

**Сборник дидактических игр по развитию  
познавательной активности младших школьников  
на уроках математики**

**1-4 класс**

\

## **Пояснительная записка**

Создание сборника дидактических игр по развитию элементарных математических представлений у детей школьного возраста, и правильно организованная игровая деятельность, будет пробуждать у детей интерес к математическим знаниям, совершенствоваться познавательная деятельность. При разработке сборника, учитывались требования к дидактическим играм в условиях реализации образовательного процесса в соответствии с ФГОС.

Представленная структура сборника, включает в себя все компоненты математического развития.

В сборнике предлагается система игр по математическому развитию для формирования элементарных математических представлений детей. Дидактические игры разнообразны по своей тематике, характеру, способу решения.

Данным сборником могут пользоваться, учителя и родители.

### **Введение**

«Для дитяти игра — действительность, и действительность гораздо более интересная, чем та, которая его окружает. В игре дитя живет, и следы этой жизни глубже остаются в нем, чем следы действительной жизни, в которую он не мог еще войти по сложности ее явлений и интересов»

К.Д.Ушинский

Игра и учёба – две разные деятельности, между ними имеются качественные различия. Переход от игры к серьезным занятиям слишком резок, между свободной игрой и регламентированными школьными занятиями получается ничем не заполненный разрыв. Тут нужны переходные формы. В качестве таковых и выступают дидактические игры. Игра должна быть организована так, чтобы в ней предчувствовался будущий урок.

Педагогическая игра, в отличие от других игр, обладает существенным признаком – четко поставленной целью обучения и соответствующими ей педагогическими результатами.

В начальной школе целесообразно использовать игры, заставляющие думать, предоставляющие возможность ученику проверить и развить свои способности, включающие его в соревнования с другими учащимися.

Благодаря использованию игр на уроках в начальных классах можно добиться более прочных и осознанных знаний, умений и навыков. Игра должна рассматриваться как могущественный, незаменимый рычаг умственного развития ребенка, как вид деятельности, организуемый в процессе обучения с целью

развития памяти и других познавательных процессов. Дети быстрее и прочнее запоминают все яркое, интересное, все то, что вызывает эмоциональный отклик.

Дети лучше удерживают в памяти конкретные лица, предметы и события. В процессе обучения развивается словесно-логическая память.

### **Использование игрового метода на уроках математики**

Игровые технологии являются одной из уникальных форм обучения, которые не только повышают познавательную активность у детей, но и делают работу более интересной.

Игровая форма обучения помогает мотивировать детей. Она делает процесс обучения интерактивным, а не односторонним, то есть позволяет обучающемуся выступать в качестве полноправного субъекта обучения. Правильно организованные дидактические игры своим разнообразием могут привлечь детей, а также вызвать неподдельный интерес обучающихся к предмету. Благодаря такому подъёму, у детей может значительно повыситься познавательный интерес к урокам математики.

Систематическое использование дидактических игр на разных этапах изучения различного по характеру математического материала является эффективным средством активизации учебной деятельности школьников, положительно влияющим на повышение качества знаний, умений и навыков учащихся, на развитие их умственной деятельности.

При проведении урока математики с использованием дидактической игры учителю необходимо продумать следующие вопросы методики:

1. Какие умения и навыки в области математики школьники освоят в процессе игры? Какому моменту игры надо уделить особое внимание? Какие развивающие, воспитательные цели ставятся при проведении игры?
2. Сколько учащихся будет участвовать в игре?
3. Какие дидактические материалы и пособия понадобятся для игры?
4. Как с наименьшей затратой времени познакомить учащихся с правилами игры?
5. На какое время должна быть рассчитана игра?
6. Как обеспечить участие всех школьников в игре?
7. Как организовать наблюдение за детьми, чтобы выяснить, все ли включились в работу?
8. Какие выводы следует сообщить учащимся в конце игры (лучшие моменты игры, недочёты в игре, результат усвоения математических знаний, отметки и оценки участникам игры, замечания по нарушению дисциплины)?

