

Spis treści

	Przedmowa do wydania polskiego	9
	Przedmowa do wydania czeskiego	10
1.	Gry i zabawy dydaktyczne w nauce liczenia oraz w procesie wprowadzania i utrwalania podstawowych działań matematycznych	
1.1.	Kalkulator ręczny. 1	13
1.2.	Nadajnik i odbiornik. 1 2	13
1.3.	Liczbowy budzik. 1 2 3	14
1.4.	Zakazana liczba. 1 2	14
1.5.	Jurorzy 1 2	15
1.6.	Jak się nazywam? 2 3 4	15
1.7.	Kim 1 2 3 4	16
1.8.	Centrala telefoniczna. P1 1 2 3 4	16
1.9.	Zrywamy owoce 1 2 3	17
1.10.	Dokąd jedzie pociąg. 1 2 3	17
1.11.	Tajemnicze słowo 1	18
1.12.	Matematyczne bliźniaki. P11 2 3	19
1.13.	Labirynt cyfrowy 2 3	19
1.14.	Labiryntliczbowy. 2 3 4	20
1.15.	Wyłóż kartę 1 2	21
1.16.	Liczbowe rodzinke. 1 2 3 4	22
1.17.	Liczbowe chmurki. 2 3 4	23
1.18.	Liczbowe mrowisko. 1 2 3	24
1.19.	Matematyczne gniazdo. 1 2	25
1.20.	Gra w kości I 2 3	26
1.21.	Gra w kości II 2 3 4	27
1.22.	Pomyśl sobie liczbę. 2 3 4	28
1.23.	Liczbowy łańcuszek. P2 P3 2 3 4	29
1.24.	Liczbowy list 2 3 4	31
1.25.	Matematyczna poczta (listonosze)... 2 3 4	31
1.26.	Latawce 1 2	33
1.27.	Zabawa w sklep 2 3 4	33

1.28.	Teatr Mate – Magika (M – M).....	 2 3 4 	34
1.29.	Molekuły	 2 3 	36
1.30.	Utwórzcie szereg	1 2 3 	37
1.31.	Wagi	1 2 3 	38
1.32.	Poławiacze pereł	1 2 3 	38
1.33.	Domki	P2 1 2 3 	39
1.34.	Budujemy dom	 2 3 	39
1.35.	Jajka	1 2 3 	40
1.36.	Głosowanie	 2 3 4 	41
1.37.	Bilety	 2 3 	42
1.38.	Matematyczne wędkowanie	1 2 	43
1.39.	Czerwone, niebieskie, zielone	 2 3 4 	44
1.40.	Matematyczny futbol	 2 3 4 	45
1.41.	Bieg sztafetowy	 2 3 4 	46
1.42.	Bingo – Bongo	 2 3 4 	47
1.43.	Ile dziesiątek?	P12 1 2 	48
1.44.	Liczbowy trójkąt	 2 3 	48
1.45.	Matematyczny spadochron	 2 3 	49
1.46.	Piramidy liczbowe	 2 3 4 	50
1.47.	Kody kreskowe	1 2 	52
1.48.	Czarny Piotruś	 2 3 4 	52
1.49.	Domino liczbowe	1 2 3 	53
1.50.	Liczbowa pętla	 2 3 4 	53
1.51.	Matematyczne pexeso (memo)	1 2 3 4 	54
1.52.	Najwyższa karta wygrywa	 2 3 4 	55
1.53.	Suma do 15	 2 3 	56
1.54.	Liczbowe kwadraciki	1 2 3 4 	56
1.55.	Poprawny wybór	   4 5 6	58
1.56.	Liczbowe kółko i krzyżyk	  3 4 	59
1.57.	Kółko i krzyżyk „dziesiętny”	  3 4 	60
1.58.	Matematyczne lotto	 2 3 4 	60
1.59.	Matematyczne superlotto	   4 5 6	62
1.60.	Przykryj tabliczkę	 2 3 4 	64
1.61.	Składanie trójkątów liczbowych	 2 3 4 5 	65

1.62.	Matematyczna układanka (z hasłem) ..	● 2 3 4 ● ●		66
1.63.	Krzyżówki liczbowe	● 2 3 4 5 ●		67
1.64.	Zaszyfrowane wiadomości	● 2 3 4 ● ●		68
1.65.	Kwadraty magiczne	● 2 3 4 5 6		69
1.66.	Liczbowa gwiazda I	● 2 3 4 ● ●		71
1.67.	Liczbowa gwiazda II	● 2 3 4 ● ●		73
1.68.	Mozaikowa tabliczka mnożenia	● 2 3 4 ● ●		74
1.69.	Znajdź wielokrotność	● 2 3 4 ● ●		75
1.70.	Zbuduj wieżę	● ● ● 4 5 6		76
1.71.	Utwórz największą sumę	● ● ● 4 5 6		78
1.72.	Utwórz najmniejszą różnicę	● ● ● 4 5 6		79

