**Дидактические игры на уроках математики:**

1. **Бабочки.**

**Дидактическая цель:** закреплять приемы прибавления и вычитания

**Оборудование:** рисунки бабочек и цветов.

**Содержание:** на доске цветы с числом, бабочки группой на другой части доски. Детям предлагают отгадать, на какой цветок сядет бабочка. Для этого они читают примеры на обратной стороне рисунков бабочек и считают его, затем сажают бабочек на цветы.

**2. Математический футбол.**

**Дидактическая цель:** Формировать навыки сложения и вычитания в пределах 20, 100, 1000 или умножения и деления.

**Оборудование:** картинки ворот, мячей с примерами.

**Содержание:** на доске ворота, дети разделились на 2 команды. Выбегают по очереди, берут мяч, с обратной стороны написан пример, если решил правильно – то забил гол. Побеждает тот, кто считает без ошибок и больше забил мячей.

**3. Хоккей**

Вместо футбола можно детям предложить хоккей

 Примеры записаны на шайбах.

 **4.** **Математическая рыбалка**

**Цель:** формировать и закреплять навыки устного счета в 1-4 классах.

**Оборудование:** рыбки и рыбак

**Содержание:** играют команды, по очереди берут рыбку и решают пример. Решил правильно - поймал рыбку. Кто больше наловит.

Можно примеры писать с обратной стороны рыбок.

 **5. Новогодняя елочка**

**Оборудование:** елочка, картинки Деда Мороза и Снегурочки, елочные игрушки.

**Цель:** Отработка и проверка навыка счета.

**Содержание:** ученик Снегурочке помогает наряжать елку, если правильно решает пример, записанный на обратной стороне игрушки.

**6. Поезд.**

**Дидактическая цель:** закрепить порядковое значение числа.

**Оборудование:** картинки поезда, вагонов, карточки с числами от 10 до20.

**Содержание:** на доске поезд, вагоны расставлены в беспорядке. Детям объявляют, что числа заблудились. Дети расставляют цифры, обозначающие числа второго десятка.

**7. Угадай.**

**Дидактическая цель**: Закрепить знание состава чисел первого десятка.

**Содержание:** Учитель говорит, что задумала 2 числа, сложила их, получилось 5. Какие числа сложила? Дети: 0 и 5, 5 и 0, 4 и 1, 1 и 4, 2 и 3, 3 и 2. На первом этапе дети иллюстрируют состав чисел на палочках, на геометрических фигурах.

**8. Наоборот.**

**Дидактическая цель:** Развивать речь детей, закреплять понятия толстый, тонкий, широкий, узкий и т. д.

**Содержание:** Учитель говорит слово, а ребенок противоположное ему. Учитель не называет имен, а бросает мяч.

**Дополнение.**

**Дидактическая цель:** Развивать речь детей, включать в активный словарь математические термины.

**Оборудование:** рисунки ракеты, самолета, вертолета, птицы, бабочки.

**Содержание:** Учитель на доске размещает картинки сверху вниз. Разъясняет детям, что надо продолжить предложение (Высоко в небе летит …,ниже ракеты летит …. Самолет летит выше …, ниже вертолета летит …)

**9. Составим цветок.**

**Дидактическая цель:** Закрепление состава чисел первого десятка.

**Оборудование:** лепестки с примерами; стебель с листом, на котором число.

**Содержание:** На доску крепят стебли с листом. Лепестки лежат на столе. Выходит ученик и берет лепесток, читает пример разными способами, решает устно и прикрепляет к нужному стеблю. Играют дети по командам: сколько цветов, столько команд.

