

MỘT SỐ TRÒ CHƠI GIỮA TIẾT CHO HỌC SINH TIỂU HỌC

1. Trò chơi cướp cờ

*** Dụng cụ:**

- Một cái khăn bất kì tượng trưng cho cờ
- Một vòng tròn
- Vạch xuất phát cùng là đích của 2 đội

*** Cách chơi:**

- Quản trò chia tập thể chơi thành hai đội, có số lượng bằng nhau mỗi đội có từ 5-6 bạn, đứng hàng ngang ở vạch xuất phát của đội mình. Đếm theo số thứ tự 1,2,3,4,5... các bạn phải nhớ số của mình.
- Khi quản trò gọi tới số nào thì số đó của hai đội nhanh chóng chạy đến vòng và cướp cờ.
- Khi quản trò gọi số nào về thì số đó phải về
- Một lúc quản trò có thể gọi hai ba bốn số

*** Luật chơi:**

Khi đang cầm cờ nếu bị bạn vồ vào người, thua cuộc

Khi lấy được cờ chạy về vạch xuất phát của đội mình không bị đội bạn vồ vào người, thắng cuộc

Khi có nguy cơ bị vồ vào người thì được phép bỏ cờ xuống đất để tránh bị thua

Số nào vồ số đó không được vồ vào số khác. Nếu bị số khác vồ vào không thua

Số nào bị thua rồi (“bị chết”) quản trò không gọi số đó chơi nữa

Người chơi không được ôm, giữ nhau cho bạn cướp cờ

Người chơi tìm cách lừa dối phương để nhang cờ về, lựa chọn sân bãi phù hợp để tránh nguy cơ, cờ ra khỏi vòng tròn, để cờ lại vòng tròn chỉ được cướp cờ trong vòng tròn

Khoảng cách cờ đến hai đội bằng nhau

2. Trò chơi: Chim bay, cò bay

Có thể chơi: Chuyên tiết, giữa tiết *Mục đích:* Rèn luyện trí nhớ, phản xạ tốt, khéo léo, là hình thức tập thể dục nhẹ nhàng, vận động cánh tay, cổ tay đỡ mỏi. *Số lượng:* Toàn bộ

học sinh trong lớp Địa điểm: Đứng tại chỗ trong phòng học **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

Để lôi cuốn hơn, có thể biến tấu thêm phần “cá lặn” hay “tàu lặn, vịt lặn”...để xem kẽ với trò “Chim bay, cò bay”

3. Trò chơi thả chó

*** Cách chơi:**

- Một bạn đóng vai “chú chó”
- Một bạn đóng vai “ông chủ”
- Các bạn còn lại đóng vai “thỏ con”
- Các bạn cùng hát: “ve ve chùm chùm, cá bóng nổi lửa, ba con lửa chếp chôi, ba con voi thượng đế, ba con đế đi tìm, ù a ù ịch”
- Một bạn làm ông chủ xoè ngửa bàn tay phải, các bạn tập trung thành một vòng tròn bên xung quanh ông chủ và lấy ngón tay trái của mình đặt vào lòng bàn tay của ông chủ khi nghe có câu “ù a ù ịch” thì các bạn sẽ rút tay ra ông chủ sẽ bấp tay lại

*** Luật chơi:**

- Khi bạn nào bị ông chủ nắm ngón tay, sẽ đóng vai chú chó, các bạn còn lại sẽ làm thỏ
- Khi ông chủ tả một vật nào đó thì lập tức các chú thỏ sẽ chạy tới chạm vào trong một khoảng thời gian nào đó và ông chủ sẽ thả chó
- Khi thấy chú chó xuất hiện thì ngay lập tức thỏ phải chạy nhanh đến chỗ vật ông chủ tả chạm vào, và quay về chạm ông chủ. khi thấy chú chó thì các chú thỏ phải đi về ở tư thế khum, 2 tay chéo nhau đặc lên lỗ tay. nếu đi về ở tư thế khum mà không chéo tay thì bị chú chó bắt hoặc đứng lên để chạy về mà bị chú chó đung sẽ bị đóng vai chú chó thay cho bạn làm chú chó