Существуют требования, которые учитель должен учитывать при организации дидактических игр на уроках математики в начальной школе:

1. Игра не должна отвлекать детей от учебного содержания, а наоборот, привлекать к нему ещё большее внимание.
2. В игре не должно унижаться достоинство её участников
3. Игра должна положительно воздействовать на развитие эмоционально-волевой, интеллектуальной и рационально-физической сфер её участников.
4. Игру нужно организовывать и направлять, при необходимости сдерживать, но не подавлять, обеспечивать каждому участнику возможность проявления инициативы.
5. Правила игры должны быть простыми, точно сформулированными, а математическое содержание предлагаемого материала – доступно пониманию школьников. В противном случае игра не вызовет интереса и будет проводиться формально.
6. Игру нужно закончить на данном уроке, получить результат. Только в этом случае она сыграет положительную роль.

Игровая технология является довольно универсальным методом работы и, решая вопрос о том, на каком этапе урока его использовать, нужно, прежде всего, определить планируемый итог, который вы хотите получить в результате проведения этой игры.

Если вы хотите вспомнить с детьми предыдущий материал, актуализировать их знания, по недавно пройденной теме, то игру можно использовать на этапе актуализации знаний.

Если вашей задачей является заинтересовать детей на новую простую форму объяснить новый материал, то возможно использование игрового метода на этапе изучения нового материала.

В случае, когда необходимо сменить вид деятельности или провести физкультминутку, то в данном случае также на помощь может прийти игровой метод.

Если вам необходимо проверить уровень усвоения материала обучающимися, то вы смело можете использовать игровой метод на этапе закрепления учебного материала. В случае, если ни один из вышеперечисленных вариантов вам не подошёл, но хотелось бы использовать игровой метод, вы можете использовать его на этапе рефлексии.

## Дидактические игры для 1 класса

### «Весёлое путешествие»

**Дидактическая цель:** формирование вычислительных навыков

**Средства обучения:** карточки с примерами

**Содержание игры:**

Карточки раскладываются на столе учителя примерами вниз. Класс делится на несколько команд. По сигналу учителя первый ученик из команды берёт одну из карточек, читает примеры и называет ответы. При затруднении ответ даёт кто-либо из команды. Решив все примеры на карточке, ученик дотрагивается до руки следующего игрока, и тот берёт другую карточку и начинает отвечать. Взяв последнюю карточку и назвав ответы, ученик переворачивает карточку и читает: «Весёлое путешествие окончено». Он поднимает руку – его команда выполнила задание.

### «Весёлый клубочек»

#### 1 вариант

**Дидактическая цель:** Воспроизведение приёмов сложения и вычитания, умножения и деления, состава чисел.

**Средства обучения:** клубок

**Содержание игры:**

Учитель бросает клубок ученику и составляет пример. Ученик, получивший мяч, называет ответ примера и возвращает клубок учителю.

#### 2 вариант

**Дидактическая цель:** Воспроизведение приёмов сложения и вычитания, умножения и деления, состава чисел.

**Средства обучения:** клубок / мяч.

**Содержание игры:** Учитель, бросая мяч, называет число 10, затем 9 и т.д.

Поочерёдно он даёт ученикам задание: «Назвать число на 1 меньше». Каждый, получивший мяч, называет нужное число. Эта игра имеет множество вариантов. Часто в роли учителя выступает один из учеников.

#### 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.

### Игра «Было – стало»

**Дидактическая цель:** Ознакомление с переместительным законом сложения.

**Средства обучения:** На доске и у каждого ученика на парте рисунок ёлочки и игрушки.

**Содержание игры:** Учитель закрепляет на магнитной доске рисунок ёлочки. На ветках «развешивает» слева 3 игрушки, а справа – 2. Дети повторяют те же действия на местах. По рисункам составляется и записывается на доске пример на

сложение:  $3 + 2$ . После того, как он будет решён, учитель просит детей закрыть глаза и переставляет рисунки игрушек. Открыв глаза, учащиеся замечают, что изменилось, и тоже меняют местами свои рисунки. По новой иллюстрации составляется ещё один пример на сложение:  $2 + 3$ . Решив его дети получают тот же ответ: 5. Несколько раз поменяв местами различное число игрушек на левых и правых ветках ели и составив 3 – 4 пары примеров учащиеся подводятся к выводу: от перестановки слагаемых сумма не изменяется.

