

Temat 6.

Zabawy z liczbami w programie Baltie



1. Dodajemy



Ćwiczenie 1.

Zapisz działania:



$$\square + \square = \square$$



$$\square + \square = \square$$



$$\square + \square = \square$$



$$\square + \square = \square$$

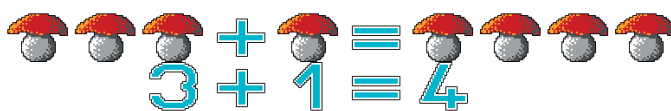


$$\square + \square = \square$$



Ćwiczenie 2.

1. Otwórz plik *dodawanie1*.
2. Uzupełnij scenę według wzoru:

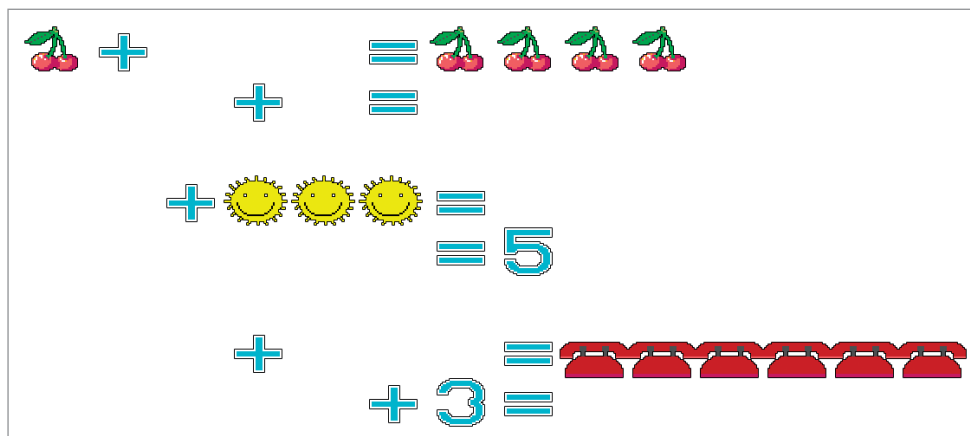


Wskazówka: Zastosuj kopiowanie przedmiotów.

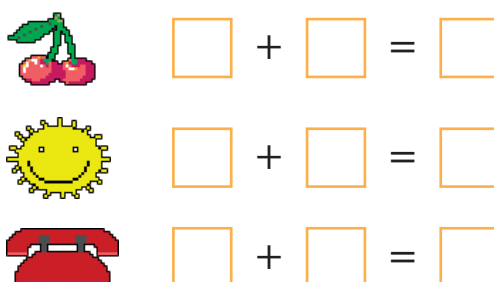


Ćwiczenie 3.

1. Otwórz plik *dodawanie2*.
2. Uzupełnij scenę według wzoru podanego w ćwiczeniu 2.



3. Uzupełnij działania:

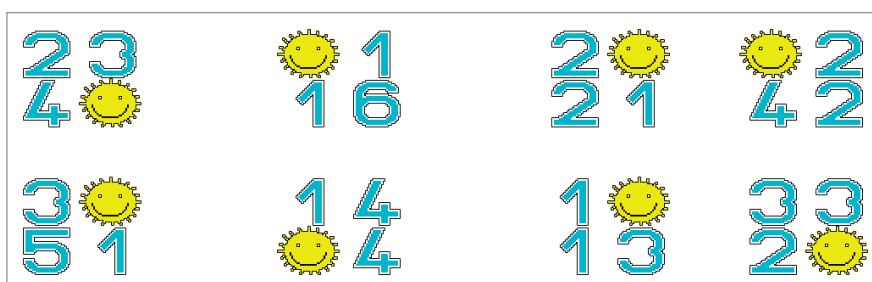


Wskazówka: Zastosuj kopiowanie przedmiotów.



Ćwiczenie 4.

1. Otwórz plik *słoneczka1*.



2. Zamień wszystkie słońca na cyfry tak, aby wynik dodawania w każdej grupie czterech liczb jednocyfrowych był równy 10.



Ćwiczenie 5.

