

## Игровые приёмы на уроках математики в 1 классе

Возникновение интереса к математике у значительного числа учащихся зависит в большей степени от методики ее преподавания, от того, насколько умело будет построена учебная работа. Надо позаботиться о том, чтобы на уроках каждый ученик работал активно и увлеченно, и использовать это как отправную точку для возникновения и развития любознательности, глубокого познавательного интереса. Это особенно важно в подростковом возрасте, когда еще формируются, а иногда и только определяются постоянные интересы и склонности к тому или иному предмету. Именно в этот период нужно стремиться раскрыть притягательные стороны математики.

Немаловажная роль здесь отводится дидактическим играм на уроках математики — современному и признанному методу обучения и воспитания, обладающему образовательной, развивающей и воспитывающей функциями, которые действуют в органическом единстве.

Игра на уроке – не развлечение, а особый метод стимулирования их активности. Игру, как любой косвенный метод, использовать труднее, чем прямое воздействие.

Игровые задания положительно влияют на развитие смекалки, находчивости, сообразительности. Многие игры требуют не только умственных, но и волевых усилий: организованности, выдержки, умения соблюдать правила игры.

Главное, чтобы игра органически сочеталась с серьезным, напряженным трудом, чтобы игра не отвлекала от учения, а, наоборот, способствовала интенсификации умственной работы.

При отборе дидактических игр на тот или иной урок я руководствуюсь не только необходимостью повысить познавательную активность и интерес учащихся, но и желанием сформировать адекватные взаимоотношения в коллективе, помочь школьникам освоить социальные роли. Важно, чтобы в ходе игры учащиеся получали более глубокие представления о современной структуре социума, чтобы игра вызывала понимание и интерес к реальной деятельности взрослых людей.

Практика показывает, что в игре ученики охотно преодолевают трудности, развивают умение анализировать свою деятельность, оценивать свои поступки и возможности.

Приведу примеры использования различных дидактических игр и занимательных заданий при обучении младших школьников на уроках математике.

### Игра «Веселый счет»

**Цель.** Закрепление счета от 1 до 10 и от 10 до 1.

**Оборудование.** Карточки с цифрами 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 перемешаны и разложены на столах учащихся.

**Содержание игры.** Дети одновременно подбирают по порядку карточки с цифрами и показывают учителю. Аналогично можно провести счет от 10 до 1.

### Игра «Назовите числа»

**Цель.** Закреплять знания последовательности чисел от 1 до 10 (и в обратном порядке).

**Содержание игры.**

**Вариант.** 1) Учащиеся называют подряд числа от 1 до 10 таким образом: число 1 произносят громко, число 2 — тихо, число 3 — громко, число 4 — тихо и т. д. Называть числа можно и в обратном порядке.

2) Учащиеся называют подряд числа от 10 до 1 так: число 10 произносят громко, число 9 — тихо, число 8 — громко, число 7 — тихо и т. д.

**II вариант.** Назовите числа от 1 до 10 через один. Учащиеся называют число 1, пропускают число 2, называют число 3, пропускают число 4 и т. д.

Называть числа можно и в обратном порядке.

**III вариант.** Назовите подряд числа от 1 до 10 так: число 1 не называйте, а хлопните в ладоши, потом назовите число 2, число 3 не называйте, а хлопните в ладоши, затем назовите число 4 и т. д.

Число хлопков может быть любым или соответствовать называемому числу.

Называть числа можно и в обратном порядке.

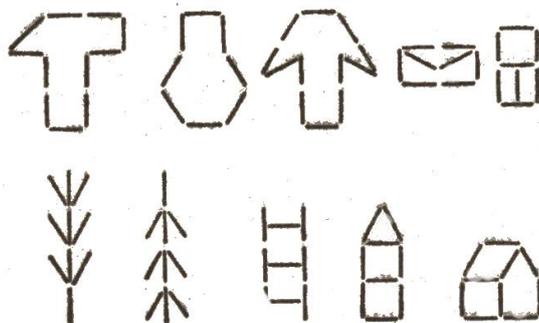
### Игра «Составь из палочек»

**Цель.** Установить соответствие между числом и цифрой, сформировать навыки счета и умение пользоваться линейкой.

**Оборудование.** Таблицы с изображением предметов, букв, цифр, математических знаков, геометрических фигур, индивидуальные наборы палочек.

