

Matematyka może być zabawna

Gry i zabawy kostkami w nauce matematyki (różne etapy edukacji)

Zebrała Katarzyna Kordecka-Karnath

Gra 1.

Dziecko rzuca kostką. Jeśli liczba oczek jest parzysta, otrzymuje żeton. Możemy grać w parach.

Gra 2.

Dziecko rzuca dwiema kostkami i dodaje liczbę oczek. Jeśli liczba oczek jest parzysta, otrzymuje żeton. Możemy grać w parach.

Gra 3.

Liczby dwucyfrowe

Uczniowie otrzymują po dwie kostki i wykonują na przemian rzuty. Z uzyskanych oczek tworzą największe liczby dwucyfrowe. Kto uzyskał największą liczbę, dostaje punkt (żeton).

Gra 4.

Mnożenie w zakresie 30

Uczniowie wykonują kolejno rzuty dwiema kostkami i wykonują mnożenie. Kto pierwszy poda wynik, ten zdobywa punkt (żeton)

Gra 5.

Ile brakuje do ... (ćwiczymy rachunek pamięciowy).

Dzieci mogą grać w parach (małe kostki) lub w większych grupach, siedząc w kręgu (duża kostka). Jedno z dzieci rzuca kostką i pyta "Ile brakuje do..." tu podaje liczbę z wcześniej ustalonego zakresu np. do 10, do 20, do 30.

Gra 6.

Trzy kostki

Należy przygotować: 3 kostki - 2 w jednakowym kolorze, 1 w odmiennym, miarę krawiecką, klamerkę dla każdego uczestnika.

Gramy w parach, trójkach, czwórkach. Dodajemy oczka z 2 kostek w jednym kolorze, odejmujemy oczka z kostki w innym kolorze – wynik przypinamy klamerką na miarce krawieckiej.

Gra 7

Pole i obwód prostokąt – gra dla dwóch osób

Potrzebujemy: kartkę w kratkę oraz 2 kostki

Grający rzucają dwiema kostkami do gry. Liczby wyrzuconych oczek oznaczają długości boków prostokąta. Uczestnicy obliczają pole i obwód prostokąta.

Gra 8.

Podążaj do celu (dowolna liczba graczy)

Ustalamy kilka celów liczbowych, które uczniowie mają zapisane we wcześniej przygotowanej tabelce. Losujemy cztery liczby. Uczniowie, używając tych liczb, nawiasów i wszystkich poznanych działań, starają się utworzyć zapis, którego wynik będzie jak najbliższy celowi. Po zakończeniu wszystkich rund zawodnik liczy, o ile

chybił w każdym przypadku i zapisuje w ten sposób zdobyte punkty. Następnie dodaje do siebie punkty. Wygrywa ten, który ma najmniej punktów.

Runda	Wylosowane liczby	Cel: 50	Cel: 100	Cel: 0	Suma punktów
1.	5,4,6,4	$(6+4)*5+4=54$ 4 punkty	$(6*4-4)*5=100$ 0 punktów	$6+4-5-4=1$ 1 punkt	5
2.					
3.					

Gra 9.

Porównywanie ułamków (dwóch graczy)

“Porównywanie ułamków”- klasa 5 (dwóch graczy)

Każdy gracz ma dwie kostki w różnych kolorach. Należy ustalić, która kostka wskazuje licznik, a która mianownik ułamka. Gracze rzucają kostkami jednocześnie, budują ułamki i porównują je. Punkt zdobywa gracz, który ma ułamek większy. Rozgrywamy kilka rund i sumujemy wyniki.

Gra 10.

Szukamy „dziesiątek”

Duża liczba kostek (dwóch graczy).

Uczniowie rzucają kostkami do gry. Układają kostki tak, aby suma kropek dała 10. Starają się liczyć jak najszybciej. Można ograniczyć czas i bawić się, kto szybciej policzy.