

Play. Learn. Everywhere.

# GRA EDUKACYJNA OMI OWL

MI MATHS BRAIN

Przewodnik dla rodziców



mierEdu® is a trademark of Mier Edu Pty Ltd.  
Unit 6 103 Garden Road, Clayton, Melbourne,  
VIC 3168, Australia

[www.mieredu.com.au](http://www.mieredu.com.au)

Designed in Australia.  
Made in China.

©2021 mierEdu. All rights reserved.



**⚠ OSTRZEŻENIE:**  
ZAGROŻENIE ZADŁAWIENIEM – Małe elementy.  
Nieodpowiednie dla dzieci poniżej 3 lat.



Play. Learn. Everywhere.

# SPIS TREŚCI

• Wprowadzenie	02
• Zawartość	04
• Lista kart do gier	05
• Jak grać	06
Wyścig	06
Odeślij sowę do domu	07
Liczenie	08
Dopasowywanie	08
Zrób to samo	09
Wzór	09
Mniej czy więcej	10
Dodawanie	11
Odejmowanie	11
Rozwiązywanie problemów	12
Sudoku	12
Gra interaktywna	13
• Odpowiedzi	17



# Wprowadzenie

Cześć!

Mam na imię **Omi**. Jestem mądrą sówką.

Chodź i pobaw się ze mną.



Mam na imię Omi.

## GRA EDUKACYJNA OMI OWL

Jako bardzo przydatne narzędzie do edukacji matematycznej, Gra Edukacyjna Omi Owl może zwiększyć zainteresowanie dzieci nauką matematyki poprzez interesujące gry. Cele nauczania obejmują sortowanie, liczenie, kolory, wzory, opisywanie i wiele więcej!



Sortowanie



Liczenie



Kolory



Wzory



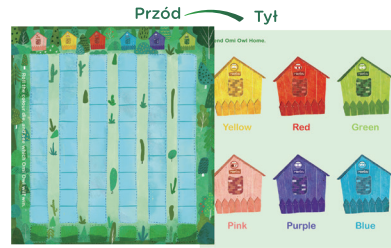
Opisywanie



Ćwiczenie



# Zawartość



Dwustronna plansza do gry × 2



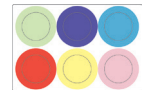
Karty z zagadkami do rozwiązania × 40



Kartonowe sowy Omi × 60



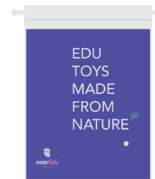
Drewniana kostka × 1



Arkusz naklejek × 1



Kartonowe cyferki × 10



Eco-friendly torba × 1



Przewodnik dla rodziców × 1



Plakat × 1



## Lista kart do gier

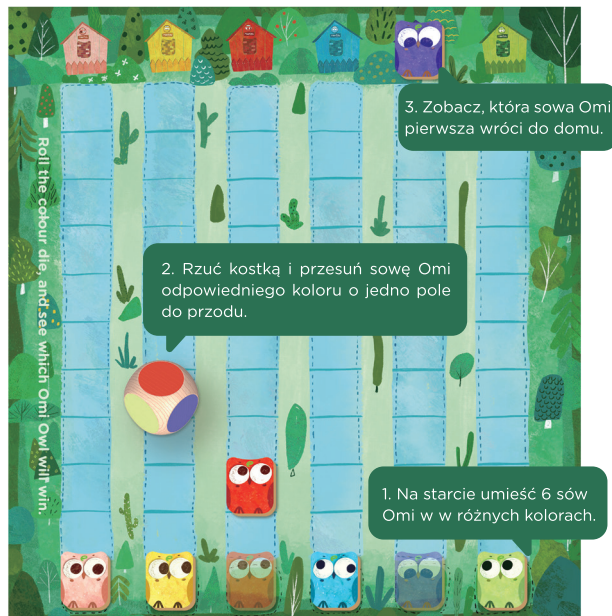


## Jak grać

Gra	Oznaczenie	Ilość
Wyścig	A	1
Odeślij sowę do domu	B	1
Policz sowy	1A,1B,2A,2B,3A,3B,4A,4B,5A,5B	10
Dopasowywanie	6A,6B	2
Zrób to samo	7A,7B	2
Wzór	8A,8B,9A,9B,10A,10B	6
Mniej czy więcej	11A,11B,12A,12B	4
Dodawanie	13A,13B	2
Odejmowanie	14A,14B	2
Rozwiązywanie problemów	15A,15B,16A,16B,17A,17B	6
Sudoku	18A,18B,19A,19B,20A,20B	6

