

RĒZEKNES AUGSTSKOLAS
SPECIĀLĀS PEDAGOĢIJAS LABORATORIJA

AKTIVITĀŠU APRAKSTI

darbam ar interaktīvu mācību materiālu matemātikas
prasmju veidošanai un attīstīšanai skolēniem ar
speciālām vajadzībām

SKAITĻI UN DARBĪBAS AR TIEM



Eiropas Sociālā fonda projekts „Izglītojamo ar funkcionāliem traucējumiem
atbalsta sistēmas izveide” (vienošanās Nr. 2010/0330/1DP/1.2.2.4.1/10/PIA/VIAA/001)

IEGULDĪJUMS TAVĀ NĀKOTNĒ

Ozoliņa A. Aktivitāšu apraksti darbam ar interaktīvu mācību materiālu matemātikas prasmju veidošanai un attīstīšanai skolēniem ar speciālām vajadzībām
SKAITĻI UN DARBĪBAS AR TIEM.
Rīga: VISC, 2013. 36. lpp.

Autors

© Aija Ozoliņa

Dizains un druka

SIA "McĀbols poligrāfija"

Izdevējs

© VISC

Materiāls elektroniski pieejams

Valsts izglītības satura centra mājas lapā

www.visc.gov.lv

ISBN 978-9984-573-71-7

Satura rādītājs

Izmantotie apzīmējumi, to nozīme	2
Skaitļu rinda	2
Saskaitīšanas darbības	10
Atņemšanas darbības	15
Reizināšanas darbības	19
Dalīšanas darbības	24
Jauktu skaitlisko darbību uzdevumi	27
Negatīvi skaitļi.	33
Interneta resursos pieejamās darba lapas izdrukāšanai skaitlisko izteiksmju apguvei	35
Interneta resursos pieejamās prezentācijas skaitlisko izteiksmju apguvei	37
Interneta resursos pieejamās programmas matemātikas darba lapu izveidošanai	37

Izmantotie apzīmējumi, to nozīme

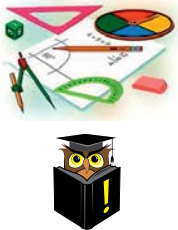
	Didaktiskā spēle
	Izdales materiāls
	Atgādnis
	Demonstrējams fails
	Izdrukājama darba lapa
	Darbs tīmeklī
	Darbs uz interaktīvās tāfeles, darbs ar datoru

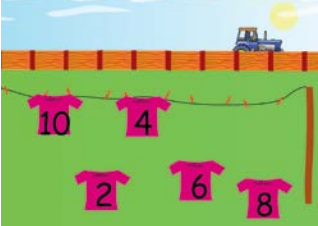
Skaitļu rinda

Pielietojums	Informācija
	http://umm4.com/logic_development_attention/onlajn-igra-uchimsya-schitat.htm Kukainišu skaitīšanas spēle apjomā līdz 5.
	http://www.thekidzpage.com/learninggames/counting/index.htm Skaita noteikšana 5 apjomā.
	http://www.wmnet.org.uk/wmnet/custom/files_uploaded/uploaded_resources/850/Count&Order.swf Skaitīšana apjomā līdz 6. Sakārto mārītes uz lapiņām, saskaita puķītei lapiņas, secīgi sakārto skaitļu gliemeziņus, sarindo skaitļu mārītes. Beidzot darbu, jānospiež "check".
	http://www.fun4thebrain.com/preschool/thumbedots.html Pogcaurumiņu skaitīšana, attiecināšana pret skaitli (apjomā līdz 10). Ir skaņas efekts.
	http://www.poissonrouge.com/123/ Ciparu 1-9 sasaistei ar priekšmetisko darbību. Uzspiežot uz katra skaitļa, seko vizuāls un audio pārsteigums.
	http://www.abclearningtime.com/123s1.htm Kaķis raksta ciparus.
	http://www.toytheater.com/how-many-pattern.php Uz puķu poda norādīts skaitlis, cik liels daudzums sēkliņu tajā jāiesēj. Jāizvēlas kartīte ar norādīto sēkliņu skaitu un jāpārvelk uz puķu podu – pareizas darbības rezultātā uzplauks norādītā skaita ziediņi.

Pielietojums	Informācija
	http://www.poissonrouge.com/board/board.swf Spēle 2 spēlētājiem. Rindas kārtībā katram jāuzmet metamais kauliņš un, atbilstoši uzmetajam skaitlim, ar mārīti jāpavirzās uz priekšu spēles laukumā.
	http://www.junior.te.pt/Final/Jardim/SwfC/jogos/contar.swf Piebrauc mašīna ar klucīšiem vezumā. Klucīši jāsaskaita, no skaitļu rindas jāpārvelk atbilstošais skaitlis un jānovieto uz jautājuma zīmes.
	http://www.aidemoui.net/math/operations_cp/trois.php Jāsaskaita augļi apjomā līdz 10, skaits manuāli jāieraksta lodziņos.
	http://www.ictgames.com/caterpillar_slider.html Sakārto lapiņas kokā 10 apjomā.
	http://www.aidemoui.net/flash/lapin_qui_compte/index.html Ar sarkano ciparu norādīto kāpostu skaitu (1-10) jāpārvelk uz lapiņu zaķa ķepā.
	http://www.bobthebuilder.com/de/spud.swf Ekrānā redzami objekti 10 apjomā jāsaskaita, no 4 piedāvātajiem skaitļiem jāizvēlas atbilstošais un jāpārvelk aiz vienādības zīmes.
	http://www.ictgames.com/newduckshoot.html Jānorāda pīlīšu kārtas skaitļi 10 apjomā.
	http://lv.barniworld.com/#/school/games/CountingGame/ Lācēns Bārnijs palīdzēs apgūt skaitīšanas prasmes un atrisināt vienkāršus matemātiskos uzdevumus.
	http://www.jurjans.lv/kaste/galvena.htm Skaiti līdz 10, rādot skaitu ar pirkstiem. Latviešu valodā, ar vizuāliem un audiāliem papildinājumiem.
	http://www.ur.se/matte/flash/fingris.swf Pirkstiņu pieliekšanas spēle. Vadība ar tastatūras bultiņām. Savācot pilnus 10 pirkstiņus, rociņas pazūd – spēle ar tetra principu.
	http://www.ictgames.com/funny_fingers_v2.html Roku pirkstiņu skaitīšana.
	http://umm4.com/logic_development_attention/onlajn-igra-poisk-cifr.htm Skaitļu 1-10 meklēšanas spēle, izmantojot zīmuli.
	http://www.kidsnet.at/miniworld/rechnen/Zahlenstrahl/Zahlenstrahl-1.html Ieraksta skaitļus baltajos lodziņos 10 apjomā.
	http://www.toytheater.com/feed-freddy.php Pārvelkot, krāsaini cipari jāievieto vērtību saimnieka mutē. Ja ir izvēlēts pareizais norādītās krāsas cipars, tas tiek norīts. Pretējā gadījumā vērtību saimnieka noraidošās grimases jau liecina par kļūdu. Augšējā malā tiek piedāvāti arī citi spēles elementu veidi, piemēram, krāsas, ģeometriskas figūras, punktiņu skaits.
	http://www.lil-fingers.com/games/pick/counting.html Jāuzklikšķina uz vienas no trim kartītēm, kur redzams augšā norādītā skaitļa (10 apjomā) bumbiņu skaits. Pēc pareizi izpildītiem 9 uzdevumiem skan aplausi.
	http://www.kidsnet.at/miniworld/rechnen/Zahlenstrahl/Zahlenstrahl-2.html Ieraksta skaitļus baltajos lodziņos 20 apjomā.

Pielietojums	Informācija
	Skaitāmais materiāls Izdales materiāls aprēķinu atspoguļošanai 10 apjomā.
	Didaktiskā spēle SKAITĻU RINDA LĪDZ 10 Didaktiskais materiāls skaitļu rindas līdz 10 apguves pārbaudei.
	Skaitļu 1-20 kartītes Izdales materiāls.
	Otrais desmits Ar rakstāmriku jānorāda riekstu daudzums (vieni un desmiti).
	Atgādnis SKAITĻU RINDA Skolēni mācās pieskaitīt un atņemt, izmantojot skaitļu rindu.
	Puzle SKAITĻU RINDA Saliec atgādni, ar bultiņu pārvelkot puzles elementus.
	Uzskatei VIENI, DESMITI, SIMTI Didaktiskais materiāls skaitļu sastāva vizualizēšanai.
	Skaitļi 1-9999 Didaktiskais materiāls skaitļu sastāva vizualizēšanai.
	Interaktīvā spēle SKAITĻU ŠĶIRAS Didaktiskais materiāls skaitļu sastāva vizualizēšanai.
	Skaitļu klucīši 1, 10, 100, 1000 Uzdevumi: • uzmet metamo kauliņu, • pārvelkot paškopējošos elementus, norādi nejauši izvēlēto skaitli.
	Atmiņas spēle SKAITĻU ŠĶIRAS Pāros spēlējama atmiņas spēle ar iespēju izmantot laika limita uzstādījumus. Pirms spēles uzsākšanas katrs spēlētājs ieraksta savu vārdu rezultātu tablo lodziņā. Spēles laikā par katru pareizi atklāto pāri piešķirtais punkts norādāms rezultātu lodziņā, uzklikšķinot uz bultiņas.
 	Atmiņas spēle, atgādnis ROMIEŠU UN ARĀBU NUMERĀCIJA Didaktiskais materiāls romiešu numerācijas apguvei. Spēles noteikumus var dažādi variēt, piemēram, kā atmiņas spēli vai arī, izmantojot salīdzināšanas zīmes.
	Skaitļu klašu noteikšana skaitļos 9999 apjomā Ar bultiņu, pārvelkot paškopējošos elementus, vai rakstāmriku jāizveido skolotāja nosauktais skaitlis. Skaitliskās darbības no 1 līdz 9999 apjomam.

Pielietojums	Informācija
	Skaitļu rindas izmantošana Prezentācijā izveidots viegli uztverams materiāls par skaitļu rindas 1-100 izmantošanu, veicot saskaitīšanas, atņemšanas darbības, pāra un nepāra skaitļu un intervālu noteikšanas un noapaļošanas darbības.
	Didaktiskais materiāls DARBĪBAS SKAITĻU RINDĀ Didaktiskais materiāls skaitļu rindas pielietojuma vizualizēšanai.
	Tabulas un atgādnēs SKAITĻU SASTĀVS Prezentācijā izveidots viegli uztverams materiāls par skaitļu sastāvu, pievienoti dažādas sarežģītības pakāpju atgādņu paraugi. Eksportējot interaktīvās tāfeles programmā, tabulas (1.-13.slaidos) skaitļu sastāva apguvei izmantojamas arī uzdevumu risināšanai.
	Didaktiskā spēle SKAITĻU ŠĶIRAS Dotie skaitļu nosaukumi jāsavieno pa pāriem ar norādītajiem skaitļiem. Kad viela apgūta, materiālu var izmantot, spēlējot atmiņas spēli. Darba gaitā, atbilstoši apgūstamajai vielai, var izmantot atgādnēs.
	Vēro attēlus, skaiti un salīdzini 10 apjomā Uzdevumi: • ar rakstāmrīku iekrāso aplīšus atbilstoši norādītajiem cipariem, • ievieto paškopējošo zīmi $<$, $=$ vai $>$. Ja nepieciešama atgāadne par to, kā lietojamas salīdzināšanas zīmes, sagatavošanas režīmā jāpavelk burkāns pa labi.
	Salīdzināšana 100 apjomā Salīdzini, norādītajos lodziņos ievieto atbilstošās zīmes. Darbs ar bultiņu.
	Uzdevumi SKAITĻU RINDA 1-9999 Uzdevumi: • uzrakstīt dotos skaitļus pieaugošā secībā; • sarindot skaitļus pareizajā secībā, ar bultiņu pārvelkot uz norādīto laukumu; • ar bultiņu pārvelkot skaitļus, jāizvēlas pareizie skaitļa kaimiņi; • ar rakstāmrīku jāieraksta izlaistie skaitļi virknē; • jāizpēta skaitļu rindas, jāieraksta trūkstošie skaitļi; • jāiezīmē skaitļu tabulā ceļš, vadoties pēc norādījumiem (pāra/nepāra skaitļi, augošā/dilstošā/jauktā secībā); • norādīto skaitļu virkņu meklēšana; • burtu vērtības noteikšana skaitļu rindā.
	Pozitīvi un negatīvi skaitļi Ar rakstāmrīku uz skaitļu ass ieraksti nejauši izvēlēto (skolotāja nosaukto) skaitļu vērtības.
	http://www.aidemoi.net/math/cp/domino/index.php Manuāli jāievada punktiņu kopējais skaits domino kauliņos.

