

*Сценарий внеклассной игры по
математике*

«Морской бой»

Учитель

Гагаринская И.И.

МБОУ «ТСШ»

Цели:

1. привлечь внимание детей к изучению математики;
2. акцентировать внимание на познании исторических сведений;
3. заинтересовать учащихся в создании презентаций;
4. продолжить обучать умению самостоятельной работы, осваивать информацию и логически ее перерабатывать, вырабатывать собственную позицию, обосновывать ее и защищать

Оборудование:

1. компьютер,
2. мультимедийный проектор,

Учитель сообщает тему игры, цели.

Играют две команды (количество игроков определяет учитель)

	А	Б	В	Г	Д	Е	Ж	З	И	К
1	Желтый	Коричневый	Голубой		Голубой	Желтый		Голубой	Коричневый	Желтый
2	Зеленый	Коричневый	Желтый	Зеленый	Коричневый	Коричневый	Розовый		Розовый	Зеленый
3	Голубой	Коричневый	Розовый		Розовый	Желтый	Зеленый		Зеленый	Коричневый
4	Зеленый	Коричневый	Зеленый			Голубой	Коричневый	Розовый		Розовый
5		Голубой				Зеленый	Коричневый	Желтый	Зеленый	
6	Желтый	Зеленый				Желтый	Коричневый	Розовый		Голубой
7	Коричневый	Коричневый	Желтый				Голубой		Голубой	Коричневый
8	Голубой	Розовый		Голубой	Розовый	Зеленый			Розовый	Зеленый
9	Желтый		Желтый	Коричневый	Коричневый	Коричневый	Голубой	Желтый	Коричневый	Розовый
10	Коричневый	Зеленый		Розовый	Желтый	Голубой		Зеленый	Коричневый	Желтый

Корабли показаны коричневым цветом. По жеребьевке команда – победитель начинает игру. Попав в коричневый кружок, команда делает следующий ход. Если попадание в кружок другого цвета, то команде предлагается вопрос на соответствующую тему. Вопрос отвечен – следующий ход, нет – переход хода. Попадание в пустую клетку – переход хода. Выигрывает та команда, которая поразит последний корабль.

Жёлтый цвет – логические вопросы. **Голубой** – исторические вопросы. **Зелёный** – алгебраические вопросы. **Розовый** – геометрические вопросы.

Одно нажатие на мышку – открывается квадрат, по следующему щелчку на кружок – открывается вопрос. Следующий щелчок – ответ. Возвращение на поле осуществляется нажатием на домик.

