**WESOŁE ZABAWY MATEMATYCZNE**

**1*.* „Marynarze na burtę”** Dziecko ustawia się w wyznaczonym miejscu np. linii utworzonej ze sznurka lub skakanki. Kiedy prowadzący powie: „na prawą burtę”, „na lewą burtę” , „na środek” dziecko musi dać krok w odpowiednim kierunku.

**2. „Gimnastyka z kostkami”.**  Rodzic rzuca dwiema kostkami w różnych kolorach. Kostka jedna oznacza rodzaj ćwiczenia, kostka druga- ile razy trzeba powtórzyć ćwiczenie. 1- skłony do przodu 2- przeskakiwanie z nogi na nogę 3-ruchy naprzemienne 4- młynek na jednej nodze 5-skłony w bok 6- krążenie ramion (duże koła)

**3. „Kartofelki”.** Rodzic i dziecko wybierają sobie kilka kolorów mazaków. Na papierze wpisuję kolejne liczby (od 1 do 20) różnymi kolorami. Dziecko szuka najmniejszej liczby, otacza ją i łączy z następną wg kolejności, obrysowuje „kartofelkiem”. Następnie rodzic prowadzi linię do kolejnej liczby itd. Aż do połączenia wszystkich liczb. Uwaga! Linie nie mogą się przecinać i dotykać, wolno przejść przez swój kartofelek. 2. „Kto szybciej wejdzie na górę?” – gra z miarą krawiecką Rodzic i dziecko mają swoją miarę krawiecką i spinacz do bielizny oraz dwie kostki do gry. Spinacz wpięty jest na cyfrze 1. Na umówiony sygnał jednocześnie wyrzucają dwiema kostkami. Po odczytaniu sumy kropek przesuwają klamerkę na miarce o tyle miejsc do góry. Wygrywa ta osoba, która najszybciej dotrze do miejsca oznaczonego liczbą 100

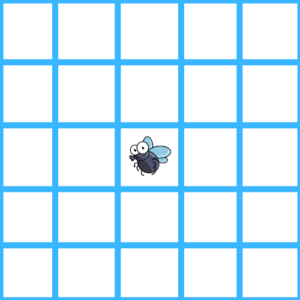
**4. „Mucha wyszła”.** Do tej zabawy potrzebujesz planszy. Możesz ją narysować. Oprócz planszy w początkowym etapie wprowadzania gry przydadzą się pionki, ziarenka lub guziki, dzięki którym dziecko będzie zaznaczało ruchy muchy.

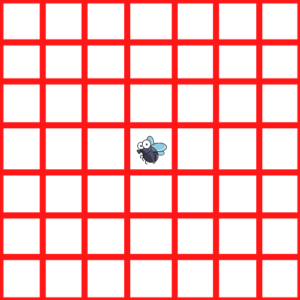
Rozpocznij od najprostszej planszy 3×3, u mnie zielonej. Zaczynamy od postawienia pionka na środku planszy, w miejscu, gdzie znajduje się mucha. Następnie rodzic zmienia położenie muchy mówiąc: mucha idzie w górę, w prawo, w dół, w lewo itd. **Zadaniem dziecka jest poruszać pionkiem symbolizującym muchę po polach. Kiedy mucha wyjdzie poza planszę dziecko mówi: wyszła!**

Kiedy dziecko zrozumie o co chodzi w poruszaniu się po polach z użyciem pionka, można z niego zrezygnować na rzecz śledzenia ruchów muchy wzrokiem i zapamiętywania jej miejsca. Rozwinie to u dziecka umiejętność koncentracji uwagi oraz pamięć.



**Kiedy zabawa z zieloną planszą jest dla dziecka prosta, możesz wprowadzić planszę z większą ilością pól.** Poniżej widać planszę niebieską z 25 polami oraz czerwoną z 49 polami. Teraz ruchy muchy mogą być dużo bardziej skomplikowane. Dziecko będzie przeliczało pola, kiedy np. mucha będzie poruszała się 5 pól w górę, a potem 4 w lewo itd. Zabawy z większą ilością pól sprawią frajdę starszym dzieciom. Oprócz kontrolowania kierunków poruszania się po planszy, będą musiały przeliczać i być naprawdę mocno skoncentrowane, by nie przeoczyć miejsca pobytu muchy. Jeśli chcesz, by gra była jeszcze bardziej atrakcyjna, zapytaj dziecko raz na jakiś czas, w którym miejscu jest mucha. Poproś by określiło jej położenie. Możesz też stopniowo zwiększać tempo mówienia instrukcji – to znacznie utrudni zabawę.





**„Kwiatki 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 kwiatkami, o tyle pól ile wskazuje liczba oczek na kostce. Wprowadzenie dodatkowych zasad: zaczyna najmłodszy z graczy; gdy spotkają się dwa kwiatki na jednym polu dzieci witają się podając sobie rękę; nagrodzenie oklaskami kwiatka, który pierwszy wskoczył do koszyka.

**„Liczymy patyczki”** – zabawa słuchowo – matematyczna z wykorzystaniem kolorowych patyczków. Układanie patyczków w zależności od ilości usłyszanych dźwięków granych na dowolnym instrumencie. Wykorzystanie patyczków do dowolnego przeliczania i układania kompozycji.

**„Wyścig zajączków”** – tworzenie i poznawanie gry podłogowej w formie ściganki. Układanie przez dziecko lub dzieci z dużych kół trasy, po której będą poruszały się zajączki. Dziecko może założyć opaskę 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 (wersja dla rodzeństwa lub zabawa z rodzicami). Zajączek, który pierwszy dojdzie do marchewki chrupie zdobytą marchewkę. Na zdrowie!