

LIIGU, MÄNGI, ARVUTA

Matemaatikamängud
lasteaia ja esimeses kooliastmes

Koostaja Küllike Kütimets

Toimetanud Kristi Kingo
Kujundanud ja küljendanud Irina Gron
Illustraator Piret Tagel

Autoriõigus: Atlex OÜ ja autor, 2018

Kõik õigused kaitstud. Igasugune autoriõigusega kaitstud materjali ebaseaduslik paljundamine ja levitamine toob kaasa seaduses ette nähtud vastutuse.

Kirjastus Atlex
Kivi 23
Tartu 51009
Tel 734 9099
Faks 734 8915
atlex@atlex.ee
www.atlex.ee

ISBN 978-9949-492-82-4

SISSEJUHATUS

Mäng toetab lapse emotsionaalset, füüsilist, vaimset ja sotsiaalset arengut ning aitab töösse vaheldust tuua. Mängu elemente saab kasutada tunni igas osas, kuid nende peamine siht on omandatud teadmiste süvendamine, kinnistamine ja kontrollimine ning enesekontrolli teostamine. Mängude kaudu saavad lapsed matemaatikast aru ja leiavad, et see on põnev. Matemaatilises mängus õpib laps mõistma ümbritsevat maailma ning arendab oma tähelepanu ja mälu.

Mängides lahendavad õpilased ülesandeid endale märkamatuult. Mängu rakendamine tunnis võimaldab vähendada pinget ja anda õpilastele pärast pikemat vaimset pingutust puhkust, et langenud keskendumisvõimet taastada.

Õpetaja saab mängude sisu ja/või raskusastet muutes kasutada neid erinevates vanuseastmetes ja erinevate ainelõikude käsitlemisel. Näiteks võib muuta liitmise ja lahutamise treenimiseks mõeldud mängud korrutamise ja jagamise mängudeks või kasutada lasteaialastele mõeldud mängu 1. klassis, muutes selleks vajalikke arve.

Mängude kaudu saab tõsta ka õpilaste liikumisaktiivsust. Liikumise lõimimine ainetundidega aitab lastel olla tundides püsivam ning paremini õppetegevustele keskenduda.

Mängudel on kindlad reeglid, mille täitmine on oluline. Mänge võib mängida igal pool, nii toas, õues kui ka looduses. Mängud aitavad kujundada isiksust, õpetavad arvestama kaaslaste huvidega, ennast pidurdama ja teistega suhtlema.

Head mängimist!
Koostaja

Kogumikus on käsitletud järgmised teemad:

- loendamine;
- arvude võrdlemine;
- arvude asend arvureas;
- liitmine ja lahutamine;
- korrutamine ja jagamine;
- geomeetrilised kujundid;
- mitmesugused muud mängud.



Sobib lasteaiale

SISUKORD

LOENDAMINE

1. Numbritundmine	8
2. Kop-kop!	8
3. Teatris	8
4. Üksteise kõrval	9
5. Nööbid	9
6. Kokkukuuluvad kaardid	10
7. Nimede võrdlemine	10
8. Rühmade moodustamine	11
9. Too sada!	11
10. Lõngakeramäng	11

ARVUDE VÕRDLEMINE

11. Käbid	12
12. Kokku 10 (20)	13

ARVUDE ASEND ARVUREAS

13. Leia paariline	14
14. Mis arv on?	14
15. Arvubingo	15
16. Õpime arvsõnu	16

LIITMINE JA LAHUTAMINE

17. Leia paariline	17
18. Lepatriinu sõbrad	17
19. Numbrite hüüdmine	18
20. Arvuta kiiresti!	18
21. Rännak üheksani	19
22. Kirjakandja	19
23. Viisteist	20
24. Kakskümmend viis	21
25. Leia puuduv arv	21
26. Arvuring	22
27. Nõiduslik kolmnurk	22
28. Veereta, otsi ja arvuta!	22
29. Arvukratt	23
30. Leia õige vastus	24
31. Leia liidetavad	24
32. Matemaatika Jenga	24
33. Sada täis	25
34. Vasta kiiresti	26
35. Täiskümnete bingo.....	26
36. Labürint	27
37. Noolemäng	28
38. Hüppa arvul edasi	29

