

Các trò chơi toán học cho học sinh tiểu học

Các trò chơi toán học cho học sinh tiểu học sẽ giúp các bé vừa học tốt môn toán lại có những giờ phút sinh hoạt vui vẻ bên bạn bè và thầy cô. Mời các bạn tham khảo 25 trò chơi toán học cho học sinh tiểu học trong bài viết sau đây của [VnDoc](#).

Trò chơi sắp xếp thứ tự (trò chơi toán lớp 1)

Mục đích:

Học sinh nhận biết được thứ tự các số.

Rèn tính nhanh nhẹn chính xác trong khi làm bài tập.

Chuẩn bị: Giáo viên chuẩn bị sẵn các tấm bìa, mỗi tấm bìa có ghi sẵn số đã học từ 1 đến 10.

Luật chơi: Xếp các số theo thứ tự từ bé đến lớn hoặc từ lớn đến bé.

Cách tiến hành: Giáo viên phát cho mỗi em tham gia chơi một tấm bìa có ghi sẵn số để các em chuẩn bị. Khi nghe giáo viên hô: 1, 2, 3 học sinh lập tức mỗi em cầm tấm bìa có ghi sẵn số lên đứng vào vị trí của mình, khi nghe hô dừng thì các em không được thay đổi vị trí nữa.

Giáo viên cùng cả lớp nhận xét tuyên dương những em biết xếp đúng vị trí.

Trò chơi tô hình đúng, màu đẹp (trò chơi toán lớp 1)

Mục đích: Củng cố khả năng nhận dạng tam giác, hình vuông, hình tròn, rèn luyện sự khéo tay, óc thẩm mỹ. Chuẩn bị: giấy khổ lớn với các nhóm hình.

Cách chơi:

Chia lớp thành 2 đội, mỗi đội cử 3 bạn đại diện lên chơi. Giáo viên phát cho mỗi đội 3 bút màu (xanh, đỏ, vàng). Yêu cầu quan sát kỹ các hình vẽ.

Khi GV hô: “Tô màu đỏ vào hình tam giác, tô màu xanh vào hình vuông, tô màu vàng vào hình tròn”.

Trong 3 phút đội nào tô đúng, đẹp (không bị nhoè màu ra ngoài hình, không tô màu nọ chồng lên màu kia do nhầm) thì đội đó thắng cuộc.

Trò chơi “Xếp hình theo mẫu” (trò chơi toán lớp 1)

Mục đích: Củng cố về nhận dạng hình tam giác, hình tròn. Rèn khả năng quan sát, nhận xét quy luật của dãy hình.

Chuẩn bị:

Mỗi học sinh lấy sẵn các hình tròn, hình tam giác (trong bộ đồ dùng học toán 1) đặt trên bàn.

Giáo viên chuẩn bị dãy hình mẫu sau (có thể vẽ hoặc đính sẵn trên bảng phụ):

Cách chơi: Cả lớp cùng chơi.

Giáo viên đưa dãy hình mẫu ra cho cả lớp quan sát trong một thời gian ngắn (có thể đếm từ 1 đến 10), sau đó cất đi.

Khi giáo viên ra hiệu lệnh, học sinh dùng các hình đã chuẩn bị sẵn của mình để xếp thành dãy hình theo đúng mẫu của giáo viên đưa ra.

Trong khoảng thời gian định trước (1 phút hoặc 2 phút), những học sinh nào xếp đúng, đẹp sẽ được thưởng.

Trò chơi nhiều hơn - ít hơn (trò chơi toán lớp 1)

Mục đích:

Học sinh biết so sánh số lượng của hai nhóm đồ vật.

Học sinh biết sử dụng các từ nhiều hơn, ít hơn trong khi chơi.

Chuẩn bị: 3 cái bảng, 5 viên phấn, tranh vẽ 4 quyển vở và 3 cái bút, 10 cái bút để làm phần thưởng.

Cách chơi: GV chia lớp làm ba nhóm:

Giáo viên đưa hai nhóm đối tượng có số lượng khác nhau. Các nhóm nhìn nhanh nêu nhanh xem nhóm đồ vật nào có số lượng nhiều hơn, nhóm đồ vật nào có số lượng ít hơn.

Giáo viên đưa tranh vẽ: Một bên có 4 quyển vở, một bên có 3 cái bút. Học sinh nêu nhanh xem vở nhiều hơn bút hay bút nhiều hơn vở.

