

Вопрос: назовите старинные Российские меры длины.

Сажень	-	2
Аршин		1
Миля	-	7
Локоть	-	6
Верста	-	4

Историческая справка.

Ведущий: Тур 3. «Тройная игра»

Прошу подойти к столу третьих участников игры. Я задам вам вопрос. Кто первым поднимет руку, тот и отвечает первым.

Внимание вопрос третьим игрокам команд:

Какие системы нумерации вы знаете?

Римская 25

Арабская 20

Двоичная 15

Алфавитная 8

Индийская 6

Узелковая 2

Ведущий: *цифры, которыми мы пишем, называются арабскими, но арабы позаимствовали их у индийцев, поэтому правильнее их было бы называть индийскими).*

Игра со зрителями



Ведущий: начинаем следующий тур игры: "Игра наоборот"

В физике, математике, геометрии нередко приходится измерять. Как сказал великий ученый Г. Галилей: «Надо измерять измеримое и сделать измеримым то, что еще не поддается измерению». Но для того, чтобы выполнять построение геометрических фигур и выполнять измерения в физике, необходимы инструменты. Назовите самый непопулярный ответ (на обдумывание 20 секунд). Начинает команда, у которой набрано наименьшее количество баллов.

1. линейка — 15
2. циркуль — 30
3. транспортир — 60
4. рейсшина — 120
5. скафис — 180
6. астролябия — 240

Ведущий: начинаем последний тур игры под названием «Большая игра».

Приглашаются два игрока команды, набравшей большее количество очков на протяжении всей игры. Договоритесь между собой, кто играет первым, а кто временно уходит за кулисы.

Первому участнику даётся 40 секунд, за которые он должен дать ответы на пять вопросов.

1. Назовите геометрическую фигуру, у которой четыре стороны.
2. Назовите функцию, которые вы изучали на алгебре.
3. Назовите единицу измерения времени.

Год-6

Месяц-2

Какими бывают углы?

Миллион это сколько?

Рефлексия

Подводятся итоги игры, объявляется счет победившей команды. Награждение.

Учитель: Хочется поблагодарить всех, кто пришел к нам, всех кто принимал в игре участие, всех зрителей и тех, кто помог провести ее. Свое настроение вы можете показать с помощью смайликов, которые лежат на столе. До свидания, огромное всем спасибо!

Итоговый протокол математической игры «100 к 1»

Конкурсы

1 команда

2 команда

1.Представление команд

2.Тур 1. "Простая одинарная игра"

3.Тур 2. "Двойная игра".

4.Тур 3. "Тройная игра.

5 Тур 4 «Игра наоборот»

6.Тур 5. «Большая игра»

7.Сумма баллов

8.Место

Количество баллов: оцениваем по

4. Какими бывают углы?
5. Миллион – это сколько?

Приглашаем второго игрока.

За 50 секунд ты должен ответить на те же вопросы, что и твой товарищ, причем, если твой ответ совпал с первым участником, звучит звуковой сигнал и ты обязан назвать другую версию. Ты готов? Поехали...

Назовите геометрическую фигуру, у которой четыре стороны

Четырехугольник — 30

Квадрат — 26

Прямоугольник — 21

Ромб — 10

Параллелограмм 7

Трапеция — 5

Многоугольник -3

Назовите функцию, которые вы изучали на алгебре.

Линейная — 30

Прямая пропорциональность- 25

Обратная пропорциональность- 20

Квадратичная- 10

Кубическая — 8

$y=\sqrt{x}$ — 4

Тригонометрическая -3

Назовите единицу измерения времени.

Секунда-34

Минута-18

Час-16

Мгновение-9

Сутки-7



«100 к 1»,

Цель: развитие мыслительной способности, находчивости, смекалки;

Задачи:

- расширение знаний учащихся по математике;
- развитие познавательного интереса, интеллекта;
- воспитание стремления к непрерывному совершенствованию своих знаний;
- формирование дружеских, товарищеских отношений, умения работать командой.

