

**Ясногірська загальноосвітня школа I-III ступенів  
Сарненської районної ради Рівненської області**

Навчально-методичний посібник

## **Дидактичні ігри на уроках математики в 1 класі**

Номінація «Математика»

Підготувала  
Опалько Тетяна Василівна  
вчитель початкових класів  
Ясногірської ЗОШ I-III ступенів

Сарни - 2018

Опалько Т.В. Навчально-методичний посібник «Дидактичні ігри на уроках математики в 1 класі» - Сарни, 2018 – 28 с.

Мета посібника - допомогти вчителям поглибити фахові науково-методичні знання, удосконалити практичні навички з питання «Дидактичні ігри на уроках математики в 1 класі», підвищити фахову компетентність.

Посібник може бути використаний вчителями початкових класів.

Методичний посібник схвалено на засіданні методичної ради № 3 від 19.01.18 р.

## Зміст

1. Вступ.....	2
2. Гра – як засіб ефективного навчання молодших школярів.....	3
3. Дидактичні ігри на уроках математики в 1 класі.....	4
3.1. Дидактичні ігри на вивчення властивостей та відношень предметів.....	7
3.2. Дидактичні ігри на вивчення чисел першого десятка.....	9
3.3. Дидактичні ігри на вивчення практичних дій в межах 10.....	12
3.4. Дидактичні ігри на вивчення нумерації чисел другого десятка.....	19
3.5. Дидактичні ігри на вивчення геометричного матеріалу.....	22
4. Додаток 1. Конспект уроку на тему: «Порядкова лічба. Тиждень».....	23
5. Список використаних джерел.....	28

## ВСТУП

У грі дитина живе, і сліди  
цього життя залишаються в  
ній глибше, ніж сліди  
справжнього життя.

К.Д.Ушинський

В навчально-виховному процесі першокласників значна увага приділяється формуванню пізнавальної діяльності дітей, розвитку мислительських процесів, вихованню інтересу до знань.

Збільшення розумового навантаження учнів на уроках математики змушує вчителів замислитись над тим, як постійно підтримувати в учнів інтерес до матеріалу та їх активність протягом уроку.

Одним із шляхів вирішення цього питання є проведення на уроках дидактичних ігор. Саме у процесі гри в учнів виробляються навички самостійного мислення, розвиваються увага і потяг до знань. Граючи, учні ніби мимоволі вчаться, пізнають, запам'ятовують нове, орієнтуються в надзвичайних ситуаціях, поповнюють запас уявлень, понять, розвивають фантазію. Навіть пасивні діти підключаються до гри з неабияким бажанням, стараючись не підвести товаришів.

Створення ігрових ситуацій на уроках математики підвищує інтерес до предмету, вносить різноманітність, емоційне забарвлення у навчальну роботу, знімає втому, розвиває кмітливість і спостережливість.

Отже, гра у навчальному процесі створює мотивацію, близьку до природної, збуджує інтерес, підвищує рівень навчальної праці, розвиває комунікативні навички. Порівняно з іншими формами навчання й виховання, перевага гри полягає в тому, що вона досягає своєї мети непомітно для вихованця, тобто не потребує ніяких способів насильства над особистістю дитини.

Суть дидактичної гри полягає в розв'язуванні пізнавальних завдань, сформульованих в цікавій, привабливій і популярній формі. Це дає змогу вчителю добитися розуміння математичних понять і, отже, зацікавити учнів математикою. Математичні ігри - це той інструмент, за допомогою якого відточується розум дитини, розвиваються його пізнавальні сили, нахили і здібності. Вміло використовуючи ігрові ситуації можна подати будь-який математичний матеріал дохідливо, доступно, зрозуміло, а, отже, і цікаво.

Гра для дитини - це праця, гра - це навчання. Гра приносить радість дітям. Навчання теж повинне бути радісним. Тому природно не відривати першокласників від гри, а навчати їх на перших порах через гру.

Без знань не може бути навичок і умінь,  
але знати – ще не означає вміти.

## 2. Гра - як засіб ефективного навчання молодших школярів

*Гра – це іскорка, що запалює вогник  
допитливості й любові до знань.*

*В. Сухомлинський.*

Гра займає особливе місце в процесі навчання молодших школярів. Через гру діти пізнають світ, знайомляться з важливими поняттями, які їм знадобляться в майбутньому.

А. Макаренко говорив: « Гра має велике значення в житті дитини. Має те саме значення, яке у дорослого має діяльність, робота, служба. Яка дитина у грі, така у багатьох випадках вона буде в роботі, коли виросте. Тому виховання майбутнього діяча відбувається перш за все у грі».

Розвивальні ігри мають зв'язок із життям, вони сприяють формуванню особистості. Гра – це самостійна діяльність, у якій діти вперше вступають у спілкування з ровесниками, їх об'єднує єдина мета і досягнення, спільні інтереси та переживання.

Гру називають восьмим чудом світу, джерелом радості, королевою дитинства.

Гра в початкових класах, а також сучасні ігрові технології є одним з найефективніших шляхів удосконалення уроку. Дидактичні ігри спрямовані на поглиблення та удосконалення знань, умінь і навичок учнів. Це дає можливість використовувати їх під час пояснення нового матеріалу, для його закріплення й повторення, перевірки засвоєного.

У процесі ігор, особливо дидактичних, у дітей розвиваються :

- самостійність у мисленні;
- творчі задатки;
- кмітливість і винахідливість;
- життєва активність;
- відповідальність;
- колективна дисципліна;
- наполегливість і цілеспрямованість.

Отже, гра для дитини – супутник життя.

«Дитина, граючи, живе, і живучи, грає»

*(Лубенець Т.)*

### 3. Дидактична гра на уроках математики у першому класі

У сучасній період формування освіти в Україні та врахування психологічних основ організації навчального процесу проблема розвитку молодших школярів загалом і в грі зокрема набуває особливого значення.

Останнім часом спостерігається, що не всі учні виявляють особливий інтерес до математики. Що зробити, щоб на уроці було цікавого? Відповідь одна: треба застосовувати різні форми роботи, проводити нестандартні уроки, проводити ігри. Тому я вирішила працювати над даною науково-методичною проблемою.

Метою моєї роботи з учнями є дослідження особливостей використання гри на уроках математики у початкових класах. Це питання вивчалось багатьма видатними педагогами. Питання про необхідність використання гри вперше було поставлено у 80-х роках ХХ століття. Значний внесок у вивчення дитячої гри зробили Л. Виготський, С. Рубінштейн, Ш. Амонашвілі, Д. Ельконін. В. Сухомлинський вважав, що без гри нема і не може бути повноцінного розвитку. А.С. Макаренко писав, що дитячі рольові ігри так само важливі для розвитку дитини, як для дорослого справжня праця. Об'єктом дослідження є дидактична гра, а предметом – особливості використання дидактичних ігор у навчанні молодших школярів. Ігри можна і доцільно проводити на всіх уроках у початковій школі. Гра на уроці не розвага, а звичайні справи, замасковані у цікаві вправи. Вона навчає, розвиває і виховує. У дитячі роки гра є провідним видом діяльності людини, через яку вона пізнає світ.

