

A. Jocuri logice și de perspicacitate

1. Jocul piramidelor

Scopul jocului: -dezvoltarea gândirii logice

-dezvoltarea deprinderilor de calcul corect și rapid

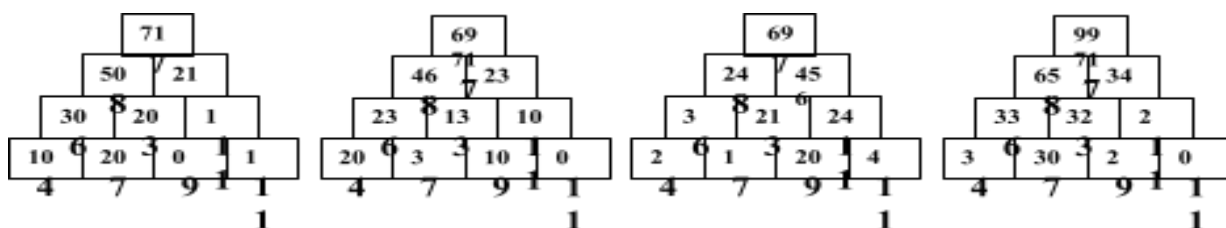
Sarcina didactică: observarea regulii după care s-a construit fiecare piramidă și completarea ei cu numerele potrivite

Material didactic: fișe cu piramide

Elemente de joc: cooperarea în cadrul grupei

Desfășurarea jocului: Elevii se împart în grupe, fiecare grupă primind câte o fișă. Grupa care termină rapid și corect va primi un jeton cu o piramidă.

EXEMPLU:



Complicarea jocului (Variantă). Jocul se poate complica prin mărirea numărului de pătrate cu numere din piramidă.

2. Pătrate magice

Scopul jocului: -consolidarea deprinderilor de calcul rapid și corect

-dezvoltarea gândirii logice și flexibile

Sarcina didactică: găsirea perechilor de numere în limitele 0→100 care, prin repetare în anumite condiții să aibă aceeași sumă (pe verticală și pe orizontală)

Material didactic: planșa cu pătrate împărțite în 9 căsuțe

Elemente de joc: recompensa prin buline roșii

Desfășurarea jocului: Jocul se desfășoară pe grupe, fiecare grupă primind câte un pătrat magic. După rezolvarea sarcinii pe fișă, câte un reprezentant din fiecare grupă va completa pătratul corespunzător pe planșa de la tablă.

EXEMPLU:

30	20	50	2	7	1	20	10	50	40	20	30
30	30	40	4	0	6	20	30	30	50	10	30
40	50	10	4	3	3	40	40	0	0	60	30

3. Puiul de hipopotam

Scopul jocului: - formarea deprinderii de a colora; cultivarea preciziei și răbdării în efectuarea calculelor; consolidarea deprinderilor de calcul

Sarcina didactică: colorarea baloanelor hipopotamului cu culorile indicate de rezultat

Material didactic: fișe de muncă independentă

Elementul de joc: surpriza, competiția

Desfășurarea jocului: Fiecare elev va primi câte o fișă cu un hipopotam, pe care va efectua calculele și vor colora corespunzător.

$11 + 5 =$

$26 - 13 =$

$27 - 11 =$

$30 - 20 =$

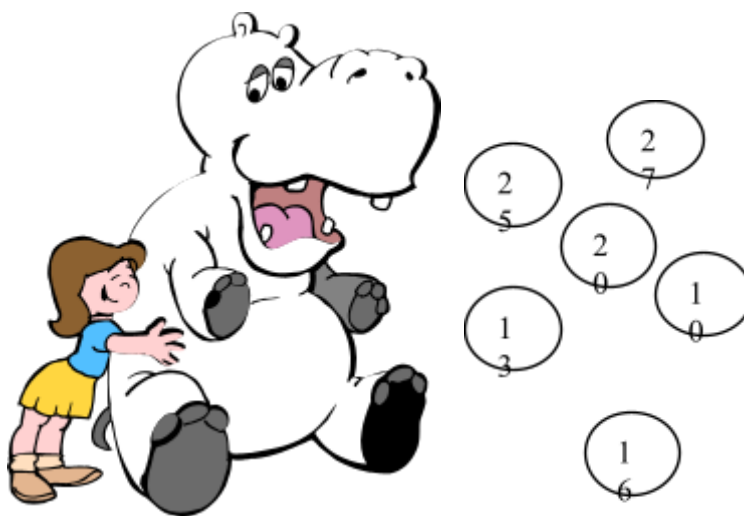
$15 + 5 =$

$21 + 6 =$

$16 - 3 =$

$10 + 6 =$

$13 + 12 =$



10 - verde

13 - portocaliu

16 - galben

20 - negru

25 - albastru

27 - roșu

4. Săgeata

Scopul jocului: cultivarea rapidității în gândire

Sarcina didactică: adunarea în scris a numerelor pe care se oprește vârful săgeții

Material didactic: un disc cu numere cuprinse între 10 și 60, săgeată mobilă

Elementul de joc: cooperarea, întrecerea între echipe

Desfășurarea jocului: Se formează echipe de câte 6 elevi. Fiecare copil urmărește săgeata pe care o mișcă învățătoarea și adună în scris numărul pe care se oprește vârful săgeții cu numărul opus vârfului săgeții. Câștigă echipa care a dat 6 răspunsuri corecte.

