



Климович И.В.

Математические игры **«Играют дети, играем мы»**: книжка с играми и разминками для учителей-дефектологов, учителей I ступени общего среднего образования, работающих с учащимися с трудностями в обучении / И.В.Климович – Береза, 2025.

Математические игры **«Играют дети, играем мы»** – это сборник математических игр, разминок и заданий для формирования математических знаний и умений у учащихся с трудностями в обучении на I ступени общего среднего образования, которым учитель может пользоваться на уроках, поддерживающих занятиях.

Адресуется учителям-дефектологам, учителям начальных классов.

Содержание

Соотнеси-ка по точкам

Подбери-ка

Паутинка

Прищепи-ка

Накрой-ка число

Табло чисел

Тик-так

Поле с точками

Мухоловка

Математическая сушка

Круглый десяток

Найди и обведи

Динамическая пауза

От автора

*Пусть математика сложна,
Её до края не познать.
Откроет двери всем она,
В них надо только постучать.*

На каждом уроке всегда найдется место для игры. Она заводит, интригует, мобилизует силы, открывает нераскрытые резервы. Проводя динамические игры на уроках, учителя тоже играют вместе с детьми и, конечно, учащиеся будут посещать такие уроки с удовольствием. Только так новые знания будут усваиваться легко.

Любой урок по математике в начальной школе включает дидактические игры, которые являются средствами обучения и обеспечивают полную реализацию возможностей проживаемого ребенком возраста и формированию у младшего школьника учебной деятельности.

Основная цель данного пособия – разнообразить деятельность учащихся на уроках математики, вызвать интерес к предмету, помочь детям лучше понять, запомнить и полюбить математику, сделать урок более энергичным, интересным, эффективным и запоминающимся.

В сборнике представлены 12 математических игр и 8 динамических пауз для учащихся I ступени общего среднего образования с трудностями в обучении.

Для удобства дается краткое описание каждой игры или задания. Размещены фотографии оборудования и хода проведения игры на уроках математики.

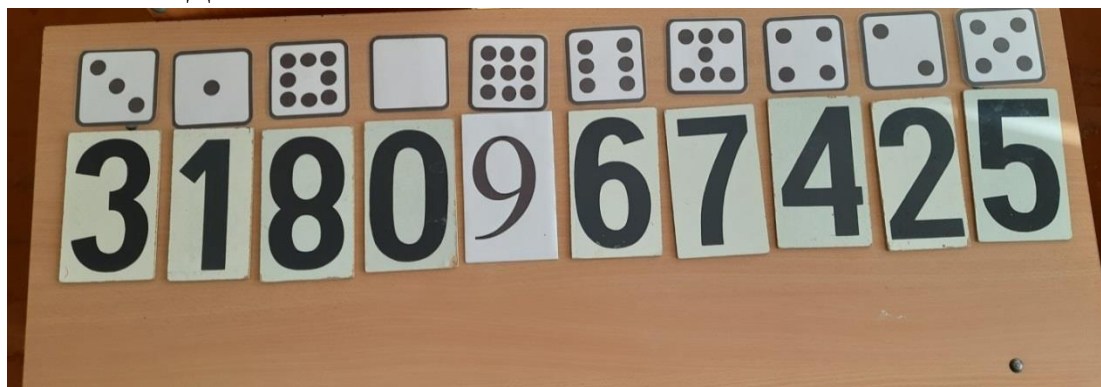
Игровой замысел состоит не в том, чтобы развлечь учащихся, а в том, чтобы на основе игры превратить урок в процесс активной деятельности ребят по теме.



Соотнеси-ка по точкам

Игра на соотношение количества точек с цифрами, правильное чтение многозначных чисел, состоящих из I и II классов.

Оборудование: 10 пластиковых карточек с точками, карточки с цифрами от 0 до 9.