**Содержание игры.** Имея счетные палочки и по-разному комбинируя их, ребенок может более глубоко овладеть математическими понятиями («число», «больше», «меньше», «столько же» т.п.) и пространственными представлениями («слева», «справа», «вверх», «вниз», «между» и т. п.)

Из палочек на уроках математики можно сложить различные предметы.



Учитель исп

детей представления об

общем виде предметов, их соотношении, взаимном размещении их в пространстве. Так, учитель демонстрирует таблицу и предлагает ученикам сложить любой предмет, указывая или называя его; составить второй предмет слева (справа) или выше (ниже) ранее составленного предмета и т. д.. При этом дети упражняются в счете в пределах каждого числа путём составления фигур из палочек. С этой целью полезны задания следующего вида:

1. Постройте предмет из заданного количества палочек, например из 8. Таблица вывешивается на доске.
2. Постройте два предмета, каждый из которых составлен из одинакового количества палочек.
3. Постройте геометрическую фигуру определенной формы из заданного количества палочек, например треугольник из 6 палочек.

### Игра «Сколько»

**Цель.** Развитие внимания.

**Содержание игры.** Дети кладут головы на парты и закрывают глаза. Учитель спрашивает, сколько в классе окон, сколько дверей, стен и т. д. На каждый вопрос отвечают несколько учеников. Класс контролирует ответы. Затем дети кладут на парту столько колечек или палочек, сколько в классе окон, дверей, стен и т. д.

### Игра «Поезд»

**Цель.** Закрепление понятий «один», «много».

**Оборудование.** Учитель прикрепляет на магнитной доске рисунки животных и рисунок одной елки, на учительском столе находятся один домик и много игрушек, на парте одного из учеников лежит много различных карандашей и одна ручка.

**Содержание игры.** Ведущий — паровоз, остальные дети — вагончики. Паровоз идет, останавливаясь на станциях (доска, стол учителя, парта ученика). Ребята называют, каких рисунков, игрушек, школьных принадлежностей на станциях много, а каких — один (одна).

#### **Игра «Угадайка (I вариант)»**

**Цель.** Закрепление последовательности натурального ряда чисел от 1 до 10.

**Содержание игры.** Детям предлагают отгадать число, если оно: находится между числами 6 и 8. Какое место оно занимает? (Седьмое.) На 1 больше 5 и на 1 меньше 7. Какое место в ряду оно занимает? (Шестое.) Мой сосед слева живет в восьмом домике (считая слева направо), сосед справа живет в десятом домике (считая слева направо). В каком домике живу я? (В девятом.) И т. д.

#### **Игра «Угадай загадки Буратино»**

**Цель.** Различение предметов по форме и составление из кругов, квадратов и треугольников разных рисунков.

**Оборудование.** Круг, квадрат, треугольник.

**Содержание игры.** Учитель на магнитной доске прикрепляет круг, квадрат и треугольник и предлагает отгадать загадки Буратино:

Что можно нарисовать из круга? (Яблоко, арбуз, мяч и т. д.)

Что можно нарисовать из квадрата?

(Портфель, ящик, печенье.)

Что можно нарисовать из треугольника?

(Елочку, парусную лодку и т. д.)

#### **Игра «День и ночь»**

**Цель.** Воспроизведение приемов прибавления и вычитания по представлению числового ряда.

**Содержание игры.** Учитель записывает числовой ряд на доске: 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10. Предлагая детям примеры, при слове «ночь» они закрывают глаза и мысленно пробегают по числовому ряду вправо, если пример на сложение, ли влево, если пример на вычитание. При слове «день» они открывают глаза, проверяют себя по числовому ряду и по указанию учителя отвечают. Например, «Ночь! Первое слагаемое 4, второе слагаемое 2. Найти сумму. День! (6)».

#### **Игра «Найди свою пару»**

**Цель.** Установление соответствия между числом рисунков и цифрой.

**Оборудование.** Счётный материал и набор цифр.

**Содержание игры.** Дети строятся в две шеренги друг против друга. У детей одной шеренги набор цифр. Поочередно каждый ученик второй шеренги хлопает в ладоши. Все считают хлопки. Тот ребенок, у которого цифра соответствует количеству хлопков только что прохлопавшего в ладоши ребенка, бежит к нему, и они выходят из игры. Игра заканчивается, когда все дети нашли себе пары.

