



MATHS

"Naucz się dodawać, odejmować i przenosić"

Ref. 30677



Naucz się dodawać, odejmować i przenosić

Ref. 30677



ZAWARTOŚĆ

- 8 dwustronnych tablic do wielokrotnego zapisywania, aby móc ćwiczyć dowolną ilość razy. Zawierają linię liczbową ułatwiającą obliczenia.
 - o 4 dodatkowe tablice:
 - Przód: Nauka dodawania.
 - Tył: Sumy do ćwiczenia podwajania od 1 do 10 oraz dopełniania cyfr do 10.
 - o 4 plansze do odejmowania, z dwiema metodami nauki odejmowania:
 - Przód: Nauka odejmowania przez kompensację.
 - Tył: Nauka odejmowania z pożyczaniem przez przekreślanie.
- 8 wymazywalnych pisaków
- 20 okrągłych niebieskich kart, przedstawiających 1 z grupy dziesiątek
- 9 kart-nagród z ilustracją żaby

Gra została wykonana z grubego, trwałego, wysokiej jakości kartonu.

Materiał jest przyjazny dla środowiska, pochodzi z lasów o zrównoważonym rozwoju, większość użytych materiałów pochodzi z recyklingu, w 100% nadaje się do ponownego recyklingu.

ZALECANA GRUPA WIEKOWA

Dzieci w wieku od 6 do 10 lat.

Gra umożliwi dzieciom ćwiczenie dodawania i odejmowania z przekroczeniem progu dziesiątkowego, wykorzystując prostą metodę, która pozwala zrozumieć przejście między rzędem cyfr jedności i dziesiątek.

W przypadku odejmowania istnieją dwie metody z przekroczeniem progu dziesiątkowego: odejmowanie przez kompensację i odejmowanie z pożyczaniem przez przekreślenie. Dzięki temu można przećwiczyć metodę, której dzieci uczą się na zajęciach.



CELE EDUKACYJNE

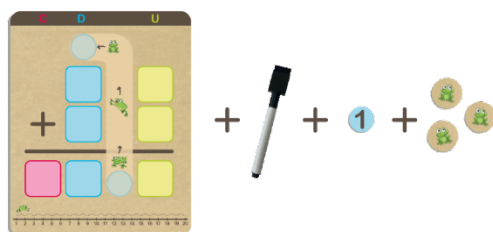
- Nauka dodawania i odejmowania z przekroczeniem progu dziesiątkowego w wizualny, praktyczny sposób.
- Nauka dopełniania cyfr do 10.
- Doskonalenie szybkości myślenia i myślenia matematycznego.
- Rozwijanie umiejętności skupienia i obserwacji.
- Pomoc w stworzeniu podstaw do nauczania Metodą ABN [przypr. tłumacza Metoda Liczenia Otwartego, która zastępuje tradycyjną metodę pożyczania metodą przez kompensację i z przenoszeniem].

ZADANIA I ZASADY GRY

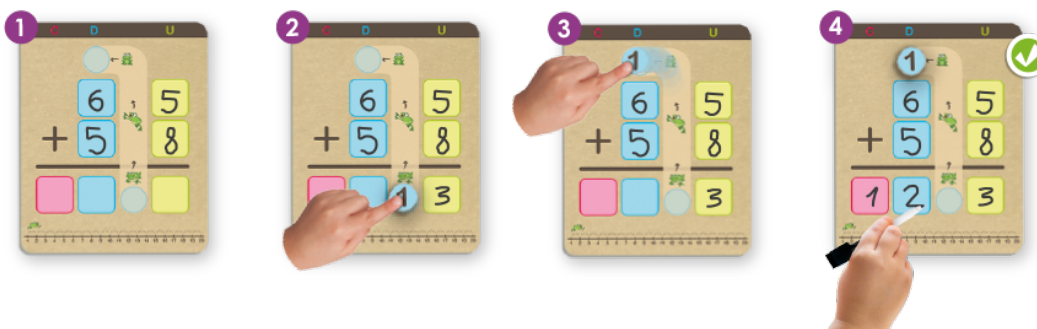
Celem gry jest nauka dodawania i odejmowania z przekroczeniem progu dziesiątkowego. Z tego względu, chociaż plansze pozwalają dzieciom ćwiczyć dodawanie i odejmowanie bez pożyczania, wyjaśnienia dotyczące gry zawsze zaczynają się od operacji z pożyczaniem.

NAUCZ SIĘ DODAWANIA Z PRZENOSZENIEM

Materiał dla jednej osoby: Tablica dodawania, pisak wymazywalny, okrągła niebieska karta z 1 z grupy dziesiątek i karty-nagrody.



