

ZVIERATKOVE POČÍTANIE

Hra na upevňovanie sčítania, odčítania do 10)

Integrácia témy 2 Prírodovedy: „Zvieratká“, VyV: Karnevalová maska

Deti si v čase karnevalového obdobia vyrobia na vyučovaní Vyv masku (resp. čelenku) zvieratka domáceho. Na matematike má každé dieťa svoju čelenku na hlave, v triede má každé zvieratko svoju miskú s jedlom (napísaný názov jedla): pes – kosť, mačka – myš, krava – seno, sliepka – zrno... Každé dieťa si podľa svojej čelenky (zvieratka) vyberie svoju miskú, kde má príklady na sčítanie a odčítanie do 10. ak ich správne vypočíta, môže si výsledky skontrolovať na obrázku mláďatka, ktoré patrí k jeho čelenke (vedomosť: musí poznať mláďatko).

2. úloha: V miske svojho zvieratka nájde číselnú os (nedokončenú), kam správne umiestni/nalepí členov svojej zvieracej rodinky (členovia majú na sebe rôzne čísla od 0 do 10). Upevňuje si orientáciu na číselnej osi.

REBRÍK

Je to súťažná hra. 2 alebo viacerí žiaci stoja vedľa seba. Učiteľ zadá príklad. Kto ho skôr spamäti vypočíta povie nahlas svoj výsledok, postupuje o krok vpred (na prvú priečku rebríka). Kto bude prvý na konci rebríka, vyhráva.

POVIEM VÁM VTIP (ZAUJÍMAVOŠŤ)

Napíšem vtip/zaujímavosť z knihy Naj, naj, naj... alebo z internetu podľa preberaného učiva z prírodovedy, vlastivedy, ale posledné slovo, prípadne 2-3, len naznačím čiarkami (1 čiarka = 1 písmeno). Žiaci vypočítajú príklady (podľa daného učiva). Ku každému výsledku je priradené písmeno. Doplň slová k číslam v tabuľke – máš koniec vtípu.

Slon sa kúpe v jazierku. Príbehne na breh mravec a kričí: „Slon, pod' von z vody! Prosím ťa! Chcem sa pozrieť, či nemáš _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ !

80	40	90	60		80	30	50	40	90	100
M	O	J	E		P	L	A	V	K	Y

$$\begin{array}{ll} 20+40 = _ E & 50+0 = _ A \\ 30+10 = _ O & 60+20 = _ P \\ 70+20 = _ J & 70+20 = _ J \\ 40+40 = _ M & 20+10 = _ L \\ & 30+60 = _ K \\ & 50+50 = _ Y \end{array}$$

HÁDAJKO

Žiak má pripnuté číslo na chrbte, aby ho nevidel. Ukáže ho ostatným žiakom v triede – oni mu postupne pomôžu pomocou konkrétnych komentárov, o aké číslo ide...

Napr.: 25 → si násobkom čísla 5, si väčšie ako 20, si rozdiel čísel 50 a 25, atď...

Hrávame to aj opačne.

Žiak vie číslo, ostatným dáva námety, aby zistili o aké číslo ide:

Žiak má číslo 100 → som násobkom 10, som väčšie ako 60, som súčinom dvoch desiatok...

Žiaci sú nútení precvičovať si aj matematické pojmy a zároveň počítat príklady, orientovať sa v číselnom rade.

ROZKVITNUTÁ LÚKA

Stredy kvetov v tvare kruhov majú napísané konkrétne číslo. Žiaci dotvárajú pomocou lupeňov a listov celé kvietčky. Na lupeňoch a listoch sú buď pripravené príklady, ktoré priradujú k výsledku v strede, alebo neskôr sami tvoria príklady k daným výsledkom.

