

18. Ilustrowanie zadań z treścią

Nauczyciel opowiada dzieciom zdarzenie, np. „W czasie jesiennych prac w ogrodzie, dziadek zebrał 2 marchewki, 1 sałatę, 3 pomidory i 3 żółte papryki”. W następnej kolejności nauczyciel stawia pytanie: „Ile warzyw zebrał dziadek?” Zadaniem wybranego przez nauczyciela ucznia, jest zilustrowanie treści zadania za pomocą tafelków z obrazkami warzyw, zaś zadaniem kolejnego wskazanego ucznia jest ułożenie z etykiet działania oraz podanie jego wyniku.



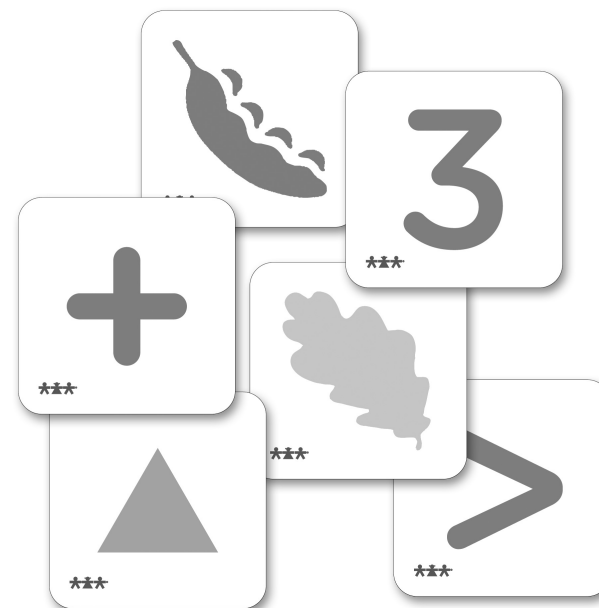
nowa szkoła
ul. POW 25, 90-248 Łódź,
www.nowaszkoła.com
tel. (42) 630 17 28,
(42) 630 04 88, fax: (42) 632 73 28

OSTRZEŻENIA!

1. Zabawka przeznaczona jest dla dzieci powyżej 3 lat. Zawiera małe elementy – ryzyko zadławienia.
2. Do użytku pod bezpośrednim nadzorem osoby dorosłej
3. Zabawka zawiera elementy magnetyczne. Magnesy przyciągnięte do siebie lub przywierające do przedmiotu metalowego w organizmie człowieka mogą być przyczyną poważnych a nawet śmiertelnych obrażeń. W przypadku połknięcia magnesów lub wprowadzenia ich do dróg oddechowych należy natychmiast zwrócić się o pomoc lekarską.
4. Należy zachować opakowanie lub/i instrukcję. Zawierają one ważne informacje mogące być przydatne w przyszłości.
5. Użytkowanie niezgodne z zaleceniami zwalnia producenta od odpowiedzialności za ewentualne szkody.



Sortuję i liczę. Duży zestaw magnetyczny NS 0494



Gra rozwijająca spostrzegawczość, pamięć, umiejętność przeliczania, porównywania oraz porządkowania liczb i ich zbiorów, na podstawie magnetycznych tafelków z kolorowymi obrazkami. Tafelki można układać przed sobą np. na stole lub na podłodze, ale ich główną zaletą są właściwości magnetyczne. Wszystkie elementy przyczepiają się do metalowej tablicy szkolnej, dzięki temu mogą być widoczne dla wszystkich dzieci, angażując tym samym ich uwagę i koncentrując na zadaniu.

Gra przeznaczona jest dla dzieci w wieku przedszkolnym i wczesnoszkolnym w przedziale wiekowym 4–8 lat.

Zawartość

- 126 tafelków magnetycznych w wym. 55 x 55 mm
- pudełko
- instrukcja

Cele

- Rozwijanie myślenia przyczynowo-skutkowego, myślenia twórczego oraz logiczno-matematycznego;
- Rozwijanie zainteresowań przyrodniczych, uwzględniając podstawę programową edukacji wczesnoszkolnej w zakresie „rozumienia i poszanowania świata roślin poprzez rozpoznawanie roślin żyjących w różnych środowiskach przyrodniczych, takich jak: park, las, ogród, sad”;
- Wspieranie edukacji matematycznej poprzez rozwiązywanie problemów i zagadek matematycznych, eksperymentowanie z cyframi i liczbami, przedstawianie faktów w sposób logiczny i uporządkowany;

1. Tworzymy zbiory

Uczestnicy wybierają tafelki z roślinami rosnącymi: w parku, sadzie, lesie, ogrodzie. Do każdego z utworzonych zbiorów przyporządkowują odpowiednią cyfrę, a następnie mają wskazać środowisko o największej ilości obiektów.

