

МАТЕМАТИЧЕСКАЯ СКАЗКА


НА НОВЫЙ ЛАД

справка

СПРАВКА

Данная игра является внеклассным мероприятием для учащихся 7-х классов .

Целью игры является как развитие интереса учащихся к математике , так и проверка знаний и умений .

Перед началом игры нужно представить жюри , рассказать о критериях  выставления баллов (оцени – ваются и скорость выполнения задания , и правиль – ность) . В данной презентации представлена только часть заданий (этапов) игры . При желании их можно добавить и , желательно , провести игру со зрителями (с болельщиками) . Награждение команд производит – ся по Вашему усмотрению .Слайд 1



...В некотором царстве , в математическом
государстве жили-были царь Катет и царица
Гипотенуза . И была у них дочь – прекрасная

принцесса Биссектриса!

Жили они дружно и весело ,
но вдруг случилась беда





...похитил прекрасную
принцессу злой и коварный
змей Модуль .

Издали тогда царь Катет
указ: « Кто спасет прекрасную
Биссектрису , тот возьмет ее в
жены и получит пол-царства в
придачу .»

И вот рано утром у крыльца
собрались царевичи , которые
решили спасти принцессу . А
как зовут этих героев мы
сейчас узнаем ...

(представление команд) 

Царь благословил их в
дальнюю дорогу и царевичи
отправились в путь .

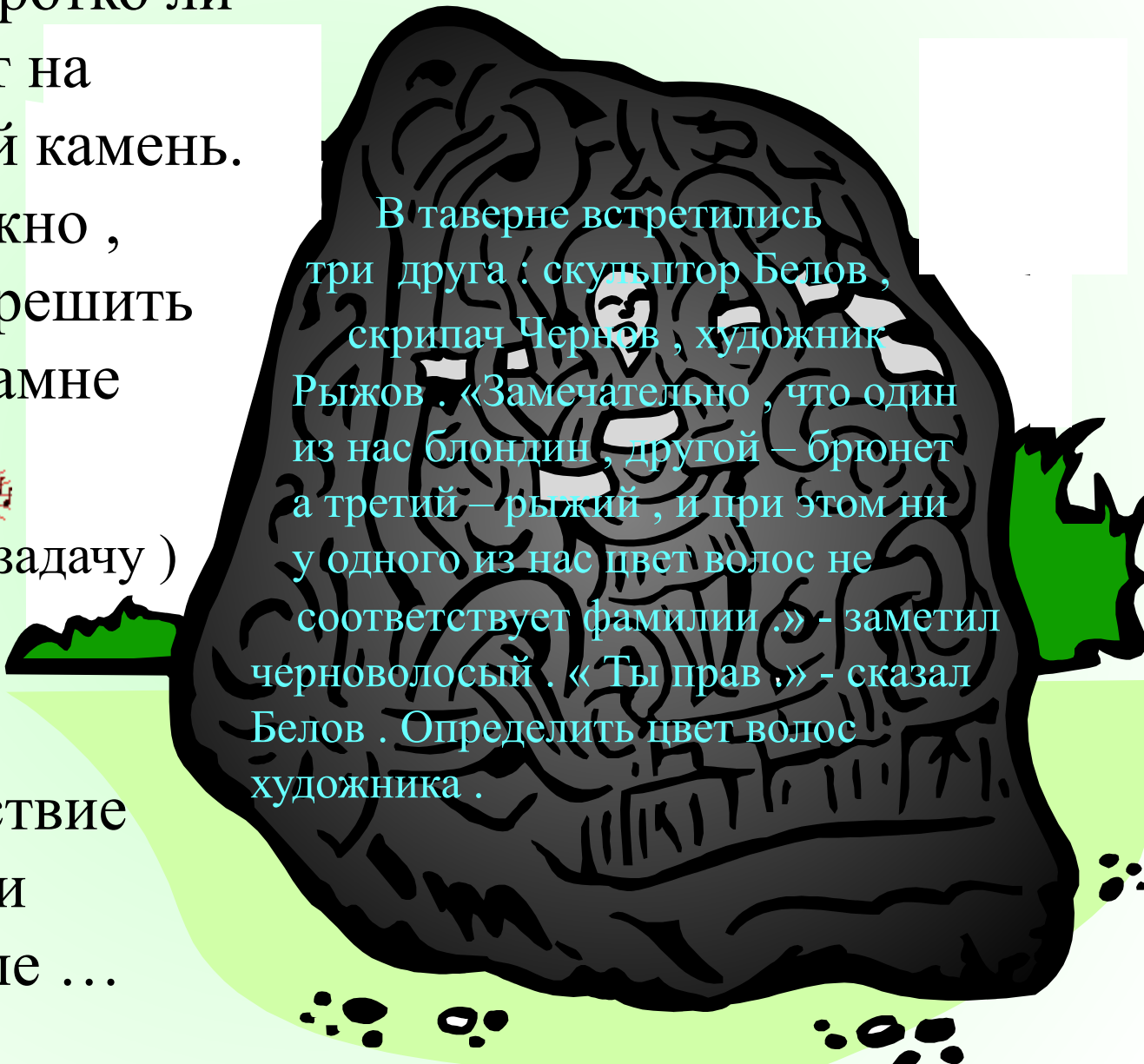


...Долго ли , коротко ли
скакали они , тут на
дороге огромный камень.
А убрать его можно ,
если правильно решить
задачу , что на камне
написана ...



