**CHUYÊN ĐỀ**

**VẬN DỤNG MỘT SỐ TRÒ CHƠI GÂY HỨNG THÚ TRONG GIỜ HỌC TOÁN. LỚP 2-3**

**Báo cáo: Vũ Thị Nguyệt**

**Ngày 23/ 8/ 2018**

**I .Ý NGHĨA VÀ TÁC DỤNG CỦA TRÒ CHƠI:**

- 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, hóc 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.

**II .MỤC TIÊU**

- Giúp HS thấy rõ được tầm quan trọng của môn Toán trong chương trình lớp 2-3 và mối quan hệ giữa các nội dung.

-Việc tổ chức trò chơi học tập là một loại hình hoạt động rèn luyện kỹ năng suy nghĩ độc lập, sự nhanh trí, sáng tạo và tinh thần hợp tác cùng bạn bè.

- Tạo cho học sinh khả năng nhớ lâu, chính xác và đảm bảo tính logic, hệ thống của kiến thức.

- Giúp học sinh tự tin hơn, có được cơ hội tự khẳng định mình và tự đánh giá nhau trong học tập.

**III. CÁC BIỆN PHÁP TỔ CHỨC, THỰC HIỆN**

**1) Xác định rõ mục đích, lựa chọn trò chơi cần tổ chức:**

Trong giờ toán trò chơi học tập không phải chỉ để mua vui cho học sinh mà còn chứa đựng nội dung học tập,do đó khi tổ chức trò chơi cho học sinh giáo viên cần xác định rõ mục đích của trò chơi,phải suy nghĩ xem mình tổ chức trò chơi này nhằm mục đích gì? Nhằm ôn luyện, củng cố kiến thức kĩ năng nào? Để từ đó có hướng thiết kế trò chơi một cách phù hợp

Tổ chức trò chơi học tập để dạy môn Toánnói chung và Toán lớp 3 nói riêng, chúng ta phải dựa vào nội dung bài học, điều kiện thời gian trong mỗi tiết học cụ thể để đưa ra 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, cặn kẽ và đảm bảo các yêu cầu sau:

+ Trò chơi mang ý nghĩa giáo dục.

+ Trò chơi phải nhằm mục đích củng cố.

+ Trò chơi phải phù hợp với tâm sinh lí 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.

**2) Thiết kế trò chơi dựa theo các nguyên tắc:**

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

- 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 có trong 5 mạch kiến thức trên nhưng có thể mang những cái tên gọi khác nhau, 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 (từ 5 đến 10).

- Trò chơi phải 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.

- 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, cũng 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 từ những vật liệu gần gũi ở xung quanh chúng ta, Sao cho đồ dùng vừa đảm bảo tính khoa học, tính giáo dục, tính thẩm mỹ nhưng ít tốn kém.

**3.Tiến hành lồng ghép, xen kẽ trò chơi toán học sao cho phù hợp với nội dung từng bài.**

- Học sinh Tiểu học có trí thông minh nhạy bén sắc sảo, có óc tưởng tượng phong phú. Đó là tiền đề tốt cho việc phát triển tư duy toán học nhưng rất dễ bị phân tán, rối trí nếu bị áp đặt căng thẳng quá tải. Chính vì thế nội dung chương trình phương pháp dạy, hình thức chuyển tải, truyền đạt làm thế nào cho phù hợp với tâm lí lứa tuổi là điều không thể xem nhẹ. Đặc biệt đối với học sinh lớp 3, lớp mà các em mới vượt qua những mới mẻ ban đầu chuyển từ hoạt đọng vui chơi là chủ đạo sang hoạt đong học tập là chủ đạo.

- Muốn các em học được thì trước hết giáo viên phải nắm chắc nội dung của mỗi bài và lựa chọn, vận dụng các phương pháp sao cho phù hợp, bài nào thì sử dụng các phương pháp trực quan, thuyết trình, trò chơi … hoặc bài nào thì sử dụng phương pháp giảng giải, kiểm tra, thí nghiệm … nhưng phải chú ý đến đặc điểm tâm lí của học sinh Tiểu học.

- Tùy theo nội dung từng bài giáo viên có thể tổ chức trò chơi xen kẽ để củng cố khắc sâu kiến thức sao cho phù hợp để vừa đảm bảo mục tiêu của tiết dạy vừa gây hứng thú học tập cho học sinh.

