

**ДИДАКТИЧЕСКИЙ МАТЕРИАЛ (ИГРЫ)
ПО МАТЕМАТИКЕ ДЛЯ НАЧАЛЬНЫХ КЛАССОВ**

«УМНОЖЕНИЕ И ДЕЛЕНИЕ»



Выполнил:

Учитель начальных классов

Федянина А. А.

Лицей №78 «Фарватер»

г. Казань

2019 г.

ВВЕДЕНИЕ

Игра – это жизненная лаборатория детства, дающая тот аромат, ту атмосферу молодой жизни, без которой эта пора ее была бы бесполезна для человечества. В игре, этой специальной обработке жизненного материала, есть самое здоровое ядро разумной школы детства.

С. Т. Шацкий

Проходит время, ребенок подрастает, и вот ему уже пора идти в первый класс. В школе ему придется столкнуться с множеством трудностей, получить огромное количество новых впечатлений, приобрести принципиально иной, чем в семье опыт общения. Все это требует немало усилий как умственных, так и эмоциональных. Процесс овладения новыми знаниями и навыками будет протекать для ребенка легче и эффективнее, если педагоги смогут внести в него определенную долю игры. Эта форма умственной деятельности является для ребенка привычной, а потому помогает ему справиться с трудностями, ожидающими его в первые годы обучения.

Игра является основным видом деятельности ребенка, начиная практически от рождения. Вообще термин «игра» включает в себя разнообразные виды деятельности. Именно она играет большую роль в формировании и развитии умственных, эмоциональных, физических и творческих способностей ребенка. Игра помогает развивать память, мышление, воображение, внимание. Одиночная игра развивает индивидуальные качества ребенка, знакомит его с характеристиками и свойствами тех или иных предметов. Игра в группе приучает ребенка к общественной жизни, социальным ролям и отношениям между людьми. Ролевые игры помогают ученику осваивать нормы и стереотипы поведения в современном обществе. Таким образом, можно дать игре четкое определение. Игра представляет собой вид деятельности, в которой человек добровольно

принимает участие и получает удовольствие и возможность исследовательского поведения.

Игра — самый древний способ передачи знаний от поколения к поколению. Девочки играют в куклы, чтобы подготовиться к роли жены и матери, мальчики — в машинки, чтобы стать главным автолюбителем в семье. И только школьные учителя предпочитают игре с учениками серьезную дидактику. Почему же? Очевидно, потому, что в многочисленных определениях игровой деятельности подчеркивается отсутствие практической направленности, ориентации на результат. А обучение, как учит педагогика, — это целенаправленная деятельность, которую учитель по роду своей профессии призван организовывать. Однако это противоречие снимается, как только мы добавляем понятие «*дидактическая*», «*педагогическая*» *игровая деятельность*, ибо в таком случае цель задается учителем.

Рассматривая игру как всеобщую, спонтанно возникающую форму воспитания, известный психолог Д. Б. Эльконин подчеркивал, что ни один другой вид деятельности не образует вокруг себя такого мощного «педагогического поля». Л.С. Выготский видел в игре неиссякаемый источник развития личности, сферу, определяющую «зону ближайшего развития», в игре возможны высшие достижения ребенка, которые завтра станут его реальностью.

Интерес детей в дидактической игре перемещается от игрового действия к умственной задаче. Дидактическая игра является ценным средством воспитания умственной активности детей, она активизирует психические процессы, вызывает у учащихся живой интерес к процессу познания. В ней дети охотно преодолевают значительные трудности, тренируют свои силы, развивают способности и умения. Она помогает сделать любой учебный материал увлекательным, вызывает у учеников глубокое удовлетворение, создает радостное рабочее настроение, облегчает процесс усвоения знаний.

Высоко оценивая значение игры, В.А. Сухомлинский писал: *«Без игры нет и не может быть полноценного умственного развития. Игра – это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребенка вливается живительный поток представлений, понятий об окружающем мире. Игра – это искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности».*

В дидактических играх ребенок наблюдает, сравнивает, сопоставляет, классифицирует предметы по тем или иным признакам, производит доступные ему анализ и синтез, делает обобщения.

