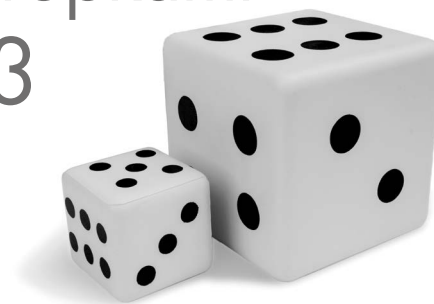




Para kostek piankowych z kropkami US 0123



Wiek

- 6 mies.+

Bardzo lekkie, duże kostki do gier liczbowych oraz zabaw matematycznych w domu czy na powietrzu. Wykonane z miękkiej i bezpiecznej w użytkowaniu pianki.

Kostki to niezbędny element większości gier towarzyskich. Wykorzystuje się je przede wszystkim w celu generowania losowych wyników. Piankowe i większych rozmiarów wielościany z umieszczonymi na poszczególnych bokach oczkami można również stosować podczas różnych zajęć edukacyjnych niezależnie od wieku i poziomu nauki. Weź je ze sobą na zajęcia terapeutyczne, sensoryczne, rewalidacyjne, a nawet ogólnorozwojowe i zobacz, jak dzieci ochoczo uczą się poprzez zabawę. A jakby tak wykorzystać kości jako element decyzyjny o tym co będziecie robić się na lekcji? Np. rzut kostką zadecyduje ile zdań trzeba napisać, ile działań rozwiązać, które zadanie wykonać, ile razy powtórzyć dane ćwiczenie itp.

Specyfikacja produktu

- ilość: 2 szt.,
- wymiary kostek:
 - mała: 7,5 x 7,5 x 7,5 cm,
 - duża: 15 x 15 x 15 cm,
- kolor: żółty z czarnymi kropkami,
- materiał: pianka.

SI IN US 0123 06/22



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. Produkt jest przeznaczony dla dzieci powyżej 6 miesiąca życia. 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.



Ćwicz umiejętności matematyczne z kostkami. Naucz się liczyć, dodawać i odejmować.

Przykładowe zabawy rozwijające z kostkami

1. Oczko

Gracze rzucają dwie kostkami. Przed rozpoczęciem gry, obstawiają w ilu rzutach uda im się uzbierać 21 punktów czyli „oczko”. Wygrywa ten, kto jako pierwszy zdobędzie 21 punktów w wyznaczonej ilości rzutów lub jest najbliższa tej liczby. Nie może być to liczba większa niż 21.

2. Im więcej, tym lepiej.

Gracze rzucają kolejno dwiema kostkami. Punkt otrzymuje ten, którego suma wyrzuconych oczek jest większa. Po ustalonej liczbie kolejek podliczamy zdobyte punkty. Wygrywa ten, kto ma więcej punktów.

3. Zabawa ruchowa

Rodzaj aktywności dopasuj do możliwości uczestnika zabawy. Jedna kostka będzie pełnić funkcję zakodowanych aktywności (np. większa), np. 1 – podskok, 2 – przysiad itp. Uczestnik rzuca zakodowaną kostką oraz drugą kostką, której liczba wyrzuconych oczek mówi ile razy uczestnik ma powtórzyć daną aktywność. Można umówić się, że jeśli uczestnik nie wykona zadania daje jakiś fant lub traci punkt.

4. Do stu

Uczestnicy rzucają obiema kostkami i sumują ilość otrzymanych oczek. Następnie rzucają ponownie i znów sumują liczbę oczek oraz dodają ją do wyniku z poprzedniego rzutu. Gra kończy się, gdy gracze uzyskają sumę minimum stu oczek.



15. Kolory

Zakodujcie oczka na kostce poszczególnymi kolorami, np. 1 – zielony, 2 – czerwony itd. Następnie rzuć kostką. Zadaniem uczestników zabawy jest znalezienie w najbliższym otoczeniu przedmiotu o wskazanym kolorze.

16. Dokończ zdanie

Zakodujcie oczka na kostce początkiem zdania, np.

1 – Dziś rano ...

2 – Najbardziej

3 – Lubię kiedy

itp.

Teraz integrujcie się, rzucając kostką. Każdy uczestnik kończy zdanie, które wylosował. Możecie też wykorzystać tę metodę do omówienia danego tematu, np. 1 – Licznik to ..., 2 – Wiersz Juliana Tuwima ... itd.

17. Godziny

Do tej zabawy potrzebujemy dwóch kostek (liczby od 1 do 12, uważa, sumy jeden nie da się wylosować z dwoma kostkami, możecie się umówić, że wylosowanie dwóch jedynek daje wybór, czy będzie to 1 czy 2). Następnie uczniowie rzucają kostkami i zapisują godzinę np. 3:00 popołudniu to 15:00. Można też poćwiczyć godziny w języku angielskim.

18. System dziesiątkowy

Uczestnik rzuca dwoma kostkami i zapisuje liczbę dwucyfrową jaką otrzymał, np. 12 lub 21, gdy wyrzuci na kostkach 1 i 2 oczka. Zaznacza przy tym co jest dziesiątką, a co jednością.

5. Iloczyn

Uczestnicy rzucają kostkami i mnożą ilość otrzymanych oczek. Wygrywa ten, kto otrzyma największy iloczyn.

6. Tabliczka mnożenia

Wykorzystaj kości do ćwiczenia tabliczki mnożenia.

