

IGRE U NASTAVI MATEMATIKE

PREKLOPLJENE KARTICE

Potrebno: karton A4 formata

Na polovini papira A4 formata napiši nizove zadataka. Na drugoj polovini napiši zadatke s rješenjima. Kartica se preklopljena nalazi između učenika. Jedan računa i govori rješenja, a drugi provjerava.

RITMIČKE IGRE

- kombiniraju ritam i brojeve. Mogući su različiti pristupi: učenici se penju i spuštaju niz stepenice i pri tome napamet izgovaraju zadatke (npr. tablicu množenja, brojenje do 100 po 2,3,4...). Istu mogu raditi i poskakujući.
- Razvija se osjećaj ritma, vježba se računanje u glavi (usmeno)
- Mogu raditi u parovima
- Razred može stajati u krugu i svi skaču u istom ritmu (odredi se npr. broj 4. Učenici glasno broje 1,2,3,4,5,6,7,8,9... Na svaki četvrti broj naprave neki pokret-skoče u vis, dotaknu pod, pljesnu, okrenu se lijevo ili desno). Mogu se kombinirati i dva broja npr. svaki treći i svaki šesti broj.
- Učenici stoje u koloni ispred trambulina. Prvi uč. skoči na trambulin i kaže prva tri broja nekog niza (3,6,9) (tri puta skoči), drugi uč. nastavlja (12,15,18). Niz se nastavlja dok netko ne pogriješi.

IGRE S KOCKICAMA

Potrebno: dvije kockice za igru

Učenik baca dvije kocke. Brojevi se množe i račun piše u bilježnicu. Radi pokretnosti kocke mogu bacati na podu, a zadatke rješavati na mjestu ili na ploči. Mogu se dodati i neki zadaci pokreta između bacanja kocaka i pisanja zadataka.

KUTIJA ZA ZADATKE

Potrebno: Veća kutija, različiti predmeti

U jednu kutiju se stavi više predmeta. (učenici ih mogu donijeti od kuće). Jedan po jedan se izvlače tri predmeta i stavljaju na stol. Par ili grupa učenika smišlja matematički zadatak u kojem će spomenuti te predmete.

POKRETNE PAUZE

INTERMEZZO

ZA POČETAK SATA: Učenici stoje na jednoj nozi. S drugom nogom zauzimaju različite poze. Nakon jedne minute mijenjaju nogu. (mogu zatvoriti oči, mogu slobodnom nogom gurati neki predmet oko noge na kojoj stoje)

Cilj: poboljšati ravnotežu, spoznaju vlastitog tijela

LEŽEĆA OSMICA

U stojećem stavu ispružiti naprijed u visini očiju ruku. Možemo ju pridržavati drugom rukom. Sada opisivati ležeću osmicu od sredine na lijevu stranu. Pokrete ruke pratiti očima. Tri puta ocrtati veliku ležeću osmicu lijevom rukom, tri puta desnom rukom te tri puta s obje ruke.

Cilj: aktivirati obje polovice mozga, usmjeriti i povezati pažnju(na početku sata i prije ispita)

LUPKANJE

Vježba se može izvoditi sjedeći na rubu stolice ili stojeći.

Zatvoriti oči i sa svih 10 prstiju bubnjaj što je moguće brže i labavo po glavi, vratu i grlu.

Zatim s dlanovima brzo i ustrajno lupkaj po ostatku tijela.

Završi vježbu i uživaj u osjećaju koji se pojavio u tijelu.

Cilj: aktivirati tijelo i duh. Napuniti se energijom(posebno djeluje kada učenici izgledaju umorno)

KRUŽENJE

Kruži sa svim dijelovima tijela- od glave do nogu.posebno pazi da pokreti budu kružni.

Diši duboko na nos.

- kruženje s dva uda odjednom- u istom i u suprotnim pravcima

(usporedba s roll-onom: naši udovi djeluju kao i kuglica na roll-onu- što više kružimo to su udovi podmazaniji i razgibaniji)

Cilj:postati gipkiji, osloboditi se napetosti

Izvoditi nakon dužeg sjedenja

Nakon ove vježbe izvesti vjetrenjaču(s počučnjem) i zasuke

KOLJENO-BRISAČ

Sjesti na rub stolice i uhvatiti se rukama za stranice sjedala.Težinu podupri rukama i koljenima čini pokrete kao brisač na autu, pazeći da tijelo i glava ostanu napeti.Nakon 30 sek načiniti pauzu i ponoviti vježbu.