Zbuduj scenę do zadania:

W lesie rosły 3 grzybki czerwone i 2 zielone. Ile grzybków rośło razem?

Wskazówki:

- Skorzystaj ze wzoru podanego w ćwiczeniu 2.
- Zastosuj kopiowanie przedmiotów.

2. Odejmujemy



Ćwiczenie 6.

1. Otwórz plik *odejmowanie1*.
2. Usuń przedmioty ze sceny, aby zostało ich tyle, ile wskazuje umieszczona obok liczba.

	4
	2
	6
	3
	1

3. Uzupełnij działania:

$$9 - \square = 4$$

$$8 - \square = 6$$

$$7 - \square = 1$$

$$6 - \square = 2$$

$$4 - \square = 3$$



Ćwiczenie 7.



1. Otwórz plik *odejmowanie2*.



8 - =

2. Usuń przedmioty ze sceny:

- w pierwszym rzędzie – 2 przedmioty,
- w drugim rzędzie – o 2 przedmioty więcej niż w pierwszym,
- w trzecim rzędzie – o 4 przedmioty więcej niż w pierwszym,
- w czwartym rzędzie – tyle samo przedmiotów co w drugim,
- w piątym rzędzie – tyle samo przedmiotów co w pierwszym.

3. Zapisz na scenie działania dla każdego rzędu.

Wzór:



8 - =



Ćwiczenie 8.

1. Opowiedz, co widzisz na scenie.



2. Uzupełnij:

Na czwartym piętrze domu jest okien.

3. Po ile okien trzeba usunąć na niższych piętrach, aby na każdym piętrze zostało ich tyle samo co na piętrze czwartym?

Uzupełnij działania: Pierwsze piętro: – =

Drugie piętro: – =

Trzecie piętro: – =



Ćwiczenie 9.

1. Otwórz plik *okna*.
2. Usuń niepotrzebne okna, zastępując je ścianą.
3. Uzupełnij scenę, dodając łąkę z kwiatami, drzewka, chmury i słońce.

Wskazówka: Potrzebne przedmioty znajdziesz w bankach **0** i **1**.

3. Porównujemy



Ćwiczenie 10.

1. Czym różnią się te rysunki?



2. Uzupełnij:

Na rysunku po lewej stronie piłek  jest o więcej niż książek .

Na rysunku po prawej stronie piłek  jest o mniej niż książek .



Ćwiczenie 11.

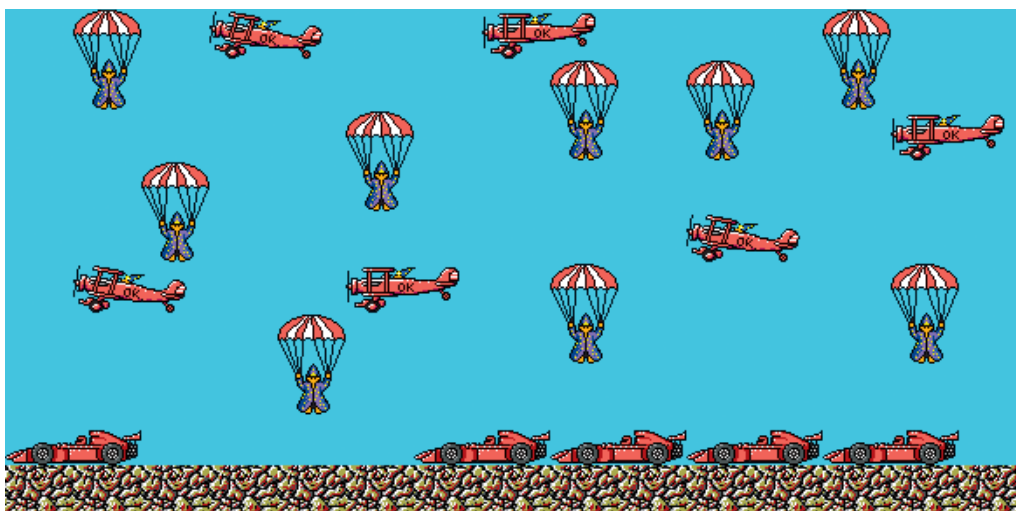
1. Otwórz plik *rozsypanka*.
2. Uzupełnij trzy pary rysunków, aby wyglądały podobnie jak para rysunków z ćwiczenia 10.

