**Игровая деятельность**

**на уроках математики  в начальной школе**

Учитель-дефектолог ГУО «Коптёвская средняя школа» Синкель Г.В.

 ***«Игра – это жизненная лаборатория детства, дающая тот аромат, ту атмосферу молодой жизни, без которой эта пора ее была бы бесполезна для человечества. В игре, этой специальной обработке жизненного материала, есть самое здоровое ядро разумной школы детства»***

***С.Т. Шацкий***

 Задача учителя – научить каждого ребенка самостоятельно учиться, сформировать у него потребность активно относиться к учебному процессу.

 Игра для младших школьников продолжает оставаться одним из главных средств и условий развития интеллекта школьника.  Игра порождает радость и бодрость, воодушевляет ребят, обогащает впечатлениями, помогает избегать назойливой назидательности, создает в детском коллективе атмосферу дружелюбия. В играх  для школьников не должно быть серости и однообразия. Игра должна постоянно пополнять знания, быть средством всестороннего развития ребенка, его способностей, вызывать положительные эмоции, наполнять жизнь детского коллектива интересным содержанием.

 Игра – путь детей к познанию мира, в котором они живут и который призваны изменять. Труд и учение, сочетаясь с игровой деятельностью, способствует формированию характера и развитию воли. Усилия (физические и психические), которые ребенок делает в игре, плодотворны, так как в игре незаметно для себя он вырабатывает ряд навыков и умений, которые в последствие пригодятся ему в жизни. Игры разнообразят виды деятельности на уроке, воспитывают интерес к предмету, развивают внимание, память и мышление учащихся, ведут к систематизации жизненного опыта, являются разрядкой для нервной системы, развивают инициативу и находчивость, приучают к труду, точности, аккуратности и к настойчивости в преодолении препятствий.

  В.А.Сухомлинский писал: «Присмотримся внимательно, какое место игра занимает в жизни ребенка. Для него игра – это самое серьезное дело. В игре раскрывается перед детьми мир, развиваются творческие способности личности. Без игры и не может быть полноценного умственного развития. Игра – это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребенка вливается живительный поток представлений, понятий об окружающем мире. Игра – это искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности».

Что может заставить младшего школьника задуматься, начать размышлять над тем или иным математическим заданием, вопросом, задачей? Основным источником побуждения младших школьников к умственному труду может послужить интерес. Поэтому учитель должен искать и находить средства и способы возбуждения интереса детей к математике. Вызванный у детей интерес к отдельным заданиям, которые я предлагаю как занимательные упражнения, возбуждает интерес и к самой математике.

  Чтобы возбудить интерес к математике, я стараюсь не только привлечь внимание детей к каким-то ее элементам, но и вызвать у ребят удивление. У детей удивление возникает тогда, когда они видят, что сложившаяся ситуация не совпадает с ожидаемой. Если при этом удивление связано с возникновением некоторого удовольствия, то оно и превращается в приятное удивление. При непродуманной ситуации может быть и наоборот: возникнуть неприятное удивление. Поэтому важно на начальной стадии обучения математики создавать ситуации для приятного удивления. Удивление должно соседствовать с любопытством ребят, со стремлением их увидеть на математическом фоне что-то новое, узнать что-то до сих пор им неизвестное. Удивление в сочетании с любопытством поможет возбудить активную мыслительную деятельность учащихся. Привлечь внимание детей и вызвать их удивление – это лишь начало возникновения интереса, и добиться этого сравнительно легко; труднее удержать интерес к математике и сделать его достаточно стойким.

