



# EduMata.

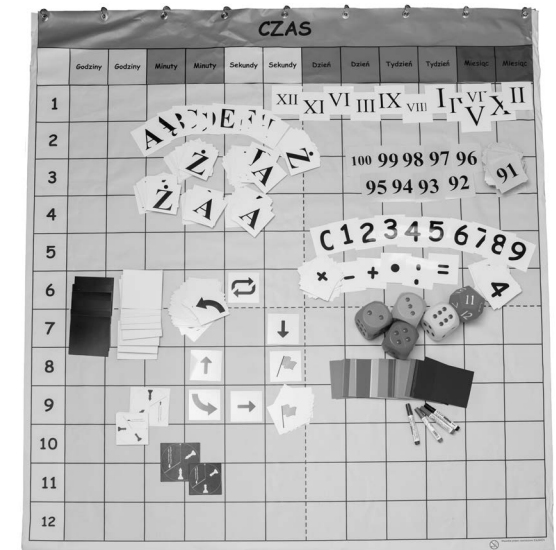
## Wielofunkcyjna mata edukacyjna

# EM 1000

### Wiek

■ 3+

Nie piszemy  
po EduMacie!



### Czym jest EduMata?

Jest kolorowym dywanem edukacyjnym służącym do nauki poprzez zabawę. Znajdujące się u góry dywanika cztery dwustronne panele, umożliwiają pracę z zakresu edukacji polonistycznej, matematycznej, przyrodniczej, muzycznej oraz podstaw programowania. Jest bardzo wygodna w użyciu w pracy z przedszkolakami, uczniami klas 1–3 oraz starszymi. Może być stosowana w warunkach domowych jak i w pracy z dzieckiem zdolnym lub o specjalnych trudnościach edukacyjnych.

Mata świetnie się sprawdza w pracy z dziećmi, które są nadpobudliwe ruchowo. Urozmaicone zadania sprawiają dziecku przyjemność i zadowolenie z faktu wykonywania danych czynności.

SI IN EM 1000 02/25



**nowa szkoła**  
ul. POW 25, 90-248 Łódź,  
[www.nowaszkoła.com](http://www.nowaszkoła.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.

Największą zaletą a zarazem innowacją EduMATY jest możliwość zmiany górnego panelu tematycznego poprzez przewijanie go. W zestawie jest ich, aż osiem:

- układ Europejski alfa numeryczny znany z Excel,
- układ liczb arabskich,
- układ liczb rzymskich,
- arytmetyka (wykonywanie działań – jednostki, dziesiątki, setki, tysiące),
- układ czasowy (godziny, minuty, sekundy, dzień, tydzień, rok),
- układ miesięcy (styczeń-grudzień),
- części mowy (czasownik, rzeczownik, przymiotnik, liczebnik, zaimek itp),
- edukacja polonistyczna (zdanie, wyraz, litera, głoska, samogłoska, spółgłoska, sylaba, znaki interpunkcyjne),
- wolny obszar (biały) do wykorzystania przez nauczyciela.

Dodatkowo jest możliwość domówienia własnego panelu tematycznego i wpięcie go do swojej maty. Co daje nieograniczone możliwości w realizacji materiału zajęciowego w ciekawy i przejrzysty sposób. EduMata charakteryzuje się łatwością w modyfikowaniu tematów edukacyjnych w zależności od ich potrzeby. Możemy dzięki temu tworzyć własne gry, służące realizacji innych celów i o innych poziomach komplikacji niż ich pierwowzory. Daje to możliwość rozbudowywania jej na różne sposoby wedle własnych pomysłów.

### **Praca z EduMatą**

- pomaga kształtować u dzieci myślenie matematyczne,
- pomaga kształtować orientację w przestrzeni, na płaszczyźnie, na polach usytuowanych na wierszach i kolumnach planszy,
- rozwija pamięć i myślenie komputacyjne,
- kodowanie i dekodowanie informacji, poznanie sposobów matematyzowania poprzez symbole jak strzałki, cyfry, kreski, kropki, pętle,
- kształtuje umiejętności interpersonalne, ważne dla zgodnego współdziałania w grupie, respektowania reguł, umów,
- pomaga rozwijać umiejętności samodzielnego myślenia,

### **Dodatkowe informacje**

W celu zachowania bezpieczeństwa oraz trwałości produktu EduMata należy:

- zadbać, aby EduMata nie ślizgała się po podłodze, położyć ją najlepiej na dywanie,
- ściągać obuwie podczas korzystania z maty,
- dołączone flamastry służą do pisania po kartonikach, a nie na macie,
- nie trzeć,
- nie biegać po macie,
- nie rozlewać substancji płynnych,
- nie rozsypywać substancji sypkich,
- nie wystawiać na długotrwałe działanie słońca,
- nie kłaść na szorstkim i ostrym podłożu,
- nie gryźć,
- nie zaginać,
- trzymać z dala od źródła ognia oraz nadmiernego ciepła,
- matę należy przechowywać starannie zwiniętą w rulon i przetrzymać w oryginalnym kartonie w pozycji poziomej,
- zalecamy zachowanie karty informacyjnej w celu informacyjnym.
- nie pisać po EduMacie,
- lekkie snucie krawędzi EduMaty jest naturalnym procesem użytkowania.

