

POĆWICZ Z NAMI – część trzecia

Kontynuujemy serię ćwiczeń dla uczniów, którzy uczęszczają na zajęcia do Poradni Psychologiczno–Pedagogicznej w Ciechanowie.

Tym razem proponujemy ćwiczenia z zakresu matematyki dla przedszkolaków, zerówkowiczów, uczniów klasy I i II szkoły podstawowej.

MATEMATYKA W ŚWIECIE GIER PLANSZOWYCH

Jedną z gier lubianych przez dzieci jest „Super Farmer”. Gra oparta na dawnej zasadzie „handlu wymiennego” uczy myślenia matematycznego, pomaga w zrozumieniu tej części matematyki, która jest potrzebna do posługiwania się tabliczką mnożenia.

O grach matematycznych ciekawie opowiadają pracownicy Muzeum Powstania Warszawskiego mówiąc o historii "Hodowli zwierzątek" - grze planszowej z czasów okupacji, która stanowi prototyp gier takich jak „Super Farmer”. Warto zaznaczyć, że są to gry, których zasady opracował polski matematyk profesor Karol Borsuk.

Zainteresowanych tematem zapraszamy na stronę Muzeum. Oto adres:

<https://www.facebook.com/1944pl/videos/829022820925609/>

Do jej oglądania koniecznie trzeba zabrać swojego misia...



<https://pixabay.com/>

Jeśli zachęciłyśmy Państwa do grania, to chcemy też pomóc w samodzielnym wykonaniu gry. Bo cóż innego zostaje kiedy się jej nie posiada? Teraz, kiedy jesteśmy w domu warto wykorzystać czas na wspólne tworzenie. Proponujemy Państwu wykonanie dwóch, niezbędnych do gry kostek oraz zestawu zwierzątek wykorzystując znajdujące się na końcu artykułu wzory (grafika – opracowanie własne).

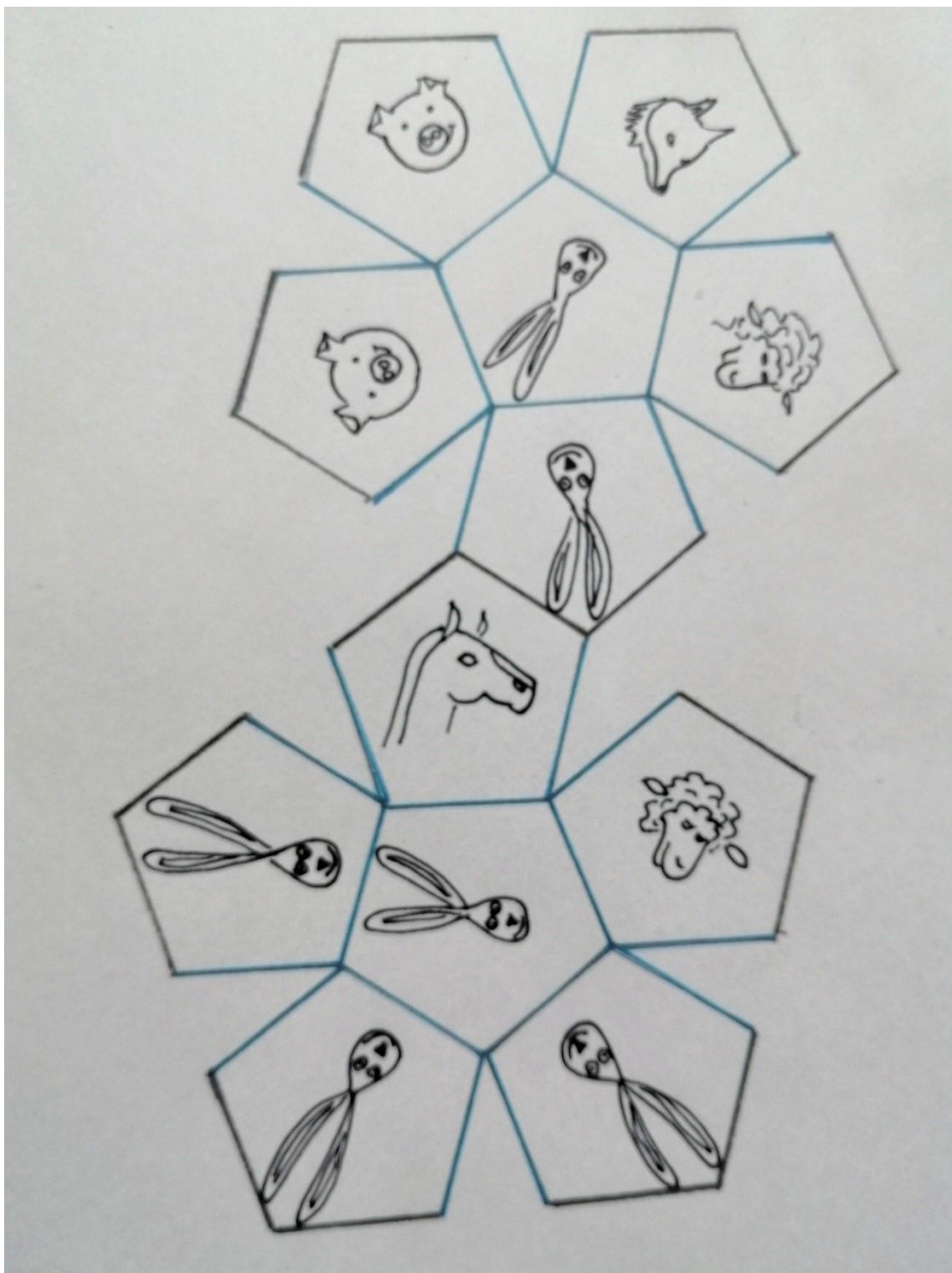
Grając nie musimy rywalizować, możemy wspólnie budować farmę, rozwijać posiadane stado.

