

# Игре у настави математике од 1. до 4. разреда

---

Јадранка Мацура, наставник разредне наставе

# Цитати о математици

- “Математика је сувише озбиљна, и због тога не треба пропустити ни једну прилику да се учини занимљивом.” (Блез Паскал)
- “Машина може да реши готово све проблеме који јој се поставе, али не може да их састави, да смисли ниједан. То чини математика.” (Алберт Ајнштајн)
- “Математика те учи да не размишљаш као други, већ на свој начин.” (Џереми Кан)
- “Математика те учи да никада не одустанеш.” (Џ.Кан)

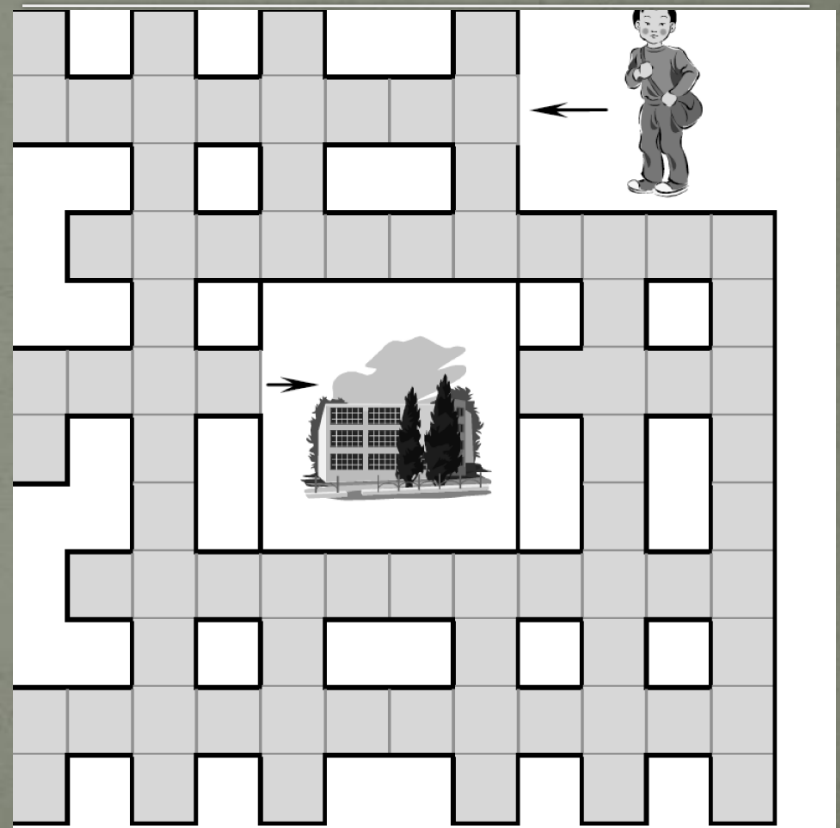
# Дидактичке игре

- Стимулишу интелектуалну радозналост ученика.
- Представљају ученицима разумљив начин за стицање математичких знања.
- Циљ сваке дидактичке игре треба да буде увођење ученика у свет математике, а не само изазивање задовољства и радости.



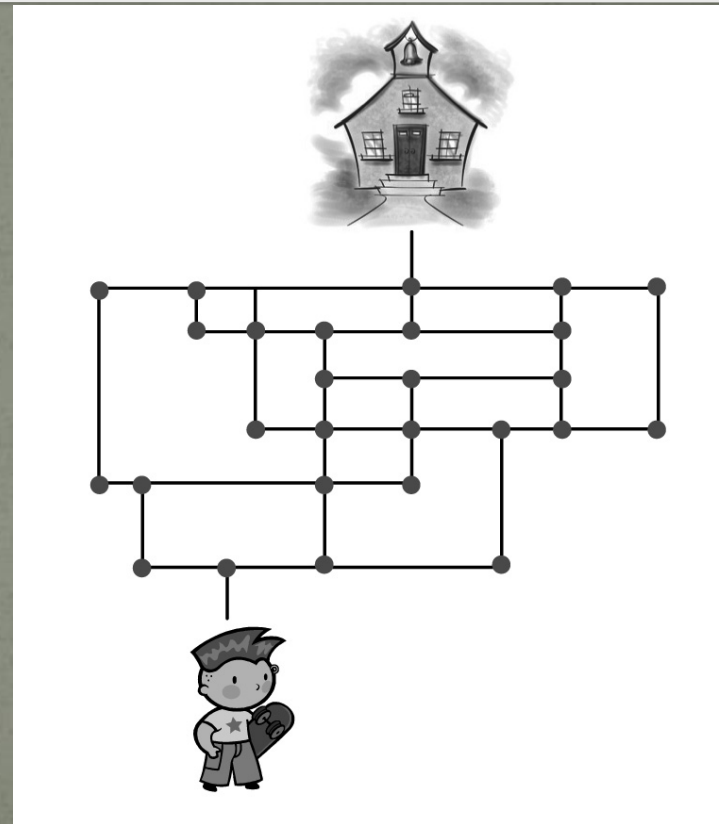
# Лавиринт

- За усвајање релација: лево, десно, горе, доле могу нам послужити лавиринти.
- Могу се користити и стрелице за означавање смера: → (десно), ← (лево), ↑ (горе), ↓ (доле).