**4) Tổ chức thực hiện trò chơi theo quy trình các bước:**

Thông thường khi tổ chức một trò chơi, chúng ta cần thực hiện theo các bước sau:

***\* Bước 1: Chuẩn bị***

***-*** Chia nhóm, đặt tên nhóm và ấn định số lượng thành viên tham ra trò chơi của mỗi nhóm.

- Mỗi nhóm cử số thành viên tham gia theo yêu cầu của giáo viên ( lên xếp hàng hoặc đứng tại chỗ tuỳ theo yêu cầu của từng trò chơi.)

***\* Bước 2:*** ***Nêu tên trò chơi.***

Giáo viên nêu tên trò chơi và giải thích qua ý nghĩa của trò chơi.

***\* Bước 3:*** ***Phổ biến luật chơi.***

- Nêu rõ cách chơi : hiệu lệnh, phần việc và cách thức làm việc (điền, nối, viết,

đọc…) của mỗi thành viên tham gia trò chơi.

- Nêu rõ cách cho điểm, đánh giá (thường theo 3 yêu cầu: đúng, nhanh, đẹp….) Cần lưu ý trường hợp phạm luật.

- Công bố trọng tài (có thể là giáo viên cùng học sinh còn lại trong lớp).

***\* Bước 4:*** ***Tiến hành trò chơi:***

- Hô hiệu lệnh dứt khoát cho các nhóm đồng loạt tiến hành.

- Trọng tài chú ý quan sát, điều chỉnh, giúp đỡ các thành viên về cách chơi

( thường thường không nên cho tất cả học sinh làm cùng một lúc mà nên cho các em tiến hành dưới dạng “tiếp sức”).

***\* Bước 5:*** ***Tổng kết trò chơi:***

- Trọng tài kiểm tra kết quả để đánh giá cho điểm ( nêu rõ chỗ sai, sửa sai - nếu có, nếu là lỗi của đa số học sinh thì cần nhấn mạnh cách chữa).

- Nên cho điểm theo từng yêu cầu: đúng, nhanh, đẹp.

- Có thể đặt thêm một số câu hỏi phụ để rút ra một kết luận nào đó từ hệ thống các bài tập trò chơi đã thực hiện.

- Tính tổng điểm của từng nhóm và công bố kết quả.

- Tuyên dương học sinh, đặc biệt là nhóm có nhiều cố gắng hơn, nhóm dành giải nhất, giải nhì, trao phần thưởng ( nếu có)

**IV.THIẾT KẾ VÀ VẬN DỤNG TRÒ CHƠI VÀO CÁC BÀI HỌC CỤ THỂ**

**1. Trò chơi thứ nhất: PHÂN TÍCH SỐ**

***a. Mục đích***:

- 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 .

***b. Chuẩn bị*** : 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** .

……..= 1000 + 900 + 50 + 2 7550 = …….+……+….. ……. =9000 + 900 + 90 + 9 7050 =……….+…….

…...= 9000 + 100 + 50 + 2 1095 =……..+……+…….

…….. = 7000 + 500 8001 = 8000 + …

8100 = 8000 + …… 9009 = 9000 + ……

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **1952** |  | **9152** |  | **7000 + 50** |  | **700 + 500 + 50** |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **9999** |  | **9** |  | **100** |  | **7500** |  | **1000 + 90 + 5** |  | **1** |

- Học sinh chuẩn bị phấn ( hoặc bút dạ )

\* Thời gian chơi : 3 - 5 phút

***c. Cách chơi:***

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

- Hai đội xếp thành hai hàng dọc. Đội trưởng lên nhận và phát cho mỗi bạn trong đội mình một mãnh 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 điến hết. Học sinh dưới lớp và giáo viên đánh giá, thống kê sè hoa th­ëng. Mỗi kết quả đúng th­ëng mét b«ng hoa. Đội nào nhiều b«ng hoa ®éi ®ã sẽ thắng . Trong trường hợp cả hai đội đều điền đúng kết quả thì đội nào nhanh hơn , trình bầy 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 .)*

