



Wielki Zestaw Małego Odkrywcy Cyfry i działania

**Zestaw zabaw i gier matematycznych
dla najmłodszych**





Cyfry i działania to zbiór gier edukacyjnych, które w przyjazny sposób wprowadzają dziecko w świat liczb, zbiorów i figur. Uczestnicy gry ćwiczą podstawowe umiejętności matematyczne, orientację w przestrzeni, klasyfikowanie, układanie oraz proste sumowanie.

Bawiąc się, dziecko rozwija umiejętność rozumienia obrazkowego pojęcia liczby oraz przyporządkowania odpowiednich liczb zbiorom elementów, trenuje rozróżnianie figur. Doskonale rozwija analizę wzrokową, umiejętność logicznego myślenia, ćwiczy spostrzegawczość i pamięć wzrokową. Gry i zabawy zawarte w zestawie pomagają kształtować i rozwijać zainteresowania matematyczne. Daje to dobrą podstawę do edukacji wczesnoszkolnej.

Produkt polecany dla dzieci od czwartego roku życia.

Zawartość

- 10 dwudzielných klocków z cyframi i zbiorami owadów
- edupuzzle (działania) „Na wsi”
- 4 komplety klocków tangram
- kopertka do zgadywania
- 54 żetony z cyframi, znakami działań i przyporządkowań matematycznych
- 4 pionki owieczki
- 40 kolorowych patyczków drewnianych
- kostka oczkowa
- kostka cyfrowa
- 55 kart
- plansza do gry z tarczą losującą (we wkładce do pudełka)
- instrukcja z wieloma propozycjami zabaw oraz łamigłówkami dla dzieci
- strzałka losująca
- 4 woreczki strunowe

Produkt dostarcza wielu pomysłów na zabawę – dziecko ma możliwość zabawy w pojedynkę, w grupie rówieśników lub z opiekunem.

Wiele możliwości zabawy, m.in.:

1. Układanie

Rozkładamy wszystkie kartoniki z cyframi, po czym układamy po drugiej stronie wszystkie kartoniki z owadami. Zadaniem dziecka jest połączenie cyfry z odpowiednią liczbą owadów na kartoniku.



2. Wyścigi

Wszystkie kartoniki z cyframi i owadami mieszamy i układamy obrazkiem do góry. Kto pierwszy ułoży jak najwięcej par – wygrywa.

3. Od największego do najmniejszego

Losujemy 4 kartoniki z owadami. Zadaniem dziecka jest ułożenie ich w kolejności od największej do najmniejszej liczby elementów.



4. Znajdź cyfrę

Rozkładamy wszystkie kartoniki z cyframi, a następnie dziecko stara się znaleźć cyfrę pokazującą: wiek (własny lub rodzeństwa), nr domu, nr przedszkola itp.

5. Większe – mniejsze

Rozkładamy kartoniki z owadami, wybieramy dwa dowolne. Zadaniem dziecka jest powiedzieć, w której grupie jest więcej owadów. Do oznaczenia możemy użyć żetonów ze znakiem większości lub mniejszości.



6. Czego brakuje

Do tej zabawy potrzebny jest prowadzący. Układamy na stole 4 lub więcej kartoników z cyframi lub owadami. Dzieci zamykają oczy, a prowadzący zabiera lub przykrywa jeden z nich. Dzieci mają za zadanie odgadnąć, co zniknęło.

7. Liczbowe historyjki

Wszystkie klocki (cyfry i owady) rozdajemy uczestnikom. Po kolei układamy po jednym klocku i wspólnie tworzymy fragment historyjki, w której używamy cyfry lub nazwy owada na nim przedstawionego.

8. Kolorowe elementy

Na środku układamy po kolei klocki z cyframi, a za pomocą kolorowych patyczków układamy taką samą wartość.



9. Edupuzzle

Rozkładamy przed sobą planszетkę z cyframi. Na kartonikach edupuzzli znajdują się działania. Zadaniem gracza jest ułożenie kartonika z działaniem na polu z odpowiednim wynikiem. W ten sposób ułożymy cały rysunek. Na odwrocie planszетка podzielona jest na pola ze zbiorami kropek. Zadaniem gracza jest ułożenie kartonika z działaniem na polu z odpowiednim zbiorem.



