

ДИДАКТИЧНІ ІГРИ З МАТЕМАТИКИ

1. ГРА «КМІТЛИВЕ ОКО»

Учні поділені на дві команди. З кожної виходить по 5 учнів. Їм роздають картки з цифрами і знаками дій. За сигналом діти складають приклади на множення (наприклад: $3 \times 7 = 21$; $2 \times 6 = 12$; $4 \times 5 = 20$).

Потім учитель пропонує з цими числами утворити інші приклади на множення ($7 \times 3 = 21$; $6 \times 2 = 12$; $5 \times 4 = 20$). У кожній команді один з її членів записує складені вирази на дошці. Порівнюючи пари виразів, діти повторюють переставний закон множення. Виграє та команда, яка складе більше прикладів за відведений час і сформулює переставний закон множення.

2. ГРА «ФУТБОЛ»

Клас ділиться на дві команди.

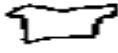
Учень з першої команди називає довільний приклад і вказує учня з другої команди, який буде відповідати. Якщо відповідь правильна, то гравець, який відбив "удар", дає завдання першій команді. Якщо відповідь неправильна то "нападаюча" команда дає правильну відповідь і хором говорить "Гол". Учень, якого



викликали, може звернутись за допомогою до одного з членів своєї команди. Перемагає команда, яка заб`є більше "голів".

3. ГРА «ПОЛАТАЙ ДІРКИ»

На підлозі мишка
Підбрала книжку.
Сторінки гортала,
До дірок читала.

6x		=18
5x		=20
4x		=24

Учитель говорить, що треба полатати сторінки книжки з математики. Гру можна організувати як змагання між рядами.

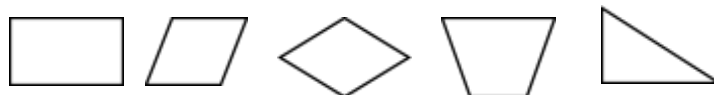
4. ГРА «ДОПОМОЖИ БІЛОЧЦІ ЗІБРАТИ ГРИБИ»

На гіллячках, на тоненьких,
Поки день ще не погас,
Сироїжки та опеньки
Білка сушить про запас.



Учитель звертається до дітей з пропозицією допомогти білочці відібрати найсмачніші гриби. На грибах записані приклади на множення та ділення. Смачними будуть ті, відповідь яких менша за число 27.

5. ГРА «ЩО ЗАЙВЕ»



- Яка фігура зайва?(трикутник)

6. ГРА «САДІВНИКИ»

На листку паперу намальована яблуня. До неї прикріплені червоні яблука, на зворотному боці яких записані приклади. До дошки виходять три учні. Вони зривають яблука і швидко записують приклади.

Ось так яблука — повні соку солодкого,



Руку простягніть і яблуко зірвіть.

Став вітер гілку гойдати,

І важко яблуко дістати.

Та яблучка ці не прості,

На них цифри золоті.

Швидко яблучко зірвіть,

Вправно приклад розв'яжіть.

Хто більше встиг розв'язати і записати прикладів, той і переміг.

7. ГРА «КРАЩИЙ ШИФРУВАЛЬНИК»

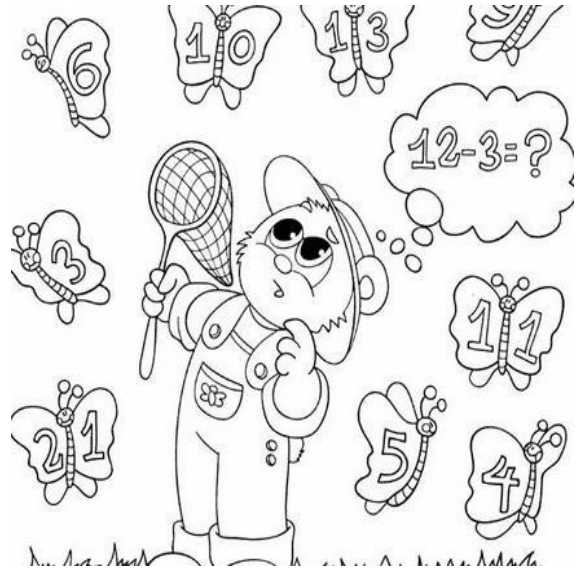
На дошці написано приклади для двох команд та прикріплено карки з числами та буквами. Карток більше, ніж прикладів. Учні послідовно розв'язують приклади, знаходять картку з відповіддю і виставляють її тим боком, де записано букву. Розв'язавши

приклади, читають зашифроване слово. Перемагає та команда, яка перша прочитає слово.

8. ГРА «МАГАЗИН»

На полицях виставлені різні іграшки.

Замість таблички з ціною записаний на картці приклад. Ціни стануть відомі тоді, коли діти покупці «купуючи» іграшку, розв'яжуть записаний під нею приклад.



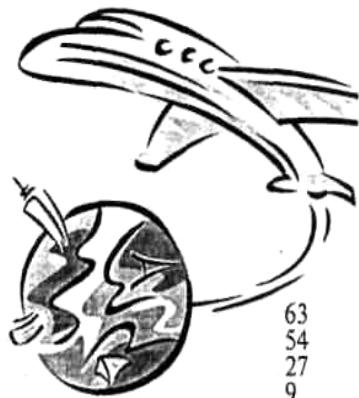
9. ГРА «СКЛАДИ ПРИКЛАД»

Корабель



12
18
24
72

Літак



63
54
27
9

Автомашина



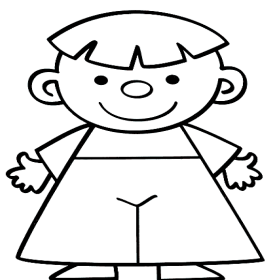
42
18
35
8

Кожен ряд вибирає собі вид транспорту, на якому буде подорожувати. Під малюнками з вибраним видом транспорту записані числа. За сигналом вчителя учні кожного ряду з початку ряду по порядку виходять до дошки і пишуть приклади до даної відповіді. Перемагає той ряд, який швидко і правильно запише приклади.

10. ГРА «ВІДГАДАЙ»

Вчитель задає питання дітям, скільки грибочків у кошику, їх менше трьох, але більше, ніж один. (Та інші види прикладів). Учень, який правильно відповів, отримує фішку.

11. ГРА «РЯД - ПЕРЕМОЖЕЦЬ»



Школярі вибирають із кожного ряду по два учні. Вибрані учні стоять напроти свого ряду, а інші учні швидко по порядку, як сидять, задають їм приклади на множення



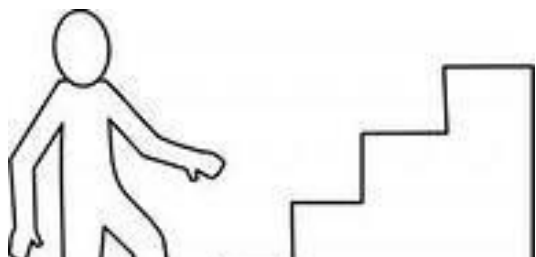
і ділення. Підраховуємо, хто розв'язав правильно більше прикладів. При підведенні підсумків ряд-переможець піднімається, клас дружно скандує «Молодці!».

12. ГРА «МОВЧАНКА»

Учень повинен відповідати на запитання вчителя, не говорячи жодного слова, а показуючи лише картку з числами. Запитання вчителя пов'язані з вивченими таблицями множення і ділення. Таку гру корисно проводити, коли учні збуджені і їм важко зосередитися без допомоги вчителя.