2. Gry dydaktyczne rozwijające wyobraźnię i kreatywność, przydatne w procesie wprowadzania i pogłębiania wiedzy geometrycznej

2.1.	Papierowe królestwo	1 2 3 ● ● ●		80
2.2.	Labirynt (układanka)	1 2 3 ● ● ●		81
2.3.	Cyfrowe puzzle	1 ● ● ● ● ●		82
2.4.	Tory kolejowe	1 2 3 ● ● ●		83
2.5.	Autostrady	● 2 3 4 ● ●		83
2.6.	Układanki geometryczne	1 2 3 ● ● ●		84
2.7.	Tangram	P4 1 2 3 4 5 6		85
2.8.	Evereto	P4 1 2 3 4 5 6		87
2.9.	Trójkątna składanka	P4 1 2 3 4 5 6		88
2.10.	Jajko Kolumba	P4 ● 2 3 4 5 6		89
2.11.	Czarodziejskie koło	P4 ● 2 3 4 5 6		91
2.12.	Serce	P4 ● 2 3 4 5 6		92
2.13.	Pentomino	P5 ● ● 3 4 5 6		92
2.14.	Kostka SOMA	● ● 3 4 5 6		94
2.15.	Sąsiedztwo	● ● 3 4 ● ●		95
2.16.	Na miejsce	● ● 3 4 5 ●		96
2.17.	Zabawy z symetrią	● ● 3 4 5 6		96
2.18.	Trójkątne (czworokątne) kształtki	P6 ● ● 3 4 5 6		97
2.19.	Geometria „16 punktów”	P7 ● ● 3 4 5 6		98
2.20.	Jednościagi	● 2 3 4 5 6		100
2.21.	Zaszyfrowane obrazki	P8 1 2 3 ● ● ●		102

2.22.	Ile jest na obrazku.....	1	2	3	4	5			104	
2.23.	Kto najwięcej?	1	2	3	4	5	6		105	
2.24.	Lasso	1	2	3	4				106	
2.25.	SIM			3	4	5	6		107	
2.26.	HEX		2	3	4	5	6		107	
2.27.	Digimat	P10	1	2	3	4	5	6		108
2.28.	Elektroniczne liczby	P9	1	2	3	4				110
2.29.	Właściwe miejsce		2	3	4				111	
2.30.	Tworzymy rzędy			3	4	5	6		112	
2.31.	Origami	1	2	3	4	5	6		112	
2.32.	Girlandy.....	1	2	3	4				114	

3.

Gry dydaktyczne rozwijając myślenie logiczne i kombinacyjne

3.1.	Flagi		2	3	4				115
3.2.	Herby		2	3	4	5			115
3.3.	Lody			3	4	5			116
3.4.	Czarne i białe okna		2	3	4	5	6		117
3.5.	Liczbowe pajacyki		2	3	4	5	6		118
3.6.	Dokończ szereg		2	3	4	5	6		120
3.7.	Uzupełnij tabelkę		2	3	4	5			120
3.8.	Matematyczny intruz.....			3	4	5	6		120
3.9.	Kółka z liczbami 1–6.....			3	4	5			121
3.10.	Cztery czwórki				4	5	6		122
3.11.	Zagadki liczbowe			3	4	5	6		123
3.12.	Pomyślcie logicznie			3	4	5	6		123
3.13.	Co jest korzystniejsze?.....				4	5	6		127
3.14.	Wieże Hanoi.....				4	5	6		127
3.15.	Matematyczny poker (matematico)... ..			3	4	5			128
3.16.	Poker wyrazowy.....				4	5	6		129

4.

Gry i zabawy dydaktyczne z zastosowaniem kolorów

4.1.	Uszyj koszulkę	1	2	3					131
4.2.	Ułóż guzik	1	2	3					132
4.3.	Koszulki i guziki I	1	2	3					133

4.4.	Koszulki i guziki II	  	136
4.5.	Guzikowa matematyka.....	 	137
4.6.	Kolorowe guziki	 	139
4.7.	Guzikowy soliter	  	140
4.8.	Liczenie z zakrętkami.....	  	140
4.9.	Pong Hau k'i	  	145
4.10.	Liczbowe pajęczyny.....	  	145
4.11.	Znaki drogowe	  	147
4.12.	Kolorowe składanki.....	  	147
4.13.	Tylko cztery kolory	    	149
4.14.	„Kwadracikowa” geometria.....	    	151
4.15.	Mozaika kafelkowa	     	153
4.16.	Mozaika geometryczna	     	154
	Literatura.....		157

Oznaczenia od  do , to plansze do wydrukowania i wykorzystania przy danych grach. Można je pobrać w formacie pdf na stronie Wydawnictwa Nowik www.nowik.com.pl przy opisie tego tytułu, w zakładce pobierz.