

Игра «Ключи от форта Математика»

6 класс

Составитель:

Учитель математики МОУ СОШ № 46
Елизарова Ольга Владимировна



Цель игры:

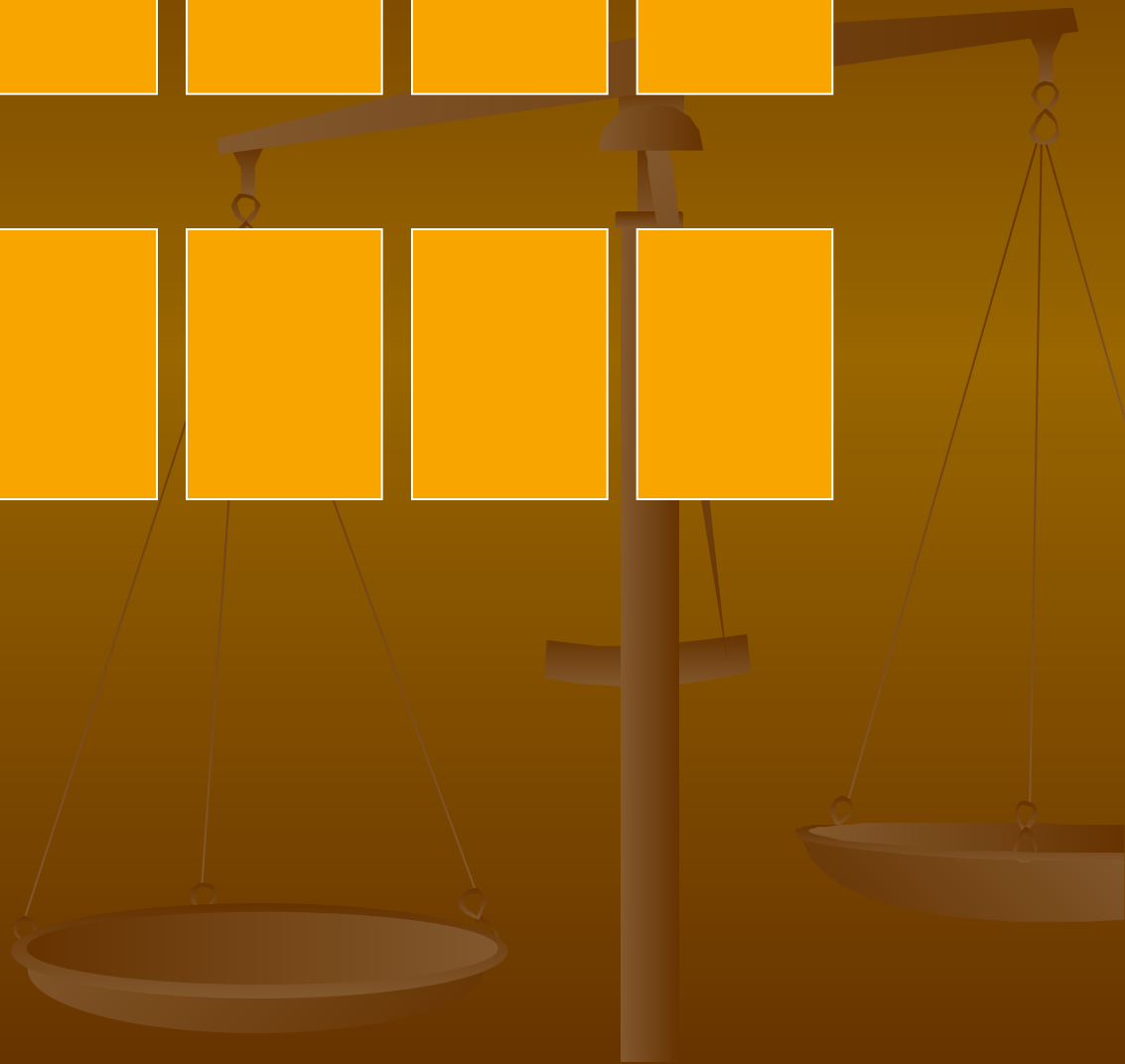
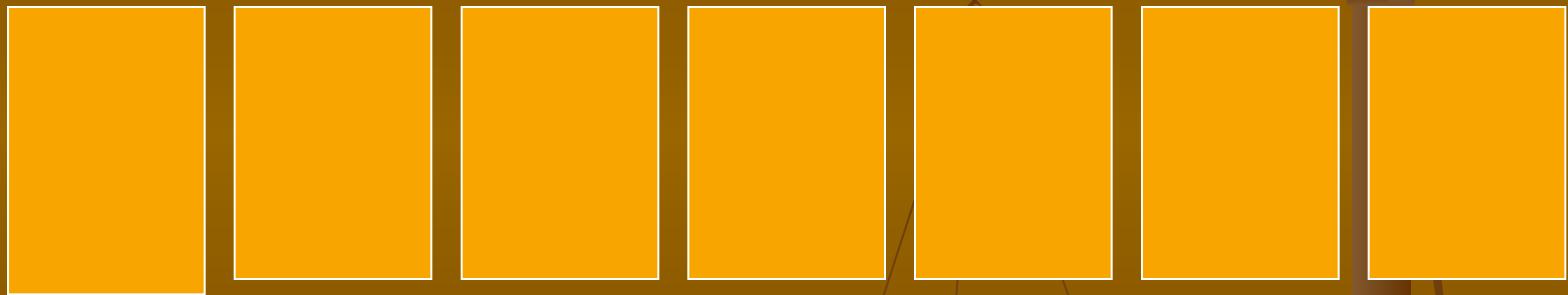
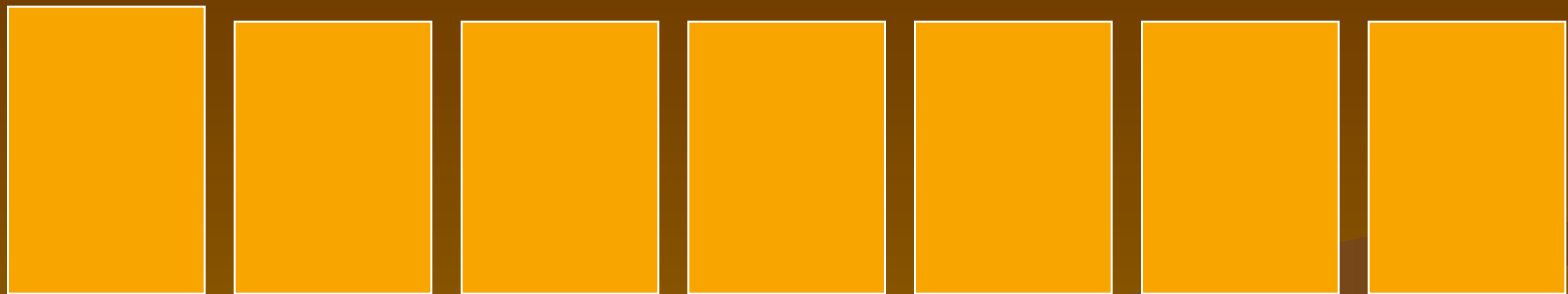