Cilj: rasterećenje kralješnice

ŽIVOTINJSKE KARTE

Sva djeca imaju karte na kojima je jedna životinja i jedna boja(zelena ili crvena)Svaka životinja se nalazi 2 puta (u paru s crvenom ili sa zelenom bojom)Djeca ne smiju svoju kartu pokazati drugima.Učitelj zada zadatak i na kraju prozove životinju. Dva se učenika bore svaki za svoju grupu(crvenu ili zelenu) Rješenje se glasno uzvikuje ili trče do ploče da ga napišu.Učenik koji brže izračuna zadatak donosi svojoj grupi bod.

(bilježi se na ploči)Pošto se ime životinje kaže tek na kraju svi moraju računati.

BINGO

Svaki učenik ima listić s 20 polja(može manje ili više). Po volji ispune listić različitim brojevima.Učitelj zadaje različite zadatke, učenici računaju i rješenje zaokružuju na svom listiću.Mogu se zadaci rješavati i zajednički. Pobjednik je onaj učenik koji prvi zaokruži sve brojeve u jednom retku, stupcu ili dijagonalni.

MATEMATIČKI LANAC

Svaki učenik nasumce bira određeni broj kartica sa zadacima. Učitelj zadržava jednu karticu i započinje igru čitajući tekst sa kartice. Svaki uč. za sebe rješava zadatak. Učenik koji ima rješenje zadatka nastavlja igru na isti način. Igra se nastavlja dok se ne riješe svi zadaci, Ako je sve točno riješeno, rješenje zadnjega od njih je broj na učiteljevoj kartici.(Moj broj je 10. Tko ima polovinu mog broja? Moj broj je 5. Tko ima moj broj uvećan za 40?...)

ZBRAJANJE I ODUZIMANJE S KOCKAMA

Potrebno: 2 kockice

Igrači se izmjenjuju u bacanju dviju kockica.Kad bacimo kocke bilježimo broj koji smo dobili (sami odlučimo koji će nam broj predstavljati jedinicu, a koji deseticu). Zbrajamo dobivene brojeve pazeći da rezultat ne prijeđe 100.Pobjednik je onaj čiji je zbroj bliži broju 100.

Isto igramo i s oduzimanjem. Pobjednik je onaj koji je bliži nuli.

GRUPNO BROJANJE

Učenici udobno sjede ili leže zatvorenih očiju.Učiteljica počinje s brojanjem po 1. Učenici se uključuju a da ne znaju tko će sljedeći izreći broj. Ako više djece istovremeno kaže broj, učiteljica započinje ispočetka.

Cilj: vježba tišine, koncentracije i slušanja drugoga(5-10 min)

RAČUNANJE U POKRETU

S učenicima se dogovore određeni pokreti za svaki broj, od 1 do 10.Učiteljica zadaje zadatke čija rješenja su brojevi od 1 do 10 i učenici pokazuju rješenja pokretom.

KUTNO RAČUNANJE BEZ POBJEDNIKA

Za svaki kut razreda utvrdi se brojevni raspon(npr. 0-25,26-50, 51-75, 76-100)Djeca stoje iza svojih stolica.Učitelj zadaje zadatak i broji tiho i polagano od 5 do 1. Za to vrijeme djeca moraju otrčati u kut u kojem je rješenje

Nakon toga učiteljica pita djecu za rezultat. Ako ne znaju jer su slijedili dobre matematičare moraju se vratiti na mjesto. Ostali učenici si bilježe bod za svaki točan rezultat.

RAČUNANJE U KOLONAMA

Razred je podijeljen u 4 kolone.Dvije i dvije stoje nasuprot. Učitelj im naizmjenično postavlja zadatke. Tko u dvoboju prvi izračuna zadatak i glasno kaže uzima igrača iz suprotne kolone u svoju kolonu.Igra završava kada jedna kolona preotme sve igrače drugoj koloni.

SUNCE-MJESEC-ZVIJEZDE

Djeca su podijeljena u tri grupe(sunce, mjesec. zvijezde) i stoje jedni nasuprot drugima.Postavlja se zadatak i tko prvi odgovori može se provući kroz noge svoje kolone.Njegova ekipa dobiva bod.Igra se do 10 ili 15 bodova.

MOMČADSKO RAČUNANJE

Učiteljica na ploču napiše 2x isti broj zadataka.Učenici sjede u dvije jednake kolone u sredini ispred ploče.

Prvi učenik u svakoj koloni dobije kedu i na znak trči do ploče i računa dok ne začuje naredbu:"Promjena!", Tada ide sljedeći učenik koji smije ustati sa stolice tek kada ima kedu u rukama.Učenici na stolicama kontroliraju rezultate i kada na njih dođe red smiju ih ispraviti, ali ne smiju prije toga glasno komentirati rezultate.

