

# KRÓL LICZENIA



7145



# Król liczenia

Kto jest największym królem liczenia?

Zbiór gier edukacyjnych uczących liczenia w zakresie od 1 do 20. Zawiera siedem pomysłów na gry o różnych stopniach trudności, które są odpowiednie dla 1-6 dzieci w wieku 5-8 lat. Sprytną postać króla liczenia pozwala na natychmiastową kontrolę postępów w edukacji przy wykorzystaniu wytłoczeń na kartach.

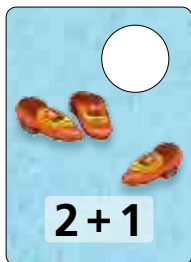
**Koncepcja gry:** Atelier Rohner & Wolf, Basel / Schweiz  
**Ilustracje:** Stephan Pricken  
**Czas trwania gry:** każda rozgrywka około 5-15 minut

## Zawartość gry

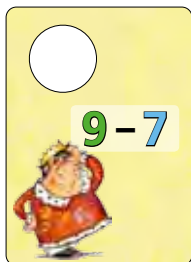
- 1 figurka króla liczenia
- 1 kolorowa kostka z różnymi symbolami
- 1 ramka na karty
- 10 dwustronnie zadrukowanych kart zadań
- 10 dwustronnie zadrukowanych kart wyników
- 1 instrukcja gry

## Zasady dotyczące kart

Karty zadań:

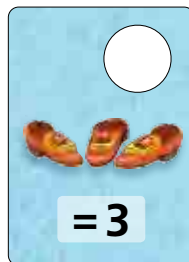


niebieska strona  
z przedmiotami  
w pasującej ilości

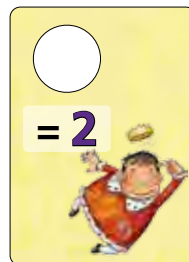


żółta strona  
z królem

Karty wyników:



niebieska strona  
z przedmiotami  
w pasującej ilości



żółta strona z  
królem

# Gra 1: Liczenie z królem liczenia

Które pary kart stanowią komplet?

Gra dla 1 dziecka

## Potrzebujesz:

wszystkich kart zadań i kart wyników, ramki na karty, króla liczenia

## Przygotowanie gry

Położ na stole wszystkie karty niebieską stroną do góry.

Ramka na karty powinna leżeć bezpośrednio przed Tobą.

## Przebieg gry

Weź jedną z kart zadań (przykład:  $2+3$ ) i włóż ją z lewej strony do ramki na karty. Jaki wynik obliczyłeś? Poszukaj odpowiedniej karty wyników i włóż ją z prawej strony do ramki na karty.

## Wskazówka:

Spójrz na ilustrację. Pomogą Ci przy liczeniu i przy znalezieniu właściwej karty wyników (przykład:  $=5$ ). Włóż kartę wyników z prawej strony do ramki na karty.

## Czy Twój rachunek się zgadza?

- Aby sprawdzić wynik, ustaw teraz króla liczenia w wytłoczeniach na kartach.

Karta zadań

Karta wyników



Rachunek się zgadza



Rachunek się nie zgadza

- Jeżeli Twój rachunek się zgadza, obie stopy króla pasują dokładnie do dwóch otworów.
- Jeżeli tak nie jest, zastanów się ponownie i wymień kartę na inną.

Następnie wyjmij karty z ramki i wyszukaj nową kartę zadań.

Obliczenia będą trudniejsze, jeżeli obrócisz wszystkie karty wyników – tak, aby leżały żółtą stroną do góry: Teraz nie można zobaczyć ilustracji. Będzie jeszcze trudniej, jeżeli obrócisz również karty zadań żółtymi stronami do góry.

## Gra 2: Szukanie wyników

Kto zna prawidłowy wynik obliczenia?

Gra z użyciem kostki dla 2-6 dzieci

**Potrzebujecie:::**

Wszystkich kart zadań i kart wyników, ramki na karty, króla liczenia, kostki.

### Przygotowanie gry

Wyłóż wszystkie karty żółtą stroną do góry.