### **Jak czyścić?**

Używać delikatnej ściereczki, nie trzeć, myć wodą.

Wszelkie prawa zastrzeżone!

Konkretne zadania i zabawy przedstawiamy na szkoleniach dla Rad Pedagogicznych zdalnie lub w formie stacjonarnej. Zapraszamy na stronę <https://mata.edu.pl/>

- Gra kończy się, gdy wszystkie pary zostaną odkryte. Wygrywa uczeń z największą liczbą punktów.

**Materiały:** EduMata, kartoniki z kolorami (po 2 sztuki w każdym kolorze).

### 13. Colour Bingo. Kolorowe Bingo

**Cel:** Utrwalanie nazw kolorów w języku angielskim.

Rozwijanie umiejętności współpracy w grupie.

Szybkie reagowanie na usłyszane informacje w języku angielskim.

**Przebieg:**

- Nauczyciel dzieli klasę na 4 grupy i przydziela każdej z nich 10 kartoników w różnych kolorach.
- Każda grupa wybiera 6 kartoników i układa je na przydzielonym obszarze EduMaty.
- Nauczyciel losowo wymienia nazwy kolorów (np. „Red! Blue! Yellow!”).
- Jeśli dana grupa posiada kartonik w podanym kolorze, obraca go kolorem do EduMaty.
- Gra trwa do momentu, aż jedna z grup odwróci wszystkie swoje kartoniki i zawoła „BINGO!”.

**Materiały:** EduMata, kartoniki w różnych kolorach.



- rozwija spostrzegawczość i myślenie analityczne,
- uczy dokonywania trafnych wyborów, wnioskowania,
- sprzyja nauce poprzez zabawę,
- sprzyja rozwojowi twórczości dziecięcej,
- uczy przewidywania skutków działania,
- sprzyja pracy w grupie, współczynnemu,
- uczy wygrywania jak i przegrywania,
- uczy zwięzłego formułowania, zadawania pytań oraz udzielania odpowiedzi,
- rozwija uważne słuchanie i rozumienie poleceń,

### Zestaw EduMata zawiera:

- mata edukacyjna dwustronna o wymiarach 156 x 176cm (12 x 12 pól) laminowana powłoka zabezpieczająca matę oraz kartoniki.
- cztery dwustronne panele przewijane.
- karta informacyjna produktu EDUMATA.
- zestaw 4 kolorowych kostek,
- jedna kostka 12-boczna,
- zestaw 4 flamastrów suchocieralnych (zielony, czerwony, niebieski, czarny) do pisania po kartonikach!
- zestaw kart z symbolami:
  - zestaw 11 kolorowych liczmanów, każdy po 12 sztuk. Żółty, pomarańczowy, czerwony, brązowy, różowy, fioletowy, błękit, granat, jasny zielony, ciemny zielony, szary. łącznie 132 szt.
  - 6 zestawów „Znaków matematycznych” + - = > < : . (7 znaków po 6 szt.). łącznie 42 kartoniki.
- zestaw wektorów do programowania: łącznie 54 kartoniki.
  - strzałki 24 szt.
  - pętla, po 6 szt. ok
  - skręt w lewo po 6 szt.
  - skręt w prawo po 6 szt.
  - flaga zielona i czerwona: łącznie 12 szt.

- zestaw liczb arabskich 0–9 (6 kompletów po 10 liczb). łącznie 60 kartoników.
- zestaw liczb rzymskich I–XII. łącznie 12 kartoników.
- 6 zestawów pełnego alfabetu A–Ż. Dodatkowo 6 zestawów samogłosek. łącznie 252 liter.
- zestaw liczb 1–00. łącznie 100 kartoników.
- zestaw do gry w szachy. 32 kartoniki z pionkami i figurami szachowymi, 32 kartoniki czarne. łącznie 64 kartoniki.

Razem 716 kartoników.

