**Математическая игра КуПоМаК.**

**Пояснительная записка.**

**Игра «КуПоМаК»(***Курсы повышения математической квалификации*)рассчитана на учащихся не младше 9-го класса, так как содержит задания, связанные с корнями n-ой степени, степенями с рациональным показателем и тригонометрическими выражениями, однако глубоких и серьезных математических знаний в ходе этой игры от участников не потребуется. Здесь есть и задания на быстрый счет, и на сообразительность, и задания на стихосложение, и на пантомиму, и на складывание геометрических фигур, то есть игра дает возможность проявить себя не только знатокам математики, а значит, ее можно проводить и в математическом, и в базовом классах. Четко регламентированные время, отводимое на решение задач, и их «стоимость» делают игру динамичной и простой в плане оценивания и выявления победителя. Содержание может варьироваться (какие-то задания можно пропускать) в зависимости от уровня подготовки класса и имеющегося времени на игру.

*Цели:*

* привлечь к активной познавательной деятельности как сильных, так и слабоуспевающих учеников;
* привлечь учащихся ко внеурочным занятиям;
* создать ситуацию, способствующую проявлению и реализации лидерских, организаторских способностей детей.

*Задачи:*

* продемонстрировать значительное присутствие математики в окружающей жизни;
* заинтересовать учащихся решением логических задач;
* развить навыки работы в команде, в том числе личной ответственности за решение, принятое коллективно.

 К игре прилагается презентация с описанием каждого вида курсов, навигацией по игре и встроенным хронометражем.

 Возможно, имеет смысл выделить одного-двух помощников, которые будут следить за счетом. Это могут быть учащиеся другого класса.

 Важно также в начале игры настроить всех участников на дружелюбное соревнование, делая акцент на том, что победа не должна являться самоцелью. Удовольствие от решения интересных задач и работы в команде единомышленников - вот то, ради чего стоит играть.