

UBND QUẬN ĐÔNG ĐA  
**TRƯỜNG TIỂU HỌC CÁT LINH**

---

SÁNG KIẾN KINH NGHIỆM

**TỔ CHỨC MỘT SỐ TRÒ CHƠI TOÁN  
HỌC LỚP 3 GÂY HỨNG THÚ CHO HỌC  
SINH**

NGƯỜI THỰC HIỆN: NGÔ MINH PHƯƠNG  
GIÁO VIÊN LỚP 3

NĂM HỌC: 2010 – 2011

## **A. ĐẶT VẤN ĐỀ**

### **I. Lý do chọn đề tài**

#### **1. Lý luận :**

Trong chương trình giáo dục tiểu học hiện nay, môn Toán cùng với các môn học khác trong nhà trường Tiểu học có những vai trò góp phần quan trọng đào tạo nên những con người phát triển toàn diện.

Toán học là môn khoa học tự nhiên có tính lôgic và tính chính xác cao, nó là chìa khóa mở ra sự phát triển của các bộ khoa học khác.

Muốn học sinh Tiểu học học tốt được môn Toán thì mỗi người Giáo viên không phải chỉ truyền đạt, giảng giải theo các tài liệu đã có sẵn trong Sách giáo khoa, trong các sách hướng dẫn và thiết kế bài giảng một cách dập khuôn, máy móc làm cho học sinh học tập một cách thụ động. Nếu chỉ dạy học như vậy thì việc học tập của học sinh sẽ diễn ra thật đơn điệu, tẻ nhạt và kết quả học tập sẽ không cao. Nó là một trong những nguyên nhân gây ra cản trở việc đào tạo các em thành những con người năng động, tự tin, sáng tạo sẵn sàng thích ứng với những đổi mới diễn ra hàng ngày.

Yêu cầu của giáo dục hiện nay đòi hỏi phải đổi mới phương pháp dạy học môn toán ở bậc Tiểu học theo hướng phát huy tính tích cực, chủ động sáng tạo của học sinh. Vì vậy người giáo viên phải gây được hứng thú học tập cho các em bằng cách lôi cuốn các em tham gia vào các hoạt động học tập. Trò chơi học tập là một hoạt động mà các em hứng thú nhất. Các trò chơi có nội dung toán học lý thú và bổ ích phù hợp với việc nhận thức của các em. Thông qua các trò chơi các em sẽ lĩnh hội những tri thức toán học một cách dễ dàng, củng cố, khắc sâu kiến thức một cách vững chắc, tạo cho các em niềm say mê, hứng thú trong học tập, trong việc làm. Khi chúng tôi đưa ra được các trò chơi toán học một cách thường xuyên, khoa học thì chắc chắn chất lượng dạy học môn toán sẽ ngày càng nâng cao.

Chính vì những lý do nêu trên mà tôi đã chọn đề tài sáng kiến kinh nghiệm "Tổ chức một số trò chơi toán học lớp 3 nhằm gây hứng thú học tập cho học sinh".

## **2. Mục đích nghiên cứu của đề tài**

Góp phần đổi mới phương pháp dạy học môn Toán ở Tiểu học theo phương hướng phát huy tính tích cực, chủ động và sáng tạo của học sinh, tăng cường hoạt động cá thể phối hợp với học tập giao lưu. Hình thành và rèn luyện kỹ năng vận dụng kiến thức vào thực hiện.

Góp phần gây hứng thú học tập môn Toán cho học sinh, một môn học được coi là khó khăn, học búa thì việc đưa ra trò chơi toán học nhằm mục đích, để các em học mà chơi, chơi mà học. Trò chơi toán học không những chỉ giúp các em lĩnh hội được tri thức mà còn giúp các em củng cố và khắc sâu các tri thức đó.

## **3. Nhiệm vụ và phạm vi nghiên cứu**

### 3.1. Nhiệm vụ :

- Tìm hiểu về các trò chơi học tập Toán 3
- Tìm hiểu về thực trạng tài liệu trò chơi Toán học 3.
- Tìm hiểu tầm quan trọng của đổi mới phương pháp dạy học
- Tìm hiểu ý nghĩa , tác dụng của trò chơi toán học
- Nghiên cứu tâm sinh lý lứa tuổi học sinh tiểu học

### 3.2. Phạm vi nghiên cứu :

- Đối tượng : Học sinh lớp 3B trường Tiểu học Cát Linh năm học 2010 - 2011.
- Tài liệu : Sách giáo khoa Toán, sách hướng dẫn giáo viên, sách trò chơi toán học nói chung.

## **4. Phương pháp nghiên cứu :**

Để thực hiện đề tài này, tôi đã sử dụng các phương pháp sau :

### 1. Nghiên cứu tài liệu :

- Đọc các tài liệu sách, báo, tạp chí giáo dục... có liên quan đến nội dung đề tài
- Đọc sách giáo khoa, sách giáo viên, các loại sách tham khảo : Toán tuổi thơ, giúp em vui học toán.

### 2. Nghiên cứu thực tế :

- Dự giờ, trao đổi ý kiến với đồng nghiệp về nội dung các trò chơi toán học
- Tổng kết rút kinh nghiệm trong quá trình dạy học.
- Tổ chức và tiến hành thực nghiệm sư phạm (Soạn giáo án đã thông qua các tiết dạy để kiểm tra tính khả thi của đề tài).

## **II. Vị trí của môn Toán trong trường Tiểu học :**

Bậc tiểu học là bậc học góp phần quan trọng trong việc đặt nền móng cho việc hình thành và phát triển nhân cách học sinh. Môn toán cũng như những môn học khác cung cấp những tri thức khoa học ban đầu, những nhận thức về thế giới xung quanh nhằm phát triển năng lực nhận thức, hoạt động tư duy và bồi dưỡng tình cảm đạo đức tốt đẹp của con người.

Môn toán ở trường Tiểu học là một môn độc lập, chiếm phần lớn thời gian trong chương trình học của trẻ.

Môn toán có tầm quan trọng to lớn. Nó là bộ môn khoa học nghiên cứu có hệ thống, phù hợp với hoạt động nhận thức tự nhiên của con người.

Môn toán có khả năng giáo dục rất lớn trong việc rèn luyện phương pháp suy nghĩ, phương pháp suy luận lôgic, thao tác tư duy cần thiết để con người phát triển toàn diện, hình thành nhân cách tốt đẹp cho con người lao động trong thời đại mới

### **III. Đặc điểm tâm lý của học sinh tiểu học**

- Ở lứa tuổi Tiểu học cơ thể của trẻ đang trong thời kỳ phát triển hay nói cụ thể là các hệ cơ quan còn chưa hoàn thiện, vì thế sức dẻo dai của cơ thể còn thấp nên trẻ không thể làm lâu một cử động đơn điệu, dễ mệt nhất là hoạt động quá mạnh và ở môi trường thiếu dưỡng khí.

- Học sinh Tiểu học nghe giảng rất dễ hiểu nhưng cũng sẽ quên ngay khi chúng không tập trung cao độ. Vì vậy người giáo viên phải tạo ra hứng thú trong học tập và phải thường xuyên được luyện tập.

- Học sinh Tiểu học rất dễ xúc động và thích tiếp xúc với một sự vật, hiện tượng nào đó nhất là những hình ảnh gây cảm xúc mạnh.

- Trẻ hiếu động, ham hiểu biết cái mới nên dễ gây cảm xúc mới, song các em chóng chán. Do vậy trong dạy học giáo viên phải sử dụng nhiều dụng cụ dạy học, đưa học sinh đi tham quan, đi thực tế, tăng cường thực hành, tổ chức các trò chơi xen kẽ... để củng cố khắc sâu kiến thức.

## **B. GIẢI QUYẾT VẤN ĐỀ**

### **I. Tác dụng của trò chơi toán học**

Hoạt động vui chơi là hoạt động mà động cơ của nó nằm trong chính quá trình hoạt động bản thân trò chơi chứ không nằm ở kết quả chơi.

Trò chơi là loại phổ biến của hoạt động vui chơi là chơi theo luật, luật của trò chơi chính là các quy tắc định rõ mục đích, kết quả và yêu cầu của hành động trò chơi, luật của trò chơi có thể tưởng mình có thể không.

Trò chơi học tập là trò chơi mà luật của nó bao gồm các quy tắc gắn với kiến thức kỹ năng có được trong hoạt động học tập, gắn với nội dung bài học, giúp học sinh khai thác vốn kinh nghiệm của bản thân để chơi, thông qua chơi học sinh được vận dụng các kiến thức kỹ năng đã học vào các tình huống của trò chơi và do đó học sinh được thực hành luyện tập củng cố mở rộng kiến thức kỹ năng đã học. Như vậy trong trò chơi học tập các kỹ năng môn toán được đưa vào trò chơi.

Chơi là một nhu cầu cần thiết đối với học sinh Tiểu học, có thể nói nó quan trọng như ăn, ngủ, học tập trong đời sống các em. Chính vì vậy các em luôn tìm mọi cách và tranh thủ thời gian trong mọi điều kiện để chơi. Được chơi các em sẽ tham gia hết sức tự giác và chủ động. Khi chơi các em biểu

lộ tình cảm rất rõ ràng như niềm vui khi thắng lợi và buồn bã khi thất bại. Vui mừng khi thấy đồng đội hoàn thành nhiệm vụ, bản thân các em thấy có lỗi khi không làm tốt được nhiệm vụ của mình. Vì tập thể mà các em khắc phục khó khăn, phấn đấu hết khả năng để mang lại thắng lợi cho tổ, nhóm trong đó có mình. Đây chính là đặc tính thi đua rất cao của các trò chơi. Vì vậy khi đã tham gia trò chơi, học sinh thường vận dụng hết khả năng về sức lực, tập trung sự chú ý, trí thông minh và sự sáng tạo của mình.

Trò chơi học tập làm thay đổi hình thức hoạt động của học sinh, giúp học sinh tiếp thu kiến thức một cách tự giác tích cực. Giúp học sinh rèn luyện củng cố kiến thức đồng thời phát triển vốn kinh nghiệm được tích lũy qua hoạt động chơi.

Trò chơi học tập rèn luyện kỹ năng, kỹ xảo, thúc đẩy hoạt động trí tuệ, nhờ sử dụng Trò chơi học tập mà quá trình dạy học trở thành một hoạt động vui và hấp dẫn hơn, cơ hội học tập đa dạng hơn.

Trò chơi không chỉ là phương tiện mà còn là phương pháp giáo dục.

Trò chơi toán học nhằm mục đích là thông qua trò chơi để củng cố kiến thức của bài học, luyện tập lại kiến thức của bài mới, phát hiện ra kiến thức mới của bài học. Thông qua trò chơi học sinh nắm được kiến thức của bài học một cách nhẹ nhàng.

Trong quá trình học toán ở tiểu học, sử dụng trò chơi toán học có nhiều tác dụng như:

Giúp học sinh thay đổi loại hình hoạt động trong giờ học, làm cho giờ học bớt căng thẳng, tạo cảm giác thoải mái, dễ chịu. Học sinh tiếp thu kiến thức nhẹ nhàng, gây hứng thú học tập.

Kích thích sự tìm tòi, tạo cơ hội để học sinh tự thể hiện mình.

Thông qua trò chơi, học sinh vận dụng kiến thức năng nổ, hoạt bát, kích thích trí tưởng tượng, trí nhớ. Từ đó phát triển tư duy mềm dẻo, học tập cách sử lý thông minh trong những tình huống phức tạp tăng cường khả năng vận dụng trong cuộc sống để dễ dàng thích nghi với điều kiện mới của xã hội.

Ngoài ra thông qua hoạt động trò chơi còn giúp các em phát triển được nhiều phẩm chất đạo đức như tình đoàn kết, thân ái, lòng trung thực, tinh thần cộng đồng trách nhiệm. Vì vậy trò chơi toán học rất cần thiết trong giờ học toán ở tiểu học.

## **II. Thiết kế trò chơi Toán học lớp 3**

### ***1. Tổ chức trò chơi trong môn Toán***

Để các trò chơi góp phần mang lại hiệu quả cao trong giờ học, khi tổ chức và thiết kế trò chơi phải đảm bảo những nguyên tắc sau :

### **a. Nguyên tắc vừa sức, dễ thực hiện**

- Mỗi trò chơi phải củng cố được một nội dung toán học cụ thể trong chương trình (Có thể là kiến thức cần kiểm tra bài cũ, kiến thức bài mới, kiến thức thực hành, luyện tập...)

- Chương trình toán 3 được chia thành 5 mạch kiến thức : Số học và yếu tố đại số, đại lượng và đo đại lượng, yếu tố hình học, yếu tố thống kê, các dạng toán giải. Các trò chơi được xây dựng từ các dạng bài tập có chọn lọc của các tiết học trong 5 mạch kiến thức trên, nhưng có thể mang những cái tên gợi cảm, gây hứng thú, góp phần hình thành, củng cố hoặc hệ thống kiến thức .

- Các trò chơi phải giúp học sinh rèn luyện kỹ năng toán học, phát huy trí tuệ, óc phân tích, tư duy sáng tạo .

- Trò chơi phải phù hợp với quỹ thời gian (Sử dụng trong giờ học từ 5 đến 10 phút ), thích hợp với môi trường học tập.

-Trò chơi có sức hấp dẫn ,thu hút được sự chú ý, tham gia của học sinh, tạo không khí vui vẻ, thoải mái .

- Trò chơi cần phải gần gũi, sát thực, phù hợp với tâm lý lứa tuổi học sinh lớp 3 . Tổ chức trò chơi không quá cầu kỳ, phức tạp .

### **b. Nguyên tắc khai thác và thực hành**

- Sử dụng triệt để yêu cầu, nội dung kiến thức cơ bản, củng cố đồ dùng, phương tiện có sẵn của môn học ( ở thư viện , đồ dùng của giáo viên, học sinh...).

- Các đồ dùng tự làm của giáo viên khai thác từ những vật liệu gần gũi xung quanh ( Từ các phế liệu như : Vỏ hộp bánh kẹo, đầu gỗ, đầu nứa, nắp chai, giấy bìa...) Sao cho đồ dùng vừa đảm bảo tính khoa học, tính giáo dục, tính thẩm mỹ nhưng ít tốn kém.

Từ các nguyên tắc trên, tôi đã căn cứ vào nội dung kiến thức trong sách giáo khoa, căn cứ vào thời gian, mục tiêu đề ra ở mỗi tiết học cũng như đối tượng học sinh, môi trường học tập ở đơn vị trường miền núi như trường Tiểu học Cát Linh, nơi tôi đang công tác để thiết kế các trò chơi sử dụng trong giờ học toán lớp 3.

