

ZABAWY Z MATEMATYKĄ

Wskocz do koła

Cel: Utrwalenie cech podzielności liczb naturalnych przez 2, 5, 10. Rozwijanie i kształcenie sprawności rachunkowej.

Pomoce: kartki z liczbami 2, 5, 10.

Uczestnicy ustawiają się w kręgu. Prowadzący przypina im do ubrania kartkę z liczbą 2, 5 lub 10. Następnie podaje dowolną liczbę, np. 24 i pyta, przez jakie liczby ona się dzieli.

Do środka koła wskakują osoby, które mają przypiętą liczbę 2, ponieważ 24 dzieli się przez 2. Gdy natomiast podamy liczbę 25, do koła powinny wskoczyć dzieci, które mają przypiętą liczbę 5, gdyż dzieli się ona przez 5 itd. Ci, którzy nie wskoczyli do koła, oddają fanty.

Zaczarowana liczba

Nauczyciel umawia się z dziećmi, że w tej zabawie zaczarowaną liczbą będzie 14. Dzieci tańczą w rytm muzyki, gdy muzyka ucichnie nauczyciel mówi zdania np. - Jest większa od niej o 3 Wtedy dzieci ustawiają się w kole, musi ich być równo 17. Może też mówić zdania typu: „Jest mniejsza od niej o 10", a dzieci szybko w pamięci dokonują obliczeń i tworzą koła, w których jest po 4 dzieci.

(Mogą być polecenia typu: ile dni w tygodniu, iloczyn liczb 2 i 3, iloraz liczb 20 i 5, ile jest pór roku...)

Wypisz wszystkie liczby dwucyfrowe, w których suma cyfr równa się 9.

27,36, 45,54, 63,72,81,90.

Zapisz za pomocą komputera:

- liczbę 5 (jedno uderzenie w klawisz)
- liczbę 71 (dwa uderzenia)
- liczbę 265 (trzy uderzenia) Nazwij liczby do zapisania których:
- wystarczy jedno uderzenie w klawisz (jednocyfrowe)
- wystarczy dwa uderzenia w klawisze (dwucyfrowe)
- wystarczy trzy uderzenia w klawisze (trzycyfrowe)

Odbijanie i liczenie.

Pomoce: piłka.

Jedno dziecko odbija piłkę, a drugie (bądź grupa dzieci) odwrócone tyłem słucha. Dziecko, które słucha musi powiedzieć dziecku, które odbija, ile razy (1-10) piłka została odbita.

Mierzenie długością stóp

Pomoce: tektura, ołówki lub kredki, nożyczki, kreda.

Dzieci obrysowują na tekturce stopę i wycinają rysunek. Następnie pomagamy im zmierzyć długość pokoju, biurka lub półki na książki używając wyciętych z kartonu stóp (długość biurka równa się długości 8 stóp Marysi).

Dzieci mogą zmierzyć te same przedmioty używając kawałka kredy. Można powtórzyć tę czynność używając długości ołówka. Zapisujemy wyniki pomiarów.

Ważne: rozmawiamy o tym czy wszystkie dzieci otrzymały te same wyniki. Jeżeli nie to dlaczego? Mówimy o używaniu ujednoliconych przyrządów pomiarowych.

Skacz i licz

Pomoce: gazety, mazaki

Tniemy kawałki gazety w koła, kwadraty, trójkąty i prostokąty. Numerujemy te figury mazakiem 1 - 9 (mogą zrobić to dzieci). Rozkładamy figury na podłodze. Dziecko powinno skakać z figury na figurę, nazywając jej kształt i cyfrę. Być może, że lepiej będzie zacząć od samych figur, cyfry dodając później.

Jaki to dzień tygodnia?

Cele: wdrażamy do uważnego analizowania treści zadania i przestrzegania warunków zawartych w niej; uczymy ostrożności w wyciąganiu wniosków; rozwijamy wytrwałość w dochodzeniu do poprawnego rozwiązywania zadania.

Pomoce: nazwy dni tygodnia.

Umieszczamy na tablicy nazwy dni tygodnia. Podajemy wolno informacje, po każdej z nich uczniowie zakrywają paskami papieru dni wyeliminowane przez podaną informację.

Mam mniej liter niż poniedziałek.

