

SỬ DỤNG TRÒ CHƠI TRONG DẠY HỌC CHỦ ĐỀ SỐ VÀ PHÉP TÍNH CHO HỌC SINH LỚP 1 (BỘ SÁCH KẾT NỐI TRI THỨC VỚI CUỘC SỐNG)

Nguyễn Phương Linh, Phùng Ngọc Thắng
Trường Đại học Thủ đô Hà Nội

Tóm tắt: Trong dạy học Toán lớp 1 theo bộ sách Kết nối tri thức với cuộc sống, chủ đề “Số và phép tính” giữ vai trò nền tảng giúp học sinh hình thành những kiến thức, kỹ năng cơ bản nhất của môn học. Tuy nhiên, học sinh lớp 1 còn hạn chế về khả năng tập trung, dễ mệt mỏi khi phải tiếp nhận kiến thức trừu tượng. Vì vậy, việc vận dụng trò chơi toán học vào quá trình dạy học trở thành một giải pháp hiệu quả nhằm tăng hứng thú, nâng cao khả năng tiếp thu, đồng thời tạo điều kiện cho học sinh được học bằng trải nghiệm. Bài báo này tập trung trình bày cơ sở lý luận, quy trình tổ chức và hiệu quả của việc sử dụng trò chơi toán học trong dạy học chủ đề “Số và phép tính” cho học sinh lớp 1.

Từ khóa: Chủ đề: “Số và phép tính” ở lớp 1; dạy học môn Toán tiểu học; kết nối tri thức với cuộc sống; trò chơi học tập.

Nhận bài ngày 10.11.2025; gửi phản biện, chỉnh sửa, duyệt đăng ngày 30.12.2025

Liên hệ tác giả: Nguyễn Phương Linh; email: 222000214@daihocthudo.edu.vn

1. ĐẶT VẤN ĐỀ

Toán học là một trong những môn học nền tảng quan trọng ở bậc tiểu học, đóng vai trò hình thành năng lực tư duy logic, khả năng giải quyết vấn đề và phát triển trí tuệ cho học sinh. Đặc biệt, ở lớp 1, học sinh bước đầu làm quen với các khái niệm Toán học cơ bản như số đếm, cấu tạo số, cộng trừ trong phạm vi 10, 20, 100, ... – những kiến thức mang tính nền móng cho toàn bộ chương trình Toán học về sau. Ngoài ra, Đảng cũng đề cao vai trò của giáo dục đổi mới, sáng tạo và phát triển toàn diện học sinh, như được nêu trong Nghị quyết số 29-NQ/TW (2013) về đổi mới căn bản, toàn diện giáo dục và đào tạo. Chính vì vậy, trò chơi học tập nói chung và trò chơi Toán học nói riêng trở thành một phương tiện giáo dục hiệu quả, giúp chuyển tải nội dung học tập một cách nhẹ nhàng, gần gũi, sinh động.

Mặc dù việc sử dụng trò chơi trong dạy học Toán học ở tiểu học đã được nhiều nhà giáo dục đề cập, song các nghiên cứu hiện có chủ yếu dừng lại ở mức độ lý luận chung hoặc tập trung vào các lớp lớn hơn như lớp 3, lớp 4, nơi học sinh đã có nền tảng nhận thức tương đối ổn định. Trong khi đó, lớp 1 là giai đoạn then chốt đầu tiên trong việc hình thành tư duy Toán học nền tảng, đặc biệt là các kiến thức về số và phép tính – những kiến thức mang tính chất “khởi động” cho quá trình học Toán sau này. Trong đó, học sinh sẽ được làm quen với chủ đề “Số và phép tính” đầu tiên. Chủ đề này làm quen với các số tự nhiên gồm các nội dung đếm, đọc viết và so sánh các số trong phạm vi 100, thực hành các phép tính (cộng, trừ) với số tự nhiên từ đó giải quyết các vấn đề liên quan đến phép tính cộng, trừ. Tuy nhiên, các công trình nghiên cứu về ứng dụng trò chơi cụ thể gắn với nội dung “Số và phép tính” trong chương trình Toán lớp 1 – nhất là dưới góc nhìn thực nghiệm hoặc phát triển mô hình ứng dụng cụ thể – vẫn còn rất hạn chế.

