

**JOCURI DIDACTICE,
GHICITORI, REBUSURI ȘI
POEZII MATEMATICE**

CULEGERE PENTRU CLASELE I-IV

CUPRINS

Argument	5
Jocuri didactice	7
Ghicitori matematice	68
Rebusuri matematice	86
Poezii matematice	106
Concluzii	115
Bibliografie	116

Caută vecinii!

Scopul: consolidarea deprinderii de a compara și ordona numere naturale de la 0 la 100; cultivarea spiritului competitiv.

Sarcina didactică: să precizeze „vecinii” (succesorul și predecesorul) numerelor date.

Elemente de joc: întrecerea pe echipe, recompensa (se oferă fiecărui membru câte un balon), penalizarea (să scrie sirul numerelor naturale 0 - 10).

Material didactic: jetoane cu diferite desene, reprezentând numere naturale de la 0 la 10; foi albe.

Regulile jocului:

- 1) Fiecare echipă lucrează independent;
- 2) Liderul predă fișa conducătorului de joc;
- 3) Evaluarea se face după expirarea timpului acordat;
- 4) Timp de lucru: 90 secunde (câte 10 secunde pentru fiecare jeton ridicat);
- 5) Fiecare număr scris corect va primi un punct; se va acorda, sau nu, un punct pentru disciplină.

Desfășurarea:

Elevii se împart în grupe de câte patru. Se desemnează liderii echipei. Se anunță titlul jocului și sarcina didactică. Se explică regulile și se face jocul de probă pentru unu – două numere.

Jocul propriu-zis începe prin ridicarea unui jeton, de către învățător. Elevii numără desenele, stabilesc numărul corespunzător și pe foaie se notează doar „vecinii”. Au la dispoziție 10 secunde. După 10 secunde, învățătorul ridică un alt jeton și elevii procedează la fel.

După ce se folosesc 9 jetoane și s-au scurs cele 90 de secunde, se strâng fișele, se verifică și se stabilește punctajul.

Echipa cu cele mai multe puncte este recompensată, iar echipa cu cele mai puține puncte este penalizată.

Scopul: să scrie, să citească, să compare și să ordoneze numere naturale de la 0 la 100; dezvoltarea gândirii și a spiritului de observație.

Sarcina didactică: să ordoneze crescător numerele de la 0 la 20, pentru a obține conturul bobocului de rață.

Elemente de joc: întrecerea individuală, surpriza, recompensa (jetoane cu rățuște), penalizarea (să numere de la 0 la 20).

Material didactic: fișe pentru toți elevii.

Regulile jocului:

- 1) Fiecare elev lucrează independent;
- 2) Fișele se predau conducătorului de joc;
- 3) Evaluarea jocului se face după expirarea timpului acordat;
- 4) Timp de lucru: 1 – 2 minute;
- 5) Se recompensează toți elevii care obțin conturul bobocului de rață.

Desfășurare:

Se anunță titlul jocului și sarcina didactică. Se distribuie fișele și se explică regulile jocului.

La semnalul „Start !”, elevii încep jocul. După expirarea timpului, se verifică fișele și toți elevii care au obținut conturul bobocului de rață vor primi câte un jeton. Elevii care nu au obținut desenul, vor număra de la 0 la 20, în ordine crescătoare.

Domino

Scopul: să exploreze modalități de a descompune numere naturale mai mici decât 10 în sumă, folosind obiecte, desene sau numere; formarea conceptului de număr natural.

Sarcina didactică: să descompună numărul 8 folosind desene (puncte).

Elemente de joc: întrecerea individuală, recompensa (buline roșii, galbene, verzi).

- 1) Fiecare elev lucrează independent;
- 2) Fișele se predau conducătorului de joc;
- 3) Evaluarea se face după expirarea timpului acordat;
- 4) Timp de lucru: un minut;
- 5) Pentru fiecare piesă completată corect se va acorda câte un punct.

