



Biurowe Handlowe

45-061 Opole, ul. Katowicka 39 p. 104

tel. 77 454 36 04

e-mail: [biuro@nowik.com.pl](mailto:biuro@nowik.com.pl)

[www.nowik.com.pl](http://www.nowik.com.pl)

### Marzena Kubera: Domino matematyczne dla opornych

Prosta, powszechnie znana gra, a jednocześnie atrakcyjna forma uczenia się poprzez zabawę. Pomoc w nauce matematyki, polegająca na łączeniu dwóch pasujących do siebie klocków. Jest to typowa gra strategiczno-losowa, w której bierze udział 1, 2, 4 lub 5 graczy.

#### Uwaga:

W książce są zestawy domin z pięcioma różnymi działaniami. Każde z tych działań zawiera 5 zestawów w różnych kolorach na odwrocie. Nie należy mieszać ich ze sobą ani łączyć. Każda grupa graczy dostaje jeden zestaw domina z wybranym działaniem. Z pakietu (jedno działanie) może korzystać jednocześnie do 25 uczniów.

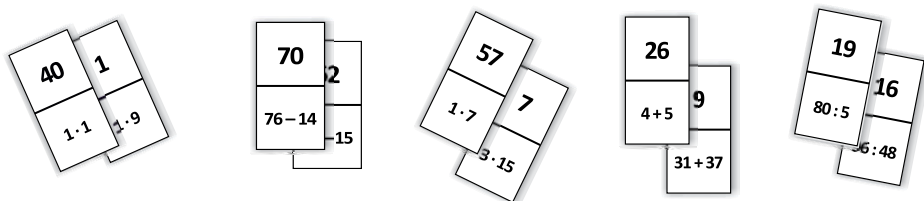
#### Cele:

- rozwijanie logicznego myślenia i rozumowania przez analogię,
- rozbudzanie motywacji do maksymalnego wysiłku intelektualnego,
- kształtowanie pojęć i utrwalanie sprawności rachunkowych.

#### Przeznaczenie:

- dla nauczycieli matematyki pracujących z uczniami zdolnymi oraz z uczniami o specyficznych potrzebach edukacyjnych,
- dla terapeutów pracujących z uczniami mającymi trudności w uczeniu się matematyki,
- dla dzieci od 6 roku życia,
- dla rodziców pracujących z dziećmi w domu.

Opole 2019, A4, 50 stron, ISBN 978-83-65587-25-1 **Cena 30 zł**



### Mirosław Dąbrowski: Matematyczne eksperymenty Geometria nie tylko dla klas 1-3

Czy zauważyliście Państwo, jak mało geometrycznych treści znajduje się w polskim nauczaniu początkowym? Jak rzadko uczniowie klas 1-3 zajmują się podczas zajęć obiektami geometrycznymi? Dlaczego tak się dzieje? Jak na wiele innych tego typu pytań dotyczących szkoły, odpowiedź może być bardzo krótka: taka tradycja. Chcę Państwa zachęcić do podjęcia próby zmiany tej tradycji i do wspólnego ze swoimi uczniami „geometrycznego” eksperymentowania. Na pewno warto! W tym celu wystarczy kilka prostych zabiegów:

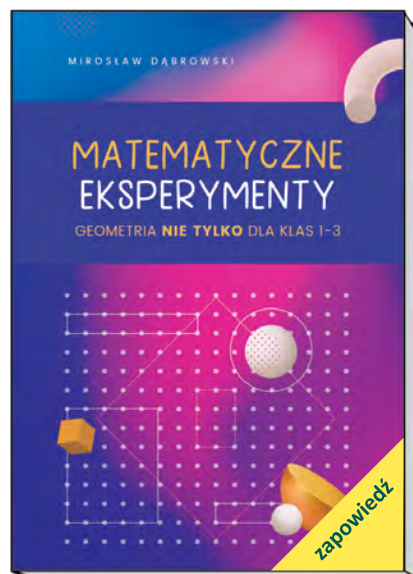
Zacznijmy od zaopatrzenia się w odpowiednią ilość potrzebnych pomocy – wszystkich z poniższej listy albo tylko niektórych z nich:

- kwadratowych kolorowych karteczek (rozdział 2);
- nożyczek i kartek (rozdział 3);
- geoplanów i gumek (rozdział 4);
- prostokątnych (bezpiecznych) lusterek (rozdział 5).

Ustawmy ławki w podkrowie tak, aby dzieciom stworzyć warunki do rozmawiania o efektach swojej pracy. Uzbrojmy się w odrobinę cierpliwości – nie od razu dzieci będą potrafiły zachowywać się jak twórcy matematyk. Zapisujemy swoje(!) spostrzeżenia, wrażenia, wnioski... – w książce są na to specjalnie wydzielone miejsca.

Opisane w tej książce eksperymenty są dostępne i kształtujące zarówno dla dzieci w klasach 1-3, jak i w starszych klasach szkoły podstawowej. Niektóre z nich mogą się też przydać jeszcze starszym uczniom jako lekarstwo na geometrię, której nie rozumieją i nie lubią.

Opole 2020, A4, ISBN 978-83-65587-35-0



### Mirosław Dąbrowski: Gry matematyczne (nie tylko) dla klas 1-3

Jeśli na pytanie Dlaczego Państwo rzadko w swojej pracy stosują gry? Nasuwa się odpowiedź w rodzaju:

- Bo jest ich mało w materiałach, z których korzystam.
- Bo trudno znaleźć gry pasujące do tematu, który realizuję.

To ta książka jest właśnie dla Państwa!

W książce Gry matematyczne (nie tylko) dla klas 1-3 Autor prezentuje kilkadziesiąt gier poprogramowanych według pomocy, które używa – znajdziecie tam gry planszowe, karciane, z użyciem 10-ściennej kostki czy wykorzystujące, i to w różny sposób, kamienie domina. Czytając książkę, Czytelnik przekona się, że gry mogą być tworzone także samodzielnie albo modyfikowane, tak żeby lepiej spełniały nasze potrzeby edukacyjne. Znajdziecie tu również praktyczne wskazówki, o czym nie można zapomnieć stosując w pracy gry dydaktyczne.

Publikacja adresowana jest do nauczycieli i rodziców uczniów nie tylko klas 1-3. Będzie doskonałą pomocą także w starszych klasach szkoły podstawowej. Przekonacie się, że jest to wspaniałe narzędzie pracy terapeutów, a na pewno docenią to osoby prowadzące zajęcia świetlicowe.

Opole 2015, A4, 164 strony, ISBN 978-83-62687-74-9 **Cena 31,90 zł**



### Mirosław Dąbrowski: Gry matematyczne dla uczniów klas 1-3 i starszych. Część II

Do czego służy gra? Gdyby zadać to pytanie nauczycielom klas 1-3, czy nauczycielom matematyki w klasach 4-6, to prawdopodobnie najczęściej by pojawiła się taka odpowiedź: do poćwiczenia rachunków. Chociaż wielu z nich pewnie sądzi, że na słupkach robi się to lepiej i jest mniej hałas.

Pogląd ten jest, w ocenie Autora, naturalną konsekwencją bardzo podającego nauczania matematyki, jakie oferuje polska szkoła oraz rozumienia szkolnej matematyki jako nauki przede wszystkim o rachowaniu. A przecież matematyka to nie nauka o liczeniu, to nauka o strukturach i prawidłowościach. Na zadane wyżej pytanie Autor proponuje więc zupełnie inną odpowiedź: gry dydaktyczne są doskonałą okazją do wspólnego uprawiania matematyki i to przez wszystkich! Dzięki umiejętnemu stosowaniu gier uczniowie będą uczyć się rzeczy ważnych dla matematyki i dla siebie, i to dzięki własnej aktywności, dzięki sukcesywnie rosnącej wierze w swoje siły i możliwości oraz rosnącej motywacji do uczenia się w ogóle.

Książka adresowana jest do nauczycieli i rodziców uczniów klas 1-3 i starszych. Już po kilku grach przekonacie się, jak wspaniałe jest to narzędzie pracy terapeutów

Opole 2016, A4, 168 stron, ISBN 978-83-62687-86-2



### Mirosław Dąbrowski: Nie tylko żywe liczby! Zabawy arytmetyczne dla przedszkola i szkoły podstawowej

Matematyka to nauka o strukturach i prawidłowościach, a dzieci uczą się jej najefektywniej, gdy o niej rozmawiają z sobą i z osobami dorosłymi. Zabawy ruchowe doskonale się do tego nadają. Niektóre z opisanych w książce zabaw „przeżyłem na sobie”, inne znalazłem w literaturze, resztę wymyśliłem. Skupiłem się na jednym obszarze matematyki, ale ogromnie ważnym nie tylko dla początków edukacji matematycznej dzieci – na liczbach naturalnych i operacjach na nich wykonywanych.

Zabawy zebrane są w pięciu rozdziałach, w których stopniowo rozwija się pojęcie liczby naturalnej oraz rozszerza zakres wykorzystywanych liczb, a także dojrzewa język, którym o liczbach rozmawiamy: żywe kostki, żywe kamienie domina, żywe liczby, żywe liczby na planszy stu liczb, żywe cyfry. Rekwizyty potrzebne do realizacji zabaw są bardzo proste, na ogół wystarczą kartoniki do zawieszania z odpowiednim rysunkiem: kostki, kamienia domina lub odpowiednią liczbą albo cyfrą. Innym rozwiązaniem są samoprzylepne jednorazowe naklejki.

Opole 2017, A4, 124 strony, ISBN 978-83-65587-06-0 **Cena 27 zł**



**Michał Szurek:**  
**Kształty i kolory matematyki**  
**Wycieczka z klockami LEGO**

„Publikacja *Kształty i kolory matematyki – wycieczka z klockami Lego*, która trafia do rąk Czytelników składa się z 5 części: Kolory i kształty, Czy „takie samo” jest zawsze „takie samo”, Buduj, myśl i licz, Obrazy matematyczne oraz Zestaw dla pierwszaków – od podstawówki do uniwersytetu. Autor z pasją i zaangażowaniem, a także z towarzyszeniem barwnych i interesujących narracji tworzy opowieści o matematyce, wykorzystując klocki Lego® jako inspirujący materiał, pozwalający budować modele różnych pojęć matematycznych. Czytając opowiadania i propozycje zadań, towarzyszy się Autorowi w odkrywaniu możliwości, jakie stwarzają klocki w procesie wizualizacji matematycznych zagadnień – od prostych dostępnych uczniom w szkole podstawowej – po trudne pojęcia prezentowane dopiero w szkole wyższej. Jednocześnie ma się wrażenie, że Autor, dzieląc się z Czytelnikiem swoimi odkryciami i twórczymi pomysłami, jest zaciekawiony jakie rozwiązania proponują młodzi odbiorcy, ale także rodzice, nauczyciele i opiekunowie, którzy zechcą pobawić się w taki sposób z dziećmi. Zachęcam Czytelników do podjęcia tego wyzwania i dzielenia razem z Autorem radości odkrywania i tworzenia matematyki oraz czerpania satysfakcji z pogłębianego jej rozumienia”.



(Z przedmowy prof. UW dr hab. Małgorzaty Żytko)  
 Opole 2017, A4, 72 strony, ISBN 978-83-65587-07-7 **Cena 23 zł**

**Krystyna Dąbek:**  
**Matematyka dla dzieci. Pomoc dla nauczycieli przedszkoli i klas I–III szkoły podstawowej**  
**Z Jackiem w świat**

Checsz odejść od monotonii na zajęciach edukacji matematycznej, dbasz o rozwój aktywności dziecka? Zajrzyj do tej książki. Znajdziesz tu ciekawe sposoby realizacji treści matematycznych w klasach młodszych. To matematyka, ruch i zabawa!

Książka jest propozycją dydaktyczną dla nauczycieli przedszkola i pierwszego poziomu edukacyjnego.[...] Każde zadanie – zabawa jest opatrzone informacją, jakie obszary aktywności są w nim realizowane, np. odporność emocjonalna na trudne sytuacje, orientacja w przestrzeni, myślenie przez analogię, liczenie oraz jakie strefy rozwija. [...] Bardzo pomocny dla nauczyciela jest przygotowany przez Autorkę do każdego zadania zestaw pytań i poleceń kierowanych do ucznia. To właśnie dzięki tym pytaniom uczeń zdobywa umiejętności wypowiedzenia swojej myśli, przygotowanie własnej strategii rozwiązania i myślenia. Pozwala też zobaczyć inne koncepcje i być kreatywnym. Dzieci poprzez zabawę poznają świat matematyki i doskonałą umiejętności logicznego myślenia...

Książka jest bardzo dobrą pozycją dydaktyczną. Obecnie istnieje duże zapotrzebowanie na takie książki przeznaczone dla nauczycieli przedszkola i edukacji wczesnoszkolnej, a nawet nauczycieli klas IV szkoły podstawowej.



Opole 2015, 72 strony, B5, ISBN 978-83-62687-66-4

**Krystyna Dąbek:**  
**Czytam, piszę, rozumiem. Poradnik dla nauczycieli przedszkola i nauczania wczesnoszkolnego**  
**Z Jackiem w świat liter, sylab, wyrazów, zdań**

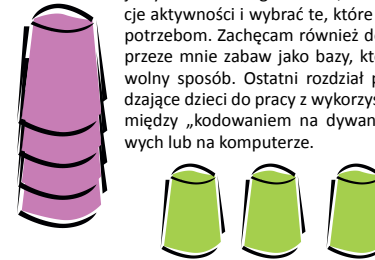
Kontynuacja cyklu „Z Jackiem w świat”. Tym razem, po zadaniach z matematyki, prezentujemy zestaw ćwiczeń i zabaw pozwalających nauczycielowi wprowadzać dziecko w świat liter, głosek, kształtować umiejętność czytania i rozwijać ją. Dziecko w atmosferze pozytywnych emocji, zaangażowania i zaciekawienia stopniowo rozwija umiejętność czytania, która jest przecież tak ważna w jego całym życiu. Książka jest opisem różnych ćwiczeń, które nie tylko rozwijają umiejętności w obszarze aktywności językowej dziecka, ale równocześnie umożliwiają dziecku holistyczne poznanie świata, tak typowe dla postrzegania rzeczywistości przez małe dziecko. Książka zawiera ilustracje, które ułatwią nauczycielowi wykorzystanie poszczególnych ćwiczeń w planowanej sytuacji dydaktycznej.



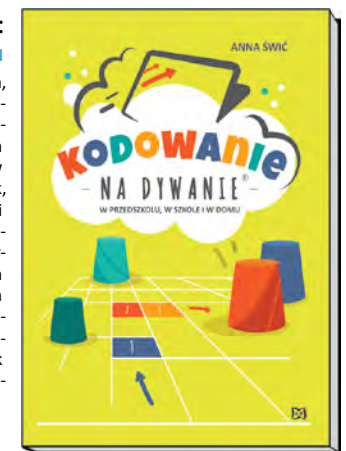
Opole 2016, 72 strony B5, ISBN 978-83-62687-90-9 **Cena 19,70 zł**

**Anna Świć:**  
**Kodowanie na dywanie w przedszkolu, w szkole i w domu**

Jesteś nauczycielem i boisz się wprowadzać elementy kodowania, a może rodzicem, który chciałby spróbować kodowania razem z dzieckiem? Myślę, że ta książka będzie odpowiedzią na Twoje potrzeby. Każdy rozdział to propozycja zabaw z wykorzystaniem innego materiału dydaktycznego. Zabawy pogrupowałam i oznaczałam symbolami, dzieląc je na odpowiednie dla dzieci w wieku przedszkolnym, uczniom klas 1–3 i zabawy do wykorzystania w domu, z rodzicami. Należy pamiętać jednak, że podział jest umowny, przygotowany na bazie uśrednionych możliwości dzieci w danym wieku, nie uwzględnia specyfiki danej grupy, potrzeb i możliwości rozwojowych konkretnego dziecka, warto więc przejrzeć wszystkie propozycje aktywności i wybrać te, które będą najlepiej odpowiadać naszym potrzebom. Zachęcam również do potraktowania zaproponowanych przeze mnie zabaw jako bazy, która może być modyfikowana w dowolny sposób. Ostatni rozdział przeznaczyłam na zabawy wprowadzające dzieci do pracy z wykorzystaniem komputerów, to taki łącznik między „kodowaniem na dywanie”, a pracą w aplikacjach tabletowych lub na komputerze.



