

ПОСЛЕДНИЙ ГЕРОЙ

Разработала учитель математики и физики
1 квалификационной категории Смирнова
С.В.

Ведущий 1. Добрый день, дорогие друзья, учителя и гости! Сегодня мы собрались, чтобы побыть в дружеской атмосфере, приятном окружении, в кругу умных, эрудированных, находчивых учеников нашей школы, которые будут участвовать в математической игре «Последний герой».

Состязаться будут два племени. А кто будет входить в состав племен – сейчас мы и узнаем.

Для определения состава команд я задам два вопроса, кто первый правильно на них ответит, тот входит в состав племен.

Задача 1

Что больше произведение или сумма чисел 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 ?
(сумма)

Задача 2

Воспитывая сына двоечника, отец изнашивает в год 2 брючных ремня. Сколько ремней износил отец за 7 классов, если известно, что в пятом классе сын **дважды** оставался на второй год?
(18 ремней)

Итак, капитаны племен найдены. Теперь право их выбрать состав племени. Каждый капитан должен пригласить к себе еще 4-рех соплеменников.

Ведущий 2. Приветствуем смельчаков! (*выходят две команды по 5 человек*) Теперь они члены двух племен, которые живут на соседних безлюдных островах архипелага «Математика». У них с собой нет ничего, кроме знаний по математике и желания стать последним героем – лучшим из лучших, достойнейшим.

Ведущий 1. Но оба племени ожидают разные испытания. Слабые игроки будут по результатам голосования Совета племени выбывать из дальнейшей борьбы. Наши смельчаки должны продержаться дольше в игре.

И тогда Госпожа Фортуна определит последнего героя.

(*Помощники ведущего*).

Ведущий 1. Познакомимся ближе с составом племен. На острове Быстрых поселилось одно племя, другое выбрало остров Размышлений. И вот настал час испытаний.

1-е испытание «Символ племени»

Задача племен выяснить, как называется племя соперника.

Команды одновременно начинают на декартовой системе координат рисовать животных. Побеждает племя, которое первым и правильно выполнит задание и выяснит символ племени напротив. Племя, которое дольше справляется с заданием идет на совет племени и теряет игрока.

Карточка для команды Слонов

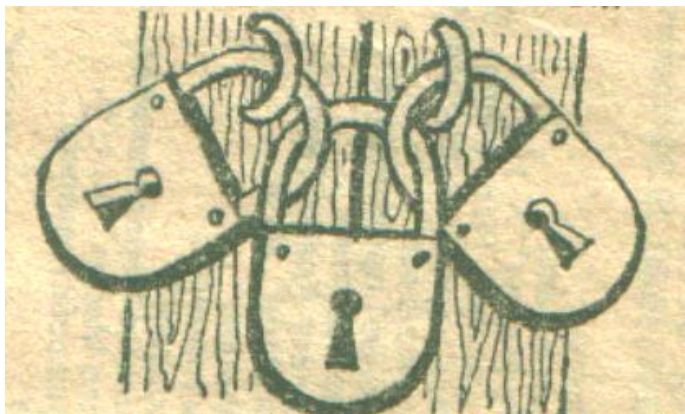
(-4;3), (-3;4), (-2;4), (-2;1), (-3;1), (-4;2), (-4;3),
(-6;2), (-6;4), (-5;5), (-2;5), (-1;4), (-1;3), (5;3), (5;1), (4;-2), (4;-5), (2;-5), (2;-2), (-2;-2),
(-2;-5), (-4;-5), (-4;-1), (-5;1), (-6;1), (-8;-2), (-9;-2), (-9;-1), (-8;-1), (-6;2),
(5;3), (6;1).

Карточка для команды Обезьян

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

2-е испытание «Три замка с одним ключом».

Племена живут на островах. Поэтому иногда требуется перемещаться на лодке. Лодка у каждого племени одна. Чтобы племя противников не увело лодку приходится её прикреплять замком к цепи. Трое из вашего племени имеет свой висячий замок и ключ, подходящий только к этому замку. Как вы должны были запирать лодку, чтобы пользоваться ею, имея только свой ключ? (3 замка и 3 ключа для демонстрации).



Ведущий 1. И снова очередной Совет племени у проигравших.

3-е испытание «Рыбалка».