Tổng kết trò chơi:

Nhóm nào có số người nêu nhanh và đúng nhiều thì nhóm đó thắng. Giáo viên khen thưởng học sinh nêu nhanh (có thể khen thưởng bằng vật thật như trong trò chơi: quyển vở, cái bút)

Trò chơi Ai nhanh hơn (trò chơi toán lớp 1)

Mục đích: Nhằm củng cố cho bài học: Giúp học sinh nhận biết và đọc tên được các hình vuông, hình tròn và hình tam giác. Từ đó nhận biết các hình này qua vật thật.

Chuẩn bị: 5 hình vuông, 5 hình tròn, 5 hình tam giác.

Cách chơi:

Giáo viên gắn lên bảng 5 hình vuông, 5 hình tròn, 5 hình tam giác.

Gọi 3 học sinh lên bảng nêu rõ nhiệm vụ: mỗi em chọn 1 loại hình:

HS1: chọn hình tam giác.

HS2: chọn hình vuông.

HS3: chọn hình tròn.

Học sinh thi đua chọn nhanh các hình theo nhiệm vụ được giao.

Tổng kết trò chơi:

Giáo viên cùng cả lớp phân thắng - thua, khen thưởng bạn chọn nhanh 1 tràng vỗ tay, phạt bạn thua bằng 1 bài hát.

Trò chơi Ai nhanh hơn (Trò chơi môn Toán lớp 2)

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:

Một chữ A và một chữ B

Một số hình ảnh về các loài hoa được cắt bằng giấy màu cứng, mặt trước màu trắng ghi các phép tính (trong phạm vi 100)

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 bóc 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.

Trò chơi xếp hàng thứ tự (Trò chơi môn Toán lớp 2)

Mục đích: Giúp học sinh củng cố so sánh và sắp xếp thứ tự các số. Từ các số tự nhiên đã cho học sinh tự so sánh, chọn lựa để có thể xếp theo thứ tự từ bé đến lớn hoặc ngược lại.

Chuẩn bị:

Giáo viên: chuẩn bị 2 lá cờ hiệu (Cờ giấy nhỏ, 2 lá có màu khác nhau)

Học sinh: mỗi đội 5 mảnh bìa ép lasstis để ghi các số.

Chọn đội chơi: Mỗi đội không 4, 5 em tùy theo yêu cầu bài tập; 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 phút)Khi cô giáo hô hiệu lệnh và giơ 2 lá cờ trên 2 tay song song về phía trước các em tập hợp hàng dọc theo yêu cầu như: “ Tập hợp theo thứ tự từ bé đến

lớn ” ; “ Tập hợp theo thứ tự từ lớn đến bé ” sau đó đổi các biển giữa hai đội rồi tiếp tục chơi. 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 1000, Các số từ 101 đến 110, Các số từ 111 đến 200, Ôn tập các số trong phạm vi 1000 với các bài tập xếp các số theo thứ tự từ bé đến lớn và từ lớn đến bé.

Trò chơi giải đáp nhanh (trò chơi môn Toán lớp 2)

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.

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.

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 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 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 Tổ Ong Bì (trò chơi môn Toán lớp 2)

Mục đích: Giúp học sinh củng cố dãy số tự nhiên, thứ tự trong dãy số tự nhiên, bảng nhân 2, 3, 4, 5.

Chuẩn bị: Giáo viên chuẩn bị một số tổ ong đã ép lasstis và ghi theo yêu cầu bài tập. Học sinh chuẩn bị bút lông.

Cách chơi: Giáo viên phát cho mỗi nhóm một tổ ong và yêu cầu các em giúp ong chọn số thích hợp để xây tiếp vào tổ của mình. Các nhóm làm xong trình bày và nhận xét lẫn nhau, bình chọn nhóm chiến thắng.

Trò chơi này sử dụng cho các bài: Các số tròn chục từ 110 đến 200, so sánh các số có ba chữ số, bảng nhân 2, 3, 4, 5 với các bài tập điền số còn thiếu vào ô trống.

Trò chơi Bingo (trò chơi môn Toán lớp 2)

Mục tiêu: Củng cố bảng cộng, trừ, cộng, trừ nhẩm các số tròn chục, tròn trăm.