#### «Составь круговые примеры»

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

**Средства обучения:** мел, доска

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

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

#### «Украсим ёлку игрушками»

**Дидактическая цель:** знакомство с составом числа 10.

**Средства обучения:** рисунок ёлки; маленькие иллюстрации ёлочек для учащихся.

**Содержание игры:** учитель сообщает, что скоро Новый год. И все будут наряжать ёлку. Наша ёлка – математическая. На доску вывешивается плакат с ёлкой. На верхушке – звезда с числом 10. Но не все ветки украшены игрушками, надо повесить ещё недостающие шарики так, чтобы на каждом ярусе сумма чисел была равна 10. Дети выходят к доске и наряжают ёлку.

#### «Хлопки»

**Дидактическая цель:** закрепления знания десятичного состава двузначного чисел.

**Средства обучения:** набор счётных палочек и пучков палочек.

**Содержание игры:** учитель вызывает двух детей к доске. Ученик, стоящий справа, обозначает единицы, а стоящие справа – десятки. Учитель называет двузначное число, правый ученик хлопками обозначает число единиц в этом числе, а левый – число десятков. Все остальные ученики выполняют роль контролёров. Они сигнализируют, если десятичный состав числа показан учениками неверно.

#### Задачи – шутки, смекалки, в стихах

**Дидактическая цель:** развивать внимательность. Закреплять навыки устного счёта.

**Средства обучения:** сборник с загадками-шутками в стихах.

**Содержание игры:** Учитель читает загадки, За каждый правильный ответ, ученик получает «монетку». В конце игры подсчитываются «монетки» и определяется победитель. Можно проводить эту игру командами.

1) Ты да я да мы с тобой. Сколько нас всего?

2)Как-то вечером к медведю

На пирог пришли соседи:

Ёж, барсук, енот, «косой»,

Волк с плутовкою-лисой.

А медведь никак не мог

Разделить на всех пирог.

От труда медведь вспотел, -

Он считать ведь не умел!

Помоги ему скорей,

Посчитай-ка всех зверей

3)Дама сдавала багаж:

Диван, чемодан, саквояж,

Картинку, корзинку, картонку

И маленькую собачонку,

Но только раздался звонок,

Удрал из вагона щенок.

Ребята, сосчитайте быстрее,

Сколько осталось вещей?

4)Я, Сережа, Коля, Ванда -

Волейбольная команда.

Женя с Игорем пока –

Запасных два игрока

5)В зоопарке он стоял,

Обезьянок все считал:

Две играли на песке,

Три уселись на доске.

А четыре спинки грели.

Сосчитать вы их успели? (7)

6)Пять щенят в футбол играли,

Одного из них позвали.

Он в окно глядит, считает,

Сколько их теперь играет.

7)Что хромаешь ты жучок?

Ранил ножку о сучок.

Прежде на своих шести

Очень быстро мог ползти.

На скольких ножках ползает теперь жучок?

**«Посмотри вокруг»**

**Дидактическая цель:** закрепить представления о геометрических фигурах,

учит находить предметы определённой формы.

### **Содержание игры:**

Класс делится на команды. Учитель предлагает назвать предметы (которые их окружают) круглой, прямоугольной, квадратной, четырёхугольной формы, форму предметов, не имеющих углов, и т.д. За каждый правильный ответ, играющий или команда получает фишку, кружок. Правилами предусматривается, что нельзя называть два раза один и тот же предмет. Игра проводится в быстром темпе. В конце игры подводятся итоги, называется победитель, набравший наибольшее количество очков.