Wskazówka: Zastosuj kopiowanie przedmiotów.



Ćwiczenie 12.

1. Opowiedz, co widzisz na scenie.



2. Uzupełnij:



Jest spadochronów.



Jest samolotów.



Jest samochodów.

3. Narysuj strzałki wskazujące poprawne odpowiedzi:

najwięcej jest		najmniej jest
		



Ćwiczenie 13.

1. Otwórz plik *spadochrony*.
2. Usuń lub dodaj odpowiednie przedmioty tak, aby na rysunku było po tyle samo spadochronów i samochodów co samolotów.

Wskazówki:

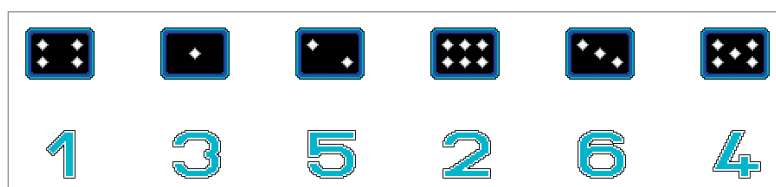
- Zastosuj kopiowanie przedmiotów.
- Samolot, samochód i Bajtka na spadochronie składają się z dwóch przedmiotów.

4. Porządkujemy



Ćwiczenie 14.

1. Otwórz plik *kostka*.

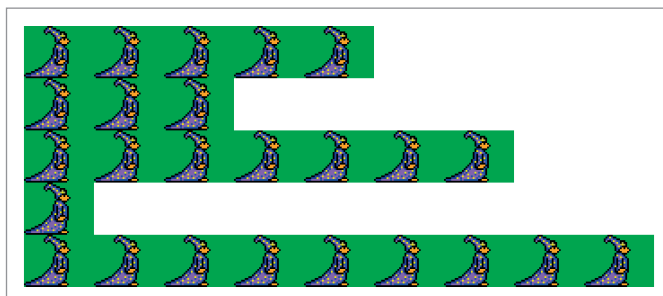


2. Ustaw kostki w kolejności od najmniejszej do największej liczby oczek.
3. Ustaw liczby od najmniejszej do największej.



Ćwiczenie 15.

1. Otwórz plik *czarodzieje1*.
2. Wstaw obok każdego rzędu czarodziei ich liczbę.
3. Uporządkuj rzędy w kolejności od najmniejszej do największej liczby czarodziei.



Wskazówka: Potrzebne przedmioty znajdziesz w bankach 2 i 9.

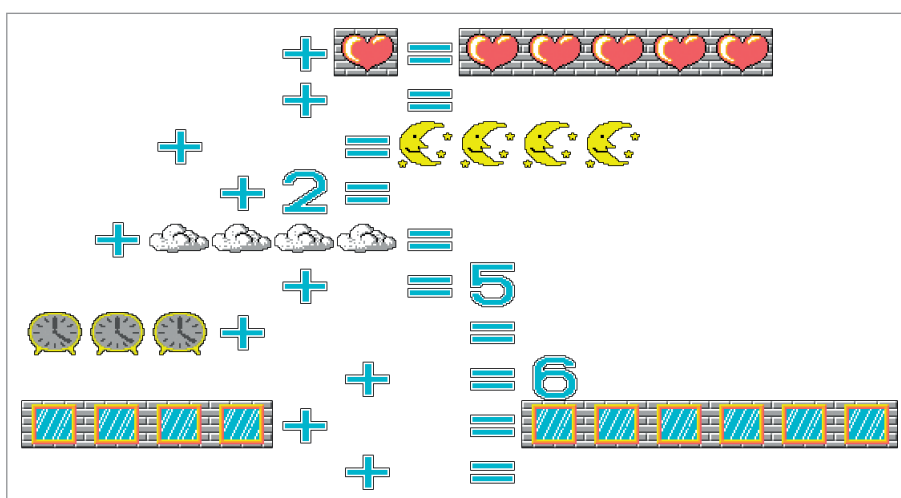


Zadania



Zadanie 1.

