

Matma, którą widać

Darmowa próbka: 12 wizualnych mat do matematyki

klasy 1–4 · do druku · z instrukcją i wycinankami

Próbka pakietu

Licencja: jedna klasa lub jeden dom · wydrukuj, zalaminuj, używaj cały rok

Jak korzystać z mat

Kilka minut czytania, które oszczędzą Ci godziny

1 Wydrukuj tylko to, czego potrzebujesz

Każda mata ma kod (np. L-07), poziom (np. kl. 1–2) i kolor działu. Spis treści i ścieżki dla klas pomogą Ci wybrać. Polecenie na macie podpowiada, co przygotować i jak pracować.

2 Zalaminuj albo włóż do koszulki

Uczeń pisze markerem suchościeralnym, a potem ściera chusteczką. Jedna mata wystarczy na cały rok.

3 Konkret → obraz → symbol

Najpierw prawdziwe przedmioty (liczmany, klocki, monety), potem rysunek na macie, a dopiero na końcu zapis działania.

4 Krótko i często

10–15 minut dziennie działa lepiej niż godzina raz w tygodniu. Proś: „Pokaż mi, jak to liczysz” i chwal sposób, nie tylko wynik.

W szkole

- stacje i centra zadaniowe
- praca w małych grupach
- zajęcia wyrównawcze
- praca z uczniem ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi
- szybkie powtórki na początku lekcji

W domu

- jedna mata dziennie, bez pośpiechu
- zamiast liczmanów: fasola, guziki, makaron, klocki
- pozwól dziecku tłumaczyć Tobie
- wróć do łatwiejszej maty, gdy jest trudno, to normalne

Przyda się: markery suchościeralne, koszulki lub laminator, liczmany, kostka do gry, nożyczki (pomoce z działu W).

Jak pracować z tą próbką

Czego potrzebujesz do każdej maty i od czego zacząć

Dziecko pisze ołówkiem albo markerem suchościeralnym na kartce w koszulce. Liczby do ćwiczeń podaje dorosły albo losuje je kostką. Pomoce do wycięcia są na końcu próbki.

L-03

Podwójna ramka dziesiątkowa (do 20)

Potrzebne: 20 liczmanów (wycinanka ze str. 16) albo fasolki. Podaj liczbę od 11 do 20, np. 14. Dziecko kładzie 10 liczmanów w górnej ramce, 4 w dolnej i zapisuje: 10 + 4 = 14.

L-29

Domek liczby 6

Wystarczy ołówek. Na każdym piętrze dziecko dopisuje, ile brakuje do 6, np. 2 i 4. Na początek niech rozłoży 6 liczmanów na dwie kupki.

L-44

Tabela liczb 1–100

Wystarczy ołówek, a liczman może służyć za pionek. Ćwiczenia są na dole maty; przy każdym ruchu dziecko mówi liczbę na głos.

L-51

Dziesiątki i jedności

Potrzebne: paski dziesiątek i kwadraciki jedności (wycinanka ze str. 17). Podaj liczbę do 99, np. 34: 3 paski w kolumnie D, 4 kwadraciki w kolumnie J, pod spodem cyfry 3 i 4.

D-13

Dodawanie przez dziesiątkę: 8 + 5

Wystarczy ołówek. Najpierw ułóżcie 8 i 5 liczmanami w dwóch ramkach i przesuńcie 2 do pierwszej, potem wpiszcie liczby.

D-31

Trójkąt działań: pusty

Wybierzcie trzy liczby, z których dwie mniejsze dają razem największą, np. 3, 4 i 7. Największa idzie na górę, mniejsze na dół.

M-12

Tablica kropek: razy 4

Potrzebna zwykła kartka do zasłaniania rzędów. Dziecko liczy kropki nad kartką, np. 3 rzędy po 4 kropki to 12.

M-19

Tabliczka mnożenia

Do sprawdzania wyników. Zabawa: zakryjcie kartką jeden wiersz i zgadujcie po kolei, co jest pod spodem.

