

Produkt dostępny na stronie

e-mama.pl

**Roter
Käfer**



Matematyka

gra magnetyczna



Szanowni Rodzice!

Książeczka z magnesami pomoże nauczyć dziecko łączenia ilości z liczbą, znajdowania liczb sąsiednich, układania nierówności oraz rozwiązywania przykładów. Podczas gry u dziecka rozwija się koncentracja, logiczne myślenie oraz umiejętność skupiania się.



Przygotowanie do gry

Na kartkach znajdują się zadania matematyczne. Rozwiążcie je i przyklejcie odpowiednie magnesy.

Przed rozpoczęciem gry z kartami należy przyklepić kartę do tablicy przy pomocy magnesu mocującego.



Bawimy się z karteczkami!

Zadanie 1

Porównaj, pomiędzy grupami przedmiotów postaw odpowiedni znak: $>$, $<$, $=$.

Zadanie 2

Policz warzywa. Dopasuj i umieść na obrazku sąsiednie cyfry.

Zadanie 3

Policz owoce i oznacz ilość cyfrą.

Zadanie 4

Postaw cyfry tak, by powstały prawdziwe równania.

Zadanie 5

Uważnie przypatrz się rysunkom. Policz przedmioty i zamień je cyframi. Rozwiąż przykłady na dodawanie.

Zadanie 6

Uważnie przypatrz się rysunkom. Policz przedmioty i zamień je cyframi. Rozwiąż przykłady na odejmowanie.

Zadanie 7

Uważnie obejrzyj rysunek. Policz ilość i zaznacz ją liczbą.

Zadanie 8

W okienku obok zwierzęcia umieść cyfrę od 1 do 5. Umieść odpowiednią ilość zwierząt w każdym chlewiku.

Matematyka dla malucha

1. Ilość i liczba.

Powiedz dziecku, że liczby oznaczają ilość określonych przedmiotów. Połóż przed dzieckiem, np. trzy cielątka i dwa jagniątką. Zaproponuj, by dziecko policzyło zwierzęta i nazwało liczbę.



2. Sąsiednie liczby.

Opowiedz dziecku o szeregu liczb i o tym, że każda liczba ma swoje miejsce. Przed daną liczbą zawsze znajduje się liczba mniejsza, a po niej – większa. Weź np. liczbę 4, poproś dziecko, żeby położyło liczbę, która znajduje się przed nią i za nią w szeregu liczbowym.



Kolory i figury

gra magnetyczna

Art. RK2201-06



12 miesięcy
w języku
angielskim

gra magnetyczna

Art. RK2201-08





Wesoly farmer

gra z rzeźkami

Art. RK5101-01

Pory roku

gra z guzikami

Art. RK5101-07



Modnisie

gra magnetyczna

Art. RK3204-02



Tablica magnetyczna w polce

do uczenia się przez zabawę

Art. RK3501-01



7