Pielietojums	Informācija
	http://egyszervolt.hu/db/files/jatek-csosz/jatek_jatek-csosz_content-swf_3339.swf Ķirbji jāsarindo pieaugošā secībā. Ar katru nākošo spēles līmeni sarežģītības pakāpe pieaug.
	http://umm4.com/logic_development_attention/poisk-chisel-igra-onlajn.htm Izmantojot palielināmo stiklu, attēlā jāatrod visi skaitļi 1-20. Ir skaņas efekts.
	http://www.learningbox.com/Base10/BaseTen.html Veido norādīto skaitu no klucīšiem. Ir vizuāli palīgīdzekļi. Izvēlas sarežģītības pakāpi 1,10,100. Ir skaņas efekts.
	http://www.ictgames.com/sharkNumbers_v2.html Tests: klucīši un skaitļi – jāuzklikšķina atbilstošajam. Ir skaņas efekts. Vietnē „MENU” izvēlas sarežģītības pakāpi.
	http://lv.barniworld.com/#/school/games/OddsEvensGame/ Spēle lācēna Bārnija zemē palīdz saprast atšķirību starp pāra un nepāra skaitļiem.
	Pāris un nepāris Uzdevumi: • sagrupēt pāra un nepāra skaitļus; • pārvilkt āboliņš uz skaitļiem, vadoties pēc norādēm pāris/nepāris; • ritināt metamos kauliņus, atbilstoši izvēlētais skaitlis jāapzīmē, pārvelkot āboliņš uz skaitļiem, vadoties pēc norādēm pāris/nepāris.
	http://www.bbc.co.uk/bitesize/ks1/maths/number_sequences/play/ Pāra un nepāra skaitļu norādīšanas spēle. Iespēja izvēlēties līmeni. 5 darbību cikls.
	http://www.ictgames.com/fishy2s.html Pāra skaitļu zivju sarindošana pareizajā secībā.
	http://www.softschools.com/math/ordering_numbers/ Skaitļu rindu jāsakārto, uzklikšķinot baloniem. Ja kļūdās, spēle beidzas. Ir skaņas efekts. Pieaugoša sarežģītības pakāpe.
	 http://www.crickweb.co.uk/ks1numeracy.html Izvēlas sarežģītības līmeni, sakārto skaitļus pieaugošā secībā.
	http://www.ictgames.com/sharkNumbers/sharkNumbers_v5.html Jānorāda pareizais klucīšu skaits. Ir skaņas un vizuālais efekts. Ja nepareizi izdarīta izvēle – laivas malu nokož haizivs.
	http://members.learningplanet.com/act/count/free.asp Skaitļu rindas izveides tests ar intervālu 1 un citiem skaitļiem. Ja izvēlas skaitli 1, jāizveido skaitļu rinda, savukārt ja izvēlas kādu citu skaitli, tad skaitļu rindas intervāls ir identisks norādītajam skaitlim.
	http://www.ictgames.com/sharknumbers.html Saskaita zaļos klucīšus (vienu un desmitu slejas) laivā, izvēlas un izdara klikšķi uz atbilstošo burbulīti, nospiež pogu „check”. Ja izvēle izdarīta pareizi, parādās ķeksītis ekrāna lejas daļā. Ja nepareizi izdarīta izvēle – laivas malu nokož haizivs.

Pielietojums	Informācija
	http://www.ictgames.com/dinoplacelvalue.html Skaitļu sastāvs 29 apjomā. Kad parādās skaitlis, jāuzklikšķina uz atbilstošajiem desmitiem un vieniem, kas šo skaitli veido. Darbā iesaistās dinozauri. Ir skaņas efekts.
	http://www.softschools.com/math/estimation/games/estimate_to_the_nearest_ten/ Daudzuma aptuvenas noteikšanas tests pēc zīmējuma (5 jautājumi). Ir jāizvēlas atbilstošākais skaitlis no diviem piedāvātajiem.
	Skaitļu noapaļošana Ar tastatūru vai rakstāmrīku jāuzraksta noapaļotā skaitļa vērtība.
	http://www.crickweb.co.uk/ks2numeracy-properties-and-ordering.html#ntrack Sašķiro nepāra (<i>odd</i>) un pāra (<i>even</i>) skaitļus, velkot un noņemot ciparu pareizajā vietā. Darbu beidzot, nospiež „check”, parādās rezultāts: nikns kaķis kļūdainos darbos; priecīga meitene pēc pareiza rezultāta.
	Didaktiskā spēle 1-999 skaitļu šķiru apguvei Didaktiskajā spēlē ietverti skaitļu lasīšanas un skaitļu šķiru nosaukšanas vingrinājumi.
	http://www.aidemoui.net/math/ce1/numerotation/4-4_3.php Manuāla intervālu ievadīšana skaitļu rindā 100 apjomā (ar intervālu 4).
	http://www.crickweb.co.uk/ks1numeracy.html Skaitļu rinda. Ar bultiņām var uzstādīt izmaiņas (+ un -, intervālus).
	http://www.crickweb.co.uk/ks1numeracy.html Četrpāru skaitļu sastāvs (pirmajā aktivitātē).
	http://www.ictgames.com/saucerSorter.html Palīgs skaitļu rindas intervālu mācīšanai.
	http://www.ictgames.com/flipCounter/index.html Palīgs skaitļu rindas (līdz četrpāru skaitļiem) mācīšanai.
	http://www.ictgames.com/abacusInteger.html Palīgs skaitļu rindas (līdz četrpāru skaitļiem) mācīšanai. Iespējamās izmaiņas uzstādījumos.
	http://www.ictgames.com/fairyfog_random.html Skaitļu rindas sakārību mācīšanai tulpiņu rinda, virs tās lido taurenīši. Jāizprot rindas sakārības un jāuzklikšķina uz atbilstošā skaitļa. Lai spēli turpinātu, jāizdara klikšķis uz „Next”. Pieaugoša sarežģītības pakāpe. Ir skaņas efekts.

Pielietojums	Informācija
	http://www.ictgames.com/nutty_v3.html Vāverei jāķer zīles atbilstoši skaitļu rindas secībai, izvairoties no akmeņu triecieniem.
	http://www.ictgames.com/technowithflock.html Bruņurupcis palīdz apgūt skaitļu rindas sakarības caur demonstrāciju. Spēlē jārisina un jāattēlo darbības rezultāts.
	http://www.ictgames.com/100hunt2.html Orientēšanās skaitļu rindā: uzdevums norādīt lodziņā redzamo skaitli uz skaitļu rindas.
	http://www.ictgames.com/countingwithstick.html Veido skaitļu rindas ar izvēlēto intervālu.
	http://www.ictgames.com/newduckshoot10s.html Jānorāda pīlīšu kārtas skaitļi pilnos 10 līdz 100 apjomam.
	http://www.ictgames.com/numberlineJumpMaker/index.html Darbības uz skaitļu rindas. Iespējams regulēt darbību diapazonu robežās no -100 līdz 226. „Start” poga norāda pirmo darbības locekli. Darbības tiek atspoguļotas ar sarkanām (atņemšanas) un zaļām (saskaitīšanas) līknēm.
	http://www.ictgames.com/LIFEGUARDS.html Skaitļa sastāva norādīšana (peldētājs ar glābšanas riņķi), klikšķinot uz desmitiem un vieniem. Skaitli var mainīt, klikšķinot uz stūres.
	http://www.ictgames.com/arrowCards_revised_v5.html Trīsciparu skaitļu rindas vizualizēšana.
	http://www.ictgames.com/Calculator.html Kalkulators.
	http://sverigesradio.se/barn/spel/ljudmemory/ljudmemory.swf Skaitļu atmiņas spēle.
	http://rargo.rh.dk/eggsnhathat.swf Uzmanības spēle – jānoķer 100 olas. Ekrānā sistemātiski tiek uzskaitītas noķertās un saplīsušās.
	http://www.umapalata.com/design_ru/games/AZartBAR.asp?file=AZartBAR.swf Lai suns tiktu pie kaula, ar tastatūru jāievada virknē izlaistie skaitļi.
	http://www.toytheater.com/fishing.php Pēc komandas „Start” sākas atbilstošo zivju ķeršana. Kad zveja beigusies, jāskaita cik liels loms ir izdevies un jāizvēlas atbilstošais skaits no piedāvātās skaitļu virknes.
	http://www.ictgames.com/partition.html Skaitļu vizualizēšanas (vieniem un desmitiem) tests.
	http://pbskids.org/curiousgeorge/games/glass_palace/glass_palace.html Uz skaitļu rindas spoguļšiem jānorāda vieta, kur jāatrodas dzeltenajā lodziņā iezīmētajam skaitlim.
	http://www.ictgames.com/numberLine.html Skaitļu rindas 0-50 vizualizēšana. Podziņas kreisajā pusē paredzētas rakstīšanai vai zīmēšanai, labajā pusē – skaitļu atspoguļošanai.

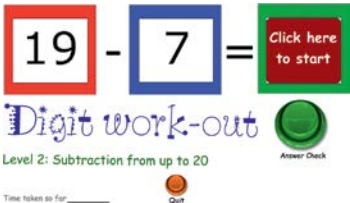
Pielietojums	Informācija
	http://www.aidemoi.net/math/ordre/index.php Manuāli jāievada piecciparu skaitļi pakāpienos, sākot ar mazāko zemākajā pakāpienā.
	http://printthistoday.com/free-printable-preschool-and-kindergarten-maths-worksheets/ Krāsojami cipari 1-10 ar atbilstošu zīmējumu.
	http://www.fun2write.com/numbers.shtml Krāsojamās lapas par skaitu 10 apjomā.
	http://www.mapetitesouris.com/jeux_imprimer/coloriage_magique/coloriages_magiques.html Krāsojamās lapas par skaitu 10 apjomā.
	http://infantil20.com/fichas-de-numeros-del-1-al-20 Darba lapas rakstīšanai un krāsošanai 1-20 apjomā.
	http://www.kindbook.com/magic_mathematics24.html Ilustrētie cipariņi.
	http://www.kidscanhavefun.com/number-coloring.htm Krāsojami cipari 1-10.
	http://www.coloring-pages-kids.com/coloring-pages/educational-coloring-pages/numbers-coloring-pages/counting-coloring-pages-gallery.php Krāsojami cipari 1-10 ar atbilstošu zīmējumu.
	http://www.gather.com/viewArticle.action?articleId=281474977604860 Krāsojami cipari 1-10 ar atbilstošu zīmējumu.
	http://umm4.com/wp-content/uploads/2012/09/raskraski-cifry.pdf Darba lapas ciparu krāsošanai un nosaukumu (krievu un angļu valodā) apguvei.
	http://www.ictgames.com/arrowcards.html Skaitļu veidošanas vizualizācija līdz trīsciparu skaitļiem. Montessori metodikas izmantošana.
	http://umm4.com/mathematics/onlajn-risovanie-soedini-tochki.htm Punktiņu savienošana, līdz iegūst zīmējumu. (Рисование онлайн)
	http://www.cocukca.com/oyunlar/cizgi_2/drawing_game.swf Piekrītot nosacījumam „Evet, isterim” (jā, es gribētu), atveras logs punktu savienošanai zīmējumā.
	http://www.poissonrouge.com/dottodot/ Punktu 1-39 savienošana.
	Punktu savienošana zīmējumā: http://www.pankuleczka.pl/gry-kropki.htm# http://www.pankuleczka.pl/gry/kropki/kropki1.htm http://www.pankuleczka.pl/gry/kropki/kropki2.htm http://www.pankuleczka.pl/gry/kropki/kropki3.htm http://www.pankuleczka.pl/gry/kropki/kropki4.htm Punktu savienošanas rezultātā iegūst skaistu zīmējumu.
	http://umm4.com/category/mathematics Ciparu savienošana tiešsaistē.

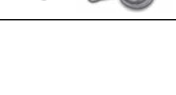
Pielietojums	Informācija
	http://www.calkoo.com/?lang=16&page=34 Arābu-romiešu ciparu konvertētājs.

Saskaitīšanas darbības

Pielietojums	Informācija
	Atgātnes skaitliskajām darbībām Atgātnes ar pieaugošu sarežģītības pakāpi satur informāciju par: • salīdzināšanas zīmēm, • pāra un nepāra skaitļiem, • darbību locekļiem, • darbību secību. Atgātnes izmantojamas, dažādi variējot, atbilstoši apgūstamajam tematam.
	Didaktiskā spēle SKAITLISKĀS DARBĪBAS Didaktiskajā spēlē, variējot nosacījumus, var pārbaudīt skolēnu zināšanas dažādos aspektos, piemēram: • skaitlisko vērtību sakārtošana augošā vai dilstošā secībā; • simbolu un apzīmējumu lietojums; • darbību locekļu nosaukumu atpazīšana.
	Darba lapas skaitliskajām izteiksmēm Darba lapu veidnes satur atgātnes par skaitļu šķirām.
	Skaitļu mājiņas apjomā līdz 10 Uzdevumi: • saskaitīt aplīšus kreisajā pusē novietotajā mājiņā, • norādīto aplīšu skaitu ar rakstāmrīku ierakstīt labajā pusē novietotās mājiņas lodziņos, • atbilstoši sakārtot sev tīkamākās krāsas paškopējošos krāsainos klucīšus.
	Veidne skaitlisko darbību vizualizēšanai 400 apjomā Pārvelkot paškopējošos elementus, atspoguļo skaitliskās darbības.
	Saskaiti Uzdevumi: • saskaiti, uzmetot metamos kauliņus, darbību ar rakstāmrīku ieraksti tam paredzētajā vietā. • saskaiti domino punktiņus, darbību ar rakstāmrīku ieraksti tam paredzētajā vietā.
	Palīdzi Bembijam uzbūvēt skaitļu mājiņas Saskaitīšanas darbības. Jāizveido darbības, kuru rezultāts dod mājiņas jumtiņā norādīto iznākumu. Darbs ar bultiņu, pārvelkot paškopējošos ciparus. Palīgā nāk iznākumam atbilstoša skaita zvaigznītes, kuras, nepieciešamības gadījumā, uzdevuma vizualizēšanai var pārvietot.
	Izpildi saskaitīšanas darbības 10 apjomā Saskaitīšanas darbības apjomā. Darbs ar rakstāmrīku.
	Saskaitīšanas paņēmieni metodika Prezentrācijā izveidots shematisks materiāls par saskaitīšanas darbību metodiku.