### Podział maty na obszary

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L
1												
2												
3												
4												
5												
6												
7												
8												
9												
10												
11												
12												

Obszar 1 → (kolumny A-F)  
 Obszar 2 → (kolumny A-F, wiersze 9-12)  
 Obszar 3 ← (kolumny G-L, wiersze 1-6)  
 Obszar 4 ← (kolumny G-L, wiersze 7-12)

EduMata umożliwia pracę z grupą jednocześnie na 4 obszarach tzw. metodą stacji (możemy różnicować poziom trudności). Nauczyciel dzieli dzieci na 4 zespoły, każdy zespół zostaje przypisany do jednego obszaru na którym pracuje przykładowo przez 5 minut. Na każdym obszarze czeka na grupę zadanie do wykonania np.:

**Obszar 1.** Zadanie dotyczące porządkowania podstawowych kolorów (patrz poniżej).

**Obszar 2.** Zadanie dotyczące podziału kartoników na warzywa i owoce.

### 11. What Colour is Missing? Jaki kolor zniknął?

**Cel:** Nauka i utrwalanie nazw kolorów w języku angielskim.

Ćwiczenie pamięci wzrokowej i koncentracji.

Rozwijanie umiejętności słuchania i reagowania na polecenia w języku angielskim.

**Przebieg:**

- Nauczyciel układa na macie kartoniki z kolorami, zaczynając od pola A1 i kontynuując w kolejnych polach (liczba kartoników dostosowana do poziomu uczniów).
- Wraz z uczniami głośno nazywa każdy kolor znajdujący się na macie.
- Następnie nauczyciel wydaje polecenie „Close your eyes”, odwraca jeden kartonik tak, aby kolor był niewidoczny i pyta: „What colour is missing?”.
- Uczniowie próbują odgadnąć ukryty kolor, a następnie ponownie wymieniają wszystkie kolory, łącznie z tym zakrytym.
- W kolejnych rundach nauczyciel odwraca coraz więcej kartoników, stopniowo zwiększając poziom trudności.

**Materiały:** EduMata, kartoniki z kolorami.

### 12. Colour Memory Game. Gra pamięciowa memory

**Cel:** Utrwalanie nazw kolorów w języku angielskim.

Ćwiczenie pamięci i koncentracji.

Rozwijanie umiejętności kojarzenia i logicznego myślenia.

**Przebieg:**

- Nauczyciel przygotowuje pary kartoników w tych samych kolorach i układa je na macie kolorem do EduMaty w przypadkowej kolejności.
- Uczniowie w parach lub indywidualnie odwracają po dwa kartoniki, próbując znaleźć pasujące do siebie kolory.
- Każdy uczeń, który znajdzie parę, zatrzymuje kartoniki i zdobywa punkt.

## 8. Mieszanie kolorów

**Cel:** Nauka powstawania barw poprzez mieszanie podstawowych kolorów.

### Przebieg:

- Uczniowie układają na macie podstawowe kolory (czerwony, niebieski, żółty).
- Następnie nauczyciel prezentuje mieszanie barw na palecie i uczniowie dopasowują odpowiednie kartoniki (np. czerwony + żółty = pomarańczowy).
- Uczniowie zapisują na tabliczkach swoje wnioski i prezentują je klasie.

**Materiały:** EduMata, kartoniki z podstawowymi kolorami.

## 9. Krzyżówka literowa

**Cel:** Ćwiczenie umiejętności rozpoznawania liter i tworzenia słów.

### Przebieg:

- Nauczyciel przygotowuje krzyżówkę na macie, układając pytania w pionie i poziomie.
- Uczniowie rozwiązują hasła i dopasowują litery na planszy.
- Po zakończeniu nauczyciel podsumowuje wyniki i sprawdza poprawność odpowiedzi.

**Materiały:** EduMata, kartoniki z literami.

## 10. Kodowanie ruchu

**Cel:** Nauka orientacji przestrzennej i logicznego myślenia.

### Przebieg:

- Nauczyciel układa na macie strzałki wskazujące trasę.
- Uczniowie muszą przejść zgodnie z kodem, wykonując odpowiednie ruchy (np. „jeden krok w lewo”, „obrót w prawo”).
- Po zakończeniu uczniowie mogą stworzyć własny kod ruchowy dla kolegi.

**Materiały:** EduMata, kartoniki ze strzałkami i symbolami ruchu.

**Obszar 3.** Segregacja znaków drogowych.

**Obszar 4.** Dopasuj z wybranych kartoników odpowiednie ubrania do właściwej pogody.

## Przykładowe zadania

Poniższe zadania są tylko propozycją.

### 1. Matematyczne Sudoku

**Cel:** Ćwiczenie logicznego myślenia.

Rozwijanie umiejętności porządkowania i klasyfikowania danych.