Дидактична гра містить такі структурні елементи:

- дидактичне завдання;
- ігровий задум;
- ігровий початок;
- ігрові дії;
- правила гри;
- підведення підсумків.

Гра є одним з способів залучення молодших школярів до активної розумової діяльності. Це традиційний і визначений метод навчання. Його цінність полягає в тому, що в ігровій діяльності освітня, розвивальна й виховна функції взаємодіють. Такий метод навчання організовує учнів, розширює їхні пізнавальні можливості.

Важливу роль відіграють дидактичні ігри на уроках математики. Вони пробуджують інтерес до навчання. Ігрова форма роботи розвиває мислення, пам'ять, увагу, бажання бути кращим. Крім того, навчальні ігри є психологічно привабливими для учнів.

Ігри “Хто швидше?”, “Сходинки”, “Вибери правильне число”, ігри-подорожі розвивають пам’ять, моторику рук, активізують мислення, мовлення, закріплюють обчислювальні навички. Із першокласниками я проводжу такі дидактичні ігри: “Що зайве?”, “Які по порядку?”, “Яке число пропущено?”, “Розмістити правильно числа”, “Знайти число”. Такий вид роботи дає маленьким учням можливість рухатися, думати, проявляти емоції. У молодшому шкільному віці діти найкраще запам’ятовують матеріал, який супроводжується демонстрацією зорового матеріалу. Тому цей матеріал завжди є яскравим і барвистим.

Дидактичні ігри можна ще вважати тренінгом мислення, бо вони сприяють розвитку творчих математичних здібностей. Ігри можна проводити на всіх етапах уроку. Адже гра має проходити через усе життя дитини. Мислення розвивають ребуси, лабіринти, кросворди, конкурси та вікторини.

Потрібно завжди намагатися добре обдумувати кожен тип уроку та його етап, і майже на кожному етапі – ігровий момент.

Ігрові ситуації досить легко створювати на будь-яких уроках. Вони знімають втому, запобігають розумовому перевантаженню, підтримують працездатність. Дидактичні ігри розвивають спостережливість, увагу, кмітливість, мислення, а тому їх можна використовувати під час викладання будь-якого предмета у середніх і старших школах. Головна мета включення ігор у навчальний процес – викладати інтерес до навчання.

Розглянемо використання дидактичних ігор на уроках математики у 1 класі.

Під час вироблення у першокласників навичок лічби пропоную завдання в такій ігровій формі:

1. Розставляю на набірному полотні картки із зображеннями різних предметів і пропоную полічити окремо тварин, а потім овочі, фрукти.

2. На таблиці зображено в перемішку геометричні фігури. Полічити окремо трикутники, прямокутники, круги, квадрати. Скільки всього фігур.

3. Плескаю в долоні, учні також плескають приблизно стільки ж разів і лічать оплески.

4. Стукаю указкою кілька разів, а учні, полічивши стуки мовчки піднімають картку з відповідною цифрою.

Діти залюбки грають гру «Допоможи звірятам», яку використовую на уроці як для засвоєння дії додавання.

На дошці – малюнки звірят, під ними приклади.

– Білочка, зайчик і їжачок на уроці математики у лісовій школі розв’язували приклади. Підкралася хитра лисичка і вкрала цифри. Допоможіть звірятам відновити приклади.

Клас поділено на три команди.

Одна команда допомагає білочці, друга – зайчику, а третя – їжачкові. Перемагає команда, яка правильно виконала завдання.

$$\begin{array}{r} 5 \\ + \\ = 7 \end{array} \quad \begin{array}{r} 4 \\ + \\ = 6 \end{array} \quad + 2 = 5$$

$$+ 4 = 7 \quad + 1 = 6 \quad \begin{array}{r} 4 \\ + \\ = 5 \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 6 \\ + \\ = 7 \end{array} \quad \begin{array}{r} 3 \\ + \\ = 6 \end{array} \quad \begin{array}{r} 2 \\ + \\ = 4 \end{array}$$

Для засвоєння таблиць додавання і віднімання в межах 10 я пропоную учням ще такі ігри: «Мовчанка», «Естафета», «День і ніч». Їх використовую на етапі усних обчислень.

Гра «День і ніч».

Я задаю учням питання, а учні мають швидко відповідати на них.

- Число 7 зменшити на 5.
- Перший доданок 2, другий доданок 6. Знайти суму.
- На скільки число 9 більше від числа 5?
- На скільки число 7 менше від числа 10?

Гра «Естафета».

Учні за чергою називають приклади таблиці додавання числа 4; таблиці віднімання числа 5. Виграє той ряд, в якому всі учні швидко і правильно назвуть відповідні приклади.

Гра «Мовчанка».

Я мовчки показую указкою число зовні кола. Учні мовчки виконують відповідну дію над вказаним числом і числом всередині кола і результат показують на числовому віялі. Виграє той ряд, в якому всі учні швидко і правильно показали на числових віялах результати.

Цікавими для моїх вихованців були уроки – змагання, уроки – казки, уроки – ігри. Уроки – ігри сприяють розвитку в учнів навичок роботи з додатковою літературою, виховують допитливість, уміння працювати в колективі, вчать самостійно мислити. Такі види роботи дозволяють залучати усіх вихованців та активної пошуково-творчої діяльності. Вони сприяють розвитку учнів навичок роботи з додатковою літературою, виховують допитливість та уміння працювати в колективі.



### 3.1. Дидактичні ігри на вивчення властивостей та відношень предметів

#### 1. Гра „Покажи „стільки ж”, „більше”, „менше””

Матеріали гри: у вчителя і учнів набір карток з числами і різні предмети.

Варіант 1. Учитель показує учням карточку з числом 3 і каже: «Більше», учні показують 4, 5 і більше предметів, або карточку із зображенням більш як 3 предметів. Коли вчитель говорить: «Стільки ж» і показує картку з числом 5, усі діти піднімають у руці 5 предметів, коли вчитель показує число 5 і каже: «Менше», учні показують 2–3 предмети і т. д.

Варіант 2. Учитель показує картку з числом і говорить: «Більше», «Менше», «Стільки ж», а учні піднімають картки з більшим, меншим і таким самим числом.

Поряд з виробленням умінь лічби проводиться робота по уточненню таких просторових уявлень, як: зліва – справа, вище – нижче, довше – коротше, ширше – вузче, перед, після, під, над, за, посередині тощо та широко використовуються, уточнюються й розширюються уявлення учнів про відомі їм геометричні фігури.

#### 2. Гра „Назви своїх сусідів”

Учитель запитує дітей, хто сидить поруч з ними за партою, хто позаду, спереду. За допомогою цієї гри у дітей формуються відповідні уявлення.

Гру потрібно пропонувати учням після вивчення нового матеріалу. Це дає змогу кращому засвоєнню даного матеріалу.

#### 3. Гру „Складемо візерунок”

За завданням учителя з геометричних фігур на парті в один ряд учні складають візерунок: 5 трикутників, під трикутниками – кружечки, над трикутниками – квадрати. Потім учні змінюють візерунок і розповідають, як вони розмістили геометричні фігури.

Дана гра вчить учнів розміщувати предмети у просторі, розрізняти предмети за розміщенням, ознайомлює з напрямками руху: вгору, вниз, розширюються уявлення про геометричні фігури.

