

Устный счёт

ь	т	и/й	ж	е	р	м	в	о	з
0	20	13	3	10	6	32	8	17	21

н	а	ч	с	г	п	л	ю	у
25	12	26	29	30	14	23	9	27

Устный счёт

Г	Е	О	М	Е	Т	Р	И	Ю
30	10	17	32	10	20	6	13	9

у	ч	и	т	ь,
27	26	13	20	0

з	н	а	ч	и	т
21	25	12	26	13	20

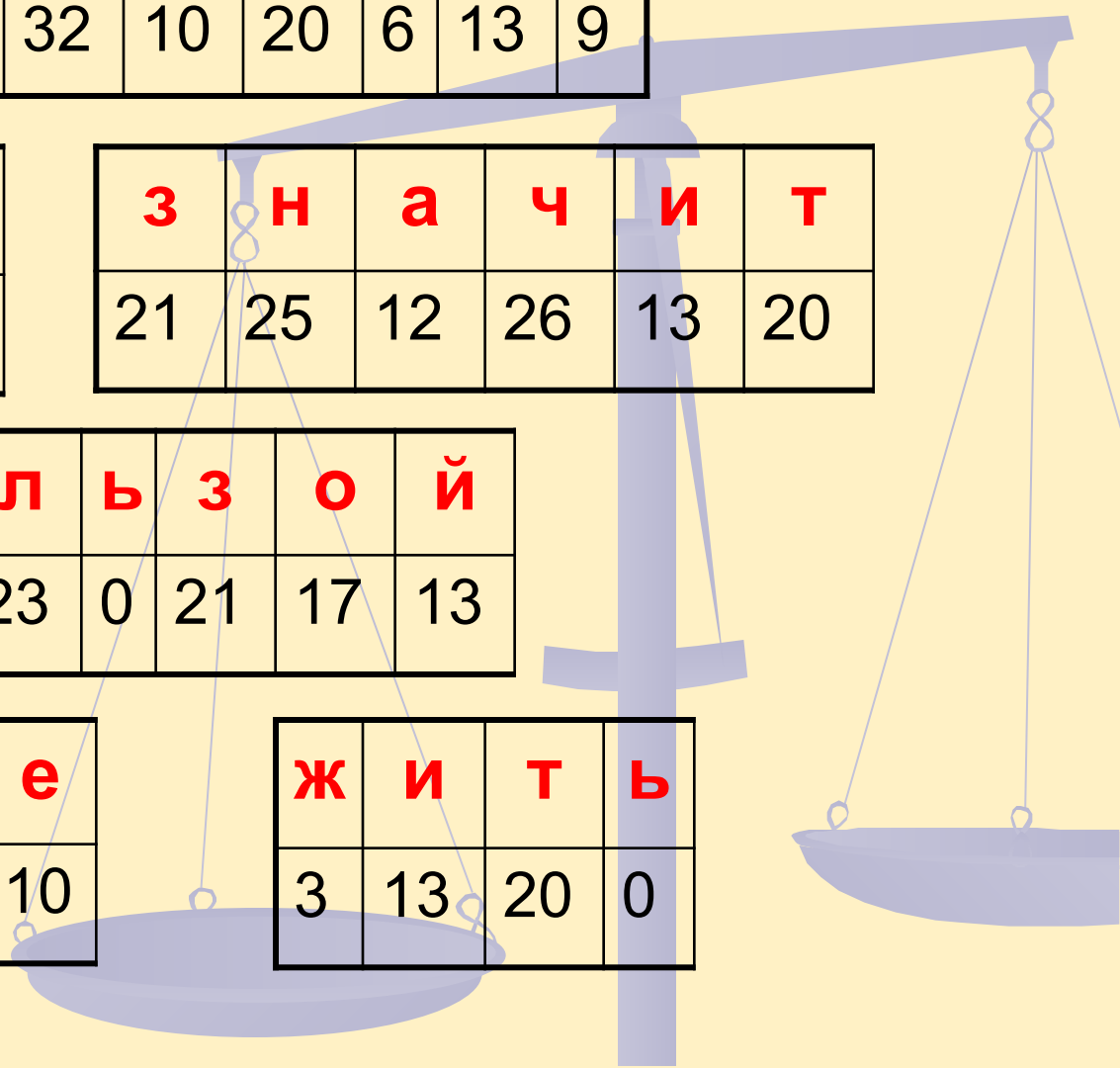
с
29

п	о	л	ь	з	о	й
14	10	23	0	21	17	13

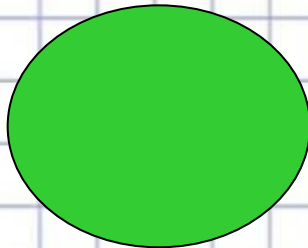
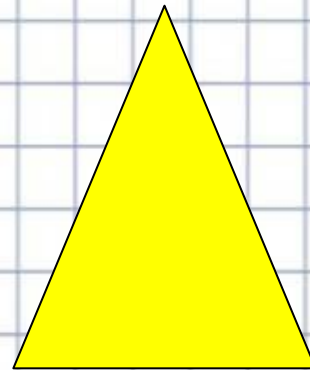
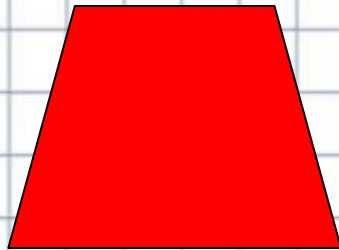
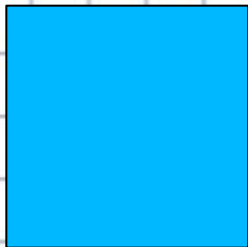
в
8

м	и	р	е
32	13	6	10

ж	и	т	ь
3	13	20	0



Поработаем в группах



План урока.

- 1. Геометрические фигуры;**
- 2. Свойства фигур;**
- 3. Построение фигур;**
- 4. Вычисление периметра и площади.**

