



Moja Wesola Matematyka

Zimowe Igrzyska Przedszkolaków



Przegląd Gier Matematycznych
Przedszkole nr 30 „Mały Olimpijczyk” w Poznaniu

Za nami kolejna edycja Przeglądu Gier Matematycznych pod hasłem „Zimowe Igrzyska Przedszkolaków”, inspirowana XXV Zimowymi Igrzyskami Olimpijskimi Mediolan-Cortina.

W zabawie z konstruowaniem gier wzięło udział trzydzieści osiem grup z dwudziestu jeden przedszkoli.

Wszystkie nadesłane gry są oryginalne, ciekawe i wyjątkowe, a ich autorzy wykazali się niezwykłą kreatywnością i pomysłowością!

Serdecznie dziękujemy za udział w przeglądzie i zapraszamy do zapoznania się z prezentacją wszystkich gier.

Uczestnikom gratulujemy i życzymy radości podczas gry i zdrowej rywalizacji - zgodnej!



Przedszkole nr 1 „Bajkowy Zamek”

Grupa Plastusie



Gra „Matematyczne pingwiny”

Instrukcja gry „Matematyczne pingwiny”

1. Przygotowanie
 - Każdy gracz wybiera pionek-pingwinka i staje na polu „START”.
 - Obok planszy kładziemy: kostkę oraz pulę rybek-punktów.
2. Cel gry
 - Celem jest dojście do mety oraz zdobycie jak największej liczby rybek-punktów.
3. Przebieg tury gracza
 - 1) Gracz rzuca kostką.
 - 2) Przesuwa swojego pingwinka do przodu o tyle pól, ile oczek wyrzucił.
 - 3) Zatrzymuje się na polu i wykonuje zadanie:
 - jeśli na polu jest działanie matematyczne – oblicza wynik na głos;
 - jeśli na polu jest zagadka o zimowych sportach – odpowiada na pytanie lub nazywa sport.
 - 4) Gdy odpowiedź jest poprawna, gracz otrzymuje 1 rybkę-punkt i odkłada ją przed sobą.
 - 5) Jeśli się pomyli, nie dostaje rybki i czeka na następną kolejkę.
4. Zakończenie gry
 - Gra kończy się gdy wszystkie pingwinki dotrą do mety.
 - Wszyscy gracze kończą rozpoczętą rundę, aby każdy miał tyle samo kolejek.
 - Następnie dzieci liczą swoje rybki.
 - Wygrywa osoba, która dotarła do mety i ma najwięcej rybek-punktów.
 - Jeśli jest remis, wygrywa kilku zwycięzców.



Przedszkole nr 3 „Promyczek”

Grupa Odkrywczy



Gra „Bałwankowe wyczyny”

BAŁWANKOWY WYŚCIG

CEL GRY:

Zdobycie jak największej ilości śnieżynki.

REKWIZyty:

1. Plansza z ilustracjami bałwanków
2. Papierowe śnieżynki
3. Pionki - Bałwanki 4 szt.
4. Kostka

PRZYGOTOWANIE DO GRY:

Położyć planszę i umieścić na niej, w dowolnych miejscach, ilustracje bałwanków. Każdy gracz wybiera swój pionek.

PRZEBIEG GRY:

Najmłodszy uczestnik rozpoczyna grę rzutem kostką. Następnie przesunąć pionek o tyle pól, ile oczek wypadnie.

Pola specjalne:

- pola białe - Bałwanek obrzuca 3 śnieżynki
- pola szare - Bałwanek obrzuca szare nauty - dodatkowy rzut kostką.
- pola granatowe - Bałwanek jechał z górnicy zbyt szybko, odwrócił się i musi jej posłuchać - czeka jedną kolejkę.
- pola srebrne - Pogoda sprzyja Bałwankowi - może pomógł mu przesunąć się o dwa pola do przodu.

