Математический праздник-игра в 3 классе.

Цель. Закрепление знаний табличного и внетабличного умножения и деления.

Задачи. Развивать внимание, логическое мышление, наблюдательность, навыки быстрых вычислений, прививать интерес к изучению математики.

Оборудование.

Над доске дорога с остановками «Старт», «Финиш». У каждой команды автомобили разных цветов. Автомобили двигаются на протяжении игры по мере выполнения заданий от старта к финишу; кубик с гранями от 1 до 6; 2 набора цифр от 1 до 9; 2 картины, разрезанные на части; на отдельных листах слова пословиц «Семь раз отмерь, один раз отрежь», «Семеро одного не ждут».

Ход занятия:

Учитель: У нас сегодня урок необычный,

Весёлый он, математичный,

Игры, конкурсы, соревнования –

Покажите всё своё старание.

Хочу всех вас приветствовать,

Успехов пожелать.

Всем, кто умеет задачи решать,

Быстро складывать и вычитать,

Считать, думать и размышлять,

Правильный ответ искать.

Ученица.

Всех, кто учит математике,

Всех, кто изучает математику,

Всех, кто любит математику,

Всех, кто не знает, что может любить математику,

С радостью приветствуем на игре-соревновании

«Математическое авторалли».

Ученик.

Что-то известное и новое встречает везде тебя.

Все внимательно рассматривай, на вопросы точный ответ подыскивай.

Чтоб ошибок избежать, нужно ум свой развивать.

Острый глаз, слух, терпение – и тогда придёт умение.

И про тебя, наконец, скажут: «Ты, молодец!»

Учитель: Ребята! Сегодня у нас праздник интеллекта. Мы проводим его в форме соревнования между двумя командами на математическом авторалли. У каждой команды есть свой автомобиль, который двигается от старта к финишу, выполняя разные математические задания. Проверим, как вы усвоили таблицу умножения и деления.

Ученик.

Сегодня будем на нашем празднике приветствовать царицу всех наук.

Так мы можем гордо и по праву назвать математику.

Ученица.

Математика – наука точная и серьёзная

И прожить без неё нельзя даже дня.

Что-нибудь купить в магазине, деньги посчитать,

Задачку решить, гостей пригласить.

Нужно уметь складывать, умножать, вычитать,

Где больше и меньше определять, чертить и считать.

Учитель: Капитаны команд, представьте свои команды!

Представление и приветствие команд.

Учитель:За ходом нашего математического авторалли будут пристально следить члены жюри. (Представление жюри)

Учитель:Нас с вами ждут увлекательные задания на пути следования автомобилей. Вот какие препятствия впереди.

1. Домашние задание (подобрать высказывания о математике). 2. Найти пару. 3.Не собьюсь. 4. Шифровальщики. 5. Лучшие эрудиты. 6.Математическая картина. 7. Магическая семёрка. 8.Кубик фортуны.

9. Заколдованный город.

1-конкурс. "Домашнее задание" Команды представляют заранее подобранные высказывания о математике. Например: Математика - это язык, на котором написана книга природы . (Г. Галилей) Математика – царица наук, арифметика – царица математики . (К.Ф. Гаусс) Математику уже затем учить надо, что она ум в порядок приводит. (М.В. Ломоносов) Математика - это язык, на котором говорят все точные науки. (Н.И. Лобачевский) Если вы хотите научиться плавать, то смело входите в воду, а если хотите научиться решать задачи, то решайте их. (Д.Пойа) Предмет математики столь серьезен, что не следует упускать ни одной возможности сделать его более занимательным. (Б. Паскаль)

2-й конкурс. "Найди пару". Правила.

Каждая команда получает таблички с цифрами от 1 до 9. Для каждой команды стоит стул. Учитель называет число, которое является произведением двух одинаковых чисел. Игроки команд, у которых таблички с соответствующими числами, быстро занимают свой стул.

Например: учитель называет 49. Участники каждой команды, у которых табличка с числом 7, быстро занимают свой стул.

3-й конкурс. "Не собьюсь". Правила. Команды играют по очереди. Все учащиеся строятся в одну шеренгу. (Можно использовать одно задание, а если позволяет время, то оба).

Задание 1. Назвать все числа от 1 до 50 при условии: вместо тех чисел, которые кратны 5, ребёнок называет своё имя. Если учащийся ошибся, то выбывает из игры. Побеждает команда, допустившая меньшее количество ошибок.

