**Внеклассное мероприятие по теме «МИР Ребусов». 5-6 классы.**

**Фадеева Ирина Александровна**

Учитель математики

МБОУ средняя общеобразовательная

школа №149 г. Нижнего Новгорода

В современной школе, делающей ставку на интенсификацию учебного процесса, нужно как можно шире применять нетрадиционные формы, которые активизировали бы умственную деятельность, развивали нестандартное мышление, стимулировали бы их к самостоятельному приобретению знаний.

Цель: Активизировать и разнообразить творческую деятельность учащихся во внеурочное время; развить логическое образное мышление, показать связь математики с окружающим миром.

ЗАДАЧИ:

* Развитие творческих способностей
* Повышение познавательной активности и интереса школьников к предмету
* Развитие логического образного мышления
* Развитие нестандартного восприятия графического изображения
* Тренировка зрительной памяти и правописания.

*"Ребус - загадка, в которой искомое слово или фраза изображены комбинацией фигур, букв или знаков" С.И. Ожегов*

В отличие от простой загадки, где основа идет на словесное описание, ребус развивает еще и логическое образное мышление, учит ребенка нестандартно воспринимать графическое изображение, а также тренирует зрительную память и правописание.

ХОД ИГРЫ.

В этой игре может участвовать любое количество команд по 6 человек. Участники игры выбирают себе капитана команды.

*Отдельные конкурсы проводятся в форме эстафеты.* Для проведения эстафеты необходимо подготовить комплекты заданий для каждого конкурса по количеству команд (4 команды - 4 одинаковых комплекта с заданием). Каждому участнику присуждается порядковый номер.

Дети выстраиваются в колонны так же, как в спортивной эстафете. У первого игрока в качестве эстафетной палочки находится ручка. Перед участниками на некотором расстоянии располагаются столы с набором заданий для каждой команды. За смену заданий и качество выполнения отвечают специально проинструктированные старшеклассники - по количеству команд. Конкурс содержит 6 заданий - для каждого участника индивидуально. Результаты заносят в сводную таблицу, которую тоже контролируют старшеклассники. Скорость учитывают следующим образом. Предположим, что участвуют 4 команды. Та команда, которая приходит к финишу первой, получает 4 балла. Вторая - 3 балла; третья - 2 балла; четвертая - 1 балл. Общий итог подводят по суммарному количеству баллов за качество и скорость.

*Также в игре предусматривается конкурс капитанов, и будут конкурсы, где обсуждение будет происходить внутри команд.*

**Правила разгадывания ребусов (**распечатаны для каждой команды**).**

**Правило 1.** Изображенные на рисунках предметы и живые существа читаются как слова в именительном падеже и единственном числе.

**Правило 2.** Если картинка нарисована вверх ногами, читаем слово задом наперед. Например, нарисован вверх ногами кот - читаем ТОК. Иногда, это правило изображается в виде стрелки в обратном порядке.

**Правило 3.** *Запятые после* картинки указывают, сколько букв нужно убрать с конца слова, обозначающего то, что изображено на картинке. Например, нарисована коза с двумя запятыми после нее - читаем КО. Перевернутые *запятые перед* картинкой указывают, сколько букв нужно убрать в начале слова, обозначающего то, что изображено на картинке. Например, нарисован слон с запятой перед картинкой - читаем ЛОН.

**Правило 4.** Над картинкой или под ней могут появиться цифры. Каждая цифра - это номер буквы в слове: 1 - первая буква слова, 2 - вторая буква, 3 - третья, и так далее. Определенный набор цифр под или над картинкой говорит о том, что нужно взять только эти буквы и прочитать их в указанном порядке. Перечеркнутая цифра означает, что данная буква должна быть опущена. Например, нарисован конь и цифры 2,1 под ним - читаем ОК.

**Правило 5.** Знак равенства между буквами означает замену определенной буквы слова на другую букву. Знак равенства может быть заменен на стрелку. Действие замены обозначается и третьим способом - буквы, которые заменяются, перечеркиваются, а над ними пишутся заменяющие. Например, нарисован крот, а рядом перечеркнутые буквы РО и сверху буква И - читаем КИТ.

