

**СТО К ОДНОМУ**  
**(внеклассное мероприятие по математике)**  
**Автор: Чупалова Юлия Николаевна**

**Цели:**

- развитие устойчивого интереса к математике, творческой активности, коллективизма;
- воспитание уважения к сопернику, умения достойно вести спор, стойкости, воли к победе, находчивости;
- формирование операционного мышления, направленного на выбор оптимальных решений.

Оборудование: музыкальные заставки, мультимедийный проектор, таблички.

**Ход мероприятия**

*Участвуют две команды по 9 человек и зрители.*

**Ведущий.** Мы приглашаем вас на игру «Сто к одному». Прошу капитанов представить свои команды. Сегодня мы будем играть с командой «Неопределенные интегралы» - поприветствуем их, и командой «2+2» - поприветствуем их. А также команда зрителей под названием «синусы».

**I. Простая игра**

*(Набранные очки идут один к одному.)*

**Вопрос.** Где встречается высота?

1. В геометрии	30
2. В горах	20
3. В треугольнике	15
4. На крыше	11
5. В зданиях	9
6. Наверху	4

**Ответ:**

*Выходят 2 участника под № 1 - капитаны; задаётся вопрос. Надо поднять табличку, чтобы дать ответ. Отвечает тот, кто быстрее поднял табличку, а затем каждый участник команды даёт ответ на этот вопрос. Если ответ совпадает с ответами на табло, игра идёт до тех пор, пока все ответы не будут раскрыты. При трёх неудачных ответах на вопросы отвечает команда соперников; капитан выбирает один из ответов, предложенный командой, или предлагает свой, и если их ответ совпал с ответом на табло, то зарабатывают все очки, полученные соперниками.*

*Если команды не раскрывают всё табло, играют команда зрителей. Если же команды открыли всё табло, то пока подсчитывают очки, зрителям задаются вопросы, каждый вопрос 3 балла:*

1. Что становится больше, если его поставить вверх ногами? (число "6")
2. Какой рукой лучше размешивать чай? (лучше это делать ложкой)

3. Собака была привязана к десятиметровой веревке, а прошла триста метров. Как ей это удалось? (веревка не была ни к чему привязана)

## II. Двойная игра

(Набранные очки удваиваются)

**Вопрос.** Корень можно найти у чего?

1. Числа	19
2. Уравнения	15
3. Растения, деревья	13
4. Слова	12
5. Квадрата	8
6. Зуба	6

**Ответы:**

Выходят 2 участника под № 2; задаётся вопрос, и надо быстрее поднять табличку. После поднятия таблички отвечают на вопрос. Если ответ совпадает с ответом на табло, то отвечает вся команда. После трех неудачных ответов ход переходит к соперникам. Капитан должен выбрать один ответ из девяти, предложенных командой, или дать свой. Если такой ответ есть на табло, то команда зарабатывает все очки, полученные соперниками.

Если команды не раскрывают всё табло, играют команда зрителей. Если же команды открыли всё табло, то пока подсчитывают очки, зрителям задаются вопросы, каждый вопрос 3 балла:

1. Что можно приготовить, но нельзя съесть? (уроки)
2. Сколько месяцев в году имеют 28 дней? (все месяцы)
3. Что может путешествовать по свету, оставаясь в одном и том же углу? (марка)

## III. Тройная игра

(Набранные очки утраиваются)

**Вопрос.** Что нужнее всего на уроках математики?

1. Ручка	33
----------	----

2. Голова	27
3. Калькулятор	18
4. Знания	7
5. Тетрадь	5
6. Линейка	3

**Ответы на табло:**

*Выходит 2 участника под № 3. Правила те же, что и в предыдущих случаях.*

*Если команды не раскрывают всё табло, играют команда зрителей. Если же команды открыли всё табло, то пока подсчитывают очки, зрителям задаются вопросы, каждый вопрос 3 балла:*

1. Кто впервые доказал теорему о соотношениях сторон в прямоугольном треугольнике? (*Пифагор*)
2. Какой угол образуют часовые стрелки, когда на часах 6 часов? ( $180^\circ$ )
3. Какой знак нужно поставить между числами 5 и 6, чтобы получилось число больше пяти, но меньше шести? (*запятую*)

#### IV. Игра наоборот

*Выбрать самый непопулярный ответ. Команде даётся 30 секунд на обсуждение, и капитан даёт ответ. Если он совпадает с ответом на табло, то команда получает соответственно очки.*

**Вопрос. Что можно доказать?**

**Ответы:**

1. Теорему	5
2. Лемму	8
3. Ответ	15
4. Личное мнение	20
5. Задачу	31
6. Факт	48

*Если команды не раскрывают всё табло, играют команда зрителей. Если же команды открыли всё табло, то пока подсчитывают очки, зрителям задаются вопросы, каждый вопрос 3 балла*

### **V. Большая игра**

В данной игре принимает участие команды.

Участвуют 2 человек от победившей команды. Поочерёдно задаются вопросы одному, а затем другому. Один участник уходит, а другому задаются вопросы, затем наоборот. Вопросы должны повторяться. Время ответов - 15 секунд. Надо набрать 100 очков.

1. Какие бывают углы?	Острые	33
	тупые	11
	прямые	9
	развернутые	7
	вертикальные	4
	Накрест лежащие	2

2. Кому нужен циркуль?	Ученику	19
	Учителю	15
	Мне	11
	Человеку	9
	Математику	5
	Архитектору	3
3. Какие уравнения бывают?	Квадратные	18
	С одним неизвес	15
	Дробные	12
	Не решаемые	6
	Биквадратные	3
	Алгебраические	2
4. В какой фигуре две стороны равны?	Квадрат	19
	Параллелограмм	14
	Ромб	9
	Равноб. Треугол.	5
	трапеции	3
	Прямоугольнике	1
5. Что такое игрек?	функция	17
	ось	15
	буква	8
	переменная	4
	Корень уравнения	2
	Не знаю	1
6. Какая есть таблица	Квадратов	19
	Умножения	15
	Менделеева	11
	Брадиса	5
	Синусов	4
	Простых чисел	3

**Награждаются победители.**

*Сводная ведомость результатов составляется в произвольной форме*