|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Пояснительная записка** | | |
| 1. | Автор (ФИО, должность) | Шалалашвили Ирина Владимировна, учитель начальных классов  Муниципальное общеобразовательное учреждение города Джанкоя Республики Крым «Школа-гимназия «№6» |
| 2. | Название ресурса | Интеллектуальный марафон "Веселая математика" |
| 3. | Вид ресурса | Внеклассное мероприятие для 2-х классов |
| 4. | Предмет, УМК | Интегрированное занятие (математика, физическая культура),любой УМК. |
| 5. | Цель и задачи ресурса | Предоставить возможность младшим школьникам в увлекательной и занимательной форме продемонстрировать свои математические знания и умения, удовлетворить естественную потребность в двигательной активности;  развитие интеллектуальных и физических способностей, самодисциплины, понимания себя и формирования позитивного «Я» путём реалистичной оценки собственных возможностей;  воспитание интереса к физическим упражнениям и спорту, стремление к здоровому образу жизни средствами математических и логических игр. |
| 6. | Возраст учащихся, для которых предназначен ресурс | 2 класс |
| 7. | Программа, в которой создан ресурс | Microsoft Word |
| 8. | Методические рекомендации по использованию ресурса | Данные подходы к проектированию интегрированного занятия дают возможность педагогам творчески осуществлять процесс обучения, быть непосредственным участником современного образования, направленного на формирование здорового образа жизни,  развитие творчества, умственных способностей, учебных интересов. Такая работа содействует процессу активного овладения универсальными учебными действиями. |
| 9. | Источники информации | Мартин Гарднер, Математические головоломки и развлечения, издательство “Мир”, Москва, 1971.  Федин С. Н. Веселые игры и головоломки. От 4 до 9 лет. – М.: Айрис-пресс, 2005. – 240 с.: ил.  Жикалкина Т.К. Система игр на уроках математики в 1 и 2 классах четырехлетней начальной школы. – М.: Новая школа, 1995. – 176 с.: ил. |

**Интеллектуальный марафон "Веселая математика"**

**Внеклассное мероприятие для 2-х классов**

**Цель:** предоставить возможность младшим школьникам в увлекательной и занимательной форме продемонстрировать свои математические знания и умения, удовлетворить естественную потребность в двигательной активности;

развитие интеллектуальных и физических способностей, самодисциплины, понимания себя и формирования позитивного «Я» путём реалистичной оценки собственных возможностей;

воспитание интереса к физическим упражнениям и спорту, стремление к здоровому образу жизни средствами математических и логических игр.

**Форма организации деятельности**: групповая.  
**Оборудование**:проектор, мелодия песни «Дважды два – четыре» (сл. М.Пляцковского, муз. В.Шаинского),математические карточки, презентация «Устный счёт», «Танграм»,шляпа с карточками от 1-10.

**Ход мероприятия.**

**I. Организационный момент.**

Ведущий: Жизнь – это ритм,  
Ритм – это жизнь,  
К знаниям прочным   
Всегда ты стремись!  
И сегодня в этом зале болельщики именно тех школьников, которые сумели доказать себе и другим, что их знания, в настоящий момент - самые глубокие и прочные! Встречайте знатоков математики- участников нашего интеллектуального марафона!

Дети двух классов заходят в зал под мелодию песни «Дважды два – четыре» (сл. М.Пляцковского, муз. В.Шаинского) и под музыку дети двигаются по всему залу в разных направлениях, используя энергичную ходьбу, бег, подскоки в такт музыки. С окончанием музыки учитель показывает(называет) первую цифру. Дети должны построиться в соответствии с названным числом парами, тройками и т.д., встав в круг или шеренгу и подняв руки вверх.

**Царица Математика** : О, наконец-то я с вами!  
До чего красиво в спортивном зале!  
Вижу, тут ученики стоят,  
Да на цифры разные глядят!

- Сегодня вы будете быстрыми, сильными и ловкими не только в спорте, но и в математике!