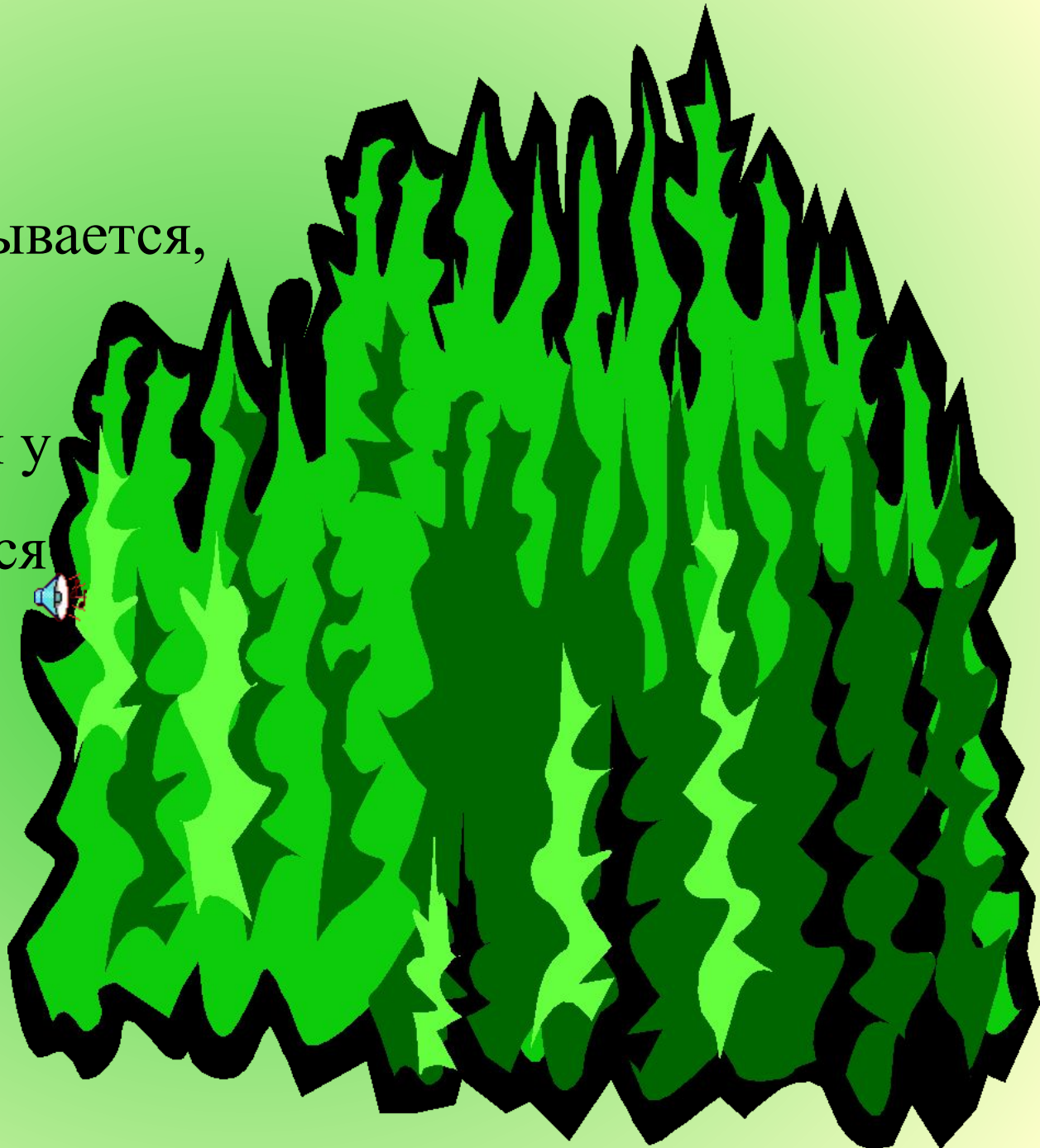
(команды решают задачу)

Исчезло препятствие
с пути и всадники
помчались дальше ...

A large, dark grey, textured rock with a rough, uneven surface. In the center of the rock, there is a faint, stylized illustration of a man's face with a mustache and a wide, open-mouthed smile. The rock is set against a light green background with some darker green patches and small black dots at the bottom, suggesting a grassy or rocky terrain.

