

NE JUCĂM ȘI ÎNVĂȚĂM MATEMATICĂ

LIANA-GEORGETA MARCU

Auxiliar didactic întocmit în conformitate cu

Programa școlară pentru disciplina

MATEMATICĂ ȘI EXPLORAREA MEDIULUI

Clasa pregătitoare, clasa I și clasa a II-a

Aprobată prin ordin al ministrului Nr. 3418/ 19.03.2013,
respectiv

Matematică-Clasele a III a și a IV a -

**Anexa nr. 2 la ordinul ministrului educației naționale nr.
5003 /02.12.2014**

MINISTERUL EDUCAȚIEI NAȚIONALE

Cuprins

Introducere.....	3
Ne distrăm și învățăm!.....	4
Găsește numărul și schimbă locul: Par sau Impar -Cerc sau Pătrat.....	5
Dansul formelor geometrice	6
Șotron matematic.....	7
Să gândim logic.....	8
Ghicitori matematice.....	9
Joc personalizat de matematică.....	11
Micul inventator.....	12
Bibliografie.....	13

Introducere

« Matematica se învață prin joc și mișcare într-un mod interactiv, care devine și atractiv pentru elevi când aceștia primesc aprecieri pozitive de încurajare.

Jocurile matematice dezvoltă la copii deprinderea de a gândi logic în viața de zi cu zi. Pitagora spunea că « lumea este guvernată de numere », cu care elevul se joacă în timpul orelor de matematică, învățând să le înțeleagă, să se apropie, să le iubească.

Matematica este considerată "Regina disciplinelor școlare", iar jocul matematic este bagheta care luminează gândirea, făcând-o logică, riguroasă și organizată.

Matematica este necesară pentru a construi o personalitate armonios dezvoltată, cu o ordine interioară bine definită.

Predarea matematicii la clasă pregătitoare și clasele primare se face mai ușor folosind jocul didactic, având numeroase avantaje pedagogice:

- Noțiunile abstracte sunt explicate atractiv

- Se realizează îmbinarea între învățare și joc, facilitând asimilarea cunoștințelor matematice

- Evaluarea se face mai ușor, arătând în ce măsură elevii și-au însușit cunoștințele necesare.

Pentru a obține rezultate bune și foarte bune la clasă, trebuie evaluate cunoștințele însușite de copii în cadrul acestor jocuri. Rezultatele pozitive au rol stimulator, competitiv și eficient. Problemele ghicitori au rol deosebit de atractiv, sunt distractive și dezvoltă perspicacitatea. Exercițiile și problemele prezentate spre rezolvare și care au grade diferite de dificultate reușesc să antreneze toți copiii să participe activ la lecție.