Задание 2. В этой игре принимает участие по 5 участников из каждой команды. Учитель называет числа. Если число делится на 4, игроки поднимают руки вверх, если названное число делится на 5, хлопают в ладоши. Выигрывает та команда, которая сделает меньше ошибок.

8, 10, 12, 15, 24, 28, 32, 30, 40, 36, 25.

4-й конкурс. "Шифровщики". Правила. Каждая команда получает задание с примерами и ключом к ответу. Нужно записать зашифрованное слово, решая примеры нужно по очереди, передавая эстафету.

Задание для 1 команды.

м а т е м а т и к а

36 80 7 16 36 80 7 22 49 80

М = 36 А = 80 Т = 7 Е = 16 М = 36 А = 80 Т = 7 И = 22 К = 48 А = 80

18 х 2 = 10 х 8= 14 : 2 = 8 х 2 = 40 х 2 = 63 : 9 = 11 х 2 = 88 : 4 =

24 х 2 = 20 х 4 =

Задание для 2 команды.

ц а р и ц а н а у к

80 32 48 75 6 32 21 32 15 54

Ц = 80 А = 32 Р = 48 И = 75 Ц = 6 А = 32 Н = 21 А = 32 У = 15 К = 54

40 х 2 = 64 : 2 = 6 х 8= 15 х 5 = 54 : 9 = 16 х 2 = 84 х 4 = 65 – 23 =

45 : 3 = 9 х 6 =

5-й конкурс. "Лучшие эрудиты". Блицтурнир. Правила. Вопросы ставятся быстро, на размышление – 1 секунда. Вопросы для 1 команды.

1. Четвёртый день недели. 2. Сколько сторон у треугольника?

3. Наименьшее трёхзначное число. 4. 1 м – это … см.

5. Сколько месяцев в году? 6. Сколько весит сахар, если половина этого сахара весит 25 кг? 7. Число при умножении называют …

Вопросы для 2 команды.

1. Сколько десятков в сотне? 2. Первый месяц нового года?

3. Наибольшее трёхзначное число. 4. В 1 км - … м.

5. Числа при делении называют …6. Сколько сторон у квадрата?

7. Седьмой день недели.

6-й конкурс. "Математическая картинка". Правила.

- Примеры решите и картинку оживите. Для этого конкурса нужно подобрать интересную картинку, разрезать её по примеру пазлов и обвести на листе каждую деталь. На каждой части получившегося макета рисунка на листе написать результаты примеров, которые записаны на деталях разрезанной картины. Ребятам нужно решить пример на частях рисунка и положить их на своё место, согласно полученному результату.

7-й конкурс. "Магическая семёрка". Правила.

Из рассыпанных слов нужно собрать пословицу. «Семь раз отмерь, один раз отрежь», «Семеро одного не ждут»

8-й конкурс. "Кубик фортуны". Правила.

Кубик, на котором записаны числа от 1 до 6. Игроки каждой команды кидают кубик по три раза. Каждый участник умножает число на три, полученные произведения складывают. Побеждает команда, которая наберёт больше единиц.

9-й конкурс. "Заколдованный город". Правила. Каждая команда получает лист с таблицей в 10 клеток по горизонтали и 2 клетки по вертикали. В нижней строке указаны числа от 1 до 10, верхняя строка для угаданных букв. Команды слушают вопросы и, найдя ответы на них, вписывают буквы в первую строку. В результате должно получиться название города в Европе.

Вопросы.

1. Первая буква этого слова два раза повторяется в клубке. (К)

2. Вторая буква есть и в озере, и в болоте. (О)

3. Третья буква есть в премии, но не в мире. (П)

4. Четвёртая буква три раза встречается в рецепте. (Е)

5. Пятая буква чаще встречается в ананасе, чем в дыне. (Н)

6. Шестая буква есть у гуся, но нет у утки. (Г)

7. Седьмая буква больше двух раз встречается в слове математика. (А)

8. Восьмая буква есть и в граде, и в грозе. (Г)

9. Девятая буква встречается и в деревне, и в полене. (Е)

10. Десятая буква больше одного раза встречается в одиннадцати. (Н)

Ответ. Копенгаген

Побеждает та команда, которая быстрее и правильно отгадает слово.

Слово жюри.

Награждение победителей.

Заключительная часть.

- Вот и закончилась наша игра. Игроки доказали всем, что они находчивые, наблюдательные, многое знают и много умеют. Желаем всем удачи!

МБОУ СОШ №46, г. Сургут