Pielietojums	Informācija
	http://www.ictgames.com/funny_fingers_v2.html Skaitīšana uz pirkstiem.
	http://www.softschools.com/coloring_games/coloring_addition.jsp Mājas krāsošanas spēle 10 apjomā.
	http://www.ictgames.com/dinosaurDentist/index.html Saskaita dinozaura zobus, izvēlas pareizo rezultātu.
	http://www.softschools.com/math/addition/addition_number_bond_method/ Saskaitīšanas (ar pāreju) tests ar 5 darbībām 10 apjomā uz laiku. Vienlaikus redzams arī atvieglotās saskaitīšanas paņēmieni izgaismojums (to var arī noņemt). Ir skaņas efekts.
	http://www.learn4good.com/games/mathforkids/additiongames.htm Izvēlas bumbiņas, kuru summa veido 10. Uzdevumu jācenšas izpildīt pēc iespējas ātrāk. Īpašo bumbu izmantošana:  iznīcina blakusesošo,  iznīcina visas bombas,  palēnina laiku.
	http://www.softschools.com/coloring_games/coloring_umbrellaadd.jsp Saskaiti un krāso 10 apjomā.
	http://www.softschools.com/math/games/fishing_add.jsp Saskaiti un ķer virtuālās zivis 10 apjomā.
	http://www.ictgames.com/save_the_whale_v4.html Skaitļa sastāva apguve. Lai zivs izkļūtu no ierobežojuma, jāizvēlas pareizā skaitļu loksniņa, jānovieto slejā un jāuzklikšķina. Var izvēlēties sarežģītības līmeni no 4 līdz 10.
	http://www.softschools.com/math/games/mad_minute_math/ Saskaitīšanas (ar pāreju) tests uz 1 minūti 10 apjomā.
	http://www.softschools.com/math/addition/balance_equations/ Summas un saskaitāmā noteikšanas 5 darbību tests 10 apjomā.
	http://www.softschools.com/countaddg.jsp Saskaitīšanas tests 10 apjomā ar uzstādāmu uzdevumu skaitu un sarežģītības pakāpi. Vienlaikus redzamas arī saskaitāmo bumbiņu attēlojums.
	http://www.softschools.com/math/addition/counting_up_method_addition/ Saskaitīšanas tests ar 5 darbībām 10 apjomā uz laiku. Vienlaikus redzama arī skaitļu ass, kas atvieglo aprēķinu veikšanu. Ir skaņas efekts.
	http://murielle93.kazeo.com/coloriage/coloriage-magique-chiffre-bob,a614865.html Krāsojamās lapas ar saskaitīšanas elementiem.
	http://www.softschools.com/math/addition/learning_addition_for_kids/ Saskaitīšanas tests 12 apjomā uz laiku. Vienlaikus redzama arī skaitļu rinda un vizuālais atspoguļojums, kas atvieglo aprēķinu veikšanu. Ir skaņas efekts. Spēle 2 līmeņos.
	http://www.primarygames.com/add_up/2a.htm Saskaitīšanas tests 10 apjomā.

Pielietojums	Informācija
	Saskaitīšanas spēles kartiņas Didaktiskā spēle ar jautājumiem par saskaitīšanas izteiksmēm 20 apjomā.
	Krāsaini klucīši darbībām 10 apjomā Pārvelk paškopējošos klucīšus darbību vizualizēšanai.
	Saskaitīšana otrajā desmitā Uzdevumi: • iekrāso vilcieniņā norādīto izteiksmi, • veic aprēķinus!
	Skaitliskās darbības līdz 18 Uzdevums ar bultiņu pārvilkt skaitļus no apakšējās rindas, lai virzienā uz centru, kur puķītē skaitlis 18, izteiksme būtu pareiza.
	Ziedlapiņu uzdevumi 20 apjomā Ziediņa centrā ievietotajam skaitlim jābūt vienlīdzīgam ar ziedlapiņās ievietoto skaitļu summu. Darbs ar bultiņu, pārvelkot paškopējošos skaitļus uz ziedlapiņām.
	http://www.softschools.com/math/addition/find_numbers_to_the_sum/ Vienādību izveidošanas 5 darbību tests 20 apjomā.
	http://www.aidemoi.net/math/ce1/tableau/index.php Pēc parauga jāveic saskaitīšana (ar pāreju) tabuliņā. Skaitļi 20 apjomā jāievada manuāli.
	Saskaitīšana ar pāreju citā desmitā Uzdevumi: • iekrāso aplīšus, • sadali saskaitāmo skaitli, lai atvieglotu summas aprēķinu, • izpildi saskaitīšanas darbību.
	http://www.aidemoi.net/math/cm1/etoile/index.php Manuāli jāievada skaitļi zvaigznes staros (triju skaitļu summa), lai katrā starā iegūtu izteiksmi, kuras rezultāts ir 25. <i>Verifier</i> – apstiprināt, uzzināt rezultātu, <i>aide</i> – izlabot.
	http://www.softschools.com/math/games/fun/math_lines/ Izvēlas līmeni (5,6,7,8,9), piemēram: http://www.softschools.com/math/games/fun/math_lines/add_up_to_9/ Saskaita, lai iegūtu 9, atbilstoši notēmē krāsainās bumbiņas. Ir skaņas efekts.
	 http://www.crickweb.co.uk/ks1numeracy.html Izvēlas darbību veidu un līmeni. Atbilde jāievada ar tastatūru. Izvēlei piedāvātie līmeņi: līdz 20, līdz 100.
	http://www.mathsisfun.com/numbers/addition.html Saskaitīšanas darbību vizualizēšana, tests ar iespēju izvēlēties sarežģītības pakāpi no pirmā desmita līdz divciparu skaitļiem.
	http://www.ictgames.com/fairy2.html Uzdevums atrast iznākumu, kurš ir rezultāts skaitliskajai izteiksmei ar sākotnēji norādīto skaitli 9 (testa veidā, izvēloties vienu no trim variantiem).

Pielietojums	Informācija
	http://www.ictgames.com/missingnumbers.html Lodziņā ievada nepieciešamo skaitli, lai vienādība 100 apjomā būtu pareiza.
	http://www.thekidzpage.com/learninggames/math_picture_puzzles/addition-to16-monkeys.html Atrisinot darbības 16 apjomā, summas jāpārvelk uz darbību, tad atklāsies apslēptais attēla fragments.
	http://umm4.com/mathematics/matematika-onlajn-primery-na-slozhenie.htm Tiklīdz summas skaitli (1-16) pārvelk līdz darbībai, atklājas apslēptais attēls.
	http://www.helpingwithmath.com/resources/games/target_plus19/plus19table.html Saskaitīšanas darbību tests 19 apjomā. Ir skaņas efekts.
	http://www.mymathgames.com/addition/EdEddnEddy/ Saskaitīšanas darbību 10 jautājumu tests, izvēloties 1 no 4 piedāvātajiem atbilžu variantiem. Darbības 20 apjomā.
	Saskaitīšanas darbības 30 apjomā Veic aprēķinus, rezultātu ieraksti ar rakstāmrīku.
	Saskaitīšanas darbības 100 apjomā pirms Lieldienām Aprēķina, izkrāso olas, kurās atspoguļotais rezultāts ir pilns desmits: ... 10,20,30,40,50,70,80,90,100. Ar rakstāmrīku ieraksta rezultātu un iekrāso pēc norādījumiem.
	Skaitļu piramīdas Uzdevumi: • uzmet metamo kauliņu 3 reizes, • norādītos skaitļus ieraksti piramīdas pamatnē, • veic aprēķinus, summējot skaitļus.
	http://www.kidsnet.at/miniworld/re_baum_1kl.htm Saskaitīšanas tests apjomā līdz 30. Var izvēlēties līmeni. Skaitļi jāievada manuāli.
	http://www.aidemmoi.net/math/cm2/mur/index.php Manuāla saskaitāmo ievadīšana skaitļu saskaitīšanas piramīdās darbībās 100 apjomā.
	http://www.kidsnet.at/miniworld/re_baum.htm Saskaitīšanas tests apjomā līdz 100. Var izvēlēties līmeni. Skaitļi jāievada manuāli.
	http://www.multiplication.com/node/535 Viencipara skaitļu saskaitīšana (arī ar pāreju). Ļoti plašas saskaitīšanas testu izvēles iespējas.
	http://www.ictgames.com/brilliant_beadstring_with_colour.html Skaitīklīšu izmantošanas princips.
	http://www.ictgames.com/bridgedoubles.html Pēdējam skaitlim virknē jāpieskaita ekrāna augšpusē redzamais cipars un jāizvēlas atbilstošais rezultāts (20 apjoms).
	http://www.bbc.co.uk/bitesize/ks1/maths/addition_and_subtraction/play/ Izvēlas līmeni. Piecu darbību saskaitīšanas un atņemšanas cikls testa veidā.

Pielietojums	Informācija
	http://www.arcademicskillbuilders.com/games/alien/alien.html Minūtes laikā jācenšas pēc iespējas vairāk pareizi atrisināt vienkāršus saskaitīšanas uzdevumus. Jāklikšķina uz atbilstošās darbības.
	http://www.arcademicskillbuilders.com/games/kitten-match/kitten-match.html Izvēlas kaķīti. Dota 1 minūte laika iespējami vairāku pareizo saskaitīšanas darbību, kuru iznākums redzams baseina centrā, izvēlei.
	http://www.arcademicskillbuilders.com/games/jetski/jetski.html Traukšanās ar ūdens motocikliem, lai 1 minūtes laikā pagūtu iespējami vairāk izvēlēties pareizas atbildes.
	http://www.animaljr.com/spring-math-worksheets-addition-color-by-number/spring-math-addition-2/ Krāsošanai ar saskaitīšanas darbībām.
	http://www.mymathgames.com/addition/tom&jerry/ Saskaitīšanas tests minūtes laikā ar Toma un Džerija pakalpojuma skatu un atbilstošu skaņas efektu. Jāizvēlas pareizais norādītās izteiksmes rezultāts.
	http://www.sylvum.com/cgi/online/fillin.cgi/kmsl1/kgmat2.tdf?0 Saskaitīšanas izteiksmju (ar pāreju 100 apjomā) tests, rezultāti jāievada manuāli.
	http://www.arcademicskillbuilders.com/games/tugboat-addition/tugboat-addition.html Saskaitīšanas darbību tests, mērot spēlētāju kuģīšu stiprumu. Uzvar spēlētājs, kurš izvēlēties vairāk pareizos atrisinājumus.
	http://www.scweb4free.com/scooby-doo1.htm Motobraucēju divciparu saskaitīšanas darbību tests 1 minūtes laikā, izvēloties 1 no 4 piedāvātajiem atbilžu variantiem.
	http://www.mymathgames.com/monkeyaddition.htm Saskaitīšanas darbību 9 jautājumu tests, izvēloties 1 no 4 atbilžu variantiem. Katra pareizā atbilde saīsina pērtiķēna ceļu līdz palmai. Darbības 50 apjomā.
	http://www.scweb4free.com/addition030.htm Autosacīkšu laikā, klikšķinot uz bultiņām, atbilstoši palielinot vai samazinot skaitļus, jānorāda izteiksmes iznākums.
	http://funschool.kaboose.com/formula-fusion/games/game_addition_attack.html Kosmosa spēle – saskaitīšanas tests vairākos līmeņos ar pieaugošu sarežģītības pakāpi. Ir skaņas efekts.
	http://www.aplusmath.com/games/picture/AddPicture.html Izpildot saskaitīšanas darbības, jāatklāj apslēptais attēls.
	http://www.oswego.org/ocsd-web/games/Ghostbusters3/ghostadd2.html Saskaitīšanas tests ar spokiem vienam vai diviem spēlētājiem. Darbības līdz pat trīsciparu skaitļiem.
	http://www.fun4thebrain.com/addition/knightPrincessAdd.html Saskaitīšanas testa sākumā iespēja izvēlēties līmeni un sarežģītības pakāpi. Lai bruņinieks nokļūtu pie princeses cietoksnī, pareizi jāatrisina saskaitīšanas darbības. Kļūdu gadījumos nākas izbaudīt kritienu ūdenī. Ir atbilstošs skaņas efekts.
	http://henryanker.com/Math/Computation/Addition/Addition_1_Digit_A.swf un http://henryanker.com/Math/Computation/Addition/Addition_1_Digit_B.swf Jāizvēlas saskaitīšanas izteiksmei atbilstošais atbilžu variants.
	http://www.sheppardsoftware.com/mathgames/mathman/mathman_additon.htm Saskaitīšanas labirints, darbības vadāmas ar tastatūras bultiņām.

Pielietojums	Informācija
	http://www.fun4thebrain.com/addition/snagger.html 25 darbību saskaitīšanas tests makšķerniekiem.
	Saskaitīšanas tests 3ciparu skaitļi Aprēķina, ar marķieri nosvītro nepareizos rezultātus.
	http://www.toytheater.com/double-digits.php Divciparu saskaitīšanas testā jāizvēlas viena no piecām piedāvātajām atbildēm.
	http://www.mathgames4children.com/Games/Games_grade_1/addition/Addition_memory_game/index.html Saskaitīšanas atmiņas spēle.
	http://www.learn4good.com/games/kids/double_digits.htm Testa veidā izvēlas vienu no četriem piedāvātajiem atbilžu variantiem. Aprēķiniem 200 apjomā var izmantot arī zīmuli. Kad aprēķināts rezultāts, noklikšķina uz pareizās atbildes labajā pusē piedāvātajos variantos. Ir skaņas efekts. Pēc katras darbības jānospiež „New problem”.
	http://www.learn4good.com/games/mathforkids/interactiveaddition.htm Uz ekrāna skaitļu logs, zem tā norādīta darbības shēma un iznākums. Izmanto datora peli, lai klikšķinātu uz pareizajiem skaitļiem spēles ekrānā. Nosakot skaitļus pietiekami ātri, var nopelnīt bonusa punktus.
	http://www.freemathtest.com/Fundamental_Math/Addition/ Saskaitīšanas tests. Var izvēlēties darbību diapozonu 1-499. Iznākums jāievada manuāli.
	http://www.quia.com/rr/10248.html „Miljonāra” spēle ar saskaitīšanas darbībām.
	http://math4children.com/Grade2/games/Balancing_equation_en_garde%20game/index.html Saskaitīšanas darbību tests vienam vai vairākiem spēlētājiem. Cīnītājiem ar zobeniem jāizvēlas viens no četriem pie burtiem apslēptajiem skaitļiem, lai izteiksme būtu pareiza.
	http://www.kidscanhavefun.com/games/GalacticAddition_Mochi.swf Lai iegūtu ekrānā norādīto summu, jāsavieno skaitļus, pārvelkot ar bultiņu.