Оборудование:

- Компьютер;
- мультимедийный проектор;
- карточки с ответами на вопросы для ведущего;
- презентация с игрой.

Работа выполнена по принципу телевизионной передачи «Сто к одному».

Игра требует предварительной подготовки. Творческая группа, готовящая игру, проводит опрос: 100 человек отвечают на одни и те же вопросы. Затем подсчитывается количество совпадающих ответов. 6 наиболее популярных ответов записываются, фиксируется число учащихся, ответивших так же.

Цель участников игры «Сто к одному» состоит в том, чтобы угадать наиболее распространённые ответы людей с улицы на предложенные вопросы.

«Сто к одному» — командная игра. Каждый игрок должен высказать своё мнение, предложить свою версию, но победа (или поражение) достаётся всей команде в целом.

Команды формируются во время игры. Всем участникам задаются шуточные загадки. Тот, кто первым дал ответ на загадку, становится участником команды.



Правила игры

В игре соревнуются две команды, каждая из которых состоит из пяти человек.

Команда имеет свое название и свой девиз. Командам дается задание: представить каждого члена команды каким-нибудь оригинальным способом.

Команды представляются друг другу, после чего начинается сама игра. Игра проходит в 5 туров и ничем не отличается от телеверсии.

Весь игровой процесс состоит из пяти «игр» — простой, двойной, тройной, игры наоборот и большой игры.

Важную роль в игре выполняет табло, на котором отображаются шесть самых популярных вариантов ответов на вопросы (изначально скрытых).

Простая игра

Простая игра начинается с «розыгрыша». К ведущему подходят капитаны команд. Ведущий задает вопрос. Кто первым поднимет руку, тот и отвечает первым. Если версия есть на табло, открывается соответствующая строчка (при открытии строчки число очков, написанное на ней, переходит в «фонд игры»; число очков равно количеству опрошенных, назвавших данную версию). Если эта версия оказалась самой популярной среди опрошиваемых и оказалась на первой строчке табло, ведущий продолжает играть с той командой, игрок которой дал правильный ответ. Иначе ответить пытается второй участник розыгрыша. Если его версия оказалась популярнее названной ранее версии (находится на более высокой строке табло), ход переходит к его команде, иначе игра продолжается с командой противников. В том случае, если из двух версий ни одна не оказалась на табло, розыгрыш повторяется, но соревнуются уже следующие участники команды.

Определив команду, ведущий переходит к основной части игры. Он по кругу опрашивает игроков, которые называют ответы на вопрос. Если версия присутствует на табло, она открывается и очки, соответствующие версии, переходят в «фонд», если же её нет, команде засчитывается промах. Игра проходит до тех пор, пока не будут открыты все шесть строк табло (в этом случае все очки из «фонда» переходят в счёт команды), либо пока не будет набрано три промаха.

В последнем случае ведущий проводит так называемый блиц-опрос у другой команды. Начиная с конца, он узнаёт четыре версии ответа на вопрос у четырёх участников команды. Затем капитан должен выбрать одну из версий участников своей команды либо предложить свою. Эта версия ищется на табло. Если она есть, очки с неё добавляются в «фонд», который затем переходит в счёт команды, если же её там нет, команде засчитывается промах, и «фонд» достаётся соперникам.

По окончании игры ведущий открывает оставшиеся строки.



Двойная игра и тройная игра

Двойная и тройная игры происходят аналогично простой игре, но с разницей, что очки за каждую угаданную строку удваиваются или утраиваются соответственно. Ещё одно отличие состоит в том, что розыгрыш проводится не между капитанами, а между вторыми и третьими участниками команд соответственно (если же игрок уже участвовал в предыдущем розыгрыше, идёт следующий по порядку участник).

Игра наоборот

Игра наоборот отличается от прочих тем, что для команды наиболее выгодно угадывать не первую строчку табло, а пятую или шестую.

Называется вопрос, и командам даётся 20 секунд на совещание, после которого капитаны называют ответы. Версии команд не должны совпадать. Первой отвечает команда, имеющая меньшее число очков к началу розыгрыша.

