



## Możesz zostać Mistrzem Mnożenia

Okres przymusowego siedzenia w domu (z różnych powodów) i nadmiar czasu wolnego (co nie zdarza się często) to doskonały czas na wspólną zabawę, ale i naukę. Jednak chodzi o to by to drugie też było przyjemne i dawało radość domownikom.

Ponieważ na co dzień zajmuję się diagnozą i terapią dzieci w zakresie matematyki, wiem jak często problemem okazuje się **opanowanie tabeli mnożenia i dzielenia przez dzieci**. Dlatego warto wykorzystać wolny czas na kształtowanie tej umiejętności. Poniżej przedstawiam kilka ćwiczeń w tym zakresie, które stosuję podczas zajęć z uczniami. Myślę, że istotne jest to, że nie wymagają one zakupu żadnych specjalistycznych pomocy, możecie je Państwo wykonać wspólnie z dziećmi i wykorzystać pomoce, które zapewne już są w domu. Zapraszam!

1. Memory
2. Gra w Piotrusia
3. Bingo
4. Kostki

### Memory

Potrzebne przybory: przygotowane karty z bloku o wymiarach zbliżonych do popularnych kart do gry (może być kolorowy - będzie bardziej atrakcyjnie) z działaniami (mnożenia/dzielenia) i ich wynikami.

Przynajmniej dwóch uczestników.

Działania mogą dotyczyć tych, z którymi dziecko sobie nie radzi, ma problemy z ich zapamiętaniem (np. działania „na 8, na 9” itp.). Chociaż należy włączyć również te prostsze dla dziecka, łatwiej wtedy osiągnie sukces i chętniej zagra ponownie. Gra może służyć jako nauka lub utrwalanie czy przypomnianie określonych działań i ich wyników. Na początku starajmy się dostosować ich ilość i poziom trudności do wieku i możliwości dziecka, a potem sukcesywnie to zwiększać.

Przebieg gry: kartoniki z działaniami mnożenia lub dzielenia (skierowanymi do dołu) rozkładamy po jednej stronie stolika – mogą być luźno rozrzucone, ale łatwiej jest, gdy są uporządkowane, np. 3 rzędy po 3 kartoniki. Po drugiej stronie stolika rozkładamy kartoniki z wynikami (tych działań, które leżą obok; również ich nie widzimy).

Każdy gracz kolejno losuje kartonik z jednej strony (np. działanie  $3 \times 5$ ), podaje wynik (15) i następnie losuje kartonik z części z wynikami (jeśli wylosuje 15 ma parę i kontynuuje grę, jeśli nie- odkłada kartoniki w to samo miejsce, jednocześnie starając się zapamiętać, gdzie odkłada kartonik (bo np. wylosowany aktualnie niepoprawny wynik, np. 18 przyda nam się w innej rundzie, gdy wylosujemy działanie, np.  $3 \times 6$ ).

Możemy wprowadzić pewne utrudnienie, np. pomyłka i podanie nieprawidłowego wyniku może skutkować utratą kolejki.

Cel gry: zebranie jak największej ilości par kart: działanie-poprawny wynik.

Gra poza utrwalaniem tabeli mnożenia i dzielenia korzystnie wpływa na procesy pamięci wzrokowej i koncentracji uwagi.

Wygrany może zostać Mistrzem Mnożenia.



# Gra w Piotrusia

Potrzebne przybory: przygotowane karty z bloku o wymiarach zbliżonych do popularnych kart do gry (może być kolorowy-będzie bardziej atrakcyjnie) z działaniami (mnożenia/dzielenia) ich wynikami oraz jedna karta, tzw. Piotruś, z działaniem  $1 \times 13$ .

Przynajmniej dwóch uczestników.



Przebieg gry: przygotowane karty z działaniami i wynikami tasujemy (warto, by zrobiło to dziecko – będzie to ćwiczenie manualne) i rozdajemy uczestnikom po tyle samo kart. Jak w tradycyjnej grze w Piotrusia, po otrzymaniu kart odkładamy pary (działanie+ odpowiedni wynik), reszta bierze udział w grze. Kolejno uczestnicy losują od siebie karty, w przypadku pary odkładają je na bok. Rozgrywkę przegrywa, czyli zostaje „Piotrusiem” ten, kto pozostanie z kartą  $1 \times 13$ .

