JOCURI MATEMATICE PENTRU CLASA I

Prof. înv. primar: Ionescu Roxana Gabriela
Școala Gimnazială „Gheorghe Vernescu” Râmnicu Sărat

- Cursa isteţilor

Scop: dezvoltarea gândirii, a capacităţii de calcul rapid şi a spiritului competitiv.

Sarcina didactică: să efectueze operaţii de adunare şi scădere în concentrul 0 – 10.

Elemente de joc: întrecerea individuală, recompensa, penalizarea.

Material didactic: fişe de lucru.

Reguli de joc:

1) Fiecare elev lucrează independent;
2) Fişele se predau coordonatorului de joc;
3) Evaluarea jocului se face la încheierea lui;
4) Timp de lucru: 1 minut;
5) Elevii care lucrează corect vor fi recompensaţi.

Desfăşurare:

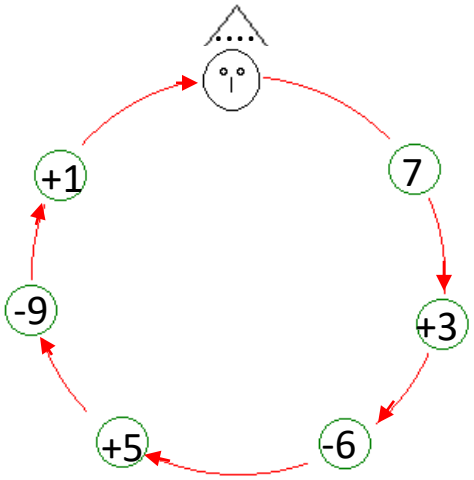
Se anunţă titlul jocului şi sarcina didactică. Se distribuie fişele şi se prezintă regulile, apoi începe executarea jocului.

Evaluarea jocului se face după expirarea timpului de lucru. Elevii care au obţinut rezultatul corect vor primi un „isteţ” care râde (), iar cei care au greşit vor primi un „isteţ” trist ().

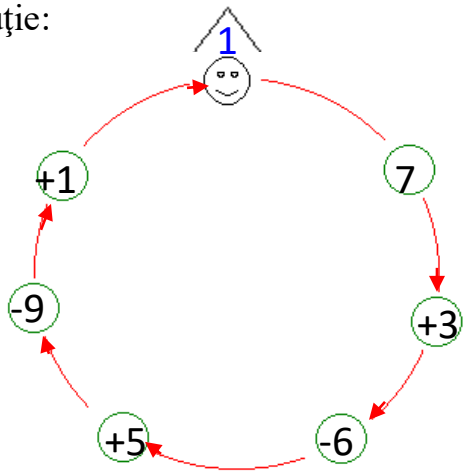
Nume şi prenume..... Data.....

Fişă de lucru

Calculează urmărind săgeţile:



Soluţie:



- Săgeata magică

Scop: formarea deprinderilor de calcul corect şi rapid.

Sarcina didactică: să completeze termenul necunoscut dintr-o ecuaţie.

Elemente de joc: întrecerea individuală, recompensa (câte un balon), penalizarea (fişă de recuperare).

Material didactic: fişe individuale.

Reguli de joc:

1) Fiecare elev lucrează independent;
2) Fişele se predau coordonatorului de joc;
3) Evaluarea jocului se face la încheierea lui;
4) Elevii care găsesc toate soluţiile sunt recompensaţi;
5) Elevii care vor găsi jumătate din soluţii vor primi o fişă de recuperare;
6) Timp de lucru: 5 minute;

Desfăşurare:

Se anunţă titlul jocului şi scopul. Se explică regulile jocului şi se face un joc de probă, folosind planşa.

