

MPC Nitra, 17. 3. 2014

PEXESO

Pomôcka: kartičky

2 + 1	3	5.3	15	
-------	---	-----	----	--

Kartičky učiteľ rozdá medzi žiakov. Žiak príde pred tabuľu a prečíta príklad na kartičke, žiak ktorý má kartičku s odpoveďou príde k nemu. Na znak správneho riešenie vykonajú nejakú činnosť (vopred dohodnutú – podajú si ruky, uklonia sa...).

FAREBNÉ MRAKODRAPY

Sčítanie, odčítanie v obore 1-6, prípadne iný obor
Žiaci sú rozdelení do skupín, každá má svoju farbu a obdĺžniky. Skupiny súťažia medzi sebou. Jednotlivec si vylosuje kartičku s príkladom, ak ho správne vypočíta, umiestni obdĺžnik svojej farby na čiaru (ako tehlu). Skupina stavia svoj mrakodrap.
Vyhodnotenie: porovnanie výšky mrakodrapov

SKLADANIE ČÍSEL

Žiaci dostanú na výkresoch A4 napísané číslice, postavia sa s nimi do kruhu tak, aby každý žiak videl všetky číslice ostatných žiakov. Učiteľ zadáva skladacie úlohy: Vytvor najväčšie číslo, najmenšie, párne, nepárne, deliteľné... Žiaci vytvárajú dvojice podľa pokynov. Neskôr úlohu zadávania čísel preberajú žiaci.

NÁJDI SVOJ PÁR

Pomôcky: kartičky s príkladmi na sčítanie, odčítanie, násobenie, delenie
Na stole sú rozložené kartičky tak, aby žiaci videli rubovú stranu. Každý žiak si zoberie jednu kartičku, v duchu si vypočíta príklad a hľadá kamaráta, ktorému vyšiel rovnaký výsledok. Keď nájde svoj pár, sadnú si spolu na zem. Nakoniec si spoločne skontrolujú riešenia.

HÁDZANIE KOCKAMI

Pomôcky: dve veľké kocky s číslami – zelená a červená
Súťažia dvaja – chlapec/dievča – hádžu kockou. Celá trieda počíta dosiahnutý počet bodov tak, že ukazujú na číselnej osi pridávaním – cieľ je 20, kto príde prvý do cieľa, vyhráva.

DOMINO

Na hodine informatickej výchovy si pripravíme vo Wordde tabuľku – spoje násobenia, tabuľky vytlačíme, žiaci si ich rozstrihajú.
Úlohy: usporiadaj výsledky od najmenšieho – po najväčší, vytvor dvojice – príklad + výsledok.
Súťažiteľ môžu: všetci, dvojice, skupiny.

TVORENIE PRÍKLADOV

Žiaci majú na tabuli napísaných 12 čísel. Spoločne si ich minútu prezerajú. Po zakrytí tabule žiaci samostatne tvoria 4 príklady na násobenie alebo delenie z daných čísel. Každé číslo môže byť použité len raz.

KOCKY

Každý žiak dostane dve alebo tri kocky. Úlohou je hodiť čo najviac, alebo hodiť dohodnuté číslo, alebo hodiť všetky čísla rovnaké. Hodené čísla sa zapíšu a sčítajú (napr. 5+5+3).
Hra má obmeny podľa potreby.

MATEMATICKÝ DIKTÁT

Cieľ: precvičenie počtu v 1. ročníku, pojmy usporiadania (pred, za, vľavo, vpravo, hore, dole)
Učiteľ diktuje pokyny: Nakresli jedno slniečko vpravo hore, jeden domček, vedľa nakresli dva stromy, na strom päť jabĺk... Hru používame na začiatku hodiny v rámci rozcvičky. Spoločná kontrola, oprava.

Didaktické hry – seminár AITEC, Matematika pre 1. stupeň ZŠ

MPC Nitra, 17. 3. 2014

ČO MI CHÝBA – DETEKTÍV, ZLODEJ

Pomôcky: kartičky s číslami 0-20 (prvý ročník), pomiešané rozložíme na lavici, aby nebolo vidieť čísla. Žiak si vyberie kartičku, vymyslí príklad, aby číslo na kartičke bolo jeho výsledkom. Žiak, ktorému kartičku zobral, príklad vypočíta. Ak vypočíta správne, kartička mu ostáva, ak nesprávne, berie si ju ten, čo si ju vytiahol. Na konci hry vyhráva ten, kto má najviac kartičiek.