### **c. Thiết kế trò chơi học trong môn Toán :**

\* Tổ chức trò chơi học tập để dạy môn Toán nói chung và môn Toán lớp 3 nói riêng, chúng ta phải dựa vào nội dung bài học, điều kiện thời gian trong mỗi tiết học cụ thể đưa các trò chơi cho phù hợp. Song muốn tổ chức được trò chơi trong dạy toán có hiệu quả cao thì đòi hỏi mỗi giáo viên phải có kế hoạch chuẩn bị chu đáo, tỉ mỉ, cẩn kè và đảm bảo các yêu cầu sau :

- + Trò chơi mang ý nghĩa giáo dục
  - + Trò chơi phải nhằm mục đích củng cố, khắc sâu nội dung bài học
  - + Trò chơi phải phù hợp với tâm lý học sinh lớp 3, phù hợp với khả năng người hướng dẫn và cơ sở vật chất của nhà trường.
  - + Hình thức tổ chức trò chơi phải đa dạng, phong phú
  - + Trò chơi phải được chuẩn bị chu đáo
  - + Trò chơi phải gây được hứng thú đối với học sinh
- \* Cấu trúc của Trò chơi học tập :
- + Tên trò chơi
  - + Mục đích : Nêu rõ mục đích của trò chơi nhằm ôn luyện, củng cố kiến thức, kỹ năng nào. Mục đích của trò chơi sẽ quy định hành động chơi được thiết kế trong trò chơi.
  - + Đồ dùng, đồ chơi : Mô tả đồ dùng, đồ chơi được sử dụng trong Trò chơi học tập.
  - + Nêu lên luật chơi : Chỉ rõ quy tắc của hành động chơi quy định đối với người chơi, quy định thắng thua của trò chơi.
  - + Số người tham gia chơi : Cần chỉ rõ số người tham gia trò chơi
  - + Nêu cách chơi.

### **d. Cách tổ chức trò chơi :**

- Thời gian tiến hành : thường từ 5 - 7 phút
- Đầu tiên là giới thiệu trò chơi :
  - + Nêu tên trò chơi.
  - + Hướng dẫn cách chơi bằng cách vừa mô tả vừa thực hành, nêu rõ quy định chơi.
  - Chơi thử và qua đó nhấn mạnh luật chơi
  - Chơi thật



- Nhận xét kết quả chơi, thái độ của người tham dự, giáo viên có thể nêu thêm những tri thức được học tập qua trò chơi, những sai lầm cần tránh.

- Thưởng - phạt : Phân minh, đúng luật chơi, sao cho người chơi chấp nhận thoải mái và tự giác làm trò chơi thêm hấp dẫn, kích thích học tập của học sinh. Phạt những học sinh phạm luật chơi bằng những hình thức đơn giản, vui (như chào các bạn thắng cuộc, hát một bài, nhảy lò cò...)

## ***2. Cở sở thực tiễn***

### **a. Thực trạng chung của nhà trường :**

Qua tìm hiểu một số giáo viên dạy lớp 3 , tìm hiểu học sinh , tài liệu tham khảo ở trường tiểu học Cát Linh ,tôi nhận thấy: Các đồng chí giáo viên đã quan tâm đến việc đưa trò chơi vào các giờ học, tuy nhiên việc lựa chọn và làm các vật dụng cho trò chơi còn gặp nhiều khó khăn về chi phí, thời gian và tính ứng dụng nhiều trong các tiết học khác. Ngoài ra do thời lượng một tiết học còn ngắn mà khối lượng bài, kiến thức lại nặng nên nhiều khi rất khó để tổ chức được trò chơi trong giờ học. Vì vậy mà giờ học toán còn trầm học sinh còn thụ động trong học tập , một số học sinh yếu kém còn ngại học toán , đến giờ học toán các em không hứng thú dẫn đến kết quả học tập không cao . Do địa bàn ở Cát Linh trình độ dân trí chưa đồng đều nên việc quan tâm đến việc học tập của con cái chưa cao , đồ dùng học tập của một số em còn thiếu , tính tự giác học tập của các em chưa cao .

### **b. Thực trạng của lớp chủ nhiệm :**

Năm nay tôi được phân công dạy lớp 3 B trường tiểu học Cát Linh. Lớp tôi có 58 học sinh trong đó có : 36 em nữ , 22 em nam , học sinh chưa mạnh dạn tự tin . Vì vậy ngay từ đầu năm tôi đã vạch ra kế hoạch phải làm sao cho lớp mình hoạt động sôi nổi hơn trong giờ học, đặc biệt là trong giờ học toán . Từ đầu năm lớp học rất trầm , khi tôi đưa trò chơi học toán vào áp dụng trong giờ học thì không khí học tập khác hẳn, các em học tập tích cực, những em chậm chạp như em Vinh, em Nghĩa cũng năng động hơn. Những em có tính tự ti như em Quang, em Đức Anh cũng hoà nhập với các bạn hơn . Tôi nhận thấy rằng sáng kiến của tôi đưa vào áp dụng không những giúp các em năng động , sáng tạo mà còn giúp các em biết thương yêu giúp đỡ lẫn nhau , cùng giúp nhau tiến bộ , các em biết nhường nhịn nhau và ngoan hơn trước rất nhiều . Vì vậy tôi nhận thấy rằng đưa trò chơi vào giờ học toán ở tiểu học là cần thiết , nhất là trong giờ học toán của lớp 3.

### **III. Một số trò chơi Toán học lớp 3**

#### ***a. Trò chơi có nội dung số học và yếu tố đại số***

##### **1. Trò chơi xếp hàng thứ tự**

\* Mục đích chơi : Giúp học sinh củng cố cách so sánh và sắp xếp các số theo thứ tự từ bé đến lớn và ngược lại .

\* Thời gian chơi : 5 phút

\* Chuẩn bị chơi : Giáo viên – chuẩn bị 2 lá cờ hiệu ( Cờ giấy nhỏ, 2 lá có màu khác nhau )

Học sinh – mỗi đội 5 mảnh bìa ( Có kích thước 10 x 15 cm ) trong mỗi mảnh bìa có ghi các số .

Ví dụ : Tiết 1 : Đọc, viết và so sánh các số có 3 chữ số bài tập số 4,5 trang 3 sgk .

Khi tổ chức trò chơi giáo viên có thể chuẩn bị nội dung ghi trong bìa : 537; 162; 573; 621;126.

\* Chọn đội chơi : Mỗi đội 5 Em; các em tự đặt tên cho đội mình ( Ví dụ : tên gọi tương ứng với màu sắc của cờ hiệu như đội Xanh, đội Đỏ )

\* Cách chơi : Hai đội trưởng lên nhận bìa của tổ và phát bìa cho mỗi bạn ở đội mình. Giáo viên yêu cầu hai đội quan sát, tự so sánh các số vừa nhận trong nhóm với nhau (trong 1, 2 phút )

\* Quy ước : Khi cô giáo hô hiệu lệnh và giơ 2 lá cờ trên 2 tay về hai phía( sang ngang ) yêu cầu các em nghe, giơ biển lên cao và xếp mỗi đội một hàng ngang, bắt đầu từ cô giáo. Khi cô đưa 2 lá cờ song song về phía trước các em tập hợp hàng dọc.

\* Giáo viên bắt đầu hô các cách khác nhau như : “ Tập hợp theo thứ tự từ bé đến lớn ” ; “ Tập hợp theo thứ tự từ lớn đến bé ” sau hai ba lần thi thay đổi các biển giữa hai đội rồi tiếp tục chơi .

\* Ban thư ký ghi kết quả và tổng hợp điểm. Mỗi lần xếp hàng đúng thứ tự, nhanh, không ồn ào, xô lấn, làm lộn xộn, cho 10 điểm . Xếp chậm, không thẳng hàng, mất trật tự trừ 2 điểm . Đội nào xếp sai không ghi điểm. Sau 5 phút kết thúc trò chơi đội nào nhiều điểm sẽ thắng cuộc .

Trò chơi có thể sử dụng ở các tiết : So sánh các số trong phạm vi 10 000 bài tập số 2 trang 101 . So sánh các số trong phạm vi 100 000 bài tập số 4 trang 147 .

##### **2. Trò chơi truyền điện**

- Mục đích :

+ Luyện tập và củng cố kỹ năng làm các phép tính cộng trừ không nhớ trong phạm vi 1000.

- + Luyện phản xạ nhanh ở các em
- Chuẩn bị : Không cần chuẩn bị bất kỳ đồ dùng nào
- Cách chơi : Các em ngồi tại chỗ. Giáo viên gọi bắt đầu từ 1 em xung phong. Ví dụ em xướng to 1 số trong phạm vi 1000 chẳng hạn “358 và chỉ nhanh vào em B bất kỳ để “truyền điện”. Lúc này em B phải nói tiếp, ví dụ “trừ 142 rồi chỉ nhanh vào em C bất kỳ. Thế là e C phải nói tiếp “bằng 216”. Nếu C nói đúng thì được quyền xướng to 1 số như A rồi chỉ vào một bạn D nào đó để “truyền điện” tiếp. Cứ làm như thế nếu bạn nào nói sai (chẳng hạn A nói “358 truyền cho B, mà B nói trừ “149 tức là sai dạng tính hoặc là C đọc kết quả tính sai) thì phải nhảy lò cò một vòng từ chỗ của mình lên bảng. Kết thúc khen và thưởng một tràng vỗ tay cho những bạn nói đúng và nhanh.
- \* Lưu ý :
  - + Trò chơi này không cần phải chuẩn bị đồ dùng, giáo cụ...
  - + Trò chơi này có thể áp dụng được vào nhiều bài (Ví dụ : Luyện tập các bảng cộng trừ, nhân chia) và có thể thay đổi hình thức “truyền”. Ví dụ : 1 em hô to  $6 \times 3$  và chỉ vào em tiếp theo để truyền thì em này chỉ việc nói kết quả bằng 18.
  - + Trò chơi này không cầu kỳ nhưng vẫn gây được không khí vui, sôi nổi, hào hứng trong giờ học cho các em.

### **3. Trò chơi gieo xúc sắc**

- \* Mục đích chơi: Giúp học sinh nắm vững cấu tạo số tự nhiên có 4 chữ số
- \* Chuẩn bị chơi: Giáo viên chuẩn bị 4 con xúc sắc bằng gỗ hình lập phương trên các mặt có ghi các số trong khoảng từ : 0- 9  
Học sinh chuẩn bị giấy nháp, bút chì và quan sát sẵn sàng.
- \* Cách chơi: Chơi theo kiểu đồng đội, mỗi đội 4 em < 2 đội thi đua>. Cả lớp quan sát, khuyến khích cổ vũ. Hai đội xếp thành 2 hàng, giáo viên đứng giữa và gieo đồng thời 4 con xúc sắc . Các em ở 2 đội sẽ bàn nhau < bằng phân công> viết tất cả các số có 4 chữ số đó và gộp kết quả lại. Sau 2 phút thì tất cả dừng bút và nộp kết quả viết cho cô giáo.  
Trong một đội nếu kết quả trùng nhau thì chỉ tính điểm một lần . Giáo viên kiểm tra kết quả, mỗi kết quả đúng ghi 10 điểm . Nếu có đội nộp kết quả khi chưa hết giờ mà đúng thì được cộng thêm một điểm .  
( Trò chơi được sử dụng cho tiết các số có bốn chữ số trang 91 .)

### **4. Trò chơi phân tích số**

- \* Mục đích chơi :
  - Giúp học sinh củng cố cách phân tích số có bốn chữ số thành tổng của các nghìn, trăm, chục, đơn vị và ngược lại

- Phát triển năng lực phân tích, tổng hợp ;
- Rèn tác phong nhanh nhẹn .

\* Chuẩn bị chơi : Giáo viên chuẩn bị 2 bảng phụ hoặc 2 tờ giấy rô ki có nội dung ghi giống nhau . Một số mảnh giấy ghi kết quả tương ứng .

Ví dụ : Viết số thích hợp vào chỗ chấm .

$$\begin{array}{l} \dots\dots = 1000 + 900 + 50 + 2 \qquad 7550 = \dots\dots + \dots\dots + \dots\dots \\ \dots\dots = 9000 + 900 + 90 + 9 \qquad 7050 = \dots\dots + \dots\dots + \dots\dots \\ \dots\dots = 9000 + 100 + 50 + 2 \qquad 1095 = \dots\dots + \dots\dots + \dots\dots \\ 8001 = 8000 + \dots \\ 8100 = 8000 + \dots\dots \\ \dots\dots = 7000 + 500 \qquad 9009 = 9000 + \dots\dots \end{array}$$

<b>1952</b>	<b>9152</b>	<b>7000 + 50</b>	<b>700 + 500 + 50</b>
-------------	-------------	------------------	-----------------------

<b>9999</b>	<b>9</b>	<b>100</b>	<b>7500</b>	<b>1000 + 90 + 5</b>	<b>1</b>
-------------	----------	------------	-------------	----------------------	----------

- Học sinh chuẩn bị phấn ( hoặc bút dạ )

\* Thời gian chơi : 3 – 5 phút

\* Cách chơi : Chơi theo kiểu đồng đội , chia lớp thành hai nhóm , mỗi nhóm chọn đội chơi (5-10 em ) , các em còn lại cổ vũ cho đội mình .

Hai đội xếp thành hai hàng dọc. Đội trưởng lên nhận và phát cho mỗi bạn trong đội mình một mảnh giấy ghi kết quả tương ứng với nội dung ghi trên bảng . Các em đọc , quan sát , so sánh tìm vị trí của mình cần điền (1-2 phút )

Khi giáo viên có hiệu lệnh bắt đầu chơi , yêu cầu từng bạn trong đội lên điền kết quả của mình vào bảng phụ treo trên bảng lớp (phần bài của đội mình) . Bạn thứ nhất điền xong quay xuống nhanh chóng và vỗ vào tay bạn thứ hai, bạn thứ hai lên điền .... Cứ thế tiếp tục cho đến hết . Học sinh dưới lớp và giáo viên đánh giá, thống kê điểm . Mỗi kết quả đúng ghi 10 điểm . Đội nào nhiều điểm sẽ thắng . Trong trường hợp cả hai đội đều điền đúng kết quả thì đội nào nhanh hơn , trình bày đẹp hơn sẽ thắng .

( Trò chơi được sử dụng ở tiết các số có bốn chữ số (tiếp theo) bài tập 2 trang 96 , vận dụng ở tiết ôn tập các số đến 100 000 bài số 3 trang 169 sgk .)

### **5. Trò chơi ai nhiều điểm nhất**

(Tiết 58 : Luyện tập)

- Mục đích :

+ Luyện tập củng cố kỹ năng cộng 2 số có nhớ trong phạm vi 100

- + Tập cho học sinh cách đánh giá, cho điểm
- Chuẩn bị
- + 2 cây chậu cảnh có đánh số 1, 2
- + Một số bông hoa bằng giấy màu cứng, mặt trước màu trắng ghi các phép tính như

$$367 + 125 \quad 93 + 58 \quad 367 + 120$$

$$487 + 130 \quad 168 + 503 \quad 487 + 302$$

- + Phấn màu
- + Đồng hồ theo dõi thời gian
- + Chọn 3 học sinh khá nhất lớp làm giám khảo và thư ký
- Cách chơi : Chia lớp làm 2 đội, khi nghe hiệu lệnh "bắt đầu" lần lượt từng đội cử người lên bốc hoa trên bàn giáo viên, người chơi có nhiệm vụ làm nhanh phép tính ghi trên bông hoa, sau đó cài bông hoa lên cây của đội mình. Người này làm xong cài hoa lên cây thì lại đến lượt người khác. Cứ như vậy cho đến hết 2 phút. Sau khi giáo viên hô hết giờ thì 2 đội mỗi đội cử 1 đại diện lên đọc lần lượt từng phép tính trên cây của mình đồng thời ghi cho cả lớp xem bông hoa đó. Giám khảo đánh giá và thư ký ghi lại kết quả.

