

Karty Grabowskiego – kolejne rozdanie!



Pierwsze zetknięcie z liczeniem powinno dawać dzieciom dużo radości. Wiemy, że nauka przez zabawę przynosi najlepsze efekty, ale czy można bawić się na matematyce? Przypominamy nasz innowacyjny sposób! Karty Grabowskiego okazują się świetnym narzędziem do nauki i utrwalenia wiadomości oraz umiejętności matematycznych dzieci. Matematyka w Zerówce to najpierw poznanie znaku graficznego poszczególnych cyfr, a potem ćwiczenia w dodawaniu i odejmowaniu oraz porównywaniu liczb w zakresie 10. Dopiero później przechodzimy do rozszerzenia zakresu liczbowego.

Przygotowanie do gry trwa tylko chwilę. Nie tracąc czasu na czynności organizacyjne, możemy gry karciane wykorzystać w każdym momencie zajęć: na początku – jako wprowadzenie, w środku – jako doskonalenie ćwiczonych umiejętności, na końcu – jako utrwalenie. Często gramy siedząc w kręgu na macie, wtedy wszystkie dzieci mają możliwość lepszego zrozumienia i zapamiętania reguł gry.

Niektóre gry, które poznały dzieci:-)

Rozsypanka- Mistrz 10: Wspaniała gra na początek, ponieważ reguły są mało skomplikowane. Z rozsypanych kart na stoliku gracze wybierają kolejno po dwie karty. Jeśli suma liczb wynosi 10, to gracz odkłada karty na bok. Kto zbierze więcej „dziesiątek” wygrywa.

Domino karciane: Celem gry jest porządkowanie liczb od najmniejszej do największej. Karty układamy zarówno w ciągu malejącym, jak i rosnącym. Nie zaczynamy jednak od liczby 0, tylko od liczby 5. Dodawanie i odejmowanie w zakresie 10. Dopełnianie do 10.

Święty Mikołaj: Nieoceniona gra, aby utrwalić umiejętność porównywania liczb, mimo że wygrana w sporej części zależy od szczęścia:-)

Na środku leży karta ze znakiem większości. Prowadzący daje zawodnikowi najpierw jedną kartę. Gracz musi zdecydować, po której stronie znaku położyć kartę (nie wiedząc, czy kolejna będzie większa czy mniejsza). Następnie otrzymuje drugą kartę i sprawdza, czy nierówność jest prawdziwa. Jeśli tak, to musi określić, o ile większa (lub o ile mniejsza) jest dana liczba. Przy bezbłędnej odpowiedzi zatrzymuje karty, które na koniec rozgrywki zliczamy.

Król mostów: gdy dwie sąsiadujące na planszy karty są tego samego koloru, to można je połączyć MOSTEM (patyczkiem). Grę rozpoczyna się od ułożenia planszy z kart zakrytych. Gracze kolejno odkrywają po jednej karcie i starają się zbudować jak najwięcej MOSTÓW. Ten kto zbuduje ich najwięcej, wygrywa rozgrywkę. Most można zbudować wówczas, gdy sąsiednie karty mają ten sam kolor.





Dodana: 22 kwiecień 2021 10:00 Zmodyfikowana: 22 kwiecień 2021 10:00