13. ГРА «ХТО ШВИДШЕ ПІДНІМЕТЬСЯ ВГОРУ»

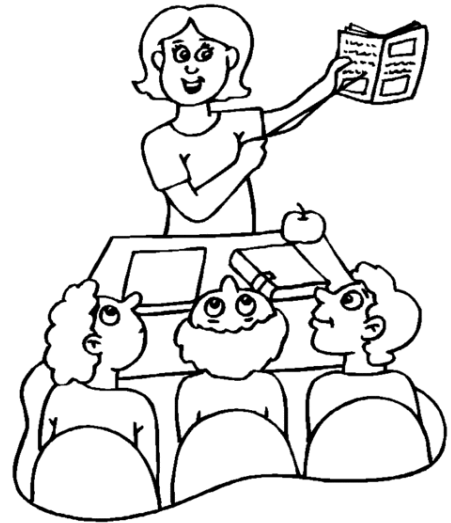


Намальовано сходинки з прикладами, які розташовано з двох боків, а на верхній сходинці — приз. Хто першим розв'яже приклади і підніметься по сходах - той отримувє приз.

14. ГРА «ПЕРЕВІР СЕБЕ»

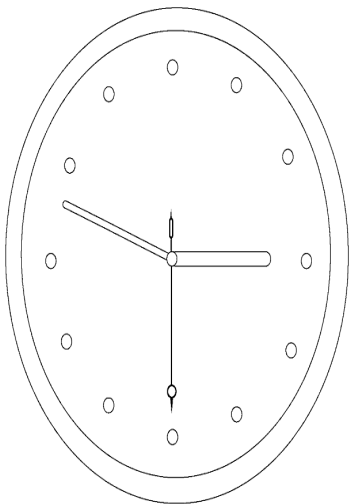
Учитель заготовляє картки, на яких записані результати множення. Наприклад:

16. Учитель показує картку, а учні записують приклад на множення з такою відповіддю або піднімають картки з числами 2 і 8.



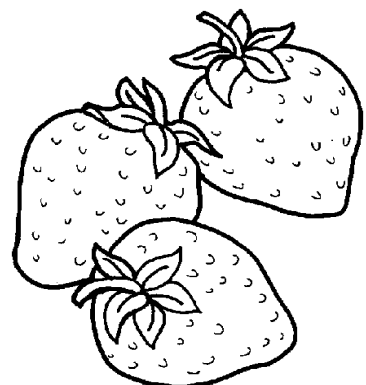
15. ГРА «МАТЕМАТИЧНИЙ ЦИФЕРБЛАТ»

У середині циферблату є кишенька для чисел, які є добутком множників. Діти стрілками повинні показати множники, при яких отримуємо той чи інший добуток. Другий варіант гри: учні по черзі показують стрілками множники й виставляють у кишеньку добуток.



16. ГРА «ХТО БІЛЬШЕ ЗБЕРЕ ЯГІД?»

На картках із зображенням ягід на зворотній стороні написані завдання. Учні, обчислюючи їх записують відповіді на дошці, а картки складають на купку. Коли всі завдання виконані, перевіряється

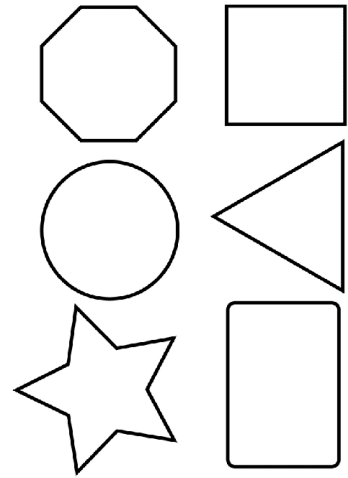


правильність їх обчислень і підводиться підсумок: у кого більше зібрано ягід, той і переможець.

17. ГРА «У КОГО БІЛЬШЕ ФІГУР?»

У кожного учня на парті лежать невеличкі фігури (кола, трикутники, квадрати).

Назначається п'ять ведучих. За сигналом вчителя вони розходяться по класу і підходять до будь-якого учня. Той учень, до якого підійшли, говорить приклад на таблицю множення чи ділення. Ведучий тихо, щоб ніхто



не почув його відповідь, називає результат. Якщо відповідь правильна, він одержує фігуру. Той, хто за певний час набере більше фігур, вважається переможцем.

18. ГРА «ХЛОПЧИКИ - ДІВЧАТКА»



На картках вчитель записує приклади так, щоб їх було видно всьому класу.

Зворотній бік одних карток пофарбовано червоним кольором, інших — зеленим. Учитель бере одну з карток, показує приклад класу і перевертає зворотнім боком. Якщо картка червоного кольору, то відповідь "хором називають дівчатка, якщо зеленого — хлопчики. Виграє той, хто менше зробить помилок.

19. ГРА «НЕ ЗІБ'ЮСЬ!»

Учні лічать від 1 до 20 по одному. Замість чисел, які діляться на 2, говорять «Не зіб'юсь».



20. ГРА «ЛІСОВА ШКОЛА»

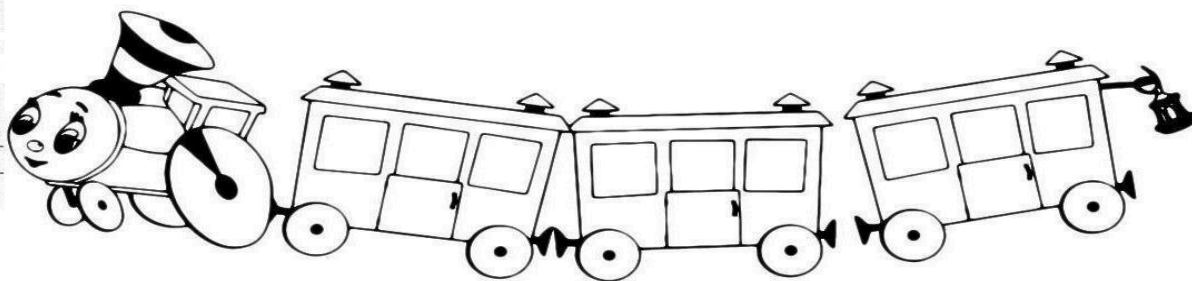
На дошці виставляємо фігурки звірят — учнів лісової школи, під кожною фігуркою — кишеньки для карток із завданнями. Діти розв'язують приклади разом із учнями лісової школи. У звірят вийшли такі відповіді: 14, 15, 18, 16, 21 (картки відповідно вставлені в кишеньки). Діти

звіряють зі своїми результатами відповіді лісових мешканців.

Хто помилився? А як це могло трапитися? За допомогою цієї гри учні вчаться перевіряти власну роботу, аналізувати помилки, доводити правоту.

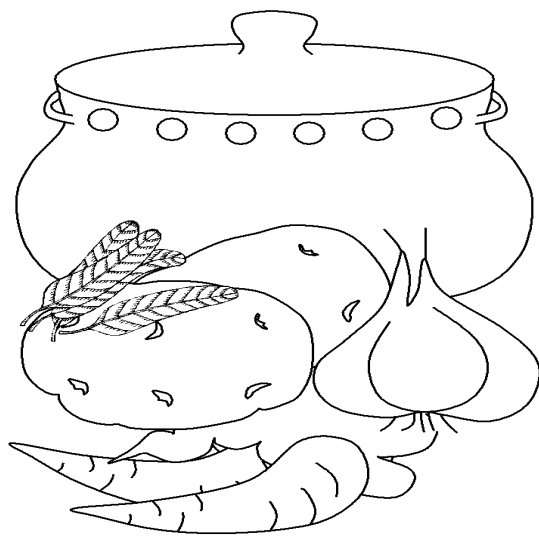
21. ГРА «МАТЕМАТИЧНІ ПОТЯГИ»

Дітям пропонується на дошці модель потягу і карточки. Вони обчислюють приклади і ставлять картки у той вагон, номер якого співпадає з числом, що є результатом обчислення даного прикладу.

