

## **МАТЕМАТИЧЕСКАЯ ИГРА «ЖУРНАЛ ЗАНИМАТЕЛЬНОЙ МАТЕМАТИКИ»**

Игра «Журнал занимательной математики» - внеклассное мероприятие для учащихся 5-7 классов. Игру можно провести между двумя командами одного класса или между командами двух классов, как во время предметной недели, так и в конце четверти на последнем уроке.

**Цель:** Привитие интереса учащихся к математике как элементу общечеловеческой культуры.

**Задачи:** 1. Расширение кругозора учащихся.

2. Воспитание доброжелательности, навыков хорошего поведения в обществе, навыков общения и совместной деятельности.

3. Развитие любознательности, внимания, памяти.

**Оборудование:** карточки с заданиями для команд; портреты Пифагора и Архимеда; счетные палочки, плакаты с названием мероприятия и названиями команд; наградные материалы.

### **ПЛАН ПРОВЕДЕНИЯ ИГРЫ**

#### **I. НАЗВАНИЕ ЖУРНАЛА**

- В нашей школе создается журнал занимательной математики. Две команды будут бороться за право дать ему название. Давайте посмотрим, какие варианты названий были предложены (командам раздается шифровка). Разгадайте шифр и назовите математика, имя которого и может носить журнал. Имя команды победительницы в нашей игре и станет названием журнала (*Приложение 1*).

**26**

#### **II. ЗАГАДОЧНАЯ СТРАНИЦА**

- В нашем журнале обязательно будет Загадочная страница, на которой будут предлагаться загадки о математических понятиях и терминах. Попробуйте и вы

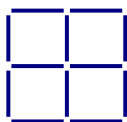
отгадать некоторые из них (командам по очереди задаются загадки) (Приложение 2).

**16 за загадку**

### III. СТРАНИЦА «НАШИ РУКИ НЕ ДЛЯ СКУКИ»

- Наш журнал должен развивать у читателей не только логику и внимание, но и моторику рук. Давайте проведем тренировку.

1.

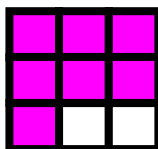


Головоломка со спичками: *переложите 3 спички так, чтобы образовалось 3 квадрата (см. рисунок).*

**26**

2. Необычный квадрат: дан квадрат 4x4; одна сторона закрашена, другая – нет. Сверните квадрат так, чтобы получился квадрат 3x3 со следующим расположением цветов (см. рисунок).

**26**



### IV. СТРАНИЦА «В МИНУТЫ ОТДЫХА»

- На этой странице мы будем печатать ребусы, сканворды, кроссворды. Вот один из них (командам раздаются карточки с кроссвордом) (Приложение 3).

**16 за 1 верное слово**

*Пока команды разгадывают кроссворды, болельщикам предлагаются загадки:*

1. 7 братьев годами равные, а именами разные. (Дни недели.)
2. Один говорит, два глазают, два слушают. (Язык, глаза и уши.)
3. У двух матерей пять сыновей и все на одно имя. (Пальцы.)
4. Пять чуланов, одна дверь. (Перчатка.)

### V. ОПЕЧАТКИ!!!

- Увы, к сожалению, в пробном выпуске не обошлось без опечаток: вместо частей некоторых слов были набраны их числовые значения. Постарайтесь восстановить все слова. Вам дается 1 минута (*Приложение 4*).

**16 за 1 слово**

## VI. БЛИЦ-ОПРОС

- Чтобы стать нашим журналистом нужно уметь быстро реагировать на ситуацию, принимать решения, понимать команду с полуслова. Сейчас мы проверим ваши способности быстро мыслить.

Вам перечисляются определения математических терминов или понятий (5). Какая команда догадается, о чем идет речь, и даст правильный ответ раньше, та получит большее количество баллов (*Приложение 5*).

**I – 56**

**II – 46**

**III – 36**

**IV – 26**

**V – 16**

## VII. ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ ИГРЫ

- Сейчас мы подсчитаем заработанные баллы и посмотрим, каким будет название нашего журнала; кто будет заниматься выпуском первого номера (подводятся итоги игры: оглашаются результаты, награждаются команда-победитель и команда-участница; делается небольшое сообщение о математике, чье имя будет носить журнал (*Приложение 6*)).

