Государственное образовательное автономное учреждение Амурской области
«Свободненская специальная (коррекционная) школа-интернат

ИГРА
«ШТУРМ МАТЕМАТИЧЕСКОЙ КРЕПОСТИ»

РАЗРАБОТАЛА
УЧИТЕЛЬ МАТЕМАТИКИ
КОЗЛОВА Т.А.

СВОБОДНЫЙ 2018

Игра «ШТУРМ МАТЕМАТИЧЕСКОЙ КРЕПОСТИ».

Цель:
Развитие логического мышления, познавательного интереса, творчества обучающихся;
воспитание математической культуры, культуры общения.
Задачи:
1. Формировать интерес к математике;
2. Развивать внимание, сообразительность, находчивость;
3. Воспитывать стремление к постоянному совершенствованию своих знаний;
4. Развивать коммуникативные навыки через сотрудничество при решении разнообразных проблем.

Участники игры: 2 команды обучающихся 8-х классов.

Оборудование: сигнальные флажки для команд, маски с изображением цифр: 0, 9, 8, солдаты - координаты, квадрат и треугольник, «Логика», «Математика» , мультимедийный проектор, компьютер, экран, презентация, музыкальные фрагменты, чистые листы, фломастеры, карточки с заданиями.

Сценарий проведения.

Звучат фанфары.
Ведущий: Добрый день! Сегодня всех нас ждет увлекательная интеллектуальная баталия под названием «Штурм математической крепости» (сл. 1).
В состязании участвуют 2 команды, давайте поприветствуем их. Команда слева (представление I-й команды) и команда справа (представление II-й команды). Ребята, ваша активность, сообразительность украсят нашу встречу. У вас будет возможность проявить смекалку, показать свои знания, а также проверить их.

Уже готово всё к сражению, команды лишь сигнала ждут. Но, минуточку терпенья, вам представляется жюри! (представление жюри)
Ведущий: Внимание, объявляю правила игры: (сл. 2)

1. Отважные воины будут штурмовать математическую крепость.
2. Жители этой крепости будут защищаться.
3. Воинам нужно будет пройти несколько этапов.
4. На каждом этапе они будут получать медали знатоков математики.
5. Победит команда, выигравшая большее число медалей.
6. Свою готовность к ответу команда демонстрирует поднятием сигнального флажка, который есть у каждой команды.

А теперь главное - не огорчайтесь, если вы не знаете точный математический ответ. Проявляйте смекалку. Пожелаем удачи командам. И пусть победит «сильнейший» (музыкальная вставка).

Первый бой «Художественно-математический» (сл. 3)
Ведущий: Итак, Первый бой — художественно-математический. В этой нелегком бою примут участие по одному человека от каждой команды.

Представители команд должны нарисовать город «Цифроград» по его описанию, который содержится в стихотворении В.Н. Орлова: (сл. 3)

У въезда в Математику
Есть город «Цифроград».
Там знают арифметику
все жители подряд.
Послушайте, какие в том городе порядки:
Ворота городские похожи на десятки.
Сам город расстилается на маленьких квадратах.
В том городе катаются на двойках - самокатах.
Девятки там зимою, как саночки летят.
С горы слетают сами, а в гору – не хотят.
Короткими четверками там колются дрова,
А длинными восьмерками там стелется трава.
Там вяжут единицами,
А тройки вьются птицами.
По улице, по площади
Везут пятерки - лошади.
Там веет ветер легкий вечерними часами.
Нули же, словно лодки плывут под небесами.
Под липами, под вязами играют музыканты
Восьмерками завязаны у них на шее банты.
А трубы все, горячие от солнечных лучей,
Шестерками блестящими обвили трубачей.
(задание участники получают в распечатанном виде и выполняют по частям).