ZAKOŃCZENIE GRY:

Po dotarciu do meki każdy uczestnik obrzuca dodatkową śnieżynką w zależności od zajętego miejsca:

- I miejsce - 4 śnieżynki
- II miejsce - 3 śnieżynki
- III miejsce - 2 śnieżynki
- IV miejsce - 1 śnieżynka

Po przyznaniu dodatkowych śnieżynki każdy gracz przelicza wszystkie zdobyte w trakcie gry śnieżynki (zawsze te z rozgrywkami, jak i te za miejsce na mecie). Wygrywa osoba, która ma największą ilość śnieżynki.

Przedszkole nr 3 „Promyczek”

Grupa Tropiciele



null <https://edip.pl/>

Instrukcja gry planszowej "W krainie śniegu"

Gra przeznaczona dla 2-6 graczy

Gracze rzucając kostką przesuwają pionki o odpowiednią liczbę, w zależności ile oczek pokaże kostka. Zaczyna najmłodszy uczestnik.

Uczestnicy wykonują zadania specjalne ukryte pod liczbami.

Wygrywa ten, kto pierwszy przekroczy linię mety.

Objaśnienie pól specjalnych:

- 1- naśladowanie jazdy na łyżwach
- 2- naśladowanie jazdy na sankach
- 3- naśladowanie rzucania śnieżkami
- 4- naśladowanie zjazdu na nartach
- 5- naśladowanie zjazdu na snowbordzie
- 6- naśladowanie skoki na nartach
- 7- naśladowanie chodu pingwina
- 8- naśladowanie prowadzenia krążka hokejowego kijem
- 9- naśladowanie omijania zasp śniegu
- 10- naśladowanie ruchu śnieżynki podczas spadania
- 11- naśladowanie jazdy figurą na łyżwach
- 12- naśladowanie rzucania śnieżkami do celu.



Gra „W krainie śniegu”

Przedszkole nr 3 „Promyczek”

Grupy Wędrowcy i Zbieracze



Gra „Zimowe szaleństwo”



Gra rozpoczyna się na polu START. Zaczynamy grę od dwóch do czterech graczy. Wylosujcie po dwa różne zadania z kart oznaczonych symbolami:

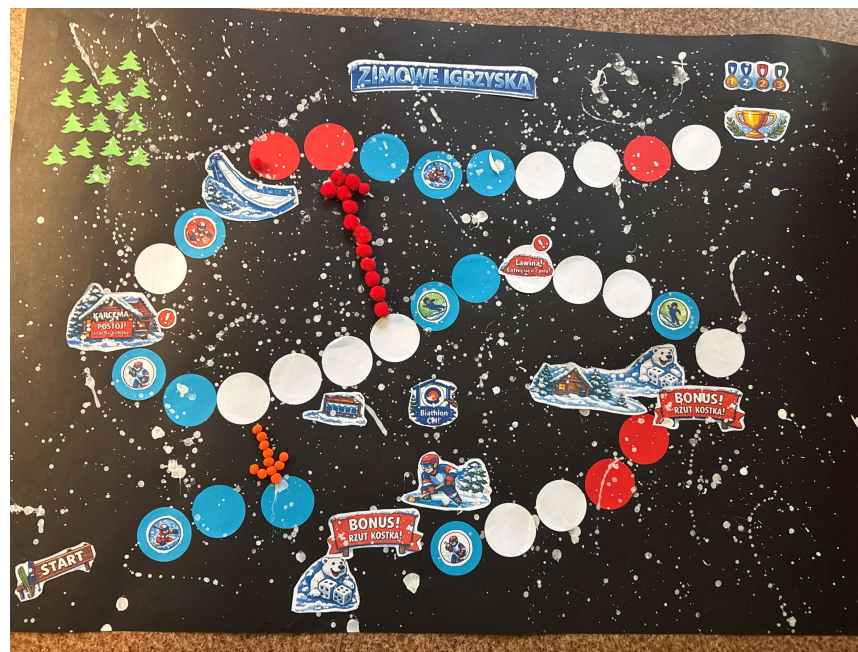
- Policz i zaznacz Mamerkę
- ▲ Wykonaj tyle powtórzeń ćwiczenia
- Iść na skróty (i górę na sankach/nartach, przez śluzawki na łyżwach)
- Powiedz, który jest (największy, najmniejszy, średni).

