

Игра "День точности"

Цели игры: развитие внимания, сообразительности, находчивости, творческой деятельности учащихся.

Оформление: плакат «Сегодня – День точности», листок – молния.

Оборудование: листочки с числами, предметы, бумага, карандаши.

День точности начинается утром – до прихода учащихся на занятия. Игра рассчитана на учащихся 5 -9 классов. Задания не требуют от детей особой математической подготовки и вызывают у них большой интерес.

- I. этап.** Проверяется время прихода учащихся на занятия, количество опоздавших на зарядку, на уроки. Результаты проверки оглашаются в начале следующего этапа, вывешивается листок – молния к концу занятий.
- II. этап.** На занятиях по математике проверяется скорость счета. «Лучшего счетчика» по школе объявляют в конце игры.
- III. этап.** На большой перемене проводятся игры на внимание и на смекалку. Отмечаются все отличившиеся учащиеся.

1. Различи в шуме.

Каждый играющий получает от ведущего лист, на котором написано число. Одно и то же число получают пятеро. Никто не показывает друг другу, что написано на листках. По сигналу ведущего каждый начинает негромко произносить число, написанное на полученном им листке, и одновременно прислушивается, кто из ребят произносит то же число, чтобы побыстрее соединиться с ним в одну группу.

Ведущий в начале игры объявляет, у скольких человек на листках будет написано одно и то же число. Когда вся группа собралась, они дают об этом знать ведущему, поднимая руки. Группа, которая успеет соединиться первой, побеждает в игре и все ее участники получают поощрительный приз.

2. Чем больше, тем лучше.

Участникам игры показывают поднос, на котором лежат 15 предметов. В течение минуты играющие смотрят на них. Затем все закрывается и участники игры должны записать на листках как можно больше названий предметов, лежавших на подносе. Все

участники, назвавшие все предметы, и трое, назвавших наибольшее количество предметов, получают поощрительный приз.

3. Сколько места занимает предмет?

Ведущий показывает ребятам в течение 30 секунд какой - либо предмет (блюде, тетрадь, коробку, игрушку).

Играющие при помощи карандаша и бумаги намечают с четырех сторон границы, в которых может расположиться предмет.

Предмет каждый раз меняется. Тот, кто наметит точнее границы предмета, получает поощрительный приз.

4. Определить расстояние.

1. Необходимо отойти на заданное расстояние, определив его на глаз.
2. Определить на глаз расстояние до какого – либо предмета.
За точность - поощрительный приз.

5. Сколько конфет в банке?

Учащимся показывают банку, в которой лежат конфеты. Игроки должны на глаз определить, сколько их. Тот, кто назвал наиболее точное число, получает конфеты в награду.

6. Как хорошо вы знаете школу?

1. Сколько дверей в школе?
2. Сколько ступенек на лестницах?
3. Сколько лет нашей школе?
4. Сколько учителей работает в нашей школе?

7. Определить рост человека.

Определить рост человека на глаз.

За точность - поощрительный приз.

IV. *этап*. Подведение итогов игры. «Лучшему счетчику» и отличившимся вручаются призы.