**GARŚĆ POMYSŁÓW NA ZABAWY MATEMATYCZNE Z DZIEĆMI W DOMU**

Zabawy matematyczne pomagają dzieciom zrozumieć podstawowe pojęcia matematyczne, zachęcają do logicznego myślenia oraz ułatwiają rozpoznawanie cyfr i figur geometrycznych. Dzieci bardzo je lubią. Nauka przez zabawę może odbywać się w dowolnej chwili i miejscu,   a materiałem do zabaw i zadań może stać się prawie wszystko – dziecko może liczyć garnki w domu, segregować sztućce wg wielkości, kształtu; nawlekać na nitkę podaną ilość guzików, czy też szukać konkretnego – opisywanego przez rodzica guzika (o wskazanej liczbie dziurek, kolorze, wielkości, czy też kształcie). Pomysłów może być nieskończenie wiele, zachęcamy więc do takich zabaw z dziećmi w wolnym czasie**. Inspiracją mogą stać się dla Państwa poniższe propozycje i opisy zabaw:**

* Na rolki po papierze toaletowym (lub np. plastikowe kubeczki) naklejamy cyfry 0-9. Dziecko otrzymuje garść patyczków/słomek itp. Zadaniem przedszkolaka, jest włożenie odpowiedniej ilości elementów do każdego, powstałego z rolki kubeczka (zgodnie z cyfrą widniejącą na karteczce, napisaną przez dziecko lub rodzica).
* Gry w karty – np. w „wojnę”. Z talii kart wybieramy tylko te z liczbami. Dzielimy je po równo między graczami i układamy kolorem w dół. Gracze jednocześnie odwracają górną kartą ze swojego zestawu. Wyższa karta wygrywa, ale gracz sam musi domagać się przyznania mu punktu (dziecku należy dać dużo czasu na określenie, która karta jest wyższa).
* Na kartce rysujemy duży kwiat i piszemy w nim rozrzucone losowo cyfry (od 1 do 6, z powtórzeniami). Dziecko rzuca kostką, a następnie znajduje i zaznacza cyfrę**,** którą pokazuje wyrzucona liczba oczek.
* Dziecko nawleka na nitkę lub sznurek odpowiednią liczbę guzików, makaronu lub koralików – taką, jaką poda dorosły – dzieci starsze (lub tyle, ile wskaże kostka rzucona przez dziecko- dzieci młodsze.
* Inna zabawa z guzikami – gromadzimy guziki różnej wielkości, koloru, kształtu i z różną ilością dziurek. Zadaniem dziecka będzie posegregowanie guzików wg wybranych przez rodzica cech.
* Z kolorowych kartek wycinamy koła i składamy je na pół. Wokół brzegów rysujemy niewielkie kółeczka przypominające ząbki. W miseczce przygotowujemy małe kawałki np. plasteliny. Dziecko lub rodzic rzuca kostką, a zadaniem dziecka jest zapełnienie papierowej buzi tyloma ząbkami (kulkami plasteliny), ile wskazuje ilość oczek na kostce.
* „Co zmieniło miejsce?” – ustawiamy przed dzieckiem kilka przedmiotów/obrazków, dziecko zamyka oczy, a my zmieniamy ich kolejność (najpierw 1 rzecz, później 2 rzeczy, można więcej, ale wszystko zależy od wieku i możliwości rozwojowych dziecka). Dziecko otwiera oczy i mówi, co zmieniło miejsce. Podobna, łatwiejsza zabawa – „Czego brakuje?”
* Zagadki dotykowe – rozpoznawanie tylko za pomocą dotyku kształtów figur geometrycznych (wyciętych np. z sztywnego papieru, lub też kształtów „ukrytych” w przedmiotach).
* Wskazywanie przez dziecko w domu przedmiotów o określonych kształtach lub cechach (np. „Co jest duże i okrągłe?”, „Znajdź przedmioty w kształcie koła”, „Dotknij czegoś miękkiego” itp.);
* Segregowanie zabawek wg wybranych cech – np. lalki- samochody -klocki itp. lub wg wielkości i odkładanie po zabawie zgromadzonych przedmiotów (z różnych pomieszczeń w domu) na ich miejsce.