- развивать математические способности, сообразительность, любознательность, логическое мышление,
- укреплять память учащихся;
- развивать и укреплять интерес к математике;
- развивать коммуникативные возможности учащихся в процессе подготовки к внеклассным мероприятиям по предмету;
- познакомить учащихся с известными учёными-математиками древности и нашего времени.

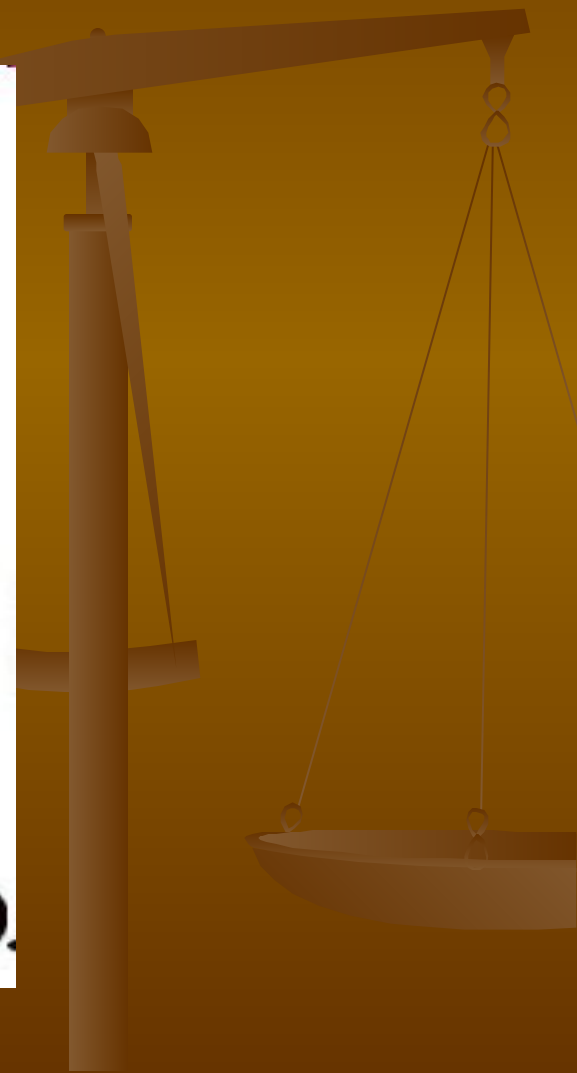
Оборудование:

- Компьютер.
- Четыре листа ватмана с числовыми лабиринтами для устной разминки.
- Тарелка и дротики к ним.
- Карточки с задачами.
- Кегли с номерами, мяч.
- Карточки, счётные палочки.
- Удочка с магнитами на конце.
- Четыре флажка.
- Ключи.
- Призы.





1 этап. Математическая эстафета.



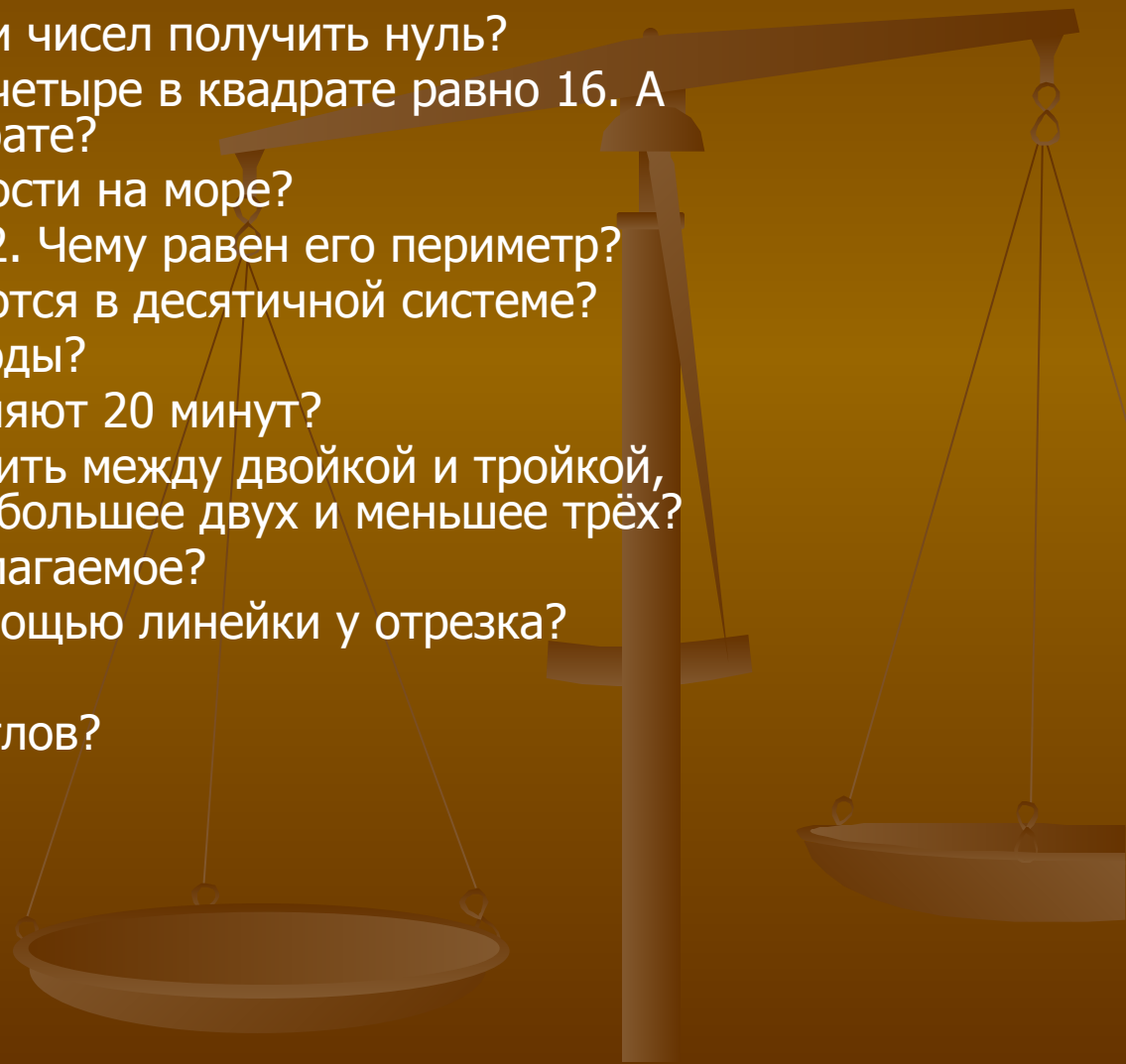
2 этап. Теоретический.

