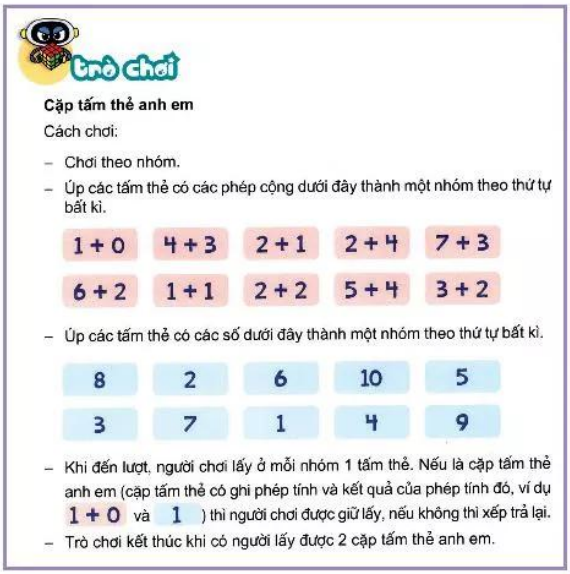
## 3 TỔ CHỨC HOẠT ĐỘNG "TRÒ CHƠI"

- Ý nghĩa: Một trong các yêu cầu dạy học Toán ở lớp 1 là phải hấp dẫn được trẻ, tạo hứng thú học tập cho HS. Chơi cũng là một nhu cầu không thể thiếu được của HS. Vì vậy, tổ chức hoạt động "Trò chơi" trong giờ dạy học Toán là hết sức cần thiết và bổ ích (tuy nhiên, cần phù hợp với điều kiện của từng địa phương, thời gian cho phép và phải có nội dung gắn với hoạt động học tập của HS ở chủ đề/bài học đó).
- Tổ chức hoạt động "Trò chơi" trong giờ dạy học Toán giúp HS:
  + Thay đổi loại hình hoạt động, chống mệt mỏi, tạo hứng thú học tập;
  + Tăng cường khả năng thực hành, trải nghiệm, vận dụng kiến thức đã học;
  + Phát triển khả năng quan sát, tư duy độc lập, suy luận, lựa chọn hợp lí,… góp phần phát triển năng lực toán học cho HS.
- Tổ chức hoạt động "Trò chơi" phải xác định mục tiêu cần đạt, hiểu rõ luật chơi. Thực hiện theo nhóm hay ghép đôi thì mỗi cá nhân đều phải được tham gia và xác định rõ thời gian chơi (động viên HS tham gia trò chơi vui, nhưng tránh hình thức, ồn ào mất trật tự, không hiệu quả).

**Ví dụ 1: Tổ chức hoạt động trò chơi trong dạy học "Phép tính" (Bài 10, 12 – Toán 1)**

GV tổ chức cho HS thực hiện các bước chơi như đã nêu ở trong trò chơi.



trò chơi

**Cặp tấm thẻ anh em**

Cách chơi:

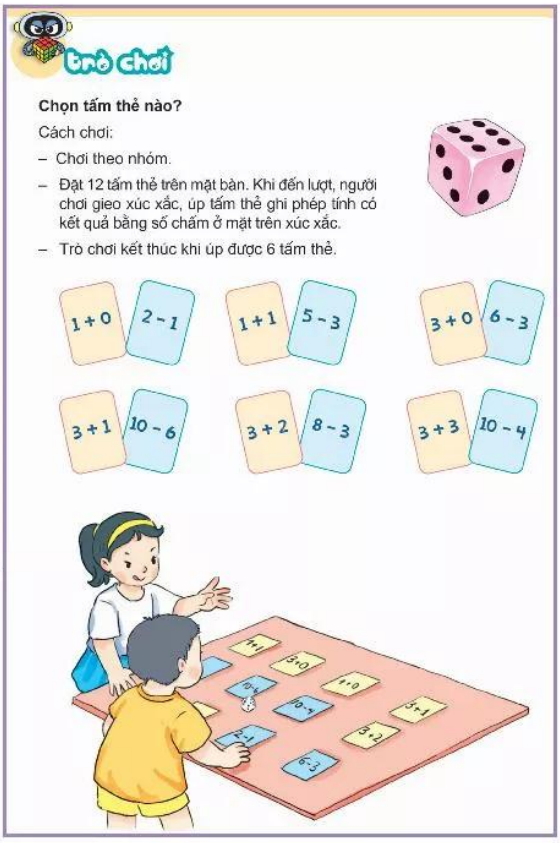
- Chơi theo nhóm.
- Úp các tấm thẻ có các phép cộng dưới đây thành một nhóm theo thứ tự bất kì.