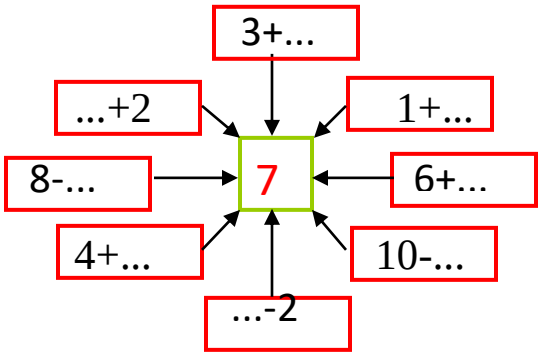
La semnalul învăţătorului începe executarea jocului propriu-zis. Învăţătorul intervine doar dacă sunt elevi care trebuie ajutaţi.

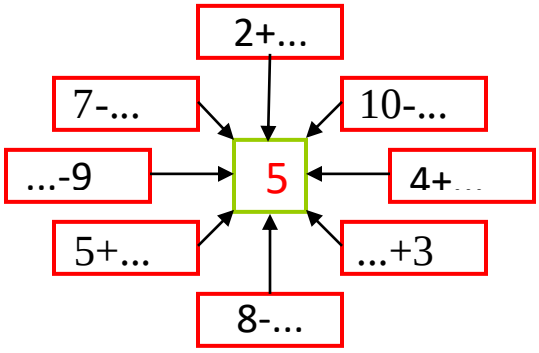
După expirarea timpului de joc, se fac aprecieri privind participarea şi acei elevi care au lucrat corect vor fi recompensaţi cu câte un balon. Elevii care au găsit jumătate din soluţii sunt penalizaţi.

Nume şi prenume..... Data.....

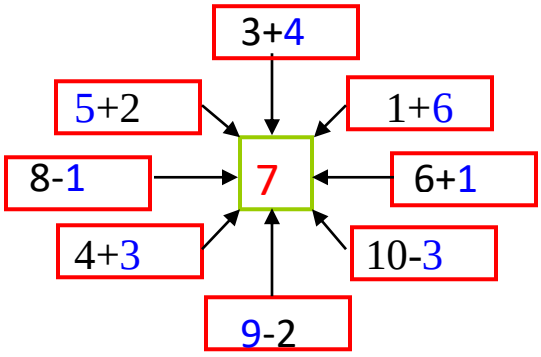
Fişă de lucru

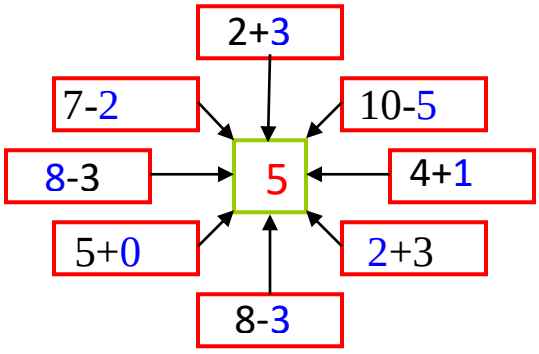
Completează cu numere potrivite:





Soluţii:





- Clepsidra

Scop: formarea deprinderilor de calcul rapid şi corect; dezvoltarea gândirii şi a spiritului competitiv.

Sarcina didactică: să efectueze operaţii de adunare şi scădere cu numere naturale de la 0 la 10.

Elemente de joc: întrecerea individuală, recompensă (un ecuson cu F.B), penalizare.

Material didactic: planşă, fişe individuale.

Reguli de joc:

1) Fiecare elev lucrează independent;
2) Fişele se predau coordonatorului de joc;
3) Evaluarea se face la încheierea jocului;
4) Timp de lucru: 5 minute;
5) Elevii care scriu corect toate operaţiile şi rezultatele vor fi recompensaţi;
6) Elevii care greşesc jumătate din operaţii vor fi penalizaţi (vor reface operaţiile acasă).

