

Дидактические игры по математике на уроках в начальных классах

Игра «Стройка. Умножение»

Вариант 1

В игре могут участвовать один игрок (команда), несколько игроков (команд). К игровым действиям участники приступают одновременно, заканчивают игру по команде учителя также вместе. Карточки на синем и оранжевом фонах распределяют между собой поровну.

Задача игроков – построить «числовой» дом, используя наибольшее количество закреплённых чисел-перегородок (карточек на синем фоне). Перегородка считается закреплённой, если справа и слева от неё располагаются правильные числа-множители (рис. 1).



Рис. 1

Следующую карточку-перегородку можно прикреплять к уже имеющимся на игровом поле карточкам-множителям. За каждую правильно прикреплённую карточку на синем фоне игрок получает один балл. Если игрок (команда) на игровом поле образуют квадрат (прямоугольник), они дополнительно получают 5 баллов (рис. 2).

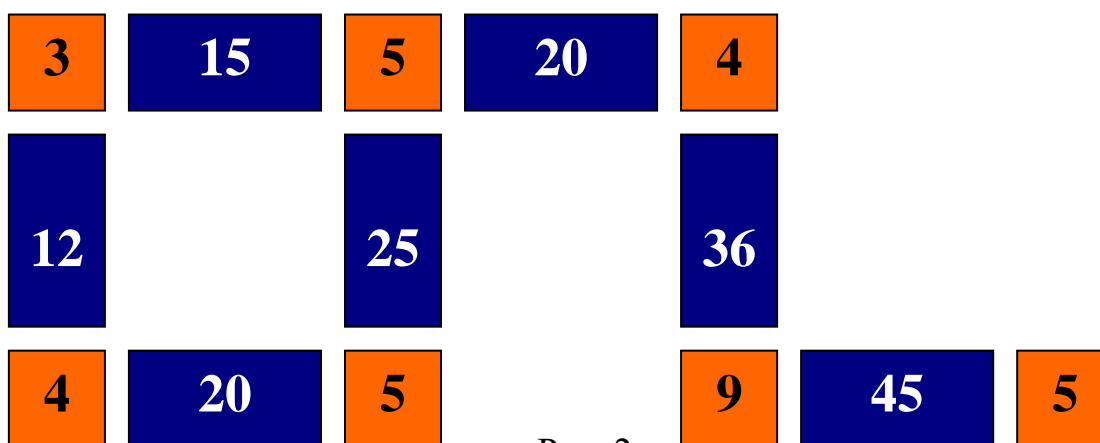


Рис. 2

7 карточек-перегородок (7 баллов) + 1 квадрат (5 баллов). Итого: 12 баллов.

Победитель – игрок (команда) с наибольшим количеством баллов.

Вариант 2

В игре могут участвовать 2 игрока или 2 команды игроков. Карточки на синем фоне располагают произвольно обратной стороной вверх, карточки на оранжевом фоне – произвольно лицевой стороной вверх.

Первый игрок (команда) вытягивает число-перегородку (карточку на синем фоне) и располагает в центре игрового поля. Задача этого игрока (команды) – закрепить перегородку: разместить справа и слева правильные числа-множители (карточки на оранжевом фоне). Далее второй игрок (команда) вытягивает карточку-перегородку. Его задача – расположить карточку, правильно прикрепив её к уже имеющимся на игровом поле карточкам на оранжевом фоне (рис. 3).

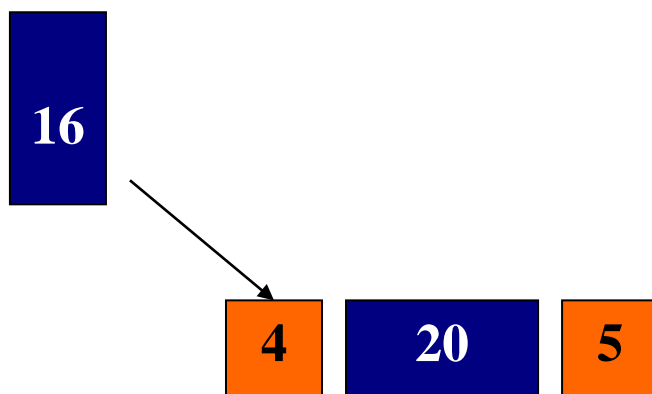


Рис. 3

Если же число-перегородка не подходит к данным числам-множителям, то карточка выбывает из игры, а участник теряет ход (рис. 4).

