



**Сборник  
дидактических  
игр по  
математике  
(1 – 4 класс)**

Составила  
учитель начальных классов:  
Скороход Ю.Ф.

Сборник дидактических игр, направленных на развитие познавательных действий у детей школьного возраста. Сборник содержит дидактические игры, направленные на развитие познавательных действий у детей школьного возраста.

Данный сборник имеет большую педагогическую значимость в развитии познавательных действий у детей школьного возраста. Игры из сборника повышают любознательность, расширяют кругозор ребенка, позволяют формировать умение оценивать свои действия. Он может быть использован педагогами школьной образовательной организации и студентами педагогических колледжей в своей профессиональной практике и родителями.

## ВВЕДЕНИЕ

Проходит время, ребенок подрастает, и вот ему уже пора идти в школу. 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.

### **1. Бабочки.**

**Дидактическая цель.** Закреплять приемы прибавления и вычитания

**Оборудование.** Рисунки бабочек и цветов.

**Содержание.** На доске цветы с числом, бабочки группой на другой части доски. Детям предлагают отгадать, на какой цветок сядет бабочка. Для этого они читают примеры на обратной стороне рисунков бабочек и считают его, затем сажают бабочек на цветы.

### **2. Математический футбол.**

**Дидактическая цель.** Формировать навыки сложения и вычитания в пределах 20, 100, 1000 или умножения и деления.

**Оборудование.** Картинки ворот, мячей с примерами.

**Содержание.** На доске ворота, дети разделились на 2 команды. Выбегают по очереди, берут мяч, с обратной стороны написан пример, если решил правильно – то забил гол. Побеждает тот, кто считает без ошибок и больше забил мячей.

### **3. Математическая рыбалка.**

**Дидактическая цель.** Формировать и закреплять навыки устного счета в 1-4 классах.

**Оборудование.** Рыбки и рыбак

**Содержание.** Играют команды, по очереди берут рыбку и решают пример. Решил правильно - поймал рыбку. Кто больше наловит.

Можно примеры писать с обратной стороны рыбок.

### **4. Новогодняя елочка**

**Оборудование.** Елочка, картинки Деда Мороза и Снегурочки, елочные игрушки.

**Цель.** Отработка и проверка навыка счета.

**Содержание.** Ученик Снегурочке помогает наряжать елку, если правильно решает пример, записанный на обратной стороне игрушки.

### **5. Поезд.**

**Дидактическая цель.** Закрепить порядковое значение числа.

**Оборудование.** Картинки поезда, вагонов, карточки с числами от 1 до 20.

**Содержание.** На доске поезд, вагоны расставлены в беспорядке. Детям объявляют, что числа заблудились. Дети расставляют цифры, обозначающие числа второго десятка.

### **6. Угадай.**

**Дидактическая цель.** Закрепить знание состава чисел первого десятка.

**Содержание.** Учитель говорит, что задумала 2 числа, сложила их, получилось 5. Какие числа сложила? Дети: 0 и 5, 5 и 0, 4 и 1, 1 и 4, 2 и 3, 3

и 2. На первом этапе дети иллюстрируют состав чисел на палочках, на геометрических фигурах.

### **7. Наоборот.**

**Дидактическая цель.** Развивать речь детей, закреплять понятия толстый, тонкий, широкий, узкий и т. д.

**Содержание.** Учитель говорит слово, а ребенок противоположное ему.

Учитель не называет имен, а бросает мяч.

**Дополнение.**

**Дидактическая цель.** Развивать речь детей, включать в активный словарь математические термины.

**Оборудование.** Рисунки ракеты, самолета, вертолета, птицы, бабочки.

**Содержание.** Учитель на доске размещает картинки сверху вниз.

Разъясняет детям, что надо продолжить предложение (Высоко в небе летит ..., ниже ракеты летит .... Самолет летит выше ..., ниже вертолета летит ...)

### **8. Игра “Теремок”.**

**Дидактическая цель.** Закрепление состава чисел первого десятка.

**Оборудование.** лепестки с примерами; стебель с листом, на котором число.

**Содержание игры.** На доске висит таблица, на которой изображен Теремок. Окошечки в нем закрыты карточками с примерами. Если ребенок правильно решил пример, то окошечко открывается, и дети видят, кто живет в Теремке.

### **9. Лучший космонавт.**

**Дидактическая цель.** Формирование навыков сложения и вычитания.

**Содержание игры.** Учитель на доске рисует 10 ракет с номерами от 1 до 10. Вызываются сразу 11 учеников. Вокруг стола, где разложены карточки с примерами, дети идут, взявшись за руки, и декламируют: «Ждут нас быстрые ракеты На такую полетим! Для прогулок по планетам. Но в игре один секрет: На какую захотим, Опоздавшим места нет». Как только сказано последнее слово, учитель выдает каждому ученику карточки с примерами, шифрующими номер ракеты, на которой полетит космонавт. Дети решают примеры, определяя номер своей ракеты, и пишут пример под соответствующим номером ракеты

### **10. Составь круговые примеры.**

**Дидактическая цель.** Составление примеров, у которых первый компонент равен ответу предыдущего примера.

**Содержание игры.** Учащиеся составляют примеры с ответом, равным первому компоненту следующего примера. Например, на доске даны следующие записи:  $7-5=2$   $2+6=8$   $8+2=10$   $10-8=2$  Учащиеся составляют

цепочку примеров по заданному правилу. Игру можно проводить в любом классе, усложняя задания.

### **11. “Поймай рыбку!”**

**Дидактическая цель.** Закрепление приемов умножения и деления .

На таблице с изображением озера в прорезях на ниточках - рыбки. Ученик за ниточку вытягивает рыбку. Если пример решен неправильно, то рыбка отпускается опять в озеро.