Opole 2017, A4, 56 stron, ISBN 978-83-65587-10-7 **Cena 20 zł**



**Jerzy Nowik, Joanna Świercz:**  
**Jak wykorzystać kostki na lekcjach matematyki?**

Gra w kości jest jedną z najstarszych, znanych ludzkości gier. Służyła głównie do przewidywania losu, dopiero z czasem stała się grą hazardową o wybitnie losowym charakterze. W wiekach XV i XVI grami, również grą w kości, zajęli się matematycy, próbując określić szanse wygrania, czyli obliczając prawdopodobieństwo zdarzeń.

Większość kostek używanych do grania ma kształt wielościanów foremnych ale są też będące modelami wielościanów foremnych lub półforemnych i mogą urozmaicić każdą grę. Miłośnicy gier i zabaw matematycznych mogą korzystać także z innych kostek, jak 30-ściennej, a nawet 100-ściennej. Jednak najbardziej użyteczną w grach i zabawach matematycznych jest kostka 10-ściennea.

W książce jest 41 gier opracowanych tak, by szybko można było przeprowadzić zabawę. Dodatkowo na końcu są 4 gotowe scenariusze lekcji.

Liczymy, że ta publikacja będzie przydatna nie tylko na lekcjach matematyki. Proponowane gry i zabawy mogą być stosowane także w świetlicy, na zajęciach wyrównawczych, zielonej szkole a nawet w domu. Zabawy z kostkami będą ciekawą formą uzupełnienia zajęć na każdym poziomie edukacji.

Opole 2016, 72 strony, A5, ISBN 978-83-62687-85-5 **Cena 15,20 zł**



**Jerzy Nowik:**  
**Kształcenie matematyczne w edukacji wczesnoszkolnej**

Książka dla nauczycieli przedszkola i nauczycieli edukacji wczesnoszkolnej, która może znaleźć odpowiedzi na pytania:

- Czego chcę nauczyć?
- Po co tego uczyć?
- Czy przekazywane wiadomości i umiejętności będą dla ucznia zrozumiałe i będą mu potrzebne?
- Czy mają charakter wspomagający – służą tylko przygotowaniu ucznia do poznawania innych ważnych treści?
- A może mają charakter propedeutyczny i dopiero w dalszej edukacji będą poznawane dokładniej?
- Jak pracować z dzieckiem, by przygotować je do dalszej nauki?

Opole 2014, 304 strony, B5, ISBN 978-83-62687-05-3 **Cena 31,50 zł**



Stanisław Kalisz, Jan Kulbicki, Henryk Rudzki:  
**Matematyka na szóstkę. Zadania dla klasy IV**

Zbiór ponad 400 interesujących i atrakcyjnych zadań. Znajdują się w nim: zadania problemowe, zadania zamknięte, zadania ukazujące praktyczne zastosowanie matematyki, zadania łatwe i trudne, dla uczniów zainteresowanych matematyką, do trudniejszych zadań wskazówki, do wszystkich odpowiedzi.

Książka dla ucznia i nauczyciela! Do wykorzystania na lekcjach, na zajęciach kółka matematycznego i samodzielnie przez ucznia w domu. Zadania ciekawe, zróżnicowane pod względem trudności, wiele zadań problemowych, wymagających pomysłu i cierpliwości, ale możliwych do rozwiązania przez uczniów mających ambicję otrzymania oceny celującej z matematyki. Każdy rozdział kończy się krzyżówką matematyczną.

Opole 2018, wydanie VIII, 120 stron, A5, ISBN 978-83-89848-58-1 **Cena 18 zł**



Stanisław Kalisz,  
Jan Kulbicki,  
Henryk Rudzki:  
**Matematyka na szóstkę. Zadania dla klasy V**

Zbiór zadań dla uczniów zainteresowanych matematyką. W zbiorze znajduje się ponad 400 zadań. Zadania ciekawe, zróżnicowane pod względem trudności, wiele zadań problemowych, wymagających pomysłu i cierpliwości, ale możliwych do rozwiązania przez uczniów mających ambicję otrzymania oceny celującej z matematyki. Dużo zadań typu praktycznego, ukazujących zastosowanie matematyki w życiu codziennym. Każdy rozdział kończy się krzyżówką matematyczną. Do zadań podane są odpowiedzi, do trudniejszych wskazówki ułatwiające rozwiązanie. Książka do wykorzystania na lekcjach, na zajęciach kółka matematycznego oraz samodzielnie przez ucznia w domu.

Opole 2018, wydanie VIII, 168 stron, A5, ISBN 978-83-89848-84-0 **Cena 19,50 zł**

Stanisław Kalisz,  
Jan Kulbicki,  
Henryk Rudzki:

**Matematyka na szóstkę. Zadania dla klasy VI**

Zbiór zadań dla uczniów zainteresowanych matematyką. W zbiorze znajduje się ponad 400 zadań. Zadania ciekawe, zróżnicowane pod względem trudności, wiele zadań problemowych, wymagających pomysłu i cierpliwości, ale możliwych do rozwiązania przez uczniów mających ambicję otrzymania oceny celującej z matematyki. Dużo zadań typu praktycznego, ukazujących zastosowanie matematyki w życiu codziennym. Każdy rozdział kończy się krzyżówką matematyczną. Do zadań podane są odpowiedzi, do trudniejszych wskazówki ułatwiające rozwiązanie. Książka do wykorzystania na lekcjach, na zajęciach kółka matematycznego oraz samodzielnie przez ucznia w domu.

Opole 2018, wydanie VII, 160 stron, A5, ISBN 978-83-89848-50-5 **Cena 18,90 zł**



Stanisław Kalisz, Jan Kulbicki:  
**Matematyka na szóstkę. Zadania dla klasy VII**

Prezentowany zbiór zadań przeznaczony jest dla uczniów klasy VII szkoły podstawowej. Zawiera on 460 zadań w tym 230 zadań zamkniętych, 220 zadań otwartych oraz 10 krzyżówek.

Napisany został z uwzględnieniem nowej podstawy programowej z matematyki dla klasy VII szkoły podstawowej.

Zadania w tym zbiorze są zróżnicowane pod względem stopnia trudności. Dołożono starań, aby treść zadań i ich forma były atrakcyjne dla uczniów oraz przybliżyły zastosowanie matematyki w życiu szkolnym i pozaszkolnym.

Do zadań podane są odpowiedzi oraz wskazówki do ich rozwiązań. Zbiór ten może być wykorzystany przez nauczycieli i uczniów na lekcjach matematyki oraz na zajęciach kółka matematycznego.

Spis treści: Ułamki zwykłe i dziesiętne, Procenty, Liczby wymierne i niewymierne, Rachunek algebraiczny, Równania, Własności figur płaskich, Pola wielokątów, Elementy statystyki opisowej, Twierdzenie Pitagorasa, Graniastopy.

Opole 2020, 104 strony, B5, ISBN 978-83-65587-34-3 **Cena 20 zł**



Joanna Świercz:  
**Matma inaczej. Kodowanie**

Książka *Matma inaczej. Kodowanie* jest podsumowaniem trzyletniej przygody autorki z kodowaniem. Jako nauczyciel matematyki pracuje z przedszkolakami, uczniami klas I–III oraz klasami IV–VIII szkoły podstawowej.

Na każdym z poziomów obecna jest matematyka w mniej lub bardziej sformalizowany przez podstawę programową sposób. Kodowanie podczas zajęć matematyki łączy w sobie nabywanie wiedzy matematycznej z umiejętnością programowania. Jest to programowanie bez prądu (off) – potrzebujemy jedynie kubków, maty, kredek i długopisów, natomiast starsi uczniowie potrzebują także smartfonów lub tabletek. Zaproponowane, zabawy, zadania, karty pracy, matematyczne podchody, edukacyjne pokoje zagadek łączą wiedzę matematyczną z aktywnością artystyczną, a nawet fizyczną.

Znajdujące się w *Matma inaczej. Kodowanie* przykłady mogą stać się dla Czytelnika inspiracją, zachętą do podjęcia przygody z kodowaniem na zajęciach matematycznych w przedszkolu, klasie lekcyjnej czy zajęciach świetlicowych.

Zabawy zostały dobrane w taki sposób, aby umożliwić nabywanie jak największej liczby umiejętności matematycznych z podstawy programowej wychowania przedszkolnego, edukacji wczesnoszkolnej oraz matematyki w klasach IV–VIII.

Sądymy, że pozycja ta udowodni, iż kodowanie jest dla każdego, a nauka matematyki może być naprawdę atrakcyjną przygodą.

Opole 2020, 112 stron, A4, ISBN 978-8365587-36-7 **Cena 30 zł**



Joanna Świercz:  
**Matma inaczej czyli pomysły na przełamanie lekcyjnej rutyny**

Książka *Matma inaczej, czyli pomysły na przełamanie lekcyjnej rutyny* prezentuje, jak wyglądają prowadzone przez Joannę Świercz lekcje matematyki, w których biorą udział dzieci i młodzież w wieku 10–15 lat. Publikacja zawiera pomysły i podpowiedzi, jak realizować trudne a czasem i nudne tematy. Zaprezentowane są tu też pomysły na lekcje powtórzeniowe. Zaczynając je stosować, a sami zobaczycie jak bardzo zajęcia mogą się zmienić. Przekonajcie się, w jaki sposób można wykorzystać różnorodne narzędzia – i te najnowocześniejsze jak tablet czy smartfon, czy te bardziej „tradycyjne” – karty matematyczne, kołco albo zaadaptowane na potrzeby zajęć gry planszowe, a nawet... packi na muchy.

Książka przyda się nauczycielom matematyki na lekcjach, ale także może stanowić inspirację na zajęcia dodatkowe. Zachęcamy do korzystania z niej w pracy z uczniami o specyficznych potrzebach edukacyjnych.

Opole 2019, 64 strony, A4,

ISBN 978-83-65587-03-9 **Cena 23 zł**

Joanna Świercz:  
**Bingo matematyczne. Gry matematyczne dla uczniów klas IV–VI szkoły podstawowej**

Książka zawiera ponad 1600 zadań zebranych w 55 zestawów, które służą do gry w bingo matematyczne. Zasady tej gry są bardzo proste i może w nią grać każdy, potrzeba tu jedynie kartki papieru i czegoś do pisania. Zadania są opracowywane z myślą o uczniach klas IV–VI szkoły podstawowej. Konstrukcja książki umożliwia ćwiczenie 80% umiejętności wymienionych jako konieczne w podstawie programowej z matematyki dla II etapu edukacyjnego. Prezentowany zestaw gier jest sprawdzoną przez nauczycieli w Polsce doskonałą propozycją dla tych spośród nich, którym nie wystarczą przykłady podane w podręcznikach, a są świadomi faktu, że ich uczniowie nie w pełni opanowali ćwiczone na lekcji umiejętności. Przedstawiona w książce metoda pracy stanowi skutecznie narzędzie do wykorzystania w czasie lekcji powtórzeniowych, utrwalania wiedzy pod koniec semestru czy roku szkolnego. Innym praktycznym zastosowaniem bingo jest użyteczność w sytuacji, gdy pełni się zastępstwo w innej klasie.

Opole 2018, A4, 104 strony, 978-83-65587-15-2 **Cena 24 zł**



Joanna Świercz:  
**Bingo matematyczne. Gry matematyczne dla uczniów klas VII–VIII szkoły podstawowej**

... Po pięciu latach, które minęły od pierwszego wydania książki, mogę – jako jej autorka – powiedzieć, że trzymasz w ręce, Drogi Czytelniku, sprawdzoną przez nauczycieli w całej Polsce metodę uczenia matematyki. Bingo matematyczne sprawia, że trudne i nudne partie materiału są możliwe do realizacji, a uczniowie pracują z zaangażowaniem i chcą na kolejnych lekcjach uczyć się z wykorzystaniem tej metody.

Konstrukcja książki umożliwia ćwiczenie ponad 80% umiejętności zawartych w podstawie programowej z matematyki dla klas VII–VIII. Jej zastosowanie nie wymaga ponoszenia żadnych dodatkowych kosztów, wystarczy zeszyt i coś do pisania. Nauczyciel ma do dyspozycji ponad 1200 zadań.

Książki używam na co dzień podczas lekcji utrwalających i powtórzeniowych, zabieram ją ze sobą, idąc na zastępstwa. Staje się ona niezbędna w te dni, gdy uczniowie myślą już o czekającej ich przerwie w nauce, a nauczyciel musi utrwalać i powtarzać wybrane partie materiału. Wykorzystuję ją również, przygotowując uczniów do egzaminów zewnętrznych, tj. egzaminu ósmoklasisty.



Opole 2019, A4, 88 strony, ISBN 978-83-65587-24-4 **Cena 24 zł**

Lucyna Grochowska:  
**125 zadań na dowodzenie**  
**Zbiór zadań z matematyki dla klas VI–VIII**

Książka pomoże w przygotowaniu uczniów nie tylko do konkursów, ale również do egzaminu ósmoklasisty. W programie nauczania coraz większą uwagę zwraca się na dowodzenie, dlatego w tym zbiorze zebrane zostały przede wszystkim zadania typu „udowodnij”, które zawsze sprawiają uczniom najwięcej trudności, a najbardziej rozwijają logiczne myślenie. W sposób dokładny i przystępny opisane zostały ich rozwiązania, by każdy uczeń mógł samodzielnie nad nimi popracować. Przed zadaniami umieszczone zostały również wskazówki i teoria potrzebna do ich zrozumienia.

Spis treści: wartość bezwzględna, potęgi i pierwiastki, wzory skróconego mnożenia, cechy podzielności, zadania geometryczne.

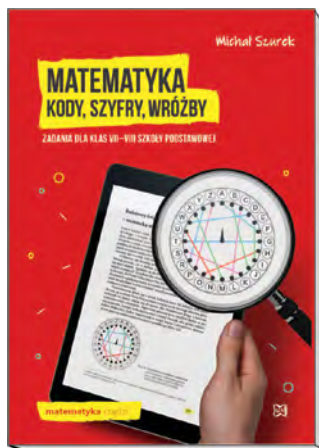
Opole 2018, 72 strony, B5, ISBN 978-83-65587-17-6 **Cena 15,50 zł**

Michał Szurek:  
**Matematyka. Kody, szyfry, wróżby**  
**Zadania dla klas VII–VIII szkoły podstawowej**  
Seria: **Matematyka rządzi!**

Książka ta pisana jest „na poziom” końcowych klas nowej, ośmioklasowej szkoły podstawowej. Co to znaczy „na poziom”? Najpierw trzeba powiedzieć, o czym jest książka. Jak wynika z tytułu, jest o szyfrach i kodach. Temat przecież bardzo interesujący. Tak dokładnie, ale i prosto jeszcze nikt do uczniów nie pisał i właśnie dlatego książka jest także i dla nauczycieli, bo choć wiadomości w niej zawarte są nietrudne, to nietawno je znaleźć w literaturze, nawet i w Internecie. Jeden rozdział jest zresztą napisany wyraźnie z myślą o dorosłych Czytelnikach. Wszystkich, a więc i uczniów i nauczycieli, chcę wciągnąć w matematykę, a nie osiągnąć tego za pomocą zadań podobnych do szkolnych, nawet tych z konkursów i olimpiad.