Do budowania stada będziemy potrzebować około:

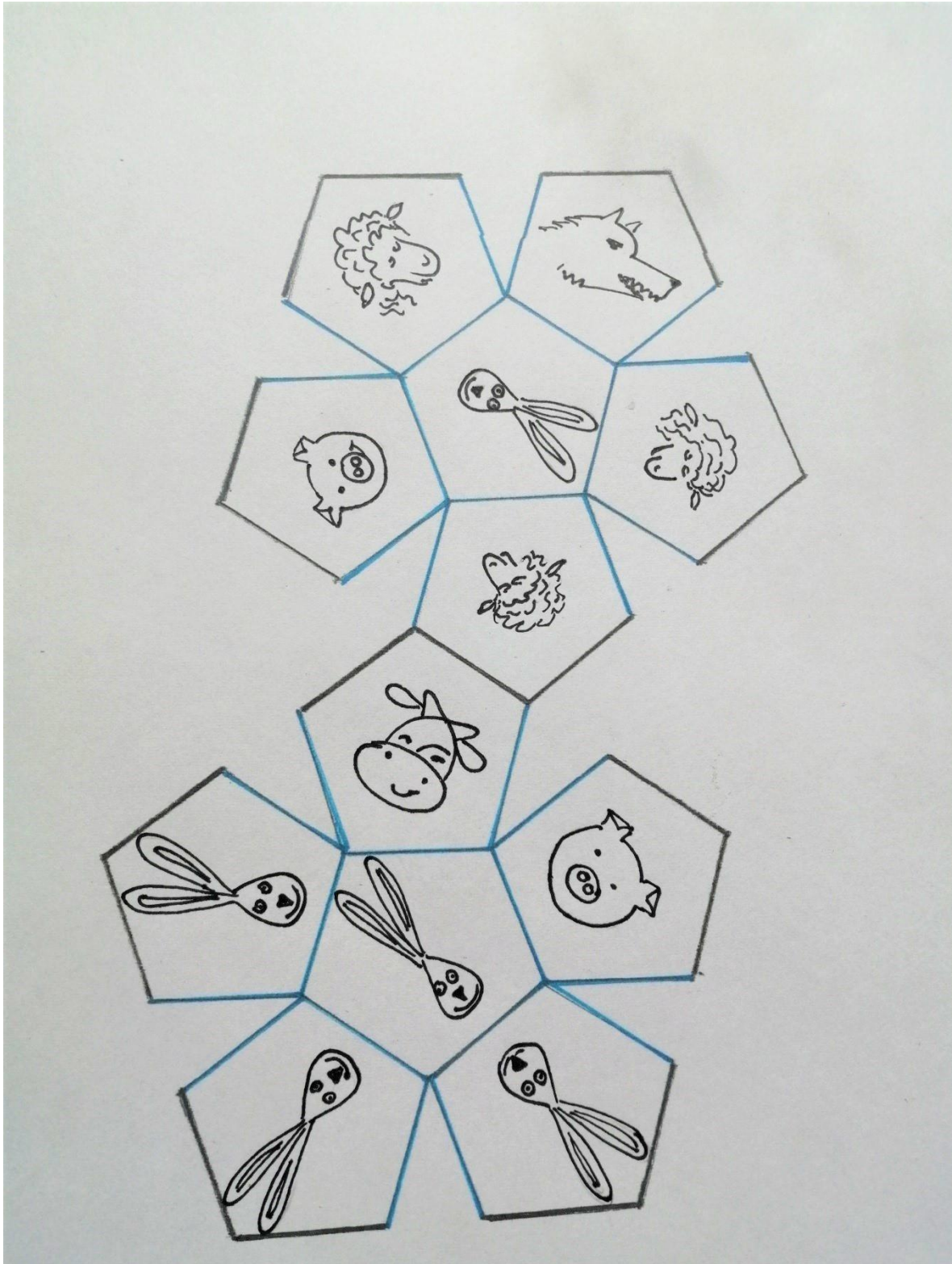
- 60 królików,
- 24 owce,
- 20 świń,
- 12 krów,
- 4 konie,
- 2 duże psy,
- 2 małe pieski.

