**«Брейн-ринг» (сценарій для 8-х класів)**

**Передмова:** підготовку до вечора ведуть три команди, які придумують собі назви, готують емблеми і привітання. Вчитель з математики готує запитання для гри (не менше 20). Варіанти запитань роблять в трьох примірниках, які в день змагання будуть передані ведучому. Журі отримує цей перелік запитань з відповідями до них.

(Вступне слово ведучих.)

**Ведучий №1**

 Добрий день, дорогі друзі! Сьогодні ми зібрались в цьому залі, щоб стати свідками незвичайного поєдинку.

**Ведучий №2**

 Ви будете не тільки свідками, а й учасниками веселих конкурсів.

**Ведучий №3**

 Багато хто з вас думає, що математика наука суха і нудна. Сьогодні ми спробуємо переконати вас в протилежному.

**Ведучий №1**

 І так, сьогодні буде визначено математичного ерудита, навіть не одного, а цілу команду. До речі про команди. Вони вже давно рвуться в бій.

Журі готові?

Отож, команди на сцену!

(Привітання команд.)

**Ведучий №2**

 І так, сьогодні у нас змагання. Змагання, які за накалом боротьби нічим не відрізняються від Олімпійських Ігор. А тому за традицією олімпіад приймемо урочисту клятву.

(**Ведучий №3** зачитує текст клятви.)

Урочиста клятва

Ми, урочисто клянемось не застосовувати недозволених прийомів (тобто не допускати математичних помилок, полюбити суперника як самого себе, не сперечатися з журі, не загравати з болільниками).

Якщо порушу цю клятву, то нехай навіки забуду графік синуса, ніколи не згадаю теорему Піфагора, нехай опитує мене щоуроку мій вчитель математики.

**Команди**

Клянемось!

(Команди сідають за парти. Їм роздають однакові задачі. Команди починають розв’язувати задачі.)

**Ведучий №1**

 Багато в чому змагання буде залежати від вас, шановні болільники. Від того, на скільки активними ви будете. Але в нашому змаганні не можна вигукувати, шепотіти, свистіти, підказувати.

 Журі може нагородити болільників за хорошу підтримку команди. Але воно має право і зняти бали з команди, якщо її члени або болільники порушуватимуть порядок змагання.

**Ведучий №2**

 Поки команди готуються до математичного бою ми вислухаємо доповідь члена Піфагорійської школи природничих наук академіка Повчалкіна.

**Академік Повчалкін**

Вельмишановні колеги! Вельмишановні академіки! Як ви ще не академіки, а тільки учні? Нічого, це не має значення. Бо, якщо ви вивчаєте математику, ви вже зробили перший крок у велику науку. Власне, ви його зробили тоді, коли дізнались, що один додати один – буде два. Що, ви це вчили в першому класі? Абсолютно вірно. Перший клас – це такий клас, в якому все вчать, а потім лише повторюють, тільки в дещо складнішому вигляді, аж поки не стануть академіками.

 Ким би ви не стали, математика вам однаково знадобиться. Бажаю вам, дорогі колеги, шановні академіки, успіхів у вивченні цариці наук – математики.

 А ще скажу, це неправда, що математика любить людей сухих, похмурих. Кожну справу краще робити весело, з посмішкою. То ж нехай і сьогоднішній наш вечір буде веселим.

**Ведучий №3**

 Наступну лекцію «Шпаргалка і розвиток наукової думки» прочитає магістр математико-пристосовницьких наук.

**Магістр математико-пристосовницьких наук**

Шпаргалка – репродукція, яка виготовляється в одному екземплярі. Використовується для зберігання інформації і оперативного застосування у випадку, коли загублена власна думка.

 Конструкція і спосіб виготовлення суттєво залежить від особистих якостей екзаменатора і того, хто здає екзамен.

Раціонально використання старої перевіреної форми, яка називається серед учнів гармошкою.

В результаті прогресу людської думки і підвищення свідомості учнів народилася нова рукописна форма зберігання інформації, яка називається «бомбою».

Зберігати шпаргалки слід в безпосередній близькості від тіла у виготовленому для цих випадків одязі, або модифікуючи старий гардероб.

Спосіб користування. Єдина вимога до того, хто здає екзамен – знати порядок розміщення шпаргалок і вміння рахувати в межах однієї сотні. Все останнє залежить від майстерності рук і тонкого знання психології вчителя.

**Ведучий №1**

Час відведений для розв’язування задач командами сплинув. Отже, нехай гра розпочнеться!

**Порядок проведення гри «Брейн-ринг»**

1. Команди викликають один одного по черзі.
2. Якщо викликана команда хоче відповідати, то вона виставляє доповідача, а інша – опонента для перевірки розв’язку.
3. Командам можуть даватися хвилинні перерви для допомоги доповідачу або опоненту.
4. Якщо викликана команда відмовилась відповідати, то команда, яка викликала, повинна сама розказати розв’язок задачі.
5. Команда може відмовитися робити наступний виклик (якщо в неї не залишилось розв’язків задач). Тоді інша команда отримує право розказати розв’язок будь-яких задач, що залишилися нерозібраними.
6. Кожна задача вартує 6 балів. За «чистий» розв’язок задачі дається 6 балів, а за «повне» опонування – 3 бали.
7. За гарний розв’язок або за гарне опонування журі може дати один преміальний бал.
8. Журі може оштрафувати команду за шум, за неетичну поведінку (1 бал).

Конкурси для болільників

1) **Конкурс для болільників**

Перемагає та команда, чиї болільники назвуть більше прислів’їв, скоромовок, пісень з числами. Наприклад:

* Одна голова – добре, а дві – краще.
* Сім раз відмір – один відріж.

2) **Гра для активних болільників**

Ведучий називає одне слово (слова мають відноситися до математики!). Перший болільник повторює це слово і добавляє своє. Другий болільник повторює два перших слова і добавляє своє і т.д. Виграє той, хто назве більше слів.

3) **Гра «Кожній руці – своя робота»**

Дошку, яка знаходиться на сцені, умовно (крейдою) ділять на три частини. На сцену викликають трьох болільників і в кожну руку дають крейду. Завдання: лівою рукою накреслити три трикутники, а правою – три кола.