**Внеклассное мероприятие для учащихся 6 класса**

**"Час веселой математики»**

**Цели.**
**I. Образовательные.**

 Продолжить формирование устных вычислительных навыков, общеучебных навыков и умений.

**II. Развивающие.**

Развивать познавательный интерес, логическое мышление. Развивать умение самостоятельно мыслить, навыки взаимопомощи, память, внимание.

**III. Воспитательные.**

 Формировать навыки коллективной работы;
воспитывать чувство ответственности, культуру общения, дисциплинированность. Формировать интерес к предмету в процессе проведения мероприятия.
**Форма:** игра.

**Оборудование:** карточки с заданиями, таблички с числами и примерами, интерактивная доска.

*1 ученик:* Мы наши познанья расширить хотим,
 Мы все математику любим.
 В быту и в науке, в труде и борьбе

 Дает математика знать о себе!

*2 ученик*:Тем, кто учит математику,
 Тем, кто учит математике
 Тем, кто любит математику,
 Тем, кто еще не знает,
 Что может любить математику,
 Сегодня игра посвящается.

*3 ученик:* Давайте, ребята, учиться считать

 Делить, умножать, прибавлять, вычитать,

 Запомните все, что без точного счета

 Не сдвинется с места любая работа.

**Приветствие команд (домашнее задание).**

**Кто решит раньше**

В игре участвуют две команды. Перед командами на стол кладут листки с арифметическими примерами. Примеры одинаковые. По сигналу ведущего к столу бегут первые игроки команды, каждый из них берет из своей стопки любой листок, решает пример и кладет листок обратно. Побеждает команда, выполнившая задание первой (если все примеры решены правильно).

**Таблица умножения**

Играют две команды по 10 человек. Они выстраиваются в шеренги лицом в одну сторону. Перед каждой командой у стены ставят два стула. Играющим раздаются карточки от 1 до 10 (цвет карточек разный у каждой команды). Ведущий называет какое-нибудь число-произведение двух чисел, например 56. Играющие, на груди которых таблички с числами 7 и 8, выбегают и садятся на стулья. Очко засчитывается той команде, которая сделает это быстрее, не допустив ошибки. Побеждает команда, набравшая больше очков.

**Считай не зевай**

В игре участвуют две команды. У играющих таблички с двузначными числами. Таблички команд различаются только по цвету. В пяти-шести шагах пере каждой командой ставится стул. Руководитель предлагает играющим какой-либо арифметический пример в два или три действия. Играющие в уме подсчитывают результат. Тот, у кого окажется табличка с ответом, бежит к столу и садится на него. Очко засчитывается той команде, представитель которой сядет на стул раньше.

**Найди свое место**

Для игры надо подготовить два комплекта карточек, с числами от 1 до 10 (комплекты разного цвета). Карточки с числами раздаются всем играющим в любом порядке. По команде руководителя играющие выстраиваются в колонну по два, четыре, расходятся в разные стороны и т.п., но как только руководитель подает сигнал все разбегаются. Те, у кого таблички, допустим красного цвета, собираются на одной стороне комнаты, синего на другой. Каждая группа должна построиться в одну шеренгу по порядку номеров. Побеждает группа, сумевшая построиться первой.

**Игры для зрителей**

**Не ошибись**

10-12 играющих выстраиваются в шеренгу перед зрителями. Ведущий становится лицом к участникам игры и называет одно за другим различные числа. Если число делится на 3(или на 2,4,5) играющие поднимают вверх правую руку или подпрыгивают, если не делится - не поднимают(стоят на месте). Тот, кто ошибется, выходит из игры. Игра заканчивается, когда в шеренге останутся 2-3 человека. Они объявляются победителями. После этого вступает в игру другая группа играющих. Более сложный вариант. Если число делится на 2 - вверх правую руку, если на 3 - левую, а если и на 2 и на 3 обе руки поднимают вверх.

**Не собьюсь**

10-12 ребят выстраиваются лицом к зрителям в одну шеренгу. По сигналу ведущего они по очереди начинают счет до 30. Числа, содержащие 3 называть нельзя. Играющий, который должен был назвать это число, подпрыгивает. Кто ошибется, выходит из игры, и счет начинается сначала.

**Конкурс капитанов**

 (капитанам предлагается решить по 1 задаче)

*Во время прилива*

Недалеко от берега стоит корабль со спущенной на воду веревочной лестницей вдоль борта. У лестницы 10 ступенек. Расстояние между ступеньками 30 см. Самая нижняя ступенька касается поверхности воды. Океан сегодня спокоен, но начинается прилив, который поднимает воду за каждый час на 15 см. Через сколько времени покроется водой третья ступенька веревочной лестницы? ( Вода никогда не покроет третьей ступеньки, потому что с водой поднимутся и корабль и лестница.)

*Из Москвы в Тулу*

В полдень из Москвы в Тулу выходит автобус с пассажирами. Часом позже из Тулы в Москву выезжает велосипедист и едет по тому же шоссе, но, конечно значительно медленнее, чем автобус. Когда пассажиры автобуса и велосипедист встретятся, то кто из них будет дальше от Москвы? (Встретившиеся путешественники находятся в одном и том же месте и следовательно, на одном и том же месте от Москвы.

**Шагай соображай**

Участники от каждой команды на двух дорожках. Шагая называет пословицу содержащую цифру. Кто больше сделает шагов, тот победитель.

**Блиц-опрос**

Для каждой команды подготовить по 10 -12 вопросов за курс математики 5-6 класса. Побеждает та команда, которая больше даст правильных ответов.

**Жюри подводит итоги.**

Подводятся итоги, победившая команда награждается грамотой, наиболее активным участникам игры также вручаются грамоты.

 Давайте, ребята, учиться считать,

 Делить, умножать, прибавлять, вычитать,

 Запомните все, что без точного счета

 Не сдвинется с места любая работа.

**Используемая литература:**

Минскин Е.М. «От игры к знаниям» М. Просвещение 1987г.

Нагибин Ф.Ф. «Математическая шкатулка» М. Просвещение 1988

Виленкин Н.Я., Жохов В.И. и др. «Математика 6» М. Мнемозина 2013