- Умеете ли вы мыслить?



Вопросы для первой команды:

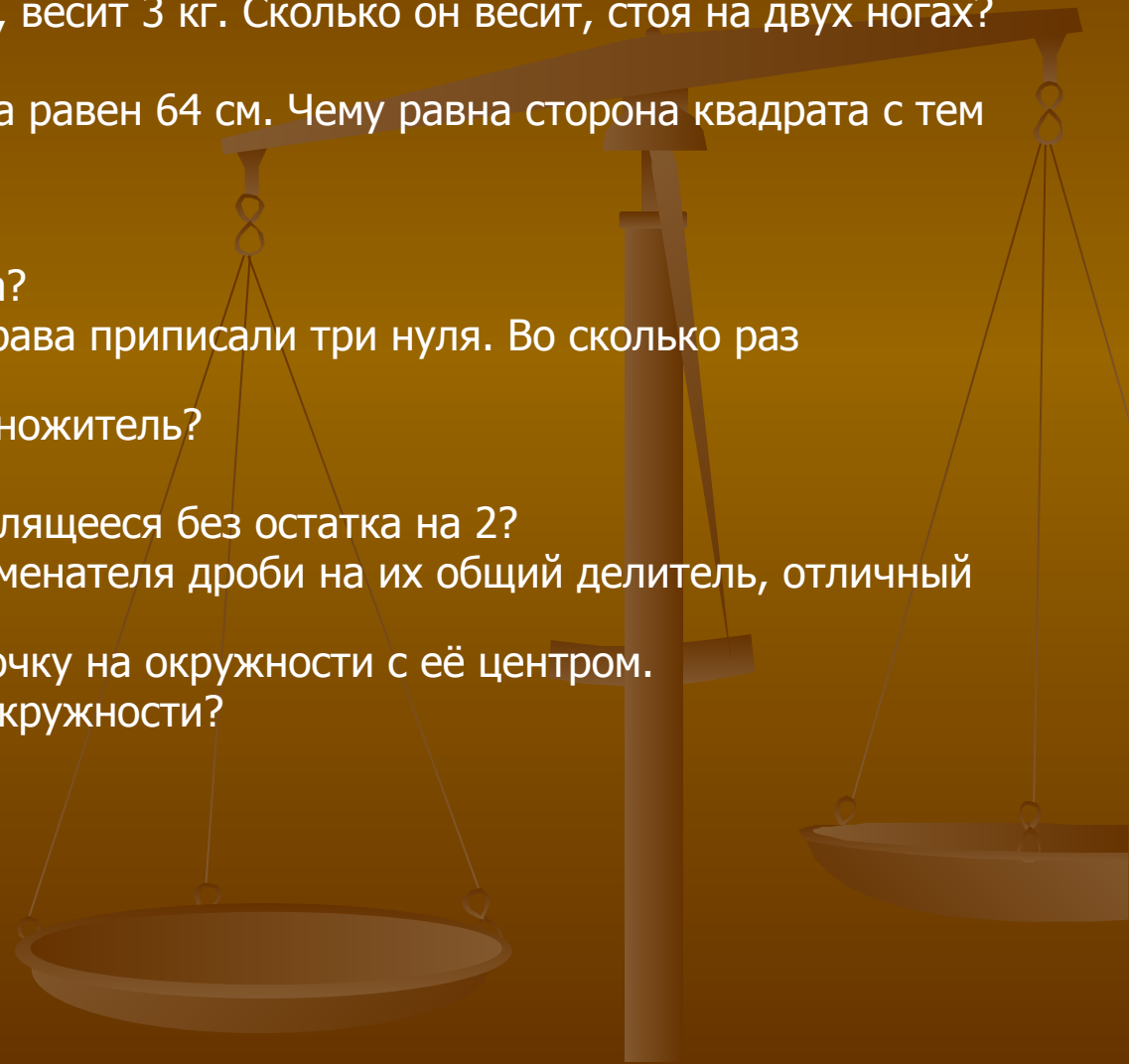
- Как называется сотая часть числа?
- Как найти неизвестное делимое?
- Наименьшее натуральное число?
- Можно ли при умножении чисел получить нуль?
- Три в квадрате равно 9, четыре в квадрате равно 16. А чему равнее угол в квадрате?
- Единица измерения скорости на море?
- Площадь квадрата 49 см². Чему равен его периметр?
- Какие цифры употребляются в десятичной системе?
- Чему равен объём 1 кг воды?
- Какую часть часа составляют 20 минут?
- Какой знак нужно поставить между двойкой и тройкой, чтобы получилось число большее двух и меньше трёх?
- Как найти неизвестное слагаемое?
- Её можно измерить с помощью линейки у отрезка?
- Результат умножения?
- Прибор для измерения углов?