Grę rozpoczyna najstarszy uczestnik. Następnie zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Pola oznaczone symbolem:

- ♦ dodatkowy rzut kostką
- cofnij się o 2 pola.

Przedszkole nr 6 „Polne Kwiatki”

Grupa Bratki



Gra „Zimowe igrzyska”



Przedszkole nr 6 „Polne Kwiatki”

Grupa Rumianki



Gra „Zimowe Igrzyska Przedszkolaków”

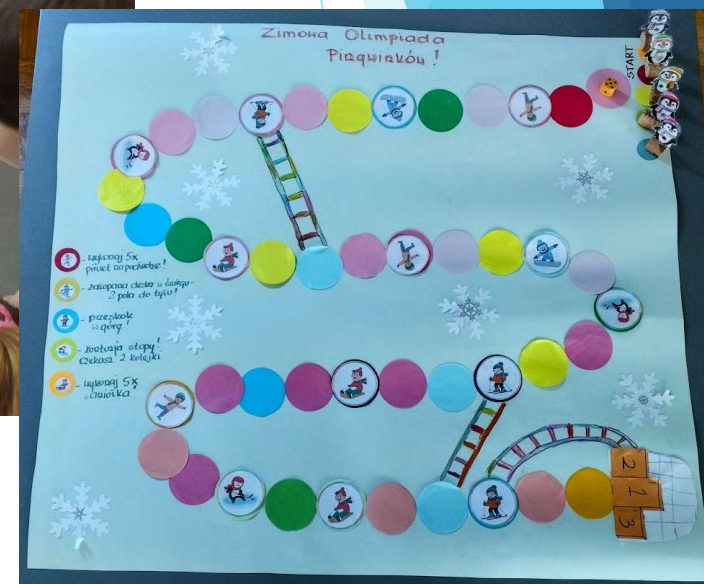
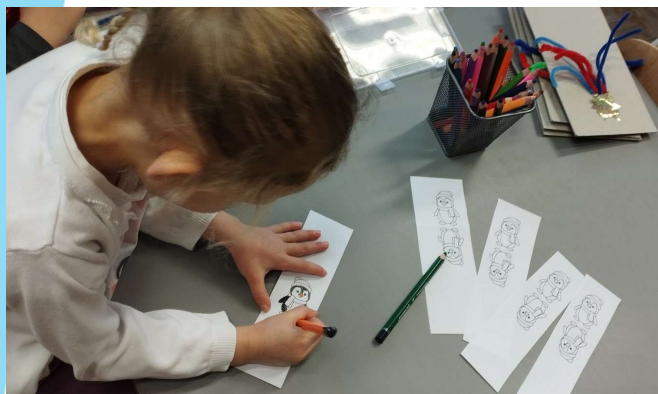
Przedszkole nr 6 „Polne Kwiatki”

Grupa Stokrotki



Gra
„Zimowe Igrzyska Przedszkolaków”

Przedszkole nr 21 „Akademia Pana Kleksa” Grupa Baśniowe Ludki

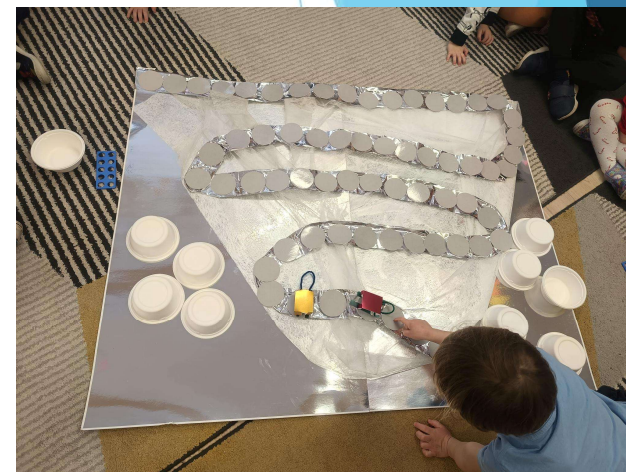


Gra „Zimowe Igrzyska Przedszkolaków”