Chuẩn bị: Hai học sinh một bảng Bingo có ghi sẵn các số. Học sinh có bút lông

Cách chơi: Giáo viên phát bảng Bingo cho các nhóm. Giáo viên lần lượt nêu và ghi các phép tính. Học sinh nhẩm kết quả rồi chéo vào các ô có kết quả tương ứng. Nhóm nào có các ô cùng hàng được chéo thì hô: Bingo. (Giáo

viên cùng học sinh kiểm tra kết quả)



Trò chơi này sử dụng cho các bài: Cộng, trừ, nhân, chia trong bảng với các bài tính, tính nhẩm.

Trò chơi truyền điện (Trò chơi môn Toán Lớp 3)

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 nói to 1 số trong phạm vi 1000 chẳng hạn “400 và chỉ nhanh vào em B bất kỳ để “truyền điện”. Lúc này em B phải nói tiếp, ví dụ “trừ 200 rồi chỉ nhanh vào em C bất kỳ. Thế là em C phải nói tiếp “bằng 200”. 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 thì phạt.

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 7×3 và chỉ vào em tiếp theo để truyền thì em này chỉ việc nói kết quả bằng 21.

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

Trò chơi Ai nhiều điểm nhất (Trò chơi môn Toán lớp 3)

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

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 bóc 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.

Trò chơi Ong đi tìm nhụy (Trò chơi môn Toán lớp 3)

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

Phần màu

Cách chơi:

Chọn 2 đội, mỗi đội 4 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.

Cô có 2 bông hoa trên những cánh hoa là các kết quả của phép tính, còn những chú Ong thì chờ 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.

Trò chơi Tích tắc tích tắc (Trò chơi môn Toán lớp 3)

Yêu cầu: Người chơi cần biết cách xem giờ, nắm vững nguyên tắc quay của kim đồng hồ, có tinh thần hợp tác ý thức tổ chức, tác phong nhanh nhẹn.

Chuẩn bị: Giáo viên chuẩn bị chọn 2 đội, mỗi đội 18 em. Yêu cầu mỗi em tự chuẩn bị cho mình 1 cái mũ, 12 em mang mũ hình bông hoa dùng làm trụ quay của kim giờ phút.

Luật chơi: 2 đội sẽ xếp thành vòng tròn như sau:

Giáo viên hô: Hai đội chú ý. Bây giờ là 15 giờ đúng hãy mau thể hiện, hãy mau thể hiện. Giáo viên và 2 bạn chọn đọc làm th kí quan sát ghi kết quả thể hiện của 2 đội (các chữ số ngồi im, trục kim ngồi im, thực chất chỉ có 5 bạn gồm kim ngắn 2 bạn, kim dài 3 bạn là di chuyển).

Khi giáo viên hô chú ý thì 5 bạn đứng dậy, nghe giáo viên hô xong thì nhẹ nhàng di chuyển sao cho tới vị trí cần thiết thì ngồi xuống. Cứ như vậy sau 3 (4) lần chơi giáo viên và các bạn thư kí tổng kết xem đội nào di chuyển kim nhanh, gọn, đúng (đúng cả

giờ và phút), mỗi lần 10 điểm; nếu quay đúng giờ nhưng lúng túng, lộn xộn trừ 2 điểm.

Đội nhiều điểm hơn sẽ thắng.

Đội nào thua cuộc phải đọc 3 lần bài: Tích tắc tích tắc, đồng hồ luôn nhắc, từng phút từng giờ, quý hơn vàng ngọc .

Trò chơi Đoàn kết

Thời gian chơi: 5 – 7 phút.

Cách chơi:

Giáo viên hô: “Đoàn kết, Đoàn kết” Học sinh hỏi: “ Kết mấy, kết mấy?”.

Giáo viên hô các phép tính như: “ Kết 3×2 ” hoặc “ $14 - 9$ ”, “ $8 + 3$ ”...

Học sinh phải nhanh nhẹn được kết quả và kết thành nhóm theo yêu cầu.

Luật chơi: Ai nhanh được tuyên dương, ai chậm bị phạt tùy theo yêu cầu của lớp.

Trò chơi xây hàng rào (Trò chơi môn Toán lớp 4)

Chuẩn bị: giáo viên vẽ hàng rào như chữ X, ghi các số theo quy luật nhất định do giáo viên quy định. Ví dụ: Tích hai số trái và phải bằng tổng của hai số trên và dưới.

