

*Санюк А. М., настаўніца пачатковых класаў Пачапаўскай дзіцячага сада — сярэдняй школы Баранавіцкага раёна Брэсцкай вобласці*

## **Выкарыстанне займальнага матэрыялу на ўроках матэматыкі ў I класе**

Адным з галоўных сродкаў развіцця ў вучняў пазнавальнай цікавасці да зместу вучэбнага матэрыялу з'яўляецца займальнасць.

У пачатковых класах на ўроках матэматыкі выкарыстоўваецца розны займальны матэрыял: дыдактычныя гульні, вершаваныя задачы, загадкі, рэбусы, задачы-жарты, задачы на кемлівасць, задачы-галаваломкі і інш. Прымяняць можа яго на розных этапах засваення ведаў.

Але трэба памятаць, што займальнасць матэрыялу дарэчная тады, калі яна садзейнічае лепшаму разуменню матэматычнай сутнасці пытання, удакладненню і фарміраванню матэматычных ведаў вучняў.

Выкарыстанне займальнага матэрыялу апраўдана толькі тады, калі ён цесна звязаны з тэмай урока, арганічна спалучаецца з вучэбным матэрыялам, адпавядае дыдактычным мэтам урока.

У развіцці пазнавальнай актыўнасці малодшых школьнікаў асаблівае месца займаюць дыдактычныя гульні. Гэта творчая мэтанакіраваная дзейнасць, у працэсе якой дзеці ў займальнай форме лягчэй пазнаюць з'явы навакольнай рэчаіснасці, а дакладней у матэматыцы — пашыраюць уяўленні аб колькасных і прасторавых адносінах, набываюць навыкі параўнання, аналізу, сінтэзу пры рашэнні задач. Уключэнне ва ўрок матэматыкі гульняў і гульнявых момантаў робіць працэс навучання цікавым, стварае ў вучняў бадзёры працоўны настрой, спрыяе пераадоленню цяжкасцей у засваенні матэрыялу.

Асабліва важна ўключаць дыдактычныя гульні ў працэс навучання дзяцей 6–7 гадоў, бо ад таго, наколькі здолее настаўнік зацікавіць вучэбным

прадметам з першых дзён навучання, залежаць поспехі ў авалоданні праграмным матэрыялам у далейшым. Ужо на першых уроках матэматыкі пры азнаямленні з парадкавымі адносінамі, парадкавымі значэннямі лікаў можна выкарыстоўваць ілюстрацыі да казак «Рукавічка», «Рэпка», «Калабок» ці ілюстрацыі пад назвай «Казачныя героі ў нас у гасцях». Разглядаючы, напрыклад, ілюстрацыі да казкі «Рэпка», вучні ўспамінаюць змест казкі, затым адказваюць на пытанні: хто першым пайшоў цягнуць рэпку? хто наступным? хто апошнім? колькі ўсяго звяроў цягнула рэпку?

**Дыдактычная гульня «Што змянілася?»** праводзіцца для замацавання і паглыблення ўяўленняў дзяцей аб уласцівасцях прадметаў (колеры, памеры, форме), іх прызначэнні. Пазней параўноўваюць прадметы не па адной, а дзвюх прыметах.

**Гульню «Знайдзі пару»** вельмі цікава можна правесці на геаметрычным раздатачным матэрыяле. Пры гэтым не толькі ўдакладняюцца ўяўленні дзяцей аб уласцівасцях прадметаў, але і фарміруецца ў вучняў уменне адрозніваць геаметрычныя фігуры.

Уменне дзяцей хутка знаходзіць пару па ўказанні настаўніка вельмі важнае. Дзеці вучацца адрозніваць дзве групы прадметаў шляхам утварэння пар і на гэтай аснове ўстанаўліваць, у якой групе прадметаў больш, менш, столькі ж.

**Гульня «Канструктар».**

На дошцы намалюваны трохвугольнік і два квадраты (мал. 1).



*Малюнак 1*

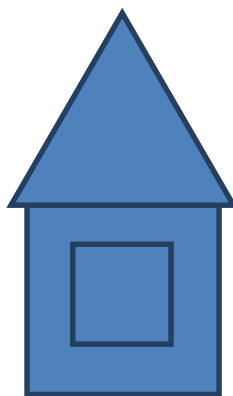
Настаўнік загадвае геаметрычныя загадкі.

«Я быў бы добрай хатцы рады», —

Сказаў маленькі гномік.

Вось трохвугольнік і квадраты,

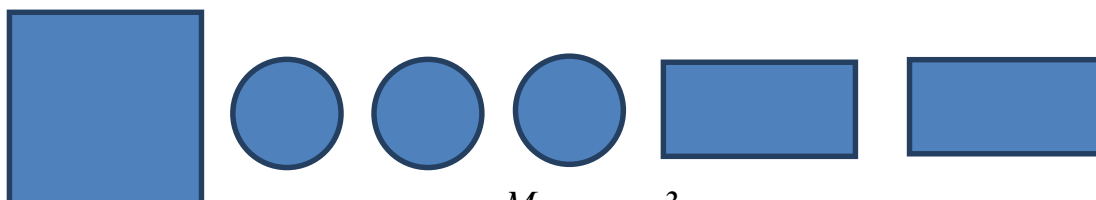
З іх пабудую ... (домік). (Мал. 2.)