Atņemšanas darbības

Pielietojums	Informācija
	http://www.ictgames.com/funny_fingers_v2.html Atņemšana uz pirkstiem.
	Atņemšanas BINGO 10 apjomā Didaktiskā spēle.

Pielietojums	Informācija
	Atmiņas spēle ATŅEMŠANA 20 Didaktiskā spēle.
	Atņemšanas paņēmieni metodika Prezentācijā izveidots shematisks materiāls par atņemšanas darbību metodiku.
	Atņemšanas izteiksmes Uzdevumi: • zem taurenīša slēpjas dažādas atņemšanas izteiksmes. Uzdevums atrast izteiksmes, kuras dod norādītos rezultātus un atbilstoši sakārtot, pārvelkot. Uzdevumu var veikt arī, strādājot pāri. • aiz kaķēniem slēpjas izteiksmju atrisinājumi. Atrodi tos! • aprēķini, rezultātus ieraksti ar rakstāmriku! Pārbaudītājs var izmantot paškopējošos vērtējumus. • aiz taurenīša slēpjas izteiksmju atrisinājumi. Atrodi tos! • risini izteiksmes, pārvieto paškopējošos elementus!
	http://www.fun4thebrain.com/subtraction/pizzaSub.html Peles kafejnīcā jāapkalpo, pārvelkot picu uz galdiņu, kur redzams norādītās darbības (10 apjomā) iznākums.
	http://www.fun4thebrain.com/subtraction/diapersub.html Ātri un precīzi atrisinot uzdevumus 10 apjomā, paātrina bērnu tempu sacīkstēs.
	http://www.arcademicskillbuilders.com/games/island_chase/island_chase.html Sacīkstes ar ūdens motocikliem. Uzvar veiklākais atņemšanas darbību 10 apjomā risinātājs.
	http://www.fun4thebrain.com/subtraction/pattyPaintSub.html Sākotnēji izvēlas līmeni. Atņemšanas darbību tests mazajiem krāsotājiem 10 apjomā. Ir skaņas efekts.
	http://www.softschools.com/math/subtraction/balance_equations/ Jāievada skaitļi atņemšanas darbībās 10 apjomā, lai vienādība būtu pareiza.
	http://www.fun4thebrain.com/subtraction/milkshakesub.html Pingvīniem izsniedz pasūtījumus, atbilstoši norādīto darbību (10 apjomā) atrisinājumiem.
	http://www.fun4thebrain.com/subtraction/dinoDiscoSub.html Atņemšanas darbību tests diskotēkas atmosfērā 10 apjomā.
	http://www.ictgames.com/soccer_subtraction.html Futbolistu komanda, lejā izteiksme 10 apjomā. Klikšķinot, jāveic izmaiņas spēlētāju komandas sastāvā, līdz izteiksme ir pareiza.
	http://www.arcademicskillbuilders.com/games/ducky-race/ducky-race.html Pīlēnu peldēšanas sacīkstes 10 apjomā. Uzvar ātrākais atņemšanas darbību risinātājs.
	http://www.oswego.org/ocsd-web/games/Mathmagician/mathssub.html 20 jautājumi 1 minūtes laikā. Rezultāti 10 apjomā jāievada manuāli. Maināmi uzstādījumi.
	10 apjomā atņemšanas darbības Uzdevumi: vērot attēlu, saskatīt izteiksmi, aprēķināt starpības, ar rakstāmriku ierakstīt mazināmo, mazinātāju un rezultātu.

Pielietojums	Informācija
	http://umm4.com/mathematics/matematika-onlajn-primery-na-vychitanie.htm Tiklīdz starpības rezultātu (1-16) pārvelk līdz darbībai, atklājas apslēptais attēla fragments.
	http://www.fun4thebrain.com/subtraction/luckysub.html Vārnas nozagušas monētas. Lai tās varētu atgūt, nepieciešams sekot norādēm, ar tastatūras palīdzību pārvietojoties un veicot atņemšanas darbību aprēķinus.
	http://www.sheppardsoftware.com/mathgames/earlymath/subHarvest.htm Ir iespēja izvēlēties līmeni. Atrisinot darbības 10 apjomā, iespēja vērot vizuālo atspoguļojumu.
	http://www.ictgames.com/brilliant_beadstring_with_colour.html Skaitīklīšu izmantošanas princips apjomā līdz 10 vai 20.
	http://www.dositey.com/2008/addsub/Mystery4.htm#s Ievērojot secību: klikšķis uz atņemšanas darbības 10 apjomā, klikšķis uz iznākuma, atklājas apslēptā attēla fragmenti. Uzdevums atrisināts, kad redzams viss apslēptais attēls.
	http://www.fun4thebrain.com/subtraction/windowSub.html Sākotnēji izvēlas mazinātāju 1-9 apjomā, kurš būs nemainīgs turpmāko darbību virknē. Savukārt mazināmais skaitlis būs mainīgs 20 apjomā. Pārvietoties augšup iespējams, pareizi atrisinot uzdevumus.
	http://www.fun4thebrain.com/subtraction/jjDrumsSub.html Sākotnēji izvēlas mazinātāju. Atņemšanas darbību (20 apjomā) tests virtuālajos džungļos. Ir laika ierobežojums.
	http://www.cocukca.com/oyunlar/sihirli_kareler/add_puzzle.swf Saskaitīšanas darbības 20 apjomā. Veicot aprēķinus, atklāj zem iznākumiem paslēptos attēlu fragmentus.
	http://www.fun4thebrain.com/subtraction/subpunypets.html Atņemšanas darbību tests 20 apjomā. Par katru pareizo atrisinājumu akvārijā parādās jauna zivtiņa, būrīšos dzīvnieki vai putniņi.
	http://www.fun4thebrain.com/subtraction/snowysub.html Atņemšanas darbību tests 20 apjomā ziemas noskaņās ar jauku mūziku. Sākumā izvēlas spēles līmeni, tad risina 25 darbības.
	http://www.fun4thebrain.com/subtraction/ffosub.html Izvēlas līmeni. Atrisinot atņemšanas darbības 20 apjomā, palīdz ganiņam sadzīt aitiņas aplokā, sivēnus dubļu vannā, vistas kūtiņā, u.t.t. Ir skaņas efekts.
	http://www.fun4thebrain.com/subtraction/dinoDigSub.html Izvēlas līmeni. Atrisinot 25 atņemšanas darbības 20 apjomā, palīdz arheologam atrast dinozauru kaulus. Ir skaņas efekts.
	http://www.ictgames.com/targettakeaway.html Rezultāts jāievada lodziņā, iespējams izmantot skaitļu rindu 20 apjomā. Ir skaņas efekts.
	http://www.arcademicskillbuilders.com/games/mission/mission.html Minūtes laikā jācenšas saplēst pēc iespējas vairāk balonu, uz kuriem ir norādītajam skaitlim atbilstošas darbības 20 apjomā. Ir skaņas efekts.
	http://www.fun4thebrain.com/subtraction/pumpkinsub.html Lauksaimniekam ir nepieciešama palīdzība, lai izaudzētu ķirbjus un piegādātu klientiem. Ķirbji aug, pareizi atrisinot uzdevumus 20 apjomā. Ir skaņas efekts.

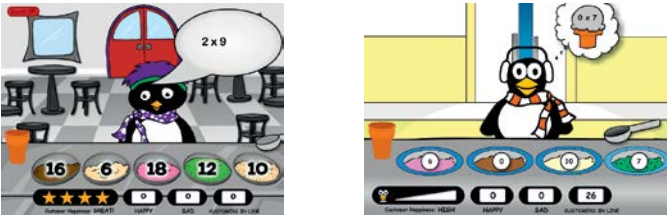
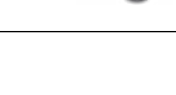
Pielietojums	Informācija
	http://www.scweb4free.com/subtraction030.htm Autosacīkšu laikā klikšķinot uz bultiņām, atbilstoši palielinot vai samazinot skaitļus 30 apjomā, jānorāda izteiksmes iznākums. Var izvēlēties līmeni.
	http://www.amblesideprimary.com/ambleweb/mentalmaths/subtractiontest.html Izvēlas vienu no 3 līmeņiem 1-100 apjomā, parādās darbība, baltajā lodziņā manuāli jāievada rezultāts un jāuzspiež sarkanā poga. Lai nodzēstu rezultātu, jāuzspiež „Reset score”.
	http://www.oswego.org/ocsd-web/games/SpeedGrid/Subtraction/urikasub1res.html Laukumā izvietoti 16 skaitļi 50 apjomā. Virs laukuma laika taimeris, zem laukuma izteiksme ar iznākumu. Uzdevums atrast atbilstošos darbību locekļus.
	http://www.learn4good.com/games/mathforkids/subtractiongames.htm Mērķis ir ātri savākt pēc iespējas lielāku virtuālo pērļu daudzumu. Jo ātrāk izrēķina, jo lielāku rezultātu iegūst. Izvēlas sarežģītības pakāpi – „Easy” režīms un „Super” režīms 5 līmeņos. Ar datora peli klikšķina uz tiem gliemežvākiem spēles ekrānā, kur redzama pareizā atbilde. Rezultātu var redzēt ekrāna labajā augšējā labajā stūrī. 20 apjoms. Ir skaņas efekts.
	 http://www.crickweb.co.uk/ks1numeracy.html Izvēlas darbību veidu un līmeni. Atbilde jāievada ar tastatūru. Izvēlas līmeni: līdz 20, līdz 100. Ir skaņas efekts.
	http://www.kidsnet.at/miniworld/re_baum_1kl.htm Atņemšanas tests. Var izvēlēties līmeni. Līdz 30 apjomam.
	http://www.multiplication.com/node/536 Plašas 36 atņemšanas darbību testu izvēles iespējas.
	http://www.kidsnet.at/miniworld/re_baum.htm Atņemšanas tests. Var izvēlēties līmeni darbībām līdz 100 apjomam.
	http://www.ictgames.com/mummyNumberLine/mummyNumberLine.html Var izvēlēties sarežģītības līmeni skaitliskajām darbībām, iespējams izmantot skaitļu rindu.
	http://www.mathsisfun.com/numbers/subtraction.html Atņemšanas darbību vizualizēšana, tests apjomā līdz simtam.
	http://www.bbc.co.uk/bitesize/ks1/maths/addition_and_subtraction/play/ Izvēlas līmeni līdz trīsciparu skaitļiem. Piecu darbību saskaitīšanas un atņemšanas cikls testa veidā. Ir skaņas efekts.
	http://www.oswego.org/ocsd-web/games/Ghostbusters3/ghostsub2.html Atņemšanas tests ar virtuālajiem spokiem vienam vai diviem spēlētājiem. Darbības līdz pat trīsciparu skaitļiem.
	http://www.freemathtest.com/Fundamental_Math/Subtraction/ Atņemšanas tests. Var izvēlēties līmeni (1-499).
	Domino ATŅĒMŠANA bez pārejas citā šķirā Didaktiskā spēle ar domino noteikumiem.

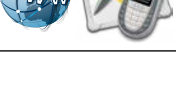
Pielietojums	Informācija
	Trīsciparu skaitļu atņemšana Izpildi skaitliskās izteiksmes. Pārbaudei ziedu attēls jāpārvelk pa labi.
	Atņemšanas tests 3ciparu skaitļi Aprēķini, ar marķieri nosvīturo nepareizos rezultātus.
	http://www.learn4good.com/games/kids/double_digits.htm Testa veidā izvēlas vienu no četriem piedāvātajiem atbilžu variantiem. Aprēķiniem var izmantot arī zīmuli. Kad aprēķināts rezultāts, noklikšķina uz pareizās atbildes labajā pusē piedāvātajos variantos. Ir skaņas efekts. Pēc katras darbības jānospiež „New problem”. 200 apjoms.
	http://www.quia.com/rr/10279.html „Miljonāra” spēle ar daudzciparu atņemšanas darbībām. http://www.quia.com/rr/10202.html Tas pats ar mazākiem skaitļiem.

Reizināšanas darbības

Pielietojums	Informācija
	Reizināšanas paņēmieni metodika Prezentācijā izveidots shematisks materiāls par reizināšanas darbību metodiku.
	Reizināmie elementi Didaktiskais materiāls reizrēķina apguvei, dažādi kombinējot kartītes.
	Reizrēķina domino Didaktiskā spēle reizrēķina apguves pārbaudei.
	Reizināšanas spēle ar jautājumiem Didaktiskā spēle ar jautājumiem par reizināšanas izteiksmēm.
	Didaktiskā spēle REIZINĀŠANA Reizināšanas izteiksmes jāsaliek loģiskā secībā, veidojot apli.
	Reizināšanas darbības 1-10 Ar rakstāmrīku jāsavieno izteiksmi ar rezultātu.
	Puzle REIZRĒĶINS 0-12 Saliec puzli. Divu sarežģītības pakāpju uzdevumi.
	Puzle REIZRĒĶINA TABULA Saliec puzli.
	http://www.ictgames.com/arrayDisplay.html Reizināšanas darbību vizualizēšana ar maināmiem uzstādījumiem.