Karty zadań powinny zostać ułożone po jednej stronie, karty wyników po drugiej.

Ramka na karty, król liczenia i kostka leżą przygotowane.

### Przebieg gry

Kto potrafi policzyć najszybciej od 1 do 10 i z powrotem, może zacząć.

Rzuć kostką jeden raz.

- **Kostka pokazuje kolor?**  
Wybierz kartę zadań, na której znajduje się liczba w tym kolorze.
- **Kostka pokazuje króla?**  
Weź dowolną kartę zadań.

Teraz poszukaj karty wyników pasującej do Twojej karty zadań. Za pomocą ramki na karty i króla liczenia kontrolujesz w sposób opisany w grze 1, czy Twój wynik się zgadza.

- **Obliczyłeś prawidłowo?**  
Weź sobie obie karty.
- **Obliczyłeś błędnie?**  
Odłóż obie karty.

Następnie kolejne dziecko rzuca kostką. Wyrzuciłeś kolor, który już został wyłożony? Wyszukaj sobie dowolną kartę zadań!

## Zakończenie gry

Jeżeli pozostała tylko jedna para kart, gra się kończy. Teraz ułóżcie w stos Wasze zdobyte karty. Ten, kto ma najwyższy stos kart, zwycięża grę.

## Wariant dla ekspertów liczenia

Karty zadań leżą niebieską stroną do góry, a karty wyników żółtą stroną do góry. Osoba, której kolej wypada, rzuca kostką i wyszukuje sobie odpowiednią kartę wyników.

Która karta zadań do niej pasuje?

## Gra 3: Nieszczęsna mieszanka liczb

Kto znajdzie brakujące liczby?

Wyszukiwanka dla 3-6 dzieci.

### Potrzebujecie:

Wszystkich kart wyników. Dodatkowo potrzebne będą: ołówek i kartka papieru dla każdego dziecka.

### Przygotowanie gry

Wyłóżcie karty wyników (= liczby od 1 do 10) w nieładzie na stół. Wszystkie karty powinny jednak być ułożone żółtymi stronami do góry lub niebieskimi stronami do góry: to jest nieszczęsna mieszanka liczb.

Każde dziecko rysuje pięć głów na swojej kartce.



### Przebieg gry

Dziecko z najkrótszymi włosami jako pierwsze zostaje królem liczb.

Podczas gdy inne dzieci mają zamknięte oczy, król liczb bierze ze stołu trzy karty, a następnie woła: „Otworzyć oczy! Jakich liczb brakuje w mieszance?”

Dziecko, które znajdzie brakującą liczbę, szybko ją wymienia.

- **Zgadza się? Rzeczywiście brakuje tej liczby?**  
Wówczas można narysować koronę na jednej ze swoich głów.
- **Nie zgadza się?**  
Wówczas trzeba dorysować jedną głowę na kartce.



Zostały odgadnięte trzy liczby? Wówczas wszystkie karty zostają ponownie rozłożone na stole. Teraz następuje dziecko zgodnie z ruchem wskazówek zegara zostaje królem liczb.

## Zakończenie gry

Kto pierwszy narysuje korony na wszystkich swoich głowach, wygrywa.

## Wariant dla ekspertów

Zamiast kart wyników weźcie karty zadań. Również w tym przypadku można ułożyć karty dowolną stroną do góry. Każde zadanie związane z liczeniem odpowiada jednej liczbie od 1 do 10.

### Przykład

Karta zadań 5-2 odpowiada liczbie 3.

Którym liczbom pozwolił tym razem zniknąć król liczb?

## Gra 4: Bingo liczbowe

Kto potrafi jako pierwszy skreślić wszystkie swoje liczby?

Gra z użyciem kostki dla 2-6 dzieci.

### Potrzebujecie:

Wszystkich kart zadań, króla liczenia, kostki, ewentualnie ramki na karty. Potrzebny będzie dodatkowo następujący materiał: ołówek i kartka papieru dla każdego dziecka.