#### 4. Гра „Вище – нижче, довше – коротше”

Учитель пропонує всім учням швидко встати і, залежно від слів, сказаних учителем, показати нижче (вище), ніж показує він сам.

Варіант 1. Учитель показує нижче (вище) столу і говорить «вище» («нижче»). Діти швидко піднімають руки значно вище (нижче), ніж показав вчитель.

Те саме стосується і слів «довше – коротше». Вчитель показує учням певну відстань між долонями своїх рук і говорить «довше» («коротше»), а діти відповідно показують більшу (меншу) відстань, ніж у вчителя.

Варіант 2. Гра проводиться аналогічно до першого варіанта, але ускладнюється тим, що вчитель показує рукою висоту і каже «вище», а сам руку опускає нижче. Учень повинен зробити навпаки. Те саме стосується і «ширше – вузче». Ця гра, як правило, викликає пожвавлення, сміх, оскільки учні часто помиляються, і є дійовим засобом для знімання перевтоми.

#### 5. Гра „Багато – мало – один”

Матеріал гри: у кожного учня на парті лічильні палички (або будь-який інший матеріал, а саме: олівці, геометричні фігури, картинки із зображенням різної кількості предметів тощо).

Учитель називає слово: “багато”, “мало”, “один”, а учні повинні мовчки показати відповідну кількість предметів. Цю гру можна ускладнити.

#### 6. Гра „Продовж речення”

Біля дуба ростуть граб і калина.

Дуб вищий за ...

Граб нижчий ...

Граб вищий за ...

#### 7. Гра „Опиши малюнок”

Учитель вивіщує яскравий малюнок із багатьма предметами.

Учитель. Опишіть малюнок, використовуючи слова: у, на, під, над, внизу, вгорі, попереду, позаду, зліва, справа, між, за. (Вчитель слідкує, щоб не відбувалося повторів).

#### 8. Гра „Підбери фігури за величиною”

Матеріал гри: геометричні фігури (квадрати, прямокутники, круги, трикутники) різних розмірів або інші дрібні предмети, картки із зображеннями предметів тощо.

Зміст гри: Вчитель пропонує учням із кожного ряду (по одному) поділити фігури на 2 або 3 групи за розмірами. Найкраще, коли всі учні можуть брати участь у грі.

#### 9. Гра „У кого картка такого самого кольору”

Учні одержують кольорові картки. Вчитель викликає до дошки одного із них і запитує, якого кольору в нього картка. Потім просить назвати імена тих учнів, які мають картки такого ж кольору.

Діти, імена яких були названі, стають поруч із першим учнем. Решта перевіряє, чи правильно було зроблено вибір.

#### 10. Гра „Знайди зайвий предмет”

Учитель виставляє 5 – 6 предметів на стона або на набірному полотні. Відшукуючи зайвий предмет, діти орієнтуються на одну ознаку, абстрагуючись від інших. Учень однієї з команд, який виконав завдання правильно й швидше за інших, нагороджується прапорцем.

#### 11. Гра „Чого не стало”

Учитель розміщує на набірному полотні зображення 5 – 6 різних за розміром предметів і пропонує уважно їх розглянути. Потім просить дітей заплющити очі, і в цей час забирає з полотна один із зображених предметів. Після цього дозволяє учням розплющити очі та пропонує їм зясувати, якого предмета не стало.

#### 12. „Наведи порядок”

Діти з кожної команди упорядковують групи однакових предметів у певному порядку, наприклад, стрічок – від найдовшої до найкоротшої, книг – від найтовстішої до найтоншої, будинків – від найбільшого до найменшого.

### 3.2. Дидактичні ігри на вивчення чисел першого десятка

#### 1. Гра називається „Скільки?”

Варіант 1. Учитель виставляє іграшки на столі або на карнизі дошки і пропонує учням, показуючи іграшки указкою, не лише лічити вголос, а й піднімати цифру, яку вони називають. Діти лічать у прямому і зворотному порядку, із заміною окремих іграшок.

Варіант 2. Учитель плескає в долоні кілька разів, а учні, полічивши кількість оплесків, мовчки піднімають картку з відповідною цифрою.

Варіант 3. Учитель плескає в долоні, учні також плескають і лічать оплески.

Варіант 4. Учитель показує таблицю із зображенням різних або однакових предметів (або виставляє картки на набірному полотні) і пропонує мовчки полічити й показати відповідну цифру.

#### 2. Гра „Більше, менше, порівну”

Матеріал гри: у кожного учня на парті набір знаків:  $>$ ,  $<$ ,  $=$ , дрібні предмети, іграшки, картки із зображенням різних речей, трикутники, кружечки з додатку до математики.

Вчитель вивішує таблицю або відкриває дошку із заздалегідь підготовленими записами цифр.

Учням кожного варіанта треба на своїй парті розкласти предмети так, як показано в записах, і поставити потрібні знаки. Перевірити правильність виконаних дій можна запропонувати сусідам по парті, або це робить учитель, швидко пройшовши між партами.

#### 3. Гра „Збільшити і зменшити на 1”

Матеріал гри: картки з числами.

Учитель підносить угору картку з будь-яким числом, а учні піднімають у лівій руці картку з таким числом, яке вийде в результаті збільшення даного числа на 1, а в правій руці – картку з числом, яке утвориться при зменшенні даного числа на 1. Скажімо, учитель піднімає картку з числом 7. Учні повинні в лівій руці піднести картку з числом 8.

У грі перемагає ряд учнів, які жодного разу не помилялися або помилялись найменше.

#### 4. Гра „Утвори числовий ряд”

Грають дві команди. У кожного учня – картки з цифрами. За сигналом вчителя команди повинні утворити числовий ряд зліва направо (потім справа наліво). Виграє команда, яка швидко і правильно виконає завдання.

#### 5. Гра „Відновлення числового ряду”

Учитель. Діти, потяг далі рухатися не зможе, тому, що хтось розібрав міст. Що ж нам робити? Як його полагодити?

1 \* 3 \* \* 6 \* \* 9 10

(Коллективна робота. Учні називають числа по-порядку, коли називають те число, яке пропущене, то плескають у долоні.)

#### 6. Гра „Покажи потрібну цифру”

Матеріал гри: картки із зображенням предметів, дрібні предмети, іграшки.

Вчитель показує учням картку із зображенням кількох предметів, а учні, швидко полічивши, показують відповідну цифру.

#### 7. Гра „Будь уважним”

Вчитель зачитує вірш і називає його учасників, а учні полічивши показують відповідну цифру.

У клас зайшов Мишко,  
А за ним – Петько,  
За ним – Галинка,  
За нею Яринка,  
А позаду Гнат.  
Скільки тут малят?

#### 8. Гра „Знаю”.

Учитель пропонує дітям, починаючи з першої парти, почати лічбу вголос. Кожен учень по-порядку сідає, називаючи наступне число. Замість числа 5 п'ятий учень повинен сказати “знаю”, а наступний почати лічбу з одиниці і т.д. до останнього учня класу. Слово “знаю” разом з п'ятим учнем можуть говорити вголос усі учні класу. Це слово можна говорити замість будь-якого іншого числа (пізніше ділити клас на 3,5, 7, 9 тощо).

