

Jocuri didactice matematice pentru CLASA PREGĂTITOARE

Prof. înv. primar Hurdea Liliana
Școala Gimnazială „Aron Cotruș” Arad

LA PIAȚĂ

Scopuri: consolidarea deprinderii de a sorta obiecte după formă; consolidarea deprinderii de a compara grupe de obiecte și de a sesiza unele relații cantitative; dezvoltarea rapidității și a promptitudinii în gândire.



Sarcina didactică: Gruparea obiectelor după formă, realizarea corespondenței între elementele a două mulțimi și sesizarea diferenței dintre acestea.



Material didactic: fetiță costumată în Zâna Toamnei, frunze pe care sunt scrise sarcinile, jetoane cu fructe și legume de toamnă, coșul Toamnei plin cu fructe și legume, fișe individuale de lucru.

Desfășurarea jocului:

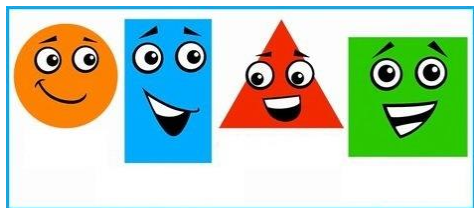
Copiii vor fi împărțiți în două echipe. Ei vor lua pe rând o frunză din copacul toamnei și vor rezolva sarcina cerută:

1. Copiii vor grupa fructele și legumele de la piață după formă.
2. Echipele vor primi câte două grupe de fructe sau legume. Așează în perechi obiectele celor două grupe pentru a aprecia raportul cantitativ dintre acestea.
3. Pe panou se așează o grupă de obiecte. Fiecare copil din cele două echipe așează pe masă o grupă care să aibă cu un obiect mai mult sau mai puțin decât în grupa dată. Coechipierii au voie să se ajute între ei.

Pentru fiecare sarcină rezolvată corect, echipa va primi din parte Zânei Toamnei un fruct. Cine va avea cele mai multe fructe va câștiga jocul.

UNDE S-A ASCUNS GREIERAȘUL?

Scop: Verificarea cunoștințelor copiilor despre atributele pieselor cu forme geometrice; dezvoltarea operațiilor gândirii.



Sarcina didactică:

Recunoașterea formelor geometrice și precizarea aributelor acestora; recunoașterea și denumirea pozițiilor spațiale;

Material didactic: greieraș, chitare stimulente, piese

cu forme geometrice.

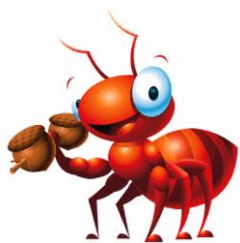
Desfășurarea jocului:

Se prezintă invitatul zilei – Greierașul – care le cere ajutorul copiilor să-l învețe formele geometrice. Pe un panou sunt așezate toate piesele cu formele geometrice învățate. Copiii închid ochii, iar învățătoarea așează greierașul lângă o piesă geometrică. Apoi elevii deschid ochii iar învățătoarea întreabă: *Unde s-a ascuns greierașul?* Copiii răspund precizând piesa cu forma geometrică și atributele ei.

Variantă:

Învățătoarea așează piese cu forme geometrice în diferite locuri din clasă. La întrebarea învățătoarei: *Unde sunt așezate cercurile?*, copiii enumeră locurile unde sunt așezate acele piese: *Cercurile sunt pe masă / sub scaun / lângă greieraș.*

FURNICUȚA HARNICĂ



Scop: consolidarea deprinderii de a raporta numărul la cantitate și cantitatea la număr; verificarea numărării în limitele 1-10;

Sarcina didactică: Raportarea cantității la număr folosind analizatorii: vizual, auditiv, tactil;

Material didactic: cartonașe cu cifrele de la 1 la 9, siluete furnicuțe, imagine cu un mușuroi, săculețul furnicuței.