Desfăşurare:

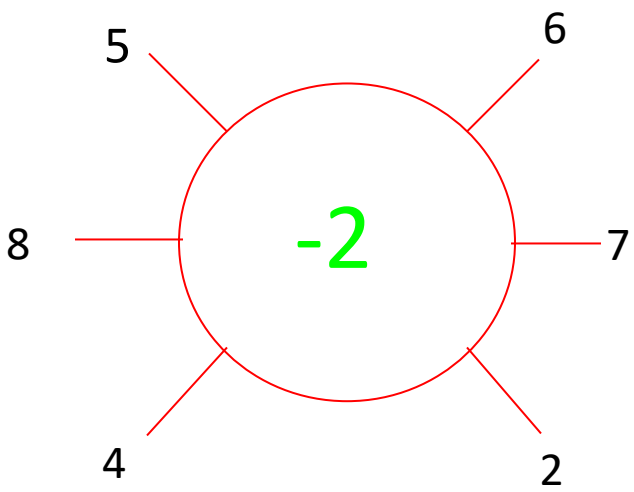
Elevii sunt anunţaţi că vor juca jocul „Clepsidra”. Se anunţă scopul jocului, se prezintă planşa şi se distribuie fişele de lucru. Se explică regulile jocului şi se face un joc de probă, folosind planşa. Jocul propriu-zis începe la semnalul „Start!”.

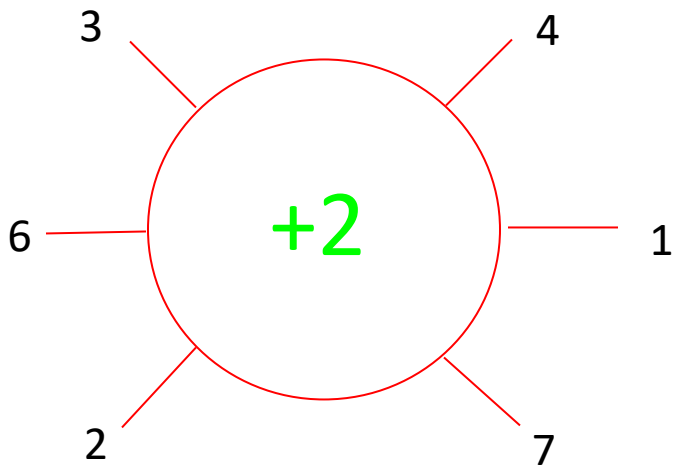
După expirarea timpului, se întrerupe jocul, se strâng fişele şi se face evaluarea. Elevii care au lucrat corect fişa vor primi un ecuson cu F.B. Elevii care greşesc două operaţii vor fi apreciaţi cu „Bine”, dar nu vor primi ecuson, iar cei care greşesc jumătate din operaţii vor reface operaţiile acasă.

Nume şi prenume..... Data.....

Fişă de lucru

Scrieţi operaţiile pe care le sugerează desenele:





Soluţii:

5 – 2 = 3	2 – 2 = 0	3 + 2 = 5	7 + 2 = 9
8 – 2 = 6	7 – 2 = 5	4 + 2 = 6	2 + 2 = 4
4 – 2 = 2	6 – 2 = 4	1 + 2 = 3	6 + 2 = 8

- Construieşte piramide!

Scop: formarea deprinderii de calcul; dezvoltarea gândirii.

Sarcina didactică: să completeze spaţiile libere cu numerele corespunzătoare, observând regula de calcul.

Elemente de joc: întrecerea individuală, recompensa (o piramidă din carton), penalizarea.

Material didactic: planşă pentru jocul de probă, fişe individuale.

Reguli de joc:

1) Fiecare elev lucrează independent;
2) Fişele se predau coordonatorului de joc;
3) Evaluarea jocului se face la încheierea lui;
4) Timp de lucru: 3 minute;
5) Primii 5 elevi care lucrează corect vor primi câte o piramidă din carton;

6) Elevii care conpletează corect doar o piramidă vor fi penalizaţi.

Desfăşurare:

Elevii sunt anunţaţi că vor construi piramide folosind operaţiile pe care le-au învăţat. Se explică regulile jocului şi se execută jocul de probă, folosindu-se planşa.