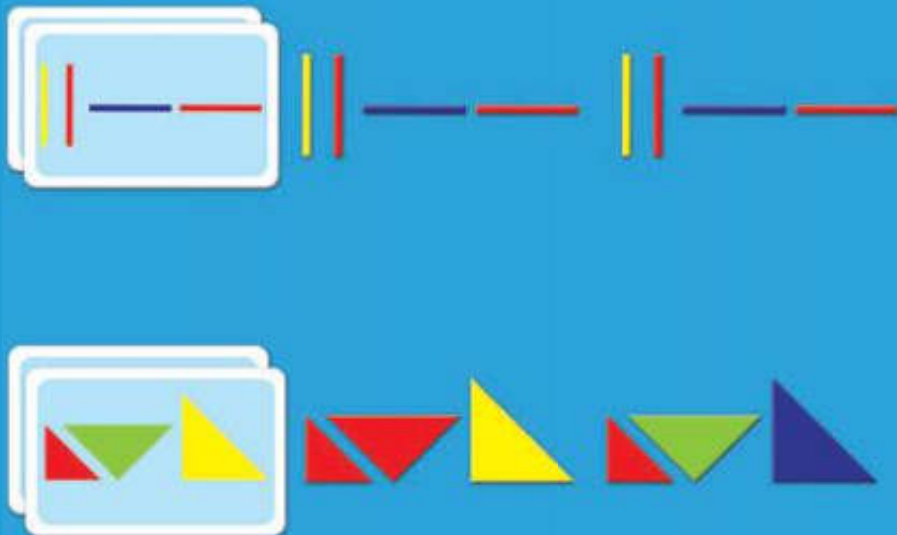
10. Tangram (+ karty z figurami do ułożenia)

Wszystkie klocki tangram układamy na środku, a karty z wzorami do ułożenia (szare tło) kładziemy w stosiku. Dzieci po kolei losują po jednej karcie ze stosu, a ich zadaniem jest ułożenie klocków według wzoru z karty.



11. Sekwencje - uporządkowanie zgodnie z wzorem

Rozdajemy karty z niebieskim tłem, na których znajdują się z jednej strony ilustracja sekwencji ułożonych z klocków tangram, a z drugiej ilustracja sekwencji z patyczków. Zadaniem jest odwzorować taki układ klockami lub patyczkami i powtórzyć ciąg. W przypadku klocków tangram liczy się kształt oraz ułożenie, a nie liczy się kolor klocków. W przypadku patyczków liczy się także kolor.



12. Sortowanie

Klocki ze wszystkich tangramów mieszamy i rozkładamy na środku. Zadaniem dziecka jest pogrupowanie ich według kolorów, a następnie ułożenie według wielkości.



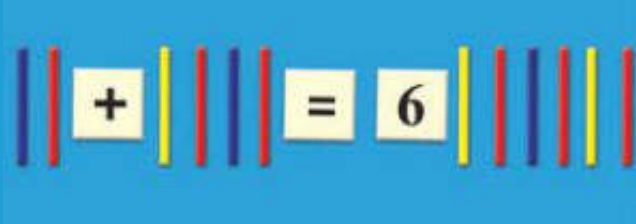
13. Patyczki na patyczki

Układamy przed dziećmi wszystkie patyczki.

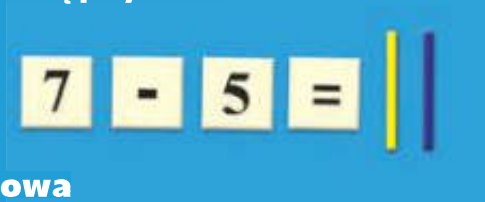
- a) sortujemy patyczki według kolorów
- b) wybieramy karty z pomarańczowym tłem, dziecko ma za zadanie ułożenie z patyczków wzorów z kart



- c) dziecko tworzy dwa dowolne zbiory patyczków, a następnie losuje jeden znak działania i kładzie między nimi. Zadanie polega na wykonaniu tak stworzonego działania i odpowiedzi za pomocą patyczków lub (i) żetonu z cyfrą.



d) losujemy dwa żetony z cyframi i jeden znak działania. Wynik działania przedstawiamy za pomocą patyczków.



