

Дидактические игры

Дидактические игры по математике в начальных классах

У КОГО БОЛЬШЕ ФИГУР?

У каждого ученика на парте лежат небольшие фигуры (круги, треугольники, квадраты). Назначают пять водящих. По сигналу учителя они расходятся по классу и подходят к любому сидящему за партой. Тот ученик, к кому подошли, говорит пример на табличное умножение или деление. Водящий тихо, чтобы никто не слышал его ответ, называет результат. Если ответ верный, он получает фигуру.

Тот, кто за определённое время наберёт больше фигур, считается победителем. Возможен и обратный вариант игры.

Мальчики – девочки

Учитель берёт одну из карточек, показывает пример классу и переворачивает карточку обратной стороной.

Если карточка красного цвета, то ответ хором называют девочки, если синего – мальчики.

Выигрывает тот, кто допустит меньше ошибок.

ВЕСЁЛОЕ ПУТЕШЕСТВИЕ

Карточки раскладываются на столе учителя примерами вниз. Класс делится на несколько команд. По сигналу учителя первый ученик из команды берёт одну из карточек, читает примеры и называет ответы. При затруднении ответ даёт кто-либо из команды. Решив все примеры на карточке, ученик дотрагивается до руки следующего игрока, и тот берёт другую карточку и начинает отвечать.

Взяв последнюю карточку и назвав ответы, ученик переворачивает карточку и читает: «Весёлое путешествие окончено». Он поднимает руку - его команда выполнила задание.

При подведении итогов учитывается не только время, но и количество допущенных ошибок, а также сколько раз команда оказывала помощь участнику.

ТОЧКИ

Работа с перфокартами в виде таблицы Пифагора.

«Поймай рыбку», «Кто больше соберёт грибов?», «Садовники».

На вырезанных из картона или бумаги рыбках, грибах, яблоках и т.д. на обратной стороне записаны примеры. Ученики подходят к столу, берут карточку и решают записанные на ней примеры. Правильно решил – поймал рыбку, сорвал гриб, яблоко и т.д.

Победителем считается тот, кто больше наберёт предметов, т.е. быстро и правильно решит примеры.

ВЫБЕРИ ПРИМЕРЫ

Реши примеры:

$$2 : 4 = \quad 6 \times 2 =$$

$$12 : 4 = \quad 5 \times 5 =$$

$$63 : 9 = \quad 14 : 2 =$$

$$9 \times 2 = \quad 10 : 2 =$$

Выбери среди них примеры, сумма ответов которых равна 10. Запиши эти примеры в тетрадь.

Например:

$$2 \times 4 = 8$$

$$10 : 5 = 2$$

$$2 + 8 = 10$$

СОСТАВЬ СЛОВО

На доске записаны $5 \times 9 =$ $6 \times 7 =$

примеры: $7 \times 9 =$ $9 \times 4 =$

$$12 : 4 = \quad 49 : 7 =$$

$$9 \times 3 = \quad 5 \times 4 =$$

$$12 \times 2 = \quad 9 \times 3 =$$

К доске выходят две команды. По сигналу каждый из вызванных решает один из примеров и выбирает среди подготовленных карточек карточку с числом, соответствующим ответу его примера (на обороте карточки написана буква). Команда, первая составившая слово, выигрывает. В данной игре осуществляется межпредметная связь, так как могут быть составлены словарные слова или слово на какое-либо правило.

КАКОЙ РЯД ПЕРВЫЙ?

$7 \times 9 =$

$56 : 8 =$

$8 \times 9 =$

$5 \times 7 =$

$27 : 3 =$

Каждый ряд учеников получает карточку, на которой записано задание – примеры на табличное умножение и деление. Примеров столько, сколько учеников в ряду.

Первые ученики каждого ряда по сигналу учителя начинают работу. Решив один пример, они быстро передают карточку следующему ученику. Ряд, ученики которого быстрее решили все примеры, не сделав ошибок.