Chính vì vậy, nghiên cứu và đề xuất các trò chơi học tập thiết thực, phù hợp với từng bài trong chủ đề Số và phép tính, gắn với SGK cụ thể, là một yêu cầu cấp thiết, nhằm hỗ trợ đội ngũ giáo viên, tăng cường hiệu quả giảng dạy và góp phần hiện thực hóa mục tiêu đổi mới giáo dục tiểu học hiện nay.

2. NỘI DUNG

2.1. Khái niệm trò chơi toán học

Nhà giáo Phạm Thanh Tâm đã từng chỉ ra rằng “Trò chơi toán học là trò chơi trong đó có chứa một số yếu tố toán học nào đó nhằm giải quyết các nhiệm vụ nhận thức về toán và được tổ chức trong giờ toán hoặc trong hoạt động ngoại khóa. Nó có thể là trò chơi tập thể hoặc các nhân, thường là kết

hợp cả vận động động lẫn trí tuệ. Đối với các em học sinh Tiểu học, trò chơi Toán học nặng về vận động nhiều hơn. Trong nhà trường, trò chơi toán học có thể tổ chức như một hoạt động dạy Toán”.

Tác giả Nguyễn Ánh Tuyết, trong sách *Tâm lý học lứa tuổi và Tâm lý học sư phạm*, viết: “Trò chơi học tập – đặc biệt trong môn Toán – có đặc điểm vừa là hình thức vui chơi, vừa là phương tiện để trẻ em rèn luyện thao tác tư duy như so sánh, phân loại, suy luận logic... từ đó trẻ lĩnh hội tri thức một cách nhẹ nhàng”. Cách tiếp cận của Nguyễn Ánh Tuyết đặt trò chơi toán học trong bối cảnh phát triển tâm lý lứa tuổi học sinh tiểu học. Nhấn mạnh khía cạnh rèn luyện tư duy thông qua chơi, đặc biệt là các thao tác trí tuệ nền tảng như: So sánh, phân loại (quan trọng trong việc dạy số, đại lượng), Suy luận logic (cần thiết cho giải toán có lời văn). Cách lĩnh hội kiến thức trong trò chơi diễn ra tự nhiên, nhẹ nhàng, không áp lực – phù hợp với tâm lý học sinh lớp 1. Như vậy “trò chơi là trường học của cuộc sống”. Trò chơi nuôi dưỡng tâm hồn trẻ thơ mà không gì có thể thay thế được.

2.2. Định hướng thiết kế

2.2.1. Định hướng thiết kế trò chơi toán học

Trò chơi toán học rất đa dạng và phong phú. Nếu xét theo mục đích và quy trình của một tiết học, trò chơi toán học có thể chia thành 3 dạng chủ yếu. Đầu tiên là các trò chơi có chức năng dẫn dắt, được sử dụng ở giai đoạn đầu của bài học với mục tiêu khơi gợi sự tò mò, gây hứng thú và từng bước dẫn dắt học sinh tiếp cận khái niệm mới và hỗ trợ học sinh hình thành kiến thức mới. Thứ hai là các trò chơi được triển khai sau khi học sinh đã nắm được kiến thức nền tảng, có tác dụng rèn luyện kỹ năng, đồng thời củng cố và khắc sâu kiến thức đã học. Thứ ba là những trò chơi tập trung đến việc thực hành, luyện tập nâng cao và rèn luyện tư duy cho học sinh, nơi học sinh được đặt vào những tình huống phức tạp hơn, phải vận dụng kiến thức toán học một cách linh hoạt để tìm ra lời giải.

Nếu dựa trên hình thức tổ chức dạy học, trò chơi toán học có thể được vận dụng trong 2 hoàn cảnh: hoạt động nội khóa và hành động ngoại khóa. Trong đó, trò chơi nội khóa gắn liền với tiến trình của một tiết học cụ thể. Còn trò chơi ngoại khóa có tính mở rộng, bổ trợ và cung cấp cơ hội trải nghiệm cho học sinh.

Ngoài ra, xét theo tính chất hoạt động, trò chơi toán học có thể được phân chia thành hai loại chính: một là trò chơi thiên về trí tuệ, kỹ năng tính toán và khả năng giải quyết vấn đề của học sinh trong đó học sinh cần vận dụng logic và kiến thức toán học để tìm ra đáp án chính xác. Hai là trò chơi trí tuệ nhưng kết hợp với vận động, không chỉ yêu cầu tư duy mà còn khuyến khích học sinh tham gia vào các hoạt động thể chất như chạy, di chuyển, sắp xếp thẻ số hoặc thực hiện thao tác tay.

