



Moja Wesoła Matematyka - świat figur geometrycznych



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

Za nami kolejna edycja Przeglądu Gier Matematycznych pod hasłem „Świat figur geometrycznych”.

W zabawie z konstruowaniem gier wzięło udział jednaście grup z sześciu 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!



Przedszkole nr 3 „Promyczek”

Grupa Tropiciele



Gra „Kocie tropy”

KOCIE TROPY GRA PLANSZOWA

Ilość graczy : 2 - 4

Wiek: 5+

Czas gry: 20 min

Zawartość: plansza +4 pionki

Cel gry: Zadaniem każdego z Was jest przebyć trasę od startu do mety. Uwaga po drodze czekają Was różne kocie przygody.

Przygotowanie rozgrywki:

Rozkładamy planszę na stole. Umieszczamy wybrany pionek (kota) na polu start. Grę rozpoczyna najstarszy z Was. Rzuca kostką, następnie przesuwa o tyle pól, ile oczek wypadło na kostce. Następnie kolejka przechodzi na kolejnego gracza, zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

Jeżeli gracz stanie na polu z fioletowym serduszkim z następującymi numerami:

3. Kładziesz się na dywanie. Bierzesz pisankę do ręki i obracasz się z nią tak by jajko nie pękło.
6. Zaśpiewaj fragment piosenki. W nagrodę masz dodatkowy rzut kostką.
9. Za piękny uśmiech, idziesz 3 pola do przodu.
13. Zezłościł Cię szczekający pies. Musisz się uspokoić. Czekasz kolejkę.

17. Mgła spowolniła ścieżkę. Możesz zamienić się miejscem z innym graczem.

19. Napisz wyraz KOT i go przegłosuj. Dobra odpowiedź idziesz 2 pola do przodu.

23. Zatańcz z rękami podniesionymi do góry. Masz dodatkowy rzut.

28. Dotknij językiem nosa. Idź 3 pola do przodu.

33. Przeraził Cię groźny pies. Rzucasz jeszcze raz kostką i zmykasz tyle pól do tyłu, ile wypadło na kostce.

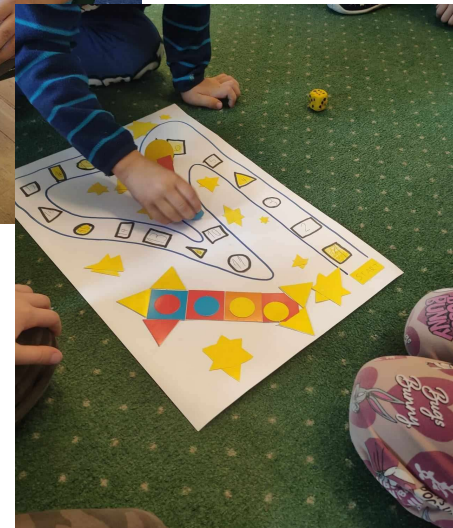
37. Otwierasz szeroko oczy. Zobaczyłeś swój dom. Czekasz kolejkę, aby nacieszyć się jego widokiem.

Koniec gry:

Gdy pierwszy gracz przekroczy linię mety – WYGRYWA.

Milej zabawy ☺

Przedszkole nr 14 „Polne Kwiaty” Grupa Fiołki



INSTRUKCJA :

1. NAZWA GRY : KOSMICZNA MATEMATYKA
2. ILOŚĆ GRACZY : MAKSYMALNIE 4
3. KTO ZACZYNA : OSOBA, KTÓRA WIRZUŁI 6 NA KOSTCE
4. JAK GRAMY : PRZESUNAMY SIĘ ZŁODNIE Z LICZBĄ OKREŚLĄCĄ STANIEZ NA ZAMALOWANEJ FIGURZE
WYKONAJ ZADANIE :

- NARZUJ FIGURĘ I BRÓJ TYLE PAJĄCZYKÓW ILE BOKÓW MA FIGURA
- ▭ NARZUJ FIGURĘ I ZRÓB 2 PRZYSIADY I 2 PODSKOKI
- NARYSUJ KOŁO W POWIETRZU I NA PODŁODZE
- △ NAGŁ SPOTKANIE Z UFO? - CIEKASZ A MOLEJKIE

5. WYGRYWA TEN KTO PIERSZY DOJDZIE DO METY

CO POTRZEBUJEMY ŻEBY ZAGRAĆ?