Правила игры:

На ламинированных карточках нарисованы точки от 0 до 9. По команде учителя учащиеся должны составить многозначное число из точек, размещённых на доске. Каждому участнику необходимо соотнести количество точек с числами своей карточки от 0 до 9. При этом участники двигаются по классу, затем становятся около доски. Учитель выбирает ученика, который правильно зачитает многозначное число.

Поменяв участников, можно дать задание составить другие многозначные числа или каждый участник называет разрядный состав многозначных чисел.





Подбери-ка

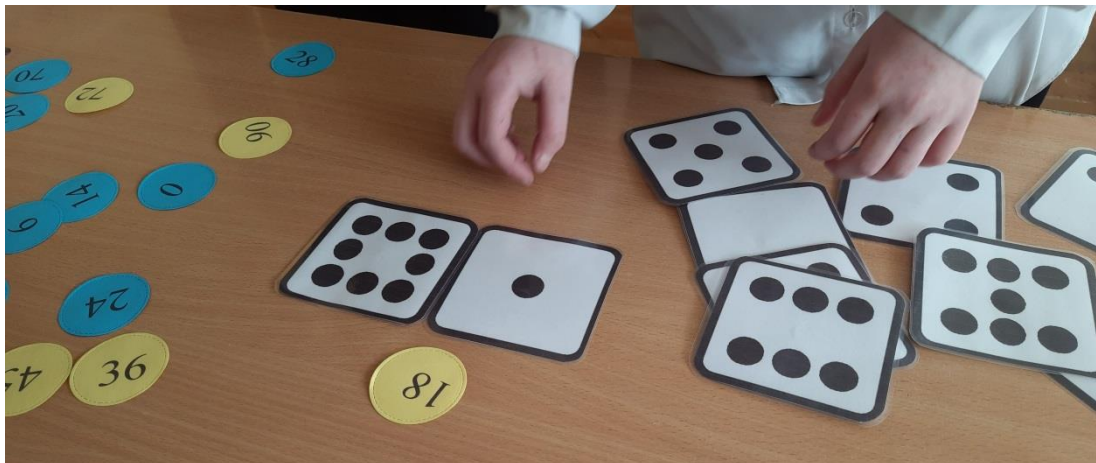
Игра на соотношение количества точек с цифрами и правильное чтение двузначных чисел.

Оборудование: 10 пластиковых карточек с точками, карточки с цифрами от 0 до 9.



Правила игры:

На ламинированных карточках нарисованы точки от 0 до 9. На парту выкладывается число, к которому надо подобрать карточки с соответствующими точками. Участнику необходимо к каждому числу соотнести карточку с точками и разместить на парте.