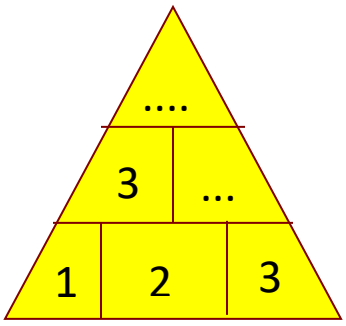
La semnalul învăţătorului începe jocul propriu-zis.

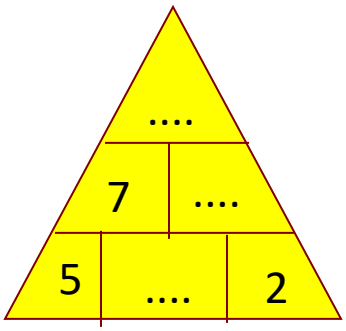
Primii 5 elevi care lucrează corect sunt recompensaţi cu câte o piramidă din carton. Cei care completează corect doar o piaramidă în timpul acordat vor reface fişa acasă.

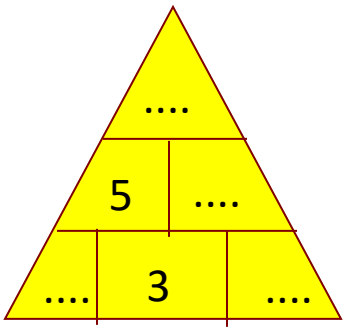
Nume şi prenume..... Data.....

Fişă de lucru

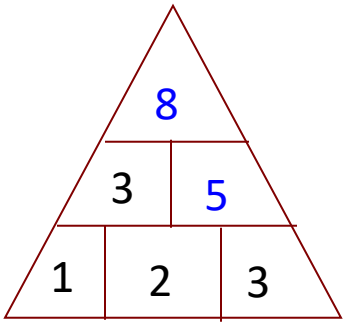
Completaţi spaţiile libere cu numere corespunzătoare, observând regula de calcul:

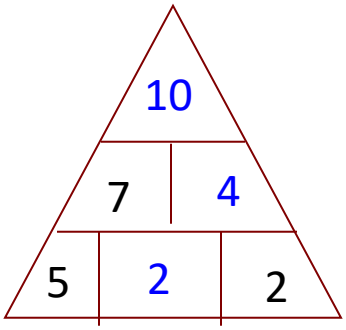


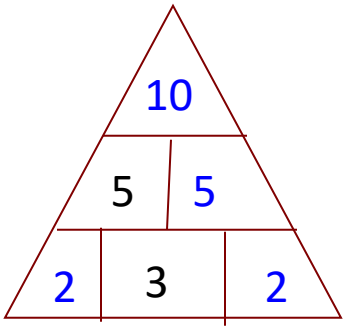




Soluţii:







- Steluţele

Scop: formarea deprinderii de calcul; cultivarea voinţei ca trăsătură de caracter.

Sarcina didactică: să efectueze operaţii de adunare şi scădere cu numere naturale de la 0 la 10.

Elemente de joc: întrecerea individuală, recompensa (steluţe roşii şi galbene), penalizarea (steluţă neagră).

Material didactic: planşă pentru jocul de probă, fişe individuale.

Reguli de joc:

1) Fiecare elev lucrează independent;
2) Fişele se predau coordonatorului de joc;
3) Evaluarea jocului se face la încheierea lui;
4) Timp de lucru: 10 minute;
5) Elevii care scriu şi rezolvă corect operaţiile propuse de cele trei steluţe primesc o steluţă roşie;
6) Elevii care scriu şi rezolvă corect operaţiile sugerate de primele două steluţe primesc o steluţă galbenă;
7) Elevii care scriu şi rezolvă operaţiile corespunzătoare primei steluţe primesc o steluţă neagră.

Desfăşurare:

Se anunţă titlul jocului şi scopul. Se distribuie fişele şi se explică regulile jocului. Se face un joc de probă folosind planşa.