Вопросы для второй команды:

- 1 % от 1 рубля?
- Как найти неизвестное вычитаемое?
- Можно ли при делении чисел получить ноль?
- Петух стоя на одной ноге, весит 3 кг. Сколько он весит, стоя на двух ногах?
- Чему равен 1 пуд?
- Периметр прямоугольника равен 64 см. Чему равна сторона квадрата с тем же периметром?

- Как найти делитель?
- Чему равна четверть часа?
- К натуральному числу справа приписали три нуля. Во сколько раз увеличилось число?
- Как найти неизвестный множитель?
- Семь в квадрате?
- Как называется число, делящееся без остатка на 2?
- Деление числителя и знаменателя дроби на их общий делитель, отличный от единицы?
- Отрезок, соединяющий точку на окружности с её центром.
- Прибор для построения окружности?



3 этап Тир.



4 этап

- Этап, на котором ключ получает та команда, чей представитель будет более внимательным.
- Надо очень быстро найти и назвать числа от 1 до 35.
- Ключ получает та команда, которая за 2 минуты найдёт большее количество чисел.





A 5x7 grid of numbers is displayed on a dark brown background. A faint, semi-transparent image of a balance scale is overlaid on the grid, positioned diagonally from the top right towards the bottom left. The numbers in the grid are:

24	6	18	35	2	29	13
20	26	15	9	22	5	32
3	34	25	12	19	27	11
30	10	28	23	7	1	16
17	33	4	21	14	31	8



A 5x7 grid of numbers is displayed on a dark brown background. The numbers are arranged in five rows and seven columns. A faint, semi-transparent image of a balance scale is overlaid on the grid, with its vertical pillar on the right side and its pans hanging from a horizontal beam. The numbers are in a white, serif font.

11	19	3	26	16	7	33
23	34	6	13	9	35	22
27	25	20	18	28	2	15
8	17	29	4	12	21	30
14	31	1	24	32	10	5

5 этап «Кегельбан».



- По одному представителю от каждой команды по очереди кидают мяч. Нужно попасть в одну из кегель и получить задание, соответствующее кегле с выбитым номером.
- Ключ получает та команда, которая быстро и правильно выполнит задание. Время- 2 минуты.
- | | | | |
|-----------|-----------|-----------|----|
| <u>№1</u> | №1 | <u>№2</u> | №1 |
| №2 | <u>№3</u> | №1 | №2 |
| №3 | <u>№4</u> | | |

6 этап Шарады.

- Сейчас по одному человеку от команды выступят в роли рыбаков. Вы будете ловить по очереди удочками шарады. Победит и заработает ключ та команда, которая выловит и отгадает шарад больше.



7 этап "Аукцион"

