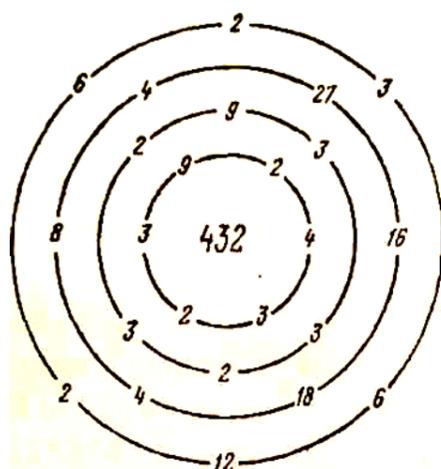


## ПРИМЕРЫ ДИДАКТИЧЕСКИХ ИГР НА УРОКАХ МАТЕМАТИКИ

Предлагаемые дидактические игры используются на отдельных этапах урока, выступая в виде игровых моментов.

**Лабиринт сомножителей.** Тема: «Делимость натуральных чисел».



В воротах лабиринта стоят делители числа 432. Поочередно члену каждой команды надо войти в лабиринт и дойти до центра, получив в произведении число 432. Движение можно выполнить и в обратном направлении. Побеждает та команда, у которой будет наибольшее число правильных ответов.

**Волшебное число.** Эту игру можно предложить после изучения арифметических действий с натуральными числами для отработки навыков решения линейных уравнений. Игра ведется на основе сказки об Иване-царевиче и Кощее Бессмертном.

Класс делится на 3 команды.

Учитель начинает рассказ: «В некотором царстве, в некотором государстве жил-был Иван-царевич. И было у него три сестры: Марья, Ольга, Анна. Отец и мать у них умерли. Отдал Иван-царевич сестер своих замуж за царей медного, серебряного и золотого царства. Целый год жил без сестер, и сделалось ему скучно. Решил он проведать сестриц и отправился в путь. По дороге повстречал Елену Прекрасную. Они полюбили друг друга. Но злой Кощей Бессмертный похитил Елену.

Иван-царевич взял верных воинов и поехал выручать свою любимую. Вышли они к реке, а там огромный камень закрыл дорогу на мост. На камне написаны 3 уравнения (с указанием номера команды):

$$(y - 371) + 546 = 277 \quad (1),$$

$$(127 + x) - 98 = 32 \quad (2),$$

$$(x + 379) - 197 = 183 \quad (3).$$

Если их правильно решить, то камень повернется и освободит дорогу».

К доске вызываются по одному ученику от каждой команды, которые решают уравнения. Иван-царевич, капитан одной из команд, решает уравнение вместе с членом своей команды. На следующем этапе пути его сменит капитан другой команды.

Преодоление первой преграды приносит очки командам. Учитывается скорость и правильность решения. Учащиеся на местах решают уравнения своей команды и могут помочь при необходимости своему игроку, только при условии, что представят учителю решения уравнений и двух других команд.

Учитель продолжает: «Долго ехали они по лесу, пока дорога не привела их к избушке Бабы Яги. Она давно враждовала с Кощеем и согласилась помочь Ивану-царевичу, но только в том случае, если его воины решат шесть

уравнений, написанных на стенах избышки».

Первые четыре ученика садятся на место, а семь других (по два из каждой команды и один из капитанов) идут к доске.

На доску проецируются уравнения:

$$\begin{array}{lll} 65 + 2x; = 59, & 24 - 3x = 21, & 75 - 5x - 15 = 30, \\ y(58 - 27) = 62. & (25 + 8)x = 99. & 92 - 3y = 392 - 311. \end{array}$$

Подводятся итоги работы на втором этапе.

«Прощаясь с Иваном-царевичем, Баба Яга рассказала ему о силе корней уравнения. Коль нужно тебе какой запор отпереть или закрыть накрепко, произнеси вслух корни уравнения. Мигом исполнится.

