



## Wrap-ups: Dodawanie, Odejmowanie, Mnożenie, Dzielenie, Starter

LW 0101, LW 0102,  
LW 0103, LW 0104,  
LW 0105

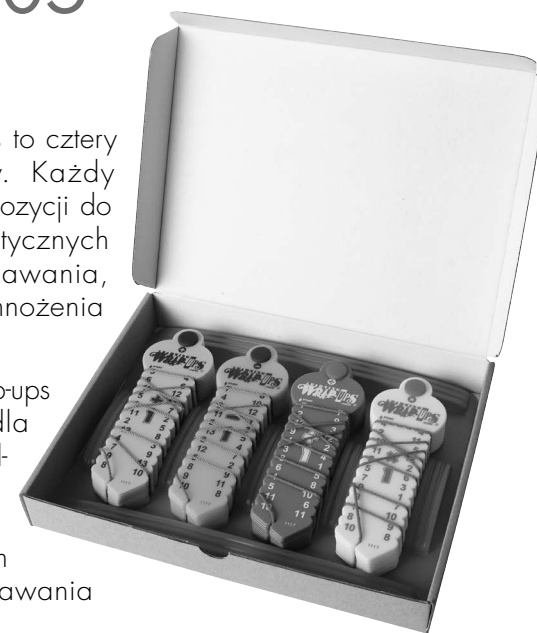
### Wiek

■ 3+

System Wrap-ups to cztery zestawy kluczy. Każdy zawiera 10 propozycji do działań matematycznych w zakresie dodawania, odejmowania, mnożenia i dzielenia.

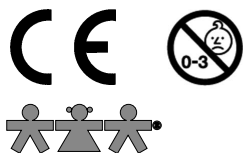
Jako całość Wrap-ups proponowany dla uczniów szkół podstawowych, a dla dzieci w wieku przedszkolnym w zakresie dodawania i odejmowania.

Może znaleźć szerokie zastosowanie na lekcjach matematyki, podczas zajęć kompensacyjno-rehabilitacyjnych, jak również w pracy z dziećmi z problemami grafo-motorycznymi.



Wrap-ups Starter  
LW 0105

SI INLW 0101\_2\_3\_4\_5 10/19



**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

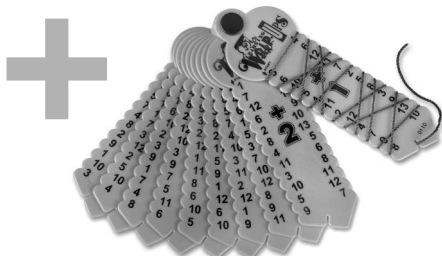
### OSTRZEŻENIA!

1. 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.



## Cechy i zalety Wrap-ups

- Gwarantują wspaniałą zabawę i wyjątkowe ćwiczenia matematyczne
- Poprawiają koordynację wzrokowo-ruchową, małą motorykę
- Wpływają na zdolności logicznego myślenia i wyobraźnię
- Rozwijają zmysły: wzroku, dotyku, słuchu, automatyczne zapamiętywanie
- Posiadają system autokontroli.



Wrap-ups Dodawanie  
LW 0101



Wrap-ups Odejmowanie  
LW 0102

## Cele pedagogiczne

- rozwijanie sprawności rachunkowej w zakresie czterech działań arytmetycznych: dodawania, odejmowania, mnożenia i dzielenia,
- ćwiczenie koncentracji uwagi, rozwijanie spostrzegawczości,
- rozwijanie pamięci oraz umiejętności logicznego rozumowania,
- przygotowanie do samodzielnego rozwiązywania prostych zadań,
- motywowanie do przezwycięzania trudności w nauce,
- wyrabianie poczucia własnej wartości,



Wrap-ups Mnożenie  
LW 0103



Wrap-ups Dzielenie  
LW 0104

## Pomysły na zaistniałe trudności

Jeżeli koordynacja jest problemem dla któregoś z twoich uczniów, pamiętaj, aby zadać realny czas wykonania ćwiczenia. Koordynacja wzrokowo-ruchowa jest tak samo ważna jak łączenie wyników według posiadanej wiedzy i pomoże uczniowi przy wielu innych umiejętnościach w dalszym życiu.

Pomóż najwolniejszym uczniom dając im przywilej wcześniejszego startu. Spróbuj dać do domu, dzień wcześniej zestaw, który będzie użyty w klasie. To dobry pomysł dla tych, którzy nie są w stanie dobrze działać pod presją działania na czas (ze stoperem). Zabawnym jest zobaczenie radości w oczach takiego ucznia, kiedy okaże się, że wypadł on najlepiej w klasie – może nawet po raz pierwszy w swoim życiu. Cenne jest również wsparcie rodziców.



