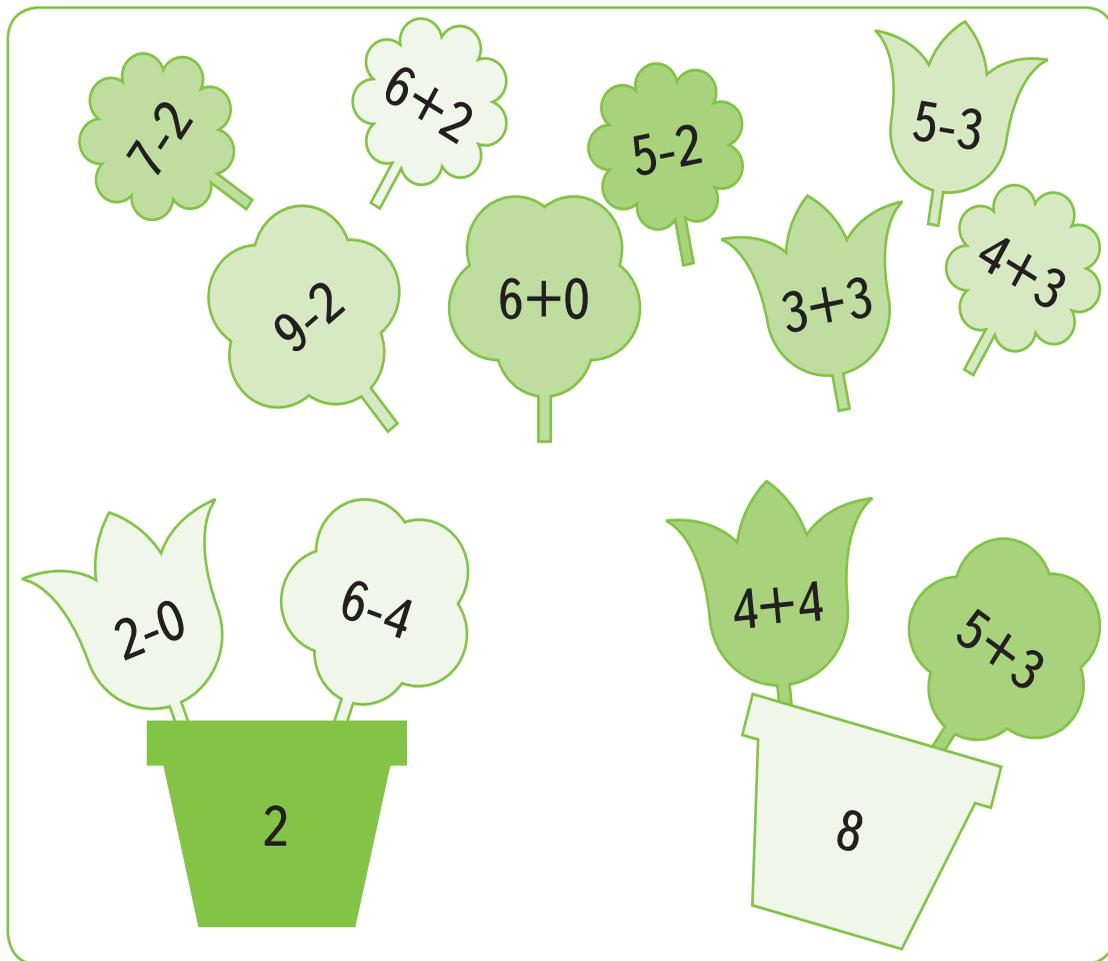


3. «Математический букет». Реши примеры и собери букеты.