Малюнак 2

Высвятляецца, хто адгадаў загадку і першым «пабудаваў» хатку для гноміка.

Настаўнік малюе квадрат, два прамавугольнікі і тры кругі (мал. 3).



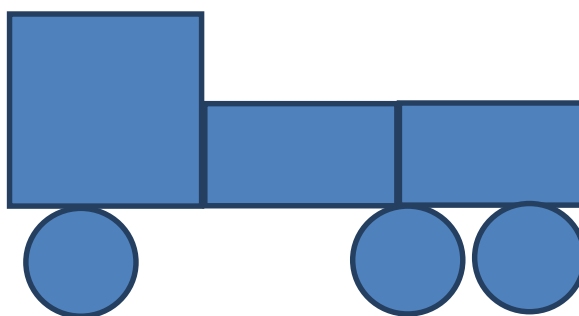
Малюнак 3

Раптам у лясной цішы

Завішчалі шыны —

Праязджае па шашы

Магутная ... (машына). (Мал. 4.)



Малюнак 4

Гульня «*Столькі ж, колькі*» праводзіцца для ўдакладнення і замацавання ўсвядомленага разумення тэрмінаў «*столькі ж*», «*столькі, колькі...*».

Гульня «*Наізьванне пацерак*» уяўляе сабой даступнае для дзяцей шасцігадовага ўзросту лагічнае заданне, выкананне якога вучыць назіраць, параўноўваць, прымячаць заканамернасць, рабіць выснову, г. зн. спрыяе актывізацыі назіральнасці, лагічнага мыслення. Работа праводзіцца фронтальна. Перад вучнямі ставіцца пытанне «Як прадоўжыць узор?». Узор можна выкласці з геаметрычных фігур на дошцы. Перамагае той, хто хутчэй іншых і правільна прадоўжыць «перарваны» ўзор.

Гульня «*Зрокавы дыктант*» прызначаецца для трэніроўкі ўвагі вучняў, знаёмства дзяцей з геаметрычнымі фігурамі, развіцця творчай фантазіі. Яна праводзіцца наступным чынам. Да дошкі прымацоўваецца малюнак, які складаецца з геаметрычных фігур (паравозік, кураня). Дзеці на працягу пэўнага часу ўважліва глядзяць на яго, папярэдне атрымаўшы заданне запомніць, з якіх геаметрычных фігур складзены гэты малюнак, для таго каб потым яго ўзнавіць. Праз хвіліну настаўнік закрывае малюнак шторкай, а дзеці з прапанаванага матэрыялу (кругі, трохвугольнікі, квадраты) павінны набраць тыя ж фігуры таго ж колеру і размясціць іх так, як яны былі размешчаны на прапанаваным малюнку. Перамагае той, хто выканае заданне хутка і правільна.

Гульня «*Засялі домік*» праводзіцца з мэтай праверкі засваення вучнямі складу лікаў 3, 4, 5 з двух складаемых (мал. 5).

5	
1	
	2
3	
	4

Малюнак 5

**Гульня «Дзе маё месца»** садзейнічае засваенню паслядоўнасці лікаў натуральнага рада. Формы правядзення гэтай гульні могуць быць рознымі. Вялікую цікавасць у вучняў выклікае тая форма правядзення, калі самі дзеці з'яўляюцца непасрэднымі ўдзельнікамі пабудаванага рада лікаў. Настаўнік выклікае да дошкі дзве каманды па дзевяць вучняў і кожнаму выдае картку з рознымі лічбамі на іх. Задача вучняў кожнай каманды — па сігнале настаўніка выстраіцца ў рад так, каб лікі былі па парадку.

**Гульня «Складзі цягнік»** — адна з разнавіднасцей добра вядомага гульнявога практыкавання «Кругавыя прыклады». Вагоны цягніка размяшчаюцца так, каб адказ у прыкладзе, які запісаны на папярэднім вагоне, павінен быць першым лікам у прыкладзе, які запісаны на наступным за ім вагоне. Настаўнік падказвае, з якога прыкладу пачынаць працу. У гэтай гульні могуць удзельнічаць дзве каманды. Для кожнай з якіх рыхтуюцца аднолькавыя наборы вагончыкаў. Кожны член каманды прымацоўвае да папярэдняга вагончыка наступны. Для гэтага неабходна правільна рашыць прыклад, які запісаны на папярэднім вагончыку.

Перамагае тая каманда, якая першай і правільна зможа рашыць усе прыклады — скласці цягнік.

Гэту гульню можна правесці і як самастойную работу, прапанаваўшы кожнаму вучню канверты з пяццю вагончыкамі, на якіх запісаны прыклады. Дзеці складаюць цягнік згодна з патрабаваннямі гульні.

Перамагае той, хто першым і правільна зможа рашыць усе прыклады — скласці цягнік.

