**Дидактические игры, применяемые на разных этапах урока математики в начальных классах школы 8 вида.**

**Игры, применяемые на этапе объяснения нового материала**

**1. Математический бег по числовому ряду.**

*Цель:* обучение детей приёмам прибавления и вычитания числа 2 с опорой на числовой ряд.

*Оснащение:* числовой ряд, указка, записанные на доске пары примеров

4 + 2 = 8 + 2 = 6 + 2 =

4 – 2 = 8 – 2 = 6 – 2 = и т. п.

*Содержание игры.* Перед началом игры повторяем, что, прибавляя единицу, мы получаем следующее число.

- С какой стороны в числовом ряду стоит следующее число от данного? (справа).

-На сколько шагов мы продвигаемся вправо от числа, чтобы получить следующее число? (на 1)

- Если прибавим к числу 2 единицы, то на сколько шагов продвинемся вправо? (показываю по числовому ряду каждое следующее число, дети хором считают шаги и отмечают, что их 2).

- Давайте побегаем глазками по числовому ряду, прибавляя 2 к разным числам. (Учащиеся совершают игровые действия по заданию учителя.)

Таким же образом отрабатывается приём вычитания числа 2. Далее задание усложняется: открываю записанные заранее на доске пары примеров, дети, выполняя «математический бег», называют результаты.

**2. Было – стало.**

*Цель.* Ознакомление с переместительным законом сложения.

*Оснащение.* На доске и у каждого ученика на парте рисунок ёлочки и игрушки.

*Содержание.* Учитель закрепляет на магнитной доске рисунок ёлочки. На ветках «развешивает» слева 3 игрушки, а справа – 2. Дети повторяют те же действия на местах. По рисункам составляется и записывается на доске пример на сложение: 3 + 2. После того, как он будет решён, учитель просит детей закрыть глаза и переставляет рисунки игрушек. Открыв глаза, учащиеся замечают, что изменилось, и тоже меняют местами свои рисунки. По новой иллюстрации составляется ещё один пример на сложение: 2 + 3. Решив его дети получают тот же ответ: 5. Несколько раз поменяв местами различное число игрушек на левых и правых ветках ели и составив 3 – 4 пары примеров учащиеся подводятся к выводу: от перестановки слагаемых сумма не изменяется.

**3. Карусель.**

*Цель.* Раскрытие понятия переместительного свойства сложения.

*Оснащение.* Картонный круг, в отверстие в центре которого вставлен карандаш. Фигурки разных зверюшек, вылепленные детьми из пластилина.

*Содержание игры.* Учитель ставит по диаметру круга вылепленные из пластилина фигурки, например, 3 зайцев и 2 белок, и предлагает детям составить пример на сложение. Затем. покатав зверей на каруселях (учитель вращает круг против часовой стрелки и останавливает его так, чтобы зверюшки поменялись местами по отношению к детям), снова предлагает учащимся составить пример на сложение. В результате дети составляют два примера на сложение: 3 + 2 = 5 и 2 + 3 = 5.

Катая на каруселях по очереди других зверюшек, учитель предлагает детям составлять пары примеров на сложение. В итоге дети подводятся к выводу: от перестановки слагаемых сумма не изменяется.

**4. Числа, бегущие навстречу друг другу.**

*Цель.* Ознакомление с составом числа 8. Выявление закономерности о сумме чисел, стоящих на одинаковых местах слева и справа в числовом ряду.

*Оснащение.* Ряд чисел от 0 до 8.

*Содержание игры.* Учитель предлагает детям соединить парами числа, бегущие навстречу друг другу и составить соответствующие примеры.

1. 1 2 3 4 5 6 7 8

0 + 8 = 8 1 + 7 = 8 2 + 6 = 8 3 + 5 = 8

Делается вывод о том, что в числовом ряду от 0 до 8 числа, бегущие навстречу друг другу, в сумме составляют число 8. После этой работы составляется число 8 из чисел, бегущих навстречу друг другу.

**5. Диспетчер и контролёры.**

*Цель.* Ознакомление с составом числа 10.

*Оснащение.* На доске схематически изображается аэропорт и на некотором расстоянии – стоянка такси и рисунки автомашин. Ученик, выполняющий роль диспетчера, отправляет по 1 машине от стоянки к аэропорту (перемещает по 1 машине из 1 прямоугольника в другой). Контролёры (все остальные учащиеся класса) ведут учёт, сколько машин отправили к аэропорту и сколько их остаётся после отправления каждой машины. Чтобы не забыть число отправленных и оставшихся машин, они выкладывают разрезные цифры из кассы таким образом:

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

10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0

В результате делается вывод о составе числа 10.