Игре свойственны определенный темп, ритм; в процессе ее недопустимы пространные объяснения; правила должны излагаться кратко, доступно, лаконично. Снижает интерес обилие замечаний дисциплинарного характера, пассивное ожидание ребенка своего участия в игре.

Учитель должен сам показать живой интерес к игре, увлечь учащихся. В некоторых играх он создает ситуацию ожидания, загадочности. Успех игры зависит от того, как учитель ее проводит. Вялость, безразличие улавливается детьми и интерес к игре быстро угасает.

Форма проведения игры может быть разной:

- коллективной;
- групповой;
- индивидуальной.

Дидактические игры представляют возможность развивать у детей произвольность таких психических процессов, как внимание и память. Игровые задания развивают у детей смекалку, находчивость, сообразительность. Многие из них требуют умения построить высказывание, суждение, умозаключение; требует не только умственных, но и волевых усилий - организованности, выдержки, умения соблюдать правила игры, подчинять свои интересы интересам коллектива.

Дидактические игры конструируются по-разному. В некоторых из них есть все элементы ролевой игры: сюжет, роль, действие, игровое правило, в других – только отдельные элементы: действие или правило, или то и другое.

Поэтому по структуре дидактические игры делятся на: сюжетно-ролевые и игры-упражнения, включающие только отдельные элементы игры. При подборе игр важно учитывать наглядно-действенный характер мышления младшего школьника. Необходимо также помнить и о том, что игры должны соответствовать полноценному всестороннему развитию психики детей, их познавательных способностей, речи, опыта общения со сверстниками и взрослым, прививать интерес к учебным занятиям, формировать умения и навыки учебной деятельности, помогать ребенку овладевать умением анализировать, сравнивать, абстрагировать, обобщать.

В этом сборнике собран интересный и полезный материал, который можно учителю начальной школы включить в ход уроков: разнообразить его, дать возможность ученикам несколько минут отдохнуть, восстановиться физически и эмоционально. Предлагаемые игры помогут учащимся, с одной стороны, лучше усвоить изучаемый материал, а с другой – снимут напряжение и усталость. Игры подобраны несложные по содержанию, соответствующие умственному развитию детей 3 класса.

Игровая деятельность как элемент урока может применяться на любом этапе его — от проверки домашнего задания до выполнения проверочной работы и обобщения.

В основе предлагаемых материалов лежит идея использования в обучении младших школьников игр. В игре для ребенка появляется возможность добывать знания самостоятельно; он ощущает радость успеха и уверенность в своих силах. Каждый педагог может найти несколько минут в учебном дне для того, чтобы окунуться с младшими школьниками в игровую деятельность. Игры повышают эмоциональный тонус школьника, а без положительных эмоций не может быть плодотворной учебной деятельности. Использование игровых технологий несомненно даст заметный эффект в развитии детей, а также, улучшит эмоциональное состояние детей, поддержит у младших школьников интерес к учебной деятельности, минуя неблагоприятные тенденции школьного обучения.

Активизация учащихся при обучении - одно из основных направлений совершенствования учебно-воспитательного процесса в школе. Сознательное и прочное усвоение знаний учащимися проходит в процессе их активной умственной деятельности. Поэтому работу на каждом уроке следует организовывать таким образом, чтобы учебный материал становился предметом активной деятельности ученика.

Изучение табличного умножения и деления – центральная тема курса математики в 3 классе. Методика требует, чтобы дети не только знали таблицу, но и понимали принципы ее составления, дающие возможность находить любое произведение.

В сборнике даны дидактические математические игры, которые необходимо использовать на уроках с целью активизации учащихся при формировании вычислительных навыков. Навык, как известно, приобретается в результате многократных повторений одних и тех же операций. Чтобы избежать однообразия в шлифовке табличных случаев умножения и деления, внедрение упражнений в игровой, занимательной форме. Загадочные названия дидактических игр помогают мобилизовать внимание детей, создают положительные эмоции.

