

Час Веселой математики

4–й класс

Цели:

- закрепить знания, полученные на уроках;
- повысить интерес к математике.

Конкурс «Кто решит раньше»

Участвуют 2 команды по 5 человек.

Перед командами на стол кладут листки (по числу играющих) с арифметическими примерами (их сложность зависит от возраста играющих). Для всех команд примеры должны быть одинаковыми. По сигналу первый игрок бежит к столу, выбирает из своей стопки любой листок, решает пример письменно и кладет листок обратно. За ним бегут вторые игроки и т. д. Побеждает команда, выполнившая задание первой (примеры должны быть решены правильно).

Конкурс «Таблица умножения»

Участвуют 2 команды по 10 человек.

Играющим каждой команды раздают карточки с числами от 1 до 10. Цвет карточек у команд разный (например, у одной команды карточки желтого цвета, а у другой — голубые). Напротив каждой команды ставят по 2 стула. Ведущий называет какое-нибудь число — произведение двух чисел (например, 56). Играющие, у которых в руках карточки с множителями 8 и 7, выбегают и садятся на стулья. Очко засчитывается той команде, которая сделает это быстрее, не допустив ошибки. Побеждает команда, набравшая больше очков. Ведущий заранее подбирает числа так, чтобы каждый смог поучаствовать в игре. Произведения, где множители могут быть разные, называть не следует (например, 12 или 18).

Конкурс «Не собоюсь»

10 человек выстраиваются в одну шеренгу. По сигналу они по очереди начинают счет: 1, 2 и т. д. до 30 (когда счет доходит до конца шеренги, его продолжает стоящий на левом фланге). Числа, содержащие 3 или делящиеся на 3, называть нельзя. Играющий, который должен назвать это число, подпрыгивает. Счет ведется так: 1, 2, прыжок, 4, 5, прыжок и т. д. Кто ошибется (произнесет запрещенное число или подпрыгнет не вовремя), выходит из игры, и счет начинается сначала.

Конкурс «По порядку номеров»

2 команды по 10 человек выстраиваются лицом к зрителям. У ведущего 2 разных по цвету комплекта карточек с числами от 1 до 10. Он перемешивает карточки и по одной прикалывает на спину каждому играющему. Игроки не знают своих чисел. Узнать свое число можно лишь посмотрев числа на спинах других членов команды. По сигналу ведущего игроки каждой команды должны перестроиться так, чтобы числа на их карточках были расположены по порядку. Кто быстрее и без ошибок выполнит это задание — тот победит.

Конкурс «Узнай свое число»

Участвуют 5 человек.

На спине у каждого играющего прикрепляется карточка с каким-либо числом (все числа разные, например, 2, 4, 5, 7, 8). Играющие не знают этих чисел, им известна лишь их общая



сумма. Задача состоит в том, чтобы, подсмотрев числа, на спинах товарищей, подсчитать сумму и определить свое, недостающее до общей суммы число. Сделать это нелегко, т.к. каждый старается по возможности скрыть свое число, стремится побыстрее узнать сумму чисел, прикрепленных к спинам соседей.

Конкурс «Не зевай, считай!»

Участвуют 2 команды по 5 человек.

У каждого на груди — табличка с каким-либо двузначным числом. Таблички команд различаются только по цвету. В 5-6 шагах перед каждой командой ставят по стулу. Ведущий предлагает какой-либо арифметический пример в два или три действия (например, $36:4 \times 5$ или $(29+25):6 \times 5$). Каждый из игроков в уме подсчитывает результат. Тот, у кого оказывается соответствующая табличка, бежит и садится на стул. Очко засчитывается той команде, игрок которой сядет на стул раньше.

Если запомнить примеры на слух детям трудно, можно написать их на табличках.

