

Spis treści

Przedmowa / 5

Wstęp / 7

1. Figury geometryczne / 13

- 1.1. Zabawa w „gdzie jestem?” / 13
- 1.2. Zabawa w „dwie pętle” / 14
- 1.3. Zabawa w „podwójne okienka” / 15
- 1.4. Gra w „wyścigi zawodników” / 16
- 1.5. Gra w „drzewa” / 17

2. Zabawy i gry dydaktyczne z sześcianiem / 19

- 2.1. Budowanie dowolnych brył z kostek sześciennych / 19
- 2.2. Zabawa w „liczenie oczek na kostce” / 19
- 2.3. Gra w „dwie kostki” / 19
- 2.4. Gra w „ukryte oczka” / 20
- 2.5. Gra w „szczęśliwy numer” / 20
- 2.6. Gra w „kostki domina” / 23

3. Materiał logiczny / 24

- 3.1. Konstruowanie dowolnych figur / 24
- 3.2. Zabawa w „milczka” / 25
- 3.3. Zabawa w „schowany kartonik” / 26
- 3.4. Gra w „proszonego” / 27
- 3.5. Gra w „pojedynczy łańcuszek” / 28
- 3.6. Gra w „parkowanie samochodów” / 29
- 3.7. Zabawa w „automaty” / 31
- 3.8. Zabawa w „kartonikowy zegar” / 34

4. Liczby w kolorach / 35

- 4.1. Wyodrębnianie długości jako cechy liczb w kolorach / 37
- 4.2. Zabawa w „budowanie jednokolorowych płotków” / 39
- 4.3. Porównywanie różnicowe / 40
- 4.4. Zabawa w „schowany kartonik” / 41

- 4.5. Zabawa w „kolorowe schodki” / 42
- 4.6. Przyporządkowanie kartonikom liczb / 44
- 4.7. Zabawa w „kolorowy pociąg” / 45
- 4.8. Zabawa w „układanie kolorowego dywanu” / 47
- 4.9. Zastosowanie liczb w kolorach do rozwiązywania zadań tekstowych / 50
- 4.10. Zabawa w „ustawianie par” / 52
- 4.11. Zabawa w „budowanie maszyn” / 54

5. Liczydła planszowe / 57

- 5.1. Zabawa w „dodawanie i odejmowanie liczb” / 58
- 5.2. Zabawa w „rozmnażanie pionków” / 61
- 5.3. Zabawa w „dzielenie” / 63
- 5.4. Zabawy z zastosowaniem liczydła piątkowego / 63
- 5.5. Zabawy z zastosowaniem liczydła czwórkowego / 64

6. Zabawy i gry dydaktyczne z zastosowaniem minikomputera / 67

- 6.1. Zabawa w „ilustrowanie liczb na minikomputerze” / 69
- 6.2. Odczytywanie liczb przedstawionych na minikomputerze / 73
- 6.3. Zabawa w „dodawanie liczb na minikomputerze” / 73
- 6.4. Zabawa w „odejmowanie liczb na minikomputerze” / 74
- 6.5. Zabawa w „mnożenie liczb na minikomputerze” / 75
- 6.6. Wyznaczanie pięciokrotności danej liczby / 77

7. Zabawy i gry dydaktyczne z zastosowaniem geoplanu / 79

- 7.1. Przykłady zabaw dydaktycznych / 81
- 7.2. Zabawa w „budowanie takiej samej figury” / 83
- 7.3. Zabawa w „szukanie schowanego skarbu” / 84