#### 9. Гра „ Ох, ці числа!”

##### 1. Знайти попереднє число

2, 4, 3, 5, 6, 9.

##### 2. Знайти наступне число

1, 7, 2, 4, 5, 9.

##### 3. З кожної пари чисел назвати більше число

3 і 2, 4 і 5, 10 і 9, 7 і 8, 6 і 7.

##### 4. З кожної пари чисел назвати менше число

2 і 4, 10 і 9, 3 і 4, 5 і 3, 6 і 5.

##### 5. Назвати склад кожного числа

9, 7, 6, 2, 3.

#### 10. Гра „ Впізнай цифру”

У мішечку знаходять цифри, вирізані з цупкого паперу. Із заплющеними очима учні виймають одну з них, обстежують її і називають.

#### 11. Гра „ Хто найбільше?”

Діти розподіляються на дві команди. Обирається ведучий. Він називає, наприклад, два. Гравці команди записують усе, що пов'язано з цим

числом: два вуха, два ока, дві руки, дві ноги, два колеса у велосипеді...  
Перемагає команда, яка запише якнайбільше двійок, трійок, четвірок...

#### 12. Гра „Найбільше і найменше число”

Один з учнів, які сидять поруч за партою, розкладає картки з цифрами: 2, 5, 7, 8 і пропонує сусіду по парті визначити, яке з чисел найбільше (найменше). Інший учень повинен поряд покласти картку з більшим (меншим) на одиницю числом. Потім гравці міняються ролями. Хто без помилок виконає завдання, вважається переможцем.

#### 13. Гра „Назви число”

Учитель показує картку, на якій записане будь-яке число (наприклад 6), і називає далі число 8. Діти сигналізують за допомогою математичного віяла число, якого не вистачає до 6, щоб утворити число 8 (тобто цифру 2).

Рекомендації: таку гру можна провести на закріплення складу будь-якого числа в межах 10.

#### 14. Гра „Я – уважний”

На дошці розміщені ілюстрації з різною кількістю предметів. Наприклад: яблук – 5 штук, груш – 2, слив – 4. Ілюстрації розглядаються протягом 2 секунд і закриваються. Учитель запитує:

- Яких предметів 5?
- А чого більше – яблук чи груш?
- Що означає число 4?

Рекомендації: замість ілюстрацій можна виставляти різний лічильний матеріал.

#### 15. Гра „Парні й непарні числа”

Учитель викликає чотирьох учнів, які підходять до набірного полотна, стають біля стовпчика кишеньок, а в руках мають картки з числами.

1-й учень — викладає непарні числа, 2-й учень - парні, 3-й - непарні, 4-й - парні. 4-й учень робить крок вправо і знову перед ним чиста колонка кишеньок, але тепер він уже під 1-м номером і викладає непарні числа, біля нього розміщується учень, який був під 3-м номером, але тепер він буде 2-м, і викладатиме парні числа, і так далі.

#### 16. Гра „Лічи швидко”

Гра на увагу і з метою закріплення навичок лічби. Вчитель плеще декілька разів у долоні, діти на магнітних дощечках пишуть цифру, яка відповідає кількості ударів і показують результат вчителю.

#### 17. Гра „Складемо поїзд”

Зміст гри: вчитель викликає до дошки по черзі учнів. Усі вони виконують роль вагона, називають свій номер. Наприклад, перший викликаний учень каже:

“Я перший вагон”. Другий учень, виконуючи роль другого вагона, чіпляється

до першого вагона (кладе руку на плече учня, який стоїть попереду). Називає свій порядковий номер, інші становлять приклад: “Один так один, вийде два”. Потім чіпляється третій вагон, і за сигналом становлять приклад на складання: “Два та один – це три”. Потім вагони (учні) відчіплюються за одним, а клас становить приклади виду: “Три без одного – це два. Два без одного – це один”.

За підсумками використання гри “Складемо поїзд” учням пропонують назвати назвати число вагонів зліва

#### 18. Гра „Магазин”

На полицях виставлені різні іграшки. Біля іграшок таблички із ціною. Діти-покупці приходять і вибирають товар, називаючи ціну. Продавець відшукує і продає.

#### 19. Гра „ Хлопчики і дівчатка”

На картках вчителя записані цифри. Зворотній бік одних карток пофарбовано червоним кольором, інших — зеленим. Учитель бере одну з карток, показує класу і перевертає зворотнім боком. Якщо картка червоного кольору, то відповідь хором називають дівчатка, якщо зеленого — хлопчики. Виграє той, хто менше зробить помилок.

### 3.3. Дидактичні ігри на вивчення практичних дій в межах 10

Гра „Допоможи звірятам”.

На дошці – малюнки звірят, під ними приклади.

Учитель. Білочка, зайчик і їжачок на уроці математики у лісовій школі розв’язували приклади. Підкралася хитра лисичка і вкрала цифри. Допоможіть звірятам відновити приклади.

Клас поділено на три команди.

Одна команда допомагає білочці, друга – зайчику, а третя – їжачкові. Перемагає команда, яка правильно виконала завдання.

$5 + \quad = 7$	$4 + \quad = 6$	$+ 2 = 5$
$\quad + 4 = 7$	$\quad + 1 = 6$	$4 + \quad = 5$
$6 + \quad = 7$	$3 + \quad = 6$	$2 + \quad = 4$

#### 2. Гра „На 2 більше і на 2 менше”

Матеріал гри: картки з числами.

Учитель називає числа в межах від 2 до 10 і пропонує учням у правій руці піднімати число, більше на 2 від даного, а в лівій – менше на 2 від даного. Наприклад, учитель називає число 3, а учні показують числа 1 і 5. далі вчитель називає число 5, а учні показують числа 3 і 7 і т. д. Цю саму гру

можна проводити, пропонуючи збільшувати і зменшувати числа на 1, на 3, на 4 тощо.

### 3. Гра „Знайти помилку”.

Матеріал гри: картки з прикладами та числами, таблиця, набірне полотно.

Учитель вивішує на дошці таблицю із записами і пропонує знайти помилку. Можна замість таблиці зробити відповідні записи на дошці або виставити картки на набірному полотні.

### 4. Гра „В зоопарку”

Учитель. Сьогодні в зоопарку трапилась біда. Хтось уночі відкрив клітки і випустив всіх звірів. Давайте допоможемо тваринам повернутися в їхні домівки. Для цього нам потрібно розв’язати приклади. Результат прикладу і буде номером вольєра, де мешкає та чи інша тваринка.

На дошці:

страус	$7 + 3 =$
--------	-----------

лев	$6 + 2 =$
-----	-----------

мавпа	$7 - 4 =$
-------	-----------

верблюду	$6 + 3 =$
----------	-----------

зебра	$3 + 2 =$
-------	-----------

### 5. Змагання команд

1. Учень однієї команди називає будь-який приклад і вказує на учня з іншої команди, який буде відповідати. І навпаки.

