**Игра по математике: «Сто к одному»**

**Класс:** 8-10

**Цель:** развитие познавательного интереса, любви к предмету «математика»

**Техническое оснащение:** компьютер, мультимедийный проектор

Игра проводится по подобию телевизионной версии игры «Сто к одному»

**Правила игры:**

В игре соревнуются две команды, каждая из которых состоит из пяти человек. Весь игровой процесс состоит из пяти «игр» — простой, двойной, тройной, игры наоборот и большой игры.

Важную роль в игре выполняет табло, на котором отображаются шесть самых популярных вариантов ответов на вопросы (изначально скрытых) и шесть индикаторов промаха (по три на команду). В большой игре табло содержит пять строк, содержащих по две названных игроками версии и количество людей, ответивших так же (см.Презентацию к игре).

**Простая игра**

Простая игра начинается с «розыгрыша» с капитанами команд. Затем ведущий объявляет вопрос, после чего каждый участник старается быстрее своего оппонента ответить на вопрос (используются сигнальные карточки).

Тот, кому удалось это сделать первым, называет свою версию ответа на вопрос. Если версия есть на табло, открывается соответствующая строчка (при открытии строчки число очков, написанное на ней, переходит в «фонд игры»; число очков равно количеству опрошенных, назвавших данную версию). Если эта версия оказалась самой популярной среди опрашиваемых и оказалась на первой строчке табло, ведущий продолжает играть с той командой, игрок которой дал правильный ответ. Иначе ответить пытается второй участник розыгрыша. Если его версия оказалась популярнее названной ранее версии (находится на более высокой строке табло), ход переходит к его команде, иначе игра продолжается с командой противников. В том случае, если из двух версий ни одна не оказалась на табло, розыгрыш повторяется, но соревнуются уже следующие участники команды.

Определив команду, ведущий переходит к основной части игры. Он по кругу опрашивает игроков, которые называют ответы на вопрос. Если версия присутствует на табло, она открывается и очки, соответствующие версии, переходят в «фонд», если же её нет, команде засчитывается один промах. Игра проходит до тех пор, пока не будут открыты все шесть строк табло (в этом случае все очки из «фонда» переходят в счёт команды), либо пока не будет набрано три промаха.

В последнем случае ведущий проводит так называемый блиц-опрос у другой команды. Начиная с конца, он узнаёт четыре версии ответа на вопрос у четырёх участников команды. Затем капитан должен выбрать одну из версий участников своей команды либо предложить свою. Эта версия ищется на табло. Если она есть, очки с неё добавляются в «фонд», который затем переходит в счёт команды, если же её там нет, «фонд» достаётся соперникам.

По окончании игры ведущий открывает оставшиеся строки.

**Двойная игра и тройная игра**

Двойная и тройная игры происходят точно так же, как и простая игра, с той лишь разницей, что очки за каждую угаданную строку удваиваются или утраиваются соответственно. Ещё одно отличие состоит в том, что розыгрыш проводится не между капитанами, а между вторыми и третьими участниками команд соответственно (если же игрок уже участвовал в предыдущем розыгрыше, идёт следующий по порядку участник).

**Игра наоборот**

Игра наоборот отличается от прочих тем, что для команды наиболее выгодно угадывать не первую строчку табло, а пятую или шестую.

Называется вопрос, и командам даётся 20 секунд на совещание, после которого капитаны называют ответы. Версии команд не должны совпадать. Первой отвечает команда, имеющая меньшее число очков к началу розыгрыша.

Затем ведущий открывает табло. Если в процессе открытия встречаются версии команд, очки сразу перечисляются на их счёт.

|  |  |
| --- | --- |
| Распределение очков | |
| Ответ 1 | 15 |
| Ответ 2 | 30 |
| Ответ 3 | 60 |
| Ответ 4 | 120 |
| Ответ 5 | 180 |
| Ответ 6 | 240 |

Игра наоборот часто коренным образом влияет на ход всей программы.