В таверне встретились
три друга : скульптор Белов ,
скрипач Чернов , художник
Рыжов . «Замечательно , что один
из нас блондин , другой – брюнет
а третий – рыжий , и при этом ни
у одного из нас цвет волос не
соответствует фамилии .» - заметил
черноволосый . « Ты прав .» - сказал
Белов . Определить цвет волос
художника .

Скоро сказка сказывается,
да не скоро дело
делается . На пути у
царевичей появился
дремучий лес .
А в лесу ...

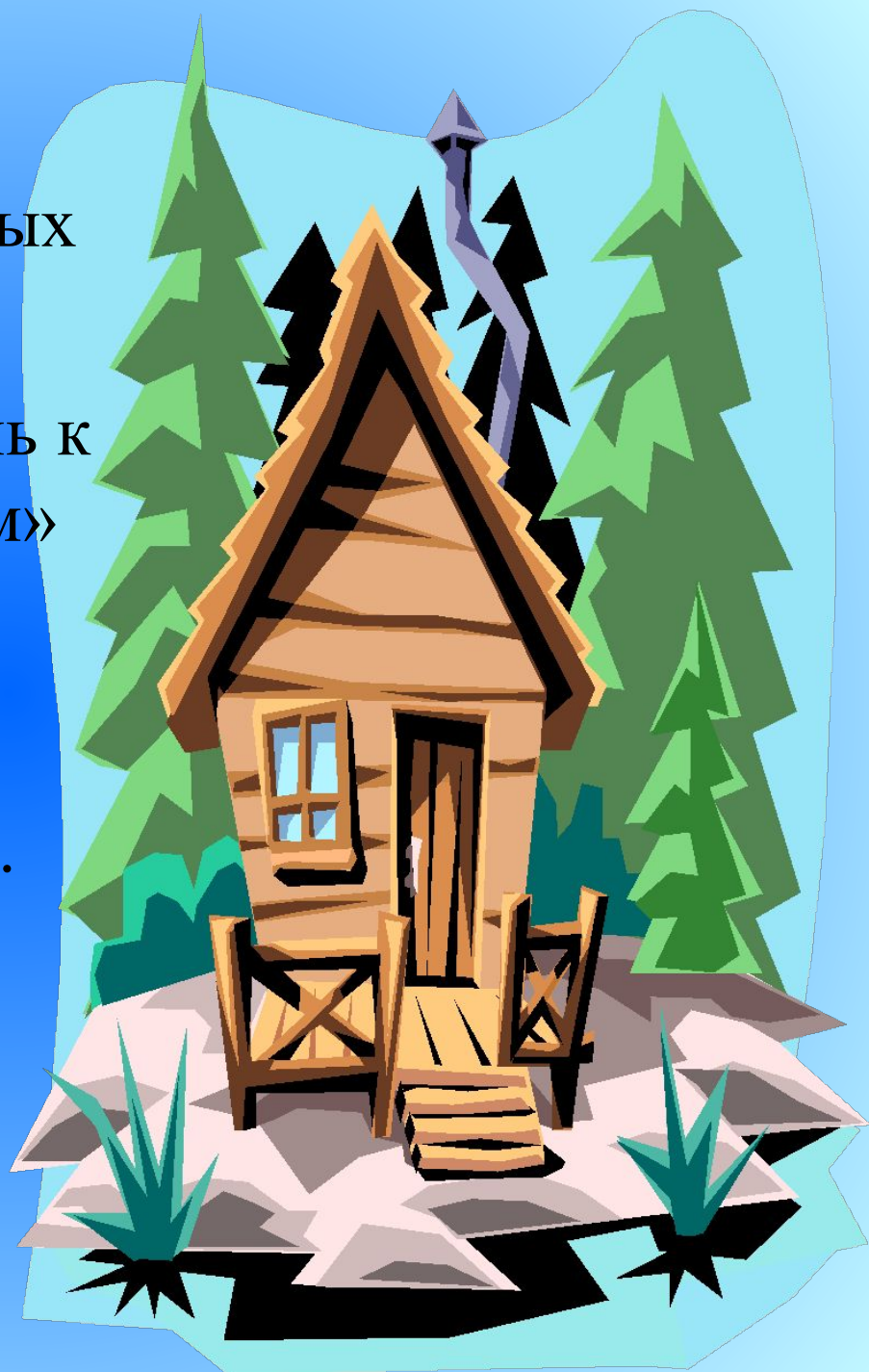


...избушка на прямоугольных ножках .

« Избушка , избушка , встань к нам передом , а к лесу задом » - сказали царевичи .

Избушка повернулась 

Вошли царевичи и видят ...



