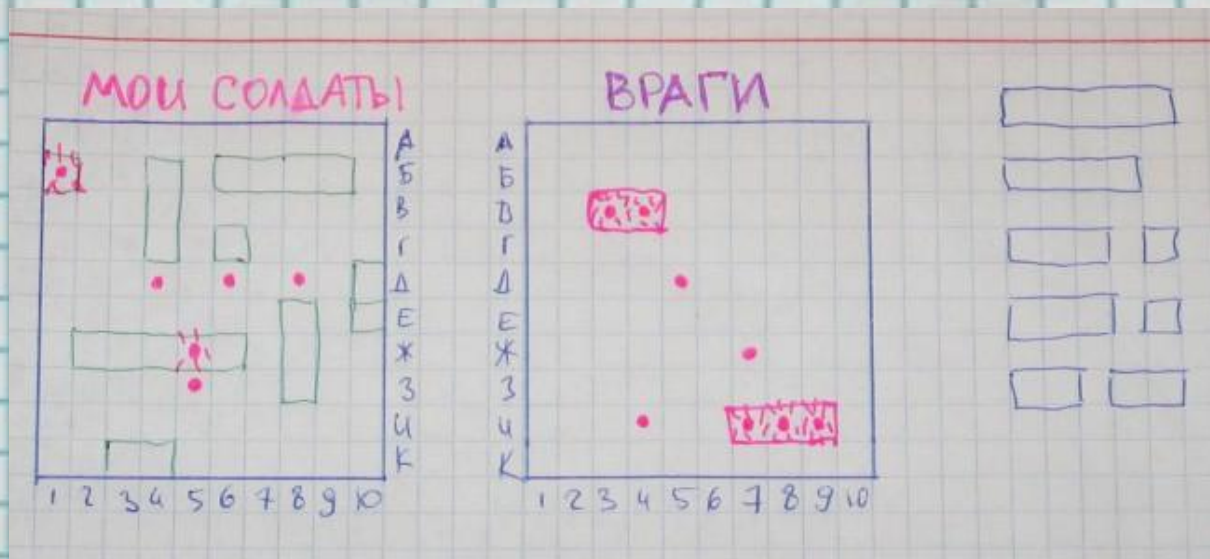
# «Виселица»

ТЕХНИКА

— О У Т — —

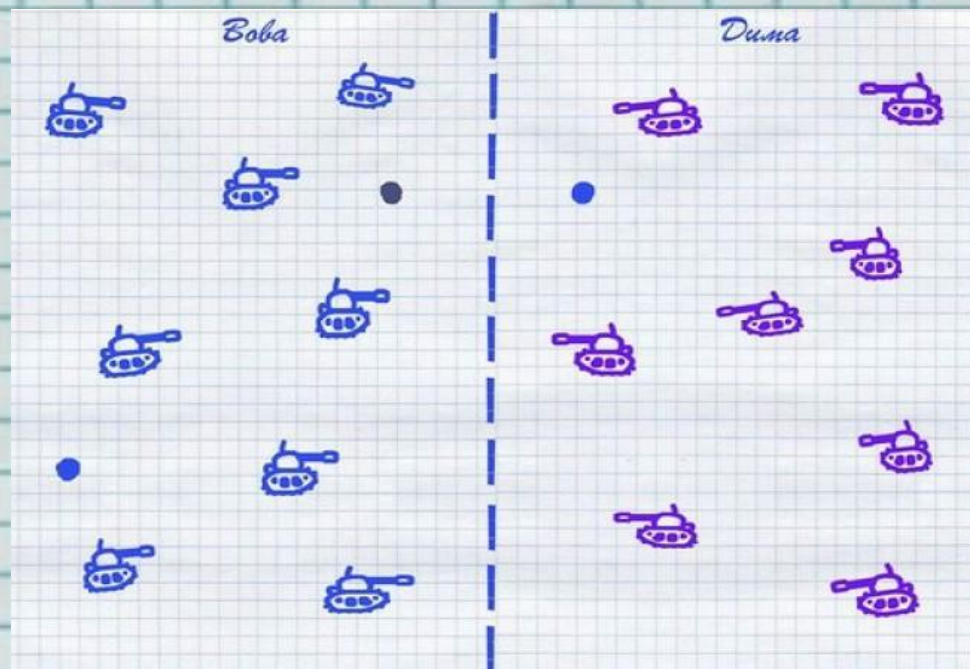


|              |              |              |   |   |              |   |              |
|--------------|--------------|--------------|---|---|--------------|---|--------------|
| А            | Б            | В            | Г | Д | Е            | Ж | З            |
| <del>И</del> | Й            | <del>К</del> | Л | М | <del>Н</del> | О | <del>П</del> |
| Р            | <del>Х</del> | Т            | У | Ф | Х            | Ц | Ч            |
| Ш            | Щ            | Ъ            | Ы | Ь | Э            | Ю | Я            |