 Поддерживая интерес различными приемами, надо его постепенно воспитывать, чтобы он перерастал в интерес к математике как к науке, в интерес к процессу самой мыслительной деятельности, к новым знаниям в области математики. Материал должен быть понятен каждому ученику, иначе он не вызовет интереса, т.к. будет лишен для них смысла. Для поддержания интереса во всяком новом должны быть элементы старого, известные детям. Только при условии установления связи нового со старым возможны проявления сообразительности и догадки. Для облегчения перехода от известного к неизвестному я использую различные виды наглядности: полную предметную наглядность, неполную предметную наглядность, символическую и представления по памяти, - исходя из уровня развития в сознании учащихся, на котором находятся соответствующие математические понятия. Особенно часто я использую детское воображение. Оно у них яркое, значительно сильнее интеллекта. Устойчивый интерес к математике поддерживается тем, что эта работа проводится систематически, а не от случая к случаю. На уроках постоянно должны возникать маленькие и доступные для понимания детей вопросы, загадки, создаваться атмосфера, возбуждающая активную мысль учащихся. Я всегда могу выявить силу возникшего интереса к математике. Она  выражается в той настойчивости, которую проявляют ученики в процессе решения математических задач,  выполнения различных заданий, связанных с разрешением математических проблем.

Интерес к математике в младших классах поддерживается занимательностью самих задач, вопросов, заданий. Говоря о занимательности, я имею в виду не развлечение детей пустыми забавами, а занимательность содержания математических заданий. Педагогически оправданная занимательность имеет целью привлечь внимание детей, усилить его, активизировать их мыслительную деятельность. Занимательность в этом смысле всегда несет элементы остроумия, игрового настроя, праздничности. Занимательность служит основой для проникновения в сознание ребят чувства прекрасного в самой математике. Занимательность характеризуется наличием легкого и умного юмора в содержании математических заданий, в их оформлении, в неожиданной развязке при выполнении этих заданий. Юмор должен быть доступен пониманию детей. Поэтому я добиваюсь от самих детей доходчивого разъяснения сущности легких задач-шуток, веселых положений, в которых иногда оказываются ученики во время игр, т.е. добиваюсь понимания сущности самого юмора и его безобидности. Чувство юмора обычно проявляется тогда, когда находят отдельные веселые черточки в различных ситуациях. Чувство юмора, если им обладает человек, смягчает восприятие отдельных неудач в сложившейся обстановке. Легкий юмор должен быть добрым, создавать бодрое, приподнятое настроение.

  Атмосфера легкого юмора создается путем включения в урок задач-рассказов, заданий героев веселых детских сказок, включения задач-шуток, путем создания игровых ситуаций и веселых соревнований.

На уроках математики большое место занимают игры. Это главным образом дидактические игры, т.е. игры, содержание которых способствует либо развитию отдельных мыслительных операций, либо освоению вычислительных приемов, навыков в беглости счета. Целенаправленное включение игры повышает интерес детей к уроку,  усиливает эффект самого обучения. Создание игровой ситуации приводит к тому, что дети, увлеченные игрой, незаметно для себя и без особого труда и напряжения приобретают определенные знания, умения и навыки. В младшем школьном возрасте у детей еще сильна потребность в игре, поэтому я включаю ее в уроки математики. Игра делает уроки эмоционально насыщенными, вносит бодрый настрой в детский коллектив,  помогает эстетически воспринимать ситуацию, связанную с математикой.

  Дидактическая игра является ценным средством воспитания умственной активности детей, она активизирует психические процессы, вызывает у учащихся живой интерес к процессу познания. В ней дети охотно преодолевают значительные трудности, тренируют свои силы, развивают способности и умения. Она помогает сделать любой учебный материал увлекательным, вызывает у учеников глубокое удовлетворение, создает радостное рабочее настроение, облегчает процесс усвоения знаний.

 В дидактических играх ребенок наблюдает, сравнивает, сопоставляет, классифицирует предметы по тем или иным признакам, производит доступные ему анализ и синтез, делает обобщения.

  Дидактические игры предоставляют возможность развивать у детей произвольность таких психических процессов, как внимание и память. Т.к. ведущий тип деятельности младших школьников – учебная деятельность, дидактические игры должны обеспечивать формирование навыков учебной работы и формирование собственно учебной деятельности.

 Игровые задания развивают у детей смекалку, находчивость, сообразительность. Многие из них требуют умения построить высказывание, суждение, умозаключение; требуют не только умственных, но и волевых усилий – организованности, выдержки, умения соблюдать правила игры, подчинять свои интересы интересам коллектива.

