,, Az, hogy mi magunk mennyire tartunk fontosnak
valamit – ez átszínezheti szavaink tartalmát. Ettől függően
hat pozitívan vagy negatívan mondanivalónk a befogadóra.
Ettől függően fejleszt vagy okoz kárt, esetleg csak azzal,
hogy közömbössé tesz.”

(Neményi Eszter)

A játék lehetősége a matematika órákon

Tedd, amit mondok!

A párok egymásnak háttal ülnek, nem látják egymást, de beszélgetni tudnak. A pár mindkét tagja ugyanazt a készletet kapja (pl.: fakockák vagy síkidomok). A pár egyik tagja elrendezi a kapott kockákat, testeket, és pontos utasításokat fogalmaz meg a társának úgy, hogy mindkettőjük előtt azonos elrendezés alakuljon ki.

Számaktivity

Minden játékos kap egy számot. A számokat úgy kell kitaláltatni a csoport többi tagjával, hogy nem írhatja le a játékos számjegyekkel, hanem rajzos úton kell bemutatnia a többieknek.

Számoljunk 20-ig!

A játékosoknak 20-ig kell egyesével elszámolniuk úgy, hogy egy számot csak egy ember mondhat. Bárki bármikor megszólalhat. De vigyázniuk kell, hogy nehogy egyszerre mondják. Ha ketten vagy többen szólalnak meg egyszerre, akkor újból kell kezdeni a számolást.

Seriff (Lövöldözés)

Ezt a játékot a szóbeli számolás fejlesztésére használhatjuk. A játékosok körben állnak. A játékvezető a kör közepén áll. Hirtelen feltesz egy kérdést (például egy szorzást), és ezzel kérdéssel egy időben rámutat valakire, akinek gyorsan le kell guggolnia és nem szabad válaszolnia. Gyorsan válaszolnia kell viszont a mellette álló két játékosnak, akik egymásra nézve és egy pisztolyt formálva a kezükkel egymásra mutatnak. Aki előbb válaszol, az benn marad a játékban, a másik kiesik vagy zálogot ad. Ha nem akarjuk, hogy kiessen bárki is, játszhatjuk úgy is, hogy a gyorsabban válaszoló megy be a kör közepére, a lassabb pedig a helyén marad.

Varázsos 11

A játékot csoportokban játsszuk (4 fős). Minden játékos az egyik kezét felteszi az asztal tetejére. A másik keze nem vesz részt a játékban. Jelre (például 3-ra) az ujjaikkal egy számot mutatnak. A játék lényege, hogy a 4 játékos megpróbáljon úgy számokat mutatni, hogy a **négy szám összege 11 legyen.**

„Okostojás” játék

A gyerekek körben állnak. Egyikük belép a körbe, és szembeáll valakivel. Ezután a tanító feltesz egy, a tananyaghoz tartozó kérdést (lehetnek szorzások, összeadások stb. is), a két, egymással szembenálló gyerek közül, amelyik előbb válaszol, az továbbléphet egy hellyel. Ha nem a körben benn álló az ügyesebb, akkor helyet cserélnek.

Kooperatív barchoba

Minden tanuló kap a hátára egy számot. (lehet kézbe is adni, de be kell tartaniuk a gyerekeknek, hogy nem nézhetik meg a papírt). A teremben körbejárva véletlenszerű párok alakulnak. A pár egyik tagja három kérdést tehet fel a másiknak a számáról, majd szerepet cserélnek. Ezután továbbmennek és újabb párt választanak maguknak, akinek szintén 3 kérdést tehetnek fel. Ha valaki kitalálja a számát, a tanítótól újabb számot kérhet. A legügyesebbek azok lesznek, akik adott idő alatt a legtöbb számot találják ki.

Képkirakó

Adott egy kép, amelyet mozaikjáték szerűen darabokra nyírunk. A képrészletek hátoldalára írjuk az adott műveletek eredményeit, egy másik lapra pedig négyzethálót készítünk, melynek négyzeteibe egy-egy feladatot, műveletet írunk. Ha a gyerekek jól megoldották a feladatokat, akkor kialakul a kép is.

Számlavina

A gyerekek oszlopokban állnak. Minden oszlop hátulsó embere kap egy számot. Ez a kiinduló szám. A tanító minden oszlopnak valamilyen műveletet ad feladatul, amelyet hátulról kiindulva minden gyerek elvégez a saját számával, és az eredményét megsúgja az előtte állónak. Pl. Kiinduló szám**: 16. A csoport feladata: Adjál hozzá 7-t.** Hátulsó gyerek indítja: 16+7= 23, ezt a számot megsúgja az előtte állónak, aki ehhez hozzáadva a 7-t továbbsúgja az ő eredményét.

Számkirály

A gyerekek felállnak. A tanító két gyereket nevén szólít, majd egy műveletet mond nekik (összeadás, kivonás, szorzás stb) Aki gyorsabban válaszol, az állva marad, a lassabb, vagy helytelenül felelő leül. Differenciálható a feladat azzal, hogy azonos képességű tanulók kerülnek párba egymással. Miután már mindenki szerepelt egyszer, a játék folytatódik a második kérdéskörrel. Célszerű 3 gyerek állva maradása esetén megállni, így a gyengébb képességűeknek is lehetőségük lesz arra, hogy „Számkirályok” legyenek.