**Примечание.** Ребенок должен хлопнуть в ладоши столько раз, сколько показывает цифра у кого-либо из противоположной шеренги, в противном случае он остается без пары.

#### **Игра «Поезд»**

**Цель.** Закрепление последовательности натурального ряда чисел от 1 до 10.

**Оборудование.** Таблички с цифрами (количество табличек определяется числом, до которого учащиеся считают).

**Содержание игры.** На грудь учащимся прикрепляются таблички с цифрами. По команде «Составьте поезд!» ученики должны встать по порядку друг за другом. Главный кондуктор (один из учеников без таблички) проверяет, правильно ли составлен поезд. Выезжает тепловоз (ученик, на табличке которого цифра 0). Он должен встать перед первым вагоном.

Кондуктор дает свисток, тепловоз гудит, и поезд отправляется. Ребята при этом произносят звук «ч-ч».

### **Игра «Считай дальше (в обратном порядке)»**

**Цель.** Закрепление последовательности числового ряда в прямом и обратном порядке.

**Содержание игры.**

**В а р и а н т 1.** Учитель называет число, например 3. «Считай дальше», — говорит учитель и называет имя ученика. Тот продолжает счет: «Четыре, пять, шесть». — «Считай дальше, Витя». — «Семь, восемь» и т. д. Эту игру можно использовать для закрепления обратного счета от заданного числа. Например, учитель называет число 17, ученик считает обратно.

**В а р и а н т 2.** Учащиеся выстраиваются в ряд лицом к ведущему (ведущим сначала будет учитель). Ведущий бросает кому-либо из учеников мяч и говорит: «Пять». Ученик бросает мяч обратно ведущему и продолжает счет: «Шесть, семь». Затем мяч бросают следующему ученику. Учитель произносит: «Пятнадцать». Ученик, поймав! мяч, продолжает счет: «Шестнадцать, семнадцать» и т. д.

### **Игра «Покажи сколько же пальчиков.**

**Цель.** Установление соответствия между числом рисунков и цифрой.

**Оборудование.** Таблички с цифрами.

**Содержание игры.** Учитель показывает табличку с цифрой, а учащиеся - соответствующее этой цифре количество пальцев.

### **Игра «Сбежавшие числа».**

**Цель.** Закрепление последовательности числового ряда.

**Оборудование.** Таблички с числами.

**Содержание игры.** Учитель вывешивает на доске готовые таблицы (или чертит их на доске), в клетки которых надо вписать пропущенные цифры (или числа). Ученики должны подметить закономерность в записи цифр (или чисел) 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 впишет или вставит в таблицу пропущенные числа правильно.

### **Игра «Угадай-ка»**

**Цель.** Закрепление счёта в прямом и обратном порядке.

**Содержание игры:** Вызванному к доске ученику завязываем глаза. Он берет с наборного полотна цифру. Остальным предлагаю такие задания: счет от данного числа в прямом направлении, счет в обратном, счет через 1, 2 от заданного числа, не называя этого числа, назвать числа большие, меньшие того числа, которое в руке ученика. Отвечающий у доски должен отгадать число.

### **Игра «Внимание»**

**Цель.** Развитие внимания.

**Содержание игры:** учитель показывает карточку с изображением какой-либо фигуры, ученики должны запомнить то, что было на карточке, и зарисовать это в своей тетради (карточка находится перед глазами учеников не более 2—3 с). За одну игру учитель показывает не более 6—8 карточек (размер карточки 7X9 см).

### **Игра «Почтальоны»**

**Цель.** Закрепление представлений о геометрических фигурах.

**Содержание игры:** в игре участвуют три ученика-почтальона. Каждому из них нужно доставить письма в три дома (рис. 2). На каждом доме изображена одна из геометрических фигур. В сумке почтальона находятся письма — 10 геометрических фигур, вырезанных из картона. По сигналу учителя почтальон ищет письмо (геометрическую фигуру) и несет его в соответствующий дом. Выигрывает тот, кто быстрее доставит письма по указанному адресу - разложит геометрические фигуры. Геометрические фигуры на домах меняются, выходят другие почтальоны, и игра повторяется.