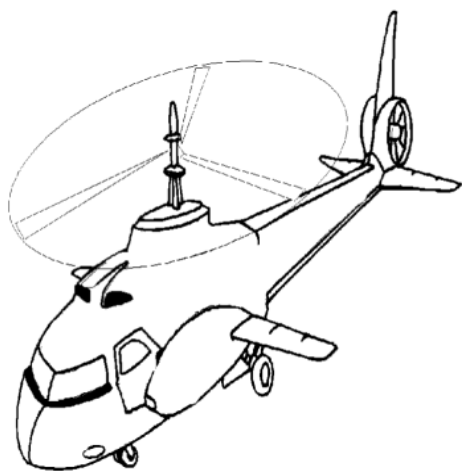


22. ГРА «ЗВАРИМО БОРЩИК»

На дошці виставлена картинка із зображенням каструлі. Поряд на набірному полотні виставлені зображення овочів: морква, буряк, цибуля, картопля, капуста, помідори... Вчитель. Зараз ми дізнаємося, чи вміють учні нашого класу варити борщ. На кожному овочі написаний приклад. Треба розмістити відповіді до прикладів у порядку зростання, завдяки цьому ми знатимемо, в якому порядку кидати овочі в борщ.



23. ГРА «МЕРТВА ПЕТЛЯ»



Виготовляємо дидактичні картки, що за формою нагадують літак. На зворотному боці — приклади типу: $63:7$ $72:8$ $54:9$ $63:9$ $24:3$ $56:8$ і т. д. Літаки поділено на дві ескадрильї, учні теж організовують дві команди. Перемагає та, що першою виконає «бойове завдання»: розв'язати приклади — зробити «мертву петлю» — і повернутися на «аеродром».

24. ГРА «УПІЙМАЙ М'ЯЧ»

Вихователь кидає учневі м'яч і називає приклад на додавання чи віднімання. Учень повертаючи м'яч, повинен дати відповідь.

25. ГРА «ЗАБИЙ М'Я У СІТКУ СУПЕРНИКА»



www.disegnidacoloraregratis.it

Виставляємо дві іграшкові сітки.
Перший варіант — одна команда,
другий — інша команда. Перша з
них «забиває» м'яч з відповіддю 7.
Друга — з відповіддю 8.

Приклади табличного ділення з
відповідями обох чисел записані на
дошці в довільному порядку. Учень
запише половину прикладів, але
розв'язує всі. Бажання перемогти
спонукає працювати вдумливо, адже
помилка — гол у свої ворота.

26. ГРА «УВАГА! ТАБЛИЦЯ!»

Наприклад, повторюємо на уроці таблицю числа 8.

На набірному полотні числа 16, 32, 40, 54, 80.

Запитання до класу:

З більшості добутків визначте, яка це таблиця?

(Таблиця числа 8)

число зайве? -54.

добутків не вистачає?

48, 56, 64, 72

Яке

Яких

8, 24,

Щоб визначити

таблицю, вичленити зайве число, назвати добутки,

8 + 0 =	
8 + 1 =	
8 + 2 =	
8 + 3 =	
8 + 4 =	
8 + 5 =	
8 + 6 =	
8 + 7 =	
8 + 8 =	
8 + 9 =	
8 + 10 =	

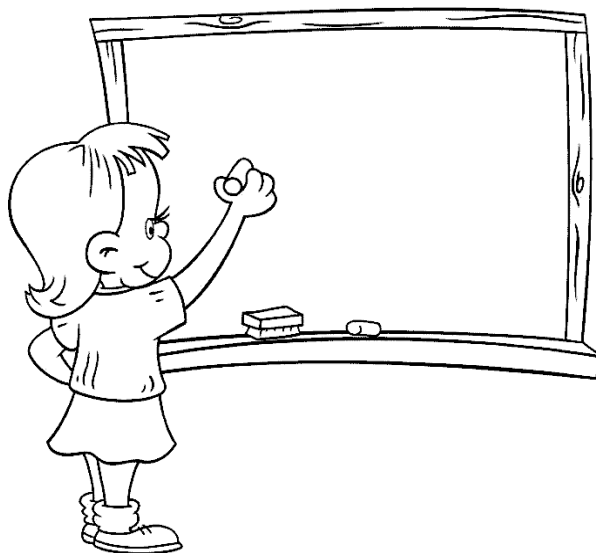
яких бракує, дитина тричі повторює таблицю, отже, краще запам'ятовує її.

27. ГРА «СКЛАДИ ДВА ПРИКЛАДИ»

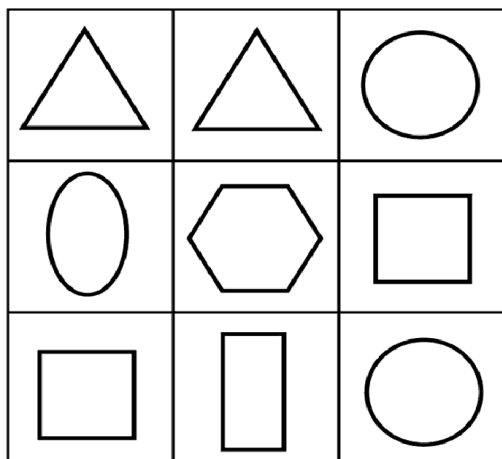
Вчитель показує картку з прикладом на додавання. Учень, якого викликали до дошки, складає і записує 2 приклади на віднімання і розв'язує їх.

Наприклад:

Клас ділиться на 2 команди. На дошці стільки прикладів, скільки гравців у командах. Перші учні підходять, розв'язують приклади, передають крейду іншому учневі із своєї команди, як естафетну паличку, і так до кінця. Якщо учень бачить помилку гравця своєї команди, то, коли до нього дійде черга, він може акуратно закреслити неправильну відповідь і записати правильну. Виграє команда, в якій швидше будуть розв'язані приклади.
(Кількість учнів у командах повинна бути однаковою).



28. ГРА «ЗНАЙДИ ПАРУ ЗА ФОРМОЮ»

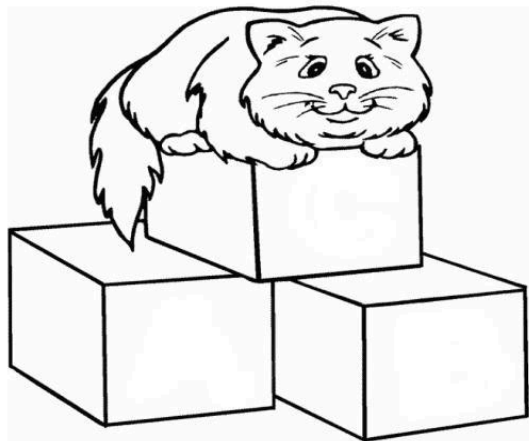


Учитель виставляє на набірному полотні 9 геометричних фігур і показує такі самі геометричні фігури з мішка, але вже інших кольорів. Учень виймає будь-яку фігуру, знаходить їй

пару за формою на набірному полотні і виставляє знайдену фігуру під парною. Називають: пара трикутників, пара кругів,

29. ГРА «КРАЩИЙ ОБЧИСЛЮВАЧ»

Учні розділяються на 2 команди. У кожної команди є кубик, на гранях якого написано число. Гравець однієї з команд кидає кубик і, називаючи число, яке йому випало, швидко додає до суми попередніх, і оголошує результат. Виграє команда, яка



першою набере визначену для виграшу кількість очок. Якщо один гравець помилиться в обчисленні, усі очки з команди знімаються. Гра може бути індивідуальною. Тоді в ній беруть участь два, три і більше учнів.

