**GRY I ZABAWY MATEMATYCZNE opisy zabaw**

**Gra ściganka „Wyścig wiewiórek”**

**Cele:**

– kształtowanie umiejętności liczenia,

– konstruowanie gry ściganki,

– przestrzeganie zasad zgodnego współdziałania,

– rywalizacja dwóch drużyn,

– rozumienie i przestrzeganie zasad gry,

– kształcenie odporności emocjonalnej.

**Potrzebne materiały:**

– maskotki wiewiórek (mała i duża)

– kartki A4 w dwóch kolorach po 20 sztuk z każdego koloru

– napisy: start, meta 2x

– 2 obręcze

– kilka orzechów

– 2 kostki rozmiar 10×10 z punktami

**Przebieg zabawy:**

1. Podziel dzieci na dwie drużyny, które usiądą naprzeciw siebie w rzędach. Środek dywanu zostaw wolny, to tam powstanie gra ściganka. W zależności od przestrzeni, którą masz możesz sama zdecydować ile kartek użyć. Rozdaj kartki w jednym kolorze dzieciom z pierwszej drużyny i zaproponuj, by po kolei spróbowały z nich ułożyć drogę. Kartki muszą się dotykać jednym z boków. Następnie rozdaj kartki dzieciom z drugiej drużyny i poproś by ułożyły swoją drogę. Czuwaj nad układaniem dróg, które nie powinny się spotkać.
2. Sprawdźcie, czy wasze drogi mają tyle samo pól. Wybierz chętne dziecko z drużyny, by dotykało każde pole i wspólnie głośno liczcie ile ich jest. To samo uczyńcie z drugą drogą. Uff jest po równo!
3. Teraz zapytaj gdzie będzie początek drogi, a gdzie jej koniec. Oznaczcie te miejsca kartkami z napisem: start i meta.
4. Pokaż kolorowe pudełko i zadaj zagadkę „kto skacze z drzewa na drzewo lubi jeść orzechy i mieszka w lesie”. Dzieci odpowiadają wiewiórka, sprawdź czy w pudełku są takie maskotki i wyjmij je. Dalej zapytaj dzieci czy chcą by wiewiórki ścigały się po ich drogach do dziupli z orzechami. Przygotujcie obręcze z orzechami na mecie każdej z dróg.
5. Uwaga rozpoczyna się gra: drużyny wybierają wiewiórki, chętne dziecko kula kostką inne z drużyny przeskakuje po polach wiewiórką zgodnie z liczbą oczek na kostce. Dzieci głośno liczą, czy wiewiórka dobrze skacze. Czas na drugą drużynę. Gra kończy się skokiem wiewiórki do dziupli.

**„Lecą liście z drzewa”** – zabawa matematyczna przy jesiennej piosence „Spadają liście” z płyty Muzyczny Domek „Śpiewanki pokazywanki”. Nauczycielka rozrzuca liście w sześciu kolorach: żółty, czerwony, pomarańczowy, zielony, brązowy w rytm muzyki. Liście mają około 5 cm, są wycięte dziurkaczem i zalaminowane. Następnie na słowa piosenki „wszystkie listki spadły z drzewa, teraz je pozbierać trzeba”, dzieci zbierają po 4 liście i układają je przed sobą. Nauczycielka sprawdza poprawność wykonanego zadania, dzieci przeliczają liście, nazywają kolory.  Kolejnym zadaniem jest poklasyfikowanie liści ze względu na kolor do kół ułożonych ze sznurowadeł w kolorach odpowiadającym liściom.

Inną propozycją zabawy z wykorzystaniem tych samych liści, kostki z oczkami i trzema sylwetami drzew jest kształcenie umiejętności odejmowania z wykorzystaniem konkretów. Najpierw dzieci układają na drzewach tyle liści ile nauczyciel pokaże palców. Gdy wszystkie liście znajdą się na drzewach. Nauczyciel wybiera dzieci do kulania kostką wykorzystując rymowankę „raz, dwa, trzy teraz kostką kulasz ty”. Dziecko przelicza oczka na kostkach i odejmuje tyle liści przesuwając je poza drzewo.

**„Kropki muchomora” –**zabawy z kostką w grupach kilku osobowych, polegające na układaniu lub zabieraniu z kapelusza muchomora tylu białych kropek ile wskazuje liczba oczek na kostce. Każda grupa otrzymuje małą kostkę, szablon muchomorka, białe kropki wykonane z pianki lub nakrętek.