- Cách tính điểm :

- + Mỗi phép tính đúng được 10 điểm
- + Tổng hợp số điểm của từng đội. Đội nào nhiều điểm hơn là đội đó thắng cuộc.

\* lưu ý : Sau giờ chơi giáo viên nêu nhận xét đánh giá các đội chơi khuyến khích tổ giám khảo, thư ký, nhắc nhở các em những sai sót vấp phải để lần sau các em chơi tốt hơn.

## **6. Trò chơi giải đáp nhanh**

\* Mục đích chơi : - Luyện kỹ năng tính nhẩm các phép tính cộng, trừ ( tròn chục ,tròn trăm , tròn nghìn ) , nhân chia trong bảng .

- Rèn kỹ năng tính toán nhanh nhạy .

\* Thời gian chơi : 5-7 phút

\* Chuẩn bị : Chọn 2 đội chơi, mỗi đội tự đặt tên cho mình ( chẳng hạn tổ Trắng - tổ Nâu ).

- Cử ban giám khảo , thư ký , các em còn lại cổ vũ cho đội mình .

\* Cách chơi : Chơi thi đua giữa hai nhóm . Đại diện 2 nhóm oản tù tì xem bên nào ra đề trước . Nhóm thứ nhất nêu tên một phép nhân , chia đ• học hay một phép tính cộng trừ các số tròn chục , tròn trăm . nhóm thứ hai trả lời kết quả . Nếu nói sai thì khán giả ( các em ở dưới ) được quyền trả lời .

Sau khi trả lời , nhóm thứ hai nêu nhanh một phép tính khác yêu cầu nhóm thứ nhất trả lời. Tiến hành tương tự sau khoảng 5 phút thì dừng lại,

ban thư ký tổng hợp xem hai nhóm có bao nhiêu kết quả đúng . Mỗi kết quả đúng ghi 10 điểm . Nhóm nào nhiều điểm sẽ thắng cuộc .

Trò chơi này được sử dụng ở tiết bảng nhân , bảng chia 6,7,8,9 có bài tính nhẩm , sử dụng ở tiết luyện tập bài số 2 trang 103 SGK.

### **7. Trò chơi Ong đi tìm nhụy**

(Trò chơi có thể áp dụng các bảng nhân, chia, cụ thể tiết..... Bảng chia 6)

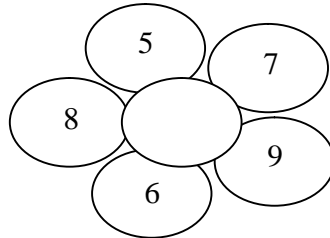
- Mục đích :

+ Rèn tính tập thể

+ Giúp cho học sinh thuộc các bảng nhân, chia

- Chuẩn bị :

+ 2 bông hoa 5 cánh, mỗi bông một màu, trên mỗi cánh hoa ghi các số như sau, mặt sau gắn nam châm.



+ 10 chú Ong trên mình ghi các phép tính, mặt sau có gắn nam châm

$$24 : 6$$

$$42 : 6$$

$$54 : 6$$

$$48 : 6$$

$$36 : 6$$

+ Phần màu

- Cách chơi :

+ Chọn 2 đội, mỗi đội 4 em

+ Giáo viên chia bảng làm 2, gắn mỗi bên bảng một bông hoa và 5 chú Ong, ở bên dưới không theo trật tự, đồng thời giới thiệu trò chơi.

Cô có 2 bông hoa trên những cánh hoa là các kết quả của phép tính, còn những chú Ong thì chở các phép tính đi tìm kết quả của mình. Nhưng các chú Ong không biết phải tìm như thế nào, các chú muốn nhờ các con giúp, các con có giúp được không ?

- 2 đội xếp thành hàng. Khi nghe hiệu lệnh "bắt đầu" thì lần lượt từng bạn lên nối các phép tính với các số thích hợp. Bạn thứ nhất nối xong phép tính đầu tiên, trao phần cho bạn thứ 2 lên nối, cứ như vậy cho đến khi nối hết các phép tính. Trong vòng 1 phút, đội nào nối đúng và nhanh hơn là đội chiến thắng.

\* Lưu ý : Sau khi học sinh chơi xong, giáo viên chấm và hỏi thêm một số câu hỏi sau để khắc sâu bài học

- + Tại sao chú Ong không tìm được đường về nhà ?
- + Phép tính " $24 : 6$ " có kết quả bằng bao nhiêu ?
- + Muốn chú Ong này tìm được về thì phải thay đổi số trên cánh hoa như thế nào ?

### **8. Trò chơi rồng cuốn lên mây**

- Mục đích :

- Kiểm tra kỹ năng tính nhẩm của học sinh. Ví dụ : củng cố các bảng nhân, chia...

- Chuẩn bị :

- Một tờ giấy viết sẵn các phép tính nhân, chia trong các bảng nhân chia trong các bảng đã học

- Cách chơi : Một em được chủ định làm đầu rồng lên bảng

+ Em cất tiếng hát :

" Rồng cuốn lên mây

Rồng cuốn lên mây

Ai mà tính giỏi về đây với mình"

+ Sau đó em hỏi :

"Người tính giỏi có nhà hay không ?"

- Một em học sinh bất kỳ trả lời :

"Có tôi ! Có tôi !"

- Em làm đầu rồng ra phép tính đó, ví dụ : " $42 : 7$  bằng bao nhiêu ?"

- Em tính giỏi trả lời (nếu trả lời đúng thì được đi tiếp theo em đầu rồng). Cứ như thế em làm đầu rồng cứ ra câu hỏi và cuốn đàn lên mây.

- Lưu ý : Ở trò chơi này nên chọn em làm đầu rồng (là em Trưởng trò) phải nhanh nhẹn, hoạt bát.

### **8. Trò chơi Bác mắt na thông thái**

\* Mục đích chơi : - Giúp học sinh củng cố lại thứ tự thực hiện phép tính trong biểu thức .

- Rèn luyện kỹ năng quan sát , khả năng diễn đạt thành thạo , tự tin .

- Chuẩn bị : Giáo viên chuẩn bị 4 biển hình mặt nạ , một bên có hình mặt cười một bên có hình mặt mếu, 4 bảng con . Chọn 3 đội chơi , mỗi đội chơi khoảng 3 em. Chọn ban thư ký, ban giám khảo , các em còn lại là cổ động viên .

\* Cách chơi : Chơi thi đua giữa các đội

- Giáo viên lần lượt xuất hiện từng bảng con . Trên mỗi bảng con có ghi cách thực hiện 1 biểu thức .

$96 : 4 \times 2$	$96 : 4 \times 2$	$12 + 38 : 2$	$12 + 38 : 2$
$= 96 : 8$	$= 24 \times 2$	$= 50 : 2$	$= 12 + 19$
$= 12$	$= 48$	$= 25$	$= 31$

Mỗi lần giáo viên xuất hiện một bảng con , các đội quan sát nội dung . Khi giáo viên có tiền hiệu nếu đội nào thấy thực hiện đúng thì giơ mặt cười nếu thấy là thực hiện sai thì giơ mặt mếu . Giáo viên có thể nêu câu hỏi chấp vấn thêm để các em nhớ lại thứ tự thực hiện phép tính trong một biểu thức như vì sao đội em cho là đúng ? Hoặc căn cứ vào đâu mà đội em cho là sai ?

- Giáo viên cũng đưa ra đáp án bằng cách quay mặt nạ .
- Ban thư ký tổng hợp điểm sau một cuộc chơi : Mỗi lần trả lời đúng , quay mặt nạ đúng thì được 10 điểm , nếu quay mặt nạ đúng xong chưa trả lời được câu hỏi phụ .....

UBND QUẬN ĐÔNG ĐA

**TRƯỜNG TIỂU HỌC CÁT LINH**

-----

**SÁNG KIẾN KINH NGHIỆM**

**TỔ CHỨC MỘT SỐ TRÒ CHƠI TOÁN  
HỌC LỚP 3 GÂY HỨNG THÚ CHO HỌC  
SINH**



NGƯỜI THỰC HIỆN: NGÔ MINH PHƯƠNG  
GIÁO VIÊN LỚP 3

NĂM HỌC: 2010 – 2011 **A. ĐẶT VẤN ĐỀ**

## **I. Lý do chọn đề tài**

### **1. Lý luận :**

Trong chương trình giáo dục tiểu học hiện nay, môn Toán cùng với các môn học khác trong nhà trường Tiểu học có những vai trò góp phần quan trọng đào tạo nên những con người phát triển toàn diện.

Toán học là môn khoa học tự nhiên có tính lôgic và tính chính xác cao, nó là chìa khóa mở ra sự phát triển của các bộ khoa học khác.

Muốn học sinh Tiểu học học tốt được môn Toán thì mỗi người Giáo viên không phải chỉ truyền đạt, giảng giải theo các tài liệu đã có sẵn trong Sách giáo khoa, trong các sách hướng dẫn và thiết kế bài giảng một cách dập khuôn, máy móc làm cho học sinh học tập một cách thụ động. Nếu chỉ dạy học như vậy thì việc học tập của học sinh sẽ diễn ra thật đơn điệu, tẻ nhạt và kết quả học tập sẽ không cao. Nó là một trong những nguyên nhân gây ra cản trở việc đào tạo các em thành những con người năng động, tự tin, sáng tạo sẵn sàng thích ứng với những đổi mới diễn ra hàng ngày.

Yêu cầu của giáo dục hiện nay đòi hỏi phải đổi mới phương pháp dạy học môn toán ở bậc Tiểu học theo hướng phát huy tính tích cực, chủ động sáng tạo của học sinh. Vì vậy người giáo viên phải gây được hứng thú học tập cho các em bằng cách lôi cuốn các em tham gia vào các hoạt động học tập. Trò chơi học tập là một hoạt động mà các em hứng thú nhất. Các trò chơi có nội dung toán học lý thú và bổ ích phù hợp với việc nhận thức của các em. Thông qua các trò chơi các em sẽ lĩnh hội những tri thức toán học một cách dễ dàng, củng cố, khắc sâu kiến thức một cách vững chắc, tạo cho các em niềm say mê, hứng thú trong học tập, trong việc làm. Khi chúng tôi đưa ra được các trò chơi toán học một cách thường xuyên, khoa học thì chắc chắn chất lượng dạy học môn toán sẽ ngày càng nâng cao.

Chính vì những lý do nêu trên mà tôi đã chọn đề tài sáng kiến kinh nghiệm "Tổ chức một số trò chơi toán học lớp 3 nhằm gây hứng thú học tập cho học sinh".

## **2. Mục đích nghiên cứu của đề tài**

Góp phần đổi mới phương pháp dạy học môn Toán ở Tiểu học theo phương hướng phát huy tính tích cực, chủ động và sáng tạo của học sinh, tăng cường hoạt động cá thể phối hợp với học tập giao lưu. Hình thành và rèn luyện kỹ năng vận dụng kiến thức vào thực hiện.

Góp phần gây hứng thú học tập môn Toán cho học sinh, một môn học được coi là khó khăn, học búa thì việc đưa ra trò chơi toán học nhằm mục đích, để các em học mà chơi, chơi mà học. Trò chơi toán học không những chỉ giúp các em lĩnh hội được tri thức mà còn giúp các em củng cố và khắc sâu các tri thức đó.

## **3. Nhiệm vụ và phạm vi nghiên cứu**

3.1. Nhiệm vụ :

- Tìm hiểu về các trò chơi học tập Toán 3
- Tìm hiểu về thực trạng tài liệu trò chơi Toán học 3.
- Tìm hiểu tầm quan trọng của đổi mới phương pháp dạy học
- Tìm hiểu ý nghĩa, tác dụng của trò chơi toán học
- Nghiên cứu tâm sinh lý lứa tuổi học sinh tiểu học

3.2. Phạm vi nghiên cứu :

- Đối tượng : Học sinh lớp 3B trường Tiểu học Cát Linh năm học 2010 - 2011.
- Tài liệu : Sách giáo khoa Toán, sách hướng dẫn giáo viên, sách trò chơi toán học nói chung.

## **4. Phương pháp nghiên cứu :**

Để thực hiện đề tài này, tôi đã sử dụng các phương pháp sau :

1. Nghiên cứu tài liệu :

- Đọc các tài liệu sách, báo, tạp chí giáo dục... có liên quan đến nội dung đề tài
- Đọc sách giáo khoa, sách giáo viên, các loại sách tham khảo : Toán tuổi thơ, giúp em vui học toán.

2. Nghiên cứu thực tế :

- Dự giờ, trao đổi ý kiến với đồng nghiệp về nội dung các trò chơi toán học
- Tổng kết rút kinh nghiệm trong quá trình dạy học.
- Tổ chức và tiến hành thực nghiệm sư phạm (Soạn giáo án đã thông qua các tiết dạy để kiểm tra tính khả thi của đề tài).

## **II. Vị trí của môn Toán trong trường Tiểu học :**

Bậc tiểu học là bậc học góp phần quan trọng trong việc đặt nền móng cho việc hình thành và phát triển nhân cách học sinh. Môn toán cũng như những môn học khác cung cấp những tri thức khoa học ban đầu, những nhận thức về thế giới xung quanh nhằm phát triển năng lực nhận thức, hoạt động tư duy và bồi dưỡng tình cảm đạo đức tốt đẹp của con người.

Môn toán ở trường Tiểu học là một môn độc lập, chiếm phần lớn thời gian trong chương trình học của trẻ.

Môn toán có tầm quan trọng to lớn. Nó là bộ môn khoa học nghiên cứu có hệ thống, phù hợp với hoạt động nhận thức tự nhiên của con người.

Môn toán có khả năng giáo dục rất lớn trong việc rèn luyện phương pháp suy nghĩ, phương pháp suy luận logic, thao tác tư duy cần thiết để con người phát triển toàn diện, hình thành nhân cách tốt đẹp cho con người lao động trong thời đại

### **III. Đặc điểm tâm lý của học sinh tiểu học**

- Ở lứa tuổi Tiểu học cơ thể của trẻ đang trong thời kỳ phát triển hay nói cụ thể là các hệ cơ quan còn chưa hoàn thiện, vì thế sức dẻo dai của cơ thể còn thấp nên trẻ không thể làm lâu một cử động đơn điệu, dễ mệt nhất là hoạt động quá mạnh và ở môi trường thiếu dưỡng khí.

- Học sinh Tiểu học nghe giảng rất dễ hiểu nhưng cũng sẽ quên ngay khi chúng không tập trung cao độ. Vì vậy người giáo viên phải tạo ra hứng thú trong học tập và phải thường xuyên được luyện tập.

- Học sinh Tiểu học rất dễ xúc động và thích tiếp xúc với một sự vật, hiện tượng nào đó nhất là những hình ảnh gây cảm xúc mạnh.

