**Maria Krupińska**

Nauczyciel

Szkoły Podstawowej 127

**Czynnościowe nauczanie matematyki (gry, karty, kości, geometria)**

Podczas gry możemy ćwiczyć sprawność rachunkową, wyobraźnię geometryczną, dobieranie strategii, rozumowanie. Ważne jest takie dobieranie gier i tematyka rozmów podsumowujących zajęcia z grami, by wzmacniały one nie tylko ogólne umiejętności, ale także opisane w podstawie programowej szczegółowe wymagania związane z edukacją matematyczną.

Co jest ważne do osiągnięcia sukcesów w matematyce:

-zdolność do skupienia uwagi przez określony czas ,

-rozwiązywanie zadań ma sprawiać przyjemność dziecku

-kształtowanie odporności emocjonalnej

Nie ma dzieci, które rozumują źle. Rozumują kategoriami, jakie są dostępne na ich poziomie rozwoju. Każdemu dziecku trzeba stworzyć wiele doświadczeń matematycznych oraz dostosować tempo pracy do jego umiejętności. Indywidualizacja. Takie możliwości dają różnego rodzaju gry.

**GRY W KOSTKI**

* **Jedynki , dwójki, trójki…(klasa 1)**

Do gry potrzeba 5 kostek . Gra polega na wyrzucaniu po kolei określonej ilości oczek i wybieraniu np. jedynek, dwójek, trójek, itp. Każdy ma po trzy rzuty. Liczba graczy dowolna .

1 wariant-Zapisujemy liczbę wyrzuconych kości

2 wariant – zapisujemy liczbę wyrzuconych oczek.

* **Ile razem?**

Dzieci na zmianę rzucają dwoma kostkami i liczą ile oczek wypadło. Punkt zdobywa gracz który szybciej poda wynik.

* **Kości ( klasa 2)**

Do gry potrzeba 5 kostek . Gra polega na wyrzucaniu kości i decydowaniu co jest grane . 1 para, 2 pary, trójka , kareta, poker, full. Kości wyrzucone z ręki dają możliwość podwojenie punktów.

Jeżeli nie wyrzucimy co wybraliśmy stawiamy krzyżyk.

* **Kości (klasa 3)**

Do gry potrzeba 5 kostek . Gra polega na wyrzucaniu kości i decydowaniu co jest grane . 1 para 2 pary, trójka , kareta, poker, full, mały strit duży strit, nieparzyste , parzyste, Kości wyrzucone z ręki dają możliwość podwojenie punktów. Jeżeli nie wyrzucimy co wybraliśmy stawiamy krzyżyk.

**GRY W KARTY**

* **Walet, Dama, Król ,As**

Karty w czterech kolorach układamy w kole. Jest 16 kart. W środku układamy korki. Ruszamy się o tyle pól ile zostało wyrzuconych oczek na kostce. Jeżeli staniemy na jakimś polu odkrywamy kartę na chwilę i zapamiętujemy. Gracz, który stanie na tym polu musi podać nazwę karty, wtedy ma dodatkowy rzut kostką.

* **Walet, Dama, Król ,As – wersja trudniejsza**

Karty walet, dama, król, as w czterech kolorach układamy w kole. Jest 16 kart. W środku układamy takie same karty z drugiej talii kart. Ruszamy się wtedy gdy odkryjemy kartę która leży w środku, ale taką samą która jest przed pionkiem. Odkrytą kartę zapamiętujemy.

* **Dobierz żeby razem było…10, 12,….20**

Gra polega na tym, aby rozłożyć wszystkie odkryte karty na stole i dobierać po 2 lub trzy aby było np. 10. Ułożoną serię odkładamy koszulkami do góry.

* **Dycha**

Dzieci po kolei wykładają karty. Jeżeli zaobserwujemy że na stole leżą karty dające w sumie dziesięć , krzyczymy „dycha” i zbieramy te karty. Na koniec gry liczymy ilość kart lub sumę kart.

**SUDOKU Z KORKÓW**

Wybieramy 9 korków, Na każdym zapisujemy cyfry od 1 do 9 i układamy w rzędach po 3 aby suma liczb wynosiła 15

**PACKA NA...OSY**

Gra matematyczna utrwalająca tabliczkę mnożenia- jeden uczeń odczytuje działanie.

pozostali uderzają packą osę z odpowiednim wynikiem.

**POLECANE GRY PLANSZOWE**

Blokus Bernard TavitiaN , Digit Gerhard Kodys Dobble. Denis Blanchot, Guillaume Gille Naves i Igor Polouchine Nogi stonogi. Klaus Kreowski Pędzące żółwie! Reiner Knizia Skubane kurczaki. Klaus Zoch Superfarmer. Karol Borsuk Polowanie na robale

**KONTAKT DO STOWARZYSZENIA "ROZWIŃ SIĘ "**

Małgorzata Zambrowska Prezes Stowarzyszenia "ROZWIŃ SIĘ" Edukacja, Kultura, Sport

m.zambrowska@rozwinsie.org.pl