**Внеурочное мероприятие-игра "По морям, по волнам"**

**Цель мероприятия:**

Развитие познавательного интереса и творческих способностей учащихся начальной школы посредством активного участия в игровом мероприятии.

**Задачи мероприятия:**

**Образовательные задачи:**

- Совершенствование навыков устного счёта, решения простых арифметических и логических задач.

**Воспитательные задачи:**

- Воспитание уважительного отношения к правилам поведения и сотрудничества в группе, формирование умения распределять роли.

- Стимулирование развития лидерских качеств, инициативности и ответственности среди участников.

**Развивающие задачи:**

- Развитие внимания, памяти, логического мышления, эрудиции, интеллектуальных способностей, быстроты реакции.

- Расширять и активизировать словарный запас на морскую тематику.

- Повышение уровня общей физической активности школьников путём включения подвижных игр и физминуток.

**Форма проведения:** групповая

**Целевая аудитория:** ученики в возрасте 7-10 лет

### Ход занятия

1**. Организационный момент**.

**Слайд 1**

- Здравствуйте, товарищи матросы! Ребята, сегодня мы с вами отправимся в увлекательное путешествие за кладом. А скажите, мне, пожалуйста, кто занимается поисками клада?

- Правильно, ребята, это кладоискатели, путешественники, пираты. Познакомьтесь с пиратом Джеком Воробьём. Он будет нам помогать в нашем путешествии.

– Займите свои места на корабле.

### 2. Сообщение темы и цели занятия.

**Слайд 2**

Пират Джек Воробей:

**Приглашаю в путь я вас!  
Мы отправимся сейчас  
На волшебном корабле  
По морям и по земле.  
Ждут нас с вами приключенья,  
Небольшие превращенья.  
Океан наш назовём  
Мы не Атлантический,  
А Арифметический.  
Что ж, готовы в путь, друзья? (Да)  
Поднять якорь корабля!**

- В увлекательное путешествие мы отправимся в составе 3-х команд. Как вы понимаете, что такое команда?

- Каждый корабль имеет своё название и капитана. Посовещайтесь и представьте свою команду и капитана.

**Представление команд (название, девиз) и выбор капитана.**

***Капитаны выходят***

- Но мы с вами забыли самое главное, у настоящих пиратов ведь есть клятва. Помощники вам её озвучат. Давайте все вместе её дружно примем, повторяя слово «КЛЯНЁМСЯ».

***Клятва (читает пират Джек Воробей)***

1.Быть отважными, смелыми и не пасовать перед препятствиями …

Клянёмся! (все хором) КЛЯНЁМСЯ!

2.Ценить дружбу и приходить на помощь товарищам по первому зову…

Клянёмся! (все хором) КЛЯНЁМСЯ!

3.Не ссориться по мелочам, быть терпеливыми и мудрыми…

Клянёмся! (все хором) КЛЯНЁМСЯ!

4.Всегда идти навстречу новым приключениям и удивительным путешествиям…

Клянёмся! (все хором) КЛЯНЁМСЯ!

- Не забывайте придерживаться этих правил работы в группе.

### 3. Устный счёт.

### Слайд 3.

### -Итак, начинаем наше путешествие. Чтобы наш корабль тронулся с места, необходимо выполнить Первое задание от Джека Воробья. (Раздать 3 кораблика капитанам)

За 1 мин (песочные часы) решить правильно 10 примеров. По кругу передаётся кораблик с примерами. Каждый член команды, решив пример, передаёт листок с изображением кораблика другому члену команды. По сигналу сдать листок учителю.

За каждый правильно решённый пример команда получает пиастр. Накопленные пиастры складываются в сундучок. (30)

- А сейчас Пират Джек проверит вашу готовность к путешествию.

**Слайд 4.**

**4. Подвижная игра «Моряки-пираты» (проводит Джек Воробей)**

Детям пират Джек даёт команды в разном порядке, которые они выполняют.

Лево руля! - шаг налево.  
Право руля! - шаг направо.  
Нос! - шаг вперед.  
Корма! - шаг назад.  
Пушечное ядро! - все приседают.  
Адмирал на борту! - все замирают, встают по стойке "смирно" и отдают честь.