2. Warzywne równania

Do gry potrzebne będą tafelki z warzywami, cyframi, znakami matematycznymi.

Spośród wszystkich tafelków, uczestnicy wybierają wyłącznie obrazki z warzywami. Z wybranych elementów tworzą zbiory, składające się z określonych warzyw i oznaczają ich ilość, dokładając odpowiednią cyfrę. Na koniec określają zależności pomiędzy zbiorami, wstawiając między cyframi odpowiedni znak: $<$, $>$, $=$

15. Memory dziesiątkowe

Do gry potrzebne będą tafelki z cyframi.

Tafelki mieszamy i układamy znakami do dołu. Gracze kolejno odwracają po dwa elementy i obliczają ich sumę. Komu największą ilość razy uda się otrzymać liczbę 10 – wygrywa.

16. Porównywanie

Do gry potrzebne będą tafelki z cyframi.

Tafelki mieszamy i układamy cyframi do dołu. Pierwszy z graczy odwraca dwa elementy i pozostawia je odkryte na stole. Zadaniem drugiego gracza jest wstawienie odpowiedniego znaku (mniejszości, większości, równości) pomiędzy odkryte liczby. W następnej kolejce dzieci zamieniają się rolami. Gra toczy się do wyczerpania etykiet z liczbami. Wygrywa ten, kto zrobi mniej błędów.

17. Uzupełnianka

Do gry potrzebne będą tafelki z cyframi oraz tafelki ze znakami matematycznymi ($+$, $-$, $=$).

Przed rozpoczęciem gry, tafelki z cyframi, znakami działań ($+$, $-$) należy przetasować i ułożyć w dwóch stosikach na stole. Z tafelków z obrazkami i znakiem ($=$) tworzymy rozsypankę. Pierwszy gracz odwraca dwie tafelki z cyframi oraz jedną ze znakiem działania i układa je na stole tworząc działanie z luką np. $5 + \dots = 9$. Zadaniem drugiego gracza jest wstawić w miejsce luki tyle dowolnych etykiet z obrazkami, aby działanie było prawdziwe. W następnej kolejce dzieci zamieniają się rolami. Gra toczy się do wyczerpania etykiet z liczbami. Wygrywa ten, kto zrobi mniej błędów.

12. Zabawa w sklep (porównanie różnicowe)

Do gry potrzebne będą tafelki z warzywami i owocami.

Dzieci wspólnie rozkładają wszystkie tafelki. Nauczyciel rozpoczyna zabawę w sklep. Każdy z uczniów ma zakupić 4 warzywa i 5 owoców. Uczniowie wybierają dowolnie wybrane warzywa i owoce, po czym muszą podać ich nazwy i wymienić kilka najbardziej charakterystycznych dla każdego z nich cech. Następnie każde dziecko układa osobno owoce i warzywa w dwóch szeregach – tafelki z owocami pod tafelkami z warzywami. Dzieci muszą porównać ich ilości i powiedzieć czego jest więcej i o ile. Zabawę można kontynuować, modyfikując zasady gry, np. „Kup o 2 więcej, o 3 mniej” itp.

13. Szeregi

Do gry potrzebne będą tafelki z cyframi.

Nauczyciel rozdaje tafelki między wszystkich graczy. Każde dziecko odwraca swoje obrazki i układa je w szeregu rosnącym. Te które się powtarzają odkłada na bok. W następnym rozdaniu uczestnicy mogą układać szereg malejący, parzysty, nieparzysty.

14. Wojna

Do gry potrzebne będą tafelki z cyframi.

Przed rozpoczęciem gry, spośród wszystkich tafelków, dzieci muszą wybrać te posiadające liczby, następnie ułożyć je na stole, znakami do dołu. Gracze losują po jednym elemencie i odwracają go. Osoba, która ma większą liczbę, zabiera odkryte tafelki. W przypadku odkrycia tafelków o tej samej wartości, gracze kontynuują grę aż do rozstrzygnięcia rozgrywki. Gra toczy się do wyczerpania wszystkich elementów. Wygrywa osoba, która zebrła więcej tafelków.

3. Kolorowe memory dwuelementowe

Do gry potrzebne będą tafelki z rysunkami, figurami i kolorami.