4. Trò chơi: Bàn tay diệu kì

Có thể chơi: Chuyên tiết, giữa tiết

Yêu cầu: Học sinh đứng tại chỗ trong lớp

Cách chơi:

- Người điều khiển hô: Bàn tay mẹ - tất cả xòe bàn tay giơ ra phía trước.
Người điều khiển hô: Bồng con hát ru- tất cả vòng hai cánh tay ra phía trước và đung đưa như đang bế ru con.
- Người điều khiển hô: Bàn tay mẹ - tất cả xòe bàn tay giơ ra phía trước.
- Người điều khiển hô: Chăm chút con từng ngày – tất cả úp bàn tay lên má và nghiêng đầu.
- Người điều khiển hô: Bàn tay mẹ - tất cả xòe bàn tay giơ ra phía trước.
- Người điều khiển hô: Sưởi ấm con ngày đông- tất cả đặt chéo 2 lên ngực và khẽ lắc lư người.
- Người điều khiển hô: Bàn tay mẹ - tất cả xòe bàn tay giơ ra phía trước.
- Người điều khiển hô: Là gió mát đêm hè- tất cả làm động tác như đang quạt.
- Người điều khiển hô: Bàn tay mẹ - tất cả xòe bàn tay giơ ra phía trước.
- Người điều khiển hô: Là bàn tay kì diệu – tất cả giơ 2 cánh tay lên cao và hô to “bàn tay kì diệu”

5. Trò chơi đứng, ngồi, nằm, ngủ

Có thể chơi: Chuyên tiết, giữa tiết

Yêu cầu:

- Đứng: Hai bàn tay nắm, giữ thẳng lên đầu
- Ngồi: Hai bàn tay nắm, hai cánh tay vuông góc, bàn tay giờ ngang mặt
- Nằm: Hai bàn tay nắm, duỗi tay thẳng phía trước
- Ngủ: Hai bàn tay nắm, áp vào má và hô: Kho

Cách chơi:

- Giáo viên hô những tư thế, động tác theo quy định trên.
- Giáo viên có thể hô đúng hoặc hô đúng làm sai Học sinh phải làm đúng theo lời hô và các động tác đã quy định

6. Trò chơi: sắp xếp thứ tự

Có thể chơi trong giờ học 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.

7. Trò chơi: Ai nhanh hơn

Có thể chơi trong giờ 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.

* Lưu ý:

Sau giờ chơi giáo viên nêu nhận xét đánh giá các đội chơi khuyến khích tổ Giám khảo, thư ký, nhắc nhở các em những sai sót vấp phải để lần sau các em chơi tốt hơn.

8. Trò chơi: Truyền điện

Có thể chơi trong giờ 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.

9. Trò chơi: Xây hàng rào

Có thể chơi trong giờ 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 nhắm 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.

10. Trò chơi: Ai đúng? Ai nhanh?

Có thể chơi trong giờ 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 đôi 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

- 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.

11. Trò chơi: Thi đọc tiếp sức

Có thể chơi trong giờ Tiếng Việt lớp 2

* **Mục đích:** Rèn kỹ 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.

* **Thời gian chơi:** 5 – 7 phút

* **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 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 điểm “thi tiếp sức” như sau: mỗi câu văn đọc chính xác, đúng quy định được 1 điểm, không được tính điểm nếu vi phạm một trong 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 điểm số của từng nhóm. Nhóm nào được nhiều điểm 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.

12. Trò chơi: Slap blackboard (đập vào bảng)

*** Mục đích:** Giúp học sinh luyện đọc và củng cố kỹ năng nghe lại từ đã học, cũng như có thể nhận diện mặt chữ. Luyện phản xạ nhanh cho các em.

