

# СЦЕНАРИЙ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОЙ ИГРЫ «КРЕСТИКИ-НОЛИКИ НА НОВЫЙ ЛАД»

Составители: Жидкова Л.И.,  
педагог дополнительного образования  
МБУ ДО «ЦДО «Меридиан» г.о. Самара,  
обучающиеся объединений  
«Место на глобусе», «Доброград»

(к 115-летию Н.Д. Кузнецова, к 110-летию п.Управленческий, к 65-летию первого полёта человека в космос)

Ведущий:

Добрый день, уважаемые знатоки, гости, болельщики!

Сегодня наша интеллектуальная игра «Крестики-нолики» посвящена ...

Сегодня две команды — «Крестики» и «Нолики» — встретятся в интеллектуальном поединке. Каждая победа в секторе приближает команду к выстраиванию линии на игровом поле. Побеждает тот, кто первым выстроит горизонталь, вертикаль или диагональ, либо наберёт больше баллов.

Команды, представьтесь! (Команды называют свои названия и капитанов).

Мы начинаем!

Игровое поле 3×3

«СЕКРЕТНЫЙ	«КАРТА ПОЛЁТА»	«ЛЕГЕНДАРНЫЙ
«КОНСТРУКТОРСКОЕ БЮРО»	«СТЫКОВКА»	«ПОЛНАЯ ЗАПРАВКА»
«ПОЭТИЧЕСКИЙ ФОРСАЖ»	«ИМЕНА НА КАРТЕ ВЫСОТЫ»	«ПРОЕКТНО-КОНСТРУКТОРСКИЙ

СЕКТОР 1. «СЕКРЕТНЫЙ УЗЕЛ»

Ведущий:

Первый сектор — «Секретный узел». В любом авиационном двигателе есть секретные узлы — детали, без которых невозможна работа. Сегодня в «секретном узле» — чёрном ящике — лежат два предмета. Одна команда узнает про один, другая — про другой.

Ведущий ставит чёрный ящик на стол.

Вопрос для команды «Крестики»:

В ящике лежит предмет, который символизирует прочность, статику и основу. На нём выбито клеймо «НК». В годы становления нашего посёлка именно такие детали скрепляли корпуса первых авиадвигателей. Этот предмет имеет наружную резьбу. Что это?

Команда «Крестики» отвечает. Ведущий открывает ящик, достаёт болт.

Вопрос для команды «Нолики»:

В ящике лежит второй предмет. Он символизирует надёжность, приём и защиту. На нём тоже есть клеймо «НК». Без него самый прочный болт остаётся просто стержнем. Этот предмет имеет внутреннюю резьбу. Что это?

Команда «Нолики» отвечает. Ведущий достаёт гайку.

Ведущий:

Верно! В чёрном ящике — болт и гайка с клеймом НК. Эти два предмета неразлучны, как конструкторская мысль и рабочие руки. Как болт не может выполнять свою функцию без гайки, так и гений генерального конструктора был бы невозможен без труда тысяч жителей нашего посёлка.

Жюри фиксирует баллы.

## СЕКТОР 2. «КАРТА ПОЛЁТА»

Ведущий:

Чтобы проложить маршрут, лётчику нужна карта. Наша «карта полёта» — это улицы посёлка Управленческий. Команды по очереди называют улицы. Каждые три улицы — 1 балл. Начали!

Команды называют улицы. Ведущий фиксирует, жюри считает баллы.

## СЕКТОР 3. «ЛЕГЕНДАРНЫЙ ДВИГАТЕЛЬ»

Ведущий:

Двигатели Кузнецова стали легендами. Сейчас ваша очередь создать легенду. За три минуты придумайте «невероятную, но правдоподобную» историю, которая могла произойти в нашем посёлке в годы работы генерального конструктора — 1950–1980-е годы.

Используйте реальные топонимы: улицы, завод, ДК «Планета», лесопарк. Упомяните авиационную тематику. Можно добавить самого Николая Дмитриевича или его сотрудников.

Команды готовятся 3 минуты, затем выступают. Жюри оценивает.

#### СЕКТОР 4. «КОНСТРУКТОРСКОЕ БЮРО»

Ведущий:

В конструкторском бюро Николая Дмитриевича рождались самые сложные инженерные решения. Наше «КБ» — это викторина. Каждой команде — по два вопроса. Отвечаете правильно — вносите вклад в общую «конструкцию» победы.