**Гульня «Лесвічка»** выкарыстоўваецца для замацавання навыкаў складання і аднімання спачатку лікаў 1, 2, 3, 4, а потым ужо і ўсіх лікаў у межах першага дзясятка. Гэту гульню можна выкарыстоўваць для кантролю за засваеннем вучнямі гэтых ведаў.

**Гульня «Вясёлае лічэнне».** Побач з лікамі намаляваны розныя прадметы, добра вядомыя дзецям. Таму дзеці могуць называць не лікі, а

намаляваныя побач з імі прадметы, але ў парадку лічэння, напрыклад, ад 11 да 20 натуральнага рада.

Гульня «*Атракцыён*» можа быць выкарыстана для праверкі авалодання навыкамі складання і аднімання ў межах 10.

Арганізаваць яе можна наступным чынам: клас дзеліцца на каманды па пяць чалавек і ў кожнай камандзе выбіраюць суддзю, настаўнік дае сігнал, па якім дзеці закрываюць «кабіны» — карточкамі з лічбамі.

Напрыклад, дзецям раздаюць карткі з заданнямі, на якіх змешчаны наступныя прыклады:

$$\square + \square = \square$$

$$\square - \square = \square$$

Суддзі адзначаюць у кожнай камандзе тых, хто першым і без памылак выканаў заданне.

На ўроках матэматыкі можна выкарыстоўваць наступныя **прыёмы** займальнасці, звязаныя з падачай заданняў (само заданне прайграецца ў займальнай форме):

1) матэматычны герой (такі герой з'яўляецца падчас урока) просіць дапамогі ў рашэнні заданняў або прапануе само заданне вучням:

*«Нязнайка выразаў 11 чырвоных квадратаў, а сініх на 3 больш. Дапамажыце Нязнайку палічыць, колькі ўсяго квадратаў ён выразаў»;*

2) прапанаваць адгадаць матэматычны знак:

*«Я задумала тры лікі. Склаўшы іх, у мяне атрымалася 20. Якія лікі я задумала?»;*

3) устанавіць адпаведнасць (прапанаваны два рады матэматычных аб'ектаў; для кожнага аб'екта з аднаго боку патрабуецца знайсці адпаведны яму аб'ект з іншага боку):

*«Злучы лініяй лікавы выраз і правільны адказ яго».*

Пры вывучэнні лічбаў мэтазгодна выкарыстоўваць вершаваныя радкі пра кожную лічбу:

Матэматыку гартаем,  
Лічбы мы запамінаем.

У мяне адзін насок, і раток, і язычок.  
Адна ножка ў грыбка,  
Адзін хвосцік у катка.  
Вось адзіначка-красуня,  
Найпершая прыгажуня.

Паглядзіце, гэта я,  
Лічбачка хвастатая.  
З кругленькай галоўкай  
І завуся двойкай.  
З двух кручкоў складуся, —  
Тройкай назавуся.

Чатыры ў машыны колы,  
Чатыры лапы ў жывёлы.  
Запомніць лічбу гэту проста:  
Чатыры мае локцік востры.

Без пальцаў рукою не даць і не ўзяць.

А колькі ўсяго іх?

На кожнай па пяць.

Дзівосны значок!

Гэта серп ці кручок?

Можна коўшыкам назваць...

Не! Гэта ж лічба пяць.

Па лінейцы коціцца шасцёрка,

Як у коле спрытная вавёрка.

Сямёрка нібы тая качарга —

Ніводнай ручкі і адна нага.

Паглядзіце, усіх просім,

Вы на кругленькую восем!

Два пярсцёначкі зляпіла,

Як прыгожа і як міла.

На кароткай ножцы

Вунь бяжыць дзявятка.

Мусіць, заспяшалася

Да роднае хаткі.

А за ёй дзясятка

Важна гэтак крочыць

І з дарогі, пэўна ж,

Ні за што не збочыць.



Адзінка ўперадзе ідзе

І за сабою нуль вядзе.

Настаўнік задае пытанне: «На што падобна лічба 7?»

- Сямёрка, нібы тая качарга,  
Ніводнай ручкі і адна нага.
- Сем — быццам вострая каса.

Касі, каса, пакуль раса.

Пры вывучэнні першага дзясятка адным з цяжкіх пытанняў з'яўляецца склад лікаў. Тут можна прапанаваць такія гульні, як «Адгадай-ка», «Адкрыў фортку», «Эстафета», «Арыфметычны лабірынт», «Лесвічка».

Гульня «*Арыфметычны лабірынт*» заключаецца ў тым, каб прайсці па тых клетачках лабірынта, сума ў якіх роўная 10. Рухацца можна ўверх, уніз, налева, направа, нельга рухацца па дыяганалі (мал. 6).