### 1. Wyścig

Rzuć kolorową kostką i przesuń sowę Omi odpowiedniego koloru o jeden krok do przodu. Zobacz, która sowa Omi wygra.





## Jak grać

### 2. Odeślij sowę do domu

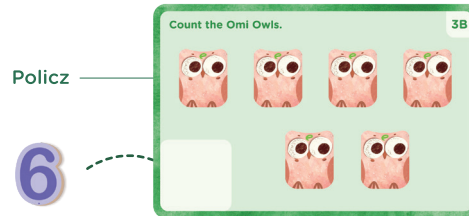
Jest 6 różnych kolorów domków, proszę odeślij zagubioną sowę Omi z powrotem do domku w odpowiadającym jej kolorze.



## Jak grać

### 3. Liczenie

Policz liczbę sów Omi na karcie, a następnie wpisz w puste miejsce pasującą cyfrę.



### 4. Dopasowywanie

Spójrz na kolor cienia na karcie. Dopasuj kartę z sową Omi do cienia w tym samym kolorze.





## Jak grać

### 5. Zrób to samo

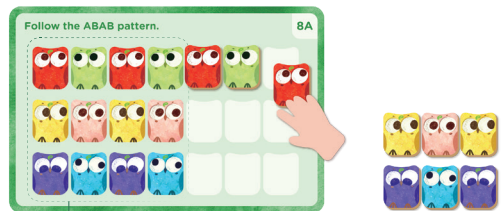
Spójrz na ułożenie sów Omi po lewej stronie, a następnie wykonaj to samo po prawej stronie. Rodzice mogą również zadawać pytania po lewej stronie pustej strony, a dzieci mogą odpowiadać po prawej stronie.



Spójrz na układ sów Omi.

### 6. Wzór

Przyjrzyj się kolorowi każdej sowy Omi na karcie i znajdź powtarzalny wzór. Wypełnij puste miejsca pozostałymi sowami Omi, postępując zgodnie ze wzorem.



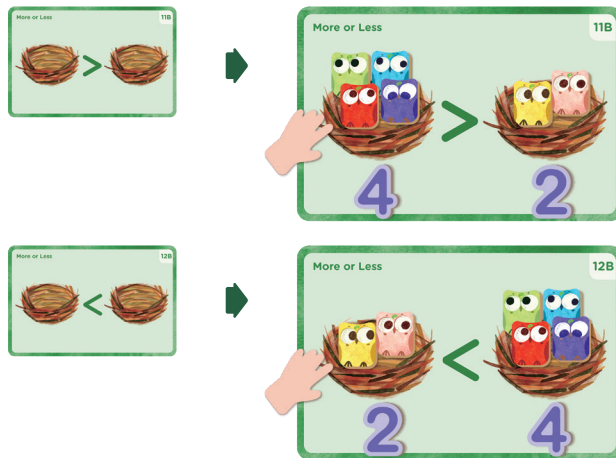
Znajdź wzór.



## Jak grać

### 7. Mniej czy więcej

Zgodnie ze znakiem, umieść w gnieździe odpowiednią liczbę sów Omi, a następnie poniżej- cyfrę obrazującą ilość sów.