- Trẻ hiếu động, ham hiểu biết cái mới nên dễ gây cảm xúc mới, song các em chóng chán. Do vậy trong dạy học giáo viên phải sử dụng nhiều dùng dạy học, đưa học sinh đi tham quan, đi thực tế, tăng cường thực hành, tổ chức các trò chơi xen kẽ... để củng cố khắc sâu kiến thức.

## **B. GIẢI QUYẾT VẤN ĐỀ**

### **I. Tác dụng của trò chơi toán học**

Hoạt động vui chơi là hoạt động mà động cơ của nó nằm trong chính quá trình hoạt động bản thân trò chơi chứ không nằm ở kết quả chơi.

Trò chơi là loại phổ biến của hoạt động vui chơi là chơi theo luật, luật của trò chơi chính là các quy tắc định rõ mục đích, kết quả và yêu cầu của hành động trò chơi, luật của trò chơi có thể tường minh có thể không.

Trò chơi học tập là trò chơi mà luật của nó bao gồm các quy tắc gắn với kiến thức kỹ năng có được trong hoạt động học tập, gắn với nội dung bài học, giúp học sinh khai thác vốn kinh nghiệm của bản thân để chơi, thông qua chơi học sinh được vận dụng các kiến thức kỹ năng đã học vào các tình huống của trò chơi và do đó học sinh được thực hành luyện tập củng cố mở rộng kiến thức kỹ năng đã học. Như vậy trong trò chơi học tập các kỹ năng môn toán được đưa vào trò chơi.

Chơi là một nhu cầu cần thiết đối với học sinh Tiểu học, có thể nói nó quan trọng như ăn, ngủ, học tập trong đời sống các em. Chính vì vậy các em luôn tìm mọi cách và tranh thủ thời gian trong mọi điều kiện để chơi. Được chơi các em sẽ tham gia hết sức tự giác và chủ động. Khi chơi các em biểu lộ tình cảm rất rõ ràng như niềm vui khi thắng lợi và buồn bã khi thất bại. Vui mừng khi thấy đồng đội hoàn thành nhiệm vụ, bản thân các em thấy có lỗi khi không làm tốt được nhiệm vụ của mình. Vì tập thể mà các em khắc phục khó khăn, phấn đấu hết khả năng để mang lại thắng lợi cho tổ, nhóm trong đó có mình. Đây chính là đặc tính thi đua rất cao của các trò chơi. Vì vậy khi đã tham gia trò chơi, học sinh thường vận dụng hết khả năng về sức lực, tập trung sự chú ý, trí thông minh và sự sáng tạo của mình.

Trò chơi học tập làm thay đổi hình thức hoạt động của học sinh, giúp học sinh tiếp thu kiến thức một cách tự giác tích cực. Giúp học sinh rèn luyện củng cố kiến thức đồng thời phát triển vốn kinh nghiệm được tích lũy qua hoạt động chơi.

Trò chơi học tập rèn luyện kỹ năng, kỹ xảo, thúc đẩy hoạt động trí tuệ, nhờ sử dụng Trò chơi học tập mà quá trình dạy học trở thành một hoạt động vui và hấp dẫn hơn, cơ hội học tập đa dạng hơn.

Trò chơi không chỉ là phương tiện mà còn là phương pháp giáo dục.

Trò chơi toán học nhằm mục đích là thông qua trò chơi để củng cố kiến thức của bài học, luyện tập lại kiến thức của bài mới, phát hiện ra kiến thức mới của bài học. Thông qua trò chơi học sinh nắm được kiến thức của bài học một cách nhẹ nhàng.

Trong quá trình học toán ở tiểu học, sử dụng trò chơi toán học có nhiều tác dụng như: Giúp học sinh thay đổi loại hình hoạt động trong giờ học, làm cho giờ học bớt căng thẳng, tạo cảm giác thoải mái, dễ chịu. Học sinh tiếp thu kiến thức nhẹ nhàng, gây hứng thú học tập.

Kích thích sự tìm tòi, tạo cơ hội để học sinh tự thể hiện mình.

Thông qua trò chơi, học sinh vận dụng kiến thức năng nổ, hoạt bát, kích thích trí tưởng tượng, trí nhớ. Từ đó phát triển tư duy mềm dẻo, học tập cách sử lý thông minh trong những tình huống phức tạp tăng cường khả năng vận dụng trong cuộc sống để dễ dàng thích nghi với điều kiện mới của xã hội.

Ngoài ra thông qua hoạt động trò chơi còn giúp các em phát triển được nhiều phẩm chất đạo đức như tình đoàn kết, thân ái, lòng trung thực, tinh thần cộng đồng trách nhiệm. Vì vậy trò chơi toán học rất cần thiết trong giờ học toán ở tiểu học.

## **II. Thiết kế trò chơi Toán học lớp 3**

### ***1. Tổ chức trò chơi trong môn Toán***

Để các trò chơi góp phần mang lại hiệu quả cao trong giờ học, khi tổ chức và thiết kế trò chơi phải đảm bảo những nguyên tắc sau:

#### **a. Nguyên tắc vừa sức, dễ thực hiện**

- Mỗi trò chơi phải củng cố được một nội dung toán học cụ thể trong chương trình (Có thể là kiến thức cần kiểm tra bài cũ, kiến thức bài mới, kiến thức thực hành, luyện tập...)

- Chương trình toán 3 được chia thành 5 mạch kiến thức: Số học và yếu tố đại số, đại lượng và đo đại lượng, yếu tố hình học, yếu tố thống kê, các dạng toán giải. Các trò chơi được xây dựng từ các dạng bài tập có chọn lọc của các tiết học trong 5 mạch kiến thức trên, nhưng có thể mang những cái tên gọi cảm, gây hứng thú, góp phần hình thành, củng cố hoặc hệ thống kiến thức.

- Các trò chơi phải giúp học sinh rèn luyện kỹ năng toán học, phát huy trí tuệ, óc phân tích, tư duy sáng tạo.

- Trò chơi phải phù hợp với quỹ thời gian (Sử dụng trong giờ học từ 5 đến 10 phút), thích hợp với môi trường học tập.

- Trò chơi có sức hấp dẫn, thu hút được sự chú ý, tham gia của học sinh, tạo không khí vui vẻ, thoải mái.

- Trò chơi cần phải gần gũi, sát thực, phù hợp với tâm lý lứa tuổi học sinh lớp 3. Tổ chức trò chơi không quá cầu kỳ, phức tạp.

#### **b. Nguyên tắc khai thác và thực hành**

- Sử dụng triệt để yêu cầu, nội dung kiến thức cơ bản, củng cố như đồ dùng, phương tiện có sẵn của môn học (ở thư viện, đồ dùng của giáo viên, học sinh...).

- Các đồ dùng tự làm của giáo viên khai thác từ những vật liệu gần gũi xung quanh (Từ các phế liệu như: Vỏ hộp bánh kẹo, đầu gỗ, đầu nứa, nắp chai, giấy bìa...) Sao cho đồ dùng vừa đảm bảo tính khoa học, tính giáo dục, tính thẩm mỹ nhưng ít tốn kém.

Từ các nguyên tắc trên, tôi đã căn cứ vào nội dung kiến thức trong sách giáo khoa, căn cứ vào thời gian, mục tiêu đề ra ở mỗi tiết học cũng như đối tượng học sinh, môi

trường học tập ở đơn vị trường miền núi như trường Tiểu học Cát Linh, nơi tôi đang công tác để thiết kế các trò chơi sử dụng trong giờ học toán lớp 3.

### **c. Thiết kế trò chơi học trong môn Toán :**

\* Tổ chức trò chơi học tập để dạy môn Toán nói chung và môn Toán lớp 3 nói riêng, chúng ta phải dựa vào nội dung bài học, điều kiện thời gian trong mỗi tiết học cụ thể đưa các trò chơi cho phù hợp. Song muốn tổ chức được trò chơi trong dạy toán có hiệu quả cao thì đòi hỏi mỗi giáo viên phải có kế hoạch chuẩn bị chu đáo, tỉ mỉ, cẩn kè và đảm bảo các yêu cầu sau :

- + Trò chơi mang ý nghĩa giáo dục
- + Trò chơi phải nhằm mục đích củng cố, khắc sâu nội dung bài học
- + Trò chơi phải phù hợp với tâm lý học sinh lớp 3, phù hợp với khả năng người hướng dẫn và cơ sở vật chất của nhà trường.

- + Hình thức tổ chức trò chơi phải đa dạng, phong phú
- + Trò chơi phải được chuẩn bị chu đáo
- + Trò chơi phải gây được hứng thú đối với học sinh

\* Cấu trúc của Trò chơi học tập :

- + Tên trò chơi
- + Mục đích : Nêu rõ mục đích của trò chơi nhằm ôn luyện, củng cố kiến thức, kỹ năng nào. Mục đích của trò chơi sẽ quy định hành động chơi được thiết kế trong trò chơi.

+ Đồ dùng, đồ chơi : Mô tả đồ dùng, đồ chơi được sử dụng trong Trò chơi học tập.

+ Nêu lên luật chơi : Chỉ rõ quy tắc của hành động chơi quy định đối với người chơi, quy định thắng thua của trò chơi.

+ Số người tham gia chơi : Cần chỉ rõ số người tham gia trò chơi

+ Nêu cách chơi.**d. Cách tổ chức trò chơi :**

Thời gian tiến hành : thường từ 5 - 7 phút

- Đầu tiên là giới thiệu trò chơi :

+ Nêu tên trò chơi.

+ Hướng dẫn cách chơi bằng cách vừa mô tả vừa thực hành, nêu rõ quy định chơi.

- Chơi thử và qua đó nhấn mạnh luật chơi

- Chơi thật

- Nhận xét kết quả chơi, thái độ của người tham dự, giáo viên có thể nêu thêm những tri thức được học tập qua trò chơi, những sai lầm cần tránh.

- Thưởng - phạt : Phân minh, đúng luật chơi, sao cho người chơi chấp nhận thoải mái và tự giác làm trò chơi thâm hấp dẫn, kích thích học tập của học sinh. Phạt những học sinh phạm luật chơi bằng những hình thức đơn giản, vui (như chào các bạn thắng cuộc, hát một bài, nhảy lò cò...)

## **2. Cở sở thực tiễn**

### **a. Thực trạng chung của nhà trường :**

Qua tìm hiểu một số giáo viên dạy lớp 3, tìm hiểu học sinh, tài liệu tham khảo ở trường tiểu học Cát Linh, tôi nhận thấy: Các đồng chí giáo viên đã quan tâm đến việc đưa trò chơi vào các giờ học, tuy nhiên việc lựa chọn và làm các vật dụng cho trò chơi còn gặp nhiều khó khăn về chi phí, thời gian và tính ứng dụng nhiều trong các tiết học khác. Ngoài ra do thời lượng một tiết học còn ngắn mà khối lượng bài, kiến thức lại nặng nên nhiều khi rất khó để tổ chức được trò chơi trong giờ học. Vì vậy mà giờ học toán còn trầm học sinh còn thụ động trong học tập, một số học sinh yếu kém còn ngại học toán, đến giờ học toán các em không hứng thú dẫn đến kết quả học tập không cao. Do địa bàn ở Cát Linh trình độ dân trí chưa đồng đều nên việc quan tâm đến việc học tập của con cái chưa cao, đồ dùng học tập của một số em còn thiếu, tính tự giác học tập của các em chưa cao.

### **b. Thực trạng của lớp chủ nhiệm :**

Năm nay tôi được phân công dạy lớp 3 B trường tiểu học Cát Linh. Lớp tôi có 58 học sinh trong đó có : 36 em nữ, 22 em nam, học sinh chưa mạnh dạn tự tin. Vì vậy ngay từ đầu năm tôi đã vạch ra kế hoạch phải làm sao cho lớp mình hoạt động sôi nổi hơn trong giờ học, đặc biệt là trong giờ học toán. Từ đầu năm lớp học rất trầm, khi tôi đưa trò chơi học toán vào áp dụng trong giờ học thì không khí học tập khác hẳn, các em học tập tích cực, những em chậm chạp như em Vinh, em Nghĩa cũng năng động hơn. Những em có tính tự ti như em Quang, em Đức Anh cũng hoà nhập với các bạn hơn. Tôi nhận thấy rằng sáng kiến của tôi đưa vào áp dụng không những giúp các em năng động, sáng tạo mà còn giúp các em biết thương yêu giúp đỡ lẫn nhau, cùng giúp nhau tiến bộ, các em biết nhường nhịn nhau và ngoan hơn trước rất nhiều. Vì vậy tôi nhận thấy rằng đưa trò chơi vào giờ học toán ở tiểu học là cần thiết, nhất là trong giờ học toán của lớp 3.

## **III. Một số trò chơi Toán học lớp 3**

### ***a. Trò chơi có nội dung số học và yếu tố đại số***

#### **1. Trò chơi xếp hàng thứ tự**

\* Mục đích chơi : Giúp học sinh củng cố cách so sánh và sắp xếp các số theo thứ tự từ bé đến lớn và ngược lại.

\* Thời gian chơi : 5 phút

\* Chuẩn bị chơi : Giáo viên – chuẩn bị 2 lá cờ hiệu ( Cờ giấy nhỏ, 2 lá có màu khác nhau )

Học sinh – mỗi đội 5 mảnh bìa ( Có kích thước 10 x 15 cm ) trong mỗi mảnh bìa có ghi các số .

Ví dụ : Tiết 1 : Đọc, viết và so sánh các số có 3 chữ số bài tập số 4,5 trang 3 sgk .

Khi tổ chức trò chơi giáo viên có thể chuẩn bị nội dung ghi trong bìa : 537; 162; 573; 621;126.

\* Chọn đội chơi : Mỗi đội 5 Em; các em tự đặt tên cho đội mình ( Ví dụ : tên gọi tương ứng với màu sắc của cờ hiệu như đội Xanh, đội Đỏ )

\* Cách chơi : Hai đội trưởng lên nhận bìa của tổ và phát bìa cho mỗi bạn ở đội mình. Giáo viên yêu cầu hai đội quan sát, tự so sánh các số vừa nhận trong nhóm với nhau (trong 1, 2 phút )

\* Quy ước : Khi cô giáo hô hiệu lệnh và giơ 2 lá cờ trên 2 tay về hai phía( sang ngang ) yêu cầu các em nghe, giơ biển lên cao và xếp mỗi đội một hàng ngang, bắt đầu từ cô giáo. Khi cô đưa 2 lá cờ song song về phía trước các em tập hợp hàng dọc.

\* Giáo viên bắt đầu hô các cách khác nhau như : “ Tập hợp theo thứ tự từ bé đến lớn ” ; “ Tập hợp theo thứ tự từ lớn đến bé ” sau hai ba lần thi thay đổi các biển giữa hai đội rồi tiếp tục chơi .

\* Ban thư ký ghi kết quả và tổng hợp điểm. Mỗi lần xếp hàng đúng thứ tự, nhanh, không ồn ào, xô lấn, làm lộn xộn, cho 10 điểm . Xếp chậm, không thẳng hàng, mất trật tự trừ 2 điểm . Đội nào xếp sai không ghi điểm. Sau 5 phút kết thúc trò chơi đội nào nhiều điểm sẽ thắng cuộc .