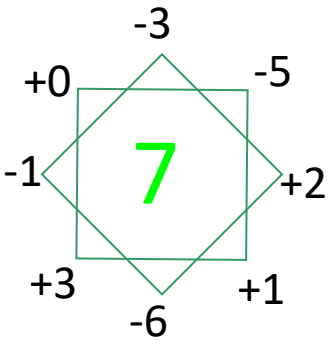
Jocul propriu-zis începe la semnalul „Porniţi !”. După expirarea timpului, se strâng fişele şi se face evaluarea după regulile precizate.

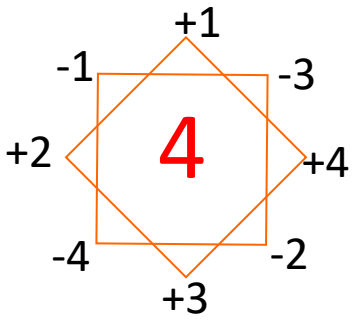
Se fac aprecieri privind comportamentul elevilor, aspectul aşezării în pagină şi se împart steluţele, ca recompensă sau penalizare.

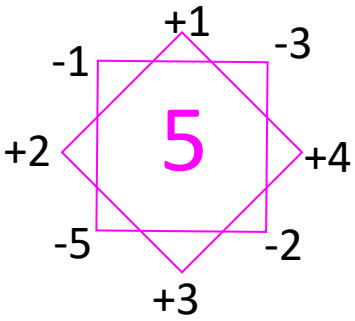
Nume şi prenume..... Data.....

Fişă de lucru

Efectuaţi operaţiile pe care vi le propun steluţele:







Soluţii:

7– 3 = 4	7– 6 = 1	4+ 1 = 5	4+ 3 = 7	5+ 1 = 6	5+ 3 = 8
7+ 0 = 7	7+ 1 = 8	4– 1 = 3	4– 2 = 2	5- 1 = 4	5- 2 = 3
7– 1 = 6	7+ 2 = 9	4+ 2 = 6	4+ 4 = 8	5+ 2 =7	5+ 4 = 9
7+ 3 = 10	7– 5 = 2	4– 4 = 0	4– 3 = 1	5- 5 = 0	5- 3 = 2

- Isteţel

Scop: formarea deprinderii de calcul corect şi rapid; dezvoltarea atenţiei şi a gândirii.

Sarcina didactică: să efectueze adunări şi scăderi în concentrul

0 – 10.

Elemente de joc: întrecerea între grupe, recompensa (☺), aplauze, penalizarea (☹).

Material didactic: planşă pentru fiecare grupă.

Reguli de joc:

1) Evaluarea jocului se face la încheierea jocului;
2) Fiecare elev rezolvă o singură operaţie, urmărind săgeata;

3) Următorul elev nu pleacă din bancă decât în momentul în care cel din faţa lui a scris rezultatul şi are dreptul să modifice ultimul rezultat, dacă e greşit;
4) Rezultatul final este scris în extremitatea şirului, unde este „Isteţel”;
5) Câştigătorii vor fi cei care termină primii şirul şi obţin rezultatul corect.

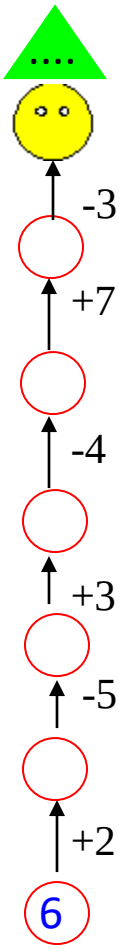
Desfăşurare:

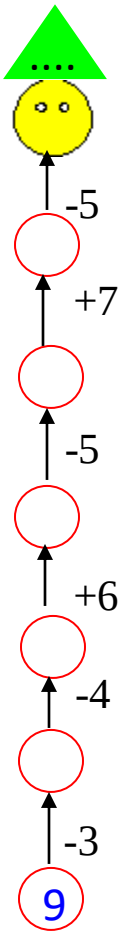
Elevii sunt împărţiţi în trei grupe. Se desemnează liderul fiecărei grupe. Se anunţă titlul jocului şi sarcina didactică. Se prezintă materialul didactic şi se explică regulile jocului.