ZBERATEL

Žiaci dostanú kartičku s číslom, chodia po triede a použitím čísla iného žiaka vytvoria príklad podľa zadania učiteľa (súčet, rozdiel, súčin, podiel). Príklad si zapíšu na papier. Po zozbieraní 10 príkladov ich idú vypočítať. Víťazí prvý, ktorý má príklady správne vyriešené.

KOCKY

Použitie 2 až 5 hracích kociek: sčítovanie/odčítovanie hodených čísel. Vybraný žiak určí číslo, od neho odčítajú hodené číslo. Počet krokov = hodené číslo. Hod dvomi kockami = dvojčíferné číslo (prípadne viac kociek = viacčíferné), alebo násobenie číslami.

VÝKRIK

Žiaci vytvoria dvojice, stoja v dvoch radoch za sebou, pred nimi stojí jeden žiak, zadáva príklady precvičovaného učiva. Kto z dvojice prvý vykrične správny výsledok si sadne, druhý sa zaradí dozadu. Žiaci, ktorí sedia, musia dávať pozor, ak jeden z dvojice povie nesprávny výsledok, musia ho opraviť.

MATEMATICKÉ PUZZLE

Každý žiak dostane kartičku s príkladmi, rozstrihaný obrázok s výsledkami. Úlohou žiakov je čo najrýchlejšie správne umiestniť výsledok – časť obrázka do okienka na kartičke s príkladmi. Víťazom je žiak, ktorý správne zloží obrázok. .

POČÍTANIE S KOCKOU

Pomôcka: veľká plyšová kocka s číslicami

Žiaci si kocku podávajú, alebo hádžu.

Podľa čísla, ktoré padne tvoria:

- príklad na sčítanie, odčítanie, ktorého výsledkom je číslo na kocke (prvý ročník)
- príklad, v ktorom bude číslo, ktoré je na kocke

V hre je určený kontrolór. Podobne používame aj loptu s číslami.

POČÍTANIE S LOPTIČKOU

Hru začína učiteľ. Hodí loptičku žiakovi a zadá príklad (sčítanie, odčítanie, násobenie, delenie). Ak vie odpoveď hodí loptičku ďalšiemu žiakovi a príklad zadá on. Ak nevie odpoveď, vráti loptičku tomu, od koho ju dostal. Ten mu môže vymyslieť ďalší príklad.

ZLODEJI

Deti ležia na lavici, učiteľ chodí pomedzi nich a rozpráva príbeh o obci. Je noc, do obce prišli zloději a rozhodli sa vykradnúť domy. Zastavili sa pri prvom s popisným číslom $5 \text{krát} 4 =$. Učiteľ sa zastaví pri žiakovi a dá mu ruku na rameno – žiak musí povedať výsledok. Ak povie správne, zlodějom sa dom nepodarí vykradnúť, ak sa pomýli, je vykradnutý. Na konci hry sa spočíta, koľkokrát sa zlodějom podarilo dom vykradnúť a vyhodnotí sa úspešnosť.

Obmeny hry: rôzne matematické operácie.

REŤAZOVKA

Ak už vieme počítat všetky matematické operácie – tvoríme reťaz príkladov:

Učiteľ vymyslí prvý príklad: $20+2=22$, druhý žiak vytvorí z výsledku ďalší príklad: $22:2=11$, ďalší $11+5=16$ atď.

RÝCHLY POČTÁR PRE PRVÁKOV

Táto hra sa hrá väčšinou v kruhu a má rôzne obmeny. Prvý žiak povie príklad, napr.: $10+3=13$. Ďalší žiak musí vychádzať z výsledku: $13+3=16$. Hra je zameraná na pozornosť, počítanie spamäti.

Didaktické hry – seminár AITEC, Matematika pre 1. stupeň ZŠ

MPC Nitra, 17. 3. 2014

ČÍSLICE, HÝBTE SA!

Žiaci majú kartičky s číslami. Čísla sú farebné, podľa toho, koľko skupín chceme vytvoriť. Na povel sa zoradia podľa poradia a v správnej farbe. Hrá sa na rýchlosť a správnosť zoradenia.

RÝCHLOVKA MEOTAROM

Na fólii 10 príkladov na násobenie, 10 na delenie. Meotar zapnem – vypnem v určitom časovom úseku. Po dohode s rodičmi známkujem jednotkou len 0 chýb. Priemer zapíšeme na konci mesiaca do žiackej knižky.

