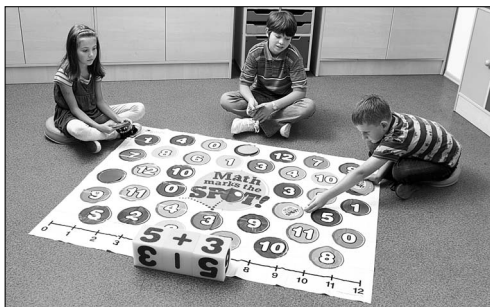


- Pozbierajcie wszystkie krążki z maty i powtórzcie grę. Zespół, który jako pierwszy zdobędzie 10 punktów wygrywa. Jeżeli czas na to pozwoli można grać do 15-20 punktów.



Liczenie w minutkę – cała klasa lub mała grupa.

- Cel: rozwiązywanie zadań dodawania i odejmowania.
- Podziel dzieci na dwie ekipy stojące po dwóch przeciwnych stronach maty, po lewej i po prawe stronie, w rzędzie. Gracz stojący na wprost linii będzie rzucał kostkę. Jeżeli będzie znał odpowiedź, powinien zaznaczyć nogą odpowiednią cyfrę, klepnąć kolejną osobę i przejść na koniec rzędu. Kolejna osoba będzie rzucała kostką. Zobacz ile działań mogą rozwiązać gracze podczas jednej minuty gry (możesz grać dłużej lub krócej niż jedna minuta). Postaraj się pobić ten wynik podczas następnej gry. Można bawić się w tą grę na zespoły. Najpierw gra pierwszy zespół a potem drugi stara się podać więcej rozwiązań podczas jednej minuty.

Dla przedłużenia trwałości maty lepiej przeprowadzać grę/zabawę boso



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

OSTRZEŻENIA!

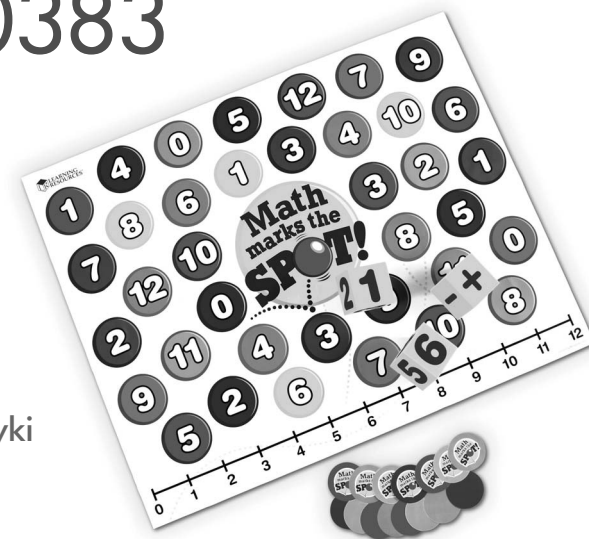
1. Zabawka przeznaczona jest dla dzieci powyżej 3 lat. Zawiera małe elementy – ryzyko zadławienia.
2. Do użytku pod bezpośrednim nadzorem osoby dorosłej
3. Należy zachować opakowanie lub/i instrukcję. Zawierają one ważne informacje mogące być przydatne w przyszłości.
4. Użytkowanie niezgodne z zaleceniami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



Mata matematyczna LR 0383



Gra podłogowa
do nauki
prostej matematyki



Zawartość:

- Mata winylowa wym. 122 x 152 cm
- 2 kostki piankowe z liczbami (dł. boku 12,7 cm)
- 1 kostka piankowa ze znakami plus i minus (dł. boku 12,7 cm)
- 28 kartonowych żetonów

Cel:

- ćwiczenie spostrzegawczości i logicznego myślenia
- rozwijanie umiejętności dodawania i odejmowania w zakresie do 12.

Mata pozwala dzieciom rozpoznawać wartość cyfr, pojęć (większa niż, mniejsza niż), ale również wprowadza element kinestetyki. Nauka i ruch – to połączenie powoduje, że dzieci będą chętnie uczestniczyć w tej zabawie, której warianty zastosowań są praktycznie nieograniczone.