ČAROVNÉ VRECÚŠKO

Do vrecúška vložíme vytvarované čísla z jemného drôtu, žiak má pomocou hmatu uhádnuť číslo, ktoré sa ukrýva vo vrecúšku. Obmena: žiak drží číslo vo vrecúšku (vie aké), ostatní sa pýtajú – je menšie ako 8,... Využívam pri vyvedení čísel, utvrdenie predstavy o tvare číslíc. Číslica je pre dieťa abstrakt.

KUKUČKA ZAKUKAJ

1 alebo viac žiakov odchádza von z triedy. V triede určíme kukučky (tie budú tvoriť príklady v danom číselnom obore). Všetci žiaci si sklonia hlavy. Žiak sa vráti do triedy, povie známu formulu: Kukučka zakukaj! Kukučka zakuká príklad. Žiak povie odpoveď, kukučka robí kontrolu. Ak je výsledok správny, zostáva sedieť vzpriamene s hlavou hore. Ak je nesprávny, zostáva na lavici so sklopenou hlavou. Dovtedy pokračuje hra, pokým nie sú povedané všetky príklady.

AKÉ SOM ČÍSLO?

Žiak má na čele nalepené číslo, o ktorom nevie, aké je. Prvák číslo do 20, druhák do 100, atď... Daný žiak sa snaží uhádnuť, aké je číslo. Pýta sa spolužiakov: Som číslo väčšie ako 10? Menšie ako 20? Pýta sa dovtedy, kým si nie je istý, aké číslo má na čele. Ak uhádne, je víťazom. Pokračuje ďalší žiak, ktorému učiteľ nalepí na čelo iné číslo.

FUTBAL

Na tabuli sú 3 bránky, v ktorých sú napísané príklady z preberanej témy. Z každého radu (3) ide k tabuli 1 žiak a vypočíta príklad. Každý vyriešený správny príklad znamená gól – 1 bod. Vystriedajú sa všetci a body sa zrátajú. Pri zhodnosti bodov v bránkach sa berie do úvahy rýchlosť.

MATEMATICKÉ KARTY (NÁSOBILKOVÉ A DELILKOVÉ)

Násobilka

Žiaci si z balíčka kariet vytiahnu číslo do 10. Potom si z druhého balíčka vytiahnu ďalšie číslo. Vytiahnuté číslo z balíčkov musia vynásobiť.

Obmena: Precvičovanie delenia – z balíčkov si musia vytiahnuť kartičky rovnakých farieb (Pridelené musia byť obe karty rovnakej farby, prípadne s rovnakým znakom na rube karty).

SČÍTACIE RODINKY – 1. ROČNÍK

Učiteľ rozdelí žiakov do štvorčlenných skupín. Každé skupine dá 10 kartičiek. Na 1 kartičke sa nachádza trojica čísel, napr. 8, 4, 4 alebo 2, 8, 6. Úlohou žiakov je vybrať kartičky, ktoré tvoria sčítacie rodinky. Skupina, ktorá prvá a správne vytriedi kartičky vyhráva a nahlas prezentuje riešenie pred triedou.

Obmena: Na ďalšej hodine môžu žiaci triediť kartičky – odčítacie rodinky. Žiaci pri riešení príkladov prídu na to, že ak sa dajú utvoriť sčítacie rodinky, tak sa dajú automaticky utvoriť i odčítacie rodinky. Hra sa dá obmeniť a použiť v ľubovoľnom ročníku, stačí prispôbiť trojicu čísel podľa oboru v ktorom aktuálne počítajú.

RÝCHLA RODINKA

Žiakov rozdelíme na skupiny. Každá skupina musí vymyslieť čo najviac príkladov na určené číslo alebo rôzne čísla. Vyhráva skupina, ktorá má najviac príkladov. Hra je využiteľná v každom ročníku.

ČLOVEČE, RÝCHLO Povedz!

Na hru využijeme hraciu kocku z hry Človeče nehnevaj sa! Žiak hodí kockou a na dané číslo musí vymyslieť príklad na sčítanie, odčítanie alebo násobenie, delenie. Kocky si môžeme vyrobiť aj na hodine výtvarnej výchovy a s ľubovoľnými číslami podľa ročníka, v ktorom ju chceme využiť. Vyhráva žiak, ktorý je najrýchlejší a najpohotovejší.