Thêm vào đó, với sự phát triển mạnh mẽ của khoa học và công nghệ, trò chơi toán học không chỉ dừng lại với những trò chơi truyền thống cần có đồ dùng trực quan và tốn chi phí mà hiện nay, những trò chơi hiện đại được xem là một xu hướng hiện nay. Đó là những trò chơi được xây dựng trên các web tạo trò chơi như Quizzi, Wordwall,... đều là những trang web cung cấp nhiều trò chơi hấp dẫn, có tính thi đua cao và thu hút học sinh. Từ việc nghiên cứu nội dung chương trình môn toán lớp 1, tôi thấy việc xây dựng hệ thống trò chơi theo 2 hướng là trò chơi truyền thống và trò chơi toán học hiện đại sẽ đem lại nhiều cách nhìn mới cho giáo viên. Đây sẽ là một kho trò chơi mà giáo viên có thể tham khảo để sử dụng hoặc dựa vào đó để thiết kế các trò chơi phù hợp với hoàn cảnh và nhu cầu sử dụng. Dù là truyền thống hay hiện đại, tôi tin rằng việc tổ chức trò chơi toán học sẽ giúp giáo viên có nhiều cách tiếp cận bài học đến với học sinh, giúp học sinh hứng thú và quan tâm đến bài học nhiều hơn. Từ đó các em sẽ dễ dàng tiếp thu và củng cố kiến thức.

2.2.2. Yêu cầu thiết kế trò chơi toán học

Trước hết, trò chơi toán học phải bám sát mục tiêu giáo dục và nội dung chương trình. Nội dung trò chơi cần gắn liền với kiến thức, kỹ năng của từng bài học hoặc chủ đề, đặc biệt là những nội dung trọng tâm như số học, phép tính, hình học và đo lường. Trò chơi không nên đi quá xa so với nội dung bài học, cũng không được rời rạc, thiếu liên hệ với mục tiêu giáo dục.

Thứ hai, trò chơi phải phù hợp với đặc điểm tâm sinh lý và trình độ nhận thức của học sinh tiểu học. Do vậy, trò chơi cần có luật chơi ngắn gọn, thao tác đơn giản, hình thức sinh động. Yếu tố hấp dẫn, bất ngờ và tính cạnh tranh vừa phải sẽ khuyến khích học sinh tham gia tích cực, đồng thời tránh gây áp lực hay quá tải.

Thứ ba, việc thiết kế trò chơi đòi hỏi sự chuẩn bị cẩn thận và chu đáo từ phía giáo viên. Một trò chơi thành công không thể chỉ dừng ở ý tưởng, mà cần được dữ liệu kỹ lưỡng về mục tiêu, nội dung, luật chơi, phương pháp tổ chức và phương tiện hỗ trợ. Sự chu đáo trong chuẩn bị giúp tiết học diễn ra suôn sẻ, tiết kiệm thời gian và phát huy tối đa giá trị của trò chơi trong tiến trình dạy học.

Thứ tư, trò chơi cần đảm bảo tính vừa sức, đa dạng và linh hoạt. Các hoạt động nên được thiết kế theo nhiều mức độ khó khác nhau để phù hợp với đối tượng học sinh đa dạng, từ các em còn hạn chế kỹ năng đến học sinh khá, giỏi cần thử thách cao hơn. Sự linh hoạt này giúp trò chơi thích ứng với nhiều hoàn cảnh khác nhau, đồng thời phát huy tối đa năng lực của từng học sinh, tránh tình trạng học sinh yếu bị bỏ lại phía sau hoặc học sinh khá giỏi cảm thấy nhàm chán.

Cuối cùng, trong bối cảnh đổi mới phương pháp dạy học, trò chơi toán học cần kết hợp hợp lý giữa hình thức truyền thống và công nghệ hiện đại. Các trò chơi sử dụng đồ dùng trực quan, thẻ số, bảng con có ưu điểm là dễ tổ chức, gần gũi và khuyến khích học sinh thao tác trực tiếp, trong khi các trò chơi trên nền tảng số như Kahoot, Quizizz, Mentimeter hay công nghệ AR/VR tạo ra trải nghiệm học tập mới mẻ, tăng cường sự tương tác và cá nhân hóa quá trình học tập. Sự kết hợp này không chỉ làm đa dạng hóa hình thức dạy học mà còn góp phần nâng cao hứng thú, phát triển tư duy sáng tạo và năng lực số cho học sinh.

