

# Takuga - Képességfejlesztő számjáték

„Mindent a kéznek, semmit a szemnek!”

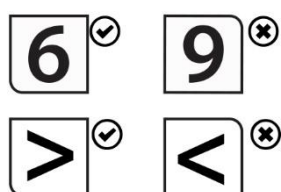
Formatervezési oltalom: RCD lajstromszám: **003862390** (EUIPO)

## Játékleírás

**Karakterek:** arab számok és műveleti jelek

A karakterek minden esetben a bal alsó sarokban lekerekítettek (ez egy tájékozódási pont, hogy ne forgassuk az elemeket rossz irányokba), így kitapintható a domborulat alapján, hogy melyik szám vagy műveleti jel van a kezünkben.

Az eszköz célja a matematika tanulás folyamatának segítése.



## Tartozékok:

- 85 darab karakter:

0	4	5	4	>	4	•	4
1	4	6	4	<	4	x	4
2	4	7	4	=	4	/	4
3	4	8	4	+	4	÷	4
4	4	9	4	-	4	:	4
							5

**Anyaga:** lézervágott nyír rétegelt lemez

A négyzetek mérete: 5x5 cm, bal alsó sarok lekerekítve, a négyzet vastagsága 3 mm.  
A faragasztóval rögzített elemek 3 mm vastagságúak.

**Tisztás:** enyhén nedves textillel

- 1 darab vászonzsák
- 1 darab játékleírás

**Ajánlott:** a matematika tanulás kezdetétől 99 éves korig

**Felületkezelés nélküli!** Festhető, lakkozható!

**A lepattogó darabkák fulladást okozhatnak!**

## Ötletek az eszközhöz:

### 1. Alapfok

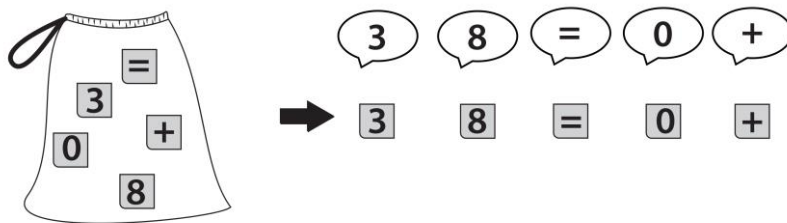
1.1 Számok felismerése: A zsákban lévő elemekből egyet kiválasztunk, a lekerekített sarok megkeresése után a szám kitapintható, megnevezhető. Amennyiben téves a szám megnevezése, visszakerül a zsákba.

1.2 Számok és műveleti jelek felismerése: A zsákban lévő elemekből egyet kiválasztunk, a lekerekített sarok megkeresése után a forma kitapintható, megnevezhető. Amennyiben téves a szám vagy műveleti jel megnevezése, visszakerül a zsákba.

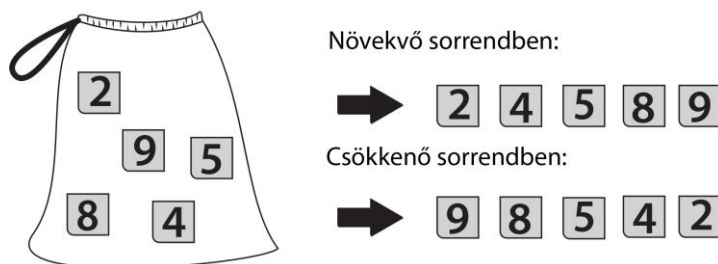
1.3 Ugyanez, de egységnyi idő alatt: 1, 2, 3.. perc alatt, az nyer, aki több számot és/vagy műveleti jelet vesz ki a zsákból sikeresen.

1.4 A kivett számok csökkenő vagy növekvő sorrendbe állítása.

2. Számok és/vagy műveleti jelek kivétele a zsákból hallás alapján. A zsákba tett elemek közül egyet megnevezünk, melyet ezt közvetően ki kell keresni. Amennyiben a karakter kiválasztása sikeres, újabb elemet nevezünk meg. Ügyeljünk arra, hogy ne legyen sok forma a zsákban.



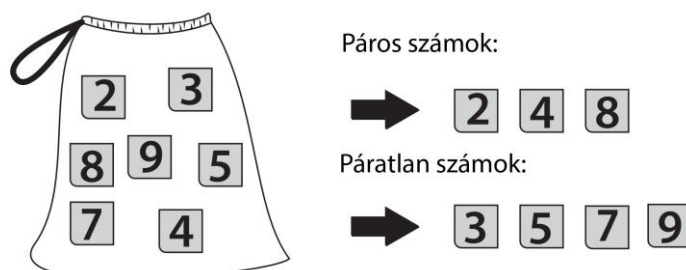
3. Sorrendiség: Számok kivétele a zsákból növekvő vagy csökkenő sorrendben. Megjegyzés: nem kell minden számnak a zsákban lennie.



4. Páros, páratlan számok: Zsákból a páros számok kivétele.

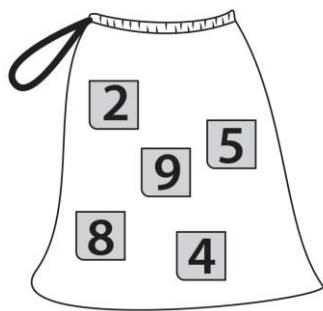
Zsákból a páratlan számok kivétele.