#### Wskazówka:

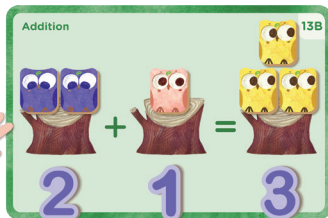
Aby pomóc dzieciom zrozumieć i zapamiętać, mogą wyobrazić sobie znak „większy niż” lub „mniejszy niż” jako duże usta. Zapamiętaj zasadę: **duże usta w kierunku dużych liczb, ostre usta w przypadku małych liczb.**



# Jak grać

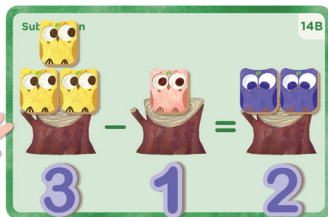
## 8. Dodawanie

Naucz się dodawać razem z sową Omi.



## 9. Odejmowanie

Naucz się odejmować razem z sową Omi.

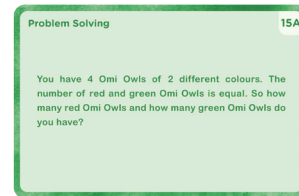


# Jak grać

## 10. Rozwiązywanie problemów

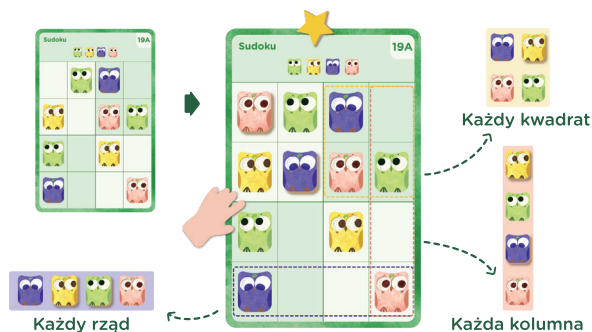
Pozwól dziecku odpowiedzieć na pytania zgodnie z tym, co przeczytali rodzice.

Tłumaczenie tekstów kart znajdziesz na stronach 21 i 22 tego przewodnika.



## 11. Sudoku

W pustych miejscach poukładaj sowy Omi zgodnie z instrukcją. Upewnij się, że każdy z 4 kolorów pojawia się tylko raz w każdym rzędzie, kolumnie i kwadracie. Pamiętaj też, że każdy z kolorów musi wystąpić 4 razy na całej planszy.







# Jak grać

## 12. Gra interaktywna

### Gra 1: Grupowanie

Wybierz losowo kilka sów Omi i poproś dziecko, aby podzieliło sowy Omi na grupy według ich kolorów. Po przeliczeniu zobacz, w której grupie jest ich najwięcej, a w której najmniej.

Przykład:

· Grupa fioletowa      · Grupa różowa      · Grupa czerwona

**6** > **5** > **3**

Wniosek: W **grupie fioletowej** jest **najwięcej** sów, a w **grupie czerwonej** **najmniej**.



# Jak grać

## Gra 2: W złej drużynie

Wybierz kilka cyfr, a następnie umieść odpowiednią liczbę sów Omi obok każdej cyfry. Celowo popełniaj błędy umieszczając sowy Omi, a następnie poproś dziecko, aby te błędy odkryło.

Przykład:

<b>5</b>	
<b>4</b>	Ta sowa jest w złym rzędzie.
<b>6</b>	
<b>3</b>	Powinna być tutaj.



## Jak grać

### Gra 3: Szeregowanie

Ustaw sowy Omi w rzędzie. Następnie poproś dziecko, aby odpowiedziało na pytanie o pozycję wskazanej sowy Omi licząc od lewej do prawej i od prawej do lewej.

#### Przykład:



- P** Licząc od lewej do prawej, w którym miejscu znajduje się fioletowa sowa Omi?
- O** Od lewej do prawej fioletowa sowa Omi jest trzecia.
- P** Licząc od prawej do lewej, w którym miejscu znajduje się fioletowa sowa Omi?
- O** Od prawej do lewej fioletowa sowa Omi jest piąta.

### Gra 4: Sąsiad

Wybierz cyfrę od 2 do 9 i dopasuj odpowiednią liczbę sów Omi. Następnie umieść o jedną sowę Omi mniej po lewej stronie i o jedną sowę Omi więcej po prawej stronie. Dopasuj właściwe cyfry do nowych zbiorów.