**Правило 6**. Буквы могут быть изображены внутри других букв, над другими буквами, под и за ними. В таких случаях необходимо понять, в каких пространственных отношениях состоят изображенные буквы. Например, внутри буквы О нарисованы буквы ЛК - читаем ВОЛК (хотя можно прочесть и как ЛКВО). Сверху написаны буквы АР, снизу ОК - читаем ПОДАРОК (можно было прочесть и ОКПОДАР, НАДОКАР, АРНАДОК - но здесь уж приходится выбирать то, что подходит по смыслу). Впереди написаны буквы ДА, сзади ЧА - читаем ЗАДАЧА.

**1 конкурс «Разминка»**

(эстафета).

Прочитать слово, зашифрованное на карточке. Верно прочитанное слово, оценивается в один бал.

40А ; С3Ж ; 7Я ; УО ; П3Ж ; ЕНА.

( Сорока, стриж, семья, утро, Париж, семена).

**2 конкурс « Числа»**

(Обсуждение внутри команды, либо - эстафета).

Составить самостоятельно ребус, в записи которого есть число «100». Возможны и другие числа. Участники игры могут обсудить задание сообща, и выдать результат списком, либо в форме эстафеты отчитываются перед организаторами. Каждое слово оценивается в 1 бал.

( Возможные варианты 100Л ; 100ЯНКА ; АИ10 ; НА100Й. Ответы: стол, стоянка, аист, настой.)

**3 конкурс « Конкурс капитанов»**

Составить самостоятельно ребус, в записи которого одновременно содержаться числа«3 и 100».

(Возможные варианты А100Р. Трактор). Задание оценивается в 3 бала.

**4 конкурс «Художник»**

(эстафета).

Отгадай слово. Каждое слово оценивается в 2 бала. ( В игру добавляются картинки, что зрительно делает игру ярче, развиваем образное мышление).

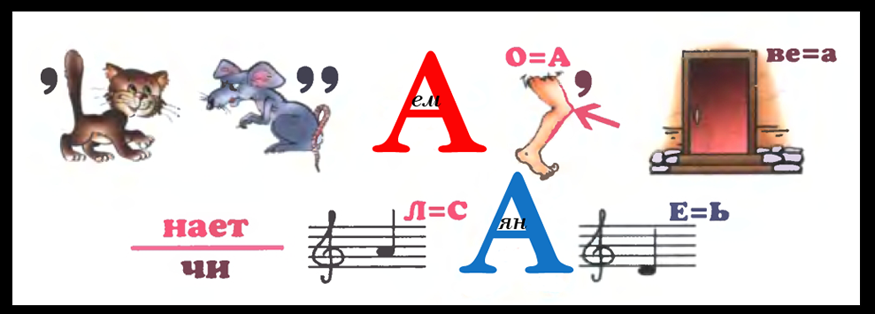
 

Ответы: АЛГЕБРА, ЧИСЛО, ПРИМЕР, СТЕПЕНЬ, ЛИНЕЙКА, РЕБУС.

**5 конкурс «Самый быстрый»**

(Обсуждение внутри команды)

Отгадай зашифрованное предложение. Стоимость задания 5 балов. Выигрывает тот, кто правильно выполнил задание первым.



Ответ: «Открываем календарь, начинается январь».

**6 конкурс «Считаем вместе»**

(Обсуждение внутри команды)

В данном конкурсе отдается предпочтение *числовому* ребусу. Некий математический пример зашифрован с помощью букв. Одинаковая цифра зашифрована одинаковой буквой, разные цифры – разными буквами. Такие задания популярны на олимпиадах. Я предлагаю это задание провести в рамках этого мероприятия.Оценивается это задание в 5-7 балов за каждый пример.

1. ОДИН+ОДИН=МНОГО
2. УРОК+РОК+ОК+К=2000
3. СЛОВО+СЛОВО=ПЕСНЯ
4. ДУРАК+УДАР=ДРАКА

Ответ: 6843;1465

**7 конкурс «Эрудит».**

В зависимости от подготовленности команд, можно усложнить задание(Нарисовать ребус на крылатое выражение «Кто мало говорит, тот больше делает), а можно дать готовый ребус, чтобы его прочитали.

C:\Users\1\Desktop\Сканированные изображения\10001.tif