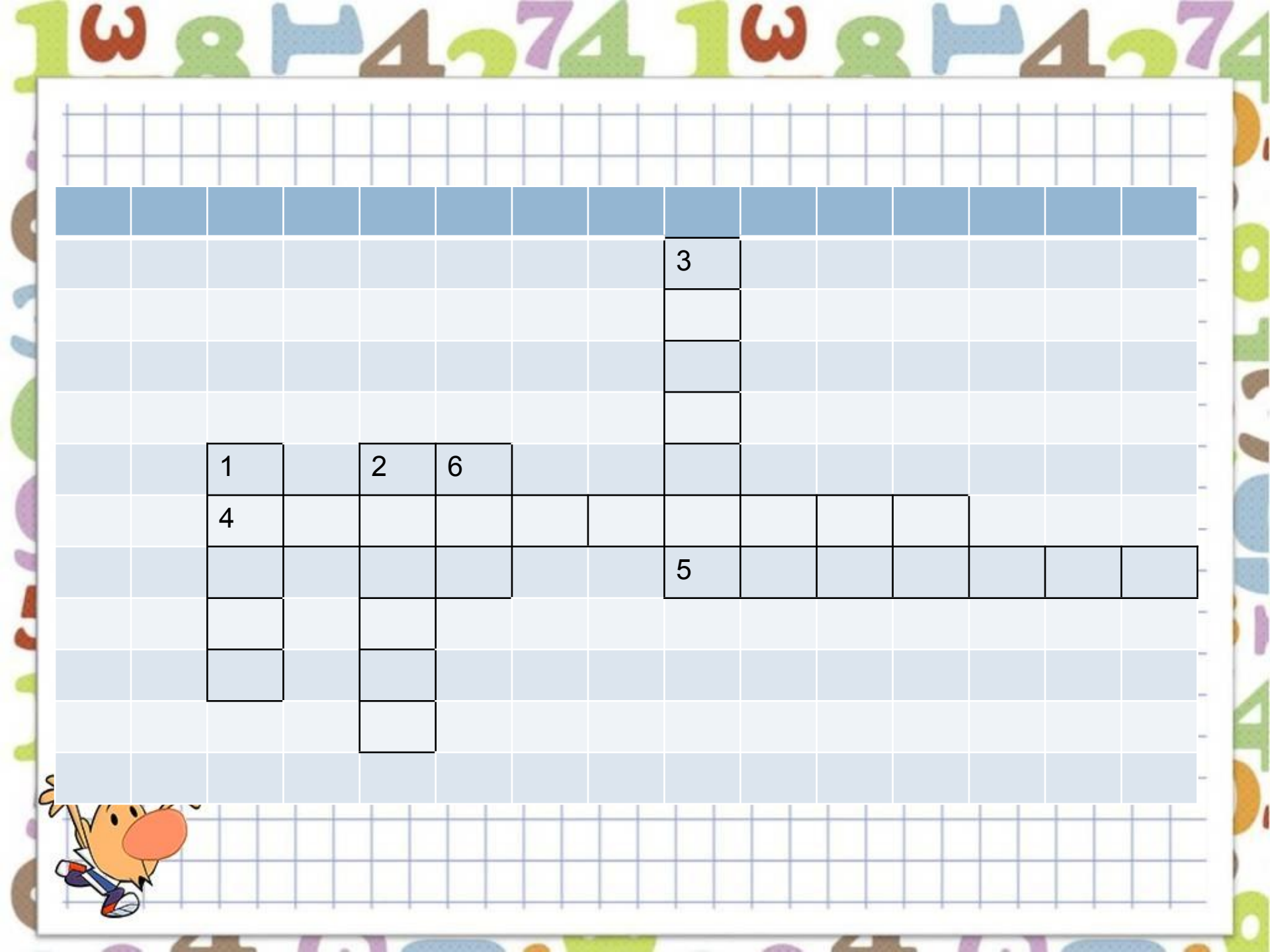


1. Геометрические фигуры

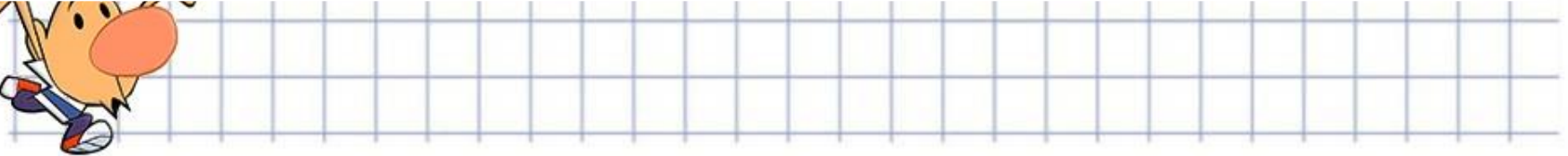
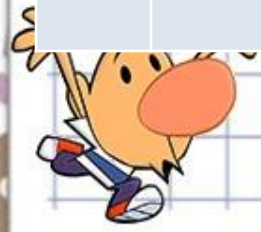
Кроссворд

1. Как назвать след от прикосновения ручки, карандаша, фломастера?
2. Как называется линия, у которой нет начала и конца?
3. Что получится, если две точки соединить прямой?
4. Какую геометрическую фигуру мы чертим с помощью циркуля?
5. Что это за фигура: четыре стороны и все равны?
6. Как называется линия, которая выходит из одной точки и продолжается до бесконечности?





								3						
		1		2	6									
		4												
								5						

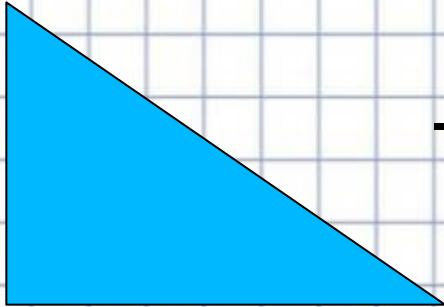




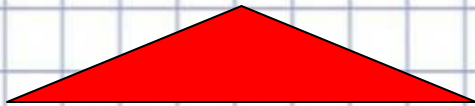
								3 О											
								Т											
								р											
								е											
		1 Т		2 П	6 Л			з											
		4 О	к	р	у	ж	н	о	с	т	ь								
		ч		я	ч			5 К	в	а	д	р	а	т					
		к		м															
		а		а															
				я															