2. Вставити потрібне число

$$4 = 2 + *$$

$$5 = 6 - *$$

$$\begin{array}{ll} 6 = 5 + * & 4 = 5 - * \\ 10 = 9 + * & 7 = 6 + * \\ 3 = 4 - * & 9 = 8 + * \end{array}$$

#### 6. Гра „Змагання”

Для гри клас ділять на дві команди. На дошці записано стільки прикладів, скільки є учнів. Приклади містять табличне додавання та віднімання в межах 10. За сигналом перші учні виходять до дошки, розв'язують перші приклади, записують і швидко передають крейду наступним гравцям, які розв'язують наступні приклади і т.д. Якщо учень бачить помилку гравця своєї команди, то він може виправити неправильну відповідь і записати правильну. Після розв'язування всіх прикладів, вчитель перевіряє правильність виконання завдань "суперниками" і визначає команду-переможця.

#### 7. Гра „Футбол”

Клас ділиться на дві команди. Учень з першої команди називає довільний приклад і вказує учня з другої команди, який буде відповідати. Якщо відповідь правильна, то гравець, який відбив "удар", дає завдання першій команді. Якщо відповідь неправильна то "нападаюча" команда дає правильну відповідь і хором говорить "Гол". Учень, якого викликали, може звернутись за допомогою до одного з членів своєї команди. Перемагає команда, яка заб'є більше "голів"

#### 8. Гра „Віднови числа”

Учитель. На снігу білочка складала приклади. Повіяв вітерець і частину прикладів засипав сніжком. Допоможіть білочці відновити числа в прикладах.

$$\begin{array}{ll} \dots + 2 = 4 & \dots + 1 = 5 \\ \dots + 2 = 5 & \dots + 1 = 5 \end{array}$$

#### 9. Гра „Естафета”

Учні за чергою називають приклади таблиці додавання числа 4; таблиці віднімання числа 5. Виграє той ряд, в якому всі учні швидко і правильно назвуть відповідні приклади.

#### 10. Гра „Чарівні дії”

$$\text{НЕБОКРАЙ} - \dots =$$

$$\text{КВАСОЛЯ} - \dots =$$

$$8 - 4 =$$

$$7 - 4 =$$

#### 11. Гра „Хто більше збере ягід?”



На картках із зображенням ягід на зворотній стороні написані завдання. Учні, обчислюючи їх записують відповіді на дошці, а картки складають на купку. Коли всі завдання виконані, перевіряється правильність їх обчислень і підводиться підсумок: у кого більше зібрано ягід, той і переможець.

#### 12. Гра „Квітка - семицвітка”

Діти розв'язують запропоновані вчителем завдання. Після кожної правильно виконаної вправи прикріплюють пелюсточку. Виходить «семибарвна квіточка».

#### 13. Гра „Хто швидше підніметься вгору”

Намальовано сходинки з прикладами, які розташовано з двох боків, а на верхній сходинці — приз. Хто першим розв'яже приклади і підніметься по сходах - той отримує приз.

#### 14. Гра „Пташина грамота”

На пелюстках квіточки записані приклади. Після їх вирішення отримуємо результат. Прилетіли ластів'ята, забрали результати. Діти знаходять ту пташку, яка тримає в дзьобу правильний результат.

#### 15. Гра „Кращий обчислювач”

Учні розділяються на 2 команди. У кожній команді є кубик, на гранях якого написано число. Гравець однієї з команд кидає кубик і, називаючи число, яке йому випало, швидко додає до суми попередніх, і оголошує результат. Виграє команда, яка першою набере визначену для виграшу кількість очок. Якщо один гравець помилиться в обчисленні, усі очки з команди знімаються. Гра може бути індивідуальною. Тоді в ній беруть участь два, три і більше учнів.

#### 16. Гра „Допоможи їжачкові перезимувати”

На фланелографі малюнок їжачка. Допоможемо їжачкові перезимувати, назбиравши якомога більше яблук, грибочків. На малюнках написані приклади. Хто обчислив правильно, кладе їжачкові на голочки яблука, грибочки.

#### 17. Гра „Склади букет”

На фланелографі виставлена ваза; квіти, намальовані на папері, лежать на партах. На зворотному боці квіток написані приклади, які необхідно розв'язати. Правильна відповідь дає право поставити квітку у вазу.

#### 18. Гра „Забий гол”

У ворота, які прикріплюються на дошці, вчитель ставить "м'яч" з числом. Діти по черзі називають будь-який приклад, результатом якого є даний м'яч. Виграє учень, який найбільше назвав прикладів.

#### 19. Гра „Склади 2 приклади”

Вчитель показує картку з прикладом на додавання. Учень, якого викликали до дошки, складає і записує 2 приклади на віднімання і розв'язує їх. Клас ділиться на 2 команди. На дошці стільки прикладів, скільки гравців у командах. Перші учні підходять, розв'язують приклади, передають крейду іншому учневі із своєї команди, як естафетну паличку, і так до кінця. Якщо учень бачить помилку гравця своєї команди, то, коли до нього дійде черга,

він може акуратно закреслити неправильну відповідь і записати правильну. Виграє команда, в якій швидше будуть розв'язані приклади. (Кількість учнів у командах повинна бути однаковою).

#### 20. Гра „Хто швидше затопить піч”

Три доріжки ведуть до одного будинку, який намальований на дошці. На кожній доріжці написано завдання. Виконання завдання починається знизу. Завдання можуть виконувати по одному, два або більше членів команди. Команда, яка виграє, малює дим, який іде із труби.

#### 21. Визнач маршрут літака

Учитель викликає до дошки трьох учнів (пілотів) із кожного ряду (команди). Вони ведуть літак по наміченому маршруту, який зашифрований прикладами,

до яких дані три відповіді, одна з них правильна, інші - невірні. Пілоти повинні визначити маршрут правильно, показати стрілками правильний шлях, розв'язуючи приклади знизу вгору. Кожна команда допомагає своєму командиру правильно вибрати шлях руху літака, якщо командир помиляється. В кінці гри називаються командирами ті учні, які зуміли правильно провести літак по наміченому курсу.

#### 22. Гра „Де відбудеться стикування космічних кораблів”

В космос в заданому напрямку запущено космічні кораблі. Поведуть кораблі 3 льотчики-командири (3 учні від кожної команди по черзі). Всі інші учні - помічники командира. Кожен корабель летить у заданому напрямку. Його шлях зашифрований прикладами, зверху яких написані відповіді, один з них вказує напрям даного корабля. Необхідно стрілками показати правильний шлях польоту кожного космічного корабля. В заданому напрямку кораблі стикуються, стрілками треба показати, де вони зустрінуться. Якщо учні будуть помилятися, то члени команди повинні виправити свого командира. Політ покаже, хто стане справжнім командиром. Учні від кожної команди по черзі виходять до дошки і розв'язують по одному прикладу. Перемагає той екіпаж, який не зробить жодної помилки і правильно вкаже місце стикування кораблів.

I екіпаж II екіпаж III екіпаж

#### 23. Гра „Знайди помилку”

На дошці можна зробити записи і запропонувати знайти помилку.

#### 24. Гра „Зірви огірок”

На таблиці намальована грядка, де ростуть огірки. В прорізи вставлені огірки. На зворотному боці кожного огірка записані вирази. За правильно розв'язані приклади учні нагороджуються медалями «Молодець».