### **Игра «Делаем молча»**

**Цель.** Закрепление последовательности натурального ряда и геометрических фигур.

**Оборудование.** Набор табличек с цифрами, геометрические фигуры.

**Содержание игры.** Основное условие игры: ученик, пользуясь дидактическим материалом, должен давать ответы на задания учителя, при этом не произнося ни одного слова. Учитель предлагает задания, а ученики выполняют их. Например:

- число, которое стоит после 3 (уч-ки молча показывают табличку с цифрой 4);
- число, которое стоит перед 6;
- число, которое стоит между 4 и 6 (13 и 15);
- число на 1 меньше (больше) 5 (18);
- покажи такую же фигуру (показывает круг);
- покажи соседей числа 6 слева, справа.

В конце игры подводятся итоги.

#### **Игра «Каких чисел недостает?»**

**Цель.** Закрепление последовательности натурального ряда.

**Содержание игры.** Учитель произносит два числа, а ученики должны назвать числа, которые находятся между ними. Например, учитель: «Три, семь».

Ученики: «Четыре, пять, шесть».

Учитель: «Одиннадцать, пятнадцать».

Ученики: «Двенадцать, тринадцать, четырнадцать».

#### **Игра « Кто внимательнее?»**

**Цель.** Закрепление последовательности натурального ряда.

**Оборудование.** Таблица с цифрами большого размера, таблички без цифр для каждого ученика.

**Содержание игры.** В клетках фигуры записываются числа. Учащиеся должны запомнить, в какой последовательности они записаны, и записать их после того, как они будут стерты с доски. Выигрывает тот, кто больше записал чисел. В конце игры выяснить, как удалось запомнить эти числа.

#### **Игра «Помни свое число»**

**Цель.** Закрепление последовательности натурального ряда.

**Оборудование.** Карточки с цифрами; на каждой карточке записана только одна цифра, но цифры повторяются 2—3 раза.

**Содержание игры.** Учащиеся выстраиваются в ряд. Каждый ученик получает по две-три карточки, согнутые поперек так, что цифры оказываются на внутренней стороне карточки. Каждый смотрит на свои цифры и старается их запомнить.

Учитель показывает какое-либо число, и на счет «три» те учащиеся, у которых есть это число, выстраиваются перед ведущим, раскрывают карточку и дружно топают столько раз, сколько показывает это число. Кто ошибся, выходит из игры. Выигрывает та команда, в которой допущено меньше всего ошибок.

#### **Игра «Освободи птичку».**

**Цель.** Закрепление последовательности натурального ряда.

**Оборудование.** Рисунки клетки с птичками, дерево с пазами.

**Содержание игры.** Птички находятся в клетке. Ученик берет ту птичку, которая ему больше понравилась. В кармашке птички задание, например: «Посчитай от 5 до 10, назови числа меньше 3, сосчитай от 6 обратно» и т. д.

Если ученик правильно ответил на вопрос, то птичка летит на дерево; если ученик ошибся, то птичка снова возвращается в клетку.

Аналогично можно провести игру «Поймай рыбку».

#### **Игра «У кого большее число или у кого меньшее число?»**

**Цель.** Закрепления соотношения количества и цифры, сравнение числа по величине.

**Оборудование.** Таблички с цифрами.

**Содержание игры.** Каждый ученик получает две-три таблички с цифрами. Учитель кладет или показывает цифру (например, 5). «У кого числа, больше пяти?» — спрашивает учитель. (Ученики показывают их.) Эти карточки откладываются в сторону. Учитель показывает цифру 4. «У кого числа, меньше числа 4?» Ученики показывают. Кто раньше сбросил все карточки и играл без ошибок, тот выиграл.

#### **Игра «Угадайте, сколько здесь грибочков»**

**Цель.** Закрепления соотношения количества и цифры, сравнение числа по величине.

**Оборудование.** Рисунки: корзина с грибами.

**Содержание игры.** Учитель говорит: «Угадайте, сколько грибов в корзине, если их меньше трех, но больше одного». Ученики отвечают.

Затем учитель вместе с ребятами проверяет правильность ответа, т.е. пересчитывает грибы в корзине.

#### **Игра «Назови число на единицу больше (или меньше)»**

**Цель.** Закрепления соотношения количества и цифры, сравнение числа по величине.

**Оборудование.** Таблички с цифрами.

**Содержание игры.** Учитель показывает таблички с цифрами или называет число. Ученики по очереди называют числа на единицу больше (или меньше) названного. Учитель показывает цифру 5, ученик — цифру 6; учитель — число 15, ученик — 14 и т. д.