  Однако не всякая игра имеет существенное образовательное и воспитательное значение, а лишь та, которая приобретает характер познавательной деятельности. Дидактическая игра обучающего характера сближает новую, познавательную деятельность ребенка с уже привычной для него, облегчая переход от игры к серьезной умственной работе.

  Дидактические игры особенно необходимы в обучении и воспитании детей шестилетнего возраста. В них удается сконцентрировать внимание даже самых инертных детей. Вначале дети проявляют интерес только к игре, а затем и к тому учебному материалу, без которого игра невозможна. Чтобы сохранить саму природу игры и в то же время успешно осуществлять обучение ребят математике, необходимы игры особого рода. Они должны быть организованы так, чтобы в них: во-первых, в качестве способа выполнения игровых действий возникала объективная необходимость в практическом применении счета; во-вторых, содержание игры и практические действия были бы интересными и предоставляли возможность для проявления самостоятельности и инициативы детей.

   Мысль о том, что в школе необходимо вести работу по формированию и развитию логического мышления начиная с младших классов, в психолого-педагогических науках общепризнанна. Логические упражнения представляют собой одно из средств, с помощью которого происходит формирование у детей правильного мышления. Когда я говорю о логическом мышлении, то имею в виду мышление, по содержанию находящееся в полном соответствии с объективной реальностью.

  Логические упражнения позволяют на доступном детям математическом материале, в опоре на жизненный опыт строить правильные суждения без предварительного теоретического освоения самих законов и правил логики.

 В процессе логических упражнений дети практически учатся сравнивать математические объекты, выполнять простейшие виды анализа и синтеза, устанавливать связи между родовыми и видовыми понятиями.

 Чаще всего предлагаемые мной логические упражнения не требуют вычислений, а лишь заставляют детей выполнять правильные суждения и приводить несложные доказательства. Сами же упражнения носят занимательный характер, поэтому они содействуют возникновению интереса у детей к процессу мыслительной деятельности. А это одна из кардинальных задач учебно-воспитательного процесса в школе.

  Вследствие того, что логические упражнения представляют собой упражнения в мыслительной деятельности, а мышление младших школьников в основном конкретное, образное, то на уроках я применяю наглядность. В зависимости от особенностей упражнений в качестве наглядности применяю рисунки, чертежи, краткие условия задач, записи терминов-понятий.

  Народные загадки всегда служили и служат увлекательным материалом для размышления. В загадках обычно указываются определенные признаки предмета, по которым отгадывают и сам предмет. Загадки – это своеобразные логические задачи на выявление предмета по некоторым его признакам. Признаки могут быть разными. Они характеризуют как качественную, так и количественную сторону предмета. Для уроков математики я подбираю такие загадки, в которых главным образом по количественным признакам наряду с другими находится сам предмет. Выделение количественной стороны предмета (абстрагирование), а также нахождение предмета по количественным признакам – полезные и интересные логико-математические упражнения.

Среди математических игр для детей имеются и сюжетно-ролевые. Сюжетно-ролевые игры можно обозначить как творческие. Их основное отличие от других игр заключается в самостоятельности создания сюжета и правил игры и их выполнение. Наиболее притягательную силу для младших школьников имеют те роли, которые дают им возможность проявлять высокие моральные качества личности: честность, смелость, товарищество, находчивость, остроумие, смекалку. Поэтому такие игры содействуют не только выработке отдельных математических навыков, но и  остроты и логичности мысли. В частности, игра содействует воспитанию дисциплинированности, т.к. любая игра проводится по соответствующим правилам. Включаясь в игру, ученик выполняет определенные правила; при этом он подчиняется самим правилам не по принуждению, а совершенно добровольно, иначе не будет игры. А выполнение правил бывает связано с преодолением трудностей, с проявлением настойчивости.

  Однако, несмотря на всю важность и значение игры в процессе урока, она не самоцель, а средство для развития интереса к математике. Математическая сторона содержания игры всегда должна отчетливо выдвигаться на передний план. Только тогда она будет выполнять свою роль в математическом развитии детей и воспитании интереса их к математике.