Черный ворон подслушал этот разговор и рассказал обо всем Кощею. Тот подстерег Ивана-царевича и его воинов, схватил их и бросил в глубокое подземелье. Замкнул на шесть замков».

К доске идут новые семь учеников. На доску проецируются новые 6 уравнений. «Узники подземелья» решают их. Заняты работой и члены команд, готовые прийти на помощь своим «воинам».

Подводятся итоги третьего тура.

«Иван-царевич произнес «волшебные слова», назвал корни всех уравнений. Двери подземелья открылись. И стали воины перед воротами Кощеева дворца, на которых написано уравнение:  $y + 12705 : 121 = 105$ . Устно решил его Иван-царевич. Ворота открылись. Освободили воины Елену Прекрасную и в тот же день сыграли свадьбу. После этого Иван-царевич вместе с Еленой проведали его сестриц, приехали домой и стали жить-поживать и добра наживать».

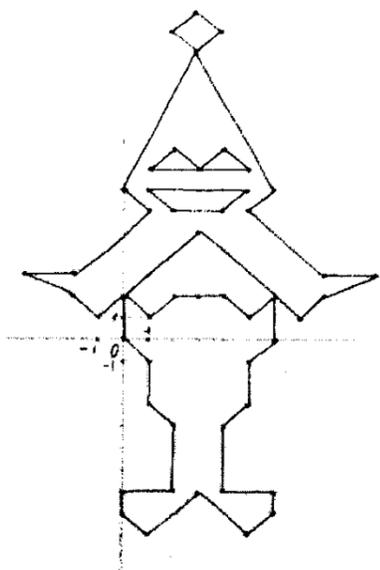
Подводятся итоги всей игры. Устанавливается команда-победитель.

Математическая эстафета «**Заполни клетку**» проводится при отработке навыков выполнения действий с десятичными дробями в 6 классе. Каждая команда (ряд) получают листы с текстом. Учащиеся по очереди выполняют действия. Ответ предыдущего действия ставится в первую клетку следующего. Выигрывает та команда, которая первой скажет правильный ответ в последней клетке.

$\boxed{2,3} + \boxed{0,5} = \boxed{\phantom{00}}$	$\boxed{4,5} + \boxed{1,7} = \boxed{\phantom{00}}$	$\boxed{9,8} - \boxed{2,9} = \boxed{\phantom{00}}$
$\boxed{\phantom{00}} - \boxed{1,4} = \boxed{\phantom{00}}$	$\boxed{\phantom{00}} : \boxed{3,1} = \boxed{\phantom{00}}$	$\boxed{\phantom{00}} : \boxed{2,3} = \boxed{\phantom{00}}$
$\boxed{\phantom{00}} \cdot \boxed{2,3} = \boxed{\phantom{00}}$	$\boxed{\phantom{00}} \cdot \boxed{4,74} = \boxed{\phantom{00}}$	$\boxed{\phantom{00}} \cdot \boxed{6,18} = \boxed{\phantom{00}}$
$\boxed{\phantom{00}} : \boxed{4} = \boxed{\phantom{00}}$	$\boxed{\phantom{00}} + \boxed{4,64} = \boxed{\phantom{00}}$	$\boxed{\phantom{00}} - \boxed{4,7} = \boxed{\phantom{00}}$
$\boxed{\phantom{00}} + \boxed{2,8} = \boxed{\phantom{00}}$	$\boxed{\phantom{00}} - \boxed{7,5} = \boxed{\phantom{00}}$	$\boxed{\phantom{00}} : \boxed{17,3} = \boxed{\phantom{00}}$
$\boxed{\phantom{00}} : \boxed{0,5} = \boxed{\phantom{00}}$	$\boxed{\phantom{00}} + \boxed{9,4} = \boxed{\phantom{00}}$	$\boxed{\phantom{00}} \cdot \boxed{5,2} = \boxed{\phantom{00}}$
$\boxed{\phantom{00}} - \boxed{6,32} = \boxed{\phantom{00}}$	$\boxed{\phantom{00}} : \boxed{1,8} = \boxed{\phantom{00}}$	$\boxed{\phantom{00}} + \boxed{7,8} = \boxed{\phantom{00}}$
$\boxed{\phantom{00}} \cdot \boxed{1,3} = \boxed{\phantom{00}}$	$\boxed{\phantom{00}} \cdot \boxed{3,4} = \boxed{\phantom{00}}$	$\boxed{\phantom{00}} - \boxed{4,2} = \boxed{\phantom{00}}$
$\boxed{\phantom{00}} - \boxed{2,047} = \boxed{\phantom{00}}$	$\boxed{\phantom{00}} - \boxed{15,3} = \boxed{\phantom{00}}$	$\boxed{\phantom{00}} - \boxed{5,81} = \boxed{\phantom{00}}$
$\boxed{\phantom{00}} : \boxed{0,01} = \boxed{\phantom{00}}$	$\boxed{\phantom{00}} + \boxed{0,04} = \boxed{\phantom{00}}$	$\boxed{\phantom{00}} + \boxed{0,05} = \boxed{\phantom{00}}$