RÝCHLY POČTÁR

Dvom žiakom zadám príklad, ktorý vedú už vypočítať z pamäti. Ten žiak, ktorý povie výsledok prvý a správne sa postaví. Tak sa vystriedajú všetci žiaci v triede. Ďalej sa zadávajú príklady medzi žiakmi, ktorí stoja. Ten, ktorý odpovie nesprávne alebo neskôr, si sadne. Posledný žiak, ktorý ostane stáť sa stáva „RÝCHLYM POČTÁROM“.

RÝCHLEJŠÍ SEDÍ

Žiaci sú rozdelení do 2 skupín. Stoja pred tabuľou v zástupe otočení k učiteľovi. Učiteľ hovorí úlohy na sčítanie, odčítanie, násobenie, delenie. Ten kto odpovie skôr, ide si sadnúť. Kto neodpovedal, ide za posledného v svojom družstve. Nasleduje ďalšia dvojica. Víťazí družstvo, ktorého členovia sedia skôr.

MATEMATICKÝ TUNEL

Dvaja žiaci sa držia za ruky – ako Zlatá brána – sú tunel. Na tuneli je zavesený matematický predpis (napr. +6). Ostatní z triedy si vylosujú kartičky s číslami, každý má 1 číslo. Ak chce prejsť tunelom, musí vypočítať – povedať výsledok (napr. má kartičku 7+6=13) – prejde tunelom. Na tunel je možné nalepiť rôzny matematický predpis, resp. v priebehu hry ho vymeniť.

HOĎ SI KOCKOU

Ku hre potrebujeme kocku (využívam kúpenú mäkkú kocku, strana približne 15 cm). Žiak hádže kocku spolužiakovi a ten podľa čísla, ktoré je navrchu sčíta, odčíta – povie príklad a výsledok. Ďalší hádže ďalej. Príklad musí začínať posledným výsledkom. Môžeme hádzať len o 1 lavicu vpravo, vľavo, vpred, vzad – zamedzíme padaniu kocky. Číslo, ktoré padne, necháme hore na kocke, položením na lavicu (niekedy) si sami pretočia na ťažšie číslo. Používam to aj pri sčítaní, odčítaní bez prechodu, vtedy si zmenia znamienko podľa potreby.

HRAVÉ FAZUĽKY

Žiakom rozdám ľubovoľný počet fazuliek na lavicu. Po jednom prichádzajú k tabuli a tvoria príklady na sčítanie a odčítanie (napr. 1 žiak má 5 fazuliek, druhý 4 fazulky – tvorí príklad 4+5=9 alebo 5-4=1). Takto postupne prichádzajú ďalší žiaci s fazuľkami a k danému výsledku predchádzajúceho žiaka pripočíta alebo odpočíta svoj počet fazuliek. Musím pripomenúť, že fazuľky používam pri vyvedení násobenia sčítaním, alebo delenia na rovnaké časti. Hru využívam najmä v 2. a 3. ročníku.

MUŠKA V HRSTI

Deti rozdám do 2 družstiev. Napíšem výsledky príkladov na tabuľu (rozhádzané). K tabuli pristúpia zástupcovia družstiev (1 červený, 1 modrý). Poviem príklad a deti mucholapkou – pláčačkou capnú na správny výsledok. Víťaz je jednoznačný, lebo jeho pláčačka je na spodku. Získava pre svoje družstvo bod, napr. kruh vo farbe svojho družstva – môžeme v závere aj porovnávať a určovať o koľko vyhrali, prehrali.

Mucholapky mám – 2 rôzne farby a podľa toho delím družstvo na modré a červené.

ČELOVKA

Dve deti sedia oproti sebe, na čele – na papieriku – majú napísané rôzne čísla. Vhodnými otázkami zisťujú aké číslo majú na svojom čele. Kto uhádne, vyháva.