При организации математических игр необходимо придерживаться следующих правил.

Игры должны быть простыми, точно сформулированными, доступными для понимания младшими школьниками. Если материал посилен только отдельным ученикам, а остальные либо не понимают правила, либо слабо разбираются в содержании математической или логической стороны игры, то она не вызовет интереса детей и будет проводиться только формально.

Игра не будет содействовать выполнению педагогических целей, если она вызывает слишком бурную реакцию у ребят, но не дает достаточной пищи для непосредственной мыслительной деятельности, не развивает математическую зоркость их и внимание.

При проведении игры, связанной с соревнованием команд, должен быть обеспечен контроль за его результатами со стороны всего коллектива присутствующих учеников. Учет результатов должен быть открытым, ясным и справедливым. Ошибки в учете, неясности в самой организации учета приводят к несправедливым выводам о победителях, а, следовательно, и к недовольству участников игры.

Для детей игры будут интересными тогда, когда каждый из них станет активным их участником. Длительное ожидание своей очереди для включения в игру снижает интерес детей к этой игре.

Игровой характер материала по математике должен иметь определенную меру. Превышение этой меры может привести к тому, что дети будут во всем видеть только игру.

На уроках математики игры имеют познавательное значение, поэтому в них  на первый план выдвигается умственная задача, для решения которой в мыслительной деятельности должны использоваться сравнения, анализ и синтез, суждения и умозаключения. Тогда они будут содействовать не только формированию логического мышления младших школьников, но и правильной, четкой, краткой речи.

В процессе игры должно быть выполнено определенное законченное действие, решено конкретное задание. Игру не следует оставлять незавершенной. Только при этих условиях она оставит след в сознании ребят.

  Занимательный материал, который я использую на уроках математики, я систематизировала. К разделам программы я подобрала соответствующие задания, отдельно для каждого класса.

  Основная задача занимательного материала, который я использую, состоит в том, чтобы помочь детям в усвоении основных вопросов программы. Предлагаю  задания, которые я применяю в 1-м классе.

**1  КЛАСС**

I.  ПОДГОТОВКА  К ИЗУЧЕНИЮ ЧИСЕЛ И ДЕЙСТВИЙ С НИМИ.

**1.** **Составление геометрических фигур.**

    Назвать известные геометрические фигуры. Из палочек составить квадрат и треугольник маленького размера.

Вопросы для анализа: « Сколько палочек потребовалось для составления квадрата? треугольника? Покажите стороны, углы, вершины фигур.»

**2.   Составить маленький и большой квадраты.**

     Вопросы для анализа: « Из скольких палочек составлена каждая сторона большого квадрата? Маленького квадрата? Весь квадрат? Почему левая, правая, верхняя, нижняя стороны квадрата составлены из одного и того же количества палочек?»

**3.** **Составить прямоугольник, верхняя и нижняя стороны которого будут равны трем палочкам, а левая и правая – двум.**

**4.** **Преобразование одной фигуры в другую.**

Дана фигура из 5 равных квадратов; надо убрать 4 палочки, чтобы стало 3 равных квадрата.

**5.** В фигуре, похожей на ключ, переложить 4 палочки, чтобы получилось 3 квадрата.

**6.** **Лабиринт.**

На основе зрительного прослеживания ходов, линий надо отыскать нужный предмет, выход.

**7.** Составить из геометрических фигур сюжетные изображения (самостоятельно ). Рассказать, какие фигуры использовались, сделать анализ этих фигур.

**8.** **Игра « День – ночь».**

На столе располагаются парные предметы так, чтобы дети их хорошо видели в отдельности. Первоклассники внимательно рассматривают предметы, сравнивают, отмечают, чем один предмет отличается от другого.

«Ночь, - говорит учитель и убирает один предмет.

- День! Скажите, что изменилось?»

Открыв глаза, дети определяют, какого предмета не хватает. В дальнейшем убирают не один предмет, а два или три.