* Zabawy w sklep (dziecko sprzedaje lub kupuje) – można sprzedawać wszystko – np. guziki (tu opisujemy konkretny guzik, podając jego cechy, dziecko odnajduje właściwy), można też kupować określone klocki i na koniec coś z nich zbudować; ważne w zabawach w sklep jest to, by dziecko kupowało wymieniając umowny pieniądz (np. fasolki) na określoną rzecz, o ustalonej wcześniej cenie (np. 1 klocek za 1 fasolkę, figurka – za 3 fasolki itp.).
* Zabawy słowne – np. wymyślanie i zadawanie zagadek, podawanie nazw 4 rzeczy, które można ułożyć wg kolejności (na przykład z kategorii wzrost, waga, etapy procesu, wiek, itp.) Następnie dziecko układa je w odpowiedniej kolejności (podaj je dziecku w niewłaściwej kolejności). Przykładowe pomysły: dorosły, niemowlę, dziecko, nastolatek (wiek), kot, mysz, żyrafa, osioł (wielkość), pszenica, chleb, ciasto, mąka (etapy), tydzień, godzina, dzień, rok (czas)
* Przetnij 20 słomek na części o różnych długościach: krótkie, średnie i długie. Na kartce papieru odrysuj te trzy długości. Pomieszaj słomki. Poproś dziecko, by brało po jednej słomce i mówiło, czy jest krótka, średnia, czy długa. Sprawdzajcie odpowiedzi według wzoru odrysowanego na kartce. Wygrywa osoba, która poda najwięcej poprawnych odpowiedzi. To ćwiczenie dobrze rozwija umiejętność szacowania.
* Wszelkie puzzle, układanki, wiele gier planszowych są doskonałą okazją do ćwiczenia umiejętności matematycznych czy logicznego myślenia. Można też wydrukować dziecku kolorowankę, poprosić, by ją pokolorowało, a następnie pociąć ją na określoną ilość elementów (puzzli) i polecić dziecku ponownie ją złożyć.
* „Rysowanie palcem po plecach lub dłoni dziecka – np. prostych cyfr, kształtów, a zadaniem dziecka jest odgadnąć, co to.
* Wymyślanie prostych bajek lub zadań z treścią, np.: Wiewiórka zebrała 3 orzechy, potem kolejne 2 — ile miała razem? Potem znalazła kolejne 2 — ile miała? Potem zjadła 1. Ile zostało? Potem przyszła druga wiewiórka i…
* Układanie wzorów – rodzic wymyśla jakiś rytm/wzór z klocków, zabawek, kredek, itp., a zadaniem dziecka jest kontynuowanie tego rytmu.
* „Poszukiwanie cyfr” – świetna zabawa podczas oglądania gazetek reklamowych ze sklepów czy książeczek obrazkowych. Zadaniem dziecka jest wskazanie cyfr ukrytych w różnych miejscach i nazwanie ich. Tak samo można bawić się, szukając określonych kształtów, figur w otoczeniu.
* „Marsz pod dyktando” – dziecko zamienia się w robota i porusza się tylko na słowa rodzica, wg jego poleceń (np. „Idź do przodu 2 kroki, obróć się w bok, zrób w przód 4 kroki…” itp..). Dobre ćwiczenie na rozróżnianie stron ciała – lewej i prawej.
* Znana i lubiana gra w klasy.
* „Czarodziejski worek” – wyszukiwanie tylko za pomocą dotyku określonej figury ukrytej w worku itd.
* Tworzenie z dzieckiem własnej gry. Najpierw dorosły konstruuje grę - rysuje planszę i ustala reguły, a dziecko mu pomaga. Potem razem w nią grają. Następnie dziecko buduje swoją grę (może wzorować się na tym, w czym uczestniczyło poprzednio), dorosły mu pomaga, potem grają razem stosując ustalone reguły.

         Etapy tworzenia np. gry „Wyścigi samochodowe”:

        - narysować trasę wyścigu – odpowiednio długi chodniczek, i odmierzyć na nim płytki,

        - a potem określić miejsce startu i metę;

        - ustalić, kto będzie się ścigał;

        - pomyśleć o pułapkach i premiach: zaplanować je i w sposób czytelny oznaczyć na

trasie  wyścigu.

**To tylko propozycja. Wybierz, co chcesz i baw się dobrze!**

**Źródło: Internet.**