

## „Matematyka w RUCHU”

**Miejsce:** hala sportowa

Kolejność lekcji pokazowej:

- 1) Losowanie grup – **Photon**, koszulki i numerki dla dzieci.
- 2) **Berek Dobierany**- [pomoce numerki na koszulkach, muzyka, mikrofon].

**Opis zabawy:** uczniowie mają założone na koszulkach numerki (na plecach), podczas gdy leci muzyka uczniowie biegają na wyznaczonej powierzchni (lub wykonują wskazane ćwiczenia). W momencie, kiedy muzyka cichnie, nauczyciel podaje polecenia dotyczącą tego jak mają się ustawić uczniowie czy co mają konkretnego wykonać. Zwracamy uczniom uwagę, że po wykonaniu zadania ustawiają się tyłem, tak aby nauczyciel widział liczby na plecach uczestników zabawy. Polecenia – działania wzmacniające umiejętności matematyczne:

- PODSTAWOWE: parzysta na prawo / nieparzysta na lewo, parzyste przysiad/ nieparzyste podskakują
- RUCHOWE/DYNAMICZNE: parzysty łapie nieparzystego, nieparzysty goni parzystego,
- PORÓWNYWANIE CYFR: większa cyfra łapie mniejszą, znajdź osobę z większą cyfrą, ustawcie się od najmniejszej do największej cyfry;
- LOGICZNE MYŚLENIE: znajdź osobę, która ma taką samą cyfrę jak twoja, znajdź cyfrę 1 mniejszą lub 1 większą, parzyste tworzą pary/nieparzyste tworzą duże koło,
- ŚMIESZNE/KREATYNE: parzyste chodzą jak roboty/nieparzyste jak koty,
- ŁATWE ZADANIA: suma 1+2.

W rzędach:

- 3) **Prawda/Falsz** – [karty z działaniami, piłeczki kolorowe, steppery, obręcze]

**Opis zabawy:** uczniowie ustawieni w rzędach, **Wersja I:** nauczyciel podaje działanie z wynikiem, zadaniem drużyny jest ustalenie PRAWDA czy FAŁSZ, pierwszy zawodnik startuje, podbiega do pudełka i wybiera odpowiedni kolor piłeczki, czerwona = FAŁSZ, zielona = PRAWDA, wbiegają do obręczy i podnoszą piłeczkę do góry. **Wersja II:** zawodnik podchodzi 2 metry do przodu, dopiero w tym momencie nauczyciel podaje działanie (zadanie indywidualne) zadaniem zawodnika jest ustalenie PRAWDA czy FAŁSZ, zawodnik startuje, podbiega do pudełka i wybiera odpowiedni kolor piłeczki, czerwona = FAŁSZ, zielona = PRAWDA, wbiegają do obręczy i podnoszą piłeczkę do góry. **Wersja III:** podczas biegu zawodnicy kozłują piłkę.

- 4) **Piramida Kubeczkowa** – [pomoce: karta ze wzorem działań w kształcie piramidy, kubeczki z gotowymi wynikami, worki, materace, ławeczka, płotki lekkoatletyczne]

**Opis zabawy:** każda drużyna pokonuje przygotowany tor przeszkód, aby mieć możliwość odczytania działania (zaczynamy od działań na dole piramidy, tak aby mieć możliwość ustawienia piramidy kubeczkowej), zawodnik rozwiązuje działanie i z dostępnych kubeczków z gotowymi rozwiązaniami wybiera prawidłowy wynik i ustawia w wyznaczonym miejscu (na kubeczkach mogą pojawić się nieprawidłowe wyniki dla zmylenia zawodnika). Drużyna wykonuje zadanie do momentu ustawienia wszystkich kubeczków (6 szt.) w piramidzie. Jeżeli piramida się zawali, ostatni zawodnik podbiega i ustawia ją ponownie. Zawodnicy mają prawo korygowania błędnych wyników poprzednich zawodników, z zaznaczeniem, że każdy zawodnik może wykonać bądź skorygować tylko jeden przykład.