### Przygotowanie gry

Ułóżcie karty zadań w okręgu żółtą stroną do góry. Ustawcie króla liczenia na dowolnej karcie. Kostka powinna leżeć obok. Każde dziecko wypisuje na swojej kartce cztery różne liczby z zakresu od 1 do 10.



### Przebieg gry

Ten, kto ma najjaśniejsze oczy zaczyna grę i rzuca kostką.

- **Kostka pokazuje kolor?**  
Przesuń króla zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara na następną kartę, na której można zobaczyć liczbę w tym kolorze.
- **Kostka pokazuje króla?**  
Możesz sobie wybrać kolor, na który przesuń króla liczenia.

### Na którym zadaniu związanym z liczeniem wyładował król?

Odczytaj na głos. Teraz obliczcie wspólnie wynik.

(Jeżeli chcielibyście, możecie sprawdzić wynik obliczenia w sposób opisany w grze nr 1).

Każdy, kto na własnej kartce ma zapisaną liczbę, która odpowiada wynikowi, woła głośno: „Bingo” i skreśla ją ołówkiem.

Następnie kolejne dziecko rzuca kostką.

## Zakończenie gry

Kto jako pierwszy skreśli cztery własne liczby, wygrywa.

## Gra 5: Maksymalna mieszanka obliczeniowa

Kto znajdzie błędne obliczenia?

Wyszukiwanka dla 3-6 dzieci.

### Potrzebujecie:

Wszystkich kart zadań i kart wyników, ewentualnie króla liczenia. Potrzebny będzie dodatkowo następujący materiał: ołówek i kartka papieru dla każdego dziecka.

### Przygotowanie gry

Wyłóżcie wszystkie karty żółtą stroną do góry. Wyszukajcie dla każdej karty zadań odpowiednią kartę wyników i ułóżcie obie karty obok siebie. Czy wszystkie obliczenia się zgadzają? Możecie je sprawdzić za pomocą króla liczenia w sposób opisany w grze nr 1. Każde dziecko rysuje na swojej kartce pięć głów.

### Przebieg gry

Dziecko z najdłuższymi włosami jako pierwsze zostaje królem liczenia.



Podczas gdy inne dzieci mają zamknięte oczy, król liczenia zamienia karty wyników z trzech obliczeń, a następnie woła: „Otworzyć oczy! Co się tutaj nie zgadza?”.

Dziecko, które znajdzie błędne obliczenie, szybko je wskazuje.

- **Jeżeli obliczenie jest rzeczywiście błędne,** dziecko może narysować koronę na jednej ze swoich głów
- **Jeżeli dziecko się jednak myli,** musi ono dorysować na swojej kartce kolejną głowę.



Jeżeli zostały znalezione trzy błędne obliczenia, karty wyników zostają ponownie prawidłowo przyporządkowane. Teraz następne dziecko może zostać królem liczenia.

## Zakończenie gry

Kto jako pierwszy narysuje koronę na wszystkich głowach, wygrywa.



## Gra 6: Królewska tajemnicza liczba

Kto odgadnie tajemniczą liczbę sprytnego królewskiego dziecka?

Zgadywanka dla 3-6 dzieci

### **Dodatkowo potrzebne będą:**

Ołówek, oraz mała karteczka dla królewskiego dziecka i kartka papieru dla pozostałych dzieci.

### **Przygotowanie gry**

Napiszcie wspólnie wszystkie liczby od 1 do 20 na dużej kartce. Przygotujcie ołówek.

### **Przebieg gry**

Dziecko z najciemniejszymi oczami jako pierwsze zostaje królewskim dzieckiem. Pisze ono w ukryciu liczbę z zakresu od 1 do 20 na małej karteczce i trzyma ją schowaną.

Inne dzieci powinny ustalić tajemniczą liczbę królewskiego dziecka. Kolejno zadajecie pytania, na które trzeba odpowiedzieć: „tak” lub „nie”.

#### *Przykłady:*

„Czy liczba jest parzysta?”

„Czy liczba jest większa od 12?”

„Czy liczba jest podzielna przez 3?”