отрезок

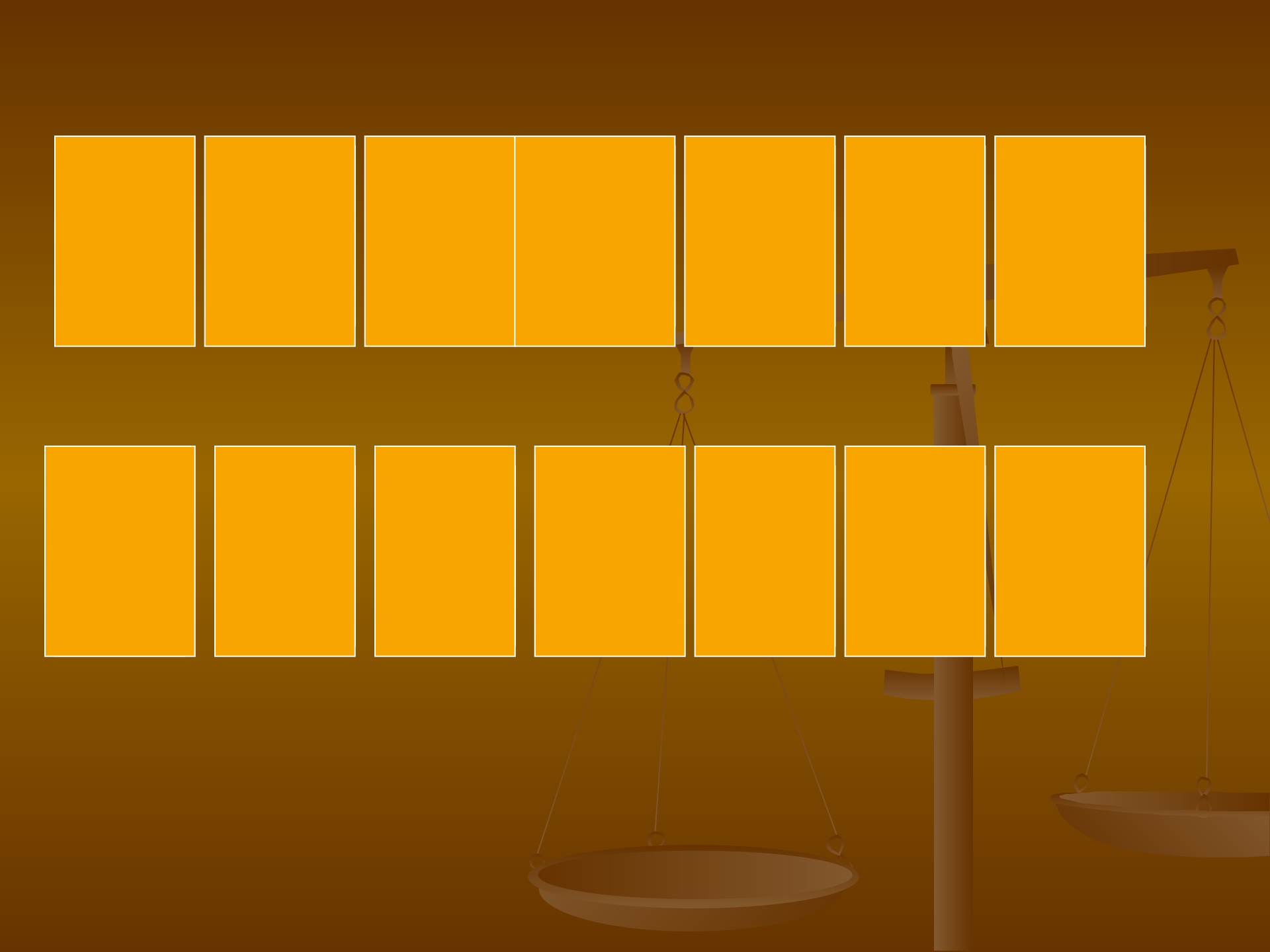
ЧИСЛО

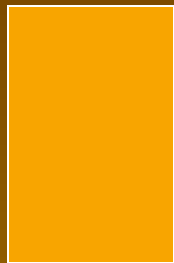
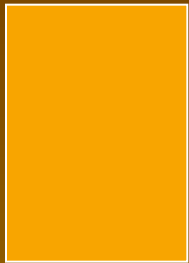
- Команды называют математические термины, начинающиеся с буквы "п".

МИНУС

ГЕОМЕТРИЯ

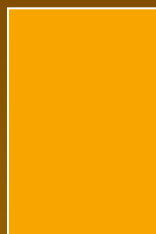
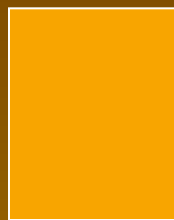




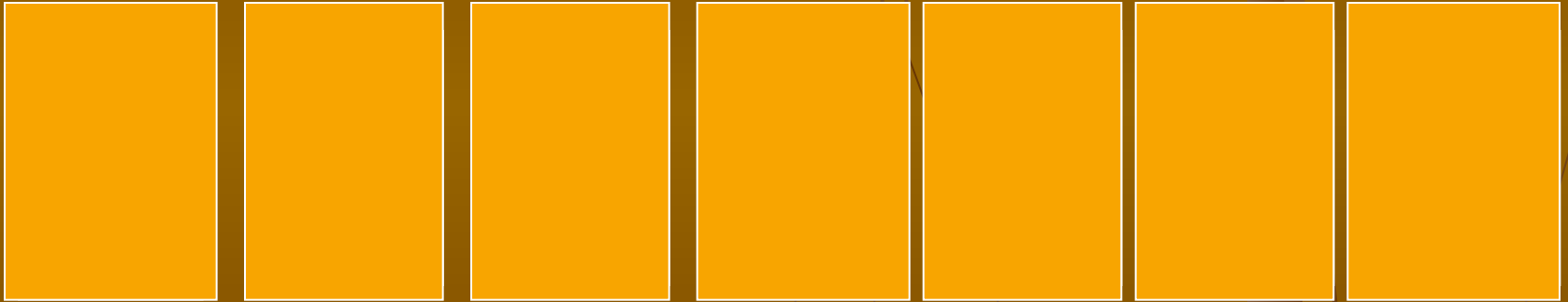
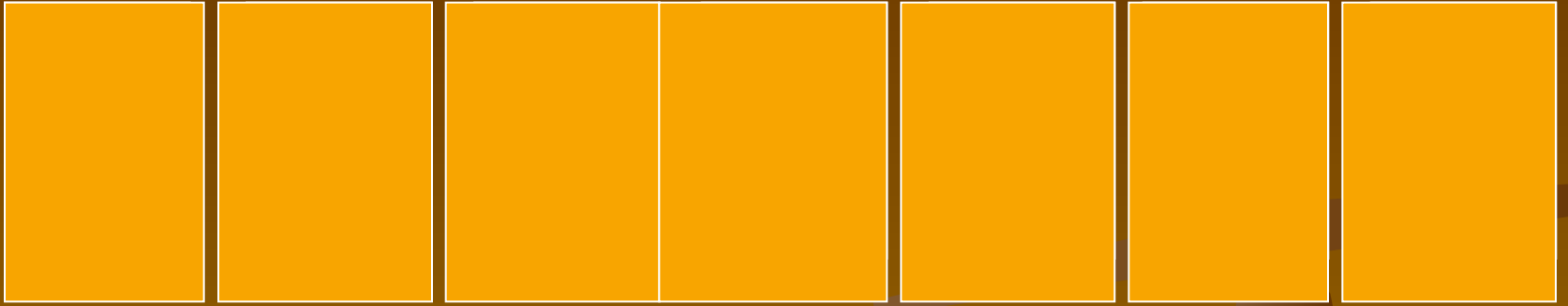


[назад](#)