2.3. Nguyên tắc thiết kế trò chơi toán học

- Đảm bảo tính mục đích
- Đảm bảo tính chất của hoạt động chơi
- Phát huy trí tuệ của học sinh
- Phù hợp với trình độ và năng lực của học sinh
- Phù hợp với điều kiện cơ sở vật chất của lớp, trường học
- Đảm bảo tính phát triển và hệ thống

2.4. Nội dung số và phép tính lớp 1

- Số tự nhiên:
 - + Đếm, đọc, viết các số trong phạm vi 100
 - + So sánh các số trong phạm vi 100
- Các phép tính với số tự nhiên
 - + Phép cộng, phép trừ
 - + Tính nhẩm
 - + Thực hành giải quyết vấn đề liên quan đến các phép tính cộng, trừ

2.5. Quy trình tổ chức trò chơi toán học hiện đại trong dạy chủ đề “Số và phép tính” cho học sinh lớp 1

Giai đoạn 1: Chuẩn bị tổ chức trò chơi

Bước 1: Xác định mục tiêu giáo dục và nội dung toán học

- Lựa chọn chủ đề phù hợp
- Xác định năng lực, phẩm chất cần hình thành và đánh giá

Bước 2: Thiết kế trò chơi toán học

- Chọn loại trò chơi phù hợp với nội dung Toán học: Tùy theo mục tiêu dạy học, giáo viên lựa chọn dạng trò chơi phù hợp.

- Chọn nội dung phù hợp với từng mức độ năng lực và dạng câu hỏi nên đa dạng.

- Thiết kế luật chơi – kịch bản chơi

- + Luật rõ ràng, công bằng
- + Mức độ tăng dần: dễ → vừa → khó, khuyến khích học sinh vượt ngưỡng.
- + Kịch bản hấp dẫn
- + Tích hợp phần thưởng ảo (huy hiệu, bảng xếp hạng...) để tăng động lực.

- Tạo trò chơi trên nền tảng có hỗ trợ AI. Đặc biệt cần chọn nền tảng có khả năng tự động chấm điểm – phân tích hành vi học tập như Quizizz/Kahoot/Word Wall

Giai đoạn 2: Tổ chức trò chơi

Bước 1: Chuẩn bị trước giờ học

Giáo viên cần đăng nhập và kiểm tra nền tảng AI/trò chơi

Bước 2: Tiến hành tổ chức trò chơi

Đầu tiên, giáo viên cần khởi động – giới thiệu trò chơi

- Tạo không khí vui vẻ bằng một video ngắn, hình ảnh hấp dẫn hoặc câu chuyện dẫn nhập gắn với chủ đề.

- Nêu rõ tên trò chơi, mục tiêu học tập, thời gian thực hiện, phần thưởng ảo (huy hiệu, điểm, bảng xếp hạng).

- Hướng dẫn các thao tác cơ bản.

- Giáo viên quan sát quá trình chơi và hỗ trợ kỹ thuật nếu có.
- Sau đó, giáo viên theo dõi và điều chỉnh trực tiếp
- Giáo viên theo dõi biểu đồ kết quả trực tiếp (nếu nền tảng hỗ trợ real-time).
- Có thể dừng trò chơi tạm thời để cùng cả lớp phân tích một câu hỏi khó (tích hợp vừa học – vừa chơi).

Giai đoạn 3: Kết thúc trò chơi

- Công bố kết quả, trao phần thưởng nếu có.
- Nhận xét về thái độ, tinh thần, kết quả chơi.
- Thưởng phạt: Rõ ràng, phân minh, đúng luật
- Gọi lại kiến thức trọng tâm qua trò chơi (trò chơi vận dụng)
- Liên hệ với thực tiễn hoặc nội dung tiếp theo của bài học (trò chơi khởi động)

2.6. Sử dụng trò chơi toán học trong chủ đề “Số và phép tính” cho học sinh lớp 1 bộ sách “Kết nối tri thức với cuộc sống”

Trò chơi: Cán cân kì diệu (có thể sử dụng trong phần khởi động để ôn tập bài 3: Nhiều hơn - Ít hơn - Bằng nhau trước khi vào bài 4)