Второй бой «Цифробой».
Ведущий: Как выглядит город, вы увидите позже. А пока познакомимся с жителями этого города. Я задам вам загадки. Медаль получит та команда, которая первой даст правильный ответ, не забываем про сигнальные флажки.
1 загадка: Десятки превратит он в сотни
А может в миллионы превратить
Он среди чисел равноправен,
Но на него нельзя делить (выходит «0»)
2 загадка: Что за цифра акробатка!
Если на голову встанет,
Ровно на три меньше станет. («9»)
3 загадка: Ну а это, что за цифра
Кто ответит, кто же скажет?
Поверните вверх ногами,
Все равно она все та же.
Ну а набок повернете,
К бесконечности придете. («8»)

Ведущий: Молодцы! Вы отгадали загадки и теперь знакомы с некоторыми жителями Цифрограда. Объявляю «Цифробой» (сл. 4) (цифры задают весёлые задачки).
Цифра 0: Зададим мы вам задачки,
Вы попробуйте решить,

А за верные ответы
Медали будем вам дарить.

Цифра 9: Можно ли записать четвёрку тремя пятёрками? Ответ: 4=5-5:5

Цифра 8: Если дождь идет в 12 часов ночи, то будет ли ровно через 72 часа солнечная погода? (нет, т. к. это будет ночь)

Цифра 0:Есть два числа, которые если их перемножить, дают результат, получающийся при их сложении. Какие это числа? (2 и 2)

Цифра 9: К 7 прибавить 5. Как правильно записать результат сложения: «одиннадцать» или «адиннадцать»? (12)

Цифра 8: У крышки стола 4 угла. Если один отпилить, сколько останется? (5)

Цифра 0: Летела стая птиц; сели по две на дерево – одно дерево осталось; сели по одной – одного недостало. Много ль птиц и деревьев? (3 дерева и 4 птицы)

Ведущий: Спасибо цифрам за интересные задачи («цифры» уходят). А участники художественно-математической битвы уже готовы предъявить нам результаты своей работы. Просим участников сдать работы в жюри. Максимально в этом конкурсе вы можете заработать 3 медали. А сейчас мы подведем итоги художественно-математической битвы и цифробоя. Слово предоставляется нашему уважаемому жюри. (Жюри информирует всех о результатах 2-х битв и объявляет, сколько медалей в копилке каждой команды.)

Третий бой «Историко-математический» (сл. 5) (появляются «солдаты»)

Ведущий: А это что за «солдаты»?»

Солдаты (хором): «Мы отважные солдаты – важные координаты,
На луче мы в ряд стоим, вам задание дадим».

Постройте фигуру по заданным координатам и узнаете, что изображено на нашем гербе: A (0; 3), B (-1; 1), C (-3; 1), D (-1; 0), E (-2; -2), F (0; -1), G (2; -2), K (1;0), L (3; 1), M (1; 1), A (0; 3).

Ведущий: Командам приступить к историко-математической битве.

Четвертая битва «Литературно-геометрическая» (сл. 6)

Ведущий: В крепости живут разные геометрические фигуры. Вот две из них. Они вам расскажут интересную историю (появляются треугольник и квадрат).

Сценка «Треугольник и квадрат» (Е. Панин).

ВЕДУЩИЙ: Жили-были два брата –
Треугольник с Квадратом.
Старший – квадратный,
Добродушный, приятный.
Младший – треугольный,
Вечно недовольный.
Стал расспрашивать Квадрат:

КВАДРАТ: - Отчего ты злишься, брат?

ВЕДУЩИЙ: Тот кричит ему:

ТРЕУГОЛЬНИК: - Смотри!
Ты полней меня и шире.
У меня углов лишь три,
У тебя же их четыре.

ВЕДУЩИЙ: Но Квадрат ответил:

КВАДРАТ: - Брат!
Я же старше, я – Квадрат.
ВЕДУУЩИЙ: И сказал ещё нежнее:
КВАДРАТ: - Неизвестно, кто нужней!
Звучит музыка (колыбельная). Квадрат укладывается спать в кровать. Треугольник прячется среди мебели.
ВЕДУЩИЙ: Но настала ночь, и к брату,
Натыкаясь на столы,
Младший лезет воровато
Срезать старшему углы.
Уходя, сказал:
ТРЕУГОЛЬНИК: - Приятных я тебе желаю снов!
Спать ложился ты квадратным,
А проснёшься без углов.
ВЕДУЩИЙ: Но наутро младший брат,
Страшной мести был не рад.
Поглядел он – нет Квадрата.
Онемел… Стоял без слов…
Вот так месть! Теперь у брата
Восемь новеньких углов!
Квадрат: А теперь наше задание для вас. За 1 минуту вы должны написать математические понятия на букву «К»
Треугольник: И на букву «Т».
Ведущий: Итак, давайте посмотрим, что получилось у наших команд (команды по очереди называют слова, повторяться нельзя). Первой слово предоставляется команде, набравшей большее количество медалей.
Ведущий: Для подведения итогов четырех битв слово предоставляется нашему уважаемому жюри. (Жюри информирует всех о результатах 4-х битв и объявляет сколько медалей в копилке каждой команды.)