Pielietojums	Informācija
	http://www.multiplication.com/learn/fact-navigator Reizrēķina 0-9 tabulā jāizvēlas skaitlis, lai izvēlētos norādītajam apmēram atbilstošas aktivitātes.
	http://www.ictgames.com/multinumberlines.html Reizināšanas darbību vizualizēšana.
	http://www.freemathstest.com/Fundamental_Math/Multiplication/ Reizināšanas tests. Var izvēlēties līmeni.
	http://www.kidsnet.at/miniworld/re_baum.htm Reizināšanas tests. Var izvēlēties līmeni aktivitātēm līdz 100 apjomam.
	 http://www.crickweb.co.uk/ks1numeracy.html Izvēlas darbību veidu un līmeni (reizinājumi līdz 5, reizinājumi līdz 10). Atbilde jāievada ar tastatūru.
	http://www.multiplication.com/games/play/fish-shop Ķer virtuālās zivis, uz kurām norādīts atbilstošās reizinājuma izteiksmes iznākums.
	http://www.ictgames.com/spitfireufo.html Izvēlas līmeni reizināšanas darbībām. Uzdevums izvēlēties atbilstošo reizināšanas iznākumu. Vērtības ievadāmas manuāli.
	http://www.amblesideprimary.com/ambleweb/mentalmaths/tabletrees.html Izvēlas līmeni. Mazajā lodziņā ievada rezultātu, darbību apstiprina ar klikšķi uz pogas „check”. Pareizās atbildes summējas.
	http://www.bbc.co.uk/bitesize/ks1/maths/multiplication/play/ Reizināšanas izteiksmju risināšana kopā ar virtuālo kamieli. 5 darbību ciklā jāizvēlas pareizais rezultāts, ir arī darbības vizuālais atspoguļojums.
	http://www.learnyourtables.co.uk/en/index2.htm Reizināšanas tests: izvēlas rezultātu, apstiprina ar „Enter”, uz nākamo darbību pāriet ar „Next”.
	http://www.mad4maths.com/8_x_multiplication_table_math_game/ Reizināšanas spēle ar interesantu sižetu. Pareizi izpildot darbības, ir iespēja pārvērsties augstāk kokā, lai no tā noceltu kaķīti. Nepareiza atbilde vai ilga neatbildēšana samazina rezultātu.
	http://www.arcademicskillbuilders.com/games/tractor-multiplication/tractor-multiplication.html Reizināšanas tests (uz laiku 1 min) ar sižetu, kurā darbojas divi traktori – spēlētāja un pretinieka. Svarīgs gan ātrums, gan precizitāte. Ir skaņas efekts.
	http://www.arcademicskillbuilders.com/games/space-race/space-race.html Reizināšanas tests raķešu vadītājiem. Ar bultiņu vadību jātēmē uz pareizo rezultātu, raķeti var paātrināt (bultiņas uz augšu, uz leju un pa labi). Ir skaņas efekts.
	http://www.arcademicskillbuilders.com/games/grand_prix/grand_prix.html Mašīnas jauda atkarīga no tā, cik ātri izvēlas pareizo atbildi un noklikšķina uz tās. Jo ātrāk izpilda darbības, jo ātrāk automašīna virzās uz priekšu. Spēli var spēlēt vienlaicīgi 4 spēlētāji, pievienojot spēlētāju grupā jaunus dalībniekus. Ir skaņas efekts.

Pielietojums	Informācija
	http://www.arcademicskillbuilders.com/games/meteor/meteor.html Darbību atrisināšanu vada no centrā ievietotās zvaigžņu stacijas, notēmējot ar stacijas lielgabalu uz darbību meteorītu animācijām, kuras tuvojas centram. Notēmējot uz meteorītu, uguns šautra meteorītam liek sairt. Ja spēlē datorā, lai vadītu savu meteorītu, var izmantot peli vai atstarpes un bultiņu taustiņus.
	http://www.rivertables.co.uk/activity/ Braucot ar katamarānu, ceļu aizšķērso zivis. Ja izvēlas pareizo reizinājumu, brauciens var veiksmīgi turpināties. Ir skaņas efekts.
	http://www.fun4thebrain.com/multiplication/deepdivemult.html Izvēlas apjomu (1-12) reizināšanas darbību risināšanai. Ūdens pasaulē ūdenslīdējam jāizvēlas norādītās darbības iznākums.
	http://www.fun4thebrain.com/multiplication/luckymult.html Izvēlas apjomu (1-12) reizināšanas darbību risināšanai. Vārnas nozagušas monētas. Lai tās varētu atgūt, nepieciešams sekot norādēm, pārvietojoties ar tastatūras palīdzību un veicot reizināšanas darbību aprēķinus.
	http://www.fun4thebrain.com/multiplication/reindeerCafe.html Izvēlas apjomu (1-12) reizināšanas darbību risināšanai. Izvēlas norādītajai darbībai atbilstošā iznākuma našķus. Ir skaņas efekts.
	http://www.fun4thebrain.com/multiplication/alienmunchmult.html Izvēlas apjomu (1-12) reizināšanas darbību risināšanai. Iespējams iegūt tikai to saldējumu, kur redzams norādītās darbības iznākums. Ir skaņas efekts.
	http://www.fun4thebrain.com/multiplication/bananas-Mult/bananasMult.html Izvēlas apjomu (1-12) reizināšanas darbību risināšanai. Uz palmas lapas attēlota reizināšanas darbība, atbilstoši jāizvēlas iznākums. Ir skaņas efekts.
	http://www.multiplication.com/flashgames/digging.htm Izvēlas apjomu (1-12) reizināšanas darbību risināšanai. Atrisinot reizināšanas darbības, palīdz arheologam atrast dinozauru kaulus. Ir skaņas efekts.
	http://www.multiplication.com/flashgames/Pumpkin.htm Izvēlas apjomu (1-12) reizināšanas darbību risināšanai. Lauksaimniekam ir nepieciešama palīdzība, lai izaudzētu ķirbjus un piegādātu klientiem. Ķirbji aug, pareizi atrisinot uzdevumus.
	 http://www.multiplication.com/flashgames/milkshake/MilkshakeShoppe.htm Izvēlas apjomu (1-12) reizināšanas darbību risināšanai. Pingvīniem izsniedz pasūtījumus, atbilstoši norādīto darbību atrisinājumiem.
	http://www.multiplication.com/flashgames/windows/washup.htm Izvēlas apjomu (1-12) reizināšanas darbību risināšanai. Pārvietoties augšup iespējams, pareizi atrisinot uzdevumus.
	http://www.multiplication.com/flashgames/baxleybear/BaxleyBear.htm Izvēlas apjomu (1-12) reizināšanas darbību risināšanai. Lācis var noķert tikai tās zivis, uz kurām ir norādīto darbību iznākumi.
	http://www.multiplication.com/flashgames/detective/detective.htm Izvēlas apjomu (1-12) reizināšanas darbību risināšanai. Izvēlas ziediņu, uz kura ir norādītās darbības reizinājums. Sākotnējiem norādījumiem pārskriet pāri, lai tiktu līdz ziediņu spēlei.

Pielietojums	Informācija
	http://www.multiplication.com/flashgames/punypetshop.htm Izvēlas apjomu (1-12) reizināšanas darbību risināšanai. Reizināšanas darbību tests. Par katru pareizo atrisinājumu akvārijā parādās jauna zivtiņa, būrīšos dzīvnieki vai putniņi.
	http://www.multiplication.com/flashgames/wadesworkout.htm Izvēlas apjomu (1-12) reizināšanas darbību risināšanai. Reizināšanas darbību tests pie boksa maisa, ir skaņas efekts.
	http://www.multiplication.com/flashgames/edgemoor.htm Izvēlas apjomu (1-12) reizināšanas darbību risināšanai. Izvēloties pareizo atrisinājumu, met bultu, trāpa mērķī, ir skaņas efekts.
	http://www.multiplication.com/flashgames/aquaticspeedway.htm Izvēlas apjomu (1-12) reizināšanas darbību risināšanai. Izvēlas zivtiņu, piedalās peldēšanas sacensībās uz laiku, atrisinot reizināšanas uzdevumus.
	http://www.multiplication.com/flashgames/MathModel.htm Izvēlas apjomu (1-12) reizināšanas darbību risināšanai. Norādot pareizos reizinājumus, var atbilstoši mainīt apģērbus modes skatē.
	http://www.multiplication.com/flashgames/pizzapizzazz.htm Izvēlas apjomu (1-12) reizināšanas darbību risināšanai. Peles kafejnīcā jāapkalpo, pārvelkot picu uz galdiņu, kur redzams norādītās darbības iznākums.
	http://www.multiplication.com/flashgames/beachRun/beachRush.htm Reizināšanas darbību tests jūrmalas noskaņās ar jauku mūziku. Sākumā izvēlas spēles līmeni, tad risina norādītās darbības.
	http://www.multiplication.com/flashgames/KnightsOfMath.htm Izvēlas apjomu (1-12) reizināšanas darbību risināšanai. Atrisinot pareizi norādītās reizināšanas darbības, papildinās pils fona zīmējums.
	http://www.learnyourtables.co.uk/en/index2.htm Ar pārvilkšanu („drag”) jāsavieno reizināšanas izteiksmes daļas. Izvēloties „Answer”, klikšķinot uz skaitļiem labajā ekrāna pusē, jāievada darbības rezultāts. Iznākumu apstiprina ar „Enter”. Izvēloties pildīt testu, iekļaujoties laikā, jāievada 20 izteiksmju reizinājumi.
	http://www.multiplication.com/flashgames/KnightFlight.htm Izvēlas apjomu (1-12) reizināšanas darbību risināšanai. Pareizu atrisinājumu rezultātā var nokļūt pie princeses, kļūdainā iznākumā iekrīt dīķī.
	http://www.multiplication.com/flashgames/Fish.htm Izvēlas apjomu (1-12) reizināšanas darbību risināšanai. Jāpaspēj uzklikšķināt kustīgajiem jūras iemītniekiem ar norādīto darbību iznākumiem.
	http://www.multiplication.com/flashgames/Drums.htm Izvēlas apjomu (1-12) reizināšanas darbību risināšanai. Jāuzklikšķina uz bungām ar norādīto darbību iznākumiem.
	http://www.multiplication.com/flashgames/Monkeys.htm Izvēlas apjomu (1-12) reizināšanas darbību risināšanai. Pieci pērtiķi rāda norādītās izteiksmes reizinājumus — uzdevums izvēlēties pareizo atbildi.
	http://www.multiplication.com/flashgames/HolidayPractice.htm Reizināšanas darbību tests ziemas noskaņās ar jauku mūziku. Sākumā izvēlas spēles līmeni, tad risina norādītās darbības. Pareizo atrisinājumu izvēle atbilstoši tiek godalgota ar papildinājumiem zīmējumos.
	http://www.multiplication.com/flashgames/DiaperDerby.htm Izvēlas apjomu (1-12) reizināšanas darbību risināšanai. Atrisinot ātri un precīzi uzdevumus, paātrina bērnu tempu sacīkstēs.

Pielietojums	Informācija
	http://www.kidsnumbers.com/sunny-bunny-multiplication.php Zaķis saimnieko sakņu dārzā. Uzdevums atrisināt norādītās izteiksmes un, pārvietojoties pa dārza labiirintiem mainot virzienus ar tastatūras bultiņām, nokļūt līdz pareizajam iznākamam. Darbs ar tastatūras bultiņām.
	http://www.brainormous.com/online/loader_multiflyer.html Reizināšanas tests ar iespēju izmantot palīglīdzekļus.
	http://www.dositey.com/2008/muldiv/Mystery6.htm Ievērojot secību: klikšķis uz atņemšanas darbības, klikšķis uz iznākuma, beigās redzams apslēptais attēls.
	http://www.toytheater.com/multiply-race.php Autosacīkšu sacensībās pareizi izvēlētie reizinājumi nodrošina ātruma pieaugumu sacīkšu mašīnai.
	http://www.kidsnumbers.com/times-tables-games.php Iespēja pārbaudīt, vai apgūta reizināšanas tabula. Iznākums jāievada manuāli. Ir skaņas efekts.
	http://www.amblesideprimary.com/ambleweb/mentalmaths/testtest.html Reizināšanas tests, iznākumi jāievada manuāli. Iespēja izvēlēties līmeni: „Easier” – vieglāk, „harder” – grūtāk, „megahard” – pavisam grūti (divciparu skaitļi).
	http://www.helpingwithmath.com/by_subject/multiplication/mul_games.htm Plaša reizināšanas izteiksmju testu izvēle.
	http://www.multiplication.com/resources/online-tests-and-quizzes Ļoti plašas reizināšanas darbību testu izvēles iespējas.
	http://www.multiplication.com/games/play/penguin-jump Ekrānā redzamas reizināšanas darbības. Uzdevums pingvīniem – lekt tikai uz pareizajiem reizināšanas iznākumiem. Kļūdīšanās gadījumā pingvīns iekrīt ūdenī, tomēr spēli var turpināt. Darbības arī ārpus reizināšanas tabulas.
	Tests. Viencipara skaitļa reizinājums ar divciparu skaitli. Ar rakstāmrīku jāsavieno izteiksmi ar rezultātu.
	http://www.sheppardsoftware.com/mathgames/earlymath/subHarvest.htm arī http://www.quia.com/rr/10205.html „Miljonāra” spēle, risinot reizināšanas darbības.
	http://www.mathsisfun.com/tables.html Reiztabulas apguve, virzoties pa tabulu ar bultiņu, vienlaikus zem tabulas tiek norādīta atbilstošā izteiksme. Lapas lejasdaļā, noklikšķinot uz norādes „Multiplication Tables Test” var uzsākt zināšanu pārbaudi, izvēloties vienu no piedāvātajiem 15 līmeņiem.
	http://www.mathsisfun.com/numbers/multiplication-long.html (lielākiem skaitļiem). Reizināšanas darbību vizualizēšana, tests.