### **12. Математическая эстафета.**

**Дидактическая цель.** Обучение навыкам быстрого счёта.

Содержание игры. Класс разбивается на команды. Для каждой команды учитель пишет примеры. Одновременно от каждой команды к доске вызывается по одному ученику. Их задача состоит в том, чтобы правильно и быстро решить соответствующий пример и передать эстафету своему товарищу. Игра продолжается до тех пор, пока ученики каждой команды решат все примеры. Побеждает та команда, которая раньше других правильно решит примеры

### **13. Молчанка.**

**Дидактическая цель.** Закрепление навыков устного счёта.

Содержание игры. На доске или карточке записаны числа по кругу, а в центре знак действия. Учитель молча показывает на два числа и на кого-то из учащихся. Тот должен выполнить с ними определённое действие и назвать ответ. Остальные сигнализируют о правильности решения.

### **14. «Мальчики – Девочки»**

**Дидактическая цель.** Развитие внимания, быстроты мыслительных операций, памяти.

Содержание игры. По щелчку на экране появляются кружки разного цвета с примерами.

Задание: Если кружок синего цвета, то ответ хором называют мальчики, если красного – девочки. Выигрывают, те кто меньше допустил ошибок. Если кружок другого цвета , в классе тишина.

### **15. «Математическая тучка»**

**Дидактическая цель.** Развитие внимания, зрительного восприятия, закрепление учебного материала с помощью игровой мотивации.

Содержание игры. На экране изображение тучки и капельки с числом. Задание: Дети по вызову учителя выходят к доске и подбирают к тучке пару капельку с таким же числом. Нужно навести курсор на нужную капельку и щёлкнуть.

### **16. «Освободи птичку»**

**Дидактическая цель.** Обобщение знания чисел от 21 до 100.

Содержание игры. Птички находятся в клетке и учитель предлагает детям выпустить их на волю, но для этого нужно выполнить задание. Учащиеся берут птичку из клетки и с обратной стороны читают задание (например, посчитай десятками до 60, назови число, в которых 2 дес., и 6 ед., и т.п.).

Если ученик правильно ответит на вопрос, то птичка летит (переставляется) на дерево, если нет, то возвращается обратно в клетку.

### **17. Найди и назови.**

**Дидактическая цель.** Закрепить умение быстро находить геометрическую фигуру определённого размера и цвета.

Содержание игры. На столе перед ребёнком раскладываются в беспорядке 10-12 геометрических фигур разного цвета и размера.

Ведущий просит показать различные геометрические фигуры, например: большой круг, маленький синий квадрат и т.д.

### **18. Только одно свойство.**

**Дидактическая цель.** Закрепить знание свойств геометрических фигур, развивать умение быстро выбрать нужную фигуру, охарактеризовать её.

Содержание игры. У двоих играющих по полному набору геометрических фигур. Один кладёт на стол любую фигуру. Второй играющий должен положить на стол фигуру, отличающуюся от неё только одним признаком. Так, если 1-й положил жёлтый большой треугольник, то второй кладёт, например, жёлтый большой квадрат или синий большой треугольник. Игра строится по типу домино.

### **19. Назови число.**

Содержание игры. Играющие становятся друг против друга. Взрослый с мячом в руках бросает мяч и называет любое число, например 7. Ребёнок должен поймать мяч и назвать смежные числа – 6 и 8 (сначала меньшее).

### **20. «Живой уголок»**

**Дидактическая цель.** Ознакомление детей с приемом образования чисел при одновременном закреплении пространственной ориентации, понятий «больше», «меньше».

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 еще один кролик. Что изменилось? (кроликов стало больше) Сколько кроликов теперь едят морковь? (три, ответ фиксируется показом цифры 3) Перечисли их (один белый и еще один белый, и еще 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 идет при счете

после числа 1). Аналогично можно рассматривать образование последующих чисел.

### **21. «Хлопки»**

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

### **22. «Числа, бегущие навстречу друг другу»**

**Дидактическая цель.** Знакомство с составом числа 10.

Содержание игры. Учитель предлагает детям записать в тетради числа от 1 до 10 по порядку и дугами показать два числа, которые бегут навстречу друг другу, образуя в сумме число 10. Затем просит записать примеры на сложение с этими числами.

Например:

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

$0 + 10 = 10$  -  $10 + 0 = 10$

$1 + 9 = 10$  -  $9 + 1 = 10$

Учитель спрашивает: «Что интересного вы заметили при составлении примеров? Дети отвечают, что числа, стоящие на одинаковых местах справа и слева в числовом ряду, составляют в сумме число 10»

### **23. «Математическая эстафета»**

**Дидактическая цель.** Ознакомление с образованием чисел из десятка и единиц.

Оборудование. 10 кругов и 10 треугольников из приложенных к учебнику математики для 1 класса.

Содержание игры. Учитель делит класс на 3 команды по рядам и проводит игру-соревнование. Первый ученик из первой команды иллюстрирует число с помощью кругов и треугольников, второй из этой же команды называет обозначенной число, третий – его состав, четвертый показывает число на карточках. Аналогичные упражнения выполняют из второй и третьей команд. Победит та команда, которая не допустит ни одной ошибки или допустит меньшее их число.

### **24. «Подарки Петрушки» (состав чисел первого десятка)**

**Дидактическая цель.** Ознакомить с составом числа 5.

Оборудование. Иллюстрации Петрушки, Незнайки и Веселого

Карандаша; воздушные шары, вырезанные из цветного картона.