Z-02

Plan rozwiązania: dane, szukane, odpowiedź

Przepisz na matę jedno zadanie i rozwiąż je krok po kroku. a) W klasie jest 24 uczniów, w tym 13 dziewczynek. Ilu jest chłopców? b) Ola ma 3 paczki po 8 naklejek. Ile ma naklejek? (Wyniki: 11 i 24.)

P-05

Odlicz kwotę do 50 zł

Potrzebne: monety i banknoty (wycinanki ze str. 18 i 19) albo rysowanie kółek z nominałem. Na przykład 25 zł to 20 zł i 5 zł.

C-11

Co 5 minut (2)

Wystarczy ołówek. Krótka wskazówka pokazuje godzinę, długa minuty: każda kolejna liczba na tarczy to 5 minut więcej.

U-07

Koła ułamkowe do wycięcia (1)

Potrzebne nożyczki. Wytnij koła, a potem układajcie z kawałków całe koło i porównujcie, który kawałek jest większy.

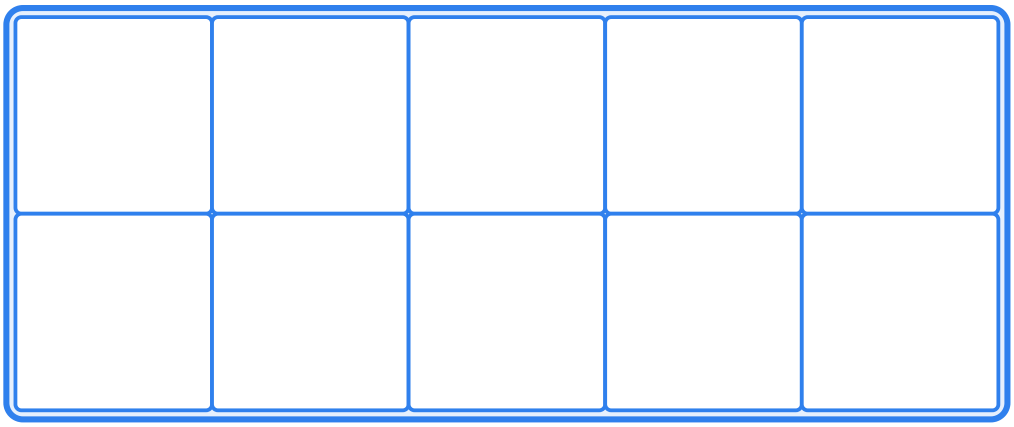
L
03

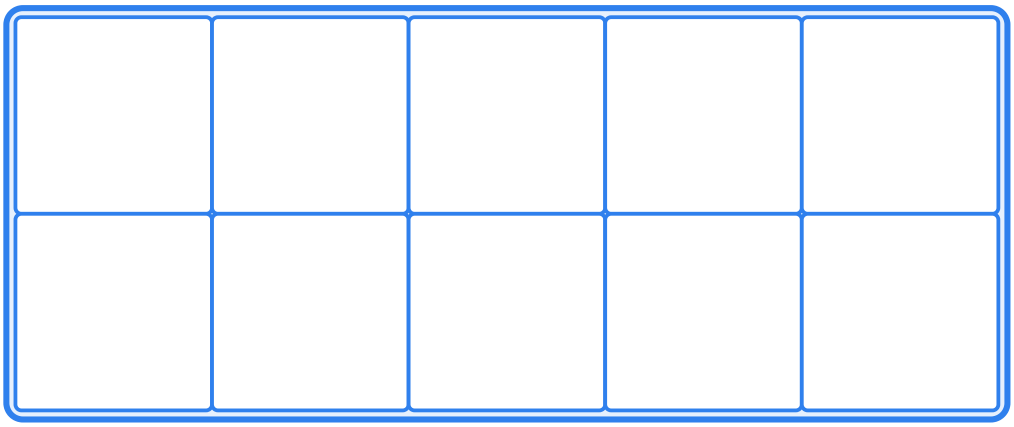
Podwójna ramka dziesiątkowa (do 20)

kl. 1

Potrzebne: 20 liczmanów (W-10). Podaj liczbę od 11 do 20, np. 14: dziecko wypełnia górną ramkę, 4 kładzie w dolnej, wpisuje 10 + 4 = 14, 1 dziesiątkę i 4 jedności, a na koniec zaznacza 14 na osi.