Dalīšanas darbības

Pielietojums	Informācija
	Dalīšanas paņēmieni metodika Prezentācijā izveidots shematisks materiāls par dalīšanas darbību metodiku.
	Dalīšanas apguve ar ezišiem Uzdevums ar bultiņu pārvelkot, sadalīt ābolīšus ezišiem, pārējos salikt maisiņā. Ja aizmirsies reizrēķins, pavelc ābolīti ar jautājuma zīmi pa labi.
	Skaitļi, kuri dalās ar ... Didaktiskajai spēlei jāizveido kartītes ar norādi „Izvēlies skaitļus, kuri dalās ar...” un atsevišķi jāsagriež dotie skaitļi. Spēle spēlējama individuāli, pāros vai grupā.
	Apvelc skaitļus, kuri dalās ar... Ar rakstāmrīku apvelc skaitļus, kuri dalās ar norādīto skaitli! Pēc uzdevuma izpildes, kaķis informēs par pareizajām darbībām.
	Didaktiskā spēle DALĪŠANA Piedāvātie nosacījumi: • dialoga spēlē nosaka dalīšanas izteiksmes trūkstošo elementu; • atmiņas spēle, atrodot divas vienādu informāciju saturošas kartītes.
	Palīdzi zaķim nokrāsot olas Burvju cepurē ir skaitļi. Zaķis ir nolēmis ar tiem izrotāt olas, taču viņam ir jāievēro nosacījumi. Sagrupē skaitļus, ar bultiņu pārvelkot atbilstoši norādēm! Skaitļus meklē, virzot bultiņu pa cepuri - līdzko kursors maina izskatu - skaitlis ir atrasts.
	http://www.freemathtest.com/Fundamental_Math/Division/ Dalīšanas tests atbilstoši izvēlētajam līmenim.
	http://www.bbc.co.uk/bitesize/ks1/maths/division/play/ Izvēlas līmeni. Piecu darbību saskaitīšanas un dalīšanas cikls testa veidā.
	http://www.arcademicskillbuilders.com/games/demolition/demolition.html Izvēlas piemērotākos spēles uzstādījumus, veic aprēķinus, ar tastatūras bultiņām un atstarpes pogu notēmē un šauj no ložmetēja (uz tā ir norādīts dalījums) uz atbilstošajām dalīšanas darbībām. Uz mērķa var arī uzklikšķināt ar peli.
	http://www.arcademicskillbuilders.com/games/pony-division/pony-division.html Izvēlas spēlētāja zirdziņu un dalīšanas prasmju pārbaudes testā minūtes laikā cenšas iegūt iespējami vairāk pareizo atbilžu.
	http://www.arcademicskillbuilders.com/games/drag_race/drag_race.html Kad luksofors norāda startu, sākas automašīnu sacīkstes. Uzvar ātrākais dalīšanas darbību risinātājs.
	http://www.mathsisfun.com/numbers/division.html Dalīšanas darbību vizualizēšana un tests.
	http://www.umapalata.com/design_ru/games/AZartLNPT.asp?file=AZartLNPT.swf Tiek būvēta starpplanētu kosmiskā stacija. Kosmosa kuģi, kuri piegādā nepieciešamos materiālus, var nosēties tikai uz tās platformas, kura apzīmēta ar skaitli, kurš dalās ar uz kosmosa kuģa norādīto kvantitatīvo rādītāju. Piemēram, kuģis ar uzrakstu 25 var nosēties uz skaitļa 5 platformas.

Pielietojums	Informācija
	http://www.fun4thebrain.com/Division/flyingdiv.html Izvēlas dalītāju. Pareizi atrisinot dalīšanas darbības, iespējams virzīties ar lidmašīnu līdz galamērķim.
	http://www.fun4thebrain.com/Division/dinoDigDiv.html Izvēlas dalītāju. Atrisinot dalīšanas darbības, palīdz arheologam atrast dinozauru kaulus. Ir skaņas efekts.
	http://www.fun4thebrain.com/Division/snowydiv.html Izvēlas dalītāju. Reizināšanas darbību tests ziemas noskaņās.
	http://www.fun4thebrain.com/Division/sketchdiv.html Izvēlas dalītāju. Atrrod norādēs darbību iznākumus.
	http://www.fun4thebrain.com/Division/pumpkindiv.html Izvēlas dalītāju. Lauksaimniekam ir nepieciešama palīdzība, lai izaudzētu ķirbjus un piegādātu klientiem. Ķirbji aug, pareizi atrisinot uzdevumus.
	http://www.fun4thebrain.com/Division/diaperdiv.html Izvēlas dalītāju. Ātra un precīza uzdevumu atrisināšana paātrina bērnu tempu virtuālajā sacīkstēs.
	http://www.fun4thebrain.com/Division/milkshakediv.html Izvēlas dalītāju. Pingvīniem izsniedz pasūtījumus, atbilstoši norādīto darbību atrisinājumiem.
	http://www.fun4thebrain.com/Division/pingpongdiv.html Izvēlas dalītāju, nosaka dotajai izteiksmei atbilstošo rezultātu un norāda elementu, uz kura ir atspoguļots norādītās darbības dalījums.
	http://www.fun4thebrain.com/Division/baxleydiv.html Izvēlas dalītāju. Lācis var noķert tikai tās zivis, uz kurām ir norādīto darbību iznākumi.
	http://www.fun4thebrain.com/Division/divdetective.html Izvēlas dalītāju. Izraugās ziediņu, uz kura ir norādītās darbības dalījums. <i>Lai paātrinātu spēles uzsākšanas gaitu, pārskrien pāri sākotnējiem norādījumiem.</i>
	http://www.multiplication.com/node/537 Ļoti plašas dalīšanas darbību testu izvēles iespējas.
	http://www.fun4thebrain.com/Division/divpunypets.html Izvēlas dalītāju. Par katru pareizo atrisinājumu akvārijā parādās jauna zivtiņa, būrīšos dzīvnieki vai putniņi.
	http://www.fun4thebrain.com/Division/divfitness.html Izvēlas dalītāju. Dalīšanas darbību tests pie boksa maisa, ir skaņas efekts.
	http://www.fun4thebrain.com/Division/goneBananas-Div/bananasDiv.html Izvēlas dalītāju. Jāpalīdz pērtiķēnam atrisināt dalīšanas uzdevumus.
	http://www.fun4thebrain.com/Division/luckydiv.html Izvēlas dalītāju. Vārna nočiepusi naudas podu un dārglietas. Pareizi atrisinot uzdevumus, iespējams visu zaudēto atgūt.
	http://www.fun4thebrain.com/Division/reindeercafediv.html Izvēlas dalītāju. Lai saņemtu saldumus pie letes, jāatrod atbilstošais dalījums.

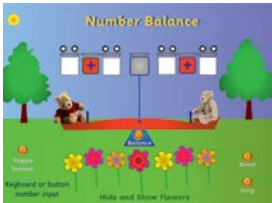
Pielietojums	Informācija
	http://www.fun4thebrain.com/Division/alienmunchdiv.html Izvēlas dalītāju. Lai saņemtu saldējumu, jāatrod atbilstošais dalījums.
	http://www.aidemoui.net/math/calcul_chrono/diviser.php 45 sekunžu laikā manuāli jāievada dalījumi.
	http://www.fun4thebrain.com/Division/windowDiv.html Izvēlas dalītāju. Pārvietoties augšup iespējams, pareizi atrisinot uzdevumus. Ir skaņas efekts.
	http://www.fun4thebrain.com/Division/summerDiv.html Izvēlas dalītāju. Aizraujošs dalīšanas tests makšķerniekiem. Ir skaņas efekts.
	http://www.fun4thebrain.com/HarvestHootenanny/harvesthootdiv.html Izvēlas dalītāju. Aizraujošs dalīšanas tests lauksaimniekiem. Ir skaņas efekts.
	http://www.fun4thebrain.com/Division/divfleebur.html Izvēlas dalītāju. Aizraujošs dalīšanas tests fantastikas piekritējiem. Ir skaņas efekts.
	http://www.fun4thebrain.com/Division/divaquatic.html Izvēlas dalītāju. Izvēlas zivtiņu, piedalās peldēšanas sacensībās uz laiku, atrisinot dalīšanas uzdevumus. Ir skaņas efekts.
	http://www.fun4thebrain.com/Division/pizzaDiv.html Izvēlas dalītāju. Peles kafējnīcā jāapkalpo, pārvelkot picu uz galdiņu, kur redzams norādītās darbības iznākums. Ir skaņas efekts.
	http://www.fun4thebrain.com/Division/mathModelsDiv.html Izvēlas dalītāju. Norādot pareizos reizinājumus, var atbilstoši mainīt apgērbus modes skatē. Ir skaņas efekts.
	http://www.fun4thebrain.com/Division/snowballDiv.html Izvēlas dalītāju. Pikošanās, risinot dalīšanas darbības.
	http://www.fun4thebrain.com/Division/superherocostumediv.html Izvēlas dalītāju. 10 darbību dalīšanas tests filmēšanās laukumā. Ievada iznākumu, nospiež „Enter”. Tālāk seko iejušanās filmu tēlos. Ir skaņas efekts.
	http://www.fun4thebrain.com/Division/ffodiv.html Izvēlas dalītāju. Risinot dalīšanas uzdevumus, sniedz nepieciešamo palīdzību ganiņam. Ir atbilstošs skaņas efekts.
	http://www.fun4thebrain.com/Division/divant.html Izvēlas dalītāju. Skudriņas čakli strādā, sarūpējot dažādus kārumus. Uzdevums, atrisinot piemērus, piepildīt lielo grozu.
	http://www.fun4thebrain.com/SuperStars/superStars_division.html Izvēlas dalītāju. Dalīšanas tests ūdens valstībā. Ir skaņas efekts.
	http://www.arcademicskillbuilders.com/games/demolition/demolition.html Ar ložmetēju jātēmē uz atbilstošo dalīšanas darbību. Ir skaņas efekts.
	http://www.bgfl.org/bgfl/custom/resources_ftp/client_ftp/ks2/maths/bingo/bingo1-4.html Dalīšanas BINGO spēle ar iespēju izvēlēties spēles līmeņus.
	http://www.amblesideprimary.com/ambleweb/mentalmaths/dividermachine.html Dalīšanas tests, iznākumi jāievada manuāli. Iespēja izvēlēties līmeni.

Pielietojums	Informācija
	http://www.fun4thebrain.com/Division/divgranny.html Izvēlas dalītāju. Dalīšanas tests kundzēm ratiņkrēslos.
	http://www.fun4thebrain.com/Division/coneCrazyDiv.html Saldējumu dalīšana pingvīniem, risinot dalīšanas izteiksmes.
	http://www.sheppardsoftware.com/mathgames/fruitshoot/fruitshoot_division.htm Augļu dalīšanas spēle. Iespēja izvēlēties līmeni.
	http://www.fun4thebrain.com/Division/classroomDiv.html Dalīšanas tests klases skolēniem. Pareizās atbildes īpašnieks met nākamajam ar papīra lidmašīnu. Ir skaņas efekts.
	http://www.fun4thebrain.com/Division/petPartyDiv.html Dalīšanas spēle, ķerot zivtiņas.
	http://www.xpmath.com/forums/arcade.php?do=play&gameid=36 Dalīšanas darbību tests (no 0 līdz 89) 1 minūtes laikā. http://www.xpmath.com/forums/arcade.php?do=play&gameid=40 Dalīšanas darbību tests (no 0 līdz 99) 1 minūtes laikā. Iznākums jāievada manuāli.

Jauktu skaitlisko darbību uzdevumi

Pielietojums	Informācija
	Draudzīgo vienādību sakarības Prezentācija draudzīgo vienādību sakarību izklāstam.
	Draudzīgās vienādības 10 apjomā Dialoga spēle draudzīgo vienādību apguvei un zināšanu pārbaudei. Var izmantot kombinācijā ar materiālu „REIZINĀMIE ELEMENTI”.
	Izdales materiāls DRAUDZĪGĀS VIENĀDĪBAS Izdales materiāla kartītēs norādītas draudzīgās vienādības. Materiālu var kombinēt ar failu interaktīvās tāfeles programmā, ierakstot daudzstūros atbilstošās darbības. Nepieciešamības gadījumā var izmantot atgādnies.
	Draudzīgās vienādības Daudzstūru pāros ar rakstāmrīku jāieraksta norādītajai skaitļu kombinācijai atbilstošās izteiksmes. Var lietot kombinācijā ar izdales materiālu „DRAUDZĪGĀS VIENĀDĪBAS”.
	Puzle DRAUDZĪGĀS VIENĀDĪBAS Saliec puzli. Darbs ar bultiņu.
	DIDAKTISKAIS MATERIĀLS + un - 20 apjomā Didaktiskais materiāls paredzēts reversai izmantošanai, izpildot darbības ar viencipara skaitli 20 apjomā. Sagatavojot materiālu, izgriež attēlus, pa pāriem salīmē kopā un rūpīgi izveido caurumiņus, sistemātiski raugoties, lai nepārprotami varētu noteikt darbību rezultātus.