- 4 pionki
- kostkę
- planszę
- instrukcja

GRUPA FIOŁKI ŻYCI UDANEJ PRZYGODY
W ŚWIECIE FIGUR GEOMETRYCZNYCH
ŻYCZA: FIOŁKOWI
KOSMICI

Gra „Kosmiczna matematyka”

Przedszkole nr 43 im. Krasnala Hałabały Grupa Wiewiórki



FIGUROWY POCIĄG



ZASADY GRY:

- liczba graczy: od 2 do 4 osób
- cel gry: jak najszybsze pokonanie wszystkich pól i dotarcie do mety z największą liczbą figur geometrycznych
- pomoce: kostka do gry, pionki – wagoniki (po jednym dla każdego gracza)
- grę rozpoczyna osoba, która jest najniższa z grupy

Gra toczy się, aż wszyscy gracze dotrą do mety. Pierwsza osoba która dotrze do mety dostaje dodatkowe 4 pkt., druga osoba dostaje dodatkowe 3 pkt., trzecia osoba dostaje dodatkowe 2 pkt., czwarta osoba dostaje dodatkowy 1 pkt. Na koniec każdy gracz przelicza swoje figury geometryczne zebrane w wagoniku podczas gry. Ilość figur geometrycznych równa się ilości punktów (figura = 1 pkt.). Wygrywa osoba, która uzyska największą ilość punktów.



Gra „Figurowy pociąg”

Przedszkole nr 71 „Pod Topolą”

Grupa Motylki



Przebieg i zasady gry:

1. Grę rozpoczyna dziecko, które wyrzuci największą liczbę oczek. Kolejność zgodnie z ruchem wskazówek zegara.
2. Każdy gracz w swojej kolejce losuje kartę ze stosu kart figur oraz kart specjalnych, ułożonych na środku planszy, następnie rzuca kostką. Warunkiem wykonania ruchu pionkiem jest podanie tyłu przedmiotów z otoczenia/lub z pamięci w kształcie figury z karty figur, ile oczek zostało wyrzuconych.
3. W przypadku, gdy gracz ustawi pionek na czarnej figurze, traci kolejkę.
4. Jeżeli gracz wylosuje kartę specjalną, postępuje zgodnie z jej zasadami:
 - Czarne koło - traci kolejkę,
 - Czerwone koło -2 - cofa się o 2 pola,
 - Zielone koło +2 - idzie do przodu dodatkowo o 2 pola,
 - Karta podwójnego wyboru - podaje przedmioty w kształcie wybranej figury z dostępnych na karcie opcji (koło/kwadrat, prostokąt/trójkąt),
 - Karta dowolnego wyboru - podaje przedmioty w kształcie dowolnych figur z gry (koło, kwadrat, prostokąt, trójkąt), przedmioty mogą być w kształcie jednej figury lub każdy inny.
5. Grę wygrywa ten gracz, którego pionek pierwszy trafi na pole META.
6. Gra przeznaczona jest dla maksymalnie 4 graczy lub 4 grup.



Gra „Wyścig figur geometrycznych”




Przedszkole nr 86 „Tęczowy Świat” Grupa V



Gra „Geometryczny chińczyk”

INSTRUKCJA GEOMETRYCZNY CHIŃCZYK

Każdy wie, jak grać w „chińczyka”,
jednak masz jest wyjątkowy.
Oto dodatkowe zasady:

-  RZUCI KOSTKĄ JESZCZE RAZ,
COFNĄ SIĘ O TYLE PÓL, ILE WSKAZUJE
KOSTKA
-  ZAMIEN SIĘ POLEM Z DOKOŁYNYM
PIONKIEM
-  CZEKASZ JEDNĄ KOLEJKĘ

DOBREJ ZABAWY

Przedszkole nr 30 „Mały Olimpijczyk”

Grupa Misie



Gra
„Kolorowe
figury
geometryczne”

INSTRUKCJA GRY „KOLOROWE FIGURY GEOMETRYCZNE”

- GRA PRZEZNACZONA JEST DLA 4 GRACZY
- PRZYGOTUJ PŁANSZĘ DO GRY, PIONKI – MISIE ORAZ KOSTKĘ DO GRY
- GDY PIONEK – MISZ ZNAJDZIE SIĘ NA SPECYJNYCH POLACH NALEŻY POSTĘPOWAĆ ZGODNIE Z POLECENIEM:



SPÓJRZ NA POLE, NA KTÓRYM SIĘ ZATRZYMAŁEŚ.
JAKA TO FIGURA GEOMETRYCZNA?
BRAWO! DOBRA ODPOWIEŹ.
PRZESUWASZ SIĘ O 3 POLA DO PRZODU.