Liczby





10 + ☐ = ☐

Ile dziesiątek? ☐

Ile jedności? ☐



Licencja: 1 klasa lub 1 dom · nie do odsprzedaży

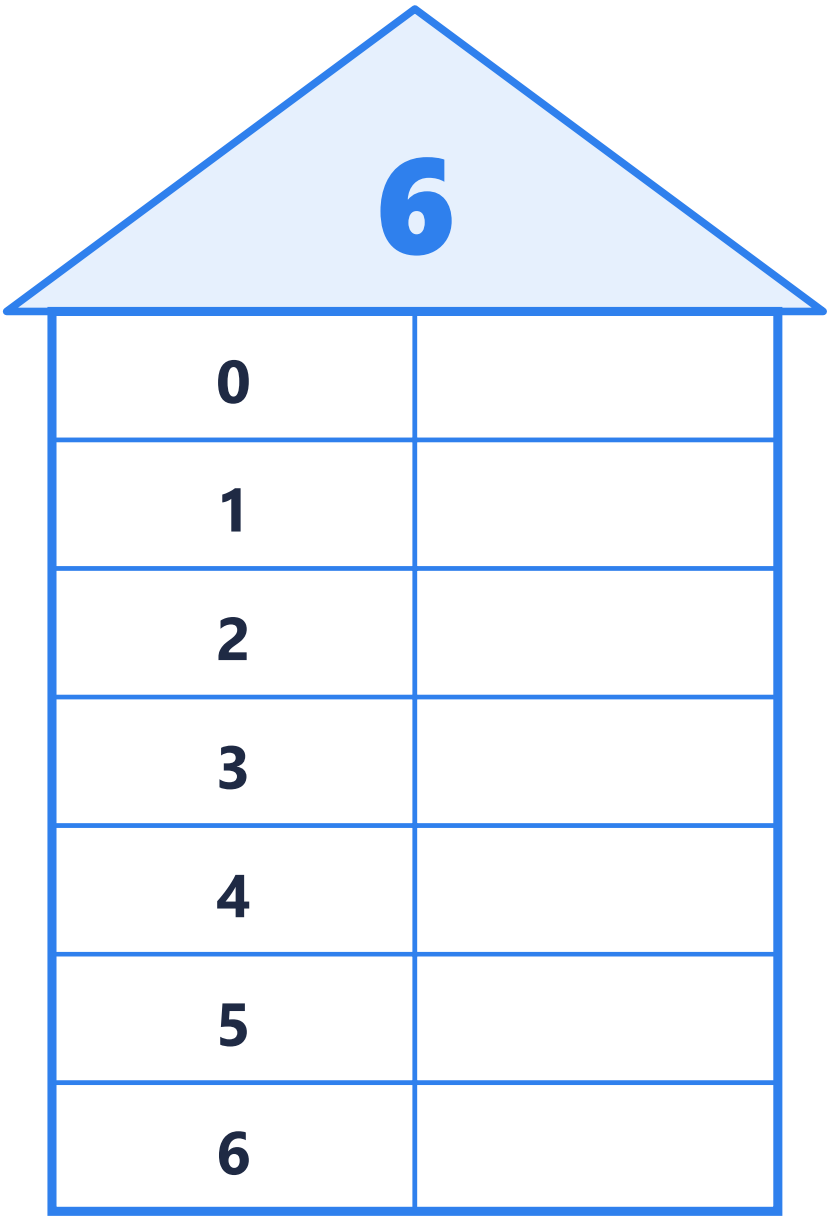
L
29

Domek liczby 6

Na każdym piętrze dopisz po prawej liczbę, która z lewą daje razem 6, np. 0 i 6, 1 i 5. Pomagaj sobie 6 liczmanami (W-10) rozkładanymi na dwie kupki. Na dole wpisz, ile jest sposobów.

kl. 1

Liczby



Ile jest sposobów, żeby rozłożyć 6?