**Игры, применяемые на этапе закрепления.**

**1. Угадай место игрушки.**

*Цель.* Закрепление приёма образования каждого числа в ряду чисел от 1 до 10 путём прибавления (вычитания) единицы, формирование и закрепление умения читать простейшие математические выражения вида: 1 + 2, 3 + 2.

*Оснащение.* Рисунки игрушек с записанными на обратной стороне примерами указанного вида.На магнитной доске нарисована лесенка. Игрушка - Чебурашка.

*Содержание игры.* Учитель 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 поочерёдно выходят к доске, решают примеры и расставляют рисунки на свои места.

В этой игре полезны задания на определение положения игрушек относительно друг друга, на сравнение их по цвету и размеру.

**2. Украсим елку игрушками.**

*Цель.* Закрепление навыков сложения и вычитания чисел в пределах 20 с переходом через разряд.

*Оснащение.* Изображение ёлки с номерами игрушек, Деда Мороза со Снегурочкой на доске, изображения ёлочных игрушек у детей на партах.

*Содержание игры.* Учитель вводит детей в игровую ситуацию следующими словами: «Дед Мороз и Снегурочка придумали для вас интересное задание. Они развесили номера игрушек на ёлке, а на доске записали их в виде примеров. Вы сможете сами украсить ёлку, если решите примеры, записанные на доске». Учитель показывает на пример, ученик, решив пример, вешает свою игрушку на соответствующий номер.

**4. Войди в ворота.**

*Цель.* Закрепление знания о составе числа 10.

*Оснащение.* карточки чисел от 0 до 10.

*Содержание игры.* Дети берут карточкис числами от 0до 10. Два ученика образуют ворота (оба поднимают вверх сцепленные руки), в свободных руках они держат карточки с цифрами. В результате образуется несколько пар детей и один лишний. Он входит в ворота, выбирает ученика с такой карточкой, чтобы их сумма составляла число 10. Оба ученика проходят назад. Оставшийся без пары ученик также входит в ворота и подбирает себе пару. Игра продолжается аналогично.

**5. Украсим ёлочку шарами.**

*Цель.* Закрепление приёма сложения однозначных чисел с переходом через десяток.

*Оснащение.* Рисунки домиков и ёлочек.

*Содержание игры.* Детям предлагается нарисовать на верхнем ярусе ёлочки число шаров, равное первому слагаемому. На втором и третьем ярусах их нужно нарисовать такое число, которое равно второму слагаемому. При этом число шаров на втором ярусе должно дополнить число шаров на первом ярусе до 10. На третьем ярусе нужно нарисовать остальные шары.

Ученикам выдаются 4 варианта карточек, каждый из них решает свой пример, потом способы решения примеров анализируются всеми учениками.

**6. Лучший космонавт.**

*Цель.* Закрепление навыков прибавления числа 8 к однозначному числу с переходом через разряд.

*Оснащение.* Рисунки ракет с номерами по количеству учащихся в классе, но не более 7. Карточки с примерами изучаемого вида.

*Содержание игры.* Ракеты с номерами от 1 до 7 вывешиваются на доске. 7 учеников выходят к доске. Вокруг стола, где разложены карточки с примерами, дети идут, взявшись за руки, и декламируют:

«Ждут нас быстрые ракеты

Для прогулок по планетам.

На какую захотим, на такую полетим!

Но в игре один секрет:

Опоздавшим места нет».

Как только сказано последнее слово, учитель выдаёт 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.

**7. Цирк.**

*Цель.* Закрепление навыков сложения и вычитания в пределах 10.

*Оснащение.* Таблица с изображением арены цирка с весёлым Петрушкой посередине. Рисунки животных, выступающих в цирке.

*Содержание игры.* Учитель сообщает детям, что на этом уроке они отправляются в необыкновенное путешествие – в цирк. Он выясняет у учащихся, кто был в цирке, каких артистов видел. Затем идёт работа по таблице, на которой изображена арена цирка. Петрушка разделил арену цирка на 10 частей – площадок, каждую из них обозначил своим номером, а место каждого артиста зашифровал примером. Решив примеры правильно, артисты узнают свои места на арене цирка. Но артисты не знакомы с приёмами устного счёта. «Помогите им», - обращается учитель к детям. Каждый ученик, решив примеры, записанные под изображениями артистов, «расставляет» их по своим местам.