30. ГРА «ВИРУЧАЙ»

Учні кожного ряду отримують по картці. У першого учня в ряду завдання записане повністю, а в решти замість першого числа — «віконечко». Що ховається за «віконечком», учень дізнається тільки тоді, коли його товариш, що сидить попереду, повідомить йому відповідь у своєму завданні. Ця відповідь і буде числом, якого бракує. У такій грі всі мають бути гранично уважними, оскільки помилка одного учасника перекреслює роботу всіх.

$$10 + 5 = \square$$

$$\square - 7 = \square$$

$$\square + 4 = \square$$

$$\square - 6 = \square$$

$$\square + 7 = \square$$

$$11 - 2 = \square$$

$$\square + 4 = \square$$

$$\square - 6 = \square$$

$$\square + 5 = \square$$

$$\square - 3 = \square$$

$$12 - 5 = \square$$

$$\square + 6 = \square$$

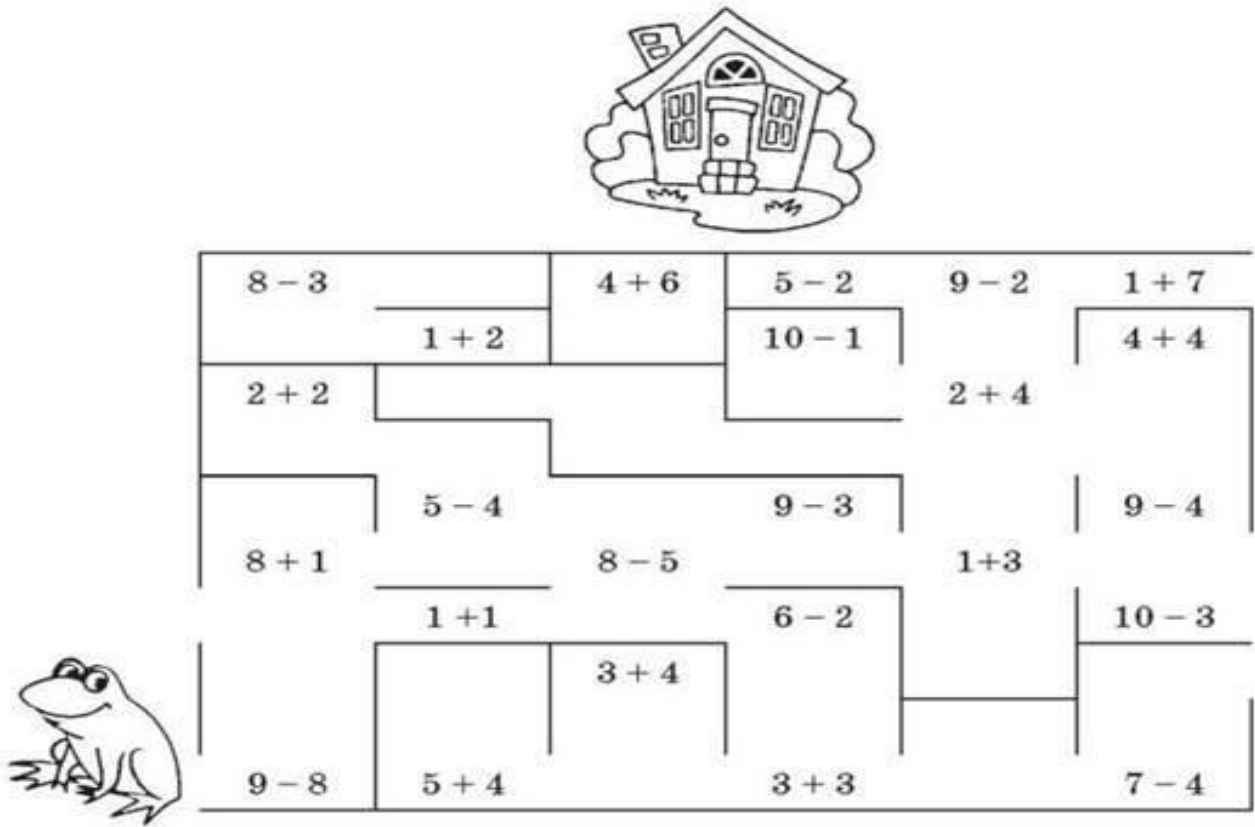
$$\square - 8 = \square$$

$$\square + 6 = \square$$

$$\square - 2 = \square$$

31. ГРА «ЛАБІРИНТ»

— Допоможіть Царівні-жабі провести брата і сестру лабіринтом з числовими виразами. При цьому значення виразів повинні скласти відрізок чисел натурального ряду.



32. ГРА «ПІЙМАЙ ЗАЙЧИКА»

– Діти, на перерві до нас забіг зайчик і пострибав по ваших партах, залишивши на них «сліди». Для того, щоб упіймати його, потрібно виконати завдання, записані на слідах». Той, хто це зробить швидше за всіх, піднімає руку й зайчик (іграшка) сідає до нього на парту.



33. ГРА «КРАЩИЙ ЛЬОТЧИК»

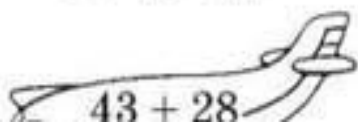
Провести коротку бесіду з питань: «Хто хоче стати льотчиком?», «Що він повинен добре знати й уміти?». Діти узагальнюють: «Льотчик повинен багато знати й уміти, щоб упевнено вести свій літак, і передусім він повинен правильно вести розрахунки».

Щоб льотчиком стати, Щоб багато знати, Потрібно добре
в небо злетіти, Потрібно лічити.

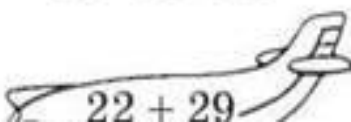
На дошці записано три стовпчики виразів, під ними — малюнки літаків. Над кожним виразом — три відповіді. Одна з них — правильна. Клас об'єднується у три команди, у кожній призначаються льотчики. Вони за командою по черзі обчислюють значення виразів, починаючи з нижнього, обводять відповідь і ведуть свій літак наміченим курсом. Наприкінці гри підбивають підсумки.

Учитель показує на вирази. Контролери підтверджують відповідь або виправляють помилку, якщо вона допущена. Визначають кращого льотчика.

