

LEŚNY WYŚCIG

z tabliczką mnożenia do 100



Działania uczniów klasy 3a

wg Scenariusza zajęć edukacyjnych z matematyki

„Wykorzystanie w edukacji matematycznej własnej gry planszowej”

rok szkolny 2016/2017

OPRACOWANO W RAMACH PROJEKTU

**"PODNOSZENIA KOMPETENCJI ZAWODOWYCH NAUCZYCIELI
PRZEDSZKOLA I EDUKACJI WCZESNOSZKOLNEJ W ZAKRESIE
ROZWIJANIA UZDOLNIEŃ MATEMATYCZNYCH DZIECI MŁODSZYCH
(WG KONCEPCJI E.GRUSZCZYK-KOLCZYŃSKIEJ)**

Zabawa matematyczna

"Zapraszam na wizytę liczbę "

Dziecko otrzymuje kartonik z działaniem (mnożenie liczb w zakr. 100).
Oblicza w pamięci swoje działanie.

Dziecko po usłyszeniu danej liczby wychodzi na środek i kłania się.



Dzieci po usłyszeniu danej liczby wychodzą na środek. Głośno wypowiadają wynik /iloczyn/ z mnożenia. Witają się uśmiechem i podają sobie rękę.



Zabawa matematyczna

"Drzewko z tabliczką mnożenia"

Dziecko rozdaje kolegom listki z działaniami (mnożenie w zakr.100).
Dzieci obliczają w pamięci działania.
Zastanawiają się, na którym drzewku umieszczą swoje listki.

Dzieci po kolei podchodzą do tablicy.
Głośno odczytują działanie i podają jego wynik. Mówią, czy wynik jest liczbą parzystą czy liczbą nieparzystą.
Przypinają listki z działaniami na odpowiednim drzewku.



**Dzieci przypinają listki z działaniami na odpowiednim drzewku:
*Liczby parzyste, Liczby nieparzyste.***



Odczytanie hasła- tematu zajęć

„Z tabliczką mnożenia na wesoło”

Dziecko podchodzi do tablicy i odwraca napis nad drzewkiem.

Dzieci głośno odczytują ułożone hasło: „ Z tabliczką mnożenia na wesoło”.



Opracowanie instrukcji gry planszowej

wg „Rozmowy dwóch graczy w 10 krokach”

Dwójka dzieci porządkuje paski wg odpowiedniej kolejności: „od 1 kroku do 10 kroku”.
Dzieci na przemian zadają sobie pytania i odpowiadają na nie.

Dziesięć pierwszych odpowiedzi polega na stworzeniu reguł gry.





- ❖ Gra toczy się na jednej planszy na 37 polach z działaniami na mnożenie w zakr. 100 .
- ❖ W grze są pionki tego samego kształtu i wielkości. Są okrągłe.
- ❖ Pionki różnią się tylko kolorem.
- ❖ W grze jest 6 pionów różnokolorowych / żółty, czerwony, zielony, niebieski, różowy, pomarańczowy/.
- ❖ Pionki są wykonane z plastikowych zakrętek.
- ❖ W grze może maksymalnie uczestniczyć 6 graczy.

Czas matematycznej gry planszowej

„LEŚNY WYŚCIG z tabliczką mnożenia do 100”

**Nauczyciel wybiera kapitanów zespołów. Wręcza im plakietki KAPITAN.
Uczniowie definiują pojęcie "kapitan" i ustalają zadania dla kapitana.**



Samodzielnie rozegranie partii matematycznej gry planszowej.

Nad przebiegiem gry czuwa KAPITAN.



Dzieci w zespole grają w matematyczną grę planszową.



Ustalenie sygnału, na który zareagują dzieci, kiedy w klasie jest głośno podczas gry w grę planszową.

Nauczyciel trzy razy klaska w dłonie.
Dzieci podnoszą ręce w górę, wykonują
proste ćwiczenia ruchowe pokazane
przez nauczyciela.



Dzieci wyciszają się, kontynuują grę.



Ewaluacja zajęć.

Nauczycie przeprowadza rozmowę z uczniami na temat zajęć z matematyczną grą planszową.

Po zakończeniu rozgrywki KAPITAN zespołu odnosi planszę z grą, pionymi, kostkę do gry. Z członkami zespołu porządkuje stół.

Dzieci udzielają odpowiedzi na pytania nauczyciela. Rozmawiają o tym, jakie umiejętności ćwiczyli, co dała im gra. Dzieci dzielą się swoimi doznaniem związanymi z grą z zastosowaniem gry planszowej.



Matematyczna gra planszowa

LEŚNY WYŚCIG z tabliczką mnożenia do 100

- ❖ Jest doskonałym sposobem spędzania czasu wolnego, alternatywą dla telewizji, komputera, gier komputerowych.
- ❖ Zapewnia dobrą zabawę, umożliwia odreagowanie stresów, pozwala wczuć się w nowe role.
- ❖ Nie tylko bawi, ale także rozwija wyobraźnię oraz uczy przewidywania, podejmowania decyzji i podnoszenia odpowiedzialności za nie.
- ❖ Rozwija umiejętności społeczne i interpersonalne.



Wesołej zabawy

Instrukcja własnej matematycznej gry planszowej

LEŚNY WYŚCIG z tabliczką mnożenia do 100

1. Gra toczy się na jednej planszy na 37 polach z działaniami na mnożenie w zakr. 100 .
 2. Każdy gracz będzie miał po jednym pionie podczas rozgrywki.
 3. Gracz stawia pion na planszy w wyznaczonym miejscu START. Rzuca kostką do gry. Przesuwa pion do przodu w kierunku METY lub pozostaje na swoim polu.
 4. Po rzucie kostką gracz przesuwając pion o tyle pól, ile wskaże kostka / liczba oczek/. Gracz oblicza w pamięci działanie na polu, głośno podaje jego wynik.
 - Jeśli gracz poda poprawny wynik z mnożenia, to stawia na polu pion.
 - Jeśli gracz nie poda poprawnego wyniku z mnożenia, to wraca pion na pole, z którego ruszył.
- Na polu może stać równocześnie kilka pionów.
5. W grze nie ma bicia pionów przeciwnika.
 6. W grze są pioniki tego samego kształtu i wielkości. Są okrągłe. Pioniki różnią się tylko kolorem. W grze jest 6 pioników różnokolorowych / żółty, czerwony, zielony, niebieski, różowy, pomarańczowy/. Pioniki są wykonane z plastikowych zakrętek.
 7. Grę wygrywa ten gracz, kto pierwszy dotrze do METY.
 8. Jedyną zasadą gry, to jak najszybsze dotarcie do METY.
 9. Grę rozpoczyna gracz, który wyrzuci największą liczbę oczek na kostce. Wybiera pion i stawia go na polu startowym.
 10. Pozostali gracze ustalają kolejność w grze. O kolejności decyduje wyrzucona największa liczba oczek przez gracza. Gracze ustalają kolory swoich pioników, stawiają pioniki na odpowiednim polu startowym. Gracze rzucają kostką po jednym razie .

Instrukcja została opracowana wg „Rozmowy dwóch graczy w 10 krokach”



Opracowanie:

zespół nauczycieli edukacji wczesnoszkolnej

**Szkoła Podstawowa nr 27
w Bielsku-Białej**