

Didaktické hry – seminár AITEC, MPC – Matematika pre 1. stupeň, Bratislava, 12.11.2012

NA ČÍSLO

Učiteľ povie, že si myslí číslo (napr. 7). Žiaci hádajú tak, že môžu klásť otázky tak, aby odpoveď bola len áno alebo nie. Napr. Je to párne číslo?, Je väčšie ako 6?. Kto povie nesprávne číslo, vypadne z hry.

KOĽKO PLATÍŠ – OBCHOD

1. Žiakom ukazujem obrázky so sumou, čo si chcem kúpiť. Žiaci ukazujú sumu, koľko mi majú vydať v centoch alebo eurách.
2. Polovici žiakov rozdám obrázok so sumou, polovici výdavok v centoch do celého eura. Žiaci na pokyn tvoria dvojice

ELEKTRINA

Rozdeliť triedu na dve skupiny. Posadiť deti tesne vedľa seba, rukami sa držia za chrbtom. Učiteľ povie/ukáže príklad. Dieťa, ktoré sedí prvé pri učiteľovi si pomyslí výsledok, zároveň stlačí ruku ďalšiemu. Posledný, keď k nemu dôjde elektrina, zoberie z podložky malú loptičku. Hru vyhráva skupina, ktorá zoberie loptičku, ale výsledok nahlas až teraz odprezentuje prvý. Ak výsledok nie je správny, prezentuje ho prvý z druhej skupiny. Po overení výsledku sa deti posunú o jedno miesto a posledný sa stáva prvým.

Podmienka: elektrina sa posúva v tichosti, bez slov, skupiny sedia tvárou k sebe.

ZORAĐOVANIE ČÍSEL – HRA S KARTIČKAMI

Každé dieťa dostane čísla od 0 – 20 (učivo pre 1. ročník) a individuálne zoraďuje čísla na lavici podľa určených pravidiel – vzostupne, zostupne, párne, nepárne, vytvorí hodinový ciferník do kruhu, vyhľadávajú si k číslu predmety z peračníka, napr. $4 = 4$ ceruzky, pod číslo navrchu zoradí čísla, ktoré dávajú jeho súčet.

TLIESKAJ A DUPAJ: učivo na desiatky a jednotky.

Žiak príde pred tabuľu a znázorní číslo napr. 31 – 3-krát tleskne a raz dupne, ostatní hádajú číslo, môžu ho znázorniť na počítadle

UHÁDNI ZVIERATKO

Čierno-biely obrázok (omaľovanka) vo formáte A4 je pripevnený na magnetickej tabuli a zakrytý kartičkami s číslami (podľa číselného oboru). Žiaci spamäti počítajú príklady. Žiak, ktorý povie správny výsledok zoberie kartičku s číslom a obrázok sa začne postupne odkrývať. Čím viac kartičiek je odkrytých, tým je väčšia šanca na uhádnutie zvieratka. Žiak, ktorý uhádne, môže si obrázok zobrať a zvieratko vyfarbiť.

BLESK

Dávam príklady dvojiciam. Ten, kto povie správny výsledok skôr, ostane stáť, druhý z dvojice si sadne. Tento postup sa opakuje, kým nepoznáme víťaza = rýchly ako blesk.

Používam túto hru aj na hodinách SJ - vybrané slová.

NA OBCHOD

Hračky – plyšáky s cenami. Prídeme do obchodu, kúpime nejaké hračky.

Obmieňame:

1. Koľko zaplatím?
2. Koľko mi vydajú?
3. Zaplať iba mincami!
4. Čo môžem kúpiť za určitú sumu?

Didaktické hry – seminár AITEC, MPC – Matematika pre 1. stupeň, Bratislava, 12.11.2012

KUFOR

Žiaci píšu na čas (určí učiteľ – do kufra) príklady, aby výsledkom bolo nejaké vopred určené číslo. Potom sa vyhodnocujú a bodujú tieto príklady. Správne príklady (všetky) hovorí učiteľ a hneď aj určí bodovanie. Napr. ak je v triede 20 žiakov, bodovanie by bolo nasledovné: ak má rovnaký príklad 20-10 žiakov = 0 bodov, 9-6 žiakov = 1 bod, 5-2 žiaci = 2 body, 1 žiak = 3 body. Žiak, ktorý si našiel daný príklad sa prihlási, učiteľ zráta, koľko žiakov malo povedaný príklad a určí počet bodov. Žiak si tieto body zapíše k príkladu. Čím menej žiakov príklad má, tým sa dosiahne väčší počet bodov. Žiaci si body spočítajú, vyhráva žiak s najvyšším počtom bodov. Hra sa dá použiť aj na iných predmetoch.

NA HADA

Žiaci stoja v dvoch radoch. Učiteľ zadáva príklad. Kto z dvojice skôr povie výsledok, môže si sadnúť, kto nevie, ide na koniec radu. To družstvo, ktoré skončí skôr, vyhráva. Každý rad je had, kto je vpredu je hlava hada, kto je na konci je chvost.

MUCHOLAPKY

Na tabuli sú napísané čísla. Deti stoja v 2 – 3 radoch. Prví majú v rukách mucholapky. Učiteľ hovorí príklady, kto prvý vidí výsledok, buchne po ňom mucholapkou. Jeho družstvo dostáva bod. Hra vhodná od 1. – 4. ročník.

NA DETEKTÍVA

Pripravujú sa kartičky – očíslované, rôznych druhov farieb. Na kartičkách sú príklady, učiteľ určuje napr. modrá 5, deti hovoria výsledok, alebo opačne – tvoria príklad. Druhá možnosť – deti si samé vyberú číslo a farbu.

Dá sa použiť na všetky predmety.

MATEMATICKÉ BINGO

1. Každé dieťa si vyberie svoj žreb – predtlačенú tabuľku s číslami (obmena: do prázdnej tabuľky si ľubovoľne umiestnia určené čísla).
2. Diktujem príklady, deti si v tabuľke vyfarbujú výsledky.
3. Ak má dieťa vyfarbený plný riadok, stĺpec alebo diagonálu, získava body.
4. Body sčítavam postupne, za 5 získaných bodov majú deti odmenu – nálepku alebo hviezdíčku.

HRNČEKOVÁ

Daný počet pasteliek – napr. 8.

Dva hrnčeky.

Deti prichádzajú ku stolu a menia počet pasteliek v hrnčekoch, zápis na tabuľu.