



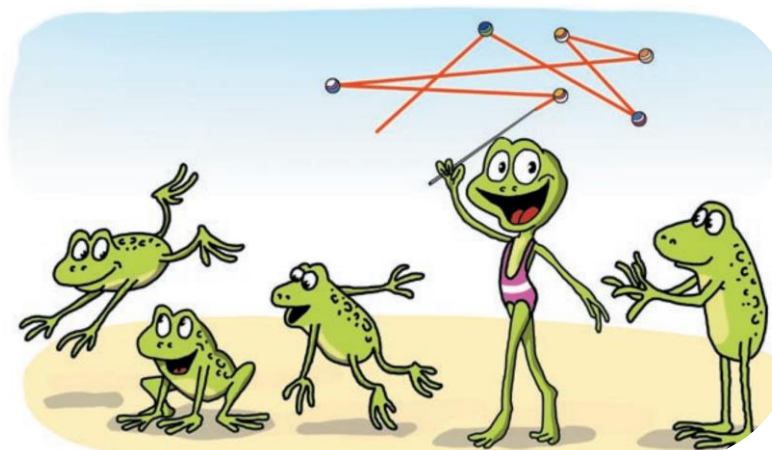
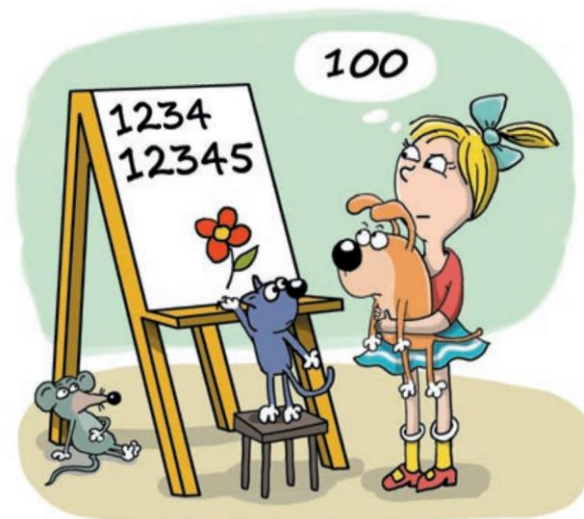


# ТЕАТРАЛЬНАЯ АФИША





## ТЕМЫ ЗАНЯТИЙ



Догадайтесь по картинкам







## ЗАДАЧИ ПРО РУКОПОЖАТИЯ



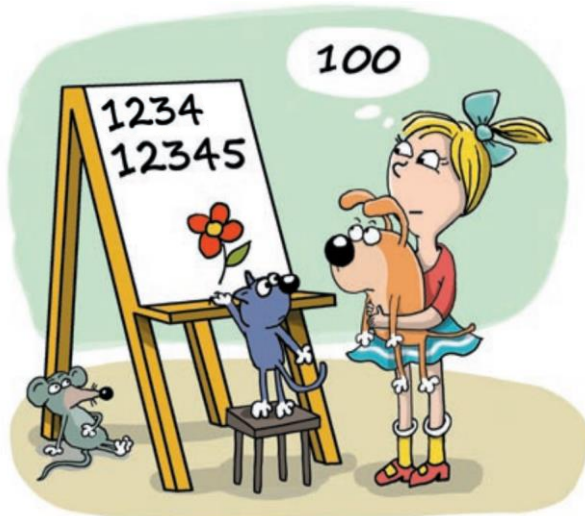
### Советы по решению задач про рукопожатия

1. На схеме удобно изображать объекты **точками**, а связи между ними — **линиями**.
2. Чтобы вычислить общее число связей, можно сложить количества связей от каждого объекта и полученную сумму **разделить на 2**.





## ЗАДАЧИ ПРО «ЧИСЛОВЫЕ ЛЕСЕНКИ»



### Советы по решению задач с числовыми конструкциями

1. При составлении «числовых лесенок» удобно выделить некоторую **часть** выражения и узнать её возможные значения.
2. Если придумать правильную конструкцию напрямую не получается, то можно подобрать **последнее** действие, то есть начать решать задачу «с конца».