Pielietojums	Informācija
	10 un 100 aplis + un – Didaktiskais materiāls + un – darbībām 10 vai 100 apjomā, izmantojot divu aplu kombinācijas. Dotās bultiņas norāda kustību virzienu izpildot saskaitīšanas vai atņemšanas darbības.
	Didaktiskā spēle APRĒĶINU PIRAMĪDAS Didaktisko spēli var izmantot 3 dažādos veidos: • sagatavojoties spēlei, lapas ar visiem aizpildītajiem laukumiem sagriež atsevišķos trīsstūrīšos, lai spēles gaitā, ievērojot norādes, izveidotu loģiskas piramīdas; • loģiskās piramīdas veido, aizpildot tukšos rezultātu laukumus; • loģiskās piramīdas veido, aizpildot tukšos darbību laukumus.
	Skaitliskās izteiksmes aplī Uzdevums veikt aprēķinus virzienā no centra uz ārpusi. Rezultātus ieraksta ar rakstāmriku vai norāda, pārvelkot paškopējošos ciparus.
	Metamais kauliņš Didaktiskajā spēlē, izmantojot metamos kauliņus (atbilstoši spējām un/vai apgūstamajam tematam) un skaitļu rindu, veic dažādas skaitliskās operācijas.
	+ un - izteiksmes 20 apjomā Darba lapa skaitlisko izteiksmju risināšanai (ar rakstāmriku). Darbības vizualizē, pārvietojot paškopējošos elementus (ar bultiņu).
	VIENI_DESMITI_SIMTI + un - darbībām Pārvietojot paškopējošos elementus, izpildi skolotāja norādītās skaitliskās darbības.
	http://umm4.com/mathematics/masha-i-medved-onlajn-igra-po-matematike.htm Pasaka par lāci un Sarkangalvīti, ietverot darbības + un – darbības 5 apjomā. Teksts krievu valodā.
	http://www.aidemoi.net/math/cp/addition_soustraction/trois.php Manuāli jāievada skaitļi labirintos, lai izteiksmes 10 apjomā būtu pareizas.
	Vēro un atpazīsti atspoguļotās izteiksmes Vēro, secini, kāda darbība atbilst attēlā redzamajam zīmējumam.
	Izpēti izteiksmi un norādi atbilstošo darbības zīmi Uzdevumi: • vēro, secini, kāda darbības zīme atbilst dotajai izteiksmei. Pārvietojot paškopējošos elementus ar bultiņu, izveido atbilstošu darbību! • izdomā matemātiskās mīklas, lai partneris ar bultiņu pārvelkot paškopējošos elementus, ievieto atbilstošo darbības zīmi!
	INTERVĀLI + un – DL Brīvi izvēlētajam skaitlim pieskaita un atņem norādītos skaitļus, rezultātus ar rakstāmriku ieraksta lodziņos.
	Aprēķini ceļa garumu Veic aprēķinus mašīnas kustības virzienā, atbilstošās vērtības katrā ceļa posmā norādi, izmantojot paškopējošos skaitļus.
	http://www.fun4thebrain.com/murb/murb.html Lai uzturētu jautrību un kārtību virtuālajā bērnudārzā, jāatrisina piedāvātās darbības.

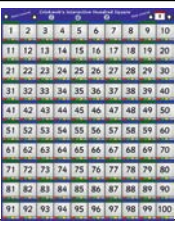
Pielietojums	Informācija
	 http://www.crickweb.co.uk/ks1numeracy.html Vienādu iznākumu vienādību izveidošana. Var izvēlēties vizuālo noformējumu atbilstoši sarežģītības līmeņiem.
	http://www.netdino.net/games/15.html Saskaitīšanas un atņemšanas darbību tests.
	http://www.helpingwithmath.com/resources/math_games.htm Ļoti plaša matemātisko spēļu izvēles vietne.
	http://www.mothmatic.com/ Iespēja izvēlēties un pildīt izvēlētā veida diferencētas pieejas skaitlisko darbību testu.
	http://www.primarygames.com/arcade/virtualworlds/dinokids/games/math/index.htm Norādīta izteiksme ar nezināmo elementu. No skaitļu rindas jāpārvieto atbilstošais skaitlis uz norādīto lodziņu, lai izteiksme būtu pareiza. Spēle ar laika limitu un iespēju izvēlēties sarežģītības pakāpi.
	http://www.mathplayground.com/factortrees.html Reizināšanas/dalīšanas piramīdās manuāli jāievada skaitļi, kuri veido izteiksmes rezultātu piramīdas virsotnē.
	http://www.learn4good.com/games/mathforkids/brainteasermathpuzzles.htm Doti skaitļi, lai izveidotu pareizu vienādību, samainot tos vietām. Darbs uz laiku.
	http://www.learn4good.com/games/mathforkids/multiplicationdivision.htm Visas 4 aritmētiskās darbības. Ar tastatūru jāievada iznākums. Spēle līmeņos, sarežģītības pakāpe sistemātiski pieaug.
	http://iguinho.ig.com.br/zuzu/images/jogo_matematica.swf Ar tastatūras bultiņām jāpārvieto, lai nokļūtu līdz norādītās izteiksmes rezultātam.
	http://www.learn4good.com/games/mathforkids/middletohighschool.htm Šī spēle prasa ātru domāšanu un ātru reakciju. Spēlē pārbauda prasmes saskaitīšanā, atņemšanā, reizināšanā un dalīšanas iemaņas. Fonā slēpošanas nogāzes, kur spēle rit virtuāli ekstrēmajā sporta veidā, saskaroties ar matemātikas darbībām. Jautājums parādās ekrāna augšpusē. Uz to jāatbild pareizi, cik ātri vien iespējams. Katru reizi, izvēloties nepareizu atbildi, nākas zaudēt, bez tam, neatbildot uz jautājumu pareizi laikā, zaudē dzīvību. Rezultāts redzams ekrāna apakšējā kreisajā stūrī un atlikušo dzīvību skaits labajā apakšējā stūrī.

Pielietojums	Informācija
	http://www.learn4good.com/games/mathforkids/playmathonline.htm Šķebinošas baktērijas, kas mēģina iekļūt pacienta ķermenī. Lai cīnītos, tās jāiznīcina pa vienai. Lai to izdarītu, ir jāatbild uz vienkāršiem matemātiskiem jautājumiem, kas parādās mutē "baltajos ķermenīšos." Iespējamās atbildes ir redzams uz toksiskajām baktērijām, kas pārvietojas attēlotajā pacienta ķermenī. Spēlē jāpārspēj viltībā šīs kaitīgās vielas, noklikšķinot uz pareizās atbildes. Ja noklikšķina uz pareizās atbildes, pacienta imūnā sistēma ir spējīga cīnīties. Izmantojot datora peli, uzklikšķina uz "Play Game" ikonas, lai sāktu spēli. Ir dotas divas minūtes, lai atbildētu uz jautājumiem. Saskaitīšanas, atņemšanas, reizināšanas vai dalīšanas jautājumi ir parādīti šūnās uz spēles laukuma. Klikšķina uz pareizās atbildes. Ja atbild nepareizi, visas baktērijas izdzīvo. Ja neizdodas atrisināt visas darbības divās minūtēs, slimība ir uzvarējusi un tās ir spēles beigas.
	http://www.learn4good.com/games/mathforkids/interactivemathlearning.htm Saskaitīšana, atņemšana, reizināšana un dalīšanas iemaņas - viss vienā spēlē! 5 testi, no kuriem izvēlēties - saskaitīšanu, atņemšanu, reizināšanu, dalīšanu un kopējo testu (jaukti no visām). Jautājumu sarežģītība mainīga. Spēlētājam rakstot pareizās atbildes, redzams pulkstenis ar norādi par spēles rezultātiem. Klikšķina zem skaitļiem, izmantojot ciparu taustiņus uz datora tastatūras raksta pareizo atbildi, nospiež „Enter” pogu.
	http://www.kokch.kts.ru/math/map.htm Visa matemātikas viela testos krievu valodā.
	http://www.softschools.com/math/games/fun/arithmetic_game/ 7 jautājumu jauktu skaitlisko darbību tests. Lejā parādās darbības shēma, kurā jāievieto atbilstošie skaitļi.
	 http://www.crickweb.co.uk/ks1numeracy.html Pats var izveidot darbības, aprēķinos iespējams izmantot pieraksta palīgīdzekļus.
	http://www.senteacher.org/FileDetails/34/Counting.shtml Lejupielādējama programma matemātisko darbību apguvei.
	http://www.coloriage-magique.com/coloriage_magique_maths.php Zīmējumu izkrāso, izvēloties atbilstošos krāsainos iznākumus attēlā norādītajām darbībām. Nākamajam attēlam uzspiež pogu „>>”.
	http://www.crayola.com/featured/coloring-page-category.aspx#/%2Fcategory%3AMath%2Fsubcategory%3AMath Dažādu matemātikas aktivitāšu lapas izdrukāšanai vai krāsošanai tiešsaistē.
	http://www.animaljr.com/free-printable-christmas-math-worksheets-addition-and-subtraction/ Rēķiniem Ziemsvētku laikā.
	http://www.aplusmath.com/Games/matho/Matho.html Visas četras aritmētiskās darbības spēlēšanai dažādos līmeņos 25 darbību ciklos. Ir skaņas efekts.

Pielietojums	Informācija
	http://www.umapalata.com/design_ru/games/AZartLupoLEpre.asp?file=AZartLupoLEpre.swf Lai tiktu līdz namiņam otrā upes krastā, zaķim jāveic aprēķini. Ja savlaicīgi uzdevumi netiek atrisināti, zaķi noķer vilks un spēle ir beigusies. Var uzstādīt spēles ātrumu un ciparu skaitu iznākumā, kā arī izvēlēties darbības (+, -, · vai :). Ir patīkams skaņas efekts.
	http://www.funbrain.com/math/index.html Sākumā uzstāda sarežģītības pakāpi un vēlamu darbību veidu. Klikšķis uz „Play ball”, lai uzsāktu spēli. Manuāli jāievada darbības iznākums, lai turpinātu spēli, klikšķis uz „Swing” vai nospiež „Enter”. Tablo sistemātiski rāda spēles rezultātu.
	http://www.funbrain.com/tictactoe/index.html Tik-tak-toi tipa aktivitāšu piedāvājums ar plašu spēļu veidu izvēli risināt dažādas darbības diferencētās sarežģītības pakāpēs.
	http://www.aplusmath.com/Flashcards/sub-flash.html Izveidojot testu, var kombinēt dažādas darbības. Iznākumi ievadāmi manuāli.
	http://www.cut-the-knot.org/Curriculum/Algebra/Figurate.shtml Pakāpju aprēķina vizualizācija, izvēloties „Cubes” iespēju.
	http://www.wasistwas.de/fileadmin/flash/erlebniswelt/spielewelt/memory_mathe0.html Atmiņas spēle: skaitliskā izteiksme → iznākums.
	 http://kindersite.org/Directory/DirectoryFrame.htm Izvēlas vienu no četriem darbību veidiem, skaitļu intervālu un nospiež „New Test”. Pildot testu, izvēlas vienu no 5 atbildēm. Rezultātus var uzzināt, kad izpildītas visas darbības, nospiežot „Done”.
	http://www.toytheater.com/math-quiz.php Izvēlas vienu no četriem darbību veidiem, nospiež „Start” pogu, veic aprēķinus, rezultātu manuāli jāievada lodziņos. Kad darbības izpildītas, nospiež pogu „Done” un iegūst informāciju par paveiktā rezultātiem.
	http://www.toytheater.com/bingo.php Matemātikas BINGO spēle. Tiek piedāvātas iespēja izvēlēties vienu no četriem darbību veidiem un spējām atbilstošu sarežģītības pakāpi. Pēc starta komandas došanas, parādās BINGO lauciņš ar skaitļiem un darbības. Spēles gaitā jāveic aprēķini, iekļaujoties taimera norādītajā laikā, ievērojot tradicionālos BINGO noteikumus, cenšoties virknēt rezultātus horizontāli, vertikāli vai pa diagonāli. Ja gadās kļūdīties, izvēlētais lauciņš iekrāsojas melns.
	http://tirlibum.blogspot.com/ Uzdevumi pašpārbaudei, norādījumi dažādos aspektos latviešu valodā.
	http://www.kidsnet.at/mathematik.html Dažādi uzdevumi strukturēti pa klašu grupām.
	http://www.learnyourtables.co.uk/ Iespēja izvēlēties reizināšanas / dalīšanas uzdevumus.
	http://www.bedingo.co.uk/activity/ Augšējā lodziņā parādās izteiksme, zem tās doti dažādi iespējamie atrisinājumu variantu skaitļi – jāuzklikšķina atbilstošajam. Ja norāda pareizo atbildi, skaitlis pārvēršas par dzīvnieka attēlu.

Pielietojums	Informācija
	http://www.bracketbasics.co.uk/activity/ Darbības ar iekavām. Atbildes pareizība tiek paskaidrota un vizualizēta pēc katra piemēra.
	http://www.ictgames.com/countingwithstick.html Intervālu uzstādīšana.
	http://www.bbc.co.uk/bitesize/ks1/maths/addition_and_subtraction/play/ Skaitļu piramīdas – jāievieto nezināmie skaitļi izteiksmē. Ir dažādi sarežģītības līmeņi.
	http://www.funbrain.com/math/index.html Visu 4 aritmētisko darbību testu izvēlnes vieta dažādiem spēles līmeņiem.
	http://www.coolmath4kids.com/addition/arithmetic-game.html Visu 4 aritmētisko darbību izteiksmju veidošana, ievietojot shēmā. Izteiksme norādīta lejā.
	http://www.thatquiz.org/tq-1/math/arithmetic/ Ļoti plaša izvēle visu 4 aritmētisko darbību uzdevumu risināšanai.
	http://www.aidemoui.net/calcul_mental.html Plaša izvēle 4 aritmētisko darbību uzdevumu risināšanai.
	http://www.bbc.co.uk/schools/starship/maths/games/number_jumbler/small_sound/standard.shtml Iespēja izvēlēties spēles veidu: • trūkstošās darbību zīmes (<i>missing signs</i>), • vairāk vai mazāk (<i>more or less</i>), • pāra vai nepāra (<i>odd and even</i>), • noapaļošana (<i>rounding to the nearest 10p</i>).
	http://www.kidscanhavefun.com/games/ArithmeTick.swf Visu 4 aritmētisko darbību uzdevumu risināšana, izvēloties atbilstošu sarežģītības pakāpi un darbību veidu.
	http://www.thekidzpage.com/learninggames/math/index.html Izglītojošas matemātiskās spēles un puzles.
	http://www.kidscanhavefun.com/games/MathShooter.swf Spēle 5 līmeņos jauktu skaitlisko uzdevumu risināšanai. Uz lapiņām norādīto piemēru iznākumi jāatrod jūras dzelmē.
	http://www.adaptedmind.com/videos.php Videomateriāli matemātikas apguves atvieglošanai.
	http://www.wmnet.org.uk/custom/files_uploaded/uploaded_resources/846/Triangularcards.swf Draudzīgo izteiksmju vizualizēšana.
	http://www.syvum.com/cgi/online/fillin.cgi/kmsl1/kgmat1.tdf?0 Minimālā un maksimālā skaitļa noteikšana, skaitļi jāievada manuāli.

