

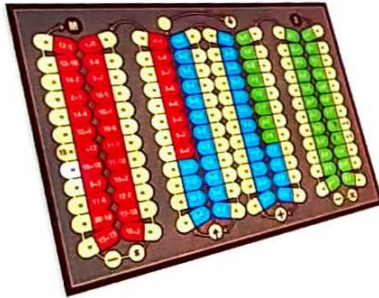
2 gry planszowe

Liczmania

Matematyka bez problemów

Gra nr I wersja łatwiejsza - plansza szara z działaniami (rys. 1)

Jest to pomoc w edukacji wczesnoszkolnej, matematyka z zakresu klasy 0 i I. Gra przeznaczona dla 4-ech graczy w wieku 6-7 lat.



Rys. 1

Początek gry

Zadania na planszy podzielono na trzy sektory oznaczone kolorami. W zależności od wiedzy Zawodników, grę można podzielić na 3 poziomy:

najłatwiejszy zielony,

średni: zielony, niebieski

trudny: zielony, niebieski, czerwony

Przed przystąpieniem do gry należy ustalić, na który poziom trudności Gracze się decydują. Następnie należy przygotować planszę przed przystąpieniem do gry i wszystkie Liczmany. Zawodnicy wybierają pionki i ustawiają je na polu START. Każdy kolejno rzuca kostką. Grę rozpoczyna ten, kto uzyska największą ilość punktów.

Cel gry

Gra polega na rozwiązywaniu działań matematycznych. Każdy podany prawidłowy wynik to przesunięcie pionka na planszy bliżej Mety. Wygrywa gracz, który pierwszy dotrze do Mety.

Pola Startu i Mety



Start



Meta

Rozgrywka

Pierwszy zawodnik rzuca kostką. Uzyskana ilość oczek wskaże, o ile pól gracz przesuwa pionek. Wybiera odpowiednie Liczmany i układa działanie wraz z wynikiem. Na **Ściągawce** sprawdzamy, czy działanie zostało prawidłowo wykonane. Jeżeli odpowiedź jest poprawna zawodnik zostawia pionek na tym polu. Jeśli odpowiedź jest nieprawidłowa, zawodnik cofa swój pionek na pole, na którym był wcześniej.

Aby usprawnić przebieg gry możemy wybrać osobę, która będzie odpowiedzialna za sprawdzanie w **Ściągawce** poprawności rozwiązywanych zadań matematycznych. Teraz kostką rzuca kolejny gracz. Tak, jak poprzednio ilość punktów wskaże pole z zadaniem do rozwiązania. Zawodnik układa działanie na Liczmanach i podaje wynik zadania. Sprawdzamy prawidłowość odpowiedzi. Przy prawidłowej odpowiedzi zawodnik ustawia swój pionek na polu obok rozwiązywanego zadania, przy złej - nie wykonuje ruchu.

Pola zdarzeń

Gdy pionek zatrzyma się na oznaczonym polu należy wykonać odpowiednie polecenie:



Na tym polu Gracz rzuca kostką. Jeśli wylosuje 1 lub 2 - przesuwa pionek na pole + i wykonuje zgodne z nim polecenie. Jeśli wyrzuci inną ilość oczek, pionek pozostaje na swoim miejscu.



na tym polu gracz wykonuje rzut kostką, otrzymaną ilość mnoży przez 2, iloczyn wskaże, o ile pól należy przestawić pionek.



na tym polu gracz wykonuje 2 rzuty kostką, suma tych rzutów wskaże, o ile pól należy przestawić pionek.

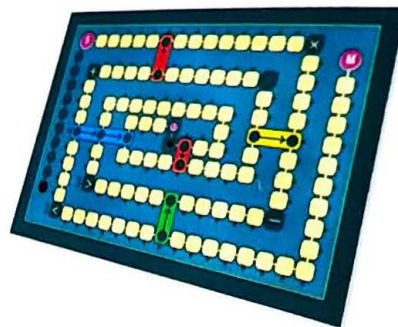


należy wrócić na pole **START**.



na tym polu gracz wykonuje 1 rzut kostką, otrzymaną ilość odejmuje od liczby 6 - wynik wskaże o ile pól przestawiamy pionek. Gdy wynik wynosi 0, pionek pozostaje na swoim miejscu.

poziomie trudności chcą grać. Aby grać na poziomie podstawowym wybierają tylko karty zielone. Aby zwiększyć poziom trudności zawodnicy dokładają odpowiednio karty w kolorze niebieskim i czerwonym. Potasowane karty układamy obok planszy koszulkami do góry. Zawodnicy wybierają pionki i ustawiają je na polu **START**. Każdy kolejno rzuca kostką. Grę rozpoczyna ten, kto uzyska największą ilość punktów.



Rys. 2

Wygrywa gracz, który pierwszy dotrze do METY.

Gra nr II: wersja trudniejsza - plansza niebieska (rys. 2)

Jest to pomoc w edukacji wczesnoszkolnej, matematyka z zakresu klas: I, II i III. Gra przeznaczona dla 4-ech graczy w wieku 6-9 lat.

Początek gry

Przed przystąpieniem do gry należy przygotować planszę oraz wszystkie Liczmany.

Poziom trudności gry jest wyznaczony przez kolor kart. Najłatwiejsze zadania są na kartach zielonych, trudniejsze zadania są na kartach niebieskich a najtrudniejsze na czerwonych. Przed przystąpieniem do gry Zawodnicy decydują, na jakim

Cel gry

Gra polega na rozwiązywaniu działań matematycznych znajdujących się na 55-ciu kartach. Każdy podany prawidłowy wynik to przesunięcie pionka na planszy bliżej Mety. Wygrywa gracz, który pierwszy dotrze do Mety.