Licencja: 1 klasa lub 1 dom · nie do odsprzedaży

L
44

Tabela liczb 1–100

kl. 1–2

Liczby

Ćwiczenia są pod tabelą. Dziecko szuka wzorów: co się zmienia, gdy idzie w prawo, a co, gdy w dół? Liczman (W-10) może służyć za pionek; przy każdym ruchu dziecko mówi liczbę na głos.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
91	92	93	94	95	96	97	98	99	100

Ćwiczenia:

- Pokaż palcem liczby, które kończą się cyfrą 5.
- Idź w dół o jedno pole. O ile wzrosła liczba?
- Idź w prawo o jedno pole. O ile wzrosła liczba?
- Znajdź liczbę, która ma 4 dziesiątki i 7 jedności.

Licencja: 1 klasa lub 1 dom · nie do odsprzedaży

L
51

Dziesiątki i jedności

kl. 1–2

Potrzebne: paski dziesiątek i kwadraciki jedności (W-24). Podaj liczbę do 99, np. 34: dziecko kładzie 3 paski w kolumnie D i 4 kwadraciki w kolumnie J, a pod spodem wpisuje cyfry 3 i 4.

Liczby

D	J
dziesiątki	jedności

Połóż klocki w kolumnach, a pod spodem wpisz cyfry. Przeczytaj liczbę.

Licencja: 1 klasa lub 1 dom · nie do odsprzedaży

D
13

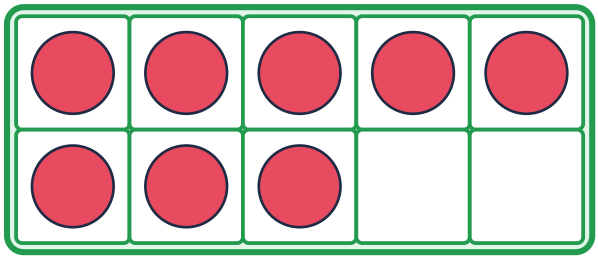
Dodawanie przez dziesiątkę: 8 + 5

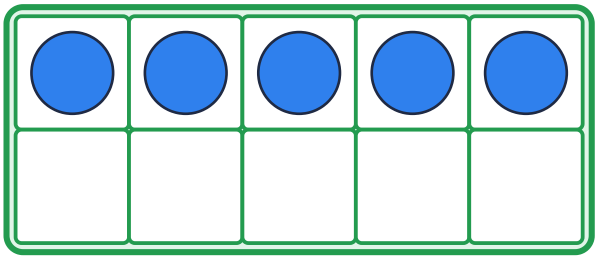
Potrzebne: 20 liczmanów (W-10). Ułóż 8 w pierwszej ramce i 5 w drugiej. Przesuń 2 do pierwszej, żeby była pełna: 5 to 2 i 3. Potem uzupełnij działania: 10 i jeszcze 3.

