**Методическое сопровождение.**

*Мероприятие разработано для учащихся 6-х классов*

*учителем математики МОУ лицея №6 г. Тамбова Елисеевой Л.В.*

**Цели:**

* Формирование детского кругозора, расширение мировоззрения.
* Формирование любви к предмету математика.
* Формирование сплочённого детского коллектива.
* Формирование духа соперничества, состязания, чувства переживания за своих одноклассников.
* Развивать умение быстро и чётко формулировать собственное мнение, слушать и дополнять ответ соперника, контролировать своё рабочее время.

**Оборудование:**

Два рабочих места для команд (листы чистой бумаги, канцтовары, цветные карандаши или фломастеры), рабочее место для жюри (турнирная таблица, ручки), мультимедийное оборудование, призы для победителей.

**Ход игры.**

Учащиеся формируют две команды по 6-7 человек в каждой, выбирают капитанов команд. Из остальных детей и присутствующих гостей выбирают членов жюри. Членам жюри предлагается ход игры фиксировать в турнирной таблице (она распечатывается и заполняется вручную или в электронном варианте на ноутбуке). Проводятся инструктажи.

*Инструктаж капитанов:*

- каждый правильный ответ на вопрос приносит команде 1 балл, творческие задания могут быть оценены от 1 до 3 баллов, на усмотрение жюри;

- право ответа на вопрос есть только у капитана или у того человека, которого он назначает;

- за выкрики ответа с команды снимается штрафное очко;

- по просьбе капитана в команде можно произвести замену игрока (*если причина уважительная*).

*Инструктаж болельщиков:*

-болельщики внимательно следят за ходом игры и поддерживают свою команду;

- в том случае, когда обе команды не дадут верный ответ на вопрос, его могут дать болельщики и очко будет засчитано той команде, за которую они болеют;

- в случае нарушения дисциплины болельщиками, с команды, за которую они болеют, будет снято штрафное очко.

Команды и зрителей знакомят с ходом викторины:

1 Название и девиз команды. Каждая команда за 2 минуты придумывает себе оригинальное название и девиз, связанные с математикой.

2 Математические рисунки. Командам необходимо за 2 минуты нарисовать предложенный предмет, используя определённые геометрические фигуры или цифры.

3 Математические заморочки. Командам предлагается блиц-турнир, состоящий из вопросов на смекалку. Время на размышления – 1 минута.

4 Математические ребусы. Командам предлагается поочерёдно определённый математический ребус или загадка. Время на размышление – 1 минута.

5 Математические игры. На первом этапе командам даются математические термины, на каждую букву которых необходимо составить новые математические термины или понятия.Побеждает та команда, которая за 2 минуты придумает больше слов. В случае, если количество слов одинаково, то считаются все буквы во всех придуманных словах. На втором этапе командам предлагаются нестандартные математические задания, время на размышления 2 минуты.

6 Подведение итогов Слово предоставляется жюри, победителей награждают грамотами и сладкими призами.

Время на данное мероприятие – 1час. В конкурсных заданиях творческого характера, если дети не успевают, время добавляется на усмотрение учителя.

**Литература.**

1. Гаврилова Т.Д. Занимательная математика на уроках в 5-11 классах. –Волгоград: Учитель, 2005.

2. Гусев В.А., Орлов А.И., Розенталь А.Л. Внеклассная работа по математике в 6-8 классах.- М.: “Просвещение”, 1989.   
3. Депман И.Я., Виленкин Н.Я. За страницами учебника математики.- М.: “Просвещение”, 1989 .

**Ресурсы.**

картинки и анимации на слайдах взяты на сайтах :

[http://pedsovet.org/component/option,com\_mtree/task,viewowner/user\_id,34207](http://pedsovet.org/component/option,com_mtree/task,viewowner/user_id,34207/) <http://www.coollady.ru/index.php?name=Pages&op=page&pid=1948->  
<http://www.mobiw.ru/index5.htm>   
<http://www.gifpark.ru/index.html>