**2. Trò chơi thứ hai: XẾP HÀNG THỨ TỰ**

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

***b. Chuẩn bị*:**

Các cờ hiệu, màu khác nhau: các mảnh bìa kích thước phù hợp, chẳng hạn:10x15cm với số lượng đủ cho các đội chơi, ghi các số phù hợp với từng bài học cụ thể

***c. Cách chơi:***

- Học sinh chia làm hai( ba, bốn...) đội, mỗi đội 5 em, các em tự đặt tên cho đội của mình, có thể ứng với màu sắc của cờ hiệu như đội Xanh, đội Đỏ, đội Vàng...Đội trưởng lên nhận các mảnh bìa của đội và phát cho mỗi bạn ở đội mình.

- Giáo viên yêu cầu các đội quan sát,tự so sánh các số vừa nhận trong nhóm với nhau( trong 1,2 phút), ra hiệu lệnh yêu cầu các đội xếp hàng ngang hoặc hàng dọc, các em trong đội giơ mảnh bìa lên cao và xếp hàng đúng thứ tự, nhanh nhất sẽ thắng cuộc.

- Trò chơi có thể lặp lại nhiều lần với các mảnh bìa ghi các số khác nhau

(*Trò chơi có thể áp dụng với bài Đọc, viết số có 3 chữ số: Bài 4,5 trang 3;bài So sánh các số trong phạm vi 10 000: bài tập 2 trang 101;bài So sánh các số trong phạm vi 100 000: bài tập 4 trang 147- Toán 3)*

**3. Trò chơi thứ ba: GIEO XÚC SẮC**

***a*. *Mục đích:***  Giúp học sinh nắm vững cấu tạo số tự nhiên có 4 chữ số

***b. Chuẩn bị*** : 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.

***c. 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 ®­îc th­ëng một lần . Giáo viên kiểm tra kết quả, mỗi kết quả đúng ghi. Nếu có đội nạp kết quả khi chưa hết giờ mà đúng thì được cộng thªm mét b«ng hoa .

*( Trò chơi được sử dụng cho tiết các số có bốn chữ số trang 91 .)*

**4. Trò chơi thứ bốn : TRỔ TÀI MUA SẮM**

***a*. *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 .

***b. 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 : Nhãn 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 đính 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 .

***c. Cách 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 nhẩm 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 đã mua là người “ Chậm tính toán ”, đều không được thưởng .

*(Trò chơi được sử dụng trong bài Tiền Việt Nam ,bài tập số 3 trang 131- Toán 3)*

**5. Trò chơi thứ năm : KẾT BẠN**

***a*. *Mục đích:***

- Rèn luyện, củng cố kỹ năng tính nhẩm nhanh các phép tính cộng, trừ hoặc nhân, chia ( số tròn chục, tròn trăm ).

- Luyện tác phong nhanh nhẹn, tinh mắt .

***b. Chuẩn bị*:**  Giáo viên chuẩn bị 10 đến 15 tấm bìa hình chữ nhật kích thước 10 x15 cm ; có dây đeo . Mỗi tấm đều ghi một phép tính hoặc kết quả tương ứng .

***c. Cách chơi:*** Mỗihọc sinh tự lấy một tấm bìa, đeo hoặc để trước ngực, tất cả tập hợp thành vòng tròn,mỗi em quan sát tấm bìa của mình và của các bạn, tính nhẩm kết quả của phép tính trên tấm bìa, xem kết quả đó ghi trên tấm bìa của bạn nào thì mình ghép đôi với bạn đó.GV yêu cầu cả đội cò cò vừa hát vừa vỗ tay cùng cả lớp: "Khi Lặc cò cò cho cái giò nó khỏe, đi xen kẽ cho nó khỏe cái giò".Khi GV hô "Tìm bạn. Tìm bạn", các em phải nhanh chóng tìm và chạy về với bạn có tấm bìa ghi kết quả hoặc phép tính tương ứng.Bạn nào tìm sai phải nhẩm lại để tìm đúng bạn mình.Sau một lượt chơi,GV cho HS đổi tấm bìa,tiếp tục chơi hoặc nhóm khác chơi.