«Конкурс художников» проводится в 6 классе для отработки навыков построения точек на координатной плоскости по их координатам.

Даны координаты точек (3;14);(4;15);(3;16);(2;15); (3;14);(0;7);(1;6); (-2;3); (-4;3); (-2;2);(-1;1); (0;2); (1;1); (2;2); (3;2);(4;2);(5;1); (6;2); (3;5); (0;2); (0;0); (1;-1); (1;-3); (2;-4); (2;-7); (0;7); (0;-8); (1;-9); (3;-7); (5;-9); (6;-8); (6;-7); (4;-7); (4;-1); (5;-3); (5;-1); (6;0); (6;2); (7;1); (8;2); (10;3); (8;3);(5;6);(6;7);(3;14);  
 Глаза (1;8);(2;9);(3;8);(4;9);(5;8);  
 Рот (1;7); (2;6);(4;6);(5;7);(1;7). Что получилось?



**Кто быстрее достигнет флажка.** Тема: «Арифметические действия с обыкновенными дробями».

На доску проецируется набор примеров на четыре действия с обыкновенными дробями и с таблицей ответов. В таблице один или два ответа неправильные. Из каждой команды вызываются к доске по одному ученику, которые ведут устный счет с нижней ступеньки. Решивший один пример отмечает ответ в таблице. Далее его сменяет другой член команды. Происходит движение вверх – к заветному флажку. Соревнуются две команды. Учащиеся на местах устно проверяют результаты своих игроков. При неправильном ответе к доске выходит другой член команды, чтобы продолжить решение заданий. Вызывают для работы у доски учеников капитаны команд. Выигрывает та команда, которая при наименьшем количестве учащихся первой достигнет флажка.

$4\frac{1}{2} - 2\frac{2}{5}$

$6\frac{2}{5} - 2\frac{3}{5}$        $3\frac{1}{6} - 1\frac{5}{6}$

$5\frac{4}{7} - 3\frac{2}{7}$        $7\frac{4}{5} - 4\frac{3}{5}$

$8\frac{3}{5} - 4\frac{4}{5}$        $7\frac{5}{7} + 1\frac{4}{7}$

$9\frac{1}{10} + 4\frac{3}{10}$        $4\frac{3}{10} + 2\frac{2}{10}$

$2\frac{1}{10}; \quad 8\frac{1}{2}; \quad 6\frac{1}{2}; \quad 2\frac{2}{7}; \quad 3\frac{1}{5}; \quad 13\frac{2}{5}; \quad 9\frac{2}{7}; \quad 3\frac{4}{5}; \quad 1\frac{1}{3}$

**Числовая мельница.** Тема: «Арифметические действия с рациональными числами».

В кружках мельницы записаны рациональные числа. На стрелках, соединяющих кружки, указаны действия. Задание состоит в том, чтобы выполнить последовательно действия, продвигаясь по стрелке от центра к внешней окружности.