*** Chuẩn bị:** Không cần chuẩn bị bất cứ đồ dùng nào.

*** Cách chơi:** Giáo viên cho cả lớp ngồi trật tự tại chỗ, sau đó giới thiệu tên trò chơi và về một số hình khác nhau lên bảng chẳng hạn như: hình tròn, hình vuông, hình tam giác, hình chữ nhật, hình thoi, hình 8 lớp,... Tiếp theo, giáo viên ghi lại một số từ mới vừa học vào các hình trên. Sau đó, giáo viên cho học sinh đứng trên bảng trong tư thế chuẩn bị. Giáo viên sẽ đọc lần lượt các từ mới. Học sinh đứng trước bảng, nghe giáo viên đọc và đập nhanh vào chữ đó.

*** Luật chơi:**

Chơi theo cặp, giáo viên chia lớp làm hai đội và đặt tên cho mỗi đội, lần lượt mỗi đội cử ra từng bạn nên thi đấu với bạn của đội kia. Hai bạn đứng trước bảng ở một khoảng cách nhất định và nghe giáo viên đọc rồi nhanh chóng đập tay vào chữ giáo viên vừa đọc được ghi trên bảng, ai đập nhanh và đúng sẽ mang về cho đội mình 1 điểm. Tiếp tục với cặp thi đấu khác, kết thúc là đủ số từ mà giáo viên đã nêu ra trước khi đọc. Kết thúc trò chơi: Cộng điểm đội nào nhiều điểm thì đội đó thắng, đội nào thắng sẽ được tặng một tràng vỗ tay.

* **Lưu ý:** Trò chơi này cũng có thể được thực hiện như sau: cử ra một bạn giải lên để đọc những từ bất kỳ vừa ghi trên bảng và giáo viên sẽ cho hai bạn nghe nhận diện và đập tay vào hình có từ vừa đọc.

13. Trò chơi: Lucky number (con số may mắn)

Chơi trong giờ học Tiếng Anh

Mục đích: Tạo không khí hào hứng sôi nổi, cũng như luyện khả năng tập trung cao độ trong giờ học.

Chuẩn bị: Giáo viên chuẩn bị sẵn một số câu hỏi, câu trả lời sao cho bám sát nội dung bài học và không cần phải chuẩn bị bất cứ đồ dùng nào.

Cách chơi:

Giáo viên sẽ kẻ một bảng gồm 15 ô vuông và ghi vào đó 15 số tự nhiên bất kỳ, trong đó sẽ có 12 ô chứa câu hỏi để học sinh trả lời còn 3 câu là 3 con số may mắn gọi là Lucky number. Mỗi con số may mắn là một điểm 10 và không có câu hỏi.

Luật chơi: Giáo viên sẽ chia lớp thành 2 đội và đặt tên cho các đội, mỗi đội cử ra một bạn nhóm trưởng để vân tù tù xem đội nào được quyền chọn trước. Trong đội sẽ thảo luận xem quyết định chọn con số nào, nếu chọn trúng câu có câu hỏi thì giáo viên đọc câu hỏi và cả đội phải thảo luận tìm ra câu trả lời và bạn cho nhóm trưởng đọc, trả lời đúng thì đội sẽ đạt 10 điểm, nếu sai thì đội kia được quyền trả lời. Lượt 2 đến đội kia chọn ô, nếu chọn vào ô may mắn thì sẽ không phải trả lời câu hỏi và sẽ được vỗ tay chúc mừng, đồng nghĩa với việc nhận được số điểm may mắn là 10 điểm. Kết thúc trò chơi: Cộng điểm đội nào nhiều điểm thì đội đó thắng, khi đội nào chọn vào ô Lucky number sẽ được tặng một tràng vỗ tay.

* **Lưu ý:** Giáo viên có thể thay đổi trò chơi để tăng tính cạnh tranh, tạo không khí hào hứng sôi nổi bằng cách quy định điểm, trong 15 ô thì sẽ chứa 12 ô có 5 điểm, 2 ô có 10 điểm và một ô đặc biệt được là 20 điểm.