KROKI:



1. Wpisz w kratki liczby, które należy dodać. Cyfry jedności w kratkach jedności "J", a cyfry dziesiątek w kolumnie dziesiątek "D".
2. Dodaj do siebie cyfry jedności. W wyniku zapisz tylko cyfrę jedności, a do przedstawienia cyfry dziesiątki użyj okrągłej karty 1, która odpowiada jednej

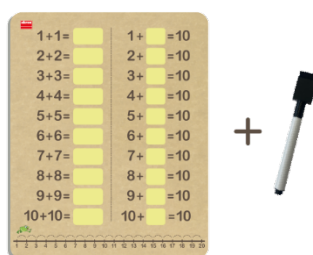
- dziesiątce, i umieść ją w okrągłym miejscu wyniku, obok zapisanej cyfry jedności.
- Następnie przenieś okrągłą kartę z 1 z grupy dziesiątek na górę i umieść ją w kolumnie dziesiątek.
 - Na koniec zsumuj dziesiątki i zapisz wynik na dole.
 - Po otrzymaniu wyniku sumowania gracz zabiera kartę-nagrodę z żabką. Zadaniem jest wielokrotne ćwiczenie dodawania i zdobycie wielu kart-nagród.

Zarówno w kroku 2, jak i w kroku 4, linia liczbowa znajdująca się u podstawy tabliczki może być wykorzystana jako pomoc w obliczeniach.

Zaleca się, aby po zakończonej grze zawsze wymazywać tabliczki dla zachowania materiału w dobrym stanie.

DODAWANIE Z PODWOJENIAMI I DOPEŁNIANIE DO 10

Materiał dla jednej osoby: Tablica z operacjami i wymazywalnym pisakiem.

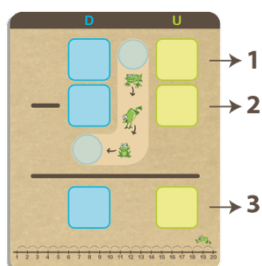


Do pomocy w obliczeniach można wykorzystać linię liczbową znajdującą się u podstawy tabliczki.

Aby zachować materiał w dobrym stanie, zawsze wymazuj plansze po zakończeniu gry.

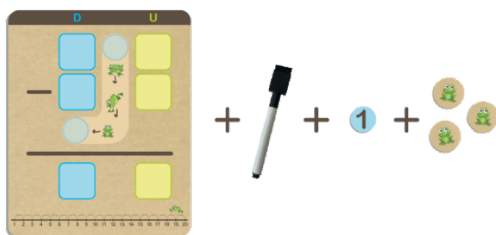
NAUCZ SIĘ ODEJMOWANIA PRZEZ KOMPENSACJĘ

ODEJMOWANIE PRZEZ KOMPENSACJĘ

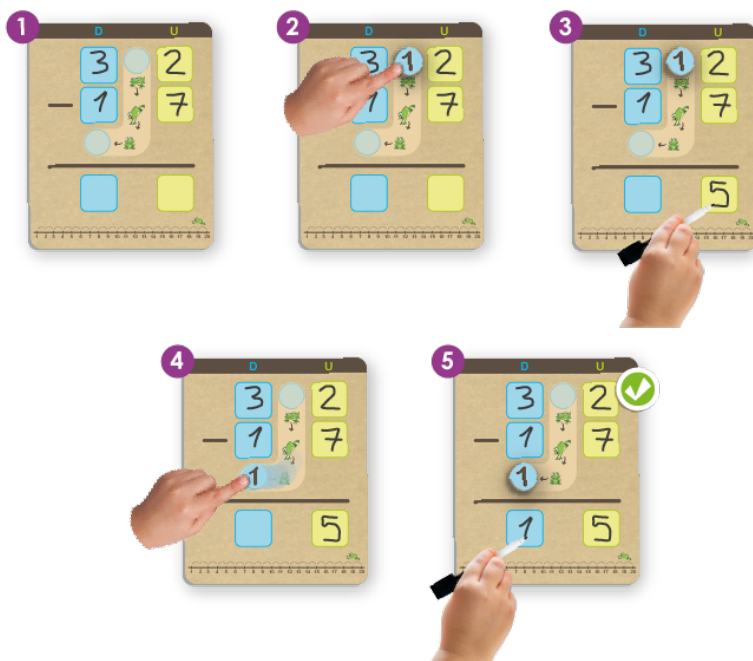


1. Odjemna
2. Odjemnik
3. Różnica

Materiał dla jednej osoby: Tablica do odejmowania przez kompensację, pisak wymazywalny, okrągła niebieska karta z 1 z grupy dziesiątek i karty-nagrody.



