

ZABAWA PIERWSZA

Walory edukacyjne zabawy: Pomaga w szybkim rozpoznawaniu wartości cyfr. Gra w karty doskonale nadaje się do ćwiczenia matematyki.

Opis zabawy:

W talii kart zostaw tylko karty z liczbami. Podziel karty na dwie równe części i przed każdym graczem połóż połowę kart kolorem w dół. Gracze jednocześnie odwracają górną kartą ze swojego zestawu. Wyższa karta wygrywa, ale gracz musi domagać się przyznania mu punktu. Oczywiście dziecku należy dać dużo czasu na określenie, która karta jest wyższa. Można grę utrudnić (powyżej 5 roku życia): gracze odejmują od liczby wyższej — niższą. Wygrywa ten, kto pierwszy poda wynik.

ZABAWA DRUGA

Walory edukacyjne zabawy: Dziecko uczy się, na czym polega kolejność, następstwo i czas.

Opis zabawy:

Podaj 4 rzeczy, które można ułożyć w kolejności — na przykład z kategorii wzrost, waga, etapy procesu, wiek, itp. Następnie poproś, by dziecko ułożyło je w odpowiedniej kolejności (podaj je dziecku w niewłaściwej kolejności). Przykładowe pomysły:

- Dorosły, niemowlę, dziecko, nastolatek (wiek)
- Sto, dziesięć, pięć, tysiąc (wiek)
- Kot, mysz, żyrafa, osioł (wielkość)
- Pszenica, chleb, ciasto, mąka (etapy)
- Dąb, drewno, żołędź, mebel (etapy)
- Kamień, piasek, skała, góra (wielkość)
- Tydzień, godzina, dzień, rok (czas)
- Domek dla lalek, blok mieszkalny, dom, wieżowiec (wielkość)

ZABAWA TRZECIA

Walory edukacyjne zabawy: Takie zagadki rozwijają logiczne myślenie i wzbogacają słownictwo.

Opis zabawy:

Codziennie zadawaj dzieciom logiczną zagadkę. Na przykład: „Co jest białe i mokre z płatkami śniadaniowymi?” albo „Co mruczy, drapie i lubi mleko?” albo „Co mruczy, drapie, ryczy i ma duże kocięta?”. Za każdym razem sprawdźcie, czy odpowiedź dziecka spełnia wszystkie podane warunki. W drugiej zagadce odpowiedzią jest kot, ale w trzeciej – lew lub tygrys. Pierwsze zagadki muszą być łatwe. Zachęć dziecko, by wyobraziło sobie, jak wygląda na przykład kot, lew, tygrys i niech poda uzasadnienie swojej odpowiedzi.

ZABAWA CZWARTA

Walory edukacyjne zabawy: Im częściej w nauce dziecko używa wszystkich zmysłów, tym szybciej się uczy.

Opis zabawy:

Kredą na chodniku narysuj drabinę i opisz ją liczbami od 1 do 10. Poproś dziecko, by stanęło na liczbie 4. Potem podaj inną liczbę. Gdy dziecko przestanie liczyć kroki, powiedz: „Tak, 4 dodać 2 równa się 6, rzuć kostką i powtórz ćwiczenie z dodawaniem lub z odejmowaniem (np. 6 odjąć 1 równa się 5) Można rysować dłuższe drabiny (do 20) lub grać w sali, a drabinę narysować na papierze.

ZABAWA PIĄTA

Walory edukacyjne zabawy: Dziecko uczy się, na czym polega długość.

Opis zabawy:

Przetnij 20 słomek na części o różnych długościach: krótkie, średnie i długie. Na kartce papieru odrysuj te trzy długości. Pomieszaj słomki. Poproś dziecko, by brało po jednej słomce i mówiło, czy jest krótka, średnia, czy długa. Sprawdzajcie odpowiedzi według wzoru odrysowanego na kartce. Wygrywa osoba, która poda najwięcej poprawnych odpowiedzi. To ćwiczenie dobrze rozwija umiejętność szacowania.

ZABAWA SZÓSTA

Walory edukacyjne zabawy: Dziecko uczy się podstawowej zasady: małe kwoty można połączyć w większą wartość.

Opis zabawy:

Wyjmijcie z pudełka 10 herbatników, ciasteczek lub biszkoptów i pobawcie się w kupowanie. W zabawie każde ciasteczko może kosztować 1 grosz. Daj dziecku pięć monet 1 gr, jedną monetą 5 gr i jedną monetą 10 gr. Zaproponuj, by kupiło 5 ciasteczek – pokaż dziecku, że może „zapłacić” pięcioma monetami groszowymi, albo jedną monetą pięciogroszową. Pokaż, że przy płaceniu monetą o nominale 10 gr dziecko otrzyma resztą.

ZABAWA SIÓDMA

Walory edukacyjne zabawy: Zachęca dziecko do dociekań, do klasyfikowania przedmiotów i do myślenia.