- 5) **Matematyczne BINGO** – [pomoce: karty BINGO z zadaniami, karty BINGO puste, mazaki, obręcze, steppery]  
**Opis zabawy:** na sygnał startuje pierwszy zawodnik, podbiega do karty BINGO, która ułożona jest na końcu toru, zapamiętuje działanie i dokładne miejsce, którym jest zapisane. Zawodnik rozwiązuje zadanie, podbiega do obręczy gdzie znajduje się pusta karta BINGO i wpisuje wynik dokładnie w tym samym polu gdzie było zapiane działanie. Wygrywa rząd, który jako pierwszy ukończy wpisywanie na swojej karcie BINGO. Prowadzący sprawdza poprawność wykonanych działań. Zawodnicy mogą podczas jednego pokonywania toru wykonać tylko jedno zadanie lub korygować błędnie wykonane zadanie. Wersje mogą być różne np. z wykorzystaniem piłki i kozłowaniem.
- 6) **Szukam swojego numeru** – [pomoce: piłki EDUBALL, numerki na plecach, obręcze]  
**Opis zabawy:** piłki leżą porozrzucane na końcu toru, pierwszy zawodnik startuje na sygnał, podbiega do piłek, szuka piłki z taką samą cyfrą jak numer na plecach i znosi ją do obręczy, wracając przybija piątkę kolejnej osobie z drużyny, która startuje jako następna i wykonuje dokładnie tą samą czynność. Tura kończy się, gdy w obręczy będzie tyle samo piłek co zawodników danej drużyny i ostatnia osoba dobiegnie na swoje miejsce.  
**Opcja dodatkowa:**  
➤ Z kozłowaniem piłki
- 7) **Piłkowe działania** – [pomoce: EDUABLL, puste karty, mazaki, talerzyki/grzybki, kolorowe piłeczki, obręcze]  
**Opis zabawy: Wersja I:** Zawodnicy muszą zsumować cyfry na piłkach, które znajdują się w obręczy. Każdy zawodnik może umieścić tylko jedną piłkę na talerzyku obok obręczy. Jak ostatni zawodnik wyłoży swoją piłkę i wróci na miejsce, startuje cała drużyna i wspólnie sumują cyfry a wynik wpisują na karcie. **Wersja II:** zawodnicy dostają informację słowną / lub na tablicie z liczbą do jakiej muszą utworzyć działanie. Wykorzystują piłki EDUBALL i piłeczki kolorowe, czerwona znak odejmowania, zielona znak dodawania.
- 8) **Tabliczka mnożenie** – [pomoce: obręcze, piłki EDUBALL, numerki na plecach, tablety lub karty z zadaniami]  
**Opis zabawy:** zawodnik na sygnał startuje, dobiega na koniec toru gdzie znajduje się tablet, na tablecie odczytuje działanie, wraca do zespołu. Zawodnicy wykorzystując numery na plecach układają rozwiązanie, muszą przebiec do obręczy i ustawić się tyłem tworząc prawidłową liczbę. **Wersja I:** cyfry od 1 do 4. **Wersja II:** cyfry od 0-9 (dodatkowo ułożone przed drużyną kartki) zawodnicy do ustawienia wyniku mogą wykorzystać siebie – czyli numerki jakie mają na plecach bądź kartki z cyframi leżące przed zespołem bądź piłki EDUBALL (dodatkowe działanie podane przez prowadzącego: ustawienie w kolejności od najmniejszej do największej).
- 9) **Szalona Kostka** – [tablety, kartki na plecach, steppery, piłki EDUBALL]  
**Opis zabawy: Wersja I:** pierwszy zawodnik podbiega do tabletu i „rzuca wirtualną kostką”. Wraca do zespołu i przekazuje informację, jaka cyfra musi się znaleźć w obręczy. Jeżeli nie ma takiej cyfry to zawodnicy tworzą parę, której suma liczb da wylosowany wynik. **Wersja II:** zawodnik „rzuca dwoma wirtualnymi kostkami”. Wraca do drużyny, która musi zsumować / pomnożyć liczby. Prawidłową odpowiedź układają w kole szukając odpowiednich piłek .
- 10) **Państwa i Miasta** – [pomoce: karta zadań, ołówki, obręcze, steppery]

**Opis zabawy:** Jeden zawodnik z drużyny stoi na końcu toru przy zastoniętej kartce zada. Wejście do gry: Prowadzący zajęcia podaje / pokazuje działanie. Zawodnik musi je obliczyć i podać rozwiązanie/ wynik swojej drużynie. Staje przed swoją drużyną (nadal na końcu toru) i w dowolny sposób pokazuje wynik, używając jedynie ruchów i gestów. Kolejny zawodnik z drużyny / zawodnicy odgaduje pokazany wynik i podbiega do nauczyciela, który stoi na środku toru, i przekazuje mu swoją odpowiedź. Jeżeli wynik jest prawidłowy Nauczyciel daje komendę START/ DOBRZE lub ZGADUJ DALE – w przypadku nieprawidłowej odpowiedzi. Po informacji START zawodnik, który podał prawidłową odpowiedź biegnie w kierunku kartki z zadaniami (miejsce skąd pierwszy zawodnik pokazywał wynik), jednocześnie pierwszy zawodnik biegnie w kierunku pierwszej poczekalni (ławka, obręcz, stepper). Zawodnik nr dwa podbiega na koniec toru i odkrywa kartę z zadaniami i wybiera tylko jedno zadanie do rozwiązania. Wpisuje wynik i zaczyna bieg w kierunku pierwszej poczekalni. Jednocześnie zawodni z pierwszej poczekalni zaczyna biec w kierunku drugiej poczekalni w zawodnik znajdujący się w strefie startu biegnie w kierunku karty z działaniami itd. Za jednym podejściem do karty działaniami może rozwiązać bądź skorygować tylko jedno zdanie. Jeżeli zawodnik podbiega do karty i nie zna odpowiedzi na zadanie, zaczyna biec w kierunku poczekalni tak aby dać możliwość rozwiązania zadania przez innego zawodnika z drużyny. Poczekalnie są po to aby zawodnicy mieli utrudnione komunikowanie się i wspólne rozwiązywanie zdań, mogą kontaktować się jedynie w tym momencie, kiedy się mijają. Zabawa kończy się w momencie, kiedy któraś z drużyn rozwiąże wszystkie zadania. Wtedy nauczyciel siada w kole i wspólnie sprawdza prawidłowość wykonanych zdań.

Na wyciszenie:

11) **Projektant figur:** [pomocze: makarony, skakanki, laski gimnastyczne]

**Opis zabawy:** Uczniowie mają za zadanie ułożyć najwięcej figur geometrycznych z dostępnych pomocy. W tym czasie nauczyciel dokonuje podsumowania wcześniejszych zabaw.

**Autor i prowadzący zajęcia:**

Agnieszka Błaszczyk, Angelika Listwan, Anna Tryka-Klecha