### **«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.

#### **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.

### **«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 ...)

### **«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.

### **«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.

#### **«Поиграем в задачу»**

**Цель:** проверить усвоение понятия задача.

**Оборудование:** карточки.

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

#### **«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.

#### **«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.

#### **Почтальон.**

**Дидактическая цель.** Закрепление приемов умножения и деления (табличные случаи). Средства обучения. Рисунки домиков, карточки с примерами.

**Содержание игры.** Учитель вызывает к доске учеников, они выбирают карточку с примером, решают, указывают номер дома, квартиры, куда отправлено письмо.

#### **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

#### **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.

### **Поезд**

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

**Содержание игры.** На доску прикреплены вагоны с числами и знаками действий. Дети молча считают и называют ответ в конце последнего вагона.

### **Кто пришёл в гости?**

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

**Содержание игры.** На доску прикреплены выражения сверху вниз, на обратной стороне которых разрезная картинка с изображением какого-то героя. Дети начиная сверху находят значения выражений и, если решили правильно, переворачивают карточки. В результате получается целая картинка героя, который пришёл сегодня на урок к ребятам.

### **«Мальчики – Девочки»**

**Цель:** Развитие внимания, быстроты мыслительных операций, памяти.

**Описание:** 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.

### **«Математическая тучка»**

**Цель:** Развитие внимания, зрительного восприятия, закрепление учебного материала с помощью игровой мотивации.

**Описание:** 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.

### **«Помоги колобку перебраться на другой берег»**

**Цель:** Развитие внимания, зрительного восприятия, закрепление учебного материала с помощью игровой мотивации.

**Описание:** на экране примеры на умножение и деление (при желании их можно заменить другими примерами)

**Задание:** колобок предлагает пример. Ученик решает, наводит курсор на правильный ответ и щёлкает мышкой. Если пример решён верно, то появляется дощечка через речку. Если пример решён неверно, то дощечка меняет свой цвет.

### **ЖИВАЯ МАТЕМАТИКА.**

У учащихся на груди таблички с цифрами от 0 до 9. Учитель читает примеры.

Встаёт ученик, у которого есть цифра-ответ.

Лучше давать примеры на деление, чтобы получались однозначные цифры. В случае двузначного ответа должны встать два ученика.

Проводить игру желательно в конце урока для повышения двигательной активности учащихся. Также можно раздавать по несколько одинаковых цифр, привлекая большее количество детей.

## **ПРОВЕРЬ СЕБЯ!**

Учитель готовит карточки, на которых записаны результаты умножения каких-либо чисел, например 9 и 2 (показывается число 18). Учитель показывает карточку, а ученики записывают пример с таким ответом в тетрадах.

### **СОРБОНКИ.**

Ученик тренируется с сорбонками по 3-5 минут несколько раз в день. Высокая эффективность применения объясняется тремя важными свойствами:

- концентрация внимания ученика только на тех элементах таблицы, которые им не усвоены;
- увеличивается частота тренировок;
- повышение произвольности памяти в процессе игры, что обеспечивает более лёгкое запоминание.

Имея набор таких карточек с записанными примерами (ответы на обратной стороне), ученик может играть в “Угадал – не угадал”. Угадал – карточка ложится в одну сторону, не угадал – в другую. Постепенно остаются карточки только с неувоенными элементами таблицы, с которыми и продолжает тренироваться ученик.

### **НЕ ПОДВЕДИ ДРУГА.**

К доске выходят одновременно два ученика (возможно и четыре). Учитель читает пример, например  $6 * 7$ , и предлагает составить пример на умножение или деление с такими же числами. Первый ученик составляет примеры на деление, второй - на умножение, записывают на доске. Если примеры составлены и решение верно, поощряют ребят.

В этой игре главное акцентировать внимание на способе нахождения частного по известному произведению и обратно – более прочное усвоение связи компонентов действий.