7-es Bumm!

Szorzótábla gyakorlására alkalmas játék, mely átalakítható valamennyi szorzótáblára. A gyerekek körben állnak. Egymás után egyesével számolnak 1-70-ig,(esetleg tovább) úgy hogy a következő számot mindig a körben álló soron következő tagja mondja. A szabály az, hogy azoknál a számoknál, amelyek oszthatók héttel ill. a számjegyeikben hetes szerepel, „Bumm” –ot kell mondani. Aki eltéveszti, kiesik a játékból. A végén egy győztes marad.

Keveredj, állj meg, csoportosulj !

A gyereke a teremben sétálnak. A tanító egy csoportalakítási módot mond : pl.: Álljatok annyi fős csoportokban, …….ahány lába van a pókoknak ……ahány lába van az emlősöknek……amennyi 32 számjegyeinek összege……amennyi 53-ban az egyesek helyén álló szám stb. Miután a gyerekek csoportot alkottak, megfigyelik, ki maradt ki a csoportból. A következő csoportosulásnál az előző körből kimaradottakat nem szabad kihagyni. (jó közösségformáló játék is egyben) Amennyiben az utolsó megoldásnak 4-et választunk, a 4 fős csoportok tovább dolgozhatnak együtt az óra hátralevő részében.

Keverem, kavarom

Mindenki kap egy számkártyát. 1. osztályban 1-től 20-ig (ill. amennyi az osztálylétszám) 2. osztályban 1-100-ig, 3. osztályban 1-1000-ig stb. Jelre növekvő (csökkenő sorrendbe kell állni a számoknak megfelelően). Miután a gyerekek a helyükre mennek, csoportforgó formájában mindent elmondanak a saját számukról (páros-páratlan, hány jegyű, számszomszédok stb.) A csoport többi tagja a végén kiegészíti az elmondottakat.

Kukás játék

A tanító a táblára egy 5 tagból álló növekvő sort rajzol fel, a számok helyét üresen hagyva. Két dobókockával dob,a gyereknek a dobott számok szorzatát kell az általuk választott helyre írni, úgy hogy igaz legyen minden jel. Amit beírt, azon nem szabad változtatni. Ha nincs már helye a számnak, azt a kukába kell dobni. Nyer, akinek leghamarabb betelik minden kerete."Egy próbajáték után indulhat a játék!A játék eredeti változatában annyi számot állítottunk mindig elő, ahány helyet kijelöltünk. Tehát ott öt dobás után fejeződik be a játék, s az nyer, aki a legtöbb számot el tudta helyezni. Tetszés szerint ezt a változatot is lehet választani.

Kukás" játék tízesekből és egyesekből alkotott számokkal

A tanító két csomag számkártyából húzat. A fehér hátú lapokon 0-tól 9-ig sorakozik egy-egy szám, a két zöld lap közül az egyik a 3, a másik a 8. Ezekkel a számjegyekkel alkotnak a gyerekek egy kétjegyű számot. A zöld a szám első jegye, a fehér a második.
A kétjegyű számot be kell írni 5 előre kijelölt hely egyikébe: Ezután következik a második húzás. A most megalkotott kétjegyű számot ismét el kell helyezni, de úgy, hogy a leírt számok nagyság szerint növekvő sorrendet alkossanak. Ha az öt húzás során valamelyik szám nem írható be úgy, hogy a számok növekvő sorrendet alkossanak, akkor az „megy a kukába". Több fordulót is játszanak.
A tanító változtat a szabályokon: most a zöld kártyákból van mind a tíz számjegy,fehérből pedig csak kettő: 0 és 8.

Füllentős játék
A tanító három állítást mond (számokra vagy műveletre vonatkozót). A három állításból 1 hamis. A tanár most jelzésére a gyerekek feltett ujjakkal jelzik, hányadik állítás volt hamis.
Kooperatív formában a gyerekek fogalmazzák és írják le az állításokat. A többi csoport megbeszéli, melyik hamis, és a tanár jelzésére ujjaikon jelzik ezt.

Formatánc

A gyerekek megfogják egymás kezét, és zenére körbe táncolnak. A játékvezető hirtelen megállítja és mond egy formát, amit a gyermekeknek közösen meg kell alkotni anélkül, hogy egymás kezét elengednék. Alakíthatnak kört, háromszöget, négyzetet, téglalapot stb. Amikor kész a forma, újraindul a zene, és a gyermekek tovább táncolnak a következő zeneleállásig.

