

МАТЕМАТИЧКЕ СТЕПЕНИЦЕ 1

Томбола са геометријским фигурама

Циљ: Формирање појмова круг, квадрат, правоугаоник, троугао, упознавање и разликовање боја

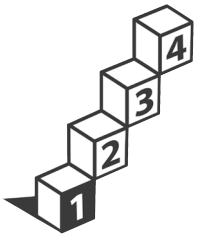
Материјал:

Картице са геометријским фигурама за ученике,
картончићи са геометријским фигурама за водитеља,
контролне картице и 9 празних картончића за сваког ученика.

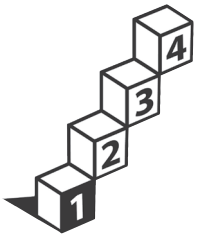
Број учесника: Цело одељење

Ученици се прво упознају са картицама за игру и правилима игре. Игра тече овако: учитељ извлачи једну фигуру и показује је ученицима. Они је траже на својим картицама и покривају је.

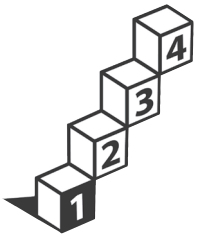
Други начин играња је да учитељ извуче фигуру и опише је, тако што ће да каже нпр. Извучен је црни квадрат. Занимљивија варијанта је играње ове игре елиминисањем. Учитељ каже, нпр. Извучен је квадрат који није бео, није сив и нема пруге; или Извучена је црна фигура која није ни троугао ни правоугаоник ни квадрат...







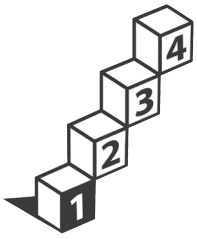




КАРТИЦЕ ЗА ИГРУ ТОМБОЛА,
ЗА ВОДИТЕЉА

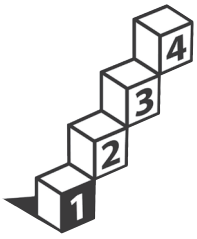
МАТЕМАТИЧКЕ СТЕПЕНИЦЕ





МАТЕМАТИЧКЕ СТЕПЕНИЦЕ

КОНТРОЛНЕ КАРТИЦЕ ЗА ИГРУ ТОМБОЛА



ИГРЕ КОЦКАМА

Циљ: Увежбавање упоређивања бројева по величини и рачунања

Материјал: Коцкице са бројевима

Број учесника: Парови

Могу се направити коцкице од различитих материјала или се на стандардне коцкице залепе папирићи са бројевима: 1, 2, 3, 3, 4, 4.

Игру почиње играч који у првом бацању добије већи број. Ако добију исте бројеве, бацају коцку док један не добије већи број.

Игра се састоји у томе да играчи у што мањем броју бацања дођу до броја 10, сабирањем бројева који се добијају наизменичним бацањем коцке. Ако је резултат сабирања већи од 10, не сабира се већ се наставља са наизменичним бацањем коцке све док резултат сабирања не буде тачно 10. Побеђује играч који први дође до броја 10, а следећу игру започиње играч који је претходну изгубио.

Игра се може искористити и за сабирање до 20. Тада се може играти са стандардном коцкицом.

Ова игра може да се претвори и у такмичење (сабирање до 20). Ученици су подељени у три групе, свака група има по једну коцку. Таблу је такође потребно поделити на три дела (за сваку групу по један). Свака група има свог представника, који стоји испред табле и бележи резултате бацања.

Побеђује група која са најмањим бројем бацања сабирањем стигне до 20.

Могућа је још једна варијанта ове игре. На коцке се могу залепити и неки други бројеви (нпр. 7, 8, 9, 10, 11, 12). Учитељ каже један број, затим неком ученику да коцку и каже му да број који је добио бацањем коцке дода задатом броју или га одузме од њега. Следећи ученик решава аналогни задатак. Након неколико бацања учитељ мења задати број и игра се наставља. Ако се догоди да треба одузети већи број од мањег, ученицима треба рећи да то за сада није могуће (о томе ће учити у старијим разредима), а ако резултат сабирања прелази 20, а ученици то умеју, треба их пустити да израчунају.