#### **Игра «Глаз-фотограф»**

**Цель.** Закрепление знания таблиц сложения и вычитания в пределах 10.

**Содержание игры.** Учитель при изучении любой таблицы сложения и вычитания отводит определенное время на их запоминание. Чтобы оно стало более продуктивным и целенаправленным, он вводит элемент игры. Учитель говорит детям, что в этой игре он проверит, у кого глаз, как фотограф, сфотографирует таблицу сложения и вычитания (ученик должен запомнить ее). Таблица дается с ответами. Через 5—7 мин ответы примеров стираются, учитель спрашивает по порядку учащихся, они воспроизводят таблицу сложения и вычитания вразбивку (примеры составляют дети).

состава чисел в пределах 10 по памяти.

**Содержание игры.** Учитель говорит: «Я задумал 2 числа и сложил их. У меня получилось 5. Какие числа я сложил?»

#### **Игра «Кто быстрее, кто верней».**

**Цель.** Закрепление состава чисел первого десятка.

**Оборудование.** 10 кругов (треугольников квадратов).

**Содержание игры.** На магнитной доске прикрепляются в ряд 10 кругов сверху вниз. Узкой полоской бумаги разделить эти фигуры на 2 неравные части. Дети должны быстро и правильно сосчитать число фигур, расположенных вверху и внизу от полоски, и обозначить с помощью цифр состав числа 10. Передвигая полоску бумаги по ряду, учитель предлагает назвать другие варианты состава числа 10. Для активизации деятельности детей в таблице на доске учитель отмечает звездочкой дружную работу команд. Чья команда наберет больше звездочек, та и побеждает.

#### **Игра «Игра на внимание»**

**Цель.** Закрепление знаний нумерации чисел в пределах 20.

**Содержание игры.** Ученик, поймав мяч, должен слушать и считать вслух хлопки учителя. Когда учитель перестает хлопать, он возвращает мяч учителю. В игру вступает следующий ученик, который, получив мяч, продолжает счет. Игра длится до тех пор, пока дети не досчитают до 20.

Аналогично проводится обратный счет.

#### **Игра «Стук-стук»**

**Цель.** Закрепление знаний по нумерации чисел в пределах 20.

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

Десятки	Единицы
---------	---------

--	--

**Содержание игры.** Учитель молча стучит указкой 1 раз в разряде десятков и несколько раз в разряде единиц. Дети внимательно слушают и показывают учителю соответствующее число на карточках с цифрами.

#### **Игра «Математическая эстафета»**

**Цель.** Учить преобразовывать одни примеры в другие.

**Содержание игры.** Класс разбивается по рядам на 3 команды. Для каждой команды учитель пишет примеры вида:

$$10 + 5 \quad 10 + 9 \quad 10 + 7$$

Вызываются к доске по одному ученику одновременно от каждой команды. Их задача состоит в том, чтобы правильно и быстро решить пример, составить другой пример с этими числами и передать эстафету своему товарищу. Игра продолжается до тех пор, пока ученики каждой команды не составят всех примеров с этими числами. Учащиеся по командам составляют цепочки взаимосвязанных примеров вида:

$$\begin{array}{lll} 10+5=15 & 10+9=19 & 10+7=17 \\ 5+10=15 & 9+10=19 & 7+10=17 \\ 15=10+5 & 19=9+10 & 17=10+7 \\ 15=5+10 & 19=10+9 & 17=7+10 \\ 15-10=5 & 19-10=9 & 17-7=10 \\ 15-5=10 & 19-9=10 & 17-10=7 \end{array}$$

Побеждает та команда, которая раньше других составит правильно цепочку взаимосвязанных примеров на сложение, вычитание и состав чисел.

В конце игры по одной цепочке примеров дети воспроизводят название компонентов сложения, переместительное свойство сложения, название компонентов вычитания.

#### **Игра «Хлопки».**

**Цель.** Закрепление знания десятичного состава числа.

**Содержание игры.** Учитель вызывает двух детей к доске. Ученик, стоящий справа, обозначает единицы, а стоящий слева — десятки. Учитель называет двузначное число; ученик, стоящий справа, отхлопывает число единиц, а стоящий слева — число десятков. Все остальные ученики выполняют роль контролеров. Они сигнализируют, если десятичный состав числа показан учениками неверно.

