

**Математические игры для детей 7-8 лет**  
**на занятиях объединения «Математика вокруг нас»**

*Бычкова И.В.,*

*педагог дополнительного образования МБУ ДО СЮН, г. Новокузнецк*

**Волшебная таблица**

*Вариант 1*

**Цель:** закреплять приемы сложения однозначных чисел без перехода и с переходом через разряд.

**Оборудование:** таблица на слайде (или на доске).

Учащимся демонстрируется таблица.

№1	№2	№3	№4
<b>1</b>	<b>1</b>	<b>4</b>	<b>8</b>
3	3	5	9
5	6	6	10
7	7	7	11
9	10	12	12
11	11	13	13
13	14	14	14
15	15	15	15

Педагог: «С помощью этой таблицы я могу узнать, сколько лет вашему брату, сестре или другу. Вы скажите, в каких столбцах встречается число задуманных вами лет».

Ученик: «Я загадал сколько лет моей сестре. Мое число находится в первом, втором и четвертом столбиках».

Педагог: «Твоей сестре 11 лет».

**Объяснение.** Чтобы отгадать задуманное число лет, надо сложить числа первой строчки ( $1+2+8=11$ ) названных столбиков таблицы (1-й, 2-й, 4-й). Так поступают и в других случаях, т.е. складывают числа первой строчки названных столбиков таблицы.

После объяснения педагога учащиеся поочередно узнают по «волшебной таблице» узнают загаданное число лет.

*Вариант 2*

5	4	3	2	1
16	8	4	2	1
17	9	5	3	3
18	10	6	6	5
19	11	7	7	7
20	12	12	10	9
21	13	13	11	11

22	14	14	14	13
23	15	15	15	15
24	24	20	18	17
25	25	21	19	19
26	26	22	22	21
27	27	23	23	23
28	28	28	26	25
29	29	29	27	27
30	30	30	30	29
31	31	31	31	31
16	8	4	2	1

1. Учащиеся задумывают число не больше 31. Указывают в каких столбиках этой таблицы оно находится, а один из учеников отгадывает. Для отгадывания задуманного числа он складывает числа, записанные в конце каждого столбика в тех графа, где оно находится. Например, задуманное число находится в четвертом и пятом столбиках. Сложив нижние числа в них (16+8), ученик отгадывает задуманное число 24.

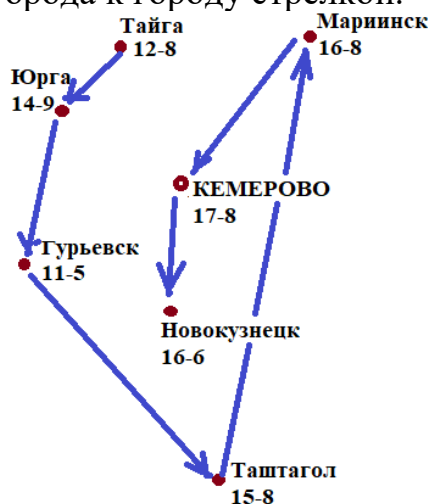
2. Педагог задумывает число и называет номера столбиков, в которых оно находится. Дети, сложив нижние числа в этих столбиках, отгадывают это число и показывают его на сигнальных карточках.

### Путешествие по Кузбассу

**Цель:** закреплять приемы сложения и вычитания в пределах 20 (возможны варианты).

**Оборудование:** изображение автомобиля.

Педагог до занятия чертит на доске схемы городов и ниже записывает примеры (ответы – будут номерами городов). Учащиеся должны определить путь движения автомобиля от меньшего номера города к большему и показать путь движения от города к городу стрелкой.



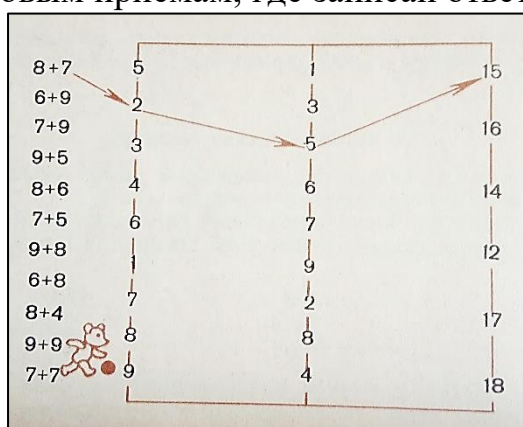
Эту игру можно провести интереснее, если путешественники (учащиеся) заранее подготовят маленькие рассказы о городах, в которых они побывали.

## Числовые ворота

**Цель:** закреплять приемы сложения и вычитания в пределах 20 (возможны варианты).

**Оборудование:** рисунок числовых ворот на доске.

Педагог на доске рисует мячи и числовые ворота. Правее мячей записывает примеры. Он сообщает детям правила игры. Направление удара мяча зашифровано примером. Способ решения каждого примера можно отыскать на числовых воротах. Учащиеся должны правильно загнать мяч в числовые ворота, показать путь его движения, соединить линией пример с той парой числовых ворот, на которых записан прием решения примера, а затем гнать мяч к третьим числовым приемам, где записан ответ примера.

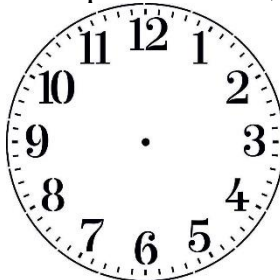


Учащиеся поочередно выходят к доске и загоняют мяч в числовые ворота (соединяют пример с парой чисел, в которых представлен состав числа второго слагаемого, одно из которых дополняет первое слагаемое до 10), а затем ведут линию к ответу примера, записанному на третьих числовых воротах.

