

### Гра “Вірю – не вірю”

Вчитель показує картки, на яких записано завдання та відповіді до них, серед яких є правильні і неправильні. Якщо відповідь правильна, то учні хлопають в долоні, якщо ні, то тупотять ногою.

### Гра “Знайди помилку”

Учитель заздалегідь пише вправи з помилками, а учням потрібно відшукати і виправити їх.

### Гра “День-ніч”

Учитель говорить якісь твердження. Якщо воно правильне, то діти сидять рівно, а якщо ні, нахиляються на парти і начебто “сплять”.

### Гра “Розшифруй вислів”

Учні виконують математичні дії, відповіді до яких стоять біля фраз висловів. Розв’язавши правильно приклади, за одержаними відповідями учні складають вислів.

Його можна вибирати як девіз уроку, який учні розшифровують.

### Гра “Поспішай, та не помиляйся ”

Ця гра полягає у написанні математичного диктанту. Учитель з певною швидкістю читає завдання за завданням, а учні на аркушах записують відповіді.

### Ділова гра “Будівельник”

Гра заключається в тому, що учні виконують завдання, виступаючи в ролі будівельника.

Наприклад. Потрібно розрахувати скільки необхідно паркетних плиток для настилу підлоги.

### Гра “Математичне моделювання”

Учні моделюють фігури до стереометричних задач.

### Ділова гра “Конструктор”

Учні класу виступають в якості конструкторів деталей. Їм потрібно визначити, скільки піде матеріалу на певну деталь, адже деталі мають форму геометричних фігур.

### Гра “Проектувальник”

Кожен учень уявляє себе в ролі інженера-проектувальника. Наприклад. Потрібно спроектувати дорогу і визначити, скільки піде асфальту на її покриття.

### Гра “Чарівне число”

Клас ділиться на три команди. Гра ведеться на основі казки. Долаючи перешкоди, учні розв’язують вправи і шукають “чарівні” числа.

### Гра “Лабіринт”

Ця гра починається за 15-20хв до кінця уроку. Лабіринт розрахований на самостійне розв’язання завдань. Для кожного учня в конверт кладеться 3-5 карточок. Учень бере з конверта першою ту карточку, код якої вказав вчитель. Код другої карточки відповідає відповіді першої задачі. Тому другу карточку можна вибрати після розв’язання першого завдання.

## ГРА «ДОПОМОЖИ БІЛОЧЦІ ЗІБРАТИ ГРИБИ»

На гіллячках, на тоненьких,  
Поки день ще не погас,  
Сироїжки та опеньки  
Білка сушить про запас.

Учитель звертається до дітей з пропозицією допомогти білочці відібрати найсмачніші гриби.

На грибах записані приклади на множення та ділення.  
Смачними будуть ті, відповідь яких менша за число 27.



## ГРА «КМІТЛИВЕ ОКО»

Учні поділені на дві команди. З кожної виходить по 5 учнів. Їм роздають картки з цифрами і знаками дій. За сигналом діти складають приклади на множення (наприклад:  $3 \times 7 = 21$ ;  $2 \times 6 = 12$ ;  $4 \times 5 = 20$ ).

Потім учитель пропонує з цими числами утворити інші приклади на множення ( $7 \times 3 = 21$ ;  $6 \times 2 = 12$ ;  $5 \times 4 = 20$ ). У кожній команді один з її членів записує складені вирази на дошці. Порівнюючи пари виразів, діти повторюють переставний закон множення. Виграє та команда, яка складе більше прикладів за відведений час і сформулює переставний закон множення.

## ГРА «ПОЛАТАЙ ДІРКИ»

На підлозі мишка  
Підбрала книжку.  
Сторінки гортала,  
До дірок читала.

$6 \times \text{☺} = 18$	$3 \times \text{☹} = 21$
$5 \times \text{☺} = 20$	$2 \times \text{☹} = 12$
$4 \times \text{☺} = 24$	$4 \times \text{☹} = 16$

Учитель говорить, що треба полатати сторінки книжки з математики.

$$5 \times \bigcirc = 15 \quad 3 \times \bigcirc = 27$$

Гру можна організувати як змагання між рядами.

## ГРА «МАГАЗИН»

На полицях виставлені різні іграшки. Замість таблички з ціною записаний на картці приклад.