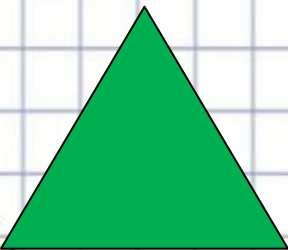
2. Свойства фигур



- прямоугольный

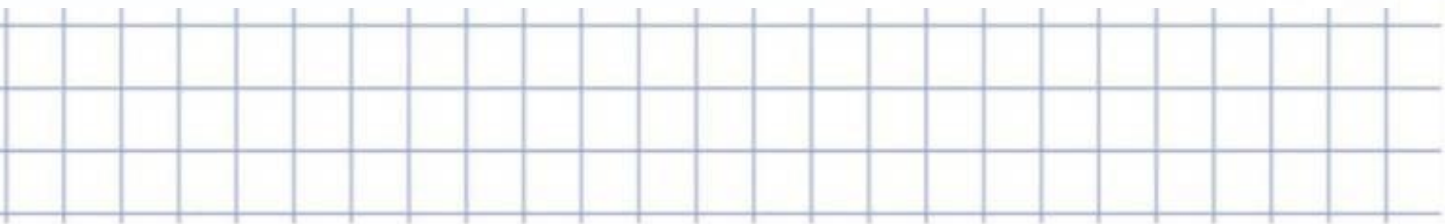
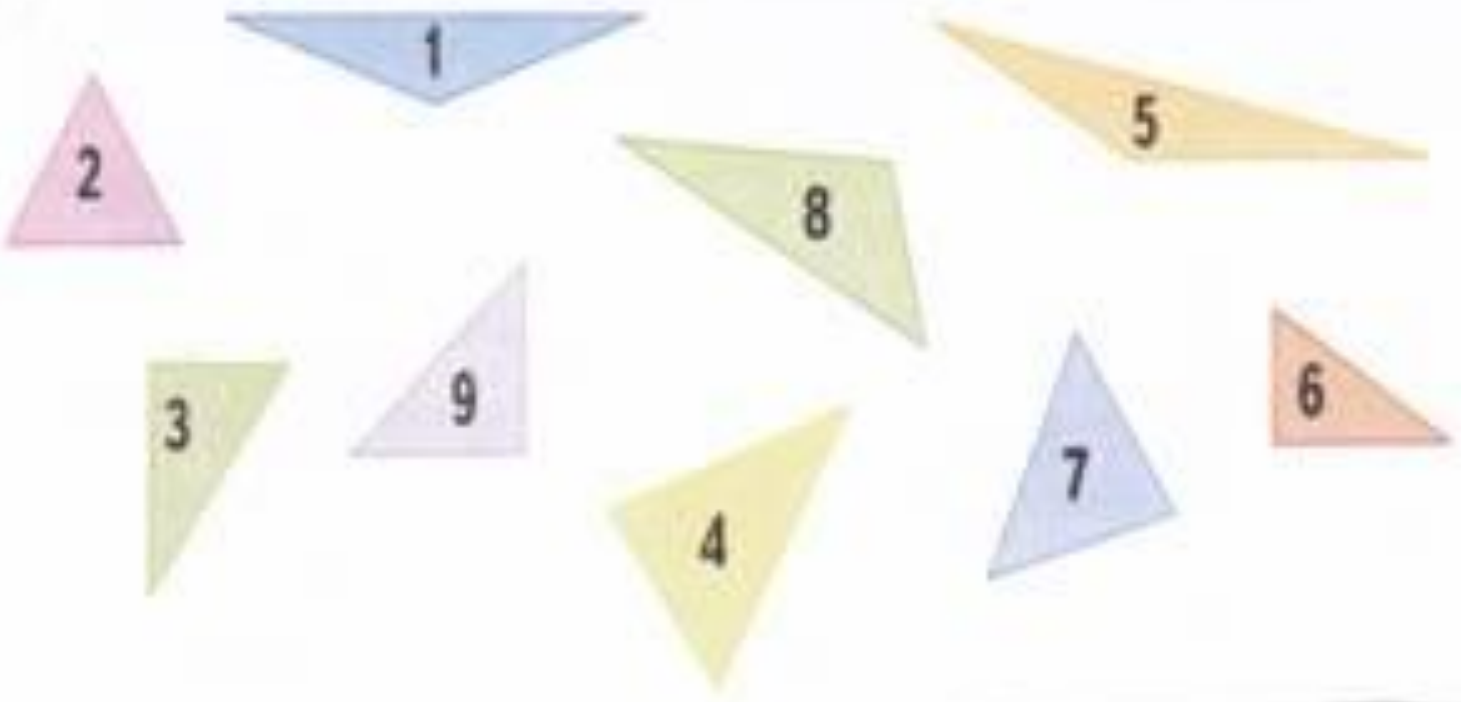


- тупоугольный

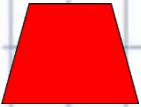


- остроугольный






3. Построение фигур

 - У фигуры 3 стороны, 3 вершины, 3 угла, один из которых – тупой;

 - Эта фигура с одной стороны ограничена точкой – началом;

 - У фигуры 4 прямых угла, 4 равных стороны.

 - У фигуры 3 стороны, 3 вершины, 3 угла, один из которых – прямой.



4. Вычисление периметра и площади.

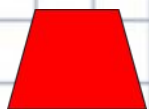


Давайте отдохнём!

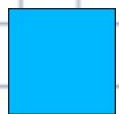


Творческая мастерская

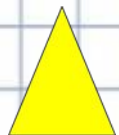
Из геометрических фигур составить аппликацию:



– домик;



– ёлочка;



– машина;



– робот.





Д/з - выполнить аппликацию из
геометрических фигур, придумать задачи