**Слайд 5**

**5. «Морская рыбалка»** (Среди монет есть монеты с числами 1, 9, 10, 15, 15, 33)

- Возникла проблема: на корабле, пока мы плыли, на исходе запасы пищи. Пират Джек Воробей приготовил **второе** задание.

Капитаны приглашаются на конкурс капитанов под названием «Морская рыбалка».

***Правила:*** Капитаны по очереди получают **«Чёрную метку»** (тянут листочки с заданиями). К рыбкам прикреплены **слова-ответы.** Капитану надо выбрать рыбку с правильным ответом. За правильный выбор – 1 пиастр. На оборотной стороне рыбки дополнительный вопрос, на который может помочь ответить команда. За правильный ответ – дополнительный пиастр. В случае неправильного ответа переход хода.

**Морская рыбалка**

*1. Задняя часть корабля.* **(Корма.)** (Что легче 1 кг железа или 1 кг ваты? - Одинаково)

*2. Кухня на корабле.* **(Камбуз.)** (Как называется линия, имеющая начало, но не имеющая конца? - Луч)

*3. Помещение для капитана или пассажиров.* **(Каюта.)** (Назовите многоугольник с наименьшим количеством углов. - Треуг-к)

*4. Бок корабля.* **(Борт.)** (Дайте иное определение ломаной замкнутой линии из 3 звеньев. - Треуг-к)

*5. Помещение для матросов.* **(Кубрик.)** (Как называется прямоугольник с 4 равными сторонами? - Квадрат)

*6. Доска для спуска с корабля, лестница на корабле.* **(Трап.)** (Лестница состоит из 7 ступенек. Какая ступенька находится на середине? - Четвёртая)

*7. Рулевое колесо корабля.* **(Штурвал.)** (В колесе 10 спиц. Сколько промежутков между спицами? – 20 промежутков)

*8. Пол на корабле.* **(Палуба.)** (На груше созрело 10 груш, а на иве на 3 груши меньше. Сколько груш созрело на иве? – На иве груши не растут).

*9. Корабельный колокол.* **(Рында.)** (Горело 7 свечей, 2 погасли. Сколько свечей осталось? – 2)

*10. Самая нижняя часть внутреннего пространства корабля.* **(Трюм.)** (Петух, стоя на одной ноге, весит 5 кг. Сколько он будет весить, если встанет на две ноги? – 5 кг)

*11. Часы (песочные) на корабле.* **(Склянки.)** (У бабушки Даши внучка Маша, кот Пушок и собака Дружок. Сколько всего внуков у бабушки? – 1)

*12. Окно на корабле.* **(Иллюминатор)** (Как называется фигура, не имеющая углов? - Круг)

- Капитаны возвращаются с уловом (монетами) на свои места. Складывают заработанные монеты в сундучок.

- А сейчас пора и немного отдохнуть.

***6. Физминутка на морскую тему (видео)***

**7. «Морской бой» (Слайд 6-13)** - Наш корабль продолжает путешествие. На пути нам встретились пираты. Завязался морской бой. **Правила.**

- Команды стреляют в порядке очерёдности. Капитан называет цель. В случае промаха команда отвечает на вопрос пиратов. За правильный ответ команда получает монету. В случае попадания в пиратский корабль получает по 2 **золотых** пиастра (с цифрами) и за правильный ответ ещё 1 пиастр. (на этих пиастрах цифры 9, 15, 1, 15, 10, 33). В случае неправильного ответа – переход хода.

**Морской бой (по 2-3 мин на размышление).**

Трёхпалубный корабль. Раздать задание той команде, которая попала. Ответы держат капитаны.

**1. В свободное от грабежа время пираты играют в кости, метают ножи и играют в карты. Синдбад не играет в кости, Флинт не играет в карты, а Билли Бонсу пираты подарили мишень для игры в ножички. Чем занимается каждый пират?**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | **Игра в кости** | **Игра в ножи** | **Игра в карты** |
| **Синдбад** | - | - | + |
| **Флинт** | + | - | - |
| **Билли Бонс** | - | + | - |

**2. Уберите 1 палочку так, чтобы получилось верное равенство.**

## 7 – 5 = 7 (7-6=1)

**3. В каюте номер 1, 2, 3 живут 3 щенка - белый, чёрный и рыжий. В первой и второй каютах щенки не были чёрными. Белый щенок не живёт в первой каюте. В какой каюте живёт каждый щенок?**