1. Otwórz plik *dodawanie3*.



2. Uzupełnij scenę według wzoru podanego w ćwiczeniu 2.

3. Uzupełnij działania:



$$\square + \square = \square$$



$$\square + \square = \square$$



$$\square + \square = \square$$



$$\square + \square = \square$$



$$\square + \square = \square$$



Zadanie 2.

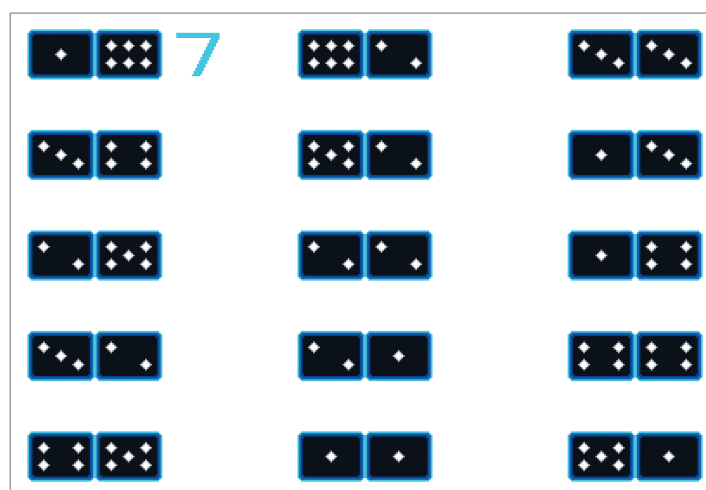
Zbuduj sceny do zadań:

1. *Ola dostała 1 czerwony kwiatek, a Ala 4 niebieskie kwiatki.
Ile dostały razem kwiatków?*
2. *Na parkingu stoi 5 samochodów i 2 rowery.
Ile pojazdów stoi razem na parkingu?*



Zadanie 3.

1. Otwórz plik *domino*.



2. Oblicz w pamięci sumę oczek na każdej kostce domina i wstaw wynik obok.



Zadanie 4.

1. Na pustej scenie ustaw kostki domina, jak na rysunku.

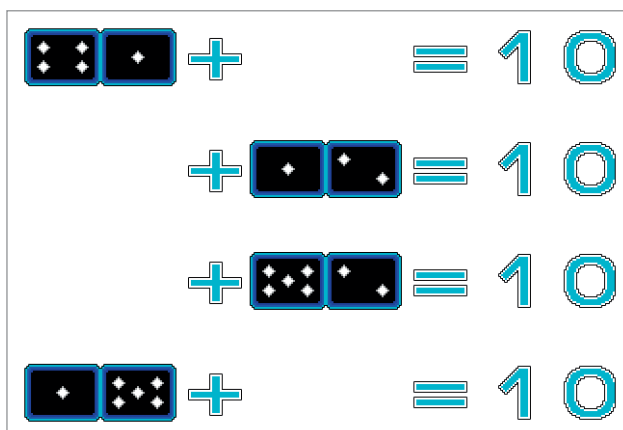


2. Oblicz sumę oczek na wszystkich kostkach i wstaw wynik.



Zadanie 5.

1. Otwórz plik *kostki*.



2. W każdym rzędzie suma oczek na obydwu kostkach ma być równa 10. Uzupełnij scenę. Czy w każdym przypadku możliwe jest tylko jedno rozwiązanie tego zadania?



Zadanie 6.



1. Przygotuj dla kolegi lub koleżanki zadanie podobne do zadania 5. W przygotowanym zadaniu suma oczek na dwóch kostkach domina ma być równa 9.
2. Sprawdź, czy zadanie zostało poprawnie rozwiązane.



Zadanie 7.