SLNIEČKO – DOKONČENIE VTIPU

Na tabuli – začiatok vtipu + nakreslené slniečko + pásik s písmenami a príkladmi (+, -, :, .). Postupným riešením príkladov priradia k výsledku správne písmeno a vylúšia tajničku = dokončia vtip. Hviezdičkou v slniečku naznačíme začiatok slova.

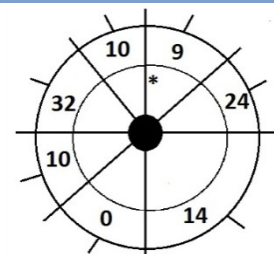
Pani učiteľka sa pýta žiaka: „Máš napísanú úlohu?“

Žiak odpovie: „Ta ne?“

Pani učiteľka: „Odpovedz celou vetou!“

Žiak: „.....?“

5.2	3.3	2.7	4.8	6.4	7.0
M	T	N	Á	A	E



HRA S KOCKOU

V triede sedia žiaci v 3 radoch. Každý rad dostane 1 hraciu kocku s číslami do 6 alebo do 9. Žiaci súťažia tak, že na tabuli je napísané číslo 0 alebo 20. Každý žiak postupne hádže kockou a pripočítava

**Didaktické hry – seminár AITEC, Matematika pre 1. stupeň základných škôl,
ZŠ Vajanského, Lučenec– 5.3.2013, DP MPC Košice – 6.3.2013**

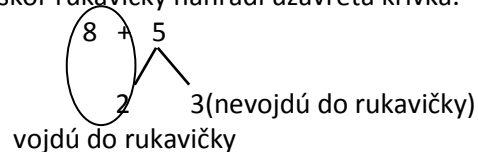
k nule to číslo, ktoré hodil. Napr. $0+7=7$. Vystriedajú sa postupne všetci žiaci. Ktorý rad bude mať ako prvý výsledok (20, 30) – vyhráva Súťažiteľ sa môže aj v odčítaní.

KTO ZOSTANE? (NÁSOBILKOVÝ RAD)

Hra je určená na precvičenie násobenia do 100. Zaraďujeme ju po prebratí všetkých spojov násobenia. Všetci žiaci v triede sa postavia do radu vedľa seba pred tabuľou. Prvý žiak zľava povie číslo od 1 do 10, žiak vedľa číslo od 1 do 10, tretí žiak povie súčin. Ak nevie výsledok, alebo dlhšie váha s odpoveďou, čupne si a odpovedať musí nasledujúci žiak. Po správnom výsledku znova ďalší žiak povie číslo atď. Víťazom je žiak, ktorý ostane stáť posledný. Ak máme v triede viac žiakov, môžeme ich rozdeliť na skupiny. U žiakov je obľúbené, ak zakážeme používať číslo 0, 1 a 10, spoje sa precvičujú efektívnejšie.

RUKAVIČKY

Pri rozklade čísla 10 (sčítanie cez základ 10) využívam prstové rukavice. Keď máš v rukavičkách 8 prstov, 2 sú prázdne (do 10 chýba 2). Neskôr rukavičky nahradí uzavretá krivka.

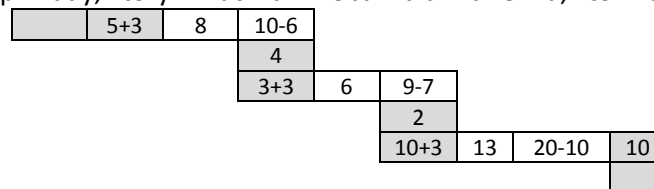


NA POŠTÁRA – NA JAZYK SLOVENSKÝ

2 skupiny: chlapci dievčatá, každá skupina má zapisovateľa a poštára. Poštár chodí pomedzi deti, získava informácie, prinesie ich zapisovateľovi, ktorý to zapíše na zadnú časť tabule. Po ukončení hry spočítame počet slov (napr. podstatné mená, slovesá...) a určíme víťaza.