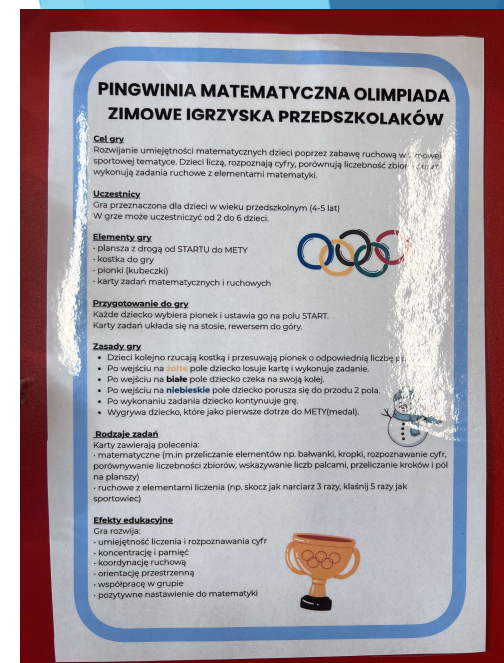
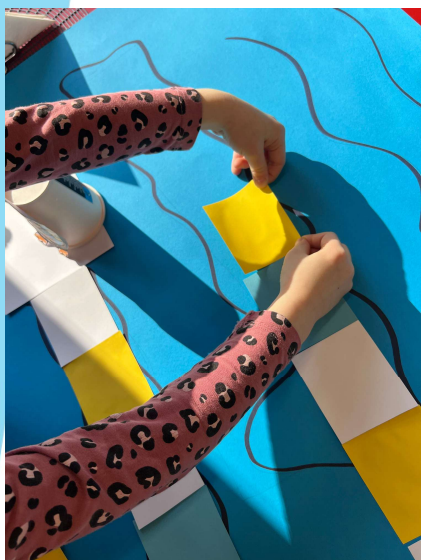
Przedszkole nr 32 „Świerszczykowe Nutki” Grupa Pszczółki



Gra
„Numiconowy zjazd
saneczkowy”



Przedszkole nr 32 „Świerszczykowe Nutki” Grupa Smerfy



Gra „Pingwinia Matematyczna Olimpiada”

Przedszkole nr 35 im. Króla Maciusia I Grupa Elfy



Gra „Przedszkolny mecz”

Przedszkole nr 35 im. Króla Maciusia I Grupa Żacy



Gra „Bingo”

BINGO

Zawartość gry:

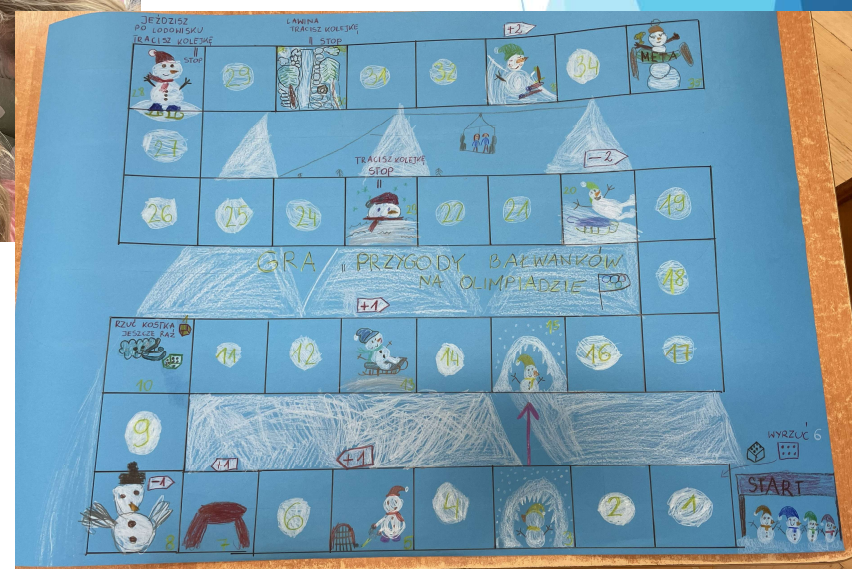
1. Indywidualne plansze dla każdego dziecka w grupie. Na każdej planszy jest umieszczona tabela z dziewięcioma polami wypełnionymi losowo różnymi ilustracjami, np. 4 zielone gwiazdki, 6 różowych śnieżynek, czerwona strzałka w górę, czerwona strzałka w lewo, pomarańczowe serce, żółte serce, 2 trójkąty zielone i 2 trójkąty czerwone, niebieski sześciokąt, symbol przedszkola – Król Maciś I.
2. Zestaw 25 kart z pojedynczymi elementami, np. 4 zielone gwiazdki, czerwona strzałka.
3. Należy przygotować dla każdego dziecka po dziewięć elementów, którymi będą zasłaniać ilustracje. Mogą to być klocki, kartoniki, itp.