Giai đoạn 1: Chuẩn bị tổ chức trò chơi

Bước 1: Xác định mục tiêu giáo dục và nội dung toán học

- ✓ Các khái niệm nhiều hơn – ít hơn – bằng nhau thông qua hình ảnh, số lượng vật.
- ✓ Nhận biết mối quan hệ so sánh số lượng trong phạm vi 10.
- ✓ Chuẩn bị nền tảng kiến thức cho bài mới “So sánh số”.
- ✓ Rèn khả năng quan sát nhanh, phán đoán chính xác và chọn đáp án đúng trong thời gian giới hạn.
- ✓ Biết sử dụng nền tảng Kahoot để tham gia trò chơi học tập.
- ✓ Học sinh tự tin, tích cực, vui vẻ tham gia trò chơi.
- ✓ Biết tôn trọng kết quả của bạn, cổ vũ lẫn nhau.

Bước 2: Thiết kế trò chơi toán học

- ✓ Đăng nhập tài khoản Kahoot (<https://kahoot.com>).
- ✓ Tạo trò chơi mới với tên: “Cán cân kì diệu”
- ✓ Soạn 5 câu hỏi trắc nghiệm về nội dung “Nhiều hơn – Ít hơn – Bằng nhau”
- ✓ Chọn dạng hiển thị trực quan (image-based) để học sinh dễ quan sát.
- ✓ Chuẩn bị mã PIN trò chơi và thiết bị trình chiếu (máy chiếu, bảng tương tác...).
- ✓ Phần thưởng nhỏ: sticker, huy hiệu “Nhà so sánh nhí”, lời khen “Cán cân vàng”.

Giai đoạn 2: Tổ chức trò chơi

Bước 1: Chuẩn bị trước khi chơi

- Giáo viên mở trò chơi “Cán cân kì diệu” trên màn hình chiếu, chia sẻ mã PIN cho cả lớp.

Bước 2: Tiến hành tổ chức trò chơi

- Khởi động tạo không khí vui tươi
- + Giáo viên chiếu hình ảnh cán cân hai bên với đồ vật không đều nhau.
- “Các con thấy cán cân này thế nào nhỉ? Bên nào nặng hơn? À, giống như khi ta so sánh ‘nhiều hơn, ít hơn’ đúng không nào?”

- Phổ biến mục tiêu: “Chúng ta cùng chơi để ôn lại bài Nhiều hơn – Ít hơn – Bằng nhau. Ai tinh mắt, nhanh tay nhất sẽ là người giữ chiếc Cán cân kì diệu hôm nay!”

- Giới thiệu luật chơi:

Thời gian trả lời: 10 giây/câu.

Trả lời càng nhanh, điểm càng cao.

Sau mỗi câu, hệ thống hiển thị bảng xếp hạng tạm thời.

Hướng dẫn thao tác

Học sinh truy cập kahoot.it, nhập mã PIN, gõ tên.

Nhấn “Start” khi tất cả đã sẵn sàng.

- Tiến hành chơi trên Kahoot

+ Giáo viên bấm “Start” để bắt đầu.

+ Học sinh quan sát câu hỏi trên màn hình, chọn đáp án trên thiết bị.

+ Giáo viên di chuyển quanh lớp hỗ trợ kỹ thuật (nếu có).

+ Sau mỗi câu, Kahoot hiển thị:

- Biểu đồ số lượng chọn từng đáp án.
- Tên học sinh dẫn đầu.

- Giáo viên nhận xét ngắn gọn, động viên: “Rất tốt! Nhiều bạn đã chọn đúng. Nhưng nhớ nhé, khi hai bên bằng nhau, cân cân sẽ thắng bằng đó!”

Giai đoạn 3: Kết thúc trò chơi

- Kahoot hiển thị bảng xếp hạng 3 vị trí cao nhất: “Xin chúc mừng ba bạn xuất sắc nhất của trò chơi *Cán cân kì diệu*! Các con thật tinh mắt và nhanh tay!”

- Giáo viên trao thưởng (Sticker, huy hiệu “Cán cân vàng”), nhận xét tinh thần học tập: “Cô rất vui vì các con chơi hết mình, biết suy nghĩ và phản xạ nhanh.”