DOMINOVÉ KARTY

Na magnetickej tabuli riešia žiaci dominové karty. Ak všetky kartičky v správnom poradí vyriešia, kartičky otočia a na druhej strane kartičiek vyjde veta: napr. Zachráňte Janka a Marienku. Zvyšok hodiny budeme riešiť príklady, ktorými zachránime Janka a Marienku, ktorí zablúdili v lese.



ŠPZ

Úlohy na sčítanie v 2. ročníku aj s prechodom.

| 2 | 4 | 7 |

Napr.: $2 + 4 + 7$, $24 + 7$, $24 - 7$

| 8 | 9 | 4 |

Cez 10, aj odčítanie: $8 + 9 + 4$, $89 + 4$, $89 - 4$

Ľahšie úlohy:

| 2 | 1 | 0 |

| 4 | 0 | 3 |

Len sčítanie.

MATEMATICKÁ ROZPRÁVKA

Deťom rozprávam rozprávku, v ktorej sú ukryté čísla. Žiaci musia pozorne počúvať a spamäti čísla sčítať. Keď sú starší, tak im to sťažujem striedaním početných výkonov – sčítajú a odčítajú.
Naprn.: Kde bolo, tam bolo za 7 horami, 7 dolami, žil 1 kráľ a ten mal 3 synov. V 1 deň sa stalo, čo nik neočakával, do krajiny priletel obrovský drak... Na záver číslo napíšu do zošita. Vyhodnotíme, kto mal správne, rozprávku ešte raz poviem, aby zistili, prečo nemajú správny výsledok.

CESTUJEM AUTOBUSOM ČÍSLO...

Cieľom je naučiť a precvičiť si spoznávanie čísel.
Žiaci majú kartičky s číslami položené na lavici pred sebou. Učiteľ motivuje žiakov rozhovorom o cestovaní autobusom. Naprn. z domu k starej mame. Nastúpime na autobus č. 4, prestúpime na autobus č. 6, pri kine presadneme na autobus č. 8, atď.... až pricestujeme k starej mame.

NÁHODNÉ ČÍSLA, 3. – 4. ROČNÍK

Triedu rozdelím na 2 súťažné družstvá, ale súťažia len dvaja proti sebe. Na tabuľu pripravím schému: $_ _ _ < _ _ _$. Deti postupne hádžu hracou kockou a čísla zapisujú na jednotlivé čiarky, aby dostali štvorciferné číslo. Na začiatku hry určíme pravidlo, že naprn. vyhrá ten, kto dokáže prekaziť túto nerovnosť. Čísla sa zapisujú postupne na ľubovoľnú stranu aj pozíciu – striedavo každý hráč.

VEĽKÉ KARTY

Žiaci majú zalaminované výkresy formátu A4, kde sú na celej ploche v okienkach 10x5 rôzne čísla (1, 2, 3-ciferné – závisí od ročníka). Deti podľa pokynov hľadajú naprn.: v 1. riadku nájdí dvojciferné číslo, v druhom stĺpci nájdí párne číslo, v treťom riadku vyhľadaj násobok čísla 8... a rôzne iné zadania (je ich množstvo, karty sú využiteľné na množstvo učiva).

HĽADÁM ČÍSLO

Hra funguje na princípe otázok a odpovedí, ktoré musia na seba nadväzovať a nesmú sa opakovať.
Naprn.: Som číslo 3 a hľadám číslo o 1 menšie. Som číslo 2 a hľadám číslo 3-krát väčšie... Tieto otázky sú napísané na papierikoch, ktoré si deti pred začatím hry vylosujú.

