**TRÒ CHƠI CHUYỂN TIẾT, GIỮA TIẾT VÀ TRONG GIỜ HỌC CHO HỌC SINH TIỂU HỌC**

**1/ Trò chơi: Chim bay, cò bay**

Có thể chơi: Chuyển tiết, giữa tiết

**a/ Mục đích:**Rèn luyện trí nhớ, phản xạ tốt, khéo léo, là hình thức tập thể dục nhẹ nhàng, vận động cánh ta, cổ tay đỡ mỏi.

**b/ Số lượng**: Toàn bộ học sinh trong lớp

**c/ Địa điểm:**Đứng tại chỗ trong phòng học

**d/ Cách chơi:**Học sinh đứng tại chỗ trong lớp học, quản trò đứng phía trên bục giảng. Người điều khiển hô “chim bay” đồng thời giang hai cánh tay như chim đang bay. Cùng lúc đó mọi người phải làm động tác và hô theo người điều khiển. Nếu người điều khiển hô những vật không bay được như “nhà bay” hay “bàn bay” mà người nào làm động tác bay theo người điều khiển hay những vật bay được mà lại không làm động tác bay thì sẽ bị phạt.

#### 2/Trò chơi: Ai nhanh hơn

**Có thể chơi trong giờ Toán lớp 2**

**a/ 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

**b/** **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

**c/ Cách chơi:** Chia lớp làm 2 đội, khi nghe hiệu lệnh “bắt đầu” lần lượt từng đội cử người lên bốc 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.

**d/ Cách tính điểm :**  
- Mỗi phép tính đúng được tặng một bông hoa điểm tốt .  
- Tổng hợp số bông hoa điểm tốt của từng đội. Đội nào nhiều điểm hơn là đội đó thắng cuộc. **\* Lưu ý :**Sau giờ chơi giáo viên nêu nhận xét đánh giá các đội chơi, nhắc nhở các em những sai sót vấp phải để lần sau các em chơi tốt hơn.

#### 3/Trò chơi: Chuyền điện

**Có thể chơi trong giờ Toán lớp 3**

**a/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  
**b/ Cách chơi** :

- Các em ngồi tại chỗ. Giáo viên gọi bắt đầu từ 1 em xung phong.

- Ví dụ em A 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 e C phải nói tiếp “bằng 200”. Nếu C nói đúng thì được quyền xướng 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.

**4/Trò chơi: Ghép tranh với hình tương ứng**

Có thể chơi trong giờ học Tiếng Việt ở lớp 1

a/**Mục tiêu:** Hiểu nghĩa của từ để ghép đúng tranh. Rèn luyện sự nhanh nhạy, tự tin.

**b/Chuẩn bị:** Một số tranh (ảnh) các con vật, một số thẻ từ (ghi sẵn).

**c/Cách chơi:**

* Phát tranh và thẻ từ cho các nhóm.
* Nêu yêu cầu các nhóm thi đua ghép các tranh (ảnh) với các từ tương ứng. Nhóm nào ghép đúng và nhanh hơn thì thắng cuộc.

#### 5/Trò chơi: Thi đọc tiếp sức

Có thể chơi trong giờ Tiếng Việt lớp 2

**a/Mục đích**: Rèn kĩ năng đọc đúng và nhanh bài Tập đọc, luyện tác phong nhanh nhẹn, tập trung chú ý để phối hợp nhịp nhàng giữa các bạn trong nhóm với nhau khi đọc thành tiếng từng câu nối tiếp.

**b/Thời gian chơi**: 5 – 7 phút

**c/Chuẩn bị**:

- Một đồng hồ (bấm thời gian chơi)

- Chọn một học sinh làm trọng tài

Chọn đội chơi: Chọn 3 đội chơi, mỗi đội có 5 em

Tổ chức chơi: 12 - 3 đội chơi lần lượt lên bảng đứng thành hàng ngang, quay mặt về phía các bạn; mỗi thành viên trong đội chơi cầm một quyển SGK đã mở sẵn (bài quy định sẽ đọc)

- Khi nghe lệnh trọng tài hô “bắt đầu”, người số 1 (đầu hàng bên phải hoặc bên trái) phải đọc câu thứ nhất của bài một cách rõ ràng, chính xác và nhanh. Dứt tiếng cuối cùng của câu thứ nhất, người số 2 (cạnh vị trí của người số 1) mới được đọc tiếp câu thứ 2 …cứ như vậy cho đến người cuối cùng của nhóm; nếu chư chưa hết bài, câu tiếp theo lại đến người số 1 đọc – người số 2 đọc…cho đến hết bài thì dừng lại. Trọng tài tính thời gian và ghi số phút đọc xong toàn bài của từng nhóm.

Trọng tài cùng các nhóm theo dõi bạn đọc cùng nhận xét và tính số bông hoa điểm tốt của trò chơi “thi tiếp sức” như sau: mỗi câu văn đọc chính xác, đúng quy định được 1 bông hoa điểm tốt; không được tính số bông hoa điểm tốt nếu vi phạm một rong các trường hợp sau:

+ Đọc sai, lẫn hay thừa, thiếu tiếng trong câu.

+ Đọc tiếp câu sau khi người đọc câu trước chưa xong.

+ Đọc liền hai câu trở lên.

- Khi các nhóm đã đọc xong, trọng tài công bố kết quả về thời gian đọc và số bông hoa điểm tốt của từng nhóm. Nhóm nào được nhiều bông hoa điểm tốt nhất (ít hoặc không mắc lỗi) và có thời gian đọc ít nhất là nhóm đó giành phần thắng trong cuộc thi “đọc tiếp sức” theo sách. Thưởng – phạt:

- Đội thắng: Được giáo viên tuyên dương trước lớp bằng một tràng pháo tay.

- Đội thua: Xếp thành hàng, bắt chước tiếng kêu của các loài động vật: mèo, gà, lợn…

**\*Lưu ý**: - Trong khi chơi, nếu người đọc câu trước lỡ đọc sang câu sau một vài tiếng rồi mới dừng lại thì người tiếp theo vẫn phải đọc lại từ đầu câu mà mình phải đọc, cả nhóm sẽ bị kéo dài thêm về mặt thời gian.

- Trò chơi được sử dụng ở tất cả các tiết Tập đọc. Giáo viên có thể thay đổi các bài Tập đọc khác nhau để tổ chức trò chơi phù hợp với nội dung và đối tượng Học sinh.