



Kto potrafi
policzyć do
dziesięciu?

Athieno Gertrude
Salim Kasamba
polski: Gabriela Zarzecka



Rodzinna matematyka
od najmłodszych lat

Early
Family
Math

Interaktywna przygoda

polski

Dorośli czytelnicy

3 poziomy rozmowy Wybierz poziom odpowiedni dla swojego dziecka. Kiedy zadajesz pytania lub coś komentujesz, daj dziecku czas na zastanowienie się i odpowiedź. Jeśli dziecko ma trudności z odpowiedzią, pomóż mu. Kiedy odpowie, zadawaj kolejne pytania lub dodawaj komentarze, które nawiązują do jego odpowiedzi i pomagają mu rozwinąć myśl.

Poziom 1 Zadawaj proste i konkretne pytania. Pytaj o to, co widzicie na stronie, i wskazuj poszczególne elementy. Na przykład: „Gdzie jest zabawka?”, „Co oni robią?”, „Jak nazywa się ta rzecz?”, „Jakiego jest koloru?”, „Ile jest piłek?”

Poziom 2 Zadawaj bardziej ogólne lub otwarte pytania dotyczące tego, co dzieje się w danym momencie historii. Na przykład: „Co widzisz na tej stronie?”, „Co to za grupa przedmiotów?”

Poziom 3 Pytaj o przebieg historii i zachęcaj dziecko do przewidywania, co wydarzy się dalej. Na przykład: „Co się wydarzyło?”, „Co wydarzy się dalej?”, „Czy zdarzyło Ci się coś podobnego?”, „Czy masz podobne doświadczenia?”, „Jak myślisz, co czuje ta osoba?”.

Matematyka i nowe słowa W tej historii pojawiają się liczenie, porównywanie i rozwiązywanie problemów. Poćwiczysz liczby do dziesięciu, liczenie co 2, 3, 4, 5 i 10, liczby nieparzyste, dodawanie, porównywanie liczb, różnicę i sumę, a także słowa opisujące wielkość, szybkość, siłę i wysokość. Nauczysz się też rozpoznawać wzory i szukać różnych sposobów rozwiązywania problemów.

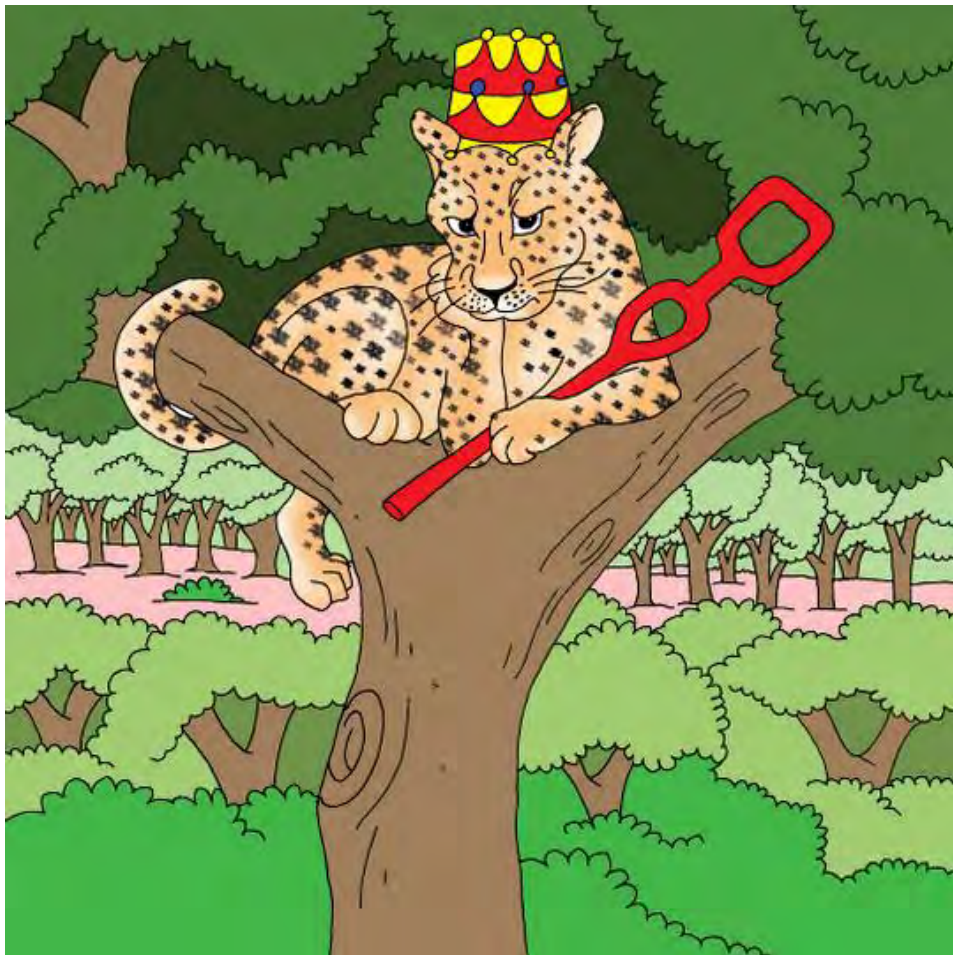
Czytaj, rozmawiaj i baw się! Podane pytania i komentarze to dopiero początek.