7+3	9+1	4+6	9+5	5+4	4+5	6+7	3+1	2+4	4+8	1+4	1+1	3+8	9+7	9+7	3+6
6+8	2+1	1+9	5+1	3+9	2+8	3+7	7+3	1+9	7+4	4+4	5+8	2+4	3+2	8+4	8+6
8+9	5+5	8+2	7+8	9+3	7+3	5+3	9+3	6+4	1+3	7+3	5+5	3+7	4+9	5+7	7+4
7+1	6+4	9+3	8+7	4+6	8+2	9+9	8+4	8+2	7+3	8+2	3+5	5+5	3+9	7+2	3+3
5+6	2+8	3+7	9+1	6+4	7+2	5+1	1+5	5+7	8+4	9+7	9+6	7+3	5+1	9+7	3+9
7+9	8+1	7+9	7+6	6+9	5+9	4+7	3+2	5+5	3+7	1+9	9+1	1+9	6+2	2+6	7+9
4+8	7+7	6+9	2+5	3+5	9+8	3+5	2+4	2+8	7+6	4+5	6+9	5+6	9+7	1+1	6+8
4+2	1+8	6+2	7+8	7+1	3+7	8+2	2+8	4+6	9+8	2+7	2+2	8+1	2+4	3+3	1+5
2+5	2+1	4+7	1+4	1+2	5+5	1+1	1+2	4+3	1+6	1+8	5+4	3+1	3+6	7+5	5+2
3+9	7+9	7+2	1+6	9+5	1+9	1+4	3+8	1+3	3+2	9+3	1+3	6+8	7+5	3+3	3+4
4+8	6+3	8+6	2+6	6+7	4+6	5+5	9+1	6+4	1+9	3+3	4+3	5+9	8+6	2+9	7+4
7+9	6+8	7+6	1+3	5+9	3+6	3+3	4+9	8+5	9+1	3+5	3+7	9+1	2+8	8+4	7+7
7+1	4+5	9+7	4+3	6+6	7+5	6+8	4+9	1+5	4+6	8+6	8+2	1+1	6+4	5+8	1+6
8+1	5+8	3+3	9+6	6+5	3+2	8+6	4+5	9+5	6+4	2+8	4+6	7+8	7+3	5+4	8+3
1+1	4+4	4+1	9+3	1+5	8+4	2+3	1+6	6+6	7+6	5+1	7+8	6+9	2+8	9+1	8+2
2+3	1+1	6+2	8+9	9+2	6+6	1+6	3+2	2+2	7+7	1+6	2+1	8+9	4+9	2+2	5+5



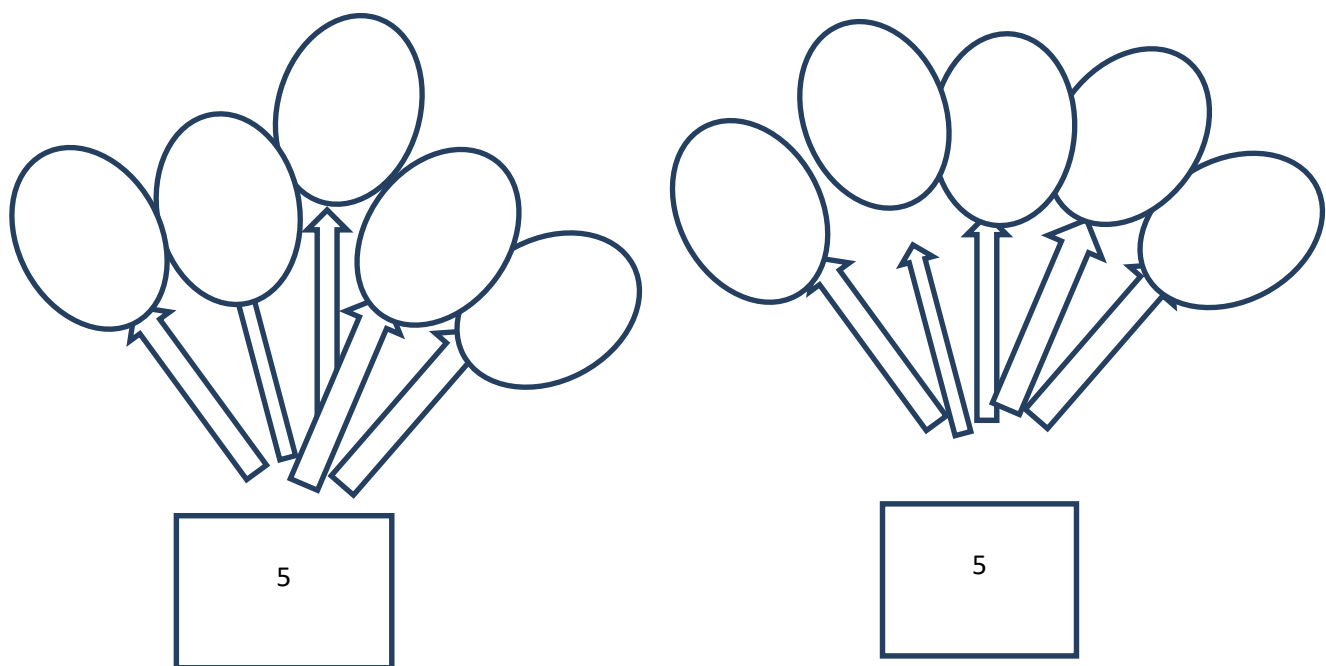
Малюнак 6

У гульні «Адгадай-ка» дзеці даведаюцца, з якіх двух складаемых складаецца, напрыклад, лік 8. Перамагае той, хто назаве найбольшую колькасць выпадкаў.