Wszystkie tafelki należy przetasować i rozłożyć obrazkiem do dołu. Zadaniem dzieci jest odnalezienie pary identycznych obrazków, pamiętając przy tym, że w jednej kolejce można odkryć tylko dwa elementy. Gdy dziecko odnajdzie parę, kładzie ją przed sobą. Grę rozpoczyna osoba wskazana przez prowadzącego. Zwycięzcą zostaje ten, kto zbierze najwięcej par obrazków.

4. Kolorowe memory trzelementowe

Przed rozpoczęciem gry, wszystkie tafelki należy wymieszać i ułożyć obrazkiem do dołu. Grę rozpoczyna osoba wskazana przez nauczyciela. Zadaniem dziecka jest odkrycie jednorazowo trzech tafelków i odnalezienie 3 identycznych obrazków. Kiedy to się uda, dziecko zbiera tafelki i kładzie je przed sobą. Jeśli w danej kolejce dziecku nie uda się odkryć trzech takich samych obrazków, grę kontynuuje następne dziecko. Wygrywa ten kto zbierze najwięcej „trójek” tafelków.

5. Bingo obrazkowe

Liczba graczy: max. 10.

Do gry potrzebne będą: tafelki z rysunkami, figurami i kolorami.

Spośród wszystkich tafelków leżących na stole obrazkiem do dołu, uczestnicy losują po 9 tafelków, a następnie układają je przed sobą w trzech rzędach po trzy tafelki. Obrazki muszą być ułożone tak, aby były widoczne dla wszystkich biorących udział w zabawie. Wybrane dziecko odkrywa jeden z obrazków spośród tafelków leżących na środku i pokazuje go wszystkim graczom. Ten, kto wśród swoich tafelków odnajdzie identyczny obrazek, odwraca go rysunkiem do dołu. W jednym ruchu wolno odkryć tylko jeden tafelek. Osoba, która jako pierwsza odwróci 3 tafelki w jednej linii – poziomej, pionowej lub ukośnej, mówi „Bingo!” i wygrywa grę.

6. Skopiuj sekwencję

Nauczyciel rozdaje dzieciom po jednej karcie z każdej kategorii. Każde dziecko, wykorzystując posiadane tafelki, układa wymyśloną przez siebie sekwencję, wykorzystując do tego wszystkie cztery obrazki np.: 4, śliwka, koło zielone, biały tafelek. Przez krótką chwilę prezentuje sekwencję innym dzieciom, a następnie zakrywa ją i prosi, aby dzieci wykorzystując dostępne tafelki, ułożyły je w identycznej kolejności. Przy kolejnych próbach można zwiększać ilość tafelków.

7. Co się zmieniło?

Do gry potrzebne będą tafelki z rysunkami, figurami i kolorami.

Gracze losują po jednym elemencie z danej kategorii. Dziecko wskazane przez nauczyciela układa wymyśloną przez siebie sekwencję, wykorzystując do tego pięć tafelków np.: 4, śliwka, koło zielone, biały tafelek, zielony tafelek, następnie prezentuje innym sekwencję, po czym prosi, aby dzieci na chwilę odwróciły wzrok. W tym czasie dziecko chowa lub zmienia położenie jednej lub dwóch swoich tafelków. Zadaniem pozostałych graczy jest wskazanie, które tafelki zniknęły czy też zmieniły swoje położenie. Przy kolejnych próbach można zwiększać ilość tafelków.

8. Kategoryzacja

Dzieci segregują swoje tafelki obrazkami ku górze według wymyślonych przez siebie kategorii. Po skończeniu pracy, uczniowie wymieniają kategorie według których segregowali elementy np. kolor fioletowy, kształt okrągły, figury o czterech bokach itp.

9. Porządkowanie

Do gry potrzebne będą tafelki z cyframi.

Na sygnał prowadzącego, należy uszeregować cyfry według konkretnej cechy podanej przez prowadzącego np. rosnąco, malejąco, liczby parzyste malejąco, liczby nieparzyste rosnąco.

10. Zagadkowa liczba

Do gry potrzebne będą tafelki z cyframi.

Zabawę rozpoczyna nauczyciel, który zadaje zagadkę o wybranej przez siebie liczbie np. „liczba, o której myślę jest większa od 4”. Gdy dodamy do niej 5 to otrzymamy 10. „Jaka to liczba”? Zadaniem uczestników, jest jak najszybciej wskazać na swoich tafelkach zagadkową liczbę. W następnej kolejce uczniowie kolejno wymyślają zagadkę.

11. Liczby-sąsiadki

Do gry potrzebne będą tafelki z cyframi.

Grę rozpoczyna nauczyciel, który opowiada o pewnej liczbie, której sąsiadkami są np. liczby 3 i 5. Zadaniem uczniów jest wskazać tę liczbę.