Na kraju svi zajedno provjeravamo točnost rezultata. Kod točnih se crta zvjezdica, Pobjeđuje grupa s više zvjezdica.

MNOŽENJE-ZBRAJANJE

Na ploči se nalijepe zadaci množenja i njima pripadajući zadaci zbrajanja(3×4 --- $4+4+4$). Zadaci su razbacani po ploči. Cilj je da učenici što prije spare zadatke i izračunaju ih. Igra se u dvije kolone. Kada jedan učenik pronađe par, trči nazad u kolonu , a drugi učenik računa.I tako do kraja kolone.

MEMORY(2-4 igrača)

Potrebni su kartoni dviju boja(5×5 cm). Na jednu boju napišemo zadatke množenja, a na drugu boju rješenja.

Kartončići se poslažu licem prema dolje. Prvi igrač okreće dva kartončića različitih boja. Ukoliko je okrenuo zadatak s točnim rješenjem, uzima par kartončića, i okreće idući par. Ukoliko je okrenuo zadatak s nepripadajućim rješenjem, vraća kartice i na redu je sljedeći igrač.Pobjednik je igrač koji je skupio više kartica.

RAČUNSKI NOGOMET(igra na ploči)

Na sredinu ploče se nacrtaju dva nasuprotna gola i 5 okomitih crta.Papirnata lopta se stavi na centar(najviša crta).Razred je podijeljen u dvije momčadi.Po jedan igrač svake momčadi dolazi pred ploču, učitelj postavlja zadatak. Tko prvi odgovori loptu, premješta za jednu crtu prema голу suprotne momčadi.Cilj je zadati što više golova suprotnoj momčadi. Igra se može primijeniti za sve računске operacije.

ČAKA-ČAKA

Djeca sjede u krugu, a učitelj u sredini.Svatko dobije jedan broj.Učitelj postavi zadatak čiji rezultat ne smije biti veći od broja učenika(do 24)npr. 2×6 .Dijete s brojem 12 se mora ustati, zavrtjeti guzom kao da pleše i reći ČAKA ČAKA 12. Ako je rezultat 0, djeca mijenjaju mjesta, a učitelj lovi slobodno mjesto.Dijete koje je izgubilo mjesto ide u sredinu , daje učitelju svoj broj i postavlja zadatak.

MATEMATIČKI PIKADO

Na ploči je nacrtano 5 koncentričnih krugova kroz koje prolaze dva okomita pravca. U četvrtinama krugova su raspoređeni brojevi od 1-10(proizvoljno po želji učitelja). Učenici stoje u dvije kolone ispred ploče. Prvi učenik baca dva puta kedu u metu. Koje brojeve pogodi množi ih. Ako je rezultat točan osvaja bod za svoju ekipu. Učenici se izmjenjuju dok svi ne bace i izračunaju svoje zadatke.

VELIKA KOCKA

Za igru su potrebne dvije velike kartonske kocke(duljina stranice cca.25 cm) Na njima su napisani brojevi(po želji učitelja) između 1 i 10. Učenici stoje u krugu, Jedan učenik uzima kocku i baca je nekome u krugu. Isto čini i s drugom kockom. Oni koji su uhvatili kocku izvikuju brojeve koji su se okrenuli na gornjoj plohi kocke. Učenik koji je bacao kocke mora pomnožiti ta dva broja. Zatim kocku baca drugi učenik...

MATEMATIČKA KOŠARKA(igra u skupinama)

Potrebno: 4 pliće kutije, određeni broj čaša od jogurta(po želji), 4 loptice za stolni tenis
U pliću kutiju složimo prazne čaše jogurta. Na dno svake čaše stavimo matematički zadatak. Učenik stoji na određenoj udaljenosti od kutije i ubacuje u kutiju lopticu za stolni tenis. Iz čaše u koju je loptica upala uzima zadatak i rješava ga na veći papir. Svaki igrač zapisuje svoj zadatak i rješenje radi kontrole. Svaki red čaša je drugačije bodovan.(označeno raznobojnim papirićima) Učenici zbrajaju osvojene bodove. Pobjeđuje skupina koja u određenom vremenu sakupi što više bodova.

MATEMATIČKA IGRA U PARU

Unesi u tablicu 9 različitih brojeva iz sljedeće liste:

1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,12,14,15,16,18,20,21,24,25,27,28,30,32,35,36

Bacaj dvije kocke i računaj umnožak dobivenih brojeva.
Zadatak napiši na crte pored tablice.

Imaš li rezultat u tablici? Prekriži ga.

Tko prvi iskriža redak, stupac ili dijagonalu, taj je pobjednik.

| | | |
|--|--|--|
| | | |
| | | |
| | | |
