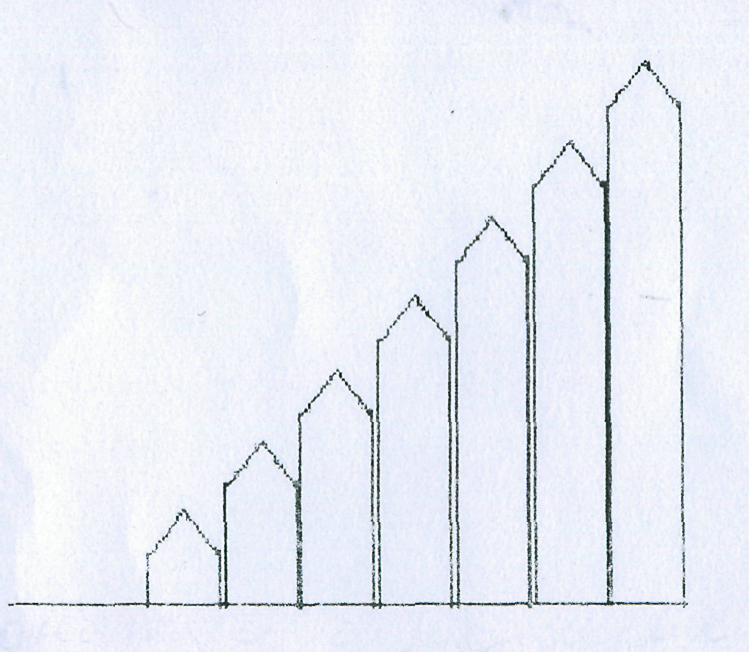
**Активизация учебно-познавательной деятельности учащихся на уроках математики с помощью дидактических игр.**

**Игра «Расставь палочки».**

**Цель:** Закрепить понятия «высокий – низкий», развитие умения выполнять сравнение предметов по существенным признакам.

**Материал игры:** у каждого ребёнка брусок с углублениями, в которые он вставляет палочки. Семь палочек одинаковой толщины, но различной высоты - от одного сантиметра до семи. Разница в высоте каждой палочки в один сантиметр.

**Содержание игры.** Каждый ребёнок получает брусок с углублениями и семь палочек разной высоты. Учитель предлагает расставить палочки: «Начинаем ставить с самой высокой и затем возьмём палочку пониже и так далее. Кто быстро и верно расставил палочки, показал и рассказал, какая палочка самая высокая, а какая самая низкая, тот и выиграл». (43-44)

**Игра**

**«Живые числа»**

**Цель:** закрепление умения выполнять количественный счёт в прямой и обратной последовательности числового ряда.

**Материал игры:** таблички с числами.

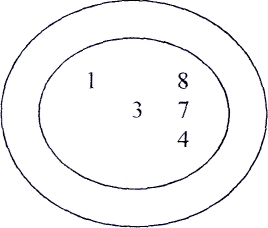
**Содержание игры.** Учащиеся получают таблички с числами. Каждый прикрепляет табличку на грудь. Учитель даёт команду: «Числа, встаньте по порядку!». Учащиеся должны встать в шеренгу, лицом к классу и пересчитаться от одного до десяти и обратно. (43-44)

**Игра «Спасательные круги».**

**Цель:** закрепление умения выполнять сложение натуральных чисел первого десятка.

**Материал игры:** изображение спасательного круга на доске.

**Содержание игры:** Учитель спрашивает: какие два числа в сумме дают соответствующее



7, 4, 10

**Игра «Волшебная машина»**

**Цель:** закрепление умения выполнять количественный счёт в прямой и обратной последовательности числового ряда

**Материал игры:** иллюстрация машины, карточки с числами.

**Содержание игры:** Волшебная машина делает «числовые сардельки». Сумма чисел равна заданному числу, но машина сломалась и нам необходимо изготовить «сардельки» самостоятельно.