KORRUTAMINE JA JAGAMINE

39. Autonumbrid	30
40. Arvutamising	31
41. Arvutamismasin	32
42. Korrutustabeli bingo	32
43. Konnad	33
44. Arvutamiskeks	33

45. Üleliigne arv	34
46. Mis arvu ma sosistan?	34
47. Ühelt kaldalt teisele	35
48. Leia korrutis	36
49. Võlurid	36
50. Neli reas	37
51. Korrutaja õnneruut	38

GEOMEETRILISED KUJUNDID

52. Kujundite kiire ladumine	39
53. Kujundite rida	40
54. Kujundikorv	40

MITMESUGUSED MÄNGUD

55. Sõel	41
56. Diagrammi koostamine	42
57. Leia nõõrid	42
58. Telekava	43
59. Rooma numbrid	44
60. Tikumäng	44
61. Ruudumäng	44
62. Kes tahab saada miljonäriks?	46
63. Mis on A1?	48
64. Ristsõna lahendamine	49

VASTUSED	50
-----------------------	----

Kasutatud kirjandus	52
----------------------------------	----

LOENDAMINE

1. Numbrite tundmine

Eesmärk: loendamine 10 piires.

Vahendid: numbrikaardid 1 kuni 10.

Mängu käik

Numbrikaardid asetatakse tahvlile. Õpetaja näitab ühele kaardile, ütleb tegevuse ja nimetab lapse nime. Näiteks näitab õpetaja numbrile kolm ja ütleb: „Koputa!“ Mängija võtab näidatud kaardi ja koputab kolm korda.

2. Kop-kop!

Eesmärk: loendamine kuulmise järgi.

Vahendid: igal mängijal komplekt numbrikaarte 1 kuni 10.

Mängu käik

Õpetaja koputab 1 kuni 10 korda pliiatsiga lauale või plaksutab käsi. Mängijad näitavad numbrikaardi abil koputuste arvu.

3. Teatris

Eesmärk: järgarvude loendamisoskuse arendamine.

Vahendid: kahte värvi numbrikaardi komplektid 1 kuni 10; piletid.

Mängu käik

Toolid sätitakse ruumis nii nagu teatris. Ühte värvi kaardid kinnitatakse ridade äärmiste toolide külge. Need näitavad ridu. Teist värvi kaardid ase-

tatakse toolidele, need näitavad istekohti. Piletitele on kirjutatud rida ja koht.

1. Õpetaja selgitab, kuidas leida piletil märgitud rida ja koht. Mängijatele jagatakse piletid ja nad peavad leidma oma koha.
2. Määratakse kohanäitajad, kes teised kohtadele juhatavad.

4. Üksteise kõrval

Eesmärk: loendamise harjutamine ühest sajani ja vastupidi.

Vahendid: pehme mänguasi.

Mängu käik

Mängijad istuvad või seisavad ringis. Õpetaja annab ühele mängijale pehme mänguasia. Laps annab mänguasia edasi ja samal ajal ütleb arvu. Mänguasia saanud mängija ütleb järgmise arvu. Arve loendatakse vastavalt õpitud arvuvallale. Õpetaja märguande peale mäng katkeb ja loendamine jätkub kahanevas järjekorras.

5. Nööbid

Eesmärk: tähelepanu ja loendamisoskuse arendamine.

Vahendid: nööbid.

Mängu käik

Mängu mängitakse paarides või väikeses rühmas. Laual on 12 nööpi. Mängijad võtavad kordamööda üks, kaks või kolm nööpi. Iga järgnev mängija tohib võtta selle arvu nööpe, mida eelmine ei võtnud. Kui mängija võtab näiteks kaks nööpi, siis järgmine peab valima ühe või kolm nööpi. Võitjaks osutub see, kes võtab viimased nööbid.