**„Grzybki do koszyka”** – skonstruowanie z dziećmi gry planszowej w formie ściganki, poprzez naklejenie kolorowych kół z papieru. Następnie dorysowywanie drzew, zwierząt, roślin znajdujących się w lesie. Gra przeznaczona dla 3 graczy. Poruszanie się po planszy trzema różnymi grzybkami wykonanymi z gipsu, o tyle pól ile wskazuje liczba oczek na kostce. Wprowadzenie dodatkowych zasad: zaczyna najmłodszy z graczy; gdy spotkają się dwa grzybki na jednym polu dzieci witają się podając sobie rękę; nagrodzenie oklaskami grzybka, który pierwszy wskoczył do koszyka. Dzieci mogą grać również drużynowo.

**„Kolce jeża”** – zabawa słuchowo – matematyczna z wykorzystaniem kolorowych patyczków. Układanie patyczków w zależności od ilości usłyszanych dźwięków granych na trójkącie. Następnie wykonanie kolorowych jeży na gazetkę w szatni, naklejanie małych kolorowych patyczków.

**„Sweter z guzikami” –**zabawa matematyczna polegająca na dodawaniu lub odejmowaniu guzików na swetrze, zgodnie z liczbą wyrzuconych oczek na kostce. Dzieci kolejno kulają kostką lub zostają wybrane za pomocą rymowanki „raz, dwa, trzy teraz kostką kulasz ty”, następnie liczą oczka na kostce i układają lub zabierają guziki ze swetra. Doskonalenie logicznego myślenia w trakcie ustalania i szukania możliwych rozwiązań (czy możemy zabrać lub dołożyć guziki). Kształtowanie umiejętności liczenia w zakresie sześciu elementów.  Pomoce do zajęć: szablon swetra z brystolu z zaznaczonymi miejscami na guziki; duża piankowa kostka do gry z oczkami; guziki w różnych kształtach z Bambino.

**„Poznajemy koło” –**zapoznanie dzieci z figurą geometryczną jaką jest koło. Zabawa  z piosenką „O jak miło i wesoło gdy 1 koło krąży w koło. Koło jest tu koło jest tam nasze koło dobrze znam”, „gdy 2 koła krążą w koło” itp. Udało nam się dojść do 7 kół J. Nauczyciel i dzieci śpiewają piosenkę, ustawiają koła zgodnie z wyśpiewaną cyfrą i tańczą w nich cwałem bocznym.

Spośród rozsypanych figur geometrycznych (wykonane z papieru i zalaminowane) dzieci wybierają koła i kładą je na brystol w narysowane koło.

Następnie nauczyciel pyta dzieci, co zauważyły wybierając figury. Dzieci odpowiadają, że koła są duże i małe. Nazywają kolory – cztery podstawowe: czerwony, żółty, zielony, niebieski. Dalej nauczyciel pyta jak możemy podzielić, posegregować koła. Po odpowiedzi dzieci nauczyciel rysuje 2 obręcze, do których dzieci przenoszą koła małe i duże.

Teraz nauczyciel pyta, czy możemy coś jeszcze zrobić z kołami. Dzieci odpowiadają, że można poukładać je według kolorów. Nauczyciel pyta dalej ile kół ma narysować, jakich użyć kolorów. Dzieci ponownie segregują koła teraz według kolorów. Przeliczają figury danego koloru.

Plansza tworzona jest wspólnie z dziećmi, co jest bardzo atrakcyjne w zajęciu.

Uzupełnieniem zajęć może być karta pracy „kolorowe koła” – ćwiczenie graficzne połączone z kolorowaniem kół różnej wielkości na wskazane kolory.

**„Zabawy z kwadratem”** – zapoznanie dzieci z kwadratem na podstawie wiersza  M. Terlikowskiej „W pogoni za kwadratem ”– wysłuchanie fragmentu wiersza z jednoczesnym demonstrowaniem figury.

Kwadrat – to jest dziwna figura,
bo nie wiadomo,
gdzie dół
a gdzie góra.
Do góry głową czy na dół głową.
Zawsze wygląda jednakowo.
Ma równe kąty, ma równe boki,
Tak samo długi jest – jak szeroki.