# «Морской бой»

# «Танчики»



## МОЙ ФЛОТ

Разместите на поле  
ваши корабли:

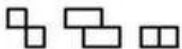
1 x 

2 x 

3 x 

4 x 

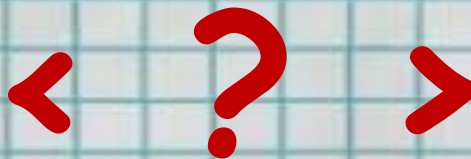
Подсказка: так  
размещать корабли  
нельзя:



|    | А | Б | В | Г | Д | Е | Ж | З | И | Н |
|----|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1  |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
| 2  |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
| 3  |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
| 4  |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
| 5  |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
| 6  |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
| 7  |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
| 8  |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
| 9  |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
| 10 |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |

## ФЛОТ ПРОТИВНИКА

|    | А | Б | В | Г | Д | Е | Ж | З | И | Н |
|----|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1  |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
| 2  |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
| 3  |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
| 4  |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
| 5  |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
| 6  |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
| 7  |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
| 8  |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
| 9  |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
| 10 |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |



- а) в игре присутствуют разнопалубные корабли;
- б) игровое поле поделено на буквенно-числовые сектора;
- в) игровое поле соперников изначально закрыто друг для друга;
- г) игра пошаговая: ход твой - ход соперника;
- д) при успешном попадании соперника, ты пропускаешь ход.

## Требуемый инвентарь

8 конусов с изображенными на них числами и буквами; 16 шариков с буквенно-числовым отображением игровых секторов; 18 обручей (16 - для игрового поля, 2 - для шариков), 16 квадратов (из поролона) с нанесенными на них изображениями крестов (6 штук), точек - 8 штук, «мин» - 2 штуки; красный сигнальный знак для судьи.



Игровое поле (одно на обе команды) состоит из 16 секторов, расположенных в формате 4×4, с левой стороны поля помещаются конусы с изображением цифр 1,2,3,4 (по нарастающей к игрокам); позади дальней от игроков линии игрового поля помещаются конусы с изображением букв А, Б, В, Г (слева направо относительно игроков).



Рядом с командами помещаются 2 обруча, в которых расположены по 8 шаров, на которых изображены буквенно-числовые изображения секторов игрового поля (с А1 по А4 и с Б1 по Б4 - в левом обруче; с В1 по В4 и с Г1 по Г4 - в правом обруче). В обручах помещаются игровые квадраты. Снаружи они одинаковых цветов: 8 одного цвета - для команды 1 и 8 другого цвета - для команды 2.

На обратной стороне каждого набора квадратов изображены:  
3 креста (для отображения одного однопалубного и одного двух палубного кораблей), 4 точки, отображающие промахи и 1 изображение «мины» - ловушки для противника.



Правила помещения кораблей те же, что и настольной игре «Морской бой»:

- одно- и двухпалубный корабли не могут соприкасаться друг с другом;
- двухпалубный корабль располагается либо по вертикали игровых секторов, либо по горизонтали, но не по диагонали;
- «мину»-ловушку можно ставить в любой свободный сектор (если соперник во время игры «вскроет» ее, он «подрывается» - должен пропустить одного игрока соперника на один ход. Судья сигнализирует об этом поднятием красного сигнала для проштрафившейся команды - «ход запрещен», и опускает сигнал, когда у соперника пробежит дополнительный игрок);
- во все остальные сектора помещаются точки - «промахи».

По сигналу судьи команды игроков (по 3-4 человека) начинают одновременно игру, каждая на своей части игрового поля. Первый игрок заранее выбирает, какой сектор хочет поразить, берет шар с соответствующим обозначением сектора, бежит до игрового поля, помещает в выбранный сектор свой шар и вскрывает игровой квадрат. Остальная команда внимательно наблюдает за ним, и действует дальше, сообразуясь с ситуацией, какая стала на игровом поле после вскрытия одного из секторов (то есть определяет очередную точку «выстрела» - соответствующий шар).