Opis zabawy:

Pomyśl o dowolnej rzeczy i podaj jej definicję: „Myślę o zwierzęciu, które umie skakać i żyje w stawie” (żaba). „Myślę o zwierzęciu, które umie latać, mieszka w jaskiniach i wisi do góry nogami” (nietoperz). Możesz także podać, od jakiej litery zaczyna się dane słowo, np.: „Myślę o słowie, które oznacza zamarznęty deszcz i zaczyna się na literą g” (grad).

ZABAWA ÓSMA

Walory edukacyjne zabawy: Dzięki takim ćwiczeniom dziecko uczy się, że jeśli każdą ćwiartkę przetnie na pół, otrzyma osiem kawałków, ponieważ $2 \times 4 = 8$.

Opis zabawy:

Na początku można składać papierową chusteczką na pół, a potem na ćwiartki. Następnie można poprzecinać rysunki na połówki i na ćwiartki. Tnijcie na kawałki pizzę lub ciasto. Pizza umożliwia poznawanie wszystkimi zmysłami – szczególnie jeśli własnoręcznie ją przygotowujecie. Rozmawiajcie o użytych ziołach i ich zapachach, a także o pozostałych składnikach. Takie owoce jak melony, arbuzy, dynie i ananasy świetnie się nadają do dzielenia na połówki i ćwiartki (a nawet na

mniejsze części). Tabliczki czekolady są gotową pomocą dydaktyczną do nauki łańcuchów — a prawidłową odpowiedź można zjeść!

ZABAWA DZIEWIĄTA

Walory edukacyjne zabawy: Umiejętność dostrzegania wspólnych cech i wyciągania wniosków jest kluczem do analitycznego myślenia.

Opis zabawy:

Powiedz dzieciom, że jest to gra o nowej planecie, która nazywa się Id. Na tej planecie żyje wiele śmiesznych zwierząt. Żyją tam Oki (narysuj 3 proste zwierzęta z rogami). Ale na planecie Id żyją też inne zwierzęta, nie tylko Oki. Narysuj kolejne 3 proste zwierzęta, ale bez rogów — nie mów, jaka jest różnica między nimi, a Okami. Następnie narysuj kolejne 6 zwierząt (niektóre z rogami, inne bez). Następnie poproś dziecko, by na nowym rysunku wskazało Oki.

ZABAWA DZIESIĄTA

Walory edukacyjne zabawy: Wspomaga pamięć i koncentrację.

Opis zabawy:

W zabawie uczestniczą osoby, które przebywają w tym samym pomieszczeniu i każda osoba staje się zwierzęciem. Jedna osoba staje się psem, inna — słońcem, a jeszcze kto inny — królikiem. Zabawa polega na przekazywaniu wymyślonej piłki i podawaniu nazwy zwierzęcia swojej i osoby, której przekazujemy piłkę. Np.: „tygrys do konia”. Osoba, która otrzymała piłkę postępuje w ten sam sposób i mówi na przykład: „koń do jeża”. Kluczowym elementem w zabawie jest zapamiętanie nie tylko zwierzęcia, które się wybrało dla siebie, ale także zwierząt, które wybrały pozostałe osoby.

Inne przykłady:

- Pisz cyfry palcem na plecach dziecka. Zadaniem dziecka jest odgadnięcie napisanej cyfry.
- Dodawaj ziarna prażonej kukurydzy — najpierw 2, potem kolejne 2 i następne 2. Na końcu ćwiczenia wszystko zjedzcie.
- W ogrodzie szukajcie kwiatka, który ma najwięcej płatków. Możecie też szukać kwiatka najwyższego.

•Wymyślajcie bajki z liczbami, np.: Wiewiórka zebrała 3 orzechy, potem kolejne 2 — ile miała razem? Potem znalazła kolejne 2 — ile miała? Potem zjadła 1. Ile zostało? Potem przyszła druga wiewiórka i...

•Ustaw minutnik kuchenki mikrofalowej na 10/20/30 sekund i razem odliczajcie do zera.

•Stań za dzieckiem i powiedz: „Ty jesteś pierwszy, a ja jestem druga”. Stańcie odwrotnie. Powiedz: „Teraz ja jestem pierwsza, a ty jesteś drugi”. (Pojęcie pierwszy/drugi nie jest dla dziecka oczywiste).

•Pod trzema kubkami schowaj 2 winogrona. Dotykaj kolejno kubków, mówiąc: „To jest pierwszy kubek, ten jest drugi, a ten jest trzeci. Pod którymi kubkami są winogrona?”.

Źródło:

1. K. Lotkowska, C. Rose „Zestaw gier i zabaw dla nauczycieli. Edukacja fundamentalna w przedszkolu”, Wyd. Fundacja Instytut Nowoczesnej Edukacji 2014;
2. U.Rogalska „Dziecko uzdolnione matematycznie”, Jej świat 2015;
3. M.Christ „Indywidualizacja i skuteczność procesu kształcenia a zdolności kierunkowe uczniów zintegrowanej edukacji wczesnoszkolnej”, Wyd. Uniwersytet Śląski, Katowice 2013
4. www.mp23.pl