

KONSTRUOWANIE GIER PLANSZOWYCH

Proponujemy zabawę w konstruowanie gier planszowych. Metoda konstruowania gier matematycznych pomaga dzieciom (a może i rodzicom) w rozwoju inteligencji operacyjnej, nabyciu umiejętności liczenia oraz kształtowaniu odporności emocjonalnej na trudne sytuacje. Te trzy obszary : rozumienie, umiejętności i emocje, są niezbędnym warunkiem skutecznego kształtowania dziecięcych kompetencji matematycznych.

Gry konstruowane z pomocą dorosłych a potem samodzielnie mają tę przewagę nad gotowymi, że zabawa nimi trwa dłużej, daje wiele możliwości działań np. opracowanie grafiki, wymyślanie fabuły itd. Związani ze swoim dziełem autorzy gier nie zniechęcają się tak łatwo w przypadku pojawiających się trudności, bo sami je wymyślili.

Metodyka wprowadzania dzieci w sztukę konstruowania gier przebiega w trzech etapach:

- pierwszy etap polega na pokazaniu dziecku, jak wykonać plansze do gry - ściganki
- drugi etap polega na konstruowaniu gier - opowiadań i jest rozwiązaniem tego, czego dziecko nauczyło się w grach - ścigankach.
- trzeci etap zaczyna się, kiedy gry - opowiadania przestają być atrakcyjne, wtedy przechodzimy w zakres czynności matematycznych o wiele szerszy niż poprzednie.

I ETAP

1. Dorosły rozkłada na stole arkusz papieru, obok kładzie kredki, mazaki, kostki do gry, pionki i klocek do odmierzania płytek chodniczka
2. Dorosły rysuje chodniczek. Zaznacza początek i koniec oraz kierunek ścigania.
3. Dziecko z pomocą dorosłego odmierza przy pomocy klocka płytki chodniczka.
4. Ustalenie zasad gry: pionki to zawodnicy-jeden twój, drugi mój; rzucamy na przemian kostką; ile wyrzucisz kropek, o tyle przesuniesz swój pionek do przodu.
5. Jeżeli kropek jest więcej, trzeba czekać, aż grający wyrzuci odpowiednią ich liczbę
6. Wygrywa ten kto pierwszy przekroczy linie mety.
7. Potem dzieci przystępują do samodzielnego konstruowania nowej gry.

II ETAP

1. Dorosły rozkłada na stole arkusz papieru, obok kładzie kredki, mazaki, kostki do gry, pionki i klocek do odmierzania płytek chodniczka.
2. Przykładowa fabuła opowiada o wiosennej wyprawie do lasu. Premiowane są pola z wiosennymi kwiatami lub ptakami. Utrudnienia mogą dotyczyć ukształtowania terenu. Wygrywa ten kto pierwszy ukończy wyprawę, lub kto zdobędzie największą liczbę premii. Niektóre pola mogą zawierać zadania do wykonania np. ruchowe.
3. Dorosły przygląda się planszy i stwierdza, że to wszystkie pułapki i premie i możemy rozpocząć grę.
4. Po rozegraniu proponujemy dziecku wymyślenie własnej gry.

III ETAP

1. Dorosły rozkłada na stole arkusz papieru, obok kładzie kredki, mazaki, kostki do gry, klocek do odmierzania płytek chodniczka, pudełko, żetony lub kamyki
2. Dorosły rysuje chodniczek. Zaznacza początek i koniec oraz kierunek ścigania.
3. Idąc przez ogród zbieramy jajka, które zniosły kury z wolnego wybiegu tuż przed Wielkanocą. Po skończonej grze trzeba policzyć jajka, aby dowiedzieć się kto jest zwycięzcą. Jeśli dziecko ma problem z liczeniem, proponujemy mu, aby ustawiło rzędem swoje jajka i podpowiadamy mu liczebniaki. Następnie liczymy jajka dorosłego - wspólnie ustawiamy.
2. Propozycją o większym stopniu trudności matematycznej jest gra ściganka np. trzema kostkami, z których jedna jest innego koloru. Po wyrzuceniu wszystkich trzech kostek od sumy liczby oczek z dwóch odejmujemy liczbę oczek z trzeciej.

PIŁKA CZY JAJKO?

Piłka czy jajko? To propozycja prostych zajęć, które:

- uczą dostrzegania różnic między kształtami brył;
- pokazują podobieństwa między bryłami;
- rozwijają zmysł dotyku;

Potrzebne przedmioty:

- jajko ugotowane na twardo,
- piłeczka pingpongowa,
- klocek lub inny przedmiot w kształcie walca;

Proponowany przebieg zabawy:

- badanie zgromadzonych przedmiotów przez dotyk i oglądanie, stosowanie nazw;
- powtarzanie nazwy przedmiotu podzielonego na sylaby, a potem na głoski przez dorosłego (synteza głoskowa i sylabowa wyrazów),
- dzielenie nazw przedmiotów na sylaby z klaskaniem, a następnie na głoski – dla chętnych utrudnienie: klaśnięcie po każdej głosce,
- nazywanie przedmiotu, który został schowany przez dorosłego podczas gdy dziecko zamknęło oczy,
- oklejanie brył kolorowym papierem;

Zanim dziecko rozpocznie naukę geometrii uczy się dostrzegać różnice między przedmiotami i nazywać je. Wiedzę tę nabywa podczas codziennych zajęć i zabaw np. pomagając w kuchni lub zbierając szyszki na spacerze. Stosownego nazewnictwa uczy się poprzez kontakt z dorosłymi lub innymi dziećmi. Manipulując przedmiotami i oglądając je dziecko poznaje ich właściwości za pomocą zmysłu wzroku i dotyku. Mózg łączy wrażenia wzrokowe i dotykowe tworząc umysłowe reprezentacje badanych przedmiotów. Badając obiekt, dziecko zalicza go (choć tak tego nie nazywa) do określonego zbioru. Kulami nazywa wszystkie przedmioty podobne do piłeczki pingpongowej, niezależnie od ich pozostałych właściwości (wielkości, koloru, materiału lub faktury). Odróżnienie kuli od kształtu owalnego jest trudne dla przedszkolaka. Potrzebuje wielu doświadczeń, żeby się tego nauczyć. Oklejanie przedmiotu powoduje, że trzeba uruchomić wyobraźnię i zmysł dotyku, żeby odtworzyć jego wygląd. Umiejętność wyobrażania sobie przedmiotów wykształca się stopniowo do około 6 roku życia.

Zaczerpnięte z książki
Katarzyny Mitros
Urodzony matematyk
Zabawy rozwijające zdolności umysłowe najmłodszych
z cyklu: *Biblioteczka Mądrych Rodziców*

POLECAMY