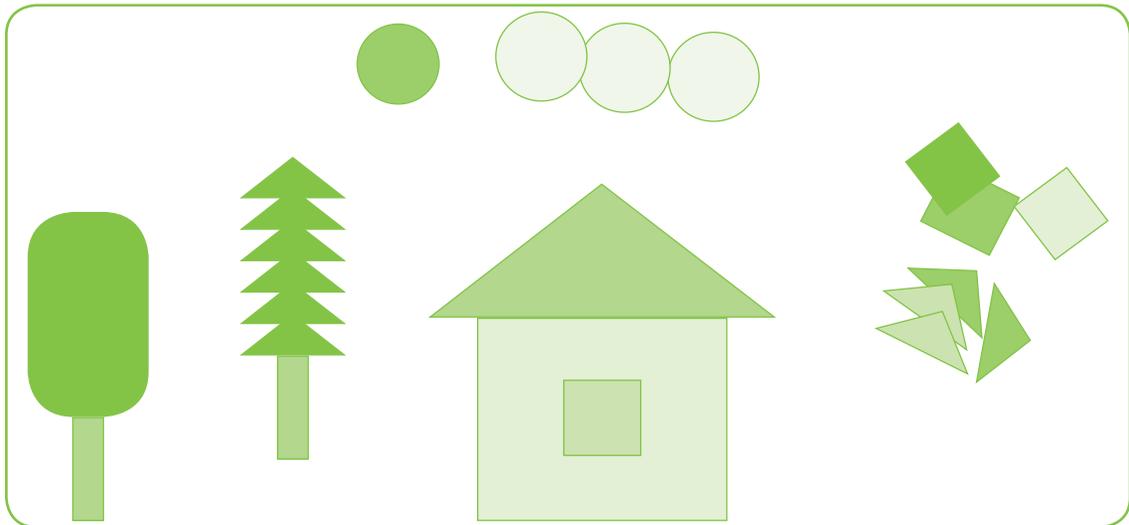
4. «Дополни». Учитель вызывает к доске двух учеников. Один задает три вопроса, другой отвечает, затем меняются ролями.

Первый ученик: Я буду называть числа, а ты отвечай, сколько не хватает до восьмидесяти.

Второй ученик: 20, 60, 30.

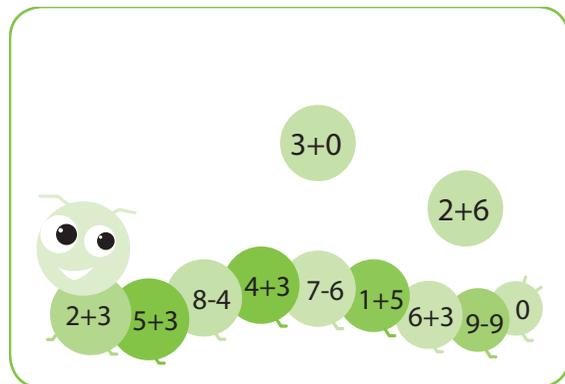
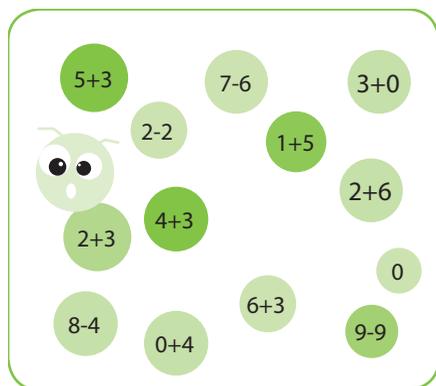
Выигрывает тот, кто не сделает ни одной ошибки.

5. «Построим домики и посадим рядом деревья».



Игры, которые формируют регулятивные УУД

1. «Математическая гусеница». Учащимся необходимо правильно собрать гусеницу. Использовать при этом как можно больше выражений.



Ответ:

2. «Палитра». Ученики получают карточку и решают задачи: выставляют на «Палитре» цвет краски, который соответствует правильному, как они считают, ответу.

Затем они переворачивают карточку и проверяют, соответствует ли цвет, который они поставили, цвету на «Палитре». Можно провести взаимопроверку.

Игры, которые формируют коммуникативные УУД

1. «Кто быстрее?». Учитель делит класс на команды. Они одновременно строят квадрат, треугольник, круг, ромб, угол. При этом используют всех игроков команды. Выигрывает та команда, которая быстрее и лучше построит заданную учителем фигуру.

2. «Посчитай». Разделите класс на команды. Учитель выдает командам комплект карточек с написанными на них цифрами. Задача команд – найти сумму, разность как можно большего количества чисел. Выигрывает команда, которая нашла больше всех результатов и использовала при этом практически все числа.

3. «Шифровальщик». Дети работают в парах.

На доске таблица:

1 – две

2 – одна

3 – лучше

4 – а

5 – голова

6 – еще

7 – хорошо

Найдите значения выражений и составьте пословицу.

Выражения: $48 - 23 = \dots$ $58 + 16 = \dots$ $33 - 17 = \dots$ $41 - 38 = \dots$

Ответы ученики записывают в строчку. (2574163)

Дети вместо цифр из таблицы вставляют слова. Назовите пословицу («Одна голова хорошо, а две еще лучше»). Как вы ее понимаете?