Гульня «Эстафета» можа праводзіцца ў выглядзе спаборніцтва па радах. Напрыклад, двум радам адначасова прапануецца запісаць усе выпадкі складу ліку 10. Першы вучань запісвае адзін прыклад, перадае заданне другому і г. д. Перамагае той рад, які хутчэй і без памылак выканае заданне. Вынікі гульні заносіцца ў табліцу.

10	9	8	7	6	5	4	3	2	1
	1	2	3	4	5	6	7	8	9

Пры правядзенні гульні «Хто болей» на плакатах або на дошцы намаляваны дзве звязкі паветраных шароў (мал. 7).



Пад кожнай звязкай пішам лік — адказ. Настаўнік выклікае прадстаўнікоў дзвюх каманд і прапануе з дадзенымі адказамі скласці прыклады на складанне і адніманне. Перамагае тая каманда, якая больш прыдумае прыкладаў.

Кожную з названых гульняў можна прымяняць пры замацаванні складу лікаў першага дзясятка.

Гульня *«Хто сусед?»*. Дзеці цягнуць з мяшэчка лікі і называюць іх суседзяў у лікавым радзе.

Гульня *«Маўчанка»* (матэматычны веер).

- Які лік стаіць пры лічэнні перад лікам 3?
- Які лік стаіць злева ад 4?
- Ад ліку 7 адніміце 1. Які лік атрымаўся?
- Які лік знаходзіцца паміж лікамі 4 і 6 ?
- Якія лікі з'яўляюцца «суседзямі» ліку 6 ?

Гульня *«Назаві лік»*.

- Назаві лік, які на 3 большы за лік 4.
- Назаві лік, які на 2 меншы за лік 9.
- Назаві лік, які ідзе адразу за лікам 7.
- Назаві лік, які папярэднічае ліку 8.
- Якія лікі знаходзяцца паміж лікамі 5 і 9?

Шасцігодкі з задавальненнем рашаюць і складаюць *задачы на адгадванне задуманага ліку*.

Настаўнік:

- *«Я задумала лік. Дадала яго да 4 і атрымала 6. Адгадайце, які лік я задумала».*

Паказаць на дошцы запіс рашэння:  $* + 4 = 6$ .

- *«Я задумала лік. Адняла яго ад 8, і ў мяне атрымалася 3. Які лік я задумала?»*

Паказаць на дошцы запіс рашэння:  $8 - * = 3$ .

Для развіцця вылічальных навыкаў можна прымяніць гульню «*У палёт*». На дошцы запісаць кругавыя прыклады і вывесіць малюнак ракеты з люкам. У палёт на ракеце паляціць той, хто правільна вылічыць прыклады, а ў каго ёсць памылкі, застанеца ў дублёрах. Правільны адказ запісаны на люку ракеты. Адкрывае люк той, хто першы правільна рашыў прыклады.

Неабходна дабівацца, каб у час гульні працаваў увесь клас. Калі ў спаборніцтвах удзельнічаюць прадстаўнікі каманд, то ўсе астатнія вучні сочаць за работай камандзіраў, ацэньваюць яе, а затым і падводзяць вынікі.

Трэба помніць, што выкарыстоўваючы гульню на ўроку, настаўнік павінен абавязкова дэманстраваць, паказваць вучням іх дасягненні. Вучань усведамляе, што настаўнік хваліць яго не толькі за добры ўдзел у агульнай гульні, але і за рэзультат — за атрыманыя веды і ўменні.

Вучні I класа з вялікім захапленнем рашаюць *вершаваныя задачы*, дзе матэматычны змест падаецца ў вершаванай форме.

Яны выклікаюць цікавасць у дзяцей, лёгка запамінаюцца, ажыўляюць урок, спрыяюць развіццю кемлівасці.

Тры папугаі  
Ехалі ў трамваі.  
Двое каля рынку  
Выйшлі на прыпынку.  
Колькі ж папугаяў  
Стала ў трамваі? (1.)

У Андрэйкі адзін брат.  
І імя яго Марат.  
Тры сястры —  
Наташа, Яна і маленькая Аксана.

Колькі ж у сям’і дзяцей?  
Хто палічыць іх хутчэй? (5.)

Валік, хлопчык хвацкі,  
Робіць брату цацкі:  
Трактар, лодку, лыжку,  
Коніка і мышку.  
Цацкі зможаш палічыць —  
І табе будзе рабіць. (5.)

На палянцы, ля крыніцы,  
Скачуць жвава дзве куніцы.  
Да іх прыбеглі дзве лісічкі,  
Дзве маленькія сястрычкі.  
А за лісічкамі, як кот,  
Падкраўся ціхенька янот.  
Звяры скакалі і куляліся...  
Колькі іх — вы здагадаліся? (5.)