Dla pierwszego poziomu podczas czytania korzystaj z czerwonych pytań i komentarzy.

Dla drugiego poziomu podczas czytania korzystaj z niebieskich pytań i komentarzy.

Dla trzeciego poziomu podczas czytania korzystaj z zielonych pytań i komentarzy.

Następnie podążaj za zainteresowaniami dziecka. Pozwól, żeby rozmowa rozwijała się w ciekawy i kreatywny sposób.



Dawno temu, w głębi lasu, Król Lampart zaczął myśleć o przyszłości.

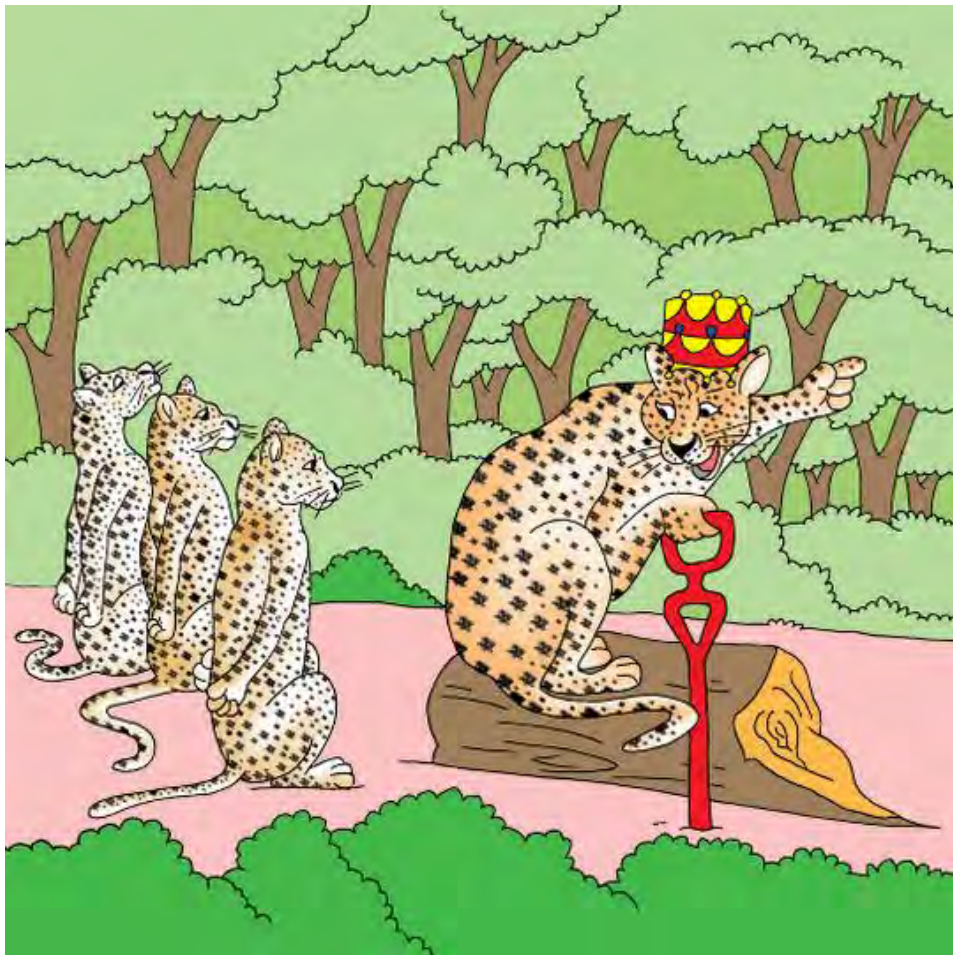
Pomyślał: „Starzeję się i pewnego dnia umrę. Mądry władca powinien wybrać swojego następcę, póki jest jeszcze młody i zdrowy”.

Ale jak miał wybrać następcę? Wszystkie zwierzęta w królestwie kochał tak samo!

1. Jakie umiejętności powinien mieć dobry przywódca?

2. Jak myślisz, czego Król Lampart będzie szukał u swojego następcy? Czy wybierze największe, najszybsze czy może najbardziej przyjazne zwierzę?

3. Policz wszystkie pnie drzew, które widzisz. Do ilu uda Ci się policzyć?



Król Lampart wpadł na pewien pomysł. Wysłał swoich posłańców do lasu. Kazał im zaprosić wszystkie zwierzęta z królestwa do pałacu.

Miał urządzić wielkie przyjęcie i ogłosić coś bardzo ważnego.

Posłańcy ruszyli w drogę, docierając do wszystkich zakątków lasu.

1. Ilu posłańców ma Król? Czy wystarczy ich, żeby dotrzeć do czterech zakątków lasu? Ilu jeszcze potrzeba?

2. Jak myślisz, czy las naprawdę ma cztery kąty?

3. Co autor ma na myśli, mówiąc „do wszystkich zakątków lasu”? Jeśli las nie ma czterech kątów, to jaki może mieć kształt?