BODKY

Žiaci si pripraví v zošite 3 bodky (pri učive s trojčifernými číslami), neskôr 4 bodky (učivo o štvorciferných číslach). Učiteľ rozdá kartičky s číslami od 0 – 9. Postupne vyťahuje prvé číslo, žiaci si ho hneď zapíšu na bodku (akákoľvek pozícia). Potom ďalšie a ďalšie. Každému vznikne nejaké trojčiferné číslo. Pred začatím hry sa určí, či chceme mať najväčšie číslo alebo najmenšie.
Naprn.: $4 \underline{3} \underline{2}$ jeden žiak, $\underline{2} \underline{3} \underline{4}$ druhý žiak. Tí, ktorí dohodnuté číslo vytvorili, dostávajú odmenu.

JANKO A MARIENKA

Máme pripravené 2 makety: Janko a Marienka. Na ich tričká sa pripevnia čísla. Deti si vyťahujú príklady a výsledok musia vyhľadať na tých tričkách. Nastúpia si na maketu s daným výsledkom. Potom sa určí počet + porovnanie kamarátov J a M + kontrola výsledkov.

FAREBNÉ ČÍSLA

Hra je vhodná pre 1. ročník – čísla do 20. Žiaci si položia hlavy na ruky na lavici. Spieva sa: ide pešok okolo... Jeden žiak alebo učiteľ rozdá farebné čísla do 20 (po jednom každému žiakovi). Učiteľ hovorí pokyny: dopredu – na koberec, prídu čísla väčšie ako... menšie ako... väčšie ako 5 a zároveň menšie ako 12, párne čísla, nepárne čísla. Neskôr môžu pokyny hovoriť žiaci.

KTO TO MÁ?

Učiteľ pripraví taký počet kartičiek, koľko má v triede žiakov. Na kartičky napíše naprn. :
Mám 0. Kto má o 6 viac?
Mám 6. Kto má 2-krát viac?..
Pozn. Je dobré, aby aj posledná kartička bola vypočítaná na 0, aby sa hra dala ľahko opakovať. Rozdá žiakom a hráme. Ak pozbierame kartičky a znova rozdáme, môžeme hrať viackrát.

Didaktické hry – seminár AITEC, Matematika pre 1. stupeň základných škôl,
ZŠ Vajanského, Lučenec– 5.3.2013, DP MPC Košice – 6.3.2013

MATEMATICKÝ KRÁĽ

Dvojica v lavici sa postaví, učiteľ im povie príklad a ten, kto prvý povie správne riešenie, ostane stáť. Druhé kolo: súťažia vždy dvaja z lavice pri sebe, postupne ostáva stáť menej žiakov, zvyšuje sa náročnosť príkladov. Víťazom je ten, kto ostane stáť ako posledný a spolužiaci to ocenia potleskom, učiteľ bodom, prípadne pochvalou.

BUM

Didaktická hra na nácvik násobilky napr. číslom 3. Žiaci stoja a hovoria čísla od 1. Keď majú povedať násobok čísla 3, nevyslovia číslo, ale slovo BUM. Kto sa pomýli, sadne si. Vyhráva ten, kto ostáva stáť.

KLOKAN

Žiakom rozdám kartičky s číslami, napr. od 2 do 10. Rozdelím si ich podľa násobkov do skupín, žiaci hovoria nahlas čísla od 0 do 100. Keď povedia násobok svojho čísla napr. čísla 7 – 14, žiaci, ktorí majú číslo 7 vyskočia.

LEGO

Deťom rozdám tabuľky, na ktoré sa ukladá lego a kocky veľké a malé. Veľké predstavujú desiatky, malé jednotky. Žiaci na tabuľkách zobrazujú čísla podľa pokynov, prípadne zadávajú úlohy susedovi v lavici, porovnávajú, kto zobrazil väčšie číslo.

SNEHULIENKA A SEDEM TRPASLÍKOV

Hra je zameraná na určovanie poradia a precvičovanie vzťahov pred, za hneď pred, hneď za. Deťom rozdáme úlohy (Snehulienka, trpaslíci). Samé deti môžu určovať svoju polohu v rade, alebo aj deti, ktoré nedostali žiadnu rolu.