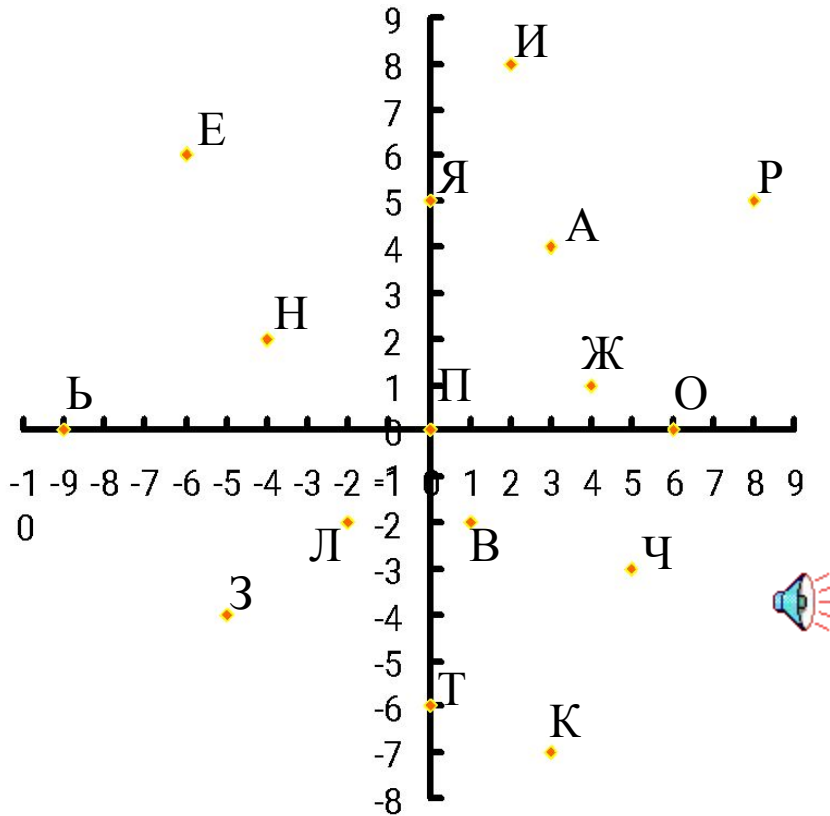


...сидит баба – Дробь , горюет .
Спросили царевичи в чем дело , а
она им и отвечает : «Да пролетал
как-то мимо змей Модуль .
Пожаловалась я ему , что зеркало
мое испортилось : показывает
какую-то страшную и косую
бабку , а он засмеялся , написал
что-то на листке и улетел . Я и
читать-то не умею , а здесь
вообще одни загогулины да
значки . Помогите мне , а я вас
отблагодарю .»

Взяли царевичи листок и видят...

ЗАДАНИЕ

Нужно вместо данных координат подставить соответствующие им буквы и получить пословицу .



$(-4;2)(-6;6)(5;-3)(3;4)$ $(-4;2)(3;4)$ $(-5;-4)(-6;6)(8;5)(3;-7)(3;4)(-2;-2)(6;0)$
 $(0;0)(-6;6)(-4;2)(0;5)(0;-6)(-9;0)$, $(3;-7)(6;0)(-2;-2)(2;8)$ $(8;5)(6;0)(4;1)(3;4)$
 $(3;-7)(8;5)(2;8)(1;-2)(3;4)$.



Прочитала баба-Дробь ,
что ей змей Модуль
написал и обиделась ,
осерчала на него .

«Отомщу я ему !
Подскажу вам , где он
принцессу прячет и как ее
спасти . Вот вам клубок ,
он приведет вас куда
нужно.»



Клубок покати́лся , царевичи за ним . Три дня и три ночи они скакали , пока до нужного места добрались





Видят они дуб , на дубе
– сундук , а в сундуке
ключей видимо –
невидимо. Один из них
может открыть двери
замка, где томится
принцесса Биссектриса.
А вот какой ,должны
найти

царевичи.

(проводится игра **Лото**)

Игра « Лото »

Эта игра проводится по принципу детского лото . У каждой команды восемь разрезанных маленьких карточек и одна боль – шая . Большая карточка расчерчена на шесть частей , в каждой из которых написано число . У маленьких карточек на одной стороне написано числовое выражение , составленное , например , из десятичных или обыкновенных дробей , а на другой стороне изображен фрагмент ключа . После решения учащимися всех восьми примеров на маленьких карточках (у шести из них ответ написан на большой) , нужные карточки выкладываются на большой карточке , фрагментом ключа вверх . В результате получается изображение ключа , конечно при условии , что примеры решены правильно .





Отыскали царевичи ключ , разрушили колдовские чары и освободили прекрасную принцессу Биссектрису из плена . А вот кто станет ее мужем и получит пол-царства в придачу мы сейчас узнаем

(подводятся итоги игры , объявляется победитель)