

Пояснительная записка

Математическое домино – это командное соревнование по решению занимательных задач. Формирование прочных математических навыков – это серьёзный труд для ученика. С помощью доминошных задач можно сделать этот труд интересным и увлекательным.

Карточки игры домино – уникальный раздаточный материал. В непринужденной игровой форме ученики легко и радостно решают интересные задачи, и вместе с тем попутно отрабатывают математические навыки, развивают логическое мышление. При этом существует элемент соревновательности.

Организаторы: учителя математики МАОУ СОШ № 16: Дожид О.В., Ермакова Т.Л., Корсун О.А.

Дата: 01.12.2025

Время: 15:00

Цели и задачи: развитие познавательной деятельности и интеллектуальных способностей учащихся, развитие внимания, кругозора, находчивости, мышления, наблюдательности, сообразительности, умение работать в команде.

Аудитория: команды учащихся 8 классов, 16 команд

Предмет: математика

Задачи напечатаны на карточках-домино. Изначально все карточки лежат на столе жюри задачами вниз, то есть участники могут видеть только изображения костей домино, но не текст задач. Зачётным показателем в математическом домино является общее количество набранных очков.

Организация и проведение интеллектуальной игры «Математическое домино»

Правила игры «Математическое домино»

1. В игре может участвовать от 3 до 16 команд. Игра идёт в течение 1,5 часов.
2. Протокол игры ведётся жюри с выводом на экран текущих результатов через мультимедийный проектор.
3. Каждая из 28 задач имеет свою стоимость согласно распределению баллов на доминошках (0-0, 0-1, 0-2, ..., 4-6, 5-5, 5-6, 6-6).
4. Каждая команда берёт себе одну задачу на свой выбор из банка задач, который находится у жюри (каждая задача - в одном экземпляре).
5. На каждую задачу (кроме 0-0) команда может дать ответ **два** раза.
6. Если сразу дан верный ответ и решение, то команда получает полное суммарное количество баллов соответствующей доминошки.
7. Если же с первого раза даны неверный ответ и решение, то в протокол ставится 0 баллов, и со второй попытки за верное решение команда сможет получить только большую часть баллов доминошки.
8. После двух неудачных попыток задача больше не принимается, а команда наказывается штрафом, равным меньшей части баллов доминошки.
9. Доминошка 0-0 при верном решении с первой попытки даёт 10 баллов, если же решение неверное, то задача больше не принимается и по ней команда получает 0 баллов.
10. Если команда не может решить задачу и не хочет давать по ней ответ, то она может её «сбросить», т.е. сдать в жюри с получением штрафа, равным меньшей части баллов доминошки, как за нерешённую задачу.

11. Если команда ошибочно взяла задачу, которую решала ранее, то она наказывается одним штрафным баллом. Сдаёт эту задачу в жюри и берёт себе новую.
12. Игра для команды прекращается либо по окончании отведённого на неё времени, либо после того, как командой разобраны все 28 задач.
13. Побеждает команда, набравшая большее количество баллов.

Регламент проведения игры «Домино».

1. Ответ или решение (жюри сообщает заранее) принимается в чётко записанном виде на отдельном листке, в котором команда указывает также своё название и цену задачи. При этом в жюри сдаётся и условие задачи.
2. У стола жюри всегда находится только один игрок из команды.
3. В случае шумного поведения команда наказывается штрафным баллом, который учитывается в окончательном итоге.
4. Если кто-то из игроков и после **двух** командных наказаний ведёт себя шумно, мешая в проведении игры, жюри имеет право удалить его с игры, после чего он полностью лишается возможности в ней участвовать.
5. Выйти из аудитории по необходимости игрок может только с разрешения жюри, но не позднее, чем за полчаса до окончания игры.
6. За 30 минут до конца времени игры жюри предупреждает об этом.
7. В протокол вносятся названия команд, баллы за рассмотренные задачи и штрафные баллы.
8. По окончании игры все бланки ответов сохраняются на случай возникновения спорных ситуаций.
9. Претензии по игре принимаются от капитанов команд сразу по окончании игры до объявления окончательных итогов.

Таблица результатов игры

Протокол математической игры "Домино", 05.02.2025

	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	3	3	3	3	4	4	4	5	5	6	ИТОГО		
	0	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6	2	3	4	5	6	3	4	5	6	4	5	6	5	6	6			
"Формула удачи"	10					5							0		4		6	7	0		7	0		8	9			11	0	67	
"Прогрессия"	10				4	5	6					0		7	0		6	0	8	6	7	8	9	8	0		10	11	0	-1	104
"Эврика"	10					5	6						0			5		0		0	7	8				6			0	47	
"6 элементов"	10					5							7					0		7			8							37	
"Формула успеха"	10						6						7		5	6		0	0	7	8	0	8	0					0	57	
"Супер-поезд"	10	1	2	0			6							4		6	0	0			0		8			0	0			37	
"Математики по-домашнему"	10		2	3	4		6						7						0			9				0		11		52	
"Золотой резерв"									3	4	5	0				6					7	8		8			0	11		52	