BINGO

Sčítovanie do 12

Žiaci si rozdelia papier na 4 rovnaké políčka. Do políčok napíšu čísla od 2 do 12. Vybraný žiak hodí dvakrát kockou, deti sčítajú čísla a keď nájdu na políčku súčet, prečiarknu ho. Pri hádzaní kockou sa žiaci môžu striedať. Víťazom je ten, kto má prvý prečiarknuté všetky čísla.

MOLEKULY

Hra pre žiakov prvého ročníka

Molekuly = žiaci sa hýbu, na povel stop zastanú a počítajú príklad, resp. reťazovku. Napr. $3+2+5-6=4$, výsledok vytvoria zoskupením sa po štyroch. Tí čo sa nedokážu zoskupiť (je ich menej ako daný počet) sa pridávajú k učiteľke.

NAŠE ZVIERATKÁ

Využite hry: motivácia, aj opakovanie učiva.

Na začiatku sa určí počet a druh domácich zvieratiek (žiaci sú zvieratká). Zvieratká môžu stáť pred tabuľou, alebo vedieť v lavici. Jeden žiak z triedy dáva zvieratkám pokyny, čo majú robiť, kam sa postaviť...

Obmena: hra s maňuškami.

SCŠ Dolný Kubín, 18. 3. 2014

TICHÁ KALKULAČKA

Na tabuli/nástenke mám kartičky s číslami od 0 do 9 a kartičky so znakmi + - . : =.
Učiteľ ukazuje čísla a žiaci potichu počítajú. Výsledok buď ukážu na prstoch, kartičkách, alebo sa prihlásia. Príklady sú podľa preberaného učiva.

PREDSTAV SA, ČÍSLO!

Žiaci sú rozdelení do skupín. Koľko ciferné číslo chceme vytvoriť, toľko skupín (dve skupiny = dvojciferné číslo). V každej skupine je 3-9 žiakov, v skupine sú číslice od 0 do 9 podľa počtu žiakov. Štvorciferné číslo 1358 predstavia takto: žiak zo skupiny tisícok – ja som tisíc, žiak zo skupiny stoviek – ja som tristo... nakoniec povedia spolu sme tisíc tristo päťdesiatosem

FUTBAL/HOKEJ

Nakreslíme futbalovú/hokejovú bránu. Družstvá dostávajú príklady. Ktoré družstvo odpovie neskoro alebo nesprávne – dostane do brány gól.

KOĽKO JE TAM MINCÍ?

Hra rozvíja zmyslové vnímanie (sluchové) žiakov.
Jeden žiak pred tabuľou má v ruke plechovku, do ktorej vhadzuje mince. Ostatní žiaci sa nepozerajú, len sluchom vnímajú počet. Hra je vhodná aj na hodiny anglického jazyka.

KTO MÁ?

Premena jednotiek.
Pomôcky: vopred pripravené kartičky, podľa počtu žiakov, tak, aby hra končila číslom na prvej kartičke, v tomto prípade 6.

<i>Mám 6.</i>		<i>Mám 8.</i>
<i>Kto má o 2 viac?</i>		<i>Kto má o 5 menej?</i>

TABUĽKOVÉ PRÍKLADY

Na tabuli sú prilepené štvorce s číslami a slovami

kvet 7	strom 3	dom 8
pes 4	myš 2	kačka 9
krava 6	slon 1	mačka 5

Spočítaj: pes + mačka= 9, alebo 6 + 3 = kačka.
Obmena: väčších čísel, obmena: násobenie aj delenie.

SCŠ Dolný Kubín, 18. 3. 2014

NÁSOBKOVÉ ŠTVORCE

Tabuľka na interaktívnej tabuli, v ktorej sú napr. násobky čísla 3.

18	6	21
3	27	12
30	9	15

Žiaci súťažia v skupinách. Žiak zo skupiny si vyberie číslo/násobok. Povie o aký je to násobok čísla 3. Ak odpovie správne, dostane bod, vyfarbí si pre svoju skupinu štvorček.

POČTÁRI/ MATEMATICKÝ KRÁľ

Žiaci sú nastúpení v dvoch radoch. Prví dvaja počítajú príklad. Kto vypočíta prvý, ide si sadnúť, druhý sa zaradí na koniec. Zvíťazí ten rad, ktorého všetci žiaci sedia alebo sa pokračuje, kým neostane jeden žiak.

HOĎ KOCKOU

Žiaci sú v rade. Prvý žiak dostane číslo, hodí kockou a číslo, ktoré padne pripočíta. Postupne hádzu a pripočítavajú ďalší žiaci. Hra končí, keď hodí posledný žiak.

