

Spis treści

Uwagi wstępne	5
Liczba naturalna	
1. Jaką jestem liczbą?	10
2. Jaką liczbę mam na myśli?	12
3. Kto dzwoni?	14
4. Porządkujemy liczby	16
5. Zapisujemy liczby	18
6. Uzupełnianki	20
7. Co zmieniono?	22
8. Rozmawiające liczby	24
9. Szukamy swojego miejsca	26
10. Licz dalej	28
11. Licz wstecz	30
12. Porządkujemy patyczki	32
Technika rachunkowa	
13. Dopełnianka	34
14. Umowa z bębenkiem	36
15. Dobieranka	38
16. Zasłonięte okienka	40
17. Podaj wynik	42
18. Zabawa z kostką	44
19. Rozmowa liczb	46
20. Odkryj liczbę pod znakiem zapytania	48
21. Podaj działanie	50
22. Porządkujemy wyniki działań	52
23. Dodajemy w pamięci	54
24. Szukamy znaku działania	56
25. Drugi łańcuch	58
26. Rozkład liczby	60
27. Telefon do centrali	62
28. Szukamy składników	64
29. Bawimy się w odejmowanie	66
30. Parking	68
31. Koło fortuny	70

32. Sprawdź, czy pamiętasz	72
33. Budujemy działanie.	74
34. Dziwne zamówienie	76
35. Koło rachunkowe	78
36. Kim jestem?	80
37. Szukamy par.	82
38. Zabawa z osią liczbową	84
39. Bieg z przeszkodami.	86
40. Ptaki na zlot	88
41. Tyle samo	90
42. Szukamy swojego koła	92
Zadania tekstowe	
43. Poszukaj pary	94
44. Zegar	96
45. Jaki to dzień? Jaki to miesiąc?	98
46. Pokaż działanie.	100
47. Stawiamy pytania	102
48. Szukaj swojego zadania	104
49. Inscenizujemy zadanie tekstowego	106
50. Budujemy zadanie tekstowe	118
51. Rozbudowujemy zadanie tekstowe.	110
52. Dobierz schemat do zadania tekstowego	112
53. Co się zmieniło w zadaniu tekstowym?	114
54. Odkryj błąd w zadaniu tekstowym	116
55. W sklepie	118
56. W kasie.	120
57. W banku	122
58. Inwestujemy swoje pieniądze	124
Geometria	
59. Dziwne mierzenie	126
60. Zabawa w skróty	128
61. Oceniamy odległość	130
62. Porządkujemy odcinki.	132
63. Najkrótsza droga.	134
64. Odszukaj swoje miejsce	136
65. O jakiej figurze myślę?	138
66. Gdzie jest pasażer?	140
67. Podaj imię.	142
68. W kinie	144
69. Nazwij przedmiot	146
70. Ubieramy pajaca.	148
71. Jaka to figura geometryczna?	150
72. Uzupełniamy figury geometryczne	152
73. W czym są podobne, w czym są różne?	154
74. Jakich cech nie ma figura?	156
75. Ile jest takich samych figur?	157



Uwagi wstępne

Książka jest przeznaczona dla **nauczycieli i rodziców dzieci klas I–III**. Z opracowania mogą korzystać **terapeuci pracujący z uczniami klas młodszych, mającymi trudności w uczeniu się matematyki**. **Proponowane gry można także przeprowadzić w świetlicy szkolnej.**

Charakterystyczną cechą gier i zabaw dydaktycznych jest wysiłek umysłowy i możliwość samokontroli (wygrać znaczy wykonać poprawnie). Gry rozwijają w dzieciach pomysłowość, używanie ścisłej i zrozumiałej terminologii, a także wymagają wysiłku woli i działania według planu. Przestrzeganie reguł często wymusza podporządkowanie swoich interesów interesom grupy. Trzeba jednak pamiętać, że pomimo tylu zalet gry i zabawy dydaktyczne nie mogą być jedynym sposobem kształtowania pojęć matematycznych.

W książce zaprezentowano 75 gier i zabaw dydaktycznych, przy czym niektóre mają kilka wersji, a wprowadzając kolejne zmiany w regułach, można tworzyć nowe.

Opracowane gry i zabawy dydaktyczne mają na celu:

- 1) **dalsze kształtowanie pojęcia liczby (gry 1–12),**
- 2) **doskonalenie techniki rachunkowej (gry 13–42),**
- 3) **stosowanie umiejętności praktycznych i rozumienie struktury zadania tekstowego (gry 43–58),**
- 4) **zastosowanie wybranych pojęć geometrycznych w różnych sytuacjach życiowych (gry 59–75).**

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.