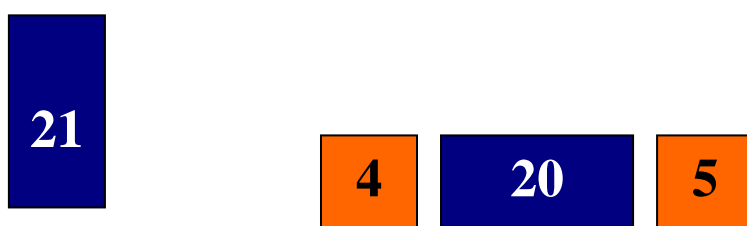


Рис. 4

Число 21 не делится ни на 4, ни на 5.

Действия игроков чередуются. Победитель – игрок с наибольшим количеством баллов.

Вариант 3

В игре могут участвовать 2 игрока или 2 команды игроков. Карточки на синем и оранжевом фонах игроки распределяют между собой поровну и действуют только своими карточками. Первый игрок (команда) располагает число-перегородку (карточку на синем фоне), закрепляет её справа и слева правильными числами-множителями. Далее второй игрок присоединяет своё число-перегородку к правильной карточке на игровом поле и закрепляет её числом-множителем. Действия игроков чередуются. Если игрок не может присоединить число-перегородку (на игровом поле отсутствуют числа-

множители для данного числа), то игрок пропускает ход. Если игрок допустил ошибку (неправильно присоединил синюю или оранжевую карточки), то ход не засчитывается и игрок забирает карточки-числа. Победитель – игрок с наименьшим количеством синих карточек.

Игра «Тортик. Умножение»

Вариант 1

В игре могут участвовать 2 игрока и более. Карточки на оранжевом фоне располагают лицевой стороной вверх, образуя прямоугольник. Последовательность чисел-карточек свободная (рис. 5).

3	4	8	5	2	3	4	4	7	4
9	4	3	4	3	3	8	4	7	9
3	7	8	5	4	3	8	4	5	4
2	6	8	3	2	3	2	5	7	2
3	4	7	9	7	3	4	3	7	8

Рис. 5

Карточки на синем фоне размещают обратной стороной вверх. Каждый игрок вытягивает себе из общего набора по 5 карточек. Задача игроков – найти на игровом поле рядом стоящие по вертикали, горизонтали, диагоналям числа, при умножении которых получится число, карточка которого имеется у игрока (рис. 6).

3	4	8	5	2	3	4	4	7	4	21
9	4	3	4	3	3	8	4	7	9	45
3	7	8	5	4	3	8	4	5	4	36
2	6	8	3	2	3	2	5	7	2	20
3	4	7	9	7	3	4	3	7	8	12

Рис. 6

Карточки на оранжевом фоне, при помощи которых было образовано нужное произведение, игрок забирает. Действия участников чередуются.

На определённом этапе игры по команде учителя игроки могут поменять карточки на синем фоне, а действия продолжить на старом игровом поле.

Победитель – игрок с наибольшим количеством карточек на оранжевом фоне.

Вариант 2

В игре могут участвовать 2 игрока и более. Карточки на оранжевом фоне располагают обратной стороной вверх, образуя прямоугольник. Последовательность чисел-карточек свободная. Карточки на синем фоне размещают обратной стороной вверх. Каждый игрок вытягивает себе по 5 карточек на синем фоне.

Учитель (ведущий) открывает (переворачивает) на игровом поле 2 любые рядом стоящие по вертикали, горизонтали, диагоналям карточки. Задача игроков – остановить игру (сказать «стоп»), если имеется число-произведение для открытых чисел на игровом поле. Числа, с помощью которых игрок образовал правильное произведение, игрок забирает. Далее учитель (ведущий) вновь открывает 2 карточки. Числа должны располагаться рядом с уже открытыми карточками, и игровые действия повторяются. Победитель – игрок с наибольшим количеством карточек на оранжевом фоне.

Игра «Парочка»

В игре могут участвовать несколько игроков (команд). Карточки на синем фоне распределяют между игроками поровну и каждый игрок (команда) располагают их в один столбик. Карточки на оранжевом фоне располагают произвольно обратной стороной вверх.

Игрок (команда) вытягивает из набора карточек на оранжевом фоне одну карточку, определяет, является ли это число делителем для данных чисел. Если число является делителем, то его размещают рядом с соответствующей карточкой на синем фоне (рис. 7).

