

# Организация игр на уроках математики



Задания в игровой форме способствуют формированию у школьников интереса к математике, развивают аналитическое мышление. В процессе игры у детей вырабатывается привычка сосредотачиваться, самостоятельно мыслить, развивается внимание, стремление к знаниям. Увлечшись, они не замечают, что учатся: познают, запоминают новое, ориентируются в необычных ситуациях, пополняют запас представлений, развивают фантазию.

Самое обычное решение примеров можно преподнести так, что работа эта не покажется детям скучной и утомительной. Для этого достаточно придать упражнениям увлекательный характер, включить в работу элементы соревнования.

Приведу примеры занимательных упражнений, которые использую в работе с классом, начиная с первого года обучения. Проводятся они в течение 5-10 минут в начале или конце урока в зависимости от цели и задачи данного занятия.

В начале урока, во время проведения устного счёта и в конце урока, во время закрепления материала, провожу следующие игры:

- **«Кто быстрее затопит печь?»** - цель: развитие вычислительных навыков;
- **«Заселяем домики»** - цель: проверка знания состава числа;
- **«Математическая эстафета»** - цель: развитие внимания, вычислительных навыков;
- **«Цифровик»** - цель: развитие внимания, вычислительных навыков;
- **«Лучший счётчик»** - цель: развитие вычислительных навыков;
- **«Исправь ошибки»** - цель: развитие памяти, логического мышления, умения находить ошибки;
- **«Колобок»** - цель: развитие вычислительных навыков
- **«Занимательная геометрия»** - цель: развитие пространственных представлений

# Игра «Цифровик»



**Дидактическая задача:** развитие вычислительных навыков

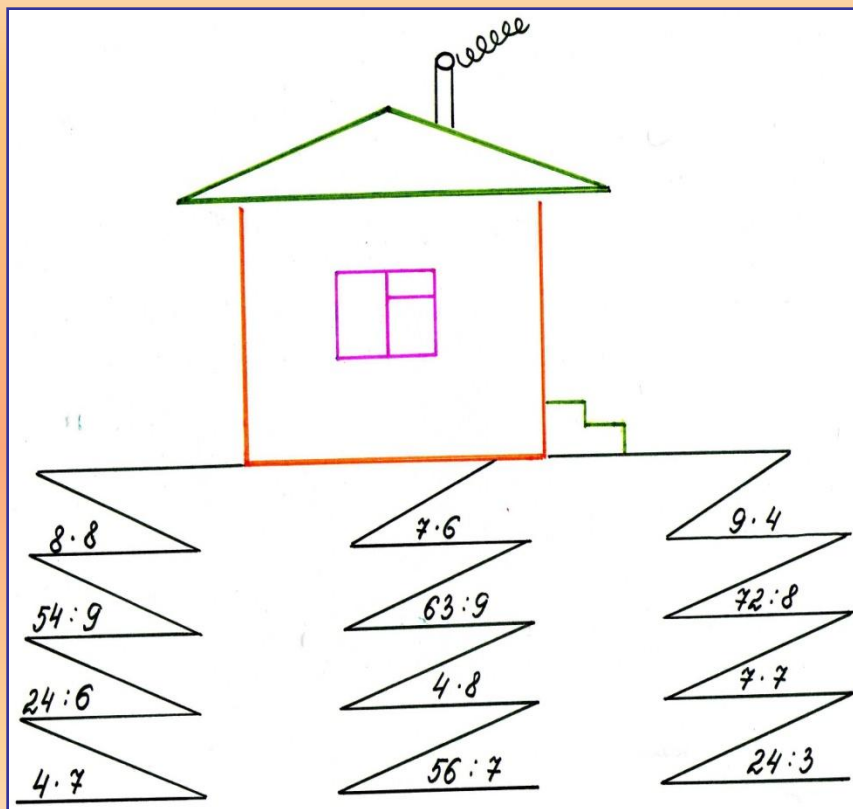
**Игровая задача:** назвать результат действий с числами

**Содержание игры:** «Цифровик» представляет собой циферблат с числами от 0 до 20; в центре – окошко для знаков действий

( + , - , x , : ) и две стрелки. Учитель, используя стрелки, показывает числа, с которыми нужно произвести действие, а ученики должны быстро назвать результат этого действия

**Материалы:** модель циферблата

# Игра «Кто быстрее затопит печь?»



**Дидактическая задача:** повторить табличные случаи умножения и деления

**Игровая задача:** решить примеры

**Содержание игры:** на доске изображён домик, к нему ведут три тропинки с примерами. К доске выходят три ученика, каждый из которых идёт по своей тропинке, решая примеры. Выигрывает тот, кто быстрее и без ошибок решит все примеры. Победитель затопит печь в доме, нарисовав дым, идущий из трубы.

**Материалы:** рисунок домика и ведущих к нему тропинок с примерами

