

**Математическая игра
«КРЕСТИКИ-НОЛИКИ»
для учащихся 5 классов
по теме: «Ребусы»**

Автор: Куликова А.К., учитель математики

Предмет математики настолько серьезен, что полезно не упустить случая, сделать его немного занимательным.

Б. Паскаль

Цель: повышение интереса учащихся к изучению математики, формирование умений выполнять задания данные в нестандартной форме (ребусы, шифровки, логические задачи), развитие памяти и логического мышления; воспитание честности, доверия, доброжелательного отношения друг к другу.

Задачи мероприятия:

- формирование устойчивого интереса у учащихся к изучению предмета математики;
- создание условий для практического применения приобретенных знаний, умений и навыков по математике;
- расширение границ познания учащихся по решению ребусов;
- помощь в организации разумного досуга;
- развитие индивидуальных творческих способностей учащихся, упрочение контактов среди учащихся класса на основе доброжелательных отношений, взаимовыручки и взаимопонимания.

Крестики - нолики — логическая игра между двух команд-противников на квадратном поле 3 на 3 клетки или бóльшего размера. Одна из команд играет «крестиками», вторая — «ноликами».

Участники: В игре участвуют две команды (5-6 класс или параллель этих классов)

Оборудование:

- Игровое поле (компьютерная проекция на белую магнитную доску) с названием конкурсов или пронумерованных цифрами.
- Карточки с конкурсными заданиями для двух команд и компьютерная проекция заданий.
- Знаки "О" и "X" для заполнения магнитного табло и для жюри.

В ходе жеребьёвки одна из команд получает название "крестиков", а другая "ноликов". Перед игрой каждая команда выбирает себе капитана. Капитан берёт на себя руководство своей командой на время игры: поддерживает дисциплину, организует работу над выполнением общего задания, умело распределяет задания между игроками команды.

Ход игры

В клетках поля записаны названия 9 конкурсов. Капитан команды "Крестики" получает право выбрать конкурс. Ведущий игры раскрывает суть конкурса, после чего каждая команда получает необходимые материалы.

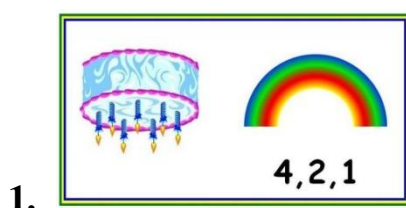
Выигрывает команда, которая быстро и правильно справилась с предложенным заданием. Если не одна из команд не справилась с заданием, команды получают дополнительное время или дополнительное задание. Победившая команда имеет право закрепить свой знак на табло и выбрать следующий конкурс.

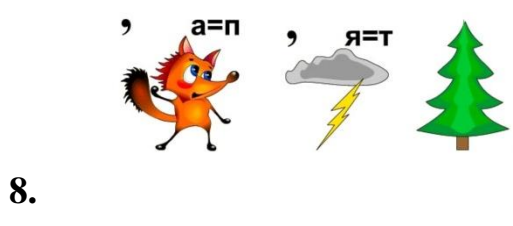
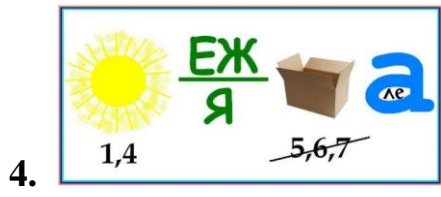
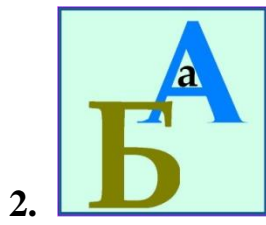
Побеждает та команда, которой удалось построить три своих знака в один ряд или, если ни одной команде это не удалось, поставить на поле 5 своих знаков.

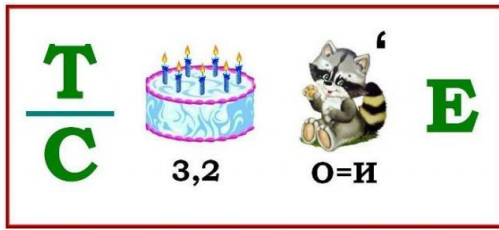
Игровое поле

1	2	3
4	5	6
7	8	9

Задания:

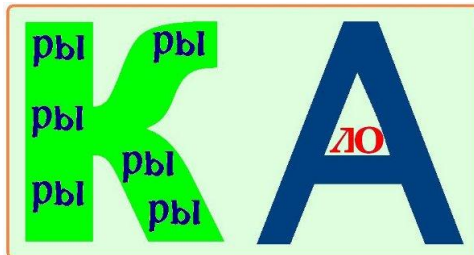






9.

10.



Ответы:

1. Тротуар
2. Забава
3. Курсор
4. Снежная королева
5. Сорока
6. Почтальон
7. Картина
8. Исполнитель
9. Настроение
10. Покрывало

•