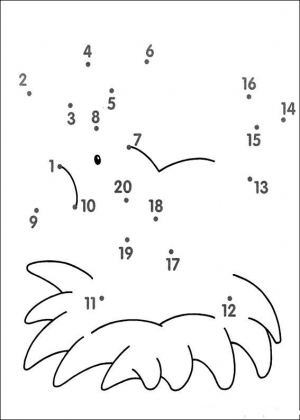
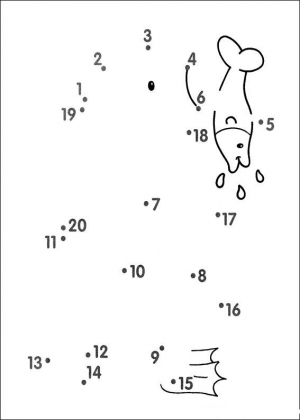
***1 конкурс – «Разминка»***

**Царица Математика** :Чтоб всё в марафоне прошло без заминки,

Его мы начнём, ну, конечно, с разминки!

Условия конкурса. Итак, команды набраны, а названий у них нет. Соедините на скорость числа по порядку и узнайте своё название.

Игроки двух команд выполняют задание, пробегая эстафету. На игровой площадке проводится линия. Перпенди­кулярно к ней расставляют в ряд 8—10 предметов (кегли) на расстоянии 1 м друг от друга. Змейка : бег между фишек

**Царица Математика** : Здесь пусть каждый знает

Кто же лучше вычисляет!

Мне примеры вам задать,

Вам же думать и размышлять!

***2 конкурс –* «Мальчики – девочки»**

Ведущий берёт одну из карточек, показывает числовой ряд классам и переворачивает карточку обратной стороной. Если карточка красного цвета, то ответ хором называют девочки, если синего – мальчики.

Условия конкурса. Прочитайте числовой ряд. Назовите, какое число лишнее и почему?

1. 5,10,11,15,20.   
2. 40,30,19,20,70.   
3. 12,16,34,13,18.   
4. 23,43,58,73,93.

**Царица Математика** :В награду за отличные ответы получите математическую раскраску «Устный счёт» (презентация <http://easyen.ru/load/m/2_klass/ustnyj_schet_trenazhjor_raskraska_dlja_2_klassa/376-1-0-59022>)

**Царица Математика** :Вы настоящие знатоки математики! Для вас я приготовила подарки. Слушайте внимательно, дружно и смело шагайте к цели!

Команды взявшись за руки, двигаются по указанному ведущим направлению:

вправо - 3 шага, влево-2 шага, вперёд-4 шага, вверх-4 шага (на шведской стенке висит коробочка, а в ней - скомканная записка : **Квест по поиску подарка!**

**Царица Математика** :Не ожидали мы подобного подарка?

Кусок бумаги собранной в комок!

Но это лишь начало марафона!

Придется потрудиться, мой дружок!

**Чтобы получить первую подсказку – выполните задание:**

Условия конкурса. Перед вами слова. В каждом слове спряталось число. Вы должны записать данные числа цифрами, найти их сумму.

СЕСТРИЧКА ОПЯТЬ СОРОКА СЕМЬЯ

СТОЯНКА ОДИНОКИЙ ПРИПЯТЬ УСТРИЦА (команды находят таблички (на шведской стенке) с ответами 3+5+40+7=55,100+1+5+3=108 на обратной стороне слова 55-тихая,108-охота)

**Подсказка №2 *ТИХАЯ ОХОТА.***

ЦЕЛЬ. Развивать умение решать математические примеры, совершенствовать координационные и скоростные способности.

«Танграм» Собрать любое животное на скорость.(по 4 комплекта каждой команде, кто собрал животное –снимает игрушку с карточкой- буквой: из 8 букв ребята должны составить и прочитать подсказку№3.

**Подсказка №3** Эстафета.

Команды выстраиваются в шеренгу на линии старта. Детям двух команд раздаются карточки с цифрами от 0 до 9. Педагог называет двузначное число: двадцать пять! Вслед за этим двое детей каждой команды в соответствии с изображенными на карточках цифрами должны составить названное число, взяться за руки, пробежать обозначенную дистанцию и вернуться обратно.  
Если число было составлено верно (включая правильно определенное место десятков и единиц) и пара прибежала к финишу первой, команда получает два пазла. Если число было составлено верно, но пара пришла к финишу второй, команда получает один пазл. Если же в образовании числа была допущена ошибка, команда ничего не получает.  
Забеги повторяются несколько раз, каждый раз педагог называет новые числа — чтобы участие в игре смогли принять все дети команды. После последнего забега команды собирают пазл-картинку с новой подсказкой. (Фокусник)

**Подсказка №4** Фокусник:Знаете ли вы, что математика — это еще и мир фокусов?

1. *Фокус с листом бумаги.*

Скажите, что вы сможете пройти сквозь обыкновенный лист бумаги, имея только этот лист и ножницы, и предложите зрителям разгадать секрет и продемонстрировать “прохождение”. (Сложите лист пополам и сделайте надрезы так, как показано на рисунке1. После этого лист превратится в большое кольцо, сквозь которое вы легко пройдете.)