**8. Волшебная яблоня.**

*Цель.* Закрепление знания таблицы сложения и вычитания чисел первого десятка.

*Оснащение.* Изображение яблони с кармашками для яблок*.* Примеры на сложение и вычитание с пропущенными числами.

*Содержание.* На доске висит изображение яблони. На этой яблоне «волшебные яблоки». На них написаны цифры. Сорвать яблоко может только тот, кто догадается, какое число пропущено в примере.

2 + □ = 5 4 + 2 = □ □ – 3 = 6 и т. п.

Ученики вспоминают примеры на сложение и вычитание чисел первого десятка. Догадавшись, какого числа не хватает, срывают яблоко с этим числом и вставляют в окошечки.

**9. Капитаны.**

*Цель.* Закрепление знаний табличного умножения и деления.

*Оснащение.* плакат с изображением корабля, примеры на умножение и деление, записанные на доске или на карточках.

*Содержание игры.* На доске висит рисунок корабля и схематично (кружками с примерами на умножение и деление) обозначены пристани. Учитель вводит детей в игровую ситуацию с помощью беседы. Он сообщает детям о том, что сегодня они отправятся в морское путешествие на корабле и узнаёт у детей, кто ведёт корабль по намеченному курсу. Учитель рассказывает детям, что капитан должен многое знать, чтобы не сбиться с пути. Любая ошибка в расчётах может потопить корабль, погибнут люди.

Почему пароход не садится на мель,

А по курсу идёт сквозь туман и метель?

Потому что, потому что, вы заметьте-ка,

Капитану помогает арифметика.

Оказавшись в роли капитанов, ребята рассчитывают курс корабля. Плыть нужно только к тем пристаням, названия которых соответствуют номеру корабля ( 2 \* 4 ), т. е. к примерам с ответом 8:

24 : 3, 14 : 2, 8 \* 1, 16 : 2, 48 : 6, 3 \* 6, 32 : 4.

**10. Восстанови путь Карлсона.**

*Цель.* Закрепление знаний таблицы умножения и деления с числом 8.

*Оснащение.* Изображение Карлсона, запись примеров на доске.

*Содержание.* Записанными на доске примерами зашифрованы города. Учащимся нужно восстановить путь Карлсона, узнав города, в которых он побывал. Код городов также зашифрован, узнать его можно, решив пример, записанный под Карлсоном. Узнав код (это число 8), учащиеся находят города с таким же кодом (ответом) и восстанавливают путь, проводя линию от одного примера к другому.

**Игры, применяемые на этапах повторения**

**обобщения и систематизации знаний.**

**1.Незадачливый математик**

*Цель***.** обобщение знаний учащихся о замене числа суммой его разрядных слагаемых.

*Оснащение.* Кленовые листья, вырезанные из бумаги, с записанными на них числами и знаками, фигура Медвежонка.

*Содержание игры:* на доске записаны примеры с пропущенными числами и знаками.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 43 = + 3 | = 20 + 9 | 57 = 50 + |
| 35 = 30 5 | 1 = 10 + 5 | 4 = 40 + |

Немного в стороне крепятся вырезанные из бумаги кленовые листья с записанными на них цифрами и знаками и иллюстрация Медвежонка.

Учитель предлагает следующую ситуацию: “Ребята, Медвежонок решил примеры на кленовых листочках. Подул ветер - и листочки разлетелись. Очень расстроился Медвежонок. Как же теперь быть? Надо помочь ему”. Ребята по очереди выходят к доске, ищут листочки с правильными ответами и заполняют ими пропуски. Данные игры помогают понять, насколько хорошо учащиеся усвоили пройденный материал.

**2. Вырастим сад.**

*Цель.* Обобщение любых вычислительных навыков.

*Оснащение.* Изображения деревьев, ягодных кустарников, цветов. на обратной стороне картинок записаны примеры.

*Содержание игры.* Ученик берёт понравившуюся картинку, выполняет задание и сажает растение в «школьном саду». Если играющий ошибся, картинка остаётся лежать на столе. Игра продолжается до тех пор, пока не закончатся саженцы.

Учитель приглашает ребят полюбоваться выращенным садом, делается вывод о роли математических знаний в успешном выполнении задания.