1. Otwórz plik *odejmowanie3*.

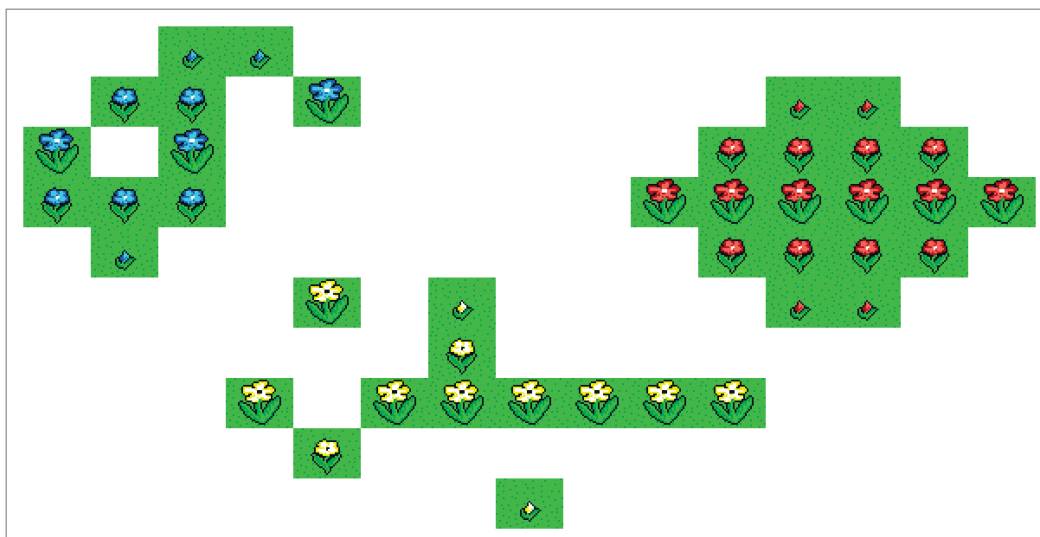
	$9 - \quad = 3$
	3
	3
	3
	3

2. Usuń z każdego rzędu tyle przedmiotów, aby w każdym rzędzie zostały 3 przedmioty.
3. Uzupełnij działania na scenie według wzoru z ćwiczenia 7.



Zadanie 8.

1. Otwórz plik *klomby*.



2. Uporządkuj scenę tak, aby klomby niebieskich i żółtych kwiatów miały taki sam kształt jak klomb czerwonych kwiatów.

Wskazówka: Zastosuj kopiowanie przedmiotów.



Zadanie 9.

1. Opowiedz, co widzisz na scenie.



2. Uzupełnij:



Jest statków.



Są muszle.



Jest ryb.



Jest kolorowych ptaków.



Są raki.



Jest czarnych ptaków.

3. Narysuj strzałki, wskazujące prawidłową odpowiedź.

najwięcej jest

najmniej jest



4. Uzupełnij:



Ryb jest o więcej niż



raków.



Muszli jest o mniej niż



raków.



Czarnych ptaków jest o więcej niż



kolorowych ptaków.



Zadanie 10.

1. Otwórz plik *morze*.

2. Uzupełnij działania:



$$\square + 1 = 5$$



$$\square - 1 = 6$$



$$\square - 5 = 1$$



$$\square - 4 = 4$$



$$\square + 2 = 6$$



$$\square + 5 = 7$$

3. Na scenie usuń lub dodaj przedmioty zgodnie z uzupełnionymi działaniami.

Wskazówka: Zastosuj kopiowanie przedmiotów.



Zadanie 11.