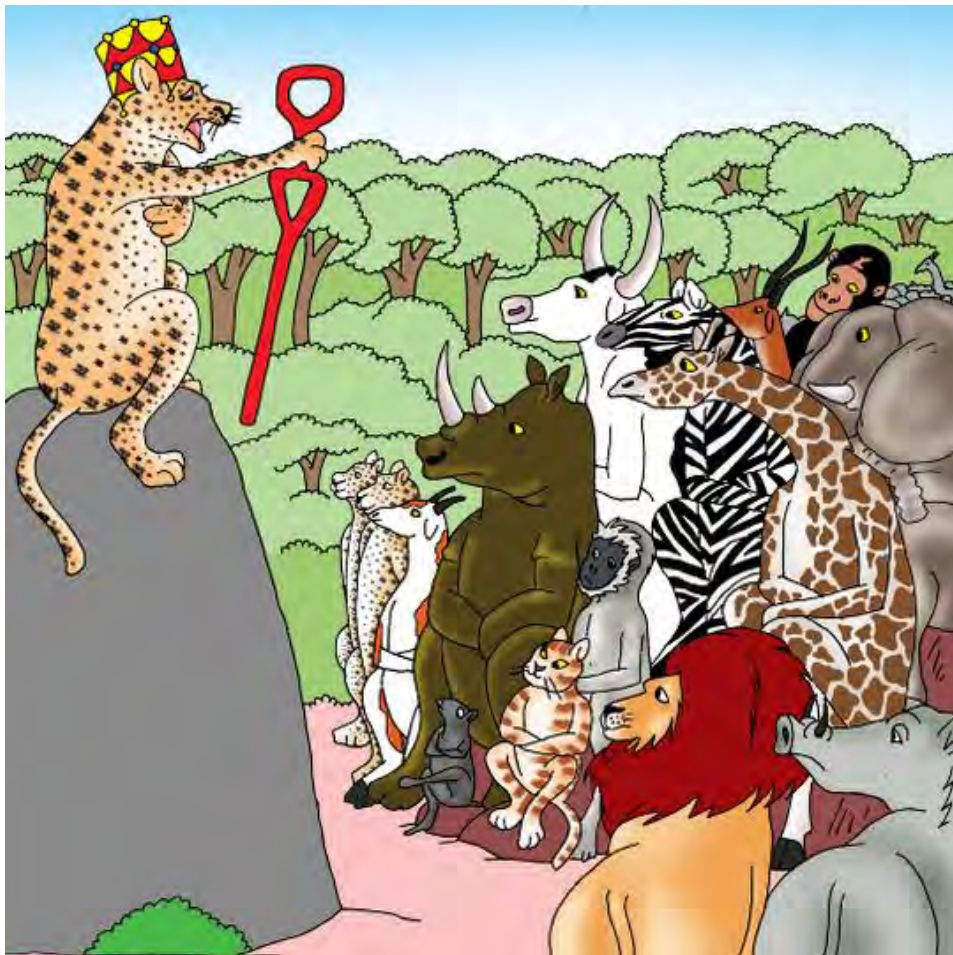
W noc przyjęcia wszystkie zwierzęta były już w pałacu. Śpiewały, tańczyły i świetnie się bawiły.

Kiedy Księżyc wzniosł się nad drzewami, Król Lampart wyszedł i stanął na środku polany. Zwierzęta przestały śpiewać i tańczyć. W ciszy słuchały, jak ich król zaczyna przemawiać.

1. Ile zwierząt potrafisz policzyć na tym obrazku? Czy jest więcej zwierząt czy drzew?

2. Jak myślisz, ile zwierząt żyje w tym lesie? 10, 20, 30...? W lesie zwykle żyją setki, a nawet tysiące zwierząt, więc zapowiada się naprawdę wielkie przyjęcie!

