Математичний конкурс «Розумники»

Мета:

- Підняти настрій дітей, викликати позитивний відгук, почуття співпереживання за перемогу або невдачу товариша.
- Підтримувати інтерес до інтелектуально їдіяльності бажанням грати в ігри з математичним змістом, проявляючи наполегливість, цілеспрямованість і взаємодопомогу.
- Розвивати увагу, кмітливість, вміння послідовно пояснювати свою точку зору.
- Розвивати просторове і логічне мислення.
- Продовжувати формувати навички роботи в колективі.
- Закріпити навички рахунку, вчити складати та розв'язувати математичні задачі, продовжувати формувати геометричні уявлення.

Матеріали: Презентація, мультимедійна дошка, комп'ютерна програма «Розвивальні ігри», картки із завданнями в конвертах; фломастери; набори геометричнихфігур «Танграм»; сертифікати на додатковий бал до оцінки з математики, грамоти.

Попередня робота:

Відвідуванняуроків математики;

Діти знайомляться з правилами конкурсу: не підказувати, не викрикувати і т.д.

Перед учасниками конкурсу розташовуються члени журі.

Хід конкурсу

Ведучий.

- Я рада вітати вас, дорогі учасники і гості на математичному конкурсі «Розумники»! Сьогодні ми зібралися для того, щоб дізнатися хто з вас найкращий! Ви будете вирішувати задачі, виконувати завдання на кмітливість, увагу, логіку.

- Оцінювати роботу дітей буде Рада Наймудріших.
- Предстаявляю членів Ради:

І тур конкурсу «Відбірковий-загадковий»

Дітям пропонується відгадати загадки, за правильну відповідь учні, які відгадали загадку отримують сертифікат на додатковий бал до оцінки з

математики, що є також прохідним квитком до наступного туру. Відбирається десять учнів.

1. Мовчить, а сто дурнів навчить. (Книжка)
2. Ревнув віл на сто гір, на тисячу городів. (Грім)
3. Один ллє, другий п’є, третій підростає.(Дощ, земля, рослини)
4. Шкір має сім, а сльози випускає всім. (Цибуля)
5. Висить шапличок, а в тім шапличку сімсот козачків. (Соняшник)
6. Вузлата, листата, а росте головата, на одній нозі стоїть. (Капуста)
7. Тисяча овець, а між ними один баранець. (Зорі і місяць)
8. Чотири брати біжать один одного не здоженуть. (Колеса)
9. Двоє дивляться, один говорить, а двоє слухають (Очі, язик, вуха)
10. Повзун повзе, сімсот голок везе. (Їжак)

- Вітаю, ви стали учасниками змагання! Пропоную зайняти місця за партами.

ІІ тур «Математичне лото»

Перед вами картки, на яких у таблиці записано числа від 1 до 30. Я називатиму числа 1, 5, 2, 10, 3, 15, 4, 20, 17, 25, 6, 30, 27, 7, 18, які вам слід закреслювати у таблиці. Виграє той, хтозакреслить більше чисел.

13	27	4	20	1
28	16	22	26	19
7	21	30	8	6
29	23	11	14	24
3	18	2	25	15
9	10	17	12	5

Ведучий

Поки журі визначає наступних учасників, завдання для вас, вболівальники. Пропонується розгадати ребуси. За правильну відповідь учень отримує сертифікат на додатковий бал до оцінки!

100лиця	100намисто
	Ми
3зуб	40’чка
40а	с3ж
Пі2л	7’я

Р1а	ві3ла
3вога	3кутник

ІІІ тур конкурсу «Математична вікторина»

Пропонується в формі тестових завдань дати відповіді на питання вікторини.

1.Яка фігура не має кутів?

А) Квадрат;

Б) Коло;

В) Трикутник.

2. Що становлять разом 12 місяців?

А) Півріччя;

Б) Вік;

В) Рік.

3. У мене в сумці 3 кг цукерок, а в мого друга 3кг вати. У кого вантаж важчий?

А) У мене;

Б) Однаково;

В) У друга.

4. Які два числа, якщо їх перемножити, дають стільки ж, скільки виходить при їх додаванні?

А) 2х2	Б) 2х1	В) 3х3
2+1	2+1	3+3

5. На дні народження торт розрізали на 10 частин. Скільки потрібно для цього зробити розрізів?

А) 10; Б) 9; В) 8.

6. Що більше – 5 одиниць другого розряду чи 8 одиниць першого розряду?

А) 50; Б) 8; В) 5.

- Поки журі оцінює правильність виконання завдання. Пропоную зробити паузу і переглянути кіножурнал «Ералаш» серію «Поділив».

ІУ тур «Танграм»

Китайська ломиголовка, складається з семи плоских фігур.. З неї складають різні фігури за умови: треба використати усі сім фігур, вони не повинні накладатися. Фігурки можна якзавгодно перевертати, класти будь-якою стороною вгору. З яких фігур складається танграм?

Пропонується за 2 хвилини скласти фігуру кішки і наклеїти її на папір. Продемонструвати.

У тур «Таблиця Піфагора»

Учасникам пропонується пройти частину комп'ютерної гри, де в ігровій формі перевіряється знання таблиці множення. Завдання на час – по 2 хвилини на кожного учасника. Журі рахує набрані бали і визначає учасників наступного туру – фінального.

УІ тур Фінальний «Хрестики-Нулики»

Усіз нають гру «Хрестики-нулики»: на невеличкому полі 3 × 3 , розміщенні відповіді до прикладів. Двоє гравців почергово розв'язуючи приклади, ставлять свої значки: один — хрестики, другий — нулики на полі з відповідями. Приклади не обов'язково розв'язувати по черзі. Той, хто першим заповнить ряд із трьох чисел по горизонталі, вертикалі чи по діагоналі,—уважається переможцем.

24	17	22
9	21	33
26	19	14

Нулик
1. 8 + 1 6
2. 1 6 – 7
3. 1 2

+ 9
4. 20 - 6
5. 4 + 29

Хрестик
1. 15 + 7
2. 20 – 6
3. 12 + 9
4. 20 – 3
5. 9 + 17