Interesujące, że słowa „szyfr”, „cyfra” i „zero” wzięły się z tego samego arabskiego *as-siphr*. Szyfr, w odróżnieniu od kodu, ma utajnić informację, uczynić ją niedostępną dla innych – często jest nim przeciwnik na polu walki. Ale kryptologia (tak się nazywa nauka o szyfrach) ma też znaczenie w pokojowym świecie – jednym z zastosowań jest podpis elektroniczny. Podpisując się piórem (długopisem, ołówkiem), zostawiam swój charakterystyczny, trudno podrobialny – właśnie podpis. Jak adresat listu ma rozpoznać, że tym, kto wstukał w edytorze Word moje imię i nazwisko (i nawet numer PESEL) pod dokumentem sprzedaży samochodu, byłam na prawdę ja? Dość zrozumiałe, że tu wkracza matematyka i informatyka. Chcę to właśnie pokazać na prostych, ciekawych przykładach.

Opole 2018, 96 stron, B5, ISBN 978-83-65587-19-0 **Cena 22 zł**



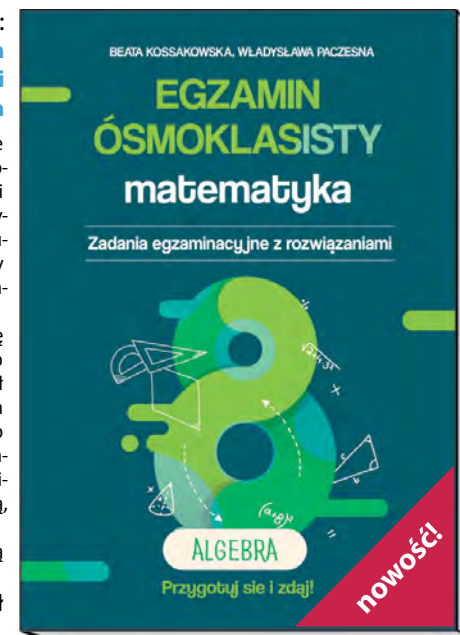
Beata Kossakowska, Władysława Paczesna:  
**Egzamin ósmoklasisty. Matematyka**  
**Zadania egzaminacyjne z rozwiązaniami**  
**Algebra**

Zbiór obejmuje wszystkie zagadnienia zawarte w podstawie programowej z matematyki dla II etapu edukacyjnego, odnosi się komplementarnie do wymagań ogólnych: sprawności rachunkowej, wykorzystania i tworzenia informacji, wykorzystania i interpretowania reprezentacji, rozumowania i argumentowania. W zbiorze wykorzystywane są wszystkie typy zadań określone w wymaganiach nowego egzaminu ósmoklasisty z matematyki.

Jest to zbiór dla uczniów, którzy chcą dobrze przygotować się do egzaminu i kolejnego etapu edukacyjnego. Mogą z niego korzystać uczniowie klas VII i VIII, którzy powtarzają materiał przed egzaminem, jak i przed klasówkami z poszczególnych działów tematycznych. Zbiór jest przygotowany głównie do samodzielnej pracy uczniów, powtarzania materiału z rodzicami czy starszym rodzeństwem w domu. Nie wyklucza to możliwości korzystania z niego przez nauczycieli na lekcji z całą klasą, do zadawania prac domowych.

Materiał jest podzielony na działy tematyczne, które mają jednorodny układ.

Opole 2019, 120 stron, A4, ISBN 978-83-65587-31-2 **Cena 25 zł**

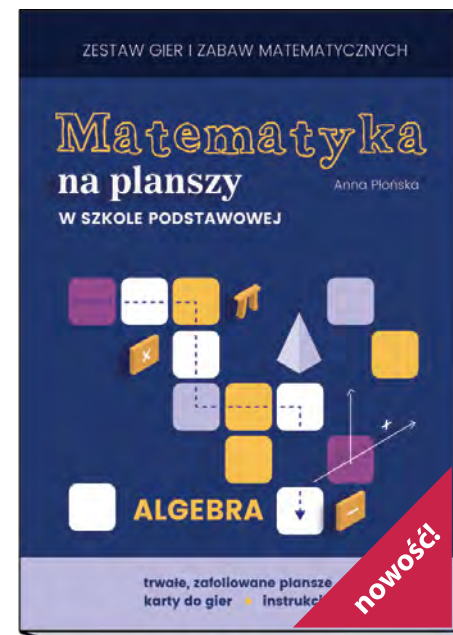


Anna Płońska:  
**Matematyka na planszy w szkole podstawowej**  
**Algebra. Zestaw 19 gier matematycznych dla uczniów klas 4–8 szkoły podstawowej**

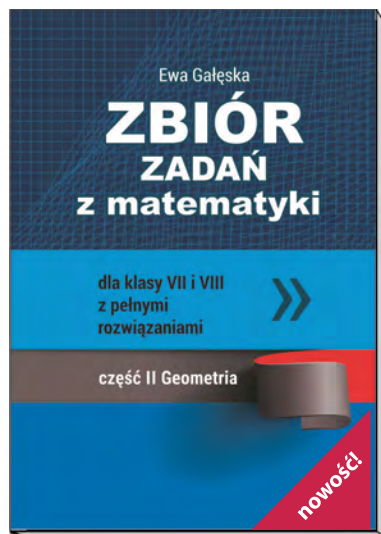
Oddajemy w Państwa ręce kolejny zestaw gier planszowych, gier karcianych i różnego typu zabaw edukacyjnych wzorowanych na znanych i popularnych formach rozrywki. Odbiorcami naszych gier są uczniowie zreformowanej szkoły podstawowej, od 4 aż po 8 klasę. Tematyka pierwszej części została ograniczona do liczb rzeczywistych, działań na tych liczbach oraz wyrażań algebraicznych. Natomiast w drugiej części, która jest w przygotowaniu, znajdują Państwo gry, które dotyczą geometrii: planimetrii, geometrii w układzie współrzędnych oraz stereometrii.

Niniejsza publikacja jest próbą odpowiedzi na nurtujące nas, nauczycieli, pytanie, jak sprawić, by matematyka przestała się kojarzyć uczniom tylko z nudnymi lekcjami i zmuszonymi rachunkami. Często do uzyskania takiego efektu wykorzystujemy skomplikowaną technologię komputerową i multimedialną, zapominając o tym, że pod ręką mamy proste i równie atrakcyjne środki.

Opole 2019, A4, ISBN 978-83-65587-32-9 **Cena 70 zł**



Ewa Gałęska:  
**Zbiór zadań z matematyki dla klasy VII i VIII  
 z pełnymi rozwiązaniami  
 część II Geometria**



Zbiór zadań przeznaczony jest dla uczniów, którzy zgodnie z wprowadzoną reformą edukacji będą kontynuować naukę w klasie VII, a następnie VIII szkoły podstawowej. Zawiera on obowiązujące typy zadań zgodnie z nową *Podstawą programową*. Może stanowić pomoc dla uczniów i nauczycieli niezależnie od wybranego podręcznika. Każdy rozdział zawiera użyteczne informacje, zestaw zadań z pełnymi rozwiązaniami oraz treści zadań z odpowiedziami do samodzielnego rozwiązania.

Opole 2019, 208 stron B5, ISBN 978-83-65587-30-5 **Cena 29 zł**

Ewa Gałęska:  
**Zbiór zadań z matematyki dla klasy VII i VIII  
 z pełnymi rozwiązaniami  
 część I Algebra**



Zbiór zadań przeznaczony jest dla uczniów, którzy zgodnie z wprowadzoną reformą edukacji będą kontynuować naukę w klasie VII, a następnie VIII szkoły podstawowej. Zawiera on obowiązujące typy zadań zgodnie z nową *Podstawą programową*. Może stanowić pomoc dla uczniów i nauczycieli niezależnie od wybranego podręcznika. Każdy rozdział zawiera użyteczne informacje, zestaw zadań z pełnymi rozwiązaniami oraz treści zadań z odpowiedziami do samodzielnego rozwiązania.

SPIS TREŚCI:

- Potęgi o podstawach wymiernych
- Pierwiastki
- Tworzenie wyrażeń algebraicznych z jedna i wieloma zmiennymi
- Przekształcanie wyrażeń algebraicznych. Sumy algebraiczne...
- Obliczenia procentowe
- Równania z jedna niewiadomą
- Proporcjonalność prosta
- Oś liczbowa. Układ współrzędnych na płaszczyźnie.

Opole 2018, B5, 144 strony, 978-83-65587-11-4 **Cena 26 zł**

Joanna Kwatera:  
**Po nitce do kłęбка czyli jak ćwiczyć sprawność rachunkową  
 uczniów klas IV–VI szkoły podstawowej**

Książka zawiera 18 różnych zestawów sekwencji działań, które uczeń ma wykonać w pamięci aby doskonalić sprawność rachunkową. Początkowe ćwiczenia dotyczą podstawowych umiejętności, które uczeń powinien opanować w klasie trzeciej (np. dodawanie i odejmowanie oraz tabliczka mnożenia i dzielenia do 100). Stopniowo wchodzimy w ćwiczenia rachunkowe związane z nowo poznanymi działaniami w klasach IV–VI.

Wygodny dla nauczyciela format umożliwił szybkie przygotowanie ćwiczeń.

Zaproponowane ćwiczenia to także inspiracja do różnych form pracy. Takich jak błyskawiczna kartkówka, zawody, kto bezbłędnie i najszybciej policzy, pomoc koleżdze, który zrobił błąd. Po nitce do kłęбка – dzięki ćwiczeniom w formie zabawy dążymy do sedna, czyli opanowania istotnych treści.

Opole 2015, 24 strony, B5, ISBN 978-83-62687-68-8 **Cena 10 zł**



Teresa Dziemidowicz:  
**Konkurs matematyczny  
 dla uczniów szkoły podstawowej  
 II Wydanie, Zadania z lat 2004–2019**



Zbiór zawiera ponad 350 zadań (z rozwiązaniami) z Wojewódzkiego Konkursu Matematycznego dla uczniów szkół podstawowych województwa opolskiego z lat 2004–2019. Znajdują się tu pełne zestawy zadań z konkursów organizowanych przez Kuratorium Oświaty.

Większość zadań nie wykracza poza szkolny program nauczania matematyki, choć obecnie już nie wszystkie treści są zawarte w aktualnej podstawie programowej. Dla uczniów dociekliwych, lubiących matematyczne zmagania, zadania będą stanowiły dobry materiał do pracy samodzielnej, zwłaszcza że do każdego zadania są podane wskazówki dotyczące rozwiązania i odpowiedź.

Zbiór świetnie się nadaje do pracy z uczniami na zajęciach kół matematycznych w szkole podstawowej. Może być pomocą dla uczniów przygotowujących się do kolejnych konkursów matematycznych.

Opole 2020, Wydanie II, 144 strony, A5, ISBN 978-83-65587-37-4

**Cena 20 zł**

Marzena Kubera:

**Domino matematyczne Zestaw 60 gier dla uczniów szkoły podstawowej**



Zbiór 60 domin matematycznych, przeznaczonych dla uczniów szkoły podstawowej. Gra matematyczna, pozwala uatrakcyjnić i urozmaicić zajęcia, pozwala utrwalić uczniom poznane pojęcia i wiadomości, usystematyzować wiedzę oraz pomaga rozbudzić ich zainteresowania. Dominą można stosować na lekcjach w szkole, na zajęciach terapeutycznych, dydaktyczno-wyrównawczych oraz na kółku matematycznym, w świetlicy szkolnej, a także w domu.

Zabawa oparta jest na podobnych zasadach, jak powszechnie znane domino, które jest typową grą strategiczno-losową dla dwóch osób. Tu gracze zamiast dopasowywania liczby kropek mają połączyć zadanie z wynikiem.

Książka przeznaczona dla nauczycieli, terapeutów pracujących z uczniami mającymi trudności w uczeniu się matematyki, dla uczniów i jego rodziców.

Opole 2019, B5, 120 stron, ISBN 978-83-62687-91-6 **Cena 30 zł**

Eva Krejčová:

**Matematyka w zabawach i grach w szkole podstawowej**



Jest to zbiór 136 gier i zabaw oraz wielu ich wariantów, które można wykorzystać w różny sposób na zajęciach lekcyjnych z zakresu matematyki. Motywują one uczniów do wysiłku w procesie przyswajania nowego materiału, na etapie jego powtarzania i utrwalania, a także w toku kształtowania wielu różnorodnych kompetencji. Można je także stosować w ramach pozalekcyjnych zajęć matematycznych.

Publikacja przeznaczona jest przede wszystkim dla nauczycieli, ale będzie też inspiracją i wsparciem dla studentów edukacji wczesnoszkolnej i matematyki. Nawet doświadczonym nauczycielom może okazać się pomocna w poszerzeniu repertuaru gier i zabaw dydaktycznych. Każda gra i zabawa ma tutaj swoją nazwę, określono jej cele i zadania dydaktyczne, rodzaje kształtowanych kompetencji, opis ich przebiegu oraz niezbędne pomoce dydaktyczne. Dodatkowe wyjaśnienia, uzupełniające instrukcje, zawierają liczne ilustracje i fotografie.

Opole 2016, 160 stron, B5, ISBN 978-83-62687-80-0 **Cena 28 zł**

Dusan Kotyra, Alica Sivosova:

**Jak rozwiązywać zadania tekstowe z matematyki  
 Poradnik dla uczniów szkoły podstawowej i gimnazjum**

Czy rozwiązywanie zadań tekstowych jest trudne? NIE!

Trzeba jedynie umieć dobrać odpowiednią metodę, bo jak mówią autorzy poradnika: „Każdy z nas urodził się z określonymi zdolnościami matematycznymi i to właśnie one często decydują o tym, którą metodę wybieramy”. Ta książka z pewnością pomoże Ci dobrać odpowiednią metodę i rozwiązać każde zadanie.

Opole 2016, 72 strony, B5, ISBN 978-83-62687-32-9 **Cena 15,50 zł**



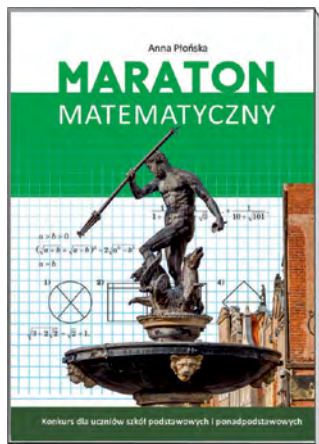
Anna Płońska:

### Maraton matematyczny Konkurs dla uczniów szkół podstawowych i ponadpodstawowych

Uczestnicy Maratonu Matematycznego zmagają się z zestawami zadań matematycznych, rywalizując w trzech kategoriach wiekowych:

- junior młodszy (klasy IV–VI szkoły podstawowej),
- junior starszy (klasa VII–VIII szkoły podstawowej i III gimnazjum)
- senior (klasy I–III liceum ogólnokształcącego).

W każdym miesiącu ukazuje się jeden zestaw z pięcioma zadaniami dla każdej grupy. W większości są to zadania otwarte, ale nie brakuje też zadań typu prawda/fałsz oraz łamigłówek matematycznych. W poczynaniach uczestników konkursu można doszukać się podobieństw do wysiłku maratończyka na trasie biegu – stąd wzięła się właśnie nazwa konkursu – Maraton Matematyczny. Najlepsi i najwytrwalsi uczniowie osiągają metę, docierając aż do finału, który odbywa się Dniu Liczby  $\pi$ .