Pola Startu i Mety



Start



Meta

Rozgrywka

Pierwszy zawodnik rzuca kostką, z talii kart pobiera pierwszą górną kartę i zapoznaje się z zadaniem o numerze odpowiadającym ilości oczek uzyskanych na kostce.

Zawodnik wybiera odpowiednie Liczmany i układa wylosowane zadanie wraz z wynikiem. Następnie w Ściągawce należy sprawdzić czy działanie zostało poprawnie rozwiązane. Jeżeli odpowiedź jest prawidłowa zawodnik może przesunąć swój pionek o tyle pól, ile oczek wyrzucił na kostce.

Jeżeli odpowiedź jest nieprawidłowa, zawodnik nie wykonuje ruchu. Aby usprawnić przebieg gry możemy wybrać osobę, która będzie sprawdzała poprawność wykonywanych zadań matematycznych.

Wykorzystaną kartę odkładamy pod spód talii. Teraz kostką rzuca kolejny gracz, pobiera górną kartę z talii, zapoznaje się z odpowiednim zadaniem i wykonuje wszystkie czynności, tak jak pierwszy zawodnik.

Pola zdarzeń

Gdy pionek zatrzyma się na oznaczonym polu należy wykonać odpowiednie polecenie:



należy przestawić pionek na pole wskazane przez strzałkę.



należy przestawić pionek na pole wskazane przez strzałkę.



należy przestawić pionek na pole wskazane przez strzałkę.



należy przesunąć pionek na pole wskazane przez strzałkę - jeżeli Gracz zatrzyma się na pierwszym polu, przesuwa pionek na ostatnie pole wykonując 2 ruchy. Jeżeli gracz zatrzyma się na środkowym polu, gracz przesuwa pionek o 1 ruch.



na tym polu gracz wykonuje dodatkowy rzut kostką; jeżeli uzyska ilość oczek mniejszą od liczby 3 - może pobrać kartę i wykonać działanie, jeżeli uzyska liczbę większą - nie przysługuje mu wykonanie dodatkowego działania. Jeśli wyrzuci 3, przesuwa pionek o 3 pola.



na tym polu gracz wykonuje dodatkowy rzut kostką; jeżeli uzyska ilość oczek większą od liczby 3 - może pobrać kartę i wykonać działanie, jeżeli uzyska liczbę mniejszą - nie przysługuje mu wykonanie dodatkowego działania. Jeśli wyrzuci 3, przesuwa pionek o 3 pola.



na tym polu gracz wykonuje 2 rzuty kostką, suma tych rzutów wskaże o ile pól do przodu należy przesunąć pionek - bez pobierania karty.



na tym polu gracz wykonuje 2 rzuty kostką, iloczyn tych rzutów wskaże o ile pól do przodu należy przesunąć pionek - bez pobierania karty.



należy wykonać dzielenie bez pobierania karty: gracz wybiera liczmany, i układa działanie matematyczne, którego iloraz będzie mniejszy lub równy „6” - wynik wskaże o ile pól należy przesunąć pionek.



należy wykonać odejmowanie bez pobierania karty: gracz wybiera liczmany, z których układa działanie matematyczne, którego różnica będzie mniejsza lub równa „6” - wynik wskaże o ile pól do przodu przestawiamy pionek.



należy przestawić pionek na pole START - gracz rozpoczyna grę od początku.



należy przestawić pionek na czarne pole przed Startem. W kolejnych ruchach Gracz rzuca kostką i przestawia pionek o tyle pól ile wyrzucił oczek, nie rozwiązując zadań z kart. Po minięciu pola Start wraca do rozwiązywania zadań.

Wszystkim graczom dobrej zabawy i wygranej życzy

Firma JAWA

Wydawca: Firma JAWA
Liczniana © JAWA 2017

Wygrywa gracz, który pierwszy dotrze do METY.

Same Liczmany mogą posłużyć do poznawania liczb i znaków.

I propozycja:

Kto pierwszy, ten lepszy. Rozkładamy wszystkie Liczmany. Osoba prowadząca zajęcia wymienia poszczególne liczby. Dzieci starają się wskazać odpowiednie Liczmany. Kto pierwszy znajdzie prawidłowy Liczman, unosi go do góry. Analogicznie osoba prowadząca zajęcia wymienia poszczególne symbole działań matematycznych. Dzieci starają się wskazać odpowiednie Liczmany. Kto pierwszy znajdzie prawidłowy Liczman, unosi go do góry i podaje nazwę.

II propozycja:

Wybrane dziecko otrzymuje trzy Liczmany z liczbami, z których możliwe jest wykonanie działania. Dziecko samo wybiera Liczman z symbolem działania matematycznego i Liczman ze znakiem równości, a następnie podaje wynik wykonanego działania matematycznego. Wszyscy obecni sprawdzają poprawność wykonanego działania. Podobne zadania otrzymują kolejno wszystkie dzieci.

III propozycja:

Kto pierwszy, ten lepszy. Rozkładamy Liczmany. Dzieci siadają wokół wszystkich Liczmanów. Osoba prowadząca zajęcia wymienia działanie matematyczne. Dzieci starają się wskazać odpowiednie Liczmany. Kto pierwszy znajdzie prawidłowy Liczman, unosi go do góry.

Liczmany można dowolnie wykorzystywać do tworzenia własnych zabaw matematycznych.