**9.** **Игра «Найти спрятанную игрушку».**

Один ребенок выходит из класса, учитель прячет игрушку. Затем предлагается найти игрушку. Учитель помогает ученику, который ищет игрушку, указывая направления движения: идти вперед, повернуть налево, затем направо, обойти вокруг стола и т. д.

Другой вариант игры: ребенок сам выбирает направление движения, а остальные дети говорят ему: «Тепло, холодно».

**10.** **Игра «Цветы и пчелы».**

На доске – рисунки цветов и пчел. К доске выходят несколько учеников, которые будут изображать пчел. По сигналу учителя: «Пчелки летят», - вызванные к доске ученики начинают жужжать и кружиться по классу. Потом каждый из участников игры снимает с доски рисунок пчелы и закрепляет его над рисунком одного из цветов – «сажает» пчелу на цветок . При этом он должен указать цвет цветка и его размер. «Посадив» пчел на цветы, дети убеждаются в том, что на каждом цветке сидит по одной пчеле, т. е. пчелок столько же, сколько и цветов, а цветов столько же, сколько пчел. Учащиеся должны назвать это число. Затем число пчелок  увеличивается или уменьшается, выясняются способы их уравнивания.

II.  СЧЕТ  ПРЕДМЕТОВ.

**1. Игра «Поезд».**

Работа может быть построена в форме беседы:

Что изображено на картинках? (поезд) Сколько вагонов в поезде? (10) Кто едет  в первом вагоне? Во втором? В третьем? и т. д. Кто начальник поезда? (Петрушка) Петрушка решил поменять номера вагонов. Он расставил их по-другому, начиная с большего номера и заканчивая меньшим. Расставьте вагоны в том же порядке. Кто теперь едет в первом вагоне? Кто в последнем? Кто находится слева от Чебурашки? И т. д.

**2. Задача – шутка.**

Ты да я да мы с тобой. Сколько нас всего? (2)

**3. Задача – смекалка.**

Я  провел у бабушки понедельник, вторник, среду и четверг, а моя сестра в ту же неделю – среду, четверг, пятницу и субботу. Сколько всего дней мы гостили у бабушки? (6)

**4.** **Задача – смекалка.**

На столе лежали 3 конфеты в одной кучке. Две матери, две дочери да бабушка с внучкой взяли конфет по одной штучке, и не стало этой кучки. Как это понимать? Сколько человек брали конфеты?   (3)

**5. Задачи в стихах.**

           1) Я, Сережа, Коля, Ванда -

                Волейбольная команда.

             Женя с Игорем пока –

             Запасных два игрока.

             А когда подучатся,

             Сколько нас получится?

        2) Как-то вечером к медведю

            На пирог пришли соседи:

            Еж, барсук, енот, «косой»,

            Волк с плутовкою-лисой.

            А медведь никак не мог

            Разделить на всех пирог.

            От труда медведь вспотел, -

            Он считать ведь не умел!

            Помоги ему скорей,

            Посчитай-ка всех зверей.

**6**. На веревке висели и спокойно сохли 8 выстиранных наволочек. 6 наволочек стащила с веревки и сжевала коза Люська. Сколько наволочек спокойно высохли на веревке?

**7.** Коза Люська забодала забор, который держался на 7 столбиках. 3 столбика упали, а остальные остались торчать самостоятельно. Сколько столбиков торчат самостоятельно?

**8. Игра «Зоопарк».**

На доске – картинки с изображением животных. Учитель сообщает детям, что на этом уроке они отправятся в «необыкновенное путешествие» - в зоопарк. Дети рассматривают рисунки животных, называют их, считают.

- Сколько жирафов в клетке?

- Сколько слонов? Сколько из них больших? Сколько маленьких?

- Сколько медведей?  И т. д.

- Кого больше: слонов или медведей?

- Кого меньше: оленей или зебр?

**9.** Толя поспорил с Колей, что съест 5 баночек гуталина, а съел только 3. Сколько баночек гуталина не смог осилить Толя?