Opole 2018, 64 strony, A5, ISBN 978-83-65587-18-3 **Cena 15 zł**

Witold Bednarek:

### Matematyka dla juniorów. Zadania konkursowe dla klas VII–VIII szkoły podstawowej i I klasy szkoły ponadpodstawowej

Niniejsza książka przeznaczona jest dla uczniów, którzy lubią rozwiązywać nieschematyczne zadania matematyczne wymagające pomysłowości i wyobraźni. Prezentowane zadania i problemy będą pomocne w przygotowaniu do różnych konkursów i olimpiad tak rozpowszechnionych w naszym kraju, a także mogą stanowić ciekawy materiał poznawczy na zajęciach kół matematycznych. Książka zawiera zadania z pełnymi rozwiązaniami i również zadania do całkowitej samodzielnej pracy. Trudniejsze zadania oznaczone są gwiazdkami.

Zawarte w książce zadania dotyczą ważnych pojęć arytmetycznych takich, jak: zapis dziesiętny, największy wspólny dzielnik, najmniejsza wspólna wielokrotność, podzielność, cechy podzielności, reszty z dzielenia, liczby pierwsze, kwadraty i sześciany liczb całkowitych, równania w liczbach całkowitych, część całkowita liczby rzeczywistej, ułamki zwykłe i ułamki dziesiętne, nierówności całkowitoliczbowe. A także zamieszczone zadania zawierają istotne pojęcia geometryczne: pole i obwód figury, twierdzenia Talesa i Pitagorasa, przystawanie i podobieństwo figur, nierówność trójkąta i inne nierówności w geometrii oraz elementy geometrii przestrzennej.

Opole 2019, B5, 72 strony, ISBN 978-83-65587-26-8 **Cena 20 zł**

Witold Bednarek:

### Ciekawe zadania z arytmetyki dla uczniów gimnazjum

Książka przeznaczona dla uczniów gimnazjum, którzy lubią rozwiązywać nieschematyczne zadania matematyczne, wymagające pomysłowości i wyobraźni. Prezentowane zagadnienia dotyczą ważnych pojęć arytmetycznych takich, jak podzielność, cechy podzielności, reszty z dzielenia, liczby pierwsze, liczby złożone, kwadraty liczb naturalnych, zapis dziesiętny, działania na symbolach literowych, równania w liczbach całkowitych.

Opole 2016, 48 stron, A5, ISBN 978-83-62687-88-6 **Cena 14,60 zł**

Witold Bednarek:

### Konkurs matematyczny w gimnazjum Przygotuj się sam!

Szóste, wzbogacone o nowe zadania, wydanie znanego i popularnego zbioru zadań konkursowych! Książka umożliwi samodzielne przygotowanie się do konkursów matematycznych w gimnazjum. Zadania pogrupowane są w zestawy po pięć. W każdym zestawie znajdują się zadania z arytmetyki, algebry i geometrii, a także zadania o podwyższonym stopniu trudności.

Opole 2015, 160 stron, A5, ISBN 978-83-62687-82-4

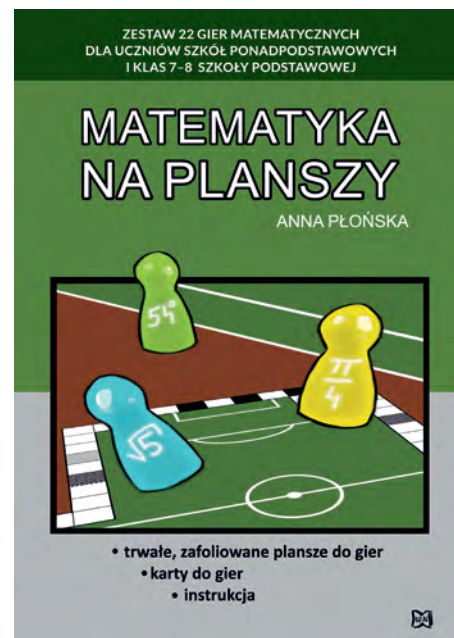
Witold Bednarek:

### Ciekawa matematyka dla uczniów gimnazjum

Zbiór zadań konkursowych dla uczniów klas gimnazjalnych, którzy lubią rozwiązywać nieschematyczne zadania matematyczne i logiczne.

Opole 2014, 80 stron, A5, ISBN 978-83-62687-49-7 **Cena 17,10 zł**Witold Bednarek:  
Ciekawa matematyka dla uczniów liceum  
Wydanie II rozszerzone

Zbiór zadań konkursowych dla uczniów liceum, którzy lubią rozwiązywać nieschematyczne zadania matematyczne i logiczne, poruszone są tu tematy dotyczące geometrii, arytmetyki i algebry. Nie są to typowe zadania, które uczniowie znajdują w swoich podręcznikach. Dla uczniów lubiących matematykę będzie to miła i pożyteczna lektura. Książka zawiera także zadania do samodzielnego rozwiązywania, które są uzupełnieniem głównego tekstu.

Opole 2020, 144 strony, A5, ISBN 978-83-65587-33-6 **Cena 20 zł**

Anna Płońska:

### Matematyka na planszy Zestaw 22 gier matematycznych dla uczniów szkół ponadpodstawowych i klas 7–8 szkoły podstawowej

Nie od dziś wiadomo, że matematyka uchodzi za przedmiot nielubiany w szkole przez większość uczniów. Traktowana jest jako dziedzina nieprzydatna w codziennym życiu, zło konieczne, przez które trzeba przejść, by zakończyć pewien etap edukacji pomyślnie zdany egzaminem maturalnym. Czy możemy jakoś to zmienić? Oczywiście tak!

**A jak sprawić, by matematyka przestała się kojarzyć z nudnymi lekcjami i liczbami, czy nieprzydatnymi i niezrozumiałymi symbolami?**

**Matematyka na planszy jest na to odpowiedzią!**

Zawarte w zestawie propozycje gier dydaktycznych pomogą Państwu uatrakcyjnić lekcje matematyki oraz zajęcia dodatkowe rozwijające zainteresowania uczniów.

Zabawy można się w dowolny sposób modyfikować i dostosowywać do potrzeb lekcji. Wystarczy odpowiednio zredukować zestaw kart bądź uzupełnić go o własne pomysły.

**Gry dydaktyczne wdrażają młodego człowieka do uczciwej rywalizacji w codziennym życiu.**

Pomysły niektórych gier zaczerpnięty jest ze znanych gier, mających już swoją historię i tradycję (Domino) oraz prostych, ale popularnych gier karcianych dla dzieci (Wojna, Piotruś). Zasady jednak zostały zmodyfikowane w taki sposób, aby wprowadzić element strategiczny i ograniczyć czynnik loteryjności.

Gry prezentowane w tej książce wykorzystują wiadomości z różnych działów matematyki oraz zróżnicowane umiejętności matematyczne.

**Matematyka na planszy to doskonały, dobrze przemyślany, opracowany przez doświadczonego pedagoga zestaw gotowych 22 gier dydaktycznych na poziom szkoły ponadgimnazjalnej ale także gimnazjum.**

W zestawie znajdziecie starannie wykonane 12 plansz do gry, 74 arkusze kart do wycięcia oraz doskonale opracowany poradnik z instrukcjami jak przeprowadzić wszystkie 22 gry. Całość opakowana jest w twardą teczkę z gumką aby można było po zabawie przechowywać karty włożone w np. koszulkach.

**TWARDA TECZKA Z GUMKĄ!**Opole 2018, A4, ISBN 978-83-65587-22-0 **70 zł**

**Maria Romanowska:**  
**Matura 2019. Matematyka**  
**Ćwiczenia dla zakresu podstawowego**

Powtórka przed maturą!

„Nowa matura”, czyli matura zgodna z nową *Podstawą programową*, jak wszystko co jeszcze nieznanne, wprowadzające zmiany, budzi lęk i rozmaite obawy. Doskonale to rozumiemy! Maturzysto, nie bój się, pamiętaj, że strach ma wielkie oczy, wyolbrzymia zwykle wątpliwości – i że bardzo łatwo sobie z nim poradzić, poznając to, z czym masz się zmierzyć. Niniejszy zeszyt ćwiczeń pomoże Ci skutecznie przygotować się do matury, a to będzie gwarancją poczucia bezpieczeństwa i pewności siebie w czasie egzaminu! Forma zeszytu ćwiczeń ułatwi pracę i pomoże w osiągnięciu sukcesu.

Książka uwzględnia wymagania nowej podstawy programowej, jest tak skonstruowana, by dobrze przygotować do egzaminów przeprowadzanych według formuły obowiązującej od roku 2015. Dodane na końcu trzy autorskie arkusze maturalne posłużą skutecznej weryfikacji wiedzy.

*Matura 2019 Matematyka* może być także bardzo użytecznym narzędziem w pracy nauczyciela. Pomaga przy powtórkach materiału, wspiera w ćwiczeniu umiejętności koniecznych, aby bez lęku przystąpić do egzaminu maturalnego z matematyki.

Opole 2018, 204 strony, A4, ISBN 978-83-65587-21-3 **Cena 28,80 zł**



**Maria Romanowska:**  
**Matura 2018. Matematyka. Zakres rozszerzony**  
**Zbiór zadań z odpowiedziami, rozwiązaniami i dowodami**

W przygotowaniu się do matury z matematyki na poziomie rozszerzonym niezbędna jest systematyczna i rzetelna praca ucznia i wyłożona praca nauczyciela a pomoże w tym opracowany przez Marię Romanowską zbiór zadań na poziomie rozszerzonym.

W zbiorze na początku każdego działu znajdują się treści nauczania – wymagania szczegółowe na poziomie podstawowym i rozszerzonym.

W każdym dziale znajduje się 10 zadań zamkniętych, 10 zadań kodowanej odpowiedzi i zadania otwarte krótkiej i rozszerzonej odpowiedzi. Przy zadaniach podana jest liczba punktów. Zadania kodowanej odpowiedzi, które są nowością, wymagają od ucznia wyjątkowej precyzji, nie może w nich wystąpić błąd niedopatrzenia czy wynikający z braku koncentracji.

Szczególną uwagę zwrócono na nowe zadania pojawiające się w informatorze, zwłaszcza z rachunku różniczkowego. W zbiorze bardzo dużo uwagi poświęcono zadaniom optymalizacyjnym, wiele z nich rozwiązano według obowiązującego schematu oceniania.

Na końcu zbioru znajdują się trzy przykładowe arkusze maturalne, które pomogą sprawdzić wiedzę i wczuć się w atmosferę egzaminu maturalnego.

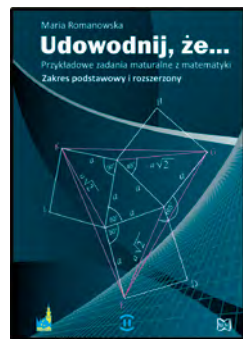
Do wszystkich zadań zamieszczono odpowiedzi, a do większości rozwiązania. Niepodważalną zaletą zbioru jest to, że przeprowadzono dowody zadań lub podano szkice ich rozwiązań. Zasygnalizowano również znaczenie wysoko punktowanych zadań otwartych z kombinatoryki. Książka pomoże osiągnąć sukces, jakim jest pomyślne i bezstresowe zdanie matury na poziomie rozszerzonym i dostanie się na wymarzony kierunek studiów.

Opole 2017, 176 stron, B5, ISBN 978-83-65587-09-1 **Cena 26,50 zł**

**Maria Romanowska:**  
**Udowodnij, że... Przykładowe zadania maturalne z matematyki**  
**Zakres podstawowy i rozszerzony**

*Udowodnij, że...* to dosyć nietypowy zbiór dla zdających maturę z matematyki. W arkuszach maturalnych znajdują się zadania ze standardu piątego dotyczącego rozumowania i argumentacji, w których uczeń powinien prowadzić proste rozumowanie, składające się z niewielkiej liczby kroków. Sprawiają one największe kłopotów, gdyż uczeń nie zawsze wie, od czego rozpocząć. To właśnie dlatego został przygotowany zbiór zawierający kilkadziesiąt zadań maturalnych na dowodzenie. W zadaniach typu uzasadnij, że... uczeń ma wskazany cel, który powinien osiągnąć, poszukując odpowiedniego sposobu oraz powołując się na znane własności. W zbiorze występują także zadania typu uzasadnij, że..., chociaż główną część ich dowodu stanowią obliczenia lub budowanie modelu matematycznego. Zdający powinien zastosować strategię, która jasno wynika z treści zadania lub zbudować model matematyczny do pewnej sytuacji i krytycznie ocenić jego trafność.

Opole 2013, 120 stron, B5, ISBN 978-83-62687-27-5 **Cena 17 zł**



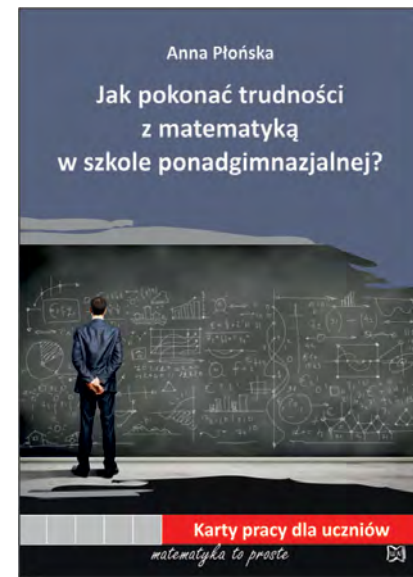
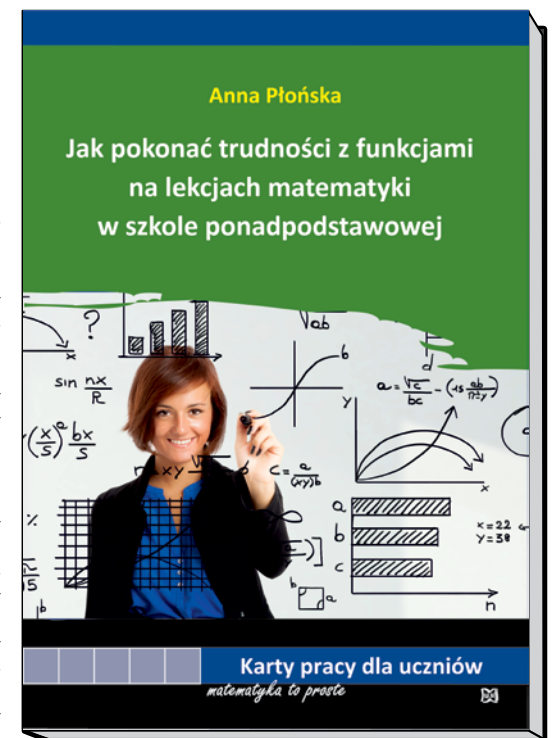
**Anna Płońska:**  
**Jak pokonać trudności z funkcjami**  
**na lekcjach z matematyki**  
**w szkole ponadpodstawowej**  
**Karty pracy dla uczniów**

Proces dydaktyczny w szkole obejmuje uczniów o różnorodnych predyspozycjach, bardziej lub mniej uzdolnionych matematycznie, a także tych, którym ta matematyka po prostu „do głowy nie wchodzi”.