#### 25. Гра „Знайди коротший шлях”

Щоб ввести дітей в ігрову ситуацію, вчитель читає вірш.

«А я у гай ходила»

А я у гай ходила  
по квітку ось яку!

А там дерева — люлі,

Я зайчика зустріла  
дрімав він на горбку.

Була б його спіймала —

і все отак зозулі:  
ку-ку! ку-ку!

зозуля ізлякала: Ку-ку!

П. Тичина

На малюнку зображено дві стежки. Звичайно, зайчик тікав коротшим шляхом. Треба знайти значення прикладів, потім результати додати. Коротшою стежкою буде та, на якій сумавідповідей менша.

26. Гра „Зваримо борщик”

На дошці виставлена картинка із зображенням каструлі. Поряд на набірному полотні виставлені зображення овочів: морква, буряк, цибуля, картопля, капуста, помідори.

Учитель. Зараз ми дізнаємося, чи вміють учні нашого класу варити борщ. На кожному овочі написаний приклад. Треба розмістити відповіді до прикладів у порядку зростання, завдяки цьому ми знатимемо, в якому порядку кидати овочі в борщ.

27. Гра „Знайди своє деревце”

Перед уроком вчитель вивішує таблицю з намальованими деревами, під якими записані приклади. В кожного на парті картка — відповідь до прикладів, що написані під деревом. Учень, який не помилився у розв'язуванні прикладів, знайде своє дерево. Шукаючи лише своє дерево, дитина розв'язує всі приклади.

28. Гра „Лісова школа”

Ігровий матеріал: ялинка, на якій розміщені числа, іграшки, сніжинка, морквинка, стрічка, грушка, грибочки, горішки, зірочка.

Прикрашали у лісі звірята

Молоденьку ялинку до свята:  
На кожную голочку — сніжинку,  
На кожную гілочку — морквинку.

Від кожної лисички —  
гарну стрічку,

від кожної синички —  
грушку-дичку.

Старий ведмідь  
приніс грибочків трішки,

Руденька білочка  
розвісила горішки,

а вовченятко спати не лягало  
і на верхівку зірочку дістало...

(Вчитель декламує вірш і показує названі в ньому іграшки).

Учитель. Діти, зверніть увагу, що на іграшках написані приклади. Треба їх розв'язати, щоб знати, куди повісити іграшки на ялинку. Число на ялинці відповідає певній іграшці.

29. Гра „Ряд – переможець”

Школярі вибирають із кожного ряду по два учні. Вибрані учні стоять напроти свого ряду, а інші учні швидко по порядку, як сидять, задають їм приклади на додавання і віднімання. Підраховуємо, хто розв'язав правильно більше прикладів. При підведенні підсумків ряд-переможець піднімається, клас дружно скандує «Молодці!» і плескає в долоні.

### 30. Гра „ Садівники”

На листку паперу намальована яблуня, До неї прикріплені червоні яблука, на зворотному боці яких записані приклади. До дошки виходять три учні. Вони зривають яблука і швидко записують приклади.

Ось так яблука – повні соку солодкого,  
Руку простягніть і яблуко зірвіть.  
Став вітер гілку гойдати,  
І важко яблуко дістати.  
Та яблучка ці не прості,  
На них цифри золоті.  
Швидко яблучко зірвіть,  
Вправно приклад розв'яжіть,

Хто більше встиг розв'язати і записати прикладів, той і переміг.

### 31. Гра „ По заметах”

Із білого паперу виготовляємо невеликі картки, з одного боку яких записуємо приклади табличних дій.

Картки розкладаємо на підлозі білим вверх. Кожна картка — це замет.

Виходить двоє учнів. Вони по черзі піднімають картки, роблять крок вперед (крокують по заметах) і називають відповіді. Клас слідкує за відповідями цих двох учнів. Той, хто назвав відповідь неправильно, провалюється в замет. Учень, який провалився, назначає собі заміну з дітей, які сидять за партами. При підведенні підсумків враховується швидкість виконання завдань і кількість помилок.

### 32. Гра „ Влучні стрільці”

Учитель повідомляє дітям, що на цьому уроці вони — «влучні стрільці» — будуть «запускати стріли» від прикладу до відповіді. Хто правильно і швидко знайде відповідь, яка відповідає певному прикладу, той стає найкращим стрільцем. Завдання учні виконують за картками або в зошитах.

### 33. Гра „ Мовчанка”

Учень повинен відповідати на запитання вчителя, не говорячи жодного слова, а показуючи лише картку з числами. Таку гру корисно проводити, коли учні збуджені і їм важко зосередитися без допомоги вчителя.

### 34. Гра „ Знайди код”

Діти обчислюють вирази, ставлять відповідну літеру і складають слово – код. Перемагає команда, яка швидше впоралась із завданням.

ї	и	К	в
9	6	10	7

$7 + 3$	$4 + 2$	$5 + 4$	$6 + 1$
$10 - K$	$6 - и$	$9 - і$	$7 - в$

### 35. Гра „Будівельник”

На кубиках записані математичні вирази для усних обчислень та результати їх обчислення. Діти повинні побудувати стіну будинку, добираючи вираз і відповідь до нього. Перемагає той, хто швидше і безпомилково побудує стіну, використавши всі кубики.

## 3.4. Дидактичні ігри на вивчення нумерації чисел другого десятка

### 1. Гра „Продовж лічбу”

Вчитель пояснює учням зміст гри, продемонструвавши її для прикладу з одним з учнів. Вчитель починає лічбу (11, 12), учень продовжує (13, 14...). Далі називає будь-яке число (в межах вивченого матеріалу) і пропонує учням (то одному, то другому) продовжити лічбу. Перемагає той учень (ряд учнів), який не помилився або ж допустив найменше помилок. Можна пропонувати і в зворотному порядку. Важливо підняти учнів і дати їм можливість показати класу, вміють чи не вміють вони лічити.

### 2. Гра „Дешифрувальник”

Учитель. Розтавте числа у порядку спадання і розшифруйте слово.

Т	И	М	А	А	Т	Е	М	А	К
6	3	20	1	8	15	11	9	17	2

(Математика)

### 3. Робота з картками цифр

На дошці написані приклади, біля кожного з них знаходиться картка з перегорнутою буквою. Учитель називає приклад, а діти показують відповідь на картці.

$1 + 2 = 3$	Л	$7 + 0 = 7$	Т	$10 - 9 = 1$	З
$7 + 1 = 8$	И	$5 + 0 = 5$	А	$10 - 5 = 5$	А
$2 + 7 = 9$	С			$11 - 1 = 10$	Й
$10 - 2 = 8$	И			$5 - 1 = 4$	Ч
$3 + 3 = 6$	Ч			$5 + 3 = 8$	И
$10 - 1 = 11$	К			$4 = 2 = 6$	К
$18 - 8 = 10$	А				

Зайчик хатку збудував.

Так дбайливо прикрашав.

Жив спокійно, поживав –  
Горя й суму він не знав.  
Та лисичка зла-презла  
Цього Зайчика знайшла.  
Хирувала, лютувала,  
З хатки сірого прогнала.

