

Zabawy matematyczne z rodzicami w domu

W niejednym pokoju dziecięcym można zobaczyć, jak dużo obecnie dzieci mają zabawek. Co chwilę pojawia się pomysł na to, czym mogłyby się bawić przedszkolaki. Jako nauczycielki z obserwacji wiemy, że większość zabawek zajmuje dzieci jedynie na moment, i to krótszy, niż oczekują rodzice. W związku z tym, zamiast kupować następną maskotkę, samochód czy zestaw klocków lego podaruj rodzicu swojemu dziecku CZAS.

Czas jest jednym z cenniejszych zasobów, stale brakuje go ludziom dorosłym, gdzieś się spieszą, a niektóre ważne sprawy odkładają na później. Rodzice na ogół mają wiele ról, obowiązków, zainteresowań i innych zobowiązań, co w obecnych czasach jest zupełnie normalne. Każdy pracujący zawodowo człowiek mimo szczyrych chęci nie może spędzać ze swoim dzieckiem tyle czasu, ile by chciał. Zachęcamy jednak, by zatrzymać się na chwilę w codziennym natłoku „ważnych spraw” i poświęcić swojemu dziecku czas. W życiu rodzinnym nie chodzi o liczbę wspólnie spędzonych godzin, lecz o to, co w tym czasie robią bliskie sobie osoby.

Sposobów na rodzinne spędzanie wolnego czasu jest mnóstwo: spacer, zakupy, czytanie książek, gotowanie, wycieczki itp. Obecnie długie wieczory zachęcają do podejmowania wspólnych aktywności w zaciszu własnego domu. Proponujemy zatem zabawy matematyczne dla rodziców i dzieci.

ZABAWY MATEMATYCZNE RUCHOWE

1. Płask „Wężyk hop!”

Rodzic z dzieckiem tworzy „wąż” i wspólnie powtarzają słowa rymowanki

“ Cały wężyk robi hop!
Na prawo głowa i w prawo krok
Potem ciężkie kroki trzy
Ja idę na koniec
Prowadzisz ty”.

2. „ Marynarze na burtę”

Dziecko ustawia się w wyznaczonym miejscu np. linii utworzonej ze sznurka lub skakanki. Kiedy prowadzący powie: „na prawą burtę”, „na lewą burtę” , „na środek” dziecko musi dać krok w odpowiednim kierunku.

3. „Cyfry i figury geometryczne z materiałów”

Dziecko układa cyfry lub figury geometryczne z rzeczy codziennego użytku np. kawałków materiału, wełny, butelek, nakrętek itp.

4. **„Gimnastyka z kostkami”**

Rodzic rzuca dwiema kostkami w różnych kolorach. Kostka jedna oznacza rodzaj ćwiczenia, kostka druga- ile razy trzeba powtórzyć ćwiczenie.

1- skłony do przodu

2- przeskakiwanie z nogi na nogę

3-ruchy naprzemiennie

4- młynek na jednej nodze

5-skłony w bok

6- krążenie ramion (duże koła)

5. **„Zabawy z kartonami z cyframi”**

- Rodzic przygotowuje na kartkach liczby i działania (dodawanie i odejmowanie w zakresie 10). Zadaniem dziecka jest prawidłowe połączenie kartoników w pary (działanie +wynik).
- Układanie kartoników od największej do najmniejszej liczby lub odwrotnie.
- Podział kartoników na liczb parzyste i nieparzyste,

6. **„Twister matematyczny”**

Na podłodze rodzic układa 36 kartonów (po 6 w pionie i poziomie). Na 6 kartonach znajdują się: klocki, spinacze, pisaki, kostki, gumki. 6 kartonów zostaje wolnych. Rodzic z dzieckiem ustala wartość punktową każdego przedmiotu. Następnie uczestnicy rzucają 2 kostkami i z dowolnego miejsca poruszają się w pionie i poziomie tak, aby zebrać największą ilość punktów.

7. **„Gra w klasy”**

Dziecko wraz z rodzicem poruszają się na wyrysowanym schemacie (połączone kwadraty jeden nad drugim, boczne na ręce, podzielone koło jako głowa), w każdym polu cyfry od 1 do 10. Uczestnicy rzucają kamień/piłkę skacząc po schemacie raz na jednej, raz na dwóch nogach, obrót i z powrotem. Dziecko ćwiczy liczenie, poznaje cyfry, trenuje koordynację ruchów i równowagę.

ZABAWY Z WYKORZYSTANIEM KOŚCI

1. **„Grupowanie liczb”**

Każdy uczestnik ma 10 kości, które rzuca jednocześnie. Następnie trzeba pogrupować kości wg takich samych liczb. Kto ma najwięcej szóstek, piątek, czwórek...dostaje punkt. Po kilku kolejkach rodzic z dzieckiem podliczają zdobyte punkty.

2. **„ Ile to jest?”**

Grający rzucają kolejno trzema kostkami. Dwie największe liczby należy do siebie dodać, a następnie odjąć najmniejszą wyrzuconą liczbę oczek.

3. **„Wojna”**

Każdy z graczy musi mieć 10 kości. Grający rzucają kolejno kostkami. Osoba, która wyrzuci większą ilość oczek zabiera kostkę swoją i przeciwnika.