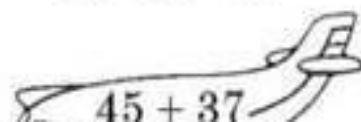
64 71 52



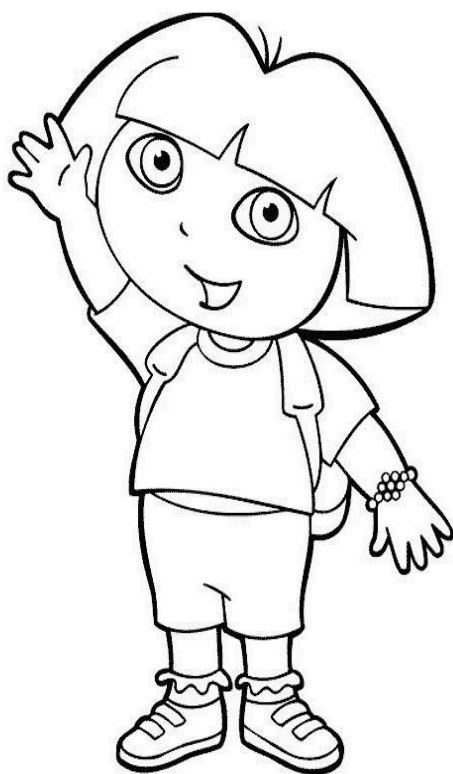
53 49 51



82 86 72



34. ГРА «СЛУХАЙ І РАХУЙ»



У кожного з учнів — набір карток із числами від 1 до 10. У руці вчителя — паличка, якою він б'є по барабану певну кількість разів. Усі діти повинні мовчки порахувати і кількість ударів і підняти картку з числом, яке відповідає кількості ударів. Потім учитель встановлює інші правила: показувати і необхідно не те число, яке відповідає кількості ударів, (а 2 сусідніх числа — менше і більше (наприклад, ударів було 5, а показати слід числа 4 і 6). Під час гри діти дотримуються тиші.

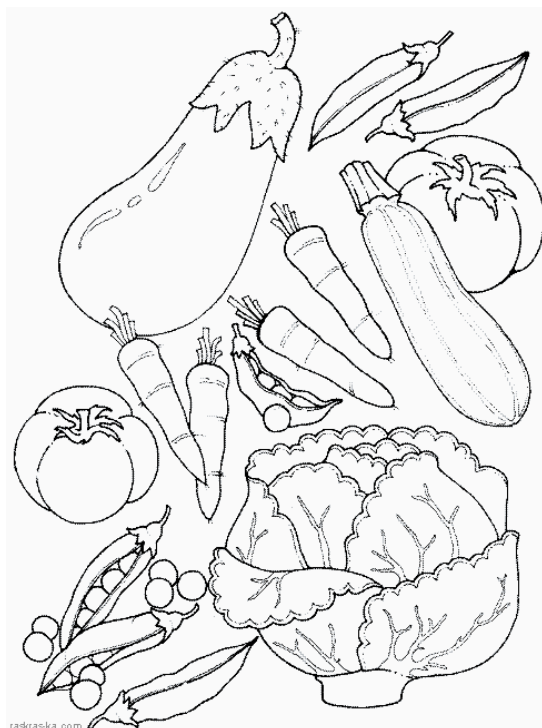
35. ГРА «Я –УВАЖНИЙ»

На дошці розміщені ілюстрації з різною кількістю предметів.
Наприклад: яблук – 5 штук, груш – 2, слив – 4. Ілюстрації розглядаються протягом 2 секунд і закриваються.

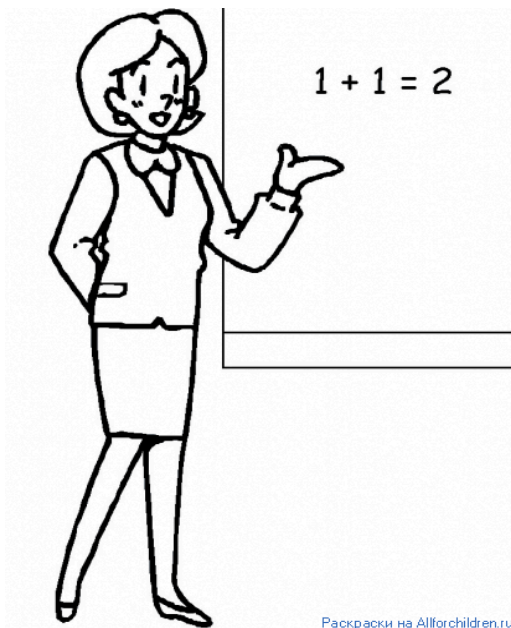
Учитель запитує:

- Яких предметів 5? - А чого більше – яблук чи груш? - Що означає число 4?

Рекомендації: замість ілюстрацій можна виставляти різний лічильний матеріал.



36. ГРА «НАЗВИ ЧИСЛО»



Вчитель показує картку, на якій записане будь-яке число (наприклад 6), і називає далі число 8. Діти сигналізують за допомогою математичного віяла число, якого не вистачає до 6, щоб утворити число 8 (тобто цифру 2). Таку гру можна провести на закріплення складу будь-якого числа в межах 10.

37. ГРА «ХТО БІЛЬШЕ ЗАПАМ'ЯТАЄ»

Діти об'єднуються у дві команди. Відповідають по черзі. Перший учень називає геометричну фігуру. Другий — повторює названу і називає свою. Третій — називає обидві, а потім свою і т. ін. Щоб стежити за відповідями дітей і самому не припуститися помилки в послідовності, вчитель по черзі викладає у себе на столі геометричні фігури.



38. ГРА «ЗНАЙДИ МІСЦЕ ПРИЗЕМЛЕННЯ»

На парашутах написані вирази. Внизу під парашутами відведені місця приземлення. Кожен парашут треба посадити у свій квадрат, в якому записане число, що є відповіддю до виразу на парашуті.



39. ГРА «БУДЬ УВАЖНИМ!»

Вчитель пропонує дітям розмістити геометричні фігури на аркуші відповідно до інструкції, (наприклад, у центрі аркуша — круг, у лівому верхньому кутку — ромб і т. ін.). Результат своєї роботи дитина може оцінити сама — на дошці є зразок, і вона порівнює розміщення фігур на аркуші та на зразку.

Використовувати слід не лише геометричні фігури, а й цифри.

40. ГРА «ЗЛОВИ РИБКУ»

На дошці висить таблиця,
на якій зображений
акваріум з рибками. На
кожній рибці записаний
приклад. Двоє учнів
виходять до дошки і по
команді починають
вирішувати приклади,
решта учнів виконують
завдання в зошиті. Після
закінчення часу,
відведеного на обчислення,
учні звіряють свої відповіді
з відповідями на дошці.



Один з учнів біля дошки, який правильно розв'язав більшу кількість завдань – зловив більше рибок, він вважається кращим рибакom в даній грі.

41. ГРА «МАТЕМАТИЧНЕ ДОМІНО»

Для цієї гри треба вирізати 28 карток розміром 3 х 4 см. У верхній частині карток написані приклади на множення і ділення, а в нижній частині — відповіді до прикладів. Задача дітей — підставити до прикладу картку з правильною відповіддю. Гра знімає напругу і втому, зацікавлює, а найголовніше, допомагає краще і швидше запам'ятати таблицю множення і ділення.



42. ГРА «ВЛУЧНІ СТІЛЬЦІ»

Повідомляємо дітям, що на цьому уроці вони — «влучні стрільці» — будуть «запускати стріли» (проводити стрілки) від прикладу до відповіді. Хто правильно і швидко знайде відповідь, яка відповідає певному прикладу, той стає найкращим стрільцем. Завдання учні виконують за картками або в зошитах.

43. ГРА «СКЛАДИ БУКЕТ»

На фланелографі виставлена ваза; квіти, намальовані на папері, лежать на партах. На зворотному боці квіток написані приклади, які необхідно розв'язати. Правильна відповідь дає право поставити квітку у вазу.



