

ZABAWA „POLOWANIE NA TYGRYSA” (pomysł wg. „Dziecięca matematyka” E. Gruszczyk-Kolczyńska, E. Zielińska)

Liczba graczy – od dwóch.

Oczywiście tygrysa tylko szukamy, bo wiemy, że na prawdziwe zwierzęta nie polujemy. Dzieci z grupy I znają tę zabawę i bardzo ją lubią.

Drukujemy zamieszczone poniżej liczby 2 razy. Jeden zestaw rozcinamy paskami i sklejamy tak, by powstał jeden długi chodnik od 1 do 20. Drugi zestaw rozcinamy na pojedyncze kartoniki. Ważne! – Chodnik powinien kończyć się na tej liczbie, do której dziecko liczy. (Jeśli dziecko podczas liczenia „zacinają się” np. przy 18 i dalej trzeba mu podpowiadać, to znaczy, że liczy do 18.) Potrzebne nam też będą - najlepiej wycięte z kolorowego papieru – kartoniki do zastaniania pól na chodniku.

Istnieją różne warianty tej gry. Dzieci znają następujący, odrobinę zmodyfikowany przez nauczyciela:

- Jedno dziecko losuje kartonik z liczbą – tam ukrywa się tygrys. Nie pokazuje kartonika innym, którzy się z nim bawią.
- Pozostali polują na tygrysa, podając swoje pomysły na to, pod którą liczbą się chowa. Załóżmy, że na wybranym kartoniku jest 8. Pada propozycja, że tygrys ukrył się pod 12. Osoba która trzyma kartonik mówi „za dużo” i zakrywa pole 12 oraz wszystkie pola powyżej 12, bo to też będzie „za dużo”. Warto, zwłaszcza na początku, gdy dzieci poznają gre głośno wymieniać jakie pola się zakrywa. Podobnie będzie w przypadku jeśli ktoś poda liczbę mniejszą od 8, np. 4. Wtedy osoba trzymająca kartonik mówi „za mało” i zakrywa pola chodniczka od 4 do 1. Kolejna osoba podaje swoją propozycję – jeśli nie trafiła znowu zakrywa się pola i tak do odnalezienia tygrysa.
- Można przyznawać punkty osobie, która tygrysa znalazła – kto ma ich najwięcej zostaje mistrzem polowania.

W zabawie tej dzieci ćwiczą liczenie, utrwalają znaczenie pojęcia „za mało”, „za dużo”.

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

18

19

20

ZABAWA „KTO WIĘCEJ”

Do tej zabawy, a właściwie gry w którą możemy się bawić i z młodszymi dziećmi (od 4 lat) wystarczy jedna lub dwie kostki do gry, kartka papieru i ołówek.

Kartkę dzielimy na dwie kolumny, na górze jednej zapisujemy imię dziecka, a na górze drugiej swoje imię. Teraz rzucamy kostką - najpierw dziecko (jeśli musi to przelicza oczka) i zapamiętuje liczbę oczek, a potem rodzic – dziecko pomaga w określeniu liczby oczek. Następnie dziecko ustala, kto miał więcej oczek – bo ta osoba wygrywa - i w kolumnę z jego imieniem wpisuje się punkt – np. kreskę. Przed rozpoczęciem gry ustalamy, ile będzie rund. Z dzieckiem 4-5 letnim bawimy się jedną kostką (chyba, że dziecko liczy ponad 10). Z dziećmi starszymi możemy bawić się dwoma (i więcej) kostkami.

Zabawa doskonali umiejętność liczenia, porównywania i stosowania określeń „mniej” – „więcej”, oraz dodawania – również z przekroczeniem progu dziesiątkowego.

„JESIENNY WYŚCIG”

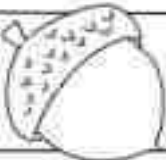
Do gry poza planszą zamieszczoną poniżej potrzebna będzie jeszcze kostka i kredki w dwóch kolorach. Gra przeznaczona jest dla 2 graczy. Każde dziecko wybiera sobie swój kolor kredki. Pierwsza osoba rzuca kostką i gdy wyrzuci np. 5 oczek, to zamalowuje jeden obrazek w rzędzie za obrazkiem kostki z pięcioma oczkami. Druga osoba rzuca kostką i gdy wyrzuci np. 4 oczka, to zamalowuje obrazek w rzędzie za obrazkiem kostki z czterema oczkami. W każdym rzędzie będzie jeden zwycięzca - to osoba, która zamalowała więcej obrazków. Nie ma przegranych, bo zwykle jedna osoba jest zwycięzcą w kilku rzędach i druga też w kilku. Gra znana dzieciom z grupy I.

(Pomysł i opis zabawy – Jolanta Okuniewska www.printoteka.pl/og/materials/item/3582)



Jesienny wyścig



•							
••							
•••							
••••							
•••••							
••••••							

Uzupełnienie instrukcji do zabawy „Kto więcej”.

W przypadku wyrzucenia takiej samej liczby oczek przez dziecko i osobę, która się z nim bawi – nikt nie otrzymuje punktu.