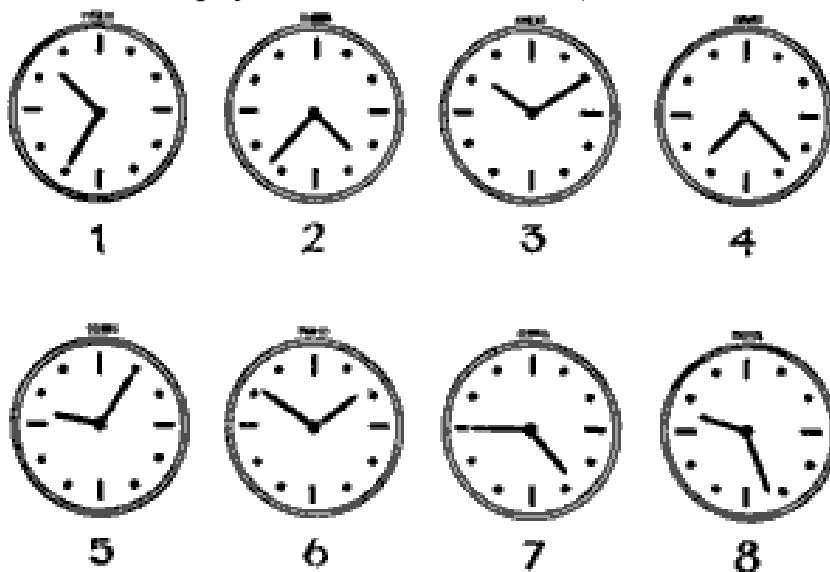
Ведущий 2. Пора подкрепиться. Идем на рыбалку. Какое племя больше поймает рыб, то остается в полном составе. Каждая рыба дается лишь после правильного решения задачи.

1. Если в 12 часов ночи идет дождь, то можно ли ожидать, что через 72 часа будет солнечная погода? (Нет, через 72 часа, т.е. 3 суток, вновь будет 12 часов ночи)
2. Ребята пилят бревна на метровые куски. Отпиливание одного такого бруска занимает ровно 1 минуту. За сколько минут они распилят бревно длиной 5 м? (За 4 минуты)
3. Мельник пришел на мельницу. В каждом из четырех углов он увидел по 3 мешка, на каждом мешке сидело по 3 кошки, а каждая кошка имела при себе троих котят. Сколько ног было на мельнице? (две; у кошек не ноги, а лапы)
4. Летели утки: одна впереди и две позади, одна позади и две впереди, одна между двумя и три в ряд. Сколько всего летело уток? (3, одна за другой)
5. Два отца и два сына поймали трех зайцев, а досталось каждому по одному зайцу. Как это могло случиться? (Это были дедушка, его сын и внук)
6. Два друга решили купить по игрушечному самолёту. Но оказалось, что одному из них не хватает 30 руб., а другому 1 руб. Когда они сложили свои деньги вместе, то денег на покупку даже одного самолёта не хватило. Сколько стоит самолёт? (30 руб., у одного нет денег, у другого 29 руб)

4-е испытание «Делу время, а потехе час»

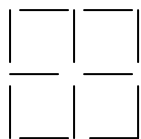
Не все члены племени всегда используют время рационально, с пользой. А почему, как вы думаете? Наверное, потому что просто не всегда могут определить время по часам.

Вам дается 2 минуты на то, чтобы записать время, которое показывают все эти часы. Учтите, вы видите зеркальное изображение циферблата (цифра 12 вверху, под головкой часов).

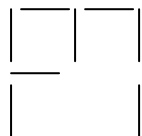


5-е испытание «Архитекторы».

1. Выложить 12 спичек так, чтобы получилось 5 квадратов.



2. Уберите 2 спички, чтобы осталось 2 квадрата разного размера.



3. Каждая спичка имеет длину 4,5 см. Как из 13 спичек выложить метр.



Ведущий 1. Итак, после очередного Совета, два племени объединяются в одно – племя Тигров. И теперь вы должны думать лишь за себя, чтобы «выжить».

6-е испытание «Бег с препятствиями»

Ведущий 2. Ответственный забег – бег с препятствиями. До следующего этапа доберется самый быстрый и сообразительный. Тот, у кого будет меньшее число правильных ответов, покидает племя. Каждому по очереди будут задаваться вопросы, времени для раздумываний – 5 секунд.