Desfășurarea jocului:

Învățătoarea va da drumul unui cartonaș pe care este scrisă o cifră să circule de la un copil la altul. La semnalul învățătoarei, copilul la care s-a oprit



cartonașul îl va arăta tuturor și va avea sarcina de a așeza la mușuroi tot atâtea furnicuțe câte arată cifra. Se motivează acțiunea: *Eu am așezat la mușuroi 5 furnicuțe pentru că pe jeton este cifra 5.*

Variantă: Copiii primesc săculețul furnicuței pe care îl plimbă din mână în mână. La semnalul învățătoarei: *Stop!* copilul la care se află săculețul îl pipăie și spune câte „boabe” (obiecte) sunt în el.

DETECTIVII

Scopuri: consolidarea deprinderii de a raporta cantitatea la număr și numărul la cantitate; sesizarea locului unui număr în șirul numeric (limitele 1-10); verificarea deprinderii de a efectua operații de adunare și scădere cu una și două unități în limitele 1-10;

Sarcina didactică: stabilirea locului unui număr în șirul numeric; raportarea corectă a numărului la unitate și a unității la număr; efectuarea operațiilor de adunare și scădere cu una sau două unități.



Material didactic: cifre, siluete cu oameni de zăpadă, măști, fulgișori, insigna de detectiv.

Desfășurarea jocului:

Învățătoarea le propune copiilor să fie detectivi. Ei trebuie să descopere mai multe mistere.

- 1) Pe un panou sunt așezate cifrele în dezordine. Copii trebuie să așeze cifrele în ordine crescătoare și apoi descrescătoare.
- 2) Învățătoarea așează o cifră pe panou, iar copii afișează vecinii numărului dat;
- 3) Învățătoarea așează două cifre diferite pe panou, iar copii trebuie să așeze cifrele intermediare.

Exemplu: 2 și 5. Copiii așează 3 și 4.

- 4) Învățătoarea prezintă imagini cu un anumit număr de elemente, iar copiii vor forma grupe cu tot atâtea elemente, cu un element mai mult sau cu un element mai puțin.

Variantă:

Copilul ales detectiv va trebui să caute vecinul unui număr și să formeze o grupă cu tot atâtea elemente câte arată cifra. Apoi va spune dacă dorește să mai adauge sau să ia un element.

Exemplu: Caută vecinul mai mare al lui 4 și formează o grupă cu tot atâtea elemente.
Aduagă sau ia un element! Un alt copil va rezolva și afișa exercițiul: $4+1=5$.

TRĂISTUȚA LUI MOȘ CRĂCIUN



Scopuri: consolidarea cunoștințelor copiilor despre atributele pieselor cu forme geometrice (formă, culoare, mărime, grosime);

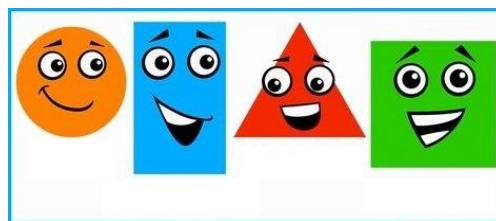
Sarcina didactică: recunoașterea pieselor cu forme geometrice prin acțiunea analizatorilor; sortarea figurile geometrice după criteriul stabilit de învățătoare: mărime, culoare, grosime, utilizând negația logică sau conjuncția logică.

Material didactic: trusa Dienes, creioane, fișe, stimulente, brăduți și globulețe pentru a ține scorul, trăistuța lui Moș Crăciun.

Desfășurarea jocului:

Învățătoarea va prezenta săculețul lui Moș Crăciun care, înainte de a veni să le aducă daruri copiilor, va testa cunoștințele acestora despre piesele cu forme geometrice. Copiii vor fi solicitați să participe la joc prin versurile:

*Să vină acum la mine,
Un copil ce știe bine
Atingând o piesă doar,
Forma să o spună clar.*



Copilul chemat este legat la ochi. El introduce mâna în săculeț, alege o piesă, o pipăie și precizează forma geometrică. După precizarea formei, același copil va preciza și celelalte atribute (mărime, culoare, grosime) prin folosirea conjuncției logice.

