

Нестандартный урок-конкурс по математике "Геометрический турнир"

В конкурсе участвуют 3 команды (количество любое, можно по рядам). В каждой команде - капитан.

Эмблемы команд: треугольник, квадрат, круг.

Ведущий: 1 человек.

Счетчик: 1 человек (прикрепляет жетоны, а в конце подсчитывают их количество у каждой команды).

1. Представление команд

Ведущий: Добро пожаловать на урок геометрический турнир, друзья. Я очень рада видеть вас. Я верю, что сегодня у нас всё получится. И турнир будет интересным и успешным.

- Хотите узнать, что мы будем делать на уроке? Отгадайте геометрические ребусы, только тогда на обратной стороне листа прочитаем слова.

(Играть, думать, чертить, отгадывать)

В геометрическом турнире участвуют 3 команды. Ведущий объявляет названия и раздаёт эмблемы.

№ 1

Вот команда "Треугольник".

Пусть узнает каждый школьник,

Будут им, сказать хочу,

Все задания по плечу!

№ 2

Про команду номер два

Разошлась уже молва,

Называется "Квадрат"

Им любой ученый рад!

№ 3

У команды третьей здесь

Всех достоинств и не счесть

Номер три зовется "Кругом" -

Стойкие и друг за друга!

Оценки не ставятся. Ответы детей при такой форме урока можно оценить цветными жетонами:

красный - получилось всё отлично;

оранжевый - получилось всё хорошо;

зелёный - только часть заданий выполнено так, как надо

желтый - не получилось так, как надо

После каждого тура выставляется на доску каждой команде соответствующий цвет.

2. Конкурсы

Тур 1. "Визитка"

- Расскажите о себе! Представьте, что вы квадраты, треугольники и круги. Составьте рассказ о себе.

Примерный ответ:

Я - прямоугольник. У меня четыре стороны, четыре вершины, четыре угла и все они прямые. Противоположные стороны равны. У меня есть брат, называется он квадрат. У него все стороны равны. И т. д.

-Более полный ответ дали участники команды... (Ответы оцениваются).

Тур 2. Выполните графическое задание

Нарисуйте фигуру по данным: цифра обозначает количество клеток, а стрелка - направление.

Ставим точку. Начинаем!

6-вверх, 1- влево, 3-вверх, 1-вправо вниз, 2- вправо, 1-вправо вверх, 3- вниз, 1-влево,2- вниз, 2-вправо, 3- вверх, 1- вправо,7- вниз,

1- влево, 2- вверх, 3- влево,2- вниз,1- влево

- Что получилось?

- Кошечка.

- Дорисуете ротик, глазки, используя геометрические фигуры.

- Покажите свои рисунки (вывешивают на доску).

Работы оцениваются.[20]

Тур 3. "Отгадайте фигуры"

У пушистой кошки Мурки

Разноцветные фигурки

Опечалилась она

Всем названья дать должна

Кто поможет ей сейчас

Все фигуры отгадать?

- Отгадайте, о каких геометрических фигурах идет речь.

Оценивается быстрота и правильность ответов.

- Её изображают прикосновением карандаша к бумаге, что это? (*точка*)

- имеет он четыре стороны и все равны (*квадрат*)

- линия без начала и без края (*прямая*)

- часть прямой линии, ограниченная с двух сторон точками (*отрезок*)

- об этой фигуре разносится весть: конца пусть в ней нет, начало-то есть (*луч*)

- она идет по краю круга (*окружность*)

- соединяет две не соседние вершины в многоугольнике (*диагональ*)

Тур 4. Игра "Идея"

- А теперь поиграем в игру. Игра называется "Идея". Я представляю вам предмет. Что это? (диск) Для чего используется этот предмет. А где еще этот предмет будет полезным?

Какая команда придумает больше способов использования?

Называем по очереди. Участник, какой команды назовет последним, та и выигрывает!

Тур 5. Конкурс "Собери-ка!"

- Сначала в течение 10 секунд учитель показывает карточку с рисунком. Ваша задача: запомнить как можно точнее увиденное и собрать из деталей. Какая команда быстрее соберет? Оценивается скорость и правильность.

Итак, внимание! (10 сек.) Собираем!

Тур 6

Составь из спичек такую фигуру. Сколько в ней квадратов?

Убери 4 палочки, чтобы осталось 2 неравных квадрата.

Отсчитай 15 спичек. Построй из них 5 равных квадрата, как показано на рисунке. Убери 4 спички так, чтобы осталось 3 одинаковых квадрата.

Тур 7

Сколько звездочек похожих на образец, можно составить из нарисованных частей? Запиши парами номера.

Команды на карточках пишут ответы, счётчик собирает карточки, ведущий быстро проверяет, называет правильный ответ, команды вместе находят объяснение.[24]

Тур 8

Побеждает команда которая первой назовет правильный ответ.

Проведите отрезок АВ и отметь на нем точки С и Д. Сколько отрезков ты видишь на чертеже?

(6 отрезков)

Тур 9

Выполни схематический чертёж по описанию.

Отрезок AM длиннее, чем отрезок KB , а отрезок KB длиннее, чем отрезок OD . Какой из этих отрезков самый длинный, самый короткий?

Тур 10

Какой угол образуют стрелки часов?

1 2 3

Каждой команде по картинке.

Тур 11

Определить на ощупь, форму треугольника: тупоугольный, остроугольный, прямоугольный. Каждой команде по одной фигуре.

Тур 12

Раскрась только треугольники.

У каждой команды по рисунку.

Тур 13. Игра "Одним росчерком"

Выигрывает команда которая первой даст правильный ответ.

Тур 14 "Конкурс капитанов"

Расскажите, из каких фигур составлена Гусеница.

Тур 15

Найдите ошибки в бусах:

Тур 16

Найти лишнего человечка. "Кто быстрее?"

Тур 17. "Кто быстрее?"

Разделить все линии на две группы. Дать названия группам.

Тур 18

Материал: кусочки шнура.

Способ выполнения: из кусочков шнура (40-50 см) дети моделируют по заданию учителя разные отношения между прямыми на плоскости.

На каждой парте два куска веревки или шнура. (Шнур должен быть мягким, типа бельевой веревки, сохраняющим ту форму, которую ему придадут дети.)

1 команда:

- Сделайте модель кривой.
- Постройте две прямые так, чтобы они не встретились (не пересеклись).

2 команда:

- Сделайте модель прямой.
- Сделайте горизонтальную прямую.

3 команда:

- Сделайте вертикальную прямую.
- Сделайте наклонную прямую.

Тур 19 "кто быстрее?"

- Пошел человечек по прямой, думает: "Дойду до конца и отдохну..."

Скоро ли он сможет отдохнуть?

Тур 20

Материал: игра "Сложи круг".

Способ выполнения: урок можно завершить игрой "Сложи круг" (из разных деталей складываем круг). Для этого учителю надо иметь 15-20 наборов с вариантами сборки (в конвертах). Каждой команде по 5 конвертов. Детали должны различаться по цвету и быть пронумерованы с обратной стороны (во избежание путаницы).

Выигрывает команда которая быстрее всех правильно соберёт круги.[25]

3. Подведение итогов. Награждение победителей

- Друзья, что лучше получалось у вас сегодня?
- Какие задания для вас были наиболее сложными.

Давайте посмотрим, какая команда получила больше красных и оранжевых жетонов, какая команда лучше знает геометрию.