6,4,1,1,7,5,3.2,5, ...,8

Выбрав нужное сочетание карточек, обводим «сарделькой» - овалом. (21)

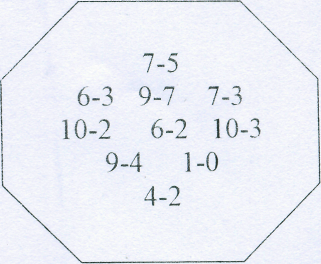
**Игра «Найди пару».**

**Цель:** закрепление умения выполнять вычитание натуральных чисел первого десятка.

**Материал игры:** демонстрационный или раздаточный материал.

**Содержание игры.** «Найди для каждой разности равную пару из фигуры»

5-2 10-5 5-1

3-1 8-7 9-1

6-4 9-5

9-2 10-8

**Игра «Круговые примеры»**

**Цель:** закрепление умения выполнять арифметические действия над натуральными числами в пределах 20.

**Материал игры:** каждому ученику дается по одной карточке из цепочки.

**Содержание игры.**

1) Сначала учитель предлагает учащимся решить столбик примеров и записать ответы, например: 12 + 7 = 19, 19 – 5 = 14, 14 - 7 = 7, 7 + 5 = 12. затем он обращает внимание детей на ответы и начальное число следующих примеров. Такие примеры называются круговыми.

1. Учащиеся совместно с учителем составляют круговые примеры.
2. Учащимся предлагаются карточки с круговыми примерами. Они решают  
   примеры и располагают их так, чтобы получилась цепочка. При этом  
   осуществляется самоконтроль: если примеры решены верно, то цепочка  
   получится.
3. Учитель спрашивает у кого первый пример. Учащийся поднимает руку и  
   называет ответ. Остальные, слушая ответы, читают свой пример, когда услышат  
   первое число из своего примера. Если у кого-то ответ неправильный, цепочка  
   разрывается.

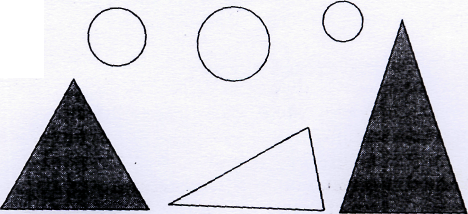
Играть можно по рядам, выявляя ряд-победитель.

5) Самостоятельное составление учащимися цепочки примеров. Они могут  
включать как одно, так и все четыре действия. (См. Приложение № 1)

**Игра «Геометрическая копилка»**

**Дидактическая цель зада­ния:** формирование умения применять различные знания в одной учебной ситуации

**Оборудование:** изображение на доске или плакате, фишки



О

**Пример задания:** Придумай задание к рисунку**.** Каждый составляет различные задания, затем они обсужда­ются. Если ученик придумал оригинальное задание (ни у кого в классе такого нет), он получает две фишки, если такое задание есть у других ребят, то они получают по одной фишке. Выигры­вает ученик, набравший наибольшее количество фишек.

**Игра «Сколько треугольников?»**

**Цель:** развитие логического мышления, формирование понятия треугольник.

**Материалы игры:** на доске начерчен треугольник

**Содержание игры.** Учащиеся должны сосчитать, сколько треугольников изображено.

Учитель проводит одну линию в треугольнике и просит сосчитать, сколько треугольников образовалось. Затем он проводит вторую линию и т.д. соревнование можно проводить между двумя учениками. (21)



**Игра «Суточные часы»**

**Цель игры:** закрепление представлений о сутках (утро, день, вечер, ночь)

**Материал игры:** суточные часы у учителя и у каждого ученика, карточки с названиями частей суток.

**Содержание игры.** Учитель ставит стрелку часов на какую-либо часть суток. Учащиеся на своих часах должны поставить стрелку на эту же часть суток и назвать ее.

**Вариант 1**.Учитель ставит стрелку суточных часов на какую-либо часть суток. Учащиеся ставят стрелки часов на последующую или предшествующую ей часть суток и называют ее.

**Вариант 2.** Учитель называет часть суток, например, день. Учащиеся должны поставить стрелки своих часов на соответствующую часть суток.

**Вариант 3** . Учитель называет часть суток, например, вечер, а учащиеся ставят стрелки суточных часов на часть суток, которая следует за данной или предшествует ей. (44)

**Игра «Займи свое место!» (подвижная игра)**

**Цель:** закрепление представлений о сутках (утро, день, вечер, ночь)

**Материал игры:** таблички с названиями частей суток, окрашенные в цвета, соответствующие каждой части суток: утро - розовый, день - оранжевый, ночь - черный, вечер - синий.