Rozwijanie zdolności rozwiązywania problemów.

### Przebieg:

Wariant łatwiejszy:

- Uczniowie uzupełniają diagram sudoku (2 x 2 pola) za pomocą kolorowych kartoników lub cyfr od 1 do 4.
- W każdym wierszu, kolumnie i kwadracie każda cyfra/kolor może wystąpić tylko raz.
- Gra kończy się, gdy wszystkie pola są poprawnie uzupełnione.

Wariant trudniejszy:

- Uczniowie uzupełniają większy diagram sudoku (4 x 4 pola) używając cyfr od 1 do 4 lub kolorowych kartoników.
- W każdym wierszu, kolumnie i w każdym wydzielonym kwadracie 2x2 każda cyfra/kolor może wystąpić tylko raz.

**Materiały:** EduMata, kartoniki z cyframi lub kolorami.

### 2. Która to godzina?

**Cel:** Nauka odczytywania godzin na zegarze analogowym i cyfrowym.

Utrwalanie pojęć związanych z czasem (godzina, minuta, kwadrans, połowa godziny).

### Przebieg:

- Nauczyciel układa na macie cyfry 1–12, tworząc tarczę zegara.

- Uczniowie losują kartonik z zapisaną godziną w formacie cyfrowym (np. 14:30).
- Zadaniem ucznia jest ułożenie wskazówek zegara z kartoników w odpowiednim miejscu na macie.
- W kolejnym etapie uczniowie mogą opisywać codzienne czynności wykonywane o danej godzinie.

**Materiały:** EduMata, kartoniki z liczbami 1–12, kartoniki z zapisem godzin w formacie cyfrowym.

### 3. Wartości liczbowe i monografia

**Cel:** Nauka rozpoznawania wartości liczbowych poprzez dopasowanie kartoników.

Ćwiczenie umiejętności kojarzenia liczby z jej wartością na kostce.

#### Przebieg:

- Nauczyciel rzuca kostką, a uczniowie układają na macie kartoniki odpowiadające wyrzuconej liczbie oczek.
- Następnie uczniowie dobierają do niej odpowiedni kartonik z cyfrą arabską.
- W kolejnym etapie uczniowie mogą ułożyć działania matematyczne (np. suma dwóch rzutów).

**Materiały:** EduMata, kostka do gry, kartoniki z cyframi arabskimi.

### 4. Symetria, lustro matematyczne

**Cel:** Rozwijanie umiejętności dostrzegania symetrii.

Ćwiczenie precyzyjnego układania wzorów.

#### Przebieg:

- Nauczyciel układa wzór na jednej połowie EduMaty.
- Uczniowie mają za zadanie odwzorować go symetrycznie na drugiej połowie.
- Sprawdzana jest poprawność odwzorowania względem osi symetrii pionowej i poziomej.

**Materiały:** EduMata, kartoniki w różnych kolorach.

### 5. Kółko i krzyżyk

**Cel:** Ćwiczenie logicznego myślenia i planowania ruchów.

Współpraca w grupie i zdrowa rywalizacja.

#### Przebieg:

- Nauczyciel wyznacza obszar gry na macie, np. 3 x 3 pola.
- Uczniowie grają w parach, używając żółtych kartoników jako „kółko” i różowych jako „krzyżyk”.
- Gra trwa do momentu uzyskania trzech jednakowych symboli w rzędzie, kolumnie lub na przekątnej.

**Materiały:** EduMata, kartoniki w dwóch kolorach.

### 6. Barwy ciepłe i zimne

**Cel:** Rozwijanie percepcji kolorów i kompozycji plastycznej.

Ćwiczenie umiejętności klasyfikacji barw.

#### Przebieg:

- Nauczyciel dzieli matę na dwie części: „barwy ciepłe” i „barwy zimne”.
- Uczniowie losują kartoniki z kolorami i umieszczają je we właściwej kategorii.
- W kolejnym etapie uczniowie mogą układać wzory w jednej z palet kolorystycznych.

**Materiały:** EduMata, kartoniki w różnych kolorach.

### 7. Bystre oczko. Gra pamięciowa

**Cel:** Ćwiczenie pamięci i spostrzegawczości.

#### Przebieg:

- Nauczyciel układa na macie schemat z kolorowych kartoników (np. 4 x 4).
- Uczniowie zapamiętują układ, a następnie zamykają oczy.
- Nauczyciel zmienia jeden element, a zadaniem uczniów jest wskazanie, co się zmieniło.

**Materiały:** EduMata, kartoniki w różnych kolorach.