(Wyeliminujemy więc poniedziałek).

Ludzie idą do pracy.

(Eliminujemy niedzielę).

Mam w swojej nazwie literkę „r”.

(Zakrywamy piątek i sobotę).

Kiedy zgubię jedną literę, zamieniam się w worek

Odpowiedź: WTOREK

Bingo

W każde okienko na tabliczce należy wpisać liczbę. Liczba ta musi być dwucyfrowa, zbudowana z cyfr od 1 do 6, np. 11,12,13,...23, 24, ...61,62. Liczby w okienkach mogą się powtarzać. Prowadzący rzuca dwiema kostkami i mówi, jaka liczba mu wypadła (liczba kropek na jednej kostce oznacza liczbę jedności, a na drugiej kostce liczbę dziesiątek), np. pięć jedności, dwie dziesiątki. Uczestnicy sprawdzają, czy na swoich kartonikach mają zapisaną liczbę 25. Jeżeli tak, skreślają ją. Za każdym razem mogą skreślić tylko jedną liczbę. Ta osoba, która skreśli 4 liczby w poziomie, pionie lub po skosie, krzyczy *Bingo* i wygrywa rozgrywkę.

Kostką mogą rzucać sami uczniowie. Informacje o wyrzuconej liczbie podawać można na dwa sposoby: najpierw wymieniając liczbę dziesiątek, a potem jedności lub na odwrót.

Matematyczne zaproszenia

Dzieci siedzą w kole ze swymi numerkami-kartonikami. Nauczyciel zaprasza mówiąc: Mam liczbę 14, dodam ją do twojej Kasiu. Obliczam: $14+7=21$. Nauczyciel siada na miejscu Kasi, a ona idzie na środek zapraszać. Mówi: Mam liczbę 7. Pomnożę ją przez Twoją, Tomku, 7 razy $5=35$. Znowu zmieniają się miejscami, a Tomek mówi: Mam liczbę 5. Dodam do niej Twoją liczbę, Jolu. $5+33=38$. Znowu zmiana miejsc. Dzieci mogą dodawać, odejmować, mnożyć i dzielić. Działania mogą wykonywać w dowolnym zakresie.

Rzuć kostka -gra

Każde dziecko ma kostkę. Rzuca nią po dwa razy i zapisuje liczbę wyrzuconych oczek jako dodawanie. Oblicza. Każdy wykonuje po 6 działań. Gdy wszyscy skończą, po kolei czytają po jednym przykładzie, pozostali sprawdzają w swoich zeszytach. Jeżeli któryś z dzieci ma przeczytany przykład, obrysowuje swoje działanie w ramkę. Wygrywa osoba, która ma najmniej ramek, czyli inne działania od pozostałych.

Pomnóż to, co wyrzuciłeś

Podobnie jak w zabawie poprzedniej, każde dziecko ma kostkę i rzuca nią dwa razy z rzędu. Zapisuje obie liczby oczek jako mnożenie, oblicza i wpisuje wynik. Zabawa trwa tak długo, aż skończy się przeznaczony na to czas. Nauczyciel sprawdza, kto ma więcej prawidłowo obliczonych działań.

Kupowanie liczb-zabawa

Na stole leżą kartoniki z liczbami od 0 do 100. Wybrane dziecko podchodzi do stołu i wybiera dowolną liczbę. Nikt nie może jej widzieć. Podaje działanie, by wynikiem była ta liczba. Jeśli poda dobrze, pokazuje dzieciom i zabiera ze sobą liczbę-kupił ją. Potem następne dziecko. Jeśli poda złe działanie, nie może kupić, czyli wziąć liczby.

Gra matematyczna

Nauczyciel przygotowuje tyle kartoników ile dzieci w klasie. Każde ma jeden kartonik z działaniem. Wskazuje pierwszy kartonik, z którego dziecko czyta działanie: np. $0+3=$. Kto ma kartonik zaczynający się od liczby 3-zgłasza to i mówi: 3, oraz czyta dalsze działanie z tą liczbą: 3 razy 4=. Kto ma kartonik z liczbą 12 -zgłasza i czyta $12:2=$. Kto ma 6 zgłasza itd. Można zastosować tylko dodawanie i odejmowanie jak również mnożenie i dzielenie.