

Materiały można znaleźć w: "newmero academy": www.newmero.net

Wiek: 4 - 7 lat

Cel ćwiczenia:

- Połączyć ćwiczenia ruchowe z ćwiczeniami matematycznymi.

Co dzieci powinny wynioskować same:

- Liczby mogą być zabawną i integralną częścią zabaw ruchowych.

Jak nauczyciel powinien pomagać nie podając odpowiedzi:

- Nauczyciel powinien wyjaśnić zasady gry i opowiedzieć o wykorzystaniu Newmero jako części zabawy.
- Rozplanowanie miejsc, stanowisk i sędziów. Niektórzy uczniowie nie mogą brać czynnego udziału w części ruchowej tej zabawy.

Materiały potrzebne do ćwiczenia:

- Klocki – ilość zależna od wybranej gry, patrz kolejne strony
- "Materiał dla ucznia" do wydrukowania i rozdania
- Ekran, na którym można wyświetlić kolejne strony, aby wyjaśnić dziecku jak ma wypełnić swój arkusz „Materiał dla ucznia”

Finding the twin (4-6 years)

- Build the "posts": Split the bricks in two identical piles. Put each pile at difference locations.
- Each participating team has one person that takes one brick from Pile1, runs over to Pile2 and finds the "Twin" and runs back. Next person on the team repeats. This continues till there are no more bricks left in Pile 1.
- This continues till there are no more bricks left in Pile 1. The team with most matching pairs, wins. As a variation of the game, Pile2 can be split into more piles.

Finding the 10 (100 and 1000) friends (5-7 years)

- Build the "posts": Split the bricks in two sets, such that all 10-friends (and 100 and 1000 friends) are split into the two piles.
- Each participating team has one person that takes one brick from Pile1, runs over to Pile2 and finds a corresponding 10 (100 or 1000) friend and runs back. Next person on the team repeats. This continues till there are no more bricks left in Pile 1.
- This continues till there are no more bricks left in Pile 1. The team with most matching pairs, wins. As a variation of the game, Pile2 can be split into more piles.

Building houses (6-8 years)

- Build the "posts": In pile 1 consists of small pieces of paper, which have multi digit numbers written on them. For example "57" or "148". Two or more miles are made up of newmero bricks.
- Each participating team has one person that takes one brick from Pile1, runs over to the other piles to collect the bricks needed to construct the number on the paper slip, and runs back. Next person on the team repeats. This continues till there are no more paper slips left in Pile 1.
- This continues till there are no more bricks left in Pile 1. The team with most matching pairs, wins. As a variation of the game, piles 2, 3 and 4 can be mixed in other ways than by colour.

Finding the 10 (100 and 1000) friends (5-7 years)

Name: _____
 Name: _____
 Name: _____
 Name: _____
 Class: _____

Write all the 10 (100 and 1000) friends the team got

7	3	_____	_____
_____	_____	_____	_____
20	80	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____

Rozplanowanie poszczególnych lokalizacji

... wyjaśnienie zasad gry ...

.. zapisywanie wyników przez sędziów.

Poszukiwanie bliźniaka (4-6 lat)

- 1** Zbuduj dwie lokalizacje. Rozdziel klocki na 2 identyczne części. W każdej lokalizacji połóż jedną część.

Lokalizacja 1



Lokalizacja 2



- 2** Każda drużyna wyznacza 1 osobę, która biegnie do lokalizacji 1 wybiera klocek i biegnie do lokalizacji 2 żeby znaleźć bliźniaka dla wybranej wartości. Następnie wraca do swojej drużyny. Kolejna osoba powtarza robi to samo aż do momentu kiedy w obu lokalizacjach nie ma już klocków.



- 3** Gra kończy się gdy nie ma już klocków w lokalizacjach. Grę można urozmaicić poprzez rozdelenie części klocków z lokacji nr 2 na więcej lokalizacji.