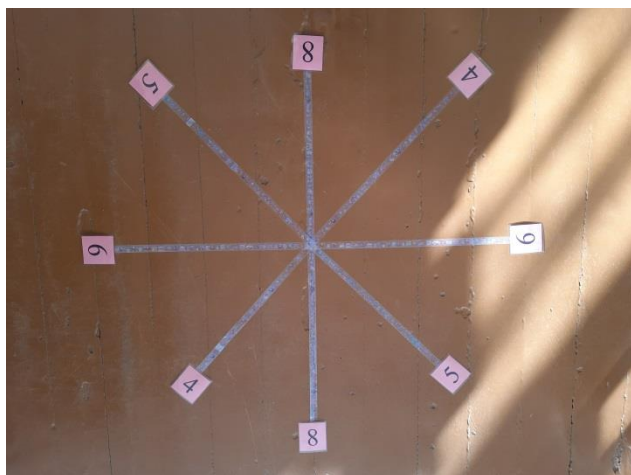




Паутинка

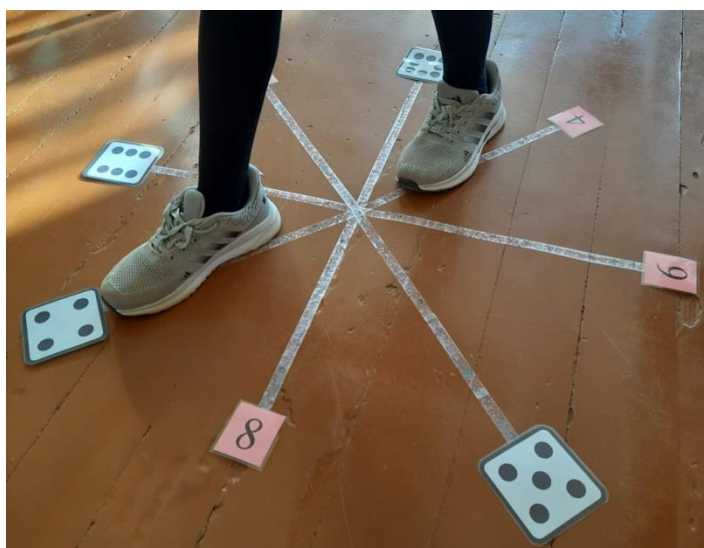
Игра используется на уроках для закрепления и систематизации знаний о числах от 0 до 9.

Оборудование: 10 пластиковых карточек с точками, карточки с цифрами от 0 до 9, лента на полу для паутинки.



Правила игры:

Учитель называет число. Задача учащегося быстро прыгнуть двумя ногами на него. Игра развивает скорость. Задание можно усложнить и одной ногой прыгнуть на цифру, а другой – на точки, которые ей соответствуют.





Прищепи-ка

Игра на закрепление сложения и вычитания в пределах 1000.

Оборудование: ламинированные карточки с примерами, прищепки.



Правила игры:

Каждый из играющих берёт себе по одной карточке с примерами и затем ищет правильный ответ, который ему необходимо «прищепить» прищепкой. Выигрывает тот, кто скорее всех «прищипнёт» все правильные ответы.

Задание на правильность и скорость.





Накрой-ка число

Игра на закрепление знаний табличных случаев умножения.

Оборудование: 2-5 пластиковых стаканчика (в зависимости от количества участников), круглые карточки с цифрами (табличные случаи умножения).



Правила игры:

На карточках написаны табличные случаи умножения. Участникам необходимо решить пример и «накрыть» правильный ответ стаканчиком. Кто первый «накроет» правильный ответ, тот и победил. Одновременно могут играть 2-5 участников.





Табло чисел

Игра на закрепление знаний табличных случаев деления.

Оборудование: таблицы с числами от 0 до 10 и пластиковые стаканчики (в зависимости от количества участников).



Правила игры:

Игра рассчитана на 2-4 участника. Перед участником лежит лист, где записаны числа с ответами от 0 до 10. Ему необходимо решить пример с табличным случаем деления и «накрыть» правильный ответ стаканчиком. Кто первый найдет правильный ответ, тот и победил.





Тик-так

Игра на развитие ловкости, а также на закрепление умения вести счёт от 11 до 20 и в обратном порядке, правильно называть двузначные числа.

Оборудование: 10 пластиковых стаканчиков, маятник.



Правила игры:

На стаканчиках записаны числа от 11 до 20. Участнику необходимо, преодолев препятствие в виде маятника, расположить по порядку числа от 11 до 20 и назвать их. Поменяв участников, можно дать задание расположить числа в обратном порядке от 20 до 11 и назвать их.

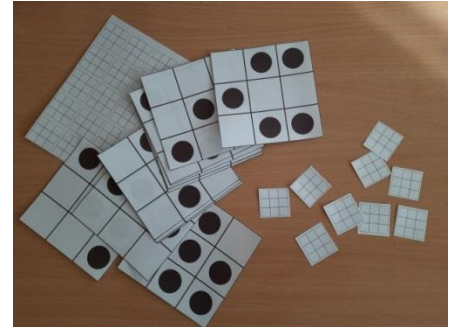




Поле с точками

Игра на развитие зрительной памяти.
Используется на любом уроке и этапе урока.

Оборудование: поля с точками для доски, пустые поля для участников.



Правила игры:

У учителя поля с точками, а у учащихся такие же пустые поля.