44. ГРА «ЇЖАЧОК – РАХІВНИЧОК»

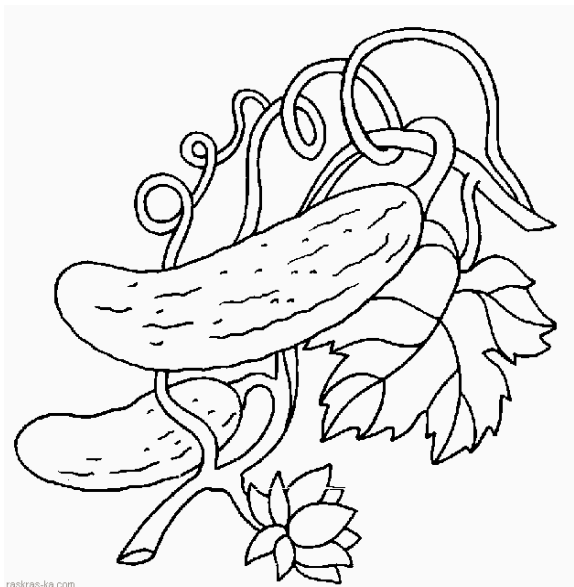


– Діти, до нас у гості прийшов їжачок, який дуже любить математику. Той, у кого він опиниться на парті, повинен буде розв'язати приклад. Учитель вмикає музику, і поки вона лунає, діти передають один одному їжачка. Учитель вимикає музику: той, у кого залишився їжачок, обчислює заданий учителем приклад, решта учнів перевіряють правильність розв'язання.

45. ГРА «ЧИСЛА-ПЕРЕБІЖНИКИ»

Учні поділені на три команди. З кожної виходить по 5 учнів. Їм роздають картки з цифрами й знаками дій. За сигналом діти складають приклади на додавання. Потім вчитель пропонує з цими ж числами утворити інші приклади на додавання. У кожній команді один з її членів записує складені вирази на дошці. Порівнюючи пари виразів, діти повторюють переставний закон додавання. Виграє та команда, яка склала більше прикладів за відведений час і сформулювала переставний закон додавання.

$$(3+7=10 : 7+3=10)$$



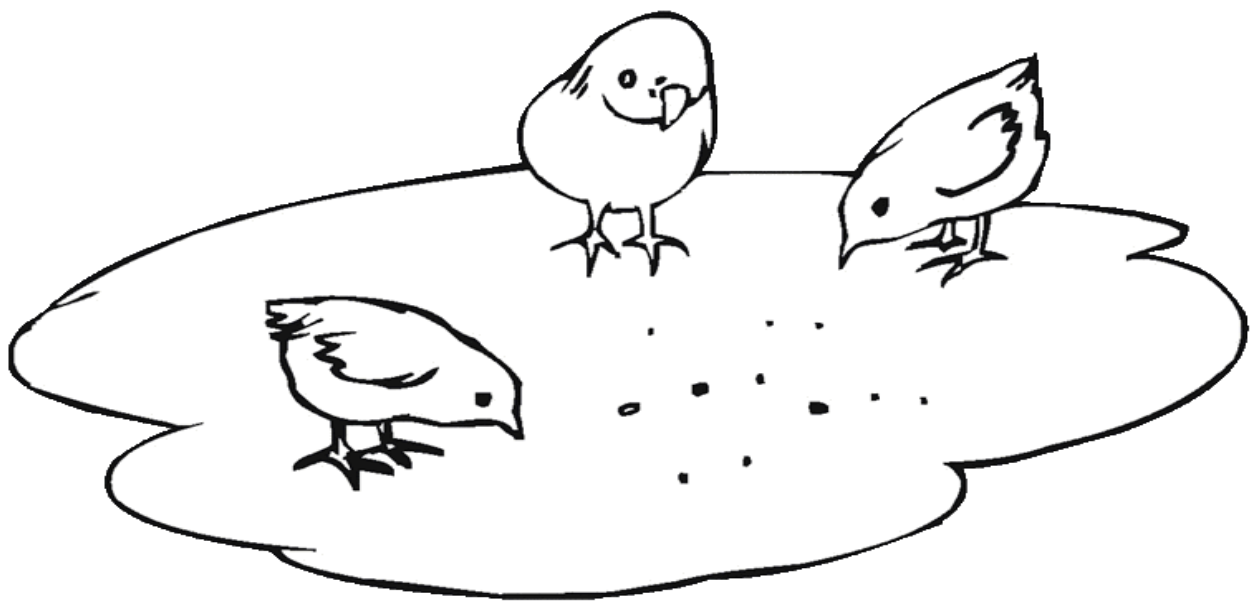
46. ГРА «ЗІРВИ ОГІРОК»

На таблиці намальована грядка, де ростуть огірки. В прорізи вставлені огірки. На зворотному боці кожного огірка записані вирази.

За правильно розв'язані приклади учні нагороджуються медалями «Молодець».

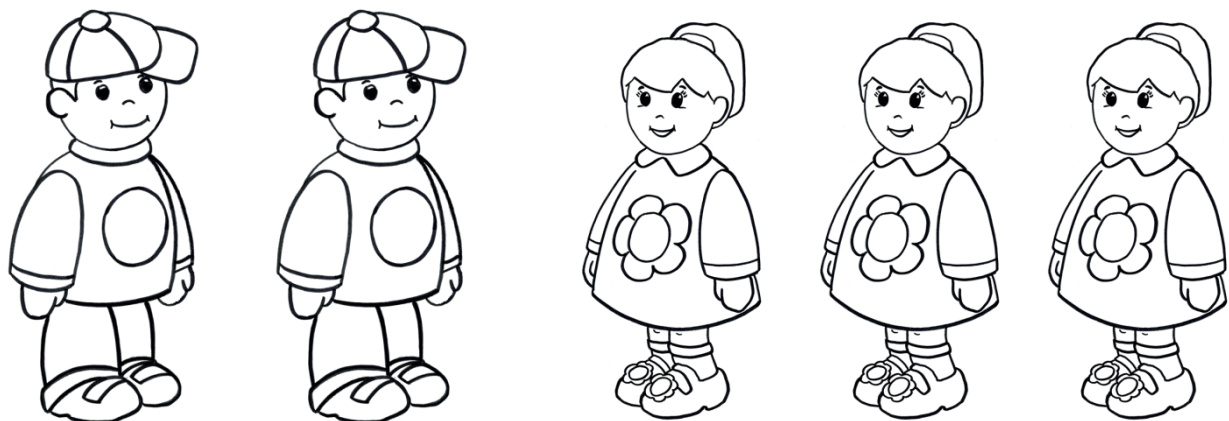
47. ГРА «ПІЙМАЙ КУРЧАТОК»

В цікавій ігровій формі учням пропонуються арифметичні приклади на дві дії. Навколо квочки розташовано курчат, на кожному з яких написано приклад. Задача учня розв'язати приклад правильно. Якщо приклад розв'язаний правильно, курча приєднується до квочки. За правильно розв'язані приклади учні нагороджуються медалями «Розумник».



48. ГРА «ПЕРЕМІЩЕННЯ»

Учитель викликає 2 хлопчиків, які стоять з лівого боку дошки, і 3 дівчаток, які стоять справа від дошки. Вчитель запитує: Зліва у нас скільки учнів?(2). А справа скільки?(3). Пишемо $2+3=$. Перелічимо всіх, після того як хлопчики приєднуються до дівчаток. Скільки стало в гурті? $2+3=5$...Діти роблять висновки? «Від перестановки доданків сума не змінюється».