Затем ведущий открывает табло. Если в процессе открытия встречаются версии команд, очки сразу перечисляются на их счёт.

Игра наоборот часто коренным образом влияет на ход соревнований.

Большая игра

В большой игре принимают участие два игрока команды, набравшей большее количество очков на протяжении всей программы. Перед началом игры они договариваются между собой, кто играет первым, а кто временно уходит за кулисы.

После этого первому участнику большой игры даётся 40 секунд, за которые он должен дать ответы на пять вопросов. За каждое совпадение ответа игрока с ответом на улице в «фонд» большой игры перечисляется количество очков, равное количеству голосов по совпавшему ответу. Ответ в виде «синонимов» не принимаются.

Далее второй игрок возвращается из-за кулис. Он не знает вопросов и ответов своего коллеги, а также полученных за них очков (однако состояние «фонда» не скрывается). За 50 секунд он отвечает на те же вопросы, причем, если его ответ совпал с первым, звучит звуковой сигнал и игрок обязан назвать другую версию, даже если он думает, что его ответ энциклопедически правильный. При попытке подсказки ответ аннулируется. Затем его ответы проверяются, и очки за них подсчитываются, и добавляются в «фонд» таким же образом.

После 1 тура и 3 тура проводится игра со зрителями



Сценарий игры

Ведущий:

Сегодняшняя игра посвящается замечательной науке, которую вы изучаете в школе: математике. Это важная наука. Как говорят

«Математика – царица всех наук» или «Математику только за тем учить надо, что она ум в порядок приводит».

Ведущий: Ребята, Я предлагаю вам сыграть в игру "Сто к одному", известную вам по телепередаче. Все задания составлены по результатам опроса. Ваша цель состоит в том, чтобы угадать наиболее распространённые ответы на предложенные вопросы. Весь игровой процесс состоит из четырёх «игр» — простой, двойной, тройной и игры наоборот.

Сегодня с нами играют две команды.

Итак, начнем Простая игра.

Простая игра начинается с «розыгрыша».

Ведущий: Прошу подойти к столу капитанов команд. Я задам вам вопрос. Кто первым поднимет руку, тот и отвечает первым.

Математика древнейшая наука, которая начала развиваться еще до нашей эры. Итак, первый вопрос одинарной игры:

Назовите древних ученых математиков

Архимед — 21

Пифагор-19

Эвклид-16

Аристотель-14

Декарт 10

Ньютон — 9

Историческая справка.

Величайшим математиком и физиком древности был Архимед

(287-212 г.г. до нашей эры). Он родился в Сиракузах (Сицилия). Его отец был астрономом, был близок к кругам царского двора. Архимед работал в качестве инженера – механика и занимался в основном конструированием военных машин и строительством укреплений необходимых для обороны родины. До нас дошли следующие труды Архимеда:

Квадратура параболы (в нем Архимед находит площадь сегмента параболы),

О шаре и цилиндре (здесь публикуются впервые полученные оригинальные результаты относительно объема шара и цилиндра),



О спиралях (Архимед описывает спираль, как линию, описываемую точкой, равномерно движущейся по прямой, в свою очередь вращающейся вокруг одной своей точки),

О коноидах и сфероидах (в настоящее время – параболоид и гиперболоид вращения),

О равновесии плоских фигур (Архимед доказывает, что центром тяжести равнобедренного треугольника является точка пересечения его медиан, находит центр тяжести параллелограмма, трапеции, излагает доказательство равновесия рычага),

Эфод (в этой работе выводятся некоторые теоремы, находятся объемы тел),

Измерение круга

О плавающих телах

Псаммит (исчисление песчинок)

Архимед был творцом науки, он развивал наряду с теоретической математикой и практическую, прикладную науку, применяя математику к физике, механике и астрономии. Недаром еще в 18 веке Лейбниц писал « Кто погружается в сочинения Архимеда, тот меньше удивляется новым открытиям».



Ведущий: Тур 2. «Двойная игра».

Прошу подойти к столу вторых участников игры. Я задам вам вопрос. Кто первым поднимет руку, тот и отвечает первым.

