

Krystyna Wojciechowska

Gry i zabawy matematyczne

w przedszkolu

Opole 2008



Spis treści

Uwagi wstępne	4
1. Ułóż tyle samo	10
2. Autobus	12
3. Co mówi bębenek?	14
4. Znajdź swoje miejsce.	16
5. Loteryjka rachunkowa	18
6. Kto ma odpowiedni kartonik?	20
7. Ptaki do gniazd	22
8. Zakryj odpowiedni kartonik	24
9. Szukamy par	26
10. Który trójkąt schowano?	28
11. Za którym razem pokazano kwadrat?	30
12. Wymień „sąsiadów” liczby	32
13. Uzupełnij brakujące kartoniki.	34
14. Podaj liczbę	36
15. Licz dalej	38
16. Licz wstecz	40
17. Marsz liczb	42
18. Schodki	44
19. Liczby wystap!	46
20. Szukamy hasła	48
21. Zegar	50
22. Telefon	52
23. Biegające liczby	54
24. Dopełniamy do 10	56
25. Koło fortuny	58
26. Szukamy skarbu	60
27. O kim myślę?	62
28. Podobieństwa i różnice	64
29. Jaką figurę trzymam w ręku?	66
30. Jakie figury ukryto?	68
Figury liczbowe (wkładka)	70
Reklama	71



Uwagi wstępne

Książka jest przeznaczona dla **nauczycieli i rodziców dzieci przedszkolnych**. Z opracowania mogą skorzystać **terapeuci pracujący z uczniami edukacji wczesnoszkolnej mającymi trudności w uczeniu się matematyki**.

Stosowanie gier i zabaw do celów dydaktycznych nie jest niczym nowym. Od dawna i z dużym powodzeniem stosuje się je w nauczaniu różnych przedmiotów, a w przypadku dzieci najmłodszych są one często podstawową formą kształcenia.

W książce zaprezentowano 30 gier i zabaw dydaktycznych, przy czym niektóre mają kilka wersji, a wprowadzając zmiany w regułach można tworzyć nowe.

Opracowane gry i zabawy dydaktyczne mają na celu:

- 1) **wstępne kształtowanie pojęcia liczby w zakresie 10,**
- 2) **przygotowanie do dodawania i odejmowania w zakresie 10,**
- 3) **wyposażenie dzieci w intuicje potrzebne do rozumienia pojęć geometrycznych wprowadzanych w szkole.**

Przedstawione powyżej cele ogólne można uszczegółowić i zapisać w postaci operacyjnej, czyli w postaci czynności, które dziecko ma umieć wykonać. Zestawienie celów szczegółowych wraz z numerami gier realizującymi te cele znajduje się w tabeli 1.



1

Ułóż tyle samo

☐ Cele dydaktyczne

Dziecko:

- 1) tworzy zbiory równoliczne,
- 2) stosuje określenie *tyle samo*.

☐ Środki dydaktyczne

Książki, liczmany, figury liczbowe, kartki, kredki.

☐ Reguły gry

Gra dowolna liczba dzieci.

Dzieci siadają w kole, na środku którego znajdują się książki.

Zadaniem dziecka jest wziąć tyle książek, ile ma nauczyciel i uzasadnić wykonaną czynność.

Grę powtarzamy dla innej liczby książek.

Poprawne wykonanie polecenia nagradza się żetonem.

Wygrywa dziecko, które zdobyło najwięcej żetonów.

Wersje

Nauczyciel pokazuje 4 książki i mówi: *Mam 4 książki. Weź tyle samo książek.*

Dzieci biorą po 4 książki.

A *Opowiedz, co zrobisz.*

Wskazane dziecko mówi np.: *Pani ma 4 książki i ja mam tyle samo książek.*

Nauczyciel przyznaje żetony.

B Analogicznie jak w wersji A, ale zamiast książek dzieci biorą odpowiednią liczbę liczmanów.

C Analogicznie jak w wersji A, ale zamiast wybierania książek dzieci pokazują odpowiednią figurę liczbową.

D Analogicznie jak w wersji A, ale zamiast wybierania książek dzieci rysują odpowiednią liczbę kresek (kropek).



10

Który trójkąt schowano?

☞ Cele dydaktyczne

Dziecko:

- 1) posługuje się liczbą porządkową,
- 2) umie przeliczyć zbiór niezależnie od kolejności liczenia jego elementów,
- 3) potrafi wyjaśnić, że liczebność zbioru nie zależy od sposobu liczenia jego elementów.

☞ Środki dydaktyczne

Trójkąty.

☞ Reguły gry

Dzieci są podzielone na sędziów i graczy.

Na stole znajduje się 10 trójkątów ułożonych w rzędzie. Zadaniem wszystkich dzieci jest przeliczyć je (od strony prawej do lewej i odwrotnie).

Sędziowie wybierają sposób liczenia.

Po wyjściu jednego dziecka sędziowie chowają trójkąt.

Dziecko po powrocie mówi, który trójkąt schowano.

Sędziowie przyznają punkty grupie.

Grupy zamieniają się rolami.

Wygrywa grupa, która zdobyła więcej punktów.

Wersja

Nauczyciel wyjaśnia reguły gry i przypomina, z której strony zaczynamy liczyć

Nauczyciel nadzoruje poprawność przyznawania punktów.

A Wybrane dziecko wychodzi z sali.

Sędziowie chowają np. 4 trójkąt.

Powracające dziecko mówi: *Schowano czwarty trójkąt.*

Sędziowie przyznają punkt grupie.

B Analogicznie jak w wersji A, ale dzieci określają, który trójkąt schowano, jeżeli zaczynamy liczyć z prawej strony, a który jeżeli zaczniemy liczyć z lewej strony.

C Analogicznie jak w wersji A, ale chowamy dwa trójkąty.