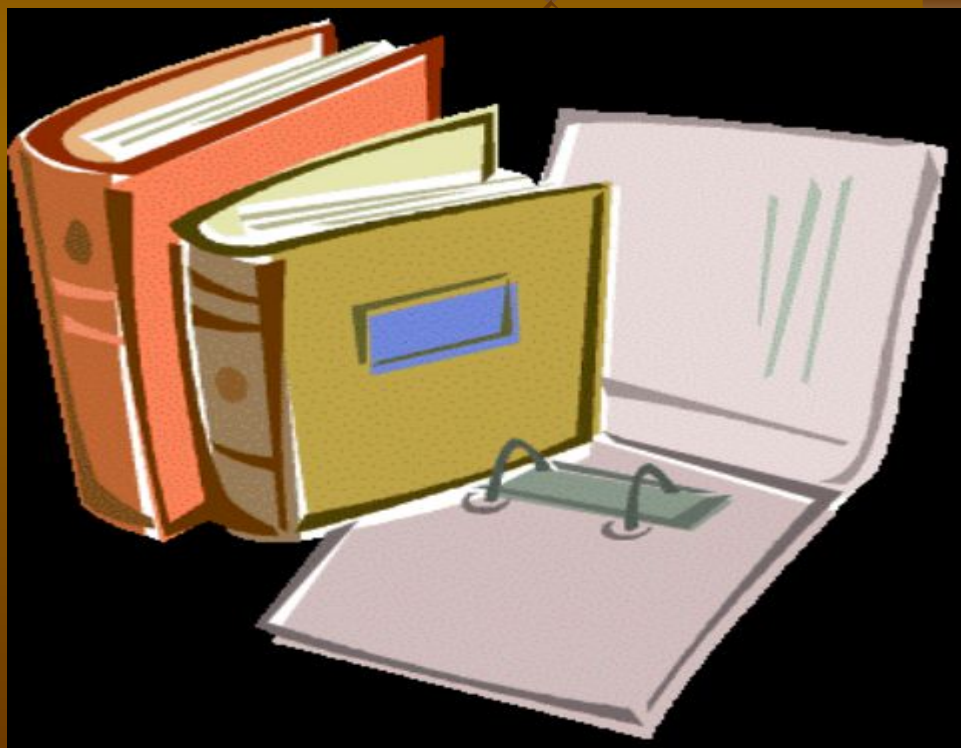
слова



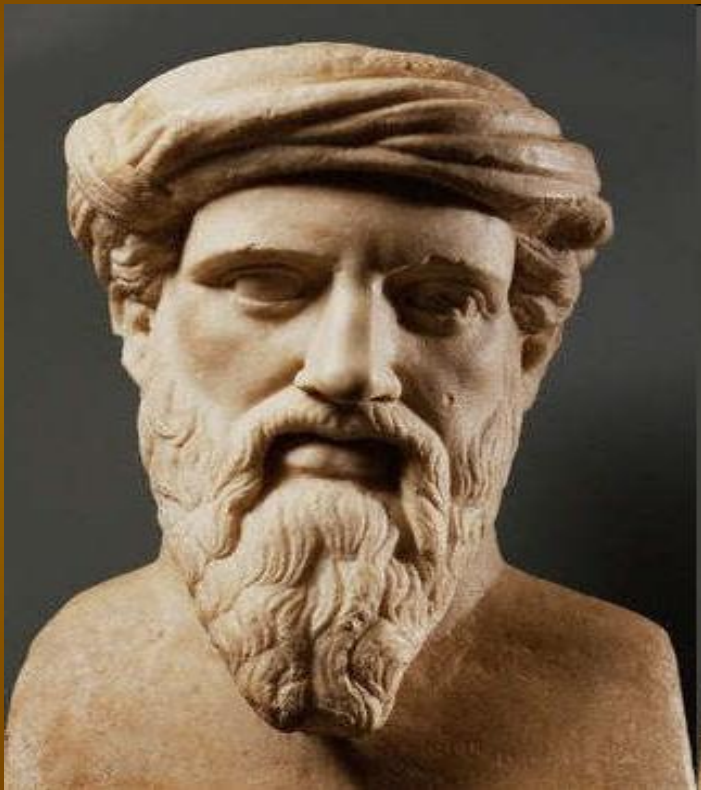
назад



Спасибо за игру!



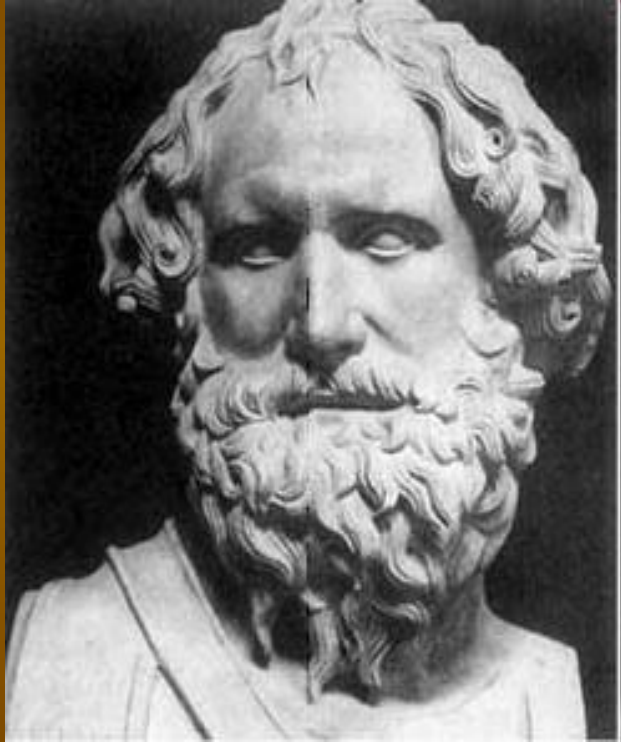
Пифагор Самосский



- (ок. 580 – ок. 500 г . до н.э.)
- **Великий древнегреческий математик и философ.**
- О жизни Пифагора известно немного. Родился Пифагор в семье резчика по камню, который сыскал скорее славу, чем богатство. Ещё в детстве он проявлял незаурядные способности, и когда подрос, неугомонному воображению юноши стало тесно на маленьком острове.
- Пифагор перебрался в город Милет и стал учеником Фалеса, которому в то время шёл восьмой десяток. Мудрый учёный посоветовал юноше отправиться в Египет, где сам, когда-то изучал науки.
- Перед Пифагором открылась неизвестная страна. Его поразило то, что в родной Греции боги были в образе людей, а египетские боги – в образе полулюдей-полуживотных. Знания были сосредоточены в храмах, доступ в которые был ограничен. Пифагору потребовались годы, чтобы глубоко изучить египетскую культуру прежде, чем, ему было разрешено познакомиться с многовековыми достижениями египетской науки.
- Когда Пифагор постиг науку египетских жрецов, то засобирался домой, чтобы там создать свою школу. Жрецы, не желавшие распространения своих знаний за пределы храмов, не хотели его отпускать. С большим трудом ему удалось преодолеть эту преграду.

[назад](#)

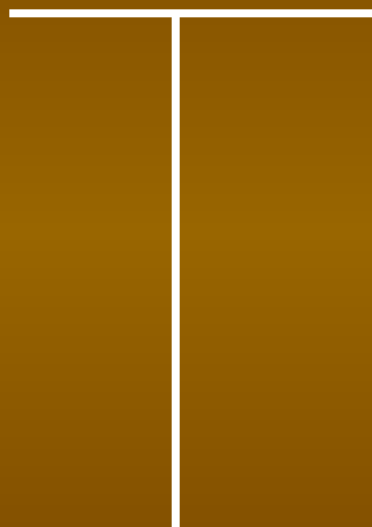
Архимед



Архимед ($\approx 287-212$ гг. до н. э.) родился в городе Сиракузы на острове Сицилия. Его отец, Фидий, был математиком и астрономом. Видимо, он и оказал влияние на научные интересы Архимеда еще в детстве. Легенды рассказывают, что Архимед забывал о пище, подолгу не бывал в бане и готов был чертить везде: в пыли, пепле, на песке, даже на собственном теле. Однажды, в ванне, его вдруг осенила мысль о выталкивающей силе, действующей на погруженное в жидкость тело и, забыв обо всем, голый, бежал он по улицам Сиракуз с победным кличем: "Эврика!" ("Я нашел!").