### **ТАБЛИЦА ДЛЯ СОСЕДА.**

(работа в паре)

Ученики задают по 5-6 примеров на табличное умножение и деление друг другу. После решения примеров проверяются записанные результаты.

## **Дидактические игры для 2 класса**

### **«Умеете ли вы считать?»**

**Дидактическая цель:** развитие логического мышления.

**Содержание игры:** для конкурса нам понадобятся по 5 болельщиков от каждой команды. (Команды выделяют участников конкурса). Постройтесь в шеренгу. Вы должны досчитать до 30, называя по очереди числа, начиная с 1, при этом вместо чисел, которые делятся на 2 или оканчиваются на 2 нужно говорить: «Не скажу!». Тот, кто ошибётся, выбывает из игры, и счет начинается сначала. Игра продолжается до тех пор, пока не останется один участник, команда которого становится победителем.

### **«Назови соседей»**

**Дидактическая цель:** закрепить знание ряда чисел и умения называть соседей числа.

**Средства обучения:** мячик

**Содержание игры:** играющие садятся в кружок. Ведущий бросает мяч ребёнку, называя числа от 0 до 30. Поймавший мячик должен назвать «соседей» данного числа, т.е. числа на один меньше и на 1 больше названного, или предыдущее и последующее. После этого он возвращает мяч ведущему. Если поймавший мяч ребёнок дважды ошибается в названии «соседей», он выбывает из круга и внимательно следит за игрой со стороны.

#### **«Сбежавшие числа»**

**Дидактическая цель:** усвоение порядка следования чисел в натуральном ряду.

**Средства обучения:** домики с числами.

**Содержание игры:** Учитель вывешивает на доску готовые домики (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 живёт в своём 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.

#### **«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.

#### **«Хоккей»**

Вместо футбола можно детям предложить хоккей. Примеры записаны на шайбах.

#### **«Математическая рыбалка»**

**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.

#### **«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.

Примеры готовятся заранее на карточках. Выигрывает тот, кто решил примеры быстрее и допустил меньше ошибок.

### **ДЕНЬ И НОЧЬ.**

Условия игры: когда учитель произносит слово “Ночь!”, ученики кладут голову на парту и закрывают глаза. В это время учитель читает пример для устного счёта на деление и умножение. Выдерживает небольшую паузу.

Затем учитель говорит “День!”. Дети садятся прямо и те, кто решил пример, поднимает руку и говорит ответ.

### **ДЕЛИТСЯ – НЕ ДЕЛИТСЯ?**

Учитель называет различные числа, а ученики поднимаются руку или хлопают в ладоши, если число делится, например на 3 (или другое) без остатка.

### **«Незнайка-математик»**

**Дидактическая цель:** формирование умений анализировать, выявлять и исправлять ошибки.

**Средства обучения:** изображение Незнайки, примеры могут быть записаны на доске или на плакате.

**Содержание игры:** Учитель вспоминает с детьми эпизоды из сказки Н. Носова о том, как Незнайка хотел стать поэтом, художником, музыкантом. «А вчера, ребята, он решил стать математиком и решил много примеров, сегодня он принёс нам свои расчёты, чтобы мы его похвалили. Давайте посмотрим, какой он математик». Дети по рядам проверяют 3 столбика примеров, которые решил Незнайка, исправляют ошибки.

### **Игра «Незадачливый математик»**

**Дидактическая цель:** обобщение знаний учащихся о замене числа суммой его разрядных слагаемых.

**Средства обучения:** Кленовые листья, вырезанные из бумаги, с записанными на них числами и знаками (можно использовать другие фигуры); фигура Медвежонок таблица с выражениями, в которых есть пропущенные знаки или цифры.

**Содержание игры:** на доске записаны примеры с пропущенными числами и знаками. Немного в стороне крепятся вырезанные из бумаги кленовые листья с записанными на них цифрами и знаками и иллюстрация Медвежонок. Учитель предлагает следующую ситуацию: “Медвежонок решил примеры на кленовых листочках. Подул ветер - и листочки разлетелись. Очень расстроился Медвежонок”. Ребята по очереди выходят к доске, ищут листочки с правильными ответами и заполняют ими пропуски.