MUCHOLAPKA

Na tabuli sú napísané čísla – výsledky príkladov (jednociferné, dvojciferné). Pred tabuľou sú 3 žiaci, každý má mucholapku/muchotľapku. Učiteľ povie príklad, žiaci majú čo najrýchlejšie ťapnúť po výsledku. Vyhráva, kto ťapne na výsledok prvý.

SNEŽÍ

Kartičky s príkladmi (3 príklady) podľa učiva – rozstrihané na drobné čísla
Učiteľ vloží rozstrihané papieriky do čiapky, zvolá Sneží! a vysype čísla na zem. Tri dvojice detí majú za úlohu čo najrýchlejšie poskladať príklady, vzájomne si pri tom papieriky vymieňajú, porovnávajú.

KTO BUDE PRVÝ V CIELI?

Počítanie spamäti: sčítanie, násobenie, odčítanie, delenie.
Piatí žiaci stoja na čiare. Učiteľ má na kartičkách pripravené príklady. Kto prvý správne vykrične, urobí krok vpred, kto sa pomýli, urobí krok späť.

ČÍSELNÉ ROZPRÁVKOVO

V triede učiteľ vytvorí 3-4 skupiny. Žiaci si určia v skupine pisára a vylosujú si rozprávku a 5 čísel. Po odštartovaní musia do rozprávky zakomponovať (najsmešnejšie, alebo najoriginálnejšie) čísla, ktoré si vylosovali. Potom rozprávku čítajú, najveselšia vyhráva.

ČÍSLICE, ČÍSLICE, HÝBTE SA!

Učiteľ rozdá žiakom čísla od 1 do 20. Na povel Čísllice, čísllice, hýbte sa! sa rozídu po triede. Na povel Čísllice, čísllice, zoradte sa! sa žiaci podľa čísel zoradia do číselného radu.

Didaktické hry – seminár AITEC, Matematika pre 1. stupeň ZŠ

SCŠ Dolný Kubín, 18. 3. 2014

PÁRNA – NEPÁRNA

Počítanie v obore do 10.

Dieťa má 10 gombíkov. Do dlane si ukryje rôzny počet. Ukryje si ruky za chrbát a chodí po triede a pýta sa žiakov: Párna? Nepárna? Ak oslovený žiak uhádne – berie si gombíky. Ak neuhádne, hra pokračuje. Po časovom limite sa hra zastaví signálom. Žiaci si zrátajú počet získaných gombíkov.

HRA S LENTILKAMI

Odhad

Na podnose ukážeme deťom niekoľko lentiliek. Deti prikladajú na tabuľu svoj odhad. Potom na podnose ukážeme 10 lentiliek. Spýtame sa detí, či nechcú zmeniť svoj odhad. Tým, že vidia 10 lentiliek sa ľahšie priblížia svojim odhadom ku skutočnému počtu.

POČÍTAME S KOCKOU

Žiak hádže kockou (čísla od 1 do 6). Čísla sčítavame, násobíme, tvoríme reťazové príklady, dvojčíferné čísla.

SLIMÁK

Deti môžu stáť v rade, alebo stáť v laviciach. Učiteľ im dáva príklady, kto vie, zakričí výsledok. Ak odpovie správne, sadne si, ak nie ostane stáť. Kto ostane stáť posledný je slimák.

REŤAZOVÉ POČÍTANIE

Učiteľ hovorí príklady na sčítanie, odčítanie, násobenie, delenie. Žiaci v tichosti počítajú, na záver napíšu výsledok.

BINGO

Delenie

Pomôcky: štvorce, v ktorých sú políčka 3x3

Deti do políčok zapíšu čísla od 1 do 9. Učiteľ hovorí žiakom príklady na delenie. Žiak počíta, výsledok si vo svojom štvorci prečiarkne. Ak má niekto prečiarknuté čísla v riadku, stĺpci alebo uhlopriečke zavolá bingo. Hra sa môže skončiť, alebo môže pokračovať.

MATEMATICKÝ SKOKAN

Precvičovanie sčítania, odčítania, násobenia, delenia.

Určíme dráhu na skákanie (štart – cieľ). Súťaží dvojica žiakov – ktorým hovoríme, alebo ukazujeme príklady. Kto skôr povie výsledok správne – skočím, ak povedia obaja naraz a správne, skočia obidvaja. Kto sa pomýli urobí krok vzad. Kto je prvý v cieľi, získava titul Skokan triedy.

