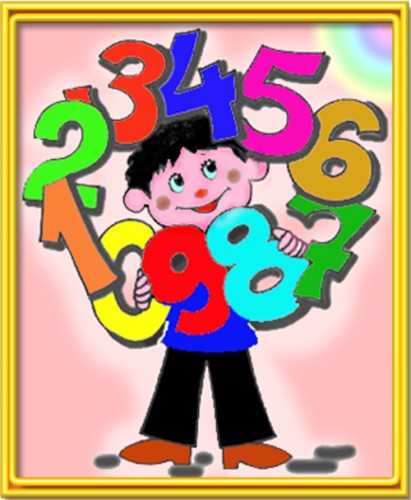
**КВН по математике во**

**2 классах**



**Методическая разработка внеклассного мероприятия**

**Цымлова М.А.**

**учитель начальных классов**

2012 год

**Цель мероприятия:**

формирование умения использовать математические способности школьников в нестандартных заданиях.

**Задачи:**

развитие математических способностей;

повышение познавательной активности учащихся;

развитие культуры общения и коллективного сотрудничества;

развитие чувства сопереживания и п задач.

**Оборудование:** таблички со значками «х» « о» ,расчерчено поле, счётные

палочки, карточки с цифрами (2 комплекта), 14 конфет и

чёрная шкатулка таблички с примерами, фонограмма,

**Ход занятия**

***Организационный момент***

Под музыку «Дважды два четыре» дети занимают свои места.

***Сообщение темы, целей занятия.***

Ведущий: Добрый день! Сегодня мы с вами на «КВНе», посвящённом математике – царице всех наук. Математика очень важная наука. Без неё не обходится ни один человек независимо от возраста и профессии.

***Представление команд.***

Ведущий: В нашей игре принимают участие две команды – команда «Крестики» и команда «Нолики». Путём жеребьёвки определим какое название команды выпадет 2 «А» классу, а какое 2 «Б» классу (проводится жеребьёвка). Представляем участников команды «Крестики», «Нолики».

( участники обоих команд садятся за игровые места ).

* А жюри у нас не будет, т.к. все результаты заносяться на игровое поле:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

* Итак, правила игры. В каждом раунде разыгрывается одно очко. Время

на обсуждение 30 секунд. После того, как будет задан вопрос и дан сигнал - звон колокольчика, капитан той команды, которая знает ответ, поднимает руку и сообщает нам, кто будет отвечать. В случае, если у команды нет правильного ответа, даётся 10 секунд на обсуждение другой команде. Если и эта команда не даёт правильный ответ, счёт остаётся прежним.

* Как заполнять таблицу? Очень просто… как в игре «Крестики нолики». Капитан команды, которая первой и правильно ответила на вопрос, в любой квадрат ставит свой значок. Игра закончится, когда по горизонтали или вертикали или диагонали будут стоять одинаковые значки - 3 Х или 3 О. Команда – победитель получит грамоту и I место, а другая команда получит грамоту и II место. За временем будет следить учитель 2 «А» класса.
* Вас, уважаемые болельщики, я попрошу в конце игры назвать лучшего игрока, который будет награждён ценным подарком. Итак, команды готовы?

**1раунд « Разминка».**

Во время разминки команды поочередно отвечают на вопросы, на обдумывание дается 30 секунд, по результатам всех ответов разминки одна из команд получит заветное очко.

- Сколько концов у палки? А у двух палок с половиной? (6).

- Если у стола отпилить один угол, то, сколько углов останется? (5).

- Чем кончается всё? (буквой ё).

-Чем кончается ночь и день? ( Мягким знаком).

-В комнате горело 7 свечей. Проходил человек и погасил 2 свечи. Сколько свечей осталось? (2 свечи, остальные погасли.)

-Полтора судака стоят полтора рубля. Сколько стоит 13 судаков? (13 рублей).

-Летела стая гусей. Один гусь сел на пруд. Сколько гусей осталось? (Один гусь, остальные улетели).

-У семерых братьев - по одной сестрице. Сколько всего сестер? (одна).

**По итогам 1-го раунда на игровое поле заносится соответствующий значок.**

**2 раунд « Глаз алмаз».**

Под музыку вносят чёрный ящик. Открывают. В нём чёрный пакет с конфетами.

* Эти конфеты получат игроки той команды, которые наиболее точно определят на глаз и по весу число конфет. Очко за правильный ответ получите сразу, а конфеты в конце игры.

**По итогам 2-го раунда на игровое поле заносится соответствующий значок.**

**3 раунд « Волшебные палочки».**

1. Раздели прямоугольник на 4 части так, чтобы две из них имели форму четырехугольника, а две другие - треугольника.

2. Как повернуть дом другой стороной, передвинув только две палочки.

3. Раздели квадрат 3 непересекающимися отрезками на 4 равные части.

