

„ W krainie liczb i lamigłówek”

Data: 11.10.11r.

Temat: Doskonalenie techniki liczenia w zakresie 20 z wykorzystaniem gier matematycznych.

Czas trwania zajęć: 2 godz. lekcyjne

Cele główne:

- Kształtowanie umiejętności matematycznych
- Rozwijanie pamięci, mowy i myślenia

Cele operacyjne:

Uczeń:

- dodaje i odejmuje w zakresie 20
- układa puzzle matematyczne
- panuje nad swoimi emocjami
- kształci umiejętności interpersonalne

Metody:

- Podające: objaśnienie
- Problemowe: zadania do wykonania

Formy:

- praca indywidualna, grupowa i zbiorowa

Pomoce:

- karty (talía od dwójek), lizaki z liczbami, domino, fasolki do przyznawania sobie punktów , kartoniki z działaniami, puzzle matematyczne, kartoniki z liczbami do przypięcia, nagrania muzyczne

Przebieg zajęć:

1. Powitanie.

2. Ćwiczenia wstępne - Dennisona aktywizujące obie półkule mózgowe.

3. Gry rozwijające dziecięce liczenie z wykorzystaniem kart

„Szereg” (dodawanie w zakresie 20)

Układamy karty w szeregu od najmniejszej do największej w czterech rzędach (wg koloru, aś jest liczbą 1). Dzieci kolejno zabierają z szeregu, te karty, których suma jest równa np. 11, 14, 16 itp. Wygrywa ten, kto ma więcej 11 czy 14 itd.

„Dwójki” (odejmowanie w zakresie 10)

Karty dzielimy po równo. Pierwszy gracz kładzie kartę. Zadaniem drugiego jest położenie takiej karty, aby różnica wynosiła 2. I tak na zmianę.

4. Zabawa muzyczno-ruchowa z liczbami.

Uczniowie poruszają się w rytm muzyki z przypiętymi liczbami od 0 do 20. Na przerwę w muzyce muszą dobrać się parami tak, aby suma lub różnica była liczbą pokazaną na lizaku przez nauczyciela.

5. Gry z wykorzystaniem domina.

„Do 13” (dodawanie i odejmowanie w zakresie 20)

Zawodnicy losują kostki domina (1 zestaw – 28 płytek domina), które leżą tak, by kropki były niewidoczne. Potem liczą sumę kropek i podają ile brakuje do 13. Komu brakuje najmniej do 13 otrzymuje punkt (fasolkę). Gdy wyczerpie się ustalony limit czasowy, wszyscy podliczają swoje punkty.

„Do 20” (dodawanie i odejmowanie w zakresie 20)

Gracze losują po 2 kostki domina, obliczają sumę kropek. Komu brakuje do 20 najmniej, ten otrzymuje punkt. Po upływie odpowiedniego czasu podliczane są punkty.

6. Inne gry i zabawy matematyczne.

„Kto pierwszy ten lepszy”

Nauczyciel pokazuje kartoniki z działaniami na dodawanie i odejmowanie w zakresie 20. Uczestnicy dysponują zestawem liczb od 0 do 20. W parach obliczają pokazane działanie i podnoszą kartonik z odpowiednią liczbą. Pierwsza para dostaje po 2 punkty, pozostali po 1 punkcie.

„Puzzle matematyczne”

Każda para otrzymuje zestaw składający się z działań oraz puzzli. Trzeba rozciąć pomieszany obrazek i szybko nakleić na polu z odpowiednim wynikiem. Pierwsza para otrzymuje 2 pkt

7. Zabawa muzyczno-ruchowa z liczbami.

Zabawa nosi tytuł **„Mniejsza, większa”**. Uczestnicy poruszają się po sali przy akompaniamencie muzyki. Każdy ma kartonik z liczbą od 0 do 13. Na przerwę w muzyce wszyscy łączą się w pary z osobą stojącą najbliżej. Porównują, która z liczb jest mniejsza, a która większa. Osoba z większą liczbą staje wyprostowana, a osoba z mniejszą liczbą kuca przed nią. Potem prowadzą rozmowę typu:

- Jestem od ciebie większa o np. 6 albo
- Jestem od ciebie mniejsza o np. 3 itp.

8. Podsumowanie zajęć.