Trò chơi có thể sử dụng ở các tiết : So sánh các số trong phạm vi 10 000 bài tập số 2 trang 101 . So sánh các số trong phạm vi 100 000 bài tập số 4 trang 147 .

## **2. Trò chơi truyền điện**

- Mục đích : + Luyện tập và củng cố kỹ năng làm các phép tính cộng trừ không nhớ trong phạm vi 1000.

+ Luyện phản xạ nhanh ở các em

- Chuẩn bị : Không cần chuẩn bị bất kỳ đồ dùng nào

- Cách chơi : Các em ngồi tại chỗ. Giáo viên gọi bắt đầu từ 1 em xung phong. Ví dụ em xưng to 1 số trong phạm vi 1000 chẳng hạn “358 và chỉ nhanh vào em B bất kỳ để “truyền điện”. Lúc này em B phải nói tiếp, ví dụ “trừ 142 rồi chỉ nhanh vào em C bất kỳ. Thế là em C phải nói tiếp “bằng 216”. Nếu C nói đúng thì được quyền xưng to 1 số như A rồi chỉ vào một bạn D nào đó để “truyền điện” tiếp. Cứ làm như thế nếu bạn nào nói sai (chẳng hạn A nói “358 truyền cho B, mà B nói trừ “149 tức là sai dạng tính hoặc là C đọc kết quả tính sai) thì phải nhảy lò cò một vòng từ chỗ của mình lên bảng. Kết thúc khen và thưởng một tràng vỗ tay cho những bạn nói đúng và nhanh.

\* Lưu ý :

+ Trò chơi này không cần phải chuẩn bị đồ dùng, giáo cụ...

+ Trò chơi này có thể áp dụng được vào nhiều bài (Ví dụ : Luyện tập các bảng cộng trừ, nhân chia) và có thể thay đổi hình thức “truyền”. Ví dụ : 1 em hô to  $6 \times 3$  và chỉ vào em tiếp theo để truyền thì em này chỉ việc nói kết quả bằng 18.

+ Trò chơi này không cầu kỳ nhưng vẫn gây được không khí vui, sôi nổi, hào hứng trong giờ học cho các em.

## **3. Trò chơi gieo xúc sắc**



- \* Mục đích chơi: Giúp học sinh nắm vững cấu tạo số tự nhiên có 4 chữ số
  - \* Chuẩn bị chơi: Giáo viên chuẩn bị 4 con xúc sắc bằng gỗ hình lập phương trên các mặt có ghi các số trong khoảng từ : 0- 9
- Học sinh chuẩn bị giấy nháp, bút chì và quan sát sẵn sàng.
- \* Cách chơi: Chơi theo kiểu đồng đội, mỗi đội 4 em < 2 đội thi đua >. Cả lớp quan sát, khuyến khích cổ vũ. Hai đội xếp thành 2 hàng, giáo viên đứng giữa và gieo đồng thời 4 con xúc sắc . Các em ở 2 đội sẽ bàn nhau < bằng phân công > viết tất cả các số có 4 chữ số đó và góp kết quả lại. Sau 2 phút thì tất cả dừng bút và nộp kết quả viết cho cô giáo.
- Trong một đội nếu kết quả trùng nhau thì chỉ tính điểm một lần . Giáo viên kiểm tra kết quả, mỗi kết quả đúng ghi 10 điểm . Nếu có đội nạp kết quả khi chưa hết giờ mà đúng thì được cộng thêm một điểm .
- ( Trò chơi được sử dụng cho tiết các số có bốn chữ số trang 91 .)

#### **4. Trò chơi phân tích số**

- \* Mục đích chơi :
  - Giúp học sinh củng cố cách phân tích số có bốn chữ số thành tổng của các nghìn, trăm, chục, đơn vị và ngược lại
  - Phát triển năng lực phân tích, tổng hợp ;
  - Rèn tác phong nhanh nhẹn .
- \* Chuẩn bị chơi : Giáo viên chuẩn bị 2 bảng phụ hoặc 2 tờ giấy rô ki có nội dung ghi giống nhau . Một số mảnh giấy ghi kết quả tương ứng .
- Ví dụ : Viết số thích hợp vào chỗ chấm .
- |                                    |   |
|------------------------------------|---|
| $\dots\dots = 1000 + 900 + 50 + 2$ | $7550 = \dots\dots + \dots\dots + \dots\dots$ |
| $\dots\dots = 9000 + 900 + 90 + 9$ | $7050 = \dots\dots + \dots\dots + \dots\dots$ |
| $\dots\dots = 9000 + 100 + 50 + 2$ | $1095 = \dots\dots + \dots\dots + \dots\dots$ |
| $8001 = 8000 + \dots$              |   |
| $8100 = 8000 + \dots\dots$         |   |
| $\dots\dots = 7000 + 500$          | $9009 = 9000 + \dots\dots$                    |

<b>1952</b>	<b>9152</b>	<b>7000 + 50</b>	<b>700 + 500 + 50</b>
-------------	-------------	------------------	-----------------------

<b>9999</b>	<b>9</b>	<b>100</b>	<b>7500</b>	<b>1000 + 90 + 5</b>	<b>1</b>
-------------	----------	------------	-------------	----------------------	----------

- Học sinh chuẩn bị phần ( hoặc bút dạ )
  - \* Thời gian chơi : 3 – 5 phút
  - \* Cách chơi : Chơi theo kiểu đồng đội , chia lớp thành hai nhóm , mỗi nhóm chọn đội chơi (5-10 em ) , các em còn lại cổ vũ cho đội mình .
- Hai đội xếp thành hai hàng dọc. Đội trưởng lên nhận và phát cho mỗi bạn trong đội mình một mảnh giấy ghi kết quả tương ứng với nội dung ghi trên bảng . Các em đọc , quan sát , so sánh tìm vị trí của mình cần điền (1-2 phút )
- Khi giáo viên có hiệu lệnh bắt đầu chơi , yêu cầu từng bạn trong đội lên điền kết quả của mình vào bảng phụ treo trên bảng lớp (phần bài của đội mình) . Bạn thứ nhất

điền xong quay xuống nhanh chóng và vỗ vào tay bạn thứ hai, bạn thứ hai lên điền .... Cứ thế tiếp tục cho đến hết . Học sinh dưới lớp và giáo viên đánh giá, thống kê điểm . Mỗi kết quả đúng ghi 10 điểm . Đội nào nhiều điểm sẽ thắng . Trong trường hợp cả hai đội đều điền đúng kết quả thì đội nào nhanh hơn , trình bày đẹp hơn sẽ thắng .

( Trò chơi được sử dụng ở tiết các số có bốn chữ số (tiếp theo) bài tập 2 trang 96 , vận dụng ở tiết ôn tập các số đến 100 000 bài số 3 trang 169 sgk .)

### **5. Trò chơi ai nhiều điểm nhất**

(Tiết 58 : Luyện tập)

- Mục đích :

+ Luyện tập củng cố kỹ năng cộng 2 số có nhớ trong phạm vi 100

+ Tập cho học sinh cách đánh giá, cho điểm

- Chuẩn bị

+ 2 cây chấu cảnh có đánh số 1, 2

+ Một số bông hoa bằng giấy màu cứng, mặt trước màu trắng ghi các phép tính như  $367 + 12593 + 58$        $367 + 120$

$487 + 130$        $168 + 503$        $487 + 302$

+ Phần màu

+ Đồng hồ theo dõi thời gian

+ Chọn 3 học sinh khá nhất lớp làm giám khảo và thư ký

- Cách chơi : Chia lớp làm 2 đội, khi nghe hiệu lệnh "bắt đầu" lần lượt từng đội cử người lên bốc hoa trên bàn giáo viên, người chơi có nhiệm vụ làm nhanh phép tính ghi trên bông hoa, sau đó cài bông hoa lên cây của đội mình. Người này làm xong cài hoa lên cây thì lại đến lượt người khác. Cứ như vậy cho đến hết 2 phút. Sau khi giáo viên hô hết giờ thì 2 đội mỗi đội cử 1 đại diện lên đọc lần lượt từng phép tính trên cây của mình đồng thời giơ cho cả lớp xem bông hoa đó. Giám khảo đánh giá và thư ký ghi lại kết quả.

- Cách tính điểm :

+ Mỗi phép tính đúng được 10 điểm

+ Tổng hợp số điểm của từng đội. Đội nào nhiều điểm hơn là đội đó thắng cuộc.

\* Lưu ý : Sau giờ chơi giáo viên nêu nhận xét đánh giá các đội chơi khuyến khích tổ giám khảo, thư ký, nhắc nhở các em những sai sót vấp phải để lần sau các em chơi tốt hơn.

### **6. Trò chơi giải đáp nhanh**

\* Mục đích chơi : - Luyện kỹ năng tính nhẩm các phép tính cộng, trừ ( tròn chục ,tròn trăm , tròn nghìn ) , nhân chia trong bảng .

- Rèn kỹ năng tính toán nhanh nhạy .

\* Thời gian chơi : 5-7 phút

\* Chuẩn bị : Chọn 2 đội chơi, mỗi đội tự đặt tên cho mình ( chẳng hạn tổ Trắng - tổ Nâu ) .

- Cử ban giám khảo , thư ký , các em còn lại cổ vũ cho đội mình .

\* Cách chơi : Chơi thi đua giữa hai nhóm . Đại diện 2 nhóm oản tù tì xem bên nào ra đề trước . Nhóm thứ nhất nêu tên một phép nhân , chia đ• học hay một phép tính

cộng trừ các số tròn chục, tròn trăm. nhóm thứ hai trả lời kết quả. Nếu nói sai thì khán giả (các em ở dưới) được quyền trả lời.

Sau khi trả lời, nhóm thứ hai nêu nhanh một phép tính khác yêu cầu nhóm thứ nhất trả lời. Tiến hành tương tự sau khoảng 5 phút thì dừng lại, ban thư ký tổng hợp xem hai nhóm có bao nhiêu kết quả đúng. Mỗi kết quả đúng ghi 10 điểm. Nhóm nào nhiều điểm sẽ thắng cuộc.

Trò chơi này được sử dụng ở tiết bảng nhân, bảng chia 6,7,8,9 có bài tính nhẩm, sử dụng ở tiết luyện tập bài số 2 trang 103 SGK.

### **7. Trò chơi Ong đi tìm nhụy**

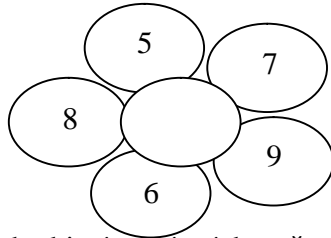
(Trò chơi có thể áp dụng các bảng nhân, chia, cụ thể tiết..... Bảng chia 6)

- Mục đích: + Rèn tính tập thể

+ Giúp cho học sinh thuộc các bảng nhân, chia

- Chuẩn bị:

+ 2 bông hoa 5 cánh, mỗi bông một màu, trên mỗi cánh hoa ghi các số như sau, mặt sau gắn nam châm.



+ 10 chú Ong trên mình ghi các phép tính, mặt sau có gắn nam châm

$$24 : 6$$

$$42 : 6$$

$$54 : 6$$

$$48 : 6$$

$$36 : 6$$

+ Phần màu

- Cách chơi:

+ Chọn 2 đội, mỗi đội 4 em

+ Giáo viên chia bảng làm 2, gắn mỗi bên bảng một bông hoa và 5 chú Ong, ở bên dưới không theo trật tự, đồng thời giới thiệu trò chơi.

Cô có 2 bông hoa trên những cánh hoa là các kết quả của phép tính, còn những chú Ong thì chở các phép tính đi tìm kết quả của mình. Nhưng các chú Ong không biết phải tìm như thế nào, các chú muốn nhờ các con giúp, các con có giúp được không?

- 2 đội xếp thành hàng. Khi nghe hiệu lệnh "bắt đầu" thì lần lượt từng bạn lên nối các phép tính với các số thích hợp. Bạn thứ nhất nối xong phép tính đầu tiên, trao phần cho bạn thứ 2 lên nối, cứ như vậy cho đến khi nối hết các phép tính. Trong vòng 1 phút, đội nào nối đúng và nhanh hơn là đội chiến thắng.

\* Lưu ý: Sau khi học sinh chơi xong, giáo viên chấm và hỏi thêm một số câu hỏi sau để khắc sâu bài học

+ Tại sao chú Ong không tìm được đường về nhà?

+ Phép tính "24 : 6" có kết quả bằng bao nhiêu?

+ Muốn chú Ong này tìm được về thì phải thay đổi số trên cánh hoa như thế nào ?

### **8. Trò chơi rỗng cuốn lên mây**

- Mục đích :

- Kiểm tra kỹ năng tính nhẩm của học sinh. Ví dụ : củng cố các bảng nhân, chia...- Chuẩn bị :

- Một tờ giấy viết sẵn các phép tính nhân, chia trong các bảng nhân chia trong các bảng đã học

- Cách chơi : Một em được chủ định làm đầu rỗng lên bảng

+ Em cất tiếng hát :

" Rỗng cuốn lên mây

Rỗng cuốn lên mây

Ai mà tính giỏi về đây với mình"

+ Sau đó em hỏi :

"Người tính giỏi có nhà hay không ?"

- Một em học sinh bất kỳ trả lời :

"Có tôi ! Có tôi !"

- Em làm đầu rỗng ra phép tính đó, ví dụ : "42 : 7 bằng bao nhiêu ?"

- Em tính giỏi trả lời (nếu trả lời đúng thì được đi tiếp theo em đầu rỗng). Cứ như thế em làm đầu rỗng cứ ra câu hỏi và cuốn dần lên mây.

- Lưu ý : Ở trò chơi này nên chọn em làm đầu rỗng (là em Trưởng trò) phải nhanh nhẹn, hoạt bát.

### **8. Trò chơi Bác mắt nạ thông thái**

\* Mục đích chơi : - Giúp học sinh củng cố lại thứ tự thực hiện phép tính trong biểu thức .

- Rèn luyện kỹ năng quan sát , khả năng diễn đạt thành thạo , tự tin .

- Chuẩn bị : Giáo viên chuẩn bị 4 biển hình mặt nạ , một bên có hình mặt cười một bên có hình mặt mếu, 4 bảng con . Chọn 3 đội chơi , mỗi đội chơi khoảng 3 em. Chọn ban thư ký, ban giám khảo , các em còn lại là cổ động viên .

\* Cách chơi : Chơi thi đua giữa các đội

- Giáo viên lần lượt xuất hiện từng bảng con . Trên mỗi bảng con có ghi cách thực hiện 1 biểu thức .

$$\begin{array}{l} 96 : 4 \times 2 \quad 96 : 4 \times 2 \quad 12 + 38 : 2 \quad 12 + 38 : 2 \\ = 96 : 8 \quad = 24 \times 2 \quad = 50 : 2 \quad = 12 + 19 \\ = 12 \quad = 48 \quad = 25 \quad = 31 \end{array}$$

Mỗi lần giáo viên xuất hiện một bảng con , các đội quan sát nội dung . Khi giáo viên có tiến hiệu nếu đội nào thấy thực hiện đúng thì giơ mặt cười nếu thấy là thực hiện sai thì giơ mặt mếu . Giáo viên có thể nêu câu hỏi chấp vấn thêm để các em nhớ lại thứ tự thực hiện phép tính trong một biểu thức như vì sao đội em cho là đúng ? Hoặc căn cứ vào đâu mà đội em cho là sai ?