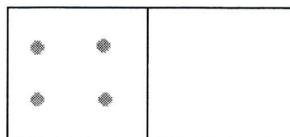
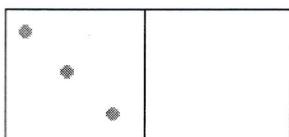
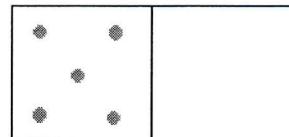
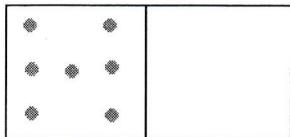
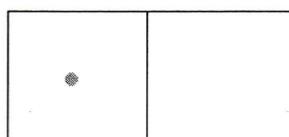
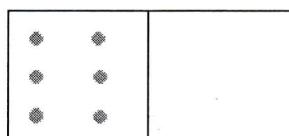
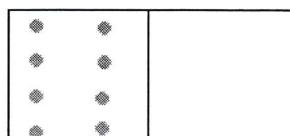
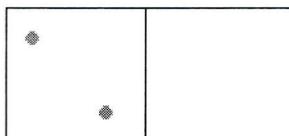
Desfășurare:

Se anunță titlul jocului și sarcina didactică, se distribuie fișele. Se explică regulile jocului și, în funcție de nivelul clasei, se face, sau nu, jocul de probă.

La semnalul „Porniți!”, elevii încep jocul propriu-zis, care este întrerupt de învățător după expirarea timpului. Se strâng fișele și se evaluatează conform regulilor.

Elevii care au obținut 9 puncte vor primi pe fișă bulină roșie. Elevii care au obținut 6 – 8 puncte vor primi câte o bulină galbenă, iar elevii sub 6 puncte vor primi câte o bulină verde.

Completați partea albă a fiecărei piese cu puncte, astfel încât să obțineți, în total, 8 puncte:



Scopul: să scrie, să citească, să compare și să ordoneze numerele de la 0 la 10.

Sarcina didactică: să precizeze, în mod conștient, locul numerelor naturale în sirul 0 – 10.

Elemente de joc: întrecerea pe echipe, recompensa (aplauze), penalizarea (să cânte un cântec din repertoriul clasei).

Material didactic: jetoane cu numere de la 0 la 10.

Regulile jocului:

- 1) Fiecare grupă lucrează independent;
- 2) Liderul predă fișa conducătorului de joc;
- 3) Evaluarea se face după expirarea timpului acordat;
- 4) Fiecare comandă efectuată corect va primi un punct;
- 5) Elevii din grupă au voie să se ajute unii pe alții;
- 6) Timp de lucru: 10 minute.

Desfășurare:

Elevii se împart în grupe de câte 10. Se desemnează liderii echipelor. Fiecare elev din grupă primește câte un jeton cu numere de la 0 la 10. Se anunță titlul jocului și scopul, se precizează regulile și se face un joc de probă.

Jocul propriu-zis începe cu prima grupă. Elevii vor ieși în fața clasei, fiecare afișând jetonul primit. Învățătorul sau elevi din clasă vor formula comenzi pentru grupă:

- Așezați-vă în ordinea crescătoare a numerelor !
- Numerele cu soț, un pas în față !
- Numere mai mari decât 3, un pas înainte !
- Vecinii numărului 7, mâna sus !
- Grupați-vă pentru a forma numărul 10 !

Pentru fiecare comandă se acordă câte 10 secunde pentru a fi executată.

Dacă comanda a fost efectuată corect, se va acorda un punct.

La fel se procedează și cu grupa sau grupele celealte.

În final, se calculează punctajul fiecărei grupe. Grupa cu cel mai mare număr de puncte este recompensată, iar grupa cu cel mai mic număr de puncte este penalizată.

Scopul: înțelegerea sistemului zecimal; scrierea și citirea numerelor naturale de la 0 la 100.

Sarcina didactică: să reprezinte prin semne grafice numere date.

Elemente de joc: întrecerea între echipe, recompensa (creioane), penalizarea (să recite o poezie).

Material didactic: numărătoare cu discuri (pentru prima grupă), cretă și tabel (pentru grupa a doua), tablă magnetică, triunghiuri și rotunduri (pentru grupa a treia).