RYBIČKY

Papierové rybičky sú v rybníku, každá rybka má spinku, na zadnej strane sú príklady. Žiaci chytajú rybky udicou (palička, špagát, na konci je magnet).

PÁR – NEPÁR

Pomôcky: kartičky s číslami od 1 do 30

Žiak si vytiahne kartičku, povie či je číslo párne alebo nepárne. Párne vydolí 2.

Didaktické hry – seminár AITEC, Matematika pre 1. stupeň ZŠ

ZŠ s MŠ Francisciho, Poprad, 19. 3. 2014

KTO SOM?

Žiak si vytiahne kartu s číslicou, žiaci mu kladú otázky, na ktoré odpovedá iba áno/nie. Použiteľné na rôznych predmetoch.

HALÓ, HALÓ, VOLÁM ČÍSLO...

Každé dieťa si vyberie číslo v určenom obore, číslo sa zapíše na tabuľu. Začne učiteľ: Haló, haló, volám číslo 100.2. Dieťa: Tu je číslo 200. Pokračuje ďalej dieťa: Haló, haló, volám číslo 1000 – 980 ...atď. Ak sa niekto neozve alebo pomýli, vypadáva z hry.

REŤAZ BEZ SLOV/NEMÁ REŤAZ

Každý žiak dostane kartičku, na ktorej je pokyn.

Napr.:

- ak niekto vymyslel príklad na sčítanie do 10, choď otvoriť dvere
- ak niekto otvoril dvere, vypočítaj príklad
- ak niekto povedal príklad s výsledkom 10, vymenuj párne čísla do 20...

MATEMATICKÝ VÝSTUP NA ŠTÍT

Žiaci majú na tabuli nakreslený tatranský štít s bodmi, na ktoré sa dostanú, ak odpovedia správne na otázku, ktorú si ťahajú na lístku. Dostanú sa na bod, pri ktorom sú príklady, keď ich vyriešia, posunú sa ďalej.

MATEMATICKÝ FUTBAL

Žiaci sedia v laviciach, rozdelia sa na dve skupiny, vymyslia si meno pre skupinu. Učiteľ má v ruke loptu, povie príklad, chvíľu počká a loptu hodí žiakovi. Žiak loptu chytí, povie výsledok a loptu hodí naspäť učiteľovi. Ak sa pomýli, jeho skupina dostala gól.

KUKUČKA – ZAKUKAJ

Žiaci majú hlavy položené na laviciach. Učiteľ chodí po triede a hovorí príklady. Položí ruku na hlavu žiaka, ten zdvihne hlavu a povie výsledok. Pri správnom výsledku sú kukučky ticho, pri zlom zakukajú a žiak sa musí opraviť.

MATEMATICKÁ ŤAPKANÁ - MUCHOLAPKY

Deti sedia v kruhu. Na zemi sú rozmiestnené kartičky s číslami od 0 do 20. Súťažia 2 až 4 deti, v rukách majú mucholapky. Jeden žiak zadáva príklady s výsledkom od 0 do 20. Žiaci s mucholapkami majú za úlohu čo najrýchlejšie ťapnúť po výsledku. Kto ťapne prvý, dostane bod, zvíťazí ten, kto má 5 bodov a hráči sa potom vymenia.

NA HADA

Hru začína žiak príkladom (napr. $2 + 2$), presunie sa k žiakovi, ktorý sa ho chytí za rameno a povie výsledok (4) a hneď ho použije v ďalšom príklade ($4 - 1$) a posúva sa k ďalšiemu. Podmienkou je neprejsť cez 10 a striedať sčítanie a odčítanie.

SLIMAČIA SKUPINKA

Žiaci stoja v dvoch radoch, učiteľ zadáva príklady. Ktoré z detí stojacich na začiatku zareaguje skôr a správne – sadne si. To družstvo, v ktorom stojí viac členov – prehráva, je slimačia skupinka.

KOLESO ŠŤASTIA

1. – 4. ročník, rôzne matematické operácie.

Po obvode kolesa sú napísané čísla (koleso delené na časti), dieťa zatočí kolesom jeden alebo dvakrát. Z čísla, na ktorom ručička zastane, vytvorí žiak príklad podľa preberaného učiva.

Obmeny: po obvode sú napísané matematické pojmy, obrázky utvorené z čísel...

Didaktické hry – seminár AITEC, Matematika pre 1. stupeň ZŠ

ZŠ s MŠ Francisciho, Poprad, 19. 3. 2014

STRAŠIDIELKO

Použiteľné od 1 – 4. ročník.