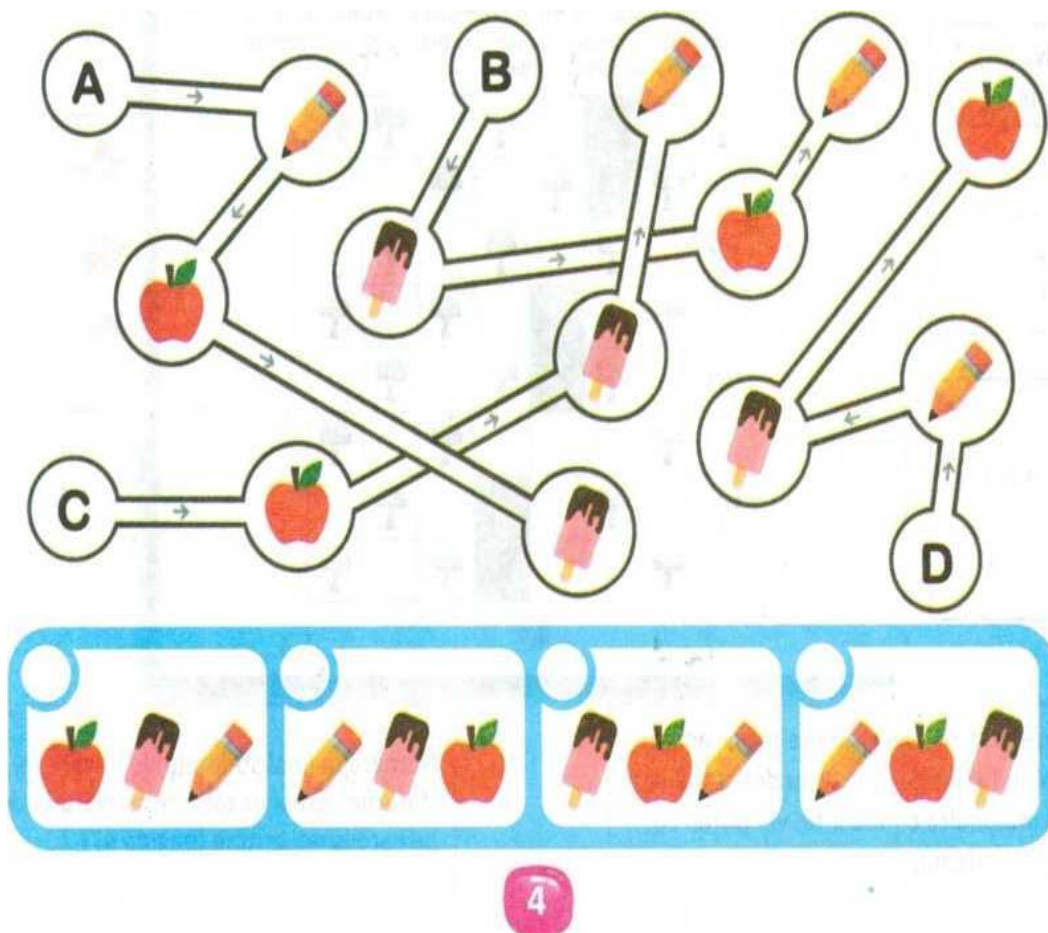
Ca să te poți juca în adevăratul sens cu copiii trebuie să încetezi să mai fii un dascăl rigid, să asculți dorințele lor, să vezi culorile, să auzi sunetele naturii, să înțelegi forma obiectelor din jur și să te joci împreună cu ei.

Ne distrăm și învățăm!

Provocare pentru cei mai isteti!

Pe masă sunt așezate 24 de chibrituri, ce vor forma trei grămăjoare, cu 11 chibrituri în prima, 7 în a doua, iar în a treia 6 chibrituri. Chibriturile trebuie apoi să fie așezate astfel încât în fiecare grămăjoară să fie un număr egal de chibrituri. Se pot adăga la fiecare grămăjoară numai atâtea chibrituri câte are ea. De exemplu, la cea de șase chibrituri se pot adăuga numai 6. Dacă într-o grămăjoară rămân 4 chibrituri, se pot adăuga numai 4. Jocul trebuie rezolvat din 3 mutări.

Notează litera corectă, ținând cont de ordinea în care apare fiecare imagine.



Găsește numărul și schimbă locul: Par sau Impar ...Cerc sau Pătrat

Regulile jocului:

1.Elevii primesc cartonașe decupate în formă de cerc pe care sunt scrise numere pare, respectiv cartonașe în formă de pătrat pe care se află numere impare.