III.  ЧИСЛА  ОТ  1  ДО  10.  ЧИСЛО  0.

**1. Игра «Веселый счет».**

Двое вызванных учеников кто быстрее на подставку доски выставляют карточки с цифрами по порядку. Остальные дети – у себя на партах.

**2. Игра «Отгадай число».**

Назвать число меньше 8, но больше 6; больше 5, но меньше 9. И т. д.

**3.Игра «Звездное небо».**

На плакате изображено «звездное небо». Учитель предлагает посчитать звезды на небе; закрывает их тучкой. Затем тучку отодвигает и спрашивает: «А сколько теперь звезд?»

Дети считают. «Сколько звезд спряталось за тучкой?» Затем заглядывают за тучку и проверяют себя.

**4. Игра «Почтальон».**

На доске выставлено 10 домиков – это улица. Им присваиваются при счете номера.

Учитель говорит, что прикрепить номера на дома не успели. В конце ряда домов – почта с почтальоном – зайцем. У него письмо в восьмой дом. Как почтальону его доставить? Один из учеников говорит, что почтальон – заяц может прибежать к началу улицы и посчитать дома, начиная с первого домика, другой советует дома считать с конца улицы. Учащиеся выполняют это задание практически и приходят к выводу, что быстрее считать последним способом. Игра продолжается. Письмо надо доставить каждый раз в другой дом; решается новая математическая задача.

**5**. Пять щенят в футбол играли,

    Одного из них позвали.

    Он в окно глядит, считает,

    Сколько их теперь играет.

**6**. Пять щенят плюс мама-лайка,

    Сколько будет, сосчитайка-ка?

**7.** Что хромаешь ты, жучок?

     Ранил ножку о сучок.

     Прежде на своих шести

     Очень быстро мог ползти.

     На скольких ножках ползает теперь жучок?

**8**. Известно, что сапожек не носит кошка,

    Но мама купила кошке сапожки.

    Сколько сапожек мама купила,

    Чтоб кошка ножки не замочила?

**9.** Загадки.

           а) Дом без окон и дверей,

           Как зеленый сундучок,

           В нем шесть кругленьких детей

           Называется…     (стручок)

            б) Что за шустрый старичок

             88 ног.

             Все по полю шаркают,

             За работой жаркою.               (веник)

   в) Что это за 7 братьев: годами равные, именами разные? (дни недели)

**10. Задача – шутка.**

Летела стая гусей: один гусь впереди, а два позади; один позади и два впереди; один гусь между двумя, и три в ряд. Сколько было всего гусей?

**11.Задача – шутка.**

Чтобы сварился 1 кг мяса, требуется 1 час. За сколько времени сварится полкилограмма такого же мяса?

**12**. Собираясь на место преступления, преступники взяли с собой 5 веников – хотели замести следы. Два веника преступники уронили, выходя из дома, еще два забыли в автобусе, а один веник не захотел быть соучастником преступления и развалился на прутики. Удастся ли преступникам замести следы вениками?

**13. Задачи – шутки.**

1) Повезло опять Егорке,                         2) 7 рассерженных гусей,

    У реки сидит не зря.                             7 отчаянных друзей!

    Два карасика в ведерке                             Ходят – бродят: «Га-га-га!»

    И четыре пескаря.                                     Тут хозяйка позвала:

    Но смотрите – у ведерка                             «Есть хотите?»  «Да-да-да!»

  Появился хитрый кот…                        И пошли ватагой всей

 7 рассерженных гусей.

    Сколько рыб домой Егорка                      7 гусей ушли кормиться,

    На уху нам принесет?                              Сколько же осталось птицы?

3) Самосвал ехал в поселок. По дороге он встретил 3 легковые машины и грузовик. Сколько всего машин ехало в этот поселок?

**14. Шарада.**

Первая цифра стоит в середине.

Буква с начала и буква с конца.

В целом – леса, города и равнины,

К целому полны любовью сердца.

И коли вражья надвинется рать,

Целое будем мы защищать.

        Р   1   А                РОДИНА

**15**.**Задачи в стихах.**

        1) На крыльце сидит щенок,                  6) В небе радуга-дуга

            Греет свой пушистый бок.                      Замыкает берега.