Ціни стануть відомі тоді, коли діти-покупці «купуючи» іграшку, розв'яжуть записаний під нею приклад.

## ГРА «РЯД - ПЕРЕМОЖЕЦЬ»

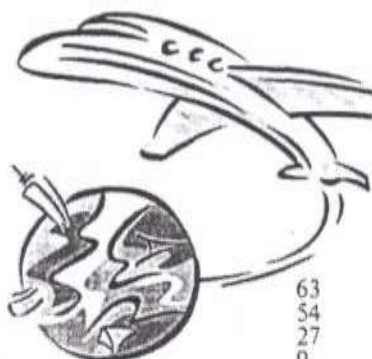
Школярі вибирають із кожного ряду по два учні. Вибрані учні стоять напроти свого ряду, а інші учні швидко по порядку, як сидять, задають їм приклади на множення і ділення. Підраховуємо, хто розв'язав правильно більше прикладів. При підведенні підсумків ряд-переможець піднімається, клас дружно скандує «Молодці!» і плескає в долоні.

Корабель



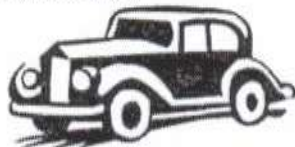
12  
18  
24  
72

Літак



63  
54  
27  
9

Автомашина



42  
18  
35  
8

### ГРА «СКЛАДИ ПРИКЛАД»

Кожен ряд вибирає собі вид транспорту, на якому буде подорожувати. Під малюнками з вибраним видом транспорту записані числа.

За сигналом вчителя учні кожного ряду з початку ряду по порядку виходять до дошки і пишуть приклади до даної відповіді. Перемагає той ряд, який швидко і правильно запише приклади.

### ГРА «САДІВНИКИ»

На листку паперу намальована яблуня. До неї прикріплені червоні яблука, на зворотному боці яких записані приклади. До дошки виходять три учні. Вони зривають яблука і швидко записують приклади.

Ось так яблука — повні соку солодкого,  
Руку простягніть і яблуко зірвіть.  
Став вітер гілку гойдати,  
І важко яблуко дістати.  
Та яблучка ці не прості,  
На них цифри золоті.  
Швидко яблучко зірвіть,  
Вправно приклад розв'яжіть.



Хто більше встиг розв'язати і записати прикладів, той і переміг.

### ГРА «МАТЕМАТИЧНИЙ ЦИФЕРБЛАТ»

У середині циферблату є кишенька для чисел, які є добутком множників. Діти стрілками повинні показати множники, при яких отримуємо той чи інший добуток. Другий варіант гри: учні по черзі показують стрілками множники й виставляють у кишеньку добуток.

### ГРА «ПОДАРУНКИ»

До бабусі на село мчать велосипедики:  
весе-весе-весело їдуть два ведмедики.  
А до діда-дідуся  
на кані-канікули  
зайчик, білка й порося  
дріботять, бо ніколи!

У звірят на футболках записані приклади на ділення. Дідусь і бабуся приготували своїм гостям подарунки, на яких написані числа. Розподілити правильно подарунки допоможе наше уміння розв'язувати приклади на ділення.



## «МАТЕМАТИЧНЕ ДОМІНО»

Для цієї гри треба вирізати 28 карток розміром 3 x 4 см.

У верхній частині карток написані приклади на множення і ділення, а в нижній частині — відповіді до прикладів.

Задача дітей — підставити до прикладу картку з правильною відповіддю. Гра знімає напругу і втому, зацікавлює, а найголовніше, допомагає краще і швидше запам'ятати таблицю множення і ділення.

$9 \cdot 8$ 5	$4 \cdot 7$ 4	$6 \cdot 5$ 54	$4 \cdot 9$ 24	$2 \cdot 8$ 4	$7 \cdot 3$ 45	$24 \cdot 6$ 8	$6 \cdot 8$ 7
$5 \cdot 9$ 5	$36 : 6$ 5	$6 \cdot 3$ 8	$45 : 9$ 15	$24 : 8$ 32	$4 \cdot 8$ 2	$48 : 6$ 8	$14 : 7$ 3
$40 : 8$ 5	$15 : 3$ 18	$64 : 8$ 6	$3 \cdot 5$ 45	$21 : 3$ 72	$32 : 4$ 28	$5 \cdot 9$ 30	$16 : 4$ 36
$3 \cdot 8$ 16	$9 \cdot 6$ 21	$36 : 9$ 4	$35 : 7$ 48				

## ГРА «У КОГО БІЛЬШЕ ФІГУР?»

У кожного учня на парті лежать невеличкі фігури (кола, трикутники, квадрати).