14. Zabawa ruchowa

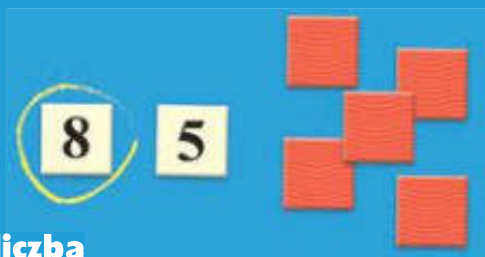
Każdy uczestnik losuje po jednym kartoniku z cyframi i, nie pokazując go innym, przedstawia liczbę elementów widoczną na kartoniku za pomocą ruchu (klaskania, podskoków, kroków). Kto zgadnie, jaka to liczba, musi odnaleźć odpowiedni żeton wśród leżących obok.

15. Wojna kostkowa

Kładziemy przed sobą dwie kostki – oczkową i cyfrową. Gracze dobierają się parami, każda para po kolei rzuca kostkami – jeden uczestnik oczkową, a drugi cyfrową. Wygrywa ten, kto miał wyższy wynik. Jako zdobyty punkt przyznajemy kolorowy patyczek. Kto będzie miał ich najwięcej na koniec, ten wygrywa.

16. Wojna

Wszystkie żetony z cyframi układamy, cyfrą do dołu, na stole. Po kolei każdy gracz wyciąga jeden żeton i kładzie przed sobą. Wygrywa ten, na kogo żetonie będzie widniała wyższa cyfra. Jako zdobyty punkt przyznajemy kolorowy patyczek. Kto będzie miał ich najwięcej na koniec, ten wygrywa.



17. Jaką jestem liczbą

Wszystkie żetony z cyframi układamy cyfrą do dołu na stole. Każdy uczestnik losuje po jednym żetonie z cyfrą i, nie pokazując go innym, opisuje go za pomocą działania.

Przykład: wylosowana cyfra to 5.

Składałam się z 2 i 3. Jaką jestem cyfrą?

lub

Jestem wynikiem dodania cyfr 4 i 1. Jaką jestem cyfrą?

18. Ciągi

Do tej zabawy potrzebny jest prowadzący. Rodzic wybiera 3 dowolne kartoniki z owadami i układa z nich ciąg. Zadaniem dziecka jest ułożenie kolejnego elementu.

Przykład:

1, 2, 3 – kolejna 4,

2, 4, 6 – kolejna 8,

1, 3, 5 – kolejna 7.

19. Zagadki o figurach

Gracz losuje jedną kartę z figurą (z czerwonym tłem). Ma zadać pozostałym graczom zagadkę dotyczącą tej figury.

Przykład: Taki kształt ma piłka - co to za figura?

20. Tajemnicza koperta

Spośród kart wybieramy te z cyframi (na zielonym tle). Z jednej strony cyfra podpisana jest po polsku, z drugiej po angielsku. Następnie wybieramy karty z figurami (na czerwonym tle). One także są podpisane po jednej stronie po polsku, a po drugiej po angielsku. Przeczytajmy razem z dzieckiem obie nazwy. Tasujemy karty i układamy w stos. Prowadzący wybiera kartę ze spodu stosu, tak aby inni gracze jej nie widzieli, i umieszcza w małej kopercie.

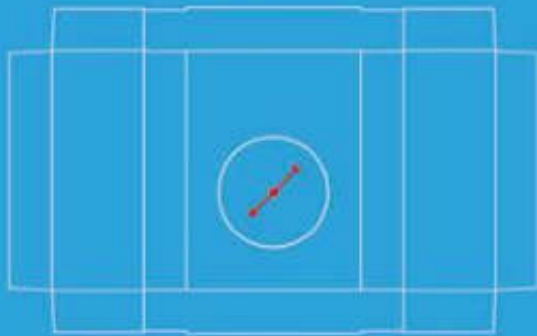
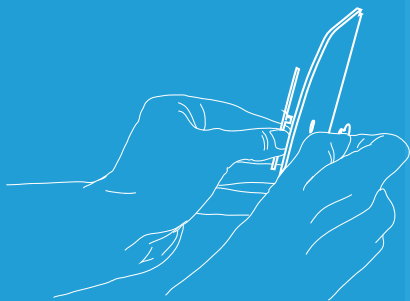


Zadaniem dziecka jest odgadnięcie, jaka figura lub cyfra jest ukryta w kopercie i wypowiedzenie jej nazwy. Dziecko może wypowiedzieć tę nazwę także po angielsku.

Za każdą dobrą odpowiedź otrzymuje tę kartę. Wygrywa ten, kto będzie miał najwięcej kart.