6

Uzupełnianki

☞ Cele dydaktyczne

Dziecko:

- 1) zna kolejność liczb w ciągu liczbowym,
- 2) potrafi uporządkować liczby rosnąco i malejąco,
- 3) wyodrębnia zbiór liczb zawartych między danymi liczbami.

☞ Środki dydaktyczne

Kartki, pisaki.

☞ Reguły gry

Dzieci grają w grupach 4-osobowych.

Dwoje dzieci tworzy schemat do warunku podanego przez nauczyciela, a dwoje ten schemat uzupełnia.

Przy każdej zmianie warunku należy stworzyć nowy schemat.

Jeżeli dzieci nie potrafią uzupełnić schematu, uzupełniają go dzieci tworzące schemat.

Dzieci w grupach zamieniają się rolami.

Wygrywają dzieci, które podały poprawny schemat do uzupełnienia oraz te, które poprawnie go uzupełniły.

Wersja

Nauczyciel wyjaśnia zasady tworzenia schematu:

- a) wpisujemy pierwszą i ostatnią liczbę,
- b) zaznaczamy odpowiednią liczbę miejsc na pozostałe liczby.

Nauczyciel podaje np. warunki:

- A**
- a) będą to kolejne liczby,
 - b) zapisane malejąco,
 - c) należy dopisać 7 liczb.

Dwoje dzieci tworzy schemat, np. 15, , , , , , , , 7

Pozostałe dzieci uzupełniają schemat liczbami:

14, 13, 12, 11, 10, 9, 8.

Analogicznie jak w wersji A, ale zmieniono warunki, np.

- B**
- a) będą to kolejne liczby,
 - b) liczby zapisane są rosnąco,
 - c) należy uzupełnić 12 okienek.

Analogicznie jak w wersji A, ale zmieniono warunki, np.

- C**
- a) liczby zapisane rosnąco (malejąco),
 - b) każda następna liczba różni się od poprzedniej o 2 (o 3, o 4, o 10, o 100).



7

Co zmieniono?

☞ Cele dydaktyczne

Dziecko:

- 1) określa warunki, które spełnia dany ciąg liczbowy.

☞ Środki dydaktyczne

Oś liczbowa, kartki, pisaki.

☞ Reguły gry

Dzieci są podzielone na grupy 4-5-osobowe.

Prowadzący podaje uporządkowany zbiór liczb.

Zadaniem dzieci jest zapisanie warunków, które spełniają te liczby.

Wygrywają grupy, które poprawnie zapisały co najmniej dwa warunki.

Wersja

Nauczyciel podaje liczby: 7, 9, 11, 13, 15.

Dzieci zapisują warunki, które spełniają te liczby, np.

- A**
- a) są to liczby nieparzyste,
 - b) każda następna liczba jest większa o 2 od liczby poprzedniej,
 - c) są to liczby większe od 6 i mniejsze od 16.

Wersja

A Nauczyciel mówi np: *Bawimy się w odejmowanie. Dobieramy się parami tak, by wynik odejmowania był równy 9.*

Parami będą np. liczby: 10 i 1; 16 i 7; 25 i 16.



☞ Cele dydaktyczne

Dziecko:

- 1) wyodrębnia liczby podzielne przez 2, 3, 5, 10 (w zakresie 100).

☞ Środki dydaktyczne

Kartoniki liczbowe.

☞ Reguły gry

Gra dowolna liczba dzieci.

Każde dziecko otrzymuje kartonik liczbowy.

Wszystkie dzieci (samochody) krążą po boisku.

Po podaniu komunikatu odpowiednie samochody jadą do bazy.

Pozostałe dzieci wraz z nauczycielem sprawdzają poprawność wykonania czynności.

Wygrywają dzieci, które się nie pomyliły.



49

Inscenizujemy zadanie tekstowe

☐ Cele dydaktyczne

Dziecko

1) przedstawia treść zadania tekstowego w postaci inscenizacji.

☐ Środki dydaktyczne

Różne zadania tekstowe, konkrety dotyczące danych z tych zadań.

☐ Reguły gry

Dzieci grają w grupach 4-6-osobowych.

Losują zadanie tekstowe.

Nauczyciel monitoruje przygotowanie grup do inscenizacji.

Jedna z grup inscenizuje zadanie.

Pozostałe grupy zapisują działanie i odpowiedź do tego zadania.

Poprawną inscenizację i rozwiązanie zadania nagradza się punktami (pochwałą, oklaskami).

Wersja

Dzieci po naradzie inscenizują zadanie tekstowe.

A Nauczyciel wraz z dziećmi zapisują działanie i sprawdzają poprawność uzyskanej odpowiedzi z treścią zadania.