3. Czy zdarzyło Ci się kiedyś zobaczyć zwierzę, które wyglądało, jakby tańczyło?

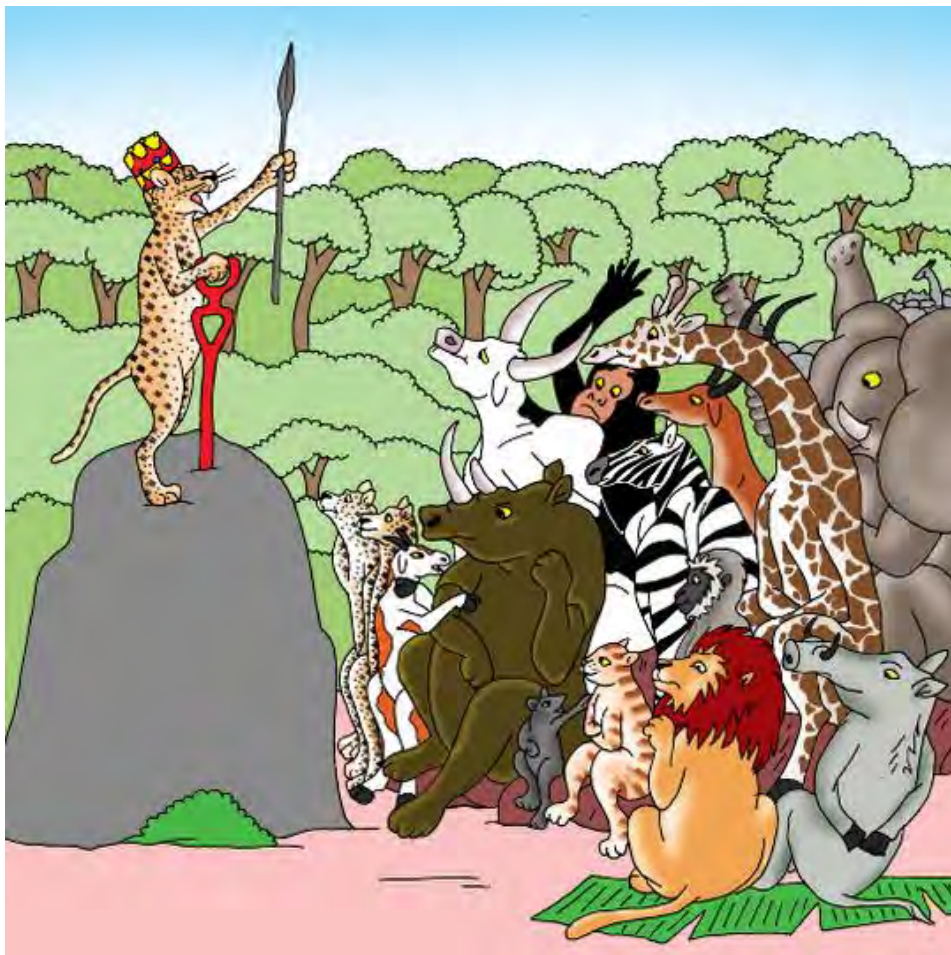


Odchrząknął i powiedział:
„Zastanawiałem się nad tym i
uznałem, że nadszedł czas, abym
wybrał swojego następcę. Ale
ponieważ wszystkich was kocham
tak samo, nie potrafię zdecydować,
kto najbardziej zasługuje na to miano.
Dlatego postanowiłem, że o wyborze
zadecyduje konkurs”.

1. Niektóre z tych zwierząt zwykle
polują na inne zwierzęta widoczne
na obrazku. Czy potrafisz wskazać
przykłady zwierząt, które polują, i
tych, na które polują?

2. Jaki konkurs najlepiej sprawdziłby
się przy wyborze następcy? Może
wyścig, w którym sprawdzimy, kto
pobiegnie najszybciej albo najdłużej?

3. Jakie konkurencje pozwoliłyby
wyłonić największe lub najsilniejsze
zwierzę?

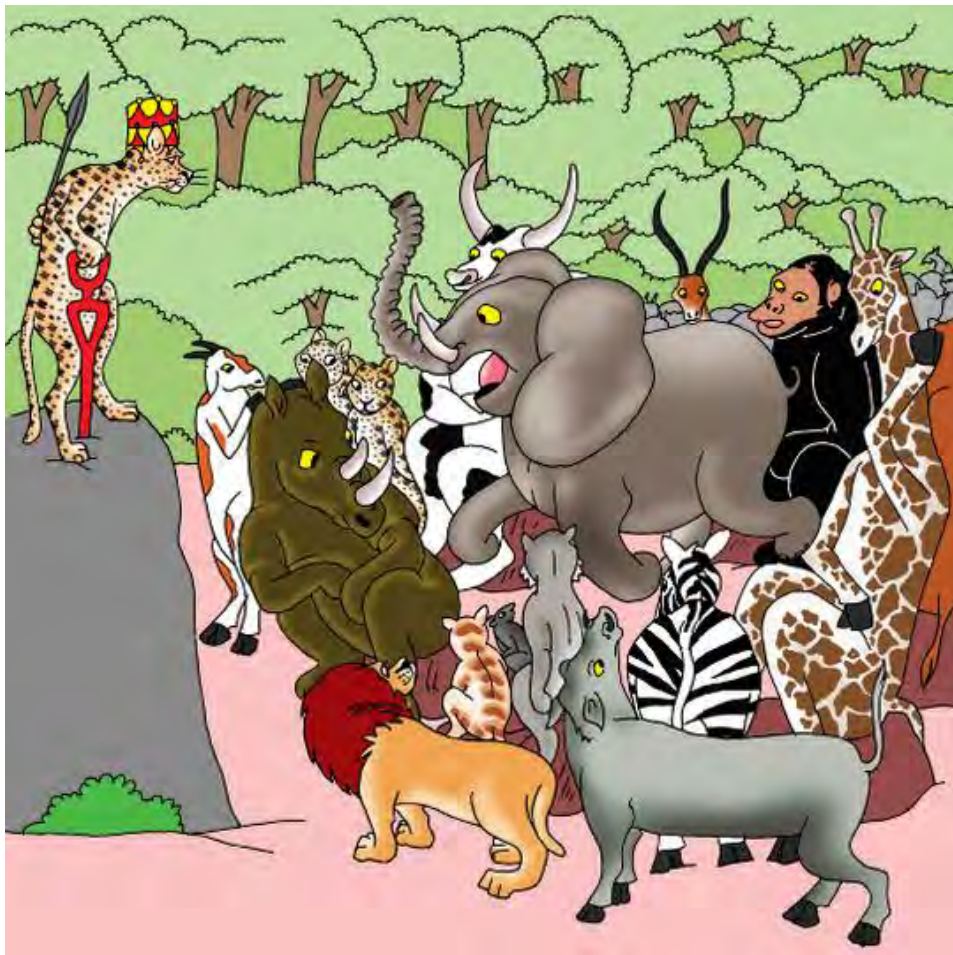


Król Lampart uniósł włócznię i powiedział: „Ten, kto jako pierwszy podrzuci tę włócznię wysoko w powietrze i zdąży policzyć do dziesięciu, zanim włócznia spadnie na ziemię, zostanie moim następcą”.