Содержание игры. Учитель сообщает, что на урок в гости пришел Петрушка с воздушными шарами и с ним пришли его друзья. Незнайка и Веселый Карандаш (на доску крепятся иллюстрации с изображением сказочных героев). Петрушка решил подарить шары Незнайке и Веселому Карандашу. Как он может подарить их? Дети перечисляют возможные

варианты состава числа пять и иллюстрируют у доски и после записывают в тетрадь. В конце игры наиболее активные дети поощряются.

## 25. «Цепочка»

Содержание игры. Учитель выставляет для каждого ряда (команды) на подставку доски карточки, изображающие числа вида:

Дес.	Ед.
●	●
	●
	●
	●

Учащиеся каждого ряда (команда) считают единицы каждого разряда и по цепочке называют проиллюстрированные числа (сначала ученик первой, потом второй и третьей команды). Потом учитель ставит другие карточки, иллюстрирующие числа второго десятка и ученики по цепочке называют их. Игра продолжается аналогично. Выигрывает команда, которая допустит меньше ошибок в образовании двузначных чисел. Для подведения итогов игры учитель отмечает в таблице звездочками правильные ответы учащихся.

## 26. «Контролеры»

**Дидактическая цель.** Закрепление знания состава чисел первого десятка.

Содержание игры. Учитель распределяет детей на две команды. Два контролера у доски следят за правильность ответов: один – первой команды, второй - другой команды. По сигналу учителя ученики первой команды делают несколько ритмических наклонов вправо, влево и считают про себя. По сигналу учителя они называют хором число наклонов первой команды до заданного числа и ведут счет про себя (например, 6 – прибавил, 1,7 – прибавил 2,8 – прибавил 3). Затем они называют число выполненных наклонов. По числу наклонов, выполненных учениками 1 и 2 группы, и называется состав числа. Учитель говорит: «Восемь – это...», ученики продолжают: «Пять и четыре». Контролеры показывают зеленые круги в правой руке, если согласны с ответом, красный - если нет. В случае ошибки упражнение повторяется. Потом учитель предлагает детям второй команды по сигналу делают несколько приседаний, а ученики первой команды дополняют приседания до заданного числа. Называется состав числа. Аналогично анализируется состав чисел на основе хлопков.

Данная игра не только систематизирует знания учеников, но и несет элементы физической разгрузки, т.к. использует физкультурные упражнения.

### **27. Сколько палочек в другой руке?**

**Дидактическая цель.** Закрепление знания десятичного состава двузначного чисел.

**Оборудование.** Набор отдельных палочек и пучков палочек.

**Содержание игры.** Вызванный ученик берет пучок палочек в одну руку, а отдельные палочки – в другую руку и показывает их классу. Дети угадывают их количество и показывают карточку с соответствующим числом.

Затем задание усложняется: надо угадать, сколько отдельных палочек в руке, если в другой – пучок, и составить пример на сложение. Например, ученик взял 15 палочек, положив пучок из 10 палочек в правую руку и 5 отдельных палочек в левую. Дети составляют пример на сложение  $10+5=15$

### **28. «Стук-стук»**

**Дидактическая цель.** Закрепление знания по нумерации чисел в пределах 20.

**Оборудование.** На доске изображена таблица с двумя разрядами:

**Содержание игры.** Учитель молча стучит указкой один раз в разряде десятков и несколько раз в разряде единиц. Дети внимательно слушают и показывают учителю соответствующее число на карточке с цифрами.

### **29. «Назови соседей числа»**

**Дидактическая цель.** Эта игра дает возможность каждое число первой сотни рассматривать не изолированно, а в связи с предыдущим и последующим числом.

**Оборудование.** Мяч или два мяча – большой и маленький (или разного цвета).

**Содержание игры.** Учитель бросает мяч то одному, тот другому участнику игры, а те, возвращая мяч, отвечают на вопрос учителя. Бросая мяч, учитель называет какое-либо число, например двадцать один, играющий должен назвать смежные числа – 20 и 22 (обязательно сначала меньшее, потом большее).

Возможен и другой, более сложный вариант игры. Возвращая мяч, играющий должен сначала отнять от названного учителем числа единицу, потом прибавить к нему полученную разность. Например, учитель назвал число 11, а играющий должен назвать числа 10 ( $11-1=10$ ) и 21 ( $11+10=21$ ). Эту игру можно провести с двумя мячами: большим и маленьким (или разного цвета). Когда учитель бросает большой мяч, то отвечающий должен, к примеру, прибавить 9 и вернуть мяч обратно, а когда

маленький – то отнять 3. Здесь дети не только считают, но и развивают внимание, чтобы не перепутать действия.

**30. «Кто быстрее сосчитает?»** Игра развивает зоркость, внимание.

Содержание игры. На доске вывешиваются два одинаковых плаката, на которых записаны в произвольном порядке числа. Например, от 61 до 90 (от 11 до 30 и т.п.). Например, требуется назвать и указать на таблице по порядку все числа от 61 до 90. Можно соревноваться и двумя командами, по одному человеку от каждой. Затем победители соревнуются между собой и определяется лучший счетчик.

**31. «Загадка»**

**Дидактическая цель.** Закрепить нумерацию чисел в пределах 100; десятичный состав числа.

Содержание игры. Учитель загадывает загадку «Серебристая пила в небе ниточку вила. Кто же смелый нитью белой небо шил, да поспешил: хвост у нитки распушил?». Замени число десятками и единицами и в таблице найди буквы. Прочитай слово и запиши его.

Ответ: летчик.

**32. «Гном»**

**Дидактическая цель.** Закрепить умение детей заменять двузначное число суммой его разрядных слагаемых.

Содержание игры. Помоги гному найти дорогу к дому. Куда идти: вперед или назад – об этом числа говорят. Замени каждое число суммой разрядных слагаемых и в таблице найди букву. Составь слово, прочитай.