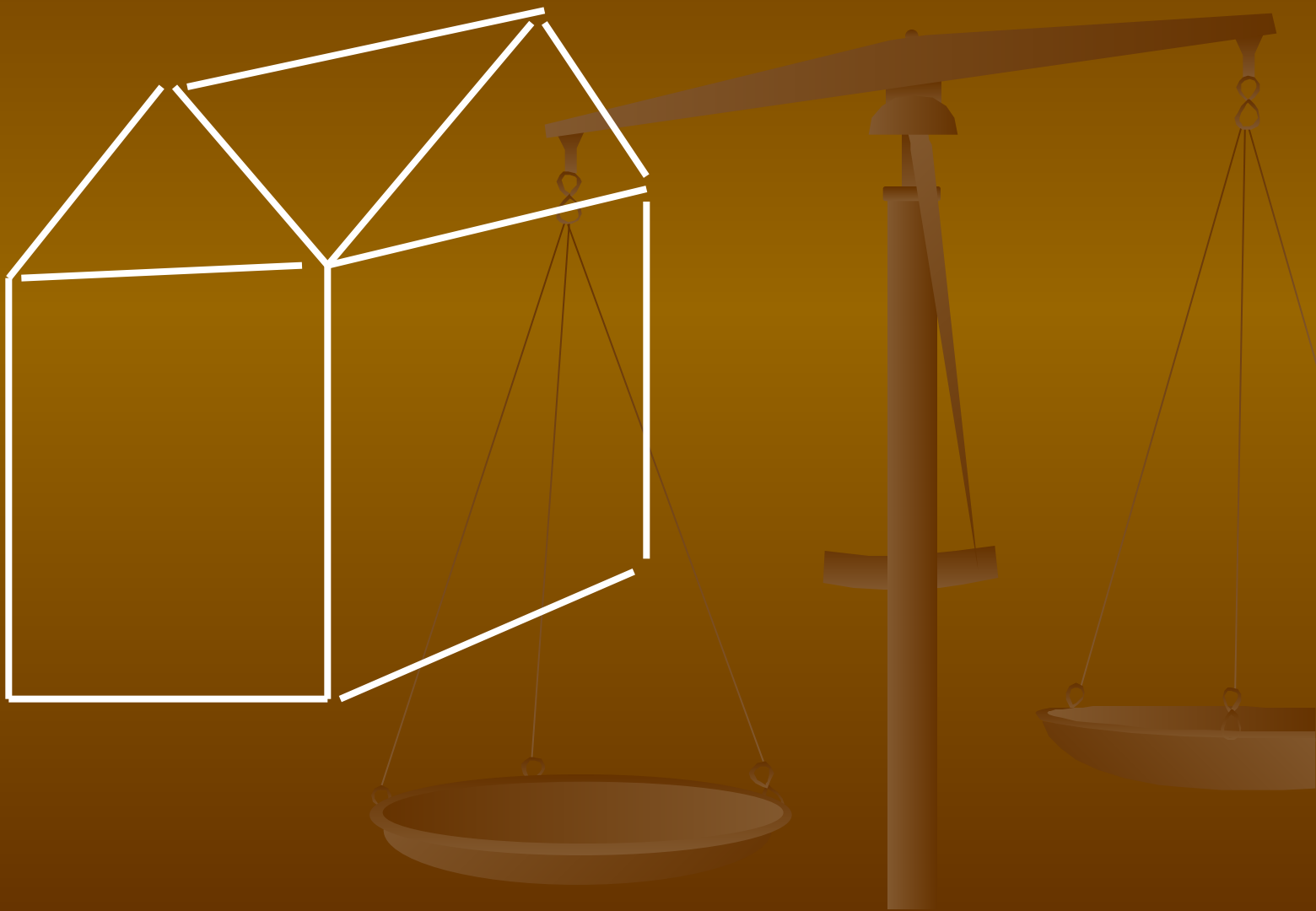
[назад](#)

