



## Издательство и Образовательный Центр "Лучшее Решение"

[лучшееерешение.рф](http://лучшееерешение.рф) [конкурс.лучшееерешение.рф](http://конкурс.лучшееерешение.рф) [квест.лучшееерешение.рф](http://квест.лучшееерешение.рф)  
[лучшийпедагог.рф](http://лучшийпедагог.рф) [publ-online.ru](http://publ-online.ru) [полезныекниги.рф](http://полезныекниги.рф)  
[t-obr.ru](http://t-obr.ru) [1-sept.ru](http://1-sept.ru) [v-slovo.ru](http://v-slovo.ru) [o-ped.ru](http://o-ped.ru) [na-obr.ru](http://na-obr.ru)

### **Разработка внеклассного мероприятия для учащихся с ОВЗ конкурс-игра: "Реши, если сможешь"**

**Автор:  
Капинос Ирина Ивановна  
МБОУ "Большетроицкая СОШ",  
Шебекинский район  
Белгородской области**

**Цель:** формирование интереса у учащихся к изучению предмета «математические представления»

**Задачи:**

- Уметь применять полученные на уроках знания в нестандартной ситуации.
- Активизировать творческие способности обучающихся, развивать логическое мышление, воображение, смекалку и внимательность.
- Воспитывать чувство взаимопомощи в процессе коллективной работы учащихся.
- Воспитывать самооценку, самоконтроль.

**Оборудование:** карточки-задания.

**Правила проведения конкурса.**

- 1) Все задания оформляются на отдельных карточках, каждое задание - 1 балл.
- 2) Задание выполняют на той же карточке.
- 3) Карточки опускают в специальный ящик.
- 4) Задания выполняются в течении учебного дня.

**Подведение итогов:** Определяются учащиеся – победители.

**Разгадай ребус**

Ребусы представляют собой загадку, в которой слово зашифровано при помощи рисунков.

**Способы расшифровки ребусов:**

- изображенную картинку нужно заменить словом;
- если запятая стоит слева от картинке, значит от названия картинке нужно отбросить столько букв, сколько изображено запятых;
- если запятая стоит справа от картинке, значит необходимо отбросить указанное количество букв в конце слова –названия картинке.

1.



2.



3. П

5. П

7.

8. С

9.

9.



10.

ОГ



11.




1. Семья. 2. Трио. 3. Родина. 4. Витрина. 5. Подвал. 6.


Пятница. 7. Одежда. 8. Стриж. 9. Трикотаж. 10. Смородина. 11. Актриса.

## Кроссворд «Юный математик»

Кроссворд – это головоломка, которая способна увлечь как взрослых, так и детей. Для школьников решение кроссвордов превращается в захватывающую игру, которая к тому же способствует интеллектуальному развитию, делает его более внимательным и усидчивым. Кроссворд позволит проверить и систематизировать знания учащихся, которые необходимы для дальнейшего успешного обучения. Его можно использовать в качестве раздаточного материала на занятиях. Это позволит сделать учебный процесс разнообразнее и интереснее.




$4 + 2 = \square$   
 $\square + \square = \square$   
 $\square + \square = 8$   
 $\square + \square = \square$   
 $1 + \square = 9$   
 $\square + \square = 9$   
 $2 + \square = \square$   
 $\square + \square = \square$   
 $\square + \square = 7$   
 $\square + \square = 9$   
 $\square + \square = \square$   
 $2 + \square = \square$   
 $\square + 1 = \square$   
 $\square + 1 = \square$   
 $\square + \square = 8$   
 $\square + 7 = \square$   
 $\square + \square = 2$



$7 - \square = 2$   
 $2 + \square = 8$   
 $\square + 4 = \square$   
 $\square - 3 = \square$   
 $\square - \square = 3$   
 $\square + 1 = \square$   
 $\square + 2 = \square$   
 $\square - \square = \square$   
 $\square - \square = 1$   
 $\square + 3 = 6$   
 $\square + 7 = \square$   
 $\square + 6 = \square$   
 $\square - 8 = \square$   
 $\square - 4 = \square$   
 $5 - \square = \square$

7	-	3	=			+	2	=	
			+			-			
			5			4			
			=			=			
	+	1	=		6	+		=	
-						-			
2						+	4	=	
=					=			-	
	-	2	=		5			3	
			+					=	
			3			+	4	=	
			=			+			
2	+		=			-	5	=	
	-				-			=	
	3				3	+		=	5
	=				=				
			+	4	=				



				6	+		=	7				
				+								
	+		=	2		+		6				
				=		=						
+							+	3	=			
4												
=									+	2	=	
	+		=	7								
				+	7				+		=	9
				=					+	5	=	
5	+		=									
	+											
1		3				2	+		=			
=		+				+						
	+		=	7								
				=								
				+		=						
				+		=	8					



**Реши задачи «Забавная математика»**

Задачи – шутки, задачи – загадки развивают у школьников любознательность и сообразительность. Особую умственную активность дети проявляют в ходе достижения игровой цели.

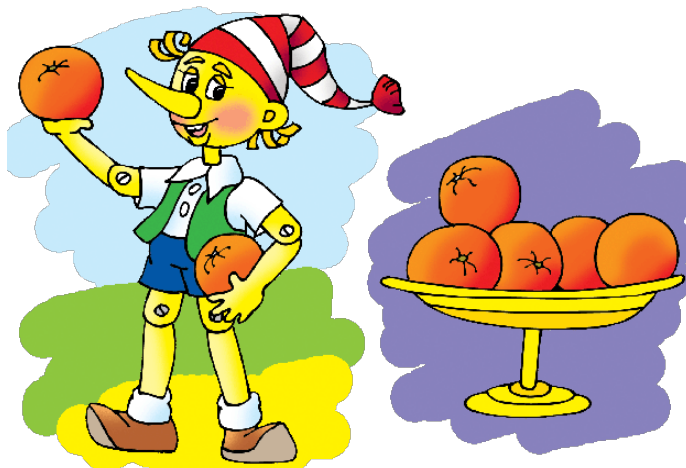
1) Мотыльки и васильки



Вот синеют у реки  
Чудо-диво васильки.  
Ты, малыш, мне подскажи,  
Сколько васильков во ржи?

Сколько видишь колосков?  
Сколько вьётся мотыльков?  
Сосчитаю я пока  
Крылышки у мотылька.

2) Съем огромный апельсин,  
А потом ещё один.  
Сможешь в вазе сосчитать, сколько остаётся? ...



Посмотри сперва на вазу,  
А потом считай все сразу:  
Если б я не ел совсем,  
Сколько их было? ...

### 3) Планета Мартинели



Космонавты прилетели  
На планету Мартинели.  
Много видели планет,  
Но такой, как эта — нет!

Там кристаллов очень много!  
Где же к кораблю дорога?  
Собирай скорей кристаллы,  
Их в пути найдёшь немало,  
Но не пропусти их только!  
Пройден путь? Кристаллов сколько?

### 4) Зайчики и ёжик



Ушки над бугром торчат...

Пара — это зайка.

Сколько за бугром зайчат?

Ну-ка, сосчитай-ка!

И на той же кочке

Сосчитай цветочки.

**Подведение итогов игры.**