Regulile jocului:

- 1) Fiecare grupă lucrează independent;
- 2) Liderul grupei notează pe tablă punctajul acordat;
- 3) Evaluarea se face după expirarea timpului acordat;
- 4) Timp de lucru: 10 secunde pentru fiecare număr;
- 5) Pentru fiecare număr scris corect se va acorda un punct;
- 6) Elevul care depistează o greșală va obține punctul pentru echipa sa;
- 7) Vor participa toți copiii din grupă (inclusiv liderul).

Desfășurare:

Elevii se împart în trei grupe, egale ca număr. Se desemnează liderii grupelor. Se anunță titlul jocului și sarcina didactică, apoi se explică regulile și se fixează. Elevii din prima grupă vor scrie numărul la numărătoare, elevii din a doua grupă vor scrie numărul folosind cifre, iar cei din a treia grupă vor scrie numărul la tabla magnetică folosind triunghiuri pentru zeci și rotunduri pentru unități. Se face un joc de probă.

Pentru începerea jocului propriu-zis va veni câte un elev din fiecare grupă, în fața clasei. Învățătorul va spune un număr din zeci și unități, iar elevii vor scrie, în 10 secunde, numărul auzit, în funcție de regulile stabilite. Dacă se observă o greșală, elevul care o identifică va primi un punct pentru grupa din care face parte.

Punctajul va fi realizat la tablă, după fiecare număr scris. După ce au ieșit toți elevii din grupe, se face evaluarea jocului. Grupa cu punctajul cel mai mare va fi recompensată, iar grupa cu punctajul cel mai mic va fi penalizată.

Scopul: formarea deprinderii de calcul corect și rapid; dezvoltarea atenției și a gândirii.

Sarcina didactică: să efectueze adunări și scăderi în concentrul 0 – 10.

Elemente de joc: întrecerea între grupe, recompensa (😊), aplauze, penalizarea (😞).

Material didactic: planșă pentru fiecare grupă.

Reguli de joc:

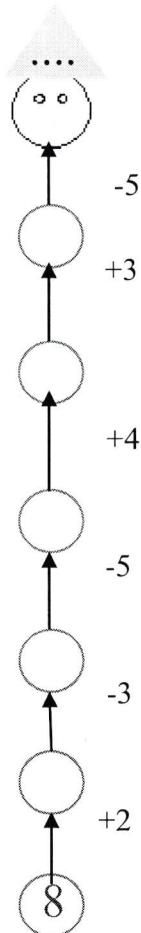
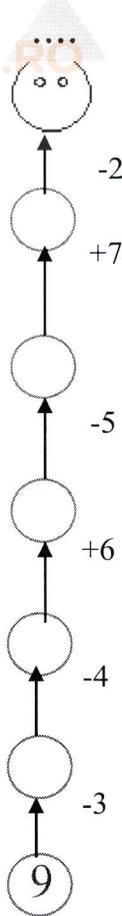
- 1) Evaluarea jocului se face la încheierea jocului;
- 2) Fiecare elev rezolvă o singură operație, urmărind săgeata;
- 3) Următorul elev nu pleacă din bancă decât în momentul în care cel din fața lui a scris rezultatul și are dreptul să modifice ultimul rezultat, dacă e greșit;
- 4) Rezultatul final este scris în extremitatea sirului, unde este „Istetel”;
- 5) Câștigătorii vor fi cei care termină primii sirul și obțin rezultatul corect.

Desfășurare:

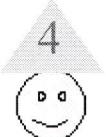
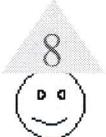
Elevii sunt împărțiți în trei grupe. Se desemnează liderul fiecărei grupe. Se anunță titlul jocului și sarcina didactică. Se prezintă materialul didactic și se explică regulile jocului.

Se face un joc de probă, apoi începe jocul propriu-zis la un semnal stabilit.

Dacă rezultatul final va fi corect, învățătorul va desena pe Istetel râzând, iar dacă s-a greșit, Istetel va fi desenat plângând. Dacă toate grupele lucrează corect, va câștiga grupa care a terminat prima și va fi aplaudată de celelalte grupe.