KROKI:

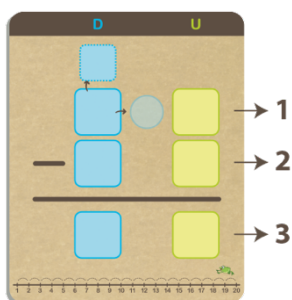


1. Wpisz w kratki odejmowanie, które należy wykonać. Odjemnik umieść poniżej odjemnej, tak aby cyfry jedności znalazły się w tej samej kolumnie "J", a cyfry dziesiątek w kolumnie "D".
2. Odejmij od siebie cyfry jedności. Ponieważ cyfra jedności odjemnika jest większa od cyfry jedności odjemnej, weź okrągłą kartę 1, która odpowiada dziesiątce, i umieść ją przed cyfrą jedności odjemnej, aby odjąć cyfry jedności.
3. Następnie odejmij cyfry jedności i zapisz wynik różnicy w kolumnie jedności.
4. Przenieś okrągłą kartę z dziesiątką do dołu, do kolumny dziesiątek.
5. Na koniec odejmij od siebie cyfry dziesiątek i zapisz wynik różnicy w kolumnie dziesiątek.
6. Po wykonaniu odejmowania gracz zabiera kartę-nagrodę z żabką. Celem jest wykonanie odejmowania wiele razy i zdobycie wielu nagród.

W kroku 3 i 5, linia liczbowa znajdująca się u podstawy tabliczki może być wykorzystana jako pomoc w obliczeniach.

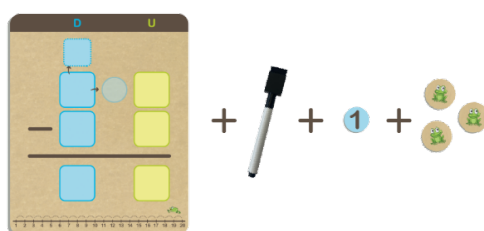
Zaleca się, aby po zakończonej grze zawsze wymazywać tabliczki dla zachowania materiału w dobrym stanie.

ODEJMOWANIE Z POŻYCZANIEM PRZEZ PRZEKREŚLANIE

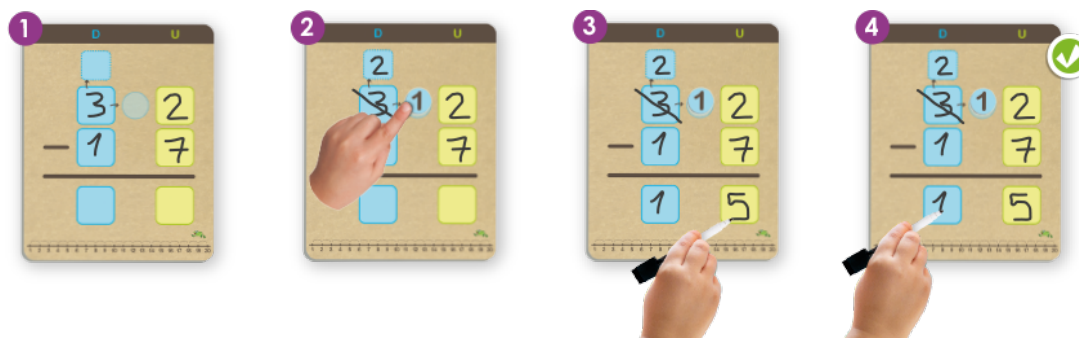


1. Odjemna
2. Odjemnik
3. Różnica

Materiał dla jednej osoby: Tablica do odejmowania z pożyczaniem przez przekreślanie, pisak wymazywalny, okrągła niebieska karta z 1 z grupy dziesiątek i karty- nagrody.



KROKI:



1. Wpisz w kratki odejmowanie, które należy wykonać. Odjemnik umieść poniżej odjemnej, tak aby cyfry jedności znalazły się w tej samej kolumnie "J", a cyfry dziesiątek w kolumnie "D".
2. Odejmij od siebie cyfry jedności. Ponieważ odjemnik jest większy od odjemnej, przekreśl cyfrę dziesiątek z odjemnej i pożycz jedną dziesiątkę do cyfry jedności: weź okrągłą kartę 1, która odpowiada jednej dziesiątce, i umieść ją w okrągłym miejscu odjemnej, przed cyfrą jedności odjemnej. Pozostałą ilość dziesiątek wpisz nad numerem przekreślonej dziesiątki odjemnej.
3. Następnie, odejmij od siebie cyfry jedności i zapisz wynik różnicy w kolumnie jedności.
4. Na koniec odejmij od siebie cyfry dziesiątek i zapisz wynik różnicy w kolumnie dziesiątek.

5. Po wykonaniu odejmowania gracz zabiera kartę-nagrodę z żabką. Celem jest wykonanie odejmowania wiele razy i zdobycie wielu nagród.

W kroku 3 i 4, linia liczbowa znajdująca się u podstawy tabliczki może być wykorzystana jako pomoc w obliczeniach.

Zaleca się, aby po zakończonej grze zawsze wymazywać tabliczki dla zachowania materiału w dobrym stanie.