Znajdź przyjaciela 10 (100 and 1000)

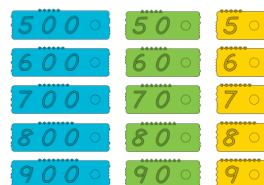
(5-7 lat)

- 1** Zbuduj 2 lokalizacje: Podziel klocki na 2 zestawy tak, aby liczby dające sumy 10, 100 lub 1000 były w każdym przypadku rozdzielone na 2 lokalizacje .

Lokalizacja 1



Lokalizacja 2



- 2** Pierwsza osoba z każdej drużyny biegnie do lokalizacji 1, bierze 1 klocek potem biegnie do lokalizacji 2. Tam stara się odszukać klocek, który w połączeniu z klockiem z lokalizacji 1 stworzy parę przyjaciół 10, 100 lub 1000. Kolejna osoba powtarza tę czynność. Gra kończy się, gdy w jednej z Lokalizacji braknie klocków.

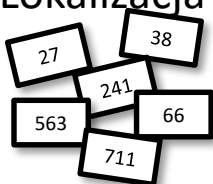


- 3** Drużyna z większą ilością prawidłowych par wygrywa. Jako urozmaicenie, część klocków z lokalizacji 2 może zostać rozdzielona na więcej lokalizacji.

Budowanie liczb (6-8 lat)

- 1** Zbuduj 4 lokalizacje. W pierwszej połóż karteczki z liczbami (możesz je wyciąć z kartki dołączonej do tego ćwiczenia).

Lokalizacja 1



Lokalizacja 2



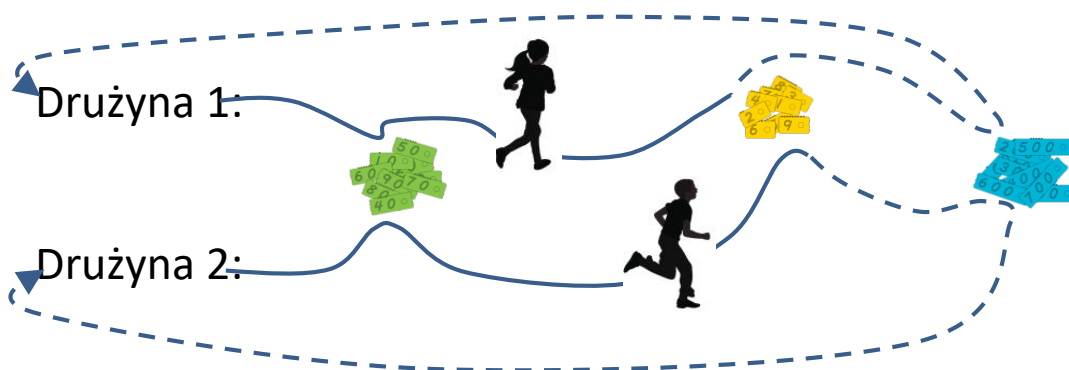
Lokalizacja 3



Lokalizacja 4



- 2** Pierwsza osoba z każdej drużyny biegnie do lokalizacji 1, bierze jedną karteczkę, biegnie do kolejnych lokalizacji aby zabrać klocki potrzebne do zbudowania liczby z kartki i wraca. Kolejna osoba robi to samo. Dzieci powtarzają te czynności, aż braknie karteczek w lokalizacji 1.



- 3** Wygrywa drużyna, której udało się poprawnie zbudować większą ilość liczb. Urozmaiceniem tej gry może być rozdzielenie klocków nie kolorami a według innego kryterium podziału.