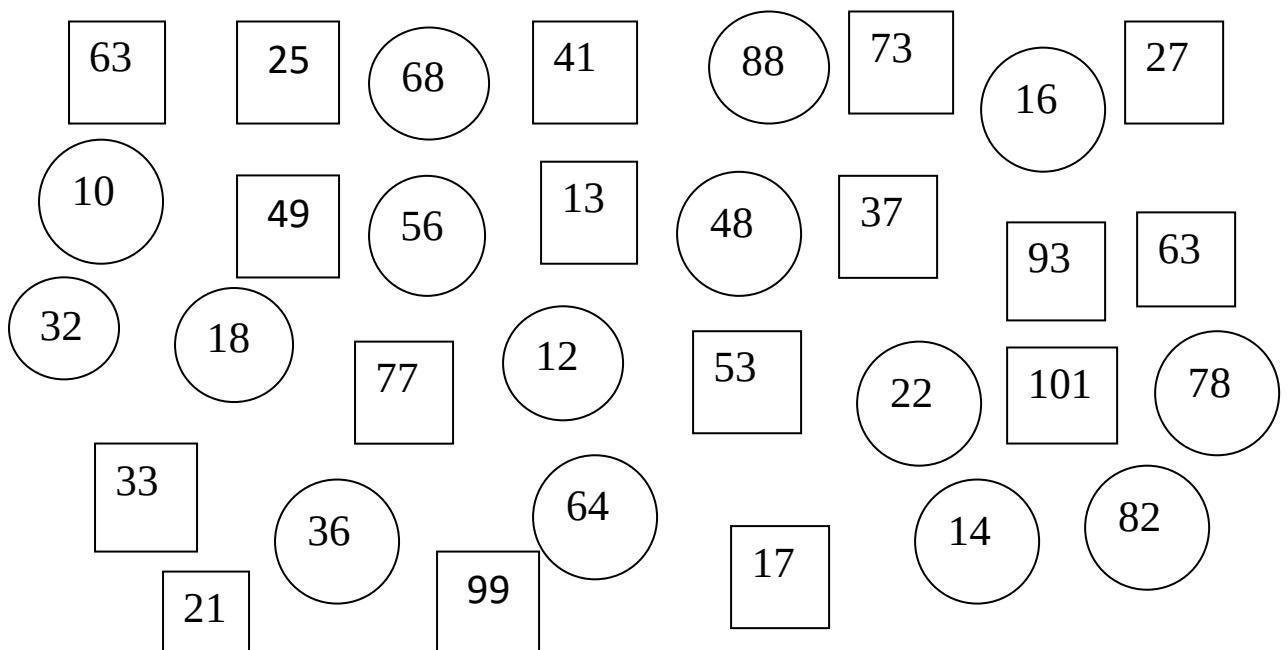
2.Aceste cartonașe sunt dispuse la întâmplare pe catedră și elevii le aleg întâmplător de pe catedră.

3.Elevii care au ales cartonașe în formă de cerc trebuie să se așeze într-un cerc cu cartonașul ținut în mâini la vedere pentru a forma astfel cercul numerelor pare, iar cei care au ales cartonașe în formă de pătrat se vor așeza astfel încât să formeze un pătrat ținând la vedere cartonașele cu numere impare, formând astfel pătratul numerelor impare.

Numărul total al cartonașelor trebuie să fie egal cu numărul elevilor din clasă.

Jocul poate fi diversificat apoi cerându-le elevilor să se așeze în câte un șir , unul în spatele celuilalt, pentru formarea șirului numerelor pare crescătoare, respectiv șirul numerelor impare descrescătoare.

Jocul implică voie bună și mișcare!

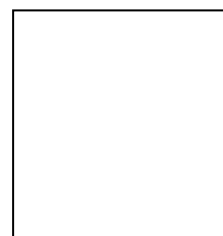
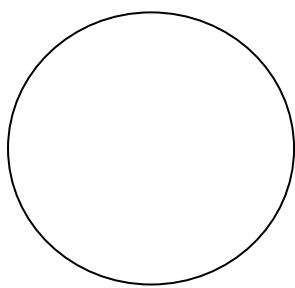


Dansul formelor geometrice

Faceti ce vă spun! (joc de mișcare)

Regulile jocului:

Se vor desena figurile geometrice, cu cretă colorată. Copiii se vor mișca pe un cântec (despre matematica, de preferință) și, la bătaie din palme vor îndeplini sarcina cerută:



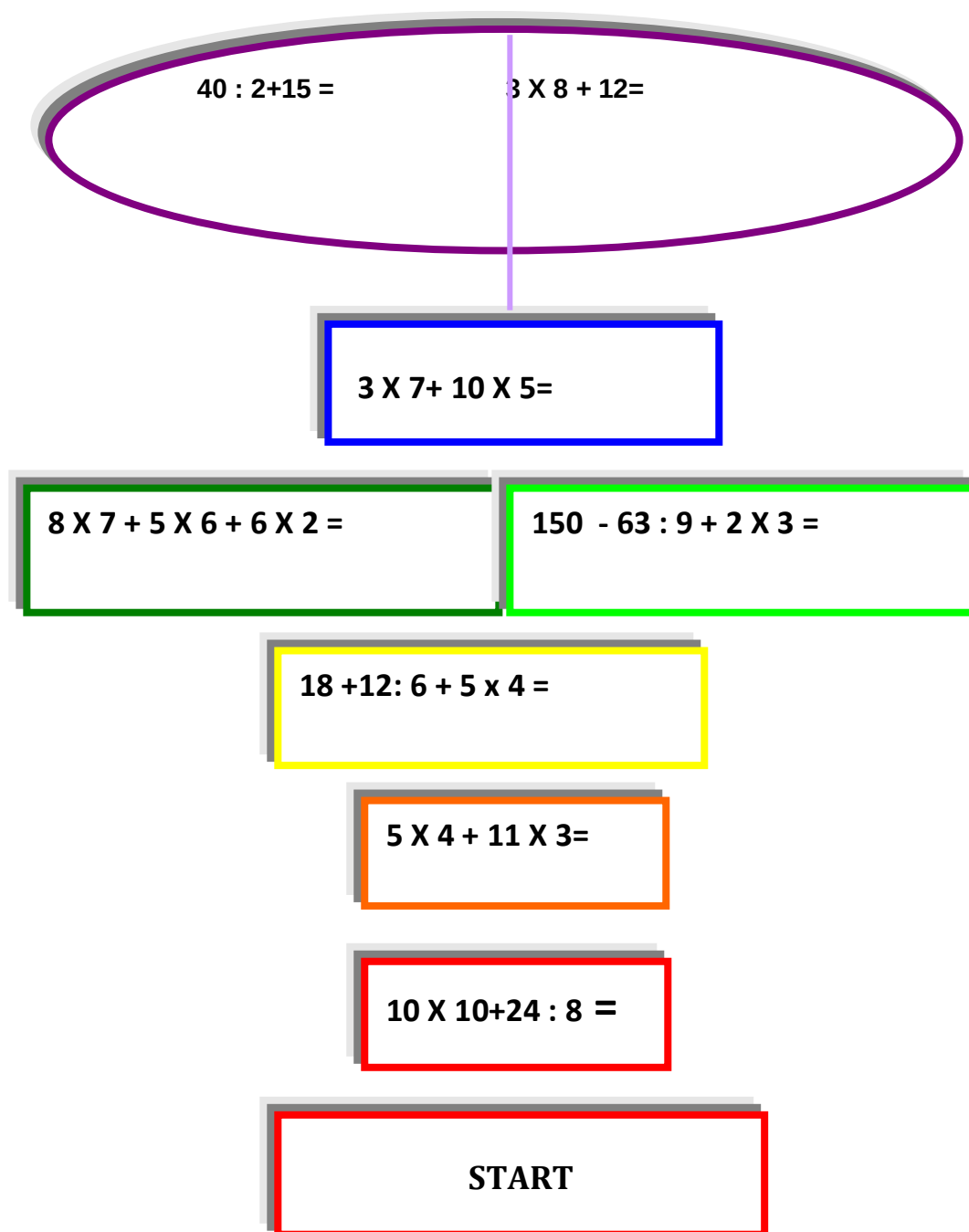
-așază-te în exteriorul cercului (copiii se vor lua de mână, respectând sarcina)

-sari in interiorul dreptunghiului

- fă o genoflexiune în vârfurile pătratului (copiii se deplasează, unul după altul, și, în cele 4 vârfuri ale pătratului fac genoflexiune.