Dużo rysowania przed nami, bo przecież każdy królik może być inny – jeden uśmiechnięty, drugi smutny. Kto nie chce rysować może skorzystać z wzorów zwierząt umieszczonych na kostce i po prostu je wielokrotnie wydrukować. Ale możemy też poszperać w domowych szufladach i może znajdziecie, np. fasolę, która będzie symbolizowała białe króliki. Odpowiednie guziki zastąpić mogą inne zwierzątka, np. różowe to świnki, duże brązowe to konie. Są jeszcze nakrętki od butelek, które też można wykorzystać.

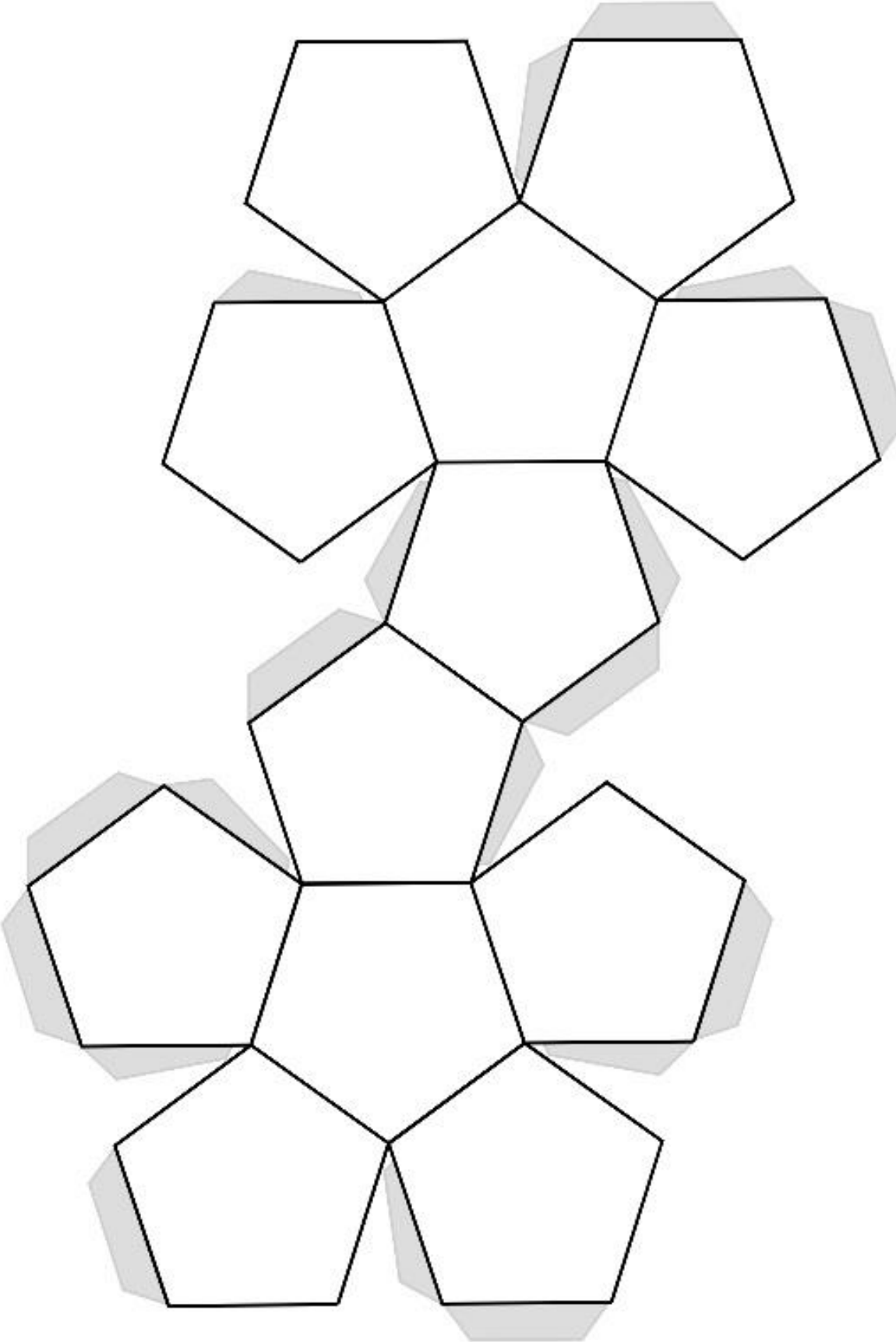
załącznik nr 1 – pierwsza kostka. Ta kostka to wielościan foremny... Można zrobić jego formę ze sztywnego papieru (proszę pamiętać o wycięciu wówczas, tzw. „motylków”, które umożliwiają sklejenie ścian kostki).



Załącznik nr 2 – druga kostka



Załącznik nr 3 – wzór kostki. Wzór można wydrukować i rysować zwierzątka



Załącznik nr 4 – mała sugestia. Kostki można wyciąć na przykład z gąbki i dokleić na jej ścianach zwierzątka zgodnie z wcześniejszymi wzorami.



JAK GRAĆ?

Celem gry jest utworzenie swojego stada, tak aby gracz miał w nim przynajmniej jedno zwierzę z każdego gatunku, czyli królika, owcę, świnkę, krowę, konia.

Aby gra przebiegała sprawnie proponujemy:

1. Wylosować np. 3 zwierzątka i ułożyć w swoim stadzie grupując je zgodnie z rodzajem (króliki razem, owce razem itp.).
2. Rzucić kostkami, aby dobrać zwierzątka. Jeśli wyrzuciliśmy parę, np. królik i królik i jeszcze gromadzimy stado to do stada trafia zwierzątko z kostki – tu byłoby to królik. Jeśli jednak w naszym stadzie zwierzęta jednego gatunku tworzą już pary - dobieramy tyle zwierząt, ile mamy pełnych par zgromadzonych już dotychczas w stadzie. Na przykład jeśli mamy w stadzie 9 królików i 2 świnki, a na kostce wyrzucimy królika i świnkę to gracz otrzymuje 5 królików (po jednym za każdą parę, uwzględniając łączną ilość królików z obrazków i kostki) oraz 1 świnkę.
3. Możemy wymieniać posiadane w swoim stadzie zwierzęta zawsze przed ponownym rzutem kostkami.