(*Trò chơi có thể áp dụng với bài Luyện tập: Bài tập 2 trang 103;bài Luyện tập : bài tập 3 trang 148;bài Ôn tập bốn phép tính trong phạm vi 100 000: bài tập 1 trang 170;bài Ôn tập bốn phép tính trong phạm vi 100 000( tiếp theo), bài tập 1 trang 171- Toán 3)*

**6**.**. Trò chơi thứ sáu: BÁC MẶT NẠ THÔNG THÁI .**

***a*. *Mục đích:***  - 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 .

***b. 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

***c. 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 x 2 96 : 4 x 2 12 + 38 : 2 12 + 38 : 2

= 96 : 8 = 24 x 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 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 hộp điểm sau một cuộc chơi: Mỗi lần trả lời đúng , quay mặt nạ đúng thì được một b«ng hoa, nếu quay mặt nạ đúng xong chưa trả lời được câu hỏi phụ của giáo viên thì bị trừ đi mét b«ng hoa. Đội nào nhiều b«ng hoa nhất đội đó sẽ thắng cuộc được thưởng bút chì , vở viết .

(*Trò chơi được sử dụng ở Bài 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- Toán 3*)

**7. Trò chơi thứ bảy : AI CAO AI THẤP**

***a*. *Mục đích:*** - 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 .

***b. 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 |  |  |

***c. 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 Bài Thực hành đo độ dài, bài tập số 2 trang 48 SGK Toán 3)*

**8. Trò chơi thứ tám : NHẬN DIỆN HÌNH**

***a*. *Mục đích:***  Giúp học sinh cũng 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 : Bài Hình chữ nhật , bài tập số 1 trang 84 -Toán 3 .*

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

- Hình vẽ :

***c. Cách chơi*** **:**  Chia lớp thành hai nhóm mỗi nhóm cử 4 bạn đại diện chơi

Các bạn còn lại làm cỗ động viên cho đội mình . Khi giáo viên hô: “ Bắt đầu ” thì bạn thứ nhất của nhóm lên nhận diện và tô mầu 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 sè b«ng hoa th­ëng. Đội nào chọn và tô màu đúng 1 hình chữ nhật được th­ëng mét b«ng hoa. Nếu đội nào tô màu chưa đẹp trừ đi một b«ng hoa. Đội nào có số b«ng hoa nhiều hơn sẽ thắng cuộc .

**9.Trò chơi thứ chín : GHÉP HÌNH**

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

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

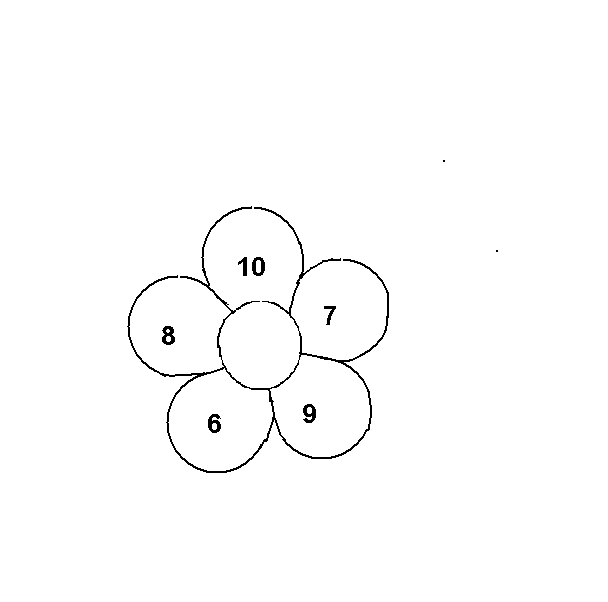
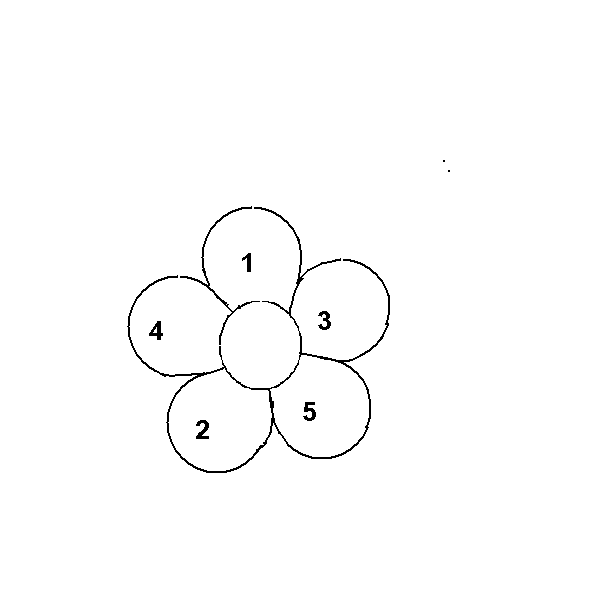
***b. Chuẩn bị***: Giáo viên chuẩn bị một số hình tam giác vuông cân . Phát cho mỗi nhóm .