Ответ: вперед.

**33. «Сбежавшие числа»**

**Дидактическая цель.** Усвоение порядка следования чисел в натуральном ряду.

Оборудование. Таблички числами.

Учитель вывешивает на доску готовые таблицы (или чертит их на доске), в пустые клетки которых надо вписать пропущенные числа. Ученики должны определить закономерность в записи цифр и вписать нужные.

Учитель говорит: «Здесь каждое число живет в своем домике. Но вы видите, что некоторые домики пусты – из них сбежали числа. Какие это числа? Надо подумать и вернуть беглецов в свои дома». Выигрывает тот, кто вставит числа правильно.

**34. «Быстро занять места!»**

**Цель:** закрепление представления о порядковом значении числа.

Учащиеся разбегаются по всей площадке, собирают на полу жетончики с номерами. Учитель произносит команду: «Быстро занять места!». Дети спешат занять свои места, согласно тем цифрам, которые имеются на их жетонах, по порядку (по возрастанию, по убыванию; слева – четные, справа – нечетные).

### **35. «Эхо»**

**Цель:** *закрепление последовательности натурального ряда чисел от 1 до 10.*

Школьники идут в колонне по одному. Учитель называет число, а дети как эхо, повторяют его и последующее (повторяют его и предыдущее).

### **36. «Кто ушел?»**

**Цель:** *развитие внимания, закрепление знания ряда чисел.*

Ученики строятся в круг. Водящий встает в центр круга, запоминает, какие цифры на карточках в руках у детей (только четные; только нечетные; по возрастанию; по убыванию и т.д.) закрывает глаза. Учитель дотрагивается до одного из играющих, стоящих в круге, и он тихо выходит из зала. Учитель спрашивает у водящего: «Отгадай, кто ушел?» (какой цифры не хватает). Если водящий отгадал, то он встает в круг и выбирает другого водящего. Если не отгадал, то снова закрывает глаза, а вышедший из зала занимает своё прежнее место в кругу. Водящий, открыв глаза, должен назвать его.

### **37. «Знают все свои места!»**

**Цель:** *закрепить знания ряда чисел от 1 до 10.*

Учащиеся строятся на площадке в шеренгу. Каждый получает карточку с примером типа:  $5 - 2$ ;  $8 + 2$ ;  $3 + 4$ ... С результатом от 0 до 10. по сигналу или по команде учителя «Разойдись!» дети расходятся по площадке и дружно говорят:

У ребят порядок строгий,  
Знают все свои места.  
Ну, трубите веселее:  
Тра-та-та, тра-та-та.

За это время учитель на площадке в разных местах крепит карточки с цифрами от 0 до 10.

После сигнала учителя дети быстро занимают свои места, согласно решенному примеру.

### **38. «Передай кубик»**

**Цель:** *закрепить знание ряда чисел.*

На первую парту каждого ряда ставится пластмассовый цветной кубик. По сигналу учителя кубик передается каждому ученику по очереди, с названием чисел по порядку, пока не возвратится обратно на первую парту. Затем точно так же передают кубик с названием чисел по убыванию, называя каждое предыдущее число.

Ряд, закончивший передачу кубика первым, побеждает.

Игра повторяется 2-3 раза.

### **39. «С листками календаря»**

**Цель:** *Всем играющим прикалывают на грудь по листку из отрывного календаря. Листки надо подбирать так, чтобы играющие могли выполнить следующие задания:*

Собрать команду, состоящую из пяти одинаковых дней недели (вторников, четвергов или пятниц и т.п. – записать пример на сложение, используя цифры на листках и решить его, после чего громко назвать получившееся число.

Собрать команду, состоящую из всех семи дней недели (числа должны идти по порядку). Побеждает команда, вставшая в шеренгу первой.

Найти вчерашний день (например, «пятое сентября» ищет «четвертое сентября» и т.п.). Побеждает команда, которая нашлась первая.

Собраться так, чтобы образовался год 2000 (1998, 2005 и т.д.).

Собраться так, чтобы сумма чисел на листках равнялась круглым числам (10, 20, 30, 40 и т. д.).

#### **40. «Микрокалькулятор»**

**Цель:** *закрепление знания состава числа первого десятка.*

Мы устали от сложения  
И тетрадки спрятали,  
Дайте нам для ускорения  
Микрокалькуляторы.

Дети делятся на две команды. Игроки решить пример на карточке, пробежать эстафету и взять в конце пути в корзине столько предметов, какой ответ получился при решении примера на карточке. Например,  $3 - 2 = 1$ , значит, игрок берет 1 предмет.

Примеры на карточках:

У каждой команды должно получиться в конце эстафеты по 30 предметов.

#### **41. «Парная игра»**

**Цель:** *развивать умение соотносить плоскостные геометрические фигуры и их контуры.*

Ученикам раздают плоскостные геометрические фигуры и контуры этих фигур. Дети, держа в руках фигуры, выстраиваются в шеренгу. По команде учителя они ищут себе пару согласно своей фигуре (плоскостная должна соединиться с контурной).

#### **41. «Зрительный диктант»**

**Цель:** *распознавание геометрических фигур, формирование пространственных представлений детей.*

Ученикам предлагается посмотреть на наборное полотно, где слева направо расставлены 3 – 5 геометрических фигур. Две команды под музыкальное сопровождение 1 – 2 минуты, должны расставить на площадке в такой же последовательности, как в образце, геометрические фигуры более крупного размера и назвать их.

Выигрывает та команда, которая быстро и без ошибок справляется с заданием.