Następnie nauczycielka rozkłada przed dziećmi dywan (gruba tektura z narysowanymi kwadratami, jak szachownica) i na tacy kolorowe kwadraty, pytając dzieci, czy chcą zbudować zamek. Dalej czyta fragmentami wiersz „Zamek z kwadratów wierszem zakodowany”, a dzieci układają kwadraty w odpowiednich kolorach i w odpowiednim miejscu na planszy. Tworzą kolorowy zamek i wymieniają przedmioty, które są w tych kolorach.

Pomysł zaczerpnięty ze strony [http://wiki.mistrzowiekodowania.pl](http://wiki.mistrzowiekodowania.pl/) Wiersz w kilku miejscach ma przeze mnie zmienioną treść, którą dostosowałam do dzieci w wieku przedszkolnym.

W pewnym królestwie, jak wieść to niesie,

Najpiękniejszy mieścił się zamek na świecie.

Jak został zbudowany?… Historia głosi,

Że z wielu, kolorowych kwadratów

Lud go długo, pracowicie wznosił.

Na tym dywanie też możecie taki zamek zbudować

Trzeba posłuchać, co odjąć, albo co dodać.

Uwaga zaczynamy!

1. Na samym dole czerwony rząd cały,

Po żadnej stronie nie ma kwadratów białych.

1. Dwa kolejne rzędy, jak żabka są zielone

Ale po jednym kwadracie, na każdym piętrze,

I po każdej stronie uszczuplone. (pomniejszone)

1. Następne dwa piętra są niebieskie jak niebo

Ale znowu trzeba po bokach odjąć kwadraty

Po jednym z każdego.

1. Idziemy jeszcze wyżej, pomarańczowy rząd układamy

Zasada ta sama, po jednym kwadracie z każdej strony zabieramy

Inaczej nam nie wypada.

1. Teraz kolor zmienimy, na żółty jak słońce

I tym kolorem zamek dobudujemy do końca.

Dwa ostatnie piętra, po dwa kwadraty dostały

No i w ten sposób powstał, piękny zamek cały.

**„Wyścig zajączków”** – tworzenie i poznawanie gry podłogowej w formie ściganki. Układanie przez dzieci z dywaników matematycznych trasy po, której będą poruszały się zajączki. Podział dzieci na dwie drużyny, wybór zajączków, założenie opasek z uszami. Zajączki skaczą po ułożonej drodze zgodnie z liczbą wyrzuconych oczek na kostce, by jak najszybciej dojść do marchewki. Jeśli zajączki spotkają się na tym samym polu, witają się przez podanie ręki. Zajączek, który pierwszy dojdzie do marchewki „zjada” (zakłada) dużą marchew wykonaną z tektury i wspólnie ze swoją drużyną staje do pamiątkowego zdjęcia.

**„Ptaszki w karmniku”** – zabawa doskonaląca orientację w przestrzeni w połączeniu  z rozpoznawaniem ptaków: wróbel, sikora, gil, sroka. Rozdanie dzieciom dywaników, przeliczanie przez dzieci patyczków (lekarskie kolorowe), wybór sześciu. Samodzielne układanie karmników z patyczków na dywanikach.

Następnie nauczycielka pokazuje i opowiada o ptakach (cechy charakterystyczne), które spędzają u nas zimę oraz rozkłada sylwety ptaków na dywanie.

**„Ptaszki lecą do karmnika”** – dzieci na zmianę raz chłopcy, raz dziewczynki przychodzą na dywan i zabierają opisywanego przez nauczyciela ptaka, zanosząc go do swojego karmnika. Każde dziecko w ten sposób otrzymuje 4 ptaszki.

**„Połóż ptaszka”** – dzieci układają sylwety ptaków zgodnie z poleceniami nauczyciela (same decydują o wyborze ptaka) do góry, na dole, z prawej i z lewej strony, w środku. Następnie chętne dzieci opowiadają o swoich ptaszkach w karmniku, gdzie i który ptak się znajduje.

**„Kolorowe latawce” –**doskonalenie umiejętności rozpoznawania cyfr od 1 do 10, liczenia oraz rozwijanie chwytu pesetowego w trakcie przypinania i odpinania klamerek. Zabawy przy tablicy z latawcami.