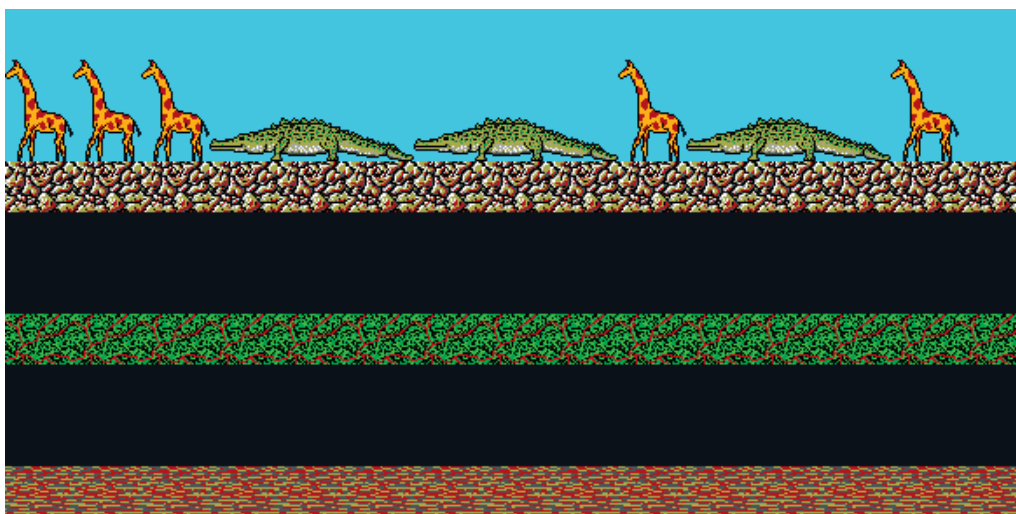
Zbuduj według własnego pomysłu scenę przedstawiającą krajobraz morski.



Zadanie 12.



1. Otwórz plik *krokodyle*.



2. Uzupełnij scenę tak, aby:

- na środkowej ścieżce było o 2 żyrafy mniej i o 1 krokodyla więcej niż na górnej ścieżce,
- na dolnej ścieżce było o 2 żyrafy więcej i o 1 krokodyla mniej niż na górnej ścieżce.

3. Uzupełnij:

Na środkowej ścieżce są żyrafy



i krokodyle



Na dolnej ścieżce są krokodyle

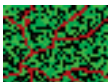


i żyraf



4. Uzupełnij działania:

Na ścieżce  jest razem + = zwierząt.

Na ścieżce  jest razem + = zwierząt.

Na ścieżce  jest razem + = zwierząt.

Wskazówka: Zastosuj kopiowanie przedmiotów. Żyrafa składa się dwóch przedmiotów, a krokodyl z trzech.



Zadanie 13.

1. Otwórz plik *grzybki*.
2. Ustaw grzybki w kolejności od największego do najmniejszego.
3. Ustaw liczby od największej do najmniejszej.

Wskazówka: Zastosuj kopiowanie przedmiotów.



Zadanie 14.

1. Otwórz plik *czarodzieje2*.
2. Wstaw obok każdego rzędu czarodziei ich liczbę.
3. Uporządkuj rzędy w kolejności od najmniejszej do największej liczby czarodziei.



Zadanie 15.



1. Przygotuj dla kolegi lub koleżanki zadanie podobne do zadania 14. Użyj innych przedmiotów.
2. Sprawdź, czy zadanie zostało poprawnie rozwiązane.



Zadanie 16.



1. Otwórz plik *dolary*.



2. W środkowych rzędach (pionowym i poziomym) w każdej grupie suma liczb ma wynosić 9. Zamień worki dolarów na liczby.

Wzór:

zadanie



rozwiązanie



$$1 + 1 + 7 = 9$$

$$6 + 1 + 2 = 9$$

3. Uzupełnij działania:

pierwsza grupa worków

$$\square + \square + \square = 9$$

$$\square + \square + \square = 9$$

druga grupa worków

$$\square + \square + \square = 9$$

$$\square + \square + \square = 9$$

trzecia grupa worków

$$\square + \square + \square = 9$$

$$\square + \square + \square = 9$$

Wskazówka: Potrzebne przedmioty znajdziesz w banku 2.



Zadanie 17.