Przykłady zabaw:

Skacz wokół – dla całej klasy lub wybranej grupy

- Cel: nauka liczb i liczenia
- Zaproś do gry co najmniej dwójkę dzieci lub całą klasę. Zaznacz długą linię po lewej stronie maty. Dziecko startuje od cyfry 0 i skacze po wszystkich cyfrach aż do 12. Dajesz im na to 10 lub 20 sekund. Pozwól by wszystkie dzieci miały swoją kolejkę i miały szansę uczyć się liczb. Możesz również wydać polecenie by dziecko skakało tylko po numerach parzystych lub nieparzystych.



Znać swój numer – dla małej grupy

- Cel: rozpoznawanie numeru
- Zaproś do gry co najmniej dwójkę dzieci do tej gry. Każdy gracz powinien wziąć siedem krążków w tym samym kolorze i jedną kostkę z numerami. Gracz wyrzuca kostkę i zaznacza numer na planszy najszybciej jak może. Pierwsza osoba, która pozbędzie się swoich krążków wygrywa.

To są wyścigi – cała klasa lub mała grupa

- Cel: dodawanie i odejmowanie
- Podziel dzieci na dwie ekipy stojące po dwóch przeciwnych stronach maty, po lewej i po prawe stronie w linii. Rozdaj kolorowe krążki do zaznaczania każdemu zawodnikowi, używając tego samego koloru dla całego zespołu i odmiennego dla drugiego zespołu. Początkowi zawodnicy będą walczyć o położenie ich krążków na właściwej cyfrze (polu). Nauczyciel lub wyznaczony gracz będzie wyrzucał kostkę. Zawodnicy muszą podać szybko odpowiedź na działanie matematyczne, które utworzyło się po wyrzuceniu numerze na kostce z numerem uprzednio zaznaczonym na planszy.
- Np. jeżeli został wyrzucony numer $2 + 3$ – numer wcześniej wybrany to jaki będzie wynik $2 + 3$?
- Pierwsza osoba, która poda liczbę będącą prawidłową odpowiedzią na to działanie i położy na liczbie-wyniku zaznaczający krążek zdobywa punkt.

- Pozbierajcie wszystkie krążki z maty i powtórzcie grę. Zespół, który jako pierwszy zdobędzie 10 punktów wygrywa. Jeżeli czas na to pozwoli można grać do 15-20 punktów.

Większy czy mniejszy? – cała klasa lub mała grupa.

- Cel: Przyswojenie pojęć większy niż, mniejszy niż.
- Podziel dzieci na dwie ekipy stojące po dwóch przeciwnych stronach maty, po lewej i po prawe stronie, w rzędzie. Rozdaj kolorowe krążki do zaznaczania każdemu zawodnikowi, używając tego samego koloru dla całego zespołu i odmiennego dla drugiego zespołu. Wyrzuć tym razem dwie kostki jednocześnie i zawołaj „większy niż, mniejszy niż”. Gracze kładą zaznaczające krążki na odpowiedniej liczbie.
- Np. jeżeli zostały wyrzucone numery 2 i 5 i polecenie było „większy niż” gracze powinni postawić krążek na liczbie 5. Pierwszy gracz, który dojdzie do 5 i położy swój krążek otrzymuje punkt.
- Pozbierajcie wszystkie krążki z maty i powtórzcie grę. Zespół, który jako pierwszy zdobędzie 10 punktów wygrywa. Jeżeli czas na to pozwoli można grać do 15-20 punktów.



Zgadnij ile – cała klasa lub mała grupa

- Cel: przed-algebra
- Podziel dzieci na dwie ekipy stojące po dwóch przeciwnych stronach maty, po lewej i po prawe stronie, w rzędzie. Rozdaj kolorowe krążki do zaznaczania każdemu zawodnikowi, używając tego samego koloru dla całego zespołu i odmiennego dla drugiego zespołu. Pozwól dzieciom wybrać czy chcą rozwiązywać dodawanie czy odejmowanie. Początkowi zawodnicy będą walczyć o położenie swoich krążków na właściwym numerze (polu). Zawołaj numer od 1-12 i rzuć jedną kostką. Gracz będący na początku rzędu musi pomyśleć jaka cyfra dodana do wyrzuconej na kostce dałaby rezultat wypowiedziany wcześniej na głos przez nauczyciela.
- Np. jeżeli bawicie się w dodawanie i została powiedziana liczba 10 a na kostce została wyrzucona cyfra 6 to zawodnik powinien podbiec do cyfry 4. Pierwszy zawodnik, który to uczyni otrzymuje punkt.