Hướng dẫn cách chơi: ghi một số vào bên trái của hàng rào, ghi một số vào bên phải hàng rào, nhân hai số này lại ra kết quả thì ghi nhớ rồi nhân tính xem số trên và số dưới nào của hàng rào cộng lại bằng kết quả của hai số trái và phải đã tìm được, sau đó ghi hai số này vào bên trên và bên dưới hàng rào. Ví dụ: 7×2 Mỗi nhóm 3 em. Trong 2 phút nhóm nào xây nhiều hàng rào nhất và làm đúng kết quả là thắng cuộc.

Trò chơi điền số thích hợp (Trò chơi môn Toán lớp 4)

Chuẩn bị: vẽ các vòng tròn nhỏ

Cách chơi: điền số từ 1 đến 7 vào các vòng tròn nhỏ sao cho tổng của ba số trên cùng một vạch thẳng đều bằng nhau. Chia lớp thành các nhóm, mỗi nhóm 4 em. Mỗi nhóm điền số vào bảng con , trong 5 phút nhóm nào điền đúng được nhiều bảng có tổng khác nhau hơn là thắng và được cả lớp tuyên dương.

Lưu ý: tổng các số từ 1 đến 7 bằng 28. Tổng của ba tổng trên các vạch bằng 28 cộng hai lần số ở vòng tròn giữa, và số này phải chia hết cho 3. Vì vậy, ta có các trường hợp sau: Số giữa là 1: tổng $= 28 + 2 = 30$ (chia hết cho 3) – tổng ba số trên một vạch là 10.. Số giữa là 2 : tổng $= 28 + 4 = 32$ (không chia hết cho 3) – không được.. Số 3, 5, 6 cũng đều không được.

Trò chơi ra khơi (Trò chơi môn Toán lớp 4)

Chuẩn bị: các tấm bìa hình tứ giác ghi biểu thức, các tấm bìa hình tam giác ghi kết quả.

Cách chơi: cho chơi nhóm 6 em. Các nhóm tự đính tấm bìa ghi biểu thức vào giấy khổ to rồi lựa chọn tấm bìa ghi kết quả tương ứng đính lên trên sao cho giống hình một chiếc thuyền căng buồm ra khơi. Trong 8 phút nhóm nào ghép đúng và nhiều thuyền nhất là thắng. Nhóm thắng sẽ được giáo viên thưởng 1 cái cờ đỏ.

Trò chơi Hộp số may mắn (Trò chơi môn Toán lớp 4)

Mục đích: Củng cố, xếp thứ tự các số tự nhiên từ lớn đến bé (hoặc ngược lại từ bé đến lớn) .

Chuẩn bị: Giáo viên chuẩn bị một hộp giấy bên trong có các mảnh giấy ghi sẵn nội dung, yêu cầu học sinh cần thực hiện.

Cách tiến hành:

Học sinh chuyển hộp giấy lần lượt cho nhau theo bàn ngang, vừa chuyển, vừa hát. Chủ trò yêu cầu dừng thì học sinh đang cầm hộp sẽ mở hộp và đọc yêu cầu của bất kì mảnh giấy nào mà em lấy được .

Ví dụ: Em và các bạn hãy lần lượt nêu các số tròn triệu. Hãy nêu một số có 5 chữ số bất kì và các bạn tiếp theo phải nêu lần lượt các số có 5 chữ số lớn hơn số đã nêu hai đơn vị .

Trò chơi May rủi

Mục đích:

Củng cố số chẵn – lẻ.

Rèn kỹ năng đọc số tự nhiên có lớp triệu.

Chuẩn bị: 14 tấm bìa (20cm x 5 cm) có ghi số lớp triệu, trên một mặt, mặt viết số có dán keo hai mặt (7 bìa ghi số chẵn, 7 bìa ghi số lẻ)

Số lượng học sinh tham gia: 2 đội , mỗi đội 7 em. Đội chẵn – Đội lẻ.

Cách chơi:

Giáo viên cho đội chẵn đứng một bên, đội lẻ đứng một bên. Giáo viên dán 1 tấm bìa lên bảng, xáo trộn số số chẵn – lẻ. Giáo viên mời từng em của mỗi đội (luân lưu) lên gởi một tấm bìa bất kì. Khi em nào gởi ra, em đó phải đọc to số đó (nếu em đó đọc sai, giáo viên sửa ngay).

Giáo viên hỏi “ số chẵn hay số lẻ ”. Số chẵn thì em đó giao cho đội chẵn và ngược lại. Đội nào giữ tấm bìa nhiều hơn đội đó thắng, bằng nhau thì hòa.