kl. 1–2

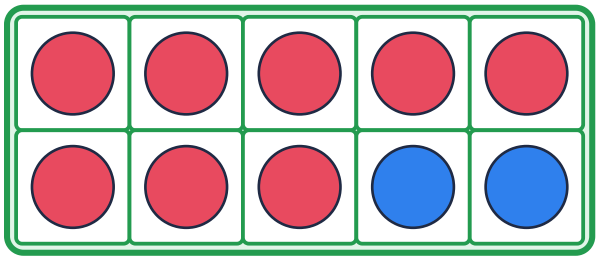
Dodawanie i odejmowanie

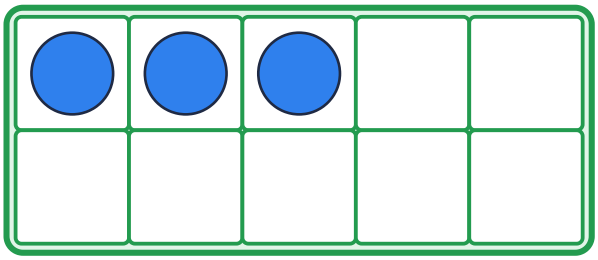
Na początku:



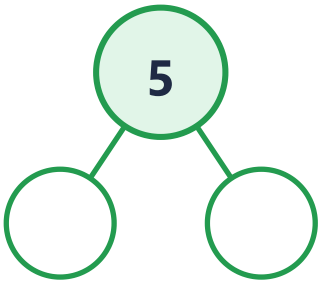


Przesuwam 2 liczmany do pierwszej ramki:





$8 + 5 = 8 + \square + \square$



$8 + \square = 10$

$10 + \square = \square$

$8 + 5 = \square$

Licencja: 1 klasa lub 1 dom · nie do odsprzedaży

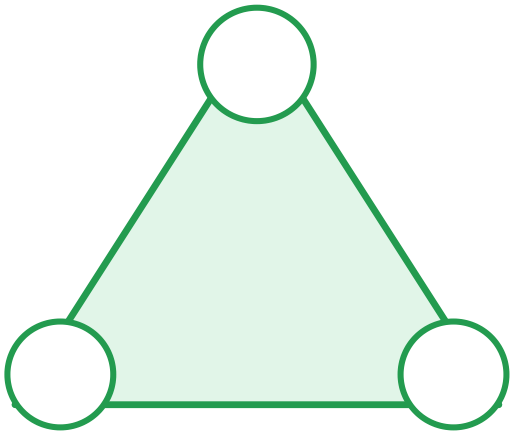
D
31

Trójkąt działań: pusty

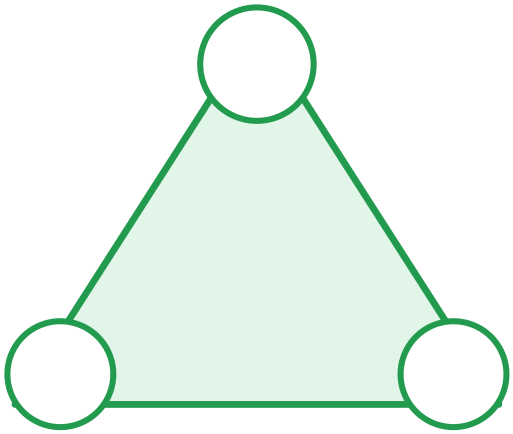
Dorosły wpisuje w trójkąt trzy liczby: na górze całość, na dole dwie części, np. 13, 6 i 7.
Dziecko zapisuje obok dwa dodawania i dwa odejmowania: 6 + 7, 7 + 6, 13 − 6 i 13 − 7.

