

Жарких Любовь Петровна

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение

гимназия «Лаборатория Салахова»

Город Сургут, Тюменская область,

Ханты-Мансийский автономный округ – Югра

МАТЕМАТИЧЕСКИЙ КВН

Цель: Закрепить навыки счёта в пределах 10 и обратно.

Развивать умение решать логические задачи, развивать мысленные способности.

Развивать умение рассуждать, высказывать свои суждения, строить простейшие умозаключения.

Воспитывать любовь к математике, любознательность.

Ход: Дети поделены на 2 команды: «лучик» и «Стрелка». Мы собрались сегодня, чтобы узнать, как вы умеете считать, отгадывать загадки, решать математические задачи. Посмотрим, какие вы ловкие, внимательные, находчивые.

1. Начнём соревнования с разминки. Каждая команда должна решить по одной задаче. Первая задача для команды «Лучик»:

Пять ворон на крышу сели,

Две ещё к ним прилетели.

Отвечайте быстро, смело,

Сколько всех их прилетело? (Семь)

Задача для команды «Стрелка»:

Вот грибочки на лужочке,



В желтых шапочках стоят.

Два грибочка, три грибочка,

Сколько вместе будет? (Пять)

За правильный ответ, каждая команда получает по одному очку.

2. Читаю снова по задаче:

А.) За пеньком охотник увидел четыре зайчих ушка и один лисий хвост.

Сколько зверюшек спряталось за пеньком?

Б.) Дети погуляли на улице, на батарее сушатся шесть варежек. Сколько детей гуляло на улице?

3. Незнайка приготовил для вас задание, решил проверить, как вы умеете считать, но цифры все перепутал:

А) посчитать от одного до десяти:

7		1	6
	4		
8	9		3
5		2	10

Б) Какой цифры не стало? (закрываю цифру)

В) Почему цифры красные и сини? (четные и нечетные)

4. Разминка, физ. минутка:

Вышли мышки как-то раз,

Посмотреть который час.

Раз, два, три, четыре,

Мышки дернули за гири.

Вдруг раздался страшный звон,

Убежали мышки вон.

5. Игра « Не промочи ноги»



На полу разложены цифры от одного до десяти на расстоянии друг от друга. Представьте, что вы оказались в лесу, пройти надо по кочкам (цифры), но строго по порядку расположения цифр. Кто ошибается, начинает путь с начала.

6. Конкурс капитанов.

На доске нарисованы точки. Капитаны должны соединить эти точки так, чтобы получились фигуры.

Посмотрим, кто быстрее выполнит задание. (Нарисованы два слона, смотрящие друг на друга).

7. Игра «Состязание художников».

Выбираем по одному ребёнку из каждой команды.

Отсчитайте шесть палочек, постройте домик. Переложите две палочки, что бы получился флажок.

8. Игра «Назови предмет».

Я знаю, что вы любите играть с геометрическими фигурами. Я буду называть геометрические фигуры, а вы перечисляйте предметы, имеющие такую форму. За каждый правильный ответ команда получает фишку.

При проведении итогов всего конкурса ведущий вместе с детьми подсчитывает, сколько очков у каждой команды и определяет победителя.