PRAVDA – NEPRAVDA

Žiaci majú 2 kartičky (červenú, zelenú) na stole. Učiteľka ukazuje príklady, aj s riešením na kartičkách. Ak je príklad správne vypočítaný, zdvihnú zelenú kartičku. Ak je nesprávne vypočítaný, zdvihnú červenú kartičku. Kto sa pomýli, vypadne. Kartičky zdvihnú na povel – naraz.

POUPRATUJ

Žiaci dostanú príklady násobenia. Pred tabuľou sú položené dve krabice. Do jednej hádžu príklady, ktorých výsledkom je násobok čísla 6, do druhej napr. násobky čísla 4 a pod.

POROVNÁVANIE ČÍSEL 1 – 6, 1. ROČNÍK

Dvojice majú hraciu kocku, žiak hodí dvakrát, porovnáva čísla, zapíše ich.

SČÍTACIE RODINKY

Na kartičke čísla – žiaci vo dvojiciach hľadajú a píšú sčítacie rodinky.

SKLADANIE OBRÁZKA

V štvorcovej sieti – výsledky násobenia. Rozstrihaný obrázok na štvorčeky, na každom štvorčeku príklad na násobilku.

HÁDAJ ČÍSLO

Žiak sa postaví za tabuľu, napíše číslo v určenom obore (napr. do 20, 100...). Ostatní žiaci hádajú, aké číslo je napísané. Žiak za tabuľou hovorí, či je menšie, alebo väčšie. Kto uhádne, vymení sa so žiakom za tabuľou. Cieľom je precvičovanie a určovanie čísel na číselnej osi.

SLIMÁČIK

Žiaci sa postaví postupne po radoch. Hovorím príklady, kto povie výsledok prvý, sadne si, posledný je slimáčik. Aby nebol smutný, príde ku mne, postískam ho, hra sa opakuje v ďalších radoch.

NÁSOBKY ČÍSEL

Túto hru využívam pri opakovaní násobkov čísel. Žiaci vymenúvajú číselný rad (každý žiak povie jedno číslo). Číslo, ktoré je násobkom daného čísla žiak nevysloví, ale zatlieska. Ten, kto násobok vysloví, vypadáva z hry. Hra sa využíva na precvičovanie pozornosti žiakov.

**Didaktické hry – seminár AITEC, Matematika pre 1. stupeň základných škôl,
ZŠ Vajanského, Lučenec– 5.3.2013, DP MPC Košice – 6.3.2013**

HRA NA VČIELKU A KVIETKY

Žiaci – kvietky majú čísla. Včielky – ostatní žiaci- môžu sadnúť na kvietok, ak sa dopracujú k správne výsledku. Kvietok číslo 20, včielka $10+10$, $2 \cdot 10$... Koľko kvietkov žiak navštívi, toľko kvapiek medu do pohárika nazbiera (10 kvapiek = 1 pohárik).

HÁDAJ, KTO SOM

Každý žiak dostane jeden lístok (reťazová hra). Počet lístkov sa rovná počtu žiakov + učiteľ. Hra začína príkladom. Na prvom lístku napr.: hľadám číslo $5+3$, pokračujú žiaci, ktorí majú lístky začínajúce sa výsledkom, na lístku majú vedu s ďalším príkazom a takto pokračujú ďalej. Rozvoj pozornosti, žiaci počúvajú, počítajú a reagujú. Možnosť zmeny, žiaci si povymieňajú lístky a začína sa odznova.

BINGO

Môžu hrať už aj prváci. Pracujeme v štvorčekovom zošite M 5110. Vytvoríme si štvorce 3×3 štvorčeky (spolu 9, vo vyššom ročníku aj viac). Žiaci si zapíšu čísla do jednotlivých štvorčekov (v rôznom poradí, číslo sa nesmie opakovať). Učiteľ hovorí čísla po anglicky, žiaci si vyškrtávajú čísla. Kto má prvý vyškrtané všetky štvorčeky, povie BINGO a vyhral. Dopredu treba povedať žiakom, v akej množine čísel sa pohybujeme – napr. do 12.