**Урок - игра «Путешествие по планете Математика».**

*Задачи :*

- закреплять табличное умножение чисел 2,3,4,5 в пределах 20; сложение двузначного числа с круглыми десятками; вычитание круглых десятков из двузначного числа;

-развивать аналитико-синтетическую функцию мышления, умение строить умозаключения;

-воспитывать чувство коллективизма, доброты, отзывчивости, взаимовыручки .

*Оборудование*: фонограмма, костюм инопланетянина, макет робота, макет «Матемахода», геометрические «ключи» с примерами, карточки - пазлы с примерами для конструирования моста, карточки со схемами решения задач, чертеж разноцветных дорог, чертеж гор, модули от космического корабля.

*Ход урока:*

**1. Организационный момент *(*** *Звучит космическая музыка. На доске располагается панорама планеты Математика. )*

*Учитель:*

- Ребята, вы слышите таинственную музыку? Кто-то к нам спешит! Да это же наш старый друг Громозека!

( *В класс вбегает старинный друг детей Громозека. )*

*Громозека:*

-Помогите! Помогите!

*Учитель:*

-Что случилось?

*Громозека:*

-Я путешествовал по Галактике «Знания» . Пролетая над планетой Математика, мой корабль потерпел крушение. Теперь я не смогу вернуться домой.

*Учитель:*

- Не расстраивайся, Громозека. Я думаю , что ребята тебе помогут, починят твой корабль.

Ребята, вы готовы помочь Громозеке? (Да!)

Тогда мы отправляемся с вами на далекую планету Математика.

***2. Актуализация знаний***

- Планета Математика очень большая, на ней как и на нашей Земле есть: горы, озера, пустыни, леса и океаны.

( *Свой рассказ учитель сопровождает показом панорамы планеты.*)

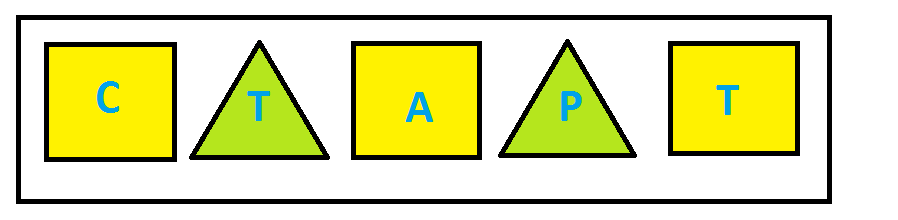
По планете Математика можно передвигаться только на «Матемаходе» . Он стоит на стоянке . Чтобы завести « Матемаход», надо отгадать шифр, расположенный на панели.



-Вы сейчас получите «ключи» в виде геометрических фигур. На обратной стороне «ключа» записаны примеры. Вам необходимо будет их решить. Ответ примера является номером ячейки на панели. Когда все «ключи» займут свое место в ячейках, на панели появится слово. Это слово и запустит «Матемаход».

*(Дети по одному выходят к доске, выбирают понравившийся «ключ», решают пример и вставляют «ключ» в ячейку.)*

-Все «ключи» вставлены в свои ячейки. Прочитайте слово зашифрованное на панели. (*Старт*)



-Мотор завелся. Теперь мы можем отправляться в путь.

Мы с вами приехали к огромному кратеру. Чтобы его преодолеть необходимо построить математический мост. Мостик состоит из примеров.

Решите примеры. Расположите их в ряд так, чтобы ответ первого являлся началом второго.

100-80= 20+45= 65-15= 50+32= 82-40= 42+30= 72-50= 22-12= 10+90= 100

*(Дети решают примеры и конструируют мост через кратер.)*

*Учитель:*

- Молодцы, ребята. И с этим заданием вы справились.

Дальше наш путь лежит через пустыню Головоломка. Через пустыню проходят 5 дорог. Нам необходимо выбрать самую короткую дорожку.



-Какую дорогу вы выбрали? (*Желтую*)

-Почему именно по этой дороге надо ехать?(*Она прямая*)

***-***Посмотрите. Нас встречает робот. Он наверняка нам подскажет где искать детали от корабля Громозеки. Но, посмотрите ! У Робота горит красная лампочка. А это значит, что у него закончилась зарядка. Давайте поможем роботу и зарядим его своей энергией.

***Физкультминутка «Робот».***

Стоит робот на дороге, ( *Дети повторяют движения*

У него не гнутся ноги, *за учителем.*)

Может он моргать глазами,

Может он махать руками,

Может головой кивать,

Раз, два, три, четыре, пять.

*Робот: ( Звучит фонограмма голоса робота.)*

-Я подскажу где находятся детали от корабля, если вы решите мои задачи.

**Задача 1**

Как-то раз в лесу густом

Еж построил себе дом,

Пригласил лесных зверей,

Сосчитайте их скорей:

2 зайчонка, 2лисенка,

2 веселых медвежонка,

2 бельчонка, 2 бобра.

Называть ответ пора.

***Ответ: 10 зверей.***



Вопрос: Какую схему вы выберете для решения задачи? ( 2х5=10)

Каким еще способом можно решить эту задачу? (2+2+2+2+2=10)

Каким способом удобнее решать эту задачу? (*Первым)*

**Задача 2.**

3 веселые мартышки

Покупать ходили книжки.

И купили книг по 5.

Чтобы было что читать.

Только глупые мартышки

Сосчитать не могут книжки.

Ты мартышкам помоги,

Сколько книг у них, скажи.

**Ответ: *15 книг купили мартышки.***

Вопрос: Какую схему вы выберете для решения задачи? ( 5х3=15)

( *Если дети не устали, то можно ввести еще 1 задачу.* )

**Задача 3.**

Пять зайчат сидят в углу,

Чистят репу на полу.

Насчитали десять штук.

Как делить- забыли вдруг.

**Ответ: *по 2 репки получил каждый зайчонок.***

Вопрос: Какую схему вы выберете для решения задачи? (10:5=2)

*Робот:( Звучит магнитофонная запись.)*

-Молодцы ребята, вы справились с моим заданием. Идите к горам. Детали корабля Громозеки лежат за горой, вершина которой похожа на острый угол.



(*Дети называют номер горы и получают модули от корабля.*

*Далее коллективно составляют из деталей ракету.)*

***3. Итог урока***

*Учитель:*

-Мы с вами помогли нашему другу Громозеке. Корабль починили. Теперь он может лететь домой. Давайте попрощаемся с Громозекой.

Прощай Громозека! Счастливого пути!

( *Дети машут руками и прощаются с инопланетянином.*)

*( Громозека уходит.)*

*Учитель:*

*-*Громозека улетел. Мы, конечно, будем по нему скучать. Но он обязательно к нам еще вернется.