- Giáo viên cũng đưa ra đáp án bằng cách quay mặt nạ .

- Ban thư ký tổng hợp điểm sau một cuộc chơi : Mỗi lần trả lời đúng , quay mặt nạ đúng thì được 10 điểm , nếu quay mặt nạ đúng xong chưa trả lời được câu hỏi phụ của giáo viên thì bị trừ đi 1- 2 điểm . Đội nào nhiều điểm nhất đội đó sẽ thắng cuộc được thưởng bút chì , vở viết .

Trò chơi được sử dụng ở tiết tính giá trị của biểu thức ( tiếp theo ) bài số 2 trang 80 , có thể sử dụng ở tiết luyện tập chung bài số 4 trang 83.

### **9. Trò chơi tìm ngôi sao sáng**

\* Mục đích : - Củng cố về nhận biết giá trị các số La Mã .

- Tạo hứng thú học tập , rèn luyện và phát triển năng lực tư duy .

\* Chuẩn bị : Học sinh chuẩn bị 5 que tính .

\* Thời gian chơi: Khoảng 3- 5 phút .

\* Cách chơi : Chơi thi đua giữa cá nhân .

Các em đặt que tính lên bàn , khi giáo viên nêu lệnh học sinh thi nhau xếp xem ai làm nhanh nhất , đúng nhất .

Ví dụ : Trò chơi được sử dụng trong tiết luyện tập bài số 4 trang 122 sgk .

Giáo viên nêu lệnh : Hãy dùng 5 que tính để xếp thành số mười bốn.

Học sinh thi xếp .

Giáo viên nêu tiếp nhắc một que tính để được số mười sáu .

Học sinh xếp :

Tiến hành tương tự xếp 5 que tính để được số mười sáu , nhắc một que tính để xếp lại thành số hai một .

Em nào làm xong trước sau mỗi lần thì có tín hiệu giơ tay hoặc vỗ tay. giáo viên quan sát, nhận xét và tổng hợp kết quả . Nếu em nào làm nhanh đúng và đẹp nhất trong số lần xếp số thì được phong bì “ ngôi sao sáng ” được thưởng một bó que tính .

Trò chơi được sử dụng ở tiết làm quen với số La Mã , bài luyện tập bài số 4 trang 122

### **10. Trò chơi Bác đưa thư**

(Áp dụng dạy các bảng nhân, bảng chia)

- Mục đích : Giúp học sinh thuộc lòng bảng nhân 6. Kết hợp với các thói quen nói "cảm ơn" khi người khác giúp một việc gì

- Chuẩn bị : + Một số thẻ, mỗi thẻ có ghi 1 số 6, 12, 15, 24, 30, 36.... 60 là kết quả của các phép nhân để làm số nhà.

+ Một số phong bì có ghi phép nhân trong bảng 6 :  $1 \times 6$ ,  $6 \times 1$ ,  $2 \times 6$ ,  $6 \times 2$ ...

+ Một tấm các đeo ở ngực ghi "Nhân viên bưu điện".

- Cách chơi :

+ Gọi 1 số em lên bảng chơi giáo viên phát cho mỗi 1 thẻ để làm số nhà. Một em đóng vai "Bác đưa thư" ngực đeo "Nhân viên bưu điện" tay cầm tập phong bì.

+ Một số em đứng trên bảng, lần lượt từng em một nói :

Bác đưa thư ơi

Cháu có thư không ?

Đưa giúp cháu với

.....

**The using software is free version, you can upgrade it to the upgrade version.<http://www.convert-pdf-word.com>**

Số nhà ..... 12

Khi đọc đến câu cuối cùng "số nhà ..... 12" thì đồng thời em đó giờ số nhà 12 của mình lên cho cả lớp xem. Lúc này nhiệm vụ của "Bác đưa thư" phải tính nhằm cho nhanh để chọn đúng lá thư có ghi phép tính có kết quả là số tương ứng giao cho chủ nhà (ở trường hợp này phải chọn phong bì "6x2" hoặc "2x6" giao cho chủ nhà. Chủ nhà nhận thư và nói lời "cảm ơn". Cứ như vậy các bạn chơi lại nói và "Bác đưa thư" lại tiếp tục đưa thư cho các nhà.

Nếu "bác đưa thư" nhằm sai, đưa không đúng địa chỉ nhận thì không được đóng vai đưa thư nữa mà trở về chỗ để các bạn khác lên thay.

Nếu các lần thư đều đúng thì sau 3 lần được cô giáo tuyên dương và đổi chỗ cho bạn khác chơi.

***b. Trò chơi có nội dung đại lượng và đo đại lượng, yếu tố thống kê***

**1. Trò chơi trở tài mua sắm**

\* Mục đích : - Giúp người chơi nắm vững kỹ năng tính toán 4 phép tính , nắm vững một số đơn vị tiền Việt Nam .

- Biết ứng dụng để trao đổi hàng hoá khi cần thiết . Biết một vài nguyên tắc tối thiểu khi trao đổi .

\* Chuẩn bị : Giáo viên chuẩn bị cho hai đội , mỗi đội : 30 000 đồng gồm các loại tiền: 500 đồng 6 tờ , 1000 đồng 7 tờ , 2000 đồng 5 tờ , 5000 đồng 2 tờ .

Chuẩn bị một số đồ dùng học tập như : Nh•n vở 500 đồng / 1 tờ gồm 10 cái , thước kẻ 1000 đồng / 1 cái , bảng đen 2500 đồng / 1 cái , vở viết 2 000 đồng / 1 quyển , bút bi 1 000 đồng / 1 cái , ....

Trong đó sẽ ghi sẵn giá vào giấy và dùng băng dính dính vào các đồ vật , bày tất cả vào hai bàn cho hai đội . Phát cho hai đội mỗi đội một giỏ mây để đựng hàng mua sắm .

\* Luật chơi : Khi giáo viên hô "bắt đầu " và tính giờ thì hai bạn của hai đội sẽ vào "quầy " chọn mua các đồ thích hợp , mua tới đâu bỏ tiền vào hộp tới đó . Nếu tiền chẵn cần cộng nhằm cẩn thận , chọn đủ hàng rồi mới bỏ tiền vào hộp, nếu bỏ vào rồi không được lấy lại . Sau 4 phút giáo viên hô "Đóng cửa " thì hai bạn phải lập tức rời quầy , bàn giao số tiền còn lại cho hai bạn tiếp theo . Giáo viên lại hô "mở cửa " và hai bạn vào mua hàng đến hết giờ . Các bạn phải nộp lại giỏ hàng cho các bạn kiểm tra .

Nếu số mặt hàng mua đủ và vừa hết số tiền là người “ Khéo mua “, được thưởng một quyển truyện tranh . Nếu hết tiền mà mua không đủ hàng thì là người “ Vụng mua ” được thưởng một cây bút chì .Nếu tiền thừa mà không mua đủ hàng là người “ Keo kiệt ” chỉ được thưởng một nhãn vở. Nếu số tiền , hàng cộng lại hơn số có là người “ Tham “ . Nếu số tiền cộng lại ít hơn số tiền đ• mua là người “ Chậm tính toán ”, đều không được thưởng .

(Chú ý : 4 người trong đội đều được thưởng như nhau )

Trò chơi được sử dụng trong tiết tiền Việt Nam bài số 3 trang 131

## **2. Trò chơi mua và bán**

(Áp dụng trong bài : Tiền Việt Nam - Tiết 125, 126, 127)

- Mục đích :

+ Củng cố cho học sinh nhận biết và sử dụng một số loại giấy bạc trong phạm vi 100.000 đồng (1.000 đồng, 2.000 đồng, 5.000 đồng, 10.000 đồng, 20.000 đồng, 50.000 đồng, 100.000 đồng)

+ Rèn kỹ năng cộng, trừ các số hơn đơn vị "đồng"

+ Thực hành trả tiền và nhận lại tiền thừa trong khi mua và bán

- Chuẩn bị :

+ 1 số tờ giấy bạc loại 500 đồng, 1.000 đồng, 2.000 đồng, 5. 000 đồng, 10.000 đồng)

+ 1 số đồ vật : bóng, giấy kiểm tra, hồ dán, cặp tóc, tranh cát.

+ 1 số tờ bìa ghi giá 1.000 đồng; 3.000 đồng; 6.000 đồng; 7.000 đồng; 55.000 đồng; 15.000 đồng.

+ Tất cả bày lên bàn giáo viên

- Cách chơi :

+ Gọi 2 em chơi : - 1 em đóng người bán hàng

- 1 em đóng người mua hàng

+ Phát tiền cho cả 2 em

+ Người mua hàng có thể mua bất kỳ mặt hàng nào trả tiền theo đúng giá ghi trên sản phẩm người mua và người bán hàng sẽ phải suy nghĩ

Ví dụ : Mua bóng giá 1.500 đồng

Người mua đưa trả : 2.000 đồng

Người bán phải suy nghĩ và trả lại : 500 đồng

- Sau mỗi 1 lần 2 em đóng vai mua bán xong cho các bạn nhận xét, nếu đúng thì được chơi lần 2 và được thưởng một vài nhãn vở. Nếu sai thì về chỗ để bạn khác lên chơi.

\* Tổng kết : Khen nhưng em nghĩ ra cách trả tiền để người bán phải suy nghĩ trả lại khó và em biết tính để trả lại cho đúng là những "nhà kinh doanh giỏi".

## **3. Trò chơi tìm đường đi đúng**

Bảng phụ có nội dung giống phiếu học tập

\* Cách chơi : Chia lớp thành các nhóm nhỏ ( Có thể mỗi bàn làm một nhóm ). Các nhóm tự bàn bạc, thảo luận và nối các hình với các đáp án có sẵn . Các nhóm thi đua nhóm nào nối đúng và nhanh nhất.

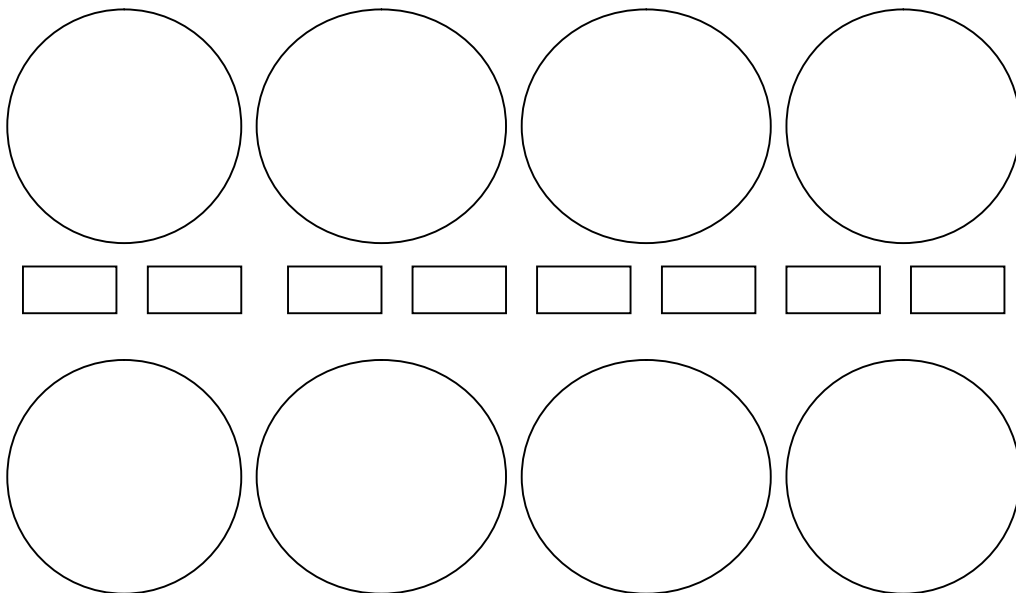
Sau 3 - 4 phút yêu cầu các nhóm dừng bút, giáo viên chữa bài trên bảng phụ. Các nhóm đối chéo bài cho nhau để chấm điểm . Nhóm nào được nhiều điểm sẽ thắng cuộc .

\* Mục đích : Củng cố biểu tượng về thời gian

\* Chuẩn bị : Phiếu học tập có vẽ mô hình đồng hồ và thời gian tương ứng

Ví dụ : Tiết xem đồng hồ bài số 3 trang 124.

Giáo viên chuẩn bị phiếu có nội dung như hình vẽ



Bảng phụ có nội dung giống phiếu học tập

\* Cách chơi : Chia lớp thành các nhóm nhỏ ( Có thể mỗi bàn làm một nhóm ). Các nhóm tự bàn bạc, thảo luận và nối các hình với các đáp án có sẵn . Các nhóm thi đua nhóm nào nối đúng và nhanh nhất.

Sau 3 - 4 phút yêu cầu các nhóm dừng bút, giáo viên chữa bài trên bảng phụ. Các nhóm đối chéo bài cho nhau để chấm điểm . Nhóm nào được nhiều điểm sẽ thắng cuộc .

\* Mục đích : Củng cố biểu tượng về thời gian

\* Chuẩn bị : Phiếu học tập có vẽ mô hình đồng hồ và thời gian tương ứng

Ví dụ : Tiết xem đồng hồ bài số 3 trang 124.



Giáo viên chuẩn bị phiếu có nội dung như hình vẽ

#### **4. Trò chơi Ai cao, ai thấp**

\* Mục đích chơi : Giúp học sinh củng cố cách đo, đọc và so sánh số đo độ dài .

- Bước đầu tập sắp xếp số liệu, lập bảng thống kê
- Rèn luyện khả năng quan sát, ước lượng .

\* Chuẩn bị : - Học sinh : Mỗi nhóm 3 em chuẩn bị một thước mét, một e - ke vuông cỡ to, bút, giấy nháp .

- Giáo viên : Chuẩn bị cho mỗi nhóm 1 tờ giấy có kẻ sẵn bảng như sau :

Đo chiều cao của các bạn trong nhóm và viết kết quả vào bảng theo thứ tự từ thấp đến cao .

Số thứ tự	Họ và tên	Chiều cao
1		
2		
3		

\* Thời gian chơi : 10 – 15 phút

\* Cách chơi : Các nhóm thi đua với nhau

Trước tiên các em dự đoán đo những bạn thấp trước rồi đến bạn cao, tiến hành đo từng thành viên trong nhóm và ghi vào giấy nháp . Sau đó kiểm tra lại kết quả đo đã đúng từ thấp đến cao chưa, nếu chưa đúng thì sắp xếp lại cho đúng yêu cầu của đề bài và ghi kết quả vào bảng thống kê.

Nhóm nào đo chính xác, lập bảng đúng số liệu yêu cầu, thực hiện nhanh trật tự ,thì nhóm đó thắng , được thưởng e – ke, thước kẻ.

Trò chơi này được sử dụng ở tiết thực hành đo độ dài bài tập số 2 trang 48 SGK .