## Интересный циферблат

**Цель:** формировать вычислительные навыки.

**Оборудование:** карточки с изображением циферблатов.



Вопросы педагога:

1. Я задумала два числа, записанные на циферблате, сложила и получила 20. Какие числа я задумала. Соедините их отрезками.

2. Я задумала три числа сложила их, получила 20. Какие числа я задумала? Соедините их отрезками.

3. Я из числа 20 вычла одно из чисел, которое стоит в круге, получила 12. Какое число я задумала. И т.д.

### Пришельцы из космоса

**Цель:** формировать вычислительные навыки.

**Оборудование:** изображение летающих тарелок с примерами.

Педагог прикрепляет к магнитной доске изображения летающих тарелок с примерами и сообщает учащимся: «К нам на Землю с дружественным визитом прилетели гости из космоса. Для каждого инопланетного корабля подготовили посадочные площадки. Номер посадочной площадки зашифрован примером. Покажите стрелками куда должен приземлиться каждый корабль».



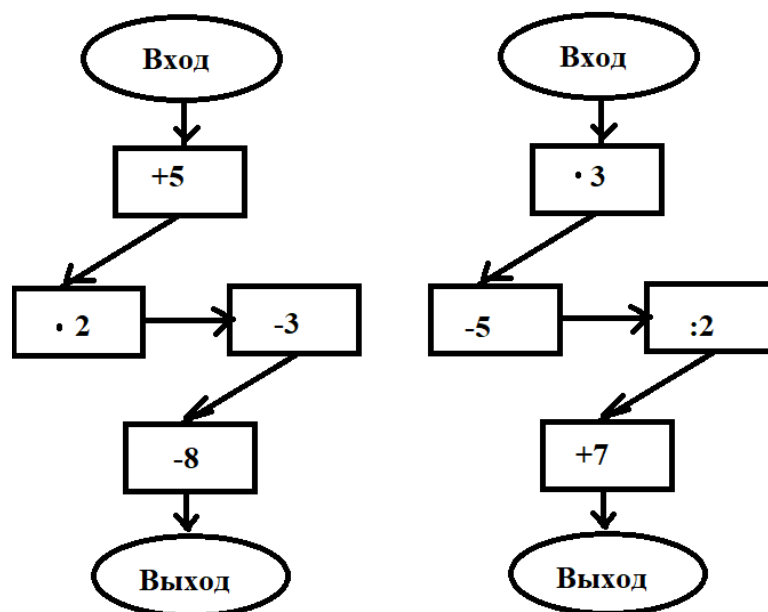
### Вычислительные машины

**Цель:** формировать вычислительные навыки.

**Оборудование:** изображение блок-схем (возможны варианты действий с числами в зависимости от возможностей учащихся)

Педагог сообщает, что сегодня учащиеся будут выполнять роль вычислительной машины. Каждый ученик, сидящий слева за партой будет выполнять роль вычислительной машины - считать быстро и правильно, а другой, сидящий справа, будет выполнять роль контролера.

Вычислительная машина состоит из блоков (частей). Каждый блок выполняет определённую работу – действие. Педагог заранее чертит схему на доске (или показывает на слайде) и предлагает ученикам посмотреть на нее:



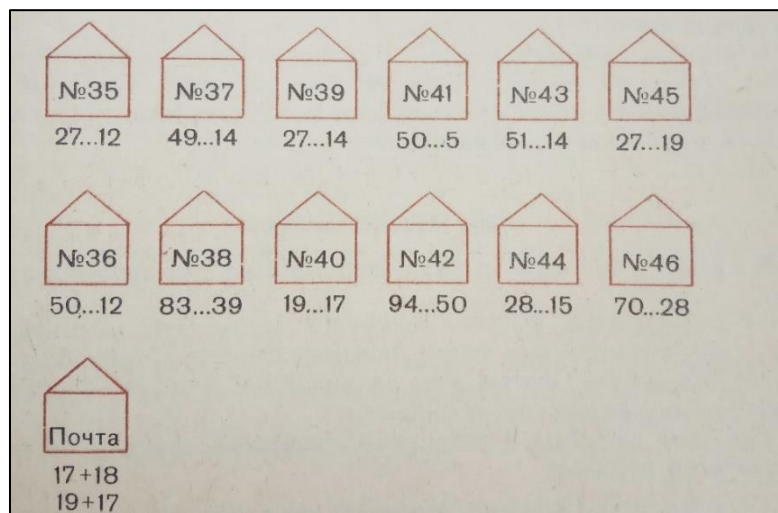
Контролеры запускают машину, кладут на вход, например число 4. Тогда ученики, выполняющие роль вычислительной машины, производят все вычисления по схеме, и кладут на выход нужные карточки с ответом.

После проверки контролеров карточка с ответом передается педагогу. Действие вычислительной машины проверяется коллективно (устно).

### На почте

**Цель:** формировать вычислительные навыки.

**Оборудование:** карточки с изображением домиков и примеров.



Педагог сообщает, что дети из другой группы сходили на экскурсию на почту и придумали игру в почтальонов. Они зашифровали путь движения почтальона от почты к первому дому примером. Под другими домами записали только два числа. В игре надо разгадать шифровку (поставить знак «+» или «-»), чтобы получился пример с ответом, равным номеру одного из домов. Поставив правильно знак, можно определить, какому дому предназначена следующая телеграмма. И т.д.