# МААРТХЕИММАЕТДИКА

## ГПЕИОФМАЕГТОРРИЯ

### ЗАГАДКИ

Проживают в трудной  
книжке  
Хитроумные братишки,  
Десять их, но братья эти  
Сосчитают все на свете.  
(Цифры)

Могу назвать его мячом,  
А хочешь, дыркой  
назовем,  
А можно бубликом,  
Почти что кругленьким.  
(Ноль)

Не со зла он отнимает,  
Просто долг свой  
выполняет.  
Отнимать большой  
мастак  
Этот всем знакомый знак.  
(Минус)

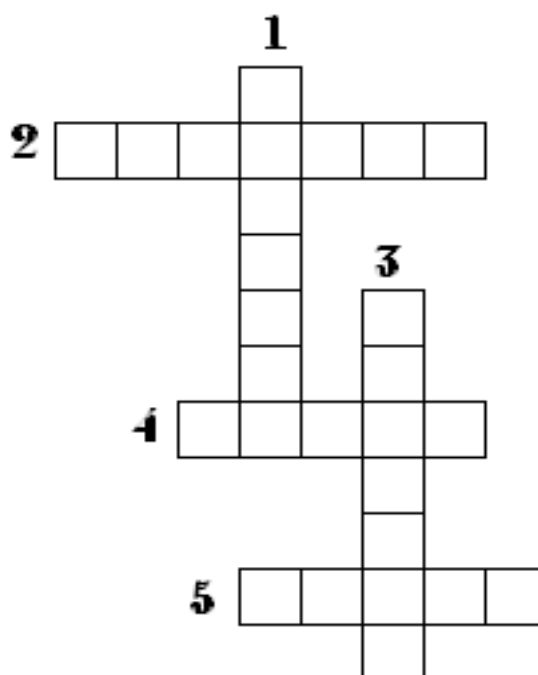
Не все в этом действии  
гладко:  
То – целиком, а то с  
остатком.

В несколько раз  
уменьшение  
Выполнит знак вам...  
(Деления)

Гляди-ка, цифра – это  
стул,  
Который я перевернул.  
(4)

Похожа цифра на  
замочек:  
Сверху крюк, внизу  
кружочек.  
(6)

РАЗГАДАЙТЕ КРОССВОРД



**ПО ВЕРТИКАЛИ:**

1. Элемент многоугольника.
3. Выражение, представляющее произведение нескольких одинаковых множителей.

**ПО ГОРИЗОНТАЛИ:**

2. Часть прямой, ограниченная двумя точками.
4. Сторона прямоугольного треугольника.
5. Знак математического действия.

**АКЗСА**

**СМОР1А**

**VIIЯ**

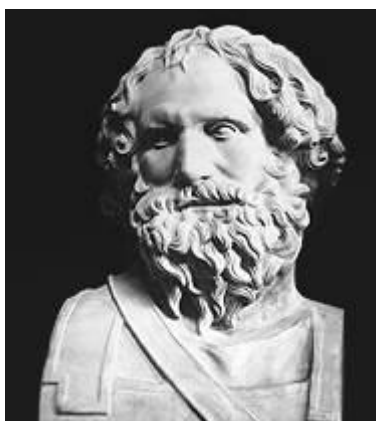
**ПА5-2ОТ**

**ПО2Л**

## БЛИЦ-ОПРОС

1. Первая, горячая, мягая, крестовая, козырная... (*десятка*)
2. Несгораемая, кругленькая, крупная, денежная, полученная... (*сумма*)
3. Боевая, научная, сложная, олимпиадная, неразрешимая... (*задача*)
4. Дружеский, свой, порочный, спасательный, Полярный... (*круг*)
5. Правая, изнаночная, солнечная, боковая, противоположащая... (*сторона*)

## АРХИМЕД



АРХИМЕД (лат. Archimedes, греч. Архимедидис) (около 287 до н.э., Сиракузы, Сицилия — 212 до н.э., там же), древнегреческий ученый, математик и механик, основоположник теоретической механики и гидростатики. Разработал предвосхитившие интегральное исчисление методы нахождения площадей, поверхностей и объемов различных фигур и тел. В основополагающих трудах по статике и гидростатике (закон Архимеда) дал образцы применения математики в естествознании и технике. Архимеду принадлежит множество технических изобретений (архимедов винт, определение состава сплавов взвешиванием в воде, системы для поднятия больших тяжестей, военные метательные машины), завоевавших ему необычайную популярность среди современников.

## ПИФАГОР



ПИФАГОР Самосский (6 в. до н. э.), древнегреческий философ, религиозный и политический деятель, основатель пифагореизма, математик. Пифагору приписывается изучение свойств целых чисел и пропорций, доказательство теоремы Пифагора и др.