SPÓJRZ NA POLE, NA KTÓRYM SIĘ ZATRZYMAŁEŚ.
JAKIEGO KOLORU JEST TRÓJKĄT?
BRAWO! DOBRA ODPOWIEŹ.
UZYSKUJESZ DODATKOWY RZUT KOSTKĄ.



SPÓJRZ NA POLE, NA KTÓRYM SIĘ ZATRZYMAŁEŚ.
JAKA TO FIGURA GEOMETRYCZNA?
BRAWO! DOBRA ODPOWIEŹ.
PRZESUWASZ SIĘ O 3 POLA DO PRZODU.



SPÓJRZ NA POLE, NA KTÓRYM SIĘ ZATRZYMAŁEŚ.
JAKIEGO KOLORU JEST PROSTOKĄT?
BRAWO! DOBRA ODPOWIEŹ.
UZYSKUJESZ DODATKOWY RZUT KOSTKĄ.



SPÓJRZ NA POLE, NA KTÓRYM SIĘ ZATRZYMAŁEŚ.
POLICZ ILE JEST KÓŁ NA TWOIM POLU.
BRAWO! DOBRA ODPOWIEŹ.
PRZESUWASZ SIĘ O 4 POLA DO PRZODU.



SPÓJRZ NA POLE, NA KTÓRYM SIĘ ZATRZYMAŁEŚ.
POLICZ ILE JEST KWADRYATÓW NA TWOIM POLU.
BRAWO! DOBRA ODPOWIEŹ.
UZYSKUJESZ DODATKOWY RZUT KOSTKĄ.



SPÓJRZ NA POLE, NA KTÓRYM SIĘ ZATRZYMAŁEŚ.
POLICZ ILE JEST TRÓJKĄTÓW NA TWOIM POLU.
BRAWO! DOBRA ODPOWIEŹ.
PRZESUWASZ SIĘ O 2 POLA DO PRZODU.



STOP! MISZ ZMĘCZYŁ SIĘ PODRÓŻĄ.
ODPOCZNIU TRZYSZKĘ!
CZEKASZ JEDNĄ KOLEJKĘ.



SPÓJRZ NA POLE, NA KTÓRYM SIĘ ZATRZYMAŁEŚ.
POLICZ ILE JEST PROSTOKĄTÓW NA TWOIM POLU.
BRAWO! DOBRA ODPOWIEŹ.
PRZESUWASZ SIĘ O 1 POLE DO PRZODU.

Przedszkole nr 30 „Mały Olimpijczyk” Grupa Żabki

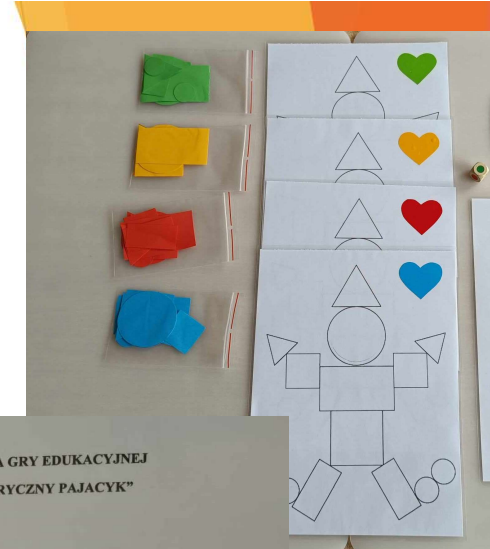


Gra „Figurowe budowle”

INSTRUKCJA GRY „FIGUROWE BUDOWLE”

1. GRY PRZEZNACZONA JEST DLA 2-4 GRACZY
2. WIEK OD 4 DO 100 LAT.
3. GRACIE USTAWIAJĄ SIĘ NA KOLOROWYCH KOŁACH
4. ROZPOCINA GRACZ, KTÓRY WYRZUCI NAJWIĘCEJ OCZEK.
5. PORUSZAMY SIĘ PO PŁASZCZY ZŁODNIE I UCZBĄ WYRZUCONYCH OCZEK
6. NA DRODZI ZNAJDUJĄ SIĘ NAWIĘDSZE FIGURY GEOMETRYCZNE
7. GRACZ, KTÓRY STANIE NA POLU Z FIGURĄ ZAMIERA FIGURĘ I TYM Kształcie DOWOLNEJ WIELKOŚCI I KOLORU
8. GRACZ, KTÓRY STANIE NA POLU PRZY BIAŁYM MOSTKU, PRZECHODZI PRZEZ MOSTEK I PRZECHODZI SIĘ DO PRZEDU.
9. GRACZ, KTÓRY STANIE NA POLU PRZY CZARNYM MOSTKU PRZECHODZI PRZEZ MOSTEK I COFA SIĘ DO TYŁU
10. WYGRAJĄ GRACZ, KTÓRY NATYCHNĄCEJ DOTRZE DO METY I UKOŁY Z ZEBRANYCH FIGUR UKOŁY DOWOLNĄ BUDOWLĘ