Днём вавёрка  
Скок з сучка  
І знайшла баравічка.  
Потым каля сцежкі —  
Хоп! — дзве сыраежкі,  
А пасля лісічкі,  
Нібы тры сястрычкі.  
Колькі ўсіх грыбоў было  
Перанесена ў дупло? (6.)

Ясік  
На рыбалцы быў,  
Трошкі рыбы налавіў.  
Першым  
Трапіў на кручок  
Невялікі шчупачок.  
Ды праз час кароткі  
Па чарзе тры плоткі.  
А затым на глыбіні  
Клюнулі два акуні.  
І апошнім быў карась.  
Колькі ўсіх прынёс  
Наш Ясь? (7.)

Наталля купіла чатыры алоўкі.  
Яшчэ тры ёй падарыла сяброўка.  
Шэсць пагублялася. У вочках слязінкі.  
Ці засталася што-небудзь у дзяўчынкі? (1.)

На градцы — жоўтыя бачкі —  
Шэсць і чатыры кабачкі.  
Сем знялі і схавалі ў хатцы.  
А колькі іх яшчэ на градцы? (3.)

Ты, я, ды мы з табой. Колькі нас усяго? (2.)

Ля рэчкі, быццам на парад,  
Буслы пастроіліся ў рад.  
Раптам тры з іх паляцелі.  
А чатыры ляцець не захацелі.

Буслоў жа колькі было ўсіх?

Хутка падлічыце іх. (7.)

З лесу выйшаў статак

Дзікіх парасятак:

Спераду — шасцёра

І ззаду-адзін.

Колькі парасятак

Утварала статак? (7.)

На дрэвах грыбы сохлі

І ў дождж, вядома, моклі.

Пяць жоўтых маслякоў

І столькі ж сінякоў.

Вы, дзеці, не маўчыце,

Колькі ўсіх грыбоў? Скажыце! (10.)

У лесе, раннюю вясной,

Чуецца: «Шы-шы! Шы-шы!»

Стаю і бачу — пад сасной

Дом будуюць мурашы.

Два нясуць сасны іголки,

Тры — іголки елкі,

А чатыры мурашы

Чымсьці шамацяць у цішы.

Хто адказ ужо знайшоў,

Колькі бачу мурашоў? (9.)

Вожык-тата ў лес пайшоў

Для сям'і сабраць грыбоў.

Два знайшоў ён пад рабінкай  
І чатыры пад асінкай.  
Дык колькі тата-вожык  
Паклаў грыбоў у кошык? (6.)

На ўроках матэматыкі можна прымяняць *загадкі* аб матэматычнай сутнасці вывучаемых паняццяў. Гэта загадкі аб ліках, лічбах, мерах часу і г. д.

Найбольш цяжкай велічынёй з'яўляецца час, таму што час валодае ўласцівасцю незваротнасці і працягласць прамежку часу залежыць ад таго, чым і як ён запоўнены.

Сэнс асноўных адзінак вымярэння часу ў I класе можна высвятляць з дапамогай загадак:

- 12 арлоў, 365 лебедзяў знеслі адно яйка. Аб чым гаворка? (*Аб годзе.*)
- У дзядулі за год 4 імя. Якія яны? (*Вясна, лета, восень, зіма.*)
- 12 братоў адзін за адным ходзяць, адзін аднаго не знаходзяць. Хто гэта? (*Месяцы года.*)
- У сініцы 7 птушанят аднолькавага ўзросту, а імёны ў іх розныя. Хто яны і як іх называюць? (*Дні тыдня: панядзелак, аўторак, серада, чацвер, пятніца, нядзеля.*)

Гэтыя загадкі дазваляюць успомніць назвы пор года, месяцаў, высветліць, якія месяцы адносяцца да кожнай пары года, колькі дзён у тыдні.

Пры вывучэнні некаторых тэм можна выкарыстоўваць задачы-жарты, задачы на кемлівасць, задачы-галаваломкі.

### ***Задачи-жарты.***

Па два рагі ў бараноў.  
(Будзьце пільныя да слоў!)



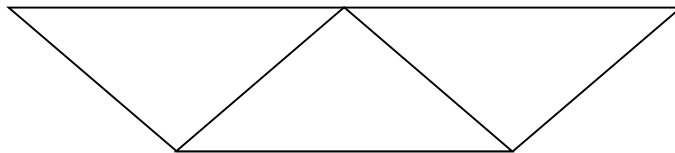
Колькі будзе ўсіх рагоў  
У двух бязрогіх бараноў? (0.)

— Дзве цукеркі,  
Потым тры  
Дам табе я, Галя.  
Колькі будзе?  
Падлічы.  
— Мне іх не давалі.

Ляцелі галкі, селі на палкі.  
Як сядуць яны па адной — галка лішняя,  
Як сядуць яны па дзве — палка лішняя.  
Колькі галак і колькі палак?

**Задачы-галаваломкі.**

Скласці з 7 палачак 3 трохвугольнікі (мал. 8).



*Малюнак 8*

З 10 палачак скласці 3 аднолькавыя квадраты (мал. 9).