ЛЫЖНИКИ

1. $5 \times 7, 7 \times 8, 9 \times 3, 8 \times 9, 3 \times 4$

2. $4 \times 9, 6 \times 8, 7 \times 3, 9 \times 9, 9 \times 2$

На доске записаны два ряда примеров для двух вариантов (аналогично и для деления или для смешанных действий). Дети считают и записывают только ответы. На следующем уроке учитель сообщает, кто добрался до финиша, не споткнулся, т.е. правильно решил примеры. Кто споткнулся, того берёт на заметку, потом с ним повторяет решение этих же примеров. Для быстрой проверки можно привлекать консультантов из числа детей.

ЛУЧШИЙ СЧЁТЧИК

На доске записаны примеры справа и слева одинаковое количество.

$9 \times 9, 3 \times 8, 7 \times 8, 9 \times 4, 4 \times 8, 9 \times 3, 6 \times 7, 7 \times 3$

По команде учащиеся начинают записывать или выкладывать из разрядных цифр, соответствующие ответы один слева, другой справа. Выигрывает тот, кто первым справится с заданием.

Проводя эту игру, нужно чаще повторять те случаи умножения и деления, которые труднее запоминаются. Учитель фиксирует ошибки, затем записывает их на заранее подготовленных лентах.

У КОГО БОЛЬШЕ ПРИМЕРОВ?

Учащимся предлагается составить и записать табличные случаи умножения со следующими числами: 35, 48, 81, и т.д. Примеры составляются в тетрадах. Проверка осуществляется следующим образом: один из учеников читает примеры с ответами 35, остальные подчёркивают себя пример с этим ответом, читают другие примеры и т.д.

Выигрывает тот, кто составит больше примеров. В игре можно использовать сказочных героев.

НЕ СКАЖУ!

Учащиеся считают от 1 до 40 по одному. Вместо чисел, которые, например делятся на 2, они говорят «Не скажу!»

В игре происходит целенаправленное формирование механизма произвольного переключения внимания

КТО, СКОРЕЕ, КТО ВЕРНЕЕ?

Учитель раздаёт на каждый ряд по одному комплекту цифр от 1 до 9 так, что каждому ученику достаётся какая-то одна цифра. Учитель читает примеры вслух ($4 \times 4, 9 \times 2$ и т.д.). Учащиеся

должны быстро сообразить, сколько получится, выйти к доске, если нужна для ответа цифра у него, и составить число-ответ.

За каждый верно показанный ответ начисляется одно очко, если ряд успел первым показать его. Ряд, набравший большее количество очков, выигрывает.

ЖИВАЯ МАТЕМАТИКА

У учащихся на груди таблички с цифрами от 0 до 9. Учитель читает примеры. Встаёт ученик, у которого есть цифра-ответ.

Лучше давать примеры на деление, чтобы получались однозначные цифры. В случае двузначного ответа должны встать два ученика.

Проводить игру желательно в конце урока для повышения двигательной активности учащихся. Также можно раздавать по несколько одинаковых цифр, привлекая большее количество детей.

ПРОВЕРЬ СЕБЯ!

Учитель готовит карточки, на которых записаны результаты умножения каких-либо чисел, например 9 и 2 (показывается число 18). Учитель показывает карточку, а ученики записывают пример с таким ответом в тетрадях.

НЕ ПОДВЕДИ ДРУГА

К доске выходят одновременно два ученика (возможно и четыре). Учитель читает пример, например 6×7 , и предлагает составить пример на умножение или деление с такими же числами. Первый ученик составляет примеры на деление, второй - на умножение, записывают на доске. Если примеры составлены и решение верно, поощряют ребят.

В этой игре главное акцентировать внимание на способе нахождения частного по известному произведению и обратно – более прочное усвоение связи компонентов действий.

ТАБЛИЦА ДЛЯ СОСЕДА

(работа в паре)

Ученики задают по 5-6 примеров на табличное умножение и деление друг другу. После решения примеров проверяются записанные результаты.

