

Математическая игра

"Поле чудес"

6 класс

Оформление и наглядность: шары, звезды развешаны по залу, доска оборудована под стенд со словами-ответами и списком выбора призов, по центру стоит барабан с секторами розыгрыша.

Ход игры:

Организационный момент: Здравствуйте, друзья! Сегодня мы проводим игру « Поле чудес!». И естественно темой нашей игры будет « Математика» и все что связано с ней.

Математика тем и интересна, сколько бы ты ее не учил в ней всегда что-то не познано. И вот сегодня нам вместе с игроками предстоит заглянуть в мир познанного и непознанного.

Ведущий приглашает 1 тройку игроков. Представляет игроков.

1 задание: Ошибка допускаемая в измерении (погрешность).

Ведущий поочередно приглашает крутить барабан и называть букву пока слово не будет угадано. Одновременно контролер игры подсчитывает очки. Последний кто отгадал слово выходит в финал.

Игроки дарят подарки, сделанные своими руками.

Рекламная пауза: Оставшиеся ребята разбиваются на группы и делают смешные рекламы на тему игры. (рекламируют транспорт)

Ведущий приглашает 2 тройку игроков. Представляет игроков.

2 задание: Луч, который делит угол пополам (биссектриса)

Ведущий поочередно приглашает крутить барабан и называть букву пока слово не будет угадано. Одновременно контролер игры подсчитывает очки. Последний кто отгадал слово выходит в финал.

Игроки дарят подарки, сделанные своими руками.

Рекламная пауза: Рекламируют треугольник

Ведущий приглашает 3 тройку игроков. Представляет игроков.

3 задание: По древнегреческому «землемерение», а по- современному...? (геометрия)

Ведущий поочередно приглашает крутить барабан и называть букву пока слово не будет угадано. Одновременно контролер игры подсчитывает очки. Последний кто отгадал слово выходит в финал.

Игроки дарят подарки, сделанные своими руками.

Игра с болельщиками: Пример с различными действиями (выражение). Угадывает каждый участник в зале, называя слово только один раз, пока слово не будет угадано.

Музыкальная пауза : Выступает одна группа из зала.

Ведущий приглашает тройку игроков на финальную игру.

Ведущий поочередно приглашает крутить барабан и называть букву пока слово не будет угадано. Одновременно контролер игры подсчитывает очки.

Задание: В старину на Руси так называли математику(арифметика).

Финалисту ведущий предлагает супер – игру.

Рекламная пауза: Рекламируют мел.

Задание: отношение, которое показывает во сколько раз увеличено или уменьшено изображение на листе?(масштаб)

Выигравший получает хороший приз, а не выигравший - утешительный приз (леденец на палочке).

Ведущий приглашает всех игроков и под музыку вручает им утешительные призы.

Игра объявляется оконченной.