1. Имя какой сказочной героини произошло от названия меры длины?
(Дюймовочка, дюйм= 2,54 см)
2. Что есть у каждого слова, растения, уравнения? (Корень)
3. Чему равна треть суток? (8 часов)
4. Летела стая уток. Всего 5. Одну убили. Сколько осталось? (одна, остальные улетели)
5. Горело 5 свечей. Две из них потушили. Сколько свечей осталось? (2 свечи, те, что потушили, остальные сгорели)
6. Без чего не могут обойтись охотники, барабанщики, и математики? (без дроби)
7. Петя и Миша имеют фамилии: Белов и Чернов. Какую фамилию имеет каждый из ребят, если Петя на 1 год старше Белова? (Петя Чернов, Миша Белов)

8. Что отличает один поезд от другого с точки зрения математика? (номер)
9. Какая геометрическая фигура используется для наказания детей? (угол)
10. Сколько месяцев в году содержат по 30 дней? (11, кроме февраля)
11. Фигура, имеющая 3 стороны, 3 вершины. (треугольник)
12. Какая цифра всегда катается в электричке (3)
13. Пара лошадей пробежала 30 км. Сколько километров пробежала каждая лошадь? (30)
14. Двое играли в шашки четыре часа. Сколько часов играл каждый из них? (4)
15. В семье два отца и два сына. Сколько мужчин в семье? (3)
16. У родителей пять сыновей. Каждый имеет одну сестру. Сколько всего детей в семье? (6)
17. Маша в 2 раза умнее Саши. Саша в три раза умнее Кати. Во сколько раз Катя глупее Маши? (6)
18. Чему равен 1 пуд? (16 кг)
19. Как называется перпендикуляр к рельсам? (шпала)
20. В колесе 10 спиц. Сколько промежутков между спицами? (10)

Ведущий 1. Пора подвести итоги и определить прошедших в следующий тур.

7-е испытание «Соображай-ка»



(порт; поле)

(Кто над нами вверх ногами?)

(сороконожка)



(санитар)



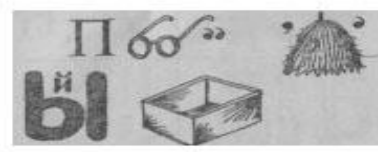
(роль)



(ласточка)



(ветер)



(почтовый ящик)

8-е испытание «Волшебный сундучок»

То, что лежит в этом волшебном сундучке, изобрел очень талантливый юноша, который придумал гончарный круг, первую в мире пилу. Под пеплом Помпеи археологи обнаружили много таких предметов, изготовленных из бронзы. В нашей стране это было обнаружено при раскопках в Нижнем Новгороде. В Древней Греции умение пользоваться этим предметом считалось верхом мастерства, а уж умение решать задачи с его помощью – признаком большого ума и высокого положения в обществе. Этот предмет незаменим в архитектуре и строительстве. За многие сотни лет конструкция его не изменилась. В настоящее время им умеет пользоваться любой школьник. Внимание вопрос: что лежит в волшебном сундучке? **(циркуль)**

9-е испытание ФИНАЛ

Ну а теперь попытаемся выяснить имя последнего героя. Для этого им предлагается. Составить как можно больше существительных из слова **«АРИФМЕТИКА»**

Последний герой заслужил ваши аплодисменты, ведь это почетное звание он получил в серьезной борьбе на таких суровых островах архипелага «Математика».

Ведущий 2.

Сегодня с нами были те,
Кто учит с увлечением,
Все, кто любят загадки и приключения,
Все, кто любознателен, трудолюбив, настойчив.

Итак, друзья, игру мы провели,
Все сделали для вас мы, что могли.
Желаем к математике вам прилагать старанье.
Всего вам доброго, друзья, и до свиданья!!!

Игры со зрителями

1. Ведущий просит одного из участников команды написать на листке бумаги любое число из трёх цифр.

Не показывайте мне, а передайте листок другому участнику. Вы же (обращается к следующему участнику), припишите к числу справа опять то же число. У вас получится число из 6 цифр. Передайте листок дальше. Разделите его на 13. Не говорите мне сколько получилось, передайте листок дальше, а вы разделите его на 11. то число, которое получилось, разделите на 7. Будьте добры теперь написать результат на отдельной бумажке и передать эту бумажку мне. Вот число, которое вы написали (обращается к первому участнику, который написал трёхзначное число).