Nájdí konkrétne číslo, nájdí čísla, z ktorých sa strašidielko skladá, vytvor úlohu na sčítanie, odčítanie, násobenie, delenie, vytvor dvojciferné číslo, trojciferné..., porovnávanie čísel, usporiadanie do číselného radu, tvorivé úlohy: nakresli vlastné strašidielko – so všetkými číslicami, alebo len s niektorými.

HRA S KLOKANOM

Hra sa hrá postupne počas celého školského roka, pri vyvodzovaní čísel.

Deti hádžu pripravené loptičky (môžu byť aj papierové) – do klokanu (do jeho vaku) – napr. hod' 3-krát, alebo hod' o 2 menej...

ŽIAROVKY

Hra zameraná na rozlíšenie pojmov pravda/nepravda.

Žiaci vytvoria dve skupiny – pochytaním sa za ruky vytvoria elektrický kábel. Na konci kábla je žiak – žiarovka. Učiteľ (spínač) pošepká prvým v rade vetu (napr. trojuholník má 3 vrcholy). Ak je veta pravdivá, prví z radu stlačia dlaň ďalšiemu dieťaťu, ten ďalšiemu atď. (káblom prechádza elektrický prúd) až príde k žiarovke a tá sa rozsvieti zdvihnutím ruky. Ktorá žiarovka sa rozsvieti prvá – víťazí. Ak je veta nepravdivá, žiarovka sa nesmie rozsvietiť, inak rad bod stráca. Aj pri nepravdivej vete treba nechať žiakom čas, aby sme ich zámerne pomýlili.

POČTOVÝ KRÁĽ

Žiaci stoja na štartovacej čiare, pred nimi sú méty (môžeme si určiť, koľko chceme). Žiaci počítajú príklady, podľa preberaného učiva. Ten, kto vypočítal správne sa posunie o jednu métu vpred. Kto prejde prvý cieľovou čiarou je počtovým kráľom, môže nosiť v ten deň korunu.

BINGO

Žiaci dostanú tabuľky s číslami (výsledky príkladov). Učiteľ hovorí príklady – počítanie spamäti: sčítanie, odčítanie, násobenie, delenie. Žiaci výsledok zaškrtnú. Víťazom je ten, kto má prvý zaškrtané celé pole.

18	63	27
53	72	12
30	49	15

FAREBNÉ POČÍTANIE – DÚHA

Na tabuli je nakreslená dúha – 5 farieb. V každej farbe sú príklady, ktorých náročnosť sa bude stupňovať.

REŤAZOVÉ POČÍTANIE

Prvý žiak povie číslo a každý žiak ďalej pripočíta alebo odčíta iné číslo. Dohodneme sa či to bude jednociferné alebo dvojciferné.

NAHÁŇAJME ČÍSLA

Žiaci sa rozdelia na dve skupiny. Každý žiak dostane číslo. Hra sa hrá v telocvični, kde skupiny stoja na opačných koncoch telocvične. Učiteľ zadá príklad, hráč (z každej skupiny jeden), ktorý má číslo – výsledok tohto príkladu, vybieha do stredu telocvične. Ten kto je tam prvý, získava bod pre skupinu.

Didaktické hry – seminár AITEC, Matematika pre 1. stupeň ZŠ

ZŠ s MŠ Francisciho, Poprad, 19. 3. 2014

DETEKTÍV

Na tabuli číslice (v prvom ročníku od 0 do 20), pod každou číslicou slovo/písmeno/slabika. Deti majú čas na prečítanie slov potichu. Učiteľ dáva príklady. Žiaci namiesto výsledku prečítajú slovo/písmeno/slabiku, ktoré je pod číslom, znamenajúcim výsledok.

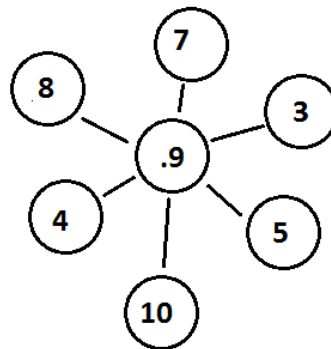
KALKULAČKA

Hra v kruhu, v laviciach

Pokyn učiteľa: Zapneme si v hlavičke kalkulačky. Učiteľ vytvorí reťaz príkladov $9 + 8 + 20 - 10 - 2 + 40 =$. Pri slove rovná sa, sa deti hlásia s odpoveďou. Potvrdíme správny výsledok, najlepšie kalkulačky odmeníme.