**10. Цепочка.**

**Дидактическая цель:** учить преобразовывать одни примеры в другие.

**Оборудование:** картинки неваляшек, машинок, листьев.

**Содержание:** картинки размещают по группам, в каждой рисунки двух цветов. Например: 2 зеленых и 3 голубых неваляшки. Один ученик составляет по этой картинке пример на сложение 2+ 3, другой- применяя переместительное свойство 3+2, третий составляет пример на состав чисел 5=3+2, четвертый составляет на вычитание одного из слагаемых 5-3=2, пятый составляет еще пример на вычитание, шестой сравнивает число зеленых неваляшек и голубых. Затем тоже с другой группой картинок.

 **11. Поиграем в задачу**

**Цель:** проверить усвоение понятия задача.

**Оборудование:** карточки.

**Содержание:** получает карточку ребенок и должен найти свое место.

 **12. Лучший космонавт.**

*Дидактическая цель*. Формирование навыков сложения и вычитания. *Содержание игры.* Учитель на доске рисует 10 ракет с номерами от 1 до 10. Вызываются сразу 11 учеников. Вокруг стола, где разложены карточки с примерами, дети идут, взявшись за руки, и декламируют: «Ждут нас быстрые ракеты На такую полетим! Для прогулок по планетам. Но в игре один секрет: На какую захотим, Опоздавшим места нет». Как только сказано последнее слово, учитель выдает каждому ученику карточки с примерами, шифрующими номер ракеты, на которой полетит космонавт. Дети решают примеры, определяя номер своей ракеты, и пишут пример под соответствующим номером ракеты.

 **13. Составь круговые примеры**.

*Дидактическая цель*. Составление примеров, у которых первый компонент равен ответу предыдущего примера.

 *Содержание игры.* Учащиеся составляют примеры с ответом, равным первому компоненту следующего примера. Например, на доске даны следующие записи: 7-5=2 2+6=8 8+2=10 10-8=2 Учащиеся составляют цепочку примеров по заданному правилу. Игру можно проводить в любом классе, усложняя задания.

 **14. Почтальон.**

*Дидактическая цель*. Закрепление приемов умножения и деления (табличные случаи). Средства обучения. Рисунки домиков, карточки с примерами. *Содержание игры.* Учитель вызывает к доске учеников, они выбирают карточку с примером, решают, указывают номер дома, квартиры, куда отправлено письмо.

 **15. Математическая эстафета.**

*Дидактическая цель*. Обучение навыкам быстрого счёта.

 *Содержание игры.* Класс разбивается на команды. Для каждой команды учитель пишет примеры. Одновременно от каждой команды к доске вызывается по одному ученику. Их задача состоит в том, чтобы правильно и быстро решить соответствующий пример и передать эстафету своему товарищу. Игра продолжается до тех пор, пока ученики каждой команды решат все примеры. Побеждает та команда, которая раньше других правильно решит примеры

 **16. Молчанка.**

*Дидактическая цель.* Закрепление навыков устного счёта.

*Содержание игры*. На доске или карточке записаны числа по кругу, а в центре знак действия. Учитель молча показывает на два числа и на кого-то из учащихся. Тот должен выполнить с ними определённое действие и назвать ответ. Остальные сигнализируют о правильности решения.

 **Поезд.**

*Дидактическая цель.* Закрепление навыков устного счёта*.*

Содержание игры. На доску прикреплены вагоны с числами и знаками действий. Дети молча считают и называют ответ в конце последнего вагона.

 17.  **Кто пришёл в гости?**

*Дидактическая цель.*Формирование навыков сложения и вычитания.

Содержание игры. На доску прикреплены выражения сверху вниз, на обратной стороне которых разрезная картинка с изображением какого-то героя. Дети начиная сверху находят значения выражений и, если решили правильно, переворачивают карточки. В результате получается целая картинка героя, который пришёл сегодня на урок к ребятам.

 18.  **«Мальчики – Девочки»**

*Цель*: Развитие внимания, быстроты мыслительных операций, памяти.

Описание: По щелчку на экране появляются кружки разного цвета с примерами.
Задание: Если кружок синего цвета, то ответ хором называют мальчики, если красного – девочки. Выигрывают, те кто меньше допустил ошибок. Если кружок другого цвета , в классе тишина.