Przedszkole nr 30 „Mały Olimpijczyk” Grupa Koniki



**INSTRUKCJA GRY EDUKACYJNEJ
„GEOMETRYCZNY PAJACYK”**

Gra dla 2-4 osób
Zawartość:
1 kostka do gry z 6 kolorami
4 plansze do gry z szablonami pajacyka oznaczone kolorowym serduszkami
4 zestawy figur geometrycznych w kolorze: zielonym, żółtym, niebieskim, czerwonym

Cel gry:
Jak najszybciej ułożenie pajacyka w określonym kolorze.

Przygotowanie do gry:
Każdy gracz wybiera planszę z pajacykiem oznaczonym serduszkami w danym kolorze.
Na środku znajdują się wymieszane różnokolorowe figury geometryczne.

Zasady gry:

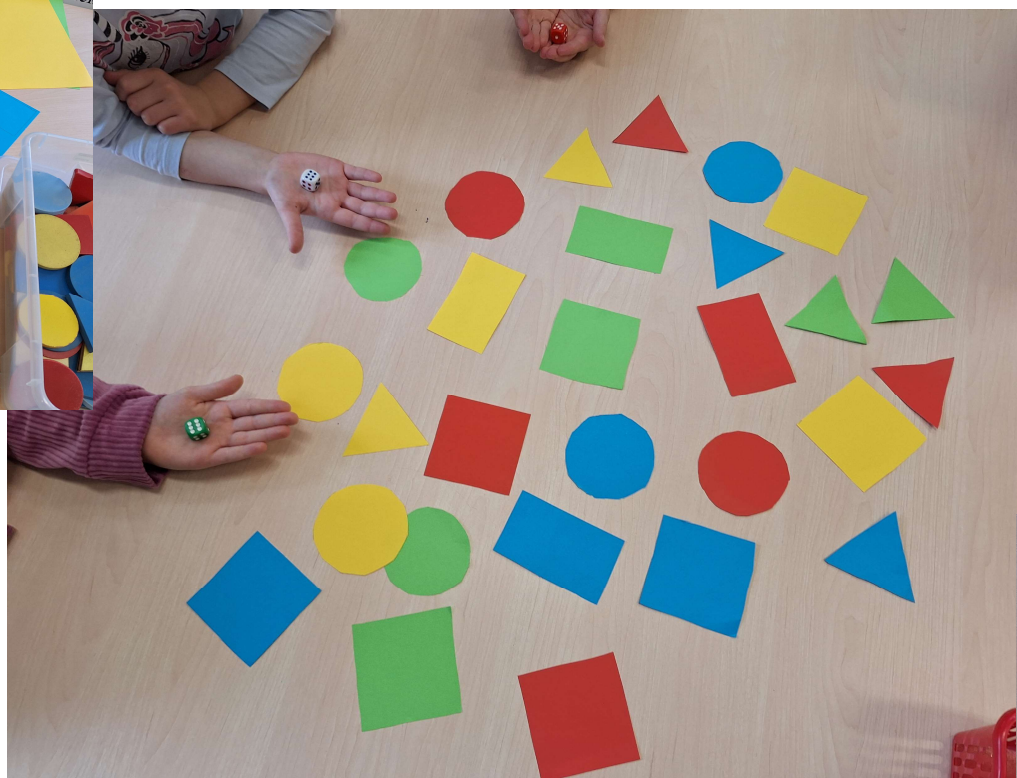
1. Każdy gracz po kolei rzuca kostką.
2. Jeśli wyrzucony kolor na kostce odpowiada kolorowi serduszka na planszy z pajacykiem, wtedy gracz wybiera odpowiednią figurę i układa ją na swojej planszy tworząc w ten sposób pajacyka.
3. Jeśli gracz wyrzuci inny kolor na kostce niż jego-czeka do ponownego rzutu kostką.
4. Jeśli gracz wyrzuci kolor biały na kostce-wykonuje dodatkowy rzut kostką.
5. Jeśli gracz wyrzuci kolor czarny na kostce-wybiera figurę w odpowiednim kolorze i układa na planszy z pajacykiem. /kolor czarny oznacza wszystkie kolory/
6. Wygrywa gracz, który pierwszy ułoży pajacyka w określonym kolorze.