KOLOTOČ

Matematické operácie: sčítanie, odčítanie, násobenie, delenie.



CHVOSTÍKY

Žiaci majú chvostíky s číslami. Jedno z detí chvostík nemá. Aby chvostík získalo, musí vyriešiť príklad, ktorý dostane na kartičke. Po vyriešení hľadá chvostík s výsledkom. Ostatné deti mu to sťažujú tým, že sa otočia a nechcú mu ukázať chvostík. Žiak sa ich vypytuje: Máš číslo menšie ako... väčšie... Ak nájde chvostík so správnym číslom – vystrieda sa.

RODINKY

Žiaci si vylosujú kartičky s číslami a hľadajú si sčítaciu, odčítaciu, násobiacu, deliacu rodinku.

AKTIVITY

Aktivita na precvičovanie násobilky

Žiaci vytvoria slová, nadiktujú ich žiakovi pri tabuli, ten spočíta počet hlások a vytvorí príklad na násobenie, napr. záhrada krát stôl = 7 krát 4.

Aktivita pre prvý ročník – veľká hracia kocka.

Deti si hádžu kocku s bodmi, dieťa k číslu, ktoré vidí pripočíta/odpočíta iné číslo podľa pokynu učiteľa.

MUCHOLAPKA

Na tabuli sú napísané čísla – výsledky príkladov (jednociferné, dvojciferné). Pred tabuľou sú 3 žiaci, každý má mucholapku/muchotľapku. Učiteľ povie príklad, žiaci majú čo najrýchlejšie ťapnúť po výsledku. Vyhráva, kto ťapne na výsledok prvý.

LOĎ

Loď plná pasažierov sa plaví po mori. Prišla búrka, loď sa začína potápať. Zachrániť sa môže ten, kto správne vypočíta príklad.

Didaktické hry – seminár AITEC, Matematika pre 1. stupeň ZŠ

ZŠ s MŠ Francisciho, Poprad, 19. 3. 2014

ČLOVEČE, NEHNEVAJ SA

Matematické operácie vyberáme podľa toho, v ktorom ročníku sa hra hrá. Deti sedia v kruhu na koberci, dvojice žiakov hádžu dvomi kockami. Čísla, ktoré padnú sčítajú, násobia. Kto povie výsledok prvý, pokračuje v hre. Kruh sa zmenšuje, až ostanú poslední dvaja, a z nich potom víťaz.

OBOR A PALČEK

Prvý ročník, porovnávanie čísel, práca vo dvojiciach. Žiaci si vyberú kartičku s číslom. Vo dvojici porovnávajú. Ten, ktorý má menšie číslo si čupne (Palček), ten, ktorý má väčšie číslo ostane stáť (obor).

Didaktické hry – seminár AITEC, Matematika pre 1. stupeň ZŠ

ZŠ Sokolíkova, Bratislava, 25. 3. 2014

POSTAVÍ SA ČÍSLO...

Porovnávanie čísel – väčšie, menšie, hneď pred, hneď za.

Deti sediace v troch radoch sú očíslované číslami od 1 do 8 (podľa počtu žiakov).

7	8	7	8	7	8
5	6	5	6	5	6
4	3	4	3	4	3
2	1	2	1	2	1

Učiteľ vyzýva čísla: Postaví sa číslo...(väčšie ako 5...). Rad, v ktorom deti zareagujú ako prvé, získava bod. Po 10 kolách vyhodnotíme.

CESTA DO NEZNÁMA

MYSLÍM SI ČÍSLO

BINGO

Žiaci v dvoch družstvách stoja chrbtom oproti sebe. Učiteľ hovorí príklady so správnymi i nesprávnymi výsledkami. Ak žiak počuje správny výsledok, čupne si. Družstvo, ktoré čupí prvé, vyhráva.

ČÍSELNÝ HADÍK

Cieľ: precvičiť si orientáciu v číselnom rade alebo v násobilke.

Pomôcky: kartičky s číslami od 1 do 20, alebo s násobkami čísel.

Súťažíme v skupinách alebo po radoch v triede. Žiakom dáme kartičky s rôznymi číslami. Ich úlohou je na povel sa správne a čo najrýchlejšie zoradiť.

HORE – DOLE

Žiaci stoja, učiteľ povie príklad. Ak je výsledok správny, na povel „Teraz“ urobia drep. Ak je výsledok nesprávny, na povel ostanú stáť. Tí žiaci, ktorí sa pomýlia, vypadávajú z hry.