2. Фокусник: Сейчас каждый из вас будет фокусником!

Цель: закреплять знания геометрических фигур, развивать пространственную ориентировку и выразительность движений.

В руки ты меня возьми,  
Прыгать поскорей начни.  
Раз - прыжок и два – прыжок,  
Угадай, кто я, дружок? (Скакалка)

-Волшебным образом вы превратите скакалки в геометрические фигуры.

Дети получают скакалки со связанными концами и по сигналы образуют различные геометрические фигуры (круг, квадрат, треугольник, прямоугольник, многоугольник).

3.Математические фокусы с числами:

Берем 12 спичек (палочек) и выкладываем из них "равенство", как показано на рисунке. Как видите, "равенство" 6 - 4 не может равняться 9. Как переложить одну спичку так, чтобы получилось правильное равенство? Задача решается несколькими способами.



Первый ответ:



Второй ответ:



:

Ребята в команде находят правильный ответ и от линии старта капитан выполняет прыжки через скакалку, дойдя до финишной линии, записывает правильный ответ.

воздушный шарик с посланием внутри (нарисовать «Веселого математика») выдаёт каждой команде фокусник за правильный ответ.

- Участникам команд предстоит нарисовать «Веселого математика», используя только геометрические фигуры, поэтому предлагается сообща обсудить, кто какую часть «математика» будет изображать и какой фигурой. Время на обсуждение ограничено – 1 мин.

Команды по одному игроку бегут к скамейке, ползут по ней, держа в руке фломастер, далее подбегают к стулу , где фломастером на листе изображают «Веселого математика». Обратно возвращаются обычным бегом передают фломастер следующему участнику и так далее, пока последний участник не завершит рисунок своей фигурой.

Побеждает команда, которая быстрее выполнит задание. Учитывается оригинальность и быстрота.

**Подсказка №6** «Математическая лотерея»

Фокусник берёт шляпу, кладёт в неё листочки с номерами от 1 до 10. Ученики вытаскивают фант и приводят пример (команда помогает), где в жизни можно увидеть попавшуюся цифру(число). Например, «1»- на небе солнце, «2» - две руки у человека, «3»-месяца в каждом времени года, «4» - четыре угла в классе, времени года, «5»-любимая оценка, «6»- лап у насекомых, «7»-дней в неделе, «8» - восемь ног у осьминога…

**Подсказка №7** «Математические бусы»

**Царица Математика** :-Какое самое маленькое двузначное число?(**10**:написано на заклеенном конверте, в конверте находятся буквы из которых необходимо будет составить словосочетание: **ТАБЛИЦА УМНОЖЕНИЯ** (ЭТИ ЯРКИЕ ТАБЛИЦЫ-ЗАПОМИНАЛКИ И БУДУТ ПОДАРКАМИ ДЛЯ КАЖДОГО ИГРОКА)

Из разных чисел сделала я бусы,

А в тех кружках, где чисел нет,

Расставьте минусы и плюсы,

Чтоб данный получить ответ И ОТКРЫТЬ КОНВЕРТ.

1) 4 ? 2 ? 6 ? 3 ? 5 = 10 ( 4+2+6+3-5=10 )   
2) 8 ? 1 ? 7 ? 5 ? 9 = 10 ( 8-1+7+5-9=10 )   
3) 3 ? 2 ? 1 ? 6 ? 4 = 10 ( 3-2-1+6+4=10 )   
4) 9 ? 7 ? 3 ? 5 ? 2 = 10 ( 9+7-3-5+2=10 )

**Подведение итогов:**

**Царица Математика**:Вот закончилась игра,   
Результат узнать пора.   
Кто же лучше всех трудился   
В интеллектуальной игре отличился?

Капитан 1:

Ты нам, математика, даешь  
Для победы трудностей закалку.  
Учится с тобою молодежь  
Развивать и волю и смекалку.

Капитан 2:

И за то, что в творческом труде  
Выручаешь в трудные моменты  
Мы сегодня искренне тебе  
Посылаем гром аплодисментов.

**Построение. Награждение. Итог игровой программы.**