Подбирая какую-либо дидактическую игру для урока, решаются следующие вопросы:

- цель игры. Какие умения и навыки будут формироваться в процессе ее проведения? Какие воспитательные цели преследуются в процессе игры?
- посильна ли она для учащихся?
- все ли дети будут в одинаковой степени участвовать в игре?
- подведение итогов игры.

Ценность дидактической игры определяется не по тому, какую реакцию она вызывает со стороны детей, а учитываются, насколько она эффективно помогает решать учебную задачу применительно к каждому ученику.

Желаем успехов!

Ритмические игры

Эти игры вводятся за 1-2 месяца до изучения таблицы умножения. Игры вводятся постепенно, каждая последующая предлагается после того, как усвоена предыдущая.

Разбившись парами и стоя лицом друг к другу, дети считают молча, про себя, одновременно выполняя под счет движения.

Счет через 2

Хлопнуть в ладоши (сказать про себя - 1), прикоснуться друг к другу ладонями и сказать - 2, хлопнуть в ладоши (сказать про себя - 3), прикоснуться друг к другу ладонями (сказать - 4) и т. д.

Счет через 3

Коснуться руками ног (сказать про себя - 1), хлопнуть в ладоши (сказать про себя - 2), прикоснуться друг к другу ладонями (сказать про себя - 3), коснуться руками ног (сказать про себя - 4), хлопнуть в ладоши (сказать про себя - 5), прикоснуться друг к другу ладонями (сказать про себя - 6) и т. д.

Счет через 4

Коснуться рукой правой ноги (сказать про себя - 1), коснуться рукой левой ноги (сказать про себя 2), хлопнуть в ладоши (сказать про себя - 3), прикоснуться друг к другу ладонями и сказать - 4. Коснуться рукой правой ноги (сказать про себя - 5), коснуться рукой левой ноги (сказать про себя - 6), хлопнуть в ладоши (сказать про себя - 7), прикоснуться друг к другу ладонями (сказать про себя - 8) и т. д.

Счет через 5

Коснуться руками ног (сказан, про себя - 1), коснуться правой рукой левого плеча (сказать про себя - 2), коснуться левой рукой правого плеча (сказать про себя - 3), хлопнуть в ладоши (сказать про себя 4), прикоснуться друг к другу ладонями (сказать про себя - 5) и т. д.

Счет через 6

Коснуться рукой правой ноги (сказать про себя - 1), коснуться рукой левой ноги (сказать про себя - 2), коснуться правой рукой левого плеча (сказать

про себя - 3), коснуться левой рукой правого плеча (сказать про себя - 4), хлопнуть в ладоши (сказать про себя - 5), прикоснуться друг к другу ладонями (сказать про себя - 6) и т. д.

Счет через 7

Топнуть правой ногой (сказать про себя - 1), топнуть левой ногой (сказать про себя - 2), коснуться рукой правой ноги (сказать про себя - 3), коснуться рукой левой ноги (сказать про себя 4), дотронуться двумя руками до плеч (сказать про себя 5), хлопнуть в ладоши (сказать про себя - 6), прикоснуться друг к другу ладонями (сказать про себя - 7) и т. д.

Счет через 8

Топнуть правой ногой (сказать про себя - 1), топнуть левой ногой (сказать про себя - 2), коснуться рукой правой ноги (сказать про себя - 3), коснуться рукой левой ноги (сказать про себя - 4), коснуться правой рукой левого плеча (сказать про себя - 5), коснуться левой рукой правого плеча (сказать про себя - 6), хлопнуть в ладоши (сказать про себя - 7), прикоснуться друг к другу ладонями (сказать про себя - 8) и т. д.