1. Czy ten konkurs pozwoli wybrać dobrego następcę? Jak myślisz, które zwierzę wygra?

2. Niektóre zwierzęta mają paski, inne kropki, jeszcze inne wzory złożone z segmentów, a niektóre są całe w jednym kolorze. Czy widzisz takie, których umaszczenie ma więcej niż dwa kolory?

3. Ile z tych zwierząt ma rogi, poroże lub kły? Czy jest ich więcej niż pozostałych zwierząt na tej stronie?



Gdy Król Lampart skończył mówić, zwierzęta usłyszały za sobą głośnie hałas. Odwróciły się i zobaczyły Słonia, który przepychał się przez tłum na przód. „Z drogi! Jestem największy, więc to ja powinienem zostać królem” - powiedział Słoń.

1. Czy Słoń słuchał Króla? Czy dla Króla ważne było to, kto jest największy?

2. Kiedy jesteśmy przekonani, że coś powinno wyglądać w określony sposób, czasami nie słuchamy innych. Czy zdarzyło Ci się kiedyś być jak Słoń i nie słuchać uważnie?

3. Lwa często nazywa się królem dżungli. Jak myślisz, czy lew wygra ten konkurs i zostanie następnym królem?



Słoń wziął włócznię i uniósł ją trąbą. Odchylił głowę do tyłu i podrzucił włócznię wysoko w powietrze. „Raz! Dwa! Trzy! O!” - zawołał Słoń.

Włócznia spadła na ziemię, gdy policzył do trzech. Słoń się rozzłościł i zaczął tupać. Król Lampart powiedział: „Dostałeś swoją szansę”.

Słoń musiał więc odejść.

1. Czy złość pomaga, kiedy przegrywasz? Co czujesz i jak zachowujesz się wobec innych, kiedy przegrywasz?

2. Na tym obrazku jest wiele zwierząt, które mają cztery nogi. Wymień kilka zwierząt, które nie mają czterech nóg.

3. Liczba nieparzysta to taka, której nie można podzielić na dwie równe części - na przykład 7. Czy potrafisz podać przykłady zwierząt, które mają nieparzystą liczbę nóg lub kończyn?