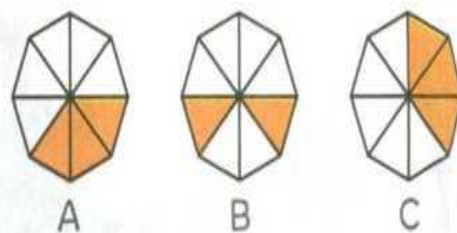
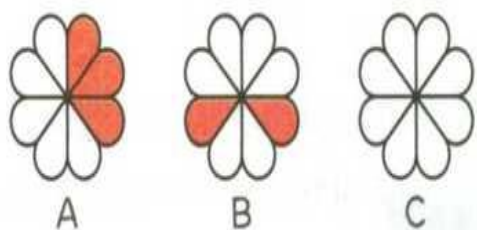
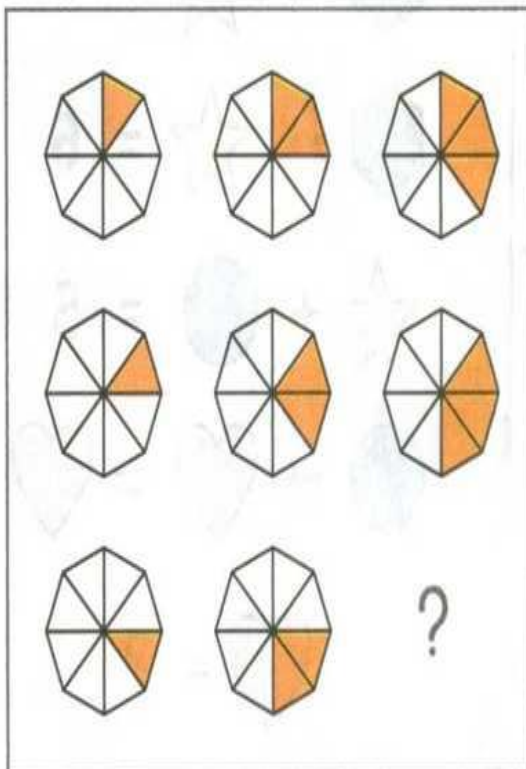
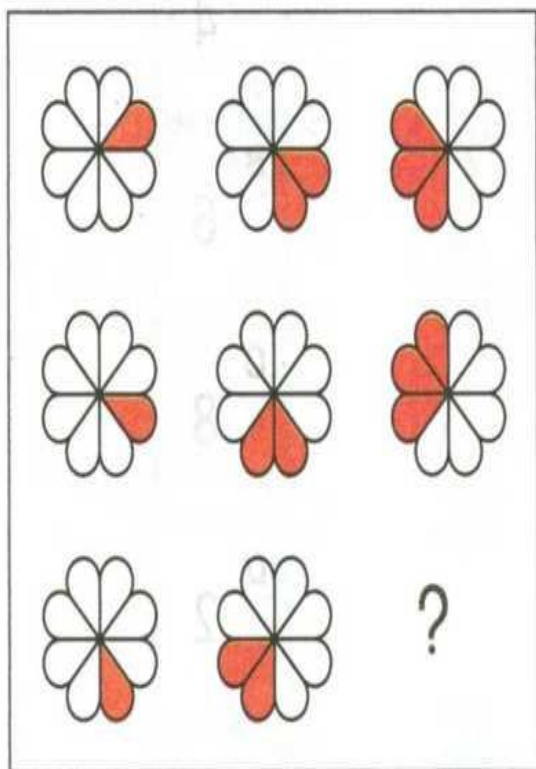
ŞOTRON MATEMATIC

1.Rezolvă exercițiile din şotron :



Să gândim logic:

Ce urmează? Privește cu atenție modelele și alege răspunsurile corecte.



Ghicitori Matematice

ÎNMULȚIREA

Cine să vină?