Назначається п'ять ведучих. За сигналом вчителя вони розходяться по класу і підходять до будь-якого учня. Той учень, до якого підійшли, говорить приклад на таблицю множення чи ділення. Ведучий тихо, щоб ніхто не почув його відповідь, називає результат. Якщо відповідь правильна, він одержує фігуру. Той, хто за певний час набере більше фігур, вважається переможцем.

## ГРА «ХЛОПЧИКИ - ДІВЧАТКА»

На картках вчитель записує приклади так, щоб їх було видно всьому класу.

Зворотній бік одних карток пофарбовано червоним кольором, інших — зеленим.

Учитель бере одну з карток, показує приклад класу і перевертає зворотнім боком.

Якщо картка червоного кольору, то відповідь" хором називають дівчатка, якщо зеленого — хлопчики.

Виграє той, хто менше зробить помилок.

## ГРА «ПО ЗАМЕТАХ»

Із білого паперу виготовляємо невеликі картки, з одного боку яких записуємо приклади табличних дій.

Картки розкладаємо на підлозі білим ввверх. Кожна картка — це замет.

Виходить двоє учнів. Вони по черзі піднімають картки, роблять крок вперед (крокують по заметах) і називають відповіді. Клас слідує за відповідями цих двох учнів. Той, хто назвав відповідь неправильно, провалюється в замет.

Учень, який провалився, назначає собі заміну з дітей, які сидять за партами.

Примітка: можна грати, поділивши клас на дві команди.

При підведенні підсумків враховується швидкість виконання завдань і кількість помилок.

## ГРА «ВЛУЧНІ СТІЛЬЦІ»

Повідомляємо дітям, що на цьому уроці вони — «влучні стрільці» — будуть «запускати стріли» (проводити стрілки) від прикладу до відповіді. Хто правильно і швидко знайде відповідь, яка відповідає певному прикладу, той стає найкращим стрільцем.

Завдання учні виконують за картками або в зошитах.

$2 \times 4 + 8$	15
$2 \times 3 + 9$	16
25	$2 \times 5 + 15$
6	$3 \times 6 + 19$
22	$3 \times 4 + 18$
	$3 \times 3 + 27$
	$3 \times 5 + 39$
52	
	$3 \times 8 + 35$
24	$3 \times 9 + 47$
54	

## ГРА «МОВЧАНКА»

Учень повинен відповідати на запитання вчителя, не говорячи жодного слова, а показуючи лише картку з числами.

Запитання вчителя пов'язані з вивченими таблицями множення і ділення.

Таку гру корисно проводити, коли учні збуджені і їм важко зосередитися без допомоги вчителя.

## ГРА «ЕСТАФЕТА»

Ведучий. Діти, сьогодні повторимо таблицю множення на 3.

Під час естафетного бігу будемо передавати паличку через кожні 3 метри. Приготувалися! Марш!

Учні передають один одному паличку, називаючи числа: третій, шостий, дев'ятий, дванадцятий і так далі, тобто послідовно відтворюють таблицю числа 3.

Другий, третій ряди, ще раз пробігаючи дистанцію, лічать трійками.

## ГРА «УВАГА! ТАБЛИЦЯ!»

Наприклад, повторюємо на уроці таблицю числа 8. На набірному полотні числа 16, 32, 40, 54, 80.

Запитання до класу:

- З більшості добуток визначте, яка це таблиця? (Таблиця числа 8)
- Яке число зайве? -54.
- Яких добуток не вистачає?
- 8, 24, 48, 56, 64, 72.

Щоб визначити таблицю, вичленити зайве число, назвати добуток, яких бракує, дитина тричі повторює таблицю, отже, краще запам'ятовує її.