Czasami wystarczy takich uczniów zmotywować do nauki, nakłonić do systematycznej pracy, podwyższyć ich samoocenę czy zainteresowanie matematyką. Zdarza się jednak, że zastosowanie tego rodzaju oddziaływań nie przynosi oczekiwanych efektów. Wielu z tych uczniów wymaga specjalnego podejścia do procesu dydaktycznego

Karty pracy zamieszczone w niniejszej książce pomogą „bezboleśnie” przeprowadzić, nawet najbardziej opornego ucznia przez cały, skomplikowany proces poznawania funkcji. Proces ten prowadzi od pojęcia funkcji i sposobów jej opisu, poprzez własności funkcji do szkicowania i przekształcania wykresów funkcji. Oprócz ogólnych wiadomości dotyczących funkcji, książka zawiera również 24 karty pracy, które dotyczą wzorów, wykresów i własności wszystkich funkcji ujętych w podstawie programowej IV etapu edukacyjnego (dla kształcenia podstawowego) i sprawdzą się w roli przewodnika po funkcjach, w trakcie przygotowań do matury z matematyki.

Opole 2018, 164 strony, format A4, ISBN 978-83-65587-16-9 **Cena 29 zł**



**Anna Płońska:**  
**Jak pokonać trudności z matematyką**  
**w szkole ponadgimnazjalnej**  
**Karty pracy dla uczniów**

Uczniowie z trudnościami w uczeniu się matematyki są nierozłączną częścią procesu dydaktycznego w szkole. Często są to uczniowie, którzy dotarli już do IV etapu edukacyjnego, uczniowie z zaległościami z poprzednich etapów i tacy, którzy mają zakorzeniony lęk przed matematyką i niechęć do tego przedmiotu. Przyczyn tych niepowodzeń można szukać w lenistwie, w nieskuteczności działań dydaktycznych i wychowawczych szkoły albo mogą one wynikać z zaniedbań w rodzinie i środowisku. Czasem więc wystarczy zwiększenie poziomu motywacji do nauki, wdrożenie do systematycznej pracy, wzmocnienie samooceny czy rozwinięcie zainteresowania matematyką, aby skierować tych uczniów na właściwe tory. Duża część tej grupy uczniów wymaga jednak specjalnego podejścia w procesie dydaktycznym udokumentowanego opiniami i orzeczeniami z poradni psychologiczno-pedagogicznych i uwarunkowanego różnorodnymi ograniczeniami i zaburzeniami rozwojowymi. Materiał zebrany w tej książce adresowany jest zarówno do uczniów, u których trudności w uczeniu się matematyki wynikają z różnego rodzaju zaniedbań, jak i do tych z zaburzeniami rozwojowymi o różnym charakterze i nasileniu.

Opole 2016, 286 stron, A4, ISBN 978-83-62687-77-0 **Cena 41 zł**



Michał Kremzer:  
**Pamiętniki matematyczne. Zadania i ciekawostki dla uczniów gimnazjów i szkół ponadgimnazjalnych**  
 Część 1

Książka dla uczniów zainteresowanych matematyką i nauczycieli matematyki. Zadania są nietypowe, ale nie bardzo trudne, nadadzą się jak najbardziej na kółka matematyczne i w trakcie przygotowań do konkursów i olimpiad matematycznych.

Wraz z Autorem mamy nadzieję, że lektura książki przyniesie Czytelnikowi wiele przyjemności i satysfakcji intelektualnej.

Opole 2015, 36 stron, A5, ISBN 978-83-62687-75-6 **Cena 12,20 zł**



Michał Kremzer:  
**Pamiętniki matematyczne. Zadania i ciekawostki dla licealistów i kandydatów do liceum**  
 Część 2

Książka zawiera zadania i ciekawostki z różnych dziedzin matematyki. Zadania są nietypowe ale nie bardzo trudne. Mamy nadzieję, że książka przysłuży się uczniom i nauczycielom.

Opole 2017, 64 strony, A5, ISBN 978-83-65587-02-2 **Cena 15,50 zł**

Grażyna Rygał, Arkadiusz Bryll:  
**Zadania z błyskiem. Rozwiązywanie zadań matematycznych metodami geometrycznymi i algebraicznymi**

Istnieją dwie główne drogi przyswajania przez uczniów wiedzy matematycznej – droga algebraiczna i droga geometryczna. Intuicje algebraiczne u uczniów szkół gimnazjalnych i ponadgimnazjalnych są mniej rozwinięte aniżeli intuicje geometryczne. Wiele zadań matematycznych sprawia duży kłopot, gdy rozwiązują się je na drodze czysto algebraicznej i kłopot ten zmniejsza się lub znika, gdy wybiera się drogę geometryczną.

Autorzy proponują wciąż mało popularne, geometryczne metody rozwiązywania zadań. Niektóre przykłady rozwiązano różnymi metodami, aby przekonać i zachęcić do poszukiwań najprostszyc rozwiązań. Opracowanie zawiera również szereg zadań nietypowych. Materiał może być wykorzystany bezpośrednio w pracy lekcyjnej, w pracy z uczniami o uzdolnieniach matematycznych, w kołach matematycznych oraz w przygotowaniach do konkursów i olimpiad matematycznych. Jest to też doskonały materiał do rozwijania zainteresowań uczniów naukami matematycznymi.

Opole 2015, 112 stron, B5, ISBN 978-83-62687-79-4 **Cena 19,90 zł**



**Zostań Autorem – wydaj u nas swoją książkę!**

- Jeżeli uważasz, że chcesz się swoją wiedzą podzielić z innymi – napisz do nas!
- Jeżeli masz opracowany godny uwagi materiał, o dużej przydatności metodycznej, sprawdzony w praktyce szkolnej – napisz do nas!
- Jeżeli czekasz kolejny rok na wydanie Twojej książki w wydawnictwie uczelni, a studenci nie przestają pytać, kiedy się ukaze – napisz do nas!
- Jeżeli chcesz zostać autorem zjednującej sobie czytelników, ciekawej książki – napisz do nas!

e-mail: [matma@nowik.com.pl](mailto:matma@nowik.com.pl)

Witold Bednarek:  
**Zadania z teorii liczb dla olimpijczyków**

Wybrane zagadnienia pochodzą z różnych źródeł, część z nich należy do klasycznej teorii liczb, większość zadań jest oryginalna. W książce zawarte są między innymi pojęcia teorii liczb: liczby pierwsze, liczby złożone, liczby Fermata, liczby Mersenne'a, liczby trójkątne, liczby wymierne, największy wspólny dzielnik, liczba dzielników, suma dzielników, funkcja Eulera, podzielność, kongruencje, równania diofantyczne, nierówności całkowitoliczbowe, układy równań, symbol Newtona, symbol Legendre'a, algorytm Euklidesa, ciąg arytmetyczny, ciąg geometryczny, ciąg liczb Fibonacciego, ciągi określone rekurencyjnie, wielomiany o współczynnikach całkowitych, równania funkcyjne, część całkowita liczby rzeczywistej. Prawie wszystkie zadania mają szczegółowe rozwiązania. Na początku książki podane są podstawowe informacje teoretyczne, przydatne w rozwiązywaniu zamieszczonych zadań.

Opole 2018, Wyd II rozszerzone, 192 strony, B5, ISBN 978-83-65587-20-6

**Cena 26 zł**



Witold Wiesław:  
**Stare polskie zadania z matematyki**

Wybór zadań ze starych, zapomnianych polskich podręczników matematyki (XVI–XIX w.), zachowanych w niewielu egzemplarzach i osiągalnych tylko w nielicznych bibliotekach. Zadania interesujące nie tylko dla matematyków, przybliżają bowiem realia dawnych epok, ukazują kształtowanie się terminologii matematycznej, umożliwiają kontakt z dawną polszczyzną. Opatrzono je komentarzem autorskim, dotyczącym zarówno treści matematycznych, jak i ich języka. Książkę urozmaicają liczne reprodukcje oryginalnych tekstów. Interesujący zbiór zadań uzupełniających dla uczniów gimnazjum i szkoły średniej.

Opole 2000, 152 strony, A5 oprawa twarda, ISBN 83-87631-27-2 **Cena 21 zł**

Jan Kowolik, Tomasz Szwed:  
**Matematyka dla odważnych. Zbiór zadań konkursowych dla uczniów uzdolnionych matematycznie**  
 Szkoła ponadgimnazjalna i nie tylko

Zbiór zadań przeznaczony do pracy na kołach matematycznych dla uczniów szkół gimnazjalnych i ponadgimnazjalnych o uzdolnieniach matematycznych. Opracowanie to pozwala uczniom zapoznać się z różnymi rodzajami oraz stopniem trudności zadań matematycznych występujących w konkursach matematycznych oraz w rejonowych etapach olimpiad matematycznych. Większość zadań podanych jest z rozwiązaniami. Na końcu każdego rozdziału umieszczone są zadania do samodzielnego rozwiązywania, które można traktować jako materiał treningowy.

Opole 2011, 128 stron, A5, ISBN 978-83-62687-07-7 **Cena 18,90 zł**



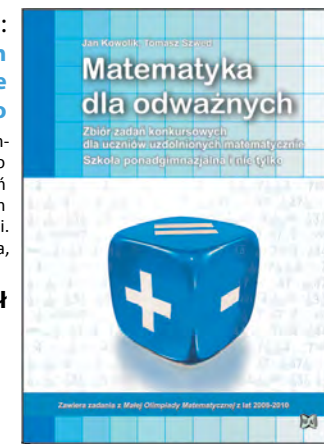
Witold Bednarek:  
**Jeśli lubisz matematykę cz. 2**

Witold Bednarek:  
**Jeśli lubisz matematykę cz. 3**

Książki znanego autora ciekawych zbiorów zadań dla uczniów zainteresowanych matematyką. Zadania mogą być wykorzystane na zajęciach kółka matematycznego oraz przez uczniów przygotowujących się do konkursów matematycznych, zarówno na poziomie gimnazjum, jak i w szkole ponadgimnazjalnej. Można tu znaleźć zagadnienia, które nie występują w podręcznikach szkolnych. Dotyczą one arytmetyki, algebry, geometrii i rachunku prawdopodobieństwa.

Opole 2010, 72 strony, A5, ISBN 978-83-89848-90-1 **Cena 13 zł**

Opole 2011, 88 stron, A5, ISBN 978-83-62687-04-6 **Cena 16,70 zł**



Bożena Kubiczek:

### Sztuka zarządzania oświatą Przewództwo i zarządzanie. Teoria i praktyka

Zarządzanie placówką oświatową z uwzględnieniem ustawicznie zachodzących zmian społecznych i legislacyjnych to dla jej dyrektora nie lada wyzwanie. Wymaga umiejętności:

- planowania strategicznego,
- umiejętności budowania zespołu i kierowania nim,
- budowania kultury organizacyjnej opartej na współpracy,
- zarządzania zmianami,
- twórczego rozwiązywania konfliktów,
- kształtowanie wizerunku placówki w środowisku,
- budowania partnerstwa z rodzicami i uczniami,
- czyli profesjonalnego przywództwa opartego na rzetelnej wiedzy o zarządzaniu.

Zawarte w książce zagadnienia teoretyczne wzbogacone licznymi propozycjami ich zastosowania w praktyce oświatowej umożliwiają rozwój kompetencji kierowniczych oraz stanowią inspirację do twórczego działania zarówno dla praktykujących dyrektorów, jak i tych, którzy dopiero aspirują do funkcji dyrektora i są na etapie formułowania wizji siebie w roli szefa.

Opole 2016, B5, 254 strony, ISBN 978-83-62687-97-8

**Cena 45 zł**

Z recenzji:

(...) Książka jest skierowana głównie do dyrektorów placówek oświatowych i osób aspirujących do tej funkcji. Może także znaleźć odbiorców wśród zainteresowanych rozwojem zawodowym nauczycieli, którzy chcą włączyć się aktywnie do wzmocnienia pozycji swojej szkoły i uczestniczyć w grupowych formach podejmowania decyzji związanych z rozwojem szkoły. Książka łączy w sobie walory naukowe i popularyzatorskie, może także pełnić funkcję „podręcznika” i przewodnika po problematyce zarządzania placówką szkolną, zarówno w perspektywie bieżącej, jak i stanowić wsparcie przy podejmowaniu inicjatyw długookresowych (strategicznych).

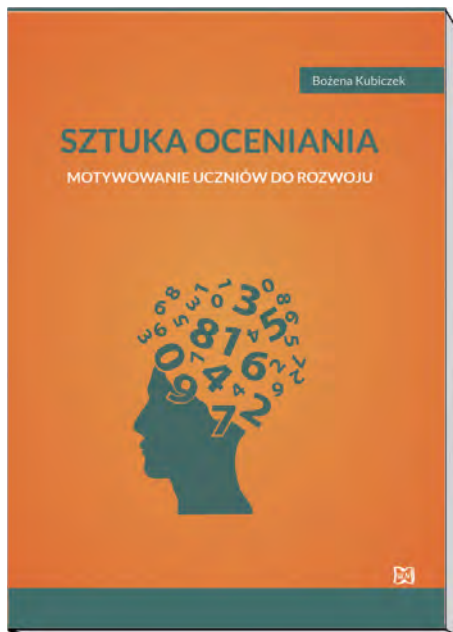
Dr hab. Mariusz Zieliński

Bożena Kubiczek:

### Sztuka oceniania Motywowanie uczniów do rozwoju

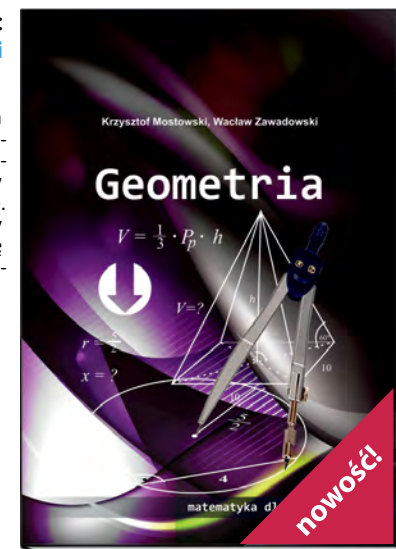
Ocenianie to kluczowy obszar działalności edukacyjnej nauczyciela. Jego rolą jest nie tylko informowanie o poziomie osiągnięć ucznia, ale i wzbudzenie motywacji wewnętrznej poprzez dawanie uczniowi informacji pomagającej w uczeniu się i wszechstronnym rozwoju. Od przyjętej przez nauczyciela filozofii oceniania zależy nie tylko efektywność prowadzonego przez niego procesu kształcenia i wyniki nauczania, ale i postawa jego uczniów wobec obowiązków szkolnych, ich zdolność do odpowiedzialnego planowania własnego rozwoju. Sztuka oceniania ma na celu zaprezentowanie procesu oceniania jako podstawowego „narzędzia” kształtowania u uczniów motywacji wewnętrznej, zdolności do samooceny i planowania rozwoju z wykorzystaniem pełni ich potencjału. Odpowiada na pytania:

- Jaką rolę w procesie wszechstronnego rozwoju ucznia pełni ocenianie?
- Jakie pułapki w procesie oceniania może napotkać nauczyciel?
- Jak stosować w praktyce ocenianie pomagające uczniowi w uczeniu się?
- Jak włączać uczniów i rodziców w proces oceniania?
- Czym jest ocenianie zwane kształtującym?