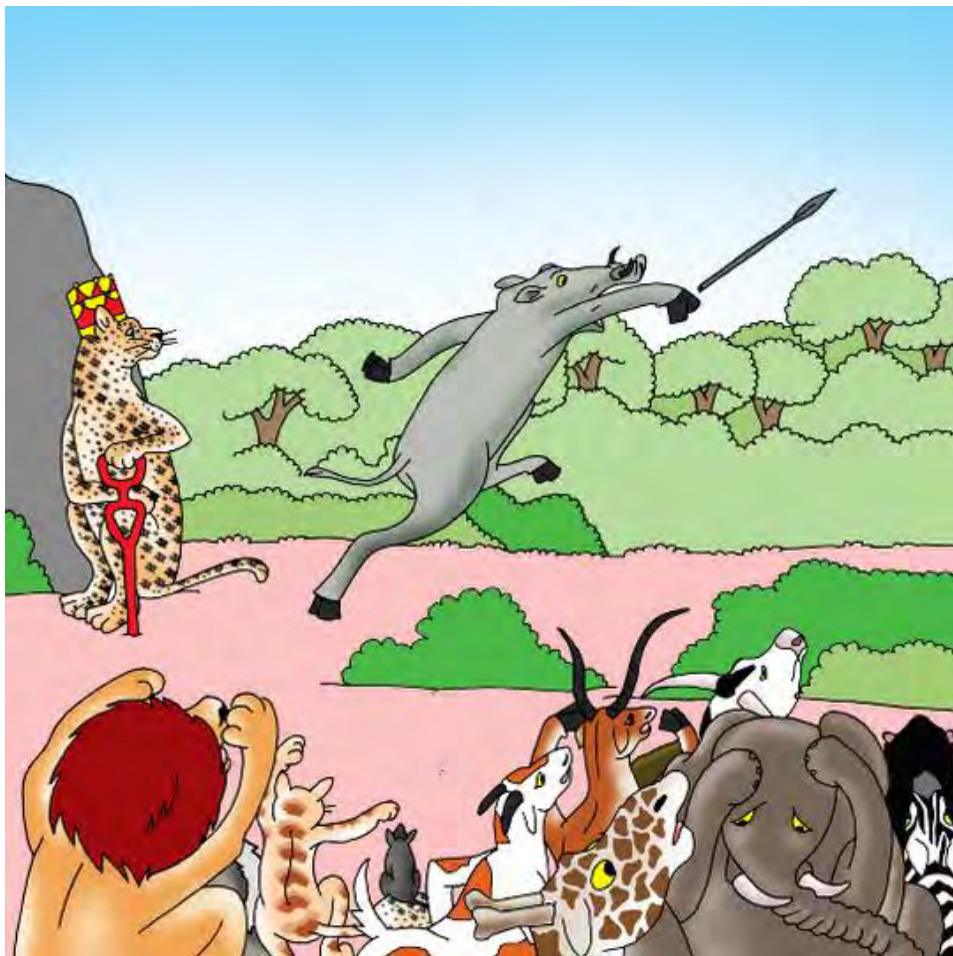


Kiedy Słoń odszedł, zwierzęta zaczęły podekscytowane rozmawiać między sobą. Po chwili znów usłyszały głośny hałas dobiegający z tyłu tłumu. Przez tłum przedarł się Dzik i zawołał: „Z drogi! Z drogi! To ja zostanę królem. Mam największe mięśnie. Jestem najsilniejszy. To ja powinienem zostać królem”.

1. Dzik również nie słuchał Króla. Jak myślisz, czy Król szuka kogoś, kto jest najsilniejszy?

2. Czy dobry przywódca powinien umieć słuchać innych, żeby wiedzieć, jak przewodzić?

3. Na tym obrazku większość zwierząt występuje tylko raz. Czy potrafisz znaleźć te, które pojawiają się więcej niż raz?



Dzik odchylił się do tyłu, mocno chwycił włócznię i podrzucił ją wysoko w powietrze. „Raz! Dwa! Trzy! Cztery! Pięć! O!” - zawołał.

Włócznia spadła na ziemię, gdy doliczył do pięciu. Dzik tak się rozzłościł, że zaczął miotać się ze złości i wzbili w powietrze chmury kurzu.

Lampart powiedział: „Dziku, możesz rzucić tylko raz. Dostałeś już swoją szansę”. Dzik musiał odejść.

1. Czy zwierzę, które złości się, kiedy przegrywa, może być dobrym przywódcą?

2. Jak dotąd konkurs eliminuje zwierzęta, które nie nadają się na dobrych przywódców. Wygląda na to, że działa! Jak myślisz, kto wygra?

3. Historie czasami różnią się od rzeczywistości. Tak jest również w tej opowieści. Dzik nie ma palców! Jak więc mógłby chwycić włócznię i nią rzucić? Czy zauważasz inne elementy tej historii, które nie są realistyczne?



Potem zwierzęta zaczęły mówić:
„Ten konkurs jest trudny! Słoń nie dał rady, a jest przecież naprawdę duży. Dzik też nie dał rady, a jest bardzo silny. Nikt nie może wygrać tego konkursu!”.

Właśnie wtedy usłyszały kolejny hałas dobiegający z tyłu tłumu. Kiedy zwierzęta się odwróciły, nie mogły uwierzyć własnym oczom.

1. Co niezwykłego jest w tym, jak ułożone są te zwierzęta?

2. Policz zwierzęta — to trochę trudne, ale postaraj się. Każde zwierzę ma dwoje oczu, więc możesz pomnożyć ich liczbę przez 2, aby obliczyć łączną liczbę oczu. Możesz też liczyć oczy co 2.

3. Wszystkie nogi możesz obliczyć, mnożąc liczbę zwierząt przez 4, licząc co 4 albo podwajając liczbę oczu! Który sposób najbardziej Ci odpowiada? Dlaczego to działa?



Zobaczyły wielką Małpę, która szła w ich stronę. Idąc, powtarzała: „Dam radę. Wiem, że dam radę. Dam radę”.

Małpa wzięła włócznię i cofnęła się daleko. Odchyliła rękę do tyłu, ruszyła biegiem, wyskoczyła w powietrze i podrzuciła włócznię wysoko w niebo.

„Raz! Dwa! Trzy! Cztery! Pięć! Sześć! Siedem! O!” - zawołała Małpa.

1. Dlaczego Małpa zaczęła od słów „Dam radę”? Wiara we własne możliwości często pomaga osiągnąć cel.

2. Nastawienie może wiele zmienić! Czy zdarzyło Ci się kiedyś zacząć coś robić z myślą, że na pewno Ci się nie uda? Czy takie myślenie Ci pomogło, czy raczej przeszkodziło?

3. O ile wyżej udało się policzyć Małpie, zanim włócznia spadła, w porównaniu z Dzikim?



Włócznia spadła na ziemię, gdy Małpa doliczyła do siedmiu.

Małpa się zdenerwowała. Ze złości zaczęła chodzić tam i z powrotem, narzekać i wymyślać różne wymówki.

Król Lampart powiedział jednak: „Nie, Małpo. Każdy ma tylko jedną szansę”. Małpa musiała więc odejść.

1. Jak dotąd żadnemu zwierzęciu się nie udało. Wymyśl zakończenie tej historii. Możesz wymyślić sposób, w jaki któremuś zwierzęciu uda się wygrać, zmienić zasady konkursu albo zastanowić się, co zrobić, jeśli nikomu nie uda się wygrać.

2. Ile czasu zajmuje Ci policzenie do dziesięciu? Czy myślisz, że udałoby Ci się podrzucić coś tak, żeby zdążyć policzyć do dziesięciu, zanim spadnie?