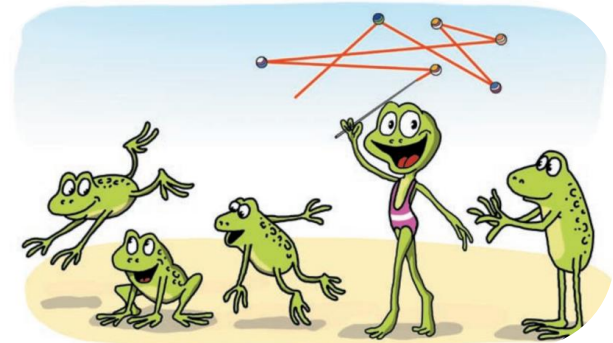




# ЗАДАЧИ ПРО ПРЯМЫЕ И ЛОМАНЫЕ

## Советы по решению геометрических задач

1. Если объекты расположены вдоль одного пути, то на плане их удобно изображать на **отрезке**. Длина всего пути равна **сумме** длин участков пути.
2. Для построения ломаной по условиям задачи можно сначала построить вариант, который подходит под часть условий, а потом придумать, как его **улучшить (исправить)**.





# РАЗБОР ЗАДАЧИ ПО РОЛЯМ



## Играем роль фотографа

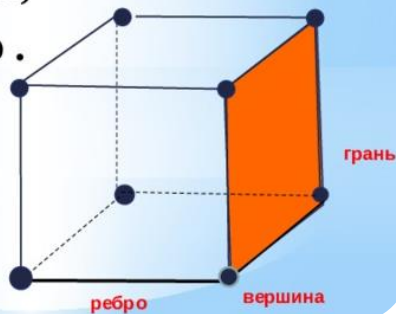
1. Читаем внимательно текст задачи, не упуская ни одного слова, как будто делаем «фотографию» задачи.
2. Спрашиваем себя, все ли слова знакомы?
3. Представляем «картинку» ситуации, описанной в задаче.
4. Выделяем все условия задачи явные и неявные.
5. Находим требования задачи.



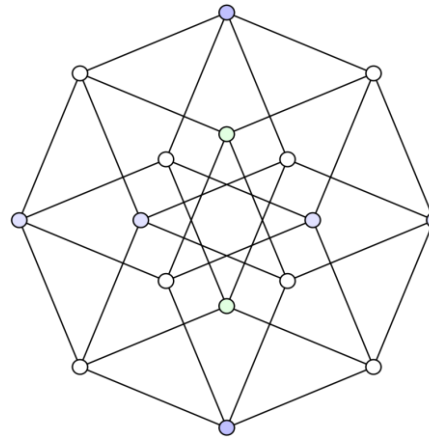


# ФИГУРЫ МНОГОМЕРНОЙ ВСЕЛЕННОЙ

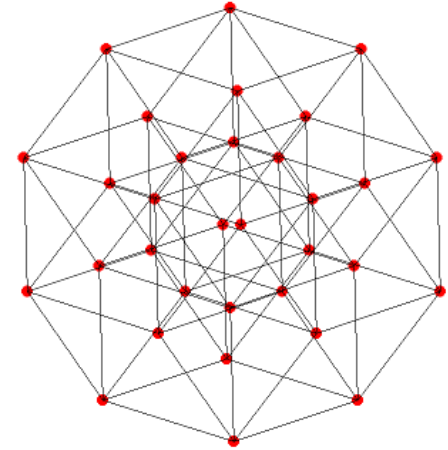
У куба **8** вершин,  
**6** граней,  
**12** рёбер.



Трёхмерный куб



Тессеракт –  
четырёхмерный гиперкуб



Пентеракт –  
пятимерный гиперкуб

## «Старый знакомый» и новые кубы







# МАТЕМАТИЧЕСКАЯ ИГРА

❖ Какое напутствие дал  
Альберт Эйнштейн  
для успешной игры?



## Помогут знания и работа в группе

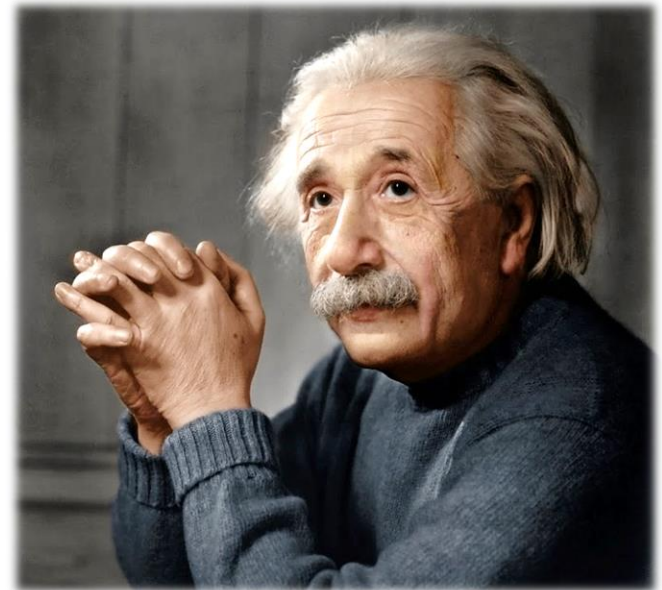




# НАПУТСТВИЕ ЭЙНШТЕЙНА

*«Нужно выучить правила игры. А затем начать играть лучше всех. Просто, как и все гениальное».*