Rezolvă înmulțirile și află cine să vină să rezolve situația. Fiecărei litere îi corespunde un număr.

$$7 \times 4 = \dots\dots \dots = P$$

$$6 \times 2 = \dots\dots$$

$$\dots\dots = A$$

$$3 \times 3 = \dots\dots \dots = M$$

$$10 \times 9 = \dots\dots$$

$$\dots\dots = E$$

$$2 \times 8 = \dots\dots \dots = D$$

$$5 \times 8 = \dots\dots$$

$$\dots\dots = T$$

$$5 \times 9 = \dots\dots \dots = O$$

$$7 \times 7 = \dots\dots$$

$$\dots\dots = I$$

$$6 \times 8 = \dots\dots \dots = R$$

$$4 \times 5 = \dots\dots$$

$$\dots\dots = S$$

$$2 \times 9 = \dots\dots \dots = V$$

$$6 \times 4 = \dots\dots$$

$$\dots\dots = C$$

Se pare că vecinii noștri nu au prea mulți bani.

-De ce spui asta?

-Ieri au chemat

28 45 9 28 49 90 48 49
49

pentru ca bebelușul lor a inghitit o monedă de 50 de bani

Decupează aici.....

ÎNMULȚIREA

Cine să vină?

Rezolvă înmulțirile și află cine să vină să rezolve situația. Fiecărei litere îi corespunde un număr.

$$7 \times 4 = \dots\dots \dots = P$$

$$6 \times 2 = \dots\dots$$

$$\dots\dots = A$$

$$3 \times 3 = \dots\dots \dots = M$$

$$10 \times 9 = \dots\dots$$

$$\dots\dots = E$$

$$2 \times 8 = \dots\dots \dots = D$$

$$5 \times 8 = \dots\dots$$

$$\dots\dots = T$$

$$5 \times 9 = \dots\dots \dots = O$$

$$7 \times 7 = \dots\dots$$

$$\dots\dots = I$$

$$6 \times 8 = \dots\dots \dots = R$$

$$4 \times 5 = \dots\dots$$

$$\dots\dots = S$$

$$2 \times 9 = \dots\dots \dots = V$$

$$6 \times 4 = \dots\dots$$

$$\dots\dots = C$$

Se pare că vecinii noștri nu au prea mulți bani.

-De ce spui asta?

-Ieri au chemat

28 45 9 28 49 90 48 49
49

pentru ca bebelușul lor a inghitit o monedă de 50 de bani



Ghici !



Cum fac elefanții să se ascundă?

Rezolvă înmulțirile și vei afla. Fiecărei litere îi corespunde un rezultat.

$9 \times 9 = A$

$6 \times 6 = E$

$4 \times 8 = I$

$9 \times 5 = O$

$8 \times 8 = \text{Ă}$

$6 \times 7 = P$

$6 \times 9 = H$



$2 \times 9 = \dots\dots\dots = R$

$3 \times 3 = \dots\dots\dots = T$

$1 \times 1 = \dots\dots\dots = C$

$3 \times 9 = \dots\dots\dots = L$

$6 \times 7 = \dots\dots\dots = N$

$5 \times 8 = \dots\dots\dots = G$

$10 \times 10 = \dots\dots\dots = S$

42 45 81 18 9 64

45 1 54 36 27 81 18 32

42 36 40

18 32



Ghici !



Înmultirea

Cum fac elefanții să se ascundă?

Rezolvă înmulțirile și vei afla. Fiecărei litere îi corespunde un rezultat.

$9 \times 9 = A$

$6 \times 6 = E$

$4 \times 8 = I$

$9 \times 5 = O$

$8 \times 8 = A$

$6 \times 7 = P$

$6 \times 9 = H$



$2 \times 9 = \dots\dots\dots = R$

$3 \times 3 = \dots\dots\dots = T$

$1 \times 1 = \dots\dots\dots = C$

$3 \times 9 = \dots\dots\dots = L$

$6 \times 7 = \dots\dots\dots = N$

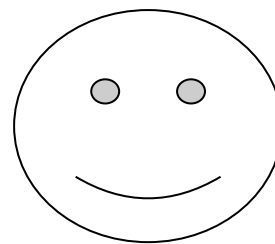
$5 \times 8 = \dots\dots\dots = G$

$10 \times 10 = \dots\dots\dots = S$

42 45 81 18 9 64 45 1 54 36 27

81 18 32 42 36 40 18 32

Joc personalizat de matematică...