Задача 1



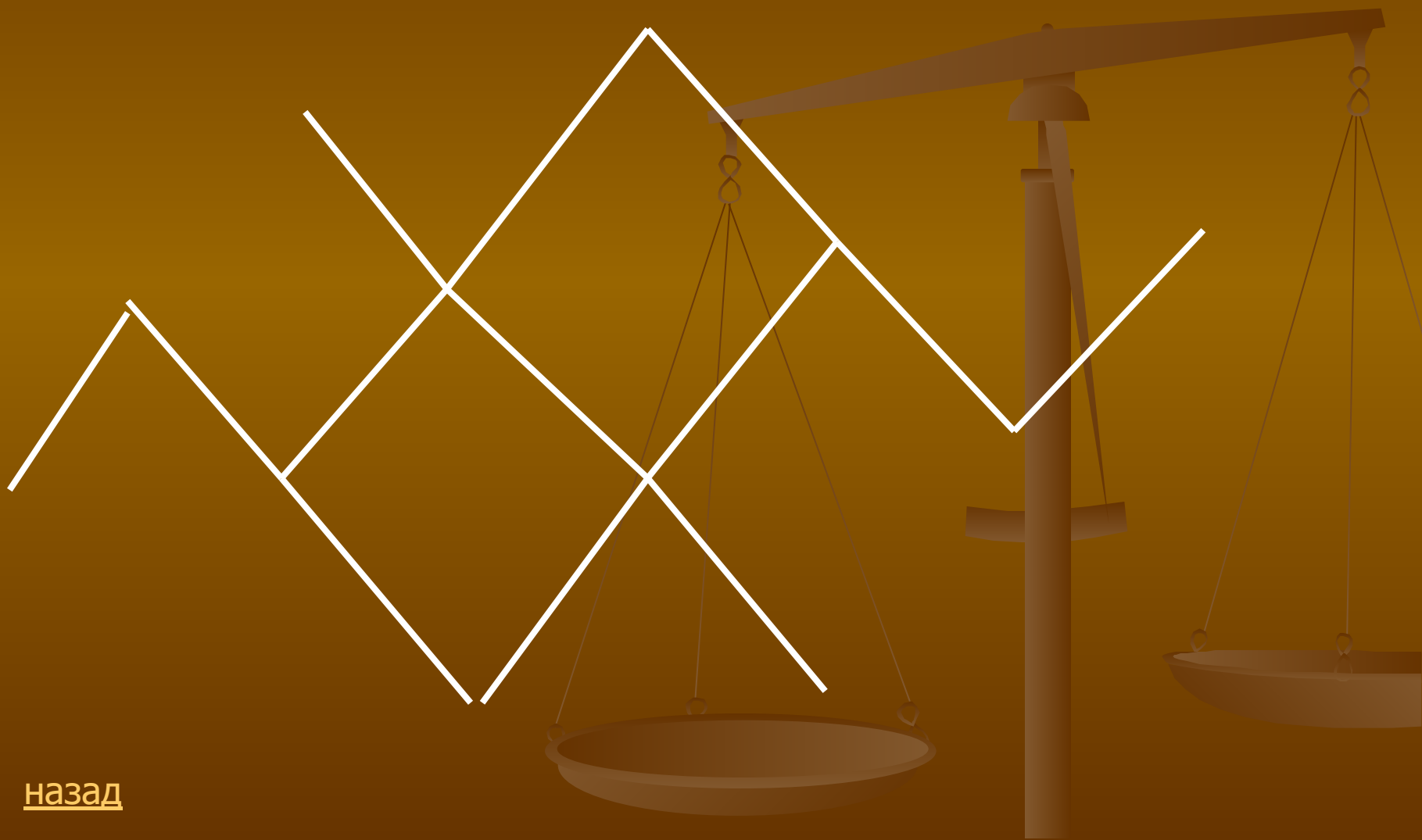
[назад](#)

Задача 2



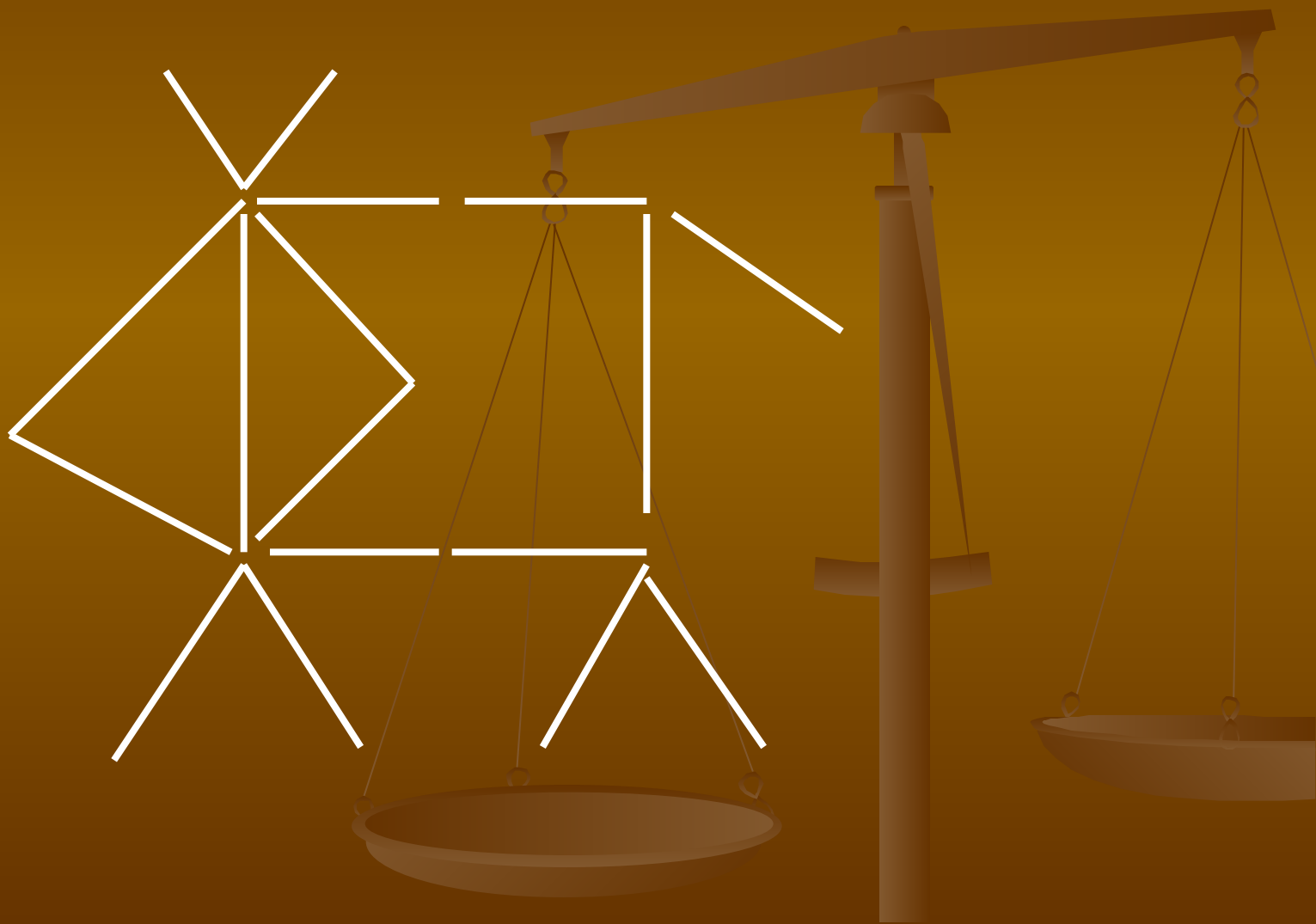
[назад](#)

Задача 3



[назад](#)

Задача 4



[назад](#)