### **Дидактические игры для 3 класса**

#### **«Лучший счетчик»**

**Дидактическая цель:** Формировать вычислительные навыки.

**Содержание игры:** На доске записаны примеры: справа и слева их количество одинаковое:

9x9, 4x8,  
9x3, 3x8,  
6x7, 7x8,  
7x3, 9x4.

По команде учащиеся начинают записывать соответствующие ответы, один слева, другой - справа. Выигрывает тот, кто первым справится с заданием.

#### «Живая математика»

**Дидактическая цель:** Формировать вычислительные навыки.

**Средства обучения:** Карточки с цифрами

**Содержание игры:** У учащихся на груди таблички с цифрами от 0 до 9. Учитель читает пример ( $3 \times 2$ ). Выходит, встает или поднимает руку тот ученик, у кого на груди табличка с цифрой 6.

#### «Кто скорее, кто вернее?!»

**Дидактическая цель:** Формировать вычислительные навыки.

**Средства обучения:** карточки с цифрами

**Содержание игры:** Учитель раздает на каждый ряд парт по одному комплекту цифр от 0 до 9, так, что одному учащемуся в ряду достается цифра 0, другому 1 и т.д. Учитель читает примеры ( $4 \times 4$ ). Учащиеся, у кого окажутся цифры 1 и 6, выйти к доске или поднять карточки с цифрами и составить число 16. За каждый пример засчитывается 1 очко.

#### «Цепочка»

**Дидактическая цель:** Воспроизведение приема умножения и деления двузначного числа на однозначное.

**Средства обучения:** мячик (клубочек)

**Содержание игры:** бросает мяч уч-ся и составляет пример на умножение или деление. Учащиеся получает мяч, называет ответ примера и возвращает мяч учителю и т.д.

#### «Сказочная шапка»

**Дидактическая цель:** Закреплять приемы устных вычислений.

**Средства обучения:** колпак с примерами.

**Содержание игры:** В колпаке Звездочета находятся карточки с примерами. Вызванный уч-ся закрывает глаза, достает карточку с примером, затем решает пример. Если ответ неверный, сидящие в классе исправляют ошибку. Потом вызывается следующий учащийся и т.д.

#### «Задачи в стихах»

**Дидактическая цель:** Воспроизведение приема устного умножения и деления.

**Средства обучения:** Сборник задачек в стихах, «монетки».

**Содержание игры:** Учитель читает загадки. За каждый правильный ответ, ученик получает «монетку». В конце игры подсчитываются «монетки» и определяется победитель. Можно проводить эту игру командами.

1) Испекла нам бабушка  
Вкусные оладушки.  
Всего оладий 27,  
Их по 3 хватило всем.  
Кто ответит из ребят,  
Сколько будет же внучат?

2) Посылали молодицу  
По холодную водицу.  
А водица далеко,  
И носить-то нелегко.  
Два ведра по десять раз  
Получается как раз.  
Сколько ведер? Не зевай,  
Молодице помогай.

4) К трем зайчатам в час обеда  
Прискакали три соседа.  
В огороде зайцы сели  
И по семь морковок съели.  
Кто считать, ребята, ловок?  
Сколько съедено морковок?

5) Три бельчонка маму-белку  
Ждали около дупла.  
Им на завтрак мама-белка  
Девять шишек принесла.  
Разделила на троих –  
Сколько каждому из них?

6) Любит рыбу кот Василий.  
Может съесть он в день четыре.  
Сколько съест он за 5 дней?  
Подсчитайте поскорей.

7) У стола 4 ножки.  
А вопрос к тебе таков:  
Сколько вместе будет ножек  
У семнадцати столов?

### Дидактические игры для 4 класса

#### «Четвёртый лишний»

**Дидактическая цель:** Учить находить лишний предмет по внешним признакам, находить различие и сходства.

**Средства обучения:** Карточки с изображением геометрических фигур.

**Содержание игры:** Детям предлагаются картинки с геометрическими фигурами. Задача детей объединить три предмета, имеющих общий признак и найти лишнюю фигуру.