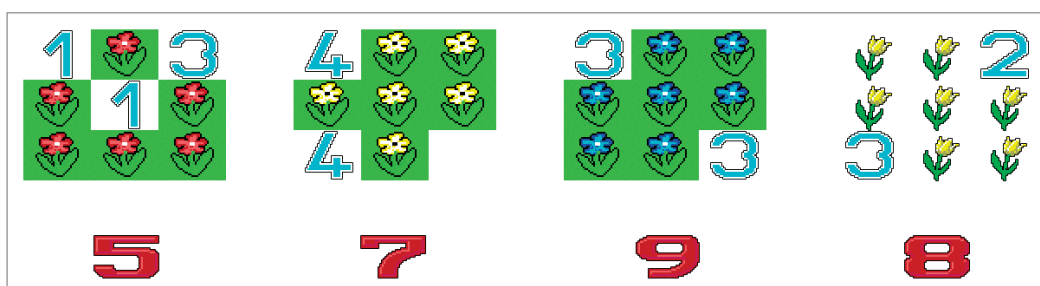
1. Przygotuj dla kolegi lub koleżanki zadanie podobne do zadania 16.
Suma liczb ma być równa 6.
2. Sprawdź, czy zadanie zostało poprawnie rozwiązane.



Zadanie 18.



1. Otwórz plik *kwietniki*.

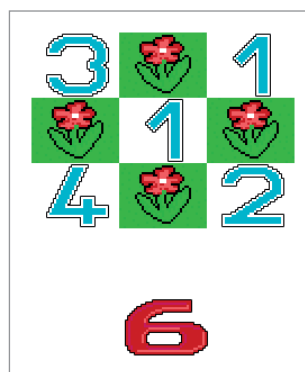
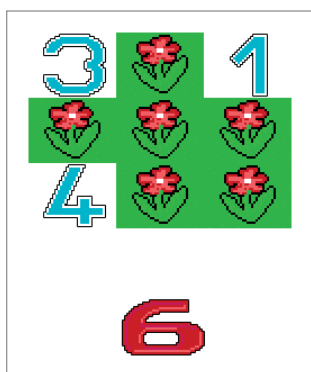


2. Zamień kwiatki na liczby tak, aby suma liczb po przekątnej w każdej grupie była równa liczbie zapisanej poniżej. Czy w każdym przypadku możliwe jest tylko jedno rozwiązanie tego zadania?

Wzór:

zadanie

rozwiązanie





Zadanie 19.



1. Otwórz plik *słoneczka2*.

$\begin{matrix} 2 & 3 \\ 4 & \text{☀} \end{matrix}$	$\begin{matrix} 7 & \text{☀} \\ 1 & \text{☀} \end{matrix}$	$\begin{matrix} \text{☀} & 5 \\ 2 & 2 \end{matrix}$	$\begin{matrix} \text{☀} & 2 \\ \text{☀} & 2 \end{matrix}$
$\begin{matrix} \text{☀} & 8 \\ \text{☀} & 0 \end{matrix}$	$\begin{matrix} \text{☀} & 9 \\ \text{☀} & 0 \end{matrix}$	$\begin{matrix} 3 & \text{☀} \\ \text{☀} & 3 \end{matrix}$	$\begin{matrix} 3 & \text{☀} \\ 4 & \text{☀} \end{matrix}$
$\begin{matrix} 0 & 1 \\ 6 & \text{☀} \end{matrix}$	$\begin{matrix} \text{☀} & \text{☀} \\ 4 & 1 \end{matrix}$	$\begin{matrix} 1 & \text{☀} \\ \text{☀} & 1 \end{matrix}$	$\begin{matrix} \text{☀} & 2 \\ 3 & \text{☀} \end{matrix}$

2. Zamień wszystkie słońca na cyfry tak, aby wynik dodawania w każdej grupie czterech liczb jednocyfrowych był równy 10.
Czy w każdym przypadku możliwe jest tylko jedno rozwiązanie tego zadania?



Zadanie 20.



1. Przygotuj dla kolegi lub koleżanki zadanie podobne do zadania 19.
Suma liczb jednocyfrowych ma być równa 8.
2. Sprawdź, czy zadanie zostało poprawnie rozwiązane.



Zadanie 21.

1. Otwórz plik *zasada4*.
2. Jaką zasadę korzystania z komputera przedstawia rysunek?
3. Pokoloruj rysunek.