#### **Игра «Угадывание номера дома»**

**Цель.** Учить детей приему сложения и вычитания по 1.

**Оборудование.** Рисунки 10 домиков с номерами

**Содержание игры.** Учитель рисует на доске 10 домиков с номерами. Дети загадывают один из домов. Учитель предлагает из задуманного номера дома вычесть 1, прибавить 1, и еще 1, и еще 1. Дети поочередно называют ответы, учитель отгадывает, какой номер дома загадал каждый ученик. (Для этого он вычитает из результата число 2.) Можно спросить детей, как отгадать этот фокус.

#### **Игра «Угадывание задуманного числа»**

**Цель.** Учить детей приему сложения и вычитания по 1.

**Оборудование.** На доске нарисован круг с числами.

**Содержание игры.** Учитель обращается к детям: «Задумайте число, при каждом стуке указкой прибавляйте к задуманному числу по 1, пока не получится 20. Вместо 20 вслух скажите «стоп». Моя указка в это время укажет на задуманное вами число».

Для того чтобы так получилось, отгадывающему можно 7 раз указать на любые числа, восьмым числом должно быть указано число 12, затем указка идет последовательно от числа к числу против движения часовой стрелки, указывая числа 11, 10, 9, 8 ... 1.

#### **Игра «Помогите Незнайке»**

**Цель.** Закрепить умения соотносить цифру и число, устанавливать место числа в натуральном ряду чисел; учить употреблять в речи понятия «предыдущее число» и

«последующее число», «стоять перед», «следовать за» и «находиться между»; формировать навыки счета.

**Оборудование.** Линейка с прорезями, изготовленная из картона, в которые вставляются карточки с цифрами; касса цифр.

**Содержание игры.** Незнайка изготовил линейку. Он наклеил некоторые числа на линейке под черточками. Его позвала мама, и он не успел закончить эту работу. Помогите Незнайке поставить на линейке под черточками числа, которые осталось наклеить.

**I вариант.** Учащиеся называют числа и вставляют в прорези демонстрационной линейки карточки с цифрами, которыми обозначают соответствующие числа.

**II вариант.** Учитель показывает окошко, в которое нужно вставить карточку с соответствующим числом. Учащиеся называют это число.

**III вариант.** Учащиеся называют числа, которые осталось наклеить Незнайке.

### **Игра «Неделька»**

**Цель.** Закрепление представлений о неделе, о последовательности дней недели.

**Оборудование.** Таблички с названиями дней недели.

**Содержание.** Учитель вызывает к доске семерых учеников и раздает таблички с названиями дней недели. Затем он громко произносит название любого дня недели.

Ученик с соответствующей табличкой становится первым. По команде «Неделька, стройся!» остальные учащиеся должны в правильной последовательности занять свои места рядом с первым учеником. Учитель произносит: «Среда». Ученик с соответствующей табличкой становится первым. По команде «Неделька, стройся!» остальные шесть учеников должны образовать правильную последовательность дней недели.

### **Игра «Молчанка»**

**Цель.** Закрепление представлений о неделе, о последовательности дней недели.

**Оборудование.** Круги, разделенные на семь равных частей - дни недели; семь карточек с цифрами от 1 до 7. Такой же набор, только больших размеров, у учителя.

**Содержание.** Учитель молча на своем круге ставит стрелку на любой день недели (например, на среду) и показывает классу. Ученики должны найти и показать учителю ту цифру, которой этот день соответствует, т.е. которым днем недели является среда (3).

**Вариант игры.** Учитель показывает классу карточку с цифрой, например 4, а ученики на своих кругах стрелкой должны показать, какой это день недели (четверг).

### **Игра «Каких дней в неделе не хватает?»**

**Цель.** Закрепление представлений о неделе, о последовательности дней недели.

**Оборудование.** Таблички с названиями дней недели.

**Содержание.** Игра проводится по рисунку. Учитель переворачивает несколько табличек с названиями дней недели. Учащиеся отвечают, каких дней недели не достаёт.

### **Игра «Ответь на вопросы»**

**Цель.** Закрепление представлений о неделе, о последовательности дней недели.

**Содержание.**

Учащиеся должны дать ответы на вопросы:

- 1) Сколько дней в неделе?
- 2) В четверг у нас были гости и сказали, что придут еще раз через неделю. В какой день недели снова придут гости? Который это день недели?
- 3) Прошло 3 дня с начала недели. Сколько дней осталось до ее конца?
- 4) Пятница (воскресенье и т.д.) - это который день недели?
- 5) Как называется второй (первый, четвертый и т.д.) день недели?

