**Внеклассное мероприятие**

**«Своя игра»**

**математической направленности.**

Пояснительная записка.

Игра предназначена для проведения внеклассного мероприятия по математике среди студентов первого курса колледжа или учащихся старших классов. Направлена на пробуждение интереса к математике, активацию творческих способностей, развитие креативного мышления.

В игре могут принимать от трех до шести участников, так же предусматривается игра со зрителями. Чтобы активизировать интерес зрителей вводится математическая валюта – на листах цветной бумаги распечатываются замысловатые картинки из математической символики с одной стороны и «+1» с другой. «+1» означает, что обладатель математической валюты может повысить свою оценку на уроке на 1 балл.

Начинаем мероприятие с приветствия и пояснения назначения введенной математической валюты. Далее игра со зрителями, с одной стороны активизируем публику, с другой поясняем игрокам правила номинаций на конкретных примерах.

Затем непосредственно сама «Своя игра».

Проводиться жеребьевка – игроки вытягивают карточку с номером и прикрепляют его на видном месте одежды.

Пять номинаций:

«Сложение» - слова складываются из слогов, которые в свою очередь имеют совсем другое значение;

«Загадки» - отгадки математические понятия;

«Головоломки» - ребусы с математическим уклоном;

«Координаты» - по координатам необходимо точно назвать описанную ими фигуру.

«Кот в мешке» - задания непредсказуемого назначения.

В каждой номинации задания пяти уровней сложности – 10, 20, 30, 40, 50 баллов.

Игроки по очереди, согласно своим номерам выбирают номинацию и уровень, например «Загадки» за 20. На обдумывание дается 30 секунд. Затем должен прозвучать ответ, если он верный - игрок получает полную сумму баллов, если ответ не верен, возможность ответа переходит к игроку первому поднявшему руку, и за верный ответ получает половину баллов. Если никто из игроков не смог ответить в игру вступают зрители – их награда за верный ответ математическая валюта. В случае подсказки очки сгорают и не присуждаются никому. Ход переходит к следующему игроку. Играют до тех пор, пока не закончатся ходы. Нужно иметь ввиду, что каждый игрок должен сделать равное количество ходов. Не использованные ходы можно разыграть со зрителями.

Результаты ходов заносятся в протокол игры, причем в графу «А» ставиться номер игрока, выбравшего номинацию, в графу: «Б» номер игрока давшего правильный ответ. По окончанию игры баллы переносятся в таблицу результатов согласно ранее оговоренных правил. При подведении итогов определяются места первое, второе и третье место предполагает ценные призы, грамоты или иные формы поощрения.

Таблица Результатов

Игроки:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| № | ФИО, Группа | Очки | Место |
| 1 |  |  |  |
| 2 |  |  |  |
| 3 |  |  |  |
| 4 |  |  |  |
| 5 |  |  |  |
| 6 |  |  |  |

Протокол Игры

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Сложение** | **Загадки** | **Голово-ломки** | **Координаты** | **Кот в мешке** |
| **10** | **10** | **10** | **10** | **10** |
| **А** | **Б** |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **20** | **20** | **20** | **20** | **20** |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **30** | **30** | **30** | **30** | **30** |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **40** | **40** | **40** | **40** | **40** |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **50** | **50** | **50** | **50** | **50** |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

Ведущий благодарит всех игроков и зрителей за активное участие в игре.

Презентации «Математика. Игра со зрителями» и «Математика. Своя игра» прилагаются

Список использованной литературы:

И.Д. Агеева, «Занимательные материалы по информатике и математике», Методическое пособие, Москва, Творческий центр «Сфера», 2005 г., 240с.

Картинки для иллюстрации слайдов взяты с различных сайтов Интернета.