

З досвіду роботи
вчителя математики
Мишуринрізької СЗШ
Доброгорської Ірини Олександрівни,

//

М а т е м а т и ч н и й п о т я г //

Гра для учнів 5 – 7 класів,
при залученні у допомозі проведення гри учнів 8–11 класів.

Підготовка починається на початку навчального року. На заняттях гуртка або годинах позакласної роботи з математики учні класів випускають бюлетені «Готуйтеся до подорожі на "Математичному потязі!", на одних описуються правила гри, на других - пропонуються задачі для розв'язування, на інших – уміщається розбір розв'язків. Крім того з учнями обов'язково потрібно розв'язувати задачі підвищеної складності логічного напрямку, задачі на міркування.

Для проведення гри залучаються учні старших класів: одна група допомагає випускати бюлетені, друга – консультує з розв'язування задач, інші – готують обладнання, плакати, а також проводять гру.

Під час проведення гри необхідний обслуговуючий персонал :

1. Начальник вокзалу (вчитель) відповідає за організацію усієї гри.

2. Черговий у касовій залі (1 учень) слідкує за порядком у залі, відповідає на запитання пасажирів.

3. Начальник потягу (1 учень старшокласник або учитель) керує роботою в вагонах, оголошує про відправлення потяга.

4. Провідники (6 учнів) перевіряють білети, організовують ігри у вагонах, оголошують зупинки і ознайомлюють з правилами поведінки на зупинках.

5. Касири (6 учнів) перевіряють правильність розв'язання задач, дають додаткові завдання, видають білети.

6. Робітники довідкового бюро (4 учні) перевіряють відповіді задач, дають консультації.

7. Начальники станцій (4 учня – за кількістю зупинок).

8. Контролери «приймального пункту» на станції «Рибальська» (2 учня) приймають «вилов риби» (перевіряють розв'язки задач) і обмінюють на білети.

9. Журналіст (1 учень) бере інтерв'ю, коментує події, розповідає про хід гри, змагань у гумористичній, веселій формі.

"Математичний потяг" складається з трьох вагонів (класних кімнат): м'якого, купейного, плацкартного.

У коридорі розміщується касова зала, при вході до якої вивішуються умови участі у грі.



***Діти! Уважно
прочитайте
правила отримання***

квитків для посадки до "Математичного потяга" .

- 1. При вході до касової зали отримайте талон для посадки – конверт, у якому є три задачі і шість жетонів.*
- 2. Сідайте за парту і, діставши із конверта картки із завданнями, дайте відповідь на запитання та розв'яжіть задачі.*
- 3. Зверніться до каси за отриманням квитка.*
- 4. Якщо ви не можете розв'язати якусь задачу або відповісти на запитання, то зверніться за допомогою у «Довідкове бюро». В залежності від змісту довідки визначається «оплата».*

ДОВІДКОВЕ БЮРО

Правила надання довідок

- 1. Перевірка правильності розв'язання задачі і вказівка щодо помилки здійснюється безкоштовно.**
- 2. За запитання, яке наштовхує на думку і допомагає знайти шлях розв'язання задачі, потрібно заплатити 1 жетон.**
- 3. Плата за підказку шляху розв'язання задачі – 2 жетони.**
- 4. Плата за розв'язання задачі – 3 жетони.**

Умови отримання білету

прибуває на станцію «Рибальська»"

П р а в и л а г р и. Пасажири кожного вагона діляться на команди з 2-3 чоловік. Кожній команді видається вудочка, за допомогою якої члени команди повинні упіймати не менше як 1,5 кг «риби» на «юшку». «Риба» вважається впійманою, якщо її витягли з «річки» вудкою і правильно розв'язали прикріплену до неї задачу. У випадку помилкового розв'язку «риба» відпускається у «річку». Перевірка правильності розв'язку здійснюється у «приймальному пункті». Команда, яка наловила 1,5 кг «риби», отримує право повернутися до свого вагона. Команда, яка не встигла виконати цього завдання, переходить у вагон на розряд нижчий. Команда, яка наловила більше 1,5 кг «риби», отримує право перейти до вагона на розряд вищий за свій. Обмін білетів проводиться у «приймальному пункті» при представленні «вилову».

Для проведення цієї гри потрібно приготувати достатню кількість вудок і потрібну кількість «риб» різної величини.

На станції **«Сірникова»** проводяться розваги з сірниками. Учасники змагання сідають навколо столу. Ведучий кладе картку-завдання на середину столу. Пасажири складають із сірників вказану фігуру і виконують відповідну задачу. Хто розв'язав перший піднімає руку. При вірному виконанні йому видається певна кількість жетонів (вказано на картці). Далі учасники гри переходять до другого завдання і т.д.. Виграє той, хто після виконання усіх завдань отримає найбільшу кількість жетонів. Переможці на станції **«Сірникова»** можуть перейти у вагон на розряд вищий.



На станції «**Лотерейна**» пасажери можуть взяти участь у «Математичній лотереї». Для цього потрібно:

1. Купити лотерейний квиток, ціна якого - відповідь на жартівливе запитання або розв'язок цікавої задачі.
2. На лотерейному квитку записано умову задачі. Треба розв'язати її, відповідь звірити з таблицею виграшів, у якій вказано відповіді до щасливих білетів.

3. Якщо відповідь є в таблиці, то пасажир отримує приз.

Для проведення лотереї необхідно заготовити картки (150-200 штук) і таблицю виграшів, до якої включити відповіді на деякі питання (близько 50 «щасливих» білетів).



На кінцевій станції «**Призова**» переможцям вручаються призи. Інтерес до гри повинен підтримуватися усією організацією свята. Оформлення його повинно бути яскравим. Оголошення щодо посадки у потяг, про відправлення потягу, оголошення зупинок та інші потрібно виконуватися чітко і голосно, у забавній формі.