3. Spójrz na miny zwierząt i opisz, co każde z nich czuje.



Niektóre zwierzęta odwróciły się i zaczęły wracać do domu. W drodze zobaczyły małą Antylopę, która przedzierała się przez tłum. „Czekajcie, czekajcie! Dajcie mi spróbować. Dam radę. Dam radę. Pozwólcie mi spróbować” - wołała, podbiegając.

Kiedy zwierzęta to usłyszały, wszystkie zaczęły się śmiać.

1. Dlaczego inne zwierzęta śmiały się z małej Antylopy? Czy zachowały się miło?

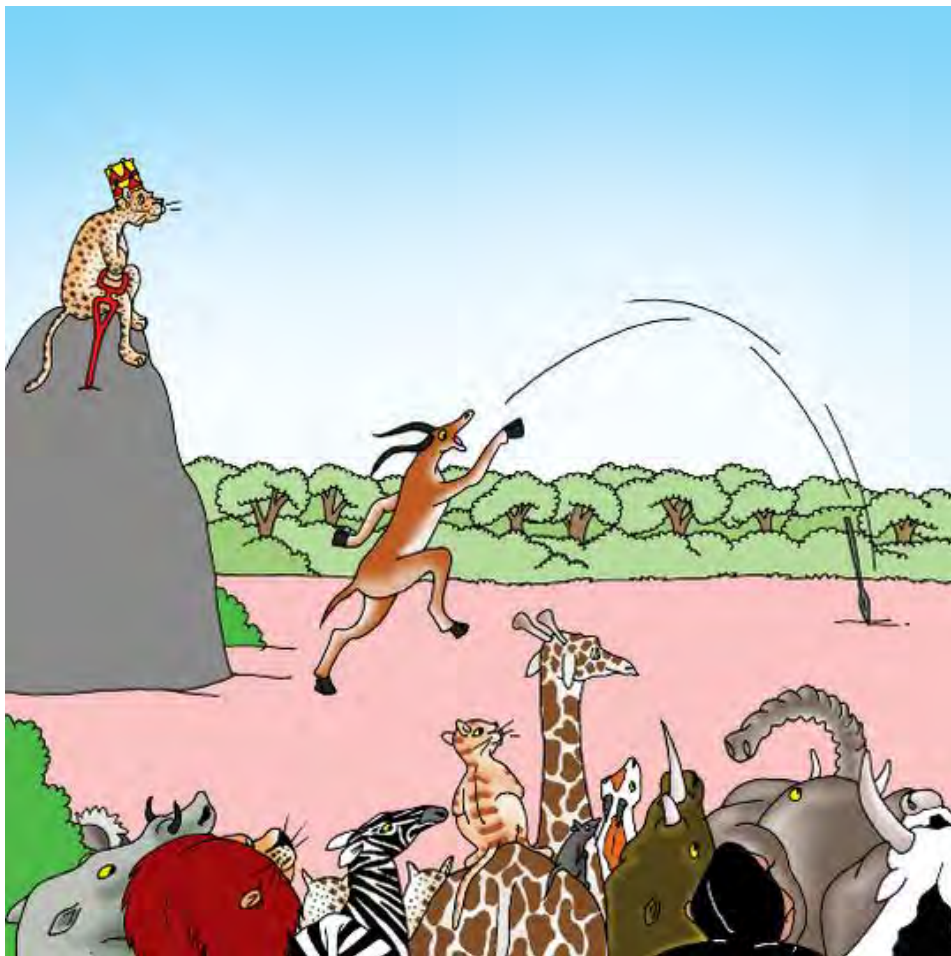
2. Jaką umiejętność, której nie miały pozostałe zwierzęta, może mieć Antylopa?

3. Czy zdarzyło Ci się kiedyś, że ktoś śmiał się z innej osoby i od razu zakładał, że sobie nie poradzi? Jak mogła się wtedy czuć?



Król Lampart zerwał się i krzyknął ze złością: „Przestańcie! Nie wyśmiewajcie Antylopy! Kto powiedział, że małe zwierzęta nie potrafią robić tego, co potrafią duże? Jeśli Antylopa chce spróbować, dostanie taką samą szansę jak wszystkie pozostałe zwierzęta. Odsuńcie się więc i pozwólcie jej rzucić włócznią”.

1. Wygląda na to, że czeka nas niespodzianka. Jak myślisz, co może nas zaskoczyć w Antylopie?
2. Dobry przywódca troszczy się o wszystkich. Jak myślisz, czy Król Lampart jest dobrym przywódcą?
3. Pomyśl o kimś, kogo uważasz za dobrego przywódcę. Jakie cechy sprawiają, że jest dobrym przywódcą?