Megjegyzés: nem kell minden számnak a zsákban lennie.



5.1 Szomszédság: Adott szám kisebb és/vagy nagyobb számszomszédainak megkeresése a zsákban.

Például: a 3 esetében a következő variációk lehetségesek:



Kisebb szomszédja:



Nagyobb szomszédja:



Mindkét szomszédja:



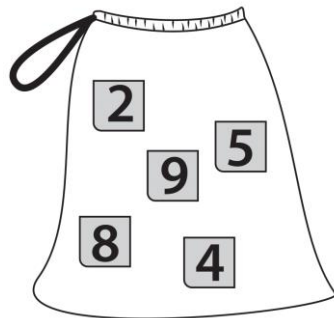
5.2 Számszomszédok alapján szám kitalálása:

Például: „Melyik szám nagyobb számszomszédja a 9? -> 8”

„Számszomszédai: 4 és 6, melyik számra gondoltam? ->5”

6. Kisebb, nagyobb fogalmak: Adott számnál kisebb vagy nagyobb számok kiválasztása a zsákból.

Például: „Vedd ki azokat a számokat, amelyek nagyobbak 5-nél!”



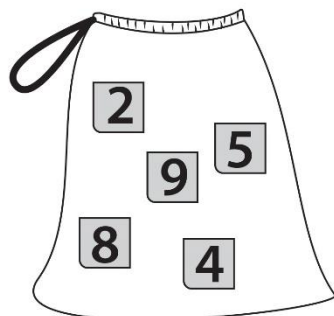
(Megjegyzés: A fogalmak az életkori elvárások szerint alkalmazhatók:

- Mely számok nem kisebbek 6-nál?

- Mely számok kisebbek 7-nél, de nagyobbak 3-nál?)

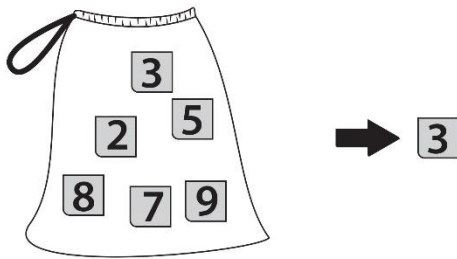
7. Műveletvégzés fejben: Elhangzott matematikai művelet megoldása fejben, az eredmény kivétele a zsákból.

Például: „Mennyi 7-2? Vedd ki a zsákból a kivonás eredményét!”



8.1 Számlálás: Taps, kopogás, korongok.. stb. számlálása, majd ugyanezt a számot megkeressük a zsákban.

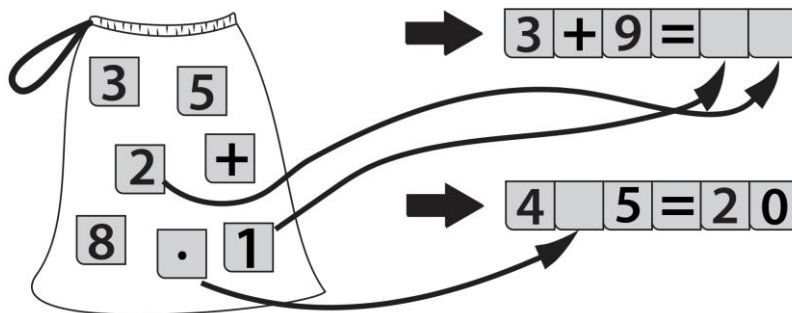
Például: 3 tapsot hall a gyermek, a 3-as számot keresi meg a zsákban.



8.2 Matematikai művelet alkotása az előző feladat szerint.

Például: 3 taps és 4 korong ->  $3+4=7$

9. Hiányzó karakterek pótlás: Előkészített feladatok hiányzó elemeinek megkeresése a zsákban.



10. Saját elképzelések: Az aktuális tananyag szerint sokféle feladat alkotható a számokból és műveleti jelekből.

(Például: Alkoss a zsákban lévő betűkből olyan számokat, amelyek oszthatók hárommal!

A  $3+3+3$  műveletet rakd ki szorzással!

A zsákban lévő számokból mely háromjegyű számokat tudod kirakni? stb.)

Az üres lapok bármilyen karaktert helyettesíthetnek.

További javaslatok:

- Egyéni szabályok alkothatók.
- A feladatokat nehézségét a partnerek képességei szerint határozzuk meg.

**Jó szórakozást és eredményes tanulást kívánok!**

**Kuti Gáspár, gyógypedagógus**

**Kapcsolat: Kuti Gáspár, 8257 Badacsonytomaj, Arborétum u. 4.**

**Telefon: 0670/299 15 08**

**E-mail: [takuga@takuga.hu](mailto:takuga@takuga.hu), [gaspar.kuti@gmail.com](mailto:gaspar.kuti@gmail.com),**

**Honlap: [www.takuga.hu](http://www.takuga.hu)**

**Facebook: [www.facebook.com/takuga1](http://www.facebook.com/takuga1)**