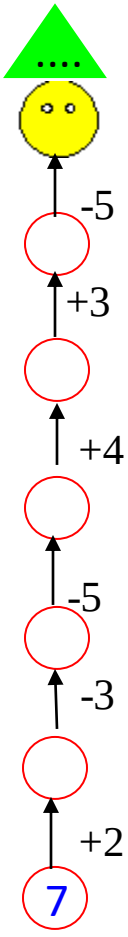
Se face un joc de probă, apoi începe jocul propriu-zis la un semnal stabilit.

Dacă rezultatul final va fi corect, învăţătorul va desena pe Isteţel râzând, iar dacă s-a greşit, Isteţel va fi desenat plângând. Dacă toate grupele lucrează corect, va câştiga grupa care a terminat prima şi va fi aplaudată de celelalte grupe.

Soluţii:







- Jocul florilor

Scop: să exploreze modalităţi de a descompune numere naturale în sumă sau diferenţă; dezvoltarea gândirii; cultivarea spiritului competitiv.

Sarcina didactică: să descompună numere naturale mai mici ca 100 în sumă sau diferenţă.

Elemente de joc: întrecerea între grupe de elevi, recompensa (jetoane cu flori), penalizarea (să cânte un cântec din repertoriul clasei).

Material didactic: trei flori din carton, jetoane cu numere, săculeţ; foi albe pentru fiecare grupă.

Reguli de joc:

1) Fiecare grupă lucrează independent;
2) Liderul grupei predă fişa coordonatorului de joc;
3) Evaluarea jocului se face la încheierea lui;
4) Timp de lucru: 7 minute;
5) Punctajul se va realiza astfel: fiecare variantă corectă este notată cu un punct; pentru disciplină se acordă un punct; pentru aşezare estetică şi scriere ordonată, un punct;
6) Câştigă grupa cu cele mai multe puncte.

Desfăşurare:

Elevii sunt împărţiţi în grupe de câte 4. Se desemnează liderul fiecărei grupe. Se anunţă titlul jocului şi sarcina didactică. Pe flanelograf se afişează cele trei flori din carton. Se explică regulile jocului şi se face jocul de probă.

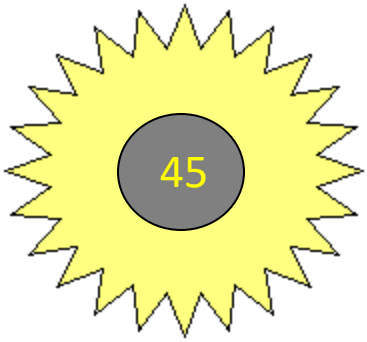
Un elev numit de învăţător scoate din săculeţ un jeton pe care e scris un număr din două cifre. El aşază jetonul pe o floare. Elevii numiţi vin la tablă şi scriu numărul ca sumă şi ca diferenţă, folosind doi sau mai mulţi termeni.

După efectuarea jocului de probă, vin trei elevi, aleg câte un jeton şi îl aşază pe câte o floare. La semnalul învăţătorului începe jocul propriu-zis.

Jocul se întrerupe după expirarea timpului. Se strâng fişele şi se face evaluarea jocului. Grupa care obţine cel mai mare punctaj este recompensată, iar grupa care obţine cel mai mic punctaj este penalizată.







Soluţii posibile:

26 = 20 +6	64 = 60 + 4	45 = 40 +5
26 = 13 +13	64 = 40 +24	45 =10 +35
26 = 12 +14	64 = 61+3	45 = 30+15
26 = 10 +10 +6	64 = 50 +14	45 = 21+24
26 = 23 +0 +3	64 = 20 +30+10+4	45= 10+20+ 10+5
26 = 10 +10 +3 +3	64 = 10 +10+40+4	45= 5+5+10+25