Дидактические игры по математике, 2 класс.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **У КОГО БОЛЬШЕ ФИГУР?**  У каждого ученика на парте лежат небольшие фигуры (круги, треугольники, квадраты).  Назначают пять водящих. По сигналу учителя они расходятся по классу и подходят к любому сидящему за партой. Тот ученик, к кому подошли, говорит пример на табличное умножение или деление. Водящий тихо, чтобы никто не слышал его ответ, называет результат. Если ответ верный, он получает фигуру.  Тот, кто за определённое время наберёт больше фигур, считается победителем. Возможен и обратный вариант игры.    **Мальчики – девочки.**  Учитель берёт одну из карточек, показывает пример классу и переворачивает карточку обратной стороной.  Если карточка красного цвета, то ответ хором называют девочки, если синего – мальчики. Выигрывает тот, кто допустит меньше ошибок.    **ВЕСЁЛОЕ ПУТЕШЕСТВИЕ.**  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.  При подведении итогов учитывается не только время, но и количество допущенных ошибок, а также  сколько раз команда оказывала помощь участнику.  **ТОЧКИ.**  Работа с перфокартами в виде таблицы Пифагора.  *"Поймай рыбку”,  "Кто больше соберёт грибов?”, "Садовники”*  На вырезанных из картона или бумаги рыбках, грибах, яблоках и т.д. на обратной стороне записаны примеры. Ученики подходят к столу, берут карточку и решают записанные на ней примеры. Правильно решил – поймал рыбку, сорвал гриб, яблоко и т.д.  Победителем считается тот, кто больше наберёт предметов, т.е. быстро и правильно решит примеры.    **ВЫБЕРИ ПРИМЕРЫ.**  Реши примеры:    2 : 4 =              6 \* 2 =  12 : 4 =              5 \* 5 =  63 : 9 =             14 : 2 =    9 \* 2 =             10 : 2 =  Выбери среди них примеры, сумма ответов которых равна 10. Запиши эти примеры в тетрадь.  Например:   |  |  | | --- | --- | | 2 \* 4 = 8  10 : 5 = 2 | 2 + 8 = 10 |     **СОСТАВЬ СЛОВО.**   На доске записаны     5 \* 9 =        6 \* 7 =  примеры:              7 \* 9 =        9 \* 4 =  12 : 4 =      49 : 7 =  9 \* 3 =       5 \* 4 =  12 \* 2 =       9 \* 3 =  К доске выходят две команды. По сигналу каждый из вызванных решает один из примеров и выбирает среди подготовленных карточек карточку с числом, соответствующим ответу его примера (на обороте карточки написана буква). Команда, первая составившая слово, выигрывает.  В данной игре осуществляется межпредметная связь, так как могут быть составлены словарные слова или слово на какое-либо правило.    **КАКОЙ РЯД ПЕРВЫЙ.**   |  |  | | --- | --- | | 7 \* 9 =  56 : 8 =  8 \* 9 =  5 \* 7 =  27 : 3 = | Каждый ряд учеников получает карточку, на которой записано задание – примеры на табличное умножение и деление. Примеров столько, сколько учеников в ряду. |   Первые ученики каждого ряда по сигналу учителя начинают работу. Решив один пример, они быстро передают карточку следующему ученику. Ряд, ученики которого быстрее решили все примеры, не сделав ошибок.    **ЛУЧШИЙ СЧЁТЧИК.**  На доске записаны примеры справа и слева одинаковое количество.  9 \* 9, 3 \* 8, 7 \* 8, 9 \* 4, 4 \* 8, 9 \* 3, 6 \* 7, 7 \* 3  По команде учащиеся начинают записывать или выкладывать из разрядных цифр, соответствующие ответы один слева, другой справа. Выигрывает тот, кто первым справится с заданием.  Проводя эту игру, нужно чаще повторять те случаи умножения и деления, которые труднее запоминаются. Учитель фиксирует ошибки, затем записывает их на заранее подготовленных лентах.  **У КОГО БОЛЬШЕ ПРИМЕРОВ?**  Учащимся предлагается составить и записать табличные случаи умножения со следующими числами: 35, 48, 81, и т.д. Примеры составляются в тетрадях. Проверка осуществляется следующим образом: один из учеников читает примеры с ответами 35, остальные подчёркивают у себя пример с этим ответом, читают другие примеры и т.д.  Выигрывает тот, кто составит больше примеров. В игре можно использовать сказочных героев.    **НЕ СКАЖУ!**  Учащиеся считают от 1 до 40 по одному. Вместо чисел, которые, например делятся на 2, они говорят "Не скажу!”  В игре происходит целенаправленное формирование механизма произвольного переключения внимания.    **КТО СКОРЕЕ, КТО ВЕРНЕЕ?**  Учитель раздаёт на каждый ряд по одному комплекту цифр от 1 до 9 так, что каждому ученику достаётся какая-то одна цифра. Учитель читает примеры вслух (4 \* 4, 9 \* 2 и т.д.). Учащиеся должны быстро сообразить, сколько получится, выйти к доске, если нужная для ответа цифра у него, и составить число-ответ.  За каждый верно показанный ответ начисляется одно очко, если ряд успел первым показать его. Ряд, набравший большее количество очков, выигрывает.  **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 тетрадях.    **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. |