3, 2, 1.... Numerele vorbesc despre mine

Data nașterii:

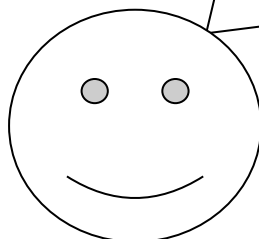
Numerele mele favorite:

Câți frați am?

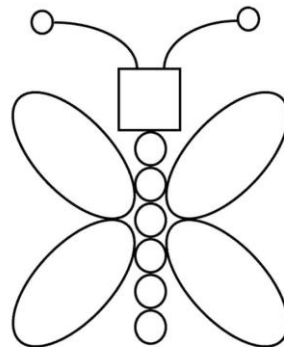
Câte cărți am citit în
ultima lună?

Câți membri
are familia
mea?

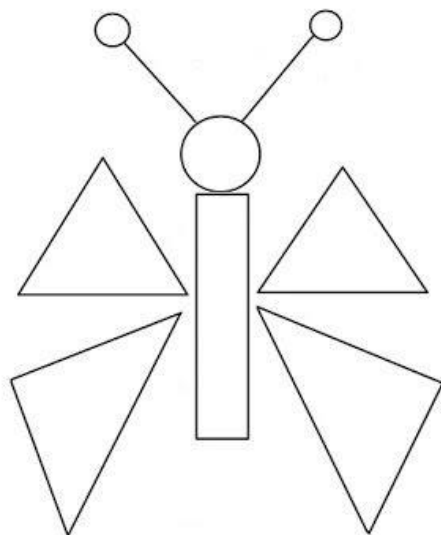
Câți prieteni am?



MICUL INVENTATOR



Copiii vor folosi figurile geometrice pentru a desena, cu cretă colorată, culori sau acuarele, obiecte sau animale, combinând în moduri felurite formele geometrice. Se va da timp de lucru limitat. Vor fi apreciate fluiditatea imaginației creative și folosirea conștientă, precum și denumirea corectă a formelor geometrice.



Bibliografie:

Alecu, Simona – „Metodologia cercetării educaționale”, Editura Fundației Universitare „Dunărea de Jos”, Galați 2005;

Antohe, Georgeta; Barna, Iuliana – „Psihopedagogia jocului”, Ediția a doua completată. Editura Fundației Universitare „Dunărea de Jos”, Galați 2006;

Aron I., Herescu Gh. – „Aritmetică pentru învățători”, EDP, București, 1977;

Barbu H., Popescu E., Șerban F. – „Activități de joc și recreativ-distractive. Manual pentru școlile normale”, Editura Didactică și Pedagogică, București 1993;

Claparède, Eduard – „Psihologia copilului și psihologia experimentală”, Editura Didactică și Pedagogică, București, 1975;

Cristea, Sorin – „Dicționar de termeni pedagogici”, Editura Didactică și Pedagogică, București 1998;

Crețu Elvira „Probleme ale adaptării școlare – ghid pentru perfecționarea activității educatoarelor și învățătorilor”, Editura All, București 1999;

Enache, Melania; Munteanu, Maria – „Jocuri didactice”, Editura Porto-Franco, Galați 1998;

Piaget I., Inhelder B. – „Psihologia copilului”, Editura Didactică și Pedagogică, București;

Popovici C., Chetic O., Gheba L., Popovici E. – „Culegere de jocuri didactice pentru clasele I-IV”, București, 1971;

www.didactic.ro;

www.edu.ro.

<http://emalascoala.ro/ghicitori-matematice-inmultirea/>