

მათემატიკური თამაში - „ბარიერები“

კლასი: I

მიმართულება: ალგებრა და კანონზომიერება

თამაშის მიზანი:

მოსწავლეების გავარჯიშება შემდეგ საკითხებზე:

- გროვებში წყვილის, სამეულის, ხუთეულისა და ა.შ. გამოყოფა;
- მიმდევრობების მოცემული ფრაგმენტის მიხედვით რამდენიმე თანმიმდევრული პოზიციის შევსება;
- რიცხვებზე მოქმედებების შესრულება ათეულის გავლით.

თამაშის აღწერა:

კლასი გაყოფილია ორ გუნდად. საკლასო ოთახიც გაყოფილია მარჯვენა და მარცხენა ნაწილად. თითოეულ მხარეს გაჭიმულია 3-3 თოკი, დავარქვათ მათ, პირობითად, „ბარიერები“. მარცხენა მხარეს იქნება ბარიერების ერთი რიგი, რომელთა გადალახვა მოუწევს პირველ გუნდს და მარჯვენა მხარეს იქნება ბარიერების მეორე რიგი, რომელთა გადალახვა მოუწევს მეორე გუნდს.

თითოეულ მხარეს სამივე თოკზე, ანუ „ბარიერზე“ დაკიდებულია ნომრიანი ბარათები დავალებებით. ბარიერებთან უნდა იდგეს მაგიდები, რომლებზეც იქნება ფურცლები და კალმები, ამასთან ორივე გუნდში შესაძლოა იყვნენ მოსწავლეები, რომელთაც დავალებების შესასრულებლად სჭირდებათ დამატებითი რესურსები, მაგიდაზე უნდა იყოს საკმარისი რაოდენობის სათვლელი „სვეტები“, „კუბურები“, ჩხირები და ა.შ. მოსწავლეებს შეუძლიათ მათი გამოყენება.

მასწავლებელი დგას რიგებს შორის, ამოწმებს შესრულებულ დავალებებს და გასცემს ქეტონებს.

პირველი მოსწავლე მიდის პირველ ბარიერთან, ჩამოხსნის ბარათს #1, შეასრულებს დავალებას და აჩვენებს მასწავლებელს. თუ სწორად არის შესრულებული მასწავლებელი იტოვებს ბარათს, აძლევს მოსწავლეს ერთ ქეტონს (მეორე ბარიერის გადალახვისას – ორ ქეტონს, მესამეს გადალახვისას – 3-ს). მოსწავლე გაძვრება თოკის ქვეშ, მიდის მეორე ბარიერთან, ჩამოხსნის იმავე ნომრის ბარათს. შემდეგ მეორდება იგივე პროცედურა. თუ რომელიმე ეტაპზე პასუხი არასწორი აღმოჩნდა, მოსწავლე არ იღებს ქეტონს და აგრძელებს შემდეგი ბარიერის იმავე ნომრის ბარათზე მუშაობას, რომლითაც დაიწყო. ყველა ბარიერის გადალახვის შემდეგ მოსწავლე ბრუნდება თავის გუნდთან და თამაშს იწყებს გუნდის მეორე მოთამაშე.

გუნდები თამაშს ერთდროულად იწყებენ. რომელი გუნდიც ადრე დაამთავრებს, იღებს დამატებით 5 ქეტონს. გამარჯვებულია გუნდი, რომელიც მეტ ქეტონს დააგროვებს.

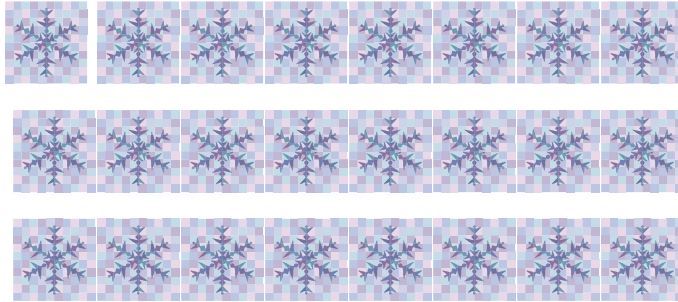
ქვემოთ მოცემულია დავალებების ნიმუშები, მსგავსი დავალებები უნდა შეიქმნას იმდენი, რამდენი ბავშვიცაა თითოეულ გუნდში.