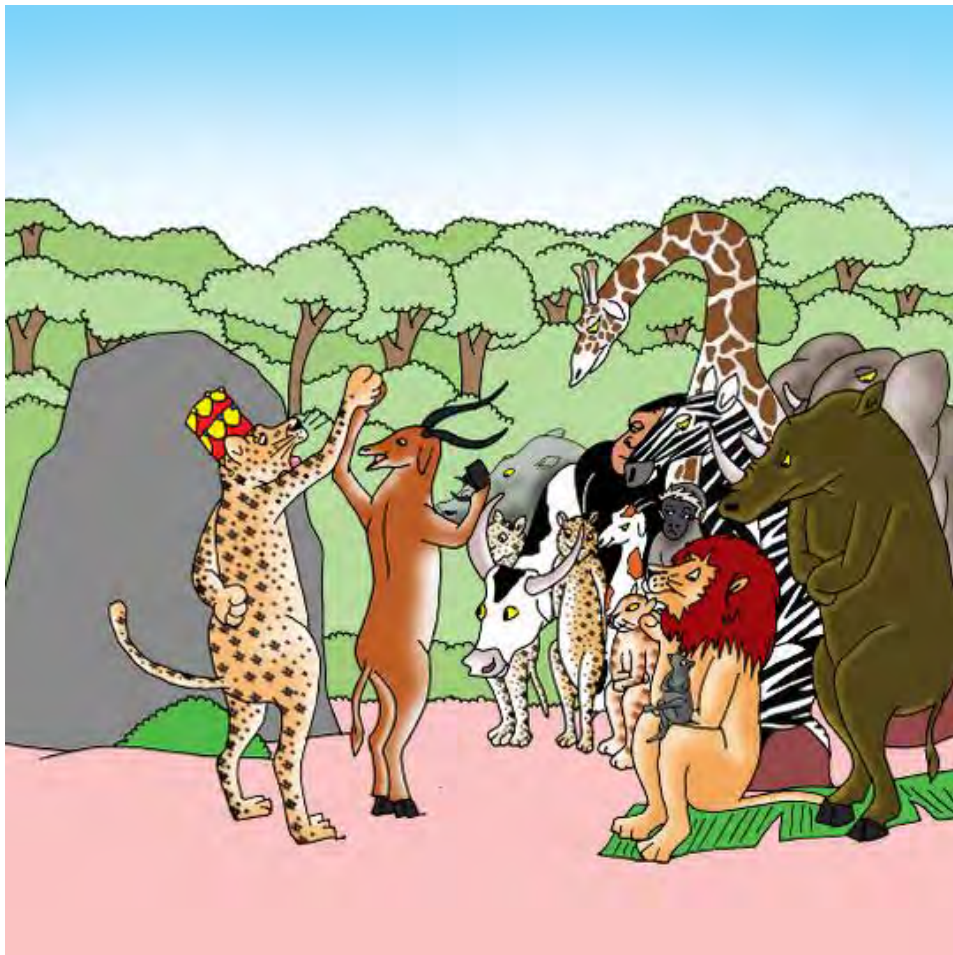
Antylopa ukloniła się królowi, odwróciła i wzięła włócznię do pyska. Cofnęła się, a potem z całą siłą, na jaką było stać jej małe ciało, ruszyła biegiem. Kiedy dotarła na środek polany, wysoko podskoczyła.

Wzięła głęboki oddech, wypuściła włócznię i zawołała: „Pięć i pięć to dziesięć”. Włócznia spadła na ziemię.

1. **Niespodzianka tkwi w matematyce!**
Antylopa wykorzystała swoją inteligencję i matematykę, żeby wygrać konkurs!

2. Pomyśl o innych sposobach połączenia liczb, które dają w sumie dziesięć. Ile takich sposobów potrafisz wymyślić?

3. Spróbuj z mniejszymi liczbami, na przykład trzy, cztery lub pięć, i znajdź wszystkie sposoby otrzymania tych sum. Czy zauważasz jakieś prawidłowości, które mogą pomóc zaoszczędzić Ci czasu? Odkrywanie ciekawych prawidłowości jest właśnie tym, czym zajmuje się matematyka!



Zwierzęta ucichły. Były zdezorientowane. Król Lampart wyjaśnił: „Tak, Antylopo! Pięć plus pięć to kolejny sposób, żeby otrzymać dziesięć. Do dziesięciu można liczyć na więcej niż jeden sposób”.

Konkurs nie miał wyłonić największego i najsilniejszego zwierzęcia. Chodziło o znalezienie tego, które najlepiej potrafi myśleć! W ten sposób, gdy Lampart umarł, Antylopa została królową.

1. Antylopa uważnie słuchała zasad i znalazła nowe rozwiązanie. Czy oszukiwała, czy po prostu wykazała się sprytem?

2. Gdyby poproszono Cię o policzenie do dziesięciu, liczysz co 1, co 2, co 5 czy co 10? Co się stanie, jeśli zaczniesz liczyć co 3 albo co 4? Dlaczego w ten sposób nie da się dokładnie policzyć do dziesięciu?

3. Kiedy wszyscy myślą o czymś tak samo, łatwo przeoczyć dobre rozwiązanie. Czasem warto spojrzeć na problem inaczej i poszukać nowego sposobu, aby go rozwiązać.

Who can count to ten?

Author -- AthienoGertrude and Owino Ogot

Translation -- AthienoGertrude and Owino Ogot

Illustration -- SalimKasamba

Language -- English

Level -- Longerparagraphs

© African Storybook Initiative 2017

Creative Commons: Attribution 4.0

Source www.africanstorybook.org