4. Убери 5 палочек, чтобы осталось 6 равных квадратов.

**По итогам 3-го раунда на игровое поле заносится соответствующий значок.**

**4 раунд« Живые примеры».**

Всем членам команды прикрепляются таблички с номерами от 1 -9. Возле каждой команды стоят по два стула. Ведущий называет выражение, а играющие должны быстро подсчитать результат. У кого табличка с цифрами результата, должны быстро сесть на стулья. Кто быстрее выполнит действие и займет стулья - тот получает 1 очко.

5+7=12 2х 9=18

9+4=13 6х7=42

70-25=45 5х7=35

80-23=57 6х8=48

100-32=68 3х 9=27

35+14=49 19х1=19

**По итогам 4-го раунда на игровое поле заносится соответствующий значок.**

**5 раунд« И в шутку, и в серьёз».**

1. Ты да я, да мы с тобой. Сколько всего нас? (двое).

2. На столе 4 яблока. Одно яблоко разрезали пополам. Сколько на столе яблок? (4).

3. На столе стояло 3 стакана с ягодами. Вова съел один стакан ягод и поставил его на стол. Сколько стаканов на столе? (3)

4. Летели гуси: 2 впереди, 1 сзади, 1 впереди. Сколько всего гусей? (3).

5. Пассажир такси ехал за город. Навстречу ему прошли 5 грузовиков и 3 легковых машины. Сколько всего машин шло за город? (одна).

6. У трех шоферов был брат Андрей, а у Андрея братьев не было. Могло ли это быть?

7. Сели четыре кошки, против каждой по три кошки. Сколько их? (**4**).

**По итогам 5-го раунда на игровое поле заносится соответствующий значок.**

**6 раунд «Умные задачи».**

* Будьте предельно внимательны! Эти задачи проверяют не только вычислительные навыки, а вашу сообразительность, находчивость и умение слышать.

1.На верёвке завязали 3 узелка так, что концы верёвки остались свободными.

На сколько частей разделили узлы эту верёвку? (4)

2. На даче мы были целую неделю и ещё 3 дня. Сколько дней мы были

на даче? (10)

3. В коробочке умещаются 10 красных бусинок или 6 зелёных. Какие

4.Когда Диме подарили столько значков, сколько у него уже было, у него

стало 10 значков. Сколько значков было у Димы? (5)

5.Какой цифрой оканчивается сумма 98 и 89? (8+9=17, 7)

6.Папа Карло заготовил 13 ножек для стульев. Хватит ли этих ножек, чтобы сделать для Буратино, Пьеро и Мальвины стулья? (хватит 4х3=12>13)

7.Какие числа могут быть записаны в окошках, чтобы равенства были

верными? Х = = + (2х2=2+2 0х0=0+0)

8. На одной чашке весов лежит арбуз и стоит гиря в 3 килограмма, а на

другой - 2 гири по 5 кг. Весы в равновесии. Найдите массу арбуза.

**(**2х5-3=7)

**По итогам 6-го раунда на игровое поле заносится соответствующий значок.**

**7 раунд «Музыкальная пауза с живыми моделями».**

* Давайте все отдохнём и превратимся все в модели… геометрических фигур. Всё очень просто. Все встаём и говорим заклинания…Кто знает

заклинание? (произносят хором) Вот теперь вы все сможете показать фигуры, которые я назову:

прямая ломанная замкнутая луч кривая незамкнутая

прямоугольник с одинаковыми сторонами фигура без углов

* А теперь отдыхают игроки, а болельщики зарабатывают очко команде.

Музыкальная пауза будет заполнена песнями, в которых есть числа.

Напеваете несколько строчек по очереди. Из какой команды болельщики будут последними, той команде и присуждается очко.

**По итогам7-го раунда на игровое поле заносится соответствующий значок.**

**8 раунд «Математическая сказка».**

* В течение 3 минут игроки каждой команды должны сочинить сказку о любой геометрической фигуре и о её свойстве, т.е. придумать историю как эта фигура появилась, чем отличается от других и какими свойствами наделена. Кто и как эти свойства вдруг дал этой фигуре (откуда они у неё появились).
* А пока команды творят, мы похвалимся знаниями таблицы умножения и

деления и проведём игру «Ты- мне, я -тебе».

**По итогам7-го раунда на игровое поле заносится соответствующий значок.**

**9 раунд «Вопросы из зала».**

* Вы дома подобрали интересные вопросы для игроков. Они готовы ответить на ваши вопросы.

**Итог 9-го раунда заносится на игровое поле.**

***Подведение итогов.***

* Поздравляем команду- победительницу. Вручаем грамоты командам, занявшим I и II места, а также сладкий приз – конфеты.
* Голосованием болельщики определили лучшего игрока и он получает символичный приз – игрушку сову.

****