Opole 2018, 136 stron, B5, ISBN 978-83-65587-04-6 **Cena 28 zł**Krzysztof Mostowski, Waław Zawadowski:  
**Geometria. Matematyka dla nauczycieli**

Ze wstępu:

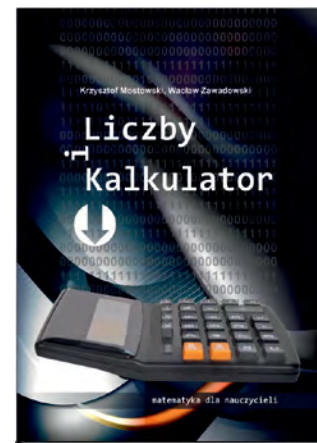
„Elementom Euklidesa zawdzięczamy współczesny styl uprawiania geometrii w szkole – geometrię bez liczb – jak w traktacie greckiego matematyka. [...] Nasz tekst *Geometrii* nie jest systematycznym kursem geometrii. To jest raczej pewna kolekcja tematów pożytecznych dla nauczyciela i osadzonych w otaczającym świecie. Zakładamy, że każdy nauczyciel matematyki przeszedł przez zwykły kurs geometrii. Tu staramy się powiązać tę wiedzę z tym, co się dzieje w bezpośrednim środowisku każdego ucznia i każdego nauczyciela, i każdego z nas.” [...]

Opole 2020, A5, 128 stron, ISBN 978-83-65587-40-4 **Cena 20 zł**Krzysztof Mostowski, Waław Zawadowski:  
**Liczy i kalkulator. Matematyka dla nauczycieli**

„[...] Oswajanie się z kalkulatorami w szkole napotyka duże opory, które są bardzo trudne do przewyciężenia, ale warto spróbować.

Publikacja ta została podzielona na kilka części.

- W pierwszej jest opis możliwości zwykłego kalkulatora wraz z przykładami i ćwiczeniami rozwijającymi pamięć.
- W drugiej przykłady do samodzielnego rozwiązywania.
- W trzeciej i dalszych częściach, zadania i problemy które wymagają nieco większej wiedzy matematycznej wraz z przykładowymi rozwiązaniami i odpowiedziami do zadań, oraz komentarzem.”

Opole 2018, A5, 80 stron, ISBN 978-83-65587-12-1 **Cena 18,50 zł**

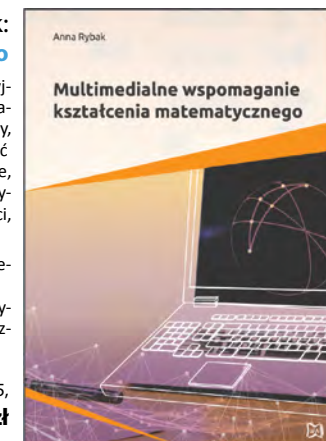
Anna Rybak:

### Multimedialne wspomaganie kształcenia matematycznego

Książka zawiera propozycje wykorzystania technologii informacyjno-komunikacyjnych w kształceniu twórczego ucznia. Propozycje te obejmują przykłady wykorzystania oprogramowania edukacyjnego (GeoGebra, Graphic Calculus, VUstat, VUSurvey, arkusz kalkulacyjny) i gotowych materiałów multimedialnych, które można pobrać z ogólnie dostępnych repozytoriów. Proponowane programy są nieskomplikowane, łatwe w obsłudze. Zastosowano je w sytuacjach dydaktycznych wymagających dynamiki, wyobraźni lub w celu wyeliminowania żmudnych i czasochłonnych czynności, jak np. odręczne wykonywanie licznych wykresów.

Książka zawiera też propozycję kompleksowego spojrzenia na wspomaganie kształcenia matematycznego z wykorzystaniem multimediów.

Proponowane materiały dydaktyczne mają trojaki formę: scenariusze lekcji, przykłady stosowania metody problemowej przy rozpatrywaniu zagadnień matematycznych, przykłady rozwiązywania konkretnych zadań.

Opole 2016, 256 stron, B5,  
ISBN 978-83-62687-87-9 **Cena 32,90 zł**

## Nobuyuki Yoshigahara: 101 Łamigłówek – wyzwanie mistrza

Wydana pierwszy raz w Polsce, książka Noba Yoshigahary, znanego na całym świecie mistrza i twórcy genialnych łamigłówek, takich jak Rushhour, Hoppers czy Puzzli T.

Nobuyuki Yoshigahara – 芦ヶ原 伸之(1936–2004) tworzył i kolekcjonował łamigłówki. Jest autorem około 70 książek na temat łamigłówek i innych pasjonujących zagadek.

101 łamigłówek – wyzwanie mistrza to zbiór łamigłówek z różnych dziedzin nauki. Znajdziecie tu coś dla miłośników fizyki, iluzji optycznych, koncepcyjnych zagadek i oczywiście – matematycznych. Będziecie się zmagać z trudnościami, których pokonanie zapewni wiele prawdziwej satysfakcji.

Książka zawiera pełne rozwiązania wszystkich łamigłówek. Będzie to stanowić świetną pomoc dla mniej doświadczonych łamigłówek, może także stwarzać wrażenie, że podaliśmy się egzaminowi u samych mistrzów i wyszliśmy z tej próby zwycięsko!

Opole 2013, 136 stron, A5, ISBN 978-83-62687-37-4 **Cena 25 zł**



## Domino i kości Łamigłówki Sprawdź swoje umiejętności logiczne

Tradycyjne, od wieków znane gry w domino i w kości, przeżywają swój prawdziwy renesans! Nie tylko zapewniają wiele dobrej zabawy, ale i uczą cierpliwości, sztuki wyciągania logicznych wniosków, analitycznego myślenia. To świetna gimnastyka dla każdego umysłu, doskonała talent skutecznej strategii, nieodzowny w dzisiejszych czasach!

Prezentowany Państwu zbiór zawiera ponad 90 łamigłówek – początkowo są to zadania bardzo proste, potem jednak poziom trudności zadań stopniowo wzrasta, nie brak tu barziej skomplikowanych zagadek, których rozwiązanie przynosi wiele satysfakcji.

Opole 2013, 128 stron, A5, ISBN 978-83-62687-40-4 **Cena 25 zł**



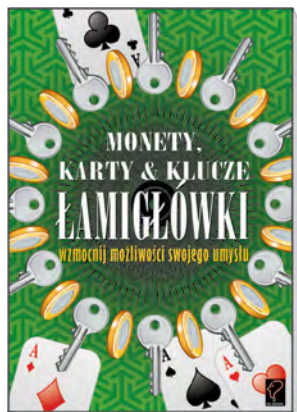
## Monety, karty i klucze Łamigłówki

### Wzmocnij możliwości swojego umysłu

Zagadki i sztuczki z monetami, kartami i kluczami są stosowane od pokoleń przez iluzjonistów i magików, aby zaskakiwać widzów. Stanowią wyzwanie dla nawet najbardziej błyskotliwych umysłów.

W zbiorze są przedstawione łamigłówki, począwszy od prostych zadań po trudniejsze matematyczne zagadki i triki karciane, których rozwiązanie przyniesie wiele satysfakcji zarówno tym początkującym, jak i mistrzom łamigłówek.

Opole 2014, 128 stron, A5, ISBN 978-83-62687-50-3 **Cena 25 zł**



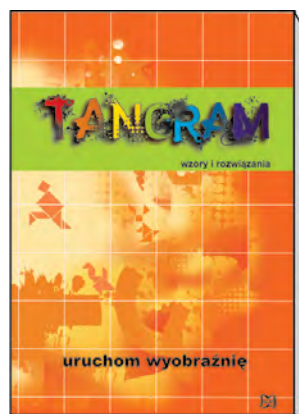
## Tangram Wzory i rozwiązania uruchom wyobraźnię

TANGRAM to klasyczna układanka logiczna, znana i ceniona od wieków. W skład zestawu wchodzi 7 elementów (kwadrat, równoległobok i 5 różnych trójkątów). Wykorzystując je wszystkie, można ułożyć niezliczoną ilość sylwetek ludzi, zwierząt, przedmiotów i figur geometrycznych.

Tangram kształtuje logiczne myślenie u dzieci, zmusza do poszukiwania nietypowych rozwiązań, wpływa bardzo pozytywnie na rozwój wyobraźni. Wykorzystanie tangramów na lekcji uatrakcyjnia ją, a uczniowie mogą się przekonać, że matematyka to nie tylko liczby i zadania tekstowe, ale także kraina, w której można się dobrze bawić.

Książka zawiera 204 wzory do układania i ich rozwiązania.

Opole 2011, 112 stron, A5, ISBN: 978-83-62687-09-1 **Cena 13 zł**



## Sztuka wychowania. Jak nie zepsuć własnego dziecka? Od poczęcia do dorosłości

Co może być cenniejszego niż nasze dzieci? Czy znamy ich „instrukcję obsługi”? Co robimy, kiedy upragnione pojawiają się na świecie? Naszą rodzicielską powinnością jest przygotowanie się do tego najważniejszego i najtrudniejszego zarazem wyzwania, jakim jest przyjście na świat, a następnie wychowanie dziecka tak, by czuło się w życiu spełnione i szczęśliwe.

Publikacja ma na celu w zwięzły sposób zapoznać rodziców z podstawowymi zagadnieniami dotyczącymi rozwoju dziecka i udzielić odpowiedzi na podstawowe pytania:

- Na czym polega wychowanie?
- Co zrobić, by dziecko było lepsze i mądrzejsze?
- Jak rozwijać jego wrodzone możliwości?
- Jak wspierać go w okresie dojrzewania?
- Jak współdziałać ze szkołą, by w procesie kształcenia w pełni wykorzystywało swój potencjał?

Polecamy tę książkę również babciom i dziadkom, którzy współdziałając mądrze z rodzicami mogą wspomagać rozwój swoich ukochanych wnuków lub zepsuć swoje wnuki lekceważąc zasady ustalone przez rodziców.

Opole 2016, B5, 112 stron, ISBN 978-83-62687-98-5 **Cena 21 zł**



## Wielka księga gier i zabaw

Drogi nauczycielu, rodzicu, wychowawco kolonijny! Czy pamiętasz zabawy z dzieciństwa? Chcemy tą książką przypomnieć najciekawsze gry i zabawy dla dzieci jak i dla starszych czyli jak można aktywnie spędzać czas bez nowinek technicznych, a pamiętajmy że podczas zabawy dzieci rozwijają się emocjonalnie, i fizycznie. Nasz poradnik jest doskonałą pomocą dla nauczycieli, na zajęcia świetlicowe czy też dla organizatorów i opiekunów obozów i kolonii wakacyjnych.

Prezentujemy tu ponad 130 zabaw, które można szybko przeprowadzić w pomieszczeniach, na dworze i co najważniejsze nie wymagają specjalnych nakładów finansowych by je przygotować. Z przyjemnością zobaczycie jak na przerwach lub na podwórku, dzieci bawiąc się w zaprezentowane zabawy integrują się.

Większość gier została opatrzona komentarzem doświadczonego pedagoga co pomoże w dopasowaniu ich do zajęć lekcyjnych. Tak więc niezależnie od pogody korzystaj z naszego poradnika a docenisz jak wielką jest on pomocą w codziennej pracy.

Opole 2016, A4, 184 strony, 978-83-62687-76-3 **Cena 28 zł**



## Katarzyna Lipszyc: Kryptartytmy czyli arytmetyka słów

### Matematyka jako atrakcyjna rozrywka umysłowa! Oryginalne łamigłówki!

„(...) autorka po mistrzowsku wykorzystuje wzajemną grę znaków i nadawanych im znaczeń. W tym ujęciu zabawa ma swój niepowtarzalny wdzięk, który wciąga wielu ludzi, którzy mają zdolności matematyczne, ale poszli w innym kierunku, raczej z dala od matematyki. Gra różnych reprezentacji słownych, literowych i liczbowych rozwija wrażliwość, która może być wykorzystana do rozwijania myślenia w stylu matematycznym zarówno przez tych, co układają te zagadki, jak i tych, co je rozwiązują. Mogę zarekomendować tę pożyteczną rozrywkę każdemu, i młodemu, i starym. Parafrazując jedno z błyskotliwych skojarzeń autorki, mogę powiedzieć: ćwiczyć, a Muza da rozum”. (Z Przedmowy prof. Wacława Zawadowskiego)

Opole 2013, 64 strony, B6, ISBN 978-83-62687-31-2 **Cena 15 zł**





200 el.  
300 el.  
500 el.  
1000 el.  
3000 el.



## BAMP Układanki przestrzenne

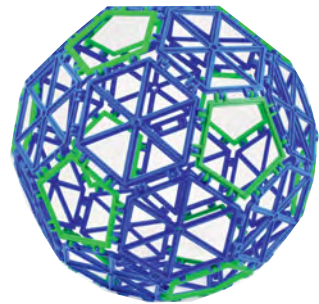


### Koniec z niezrozumiałą geometrią!

Prezentowana pomoc dydaktyczna jest pomyślana jako zestaw, w skład którego wchodzi komplet dla każdego do samodzielnego składania. Komplet dla jednego ucznia to: sześciąt, graniastosłup o podstawie kwadratu, graniastosłup o podstawie prostokąta, gumki do tworzenia każdej przekątnej.

Bezpośredni kontakt z elementami tworzącymi figurę rozwija wyobraźnię przestrzenną dzieci i angażuje je do pełnego uczestnictwa w lekcji – ucząc poprzez zabawę.

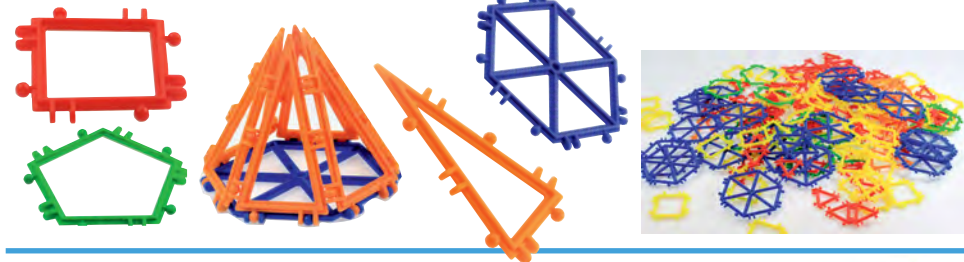
Doskonała pomoc w zrozumieniu geometrii począwszy od edukacji wczesnoszkolnej do liceum



## Klocki przestrzenne REKO

to zestawy trójkątów równobocznych, kwadratów, pięciokątów foremnych i sześciokątów foremnych, które można łączyć z sobą tworząc modele wielościanów. Dzięki nim łatwo można wykonać modele wielościanów platońskich i archimedesowych oraz wielu innych brył wypukłych i wklęsłych. Stwarzają pole do popisu dla wyobraźni! Modele można rozkładać do siatek płaskich albo łączyć w przestrzenne parkietaże. Z klocków REKO można również budować inne zabawki dla dzieci. Zyskały one bardzo pochlebne opinie między innymi członków Stowarzyszenia Nauczycieli Matematyki.

Komplet klocków składa się z wielokątów każdego rodzaju – łącznie 180 plastikowych elementów.



Kostki 4, 6, 8, 10, 12, 20, 10% ścian matowe



Domino: klasyczne, obrazkowe, matematyczne, logopedyczne



## KREATYWNE KLOCKI – ZABAWA I NAUKA W JEDNYM

Klocki Meli to wyjątkowy zestaw edukacyjny, który nie tylko stanie się ulubioną zabawką dziecka, ale też będzie wspierał jego rozwój. Kolorowe elementy, przypominające swoim kształtem puzzle o wymiarach 2,5 cm x 2,5 cm, pozwolą każdemu maluchowi wyczarować konstrukcje płaskie i przestrzenne, takie jak samochód, dom, pałac, robot czy rakieta. Co ważne, w przeciwieństwie do klocków plastikowych, nie posiadają połączeń, zaczepów, które sugerowałyby zastosowanie klocka i ograniczały dziecięcą wyobraźnię. Dzięki temu podczas zabawy mały konstruktor może skorzystać zarówno z przykładowych wzorów, spróbować odwzorować przedmioty z otaczającej go przestrzeni, jak również całkowicie dać się ponieść fantazji.