#### **42. «Построение в шеренгу»**

**Цель:** *закрепление понятий «низкий», «высокий», «справа», «слева», «вперед», «сзади».*

Ученики строятся в шеренгу по росту. Учитель дает им следующие задания:

- Кто в классе самый высокий?
- Какой по росту Саша? (Саша самый низкий.)
- Кто твой сосед слева? Справа?
- Между кем и кем ты стоишь?
- Шаг вперед сделает Маша.
- Таня, сделай шаг влево.
- Сзади Тани встанет Аня, а впереди Сережа.

#### **43. «Живые числа»**

**Цель:** *закрепление последовательности натурального ряда чисел от 1 до 10.*

Ученики получают таблички с числами. Каждый крепит свою табличку на грудь. Учитель дает команду: «Числа, встаньте по порядку!».

Участники игры становятся в шеренгу, лицом к классу и пересчитываются от 1 до 10 и обратно от 10 до 1.

«Белочка и грибы»

**Цель:** *закрепить знания о составе числа.*

Кто по елкам ловко скачет?  
И взлетает на дубы?  
Кто в дупле орешки прячет,  
Сушит на зиму грибы?

Учитель рассказывает учащимся о том, что белочка на зиму делает запасы грибов. В одном дупле белочка никогда не хранит запасы, а раскладывает в 2 – 3 дупла. Белочка каждый день сушила по 7 белых грибов (число можно менять) и раскладывала их в два дупла. По сколько грибов в каждое дупло может положить белочка? Дети выходят к доске и раскладывают грибы в «дупла».

#### **44. «Кто быстрее нарядит ёлочку?»**

**Цель:** *формирование навыков сложения и вычитания в пределах 10.*

Вывешиваются два плаката с изображением ёлочек. На доске записаны столбики примеров, по 8 – 10 в каждом. К доске выходят два ученика. У каждого из них по 8 – 10 картонных игрушек с крючками. По сигналу учителя дети начинают решать примеры. Решив пример, учение вешает игрушку на свою елочку.

#### **45. «Строим дом»**

**Цель:** *распознавание геометрических фигур, формирование пространственных представлений детей.*

Мы построили просторный  
Четырехэтажный дом,  
И для всех своих игрушек  
Место в доме мы найдем.  
В доме окна есть и двери,  
Крыша крашеная есть...

Здесь поселятся игрушки.  
Хорошо им будет здесь!  
(А. Бродский)

После прочтения стихотворения учитель говорит:

Сегодня будем строить дом  
На радость новоселам,  
Чтоб каждый становился в нем  
Счастливым и веселым!

После этих слов из различных геометрических фигур, учащиеся на партах, у доски строят дом. Затем называют геометрические фигуры, отвечают на вопросы: Сколько? Каких фигур больше?

#### **46. Бабочки**

**Дидактическая цель:** закреплять приемы прибавления и вычитания.

Оборудование: рисунки бабочек и цветов.

Содержание: на доске цветы с числом, бабочки группой на другой части доски. Детям предлагают отгадать на какой цветок сядет бабочка. Для этого они читают примеры на обратной стороне рисунков бабочек и считают его, затем сажают бабочек на цветы.

#### **47. Логические концовки**

**Дидактическая цель:** развивать логическое мышление.

Содержание: вооружись логическим мышлением, учащиеся должны закончить и фразы:

Если стол выше стула, то стул... (ниже стола).

Если 2 больше одного, то один... (меньше двух).

Если сестра старше брата, то брат... (младше сестры).

Если правая рука справа, то левая... (слева).

Если река глубже ручейка, то ручеек... (мельче реки).

Если из ведра льется вода, то ведро... (дырявое).

#### **48. Математический футбол**

**Дидактическая цель:** формировать навыки сложения и вычитания в пределах 20, 100, 1000 или умножения и деления.

Оборудование: картинки ворот, мячей с примерами.

Содержание: на доске ворота, дети разделились на 2 команды. Выбегают по очереди, берут мяч, с обратной стороны написан пример, если решил правильно – то забил гол. Побеждает тот, кто считает без ошибок и больше забил мячей.

#### **49. По порядку номеров**

**Дидактическая цель:** закрепить порядковое значение числа.

Оборудование: два комплекта карточек разного цвета с числами от 5 до 15.

Содержание: для проведения игры необходимо две команды игроков по десять человек. Две команды по 10 человек выстраиваются шеренгами лицом к классу. У ведущего — два комплекта карточек разного цвета с числами от 5 до 15. Перед началом игры ведущий перемешивает карточки

каждого комплекта и по одной прикрепляет на спины играющих. Ни один из играющих не знает, какое число на его карточке. Узнать это каждый может лишь у своего соседа. По сигналу игроки команд должны построиться так, чтобы числа на их карточках были расположены по порядку. Команда, выполнившая задание быстрее и точнее, выигрывает.

#### **50. Математическая рыбалка**

**Дидактическая цель:** формировать и закреплять навыки устного счета.

Оборудование: рыбки и рыбак.

Содержание: играют команды, по очереди берут рыбку и решают пример.

Решил правильно – поймал рыбку. Кто больше наловит.

Можно примеры писать с обратной стороны рыбок.

#### **51. Новогодняя елочка**

**Цель:** отработка и проверка навыка счета.

Оборудование: елочка, картинки Деда Мороза и Снегурочки, елочные игрушки.

Содержание: ученик Снегурочке помогает наряжать елку, если правильно решает пример, записанный на обратной стороне игрушки.

#### **52. Поезд.**

**Дидактическая цель:** закрепить порядковое значение числа.

Оборудование: картинки поезда, вагонов, карточки с числами от 10 до 20.

Содержание: на доске поезд, вагоны расставлены в беспорядке. Детям объявляют, что числа заблудились. Дети расставляют цифры, обозначающие числа второго десятка.