Trò chơi Ai đúng? Ai nhanh? (Trò chơi môn Toán lớp 5)

Mục đích chơi:

Giúp học sinh nắm vững khái niệm cách đọc, viết cấu tạo phân số và so sánh sắp thứ tự phân số.

Rèn luyện tác phong nhanh nhẹn, trí thông minh sáng tạo.



Đối tượng chơi: Dành cho học sinh trung bình trở lên.

Thời gian chơi: 5 - 7 phút.

Chuẩn bị: Giáo viên chuẩn bị 2 con xúc sắc bằng gỗ trên các mặt có ghi các số trong phạm vi từ 1 đến 9. Học sinh chuẩn bị giấy nháp và bút để ghi

Hướng dẫn cách chơi: Chơi theo nhóm, gồm 4 nhóm, mỗi nhóm 3 học sinh, cả 4 nhóm đứng thành hàng đối diện quan sát kết quả thầy giáo tung xúc sắc 3 lần liên tiếp. Các nhóm có thể phân công nhau ghi kết quả từng lần tung. Sau đó có 5

phút để:

Viết các phân số sau mỗi lần tung.

VD: Viết PS từ số trên mặt (mặt trên là số 4, mặt dưới là số 5) của xúc sắc: 5

4

;

...

- So sánh và sắp thứ tự các phân số sau từng lần tung.
- So sánh và sắp thứ tự các phân số cả nhóm đã viết được.
- GV cùng cả lớp sẽ làm trọng tài kiểm tra 4 nhóm.

Luật chơi:

- Viết đầy đủ các phân số trong các lần tung: 10 điểm.
- So sánh và sắp thứ tự từng cặp đúng: 10 điểm.
- So sánh sắp thứ tự tất cả các phân số đã viết trong nhóm thì cộng: 20 điểm (có 1 phần sai hoặc thiếu sẽ không được tính điểm).

Nhóm nào xong trước và đúng thì được cộng thêm 1 điểm.

Nhóm thắng cuộc là nhóm đạt nhiều điểm hơn.

Trò chơi Đội nào vô địch (Trò chơi môn Toán lớp 5)

Mục đích chơi:

Giúp học sinh nắm vững cách giải bài toán tìm hai số khi biết tổng và hiệu của hai số đó.

Rèn tác phong nhanh nhẹn, trí thông minh, sáng tạo.

Đối tượng chơi: Dành cho học sinh trung bình trở lên.

Thời gian chơi: 5 phút.

Chuẩn bị: Giáo viên chia lớp thành ba đội, mỗi đội năm em và viết sẵn năm bộ đề toán cho ba đội.



Hướng dẫn cách chơi: Khi giáo viên hô (5 phút bắt đầu) thì mỗi em trong đội bốc thăm đề của mình trong bộ đề của đội và làm các yêu cầu của đề. Em nào làm xong trước thì nộp bài rồi về chỗ ngồi, giáo viên đánh dấu những bài nộp trước thời gian quy định. Hết thời gian giáo viên cùng cả lớp chấm điểm cho từng đội.

Luật chơi:

Mỗi bài giải đúng được 10 điểm.

Nếu sai một phép tính hoặc một lời giải trừ 2 điểm.

Mỗi bài nộp trước thời gian quy định được cộng thêm một điểm.

Hết thời gian mà bạn nào còn viết tiếp là phạm quy thì không được tính điểm.

Đội nào có tổng điểm nhiều hơn thì thắng cuộc.

Trò chơi những bông hoa điểm 10 (Trò chơi môn Toán lớp 5)

Mục đích chơi:

Giúp học sinh nhớ lâu công thức tính chu vi, diện tích của các hình cơ bản trong chương trình.

Từ đó vận dụng linh hoạt kết hợp với kỹ năng tính nhằm để tính toán chu vi, diện tích của một số hình.

Đối tượng chơi: Dành cho học sinh trung bình trở lên.

Thời gian chơi: 5 – 7 phút.

Chuẩn bị: Giáo viên chuẩn bị một bó hoa đặt ở giữa bục giảng, trên những bông hoa được cắt bằng giấy màu bên trong ghi nội dung các câu hỏi:

Câu 1: Có mấy loại góc, đó là những góc nào? So sánh các góc với góc vuông.

Câu 2: Hình vuông có đặc điểm gì?

Câu 3: Hình chữ nhật có đặc điểm gì?

Câu 4: Nêu đặc điểm giống và khác nhau giữa hình vuông và hình chữ nhật.