- Cùng cổ: “Nhiều hơn – Ít hơn – Bằng nhau giúp ta nhận biết sự khác nhau về số lượng. Đây chính là nền tảng để ta học cách so sánh số!”

- Liên hệ – mở rộng: “Sau giờ học, các con có thể chơi lại trò này trên Kahoot bằng mã PIN cô gửi nhé. Xem lần sau ai sẽ là người cầm chiếc *Cán cân kì diệu* nào!”

- Ở câu cuối cùng, giáo viên dẫn dắt: “Chúng ta vừa ôn lại cách nhận biết nhiều hơn – ít hơn – bằng nhau bằng hình ảnh. Vậy với *các con số*, ta có thể so sánh như thế nào? Cô trò mình cùng tìm hiểu ở bài mới: *So sánh số* nhé!”

https://kahoot.it/challenge/01687764?challenge-id=756aa940-a6a9-428a-b10b-6966a76b87e0_1764119710384		01687764
Link	QR	Mã pin

Hình ảnh 1. Trò chơi Kahoot *Cán cân kì diệu*

3. KẾT LUẬN

Có thể khẳng định rằng, trò chơi toán học là phương pháp dạy học phù hợp với tâm sinh lí của học sinh lớp 1. Nó không chỉ giúp trẻ học tập một cách hiệu quả mà còn tạo ra những cơ hội để trẻ có thể vui chơi, giải trí trong tiết học. Trò chơi học tập là cách để giúp trẻ hình thành và phát triển được cả trí tuệ và khả năng tư duy, tưởng tượng và trí nhớ cũng như khả năng sáng tạo. Trò chơi toán học không chỉ là công cụ để học kiến thức, mà còn là cơ sở phát triển toàn diện về xã hội, trí tuệ, cảm xúc và nhân cách cho trẻ lớp 1. Khi được thực hiện một cách bài bản, phù hợp với tâm lý và nhu cầu trẻ, trò chơi toán học thực sự trở thành phương pháp giáo dục đời sống vui tươi, có chiều sâu và hiệu quả dài lâu. Như vậy, “Việc sử dụng trò chơi học tập là hình thức tổ chức dạy học phù hợp với tâm lý lứa tuổi học sinh tiểu học, góp phần phát triển năng lực tự học, tư duy và giao tiếp” [6].

TÀI LIỆU THAM KHẢO

1. BCH Trung ương Đảng (2013). *Nghị quyết số 29-NQ/TW ngày 04/11/2013 về đổi mới căn bản, toàn diện giáo dục và đào tạo*. Hà Nội.
2. Bộ Giáo dục và Đào tạo. (2018). *Chương trình giáo dục phổ thông môn Toán*. Nxb Giáo dục Việt Nam. Hà Nội.
3. Phạm Thanh Tâm. (1998). *Trò chơi học tập trong toán 1. Nghiên cứu Giáo dục*.
4. Nguyễn Ánh Tuyết. (2007). *Tâm lý học lứa tuổi và tâm lý học sư phạm*. Nxb Đại học Sư phạm thành phố Hồ Chí Minh.
5. Đỗ Tiến Đạt. (1999). *Góp phần đổi mới phương pháp dạy học toán ở Tiểu học thông qua các bài toán đố vui và trò chơi học tập. Nghiên cứu Giáo dục*, số 9.
6. Trần Kiều. (2019). *Dạy học phát triển năng lực ở tiểu học*. Nxb Giáo dục Việt Nam. Hà Nội.

A STUDY ON GAMIFICATION IN TEACHING NUMBERS AND CALCULATIONS FOR 1ST GRADERS, USING THE “KET NOI TRI THUC VOI CUOC SONG” TEXTBOOK SERIES

Abstract: *In teaching Mathematics to first-grade students using the Ket noi tri thuc voi cuoc song textbook series, the topic “Numbers and Calculations” plays a foundational role in*

helping learners develop the most basic mathematical knowledge and skills. However, first graders have limited attention spans and may become tired when exposed to abstract concepts. Therefore, incorporating mathematical games into instruction is an effective solution to increase engagement, enhance comprehension, and provide students with opportunities to learn through experience. This paper presents the theoretical basis, implementation process, and effectiveness of using mathematical games in teaching the topic “Numbers and Calculations” to first-grade students.

Keywords: *Grade 1 topic “Numbers and Calculations,” primary mathematics education, Ket noi tri thuc voi cuoc song; educational games.*