Instrukcja gry:

1. Dzieci losują karty z tabelkami. Siadają na dywanie przodem do prowadzącego.
2. Osoba prowadząca (nauczycielka lub dziecko) pokazuje kartę z pojedynczą ilustracją, np. jedno żółte serce. Dzieci, które na swojej planszy mają pole z żółtym sercem zakrywają to serce przygotowanym kartonikiem lub klockiem.
3. Dziecko, które zakryje wszystkie ilustracje na swojej planszy podnosi rękę mówiąc – BINGO!
4. Gra toczy się do momentu, kiedy osoba prowadząca pokaże wszystkie karty z ilustracjami. W tym momencie wszystkie dzieci powinny zakończyć grę.
5. Celem gry jest uważne obserwowanie kart pokazywanych przez osobę prowadzącą, przeliczanie elementów, odwzorowanie rytmów, określanie kierunków, dopasowywanie kolorów.



Przedszkole nr 36 im. Marii Kownackiej Grupa Sikorki



Gra „Przygody bałwanków na olimpiadzie”

Przedszkole nr 43 im. Krasnala Hałabały Grupa Wiewiórki



Gra „Bałwankowa olimpiada”

BAŁWANKOWA OLIMPIADA 

LICZBA GRACZY
W grze może brać udział od 2 do 4 graczy.

CEL GRY
Wygrywa ten bałwanek, który najszybciej dotrze do pola META

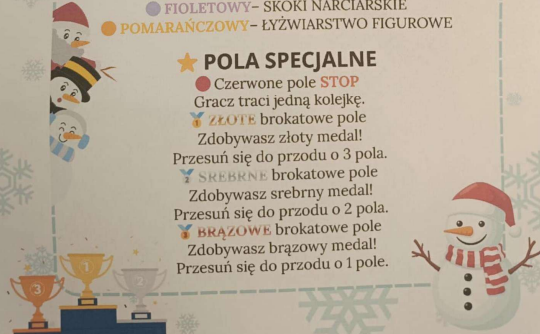
JAK GRAĆ?
Każdy gracz wybiera swój pionek i ustawia go na polu **START**
Gracze po kolei rzucają lodową kostką.
Gracz przesuwa pionek o tyle pól, ile oczek pokaże kostka.
Jeśli pionek stanie na kolorowym polu – gracz losuje kartę w tym samym kolorze i wykonuje zadanie.

KOLORY PÓL- SPORTY ZIMOWE

- ZIELONY** – SANECZKARSTWO
- ŻÓŁTY** – SŁALOM NARCIARSKI
- FIOLETOWY** – SKOKI NARCIARSKIE
- POMARAŃCZOWY** – ŁYŻWIARSTWO FIGUROWE