Счет через 9

Топнуть правой ногой (сказать про себя - 1), топнуть левой ногой (сказать про себя - 2), коснуться рукой правой ноги (сказать про себя - 3), коснуться рукой левой ноги (сказать про себя - 4), коснуться правой рукой левого плеча (сказать 5), коснуться левой рукой правого плеча (сказать про себя - 6), дотронуться до головы (сказать про себя - 7), хлопнуть в ладоши (сказать про себя - 8), прикоснуться друг к другу ладонями (сказать про себя - 9) и т. д.

Игра «Да. Нет»

На доске даны примеры: 4×6 , 8×3 , 4×5 , 7×3 , 9×4 , 5×6 . Показываю карточки с числами. Если число является ответом, учащиеся хором говорят "Да", затем произносят пример $4 \times 6 = 24$. если число не является ответом, говорят "Нет".

«Живая математика»

У всех учащихся есть карточка с цифрами от 0 до 9. Читаю пример (3×2) . Встает или поднимает руку тот ученик, у кого карточка с цифрой 6. Лучше всего давать примеры на деление, так как в ответах получаются однозначные числа.

Игра требует двигательной активности, поэтому проводить ее можно вместо физминутки в середине урока.

«Не скажу»

Игра строится так: дети считают, например, от 20 до 50 по одному. Вместо чисел, которые делятся, например, на 6, они говорят: «Не скажу!» !". Эти числа я записываю на доске. Появляется запись: 24, 30, 36, 42, 48. Затем с каждым из записанных чисел учащиеся называют примеры: $24:6=4$, $30:6=5$ и т.д.

Эта игра способствует целенаправленному формированию механизмов переключения внимания.

«Проверь себя»

Заготавливаю карточки, на которых записаны результаты умножения каких-либо чисел, например, 18. Я показываю карточку, а ученики записывают пример на умножение с таким ответом.

«Кто скорее, кто вернее?!»

Раздаю на каждый ряд парт по одному комплекту цифр от 0 до 9, так, что одному ученику в ряду достается цифра 0, другому 1 и т.д. Я читаю примеры $(4 \times 4; 9 \times 2$ или $40:4$ и пр.), а дети должны быстро сообразить сколько получится, и те, у кого окажутся цифры 1 и 6, выйти к доске и составить число 16. За каждый пример засчитывается очко тому ряду, в котором быстрее и правильно составили ответ. Ряд, набравший большее число очков, выигрывает.

Игра не только способствует закреплению определенного вычислительного навыка, в частности табличного умножения и деления, но в ходе ее уточняется понимание поместного значения цифр – учащимся нужно

встать так, чтобы одна цифра обозначала единицы, другая – десятки. Смещение мест рассматривается как проигрыш.

«Не подведи друга!»

К доске выходят одновременно двое (четверо) учеников. Читаю пример, например: 6×7 . Предлагаю составить четыре примера на умножение и деление с этими же числами. Первый ученик составляет примеры на умножение, а другой – на деление. Если примеры составлены и решены верно, одобряю ребят за слаженность в работе. Запись на доске выглядит так:

$$6 \times 7 = 42 \quad 7 \times 6 = 42$$

$$42 : 7 = 6 \quad 42 : 6 = 7$$

Здесь очень важно, чтобы дети усвоили способ нахождения частного по известному произведению, понимали, что из примера $7 \times 6 = 42$ вытекает $42 : 7 = 6$, $42 : 6 = 7$.

«Делится – не делится»

Называю различные числа, а ученики хлопают в ладоши, если число делится, например, на (4, 5) без остатка.

«Собери слово»

На доске записаны примеры справа и слева одинаковое количество. К доске выходят две команды. По сигналу каждый из вызванных решает один из примеров и выбирает среди подготовленных карточек карточку с числом, соответствующую ответу примера (на обороте карточки написана буква). Команда, первая составившая слова, побеждает.

В данной игре осуществляется и межпредметная связь, так как могут быть составлены словарные слова или слова на какое-либо правило.

«Молчанка»

Примеры на умножение и деление записаны на доске. Показываю пример, дети на карточках - ответы. (У каждого ученика есть числовой набор).