Вопросы команде «Крестики»:

1. Как называлось опытно-конструкторское бюро, которым руководил Н.Д. Кузнецов?

Ответ: ОКБ-276

2. Для какого стратегического самолёта был создан двигатель НК-12?

Ответ: Ту-95

Вопросы команде «Нолики»:

1. Какой легендарный турбовинтовой двигатель, созданный под руководством Кузнецова, до сих пор считается самым мощным в мире?

Ответ: НК-12

2. Какое высшее звание было присвоено Н.Д. Кузнецову за создание авиационных и ракетных двигателей?

Ответ: Дважды Герой Социалистического Труда

Команды отвечают. Жюри фиксирует баллы.

#### СЕКТОР 5. «СТЫКОВКА»

Ведущий:

В авиации и космонавтике стыковка — самый ответственный момент. Нужно всё сделать точно и быстро.

Ваше задание — провести «стыковку»: перед вами 12 фотографий объектов нашего посёлка и 12 карточек с названиями и описаниями. Соедините каждое

фото с его названием. Кто сделает это быстрее и без ошибок — получит максимальные баллы. Время пошло!

Команды выполняют задание. Жюри проверяет и фиксирует баллы.

#### СЕКТОР 6. «ПОЛНАЯ ЗАПРАВКА»

Ведущий:

Двигатель без топлива не работает. Ваше «топливо» — знание родного посёлка. За одну минуту назовите как можно больше объектов, достопримечательностей, улиц, учреждений Управленческого.

Чем полнее «заправка» — тем ближе победа! Время пошло!

Команды называют объекты. Ведущий фиксирует, жюри считает уникальные названия (повторы не засчитываются).

#### СЕКТОР 7. «ПОЭТИЧЕСКИЙ ФОРСАЖ»

Ведущий:

Форсаж — это особый режим работы двигателя, когда мощность достигает максимума. Сейчас я включу ваш «творческий форсаж».

За три минуты на заданные рифмы сочините стихотворение о посёлке, о Кузнецове, об авиации, о космосе.

Рифмы:

Городок – гудок

Успех - цех

Простор – мотор

Река – издалека

Генерал - собирал

Улица – лужица

Вертолёт – почёт

Самолёт - Позовёт

Интернет - авиабилет

звездолёт - космолёт

Школа – футбола (соло, поля)

Стадион – аэродром

Турбаза – фраза

Наказ - алмаз

Каток – знаток (лепесток, исток)

Дом - том

Полный газ, поэты!

Команды сочиняют стихи, затем читают. Жюри оценивает.

#### СЕКТОР 8. «ИМЕНА НА КАРТЕ ВЫСОТЫ»

Ведущий:

Улицы нашего посёлка — как отметки на карте полёта. Каждая носит имя человека, который поднялся на свою высоту в истории.

Я раздаю командам карточки с биографиями. У вас три минуты, чтобы изучить материал. Затем один представитель команды рассказывает нам об этом человеке так, чтобы мы его запомнили навсегда.

Команды получают биографии (им. Академика Н.Д.Кузнецова, Павла Маркина, Аркадия Гайдара, Сергея Лазо, В.П. Ногина , Юрия Визбора).

Через 3 минуты выступают. Жюри оценивает.

#### СЕКТОР 9. «ПРОЕКТНО-КОНСТРУКТОРСКИЙ ОТДЕЛ»

Ведущий:

Николай Дмитриевич Кузнецов всегда смотрел в будущее. Сегодня вы — сотрудники «Проектно-конструкторского отдела».

За 5–7 минут придумайте новый объект для нашего посёлка: памятник, сквер, музей, арт-объект, детский технопарк. Дайте ему название, определите место на карте посёлка, объясните, зачем он нужен жителям. Можно нарисовать эскиз.

Команды работают, затем защищают проекты. Жюри оценивает.

#### ФИНАЛ

Ведущий:

Игра подошла к концу. Пока жюри подводит итоги (если не выстроена линия, считаем баллы за качество выполнения заданий), давайте вспомним, ради чего мы сегодня собрались.

Николай Кузнецов — символ мужества. Поселок Управленческий — наша малая родина, место, где история вплетена в каждую улицу и каждую аллею. Знать эти имена, помнить эти истории — значит быть достойными наследниками той земли, на которой мы живем.

Слово жюри. Награждение команд.