## KLOCKI KUBIKI

Nowe polskie klocki dla dzieci wykonane z miękkiego plastiku przypominającego gumę. Uniwersalny sześcienny kształt pozwala dzieciom budować niesamowite konstrukcje, rozwijają ich wyobraźnię oraz kreatywność.



## KLOCKI MAPLE



Precyzyjnie i starannie wykonane klocki – deseczki. Wielkość każdej deseczki 120 x 24 x 8 mm.

Dzięki podwójnej kontroli jakości wielkość każdej deseczki jest gwarantowana!

Część klocków posiada wypalone unikalne logo Maple.

Możliwość budowania wszelkiego rodzaju konstrukcji bazując na jednym jedynym elemencie!

Jest to najlepszy system do budowania WSZYSTKIEGO bez zamocowań.

Wykonane są z naturalnego, trwałego, lekkiego i wytrzymałego Klonu. Produkt bezpieczny dla dzieci, posiada certyfikat CE. Klocki są w 100% ekologiczne. Wysoka jakość obróbki sprawia, że klocki są



WWW.MAPLELOCKS.EU



## TANTRIX zestaw 56 el.

### Zakręcona gra strategiczna

Dlaczego Game Pack jest tak dobrą grą? No cóż...

- każdy kto ma 8 lat i więcej może w nią grać
- jest tylko kilka prostych zasad, więc łatwo zacząć w nią grać
- z atrakcyjnych płytek można ułożyć fascynujące wzory
- ułożenie układanki zajmuje tylko około 30 minut
- można w nią grać dla przyjemności, ale może być to też poważna gra strategiczna
- każdy zestaw zawiera dodatkowe układanki soliter (do rozwiązywania samodzielnie)
- bardzo szybko można zaznajomić przyjaciół z regułami gry
- element losowy (nie zawsze wygrywa lepszy)



## TANTRIX zestaw 10 el.

10 niezależnych zadań - układanek. Celem jest ułożenie pętli; w każdym zadaniu coraz większej i bardziej skomplikowanej. Żetony mogą być zielone białe lub czarne (marmurkowe).



TANTRIX EXTRIME



**PRODUKTY TERAPEUTYCZNO-EDUKACYJNE**

**GÓRA UCZUĆ** ułatwia dzieciom dzielenie się swoimi doświadczeniami, emocjami i spostrzeżeniami w bezpieczny sposób poprzez:

- Zdania niedokończone
- Ćwiczenia stymulujące wyobraźnię
- Zadania z zakresu komunikacji interpersonalnej
- Ćwiczenia oddechowe



Dziecięca złość jest emocją, która przysparza nauczycielom, rodzicom i psychologom największe trudności. Karty powstały po to, by pomóc dzieciom rozpoznawać swoje uczucia, identyfikować przyczyny złości i radzić sobie z nimi bez uciekania się do agresji.



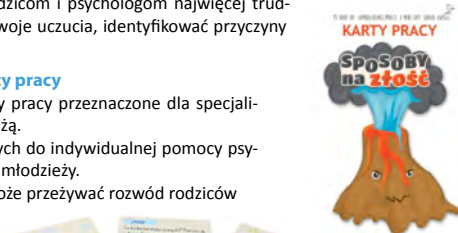
**Porozmawiajmy o rozwodzie. Karty pracy**

Porozmawiajmy o rozwodzie to karty pracy przeznaczone dla specjalistów pracujących z dziećmi i młodzieżą. Autorski zestaw 40 kart przeznaczonych do indywidualnej pomocy psychologicznej i psychoedukacji dzieci i młodzieży.

- 40 pomysłów na to, jak dziecko może przeżywać rozwód rodziców
- 40 odpowiedzi jak radzić sobie z niepokojem i trudnymi emocjami
- 40 szans na rozpoczęcie rozmowy
- 40 okazji do pokazania zrozumienia i akceptacji!



**Sposoby na złość**



**Kalejdoskop emocji Junior**

„Kalejdoskop emocji dla najmłodszych” to gra towarzyska w 2 odsłonach polecana starszym przedszkolakom i uczniom klas I-III.

**Kalejdoskop emocji dla młodzieży**

„Kalejdoskop emocji dla młodzieży” to gra towarzyska, polecana uczniom starszych klas szkoły podstawowej i młodzieży.

Gry posiada dwa warianty rozgrywki, które w przyjemny sposób uczą rozpoznawania i wyrażania emocji oraz zachęcają do wnikliwych obserwacji.

„Kalejdoskop emocji” uczy empatii, tolerancji, właściwych relacji interpersonalnych, uwrażliwia na drugiego człowieka. Gray wywołują pozytywne emocje, pobudzają wyobraźnię oraz stymulują umiejętność myślenia przyczynowo-skutkowego. Uczestnicy zabawy ćwiczą spostrzegawczość, koncentrację uwagi i pamięć. Gry rozwijają umiejętności werbalne, a także pomagają w rozumieniu sensu informacji podawanych w formie uproszczonych rysunków, symboli.

Zestaw zawiera: karty ze zdarzeniami – 72 szt., karty z rysunkami twarzy – 36 szt., plansze do gry w Bingo – 6 szt., instrukcję.

**PYTAKI**

Pytania dotyczą różnych dziedzin życia a refleksja nad nimi i słuchanie odpowiedzi innych zapewniają graczom:

- Lepsze poznanie się i rozwój świadomości emocjonalnej
- Ćwiczenie komunikacji, słuchania, opowiadania
- Kształtowanie postaw empatycznych
- Ćwiczenie cierpliwości
- Wspieranie nauki czytania i liczenia wśród najmłodszych
- Otwierasz i możesz grać

**Po co? Aby budować bliższe więzi i lepsze relacje w rodzinie, rozwijać umiejętności komunikacyjne i spędzać czas w ciepłej, przyjemnej, radosnej atmosferze.**



**GRA KARCIANA Z SERII ROZWIĄZYWANIE PROBLEMÓW**

**ŁAMACZ LODÓW 6–12 lub 12+**

- Szybka integracja grup dzieci, młodzieży i dorosłych
- Przełamanie PIERWSZYCH LODÓW
- 50 zabawnych pytań
- Zaskakujące odpowiedzi



**Nowa jakość pracy**

- psychologów
- pedagogów
- psychoterapeutów
- rodziców

**EMOCJE – nazywam, rozumiem, wyrażam**

Głównym celem terapeutycznym gry jest omówienie czterech podstawowych emocji: radości, złości, smutku, lęku oraz doskonalenie umiejętności nazywania i konstruktywnego wyrażania emocji.

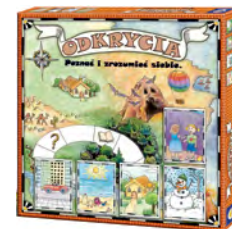
Dodatkowo gracze będą mogli kształtować takie zdolności jak: współpraca, tolerancja i akceptacja innych, nawiązywanie pozytywnych relacji, budowanie poczucia własnej wartości, aktywne słuchanie, umiejętności z zakresu komunikacji werbalnej i niewerbalnej, czerpanie przyjemności oraz satysfakcji ze wspólnej zabawy oraz możliwości przebywania w grupie.

Gra to świetne narzędzie pracy dla: terapeutów, psychologów, pedagogów, trenerów, coachów, wszystkich tych osób, które na co dzień mają do czynienia z trudnościami w wyrażaniu emocji.

Sprawdzi się w gabinetach i poradniach psychologiczno-pedagogicznych, w gabinetach terapeutycznych, w gabinetach pedagogów szkolnych.

**Gra Odkrycia** – poznać i zrozumieć siebie to ekscytująca gra planszowa dla dzieci i dorosłych w każdym wieku.

Gra pomoże zrozumieć siebie, poznać swoje zachowania, reakcje na konkretne sytuacje życiowe, pozwoli nam odkryć w sobie empatię, poprawi komunikację interpersonalną, rozwinię umiejętność uważnego słuchania jak i świadomego komunikowania międzyludzkiego oraz z samym sobą.



ODKRYCIA to gra pomocna zarówno w pracy indywidualnej jak i grupowej, w środowisku terapeutycznym oraz szkolnym. Gra jest także doskonałym narzędziem dla rodziców, którzy doświadczają trudności komunikacyjnych w relacji ze swoimi dziećmi oraz dla tych, którzy chcieliby lepiej poznać swoje dzieci i dla wszystkich bez wyjątku, którzy chcieliby lepiej poznać samych siebie.



**Mijamy się Junior**

Gra „Mijamy się Junior” powstała z myślą o tworzeniu świetnych relacji i umacnianiu więzi. Polecana jest dla rodzin, grup znajomych oraz psychologów, pedagogów, terapeutów jako idealne narzędzie wspierające proces terapeutyczno-diagnostyczny.

W grze może brać udział od 2-5 graczy w wieku od 5 lat.



**Karty MIŁOWE**

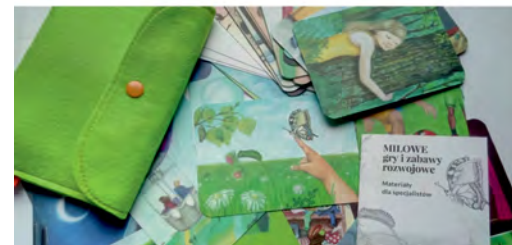
Z DWIEMA INSTRUKCJAMI

**Karty MIŁOWE**

Karty MIŁOWE to karty rozwojowe/coachingowe/metaforyczne stanowią samodzielne narzędzie wykorzystywane przez specjalistów do pracy z drugim człowiekiem. Przydatne są nie tylko do pracy z dziećmi i młodzieżą, ale także z dorosłymi i seniorami.

W zestawie znajdują się: 42 karty (których pierwowzorami są namalowane suchymi pastelami obrazy), 3 puste karty (do własnego użytku lub wykorzystania podczas gier i zabaw, praktyczne etui, instrukcja z 17 przykładowymi gram i zabawami).

Dostępne też wersje: z instrukcją dla rodziców lub z instrukcją dla specjalistów





### Tres – Gra strategiczna

Gra strategiczna, która wywodzi się z popularnej, wszystkim znanej gry w kółko i krzyżyk. Przeznaczona jest dla 2 graczy, których zadaniem jest zajmowanie na przemian pól na planszy poprzez nakładanie krążków w swoim kolorze na umieszczone na niej drążki. Każdy gracz dąży do tego, aby jak najszybciej zająć 3 miejsca w 1 linii: poziomo, pionowo, na skos w płaszczyźnie lub w przestrzeni jednocześnie utrudniając to samo przeciwnikowi. Wygrywa ta osoba, która jako pierwsza ułoży 3 swoje krążki w jednej linii. Dzięki temu, że gracze mogą układać swoje linie również na wysokość, gra jest dużo ciekawsza i bardziej emocjonująca.

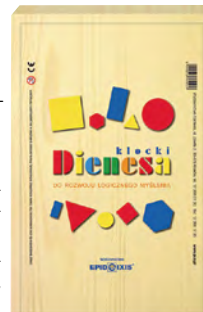
Wymaga skupienia i koncentracji. Pozwala ćwiczyć spostrzegawczość, myślenie logiczne i strategiczne.

**Tres znana gra, której nie znacie.**

### Klocki Dienesa

Środek dydaktyczny przeznaczony do rozwoju logicznego myślenia i do nauki matematyki.

Ułatwiają one aktywizację wyobraźni dzieci, umożliwiają wizualizację pojęć abstrakcyjnych i obserwację zależności między nimi.



### Klocki GEO

Komplet 7 różnokształtnych, wykonanych z drewna brył geometrycznych w kolorach: czerwonym, zielonym, niebieskim, żółtym, fioletowym, czarnym i naturalnym, zbudowanych z sześciennych kostek o wymiarach 30 x 30 x 30 mm.

Klocki GEO to wspaniała zabawa dla dzieci i dorosłych; bawią i uczą. Kształtują umiejętność określania stosunków przestrzennych, rozwijają wyobraźnię, stymulują i uwrażliwiają na odbiór sensoryczny. Służą również jako materiał ćwiczeniowy do ukierunkowanej pracy terapeutycznej. Do zestawu dołączona jest książeczka zawierająca 70 ułożeń z uwzględnieniem wzrastającego stopnia trudności.



### Uniwersalny System Edukacji PUS

- łączy w sobie naukę, zabawę i samokontrolę
- wychowuje kształtując osobowość i charakter, uczy wytrwałości i samodzielności

System składa się z książeczek z ćwiczeniami oraz plastikowego pudełka z 12 klockami, nazywanego Zestawem Kontrolnym.

Zestaw Kontrolny „rośnie razem z dzieckiem” i raz zakupiony służy przez wiele lat do zabawy z wszystkimi książeczkami z serii PUS, których jest ponad 60. System PUS był wielokrotnie nagradzany w kraju i na forum międzynarodowym.

**Jest zalecany przez Ministerstwo Edukacji Narodowej i polecany przez Polskie Towarzystwo Dysleksji.**



### Piramidy edukacyjne

Piramida to wspaniała zabawa połączona z nauką, ponieważ rozwija u dziecka zdolność do myślenia i zapamiętywania, uczy wytrwałości, wzmacnia koncentrację i skutecznie pomaga przezwyciężyć trudności w procesie uczenia się. Budowanie piramidy jest proste i odbywa się na zasadzie gry w domino, w efekcie rozwiązania wszystkich zadań otrzymujemy imponującą piramidę.

**Piramidy matematyczne (M1, M2, M3, M4, M5)** to nieoceniona pomoc, która dzięki swojej zabawowej formie służy poznawaniu podstaw techniki rachunkowej, utrwaleniu pojęcia liczby, dodawania i mnożenia do 100.

**M3** – odejmowanie do 100 **NOWOŚĆ**

**M4** – dodawanie/odejmowanie do 100 **NOWOŚĆ**

**M5** – mnożenie/dzielenie do 100 **NOWOŚĆ**

**Piramidy Logopedyczne (L1, L2)** są materiałem ćwiczeniowym szczególnie przydatnym logopedom, terapeutom, nauczycielom i rodzicom tych dzieci, które nie opanowały jeszcze umiejętności poprawnego pod względem artykularycznym wysławiania się, mają problemy w komunikacji z otoczeniem oraz trudności w czytaniu i pisaniu.

**Piramidy ortograficzne (P1, P2)** to wstęp do nauki zasad ortograficznych, stanowi wartościową pomoc w nauce reguł pisowni języka polskiego.



### Mistrz Getriko edukacyjna gra logiczna

Mistrz GETRIKO to uniwersalna gra logiczna dla graczy powyżej 8 roku życia. Może w nią grać od 1 do 6 osób. Polega na manipulowaniu i układaniu kolorowych trójkątów w taki sposób, żeby otrzymać wzór (witraż) zgodny z wylosowaną kartą, przy czym każdy z graczy ma inną kartę i zmierza do ułożenia innego wzoru. Celem gry jest ćwiczenie spostrzegania i tzw. myślenia kombinatorycznego. Wielokrotne obracanie trójkątów prowadzi bowiem do gromadzenia doświadczeń, które stanowią podstawę kształtowania orientacji przestrzennej, intuicji geometrycznej i wyobraźni. Uczy planowania swoich ruchów i przewidywania ruchów przeciwnika.



### KUBIK – Gra logiczna

Gra kształtuje wyobraźnię poprzez obracanie w umyśle wyobrażonych rzeczy aż staną się wyraziste. Gra przeznaczona jest dla dzieci od 5 roku życia, młodzieży i dorosłych otwartych na rywalizację. Celem edukacyjnym gry jest kształtowanie intuicji geometrycznej, orientacji w przestrzeni i kombinatorycznego myślenia.