Życzymy miłej zabawy!

Gra

„Geometryczny pajacyk”

Przedszkole nr 30 „Mały Olimpijczyk” Grupa Tygryski



Gra „Geometryczna kolekcja”

GEOMETRYCZNA KOLEKCJA

Instrukcja



Gra przeznaczona jest dla 2 lub 3 graczy.

Gra zawiera:

- 32 figury geometryczne w czterech kolorach (koła, kwadraty, trójkąty, prostokąty),
- Kostki do gry odpowiadające liczbie graczy.

Cel: zdobycie kolekcji figur, którą mogą stanowić:

- 4 figury tego samego rodzaju (np. 4 kwadraty),
- 4 figury w tym samym kolorze (np. 4 niebieskie).

Przebieg gry:

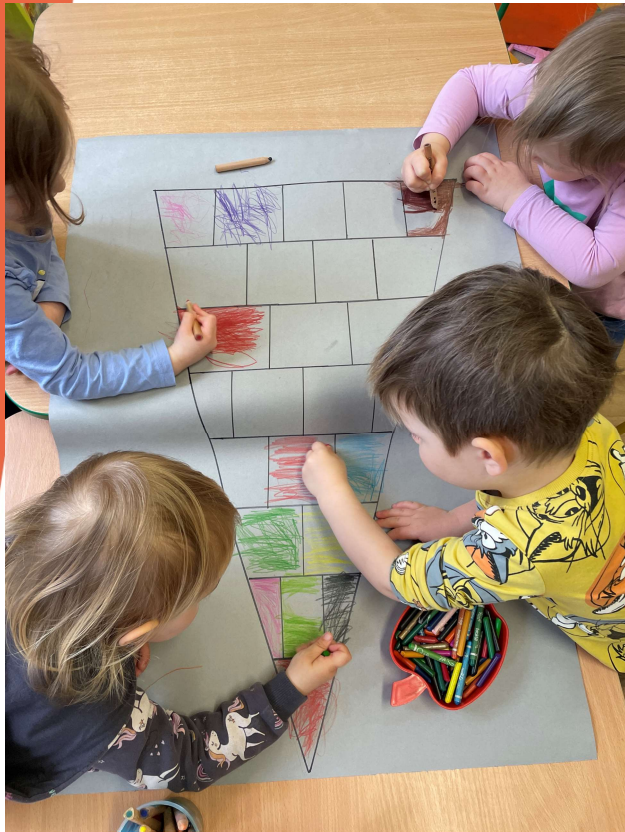
1. Figury geometryczne układamy na środku tak, aby były dostępne dla wszystkich uczestników gry.
2. Wszyscy gracze rzucają jednocześnie swoimi kostkami i ustalają, który z nich wyrzucił najwyższą liczbę oczek. Jeśli dwoje graczy wyrzuciło taką samą liczbę oczek – rzucają jeszcze raz.
3. Gracz z najwyższą liczbą oczek wybiera jedną figurę do swojej kolekcji.
4. Gra toczy się tak długo, aż jeden z graczy uzbiera kolekcję figur.

MIŁEJ ZABAWY!



Przedszkole nr 30 „Mały Olimpijczyk”

Grupa Delfinki





Instrukcja gry matematycznej „Kolorowy trójkąt”


Rekwizyty: plansza do gry, pionki do gry i kostka


Przebieg gry:

1. Wybierz kolor swojego pionka.
2. Rzuć kostką, przesuń się o taką liczbę pól jaką wskazuje kostka.
3. Gdy staniesz na tym polu, wypowiedz na głos jego kolor.
4. Jeśli napotkasz na następujące figury geometryczne wykonaj zadanie wg polecenia:

 Przesuń się o 2 pola do przodu

 Przesuń się o 2 pola do tyłu

 Wracasz na start

 Rzuć kostką jeszcze raz

5. Dojdź jak najszybciej do mety, która znajduje się na wierzchołku trójkąta.

Gra „Kolorowy trójkąt”

Przedszkole nr 30 „Mały Olimpijczyk” Grupa Kangurki



Gra „Geometryczne domino”