***c. Cách chơi*** **:**  Chơi thi đua giữa các nhóm , mỗi nhóm nhận được 4 hoặc 8 hình tam giác, thi dua ghép hình như hình cho sẵn. Khi giáo viên hô bắt đầu thì các nhóm thi đua ghép hình, nhóm nào ghép đúng và xong trước sẽ thắng cuộc .

*( Trò chơi được sử dụng ở bài Luyện tập, bài tập 4 trang62; Bài Tính giá trị của biểu thức (tiếp theo) ,bài tập 4 trang 80 ; bài Luyện tập, bài tập 4 trang 82;bài Luyện tập chung, bài tập 4 trang 106;;bài Các số có năm chữ số(tiếp theo), bài tập 4 trang 144 - Toán 3) .*

**10.Trò chơi thứ mười : ONG ĐI TÌM NHỤY**

***a*. *Mục đích:***  Giúp cho học sinh thuộc các bảng nhân, chia  
***b. Chuẩn bị:***   
- 2 bông hoa 5 cánh, mỗi bông một màu, mặt sau gắn nam châm, trên mỗi cánh hoa ghi các số, chẳng hạn như:

****

- 10 (tấm bìa) chú Ong trên mình ghi các phép tính, mặt sau có gắn nam châm, trên mình có ghi các phép tính, như:

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **60 : 6** |  | **42 : 6** |  | **54 : 6** |  | **6 : 6** |  | **12 : 6** |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **48 : 6** |  | **36 : 6** |  | **30 : 6** |  | **18 : 6** |  | **24 : 6** |

***c. Cách chơi*** **:**   
- Chọn 2 đội, mỗi đội 5 em  
- Giáo viên chia bảng làm 2, gắn mỗi bên bảng mộ bông hoa và 5 chú Ong, ở bên dưới không theo trật tự, đồng thời giới thiệu trò chơi.  
 Ví dụ: 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 nao, 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 phấn 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.

*(Trò chơi có thể áp dụng các bài Luyện tập về bảng nhân, bảng chia )*

\* 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 "24 : 6 ” 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 ?

**11. Trò chơi thứ mười một: BÁC ĐƯA THƯ**

***a. Mục đích*:** Giúp học sinh thuộc bảng nhân 2. Kết hợp thói quen “ Cảm ơn” khi người khác giúp một việc gì đó.

***b. Chuẩn bị:***

- Một số thẻ, mỗi thẻ có ghi một số: 6; 12; 18, 24; 30; 36; …..; 48; 54; 60 để làm số nhà.

- Một số phong bì thư có ghi phép nhân trong bảng nhân 6: 6 x1; 6 x 2; 6 x 3; .......

- Một tấm các đeo ở ngực ghi “ Nhân viên Bưu điện”

***c. Cách chơi:***

+ Gọi một số em lên bảng chơi, giáo viên phát cho mỗi em 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

Số nhà . . .18

Khi đọc đến câu cuối cùng “ Số nhà …18” thì dồng thời em đó giơ số nhà của

mình lên cho cả lớp xem. Lúc này nhiệm vụ của “ Bác đưa thư” phải tính nhẩm

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 6 x 3 hoặc 3 x 6). Chủ nhà nhận

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” nhẩm sai, đưa không đúng địa chỉ thì không được đóng vai

đưa thư nữa mà trở về chỗ để các bạn khác lên thay.

- Nếu bác đưa thư đều đúng sau 3 lần thì được tuyên dương và đổi chỗ cho bạn

khác chơi.