Po każdej odpowiedzi królewskiego dziecka skreślcie na kartce wszystkie liczby, które według Was nie są wybraną liczbą. Jeżeli tajemnicza liczba jest na przykład parzysta, skreślcie wszystkie liczby nieparzyste (1,3,5,7,9,11 itd.).

### **Zakończenie gry**

Kto odgadnie tajemniczą liczbę, może zostać nowym królewskim dzieckiem.

### **Wariant dla 2 dzieci**

Oboje dzieci zapisuje na własnych kartkach liczby od 1 do 20. Dodatkowo każde z dzieci notuje w ukryciu swoją tajemniczą liczbę na małej karteczce. Młodsze z dzieci zostaje królewskim dzieckiem. Drugie dziecko zadaje pytanie, na które królewskie dziecko odpowiada.

- **Jeżeli królewskie dziecko odpowie „nie”,** może ono narysować koronę na swojej dużej kartce. Drugie dziecko skreśla wszystkie liczby, które według niego nie są wybraną liczbą.
- **Jeżeli dziecko królewskie odpowie „tak”,** to drugie dziecko skreśla wszystkie liczby, które nie są wybraną liczbą.

Po każdym pytaniu role się zamieniają i drugie dziecko zostaje królewskim dzieckiem. Jeżeli jedno dziecko zgadło tajemniczą liczbę drugiego dziecka, może ono dodatkowo narysować koronę na swojej kartce. Następnie zaczyna się nowa runda. Ponownie dzieci notują w ukryciu tajemniczą liczbę i zapisują szereg liczb.

## Zakończenie gry

Ten, kto po wcześniej uzgodnionej ilości rund gry ma najwięcej koron na kartce, wygrywa.

## Gra 7:Zaczarowane liczby

Obliczeniowy czarodziejski trik, który zaskoczy publiczność.

Wariant dla jednego dziecka oraz publiczności.  
Jesteś wielkim artystą-czarodziejem liczbowym.  
Już z góry znasz wynik obliczenia, chociaż nie są Ci znane wszystkie liczby.

### Potrzebujesz:

Karty wyników z liczbą 8.  
Potrzebny będzie dodatkowo następujący materiał: ołówek, kartka papieru i chustka.

Ukryj kartę pod chustką. Nikt nie powinien widzieć, jaka liczba znajduje się na karcie.

Wskaż osobę z publiczności, która będzie uczniem. Otrzymuje ona ołówek oraz kartkę i powinna dokonywać obliczeń zgodnie z przekazywanymi przez Ciebie informacjami. Publiczność uważa, aby się nie pomyliła.

### Daj uczniowi następujące wskazówki:

- „Wybierz jakąkolwiek liczbę między 1, a 7 i zapisz ją. (np. 4)
- Dodaj do niej 2 i zanotuj wynik. ( $4 + 2 = 6$ )
- Pomnóż tę liczbę przez dwa, ponownie zanotuj wynik. ( $6 \times 2 = 12$ )
- Dodaj do niego 1. ( $12 + 1 = 13$ )
- Odejmij od wyniku liczbę, którą najpierw wybrałeś. ( $13 - 4 = 9$ )
- Jeszcze raz odejmij Twoją liczbę. ( $9 - 4 = 5$ )
- Dodaj do niej 3 i podaj nam wszystkim wynik końcowy”. ( $5 + 3 = 8$ )

Teraz podnosisz chustkę i pokazujesz publiczności kartę. To jest faktycznie 8!

Jednak skąd mogłeś to wiedzieć jeszcze zanim uczeń wybrał swoją liczbę?

**To jest matematyczny trik:**

Obliczenie da zawsze wynik 8! Całkiem obojętne, jaką liczbę uczeń wybierze! Spróbuj sam z innymi liczbami.

Jeżeli chcesz zaprezentować zaczarowany trik drugi raz, pozwól uczniowi dodać w ostatnim kroku 5 zamiast 3. Wynik będzie zawsze wynosił 10. W takim przypadku musisz naturalnie wcześniej włożyć pod chustkę kartę z liczbą 10.