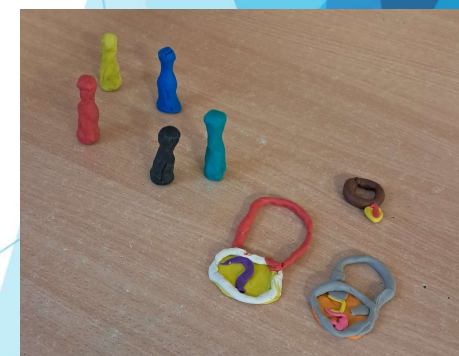
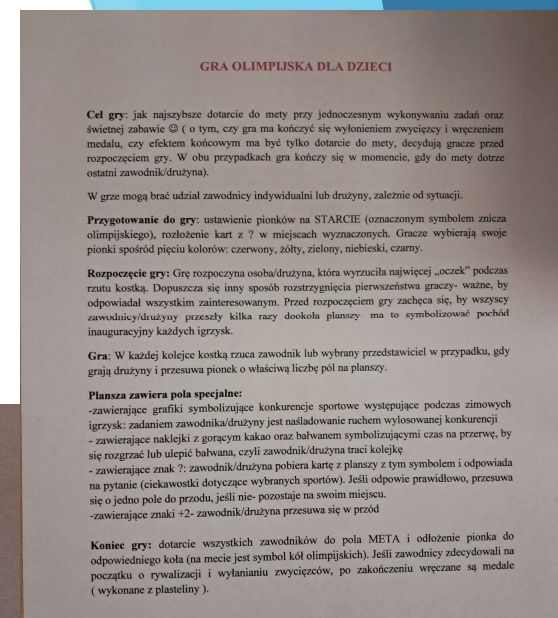
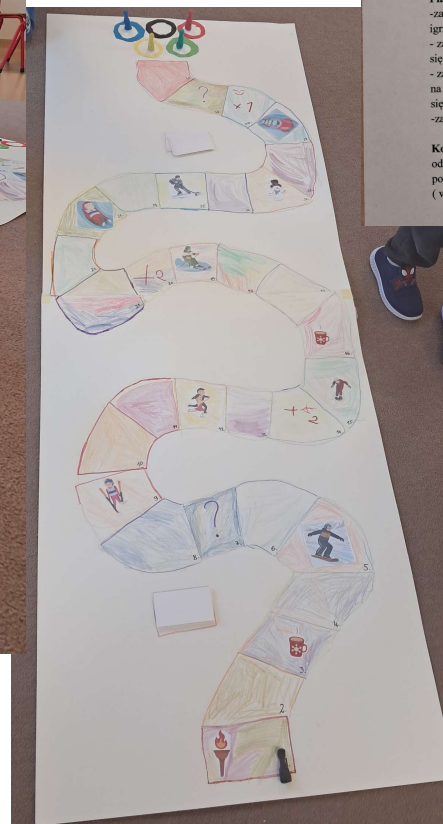
POLA SPECJALNE

- Czerwone pole STOP**
Gracz traci jedną kolejkę.
- Żółte brokatowe pole**
Zdobywasz złoty medal!
Przesuń się do przodu o 3 pola.
- Srebrne brokatowe pole**
Zdobywasz srebrny medal!
Przesuń się do przodu o 2 pola.
- Brązowe brokatowe pole**
Zdobywasz brązowy medal!
Przesuń się do przodu o 1 pole.



Przedszkole nr 46

Grupa Koziołki



„Gra olimpijska dla dzieci”

Przedszkole nr 67 im. Marii Konopnickiej Grupa Sówki



Gra „Zimowy wyścig”

Zasady gry „Zimowy wyścig” (grupa Sówki)

„Zimowy wyścig” to prosta gra planszowa przygotowana przez dzieci. Każdy gracz wybiera własnoręcznie wykonany pionek i ustawia go na polu startowym.

Gracze kolejno rzucają kostką i przesuwiają swoje pionki o liczbę wyrzuconych oczek. Na planszy znajdują się specjalne pola – pułapki, które mogą zmienić przebieg gry. Po wejściu na takie pole gracz wykonuje określone zadanie, np.:

- traci jedną lub dwie kolejki,
- cofa się na wskazane pole,
- przesuwa się do przodu na dalsze pole.

Wygrywa ten zawodnik, który jako pierwszy dotrze do mety.



Przedszkole nr 67 im. Marii Konopnickiej Grupa Żabki



Gra „Sporty zimowe”

Przedszkole nr 96 „Jarzębinka”

Grupa Zajęczki



Gra „Śnieżolandia”