Câu 5: Nêu điểm khác giữa tính chu vi và diện tích một hình? Cho VD minh họa.

...

Cách chơi: chơi thi đua giữa các cá nhân. Học sinh xung phong lên hái hoa. Hái hoa xong phải đọc cho cả lớp nghe câu hỏi sau đó mới trả lời. Nếu bạn trả lời chính xác, diễn đạt trôi chảy thì cả lớp vỗ tay thật to và thưởng cho bạn một bông hoa. Nếu bạn trả lời đúng nhưng chưa trôi chảy thì vỗ tay nhưng hơi nhỏ. Nếu bạn trả lời sai cô giáo gợi ý nhưng không trả lời được thì lặc cò cò về chỗ, bạn khác lên thay.

Luật chơi: Giáo viên nhận xét đánh giá và có phần thưởng cho học sinh trả lời xuất sắc.

Trò chơi Cướp cờ tính điểm (Trò chơi môn Toán Lớp 5)

Mục đích chơi:

Giúp học sinh nắm vững cấu tạo hàng của số thập phân và cách ghi số theo vị trí ứng dụng linh hoạt trong tình huống chơi.

Rèn luyện tác phong nhanh nhẹn, thông minh sáng tạo .

Đối tượng chơi: Dành cho học sinh trung bình trở lên.

Thời gian chơi: 7-10 phút

Chuẩn bị:

5 lá cờ gồm các màu: xanh, đỏ, tím, vàng, trắng, 5 mẫu nút để cắm cờ, 1 miếng nút đỏ để làm dấu phẩy.

Giáo viên và một học sinh sẽ làm thư kí ghi thứ tự lá cờ được cắm và điểm của từng nhóm

Luật chơi: 2 nhóm xếp hàng, điểm danh từ 1-5 như sau: 5 4 3 2 1 _ 1 2 3 4 5

Mỗi nhóm sẽ tham gia chơi hai lượt, mỗi lượt 5 em ghép thành một đội xếp thành đội hình như trên

Cách chơi:

Khi thầy cô giáo hô thì 2 em số 1 (ở hai đội) chạy lên cướp cờ và chỉ được cướp 1 lá ở hàng cao nhất của số thập phân.

Người cướp được ở hàng nào phải hô to lên hàng đó, lần lượt các em số 2 cướp một lá cờ ở hàng cao nhất còn lại, các em còn lại tùy theo dấu phẩy đặt ở đâu thì lá cờ cướp được sẽ đặt ở điểm tương ứng.

Đội nào đạt nhiều điểm hơn đội đó sẽ thắng cuộc.

Trò chơi Hãy tìm lấy ngôi nhà của bạn (Trò chơi môn Toán lớp 5)

Mục đích:

Giúp học sinh nắm vững tính chất cơ bản của phân số, ứng dụng linh hoạt

Rèn luyện tác phong nhanh nhẹn, trí thông minh sáng tạo.

Đối tượng chơi: Dành cho học sinh khá giỏi.

Thời gian chơi: 7 – 10 phút .

Chuẩn bị:

Giáo viên chuẩn bị một số chun buộc, vẽ hình 2 ngôi nhà, trên mỗi ngôi nhà có ghi một phân số.

8 bút chì và các thẻ bài được ghi các phân số như trên.

Mỗi đội cử 4 bạn tham gia chơi một lần và chơi trong hai lượt



Hướng dẫn cách chơi: Giáo viên tráo đều các thẻ bài rồi chia cho các đội viên của 2 đội một cách xen kẽ, yêu cầu học sinh quan sát kĩ số nhà ghi trên hình vẽ của 2 toà lâu đài và quan sát kĩ số ghi trên thẻ bài rồi suy nghĩ và quyết định xem mình sẽ được vào ngôi nhà nào. Khi đó sẽ ghi tên bằng bút màu ở sau thẻ bài và ghi tên ở bên dưới hình vẽ của ngôi nhà. Sau đó chuyển thẻ bài cho giáo viên và về chỗ.

Luật chơi: Giáo viên cùng hai bạn được chọn làm “ bảo vệ” sẽ kiểm tra thẻ vào cửa với tên đã ghi ở dưới ngôi nhà. Bạn nào vào nhầm sẽ bị buộc tóc túm lại ở trên đầu. Sau hai lần chơi đội nào có nhiều bạn bị buộc chun thì đội đó sẽ thua.