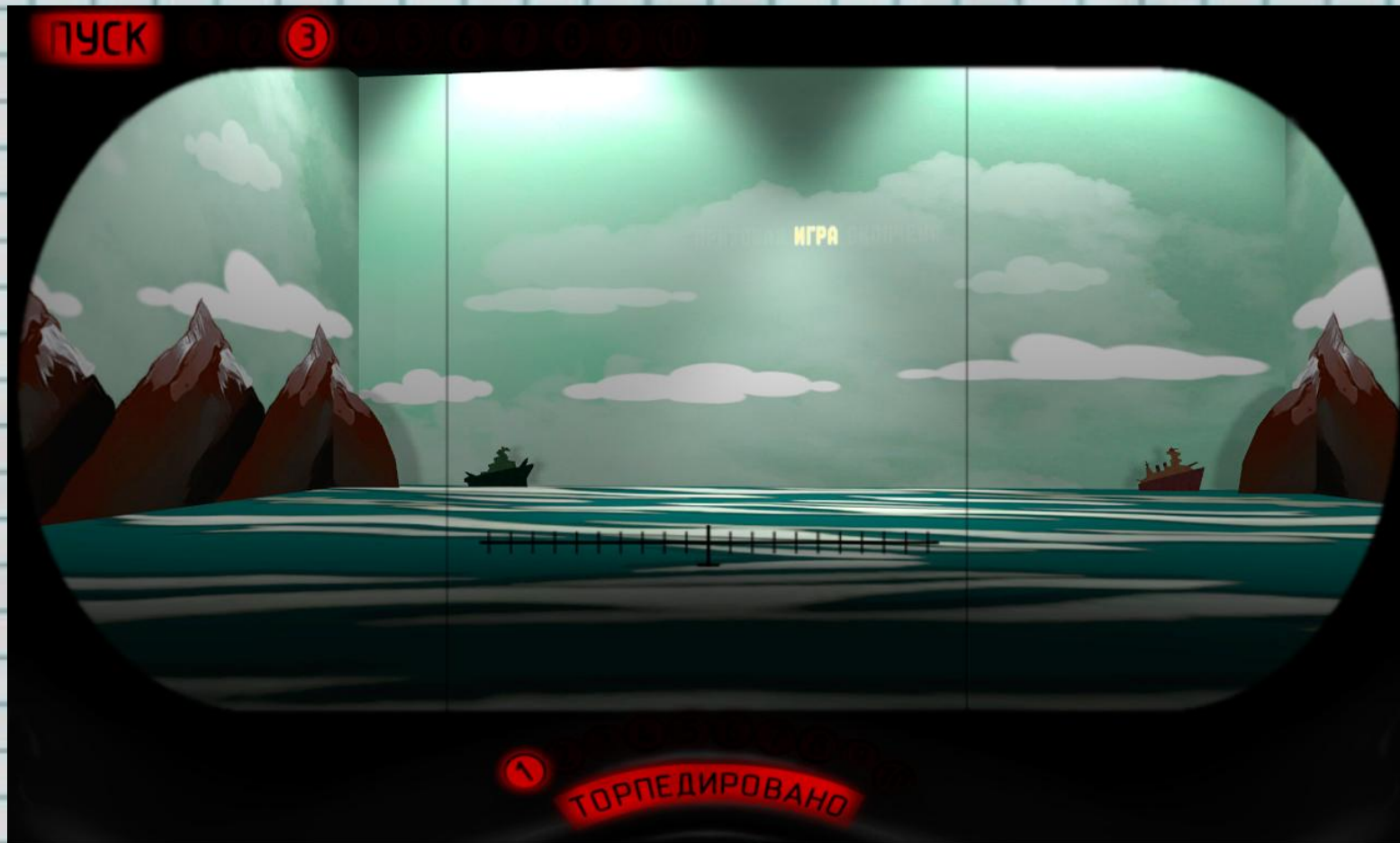
- не требует много времени на  
подготовку

- разнообразие игровых форм внеурочной  
деятельности и в качестве этапа рефлексии на  
уроке

- развитие межпредметных связей

- формирование и развитие  
метапредметных (коммуникативных и  
регулятивных) УУД

# Спасибо за внимание!



# Присоединяйтесь!