2. Показывается карточка с числом: 1000. Говорится задание: прибавьте 30; прибавьте 1000; прибавьте 40; прибавьте 1000; прибавьте 20; прибавьте 1000; прибавьте 10; назовите ответ. Как правило, все называют 5000, а правильный ответ: 4100.

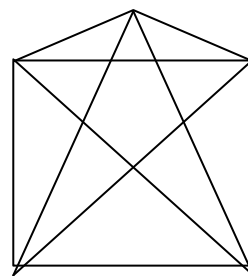
3. Посчитать количество треугольников в фигуре (30)

4. Среднее арифметическое

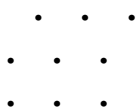
Включив свои знания, смекалку, сообразительность и чувство юмора, попытайтесь отыскать среднее арифметическое не чисел, как на уроках, а тех предметов и существ, которые нас окружают.

Итак, назовите среднее арифметическое:

1. - портфеля и рюкзака (ранец);
2. - женщины и рыбы (русалка);
3. - мужчины и коня (кентавр);
4. - ежа и змеи (колючая проволока);
5. - велосипеда и мотоцикла (мопед);
6. - апельсина и лимона (грейпфрут);
7. - туфельки и сапога (ботинок);
8. - холодильника и вентилятора (кондиционер);



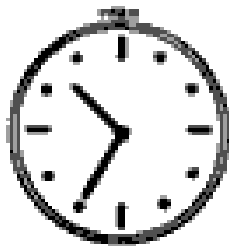
5. Соедините точки 4 прямыми.



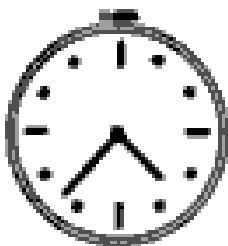
Карточки

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

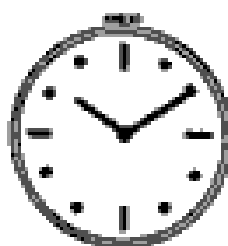
2. $(-5;0)$, $(-6;1)$, $(-6;4)$, $(-5;5)$, $(-4;5)$, $(-3;4)$, $(-3;1)$, $(-4;0)$, $(-5;0)$, $(-3;1)$,
 $(-1;1)$, $(2;0)$, $(4;3)$, $(4;7)$, $(7;7)$, $(7;5)$, $(6;5)$, $(6;6)$, $(5;6)$, $(5;3)$, $(3;0)$, $(3;-2)$,
 $(2;-4)$, $(2;-6)$, $(1;-6)$, $(1;-4)$, $(-4;-2)$, $(-4;-6)$, $(-5;-6)$, $(-5;0)$.



1



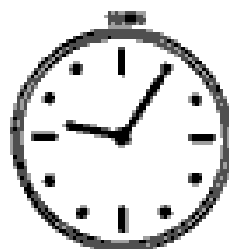
2



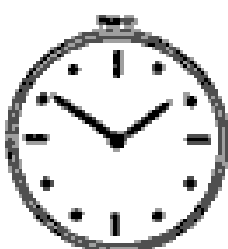
3



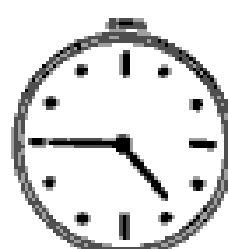
4



5



6



7



8

1. 1 ч 25 мин
2. 7 ч 23 мин
3. 1 ч 50 мин
4. 4 ч 40 мин
5. 2 ч 55 мин
6. 10 ч 10 мин
7. 7 ч 15 мин
8. 2 ч 32 мин

1000

30

1000

40

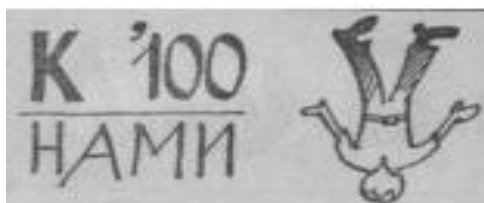
1000

20

1000

10

4100





0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

