**„Ciekawa matematyka”**

Co zrobić aby matematyka była ciekawa? Odpowiedź jest prosta - matematyka musi być dobrą zabawą. Ale jak to zrobić? To jest niemożliwe. Otóż nic bardziej mylnego. Wystarczy matematykę stosować w grach i zabawach. Gry i zabawy matematyczne rozwijają szereg umiejętności dziecka i warto je stosować już od najmłodszych lat. Celem takich zabaw jest rozbudzanie ciekawości poznawczej dziecka, umiejętności poszukiwania odpowiedzi na stawiane problemy. Oczywiście zabawy te musza być dostosowane do możliwości dziecka, tak aby sprawiały mu radość a jednocześnie były interesujące. Wspólne gry
i zabawy pozwalają miło spędzić czas, stawiają intelektualne wyzwanie ale nade wszystko pozwalają rodzicowi zaobserwować u swojej pociechy rozwój pamięci, słownictwa, wyobraźni, kreatywności, spostrzegawczości, umiejętności skupienia uwagi, rozwoju inteligencji sensoryczno – motorycznej oraz rozwoju twórczego myślenia. Dziecko podczas gier doskonali procesy myślowe takie jak, analizowanie, porównywanie, syntezowanie, abstrahowanie. Myślenie przyczynowo – skutkowe doskonali strategię podczas gier i przyczynia się w dużej mierze do wygrywania. Zdobyte umiejętności będą procentować w przyszłości tempem przyswajania wiedzy oraz analitycznym, myśleniem.

Oto propozycje zabaw i gier matematycznych do wykorzystania w domu:

1. **Lekkie czy ciężkie?**

Zadaniem dziecka jest wybór ciężkiego i lekkiego przedmiotu spośród wskazanych. Przykładami mogą być drewniany klocek i kartka papieru. Dziecko powinno zrozumieć znaczenie słów "lekki" i "ciężki". Początkowo bierzemy tylko dwa przedmioty i podajemy maluchowi do ręki na zmianę, tak aby poczuł różnicę. Później dobieramy jeszcze kilka takich par i wspólnie określamy, co jest ciężkie, a co lekkie. W najtrudniejszej wersji dziecko wybiera obiekty "ciężkie" i "lekkie" z grupy kilku przedmiotów.

1. **Gdzie jest miś?**

Zadaniem dziecka jest kładzenie misia na miejsca: pod stołem, obok krzesełka, na krzesełku, na stole, przed krzesełkiem, za krzesełkiem

1. **Korale z guzików**

Dziecko układa guziki według określonej kolejności: czerwony, żółty niebieski, czerwony , żółty, niebieski, czerwony, w pewnym momencie przestajemy mówić i czekamy czy dziecko samo będzie wiedziało jakiego koloru guzik należy położyć

1. **Cukierki dla misia**

Zadaniem dziecka jest położyć misiowi tyle cukierków ile mama pokazuje na palcach. Zadanie można uatrakcyjnić różnymi kolorami cukierków, np. miś otrzymuje 2 cukierki czerwone i 3 cukierki żółte. Można poprosić dziecko aby dokonało oceny , których cukierków miś otrzymał więcej a których mniej.

1. **![C:\Users\user\AppData\Local\Microsoft\Windows\Temporary Internet Files\Content.IE5\HYS2R260\220px-Panak_2[1].jpg]() Klasy**

Rysujemy ludka

Następnie po numerkach skaczemy zaczynając od 1. Można uatrakcyjniać grę , tak by dziecko skakało na wybraną cyfrę – skocz na 7, 5, 2, 6 itp.
Inna wersja tej gry to podczas skakania w kolejności od najmniejszej do największej liczby dziecko wymienia np. owoce, warzywa itp.

1. **Gra w memory**

Rozdajemy karty i otwieramy parę kart tak by do siebie pasowały
( były takie same). Na koniec liczymy pary. Kto ma więcej ten wygrywa

1. **Kartofel**

Na kartce papieru piszemy cyfry, następnie każdy uczestnik otrzymuje inny kolor mazaka i na zmianę łączą cyfry od najmniejszej do największej, tak aby linie się nie przecięły. Wygrywa osoba która najmniej przetnie linie.

1. **Polowanie na tygrysa**

Dziecko zapamiętuje jedną cyfrę od 0 – 9. Zadaniem rodzica jest znaleźć pod która cyfra schował się tygrys, ale można zadawać tylko pytania typu: Czy to jest cyfra 3? Czy ta cyfra jest mniejsza od 7? Czy ta cyfra jest większa niż 5? Czy ta cyfra jest pomiędzy 2 a 6? Dziecko zaś może tylko odpowiadać tak lub nie.

To tylko nieliczne propozycje. W starszych grupach można uczyć gry w warcaby a nawet w szachy. Zachęcam do wspólnych zabaw
z dzieckiem przy wykorzystaniu gier rozwijających logiczne myślenie a gwarantuję, że matematyka sama będzie wchodziła do głowy. Dziecko będzie zachwycone wspólną zabawą z mamą, tatą, siostrą, bratem.

**Życzę miłej zabawy.**

Opracowała mgr Anetta Niewęgłowska