Exemplu: Această piesă este mare, subțire și albastră.

Pe masa învățătoarei sunt așezate și alte piese cu forme geometrice. Un copil de la cealaltă echipă va alege alte piese care au aceeași formă cu piesa din săculeț și formează o grupă.

Variantă:

Învățătoarea le va cere copiilor o piesă folosind negația logică: *Alegeți piesa care nu este nici pătrat, nici triunghi, nici dreptunghi*. În final li se va cere copiilor să dea exemple de obiecte din sala de clasă care au formă pătrată, rotundă și dreptunghiulară.

ÎN CURTEA BUNICILOR

Scopuri: consolidarea numărării în limitele 1-10; verificarea capacității de a compune și descompune un număr dat;

Sarcina didactică: compunerea și descompunerea unui număr;

Material didactic: siluete cu animale domestice (găini, oi, câțeluși, pisici, cai, etc.), imagini cu căsuțele animalelor.



Desfășurarea jocului:

Animalele au ieșit la păscut și trebuie să se întoarcă la casele lor. Copiii le vor ajuta să intre în căsuța lor. Vor număra fiecare grupă și vor asocia cu cifra care corespunde numărului de animale din casă. Un copil va primi rolul de fermier. În fiecare căsuță vor fi 2, 3, 4 animale. Copilul care a primit rolul de fermier va trebui să completeze numărul animalelor astfel încât în fiecare adăpost să fie câte 7 (6, 5, 4 sau 3) animale.

Exemplu: *În coteț erau 5 găini. Eu am așezat încă 2 și acum sunt 7 găini.*

Copiii numără animalele din căsuțe. Fiecare fermier va verbaliza acțiunea efectuată.

La fel se va proceda și cu celelalte căsuțe.

Rolul de fermier îl va primi acel copil care știe să răspundă la o ghicitoare despre animalele domestice.

Variantă:

Copilul ales va primi 7 (5, 4, 6) animale. El are sarcina de a așeza animale în două casuțe și apoi va spune cum le-a așezat.

Exemplu: *Eu am așezat cele șapte oițe astfel: cinci în prima stână și două în a doua stână. Împreună sunt șapte oițe.* Se verifică prin numărare și se alege cifra corespunzătoare.

Vor fi solicitați mai mulți copii să spună cum au așezat animalele de la fermă.

AJUTĂ-O PE RIȚA-VEVERIȚA!



Scopuri: consolidarea numărului în limitele 1 - 10; cunoașterea locului fiecărui număr în șirul numerelor naturale; consolidarea deprinderii de a efectua operații de adunare și scădere cu una-două unități; verificarea capacității de a compune și descompune un număr dat;

Sarcina didactică: numărarea în ordine crescătoare și descrescătoare în limitele 1-10; fixarea locului fiecărui număr în șirul numerelor naturale; efectuarea operațiilor de calcul matematic în limitele 1-10;

Material didactic: veverița, alune, traseul veveriței, plicuri, jetoane cu cifre.

Desfășurarea jocului:

Învățătoarea o prezintă pe Rița-Veverița care este foarte supărată pentru că s-a rătăcit. Pentru a ajunge la scorbura sa trebuie să rezolve mai multe sarcini.



Este amenajat un traseu pe care există din loc în loc sarcini.



Copiii sunt împărțiți în două echipe. Pe rând, câte un copil de la fiecare echipă va alege un plic și va încerca să rezolve sarcina pentru a ajuta veverița.

Dacă rezolvă corect primește drept recompensă o alună. În final, va câștiga echipa care a adunat cele mai multe alune.