**Содержание игры.** Учитель вызывает к доске четырех учеников и дает каждому по табличке. Один из них становится перед классом, держа перед собой табличку. Остальные ученики должны стать в один ряд с ним в правильной последовательности. Затем последний ученик становится первым, а остальные перемещаются так, чтобы последовательность частей суток была правильной. Вызывается следующая четверка, игра повторяется. «Поставь стрелку правильно» Игра, аналогичная предыдущей. (44)

**Игра «Соотнеси»**

**Цель:** соотношение единиц времени.

по месту на уроке: данное задание можно использовать в начале урока в качестве устного счета.

**Игра «Прятки»**

**Цель:** закрепление навыка определения состава числа.

**Материал игры:** рисунок на доске.

**Содержание игры.** Игра заключается в том, чтобы дети как можно быстрее нашли цифры по порядку.

**Игра «Сколько лет?»**

**Цель:** совершенствование вычислительных навыков с переходом через десяток.

**Материал игры:** учитель прикрепляет к доске контурный рисунок человечка или любую другую фигурку, состоящую из цифр.

**Содержание игры.** Дети дают ему имя. Учитель спрашивает: «Знаете сколько лет Павлу? Назовите цифры, из которых состоит рисунок, сложите их и узнаете, сколько ему лет».

**Игра «Арифметические цепочки»**

**Цель:** совершенствование вычислительных навыков с переходом через десяток.

**Материал игры**: поезд с прозрачными окнами, карточки с числами и знаками.

**Содержание игры.** Учитель спрашивает: «С платформы отправляется поезд № …. Чтобы узнать номер поезда, над выполнить действия в окошечках.

**?**

**- 8**

**+ 9**

**- 6**

**+ 7**

**5**

**Игра «Поймай»**

**Цель:** закреплениезнания состава числа из десятков и единиц.

**Материал игры:** мяч.

**Содержание игры.** Ученики встают полукругом в классе. Учитель задает вопрос и бросает мяч одному ученику. Например, назовите соседей числа 15; число 23 состоит из двух десятков и ... (44)

**Игра «Яблонька»**

**Цель:** закрепление навыка определения состава числа 10.

**Материал игры:** картинки с яблоками и яблони.

**Содержание игры:** детям даётся задание выбрать те яблоки, которые выросли на этой яблони, то есть те, на которых записаны примеры с ответом 10.

**Игра «Грибники»**

**Цель:** закрепление навыка определения состава чисел 5, 6, 7.

**Материал игры:** картинки с грибами и тремя корзинками.

**Содержание игры:** ученики каждого ряда получают задание – сложить грибы в свою корзину, номер которой соответствует ответам примеров, записанных на шляпках грибов.

Простота детских игр обманчива, это явление все знают, но не все понимают. Игра ведет ребенка к самостоятельным открытиям, решениям проблем. Изучение развития детей показывает, что именно в игре эффективнее, чем в - других видах деятельности развиваются все психологические процесс.

**Список литературы:**

1. Актуальные проблемы методики обучения математике в начальных классах. Под ред. М.И. Моро, А.М. Пышкало. - М.: Педагогика, 1977. - 248с.
2. Блехер Ф. Н. Дидактические игры и занимательные упражнения в 1 классе.— М.: Просвещение, 1964. 75 с.
3. Божович Л.И. Психологические вопросы готовности ребёнка к школьному обучению. Вопросы психологии ребёнка дошкольного возраста. Под. ред. АЛ. Леонтьева А.В. Запорожца. - М., 1995. - 132-142с.
4. Венгер Л.А. Как дошкольник становиться школьником? Дошкольное воспитание. - 1995. - 8. - 66-74с. 40
5. Возрастные возможности усвоения знаний / младшие классы школы. Под. ред. Д. Б.Эльконина, В.В.Давыдова.М.:Просвещение,1966. 442с.
6. Истомина Н.Б. Активизация учащихся на уроках математики в начальных классах. Пособие для учителя. - М.: Просвещение, 1985.
7. Макаренко А.С. Книга для родителей. – Л., 1981 с. 58
8. Сухомлинский В.А. Сердце отдаю детям. – 5-е изд. - Киев: Радянська школа, 1974. с. 365
9. Эльконин Д.Б. Психология обучения младших школьников. - М.: Знание, 1974.-63с.
10. Я иду на урок в начальную школу: Математика. Книга 2: Книга для учителя. – М.: Издательство «Первое сентября», 2000. – 256 с.