



SUPERBIBLIOTECA

FORMAREA COMPETENȚELOR CHEIE

PRIN CREAREA DE RESURSE EDUCAȚIONALE DESCHISE

PROIECTUL 2021-1-RO01-KA122-SCH-000013603

JOCURI DIDACTICE PENTRU ÎNVĂȚAREA ÎNMULȚIRII

PROF. CARMEN ROMAN

1. Zidul din pahare

Organizare

Se împarte colectivul de elevi în grupe cu număr egal 4-5 elevi, aleatoriu

Se așază pe podeaua clasei pahare de carton pe care sunt scrise rezultatele din table înmulțirii până la 9×12 , amestecate.

Elevii desemnează la nivelul grupei 2 elevi care caută paharele și 2-3 elevi care assemblează zidul.

Reguli:

-2 elevi colectează cele 13 pahare care au înscrise rezultatele tablei înmulțirii cerute de către învățător și le duc la grupă;

-Ceilalți coechipieri construiesc zidul plasând rezultatele în ordine crescătoare de jos în sus;

-Grupa anunță când a terminat.

- Învățătorul verifică dacă este corect și validează grupa câștigătoare.

Este învingătoare grupa care rezolvă sarcina corect și termină prima.



2. Prinde musca

Organizare

Se împarte colectivul în 4 grupe egale. Învățătorul sau un elev care nu face parte din grupe va fi conducătorul jocului.

Se scriu pe tablă în mod aleatoriu rezultate din tabla înmulțirii.

Fiecare grupă își alege un participant care primește un plic.

Se schițează pe tablă un tabel pentru punctaj.

Reguli:

-conducătorul jocului spune o înmulțire, iar reprezentantul care lovește primul cu plicul rezultatul corect de pe tablă câștigă un punct pentru echipa sa.;

-după 2 înmulțiri reprezentanții echipelor se schimbă ca toți elevii să participe la joc;

-câștigă echipa cu cel mai mare punctaj.



3. Câțul ia loc!

Organizare:

Se împarte colectivul de elevi în 2-3 grupe de maxim 9 elevi fiecare. Elevii se așază în cerc având un scaun în mijloc. Fiecare elev din fiecare grupă primește un număr de la 1 la 9 în funcție de câți elevi sunt în așa fel încât numărul respective să se regăsească în fiecare grupă.

Reguli:

Învățătorul spune o împărțire.

Copilul care are ca număr rezultatul împărțirii trebuie să se așeze pe scaun.

Cel care se așază primul și are rezultatul corect câștigă un punct pentru echipa lui.

Se spun atâtea împărțiri câți elevi sunt într-o grupă. În caz de egalitate se mai joacă 5 runde.

Câștigă echipa cu punctajul mai mare.



4. Cine ajunge primul?

Organizare:

Elevii se așază unul lângă altul la linia de start. Dacă nu este suficient spațiu se împarte colectivul în 4 grupe egale.

Se trasează o linie de finish pe podea la distanță de 20 de pași.

Reguli:

Învățătorul spune pe rând câte o înmulțire fiecărui copil.

Dacă acesta spune rezultatul corect face un pas în față, dacă nu rămâne pe loc. Timpul de așteptare a răspunsurilor este de maxim 5 secunde.

Ciclul se reia până ajunge primul copil la linia de finish. Acesta este câștigătorul jocului.



5. Jocul cu zaruri

Organizare:

Se împarte colectivul clasei în grupe de 4 elevi. Fiecare grupă primește 2 zaruri, o foaie și un creion.

Grupa desemează un membru care notează înmulțirile cu rezultatele corecte.

Reguli:

Primul copil din fiecare echipă aruncă zarurile pe masă.

Obține 2 numere pe care trebuie să le înmulțească.

Dictează înmulțirea cu rezultatul corect elevului care scrie.

Dacă la o aruncare ies aceleași numere obținute de un alt elev din grupă, cel care e la rând aruncă până obține alte numere.

Grupa validează sau nu rezultatul.

Ciclul se reia până ajunge fiecare elev din grupă să arunce zarul.

Câștigă grupa care termină prima și are toate înmulțirile corecte.



6. Jocul cu cuburile

Organizare:

Se împarte colectivul în 2 grupe egale.

Fiecare grupă primește 2 cuburi care au pe fiecare față câte un număr de la 1 la 6 primul cub și de la 5 la 10 al doilea cub, o foaie și un creion.

Grupa desemează un membru care notează înmulțirile cu rezultatele corecte.

Reguli:

Primul copil din fiecare echipă aruncă cuburile pe masa.

Obține 2 numere pe care trebuie să le înmulțească.

Dictează înmulțirea cu rezultatul corect elevului care scrie.

Dacă la o aruncare ies aceleași numere obținute de un alt elev din grupă, cel care e la rând aruncă până obține alte numere.

Grupa validează sau nu rezultatul.

Ciclul se reia până ajunge fiecare elev din grupă să arunce cuburile.

Câștigă grupa care termină prima și are toate înmulțirile corecte.