( *Trò chơi này áp dụng cho các bảng nhân, bảng chia****)***

**12. Trò chơi thứ mười hai : GIẢI ĐÁP NHANH**

***a. Mục đích***: - 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 : …

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

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

***c. Cách chơi:*** Chơi thi đua giũa hai nhóm . Đại diện 2 nhóm oản tù tì xem bên nào ra đề trước . Nhóm thứ nhất nêu tên một phép nhân , chia đã 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.)*

**13.Trò chơi thứ mười ba: TÌM ĐƯỜNG ĐI ĐÚNG**

***a*. *Mục đích:*** Củng cố biểu tượng về thời gian

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

Ví dụ : Bài Xem đồng hồ. bài tập3 trang 124.

Giáo viên chuẩn bị phiếu có nội dung như hình vẽ

Bảng phụ có nội dung giống phiếu học tập

***c. 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 đổi chéo bài cho nhau để kiÓm tra. Nhóm nào được th­ëng nhiÒu b«ng hoa sẽ thắng cuộc .

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

**14 .Trò chơi thứ mười bốn : VƯỢT CHƯỚNG NGẠI VẬT**

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

***Đề 3***

***Đề 2 Đề 2***

***Đề 1 Đề 1***

***Đội Thỏ Nâu Đội Họa Mi***

**Đề 1** : Năm nay An 14 tuổi, tuổi chị gấp 2 lần tuổi An . Hỏi năm nay chị bao nhiêu tuổi ?

**Đề 2** : Tóm tắt

7 quả

Con :

Mẹ :

? quả

**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 ?

***c. Cách chơi*** **:** GV chia lớp thành 2 đội, mỗi đội tự chọn đặt tên riêng cho mình.Khi GV có hiệu lệnh" Bắt đầu", mỗi đội chơi lần lượt rút đề đọc, hội ý, giải đề và ghi nhanh kết quả vào giấy. Các đội giải từ đề 1(từ dễ đến khó). Giải xong đề 1 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: Trong trường hợp hai đội giải xong đề 1 và đề 2 cùng lúc thì GV và lớp kiểm tra xem hai đội đã giải đề đúng chưa, nếu đội nào chưa đúng thì không giải đề 3. Nếu cả hai đội giải đúng đề 1 và đề 2 thì cả hai đội cùng đọc và giải đề 3. Đội nào đúng cả ba đề xong trước là đội thắng cuộc và sẽ nhận được phần thưởng như: bút chì, thước kẻ...

*( Trò chơi được sử dụng trong bài Ôn tập về giải toán trang 176 - Toán 3)*

**15.Trò chơi thứ mười năm : GIÀNH CỜ CHIẾN THẮNG**

***a*. *Mục đích:***  - Củng cố khái niệm giảm đi một số lần và gấp lên một số lần .

- Luyện cách xử lý linh hoạt .

***b. Chuẩn bị***: Giáo viên chuẩn bị một số phiếu học tập có thể có nội dung như sau

*- Phiếu 1* ***:***

Thêm 20 giảm 6 lần

Bớt 14

Gấp 5 lần gấp 9 lần

*- Phiếu 2 :*

Gấp 4 lần giảm 8 lần gấp 7 lần

Bớt 14 thêm 4

*- Phiếu 3 :*

Gấp4lần Giảm 6 lần

Bớt 27 gấp 3 lần giảm 9 lần

***c. Cách chơi*** **:** Giáo viên phát cho mỗi bàn một phiếu . Em ngồi đầu dãy làm

phép tính đầu tiên rồi viết kết quả vào hình tròn sau đó chuyển ngay phiếu cho bạn thứ 2 trong dăy để tính tiếp. Cứ như vậy cho đến học sinh cuối cùng của dăy. Nếu nhóm nào về đích trước ( làm nhanh và đúng nhất) thì thắng cuộc, giành được cờ chiến thắng, nhận được phần thưởng bút chì, thước kẻ. Trong trường hợp các đội cùng làm xong một lúc thì đội nào có kết quả đúng, trật tự khi chơi sẽ thắng cuộc.

*( Trò chơi có thể sử dụng trong bài Luyện tập ,bài tập 1 trang 38 SGK;*

*bài Luyện tập chung ,bài tập 4 trang 77 SGK .)*

**V. THỐNG NHẤT CHUNG**