По такому же принципу можно запускать рыбок в аквариум, и расселять животных по местам их обитания и т. д.

**3. Магазин игрушек.**

*Цель.* Формирование навыков сложения и вычитания в пределах 10.

*Оснащение.* На магнитной доске – изображения ёлочных игрушек, под ними записаны примеры на сложение и вычитание в пределах 10. на партах у учащихся жетоны и фломастеры.

*Содержание игры.* «Приближается новогодний праздник. Скоро повсюду появятся красавицы ёлки. И сегодня мы с вами побываем в магазине игрушек и выберем украшения для нашей ёлки. Посмотрите, какие красивые игрушки здесь продаются. А вы заметили, что цены на них необычные – это примеры. И расплачиваться вы будете не деньгами, а ответами. Чтобы купить игрушку, нужно узнать её цену и записать это число на вашем жетоне». Дети поочерёдно выбирают понравившуюся игрушку, решают пример, записывают ответ, отдают жетон продавцу (сильному ученику). В случае правильного ответа ребёнок забирает купленную игрушку.

По окончании игры можно сравнить игрушки: найти одинаковые, различающиеся по цвету или по форме.

**4. Помоги парашютисту.**

*Цель.* Формирование вычислительных навыков по изучаемой теме.

*Оснащение.* рисунки лётчика и частей парашюта с записанными на обратной стороне примерами.

*Содержание игры*. Ребята вводятся в игровую ситуацию: «Во время боевого задания истребитель был сбит вражеским самолётом. Лётчик катапультировался. Но вот беда – парашют не раскрылся. Лётчик продолжает падать с большой скоростью, он может разбиться о землю. Давайте поможем ему раскрыть запасной парашют. Его нужно как можно быстрее составить из отдельных деталей, на каждой из которых записан пример. Решив все примеры, мы спасём лётчика.

**3. Математическая рыбалка.**

*Цель.* формирование приёмов прибавления и вычитания в пределах 10, воспроизведение их на память.

*Оснащение.* рисунки 10 рыбок, из них 6 жёлтых, 2 красных, 2 полосатых.

*Содержание игры.* На магнитной доске размещаются рыбки, на обратной стороне которых записаны примеры на сложение и вычитание. Учитель поочерёдно вызывает детей к доске. Они «ловят» рыбку, читают пример. Все ученики находят ответ и показывают карточку с цифрой учителю, кто решит пример раньше всех, тот получит рыбку. Победителем станет тот, кто поймает всех больше рыбок.

**6. Собери картинку.**

*Цель.* Формирование любых вычислительных навыков.

*Оснащение.* У каждого ученика карточка, разделённая на клетки с примерами и открытка или картинка, разрезанная на точно такие же прямоугольники, с записанными на обратной стороне ответами.

*Содержание игры.* Учащиеся выкладывают части с ответами на клетку с соответствующим примером. Тот, кто первым соберёт картинку, становится победителем.

*Примечание.* Важно, чтобы картинка содержала сложный сюжет (пейзаж, букет полевых цветов), чтобы её нельзя было собрать подбором.

Эта игра представляет большие возможности для осуществления дифференцированного подхода. Желательно каждому учащемуся давать задание, соответствующее его уровню, чтобы дети были приблизительно в равных условиях.

**7. Живая математика.**

*Цель.* Формирование навыков табличного деления.

*Оснащение.* Набор карточек с цифрами от 0 до 9.

*Содержание игры.* У каждого ученика в руках карточка с одной из цифр. Учитель читает пример (24 : 3 ). Ученик, у которого в руках карточка с правильным ответом, выходит вперёд или поднимает руку с карточкой вверх.

**8. Кому подаётся мяч?**

*Цель.* Обучение составлению примеров на сложение и вычитание.

*Оснащение.* рисунки ворот и футболистов с номерами на майках .

*Содержание работы.* На магнитной доске расположены рисунки футболистов и ворот. Под одним из них, подавшим мяч первым, записан пример, под другим – только два числа. Например: 5 + 2, 10 .. 8, 1 .. 8 и т. д. У футболистов на майках номера от 1 до 10, соответствующие ответам примеров.

Определив, что пятый номер подаёт мяч седьмому, ученики поочерёдно выходят к доске. Они должны догадаться, кому подаёт мяч следующий футболист. Ученики ставят в примерах знак + или – между числами, ориентируясь на номера футболистов и соотношение компонентов выполняемых действий (между числами 1 .. 8 нельзя поставить - , т. к. 1 < 8).