            Прибежал еще один                                 Расцветая все быстрей

           И уселся рядом с ним.                    Чудо-краски светят в ней!

           Сколько стало щенят?                       Пусть ответит тот, кто знает

                                                                        Или сможет сосчитать,

        2) Ежик по лесу шел,                            Сколько красок в ней играет,

            На обед грибы нашел:                       Озаряя моря гладь?

            2 – под березой,

            1 – у осины.

           Сколько их будет

 в плетеной корзине?           7) Двое шустрых поросят

                                                                    Так замерзли, что дрожат.

        3) Два мяча у Ани,                                     Посчитайте и скажите:

            Два мяча у Вани.                                     Сколько валенок купить им?

            Два мяча да два. Малыш!

            Сколько их? Сообразишь?                  8) Дружно муравьи живут

                                                                    И без дела не снуют.

         4) В кормушке сидели                                  3 несут травинку,

             Лишь 3 только птицы,                              3 несут былинку,

             Но к ним прилетели                                  3 несут иголки.

             Еще 2 синицы.                                            Сколько их под елкой?

             Так сколько же птиц

             Здесь в кормушке у нас?

             Покажет на карточке каждый из вас.      9) Стала курица считать

                                                                    Маленьких цыпляток:

         5) Жил в реке один налим,                             Желтых 5 и четных 5,

             Два ерша дружили с ним.                             А всего…….(десяток)

             Прилетали к ним 3 утки

             По 4 раза в сутки.

             И учили их считать:

             1, 2, 3, 4, 5.

              Сколько всего рыб и птиц?

IV.  СЛОЖЕНИЕ.  ВЫЧИТАНИЕ.

**1. Цепочка примеров.**

Учитель называет пример:   3+2   - и бросает мяч кому-нибудь из детей. Тот, кому брошен мяч, дает ответ и бросает мяч учителю. И т. д.

**2. Задача – смекалка.**

Сколько получится, если из наименьшего двузначного числа вычесть наибольшее однозначное?

                        ( 10 – 9 = 1 )

**3. Игра «Угадай место игрушки».**

Учитель записывает на обратной стороне демонстрируемых рисунков примеры вида  7+1 и рисует на доске лесенку. Он говорит: «Чебурашка предлагает нам интересное задание – расставить игрушки на лесенке по своим местам. Порядковый номер каждого рисунка записан на его обратной стороне в виде примера. Кто правильно решит пример, тот узнает место игрушки на лесенке.» Дети поочередно выходят к доске, решают примеры и расставляют рисунки на свои места.

**4. Игра «Маятник».**

Перед началом игры учитель спрашивает детей, кто видел часы с маятником? Просит показать, как  покачивается маятник. Предлагает детям покачаться, как маятник, и прибавлять или отнимать по 1.

Учитель пишет на доске примеры на сложение и вычитание чисел вида:  5+1;  6+1,  7+1  и т. д. Учащиеся, покачиваясь, как маятники, считают, решают примеры.

**5. Игра «Грибная полянка».**

На доске – рисунки ежика, деревьев, грибов.

- Поможем ежику собрать грибы.

Вызванный к доске ученик берет гриб, решает записанный на нем пример. Если ответ правильный, гриб накалывается ежу на спину.

**6. Игра «Назови пропущенные цифры».**

На доске – Незнайка с пятью (например, красными ) шарами. Справа от них – три голубых и один зеленый шары. На доске записаны примеры:

        5 + 4 = 9                        9 – 4 = 5

        5 + 1 + \*                        9 – 1 – \*

**7. Игра «Украсим елку игрушками».**

Игру начинает учитель: «Дед Мороз и Снегурочка придумали для вас интересное задание. Они развесили номера игрушек на елке, а на доске записали их в виде примеров  6+3 ,

10-3 и т. д.

Учитель показывает на пример, ученик, решив этот пример, вешает рисунок игрушки на соответствующий номер. Кто правильно выполнит задание, тот узнает, на какое место надо повесить каждую игрушку.