Exemple:

1. Așează cifrele de la 1 la 9 în ordine crescătoare.
2. Așează cifrele de la 1 la 9 în ordine descrescătoare.
3. Numără crescător de la 6.
4. Numără descrescător de la 8.
5. Găsește vecinul mai mic al numărului 9.
6. Găsește vecinul mai mare al numărului 5.
7. Descoperă cifra care lipsește.
8. Formează o grupă cu tot atâtea elemente câte fete sunt prezente azi în clasă.
9. Formează o grupă cu un element mai mult decât numărul picioarelor unei veverițe.
10. Adună alunele în coș. Scrie operația corespunzătoare: $6+2=8$.

11. Ia din coș 2 alune. Câte au rămas? Scrie operația corespunzătoare: $8-2=6$.

12. Așează cele 9 nuci în două coșulețe. Găsește mai multe variante de descompunere.

13. Completează florile din vază astfel încât să fie 9 (compunere)!

Căștigă echipa care a adunat cele mai multe alune în coșuleț. Copiii vor primi drept recompense alune și nuci din proviziile veveriței.

A CÂTA ALBINUȚĂ A ZBURAT?

Scopuri: folosirea corectă a numeralelor cardinale și ordinale; cunoașterea locului fiecărui număr în șirul numeric; verificarea cunoștințelor despre zilele săptămânii.

Sarcina didactică: identificarea locului rămas liber și denumirea lui prin intermediul numeralului ordinal.

Material didactic: o imagine pe care sunt poziționate cele 10 albine, stimulente albinuțe.



Desfășurarea jocului:

Copiii sunt așezați la mese iar în fața lor este așezat suportul cu 10 albine. Fiecare albină are scris pe ea un număr de la 1 la 10. Învățătoarea le cere copiilor să închidă ochii atunci când aud bâzâitul albinei. La semnal, elevii deschid ochii și spun a câta albină a zburat și ce albină urmează după ea. Apoi este ridicat jetonul cu cifra corespunzătoare locului elementului luat. Dacă răspunsul copilului este corect, toți copiii vor imita zborul albinuței.

Exemplu: *A câta albinuță a zburat? / A zburat a șaptea albinuță, iar după ea urmează a opta albinuță.*

Variantă: Învățătoarea enumeră zilele săptămânii și de fiecare dată lipsește din enumerare o zi. Copiii descoperă ziua care lipsește și precizează locul ei în cadrul zilelor săptămânii. În ultima parte a jocului, vor fi aduși zece copii în fața clasei și unul se va ascunde. Copiii trebuie să ghicească cine lipsește, al câtelea era în șir și între care copii era așezat.

În final, toți copiii vor cânta cântecelul „*Zum, zum, zum albinuța mea!*”

MAGICIANUL



Scopuri: consolidarea deprinderii de a efectua operații de adunare și scădere cu una și două unități în limitele 1-10.

Sarcina didactică: compunerea și rezolvarea de probleme matematice

Material didactic: planșe cu probleme ilustrate, jetoane cu cifre, jetoane cu imagini, un panou pentru afișarea punctelor (baghetelor magice) fiecărei echipe.

Desfășurarea jocului:

Învățătoarea îl va prezenta copiilor pe magicianul care a venit și se va juca împreună cu ei, dându-le diferite sarcini. Clasa este împărțită în două echipe. La început, Magicianul formulează pe baza materialului ilustrativ probleme pentru fiecare echipă, apoi problemele vor fi formulate de către copii. Rezolvarea problemelor se va face de către un reprezentant al fiecărei echipe care este ales prin rostirea de către Magician a formulei magice: *Ini mini hop și-așa / Ieși la tablă dumneata!* Copilul ales să rezolve problema este ajutat de colegii din echipa lui. Cu ajutorul jetoanelor cu cifre conducătorul echipei scrie exercițiul problemei.

Exemple: *Cinci fete se joacă cu mingea. O fetiță pleacă acasă. Câte fete se vor juca în continuare cu mingea?*

$$5 - 1 = 4.$$

Variantă: Magicianul citește pentru fiecare grupă probleme-ghicitori.