#### **53. Угадай**

**Дидактическая цель:** закрепить знание состава чисел первого десятка.

Содержание: учитель говорит, что задумала 2 числа, сложила их, получилось 5. Какие числа сложила? Дети: 0 и 5, 5 и 0, 4 и 1, 1 и 4, 2 и 3, 3 и 2. На первом этапе дети иллюстрируют состав чисел на палочках, на геометрических фигурах.

#### **54. Математические фокусы**

**Дидактическая цель:** отработка и проверка навыка счета.

Содержание: 1. Учитель просит кого-нибудь загадать любое число, затем отнять от него 1, результат умножить на 2, из произведения вычесть задуманное число и сообщить вам результат. Прибавив к нему число 2, вы отгадаете задуманное. 2. Умножьте число вашего рождения на 2, прибавьте 5, умножьте на 50 и прибавьте порядковый номер месяца. От того числа, что получилось отнимите 250 и получите день рождения и месяц. 3. Кто-то задумал число. Вы просите умножить его на 2, затем прибавить к произведению 12, сумму разделить пополам и вычесть из нее задуманное число. Какое бы число ни было задумано, результат всегда будет равен 6.

#### **55. Наоборот**

**Дидактическая цель:** развивать речь детей, закреплять понятия толстый, тонкий, широкий, узкий и т. д.

Содержание: учитель говорит слово, а ребенок противоположное ему. Учитель не называет имен, а бросает мяч.

### **56. Дополнение.**

**Дидактическая цель:** Развивать речь детей, включать в активный словарь математические термины.

Оборудование: рисунки ракеты, самолета, вертолета, птицы, бабочки.

Содержание: Учитель на доске размещает картинки сверху вниз.

Разъясняет детям, что надо продолжить предложение (Высоко в небе летит ..., ниже ракеты летит .... Самолет летит выше, ниже вертолета летит ...)

### **57. Составим цветок**

**Дидактическая цель:** закрепление состава чисел первого десятка.

Оборудование: лепестки с примерами; стебель с листом, на котором число.

Содержание: На доску крепят стебли с листом. Лепестки лежат на столе.

Выходит ученик и берет лепесток, читает пример разными способами, решает устно и прикрепляет к нужному стеблю. Играют дети по командам: сколько цветов, столько команд.

### **58. Логические игры-задачи**

**Дидактическая цель:** развивать логическое мышление.

Оборудование: шоколад, камни, шахматная доска.

Содержание: учитель озвучивает задачи:

**Задача 1.** Двое по очереди ломают шоколадку  $6 \times 8$ . За ход разрешается сделать прямолинейный разлом любого из кусков вдоль углубления.

Проигрывает тот, кто не сможет сделать ход.

**Решение.** Основное соображение: после каждого хода количество кусков увеличивается ровно на 1. Сначала был один кусок. В конце игры, когда нельзя сделать ни одного хода, шоколадка разломана на маленькие дольки. А их 48! Таким образом, игра будет продолжаться ровно 47 ходов. Последний, 47-й ход (так же, как и все другие ходы с нечетными номерами) сделает первый игрок. Поэтому он в этой игре побеждает, причем независимо от того, как будет играть.

**Задача 2.** Имеется три кучки камней: в первой — 10, во второй — 15, в третьей — 20. За ход разрешается разбить любую кучку на две меньшие; проигрывает тот, кто не сможет сделать ход.

**Решение.** После каждого хода количество кучек увеличивается на 1. Сначала их было 3, в конце — 45. Таким образом, всего будет сделано 42 хода. Последний выигрывающий 42-й ход сделает второй игрок.

**Задача 3.** Числа от 1 до 20 выписаны в строчку. Игроки по очереди расставляют между ними плюсы и минусы. После того как все места заполнены, подсчитывается результат. Если он четен, то выигрывает первый игрок, если нечетен, то второй.

**Решение.** Четность результата не зависит от расстановки плюсов и минусов, а зависит только от количества нечетных чисел в

первоначальном наборе. Так как в данном случае их 10 (т.е. четное число), то выигрывает первый игрок.

**Задача 4.** Двое по очереди ставят ладей на шахматную доску так, чтобы ладьи не били друг друга. Проигрывает тот, кто не может сделать ход.

**Решение.** После каждого хода и количество вертикалей, и количество горизонталей, на которые можно поставить ладей, уменьшается на 1. Поэтому игра будет продолжаться ровно 8 ходов. Последний, выигранный ход будет сделан вторым игроком.

### **59. Цепочка**

**Дидактическая цель:** учить преобразовывать одни примеры в другие.

**Оборудование:** картинки неваляшек, машинок, листьев.

**Содержание:** картинки размещают по группам, в каждой рисунки двух цветов. Например: 2 зеленых и 3 голубых неваляшки. Один ученик составляет по этой картинке пример на сложение  $2+3$ , другой – применяя переместительное свойство  $3+2$ , третий составляет пример на состав чисел  $5 = 3 + 2$ , четвертый составляет на вычитание одного из слагаемых  $5-3=2$ , пятый составляет еще пример на вычитание, шестой сравнивает число зеленых неваляшек и голубых. Затем тоже с другой группой картинок.

### **60. Поиграем в задачу**

**Дидактическая цель:** проверить усвоение понятия задача.

**Оборудование:** карточки «задача», «условие», «вопрос», «решение», «ответ».

**Содержание:** получает карточку ребенок и должен найти свое место.

### **61. Космонавты**

**Дидактическая цель:** закрепить навыки счета с пределах 10, 20.

**Оборудование:** 3 карточки с изображением ракет (в окнах примеры).

**Содержание:** класс делится на 3 экипажа по количеству рядов. На 1 парте каждого ряда лежит ракета с выражениями. Число их соответствует числу членов экипажа и одинаково у каждого ряда. Учитель говорит: «Мы отправляемся в космическое путешествие. Первой взлетит та ракета, экипаж которой первым и правильно найдёт значения всех выражений. По сигналу учащиеся начинают решать примеры по очереди по одному примеру. Последний решив поднимает ракету. Решение проверяется и, если всё правильно, экипаж отправляется в космос.