Przestawiasz jeden kubik, aby cały układ klocków odzwierciedlał twój wzór.

Każdy gracz ma inny wzór. Kto szybciej będzie dostrzegał podobieństwa ten zwycięży. Odkryj wszystkie kombinacje pięciu sześcianów. Podejmij wyzwanie i podkreśl moc swojej wyobraźni.



### LABirynt gra planszowa, w którą jednocześnie może grać nawet 35 osób

LABirynt to uniwersalna gra logiczna dla graczy powyżej 6. roku życia. Charakteryzuje się prostymi zasadami, ale mocno aktywizuje wszystkich graczy. Założenia gry zostały opracowane przez pedagogów pracujących na co dzień z dziećmi i mających wieloletnie doświadczenie w pracy z nimi. Są odbiciem treści zawartych w podstawie programowej nauczania zintegrowanego. Dzięki temu z powodzeniem mogą być wykorzystywane jako uzupełniający materiał dydaktyczny.

Grając w LABirynt dzieci nabywają i utrwalają umiejętność orientacji na płaszczyźnie. Uczestnicząc w rozgrywce ćwiczą też koncentrację, logiczne myślenie, przewidywanie i wyciąganie wniosków.



### PALUSZEK Gra edukacyjna



Gra ukierunkowana na kształcenie i rozwój zdolności manualnych (palce obu rąk) oraz rozwój zmysłów, stymulacja i koordynację pracy obu półkul mózgowych, koordynację ruchowo-wzrokową.

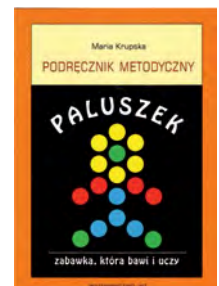
**DLA KOGO JEST GRA PALUSZEK?**

Dla dzieci i dorosłych, do domowej rozrywki, w edukacji przedszkolnej i szkolnej, w terapii zaburzeń w sferach percepcji wzrokowej, motorycznej oraz koordynacji wzrokowo-ruchowej.

**CEL?**

Wzmocnienie koncentracji i uwagi, odbiór sensoryczny, pobudzenie kreatywności, wdrożenie do wysiłku, relaksu.

### PALUSZEK Poradnik metodyczny



**SMART GAMES**

Seria bardzo dobrych i różnorodnych zagadek logicznych. Łamigłówki Smart Games wspomagają w rozwoju nasze dzieci już od najmłodszych lat. Do każdej z gier dołączona jest książeczka z zadaniami podzielonymi na 4 stopnie trudności. Gra „rośnie” razem z dziećmi. Są też świetną rozrywką dla dorosłych.



**POLECAMY**



**TANGRAM**

Tangram – puzzle edukacyjne

W skład puzzli TANGRAM wchodzi 7 starannie i elegancko wykonanych z drewna bukowego lakierowanych elementów. Dołączone są dwie książeczki. Jedna zawiera ponad 200 wzorów figur. Druga „zapieczone” – rozwiązania tych figur. Książeczki zawierają opis puzzli TANGRAM w językach: polskim, angielskim i niemieckim.

**Tangram puzzle w woreczku**

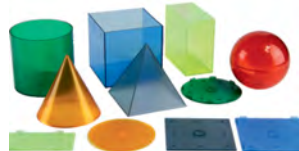
Zestaw idealny do wyposażenia klasy, tak aby każdy uczeń mógł samodzielnie pracować. Do puzzli dołączona jest karta ze wzorami do układania, dzięki czemu może być to także doskonały pomysł na nagrodę w konkursie.



**Pomoce dydaktyczne**



Bryły



Lustrzana symetria



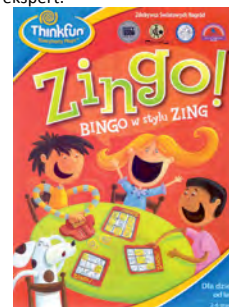
ceny na [www.tropy.pl](http://www.tropy.pl)

**RUSH HOUR 6+ i 8+**



Rush Hour jest świetną grą rozwijającą zdolność sekwencyjnego myślenia. Będziesz w niej kierować ruchem tak, abyś mógł wyjechać z zakorkowanej ulicy!

40 zatłoczonych parkingów i cztery poziomy trudności: początkujący, średnio zaawansowany, zaawansowany, ekspert.



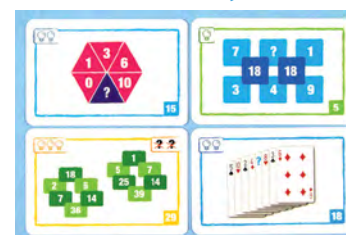
**ZINGO**

Bingo w stylu Zing! To świetna interaktywna gra, dzięki której klasyczne Bingo uczy i rozwija oraz nabiera nowego emocjonalnego charakteru. Gracze niecierpliwie czekają na swoją kolej, aby przesunąć Zingera i w ten sposób odsłaniają nowe płytki. Pierwszy gracz, który zakryje wszystkie puste miejsca na swojej karcie krzyczy Zingo! i wygrywa. Płytki i karty ZINGO zawierają obrazki jak i słowa, czyniąc z tej gry świetną zabawę dla dzieci rozpoczynających czytanie.

**Logic Cards łamigłówki zapalczane**

**Logic Cards zestaw niebieski**

**Logic Cards zestaw żółty**



Daj upust swojej wyobraźni i otwórz umysł na to, co na pierwszy rzut oka niewidoczne. Zmier się z podchwytliwymi zadaniami matematycznymi i wymagającymi nieszablonego myślenia zagadkami logicznymi. Zadania mają pięć różnych poziomów trudności, dzięki czemu możesz wybrać ten, który jest odpowiedni dla Ciebie.

**Kieszonkowiec matematyczny – Na 200%**

Wyszukuj pasujące karty i działaj szybciej niż przeciwnik! Daj się wciągnąć w ekscytującą rozgrywkę, a nawet nie zauważysz, jak szybko zrozumiesz ułamki i procenty.

**Kieszonkowiec matematyczny – Trzecia połowa**

Wyszukuj pasujące karty i działaj szybciej niż przeciwnik! Daj się wciągnąć w ekscytującą rozgrywkę, a nawet nie zauważysz, jak szybko zrozumiesz ułamki.



**Cat Stax - łamigłówka**

Zasady Cat Stax są banalnie proste i można je zamknąć w trzech krokach:

Wybierz układankę.

1. Przygotuj karty.

2. Rozwiąż zagadkę w taki sposób, żeby zmieściły się na określonej przestrzeni.

3. W pudełku znajdują się aż 44 łamigłówki wraz z odpowiedziami, zapewniające świetną, intelektualną zabawę.





### Mnożenie jest zabawne

Oto wciągająca gra dla małych i dużych. W której frajda łączy się z nauką! Podczas każdego z czterech wariantów rywalizacji ćwiczysz refleks oraz zdolność szybkiego liczenia i mnożenia. Nawet nie przypuszczasz jak szybko utrwalisz sobie tabliczkę mnożenia. Zawartość pudełka: 10 tabliczek z liczbami, plansza, 2 specjalne kostki, 10 pionków, 50 żetonów, tabliczka mnożenia, instrukcja.

### Tabliczka mnożenia – Uczę się w mig!

to wspaniała gra, która rozwine pamięć i spostrzegawczość Twojego dziecka. Dodatkowo w sposób przyjemny i zabawny nauczy tabliczki mnożenia, w zasadzie niepostrzeżenie. W grze wygrywa ten, kto najlepiej zapamięta położenie par mnożnej i mnożnika oraz wyników mnożenia, odkrytych na chwilę, spośród wszystkich ilustrowanych tabliczek leżących na stole rewersem do góry. Zawartość pudełka: ilustrowane tabliczki – 40 szt., instrukcja.



### Ułamki – Uczę się w mig!

gra, która rozwine pamięć i spostrzegawczość Twojego dziecka. Dodatkowo poszerzy jego wiedzę z zakresu ułamków i pomoże obudzić w nim pasję do matematyki zapewniając przy tym dużo dobrej zabawy i emocji. W grze wygrywa ten, kto najlepiej zapamięta położenie par ułamków dziesiętnych i zwykłych, odkrytych na chwilę, spośród wszystkich ilustrowanych tabliczek leżących na stole rewersem do góry. Zawartość pudełka: ilustrowane tabliczki – 40 szt., instrukcja.

### Domino matematyczne – Dodawanie i odejmowanie

to wersja domina w formie działań matematycznych – dodawania i odejmowania. Zasady gry wyglądają podobnie do zwykłego domina, z tą jednak różnicą, że gracze muszą połączyć ze sobą działania matematyczne z odpowiadającym mu wynikiem, lub też połączyć dwa działania, dające ten sam wynik. Gra ćwiczy spostrzegawczość oraz umiejętność szybkiego liczenia i będzie dobrym wyzwaniem zarówno dla dzieci jak i dorosłych. Zawartość pudełka: 28 elementów domina, instrukcja.



### Domino matematyczne – ułamki i procenty

to wersja domina w formie działań matematycznych – działań na ułamkach i różnej prezentacji tej samej wartości w zapisie procentowym, ułamkowym i graficznym. Zasady gry wyglądają podobnie do zwykłego domina, z tą jednak różnicą, że gracze muszą połączyć ze sobą tę samą wartość w różnym zapisie. Gra ćwiczy spostrzegawczość oraz umiejętność szybkiego liczenia, jest dobrą, emocjonującą zabawą zarówno dla dzieci jak i dorosłych. Zawartość opakowania: 28 tabliczek domina, instrukcja.

### Ułamki w kwadracie – matematyczna zabawa edukacyjna

Matematyka może być... smaczna! Pobaw się w komponowanie smakowitych kawałków ciasta, układając jego fragmenty przedstawiające określone ułamki. Układanka pokazuje, że całość może zostać podzielona na rozmaite części. Pozwala także dzieciom na łatwiejsze zrozumienie i przyswojenie zagadnienia ułamków. W skład zestawu wchodzi ciasto pokazujące ułamki: 1/2, 1/3, 1/4, 1/6, 1/8, 1/12 oraz jedno ciasto przedstawiające całość. Zawartość pudełka: 36 elementów kwadratów ułamkowych, instrukcja.



### Ułamki w kole – matematyczna zabawa edukacyjna

Matematyka może być... smaczna! Pobaw się w komponowanie smakowitej pizzy, układając jej fragmenty przedstawiające określone ułamki. Układanka pokazuje, że całość może zostać podzielona na rozmaite części. Pozwala także dzieciom na łatwiejsze przyswojenie zagadnienia ułamków. Zawartość pudełka: koła ułamkowe z pizzami – 29 elementów, instrukcja.



### Tabliczka mnożenia

Gra przeznaczona dla dzieci od lat 6. Proponujemy grę, podczas której dzieci w mig nauczą się na pamięć tabliczki mnożenia. Pierwszy zawodnik rzuca kostką. Uzyskana ilość punktów wskaże, które zadanie na planszy należy rozwiązać. Zawodnik podaje wynik działania, wybiera z ramki kamień z zadaniem wylosowanym na dużej planszy i sprawdza prawidłowość udzielonej odpowiedzi z drugiej strony kamienia. Jeżeli odpowiedź jest prawidłowa zawodnik kładzie ten kamień na planszy zadaniem do góry i ustawia obok pionek. Wygrywa gracz, który pierwszy dotrze do Mety. Jest to jedna z trzech propozycji zabawy.

### Liczmania

"Liczmania" to dwie edukacyjne gry planszowe dla dzieci. To idealne uzupełnienie szkolnego nauczania z zakresu matematyki. Gry wymagają używania terminologii związanej z matematyką. Mają na celu ukształtowanie pojęcia liczby, odróżnianie znaków matematycznych oraz doskonalenie techniki rachunkowej. Podczas zabawy dzieci rozwiązują na planszy działania matematyczne. Każdy prawidłowy wynik to przesunięcie pionka na planszy bliżej mety.



### Liczby w rozumie

Gra polega na wykonywaniu działań matematycznych za pomocą kamieni, na których wydrukowane są liczby. Celem gry jest zdobycie jak największej ilości punktów. Punkty zdobywamy za ułożone działania matematyczne. Liczba umieszczona na kamieniach jest wartością zdobytych punktów. W zależności od ułożonego działania i umieszczenia go na planszy, można zdobyć różną ilość punktów.

### Licz na siebie

Gra posiada trzy warianty zróżnicowane pod względem trudności wykonywanych działań. W zależności od wariantu należy jak najszybciej obliczyć wynik z działania powstałego z wylosowanych liczb lub utworzyć działanie pasujące do wylosowanego wyniku.

Kostki z liczbami 1–6 – 8 sztuk. Kostki z liczbami 7–12 – 4 sztuki. Żółta kostka działań (+, -, •) – 4 sztuki. Zielona kostka działań (+, -, •) – 4 sztuki. Plansza, Pionki – 5 sztuk. Kostka do gry (z oczkami). Żetony - 40 sztuk. Instrukcja.



### Może pomnożę

Gra planszowa pomagająca w nauce i utrwaleniu umiejętności mnożenia. Każdy gracz w swojej kolejce rzuca 2 razy kostką i porusza się po planszy dwoma pionkami niezależnie. Liczby znajdujące się na polach, na których gracz postawił pionki należy ze sobą pomnożyć podając wynik w czasie odmierzonego przez klepsydre. Prawidłowa odpowiedź to punkt – żeton, którym wypełniamy swoją tabliczkę w kształcie kwiatka. Wygrywa ten, kto pierwszy wypełni żetonami otwory w swoim kwiatku. Żeby nie było zbyt łatwo na graczy czekają pola specjalne, które ułatwiają lub utrudniają wykonanie zadania.

Tabliczki – kwiatki – 6 szt., plansza, tabliczka mnożenia, żetony – 60 szt.(wkładane w tabliczki – kwiatki), pionki – 2 szt., kostka do gry, klepsydra, instrukcja.

### Wyścig matematyczny

Z rozłożonych na stole liczb i znaków matematycznych należy ułożyć jak najszybciej działanie, którego wynik będzie zgodny z liczbą pola planszy, na którym stanie pionek. Gra zapewnia dobrą zabawę, uczy szybkiego liczenia i spostrzegawczości.

Plansza. 96 tabliczek liczbami i znakami. Pionek. Kostka do gry. Instrukcja



### Kod Faraona

Zadaniem graczy jest zdobycie legendarnych skarbów faraonów. W trakcie gry uczestnicy wykonują proste działania matematyczne, wykorzystując dwie lub trzy cyfry wyrzucane na kościach. Pozwoli im to odkryć wartościowe kafelki skarabeusza, a następnie zdobyć upragniony skarb.

### Pix Box

Gra ćwicząca wyobraźnię przestrzenną i spostrzegawczość – wszyscy jednocześnie układają przezroczyste karty z kwadratami tak, aby odtwarzać przeróżne kształty na kartach zadań. Proste? Kart nie można dotykać, więc przekładanie, przesuwanie i obracanie odbywa się w głowach graczy!





POMOCE EDUKACYJNE	KLOCKI	GRY MATEMATYCZNE
KOŚCI DO GRY	GRY TERAPEUTYCZNE	ZBIORY ZADAŃ
ŁAMIGŁÓWKI	KONKURSY	EGZAMINY

Biuro Handlowe

45-061 Opole, ul. Katowicka 39 p. 104

tel. 77 454 36 04

e-mail: kontakt@tropy.pl

www.tropy.pl