Внеклассное мероприятие «Умники и Умницы»

Цель: Доставить детям радость и удовольствие от игр развивающей направленности. Поддерживать интерес к интеллектуальной деятельности, желание играть в игры с математическим содержанием, проявляя настойчивость, целеустремленность, взаимопомощь. Развитие у детей интереса к самостоятельному решению познавательных и творческих задач.

Оборудование: Оформления в соответствии с сюжетом, эмблемы и таблички для команд "Умники" и "Умницы"; набор цифр от 0 до 10; карточки с пропущенным числом; пособие для форм временных понятий.

В зале около ведущей - две команды детей: "Умники" и "Умницы".

Ведущий: Сегодня мы собрались, чтобы узнать, как вы умеете считать, отгадывать загадки, какие вы находчивые и ловкие. В нашем соревновании принимают участие:

Команды: "Умники" и "Умницы".

Группа поддержки - родители.

За каждое правильно выполненное задание вручается флажок. Победит команда, которая наберет больше флажков.

Представление жюри.

Конкурс №1 - Разминка.

Командам надо решить логические задачки:

1. Если стол выше стула, то стул... (ниже стола)

2. Если два больше одного, то один... (меньше двух)

3. Если сестра старше брата, то брат... (младше сестры)

4. Если правая рука справа, то левая... (слева)

Конкурс №2 - командная игра "Найди соседа"

Команды подходят к столам. На столах для каждого участника лежат карточки с числами. На каждой карточке пропущено число. Например: 2...4; 3...5; 5...7; и т.д. В центре вразброс лежат числа.

Цель игры: какая из команд быстрее и правильнее найдет соседей числа.

Конкурс №3 - конкурс капитанов "Составь рисунок"

Капитаны команд вытягивают конверт с заданием. В конверте лежат геометрические фигуры и образец рисунка.

Кто из капитанов быстрее и точнее повторит рисунок на образце (тип "Танграм"), образец капитаны команд смотрят в течении 2 минут, потом его убирают.

Цель задания: закрепить название и знание геометрических фигур, развитие внимания памяти.

Конкурс №4 минутка для отдыха: "Живые цифры"

Каждая команда получает цифры от 1 до 10, под музыку "цифры" танцуют, по сигналу "цифры" должны:

1. Построиться по порядку от 1 до 10 в прямом порядке.

2. Построиться от 10 до 1 в обратном порядке.

Цель задания: закрепить прямой и обратный счет.

Конкурс №5 командная игра "Что за время суток?"

Участники команды подходят к своему столу. На столе находится четыре разноцветных сектора круга, плоскостные изображения. По середине стола лежит круг - модель суток. Каждая команда должна отгадать загадку, которую загадывает ведущий и подбирает соответствующую картинку и прикрепляет ее к модели суток. Выигрывает команда, которая быстрее и правильнее отгадает загадку и выполнит задание.

Цель задания: Ознакомление с моделью суток, формирование временных представлений (сутки, утро, день, вечер, ночь).

Конкурс № 6 - конкурс группы поддержки: родителей

От каждой команды выходят по одному родителю. На мольберте изображение сказочных героев. Ведущая предлагает посмотреть на изображение и решить задачу: "Мальвина просит помочь решить задачу. Буратино вырезал 4 квадрата, а треугольников на 2 больше. Сколько овалов вырезал Буратино." Каждый родитель должен быстро вырезать нужное количество овалов и прикрепить к изображению.

Конкурс № 7 командная игра "Построй транспорт"

На выполнение задания выходят по одному члену из команды, на ковре разложены цифры. Задание: нужно соединить цифры по порядку отрезками определенной длины. Получиться должен корабль.

Ведущая всем участникам и группе поддержки перейти и отправиться в небольшое путешествие. Во время путешествия проводиться игра "Минутка для шутки"

- На яблоне висели 5 яблок и 3 груши. Сколько плодов висело на яблоне?

- Два мальчика играли в шашки 3 часа. Сколько времени играл каждый?

- У Марины целое яблоко, две половинки, четыре четвертинки. Сколько яблок у Марины?

- Батон разрезали на две части. Сколько сделали разрезов?

- Бублик разрезали на 4 части. Сколько сделали разрезов?

Ведущий объявляет, что путешествие благополучно закончилось. Капитану корабля очень понравился конкурс, и он дал команду угостить всех участников викторины сладкими призами. Жюри подчитывает количество флажков и та команда, которая набрала наибольшее количество, награждается грамотой.