Задания от простого к сложному. Начинаем с поля, где три точки. Поле с точками вывешивается на доске. Учащимся даётся 5 (10) секунд, в течение которых надо запомнить расположение точек. После этого поле с доски убирается, и учащиеся зарисовывают точки на своем пустом поле. На уроке берем 3-4 поля. Количество участников – любое.

В наборе 22 поля, но их можно увеличить, если поворачивать карточки в разных направлениях.





Мухоловка

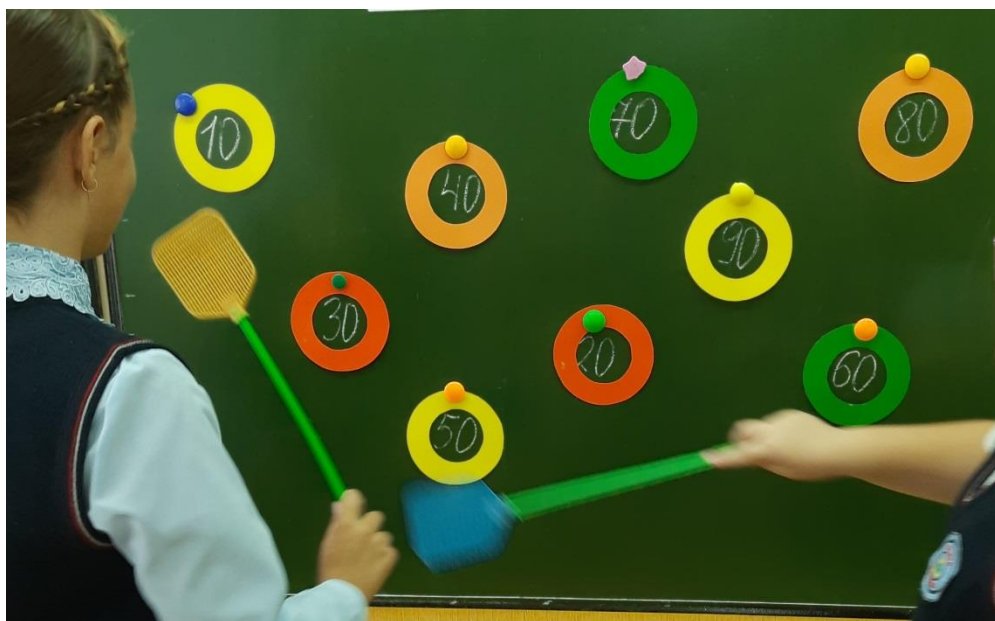
Игра на развитие скорости, а также на формирование умения складывать и вычитать двузначные числа в пределах 100.

Оборудование: 2 мухоловки (инструмент для прихлопывания правильных ответов).



Правила игры:

На доске записаны числа. Участнику необходимо решить пример и прихлопнуть правильный ответ мухоловкой. Кто первый прихлопнул правильный ответ, тот и победил.





Математическая сушка

Игра на развитие скорости, а также на формирование умения соотносить значения времени: год, високосный год, сутки, часы, минуты, секунды.

Оборудование: прищепки, лента, бумажная кукла и одежда с выражениями для нее.



Правила игры:

Два человека натягивают ленту для одежды с примерами. Учащийся выражает значение времени в веках, сутках, часах, минутах, секундах, и при верном его решении вешает одежду на ленту.





Круглый десяток

Игра на развитие скорости, используется при формировании навыка счета десятками.

Оборудование: 20 пластиковых стаканчиков.



Правила игры:

На доньшке каждого стаканчика написано круглое число. Необходимо в ряд составить стаканчики с круглыми десятками от 10 до 100. Соревнуются два учащихся и заполняют каждый свой ряд десятков. Кто первый составит ряд круглых десятков, тот и победил. Задание можно выполнять также и в обратном порядке от 100 до 10.