დიფერენცია: დაბალი მზაობის მოსწავლეები იღებენ პირველ ბარიერზე #1-ისა და #2-ის მსგავს დავალებებს, ასევე, მესამე ბარიერზეც #1-ისა და #2-ის მსგავს დავალებებს. (იხ. დანართი 1.) მასწავლებელს დამახსოვრებული უნდა ჰქონდეს ბარათები, რომელიც დაბალი მზაობის მოსწავლეებსთვის იქნება გათვლილი და თამაშში ჩართოს ეს ბავშვები იმ დროს, როდესაც ამ ბარათების ჩამოხსნის ჯერი დადგება.

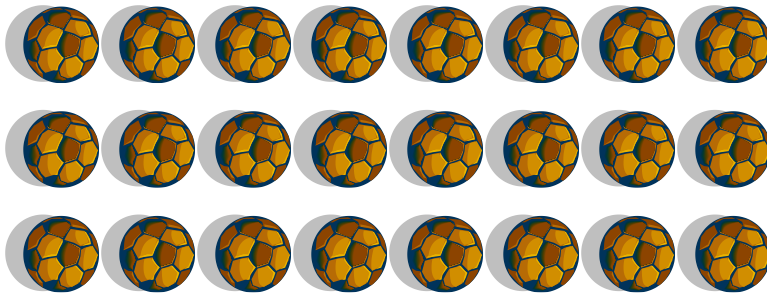
დანართი 1.

პირველი ზარიერის დავალებების ნიმუშები:

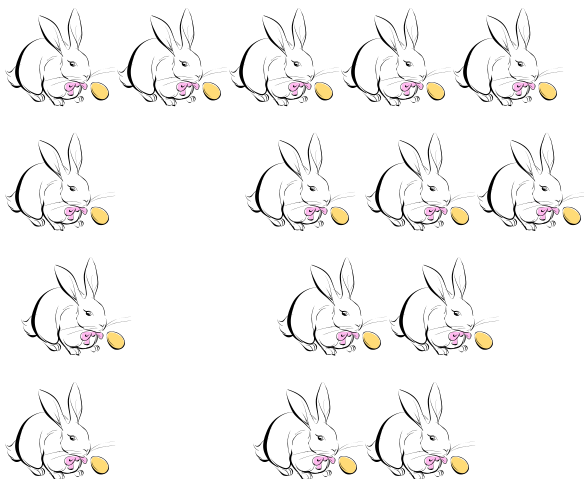
1) შემოხაზე წყვილები. დაწერე, რამდენი წყვილია.



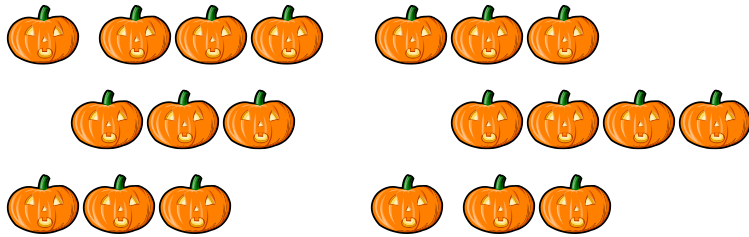
2) შემოხაზე სამეულები. დაწერე, რამდენი სამეულია.



3) შემოხაზე სამეულები. დაწერე, რამდენი სამეულია.



4) შემოხაზე ხუთეულები. რამდენი ხუთეულია?



.....

მეორე ბარიერის დავალებების ნიმუშები:

1) ჩაწერე გამოტოვებული რიცხვი:

$$7 + \square = 11$$

2) ჩაწერე გამოტოვებული რიცხვი:

$$6 + \square = 12$$

3) ჩაწერე გამოტოვებული რიცხვი:

$$8 + \square = 14$$

4) ჩაწერე გამოტოვებული რიცხვი:

$$7 + \square = 15$$

....

მესამე ბარიერის დავალებების ნიმუშები:

1) დახაზე მომდევნო ორი ფიგურა:

□; ○; △; □; ○; △; □; ○; △; ...; ...

2) დაწერე მომდევნო ორი რიცხვი:

1; 2; 5; 1; 2; 5; 1; ...; ...

3) დახაზე კიდევ ორი ფიგურა:

○ ; ⊕ ; ⊗ ; ○ ; ⊕ ; ;

4) დაწერე გამოტოვებული ორი რიცხვი:

2; 5; 8; ...; ...; 17.

.....