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 1 + 0 | 4 + 3 | 2 + 1 | 2 + 4 | 7 + 3 |
| 6 + 2 | 1 + 1 | 2 + 2 | 5 + 4 | 3 + 2 |

- Úp các tấm thẻ có các số dưới đây thành một nhóm theo thứ tự bất kì.

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 8 | 2 | 6 | 10 | 5 |
| 3 | 7 | 1 | 4 | 9 |

- Khi đến lượt, người chơi lấy ở mỗi nhóm 1 tấm thẻ. Nếu là cặp tấm thẻ anh em (cặp tấm thẻ có ghi phép tính và kết quả của phép tính đó, ví dụ 1 + 0 và 1 ) thì người chơi được giữ lấy, nếu không thì xếp trả lại.
- Trò chơi kết thúc khi có người lấy được 2 cặp tấm thẻ anh em.

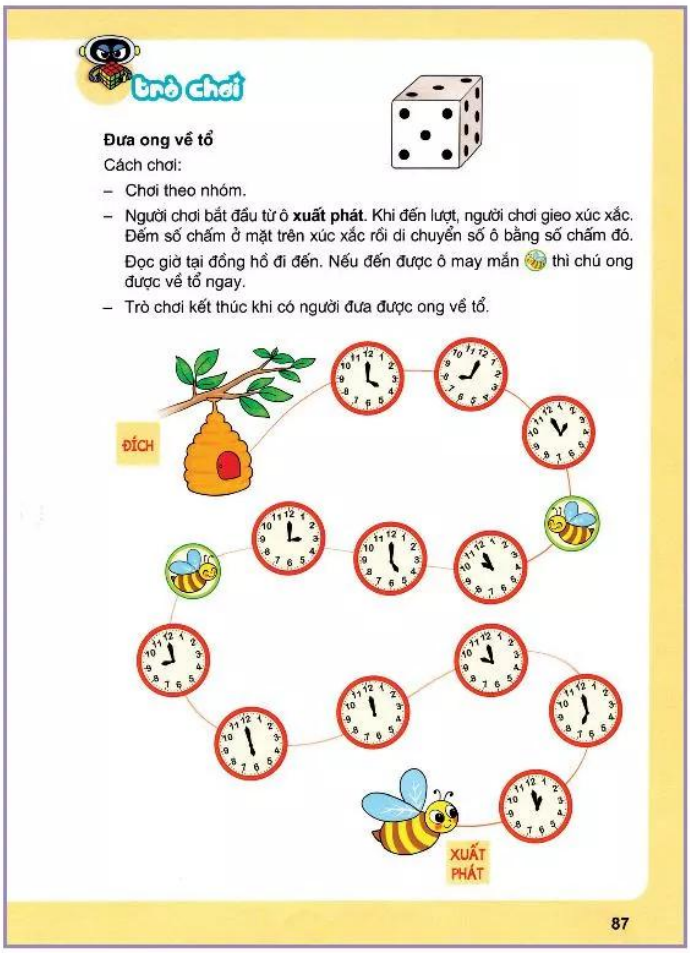



*Lưu ý:*

+ Các trò chơi trên giúp HS củng cố tính nhẩm (thuộc nhanh) các phép tính cộng, trừ trong phạm vi 10 (bảng cộng, bảng trừ các số trong phạm vi 10).
+ Yêu cầu mỗi em đều được chơi, HS nhẩm được mỗi phép tính có kết quả ứng với số ở tấm thẻ đã cho (trò chơi "Cặp tấm thẻ anh em") hoặc ứng với số chấm ở mặt trên xúc xắc (trò chơi "Chọn tấm thẻ nào?").
+ Khi chơi cần đạt được yêu cầu của mỗi trò chơi như đã nêu ở phần trên (ý nghĩa, mục tiêu trò chơi).

