**Познавательная игра «Математический коктейль»**

Цель игры.

1. Развитие интуиции, догадки.
2. Демонстрация знаний и умений в практической жизни.
3. Формирование интереса к знаниям.
4. Развитие социальных навыков.
5. Развитие информационной культуры.

Правила игры.

1. В игре участвуют две (и более) команды. Состав команд формируется из учащихся с 5 классов.
2. Команды «проходят» определенный маршрут, на котором предлагаются различные практические задания, вопросы, рассчитанные на общую эрудицию учащихся.
3. За каждое успешно выполненное задание команда получает жетон –«игрекс».
4. Выигрывает та команда, которая набирает наибольшее количество «игрексов».

Этапы игры:

1. FAСE контроль.
2. Бутик «Арлекино»
3. Магазин « Хороший».
4. Строительная фирма « Ломать – не строить».
5. Фирма «Забава».

**Ход игры. FAСE контроль.**



Ведущий задает вопрос и бросает **мяч** одному из участников, который отвечает на вопрос и бросает ведущему и т.д. Вопросы:

Результат сложения.

Инструмент для измерения углов.

Наибольшее двузначное число.

На какое число нельзя делить?

Сколько граммов в килограмме?

Величина прямого угла.

Половина рубля.

Периметр квадрата со стороной 8.

Транспорт инопланетянина.

Первый космонавт в мире.

 Сколько метров в 2 километрах?

Мера драгоценных камней.

Сколько цифр вы знаете?

 Скорость пешехода.

Центр Солнечной системы.

Какая сила удерживает людей на поверхности Земли?

Что означает предложение

 «Каждый охотник желает знать, где сидит фазан»?

Три состояния вещества.

Один из авторов учебника «Математика-5».

**Бутик « Арлекино».**

«Вырезать» на интерактивной доске наряд для Буратино:

1. Колпак.

2. Рубашка.

3. Шорты.

4. Носки.

 Участники игры выходят к доске и конструируют одежду для Буратино. Здесь работают режимы «Захват», «Клон», «Прокрутка», «Заливка» и т.д.

Одежда должна быть скроена только из геометрических фигур. На доске в режиме «Геометрические фигуры» играющие выбирают фигуры для «выкроек».

****

****

**Магазин «Хороший».**

Предлагаются шуточные вопросы для устного решения. На доске демонстрируется слайд.

Участники игры выбирают «товар» по номеру вопроса и работают в режиме «Перо».

1. Какие числа употребляются при счете?

а) натуральные;

б) фальшивые;

в) целые;

 г) дробные.

 2. Для чего используют скобки?

а) чтобы красиво смотрелся пример;

б) чтобы выделить действие сложения;

в) чтобы изменить порядок действий;

г) от нечего делать.

 3. Сколько у куба вершин?

а) их у него нет;

б) 12;

в) 10;

г) 8.

 4.При сложении 0 и трехзначного числа получается:

а) 0;

б) любое число;

в) трехзначное число;

г) хорошо получается.

 5. Процент – это:

а) целая часть числа;

б) тысячная часть числа;

в) сотая часть числа;

г) лучшая часть числа.

 6. У треугольника углов всего

а) 10

б) 180;

в) 9

г) 3

 7. Как называется разряд, записанный цифрой 5 в числе 24657?

а) разряд юношеский;

б) разряд десятых;

в) разряд десятков;

г) разряд для десятерых.

 8. Назовите геометрическую фигуру:

а) транспортир;

б) угольник;

в) трапеция;

г) глобус.

 9. Один из компонентов при делении:

а) слагаемое;

б) разность;

в) частное;

г) уменьшаемое.

 10. Прямой угол - половина

а) острого угла;

б) развернутого угла;

в) тупого угла;

г) кривого угла.

 11. Число 19,75 находится между двумя натуральными числами:

а) 1 и 5;

б) 19 и 75;

в) 19 и 20;

г) 75 и 76.

 12. Назовите имя известного математика:

а) Джеки Чан;

б) Антон Павлович Чехов;

в) Пифагор;

г) Владимир Жириновский.

 13. Старинная русская мера веса:

а) пуд;

б) фут;

в) дюйм;

г) галлон.

 **Строительная фирма « Ломать – не строить».**

1. 4 маляра окрашивают 6 комнат за 5 часов. За какое время 12 маляров окрасят 18 комнат?
2. В одной сказке хозяин, нанимая работника для строительства избы, предложил ему следующее испытание:

 - Вот тебе бочка, наполни ее водой ровно наполовину, ни больше, ни меньше.

 Но смотри, палкой, веревкой или чем-либо другим для измерения не пользуйся.

 Работник справился с заданием. Как он это сделал?

**Фирма «Забава».**

1. «Пифагоровы штаны во все стороны равны»

Выходят по одному участнику с каждой команды. У кого во рту поместится больше «чупа-чупсов», тот побеждает. После каждого «чупа-чупса», играющий должен говорить: «Пифагоровы штаны во все стороны равны».

1. Расшифруйте стихотворение:

Мяжя Дяма кленге брящед,

Юлемыря ф лэщгю нащыг.

Дыжэ, Дянэщгя, мэ брящъ,

Мэ юдемэд ф лэщгэ нащ.



Ответ на задание на слайде:



**Коктейль.**



 Жюри подводит итоги. Команды получают сладкие призы и дипломы для каждого участника познавательной игры.