W przypadku tej gry warto by kartoników było więcej, by rozgrywka nie kończyła się zbyt szybko. Ważne jest także przy odkładaniu par kart głośne odczytywanie działań i wyników po to, by kontrolować ich poprawność oraz zapamiętywać słuchowo.

Gra, poza utrwalaniem tabeli mnożenia i dzielenia, korzystnie wpływa na procesy pamięci słuchowej i wzrokowej oraz koncentracji uwagi.

Cel gry: pozbycie się wszystkich kart.

Wygrany może zostać Mistrzem Mnożenia.



## Bingo

Potrzebne przybory: kartka papieru A4 (najlepiej jakiegoś koloru), żetony, 2 kostki do gry. Na karcie rysujemy tabelę w formie kwadratów np. 5 dużych kwadratów w rzędzie i 5 w kolumnie, czyli razem 25. Wielkość kwadratów ma umożliwić zapisanie wyników działań mnożenia.

W wersji z wykorzystaniem kostek do gry maksymalny wynik w tabeli będzie wynosił 36 (6 oczek x 6 oczek), zaś inne wyniki odpowiednio do możliwych opcji wyrzucenia oczek (np. 1 i 1 – czyli wynik 1 zapisujemy w tabeli, 1 i 2- czyli wynik 2 zapisujemy w tabeli, itp.). Wyniki w tabeli mogą się powtarzać.

Można grać samemu, ale rozgrywka z domownikiem będzie ciekawsza.

Przebieg gry:

Podczas moich zajęć dziecko gra samo pod moim nadzorem. To znaczy rzuca dwiema kostkami, mnoży ilość wyrzuconych oczek i podaje wynik. Odszukuje go w tabeli i na

kwadracie z wynikiem kładzie żeton. Jeśli istnieje kilka tych samych wyników to dziecko samo decyduje, gdzie go położy (gdzie bardziej się opłaca, gdzie jest korzystniej). Jeśli kwadrat z wynikiem jest zajęty, to rzuca ponownie. Przy tabeli 5x5 kwadratów z wynikami przekazuję dziecku 12-15 żetonów. I tylko te ma do dyspozycji.

#### Cel gry:

Ułożenie żetonów na każdym z kwadratów z wynikiem w dowolnym rzędzie, kolumnie lub na skos – przekątne tabeli (tzn. w naszej wersji 5x5 musi być ułożonych 5 żetonów w dowolnym rzędzie, kolumnie bądź na skos). Wówczas dziecko krzyczy „bingo” i wygrywa rozgrywkę. Lecz jeśli wykorzysta wszystkie żetony i nie uda mu się ułożyć żetonów tak by wygrać, rozgrywkę wygrywa dorosły (na moich zajęciach – jestem to ja, co czasem mi się udaje).

W wersji nieco trudniejszej, dla dzieci starszych lub gdy tylko utrwalamy znajomość tabeli mnożenia możemy wprowadzić zasadę – gdy dziecko pomyli się i poda nieprawidłowy wynik mnożenia musi oddać żeton dorosłemu.

Wygrany może zostać Mistrzem Mnożenia.



## **Kostki**

Potrzebne przybory: dwie kostki do gry, żetony lub patyczki, zapałki itp.

Przynajmniej dwóch uczestników.

#### Przebieg gry:

Każdy z graczy rzuca dwiema kostkami, mnoży ilość oczek i podaje wynik. Gracz, który wyrzuci najwyższy wynik w rundzie otrzymuje żeton. Można umówić się na ilość rund lub zakończyć rozgrywkę, gdy zabraknie żetonów.

W wersji nieco trudniejszej, dla dzieci starszych lub gdy tylko utrwalamy znajomość tabeli mnożenia możemy wprowadzić zasadę – gdy dziecko pomyli się i poda nieprawidłowy wynik mnożenia musi oddać żeton do „banku”.

Cel gry: zebranie jak najwięcej żetonów.

Wygrany może zostać Mistrzem Mnożenia.



Opracowanie Maria Siemiątkowska