Számgiliszta

Az egyik játékos megad egy kiindulási számot és egy másikat, amit ehhez hozzá kell adni. Felváltva, illetve sorban valamennyi gyereknek ugyanezt a számot kell hozzáadni az előző eredményhez. Eközben mindenki hozzátesz egy új testrészt a számgilisztához.
Pl: A kiindulási szám 4, a másik szám 3. A számgiliszta a következőképpen néz ki; 4+3=7; 7+3=10; 10+3=13; 13+3…

Korongkirály

Minden játékos ugyanannyi korongot kap. Kb 20 darabot. Most a két kockával sorban dobnak és összeadják a pontokat. Ha 11 az eredmény, a játékos 11 korongot vehet ki a tálból. Minden más pontszámot 2-10-ig 11-re egészítenek ki. A különbséget a saját készletből vissza kell tenni a tálba. Ha az eredmény 12, akkor egy korongot kell leadni (12-1=11). Ha például Z nyolcat dob, akkor, három korongot kell a tálba vissza tennie. Akinek több játszma után a legtöbb korongja van, az a korongkirály.

Dobj, míg el nem éred a célt!

Két gyermek játszik egymás ellen. A gyerekek megállapodnak egy adott pontszámban, amit el kell érni, például 20 pont. Most a gyerekek elkezdenek felváltva dobni, és minden menetben az elért pontszámokat az előző körök pontszámaihoz hozzáadják. Ki éri el először a célt?
Megállapodhatnak abban is, hogy a célt pontosan kell elérni, akinek tehát már 18 pontja van, annak mindenképpen kétszer egyest, vagy egy kettest kell dobni a cél eléréséhez. Három pont már túl sok és így nem számít.
A követelményt természetesen magasabbra is állíthatjuk. A nehézségi fokot a gyerekek matematikai tudása határozza meg. Két kockával is dobhatnak egyszerre, ebben az esetben még összeadni is kell. A pontokat célszerű feljegyezni.
A gyerekek „ lefelé” is dobhatnak, azaz egy előre meghatározott pontszámot leépíthetnek azáltal, hogy a dobások pontjait mindig levonják.

Dobd ki a házszámot!

A gyerekek sorban dobnak, a cél egy minél nagyobb háromjegyű házszám. Mindenki háromszor dobhat. Minden dobás után el kell döntenie a játékosnak, hogy a szám melyik helyen álljon. Anna pl. először 1-est dob, és az egyesek helyére teszi azt, ezután egy 5-öst dob, amit a százasok helyére tesz, végül dob egy hatost, amit a tízesek helyére kell tennie. A házszám tehát így néz ki; 561. Aki a legmagasabb házszámot állítja össze, az a győztes.

Gyufás játék

40 gyufaszálat rakjunk egy halomba két játékos közé az asztalra. A két gyerek felváltva vesz a halomból legalább 1 és legfeljebb 6 gyufaszálat. A győztes az, aki az utolsó gyufaszálat veszi el. Többszöri játék során a gyerekek felfedezik, hogy az a játékos győz, aki ellenfelének 7 gyufaszálat hagyott. Mivel partnere nem veheti el mindet, viszont legalább egyet el kell vennie, az ott maradt gyufaszálakat a győztes mind elveszi. Ez a 7-re való kiegészítés adja a hatékony stratégiát. Vagyis az ellenfél számára a 7 többszörösének megfelelő számú gyufaszálat kell hagyni, tehát 14, 21, 28, 35 gyufát, és mindig (7-n) darab gyufaszálat venni el, ha a partner n darabot vett el.

Nyúlvadászat

A tanító néhány nyúlfigurát rajzol a táblára, és mindegyik nyuszi kap egy „ egyszeregy" számot. Így pl. 81, 35, 48, 56….. A tanulók a számoknak megfelelő szorzatokat mondanak, pl.9x9stb. Aki egy számot helyesen eltalál, azt mondja „puff" és letörli a nyulat a tábláról a megfelelő számmal együtt.

Futás és számolás versenyben

A számoló verseny oszlopok között folyik. Az oszlopok első tagjai a táblához mennek, és feljegyeznek a saját oszlopuk számára egy-egy műveleti utasítást. Így a tábla felső részében egy sorban mondjuk 6 műveleti utasítás áll.
(pl. +14, +15, +16, + 17, +18, +19.) A tanító megad egy számot pl. 50-et, amit a gyerekek szintén feljegyeznek. Ezzel a számmal hajtják végre az oszlopuk számára kijelölt műveletet, és az eredményt felírják a táblára. Ezután az oszlopukban következő gyerekhez futnak átadva nekik a krétát és a helyüket. Ők az eredménnyel ismét az oszlopuk számára kijelölt műveletet végzik el. A győztes az, az oszlop amelynél legelőször kerül a helyes végeredmény a táblára. A táblakép a következő lesz.

+14	+15	+16	+17	+18	+19
50	50	50	50	50	50
64	65	66	67	68	69
78	80	82			
92	95	98			
106	110	114			
120	125	130			

Bingó
Minden tanuló készít egy kilenc, vagy tizenhat mezőből álló négyzetet:

A tanító feladatokat ad az éppen aktuális témakörből, pl. 9 különböző egyszeregy feladatot. , aminek végeredményeit a tanulók tetszés szerint helyezik el a saját sémájukban lévő üres mezőkön. Ezután a tanár felolvassa az eredményeket más sorrendben. Ha egy tanulónak három egymást követő eredménye egy sorban, vagy egy oszlopban helyezkedik el, felkiált: „ bingó"

Gyűjtötte : Haszillóné Kovács Andrea