49. ГРА «ЧИЙ АВТОМОБІЛЬ ПРОЇХАВ БІЛЬШУ ВІДСТАНЬ?»

Учитель розміщує на дошці смужки, видає кожній з двох команд силует автомобіля й оголошує правила гри: учні команд одночасно виходять до дошки, слухають умову, закривають ту кількість квадратів, про яку йдеться в умові, квадратами певного кольору і відповідають на запитання задачі.

Наприклад, завдання для першої команди: потяг подолав відстань у 8 клітинок, а вантажівка – у 3. На скільки клітинок більше подолав потяг?

Учні моделюють умову, укладають і розв'язують належні приклади. Перемагає та команда, що першою, а головне-правильно впоралася із визначеною кількістю завдань.

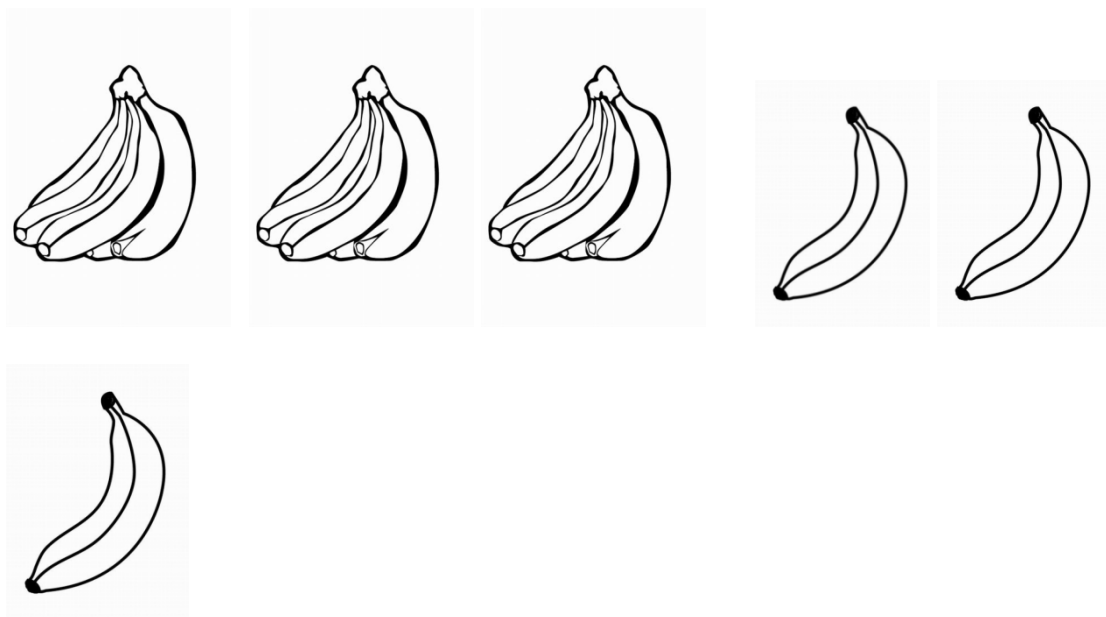
50. ГРА «ПОДОРОЖ»



Учитель починає говорити в голос певне твердження, а учень, на якого він покаже, має швидко встати і продовжити. Наприклад. Учитель. Якщо в правій руці паличок більше на 3, ніж у лівій, то в лівій... Учень.... на три палички менше, ніж в правій. Учитель викликає 3-4 учні з кожного ряду, пропонуючи їм продовжити сказане. Завдання можуть бути різними залежно від теми, що вивчається.

51. ГРА «УТВОРІТЬ ЧИСЛА»

Учні діляться на команди. Члени кожної команди отримують картки та за допомогою ілюстративного матеріалу, вміщеного на них, утворюють числа та записують їх. Картки з виконаними завданнями здаються вчителю. Перемагає команда, яка першою і без помилок виконала запропоновані їм завдання.

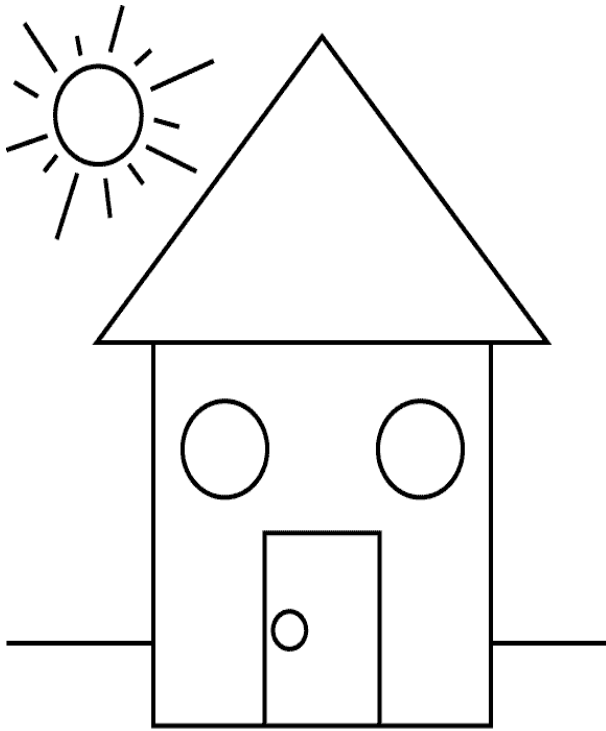


_____ десятки _____
одиниці _____ Утворене число

52. ГРА «ЗБІЛЬШИТИ І ЗМЕНШИТИ НА 1»

Учитель підносить угору картку з будь – яким числом, а учні піднімають у лівій руці картку з таким числом, яке вийде в результаті збільшення даного числа на 1, а в правій руці – картку з числом, яке утвориться при зменшенні даного числа на 1. Скажімо, учитель піднімає картку з числом 7. Учні повинні в лівій руці піднести картку з числом 8. У грі перемагає ряд учнів, які жодного разу не помилялися або помилялись найменше.

53. ГРА «СКЛАДЕМО ВІЗЕРУНОК»



www.coloring-pages-kids.com

За завданням учителя з геометричних фігур на парті в один ряд учні складають візерунок: 5 трикутників, під трикутниками – кружечки, над трикутниками – квадрати. Потім учні змінюють візерунок і розповідають, як вони розмістили геометричні фігури.

Дана гра вчить учнів розміщувати предмети у просторі, розрізняти предмети за розміщенням, ознайомлює з напрямками

руху: вгору, вниз, розширюються уявлення про геометричні фігури, формується навичка лічби.

54. ГРА «МАТЕМАТИЧНА ЗАРЯДКА»

Гравці обох команд шикуються в дві шеренги.

Вчитель називає різні числа. Якщо число ділиться на 4, гравці підводять праву руку, а якщо ділиться на 5 – присідають.

Гравець, який припустився помилки, залишає гру.

Конкурс завершується, коли названі всі числа: 8, 10, 12, 15, 16, 24, 25, 28, 30, 32, 36, 45.

Виграє та команда, яка має більшу кількість балів, адже кожен гравець приносить по одному балу.



ВИСНОВОК

Сучасний шкільний курс математики має великі розвиваючі можливості завдяки своїй цілісності й логічній строгості.

Гра, як відомо, є найприроднішою і найпривабливішою діяльністю для молодших школярів. Ще К.Д. Ушинський писав: “зробити серйозне заняття для дитини цікавим – ось завдання початкового навчання. Кожна здорова дитина потребує діяльності і до того ж серйозної діяльності . З перших же уроків привчайте дитину полюбити свої обов’язки й знаходити приємність в їх виконанні ”.