### ***c. Trò chơi củng cố nội dung hình học***

#### **1. Trò chơi Hái hoa toán học**

\* Mục đích chơi : Giúp học sinh nhớ lâu các công thức tính chu vi , diện tích của hình chữ nhật, hình vuông . Từ đó vận dụng linh hoạt , kết hợp với kỹ năng tính nhằm để tính chu vi, diện tích của hình với số đo cho trước ...

- Phát triển khả năng diễn đạt rõ ràng , mạch lạc .

\* Chuẩn bị : Giáo viên chuẩn bị một cây cảnh đặt lên bàn giáo viên làm cây hoa . Treo sẵn trên cây các bông hoa được cắt bằng giấy màu trong có ghi nội dung câu hỏi .

(Tuỳ theo nội dung bài học để giáo viên chọn nội dung ghi trong hoa )  
Ví dụ : Khi dạy bài này cần : “ Ôn tập hình học “ ở cuối năm giáo viên có thể chọn nội dung :

- 1 . Muốn tìm diện tích hình vuông  
Một cạnh nhân bốn ra ngay khó gì ?

Bạn hãy cho biết hai câu thơ trên đúng hay sai ? Hãy tính nhanh diện tích hình vuông mà cạnh bằng 30 ( m )?

**Đáp án** : câu thơ trên sai vì diện tích hình vuông bằng cạnh nhân với cạnh . Diện tích hình vuông có cạnh bằng 30 m là 900 ( m<sup>2</sup> ) .

- 2 . Nêu quy tắc tính chu vi hình vuông ?

3 . Đố bạn điền tiếp những từ thích hợp và chỗ trống trong bài thơ sau :

Diện tích chữ nhật là gì ?

Lấy dài.....tức thì ra ngay.

Chu vi chữ nhật dễ thay.

Lấy .....nhân hai là thành .

**Đáp án** : Diện tích chữ nhật là gì ?

Lấy dài nhân rộng tức thì ra ngay .

Chu vi chữ nhật dễ thay .

Lấy dài cộng rộng nhân hai là thành .

4 . Một hình chữ nhật có số cạnh dài bằng 6m , cạnh rộng bằng 40 dm .

Bạn A nói : Diện tích hình chữ nhật bằng 24 mét vuông .

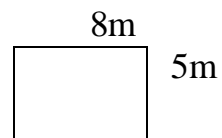
Bạn B nói : Diện tích hình chữ nhật bằng 240 mét vuông .

Theo bạn ai nói đúng ? ai nói sai ? vì sao ?

**Đáp án** : Bạn A nói đúng , bạn B nói sai .

5 . Hình bên tên gọi là gì ?

Chu vi , diện tích em thì tính mau?



**Đáp án** : hình bên là hình chữ nhật .

Chu vi = ( 8 + 5 ) x 2 = 26 ( m ) .

Diện tích = 8 x 5 = 40 ( m<sup>2</sup> )

6 . Hãy nêu cách tính chu vi , diện tích của hình chữ nhật .

**Đáp án** : Chu vi = ( dài + rộng ) x 2 ; <chiều dài , chiều rộng cùng đơn vị đo> .

Diện tích = dài x rộng ; < dài , rộng cùng đơn vị đo >

7 . Một hình vuông có cạnh bằng 4 m . Bạn Mai tính ra chu vi hình vuông bằng 16 m . Bạn Hà bảo rằng diện tích hình vuông này bằng 16 m . Vậy ai nói đúng ? ai nói sai ?

**Đáp án** : Bạn Mai nói đúng , bạn Hà nói sai.

**Cách chơi** : Chơi thi đua giữa cá nhân .

Học sinh xung phong lên hái hoa phải đọc to, rõ ràng nội dung câu hỏi cho cả lớp cùng nghe sau đó mới trả lời kết quả . Nếu bạn hái hoa trả lời chính xác, diễn đạt trôi chảy, gọn gàng, các bạn ở dưới lớp vỗ tay thật to để cổ vũ cho bạn .

Nếu bạn trả lời đúng kết quả nhưng diễn đạt chưa mạch lạc, thì lớp vẫn vỗ tay khuyến khích bạn song nhỏ và ngắn hơn . Nếu bạn trả lời sai cô giáo gợi ý vẫn không trả lời được thì phải lặc cò cò về chỗ .

Giáo viên đánh giá, nhận xét có phần thưởng cho những bạn xuất sắc trong cuộc chơi.

## **2. Trò chơi Ai nhanh, ai đúng**

\* **Mục đích chơi** :

- Củng cố cách xác định trung điểm đoạn thẳng cho trước .

- Rèn luyện kỹ năng ước lượng , tính cẩn thận...

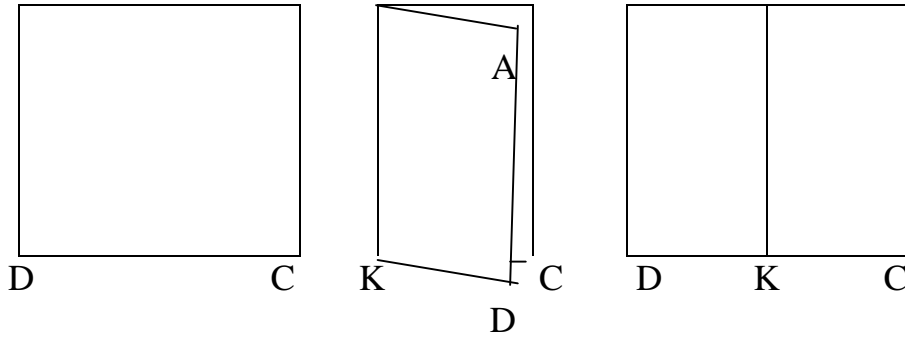
\* **Chuẩn bị** : - Mỗi học sinh chuẩn bị 1 đoạn dây dài 20 cm .

- Một tờ giấy hình chữ nhật .

\* **Cách chơi** :

Chơi thi đua giữa các cá nhân trong lớp . Học sinh thi nhau tìm trung điểm hai cạnh dài của tờ giấy bằng cách gấp đôi tờ giấy hình chữ nhật rồi đánh dấu trung điểm 2 cạnh dài của hình :

A                      B    I                      B                      A    I                      B



(Đoạn thẳng AB trùng lên đoạn thẳng BC )

Sau 1-2 phút học sinh nào xác định nhanh ,chính xác trung điểm ngay cạnh dài của hình chữ nhật thì thắng ,được tuyên dương .

- Tiến hành tương tự khi yêu cầu học sinh tìm trung điểm của đoạn dây .
- Trò chơi này áp dụng cho tiết luyện tập bài tập số 2 trang 99 sgk.

### **3. Trò chơi Nhanh tay nhanh mắt**

a : Mục đích chơi : Giúp học sinh thực hành nhận biết góc vuông trên mô hình và từ đó có thể ứng dụng trong cuộc sống hằng ngày .

- Phát triển trí tưởng tượng , óc sáng tạo . Rèn tính cẩn thận , khéo léo

b: Chuẩn bị : Giáo viên gấp sẵn một số hình mẫu minh họa bằng giấy màu để minh họa .

- Một số mảnh bìa đánh số có hình dạng

Cách chơi : Chia lớp thành các nhóm nhỏ ( nhóm cặp đôi ) .

Chơi thi đua giữa các nhóm .

Các nhóm quan sát hình mẫu minh họa trên bảng , tưởng tượng , lựa chọn rồi ghép các miếng bìa có đánh số để được góc vuông như hình mẫu . Sau 5 - 7 phút nhóm nào ghép được nhiều hình có góc vuông nhất thì nhóm đó thắng cuộc .

Trò chơi được sử dụng trong tiết thực hành nhận biết và vẽ góc vuông bằng ê - ke bài tập số 3 trang 43 – sgk .

### **4. Trò chơi Nhận diện hình**

a , Mục đích chơi : Giúp học sinh củng cố kỹ năng nhận diện một số hình học cơ bản như hình vuông , hình chữ nhật .

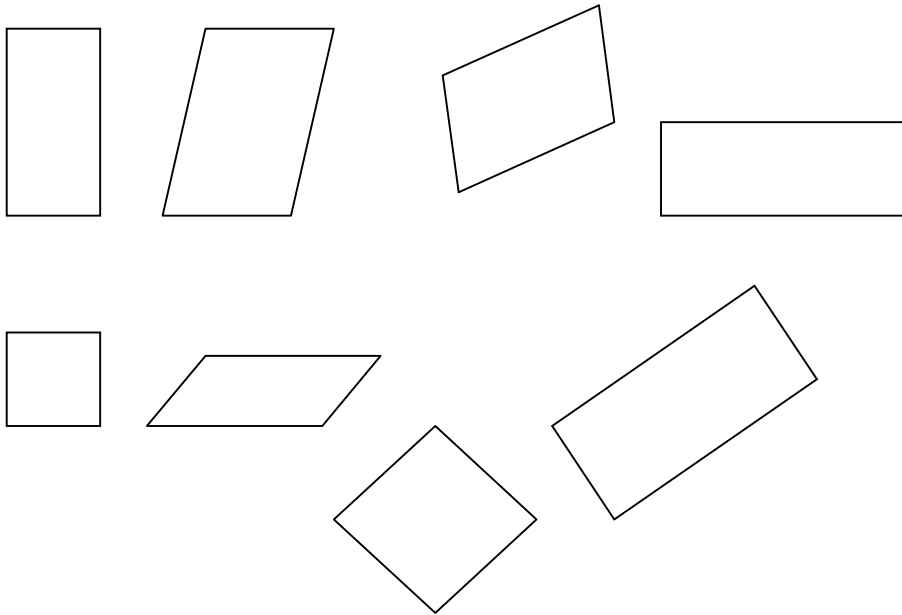
b , Chuẩn bị : 2 bảng phụ hoặc 2 tờ giấy rô ki có vẽ các hình hình học như hình chữ nhật hoặc hình vuông ở nhiều tư thế , vị trí khác nhau và một số hình khác có hình dạng dễ lẫn lộn với hình chữ nhật hoặc hình vuông .

Học sinh chuẩn bị phấn màu hay bút dạ .

Ví dụ : Tiết hình chữ nhật , bài tập số 1 trang 84 SGK .

Giáo viên chuẩn bị bảng phụ như sau : Hãy tô màu hình chữ nhật có trong các hình vẽ dưới đây

- Hình vẽ :



\*Cách chơi : Chia lớp thành hai nhóm mỗi nhóm cử 4 bạn đại diện chơi . Các bạn còn lại làm cổ động viên cho đội mình .

Khi giáo viên hô: “ Bắt đầu ” thì bạn thứ nhất của nhóm lên nhận diện và tô màu vào một hình chữ nhật sau đó chạy xuống chuyền phấn hoặc vỗ tay bạn thứ hai , bạn thứ hai lên chọn và tô màu vào hình thứ hai Sau 5 phút thì dừng lại . Học sinh ở dưới lớp và giáo viên đánh giá , thống kê điểm . Đội nào chọn và tô màu đúng 1 hình chữ nhật được 10 điểm . Nếu đội nào tô màu chưa đẹp trừ đi một điểm . Đội nào có số điểm nhiều hơn sẽ thắng cuộc .

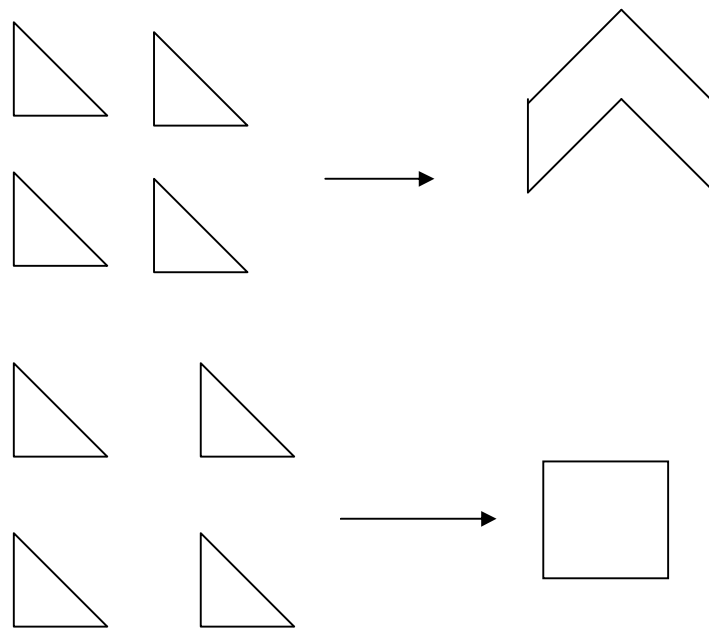
## **5. Trò chơi Ghép hình**

a: Mục đích chơi: Rèn kỹ năng nhận diện hình , ghép hình .

- Phát triển năng lực tư duy , trí tưởng tượng , tính cẩn thận .

b: Chuẩn bị : Giáo viên chuẩn bị một số hình tam giác vuông cân . Phát cho mỗi nhóm 4 hình tam giác vuông .

Hình vẽ :



c : Cách chơi : Chơi thi đua giữa các nhóm . Khi giáo viên hô bắt đầu thì các nhóm thi đua ghép hình như hình cho sẵn . Nhóm nào ghép đúng và xong trước sẽ thắng cuộc , được thưởng một tràng pháo tay .

Trò chơi này được sử dụng ở tiết luyện tập bài số 4 trang 4 SGK , sử dụng ở tiết luyện tập bài số 4 trang 11 , sử dụng ở tiết số luyện tập bài số 5 trang 20 , sử dụng ở tiết luyện tập bài số 4 trang 62 , sử dụng ở bài số 4 trang 71 .

Giáo viên chuẩn bị nhiều hình tam giác vuông cân , phát cho mỗi nhóm 8 hình tam giác . Khi giáo viên hô “ Bắt đầu “ các nhóm thi ghép hình như hình giáo viên treo ở trên bảng. Trò chơi trong thời gian 5 phút , nếu đội nào ghép đúng hình và nhanh thì sẽ thắng cuộc , được thưởng một tràng vỗ tay .

#### ***d. Trò chơi rèn luyện, ứng dụng kỹ năng giải toán***

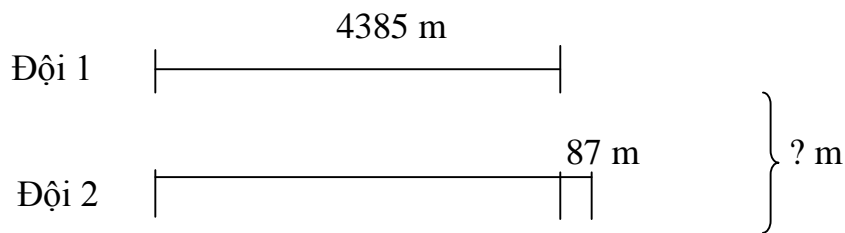
##### **1. Trò chơi tìm đội vô địch**

\* Mục đích chơi : Rèn luyện kỹ năng giải các bài toán có hai phép tính đơn giản, các bài toán có liên quan đến việc rút về đơn vị .