Лиска хвостиком виляє,  
Слова такі промовляє:

Лисичка. Бідний Зайчику ти мій,  
Будеш мати дім ти свій.  
Ось завдання ці зроби  
Та спокійно там живи.

Зайчик. Любі друзі ви мої,  
Ось завдання ці складні!  
Допоможете зробити?  
Лиску злу пора провчити.

#### 4. Гра „Допоможіть білочці”

Учитель. Допоможіть білочці скласти картки з числами по порядку.

18	20	13	17	
12	10	16		
16	15	19	11	14

#### 5.Гра „ Знайди”

Назвіть найбільше і найменше число в кожному наборі

10	6	17	9	20	11	18
----	---	----	---	----	----	----

13      1            14            6            2            18            4

6. Гра „Яких чисел не вистачає”

1 \* 3 4 \* \* 7 8 9 \* 11 12 \* 14 \* 16 \* \* \* 20

7.Гра „ Математичне лото”

На картках у вигляді ЛОТО записані вирази або числа. Учитель зачитує приклад, а учні шукають відповідь і закривають її клітинку. Коли вчитель називає число, то діти шукають відповідний вираз до нього і знову закривають клітинку.

8. Гра „ Знайди зайве”

7            2            11            6

(Зайве число 11, тому що воно двоцифрове)

2            4            6            1

(Зайве число 1, тому що воно непарне)

9. Гра „Математичні класики”

На підлозі накреслені „класики” у яких записані відповіді ( наприклад таблицьки давання числа 2)

Учитель називає вирази в різному порядку, а учні стрибають у той квадратик, у якому написана правильна відповідь.

10. Гра „Доміно”

На прямокутниках записані вирази та числа у вигляді доміно. Діти розбирають доміно порівню, а потім будують ланцюжок, складаючи відповідним чином вираз та результат до нього.

### 3.5. Дидактичні ігри на вивчення геометричного матеріалу

#### 1. Гра „Будівельники”

Учитель. Складіть із геометричних фігур будиночок

#### 2. Робота з паличками

Із паличок учні викладають на партах різні фігури: ракету, драбину, хатку, човник тощо.

#### 3. Гра « Ліплення сніговичка»

Учитель. Розпочалась перерва і всі учні вибігли на подвір'я. Вони вирішили зіпнути сніговита. Допоможіть їм, попрацюйте в парах.

#### 4. Робота в групах „Знайди і розфарбуй задану фігуру”

1 група: чотирикутник, 2 група: трикутник, 3 група: п'ятикутник

#### 5. Гра „Згадаємо, як називаються форми”

Учитель. В правому рядку ховаються геометричні форми. Відшукайте тільки ті з них, які зображені поруч – зліва. (Трикутник, круг, прямокутник)

#### 6. Гра „Підбери фігури за величиною”.

Матеріал гри: геометричні фігури (квадрати, прямокутники, круги, трикутники) різних розмірів або інші дрібні предмети, картки із зображеннями предметів тощо.

Вчитель пропонує учням із кожного ряду по одному поділити фігури на 2 або 3 групи за розмірами. Найкраще, коли всі учні можуть брати участь у грі.

#### 7. Гра „Наколо себе”

Учитель ще з перших днів навчання у школі дітей вчить бачити геометричні фігури серед навколишніх предметів.

Завдання. Озирнись навколо себе. Серед звичайних предметів заховалося чимало різних геометричних фігур, тільки треба навчитися їх бачити. Пильно розглянь кожен предмет і спробуй знайти геометричну фігуру, на яку він схожий. У деяких предметах заховалося лише одна геометрична фігура, але в тебе в портфелі є багато предметів, у яких заховалося одразу кілька фігур. (Коли діти шукають предмети, схожі на геометричні фігури, у них з'являються дуже цікаві приклади).

#### 8. Гра „Фантазери”

Використовуючи геометричні фігури, учні складають різні фігури відповідно до завдання вчителя.

Наприклад: тварини, рослини, техніка...

#### 9. Гра „ Фотограф”

Учні заплющують очі і чекають команди вчителя. У ч и т е л ь

Фот омиті час настав,  
Рахувати розпочав –  
Многокутники й кружки  
Раз, два, три!

Учні розплющують очі та намагаються за невеликий проміжок часу запам'ятати, які геометричні фігури і в якій кількості їм показав учитель.



Додаток 1.

Тема: Порядкова лічба. Тиждень.

Мета: Пояснити учням, чим різняться відповіді на запитання «скільки» і «який», навчити вживати порядкові числівники. Познайти із поняттям «тиждень» та назвами днів тижня. Розвивати логічне мислення. Формувати навички лічби.

Обладнання: Демонстраційний матеріал: картинки, предметні малюнки, іграшки, цифрова каса, таблиці.

### Хід уроку

1) Організаційний момент.

- Добрий день, у добрий час!

Рада, діти, бачить вас!

Всі почули ви дзвінок?

Він покликав на урок.

Кожен з вас приготувався,

на перерві постарався.

Зараз сядуть всі дівчатка,

А за ними всі хлоп'ятка.

- Зараз ми з вами розпочнемо урок математики.

Математика – наука

Точна і серйозна.

І прожити нам без неї,

Навіть дня не можна.

2) Повторення вивченого матеріалу.

а) Опитування за допомогою технології «Мікрофон»

- Полічіть від 1 до 6; від 6 до 1.

- Назвіть «сусідів» числа 5;

- Яке число при лічбі передує числу 3?

- Яке число слідує за числом 6?

б) Цікаві задачі

Киця Мурка на всі ніжки

Взула шовкові панчішки.

Та одна десь загубилась.

Скільки в киці залишилось? (3)

Мчаться на санчатах

Четверо малят.

Троє з них – дівчата.

Скільки ж тут хлоп'ят? (1)

3) Вивчення нового матеріалу.

а) Робота з демонстраційним матеріалом

*На набірному полотні картинки : груша, яблуко, слива, вишня, малина.*

- Що ви бачите на дошці? Як можна назвати одним словом?  
(фрукти)

- Полічіть, скільки всього фруктів?(5)

- Який фрукт стоїть на першому місці? На другому?

- На якому місці стоїть слива? Вишня?

- Що стоїть останнім?

Слова вказують на порядок розміщення предметів. Ми називали фрукти зліва направо.

Для того, щоб правильно визначити порядковий номер предмета, треба знати, у якому порядку треба перелічувати. Якщо напрям не зазначається, то лічать зліва направо.

б) Робота з друкованим зошитом.

- Полічіть предмети зліва направо та справа наліво. Скільки всього?

- Розгляньте друге завдання. Кого ви бачите на малюнку? Яка за порядком бабуся, якщо лічити зліва направо? справа наліво? Скільки всього людей?

- Які за порядком Пес, Півень, Осел, якщо лічити зліва направо? справа наліво? скільки всього тварин?

- Практичне завдання. Розфарбуй третього зліва та четвертого справа котиків.

в) Гра «Потяг»

*Зміст гри. Учитель по черзі викликає до дошки учнів. Кожен з них, виконуючи роль вагона, називає свій номер. Перший викликаний учень говорить: «Я – перший вагон». Другий учень виконує роль другого вагона, він називає свій порядковий номер і т.д. Потім діти повертаються в другу сторону – останній вагон стає першим. Діти називають свої порядкові номери справа наліво.*

4) Фізкультхвилинка.