Wymieniamy według schematu:

1 owca=6 królików

1 świnka=2 owce

1 krowa=3 świnki

1 koń=2 krowy

1 duży pies=1 owca

1 mały pies=1 krowa

4. Podczas gry uważamy na lisa, który „pożera” wszystkie króliki, chyba że w stadzie jest pies. Groźny jest również wilk. Jego wyrzucenie na kostce sprawia, że tracimy wszystkie zwierzęta z wyjątkiem konia i małego psa. Przed wilkiem chroni całe stado tylko duży pies.

W CO GRAĆ?

Mając przygotowane zwierzątka (króliki, owce, świnki, krowy, konie i jeśli nie mamy w domu figurek, to również małe i duże psy) możemy spróbować też innych zabaw. Oto dwie propozycje:

MEMO

Może być grą dla kilku osób. Wybieramy pary zwierzątek. Odwracamy je, tak by ilustracje nie były widoczne. Mieszymy, a następnie kolejno każdy z graczy próbuje znaleźć parę takich samych zwierząt odkrywając dwa wybrane obrazki. Odnalezioną parę zabiera gracz, ale kiedy nie udaje się odnaleźć pary – obrazki należy odłożyć na te same miejsca chowając obrazek pod spód.

ZGADNIJ KOLEJNOŚĆ

To gra dla dwóch osób. Znowu potrzebujemy par zwierząt. Może być ich po kilka z każdego rodzaju. Potrzebne też będzie coś do zasłaniania, np. nieprzezroczysta chustka, kartka. Dzielimy się zwierzętami, tak aby każdy miał taką samą ich ilość oraz rodzaj.

Gracz A pierwszy układa kilka zwierząt w rzędzie (proponuję zaczynać od 4) i po minucie zasłania swój wzór. Gracz B musi zapamiętać kolejność zwierząt, tak by po ich zasłonięciu potrafił ułożyć swoje zwierzęta dokładnie tak samo, jak zrobił to gracz A. Odslonięcie wzoru umożliwia porównanie i ocenę rezultatów. Zasady ustalacie sami... Można, np. po każdym dobrym rozwiązaniu dokładać jeden element-obrazek do wzoru, albo urozmaicić wzory zwierzątek posiadanymi w domu przedmiotami.

CO SIĘ ZMIENIŁO

To gra, w której gracz A musi zapamiętać ułożony przez innego gracza wzór kolejnych obrazków przedstawiających zwierzęta. Po zapamiętaniu wzoru gracz A zamyka oczy, a druga osoba zmienia kolejność ułożenia dwóch obrazków zwierząt (z nabraniem wprawy można mieszać 3-4 obrazki). Gracz A powinien wskazać co się zmieniło. Gracze zamieniają się rolami.

PONAZYWAJ

Tu przydatny może być stoper. Układamy obrazki przedstawiające zwierzęta kolejno, jeden za drugim. Między nimi umieścimy, np. kolorowe kółka albo duże drukowane litery (jeśli dziecko je zna). Na słowo „start” dziecko nazywa kolejne obrazki, w tym również kolory, litery. Pomiar czasu, gdy nasz jedynak nie ma z kim grać będzie mu pokazywał jak z każdą próbą staje się szybszy i lepszy... A kiedy dziecko ma towarzystwo do zabawy to rywalizacja ma już prawdziwy wymiar.

Każda z tych zabaw ma wartość rozwojową. Bawiąc się w ten sposób z dziećmi rozwijamy ich zdolność klasyfikowania, rozumienie zbiorów, szacowanie ilości. Usprawniamy pamięć wzrokową, tempo nazywania, koncentrację uwagi. A przy tym zwyczajnie dobrze się bawimy.

Na koniec jeszcze jedna strona pozwalająca na samodzielne wykonanie gry planszowej. Kto z Państwa nie ma „Chińczyka” a chciałby pograć z dzieckiem niech „kliknie” w poniższy link
<http://baranowscy.eu/wordpress/ekochinczyk-z-tego-co-pod-reka/>

Miłej zabawy życzą
Wiesława Machul i Anna Sacherska