## ГРА «ЛІСОВА ШКОЛА»

На дошці виставляємо фігурки звірят — учнів лісової школи, під кожною фігуркою — кишеньки для карток із завданнями. Діти розв'язують приклади разом із учнями лісової школи.

У звірят вийшли такі відповіді: 14, 15, 18, 16, 21 (картки відповідно вставлені в кишеньки). Діти звіряють зі своїми результатами відповіді лісових мешканців.

- Хто помилився?
- А як це могло трапитися?

За допомогою цієї гри учні вчать перевіряти власну роботу, аналізувати помилки, доводити правоту.

## ГРА «ЛІСОВА ЯЛИНКА»

Ігровий матеріал: ялинка, на якій розміщені числа, іграшки: сніжинка, морквинка, стрічка, грушка, грибочки, горішки, зірочка.

Прикрашали у лісі звірята  
Молоденьку ялинку до свята:  
На кожну голочку — сніжинку,  
На кожну гілочку — морквинку.  
Від кожної лисички —  
гарну стрічку,  
від кожної синички —  
грушку-дичку.  
Старий ведмідь  
приніс грибочків трішки.  
Руденька білочка  
розвісила горішки,  
а вовченятко спати не лягало  
і на верхівку зірочку дістало...

(Вчитель декламує вірш і показує названі в ньому іграшки).

Вчитель. Діти зверніть увагу, що на іграшках написані приклади. Треба їх розв'язати, щоб знати, куди повісити іграшки на ялинку. Число на ялинці відповідає певній іграшці.



### ГРА «ЗНАЙДИ СВОЄ ДЕРЕВО»

Перед уроком чіпляємо таблицю з намальованими деревами, під якими записані приклади. В кожного на парті картка — відповідь до прикладів, що написані під деревом. Учень, який не помилився у розв'язуванні прикладів, знайде своє дерево. Шукаючи лише своє дерево, дитина розв'язує всі приклади.



### ГРА «ЗВАРИМО БОРЩИК»

На дошці виставлена картинка із зображенням каструлі. Поряд на набірному полотні виставлені зображення овочів: морква, буряк, цибуля, картопля, капуста, помідори. Ведучий. Зараз ми дізнаємося, чи вміють учні нашого класу варити борщ. На кожному овочі написаний приклад. Треба розмістити відповіді до прикладів у порядку зростання, завдяки цьому ми знатимемо, в якому порядку кидати овочі в борщ.

### ГРА «ПЕРЕВІР СЕБЕ»

Учитель заготовляє картки, на яких записані результати множення. Наприклад: 16. Учитель показує картку, а учні записують приклад на множення з такою відповіддю або піднімають картки з числами 2 і 8.

### ГРА «НЕ ЗІБ'ЮСЬ!»

Учні лічать від 1 до 20 по одному. Замість чисел, які діляться на 2, говорять «Не зіб'юсь».

### ГРА «ЗАБИЙ М'Я У СІТКУ СУПЕРНИКА»

Виставляємо дві іграшкові сітки. Перший варіант — одна команда, другий — інша команда. Перша з них «забиває» м'яч з відповіддю 7. Друга — з відповіддю 8. Приклади табличного ділення з відповідями обох чисел записані на дошці в довільному порядку. Учень запише половину прикладів, але розв'язує всі. Бажання перемогти спонукає працювати вдумливо, адже помилка — гол у свої ворота.

### ГРА «ХТО СКЛАДЕ ДЛЯ РОБИНА-БОБИНА БАГАТШЕ МЕНЮ»

Намальовані фрукти і овочі, в центрі яких записані приклади та табличне ділення. Треба знайти пари, сума часток яких дорівнюватиме 10. Наприклад:  $49 : 7 = 7$ ,  $27 : 9 = 3$

### МАТЕМАТИЧНІ ІГРИ ГРА «МЕРТВА ПЕТЛЯ»

Виготовляємо дидактичні картки, що за формою нагадують літак. На зворотному боці — приклади типу:  
63:7    72:8  
54:9    63:9  
24:3    56:8 і т. д.

Літаки поділено на дві ескадрильї, учні теж організовують дві команди. Перемагає та, що першою виконає «бойове завдання»: розв'язати приклади — зробити «мертву петлю» — і повернутися на «аеродром».