#### Przykład:



## Jak grać

### Gra 5: Kto jest szpiegiem?

Rozłóż kilka sów Omi i wybierz jedną, która będzie „szpiegiem”. Następnie daj dzieciom wskazówki, jak znaleźć „szpiega”.

#### Przykład:



**Wskazówka 1 :** Osoba z największą liczbą kolorów nie może być „szpiegiem”. (Wyklucza czerwone sowy.)

**Wskazówka 2 :** „Szpieg” znajduje się pomiędzy dwiema czerwonymi sowami Omi. (Żółta lub fioletowa sowa Omi jest „szpiegiem”).

**Wskazówka 3 :** „Szpieg” patrzy w prawo. (Wyklucza fioletowe sowy Omi.)

**Wniosek :** Żółta sowa Omi jest „szpiegiem”.

#### Wskazówka:


Rodzice mogą opisać sowę Omi na podstawie wyrazu „twarzy”, koloru, numeru, kolejności itp. Można również założyć, że „szpiegów” w rozgrywce jest więcej niż jeden.



# Odpowiedzi

Liczenie(1A,1B,2A,2B,3A,3B,4A,4B,5A,5B):

Count the Omi Ows. 1A



1

Count the Omi Ows. 1B



2

Count the Omi Ows. 2A



3

Count the Omi Ows. 2B



4

Count the Omi Ows. 3A



5

Count the Omi Ows. 3B



6

Count the Omi Ows. 4A



7

Count the Omi Ows. 4B



8

Count the Omi Ows. 5A



9

Count the Omi Ows. 5B



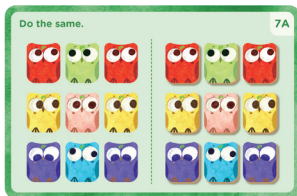
10



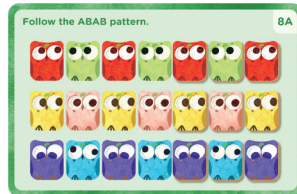
## Dopasowywanie(6A,6B):



## Zrób to samo(7A):



## Wzór(8A,8B,9A,9B,10A,10B):





# Odpowiedzi

## Rozwiązywanie problemów (15A,15B,16A,16B,17A,17B):

### Rozwiązywanie problemów

15A

Masz 4 sowy Omi w dwóch różnych kolorach. Liczba czerwonych i zielonych sów Omi jest równa. Ile więc masz czerwonych sów Omi i ile zielonych sów Omi?



### Rozwiązywanie problemów

15B

Masz 7 sów Omi w dwóch różnych kolorach. Zielonych sów Omi jest o jedną więcej niż fioletowych sów Omi. Ile więc masz fioletowych, a ile zielonych sów Omi?



### Rozwiązywanie problemów

16A

Ustaw 5 sów Omi w rzędzie zgodnie z instrukcją:  
Od lewej do prawej: żółta sowa Omi jest pierwsza i ostatnia, zielona sowa Omi jest druga, czerwona sowa Omi znajduje się przed niebieską sową Omi.



# Odpowiedzi

### Rozwiązywanie problemów

16B

Ustaw w rzędzie 6 sów Omi zgodnie z instrukcją:  
Od lewej do prawej: różowe sowy Omi są; pierwsza i druga, dwie ostatnie sowy Omi są fioletowe, niebieska sowa Omi znajduje się przed zieloną sową Omi.



### Rozwiązywanie problemów

17A

Masz 7 sów Omi w trzech różnych kolorach. Najmniej jest zielonych sów Omi. Niebieskich sów Omi jest tyle samo, co fioletowych sów Omi. Ile zatem masz zielonych sów Omi, niebieskich sów Omi i fioletowych sów Omi?



### Rozwiązywanie problemów

17B

Ustaw w rzędzie 9 sów Omi zgodnie z instrukcją:  
Od lewej do prawej: różowe sowy Omi są; pierwsza, środkowa i ostatnia, trzy niebieskie sowy Omi znajdują się za pierwszą, a pozostałe to czerwone sowy Omi.





# Odpowiedzi

**Sudoku(18A,18B,19A,19B,20A,20B):**