Soluții:

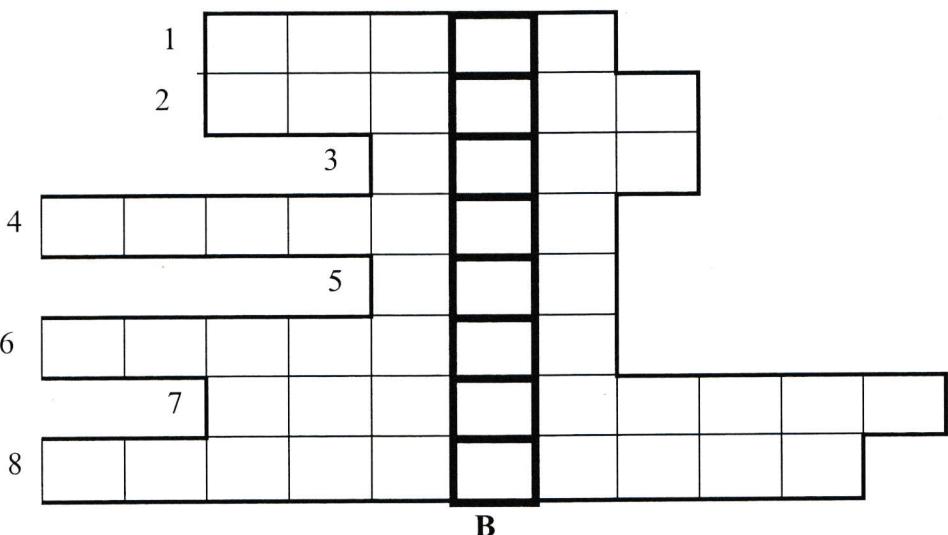


Jocul florilor

Scopul: să exploreze modalități de a descompune numere naturale în sumă sau diferență; dezvoltarea gândirii; cultivarea spiritului competitiv.

REBUS

A



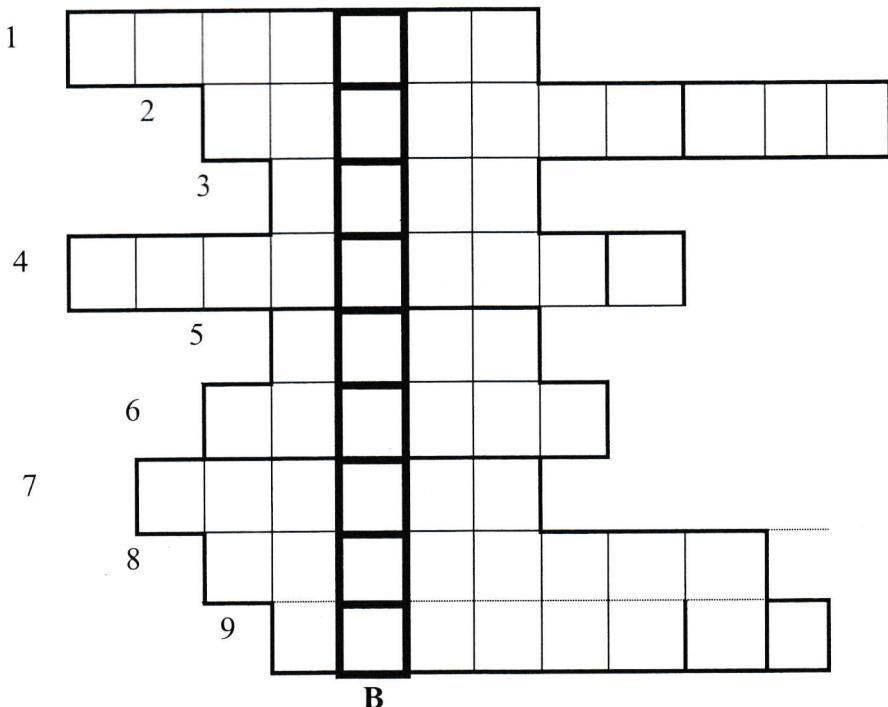
B

Dezlegând corect rebusul, pe verticala A-B veți descoperi numele primei operații matematice care se învață în clasa I.