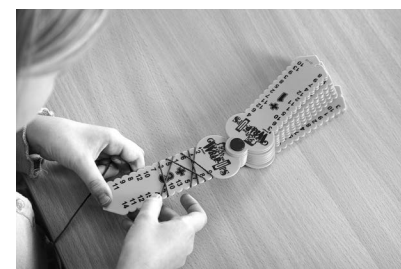
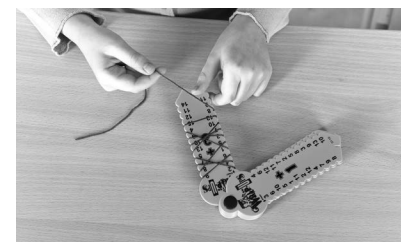
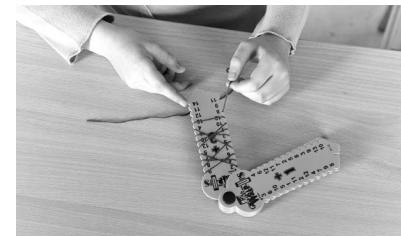
tak, aby był ten zestaw gotowy do „wyścigów”. Dobrze byłoby, aby każdy rząd pracował na tych samych liczbach. Dwóch lub trzech króli może zmienić tabliczki na nowe liczby, kiedy każdy z rzędu „dokończył wyścig”. Linia musi być raczej krótka, tak, aby gra nie była nudna.

### „Zachęty”

1. Pozwól uczniom przejść po całym zestawie. Powinno to być wykonane w 5 minut lub mniej by zostać „wielkim mistrzem”. (W oryginalnych instrukcjach jest zawarty dyplom do odzworowywania)
2. Jeśli uczniowie lubią odznaki, skopiuj jedną z zawartych w instrukcji. Przyznawaj je dzieciom po wykonaniu zadania.
3. Grupuj dzieci według rzędów, stolików, miesiąca urodzin dzieci itp. Następnie dzieci podejmują grę. Zmieniaj często konfigurację dzieci.
4. Uczniowie będą pracować z większym zapałem, jeżeli będą mieli szansę pokonać nauczyciela. Jak szybko uczeń jest w stanie wykonać zadania- wszystkie ćwiczenia? A jak szybko nauczyciel?

### Instrukcja

1. Rozwiń sznurek znajdujący się na wierzchu.
2. Trzymaj zestaw formą klucza do góry.
3. Wybierz z proponowanego zestawu 10 kluczy konkretną planszę, którą będziesz chciał rozwiązać.
4. Przeczytaj działania znajdujące się na środku planszy.
5. Rozpocznij rozwiązywanie od pierwszego zadania znajdującego się po lewej stronie klucza. Znajdź właściwą odpowiedź po prawej stronie i zaznacz to poprzez nawijanie sznurka. Przeciągnij sznurek naokoło przez tył planszy do następnego zadania po lewej stronie.
6. Kontynuuj w podany sposób, aż do zakończenia zadań na planszy.
7. Wykonując ćwiczenia, wypowiadaj na głos zarówno zadanie jak i wynik. Słuchając i powtarzając wielokrotnie przyspieszymy zapamiętywanie.
8. Po zakończeniu ćwiczenia zablokuj końcówkę nitki w szczelinie na dole planszy i skontroluj,



czy sznurki pasują do wytłoczonych linii znajdujące się na odwrocie każdej planszy. Jeśli tak, to znaczy, że zadania na planszy – kluczu zostały wykonane prawidłowo.

### Proponowane ćwiczenia i zabawy z Wrap-ups

Następujące zabawy mogą być wykonane pojedynczą lub każdą z 10 tabliczek.

#### „Mów głośno i zawijaj”

Nauka i zapamiętywanie przebiega znacznie szybciej, jeżeli wymagamy na głos zadanie i wynik podczas zawijania tabliczek sznureczkiem. Jest to nauka słuchowa. Wykonaj ćwiczenia na każdej z tabliczek 5- krotnie.

#### „Wstać, siadać”

Uczniowie powinni stać podczas wykonywania zadań na Wrap-ups. Kiedy skończą, siadają. Kiedy połowa uczniów siedzi zawołaj „czas” (Wtedy nikt nie jest ostatni).

#### „Pojedynek”

Dwóch uczniów ustawionych do siebie plecami, z przygotowaną tabliczką Wrap-up w ręku. Nauczyciel liczy kroki, jakie uczniowie muszą zrobić, aby oddalić się od siebie. Na sygnał uczniowie odwracają się i zaczynają wykonywać ćwiczenia z tabliczki owijając ją sznurkiem. Uczeń, który jako pierwszy ukończy ćwiczenie siada na ziemi. Jeżeli zadania zostały wykonane poprawnie, ten uczeń jest zwycięzcą pojedynku i gotowy do podjęcia nowego wyzwania.

#### „Muzyczne krzeselko”

Ustaw w formie koła jedno krzeselko dla każdego ucznia uczestniczącego w zabawie (uczniowie mogą). Ułóż odwrócone tabliczki Wra-ups na każdym krześle lub ławce. Kiedy zaczyna grać muzyka, uczniowie maszerują naokoło ustawionego koła. Kiedy muzyka zatrzymuje się, uczeń musi wziąć tabliczkę z najbliższego sobie krzesła, szybko owijając ją sznurkiem, wykonując ćwiczenia i następnie usiąść. Starać się nie być ostatnią osobą, która siada. Kiedy muzyka ponownie zaczyna grać, uczniowie znów wstają, rozwijają tabliczki i odkładają je na krzeselka. Dzieci ponownie maszerują wokół krzesel aż do momentu zatrzymania się muzyki. Odwrotnie niż w tradycyjnej zabawie w krzeselka, ta gra nie eliminuje żadnego ucznia z dalszej zabawy.

#### „Wyścigi”

Wybierzcie Króla dla każdego rzędu i ustawcie go/ją około 5–6m od linii uczniów. Każdy Król rozwija sznurek na zestawie Wrap-ups