GRY PLANSZOWE

Wkładka stanowi planszę. Przed rozpoczęciem gry wyjmij wkładkę i zamocuj w niej strzałkę losującą, a następnie ponownie umieść w pudełku.



Misie Patysie

ROZGRYWKA

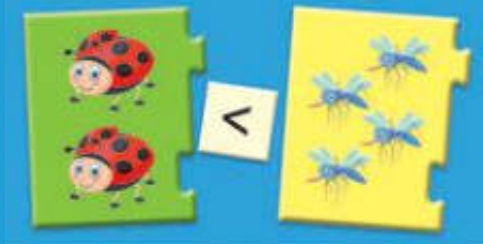
Gracze wybierają swoje pionki i stawiają je na polu **START**. Każdy gracz losuje jedną kartę z pomarańczowym tłem. Na karcie jest wzór, który mamy ułożyć z patyczków.

Jeśli gramy z dzieckiem to można wybrać dla niego łatwiejszy wzór.

Celem gry jest zdobycie odpowiednich patyczków i dotarcie z nimi na **METĘ**, a następnie ułożenie figury ze swojej karty. Poruszamy się po planszy za pomocą rzutu kostką. Pola są w kolorze patyczków, wśród nich są pola specjalne, na których czekają matematyczne zadania:



Gdy gracz zatrzyma się na polu w kształcie kwadratu, wybiera dwa dowolne kartoniki z owadami. Jego zadaniem jest powiedzieć, w której grupie jest więcej owadów. Do oznaczenia możemy użyć żetonów ze znakiem większości lub mniejszości.





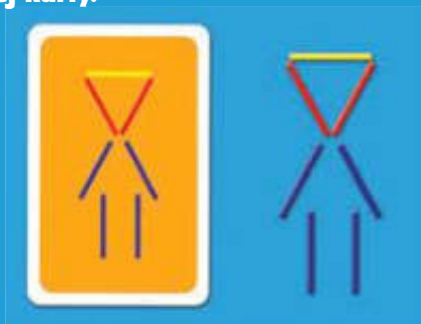
Gdy gracz zatrzyma się na polu w kształcie trójkąta, losuje 4 kartoniki z owadami. Jego zadaniem jest ułożenie ich w kolejności od największej do najmniejszej ilości elementów.



Gdy gracz zatrzyma się na polu w kształcie prostokąta, losuje jedną kartę z szarym tłem, jego zadaniem jest ułożenie klocków tangram według wzoru z karty.



Za każde dobrze rozwiązane zadanie gracz otrzymuje patyczek w kolorze pola, na którym się zatrzymał. Kiedy gracz ma już komplet patyczków, potrzebnych do ułożenia wzoru ze swojej karty, jak najszybciej powinien dotrzeć do METY (nie musi wykonywać zadań). Wygrywa ten, kto dotrze do METY jako pierwszy (gracz nie musi w tym celu wyrzucić dokładnej liczby oczek) i ułoży z patyczków wzór ze swojej karty.



Matematyczna wyprawa – gra kooperacyjna

Losujemy jedną kartę z szarym tłem, przyglądamy jej się uważnie, a następnie wsuwamy do kopertki i układamy obok pola META. Celem gry jest zdobycie przez wszystkich graczy odpowiedniego kompletu figur (części tangramu) tak aby po dotarciu do mety wszyscy mogli wspólnie ułożyć wzór z karty, która znajduje się w kopertce.



Poruszamy się po planszy za pomocą tarczy losującej, udajemy się na najbliższe pole w danym kształcie.

Na polach specjalnych zdobywamy części tangramu. Jeśli gracz dobrze rozwiąże zadanie, może wybrać sobie jeden, dowolny klocek tangramu.

Pola specjalne



Gdy gracz zatrzyma się na polu w kształcie kwadratu, losuje jedną kartę z pomarańczowym tłem, za pomocą kolorowych patyczków ma ułożyć figurę z karty.



Gdy gracz zatrzyma się na polu w kształcie trójkąta, gracz siedzący po jego prawej stronie bierze dowolną ilość patyczków i dzieli na dwie części i kładzie przed graczem (kolor patyczków nie ma znaczenia). Zadaniem gracza jest wykonanie działania matematycznego, w tym celu wybiera jeden znak działania $+$ lub $-$ oraz znak $=$ i wykonuje działanie.