*Малюнак 9*

### *Задачы на кемлівасць.*

- 6 бульбін зварыліся за 30 мінут. За колькі мінут зварыцца адна бульбіна?
- Гарэла 10 свечак. 3 патухлі. Колькі свечак засталася?
- Праз 5 гадоў Пеця будзе ў 2 разы старэйшы, чым зараз. Колькі яму зараз гадоў?
- Я быў у бабулі ў панядзелак, аўторак, сераду і чацвер, а мая сястра — у сераду, чацвер, пятніцу і суботу. Колькі ўсяго дзён мы былі ў бабулі?

Для замацавання назваў лікаў можна выкарыстоўваць *рэбусы*.

*Заданне. Хто зможа расшыфраваць, якія словы ў іх схаваліся?*

***ак 3 са***

***3 буна***

***100 л***

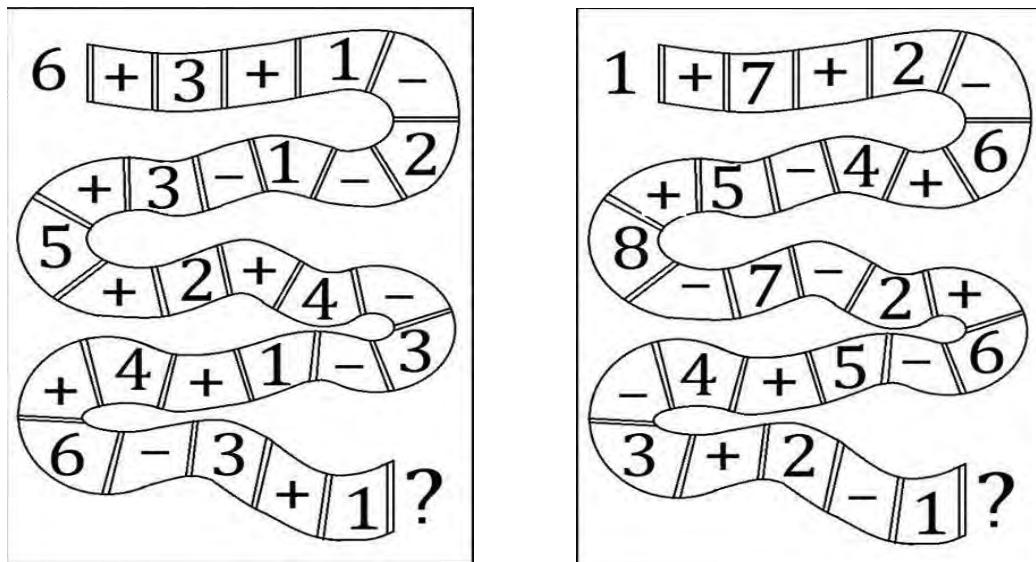
***100 г***

***пра 100 ра***

***лі 100 к***

Рэбусы мэтазгодна прапанаваць у канцы ўрока або для рашэння ў вольны час.

Для замацавання навыкаў вуснага лічэння можна выкарыстаць *гульнію* «*Лічэнне змейкай*» (мал. 10):



Малюнак 10

Пры вивучэнні парадку дзеянняў выкарыстоўваюць займальныя практыкаванні тыпу:

- Прымяняючы знакі дзеянняў, напісаць Лік 2 трыма двойкамі.  
( $2 + 2 - 2$ )

Уключэнне дыдактычных гульняў і гульнявых практыкаванняў ва ўрок садзейнічае лепшаму засваенню праграмага зместу па матэматыцы, развіццю лагічнага мыслення вучняў, развіццю назіральнасці, увагі і цікавасці да матэматыкі — аднаго з важнейшых вучэбных прадметаў.

# *Дыдактычныя гульні па матэматыцы*

## *ў I класе*

### **«Матэматычная хмарка».**

*Мэта:* развіццё ўвагі, зрокавага ўспрымання, замацаванне вучэбнага матэрыялу з дапамогай гульнявой матывацыі.

*Апісанне.* З паперы блакітнага колеру выразаюцца кропелькі з лікамі, малюнак хмаркі, да якой мацуецца картка з лікам.

*Заданне.* На дошкі мацуецца хмарка з лікам і кропелькі. Дзеці па выкліку настаўніка выходзяць да дошкі і падбіраюць другія пары кропелек.

### **«Правяраем Нязнайку».**

*Мэта:* развіццё зрокавага ўспрымання, замацаванне вучэбнага матэрыялу праз выкарыстанне гульнявой матывацыі.

*Апісанне.* На дошцы запісаны прыклады на складанне і адніманне, у якіх дапушчаны памылкі. Побач прымацоўваецца малюнак Нязнайкі, намаляванага на паперы.

*Заданне.* Дзецям прапануецца сітуацыя: Нязнайка, рашаючы прыклады, дапусціў памылкі, трэба праверыць прыклады і дапамагчы Нязнайку выправіць памылкі. Дзеці выходзяць да дошкі і выпраўляюць памылкі, папярэдне тлумачачы рашэнне прыкладу.