Альберт Эйнштейн



## Проверим знание правил





## ЗАДАНИЯ КАПИТАНАМ

Получите игровой комплект

Подпишите название команды на карточке для ответов

Готовность  
1 минута!

### **Я — КАПИТАН КОМАНДЫ**

- 1 Знать правила игры и правильно взаимодействовать с ведущим.
- 2 Организовать работу команды над задачами по правилам работы в группе.
- 3 Поддерживать дисциплину и рабочее настроение команды.



**Желаем удачи в игре!**





# ИГРА НАЧАЛАСЬ

Тема 1: «Рукопожатия»

Тема 2: «Числовые лесенки»

Тема 3: «Прямые и ломанные»



**30 минут**



**Решайте и проверяйте ответ по вашей стратегии**





# ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ



## Спасибо за игру!





## 3

## ПОДВОДИМ ИТОГИ

❖ Команды выбирают по 1–2 вопроса и отвечают на них

Какая у вас была стратегия в игре? В чем её «плюсы» и «минусы»?

Какие приёмы, изученные на уроках, вамгодились?

Расскажите о своих впечатлениях от сегодняшней игры

На какие темы были сегодня задачи? Перечислите их

Какие советы вы бы дали себе для следующей игры?

Вы решали задачи все вместе или каждый свою?

## Слово командам



3

# КОМАНДНАЯ РЕФЛЕКСИЯ

Заполните карточки командной рефлексии



Капитан: «Я хочу  
сказать «спасибо» ...  
за...»

НОУ ДПО «Институт системно-деятельностной педагогики». Олимпиадная математика.  
Математический театр. 3 класс. Игра № 5 к занятиям 15–18. «Математическая обона»

КАРТОЧКА КОМАНДНОЙ РЕФЛЕКСИИ

Название нашей команды				
<b>Состав команды</b> <b>(Фамилия Имя)</b> <i>Отметьте капитана</i>	1. _____			
	2. _____			
	3. _____			
	4. _____			
	5. _____			
	6. _____			
Количество набранных баллов				
<b>Таблица наших результатов</b> <i>Отметьте плюсами и минусами решенные и нерешенные задачи</i>	ПЛ10	ПЛ20	ПЛ30	ПЛ40
	ПЦ10	ПЦ20	ПЦ30	ПЦ40
	РД10	РД20	РД30	РД40
<b>Наши ошибки</b> <i>Обсудите устно внутри команды причины ошибок</i>				
<b>В следующей игре нужно...</b>				
<b>Хотим сказать «спасибо»</b> <i>Запишите имя того, кого в команде хочется особо похвалить и за что</i>				

## Слово капитанам

До новых встреч!

# Математический ТЕАТР



Всероссийский институт  
системно-деятельностной педагогики  
ПЕТЕРСОН

Учебное пособие  
для подготовки к математическим олимпиадам



Слайды	Источники картинок
1, 12, 13, 15	<a href="https://th.bing.com/">https://th.bing.com/</a>
2	<a href="https://st03.kakprosto.ru">https://st03.kakprosto.ru</a>
7	<a href="https://istragram.hr/wp-content/">https://istragram.hr/wp-content/</a>
8	<a href="https://upload.wikimedia.org/">https://upload.wikimedia.org/</a> <a href="https://fsd.kopilkaurokov.ru/">https://fsd.kopilkaurokov.ru/</a>
9	<a href="https://www.artesschool.com/">https://www.artesschool.com/</a>
10	<a href="https://obiografii.ru/">https://obiografii.ru/</a>
11	<a href="https://image.freepik.com/">https://image.freepik.com/</a>
12	<a href="https://www.datingsite-ervaringen.nl/">https://www.datingsite-ervaringen.nl/</a>
13	<a href="https://www.msstechovice.cz/">https://www.msstechovice.cz/</a>

