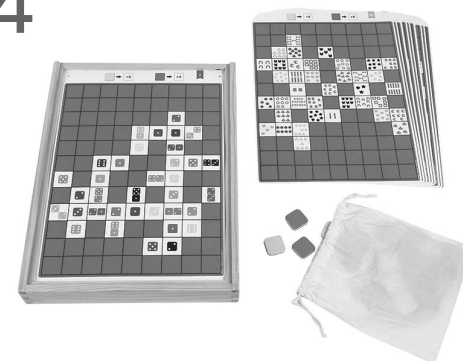




Pikselowe wyzwanie. Gra matematyczna 910 204

Wiek

■ 4+



Specyfikacja

- 1 magnetyczną drewnianą planszę do gry (35,3 x 25,1 cm),
- 9 dwustronnych tablic aktywności (dla dzieci 4–5 lat i 5–6 lat) (35,1 x 24,9 cm),
- 52 magnetyczne żetony w 3 kolorach: 30 żółtych, 20 niebieskich, 2 czarne (2,6 x 2,6 cm),
- 1 worek na magnetyczne żetony
- drewniane pudełko do przechowywania (37,7 x 28,2 x 4,8 cm).

Korzyści z użytkowania

- Rozwijanie umiejętności matematycznych. Nauka liczenia, porównywania zbiorów oraz rozpoznawania sekwencji liczbowych.
- Ćwiczenie logicznego myślenia. Rozwiązywanie zadań wymaga analizy i zastosowania strategii.
- Doskonalenie koordynacji ręka-oko. Precyzyjne układanie magnetycznych żetonów rozwija sprawność manualną.
- Wzmacnianie koncentracji i cierpliwości. Konieczność skupienia uwagi na zadaniu i dokładnego zakrywania pól na planszy.
- Stopniowanie trudności. Możliwość dopasowania poziomu gry do wieku i umiejętności dziecka (zakres 1–5 oraz 0–10).

SI IN 910 204 04/25



nowa szkoła
ul. POW 25, 90-248 Łódź,
www.nowaszkola.com
tel. (42) 630 17 28,
(42) 630 04 88, fax: (42) 632 73 28

OSTRZEŻENIA!



1. Produkt nie jest przeznaczony dla dzieci w wieku poniżej 3 lat. Zawiera małe elementy – ryzyko zadławienia.
2. Do użytku pod bezpośrednim nadzorem osoby dorosłej.
3. Należy zachować opakowanie lub/i instrukcję. Zawierają one ważne informacje mogące być przydatne w przyszłości.
4. Użytkowanie niezgodne z zaleceniami zwalnia producenta od odpowiedzialności za ewentualne szkody.

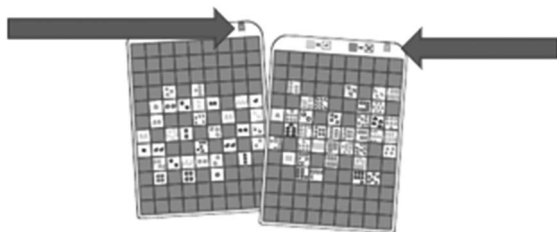
- Rozwijanie percepcji wzrokowej. Rozpoznawanie kolorów i kształtów w kontekście matematycznych wzorów.
- Wspieranie kreatywności. Tworzenie pikselowych wzorów pozwala dzieciom na swobodną ekspresję i zabawę kolorami.
- Uczenie poprzez zabawę. Angażująca forma gry sprawia, że nauka staje się przyjemnością.



Użytkowanie

Na początku warto wspomnieć, że karty pracy są oznaczone zielonym (liczenie od 1 do 5) i czerwonym (liczenie od 0 do 10) kwadracikiem:

Twórz algorytmy binarne za pomocą żetonów, aby nauczyć się poruszania po planszy i przestrzegania pól gry. Rozpoznawaj i nazywaj różne wzory pikseli:



Zasady gry dla 1–4 osób

Celem ćwiczenia jest skłonienie uczniów do policzenia zbiorów przedmiotów o różnej wielkości i/lub rozpoznania odpowiadających im zapisanych liczb, tak aby wspólnie odnaleźli wzór pikseli ukryty na każdej planszy do gry. Wspólna praca stopniowo buduje wzór pikseli i motywuje uczniów do ukończenia ćwiczenia matematycznego.

Wybierz planszę do gry odpowiednią dla poziomu uczniów. Upewnij się, że wszyscy rozumieją instrukcje i cel gry:

Odkryj tajemniczy wzór pikseli ukryty za obrazkami na planszy, postępując zgodnie z podanymi instrukcjami matematycznymi.

Każdy gracz na zmianę losuje żeton z worka, nie patrząc do środka!

Jeśli żeton jest niebieski, gracz szuka kwadratu, który pasuje do instrukcji w niebieskim kwadracie. Jeśli jest żółty, gracz szuka kwadratu, który pasuje do instrukcji w żółtym kwadracie. Pozostali gracze decydują, czy zaakceptować propozycję gracza, czy nie. Jeśli gracz wylosuje czarny żeton, traci swoją kolejkę i odkłada go na stół.

Gdy pojawi się tajemniczy wzór pikseli, gra się kończy! Dzieci mogą samodzielnie sprawdzić poprawność, wspólnie oglądając rozwiązanie na stronie 3–4.

- Odtwarzaj te tajemnicze wzory pikseli, aby nauczyć się poruszania po planszy, uważając na dokładne umiejscowienie każdego żetonu. Uwaga: te 18 wzorów to rozwiązania dla każdej tablicy aktywności w tym zestawie. Wymyśl inne wzory pikseli. Ćwicz pozycjonowanie liczb względem siebie, uzupełniając pusty lub niekompletny pasek liczb do 10 (do rozdania uczniom). Dziewięć dwustronnych tablic oferuje stopniowane ćwiczenia, które pomagają dzieciom odkrywać małe liczby, uczyć się liczyć zbiory do 5, a następnie do 10 dla starszych dzieci.
- Każda tablica jest zilustrowana specyficznym tłem, dodającym zabawnym wymiar do ćwiczenia liczenia.
- Liczenie do 5, wybrane tła są realistyczne i figuratywne: zwierzęta, owoce, warzywa, przedmioty codziennego użytku itp.
- Liczenie do 10, tła stają się bardziej abstrakcyjne: kształty geometryczne, symbole numeryczne itp.
- Instrukcje są wydrukowane na każdej tablicy. Poświęć czas na wyjaśnienie różnych instrukcji i upewnij się, że użyte symbole są jasno rozumiane przez wszystkich uczniów.



Znajdź kwadrat zawierający trzy elementy.



Znajdź kwadrat, który nie zawiera trzech elementów.



Znajdź kwadrat zawierający mniej niż trzy elementy, tj. jeden lub dwa.



Znajdź kwadrat, który zawiera więcej niż trzy elementy.



Czerwony X na kwadracie symbolizuje negację: *który nie zawiera...*

Powtarzaj ćwiczenie systematycznie dla każdej tablicy. Pomoże to dzieciom być bardziej samodzielnymi podczas ćwiczeń.