Саме в іграх розпочинається невимушене спілкування дитини з колективом класу, взаєморозуміння між учителем і учнем. У процесі гри в дітей виробляється звичка зосереджуватися, працювати вдумливо, самостійно. Розвивається увага, пам’ять, жадоба до знань. Задовольняючи свою природну невсипущу потребу в діяльності, в процесі гри дитина «добудовує» в уяві все, що недоступне їй у навколишній дійсності, в захопленні не помічає, що вчиться – пізнає нове, запам’ятовує, орієнтується в різних ситуаціях, поглиблює набутий раніше досвід порівнює запас уявлень, понять, розвиває фантазію.

Гра належить до традиційних і визнаних методів навчання і виховання дошкільників, молодших школярів і підлітків. Цінність цього методу полягає в тому, що в ігровій діяльності освітня, розвиваюча й виховні функції діють у тісному взаємозв'язку. Гра як метод навчання організовує, розвиває учнів, розширює їхні пізнавальні можливості, виховує особистість.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ:

1. Глушко Л. Математичні ігри для першокласників [Текст] / Л. Глушко // Почат. освіта. – 2008. – № 48 (грудень). – С.11–12.
2. Головка Л. Урок математики у 1 класі з використанням дидактичної гри /Л. Головка // Почат. шк. — 2013. — №1. — С.50.
3. Куріпта В.І. Дидактичні ігри на уроках математики: (Таблиця множення і ділення) / В.І.Куріпта // Розкажіть онуку. – 2008. – №1. – С. 68 – 72.
4. Куріпта В.І. Дидактичні ігри на уроках математики (1 клас) [Текст] / В.І.Куріпта // Початкове навчання та виховання. – 2008. – №32 (листопад). – С. 4–27.
5. Мельниченко І. Дидактичні ігри з математики за Комплексною програмою «Росток» / І. Мельниченко // Почат. шк. – 2011. – №4. – С. 16 – 18.
6. Московская Т.А. Дидактические игры на уроках математики / Т.А. Московская // Нач. школа. – 2013. – №2. – С. 52 – 54.
7. Онищенко О. Навчальні ігри на уроках математики [Текст] / О.Онищенко // Почат. шк. – 2012. – №6. – С.47 – 49.
8. Савченко І.В. Дидактичні ігри як засіб активізації пізнавальної діяльності учнів на уроках математики / І.В.Савченко // Початкове навчання та виховання. – 2011. – №16 – 18 (червень). – С.12 – 28.

9. Струнинська Л. Дидактичні ігри на уроках математики в 1-му класі / Л. Струнинська // Сучасна школа України. – 2011. – №3 (березень). – С. 29 – 30.
10. Сухарева Л.С. Навчальні ігри на уроках математики. / Л.С.Сухарева // – Х.: Вид. група «Основа», 2007. – 176 с.
11. Щербань П. Дидактичні ігри у навчально – виховному процесі / П.Щербань // Почат. шк. – 2012. – №9. – С. 18– 20.

ЗМІСТ

- 1.ГРА «КМІТЛИВЕ ОКО»
- 2.ГРА «ФУТБОЛ»
- 3.ГРА «ПОЛАТАЙ ДІРКИ»
- 4.ГРА «ДОПОМОЖИ БІЛОЧЦІ ЗІБРАТИ ГРИБИ»
- 5.ГРА «ЩО ЗАЙВЕ»
- 6.ГРА «САДІВНИКИ»
- 7.ГРА «КРАЩИЙ ШИФРУВАЛЬНИК»
- 8.ГРА «МАГАЗИН»
- 9.ГРА «СКЛАДИ ПРИКЛАД»
- 10.ГРА «ВІДГАДАЙ»
- 11.ГРА «РЯД - ПЕРЕМОЖЕЦЬ»
- 12.ГРА «МОВЧАНКА»
- 13.ГРА «ХТО ШВИДШЕ ПІДНІМЕТЬСЯ ВГОРУ»
- 14.ГРА «ПЕРЕВІР СЕБЕ»
- 15.ГРА «МАТЕМАТИЧНИЙ ЦИФЕРБЛАТ»
- 16.ГРА «ХТО БІЛЬШЕ ЗБЕРЕ ЯГІД?»

- 17.ГРА «У КОГО БІЛЬШЕ ФІГУР?»
- 18.ГРА «ХЛОПЧИКИ -ДІВЧАТКА»
- 19.ГРА «НЕ ЗІБ'ЮСЬ!»
- 20.ГРА «ЛІСОВА ШКОЛА»
- 21.ГРА «МАТЕМАТИЧНІ ПОТЯГИ»
- 22.ГРА «ЗВАРИМО БОРЩИК»
- 23.ГРА «МЕРТВА ПЕТЛЯ»БОРЩИК»
- 24.ГРА «УПІЙМАЙ М'ЯЧ»
- 25.ГРА ЗАБИЙ М'Я У СІТКУ СУПЕРНИКА»
- 26.ГРА «ХТО ШВИДШЕ ПІДНІМЕТЬСЯ ВГОРУ»
- 27.ГРА «СКЛАДИ ДВА ПРИКЛАДИ»
- 28.ГРА «ЗНАЙДИ ПАРУ ЗА ФОРМОЮ»
- 29.ГРА «КРАЩИЙ ОБЧИСЛЮВАЧ»
- 30.ГРА «ВИРУЧАЙ»
- 31.ГРА «ЛАБІРИНТ»
- 32.ГРА «ПІЙМАЙ ЗАЙЧИКА»
- 33.ГРА «КРАЩИЙ ЛЬОТЧИК»
- 34.ГРА «СЛУХАЙ І РАХУЙ»
- 35.ГРА «Я –УВАЖНИЙ»
- 36.ГРА «НАЗВИ ЧИСЛО»
- 37.ГРА «ХТО БІЛЬШЕ ЗАПАМ'ЯТАЄ»
- 38.ГРА «ЗНАЙДИ МІСЦЕ ПРИЗЕМЛЕННЯ»

- 39.ГРА «БУДЬ УВАЖНИМ!»**
- 40.ГРА «ЗЛОВИ РИБКУ»**
- 41.ГРА «МАТЕМАТИЧНЕ ДОМІНО»**
- 42.ГРА «ВЛУЧНІ СТРІЛЬЦІ»**
- 43.ГРА «СКЛАДИ БУКЕТ»**
- 44.ГРА «ЇЖАЧОК РАХІВНИЧОК»**
- 45.ГРА «ЧИСЛА-ПЕРЕБІЖНИКИ»**
- 46.ГРА «ЗІРВИ ОГІРОК»**
- 47.ГРА «ПІЙМАЙ КУРЧАТОК»**
- 48.ГРА «ПЕРЕМІЩЕННЯ»**
- 49.ГРА «ЧИЙ АВТОМОБІЛЬ ПРОЇХАВ БІЛЬШУ ІДСТАНЬ?»**
- 50.ГРА «ПОДОРОЖ»**
- 51.ГРА «УТВОРІТЬ ЧИСЛА»**
- 52.ГРА «ЗБІЛЬШИТИ І ЗМЕНШИТИ НА 1»**
- 53.ГРА «СКЛАДЕМО ВІЗЕРУНОК»**
- 54.ГРА «МАТЕМАТИЧНА ЗАРЯДКА»**