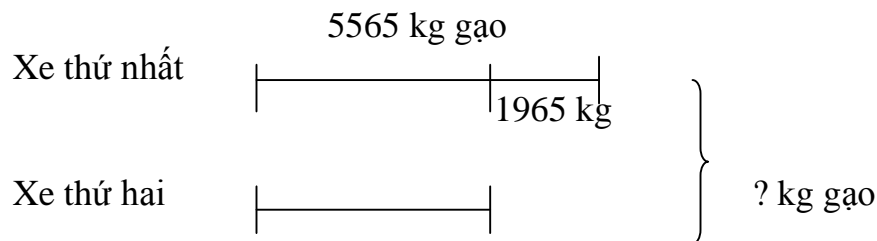
\* Chuẩn bị : Giáo viên chia lớp thành 2 đội , mỗi đội cử ra 3 bạn đại diện lên chơi . Các bạn còn lại làm cổ động viên .

Cô viết sẵn tóm tắt lên giấy kẻ ô ly gồm đủ 3 dạng . Phô tô làm 2 bản cho mỗi đội, đặt úp xuống theo hàng ngang ( để học sinh không nhìn thấy bài trước khi tính giờ )

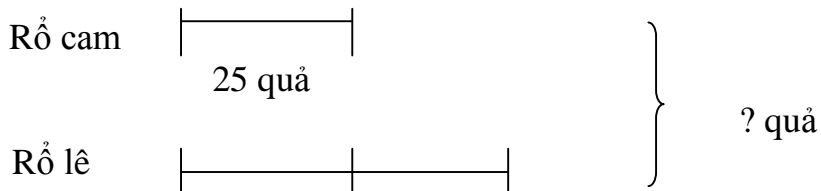
Đề 1:



Đề 2



Đề 3



\* Cách chơi : Khi cô giáo hô : ( 5 phút bắt đầu ) thì tất cả 3 học sinh của 2 đội lật tờ giấy lên, đọc kỹ và giải quyết nhanh chóng yêu cầu đặt ra . Ai xong nộp bài cho cô giáo rồi về chỗ ngồi, cô đánh dấu những bài nộp trước thời gian quy định . Hết giờ nếu bài của đội nào viết tiếp là phạm quy không tính điểm . Mỗi bài giải đúng ghi 10 điểm . Mỗi bài nộp trước thời gian , đúng ghi thêm 1 điểm . Đội nào có tổng điểm nhiều hơn là thắng cuộc .

Trò chơi được sử dụng trong tiết ôn tập về giải toán ( tiếp theo ) trang 176 SGK .

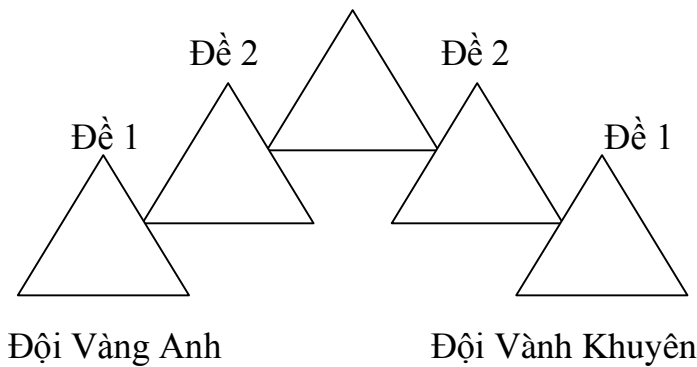
## 2. Trò chơi Vượt chướng ngại vật

\* Mục đích: Rèn luyện kỹ năng giải các bài toán với các mối quan hệ trực tiếp và đơn giản.

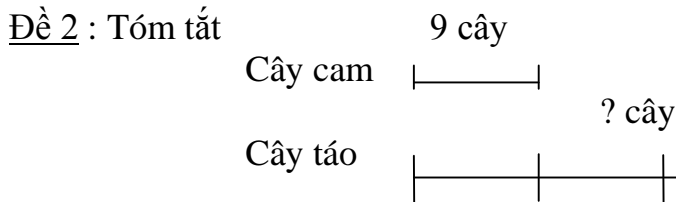
\* Chuẩn bị : Giáo viên chuẩn bị 1 tờ giấy rô ky ( hoặc bảng phụ ) có vẽ hoặc dán hình tượng trưng , gắn hoa hoặc túi nhỏ để đựng đề toán mà hai đội cần giải

Ví dụ :

Đề 3



Đề 1 : Năm nay An 4 tuổi, tuổi chị gấp 2 lần tuổi An . Hỏi năm nay chị mấy tuổi ?



Đề 3 : Hà hái được 6 quả cam, kém số cam anh Hải hái được hai lần . Hãy tính số cam anh Hải hái được ?

Chuẩn bị :

- Học sinh mỗi nhóm chuẩn bị 3 tờ giấy ô ly, bút, keo dán .
- Giáo viên chia lớp thành 2 đội, mỗi đội tự chọn tên đặt cho đội mình .
- \* Ví dụ : Vàng Anh , Vành Khuyên . Mỗi đội cử 3 em đại diện lên chơi . số còn lại làm cổ động viên cho đội nhà .

\* Cách chơi : Khi giáo viên có hiệu lệnh bắt đầu chơi, mỗi đội chơi lần lượt rút đề đọc, hội ý, giải và ghi nhanh kết quả vào giấy.

Các đội giải từ đề 1 ( từ dễ đến khó ). Giải xong đề một thì dán lên “Đỉnh núi ” số 1, sau đó tiếp tục rút, đọc và giải đề 2 .Nếu đội nào giải nhanh hơn có quyền rút đề 3 để giải . Trường hợp hai đội cùng giải xong đề 1 và 2 cùng lúc , thì giáo viên và cả lớp kiểm tra xem hai đội đã giải đúng chưa, nếu đội nào giải chưa đúng thì không được giải đề 3 .Nếu cả hai đội giải đúng đề 1 và 2 thì cả hai đội cùng đọc và giải đề 3( Giáo viên đọc đề cho hai đội cùng giải ). Đội nào giải đúng cả 3 đề mà xong trước thì sẽ là đội ( chinh phục được đỉnh cao ) thắng cuộc sẽ được nhận phần thưởng khích lệ như bút chì, thước kẻ

Trò chơi này được sử dụng ở tiết ôn tập về giải toán trang 176 SGK .

\*Thời gian sử dụng cho trò chơi này là 15 phút .



## **IV. Hướng dẫn cách làm đồ dùng cho các trò chơi**

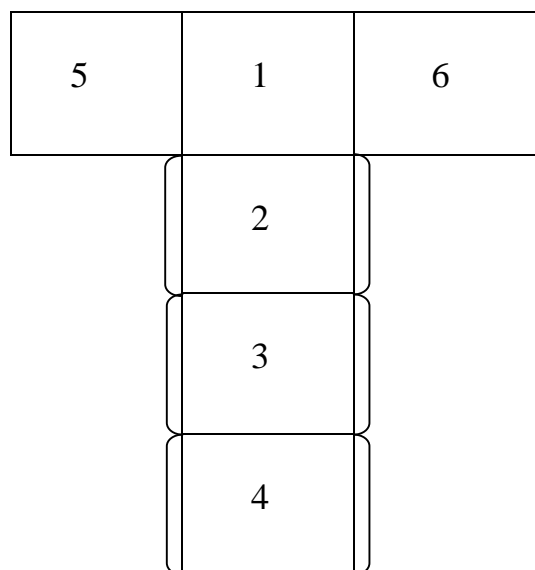
### **1: Các trò chơi có sử dụng bìa giấy**

Giáo viên sưu tầm các vỏ đồ hộp bánh kẹo , vỏ đồ hộp giấy đựng hàng ...sau đó cắt theo kích thước phù hợp ( ví dụ : 15 x 20 cm ) rồi dán giấy trắng hoặc giấy màu để ghi số . Có thể sử dụng lâu dài mà chỉ cần thay lượt giấy đã viết số .

### **2. Trò chơi gieo xúc sắc**

Làm xúc sắc bằng gỗ có thể khó khăn do dụng cụ tiện gọt còn thiếu . Có thể làm xúc sắc bằng bìa cứng theo hình vẽ sau và dán lại , viết các chữ số vào các mặt .

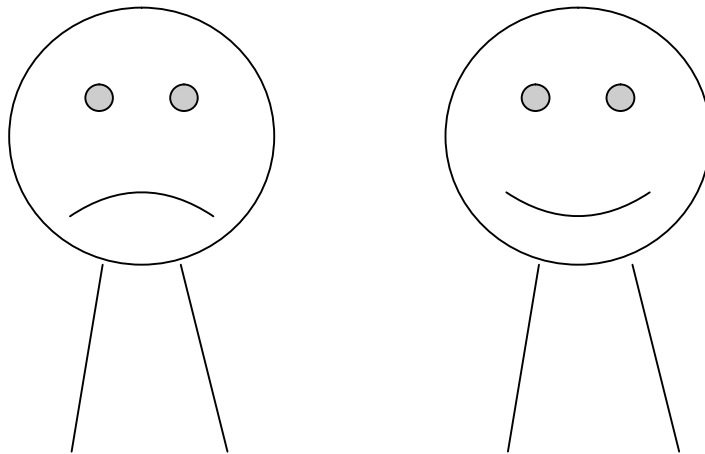
Hình vẽ :



### **3. Trò chơi Bác mắt nạ thông thái**

Bác mắt nạ thông thái . Mặt nạ có thể làm bằng 2 bìa cứng cắt thành hình tròn có đường kính khoảng 30 cm , sau đó dán giấy màu lên 2 bên rồi vẽ hình minh họa như sau . Để dễ phân biệt mặt cười có thể dán giấy màu đỏ , mặt mếu dán giấy màu xanh .

Hình vẽ :



- Dùng giấy thép nhỏ hoặc băng dính rộng buộc hoặc dính cán cầm vào giữa 2 mặt nạ , sau đó dán chặt 2 mặt lại với nhau để được một bên là hình mặt cười , một bên là hình mặt mếu.
- Cán cầm làm bằng thanh tre mỏng rộng 4 cm , dài khoảng 30 cm.

## C. KẾT LUẬN

### 1. Kết quả thực nghiệm

Sau khi lựa chọn để vận dụng một số trò chơi toán học đã nêu trên vào tiết học. Không những học sinh nắm được kiến thức bài học mà còn nhớ rất lâu những kiến thức của bài học đó.

- Các em được rèn khả năng nhanh nhẹn, khéo léo và tạo cho các em mạnh dạn, tự tin hơn.

- Chấm điểm của bài làm sau nhưng tiết học có trò chơi

Số bài	Điểm				
:	1,2	3,4	5,6	7,8	9,10
58	0	0	0	22	36

- Điều đáng mừng là các em rất hào hứng, chờ đợi tiết học toán cho các em lòng yêu thích, ham mê môn toán.

### 2. Bài học kinh nghiệm

Trò chơi học tập là một loại hình hoạt động vui chơi có nhiều tác dụng trong các giờ học của học sinh tiểu học. Trò chơi học tập tạo ra không khí vui tươi, hồn nhiên, sinh động trong giờ học. Nó còn kích thích được trí tưởng tượng, tò mò, ham hiểu biết ở trẻ.

Tổ chức tốt trò chơi học tập không chỉ làm cho các em hứng thú hơn trong học tập mà còn giúp các em tự tin hơn, có được cơ hội tự khẳng định mình và tự đánh giá nhau trong học tập.

Việc tổ chức trò chơi trong các giờ học toán là vô cùng cần thiết. Song không nên quá lạm dụng phương pháp này, ở mỗi giờ học ta chỉ nên tổ chức cho các em chơi từ 1 đến 2 trò chơi trong khoảng từ 3 đến 5 phút hoặc cùng

lắm 10 phút. Do vậy người Giáo viên cần có kỹ năng tổ chức, hướng dẫn các em thực hiện các trò chơi thật hợp lý và đồng bộ, phát huy được tối đa vai trò của học sinh.

Khi tổ chức trò chơi học tập nói chung và môn toán lớp 3 nói riêng, chúng ta phải dựa vào nội dung bài học, vào điều kiện cơ sở vật chất của trường, thời gian trong từng tiết học mà lựa chọn hoặc thiết kế các trò chơi cho phù hợp. Song để tổ chức được trò chơi toán học có hiệu quả đòi hỏi mỗi người thầy phải có kế hoạch, chuẩn bị thật chu đáo cho mỗi trò chơi.

### **3. Ý kiến đề xuất**

Muốn có kết quả cao trong việc sử dụng trò chơi trong giờ học toán ngoài những mục tiêu chung của bài dạy giáo viên cần chú ý đến những vấn đề sau :

a: nắm vững đặc điểm tâm sinh lý của học sinh tiểu học , từ đó lựa chọn thiết kế trò chơi cho phù hợp .

b: tổ chức trò chơi sao cho mọi học sinh được chơi nhất là những em còn hay rụt rè thiếu tự tin .

c: giáo viên cần khắc phục những khó khăn về cơ sở vật chất , sưu tầm các vật liệu đơn giản để làm đồ dùng trong trò chơi .

#### D. MỤC LỤC

		Trang
<b>A</b>	<b><i>Đặt vấn đề</i></b>	2
<b>I</b>	<b>Lý do chọn đề tài</b>	2
1	Lý luận	2
2	Mục đích nghiên cứu đề tài	2
3	Nhiệm vụ và phạm vi nghiên cứu đề tài	3
4	Phương pháp nghiên cứu đề tài	3
<b>II</b>	<b>Vị trí của môn Toán trong trường Tiểu học</b>	3
<b>III</b>	<b>Đặc điểm tâm lý của học sinh Tiểu học</b>	4
<b>B</b>	<b><i>Giải quyết vấn đề</i></b>	5
<b>I</b>	<b>Tác dụng của trò chơi toán học</b>	5
<b>II</b>	<b>Thiết kế trò chơi học Toán lớp 3</b>	6
1	Tổ chức trò chơi trong môn Toán	6

2	Cơ sở thực tiễn	8
<b>III</b>	<b>Một số trò chơi Toán học lớp 3</b>	9
1	Trò chơi có nội dung số học và yếu tố đại số	9
2	Trò chơi có nội dung đại lượng và đo đại lượng, yếu tố thống kê	16
3	Trò chơi củng cố nội dung hình học	19
4	Trò chơi rèn luyện, ứng dụng kỹ năng giải toán	23
<b>IV</b>	<b>Hướng dẫn cách làm đồ dùng cho các trò chơi</b>	26
<b>C</b>	<b>Kết luận</b>	28
I	Kết quả thực nghiệm	28
II	Bài học kinh nghiệm	28
III	Ý kiến đề xuất	29

## TÀI LIỆU THAM KHẢO

Phương pháp dạy học	Nhà xuất bản Giáo dục.	2008
Tên tài liệu	Nhà xuất bản	Năm xuất bản
các môn học ở lớp 3		
Sách giáo khoa toán	Nhà xuất bản Giáo dục	2008
Thiết kế bài giảng	Nhà xuất bản Hà Nội	2008
lớp 3		
Toán 3 .		
Sách giáo viên toán	Nhà xuất bản Giáo dục	2008
Các trò chơi học	Nhà xuất bản Giáo dục.	2008
Vocabalop, Toán lớp 3	Nhà xuất bản Giáo dục	2008