Gdy gracz zatrzyma się na polu w kształcie prostokąta, losuje dwa żetony z cyframi i jeden znak działania. Wynik działania przedstawiamy za pomocą patyczków.

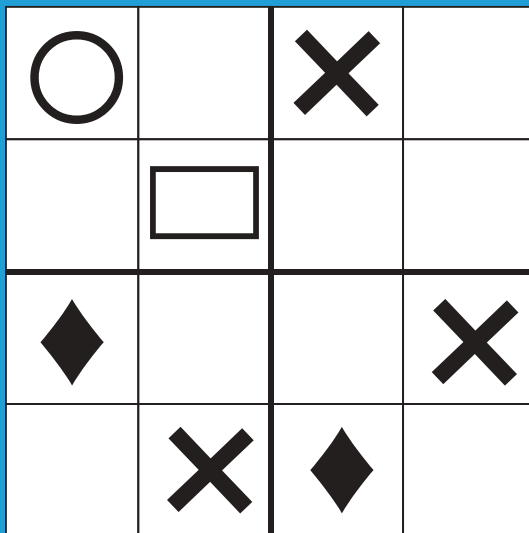
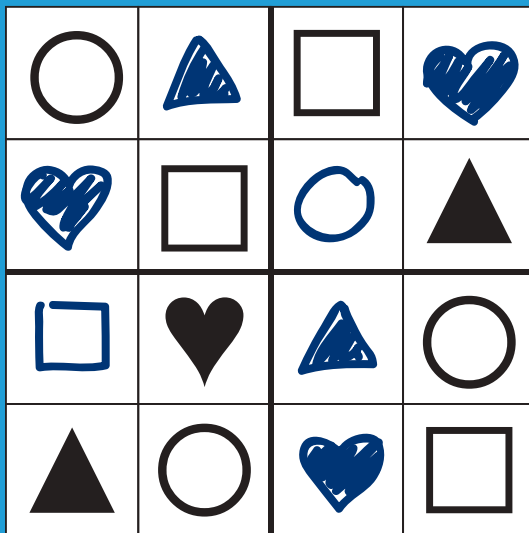
Za każde dobrze rozwiązane zadanie, gracz może pobrać jedną część tangramu.

Gra jest kooperacyjna, więc polega na tym aby gracze wspólnie uzbierali części tangramu, potrzebne do ułożenia figury z karty i wszyscy dotarli na pole META. Tam wspólnymi siłami mają ułożyć figurę z karty schowanej w kopertce.

ŁAMIGŁÓWKI

1. Sudoku

Wypełnij diagramy tak, aby w każdym kwadracie 2x2 pola, znajdowały się 4 różne cyfry bądź figury, wg wzoru



Wypełnij diagramy tak, aby w każdym kwadracie 2x2 pola, znajdowały się 4 różne cyfry bądź figury

2	1	3	4
3		2	1
		1	2
1		4	

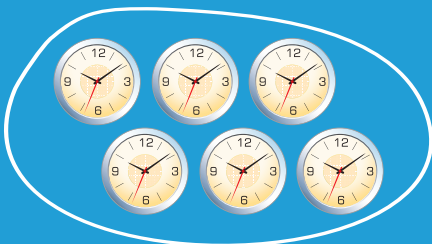
			
			
			
			

Wypełnij diagramy tak, aby w każdym kwadracie 2x2 pola, znajdowały się 4 różne cyfry bądź figury

			1
	3		4
2		4	
3			

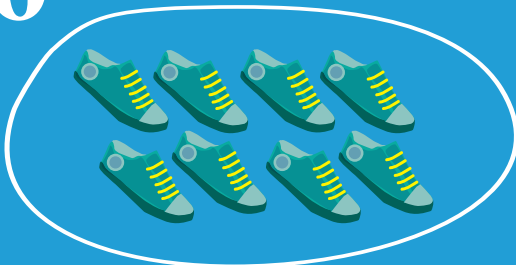
			
			
			
			