Exemplu:

Într-o curte-s cinci căței

Pe porțiță pleacă unul

Câți au mai rămas din ei?

$$(5 - 1 = 4)$$

Șase rațe sunt pe lac

Încă una-i sub copac

Dacă le numeri pe toate

Câte fac, ghicești nepoate?

$$(6 + 1 = 7)$$

Gâsca mea cea gălbioară

Și-a scos puii-n ulicioară

Cinci sunt mici și unul mare

Socotiți câți pui ea are?

$$(5 + 1 = 6)$$

Sunt opt porumbei pe casă

Și stau bucuroși la masă

Doi zboară jos în drum

Câți au mai rămas acum?

$$(8 - 2 = 6)$$

Cinci căței cu botul mic
Jucau fotbal între ei
Doi se iau după pisic
Și-au rămas acuma.....
 $(5 - 2 = 3)$

Am pus pentru Nicușor
Șapte mere la cuptor
Și mai pun unul la copt
Sunt acum de toate...
 $(7 + 1 = 8)$

CU MATEMATICA ÎN LUMEA POVEȘTILOR

Scopuri: verificarea numărării în limitele 1-10 prin raportarea numărului la cantitate; consolidarea deprinderii de a forma grupe egale prin punerea în corespondență; efectuarea operațiilor de adunare și scădere folosind corect simbolurile matematice: „+”, „-”, „=”.



Sarcina didactică: raportarea corectă a cantității la număr și a numărului la cantitate; efectuarea operațiilor de adunare și scădere cu un element.



Material didactic: tablouri cu imagini din povești, siluetele personajelor, cifre, grupe diverse legate de personajele din poveștile cunoscute.

Desfășurarea jocului:

Învățătoarea afișează un tablou dintr-o poveste, îl intuiește cu ajutorul copiilor, apoi elevii vor rezolva sarcinile cu conținut matematic. Se pot afișa patru-cinci tablouri din poveștile cunoscute.

Exemplu: Tabloul afișat prezintă o secvență din basmul *Albă-ca-Zăpada*.

1. Câți pitici sunt în imagine?
2. Așezați cifra corespunzătoare numărului de pitici.
3. Formați o grupă de pătuțuri în care să fie tot atâtea câți pitici sunt.
4. Formați o grupă de scăunele în care să fie cu unul mai multe decât pătuțurile.
5. Un pitic pleacă la plimbare. Câți au rămas?

Această sarcină implică rezolvarea și afișarea exercițiului matematic: $7 - 1 = 6$.

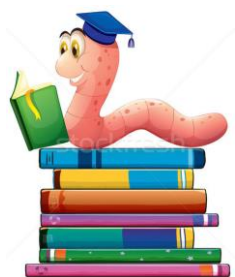
6. Câte personaje sunt? (piticii și Albă-ca-Zăpada):

$$7 + 1 = 8.$$

Variantă:

Se vor afișa imagini cu scene din poveștile sau basmele cunoscute. Spre deosebire de prima parte a jocului, grupele, cifrele și exercițiile matematice vor fi intenționat așezate greșit. Copiii trebuie să sesizeze greșelile și să le corecteze.

BIBLIOTECA



Scopuri: consolidarea capacității de a compune și descompune un număr dat; exersarea numărării în limitele 1-10.

Sarcina didactică: compunerea și descompunerea unui număr natural.

Material didactic: cărți, dulăpior cu rafturi, jetoane cu cărți, foi pe care sunt desenate biblioteci cu rafturi

Desfășurarea jocului:

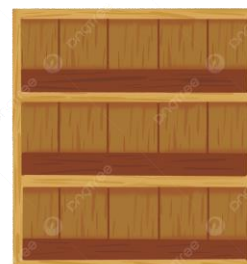
Învățătoarea anunță copiii că au primit un pachet de la poștă. Ei deschid pachetul și descoperă cărțile primite. Acestea trebuie așezate în bibliotecă alături de celelalte cărți. Pe fiecare raft din bibliotecă sunt așezate câte 3, 4, 5 sau 6 cărți. Copilul care va primi rolul de bibliotecar va completa rafturile în așa fel încât pe fiecare să fie câte 7 (8, 9 sau 10) cărți.