4. **„Zbieramy dziesiątki”**
Uczestnicy rzucają 10 kostkami jednocześnie. Wyrzucone liczby grupują w dziesiątki. Kto ma najwięcej dziesiątek wygrywa.
5. **„Rzuć kostką”**
Każde dziecko ma kostkę. Rzuca nią 2 razy i zapisuje liczbę wyrzuconych oczek jako dodawanie. Oblicza i sprawdza z rodzicem wynik

ZABAWY Z WYKORZYSTANIEM KART

1. **„Domino karciane”**
Rodzic i dziecko mają po tyle samo kart (od 2 do 10). Dziecko kładzie na stole kartę „5” w dowolnym kolorze. Jeśli takiej nie ma, ruch należy do rodzica (następnego gracza). Warunkiem rozpoczęcia jest położenie „5”. Kolejny gracz może dołożyć do „5” kartę „4” lub „6” w tym samym kolorze. Może też rozpocząć nowy szereg „5” w innym kolorze. Uczestnicy dokładają kolejno po jednej karcie według zasady: o 1 więcej lub o 1 mniej w tym samym kolorze. Wygrywa gracz, który pierwszy wyłoży swoje karty.
2. **„Rosnący szereg”**
Zadaniem uczestników jest ułożenie w szeregu wylosowanych kart rosnąco lub malejąco (karty od 1 do 10).
3. **„Największa wygrywa”**
Rodzic losuje po jednej karcie i pokazuje jaka liczba została wylosowana. Dziecko wpisuje tę cyfrę w wybrane pole swojej planszy. Raz wpisanej cyfry nie wolno przenosić. Cyfrę należy wpisać przed wylosowaniem kolejnej karty. Należy utworzyć największą trzycyfrową liczbę

4. **„Razem musi być 15”**

Rodzic z dzieckiem przygotowują planszę, na której będą układać karty tak, aby suma w rzędach poziomych, pionowych wynosiła 15.

WESOŁE I PRAKTYCZNE ZABAWY MATEMATYCZNE

1. **„Kartofelki”**

Rodzic i dziecko wybierają sobie kilka kolorów mazaków. Na papierze wpisują kolejne liczby (od 1 do 20) różnymi kolorami. Dziecko szuka najmniejszej liczby, otacza ją i łączy z następną wg kolejności, obrysowuje „kartofelkiem”. Następnie rodzic prowadzi linię do kolejnej liczby itd. Aż do połączenia wszystkich liczb. Uwaga! Linie nie mogą się przecinać i dotykać, wolno przejść przez swój kartofelek.

2. **„Kto szybciej wejdzie na górę?”** – gra z miarą krawiecką

Rodzic i dziecko mają swoją miarę krawiecką i spinacz do bielizny oraz dwie kostki do gry. Spinacz wpięty jest na cyfrze 1. Na umówiony sygnał jednocześnie wyrzucają dwiema kostkami. Po odczytaniu sumy kropek przesuwają klamerkę na miarce o tyle miejsc do góry. Wygrywa ta osoba, która najszybciej dotrze do miejsca oznaczonego liczbą 100.

3. **„Kreślenie egipskich wzorów”**

Dziecko otrzymuje kartkę w kratkę i mazak. Kropką zaznaczony jest początek szlaczka. Rysuje szlaczek według instrukcji rodzica.

Zaczynamy od miejsca zaznaczonego kropką: dwie kratki do góry, dwie w prawo, jedna w dół, jedna w lewo, jedna w dół, dwie w prawo, dwie kratki do góry, dwie w prawo, jedna w dół, jedna w lewo, jedna w dół, dwie w prawo, dwie kratki do góry, dwie w prawo, jedna w dół, jedna w lewo, jedna w dół, dwie w prawo itp.

Dalej dziecko samo kończy rysowanie szlaczka.

4. **„Mucha idzie”**

Rodzic rysuje kwadrat i dzieli go na 9 pól. W środkowym polu wpisuje literę „M” – to mucha. Prosi aby dziecko słuchało jej słów i kontrolowało wzrokiem jak idzie mucha (pozostałe pola można podpisać cyframi od 1 do 9, bez 5 bo to pole oznaczone jest literą „M”). Rodzic mówi: *Mucha idzie w prawo, do góry, do góry, w lewo, na dół itp. Gdzie jest mucha?*

Dziecko pokazuje dokąd ich zdaniem doszła mucha lub mówi na jakiej cyfrze się zatrzymała.

5. **„Kserokopiarka”**

Dziecko otrzymuje od rodzica wzór do odtworzenia z figur geometrycznych.

6. **„Matematyczna biedronka”**

Rodzic rysuje dużą biedronkę. Dziecko rozwiązuje proste działania matematyczne (dodawanie, odejmowanie w zakresie 10) ukryte w kropkach biedronki. Wynikom przypisywane są litery tworzące hasło.

7. **„Sudoku”**

Dzieci uzupełniają brakujące miejsca np. figurami geometrycznymi, cyframi w taki sposób aby zarówno w linii poziomej jak i pionowej figury bądź cyfry się nie powtórzyły. Optymalnie sudoku powinno składać się z 16 pól (4x4) z czego pustych powinno być 6. Można zmieniać stopień trudności, zaczynając od 4 pustych pól.

8. **„Matematyczne Bingo”**

Dziecko otrzymuje od rodzica planszę do gry w Bingo – 16 pól (4x4 - te same cyfry lecz w różnych ustawieniach). Rodzic czyta i pokazuje działanie matematyczne (dodawanie i odejmowanie) np. $3+1$ a dziecko zakreśla wynik na swojej planszy. Gdy zakreśli wszystkie pola krzyczy „Bingo” i wygrywa.

Można zmieniać stopień trudności zaczynając od 9 pól (3x3) i tylko z działaniami na dodawanie.

*mgr Marta Walisiak-Szkudlarek
mgr Małgorzata Jędrzejczak-Prorok*