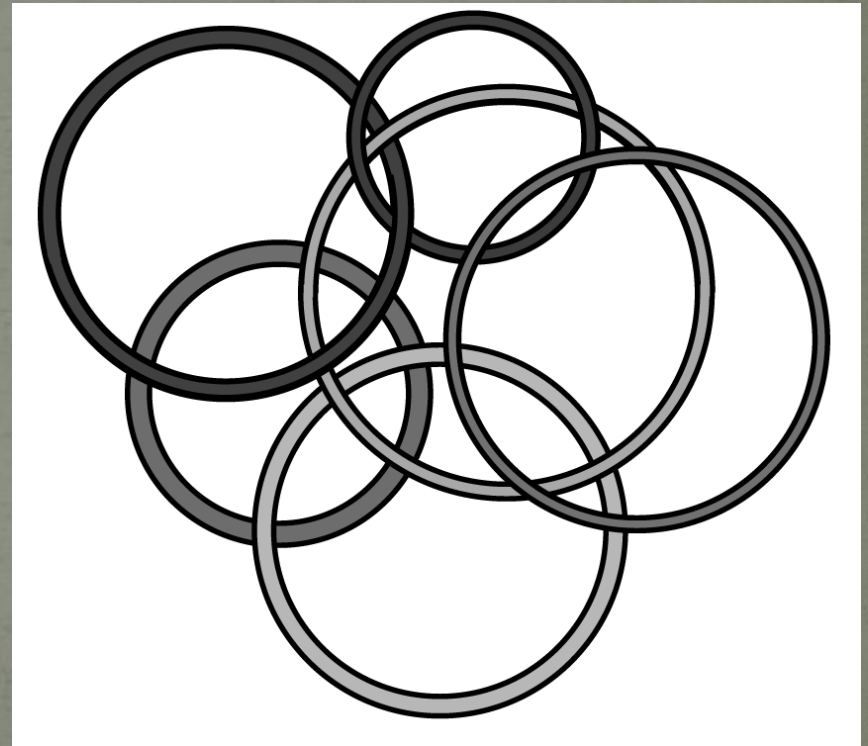
# Раскрснице

- Одређивање смерница минималног и максималног пута, у смислу проласка кроз раскрснице.
- Игра се може реализовати и кроз рад у паровима, где би један ученик задавао смернице једног, унапред дефинисаног пута, а други би морао на слици да га реконструираше.
- Победник игре је пар који први заврши реконструисање.



# Ланчана реакција

- Ланчана реакција је визуелно рашчлањавање делова слике састављене од контура облика квадрата, правоугаоника, троугла и круга.
- Утиче на развој логичког закључивања код ученика.
- Ученике можемо поделити у мање групе и од њих тражити да на основу слике закључе које алке нису спојене ни са једном другом, колико ланаца уочавају на слици, колико их је спојено са алком одређене боје, који је најдужи или најкраћи ланац.





# Математичке игре

## “Бинго”

---

Сваки ученик на листићу напише, произвољно, нпр. 20 бројева. Учитељ задаје различите задатке ( са сабирањем, одузимањем, множењем, или дељењем).

Ученици рачунају и ако на листићу имају записан израчунати број, заокружују га.

Победник је онај ученик који има највише заокружених бројева.

## “Врући кромпирићи”

---

- Ученици стоје у кругу. Учитељ започиње игру тако што баца лоптицу једном ученику и задаје му задатак. Ученик хвата лоптицу, брзо говори решење, баца лоптицу другом ученику и задаје му задатак. Ученик који погреши, испада из игре.
- Победник је онај ученик који последњи остане у игри.

# Математичке игре

## “Мађионичар”

- Потребно је направити 4 картице са редоследом бројева ( као на слици).
- Ученик замисли бројеве од 1 до 15. Издваја картице на којима се налази број који је замислио.
- Ученик сабира само прве бројеве са картица и добиће број који је замишљен.
- Нпр. ако ученик замисли број 11. Налази се на картицама 2, 3. и 4. Збир првих бројева на тим картицама је  $2+8+1$ , што даје 11, тј. замишљени број.

### 1. картица

- 4, 5
- 6, 7
- 12, 13
- 14, 15

### 2. картица

- 2, 3
- 6, 7
- 10, 11
- 14, 15

### 3. картица

- 8, 9
- 10, 11
- 12, 13
- 14, 15

### 4. картица

- 1, 3
- 5, 7
- 9, 11
- 13, 15



# Игра асоцијација



# Магични квадрат, занимљивост

- У једној кинеској књизи “Књига промена”, говори се о џиновској корњачи која се једног дана појавила у Жутој реци. Имала је чудне ознаке на оклопу. Били су то бројеви од 1 до 9, али тако распоређени да је из сваког смера, када се сабира, резултат био 15.
- То је био магични квадрат.
- 4 9 2
- 3 5 7
- 8 1 6

Хвала на пажњи!

Аутор: Јадранка Маџура, шк. год.2023/2024.