Fiecare bibliotecar va verbaliza acțiunea efectuată.

Exemplu: *Pe raft erau cinci cărți, eu am așezat încă două și acum sunt șapte.* Copiii numără cărțile de pe raft.

La fel se va proceda și cu celelalte rafturi.

Rolul de bibliotecar va fi primit pe rând de acei copii care pot răspunde învățătoarei la o întrebare sau ghicitoare.



Exemple de întrebări:

Cum se numește povestea în care ursul își pierde coada?

Care sunt lunile anotimpului primăvara?

Câte silabe are cuvântul «matematică»?

Cu ce sunet începe cuvântul «șase»? etc.

Variantă :

Fiecare copil primește câte 10 jetoane reprezentând cărți și o foaie pe care este desenată o bibliotecă cu rafturi. Ei au sarcina de a așeza cărțile pe cele două rafturi, apoi să spună cum le-au așezat.

Exemplu :

Eu am așezat cele zece cărți astfel: șase cărți pe primul raft și patru cărți pe al doilea raft.
Se verifică prin numărare.

Vor fi solicitați mai mulți copii să spună cum au așezat cărțile, până vor fi exemplificate toate variantele.

DE-A ȘCOALA

Scopuri: consolidarea capacității copiilor de a înțelege și utiliza numerele (1-10); verificarea capacității copiilor de a efectua operații simple de calcul oral, de adunare și scădere cu o unitate și/sau două unități, în limitele 1-10; recunoașterea și folosirea simbolurilor « + », « - » și « = »;

Sarcina didactică: Raportarea directă a cantității la număr și a numărului la cantitate, identificarea numărului mai mare sau mai mic cu o unitate; compunerea și rezolvarea unor probleme care presupun operații de adunare și scădere cu una sau două unități;

Material didactic: ghiozdan, jetoane cu cifre, cifre de pus în piept, siluete reprezentând rechizite, probleme ilustrate, scrisoare, clopoțel, diplome.

Desfășurarea jocului: La sunetul clopoțelului, câte un copil de la fiecare echipă va veni în față și va alege din ghiozdan o siluetă pe care va fi scrisă sarcina. Dacă aceasta este rezolvată corect, echipa sa va primi o față zâmbitoare. Clopoțelul va suna de fiecare dată de un anumit număr de ori și va veni în față acel copil care are în piept cifra corespunzătoare.

Exemple de sarcini:

1) *Încercuiește cifra care ne arată câte silabe are obiectul din imagine.* (se vor folosi două imagini: o carte, un stilou.)

2) *Alege cifra care corespunde numărului de fețe prezente în sala de clasă.* Copilul din cealaltă echipă va denumi vecinii acestei cifre.



3) Așază cifrele în ordine crescătoare (descrescătoare).

(Pe un panou sunt așezate mai multe cifre în dezordine. Ex: 3, 7, 8, 5, 6. Copiii așază 3, 5, 6, 7, 8.)

4) Așază tot atâtea cercuri câte anotimpuri are anul.

- pune deoparte atâtea cercuri câte anotimpuri sunt cu zăpadă;

Ce semn folosim? Câte anotimpuri au rămas?

$$4 - 1 = 3.$$

5) Așază atâtea pătrate galbene câte degete ai la ambele mâini;

- pune deoparte atâtea pătrate câte degete arătătoare ai la ambele mâini.

Ce semn folosim? $10 - 2 = 8.$

6) Găsește greșeala!” – se vor propune spre corectare, următoarele exerciții:

- pentru echipa nr. 1: $„7 - 1 = 8$ $4 + 2 = 2”$

- pentru echipa nr. 2: $„8 - 2 = 10$ $5 + 2 = 3”$