7. Obstaw to

Przed każdym rzutem kostkami, gracz szacuje jaką sumę oczek otrzyma, wykorzystując określenia „większa/mniejsza od...”, np. „wylosuję sumę większą od 2”. Jeśli przewidywania gracza okażą się słuszne zdobywa punkt. Istotne jest tutaj dobranie odpowiedniej strategii, którą gracz powinien samodzielnie ustalić. Mianowicie dużo bardziej prawdopodobne jest wyrzucenie sumy oczek większej niż 2 od sumy oczek większej niż 5. Można zwiększyć poziom trudności ustalając np., że suma może różnić się co najwyżej o 1. Gra kończy się, gdy jeden z uczestników uzyska ustaloną na początku liczbę punktów, np. 10.

8. Szukaj par

Gracze rzucają jednocześnie dwoma kostkami i otrzymują punkt za każdą zdobytą parę (np. dwie dwójki, dwie trójki itd.). Gra kończy się, gdy jeden z uczestników uzyska ustaloną na początku liczbę punktów, np. 10.

9. Kolorowo

Przygotuj planszę w kratownicę, może być narysowana na kartce np. 10 na 10 kwadratów (jej wielkość dopasuj do możliwości uczestników zabawy). Każdy uczestnik wybiera inny kolor kredki (lub mazaka itp.). Następnie uczestnicy rzucają na zmianę ustaloną na początku ilością kostek. Każdy gracz zamalowuje taką ilość krutek ile wskazuje wylosowana suma oczek. Gra kończy się, gdy zamalowane zostaną wszystkie pola. Wygrywa ten gracz, który zamaluje najwięcej powierzchni kratownicy.

10. Unikaj jedynki

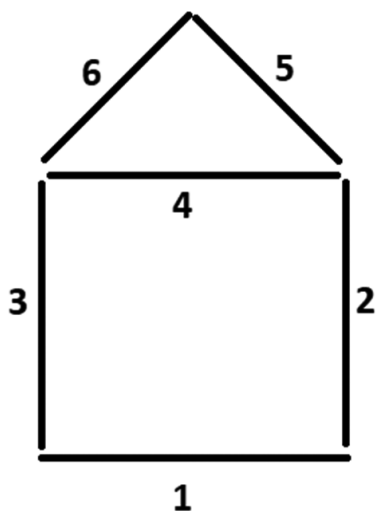
Wszyscy uczestnicy kolejno wyrzucają kostkę/i i zdobywają tyle punktów ile wskazuje suma wyrzuconych oczek, ale za każdą wylosowaną jedynkę gracz odejmuje punkt ze swojej puli. Gra kończy się, gdy minie ustalona na początku ilość rund. Wygrywa uczestnik z największą liczbą punktów.

11. Skreślanka

Przygotuj kartki dla każdego uczestnika gry. Gracze zapisują na swoich kartkach liczby od 1 do 6. Następnie kolejno każdy gracz rzuca kostką i skreśla liczbę, którą wylosował. Skreśloną liczbę zapisuje u gracza ze swojej prawej strony. Jeśli jednak uczestnik po prawej stronie ma nadal tę liczbę na swojej kartce, to nie można mu jej dopisać. Wtedy gracz, który wykonywał ruch dopisuje ją na swojej kartce (musi ją ponownie wylosować). Gra kończy się, gdy jeden z uczestników skreśli wszystkie swoje liczby, zostając tym samym zwycięzcą.

12. Domek

Przygotuj patyczki/zapałki/kolorowe wstęgi (6 szt.). Zadaniem graczy jest ułożenie z nich domku według poniższej instrukcji:



Kiedy gracz wyrzuci 1 – układa patyczek w miejscu oznaczonym numerem 1.

Kiedy gracz wyrzuci 2 – układa patyczek w miejscu oznaczonym numerem 2.

Kiedy gracz wyrzuci 3 – układa patyczek w miejscu oznaczonym numerem 3.

Kiedy gracz wyrzuci 4 – układa patyczek w miejscu oznaczonym numerem 4.

Kiedy gracz wyrzuci 5 – układa patyczek w miejscu oznaczonym numerem 5.

Kiedy gracz wyrzuci 6 – układa patyczek w miejscu oznaczonym numerem 6.

Każdy uczestnik kolejno wykonuje jeden rzut kostką. W zależności od wyrzuconej liczby oczek gracz buduje swoją część domku. Jeśli gracz wylosuje liczbę, której element już ma wybudowany nic nie robi i czeka na swoją kolej w następnej turze. Wygrywa ten, kto jako pierwszy ułoży cały domek.

13. Wieża

Przygotuj dowolne klocki, z których można zbudować wieżę. Uczestnicy rzucają kolejno kostką do gry i układają wieżę z tylu klocków ile wskazuje ilość wyrzuconych oczek. Gra kończy się, gdy minie ustalona na początku ilość rund. Uczestnicy porównują swoje wieże i wygrywa ten, którego jest najwyższa.

14. Zbieractwo

Przygotuj liczmany lub małe i drobne elementy dla każdego uczestnika zabawy ułożone np. na kartce. Każdy uczeń rzuca kostką i zabiera z kartki tyle liczmanów ile wskazuje wyrzucona liczba oczek. Wygrywa ten, kto jako pierwszy pozbędzie się wszystkich liczmanów.