Negatīvi skaitļi

Pielietojums	Informācija
	http://www.learn4good.com/games/kids/interactive-maths-activities.htm Dažādas skaitliskās darbības, rezultāts var būt arī negatīvs skaitlis. Rezultāts jāievada manuāli.
	http://www.softschools.com/math/games/fun/number_balls/ Uzklikšķina uz skaitļiem, virzoties no mazākā līdz lielākajam (sāk no negatīvajiem skaitļiem). Ir skaņas efekts.
	http://www.bbc.co.uk/schools/gcsebitesize/maths/number/negativenumbersact.shtml Manuāli ievadot skaitļus, var sekot informācijas izmaiņām termometra rādījumos. Paskaidrojumi un pamācības angļu valodā ir gan vizuālas, gan audiālas.
	 http://www.crickweb.co.uk/ks1numeracy.html Interaktīva skaitļu rinda. Ar bultiņām var uzstādīt izmaiņas (+ un -, kā arī intervālus). Uzspiežot uz vienas (no 4 piedāvātajām) krāsām zem skaitļiem var iekrāsot visu skaitļa lauciņu.
	http://www.ictgames.com/numberLineBoxes/index.html Skaitļu rinda aprēķinu veikšanai.
	http://www.ictgames.com/technowithflock.html Bruņurupucis palīdz apgūt skaitļu rindas sakarības.
	http://www.ictgames.com/numberlineJumpMaker/index.html Darbības uz skaitļu rindas. Iespējams regulēt darbību diapazonu.
	http://www.ictgames.com/mummyNumberLine/mummyNumberLine.html Atņemšana un saskaitīšana. Var izvēlēties sarežģītības līmeni, iespējams izmantot skaitļu rindu.
	http://www.ictgames.com/mummyNumberLine/mummyNumberLine.html Matemātiskajām aktivitātēm var izvēlēties spējam atbilstošu sarežģītības līmeni, darbību vizualizēšanai iespējams izmantot skaitļu rindu.
	http://www.ictgames.com/button%20only.html Sakarību atspoguļošana ar iespēju mainīt uzstādījumus.
	http://www.umapalata.com/design_ru/games/AZartCHU.asp?file=AZartCHU.swf Jāatrisina skaitliskās izteiksmes, lai zvejnieks, pārvietojoties pa ledus gabaliem, veiksmīgi tiktu uz mājām.
	 http://www.fun4thebrain.com/ Sākotnēji piedāvāta iespēja izvēlēties vienu no četriem darbību veidiem, secīgi spēlētājs var īstenot vēlmes, veidojot savu lidmašīnu, tad lidot uz savu galamērķi, vienlaikus izvairoties no mākoņiem. Aprēķinot izteiksmju vērtības, pastāv iespēja nokļūt līdz galamērķim bez lidaparāta bojājumiem.
	http://www.prongo.com/cards/flashcd.html Izvēlas vienu no četriem darbību veidiem. Uz tāfelītes ar tastatūru jāievada darbības iznākums. Tūdaļ seko informācija par atrisinājuma rezultātu.

Pielietojums	Informācija
	http://www.coolmath-games.com/0-numberballs/index.html Secīgi jāsarindo skaitļi, sākot ar mazāko. Ar katru nākošo līmeni sarežģītības pakāpe pieaug.
	http://www.kidscanhavefun.com/games/mathGame.swf Skaitlisko izteiksmju testi risināšanai 1 minūtes laikā. Izmantojot „+” un „-” taustiņus var mainīt uzdevumus.
	http://www.mrmyers.org/Math_Mania/math.html Ļoti plaša aritmētisko darbību testu izvēle.
	http://www.funbrain.com/kidscenter.html Vietne dažādu matemātisko spēļu izvēlei.

Interneta resursos pieejamās darba lapas izdrukāšanai skaitlisko izteiksmju apguvei

1. <http://math.pppst.com/interactiveworksheets.html> (plaša izvēle interaktīvu DL izveidošanai, pildīšanai tiešsaistē)
2. http://www.softschools.com/coloring_pages/numbers_coloring_pages/ (cipari krāsošanai)
3. http://worksheetgenius.com/html/mathematics_worksheets.php (plaša izvēle)
4. <http://teachingimage.com/resource-pack.php> (DL un atrisinājumi visai programmai)
5. <http://www.jumpstart.com/parents/worksheets/math-worksheets> (plaša programma pa gadiem un tēmām)
6. http://www.adaptedmind.com/Math-Worksheets-World.php?gclid=CMrcz_foya0CFUVTfAodmzkAhw (plaša programma pa gadiem un tēmām).
7. <http://www.homeschoolmath.net/worksheets/> (plaša programma pa gadiem un tēmām)
8. <http://www.lizardpoint.com/math/mathsheet.html>
9. <http://www.mathworksheets.org/createMathWorksheet-counting.asp>
10. <http://mathgames4children.com/Puzzles/index.html>
11. <http://www.mathgametime.com/math-worksheets>
12. <http://www.freemathtest.com/>
13. <http://www.mathsisfun.com/worksheets/index.php>
14. <http://www.worksheetworks.com/math.html>
15. <http://www.livingworksheets.co.uk/filesplw4.htm> (*.xls faili)
16. <http://donnayoung.org/math/math-paper.htm> (papīra apdruka matemātikas stundām)
17. <http://www.kidzone.ws/math/>
18. <http://www.grundschulstoff.de/arbeitsblaetter/mathematik/themen.html>
19. <http://www.vswest.at/show.asp?SP=1&url=am3math>
20. <http://www.matheaufgaben.net/> (arī testu pildīšana tiešsaistē)
21. <http://www.mathworksheetwizard.com/grade1/grade1numbers.html>
22. <http://www.vskrems-lerchenfeld.ac.at/material.htm>
23. <http://www.rechenraetsel.de/raetsel-ausdrucken/>
24. <http://www.zahlenquadrate.de/matheraetsel-ausdrucken/>
25. http://isneu.informatikserver.at/index.php?option=com_content&task=view&id=17719
26. <http://themathworksheetsite.com/>
27. <http://www.tlsbooks.com/mathworksheets.htm>
28. <http://www.softschools.com/math/worksheets/>
29. <http://www.softschools.com/math/> (arī spēles tiešsaistē)
30. <http://www.superkids.com/aweb/tools/math/>
31. http://www.worksheets-for-math.com/html/free_math_worksheets.html
32. <http://www.freeprintable.com/free-printable-math-worksheets>
33. <http://www.teach-nology.com/worksheets/math/>
34. http://amazingworksheets.blogspot.com/2008/10/beginning-math-circle-matching-number_9083.html
35. <http://murielle93.kazeo.com/mathematique-primaire/mathematique-primaire,r131486.html>
36. http://homeschooling.about.com/lr/math_worksheets/1739479/1/
37. <http://www.preschoolmath.info/number-1.html>

38. <http://www.time2learn.com/player/swf/PCNHKUMDTF.swf>
39. http://www.free-kindergarten.info/free_kindergarten_math_worksheet.html
40. <http://kidsfront.com/math-activity/17.worksheet.html> (mazajiem)
41. <http://www.razvitierobenka.com/search/label/%D0%9C%D0%B0%D1%82%D0%B5%D0%BC%D0%B0%D1%82%D0%B8%D0%BA%D0%B0%20%D0%B4%D0%BB%D1%8F%20%D0%94%D0%B5%D1%82%D0%B5%D0%B9> (mazajiem)
42. <http://www.chillola.com/at/printouts%20english.html> (mazajiem)
43. <http://kindergartenmath.ekowisata.info/pictures-addition10-7.html> (mazajiem)
44. <http://www.educationalcoloringpages.com/educoloring/Subtraction15.html> (mazajiem)
45. <http://thesixkents.wordpress.com/2009/03/23/lego-math-worksheets/> (Lego)
46. <http://www.aplusmath.com/Worksheets/>
47. <http://www.tlsbooks.com/mathworksheets.htm>
48. <http://www.math-aids.com/Addition/>
49. <http://amazingworksheets.blogspot.com/2008/10/matching-number-worksheet-1.html>
50. <http://www.studysphere.com/education/Printable-Worksheets-Math-5883.html>
51. <http://www.dadsworksheets.com/v1/Worksheets/Addition.html>
52. http://mathplayground.com/math_worksheets.html
53. <http://infantil20.com/fichas-de-calculo-rapido-1>
54. <http://bernulapa.blogspot.com/search/label/matem%C4%81tika>
55. <http://www.kidscanhavefun.com/math-activities.htm>
56. <http://prek-8.com/math/index.php>
57. <http://www.math4children.com/worksheets.html>
58. http://mediateca.educa.madrid.org/imagen/grupo.php?id_grupo=112 (uzskates sagatavošanai)
59. <http://www.worksheetlibrary.com/subjects/math/>
60. <http://www.multiplication.com/resources/worksheets> (labirinti)
61. <http://www.multiplication.com/resources/tests-and-quizzes> (reizināšanas DL)
62. <http://www.helpingwithmath.com/resources/worksheets.htm>
63. <http://www.mathfactcafe.com/>
64. <http://www.staidenshomeschool.com/numbers/Numbers.html>
65. <http://www.homeeducationresources.com/FREE1.htm>
66. <http://www.mathgames4children.com/Puzzles/worksheets/addition/index.html> (arī spēles)
67. <http://havefunteaching.com/worksheets/math-worksheets/>
68. http://www.ezschoool.com/EZSheets/Number_Sense/Whole_Numbers/Add_Subtract/indexA.html
69. <http://www.kids-games-and-printables.com/math-games-for-kids.html>
70. <http://www.education.com/worksheets/math/>
71. <http://www.unterrichtsmaterial-schule.de/unterrichtsmaterialm.shtml>
72. <http://www.superteacherworksheets.com/>
73. <http://www.drewsanimals.com/math.php>
74. <http://handwritingforkids.com/handwrite/math/addition/index.htm> (plaša izvēle interaktīvu DL izveidošanai, pildīšanai tiešsaistē)
75. <http://www.fuelthebrain.com/Printable/?>
76. <http://www.arbeitsblaetter.org/page3.php?Autor=2649>
77. <http://www.aaastudy.com/kinder.htm>
78. <http://printables4kids.com/mitten-multiplication-math-worksheet/mitten-math->

multiplication-worksheet/ (reizināšanas cimdīņi)

79. <http://www.apples4theteacher.com/math.html>

80. <http://www.mathsisfun.com/worksheets/index.php>

81. <http://www.senteacher.org/Worksheet/24/Arithmetic.xhtml>

82. <http://www.helpingwithmath.com/>

83. <http://www.woodlands-junior.kent.sch.uk/maths/numberskills.html> (arī spēles)

84. <http://www.adaptedmind.com/Math-Worksheets-World.php?gclid=CKOxy7u4868CFUFO3wo dTn8hVA>

85. <http://www.allgemeinbildung.ch/fach=mat/=mat.htm> (arī spēles)

Interneta resursos pieejamās prezentācijas skaitlisko izteiksmju apguvei

1. <http://jc-schools.net/PPTs-math.html>

2. <http://math.pppst.com/addition.html>

3. <http://900igr.net/photo/schjot/slozhenie-vychitanie-umnozhenie-delenie.html>

4. <http://www.pppst.com/themes.html>

5. <http://math.pppst.com/index.html>

6. <http://viki.rdf.ru/>

7. http://vneuroka.ru/matmir_teacher.php?cat=5&sub=1

8. <http://www.mathgames4children.com/Powerpoint/index.html>

9. <http://www.lexington1.net/technology/?page=instruct/powerpoint.htm>

10. <http://www.primaryresources.co.uk/maths/maths.htm#numbers>

11. <http://www.vrml.k12.la.us/cc/math/factppt/mult/mulFactpage.htm>

Interneta resursos pieejamās programmas matemātikas darba lapu izveidošanai

1. <http://www.schoolhousetech.com/Downloads/> (programmu izmēģinājuma versijas lejupielādes vietne)

2. <http://math-resource-studio-4.soft-free-download.com/lv/> (programmu izmēģinājuma versijas lejupielādes vietne)

3. <http://www.freedownloadspace.com/Products/22104/Math-Resource-Studio> (programmu izmēģinājuma versijas lejupielādes vietne)

4. **Math Resource Studio 4** programmas izmēģinājuma versijā ātri un ērti izveidotos uzdevumus var veiksmīgi izmantot, strādājot ar interaktīvo tāfeli, pielietojot darbvirsmas anotēšanas iespēju. Darba pārbaudi veic, izmantojot taustiņu „Ctrl” + „A” kombināciju, pēc kuras parādās pareizie iznākumi. Izdrukājot darba lapas, vairumā uzdevumu redzama baneru aizsardzība

5. http://www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=4yWq33IM5pk#! (lejupielādējamo programmu iespēju atspoguļojums)