**Ví dụ 2: Tổ chức hoạt động trò chơi trong dạy học "Đại lượng và đo đại lượng" (Bài 37 – Toán 1)**

GV tổ chức cho HS thực hiện các bước như đã nêu ở trong trò chơi.

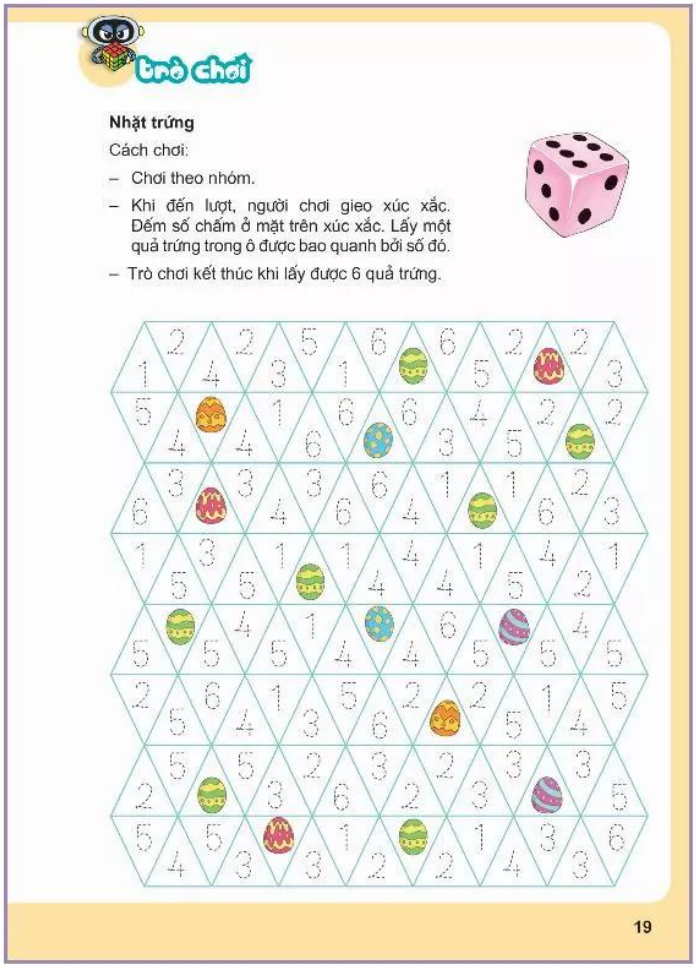



*Lưu ý:*

+ Trò chơi giúp HS củng cố kĩ năng "đọc giờ đúng trên đồng hồ" qua hình ảnh hấp dẫn trên chặng đường đưa ong về tổ.
+ Trò chơi này có những "ô may mắn" tạo hứng thú khi chơi, tuỳ từng đối tượng và HS của lớp, GV có thể thêm, bớt "đồng hồ" và các "ô may mắn" để phù hợp, kích thích hứng thú khi chơi.
+ Khi chơi cần đạt được các mục tiêu đề ra của mỗi trò chơi như đã nêu ở phần ý nghĩa mục tiêu ở trên.

**Ví dụ 3: Tổ chức hoạt động trò chơi trong dạy học "Số" (Bài 2 – Toán 1)**

GV tổ chức cho HS thực hiện các bước chơi như đã nêu trong trò chơi.




*Lưu ý:*

+ Trò chơi giúp HS củng cố nhận biết số (đếm số chấm ở xúc xắc rồi tìm ra số tương ứng); khả năng quan sát (nhận ra số viết ở quanh mỗi quả trứng rồi lựa chọn lấy quả trứng thích hợp).
+ Yêu cầu HS tương tác với nhau theo nhóm. Qua hoạt động này, HS vừa được củng cố kiến thức về số, vừa rèn luyện kĩ năng "giao tiếp toán học" với nhau. Hình thức trò chơi kích thích sự hứng thú học tập, giúp các em "học mà chơi, chơi mà học".