2. Połącz zbiór z cyfrą



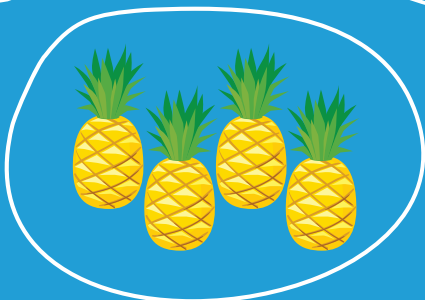
7

6

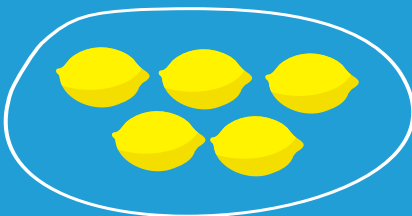


1

3



9

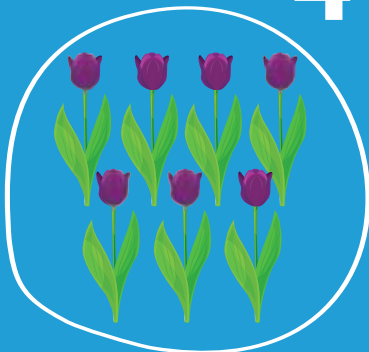
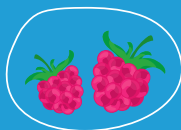
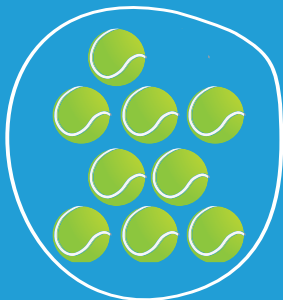


5

8

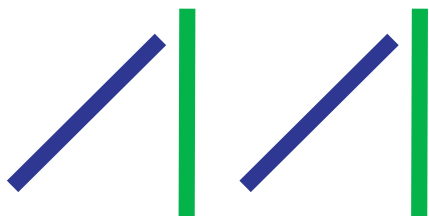
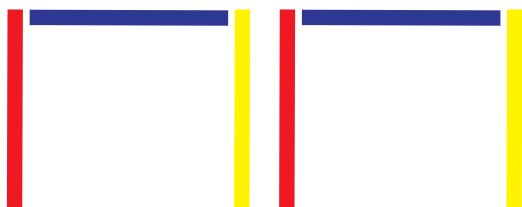
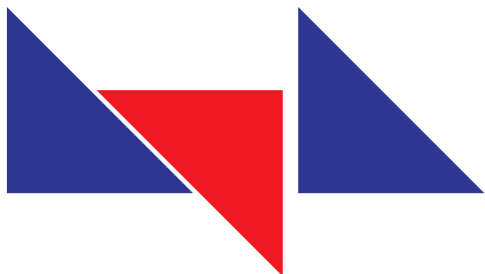
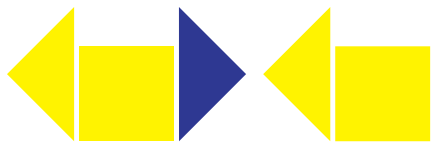
2

4



3. Sekwencje

Dorysuj kolejne elementy według wzoru



4. Narysuj tyle figur geometrycznych, ile wskazuje cyfra

5

3

7

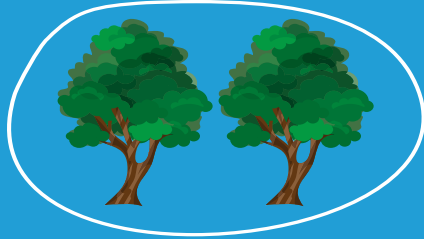
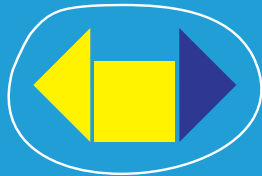
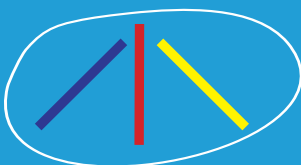
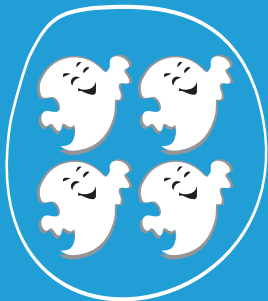
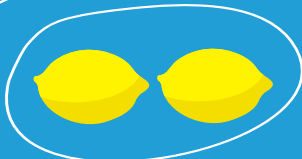
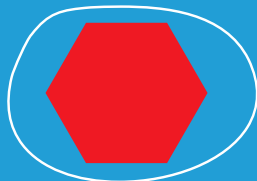
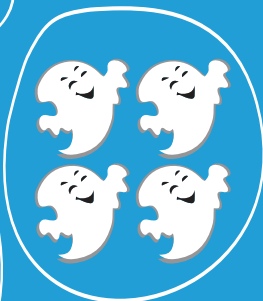
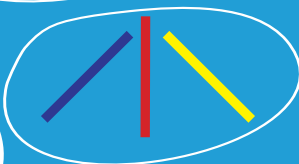
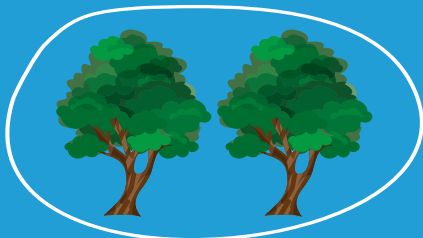
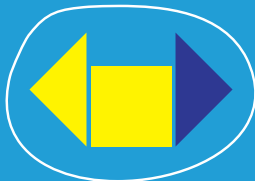
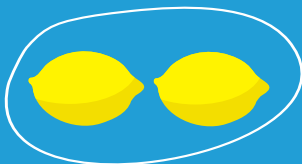
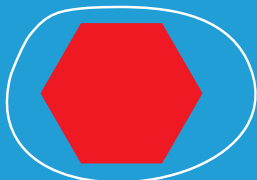
4