 **19. «Математическая тучка»**

*Цель*: Развитие внимания, зрительного восприятия, закрепление учебного материала с помощью игровой мотивации.

Описание: На экране изображение тучки и капельки с числом.
Задание: Дети по вызову учителя выходят к доске и подбирают к тучке пару капельку с таким же числом. Нужно навести курсор на нужную капельку и щёлкнуть.

 **20. «Помоги колобку перебраться на другой берег»**

*Цель*: Развитие внимания, зрительного восприятия, закрепление учебного материала с помощью игровой мотивации.
Описание: на экране примеры на умножение и деление (при желании их можно заменить другими примерами)
Задание: колобок предлагает пример. Ученик решает, наводит курсор на правильный ответ и щёлкает мышкой. Если пример решён верно, то появляется дощечка через речку. Если пример решён неверно, то дощечка меняет свой цвет.

 **21. ЖИВАЯ МАТЕМАТИКА.**

У учащихся на груди таблички с цифрами от 0 до 9. Учитель читает примеры. Встаёт ученик, у которого есть цифра-ответ.
Лучше давать примеры на деление, чтобы получались однозначные цифры. В случае двузначного ответа должны встать два ученика.
Проводить игру желательно в конце урока для повышения двигательной активности учащихся. Также можно раздавать по несколько одинаковых цифр, привлекая большее количество детей.

 **22. ПРОВЕРЬ СЕБЯ!**

Учитель готовит карточки, на которых записаны результаты умножения каких-либо чисел, например 9 и 2 (показывается число 18). Учитель показывает карточку, а ученики записывают пример с таким ответом в тетрадях.

 **23. СОРБОНКИ.**

Ученик тренируется по 3-5 минут несколько раз в день. Высокая эффективность применения объясняется тремя важными свойствами:
- концентрация внимания ученика только на тех элементах таблицы, которые им не усвоены;
- увеличивается частота тренировок;
- повышение произвольности памяти в процессе игры, что обеспечивает более лёгкое запоминание.
Имея набор таких карточек с записанными примерами (ответы на обратной стороне), ученик может играть в “Угадал – не угадал”. Угадал – карточка ложится в одну сторону, не угадал – в другую. Постепенно остаются карточки только с неусвоенными элементами таблицы, с которыми и продолжает тренироваться ученик.

 **24. НЕ ПОДВЕДИ ДРУГА.**

К доске выходят одновременно два ученика (возможно и четыре). Учитель читает пример, например 6 \* 7, и предлагает составить пример на умножение или деление с такими же числами. Первый ученик составляет примеры на деление, второй - на умножение, записывают на доске. Если примеры составлены и решение верно, поощряют ребят.
В этой игре главное акцентировать внимание на способе нахождения частного по известному произведению и обратно – более прочное усвоение связи компонентов действий.

 **25. ТАБЛИЦА ДЛЯ СОСЕДА.**(работа в паре)

Ученики задают по 5-6 примеров на табличное умножение и деление друг другу. После решения примеров проверяются записанные результаты.
Примеры готовятся заранее на карточках. Выигрывает тот, кто решил примеры быстрее и допустил меньше ошибок.

 **26. ДЕНЬ И НОЧЬ.**

Условия игры: когда учитель произносит слово “Ночь!”, ученики кладут голову на парту и закрывают глаза. В это время учитель читает пример для устного счёта на деление и умножение. Выдерживает небольшую паузу.
Затем учитель говорит “День!”. Дети садятся прямо и те, кто решил пример, поднимает руку и говорит ответ.

 **27. ДЕЛИТСЯ – НЕ ДЕЛИТСЯ?**

Учитель называет различные числа, а ученики поднимаются руку или хлопают в ладоши, если число делится, например на 3 (или другое) без остатка.