Ученик выбирает знак + , считает пример 1 + 8 = 9 и проводит линию от седьмого футболиста к девятому. Следующий ученик выбирает знак между числами, записанными под девятым футболистом, решает пример и проводит линию к футболисту с соответствующим номером и т. д.

**9. Что перепутал Незнайка?**

*Цель.* Повторение таблицы умножения, формирование умения сравнивать числовые выражения.

*Оснащение.* Изображение Незнайки и записанные на доске верные и неверные неравенства.

*Содержание.* Учащимся предстоит проверить правильность постановки знаков в неравенствах в домашнем задании Незнайки. Учитель поочерёдно указывает на неравенство, учащиеся проверяют правильность выполнения задания. Нашедший ошибку, выходит к доске и исправляет её, доказывая свою правоту объяснением.

**10. Собери рассыпанные примеры.**

*Цель.* Формирование любых вычислительных навыков.

*Оснащение*. Изображение злюки и вредины Дюдюки Барбидогской, записанные на магнитной доске примеры изучаемого вида, карточки с числами-ответами.

*Содержание.* Учитель сообщает детям, что в звериной школе, ученики старательно решали примеры, но злая вредина Дюдюка Барбидогская незаметно собрала все карточки-ответы, добавила к ним лишних чисел и разбросала по доске. Зверята очень расстроились. Давайте успокоим их и поможем восстановить решённые примеры.

Каждый ученик, нашедший правильный ответ, подставляет его к соответствующему выражению. Когда все примеры будут восстановлены, лишние числа убираются.

**11. Проводи Красную шапочку к бабушке.**

*Цель.* Повторение таблицы умножения.

*Оснащение*. На магнитной доске – изображения домика бабушки, Красной шапочки, деревьев, кустов, цветов, под которыми записаны примеры на умножение и деление.

*Содержание.* Игра построена по типу «круговых примеров». Ученики поочерёдно выходят и, решив пример. Передвигают девочку от одного объекта к другому. Игра продолжается до тех пор, пока Красная шапочка не окажется у домика бабушки.

Эту игру можно проводить в форме соревнования. Одна команда будет искать тропинку волка, другая – Красной шапочки. Кто быстрее доберётся до бабушки, тот и победил.

**12. Лучший лодочник.**

*Цель.* Формирование навыков вычитания двузначных чисел с переходом через разряд.

*Оснащение.* Изображения двух лодок, игрушек с карточками-билетами, на которых записаны примеры изучаемого вида.

*Содержание.* Игра проводится в парах. У одного ученика лодка №7, у другого - №8. на парте лежат изображения животных (пассажиров) с билетами (примерами). Каждый лодочник выбирает себе пассажиров по билетам, которые должны соответствовать номеру лодки. Побеждает тот, кто быстрее и без ошибок найдёт своих пассажиров.

Билеты: 37 – 29 42 – 35 62 – 54 56 – 48

31 – 24 24 – 17 75 – 59 (провожающий)

**13. Составь поезд.**

*Цель.* Формирование вычислительных навыков. Проверка решения примеров с помощью составления слов.

*Оснащение*. Рисунки вагонов с отмеченными на них буквами алфавита – по одной на вагоне – и окошками для записи примеров.

*Содержание.*  На рисунках вагонов в пустые клетки записываются примеры на вычитание числа 4. Примерами зашифровываются номера вагонов. Решив примеры и расставив вагоны по порядку, дети, читают слово, получившееся из букв на вагоне.

Например, на вагоне с буквой «В» написан пример (5 – 4), с буквой «А» -

(6 – 4), с буквой «Г» - (7 – 4), с буквой «О» - (8 – 4), с буквой «Н»

(9 – 4). Составив поезд, дети читают слово «вагон».

**14. Составь поезд 2.**

*Цель.* Формирование вычислительных навыков сложения и вычитания в пределах 100.

*Оснащение.* Изображения вагончиков с примерами и паровозиков со знаками + и – .

*Содержание.* Отправляясь в путешествие, ребятам предстоит составить поезда, на которых они отправятся в путешествие. Ученики первого ряда составляют свой поезд из вагончиков, на которых записаны суммы, а ученики второго ряда – из вагончиков с разностями. Каждый из ребят может присоединить свой вагончик только после того, как решит записанный на нём пример. Та команда, которая быстрее составит свой поезд и не допустит ошибок, первой отправляется в путешествие.