### **Игра « Назови одним словом»**

**Дидактическая цель:** Развитие умения называть геометрические фигуры одного вида обобщающим словом.

**Средства обучения:** Геометрические фигуры одного вида (большие и маленькие квадраты; разноцветные треугольники и т.д.).

**Содержание игры:** Перед ребенком выкладываются 4 карточки с изображением геометрических фигур одного вида. Ребенок должен назвать фигуры, одним словом. К примеру, треугольники.

### **Игра « Чудесный мешочек»**

**Дидактическая цель:** уметь определять геометрическую фигуру по её форме.

**Средства обучения:** мешок, геометрические фигуры.

**Содержание игры:** В мешочке находятся предметы разных геометрических фигур. Ребенок обследует их, ощупывает и называет фигуру, которую хочет показать. Усложнить задание можно, если ведущий дает задание найти в мешочке какую-то конкретную фигуру. При этом ребенок последовательно обследует несколько фигур, пока не отыщет нужную. Этот вариант задания выполняется медленнее.

### **«Логические задачи»**

**Дидактическая цель:** Развивать логическое мышление и внимательность детей, а так же развивать интерес к предмету.

**Содержание обучения:** Класс можно разделить на команды. Детям диктуются задачи, которые необходимо решить в уме. За каждый правильный ответ дается 1 балл. После подсчитывается общее количество баллов. Побеждает тот, кто получил больше баллов.

#### **Задача**

Три мальчика Коля, Петя и Ваня отправились в магазин. По дороге они нашли 3 рубля. Сколько бы денег нашёл Ваня, если бы он пошёл в магазин один?

**Ответ:** 3 рубля

На дубу было 10 веточек. На каждой веточке по 4 яблока. Сколько всего яблок?

**Ответ:** 0

Что тяжелее? 1 кг железа или 1 кг ваты?

**Ответ:** Одинаково

Четверо играли в домино 4 часа. Сколько времени играл каждый?

**Ответ:** 4 часа

По улице шли девочки. Одна с портфелем, другая с сумкой. С чем была Наташа, если Марина была без портфеля?

**Ответ:** с портфелем

Муравей больше слона, собака меньше слона. Бабочка меньше муравья, но больше слона. Кто больше всех?

**Ответ:** Муравей

В семье двое детей. Саша – брат Жени, но Женя Саше не брат. Может ли так быть? Кто Женя?

**Ответ:** Сестра



Я придумал 2 числа. Когда я их сложил, то получилось 6. Когда же из одного отнял другое, то снова получилось 6. Что это за числа?

**Ответ:** 6 и 0

### «Логические цепочки»

**Дидактическая цель:** Развитие логического мышления и умения определять последовательность.

**Содержание обучения:** Перед детьми написана последовательность, которую необходимо продолжить. Задача детей найти закономерность и расставить нужные цифры.

**К примеру:**

Цепочка	Ответы
....., 5, 7, 9, .....	(1, 3, 5, 7, 9, 11, 13, 15)
6, 12, 18, ....	(6, 12, 18, 24, 30, 36)
....., 6, 12, 24, ....	(3, 6, 12, 24, 48, 96)

### Список литературы

1. Блехер, Ф.Н. Дидактические игры [Текст] / М.: Просвещение, 2019. -325 с.
2. Миронова, Р.М. Игра в развитии активности детей [Текст] / М.: Начальная школа, 2021. – 368 с.
3. Попова, В.И. Игра помогает учиться [Текст] / М.: Начальная школа, 2018 – 26 с.
4. Ушинский, К.Д. Воспитание человека [Текст] / М.: Карапуз, 2019. – 25 с.
5. Щукина, Г.И. Активизация познавательной деятельности учащихся в учебном процессе [Текст] / М: Просвещения, 2019 – 28 с.