### **62. Логические концовки**

**Дидактическая цель:** развивать логическое мышление.

**Содержание:** вооружись логическим мышлением, учащиеся должны закончить и фразы:

Если стол выше стула, то стул... (ниже стола).

Если 2 больше одного, то один... (меньше двух).

Если сестра старше брата, то брат... (младше сестры).

Если правая рука справа, то левая... (слева).

Если река глубже ручейка, то ручеек... (мельче реки).

Если из ведра льется вода, то ведро... (дырявое).

### **63. Математический футбол**

**Дидактическая цель:** формировать навыки сложения и вычитания в пределах 20, 100, 1000 или умножения и деления.

**Оборудование:** картинки ворот, мячей с примерами.

**Содержание:** на доске ворота, дети разделились на 2 команды. Выбегают по очереди, берут мяч, с обратной стороны написан пример, если решил правильно – то забил гол. Побеждает тот, кто считает без ошибок и больше забил мячей.

### **64. По порядку номеров**

**Дидактическая цель:** закрепить порядковое значение числа.

**Оборудование:** два комплекта карточек разного цвета с числами от 5 до 15.

**Содержание:** для проведения игры необходимо две команды игроков по десять человек. Две команды по 10 человек выстраиваются шеренгами лицом к классу. У ведущего — два комплекта карточек разного цвета с числами от 5 до 15. Перед началом игры ведущий перемешивает карточки каждого комплекта и по одной прикрепляет на спины играющих. Ни один из играющих не знает, какое число на его карточке. Узнать это каждый может лишь у своего соседа. По сигналу игроки команд должны построиться так, чтобы числа на их карточках были расположены по порядку. Команда, выполнившая задание быстрее и точнее, выигрывает.

### **65. Математическая рыбалка**

**Дидактическая цель:** формировать и закреплять навыки устного счета.

**Оборудование:** рыбки и рыбак.

**Содержание:** играют команды, по очереди берут рыбку и решают пример. Решил правильно – поймал рыбку. Кто больше наловит.

Можно примеры писать с обратной стороны рыбок.

### **66. Новогодняя елочка**

**Цель:** отработка и проверка навыка счета.

**Оборудование:** елочка, картинки Деда Мороза и Снегурочки, елочные игрушки.

**Содержание:** ученик Снегурочке помогает наряжать елку, если правильно решает пример, записанный на обратной стороне игрушки.

### **67. Поезд.**

**Дидактическая цель:** закрепить порядковое значение числа.

**Оборудование:** картинки поезда, вагонов, карточки с числами от 10 до 20.

**Содержание:** на доске поезд, вагоны расставлены в беспорядке. Детям объявляют, что числа заблудились. Дети расставляют цифры, обозначающие числа второго десятка.

### **68. Угадай**

**Дидактическая цель:** закрепить знание состава чисел первого десятка.

Содержание: учитель говорит, что задумала 2 числа, сложила их, получилось 5. Какие числа сложила? Дети: 0 и 5, 5 и 0, 4 и 1, 1 и 4, 2 и 3, 3 и 2. На первом этапе дети иллюстрируют состав чисел на палочках, на геометрических фигурах.

### **69. Математические фокусы**

**Дидактическая цель:** отработка и проверка навыка счета.

Содержание: 1. Учитель просит кого-нибудь загадать любое число, затем отнять от него 1, результат умножить на 2, из произведения вычесть задуманное число и сообщить вам результат. Прибавив к нему число 2, вы отгадаете задуманное. 2. Умножьте число вашего рождения на 2, прибавьте 5, умножьте на 50 и прибавьте порядковый номер месяца. От того числа, что получилось отнимите 250 и получите день рождения и месяц. 3. Кто-то задумал число. Вы просите умножить его на 2, затем прибавить к произведению 12, сумму разделить пополам и вычесть из нее задуманное число. Какое бы число ни было задумано, результат всегда будет равен 6.

### **70. Наоборот**

**Дидактическая цель:** развивать речь детей, закреплять понятия толстый, тонкий, широкий, узкий и т. д.

Содержание: учитель говорит слово, а ребенок противоположное ему. Учитель не называет имен, а бросает мяч.

Дополнение.

**Дидактическая цель:** Развивать речь детей, включать в активный словарь математические термины.

Оборудование: рисунки ракеты, самолета, вертолета, птицы, бабочки.

Содержание: Учитель на доске размещает картинки сверху вниз.

Разъясняет детям, что надо продолжить предложение (Высоко в небе летит ..., ниже ракеты летит .... Самолет летит выше, ниже вертолета летит ...)

### **71. Составим цветок**

**Дидактическая цель:** закрепление состава чисел первого десятка.

Оборудование: лепестки с примерами; стебель с листом, на котором число.

Содержание: На доску крепят стебли с листом. Лепестки лежат на столе. Выходит ученик и берет лепесток, читает пример разными способами, решает устно и прикрепляет к нужному стеблю. Играют дети по командам: сколько цветов, столько команд.

### **72. Логические игры-задачи**

**Дидактическая цель:** развивать логическое мышление.

Оборудование: шоколад, камни, шахматная доска.

Содержание: учитель озвучивает задачи:

*Задача 1.* Двое по очереди ломают шоколадку  $6 \times 8$ . За ход разрешается сделать прямолинейный разлом любого из кусков вдоль углубления.