**15. Числовые домики.**

*Цель*. Обобщение приёмов сложения и вычитания в пределах 20 с переходом и без перехода через разряд*.*

*Оснащение.* Числовые домики и карточки с примерами.

*Содержание.* На доске висят изображения домиков с номерами 12 и 15. ученики заселяют новостройки жителями (примерами), соответствующими номеру каждого дома. Карточки с примерами лежат на столе. Вышедший к доске ученик, сосчитав пример, записанный на карточке, вставляет его в кармашек соответствующего домика.

Примеры: 9 + 6 12 + 0 8 + 4 19 – 4

7 + 8 18 – 6 7 + 5 20 – 5

**16. Лучший лётчик.**

*Цель.* Обобщение приёмов сложения и вычитания чисел в пределах 100.

*Оснащение*. Рисунки двух самолётов и записи на доске*.*

*Содержание.* Класс делится на две команды. Ученики превращаются в лётчиков. Они ведут свои самолёты по намеченному курсу, зашифрованному примерами, над каждым из которых даны 3 ответа: один – верный, остальные – неверные. Каждый из лётчиков производит расчеты (решает примеры своего столбика, начиная с нижнего). Решив пример, лётчик делает вокруг него петлю (обводит мелом) и показывает линией, куда должен подняться самолёт(проводит линию к правильному ответу). Эти действия повторяются и со следующим примером, но другим лётчиком из той же команды.

В конце игры подводятся итоги. Учитель показывает намеченный курс самолёта, контролёры проверяют.

*Примечание.* Среди трёх ответов над каждым примером включаю наиболее часто встречающиеся ошибки детей: лишние десятки или единицы и др.

**17. Цепочка примеров.**

*Цель.* Повторение приёмов сложения и вычитания в пределах 10.

*Оснащение.* Мяч.

*Содержание.* Учащиеся садятся по кругу. Учитель берёт мяч и , называя простой пример: 3 + 2 – бросает мяч кому-нибудь из детей. Тот, кому брошен мяч, даёт ответ и бросает мяч любому другому игроку. Поймавший мяч продолжает пример, в котором надо произвести действие с числом, являющимся ответом в первом примере (по типу «круговых примеров»).

*Примечание.* Игру можно проводить во 2-м или 3-м классе перед знакомством с новыми вычислительными приёмами.

**18. Лотерея игрушек.**

*Цель.* Обобщение вычислительных навыков.

*Оснащение.* Рисунки игрушек, лотерейные билеты с примерами.

*Содержание.* На доске прикреплены изображения игрушек, под ними записаны примеры на разные вычислительные навыки. Дети тянут лотерейные билеты, решают примеры, которые на них записаны, и забирают игрушки, доставшиеся им по билету.

**19. Домино.**

*Цель.* Обобщение вычислительных навыков.

*Оснащение.* Набор карточек-домино с примерами для каждого учащегося или для пары (если работа ведётся в парах).

*Содержание.* Ученик, сидя за партой, находит карточку с одной пустой половинкой, затем решает пример, записанный на второй половине, и находит карточку с ответом, снова решает пример со второй половины и т. д. Игра продолжается до тех пор, пока не закончатся карточки.

**Игры, применяемые с целью проверки знаний.**

1. **Лучший счётчик.**

На доске или на перфокартах записаны примеры на изучаемую тему. По команде учителя учащиеся считают примеры и записывают соответствующие примеры. Выигрывает тот, кто лучше и быстрее справится с заданием.

(Перфокарты удобнее тем, что можно дать дифференцированные задания, уравняв шансы на победу для всех учащихся).

1. **Лыжники.**

На доске записаны два варианта примеров. Дети считают примеры своего варианта, записывая только ответы. Проверив работы, учитель сообщает, кто добрался до финиша, не споткнувшись. Кто споткнулся, того берёт на заметку.

**3. Кто скорее, кто вернее?**

Каждый ученик получает карточку, на которой записаны числа. Задача заключается в том, чтобы как можно быстрее вспомнить правильный пример с данным ответом на изучаемую тему (сложение, вычитание, умножение или деление). Примеры записывают под ответом.

1. **Кто забьёт больше голов?**

Каждый ученик получает карточку в виде баскетбольной корзины, на которой записаны примеры. Каждый верно сосчитанный пример считается голом. Победителем становится тот, кто забьёт больше голов(правильно решённых примеров).