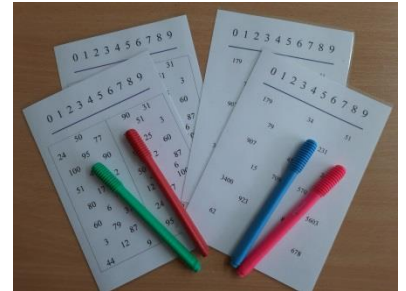




Найди и обведи

Игра для развития мелкой моторики.

Оборудование: ламинированные карточки с числами, фломастеры.



Правила игры:

Сверху листа указано, как нужно обвести, подчеркнуть или зачеркнуть число от 0 до 9. Учащийся находит в ламинированной карточке число, которое называет учитель, и обводит его. Когда будут обведены все числа в таблице, тогда задание считается выполненным.

Для усложнения задание можно выполнять одновременно левой и правой рукой. Учащиеся могут работать по цепочке или произвольно.

Пример:

- 0 – обвести в треугольник
- 1 – обвести в квадрат
- 2 – черта сверху и снизу
- 3 – обвести в овал
- 4 – черта справа и слева
- 5 – подчеркнуть снизу волной
- 6 – подчеркнуть сверху волной
- 7 – лучики
- 8 – обвести в круг
- 9 – зачеркнуть крестиком





Динамическая пауза

Разминка способствует укреплению организма ребёнка, повышает его работоспособность.

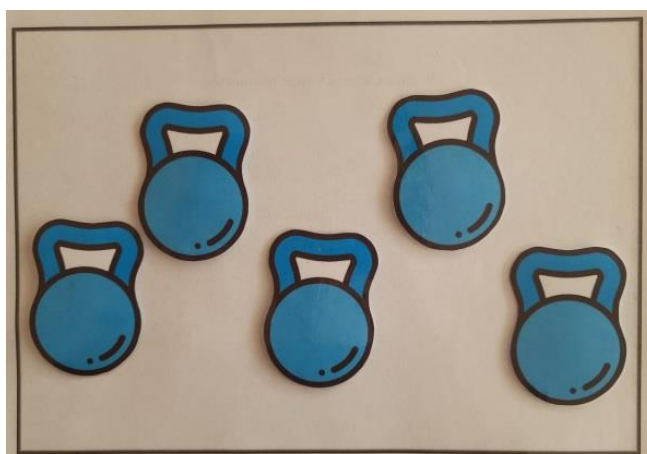
Динамическая пауза проводится в течении 1-2 минут с целью активно изменить деятельность детей и этим ослабить утомление, а затем снова переключить их на активную работу на уроке.

Пример:

1. Сколько яблок у черты,
Столько раз подпрыгни ты.



2. До пяти считаем – гири поднимаем.





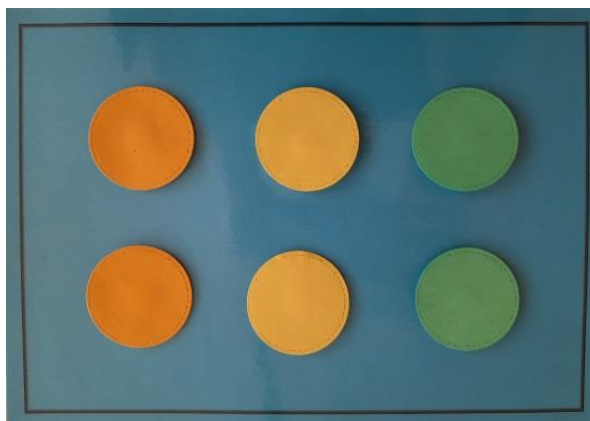
3. Наклонились столько раз,
Столько кисточек у нас.



4. Мы присядем столько раз,
Столько бабочек у нас.



5. Сколько покажу кружков,
Столько выполним прыжков.





6. Ягоды считаем,
Дружно приседаем.



7. Сколько чёрточек до точки,
Столько станем на носочки.



8. Сколько точек будет в круге,
Столько раз поднимем руки.

