**Javasolt játékok, munkaformák**

A Játékos matematika tanterv nagy hangsúlyt fektet arra, hogy vonzóvá tegye a gyerekek számára a tevékenységeket, vagyis a játékra.

A kooperatív munkaszervezés biztosítja, hogy mindenki részt vegyen a tevékenységekben.

Néhány kooperatív feladattípus kifejezetten illik a matematika órára. Ilyen a **feladatküldés**, amelyet szervezhetünk például úgy, hogy megadott műveltsorhoz vagy szakaszos modellhez kell szöveget írni. A szöveges feladatot a másik csoport megoldja, visszaküldi, és a küldők ellenőrzik. Hiba esetén a szöveget írók és a megoldók is hibázhattak, ezt meg kell vitatni. A **kerekasztalnál** tulajdonságokat, példákat kell gyűjteni, a csoport minden tagja sorban hozzátesz egy-egy újabb elemet a gyűjteményhez. A **füllentős** feladatban a csoportnak két igaz és egy hamis állítást kell mondani, a többi csoportnak meg kell találni, hogy melyik állítás volt hamis. A **diákkvartett**ben a tanulók együtt dolgoznak, ha valaki nem tudja a megoldást, a többiek elmagyarázzák neki, mert a tanár bármelyiküktől kérdezheti a választ.

Játékok, melyek a mi kedvenceink:

**Tedd, amit mondok!:**A párok egymásnak háttal ülnek, nem látják egymást, de beszélgetni tudnak. A pár mindkét tagja ugyanazt a készletet kapja (pl.: fakockák vagy síkidomok). A pár egyik tagja elrendezi a kapott kockákat, testeket, és pontos utasításokat fogalmaz meg a társának úgy, hogy mindkettőjük előtt azonos elrendezés alakuljon ki.

**Számaktivity:**Minden játékos kap egy számot. A számokat úgy kell kitaláltatni a csoport többi tagjával, hogy nem írhatja le a játékos számjegyekkel, hanem a szám tulajdonságait mondja el a társainak.

**Lövöldözős:**Ezt a játékot a szóbeli számolás fejlesztésére használhatjuk. A játékosok körben állnak. A játékvezető a kör közepén áll, feltesz egy kérdést, pl. egy műveltet, annak függvényében, hogy mit seretne gyakoroltatni, és ezzel kérdéssel egy időben rámutat valakire, aki gyorsan leguggol, de nem ő válaszol, hanem a mellette álló két játékos, akik egymásra nézve és egy pisztolyt formálva a kezükkel egymásra mutatnak. Aki előbb válaszol, az benn marad a játékban, a másik kiesik vagy zálogot ad.

**Okostojás:** A gyerekek körben állnak. Egyikük belép a körbe, és szembeáll valakivel. Ezután a tanító feltesz egy, a tananyaghoz tartozó kérdést (lehetnek szorzások, összeadások stb. is), a két, egymással szembenálló gyerek közül, amelyik előbb válaszol, az továbbléphet egy hellyel. Ha nem a körben benn álló az ügyesebb, akkor helyet cserélnek. Az lesz az „okostojás”, aki leghosszabb ideig marad a körben.

**Barkochba:**Minden tanuló kap a hátára egy számot. A teremben körbejárva véletlenszerű párok alakulnak. A pár egyik tagja három kérdést tehet fel a másiknak a számáról, majd szerepet cserélnek. Ezután továbbmennek, és újabb párt választanak maguknak, akinek szintén 3 kérdést tehetnek fel. Ha valaki kitalálja a számát, újabb számot kérhet. A legügyesebbek azok lesznek, akik adott idő alatt a legtöbb számot találják ki.

**Postás játék, vagy számgiliszta:**A gyerekek oszlopokban állnak. Minden oszlop hátulsó embere kap egy számot. Ez a kiinduló szám. Minden oszlop valamilyen műveletet kap feladatul, amelyet hátulról kiindulva minden gyerek elvégez a saját számával, és az eredményét megsúgja az előtte állónak. Pl. Kiinduló szám**: 6. A csoport feladata: Adjál hozzá 18-at.**Hátulsó gyerek indítja: 6+18 = 24, ezt a számot megsúgja az előtte állónak, aki ehhez hozzáadva a 18-at továbbsúgja az ő eredményét.

**Számkirály:**A gyerekek felállnak. A tanító két gyereket nevén szólít, majd egy műveletet mond nekik (összeadás, kivonás, szorzás, osztás) Aki gyorsabban válaszol, az állva marad, a lassúbb, vagy helytelenül felelő leül. Differenciálható a feladat azzal, hogy azonos képességű tanulók kerülnek párba egymással. Miután már mindenki szerepelt egyszer, a játék folytatódik a második kérdéskörrel. Célszerű 3 gyerek állva maradása esetén megállni, így a gyengébb képességűeknek is lehetőségük lesz arra, hogy „Számkirályok” legyenek.

**Füllent**ő**s játék:**A tanító három állítást mond (számokra vagy műveletre vonatkozót). A három állításból 1 hamis. A”most” jelzésre a gyerekek feltett ujjakkal jelzik, hányadik állítás volt hamis. Kooperatív formában a gyerekek fogalmazzák és írják le az állításokat. A többi csoport megbeszéli, melyik hamis, és jelzésre ujjaikon jelzik ezt.

**Korongkirály:**Minden játékos ugyanannyi korongot kap. Kb 20 darabot. Most a két kockával sorban dobnak és összeadják a pontokat. Ha 11 az eredmény, a játékos 11 korongot vehet ki a tálból. Minden más pontszámot 2-10-ig 11-re egészítenek ki. A különbséget a saját készletből vissza kell tenni a tálba. Ha az eredmény 12, akkor egy korongot kell leadni (12-1=11). Ha például Z nyolcat dob, akkor, három korongot kell a tálba visszatennie. Akinek több játszma után a legtöbb korongja van, az a korongkirály.

**Bingó:**Minden tanuló készít egy kilenc, vagy tizenhat mezőből álló négyzetet: A tanító feladatokat ad az éppen aktuális témakörből, pl. 9 különböző egyszeregy feladatot, aminek végeredményeit a tanulók tetszés szerint helyezik el a saját sémájukban lévő üres mezőkön. Ezután a tanár felolvassa az eredményeket más sorrendben. Ha egy tanulónak három egymást követő eredménye egy sorban, vagy egy oszlopban helyezkedik el, felkiált: ,,bingó”

**Válogatós barkochba:** Minden gyereknél van egy szám. Gondolok egy számra. A gyerekeknek kérdezniük kell, majd a válasz után kétfelé rendeződniük aszerint, hogy a náluk levő számra igaz vagy nem a kérdezett tulajdonság. Ha leellenőriztük a rendeződést, a helyére mehet az, akinek a számára biztosan nem gondolhattam. A végén csak egy tanuló - egy szám marad.

**Számolás dominókkal:**A dominókat lefordítva helyezzük az asztalra. A gyerekek sorban felfordítanak egy-egy dominót úgy, hogy azt minden játékos jól láthassa. Aki először összeadja a rajta lévő pontokat, és megmondja a helyes eredményt, az kapja a dominókat. Lehet szabály az is, hogy a nagyobb számú pontból ki kell vonni a kevesebbet.