### **«Машыны».**

*Дыдактычная задача:* замацаванне ведаў аб паслядоўнасці лікаў у межах 10; выхаванне арганізаванасці, увагі.

*Матэрыял:* рулі трох колераў (чырвоны, жоўты, сіні) па колькасці дзяцей, на рулях — «нумары машын» — намаляваныя кружкі (ад 1 да 10); тры кругі таго ж колеру, што і рулі, для абазначэння стаянак машын; сцяжок.

**Змест.** Гульня праводзіцца ў выглядзе спаборніцтва. Тры крэслы з прымацаванымі каляровымі кругамі абазначаюць стаянкі машын. Дзецям раздаюць рулі (кожнай групе аднаго колеру). Па сігнале настаўніка (удар у бубен) усе бегаюць па пакоі. Па сігнале «Машыны! На стаянку!» дзеці з чырвонымі рулямі бягуць да крэсла з чырвоным кругам і выстройваюцца ў калону па парадку нумароў (кружкоў на рулях). Лепшай лічыцца тая калона, якая спакойна, хутка і правільна пастроіцца. Пераможца ўзнагароджваецца сцяжком, які прымацоўваецца да «стаянкі». Пры паўторным правядзенні гульні групы (калоны) мяняюцца рулямі.

**«Лічы далей».**

**Дыдактычная задача:** замацаванне парадкавага лічэння ў межах 10, развіццё хуткасці мыслення, слыхавой ўвагі.

**Змест.** Дзеці становяцца ў круг. У руках настаўніка мяч. Ён называе лік, напрыклад 5, і кідае мяч дзяўчынцы. Тая лічыць далей да 10: «Шэсць, сем, восем...». «Правільна», — кажа настаўнік і, кідаючы мяч іншаму дзіцяці, называе іншы лік.

Можна ўскладніць гульню. Настаўнік папярэджвае: «Дзеці, будзьце ўважлівыя! Я магу кінуць мяч каму-небудзь з вас раней, чым ваш таварыш далічыць да дзесяці, і сказаць: “Лічы далей”. Вы павінны запомніць, на якой лічбе ён спыніўся, і працягваць лічэнне. Напрыклад, я кажу: “Чатыры” — і кідаю мяч Вову. Ён лічыць да сямі, я забіраю ў яго мяч і кідаю Віцю са словамі: “Лічы далей”. Віця працягвае: “Восем, дзевяць, дзесяць”».

**«Назаві хутчэй».**

**Дыдактычная задача:** замацаванне ўяўленняў аб паслядоўнасці дзён тыдня; развіццё ўвагі, кемлівасці.

**Змест.** Гульня праводзіцца ў крузе з мячом. Настаўнік або вядучы кідае мяч і пытаецца: «Які дзень тыдня стаіць перад панядзелкам? Які перад серадай? Які дзень тыдня стаіць пасля аўторка? Пасля пятніцы? Паміж

серадой і пятніцай? Паміж суботай і панядзелкам? Праз дзень пасля аўторка?» І г. д. Тэмп гульні залежыць ад ведаў дзяцей і хуткасці адказаў. Неабходна імкнуцца павялічваць тэмп гульні. Пажадана, каб у ёй прымала ўдзел як мага больш дзяцей.

### **«Скажы хутка».**

**Дыдактычная задача:** развіццё хуткасці мыслення, замацаванне ведаў аб розных частках сутак, пашырэнне слоўніка назвамі дзеянняў.

**Змест.** Настаўнік называе розныя дзеянні дзяцей, а яны павінны адказаць адным словам: «Дзень», «Ноч», «Раніца», «Вечар». Напрыклад, настаўнік кажа: «Снедаю» — і кладзе кубік аднаму з дзяцей. Той хутка адказвае: «Раніца». Настаўнік: «Гляджу тэлевізар». Дзеці могуць сказаць: «Удзень» або «Увечары». У гэтым выпадку актывізуецца назва частак сутак.

### **Спіс выкарыстаных крыніц**

1. *Михайлова, З. А.* Игровые занимательные задачи для дошкольников / З. А. Михайлова. — М. : Просвещение, 1985 — с. 96.
2. *Міронава, Р. М.* Гульня ў развіцці актыўнасці дзяцей: кніга для настаўніка / Р. М. Міронава. — Мінск : Нар. асвета, 1989.
3. *Старжынская, Н. С.* Сябруем і гуляем разам / Н. С. Старжынская. — Мінск : Нар. асвета, 1994.
4. *Осипова, М. П.* Активизация познавательной деятельности младших школьников: кн. для учителя / М. П. Осипова, Н. И. Качановская. — Минск : Нар. асвета, 1987.
5. *Козлова, О. А.* Роль современных дидактических игр в развитии познавательных интересов и способностей младших школьников // Начальная школа. — 2004. — № 11.
6. *Шуба, М. Ю.* Занимательные задания в обучении математике / М. Ю. Шуба. — М. : Просвещение, 1994.

7. *Труднев, В. П.* Внеклассная работа по математике в начальной школе / В. П. Труднев. — Библиотека учителя начальных классов, 1975.
8. Начальная школа. — 1992. — № 6.