Пятая битва «Логическая» (сл. 7) (появляется «Логика»)
Ведущий 2: Что принцессой быть приятно,
Всем и каждому понятно.
И при короле - отце
Жить не в доме – во дворце.
Логикой её зовут и зовут и там и тут.
Состязаться с ней решится
Только самый умный рыцарь.
Принцесса Логика: Без меня никак не обойтись,
без меня не справиться с задачей.
Без меня была трудна бы жизнь,
так вам поступать или иначе.
Принцесса Логика предлагает логические задачи - О каком слове идет речь?
Задача 1:
1. Бывает в предложении, на карте. У некоторых бывает в тетради.
2. Это основная геометрическая фигура.
3. Ставится в конце предложения (ТОЧКА).
Задача 2:
1. Узнают, когда получают квартиру. Если большая, то радуются.

2. Есть Красная.
3. Можно найти у прямоугольника, треугольника… (ПЛОЩАДЬ)

Задача 3.:
1. Бывает у дома, у шкафа, у парты.
2. Там иногда находятся дети. Я там тоже бываю. Об него можно удариться и присадить синяк.
3. Фигура, которая состоит из точки (вершины угла) и двух различных полупрямых (УГОЛ).

(Принцесса «Логика» уходит).

Ведущий: Подведем итоги логической битвы. Слово предоставляется нашему уважаемому жюри. (Жюри информирует о результатах битвы и объявляет сколько медалей в копилке каждой команды.)

Ведущий: Прояви догадку, милый друг.
Кто же правит крепостью, скажи?
Правит ей царица всех наук.
Без нее б не развивалась жизнь.
Ходит о царице той молва,
Что она в порядок ум приводит.
Потому хорошие слова
Часто говорят о ней в народе.
Догадались, кто это?
Конечно Математика!

Выходит царица Математика: Здравствуйте! Я — царица Математика. Я — царица наук. Было много заданий у вас на пути. Последний этап вам осталось пройти. Вы мне сейчас докажите, друзья, то без математики жить вам нельзя. Объявляем последнюю в этой игре «Творческо-математическую» битву (сл. 8).

Ведущий: Всем участникам битвы дается задание - подготовить оду математике. Но в результате штурма в оде были потеряны некоторые слова. Участникам игры необходимо найти их и посвятить оду царице Математике.
(Математика раздаёт листки с одой командам)
Ведущий: А сейчас оду математике прочитает представитель команды ...

Ведущий: Послушайте первоначальный вариант:

О, математика!
Думаю я, в жизни ты станешь подруга моя.
Где-то подскажешь, где дашь ответ,
Где-то ты сможешь дать дельный совет.
Алгебру я изучу хорошо,
Не знать математики людям грешно.
Знаю, в учёбе не будет легко.
С алгеброй я поднимусь высоко.
В жизни наука поможет тебе.
Дома, в походе, в чужой стороне.

В каждой науке и в каждом труде -
Есть, математика, место тебе!

Звучат фанфары.

Ведущий: Вот закончилась игра.
Нам результат узнать пора.
Кто ж лучше всех трудился,
И в битве отличился?

Мы просим справедливое жюри подвести итоги творческо-математической битвы, а также определить и назвать победителя «Штурма математической крепости».

(Жюри сообщают итоги последних конкурсов, объявляют команду победителя, награждают победителей и участников)

Ведущий: Мы поздравляем победителей Штурма математической крепости – команду …. Спасибо всем участникам Штурма математической крепости! До новых встреч!