### **Игра «Закрой форточки»**

**Цель.** Закрепление представлений о временах года, о последовательности времён года.

**Оборудование.** Карточки (15 x 20 см), разделенные тремя вертикальными линиями на четыре равные полоски, а тремя горизонтальными линиями на прямоугольники. Верхние прямоугольники закрашиваются в четыре разных цвета, соответствующие каждому времени года: весна - в зеленый, лето — в оранжевый, осень - в желтый, зима - в белый; отдельно должны быть заготовлены прямоугольники такого же размера, как на карточке; на прямоугольниках написаны месяцы года.

**Содержание.** Каждый ученик получает карточку и 12 прямоугольников. Он должен заставить форточки прямоугольниками с названиями месяцев, соответствующих времени года.

**Вариант игры.** У учащихся прямоугольники четырех цветов, соответствующих каждому времени года. Учитель называет месяц, а ученики показывают прямоугольник, изображающий время года, к которому этот месяц относится.

#### **Игра «Назови время года».**

**Цель.** Закрепление представлений о временах года, о последовательности времён года.

**Оборудование.** Карточки с названием времени года.

**Содержание.** Учитель показывает карточку с названием времени года (например, весна). Ученик должен назвать время года, следующее за данным или предшествующее данному.

#### **Игра «Какое это время года?»**

**Цель.** Закрепление представлений о временах года, о последовательности времён года.

**Оборудование.** У каждого ученика таблички с названиями времен года; у учителя картины с изображением пейзажа, соответствующего каждому времени года.

**Содержание.** Учитель показывает картину, а ученик называет время года, которому соответствует эта картина. Один из учеников объясняет, почему он поднял табличку с тем или иным названием.

#### **Игра «Поставь по порядку»**

**Цель.** Закрепление представлений о временах года, о последовательности времён года.

**Оборудование.** Картинки, на которых изображен пейзаж, характерный для того или иного времени года; таблички с названиями времен года.

**Содержание.** Карточки переворачиваются лицевой стороной вниз. Играют три - четыре ученика. Первый ученик берет карточку и кладет ее первой в ряд. Это будет или название времени года или изображение пейзажа. Второй ученик берет карточку и кладет ее рядом с первой, если она соответствует следующему по порядку времени года. Если карточка не подходит, то ученик кладет ее перед собой. Карточку берет третий ученик.

Игра продолжается до тех пор, пока все карточки не будут разложены в правильном порядке, а под ними положены соответствующие каждому времени года картинки.

#### **Математическая эстафета**

**Цель.** Закрепить некоторые (определяемые учителем) навыки быстрых вычислений.

**Оборудование.** Карточки по числу участников. На карточке с одной стороны записан пример для устного вычисления, а с другой — ответ к предшествующему примеру. Карточки пронумерованы. Набор карточек для каждой команды разный, но задания равнозначные по сложности.

**Содержание игры:** играют от двух до четырех команд, в каждой команде до 10 человек. Карточки раскладываются на столе для каждой команды отдельно, чтобы видны были только ответы. Участники каждой команды становятся друг за другом. По команде руководителя капитаны команд подходят к столу, берут отложенные первые карточки и подают их участникам своих команд, стоящим под первым номером. Ученик, получив карточку, устно вычисляет и, узнав результат, подходит к столу, находит карточку с ответом, совпадающим с результатом его решения, берет эту карточку, а затем быстро передает ее следующему игроку своей команды. Последнюю карточку получает капитан

команды, который, сделав вычисления, сообщает ответ руководителю. Этот ответ позволяет судить о правильности произведенных вычислений.

Выигрывает команда, выполнившая все задания правильно и быстрее других.

### **Игра «Арифметические цепочки»**

**Цель.** Подготовка детей к сложению и вычитанию в пределах 20.

**Содержание игры.** Игры в цепочки в виде ромашки и поезда проводятся следующим образом: ученики производят сложение и вычитание, начиная с заштрихованного лепестка, а полученный результат записывают в центре рисунка. В этой игре можно объединить арифметические действия со штриховкой и раскраской последующих лепестков, что способствует запоминанию.

На рисунке с изображением поезда следует двигаться от последнего вагончика к паровозу и на нем записать результат.