Часто вопросы в игре наоборот начинаются со слова «Самый…», «Самая…» или «Самое…», например, «Самый известный советский боксёр».

**Большая игра**

В большой игре принимают участие два игрока команды, набравшей большее количество очков на протяжении всей программы. Перед началом игры они договариваются между собой, кто играет первым, а кто временно уходит за кулисы.

После этого первому участнику большой игры даётся 15 секунд, за которые он должен дать ответы на пять вопросов. За каждое совпадение ответа игрока с ответом на улице в «фонд» большой игры перечисляется количество очков, равное количеству голосов по совпавшему ответу.

Далее второй игрок возвращается из-за кулис. Он не знает вопросов и ответов своего коллеги, а также полученных за них очков (однако состояние «фонда» не скрывается). За 20 секунд он отвечает на те же вопросы, причём если его ответ совпал с первым, звучит звуковой сигнал и игрок обязан назвать другую версию. Затем его ответы проверяются, и очки за них подсчитываются, и добавляются в «фонд» таким же образом.

Как только во время большой игры «фонд» составляет 200 или более очков, игра останавливается и команда объявляется победительницей игры.

**ПРОСТАЯ ИГРА. Дважды два получилось пять. Почему?**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **1** | не знает таблицу умножения | 38 |
| **2** | ошибся, описка | 21 |
| **3** | пошутил | 15 |
| **4** | не умеет считать | 10 |
| **5** | такого не бывает | 7 |
| **6** | софизм | 4 |

**ДВОЙНАЯ ИГРА:** **Назовите** **самого известного математика?**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **1** | Пифагор | 35 |
| **2** | Евклид | 27 |
| **3** | Виет | 19 |
| **4** | Декарт | 14 |
| **5** | Ломоносов | 8 |
| **6** | Архимед | 5 |

**ТРОЙНАЯ ИГРА: Самая известная теорема в математике?**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **1** | Теорема Пифагора | **31** |
| **2** | Теорема Виета | **28** |
| **3** | Признаки равенства треугольников | **16** |
| **4** | Теорема Фалеса | **10** |
| **5** | Теорема Ферма | **7** |
| **6** | Признаки подобия треугольников | **6** |

**ИГРА НАОБОРОТ:** **Самая известная** **сказка, в названии которой встречается число?**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **1** | Белоснежка и семь гномов | 15 |
| **2** | Три поросенка | 30 |
| **3** | Волк и семеро козлят | 60 |
| **4** | Али-баба и сорок разбойников | 120 |
| **5** | Три богатыря | 180 |
| **6** | Двенадцать месяцев | 240 |

**БОЛЬШАЯ ИГРА**(Играет команда – победитель.)

Первому участнику дается право за 15секунд ответить на 5 вопросов. Второй участник должен ответить на эти же вопросы за 20 секунд. В случае, если его ответ совпадает с ответом предыдущего товарища, он должен быстро предложить другой ответ на данный вопрос.

**Вопрос №1:** Какая фигура имеет углы?

Треугольник – 43

Квадрат – 27

Параллелограмм – 3

Прямоугольник – 8

 Угол – 3

Трапеция – 1

**Вопрос №2:**  Какой бывает треугольник?

Прямоугольный - 37

Равнобедренный - 23

Остроугольный -14

Равносторонний -12

Любой - 9

Тупоугольный - 2

**Вопрос №3:** Число 2 – оно какое?

Четное - 34

Простое - 21

Натуральное - 28

Целое - 13

Маленькое - 10

Плохое – 3

**Вопрос №4:** Какими бывают углы?

Прямые – 25

Тупые – 22

Острые –20

Развернутые - 17

Красивые – 6

**Вопрос №5:** Кто знает всех учеников в школе?

Директор 45

Учитель 22

Завуч 18

Уборщица 3

Охранник 5

Вахтер 2