1

5. Uzupeñnij diagram

6. Połącz w pary takie same elementy



7. Połącz cyfrę z odpowiednią nazwą

1		trzy
2	siedem	
3	osiem	
4		pięć
5	cztery	
6	sześć	jeden
7	dwa	
8	dziewięć	
9		

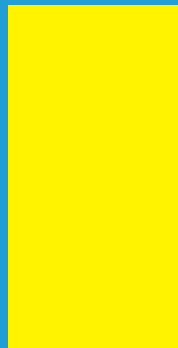
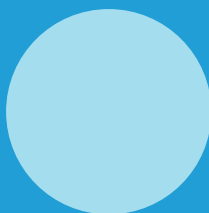
8. Połącz figurę z nazwą

trójkąt



sześciokąt

kwadrat



gwiazda

prostokąt

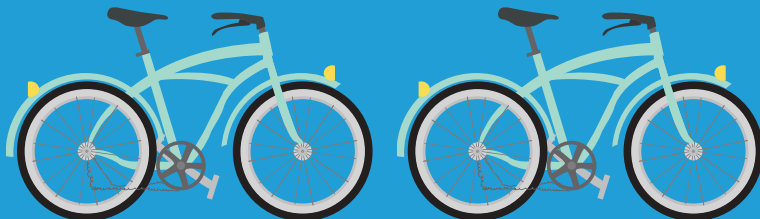
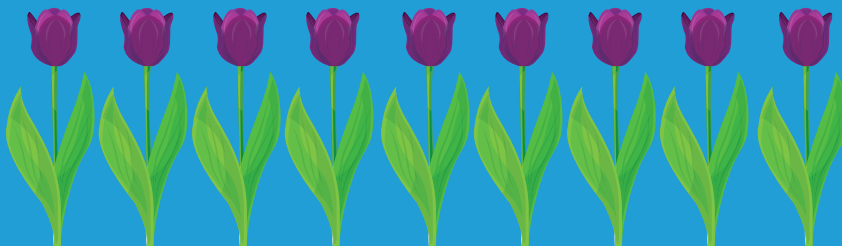