Проигрывает тот, кто не сможет сделать ход.

*Решение.* Основное соображение: после каждого хода количество кусков увеличивается ровно на 1. Сначала был один кусок. В конце игры, когда нельзя сделать ни одного хода, шоколадка разломана на маленькие дольки. А их 48! Таким образом, игра будет продолжаться ровно 47 ходов. Последний, 47-й ход (так же, как и все другие ходы с нечетными номерами) сделает первый игрок. Поэтому он в этой игре побеждает, причем независимо от того, как будет играть.

*Задача 2.* Имеется три кучки камней: в первой — 10, во второй — 15, в третьей — 20. За ход разрешается разбить любую кучку на две меньшие; проигрывает тот, кто не сможет сделать ход.

*Решение.* После каждого хода количество кучек увеличивается на 1. Сначала их было 3, в конце — 45. Таким образом, всего будет сделано 42 хода. Последний выигрывающий 42-й ход сделает второй игрок.

*Задача 3.* Числа от 1 до 20 выписаны в строчку. Игроки по очереди расставляют между ними плюсы и минусы. После того как все места заполнены, подсчитывается результат. Если он четен, то выигрывает первый игрок, если нечетен, то второй.

*Решение.* Четность результата не зависит от расстановки плюсов и минусов, а зависит только от количества нечетных чисел в первоначальном наборе. Так как в данном случае их 10 (т.е. четное число), то выигрывает первый игрок.

*Задача 4.* Двое по очереди ставят ладей на шахматную доску так, чтобы ладьи не били друг друга. Проигрывает тот, кто не может сделать ход.

*Решение.* После каждого хода и количество вертикалей, и количество горизонталей, на которые можно поставить ладей, уменьшается на 1. Поэтому игра будет продолжаться ровно 8 ходов. Последний, выигранный ход будет сделан вторым игроком.

### **73. Цепочка**

**Дидактическая цель:** учить преобразовывать одни примеры в другие.  
Оборудование: картинки неваляшек, машинок, листьев.

Содержание: картинки размещают по группам, в каждой рисунки двух цветов. Например: 2 зеленых и 3 голубых неваляшки. Один ученик составляет по этой картинке пример на сложение  $2+3$ , другой – применяя переместительное свойство  $3+2$ , третий составляет пример на состав чисел  $5 = 3 + 2$ , четвертый составляет на вычитание одного из слагаемых  $5-3=2$ , пятый составляет еще пример на вычитание, шестой сравнивает число зеленых неваляшек и голубых. Затем тоже с другой группой картинок.

### **74. Поиграем в задачу**

**Дидактическая цель:** проверить усвоение понятия задача.

Оборудование: карточки «задача», «условие», «вопрос», «решение», «ответ».

Содержание: получает карточку ребенок и должен найти свое место.

### **75. Космонавты**

**Дидактическая цель:** закрепить навыки счета с пределах 10, 20.

Оборудование: 3 карточки с изображением ракет (в окнах примеры).

Содержание: класс делится на 3 экипажа по количеству рядов. На 1 парте каждого ряда лежит ракета с выражениями. Число их соответствует числу членов экипажа и одинаково у каждого ряда. Учитель говорит: «Мы отправляемся в космическое путешествие. Первой взлетит та ракета, экипаж которой первым и правильно найдёт значения всех выражений. По сигналу учащиеся начинают решать примеры по очереди по одному примеру. Последний решив поднимает ракету. Решение проверяется и, если всё правильно, экипаж отправляется в космос.

#### **76. Игра «Да. Нет»**

На доске даны примеры:  $4 \times 6$ ,  $8 \times 3$ ,  $4 \times 5$ ,  $7 \times 3$ ,  $9 \times 4$ ,  $5 \times 6$ . 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".

#### **77. «Живая математика»**

У всех учащихся есть карточка с цифрами от 0 до 9. Читаю пример  $(3 \times 2)$ . 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.

#### **78. «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.

#### **79.«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.

#### **80. «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.

### **81.«Не подведи друга!»**

К доске выходят одновременно двое (четверо) учеников. Читаю пример, например:  $6 \times 7$ . 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:

$$\begin{array}{l} 6 \times 7 = 42 \quad 7 \times 6 = 42 \\ 42 : 7 = 6 \quad 42 : 6 = 7 \end{array}$$

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

### **82.«Делится – не делится»**

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

### **83. «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.

### **84.«Молчанка»**

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

### **85. «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).

### **86.«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.

### **87.«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.

### **88.«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?"

### **89.«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.

### **90.«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  $5 \times 3$ , 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.

### **91. «Найди пару»**

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

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

$$42 : 6 = ? - ?$$

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

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

Это лишь некоторые виды работ на уроках математики, которые активизируют деятельность учащихся. При выполнении описанных выше заданий ребята думают, сравнивают, анализируют. И это способствует более прочному и осознанному усвоению знаний.

### **92.«Не подведи друга!»**

К доске выходят одновременно двое (четверо) учеников. Читаю пример, например:  $6 \times 7$ . 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  $42 : 7 = 6$ ,  $42 : 6 = 7$ .

## Литература.

1. Журналы «Начальная школа»
2. Волкова С.И. Тетрадь с математическими заданиями. – М.: Просвещение
3. Федин С. Н. Веселые игры и головоломки. От 4 до 9 лет. – М.: Айрис-пресс
4. Кудыкина Н.В. дидактические игры и занимательные задачи.
5. Жикалкина Т.К. Система игр на уроках математики в 1 и 2 классах четырехлетней начальной школы. – М.: Новая школа
6. Уткина Н.Г., Улитина Н.В., Юдачева Т.В. Дидактический материал по математике. АРКТИ, 2001