Примеры готовятся заранее на карточках. Выигрывает тот, кто решил примеры быстрее и допустил меньше ошибок.

ДЕНЬ И НОЧЬ

Условия игры: когда учитель произносит слово «Ночь!», ученики кладут голову на парту и закрывают глаза. В это время учитель читает пример для устного счёта на деление и умножение. Выдерживает небольшую паузу.

Затем учитель говорит «День!». Дети садятся прямо и те, кто решил пример, поднимает руку и говорит ответ.

ДЕЛИТСЯ – НЕ ДЕЛИТСЯ?

Учитель называет различные числа, а ученики поднимаются руку или хлопают в ладоши, если число делится, например на 3 (или другое) без остатка.

СОСТАВИМ ПОЕЗД

Дидактическая цель: ознакомить детей с приёмом образования чисел путём прибавления единицы к предыдущему числу и вычитания единицы из последующего числа.

Содержание игры: учитель вызывает к доске поочерёдно учеников. Каждый из них выполняет роль вагона, называет свой номер. Например, первый вызванный ученик говорит: «Я первый вагон».

Второй ученик, выполняя роль второго вагона, цепляется к первому вагону (кладёт руку на плечо ученика, стоящего впереди). Называет свой порядковый номер, остальные составляют пример: «Один да один, получится два». Затем цепляется третий вагон, и все дети по сигналу составляют

пример на сложение: «Два да один – это три». Потом вагоны (ученики) отцепляются по одному, а класс составляет примеры вида: «Три без одного – это два. Два без одного – это один». На основе использования игры «Составим поезд» учащимся предлагают считать число вагонов слева направо и справа налево и подводят их к выводу: считать числа можно в одном направлении, но при этом важно не пропустить ни одного предмета и не сосчитать его дважды.

ЖИВОЙ УГОЛОК

Дидактическая цель: ознакомление детей с приёмом образования чисел при одновременном закреплении пространственной ориентации, понятий «больше», «меньше».

Средства обучения: изучение животных.

Содержание игры: учитель говорит: «В нашем живом уголке живут кролики: серый и белый, кролики грызут морковь. Сколько кроликов грызут морковь? (два, ответ фиксируется показом цифры 2) Назовите, какие кролики грызут морковь? (серый и белый). К ним прибежал ещё один кролик. Что изменилось? (кроликов стало больше) Сколько кроликов теперь едят морковь? (три, ответ фиксируется показом цифры 3) Перечисли их (один белый и ещё один белый, и ещё один серый, всего три). Каких кроликов больше, белых или серых? (белых) Почему их больше? (их два, а два это один и один). Почему $2 > 1$? (два идёт при счёте после числа).

Аналогично можно рассматривать образование последующих чисел.

ЛУЧШИЙ СЧЁТЧИК

Содержание игры: учитель на магнитном моделинге по секторам соответственно размещает от 1 до 10 рисунков. Открывая каждый сектор поочередно, учитель предлагает детям сосчитать число рисунков и показать нужную цифру. Сосчитавший первый называется лучшим счётчиком. Затем учитель показывает цифры вразбивку, а ученики – соответствующее число рисунков в секторах круга. В итоге игры учитель открывает 2 сектора, предлагает сравнить число рисунков в них и определить, где предметов меньше и на сколько.

ХЛОПКИ

Содержание игры: учитель на магнитном моделинге размещает по секторам от 1 до 10 рисунков. Открывая по очереди сектор за сектором, предлагает сосчитать число рисунков и по его сигналу хлопнуть столько же раз, сколько открыто рисунков, и показать нужную цифру. (учитель задаёт ритм хлопков).

ЧИСЛО И ЦИФРУ ЗНАЮ Я

Содержание игры: учитель на магнитном моделинге поочередно открывает сектор за сектором, дети считают число цифр в каждом из них и показывают учителю соответствующую карточку с цифрой, а затем сравнивают число цифр в двух соседних секторах магнитного моделинга.