DEFINIȚII

1. Rezultatul adunării se numește sumă sau
2. Rezultatul înmulțirii se numește
3. Numerele când se-adună, spunem că aflăm o
4. Numerele care se adună se numesc.....
5. Rezultatul împărțirii se numește.....
6. Numerele care se înmulțesc se numesc.....
7. Rezultatul scăderii se numește rest sau.....
8. Disciplina care se ocupă cu studierea numerelor și a operațiilor matematice.

A



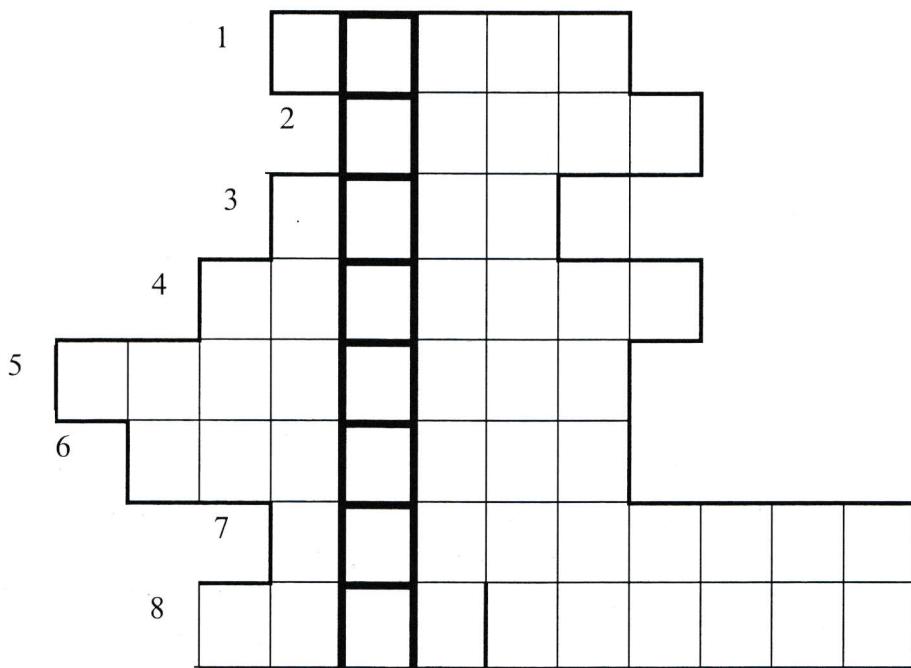
B

Dezlegând corect rebusul, pe verticala A-B veți descoperi componenta matematicii care se ocupă cu studierea figurilor și corpuri geometrice.

DEFINIȚII

- 1.O linie frântă închisă formează un.....
- 2.Paralelogramul cu toate unghiurile drepte, format din 2 lungimi și 2 lățimi.
- 3.Are toate laturile egale dar nu este pătrat.
- 4.Suma lungimilor laturilor unui poligon formează.....
- 5.Conul are baza în formă de
- 6.Rombul are patru egale.
- 7.Patrulaterul cu toate laturile egale și unghiurile drepte.
- 8.Polygonul cu trei laturi se numește
- 9.Dreptele care nu se intersectează se numesc drepte

A



B

Dezlegând corect rebusul, pe verticala A-B veți descoperi cele patru matematice.

DEFINIȚII

1. Sumă sau.....
2. Pentru verificarea corectitudinii unei operații efectuăm.....
3. Diferență sau.....
4. Numerele care se adună se numesc.....
5. Numărul din care se scade se numește.....
6. Produsul se obține prin înmulțirea unor.....
7. Rest sau.....
8. Numărul care se împarte se numește.....

Elemente de joc: întrecerea între grupe de elevi, recompensa (jetoane cu flori), penalizarea (să cânte un cântec din repertoriul clasei).