«Лучший счетчик»

На доске прикреплен круг с цифрами. Даю задание: увеличить (или уменьшить) эти числа в несколько раз. Дети записывают ответы в тетради.

Далее следует проверка (ученик, справившийся с заданием первым, читает ответы и все проверяют свои записи.).

«По порядку»

Даны примеры:

$$8 \times 3$$

$$3 \times 2$$

$$3 \times 6$$

$$7 \times 3$$

$$5 \times 3$$

$$3 \times 9$$

Назвать значения выражений в порядке возрастания (или убывания).

«Круговые примеры»

Заранее готовлю карточки с примерами, подбирая их так, чтобы ответ предыдущего примера являлся началом следующего. Каждый учащийся одного ряда получает такую карточку. Здесь очень важно не ошибиться! На следующем уроке эти круговые примеры получают ребята другого ряда.

«Чей ряд лучше?»

Учащиеся первого ряда задают вопросы ученикам второго ряда по таблице умножения (включая и случаи деления). Затем ученики второго ряда готовят примеры для ребят третьего ряда. На доске я подсчитываю количество правильных ответов каждого ряда.

«Какой ряд быстрее полетит на Луну?»

У меня есть 3 ракеты, вырезанные из сложенной вдвое плотной бумаги. Каждая ракета имеет окошки по количеству учеников в ряду. В середину ракеты я вставляю лист, вырезанный по контуру ракеты, и в окошках пишу примеры на умножение и деление. Учащиеся каждого ряда быстро решают по одному примеру, передавая ракету друг другу. Проверяем примеры коллективно. Ракета, в которой все задания выполнены верно, "летит в космос" первой! Использованные листочки с примерами я выбрасываю и вставляю новые. Завтра ракета опять готова к полёту!

Аналогично проводятся игры "Кто быстрее окажется на таинственном острове?", "Какой ряд сегодня умники и умницы?"

«Цепочка»

На доске или плакате запись:



Даю задание:

- найдите последнее число, если первое число 18, 24;
- найдите первое число, если последнее 16, 72.

«Математическое домино»

Каждый учащийся получает карточку. Она разделена на 2 части: в первой части написан пример на умножение или деление, во второй части - ответ на другое задание. Первый ученик читает свой пример. Тот, у кого карточка с ответом на прозвучавшее задание, называет этот ответ и произносит новый пример. Отвечает следующий ученик и называет своё задание и т.д.

«Математическое лото»

Все ученики берут по одной карточке. Их у меня 24. На них написаны результаты таблицы умножения (по 4 ответа). Я показываю классу карточку с выражением, например, 5×3 , а ребята на своих карточках закрывают кружками ответы. Выигрывает тот, кто раньше закроет все числа на своей карточке. Фишки, учащиеся изготавливают на уроке трудового обучения.

«Найди пару»

К доске по очереди выходят по 3 ученика от каждого ряда. Задание: записать в окошках числа, чтобы получились верные равенства.

$$9 \times 4 = ? + ?$$

$$42 : 6 = ? - ?$$

$$76 - 44 = ? \times ?$$

$$27 + 27 = ? \times ?$$

«Помоги белочке собрать грибы»

Учитель обращается к детям с предложением помочь Белочке отобрать вкусные грибы.

На грибах записаны примеры на умножение и деление. Вкусными будут те, ответ которых будет меньше числа 27 и т.п.

«Залатай дыры»

*На полу мышка
Подобрала книжку.
Страницы листала,
До дыр зачитала.*

Учитель говорит, что нужно залатать страницы книги по математике.

$$5 \times O = 15 \quad 3 \times O = 27$$

$$6 \times O = 18 \quad 3 \times O = 21$$

$$5 \times O = 20 \quad 2 \times O = 12$$

$$4 \times O = 24 \quad 4 \times O = 16$$

Игру можно организовать как соревнование между рядами.