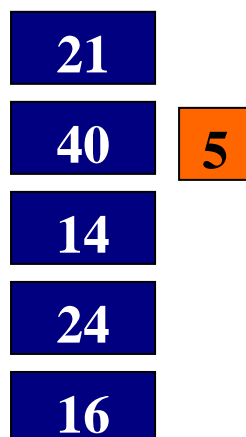


Рис. 7

Если же число не является делителем для данных чисел, то эта карточка выбывает из игры. Далее аналогичные действия выполняет второй игрок (команда). Действия игроков чередуются. Если участник игры подбирает к данному числу не только делитель, но и частное, то игрок (команда) получает один балл, а карточки размещают попарно отдельно от карточек на синем фоне, а число-делимое можно использовать вновь (рис. 8).

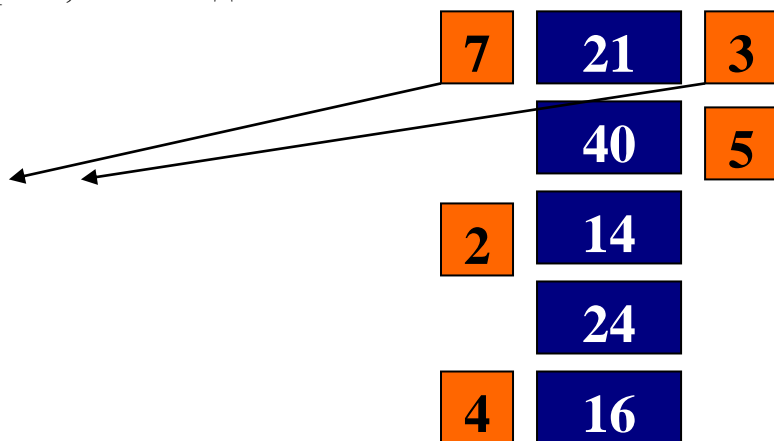


Рис. 8

Если игрок (команда) размещает карточку на оранжевом фоне ошибочно, то он получает один штрафной балл, который в конце игры вычитается из общего количества набранных баллов. Победитель – игрок (команда) с наибольшим количеством итоговых баллов.

Игра «Перекличка»

В игре могут участвовать все учащиеся класса в составе двух команд. Каждый игрок получает одинаковое количество карточек на оранжевом фоне. Учитель (ведущий) вытягивает карточку на синем фоне, называет соответствующее число. Задача игроков первой команды – определить и назвать (если имеется карточка с нужным числом) делитель. Задача игроков второй команды – определить и назвать (если имеется соответствующая карточка) частное. За каждый правильный ход игрок получает один балл. Победитель – игрок с наибольшим количеством баллов.

Игра «Числовой бой»

В игре могут участвовать все учащиеся класса в составе двух команд. Карточки на оранжевом и синем фонах распределяют между командами поровну. Игроки каждой команды действуют вместе. Игроки первой команды выставляют на игровое поле одну карточку на синем фоне. Задача игроков второй команды – с помощью карточек на оранжевом фоне образовать произведение, указанное на синей карточке игроков-соперников. Если команда правильно образует произведение, карточки выбывают из игры. Если игроки допускают ошибку, то они забирают карточку соперников,

и команда пропускает ход. Далее вторая команда выставляет карточку на синем фоне и игровые действия повторяются. Победитель – команда с наименьшим количеством карточек на синем фоне.

Игра «Настоящая команда»

В игре могут участвовать 3 команды игроков по рядам. Учитель определяет «главное» число и закрепляет соответствующую карточку на оранжевом фоне в центре доски. Остальные карточки свободно размещают на доске. Первыми в игре участвуют игроки первого ряда. Учитель называет число и присоединяет соответствующую карточку к главному числу. Первый игрок первого ряда должен назвать произведение. Если произведение названо игроком верно, учитель присоединяет любую другую карточку, а произведение называет следующий игрок первого ряда и т.д. Если игрок допускает ошибку (задерживает ход, игроки подсказывают), ход переходит к следующей команде. За игру команда получает столько баллов, сколько было правильных ответов.

Для определения, какая команда будет продолжать игру, можно использовать приём «Назови ошибку». Команды-соперники должны следить за ответами игроков и тот, кто первым обнаружит ошибку (скажет «стоп»), будет продолжать игру.

Победитель – команда с наибольшим количеством баллов.