Material didactic: trei flori din carton, jetoane cu numere, săculeț; foi albe pentru fiecare grupă.

Reguli de joc:

- 1) Fiecare grupă lucrează independent;
- 2) Liderul grupei predă fișa coordonatorului de joc;
- 3) Evaluarea jocului se face la încheierea lui;
- 4) Timp de lucru: 7 minute;
- 5) Punctajul se va realiza astfel: fiecare variantă corectă este notată cu un punct; pentru disciplină se acordă un punct; pentru aşezare estetică și scriere ordonată, un punct;
- 6) Câștigă grupa cu cele mai multe puncte.

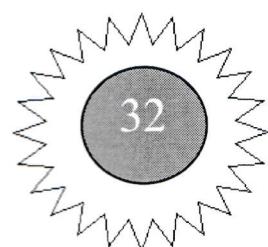
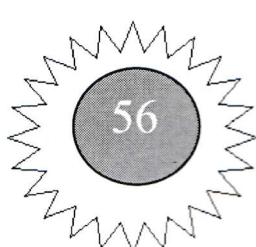
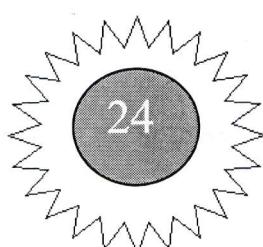
Desfășurare

Elevii sunt împărțiți în grupe de câte 4. Se desemnează liderul fiecărei grupe. Se anunță titlul jocului și sarcina didactică. Pe flanelograf se afișează cele trei flori din carton. Se explică regulile jocului și se face jocul de probă.

Un elev numit de învățător scoate din săculeț un jeton pe care e scris un număr din două cifre. El așază jetonul pe o floare. Elevii numiți vin la tablă și scriu numărul ca sumă și ca diferență, folosind doi sau mai mulți termeni.

După efectuarea jocului de probă, vin trei elevi, aleg câte un jeton și îl așază pe câte o floare. La semnalul învățătorului începe jocul propriu-zis.

Jocul se întrerupe după expirarea timpului. Se strâng fișele și se face evaluarea jocului. Grupa care obține cel mai mare punctaj este recompensată, iar grupa care obține cel mai mic punctaj este penalizată.



Soluții posibile:

$$24 = 20+4$$

$$24 = 12+12$$

$$24 = 13+11$$

$$24 = 10+10+4$$

$$24 = 21+0+3$$

$$24 = 10+10+2+2$$

$$56 = 50+6$$

$$56 = 20+26$$

$$56 = 51+5$$

$$56 = 40+16$$

$$56 = 20+30+6$$

$$56 = 10+10+30+6$$

$$32 = 30+2$$

$$32 = 10+22$$

$$32 = 20+12$$

$$32 = 11+21$$

$$32 = 10+20+2$$

$$32 = 5+5+10+12$$

De ziua Irinei

Scopul: consolidarea adunării și scăderii în concentrul 0 – 10; relaționarea cu ceilalți într-o situație dată; manifestarea spiritului de inițiativă; evitarea conflictelor.

Sarcina didactică: să efectueze operații de adunare și scădere în concentrul 0 – 10.

Elemente de joc: recompensa (jucării de plus sau cărți).

Reguli de joc:

- 1) Fiecare pereche trebuie să realizeze în mod spontan un dialog;
- 2) Dialogul are ca subiect ziua onomastică a unei fetițe;
- 3) Dialogul are conținut matematic;
- 4) Fiecare participant va primi o jucărie sau o carte, dacă a respectat regulile.

Desfășurare:

Clasa este împărțită în trei grupe. Fiecare grupă desemnează câte doi elevi care vor participa la joc. Se anunță titlul jocului și sarcina didactică și se precizează regulile.

Învățătorul le oferă elevilor un exemplu:

Elena: - Bună ziua, Irina. La mulți ani !

Irina: - Bine ai venit, Elena ! Mulțumesc pentru flori ! Mai am încă sase garoafe.

Elena: - Deci, cu ale mele vei avea acum nouă.