«Магазин»

На полках выставлены различные игрушки. Вместо таблички с ценой записан пример на карточке.

Цены станут известны тогда, когда дети-покупатели «покупая» игрушку, решат записанный пример.

«Садовод»

*Вот так яблоки - полные сока сладкого,
Руку протяните и яблоко сорвите.
Стал ветер ветку качать,
И трудно яблоко достать.
Но яблочки эти не простые,
На них цифры золотые.
Быстро яблочко сорвите,
Ловко пример решите.*

Кто больше успел решить и записать примеров, тот и победил. На листе бумаги нарисована яблоня. К ней прикреплены красные яблоки, на обратной стороне которых записаны примеры. К доске выходят три ученика. Они срывают яблоки и быстро записывают примеры.

«Математический циферблат»

В середине циферблата есть кармашек для чисел, которые являются произведением множителей.

Дети стрелками должны показать множители, при наведении на которые получаем то или иное произведение.

Второй вариант игры: ученики по очереди показывают стрелками множители и вставляют в кармашек произведение.

«Математическое домино»

Для этой игры нужно вырезать 28 карточек размером 3 x 4 см.

В верхней части карточек написаны примеры на умножение и деление, а в нижней части - ответы к примерам.

Задача детей - подставить к примеру карточку с правильным ответом.

Игра снимает напряжение и усталость, заинтересовывает, а главное, помогает лучше и быстрее запомнить таблицу умножения и деления.

«Меткие стрелки»

Сообщаем детям, что на этом уроке они - «меткие стрелки» - будут «запускать стрелы» (проводить стрелки) от примера к ответу. Кто правильно и быстро найдет ответ, который соответствует определенному примеру, тот становится лучшим стрелком.

Задачу учащиеся выполняют на карточках или в тетрадях.

2x4	8	15	12
2x3	9	1	6
2x5	25	10	15
3x6	20	6	18
3x4	18	12	22
3x3	27	9	12

3x5	3	9	15
3x8	3	5	24
3x9	24	32	27

«Молчание»

Ученик должен отвечать на вопросы учителя, не говоря ни слова, а показывая только карточку с числами.

Вопросы учителя связаны с изучением таблицы умножения и деления.

Такую игру полезно проводить, когда ученики возбуждены и им трудно сосредоточиться без помощи учителя.

«Эстафета»

Ведущий. Дети, сегодня повторим таблицу умножения на 3.

Во время эстафетного бега будем передавать палочку через каждые 3 метра.

Приготовились! Марш!

Учащиеся передают друг другу палочку, называя числа: три, шесть, девять, двенадцать и так далее, то есть последовательно воспроизводят таблицу числа 3.

Второй, третий ряды, еще раз пробегая дистанцию, считают тройками.

Таким образом можно повторить таблицу умножения по всем числам

«Внимание! Таблица!»

Например, повторяем на уроке таблицу числа 8. На наборном полотне числа 16, 32, 40, 54, 80.

Вопрос к классу:

- По большинству произведений определите, какая это таблица? (Таблица числа 8)
- Какое число лишнее? -54.
- Каких произведений не хватает?
- 8, 24, 48, 56, 64, 72.

Чтобы определить таблицу, вычленив лишнее число, назвать произведения, которых не хватает, ребенок трижды повторяет таблицу, следовательно, лучше запоминает ее.

«Лесная школа»

На доске выставляем фигурки зверюшек - учеников лесной школы, под каждой фигуркой - кармашки для карточек с заданиями. Дети решают примеры вместе с учениками лесной школы.

У зверьков вышли следующие ответы: 14, 15, 18, 16, 21 (карточки вставлены в кармашки). Дети сверяют с результатами ответа лесных жителей.

- Кто ошибся?

- А как это могло случиться?

С помощью этой игры дети учатся проверять свою работу, анализировать ошибки, доказывать правоту.

Игра «Сколько?»