(№1-рыжий №2-белый №3-чёрный)

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | **Белый** | **Чёрный** | **Рыжий** |
| **1** | **-** | **-** | **+** |
| **2** | **+** | **-** | **-** |
| **3** | **-** | **+** | **-** |

**Вопросы из промахов**

1. У трёх братьев по две сестры. Сколько всего детей в семье? **(5)**

2. Какая цифра похожа на висящий замок? **(6)**

3. У квадратного стола пираты отпилили один угол. Сколько теперь углов у стола? **(5)**

4. Для строительства корабля матросы распилили бревно на 3 части. Сколько распилов они сделали? **(2)**

5. Чёрная Борода сильнее, чем Слепой Пью. Чёрная Борода слабее, чем Гектор Барбосса. Кто сильнее всех? **(Гектор Барбосса ).**

6. Сколько ушей у 6 мышей? **(12)**

7. Четверо пиратов играли в кости 20 минут. По сколько минут играл каждый? **(20)**

8. Когда попугай стоит на двух ногах на плечах Джона Сильвера, то весит 2 килограмма. Сколько будет весить попугай, когда встанет на одну ногу? **(2кг)**

9. Шесть штук картофеля пираты сварили в кастрюле за 30 минут. За сколько минут сварилась одна штука? **(30)**

10. Одноглазый Джо свистит громче Джона Сильвера, а Джон Сильвер громче Генри Моргана. Кто свистит громче всех? **(Одноглазый Джо)**

11. В комнате 4 угла. В каждом углу сидит кошка. Напротив каждой кошки сидит по 3 кошки. Сколько всего кошек в комнате? **(4)**

12.В собачьих бегах участвовали Рекс, Дружок и Шарик. Шарик прибежал к финишу быстрее Дружка, а Дружок – быстрее Рекса. Узнай, кто какое место занял.

**\_\_\_\_\_(3)Р\_\_\_\_\_(2)Д\_\_\_\_(1)Ш\_\_\_\_\_\_Финиш**

13. Шарик лает громче Бобика, а Бобик громче Барбоса. Кто лает тише всех? **(Барбос)**

**8. Физминутка (подсчёт баллов)**

**9. Подведение итогов.**

**Слайд 14 ( КЛАД-числа)**  (положить группам белые листы на парты для разгадки слова)

**-** Молодцы! Мы дошли с вами до клада. Чтобы узнать, что в сундуке, воспользуемся **первой** подсказкой. Соберём все золотые монеты, полученные за подбитый пиратский корабль. Назовите числа, указанные на золотых пиастрах (**9, 15, 1, 15, 10, 33** – на доске). Это шифр.

**Слайд 15 (Алфавит)**

-Ребята, пираты нам оставили **вторую** подсказку. (Алфавит раздать группам)

- Как вы думаете, что значат эти цифры под монетами? Составить слово из букв.

З-9 Н-15 А-1 Н-15 И-10 Я-33

- Соберите слово из этих букв. Какое главное сокровище мы привезли из нашего путешествия? (Знания). Конечно, это «ЗНАНИЯ».

-Чья команда первая отгадала, получает 6 монет.

**Слайд 16-17 (Знание)**

**Учитель:**

Нет сокровища важнее!  
Это должен каждый знать.  
Оказались вы умнее,  
Вас пиратам не догнать.  
Много мест мы посетили  
И задачи все решили.  
Настоящие бойцы!  
Вы, матросы, молодцы!

**Слайд 18 (Подсчёт результатов)**

- Капитаны достанут из сундучков заработанные монеты. Мы с пиратом Джеком подсчитаем результаты и подведём итоги.

**Слайд 19 «Волшебный сундучок»**

- Пиратам часто сопутствует удача. Вот и мы с вами наудачу откроем сундучок.

Каждая команда открывает по сундучку и получает изображённое количество монет.

- Вот и закончилось наше морское приключение. Ребята, какое же главное сокровище мы добыли в путешествии? (Знания)

**10. Награждение (Слайд 20)**

- Ну а сейчас настало время для подведения итогов. Вы все хорошо работали на занятии. Спасибо вам за активную работу. (Награждение 2-х команд грамотами)

- А победителями стала команда \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_.

Поаплодируем ей!