romb



koło

9. Policz przedmioty w rzędzie i wpisz odpowiednią cyfrę w kratkę



10. Obrazkowe cyfry

Wykonaj działanie, wpisując odpowiednią cyfrę w kratkę



2



4



3



5



+



=

5



+



=



+



=



+



=



+



+



=

11. Obrazkowe cyfry

Wykonaj działanie wpisując odpowiednią cyfrę w kratkę



1



4



6



9



-



=

3



-



=



-



=



-



=



-



=

12. Biedronki

Połącz biedronkę z cyfrą, która odpowiada ilości kropek

1



3



6



5

4



2



13. Obrysuj figury geometryczne po przerywanej linii



14. Cyfry

Dokończ pisanie cyfr w liniach

1 1 1 1 1

2 2 2 2 2

3 3 3 3 3

4 4 4 4 4

5 5 5 5 5

6 6 6 6 6

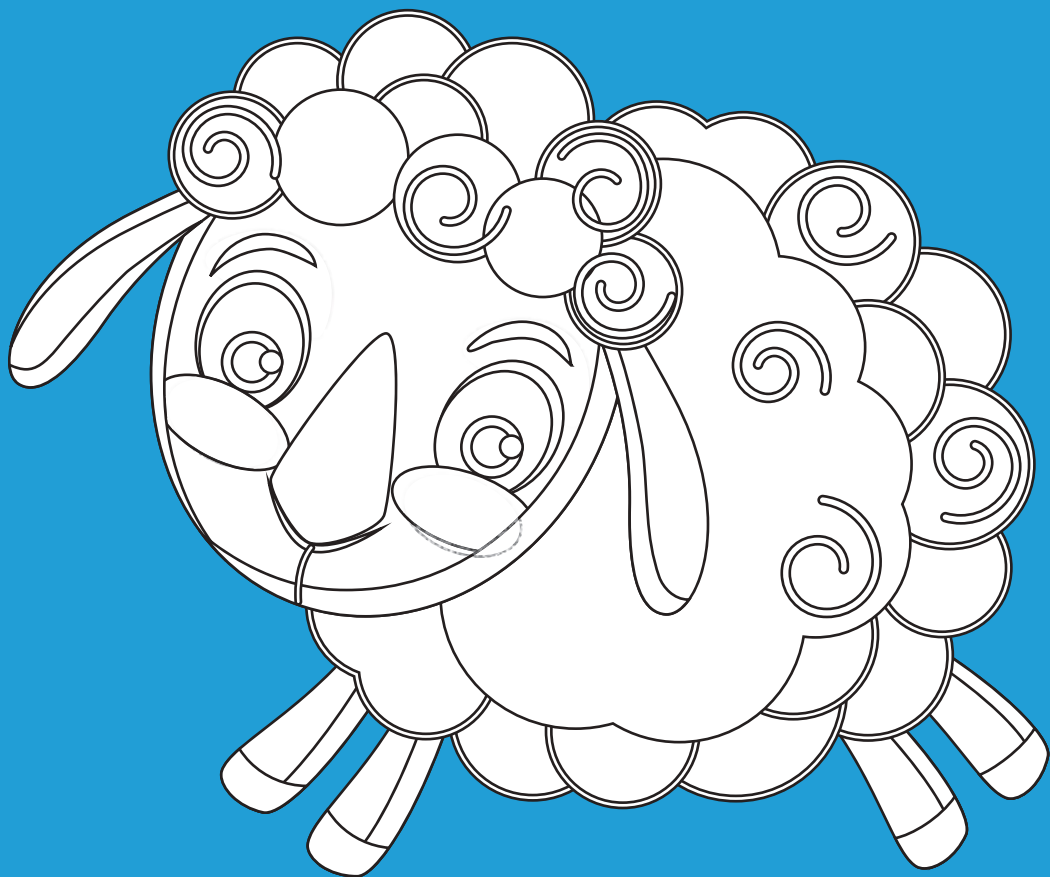
7 7 7 7 7

8 8 8 8 8

9 9 9 9 9

15. Pokoloruj





ZOBACZ NASZĄ CAŁĄ SERIĘ





Wielki Zestaw Małego Odkrywcy to seria zestawów gier podzielonych tematycznie, z najważniejszych dziedzin, które dzieci poznają w wieku przedszkolnym.

Gry pomagają zdobywać wiedzę i ćwiczyć umiejętności. Rozbudzają ciekawość poznawczą, kształtują koncentrację, pamięć spostrzeżeniowo-wzrokową i słuchową, pobudzają wyobraźnię i kreatywność. U dzieci rozwija się mowa, myślenie i kojarzenie. Mogą ćwiczyć koordynację wzrokowo-ruchową. Jednocześnie wyzwalają się pozytywne emocje podczas nauki i wspaniałej zabawy.



Produkty z serii *Mały Odkrywca* są testowane przez dzieci oraz pozytywnie zaopiniowane przez nauczycieli przedszkolnych.



**Nasze produkty zostały opracowane
i wyprodukowane w Polsce.**

Autor gry: Monika Rutowska

Zespół: Jacek Zdybel, Sławomir Czuba

Opracowanie techniczne: Grzegorz Traczykowski

Ilustracje i opracowanie graficzne: Julia Świlczewska, Natalia Łuczyńska



TREFL SA, Kontenerowa 25
81-155 Gdynia, Poland
www.trefl.com

Made in Poland