HRY S KOCKOU, NÁSOBENIE

Násobenie, sčítanie s prechodom do 100.

Žiaci majú v lavici dve kocky, hádžu nimi, čísla, ktoré im padnú medzi sebou vynásobia. Po troch hodoch sčítajú výsledky.

OBERÁME OVOCIE (JABLKÁ)

Na magnetickej tabuli sú pripevnené obrázky – jablká s príkladmi. Žiak príde s košíkom (košík môže byť aj pripevnený na magnetickej tabuli), ak vypočíta správne, jablko si zoberie, ak nesprávne, vráti ho na tabuľu.

MATEMATICKÉ LOTO

Násobenie, delenie, sčítanie, odčítanie spamäti do 100.

Žiaci počítajú spamäti, píše len výsledky do vopred pripravených hárkov – ako keby vyplňovali LOTO. Víťaz získava peniažky, ktoré sme si vyrobili, za ne si môže nakúpiť napr. naše výrobky z pracovného vyučovania.

SÚBOR RÔZNYCH HIER

- hra s drevenými kockami: žiaci hádžu kockami, podľa bodiek určujú hodnotu čísla, porovnávajú čísla, určujú väčšie, menšie
- hra s euromincami na obchod – ľubovoľné matematické operácie
- hra s bowlingovými figúrkami – sčítanie, odčítanie
- hra s dominom – sčítanie, odčítanie
- zápalkové paličky – geometria

MOLEKULY

Didaktické hry – seminár AITEC, Matematika pre 1. stupeň ZŠ

ZŠ Sokolíkova, Bratislava, 25. 3. 2014

Deti sú rozmiestnené v priestore. Učiteľ povie číslo, deti vytvoria čo najrýchlejšie skupinku s daným počtom.

MYSLÍM SI ČÍSLO

Učiteľ – myslím si číslo ku ktorému keď pripočítam 4 dostanem 7. Aké je to číslo? deti dvíhajú kartičky.

VAGÓNIKY

Učiteľ rozdá žiakom kartičky s príkladmi ($3 + 9$, $9 - 4$...). K tabuli volá: K tabuli prídu vagóniky s výsledkom 7,...

BINGO

Učiteľ vopred pripraví hracie kartičky s výsledkami (štvorec 5×5) napr. na násobilku. Deťom hovorí príklady, deti si prečiarkujú výsledky.

MATEMATICKÝ KRÁĽ

Celá trieda súťaží vo dvojiciach. Učiteľ hovorí pre jednu dvojicu príklad. Kto vie, vykrikuje – ak povedal správny výsledok, ostáva stáť. Ten, kto ostane stáť ako posledný je matematický kráľ, má korunku. Vhodné na zautomatizovanie spojov sčítania, odčítania, násobilky.

LIENKOVÉ DOMINO

Pomôcky: domino v tvare lienky.

Každé dieťa dostane jednu lienku, vytvorí sčítacie a odčítacie rodinky

NÁSOBKY HRAVO

Žiaci stoja v kruhu a hovoria čísla. Namiesto určeného násobku (napr. násobky 3) nepovedia číslo, ale tlesknú.

VÍŤAZNÉ DRUŽSTVO

Učiteľ napíše na tabuľu množstvo príkladov. Ak súťažia tri družstvá, tak pripraví tri farebné kriedy. Žiaci chodia po jednom k tabuli a počítajú. Kriedu si odovzdávajú ako štafetový kolík. Vyhrá družstvo, ktoré má najviac správnych príkladov.

AUTOBUS

Precvičovanie pojmov pred, za, vľavo, vpravo.

Deti sedia v autobuse. Učiteľ určuje, kto vystúpi: Vystúpi ten, kto sedí hneď pred Ankou... Hra pokračuje, kým všetci nevystúpia.

BUM – BUM

Precvičenie násobkov čísel.

Žiaci hovoria číselný rad. Pri čísle, ktoré je násobkom určeného čísla povedia namiesto čísla bum.

Obmena – jazyk slovenský: čítame z tabule rad slov, ak je určené podstatné meno, povieme namiesto neho bum.

MYŠKA A SYR

Žiaci majú obrázky syrov (ementál) s rôznym počtom dierok – od 0 do 10 a štipec s obrázkom myši s číslom od 0 do 10. Úlohou je priradiť myšku k syru (číslo k správnejmu počtu dierok).

KROKODÍL

Porovnávanie čísel, znamienka väčší/menší.

Znamienka väčší/menší sú vytvorené v podobe papule krokodíla.