Игра проводится при изучении тем «Таблица сложения в пределах 20» (1 класс) и «Таблица умножения» (2 – 3 класс). Учитель показывает и называет пару чисел от 0 до 10, написанных на отдельных карточках. Задаётся вопрос: «Сколько?». Учащиеся отвечают хором или индивидуально. Такая тренировка проходит ежедневно по 2 – 3 минуты в быстром темпе.

«Сорбонки»

Учитель предлагает ученикам стопку карточек. На одной стороне карточки записан пример, на другой – результат. Ученик выбирает одну карточку, называет ответ и сразу же проверяет себя по оборотной стороне. Если пример решен верно, то карточка откладывается вправо, если неверно – то влево. Далее работа идёт только с левой стопкой карточек. Ученик, допустивший ошибки, выписывает данные примеры в блокнот и дома заучивает их. Работу с «сорбонками» можно проводить фронтально и индивидуально при изучении таблицы сложения и вычитания, таблицы умножения и деления.

«Математическая переключка»

Ученики делятся на две команды. Учитель заранее записывает на доске числовые выражения, при этом они могут располагаться горизонтально,

вертикально, наклонно или в перевернутом виде. Например, 8×3 ; $54 : 9$; $42 : 6$; 0×6 ; $72 : 8$; 1×8 ; 6×6 ; $64 : 8$; 9×4 ; $48 : 8$; 6×3 ; $63 : 9$; 7×4 ; 6×4 ; $27 : 3$; 6×2 ; 5×9 .

Первая команда называет одно выражение, а вторая - откликается выражением с таким же результатом. Затем перекличку начинает вторая команда. Желательно

Математическая таблица «Кошка»

Кошка красочно нарисована на лице ватмана. В кружках на лапках и хвосте – карманы для чисел. На хвосте – кружок красного цвета. Здесь вставляется результат действия. На лапках – кружки голубого цвета, которые содержат числа, используемые при математическом действии. Например, учитель задает вопрос: «Как получить число 17?» (при этом на лапках числа 27, 9, 8, 10). Учащиеся отвечают: «17 – это разность чисел 27 и 10», «17 – это сумма чисел 8 и 9». Данная таблица помогает систематически проверять и укреплять навыки устного счета, активизирует внимание детей, вносит элемент игры.

Игра «Лучший счетчик»

На доске записаны примеры: справа и слева их количество одинаково. По команде учащиеся начинают записывать ответы, один слева, другой справа. Выигрывает тот, кто первый справится с заданием.

Игра «Живая математика»

Игра проводится по рядам. У каждого учащегося ряда – табличка с цифрой от 0 до 9. Учитель читает пример. Встает тот ученик, у которого на табличке написан ответ. Если ответ – двузначное число, то встают два ученика, у кого на табличках соответствующие цифры.

Игра в мяч.

Учитель называет пример и кидает мячик одному из учеников. Тот должен быстро сосчитать и кинуть мяч обратно, одновременно называя ответ. Затем игра повторяется с другим учеником.

Игра «Лыжники»

На доске написаны два ряда примеров для двух вариантов. Дети считают и записывают только ответы. После проверки учитель сообщает, кто из детей добрался до финиша, т.е. решил все примеры правильно.

Игра «Делится – не делится»

Проводится при изучении таблицы деления на однозначное число. Учитель называет различные числа. Если число делится на 2 (на 3,4), то дети поднимают руки вверх, если не делится – приседают.

Игра «День и ночь»

Когда учитель произносит слово «ночь», учащиеся опускают головы и закрывают глаза. В это время учитель читает пример для устного счета, делает паузу, затем говорит «день». Дети поднимают головы и называют ответ. Эта игра дает возможность сосредоточиться при счете более рассеянными детям и успеть посчитать медлительным.

Игра «Кто быстрее, кто вернее?»

Игра проводится по рядам. У каждого учащегося ряда – табличка с цифрой от 0 до 9. Учитель читает пример. Ученики быстро читают пример. Ученики быстро считают, сколько получится. Те, у кого окажутся нужные цифры, должны быстро выбежать и составить из цифр ответ. В ходе этой игры не только отрабатываются вычислительные навыки, но и уточняется понимание учащимися поместного значения цифр.

