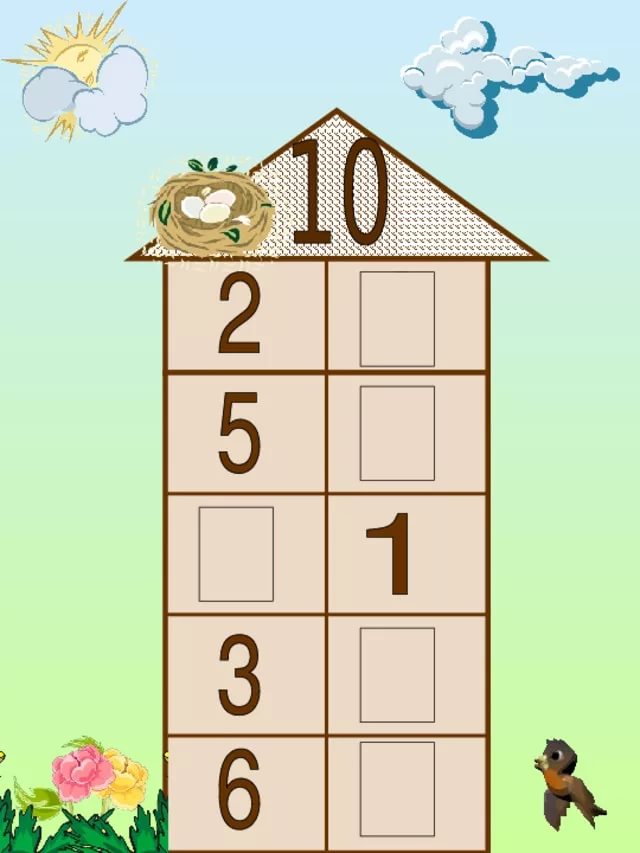
НА УРОКАХ МАТЕМАТИКИ

**СБОРНИК ДИДАКТИЧЕСКИХ ИГР**

1-4 классы

Составитель: учитель начальных классов:Сейталиева З.Р.

**1.Дидактические игры «Назови число»**

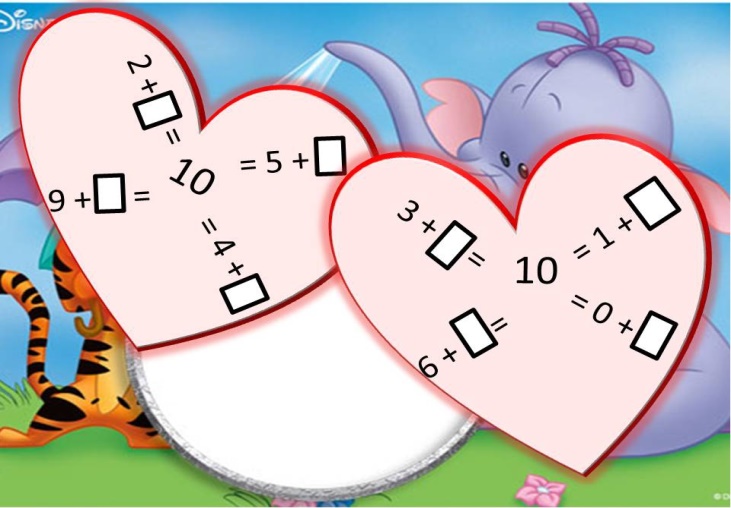
**Цель: закрепить знание ряда чисел и умения находить числа.** 

**«Быстро занять места!»**

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



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



«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».

«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.

«Строим дом»

Цель: распознавание геометрических фигур, формирование пространственных представлений детей.

Мы построили просторный Четырехэтажный дом, И для всех своих игрушек

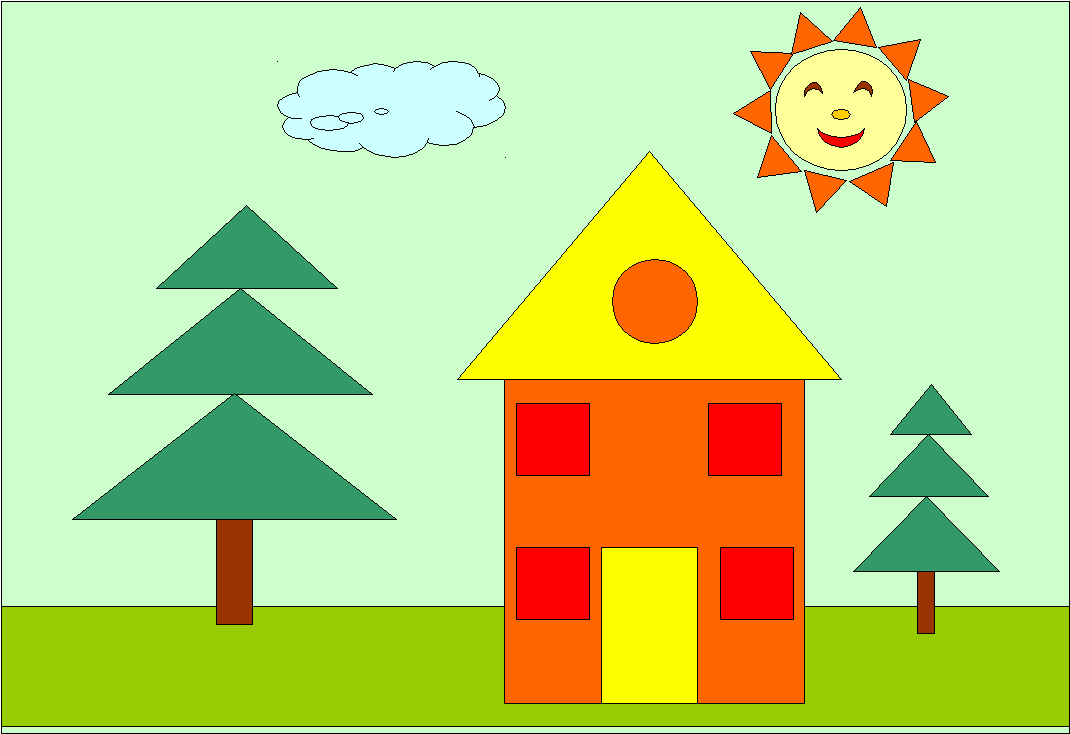
Место в доме мы найдем.

В доме окна есть и двери,

Крыша крашеная есть…

Здесь поселятся игрушки.

Хорошо им будет здесь!

(А. Бродский) 

2.Подвижные математические игры.



«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.

**«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.).

**«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:

Команда 1 Команда 2

5 – 3 8 + 2 6 – 4 10 – 3 8 – 1 7 + 2 3 + 4 8 – 6 7 + 3 9 – 7

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

**«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).

**«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.

**«Построение в шеренгу»**

Цель: закрепление понятий «низкий», «высокий», «справа», «слева», «впереди», «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.

«Живые числа»

Цель: закрепление последовательности натурального ряда чисел от1 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.