Znajdź bliźniaka (4-6 lat)

Imię: _____

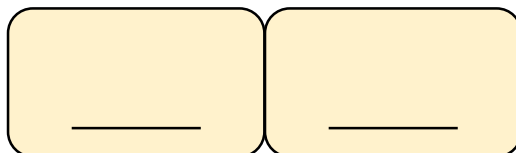
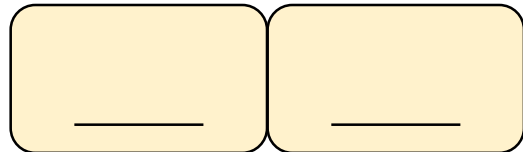
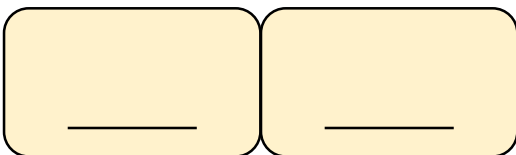
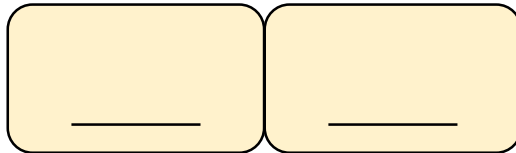
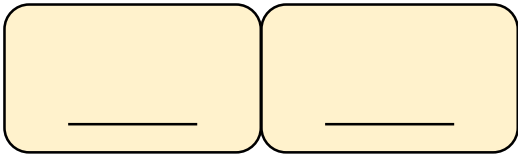
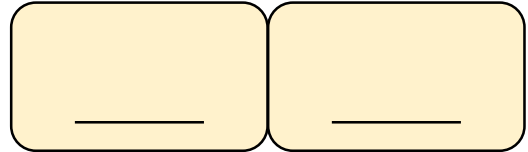
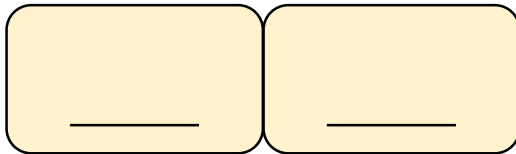
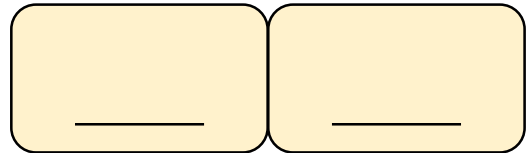
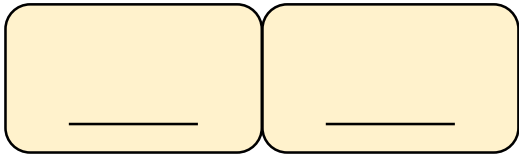
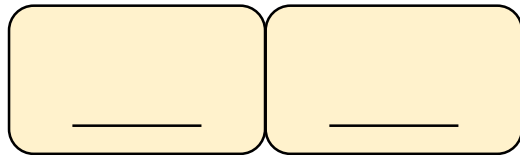
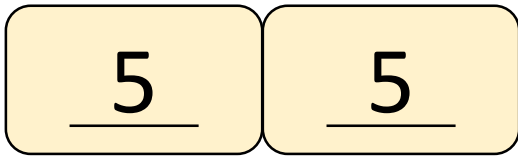
Imię: _____

Imię: _____

Napisz jakie pary udało Wam się znaleźć

Imię: _____

Klasa: _____



Znajdź przyjaciół 10 (100 lub 1000) (5-7 lat)

Imię: _____

Imię: _____

Imię: _____

Imię: _____

Napisz jakich przyjaciół 10 (100 lub 1000)
udało się Wam znaleźć

Klasa: _____

7	3
---	---

--	--

--	--

--	--

--	--

--	--

20	80
----	----

--	--

--	--

--	--

--	--

--	--

--	--

--	--

Budowanie liczb (6-8 lat)

Imię: _____

Imię: _____

Imię: _____

Imię: _____

Klasa: _____

Zapisz liczby jakie udało się
Wam zbudować

Liczba z karteczki:

236

Zbudowana liczba:

2 3 6

Lokalizacja 1:
Budowanie liczb –
wydrukuj i wytnij

56	24
18	72
65	83
37	49
93	35
142	358
299	811
467	774
586	621