Станьмо, діти, рівненько.

Отак! Отак!

Вклонімося низенько.  
Отак! Отак!  
Далі руки отак в боки,  
Веселенько підем в скоки!  
Отак усі стриб!стриб!  
А ніжками диб!диб!  
Вгору ручки піднімай.  
І всі разом присідай!  
Станьмо знов рівненько!

а) Робота з друкованим зошитом(продовження)

Загадка.

Сім братів віком рівні, іменами різні. *(Дні тижня)*

- Діти ,хто скаже скільки днів має тиждень?
- А як ці дні називаються?
- З якого дня розпочинається тиждень?
- Яка за порядком середа? субота?
- Що ж допомагає стежити за зміною днів тижня?
- Зафарбуйте п'ятий зліва листок календаря. Який день тижня він

показує? Який день перед цим днем? за цим днем?

Вірш про дні тижня.

Семеро дітей у тижня –  
От сімейка дивовижна,  
Аж ніяк не може тато  
Всіх до купи поскликати.  
Понеділок десь мандрує

І kota в мішку пильнує.

А вівторок з серединою  
Носять решето з водою,  
А четвер йде до п'ятниці  
Випробовувать кислиці.  
Задоволена субота,  
Аж кипить у всіх робота.  
Разом всі пішли зраділі  
Відпочити до неділі.

- Діти, давайте ще раз повторимо назви днів тижня. Я називаю порядковий номер, а ви – день тижня, який йому відповідає.

(перший – понеділок, другий – вівторок і т. д.)

Вправа на логічне мислення. Завдання 8.

б) Гра «Будь уважний»

Скільки лапок у вовків? (4)

Скільки в мишки є хвостів?(1)

Скільки вушок у зайців?(2)

Скільки пальців на руці?(5)

Скільки крил є у лисиці?(Ніскільки)

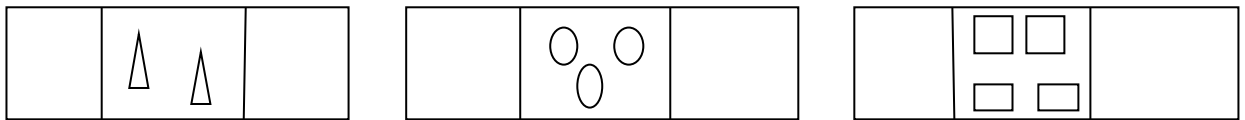
Скільки в теремі криниць? (Ніскільки)

Скільки жаб літає в небі? (Ніскільки)

Скільки хвостиків у тебе? (Жарт)

в) Гра «Знайди сусідів»

- На дошці – таблиці з геометричними фігурами:



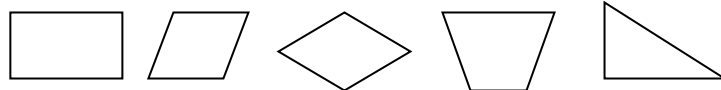
Учні викладають картки з потрібними цифрами.

г) Гра «Що змінилося?»

Учитель ставить на столі 5 іграшок: заєць, ведмідь, вовк, лисиця, їжак.

Учні називають : перший – заєць, другий – ведмідь і т. д. Потім учні заплющують очі, а вчитель переставляє іграшки місцями. Учні розплющують очі і розповідають, що змінилося.

д) Гра «Що зайве»



- Яка фігура зайва? (трикутник)

-Який порядковий номер вона має? (П'ятий)

5) Фізкультхвилинка.

Буратіно потягнувся,

Раз – нагнувся, два – нагнувся,

Руки в сторону розвів –

Мабуть, ключик загубив.

А щоб ключик відшукати.

Треба нам навшпиньки встати.

б) Робота в парах.

На кожну парту вчитель кладе конверт з малюнками грибів, читає вірш, а діти, працюючи в парах повинні виконувати вказівку вчителя, тобто правильно викласти гриби.

Шість грибів Людмила мала

І на стіл їх викладала.

Перший гриб – це дощовик,  
Під дощем рости він звик.  
Підберезовик – це два,  
Кругла в нього голова.

Рижик – третій, він рудий,  
Їстівний та ще й смачний.  
А четвертий – боровик,  
Він – веселий жартівник.  
Сироїжка буде п'ята,  
Тільки трішечки прим'ята.  
Шостий дуже підозрілий,  
Хоч червоний, наче спілий.  
Білі цяточки він має:  
Мухомора кожен знає!  
Він отруйний, небезпечний  
І до столу недоречний.

(В кінці вправи учні ще раз називають в якій послідовності розташовані гриби).

7) Підсумок уроку. *(Діти відповідають за технологією «Мікрофон»)*

- Діти , що ми сьогодні вивчили на уроці?
- Що вам найбільше сподобалося?
- Подивіться на свого сусіда по парті, посміхніться один одному і скажіть :
- Я – молодець!
- Ти – молодець!
- Ми всі – молодці!

Ось і пролунав дзвіночок –  
Закінчився наш урок,  
За роботу по заслuzі,  
Щиро дякую вам, друзі!

## Список використаних джерел

1. Артемова Л.В. Вчись граючись. – К.,2000.
2. Бакан Н. В., Шост Н. Б.  
Уроки математики. 4 клас: Посібник для вчителя. – Тернопіль: Навчальна книга – Богдан, 2006. – 320 с.
3. Богданович М. В. та ін.  
Методика викладання математики в початкових класах: Навч. посібник/  
М. В. Богданович, М. В. Козак, Я. А. Король. К.: А. С. К., 1999. \_ 352 с. :  
іл.
4. Букатов В.М. Педагогічні таїнства дидактичних ігор: [ посіб.] /  
В.М.Букатова.- К. : Ред.загальнопед. газ., 2004.- 126с.
5. Від допитливості до інтересу – Початкова освіта, 2006, №20.
6. Гуцан Л. Гра як засіб пропедевтичної профорієнтаційної роботи //  
Початкова школа. – 2005. - № 9.- С.51 – 53.
7. Колосов П. Місце навчальної гри у методичній системі сучасної дидактики  
/ П. Колосов // Рідна школа. - 2000. - № 11. – С.65 – 66.
8. Король Я.А. Ігрові ситуації на уроках математики у 1 класі чотирирічної  
початкової школи. – К.:Радянська школа, 1988. – 32 с.
- 9.Нечай Л.Д. Виховання інтересу до навчання через гру – Початкова школа,  
2004, №3.
10. Петрушина Л. дидактична гра як засіб пізнавальної діяльності дітей / Л.  
Петрушина // Така проста гра . – 2005. - № 2. – С. 28 – 30.
- 11.Петрушина Л.Д., Вчимося гратися – Початкова освіта, 2004, №3.
12. Програми для середньої загальноосвітньої школи.  
1 – 4 класи . К.: “ Початкова школа”. – 2006. – 132 с.
- 13.Стребна О. В., Соценко А. О.  
Інтерактивні методи навчання в практиці роботи початкової школи, - Х.:  
ВГ “ Основа”, 2005 р.
14. Ще раз про дидактичну гру – Початкова освіта, 2006, №37.