Игра «Яблонька»

На доске – изображение яблони, на стволе которой написано число. Под яблоней – яблоки с написанными на них примерами. Детям дается задание – выбрать те яблоки, которые выросли на этой яблоне.

Игра «Грибники»

Ученики каждого ряда получают задание – сложить грибы в свою корзинку, номер которой соответствует ответам примеров, записанных на шляпках грибов.

Игра «Поймай рыбку»

В картонной коробке – аквариуме находятся рыбки, на спинах которых написаны примеры. Ученик выбирает любую рыбку и решает пример. За каждый правильно решенный пример ряд получает одну рыбку.

Аналогично проводятся игры «Садовники», «Охотники», «Собери букет» и другие.

Игра «Не скажу»

Эта игра способствует целенаправленному формированию механизмов переключения внимания. Игра строится так: учащиеся считают от 1 до 40 по одному. Вместо чисел, которые делятся, например, на 4, они говорят: «Не скажу». Здесь механизм переключения внимания состоит в том, что обычно произносимое при проверке табличного умножения заменяется выражением «Не скажу» в процессе названия натурального ряда чисел.

Игра «Проверь себя»

Учитель заготавливает карточки, на которых записаны результаты умножения каких – либо чисел, например, 18. Он показывает карточку, а учащиеся записывают пример на умножение с таким ответом.

Игра «Помогите Буратино»

На листе ватмана нарисован Буратино. Учитель говорит: «Буратино решил примеры, но при проверке нечаянно задел носом чернильницу и залил ответы. Помогите ему восстановить примеры». Дети записывают ответы на доске.

Игра «Почтальоны»

На листе ватмана выполнен рисунок дома. В каждом окне - номер квартиры. Рядом на отдельных карточках-письмах записаны примеры. К доске выходят две группы почтальонов. Первая группа разносит почту в квартиры под четными номерами, вторая – под нечетными.

Игра «Космонавты»

Класс делится на 3 экипажа (по числу рядов). У каждого экипажа – ракета, в которую вставлена карточка с записанными на ней заданиями. Число заданий должно соответствовать числу членов экипажа. Обращаясь к классу,

учитель говорит: «Ребята, сейчас мы отправляемся в космическое путешествие. Первой взлетит та ракета, экипаж которой решит все примеры».

По сигналу ученики приступают к решению примеров. Решив один пример, ракету-карточку передают другому члену экипажа. Последний поднимает ракету. Если все ответы верны, экипаж стартует в космос.

Игра «Терем-теремок»

Обращаясь к классу, учитель говорит: «Стоит в поле терем-теремок, Он не низок, не высок. Вот по полю мышка бежит. У дверей остановилась и стучит». При этом учитель показывает на мышку. Учащиеся решают пример, который написан на дверях теремка, и впускают мышку. Аналогично в теремок заселяются и другие звери.

Список используемых источников

1. Дрозд В.Л. Методика начального обучения математике: учебное пособие для пед. институтов / В.Л. Дрозда – М.: ВЛАДОС, 2003. – 254 с.
2. Миронова, Р.М. Игра в развитии активности детей / Р.М. Миронова. – Минск: НПО «МОДЕК», 2002. – 368 с.
3. Тарабурина Т.Ю. Система дидактических игр на уроках математики в начальной школе / Т.Ю. Тарабурина – М., 2009. – 185 с.
4. Перова М.Н. «Дидактические игры и упражнения по математике» - «Просвещение», «Учебная литература» / М.Н. Перова. - М., 2001. – 194 с.
5. Перокова О.И. Раз, два, три – отвечай / О.И. Перокова. - М.: ВЛАДОС, 2008. - 295 с.
6. Чилинрова Л.А. Играя, учимся математике / Л.А. Чилинрова. - М.: АКАДЕМИЯ, 2007. - 220 с.