kl. 1–3

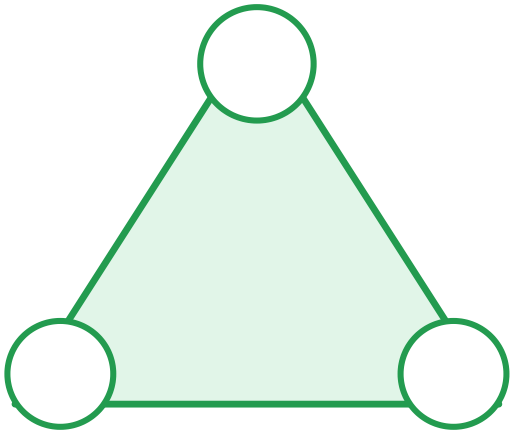
Dodawanie i odejmowanie



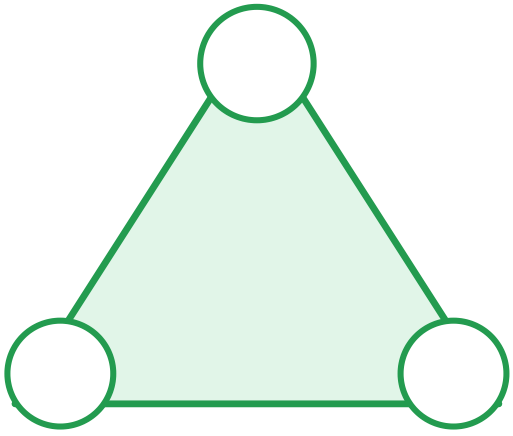
□ + □ = □
□ + □ = □
□ − □ = □
□ − □ = □



□ + □ = □
□ + □ = □
□ − □ = □
□ − □ = □



□ + □ = □
□ + □ = □
□ − □ = □
□ − □ = □



□ + □ = □
□ + □ = □
□ − □ = □
□ − □ = □

Licencja: 1 klasa lub 1 dom · nie do odsprzedaży

M
12

Tablica kropek: razy 4

Każdy rząd ma 4 kropki. Dziecko zasłania kartką rzędy poniżej, liczy kropki nad kartką i wpisuje wynik, np. 3 rzędy po 4 to 3 × 4. Potem przesuwa kartkę o jeden rząd w dół.

kl. 2

Mnożenie i dzielenie



1 × 4 = ☐



2 × 4 = ☐



3 × 4 = ☐



4 × 4 = ☐



5 × 4 = ☐



6 × 4 = ☐



7 × 4 = ☐



8 × 4 = ☐



9 × 4 = ☐



10 × 4 = ☐

Licencja: 1 klasa lub 1 dom · nie do odsprzedaży

M
19

Tabliczka mnożenia

kl. 2–3

Dziecko szuka wyniku na skrzyżowaniu wiersza i kolumny, np. 3 × 4: wiersz 3, kolumna 4, wynik 12. Pokolorowane pola to kwadraty liczb, np. 5 × 5. Zabawa: dorosły podaje wynik, a dziecko szuka działań.

Mnożenie i dzielenie

×	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
2	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20
3	3	6	9	12	15	18	21	24	27	30
4	4	8	12	16	20	24	28	32	36	40
5	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50
6	6	12	18	24	30	36	42	48	54	60
7	7	14	21	28	35	42	49	56	63	70
8	8	16	24	32	40	48	56	64	72	80
9	9	18	27	36	45	54	63	72	81	90
10	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100

Zauważ: 3 × 4 i 4 × 3 dają ten sam wynik. Wystarczy zapamiętać połowę tabliczki!

Licencja: 1 klasa lub 1 dom · nie do odsprzedaży

Z
02

Plan rozwiązania: dane, szukane, odpowiedź

kl. 3–4

Plan do trudniejszych zadań. Dziecko wypisuje dane i to, czego szuka, rysuje model albo rysunek, zapisuje działania, a na końcu odpowiedź pełnym zdaniem. Przyda się przy zadaniach od Z-07 do Z-36.

Zadania tekstowe

Dane (co wiem?)

Szukane (czego szukam?)

Rysunek albo model paskowy

Rozwiązanie (działania)

Odpowiedź

Licencja: 1 klasa lub 1 dom · nie do odsprzedaży

P
05

Odlicz kwotę do 50 zł

Potrzebne: monety (P-25) i banknoty (P-26). Dziecko układa w ramce albo rysuje pieniądze, które razem dają kwotę z góry, jak najmniejszą liczbą monet i banknotów.

kl. 2

Pieniądze

25 zł

34 zł

47 zł

50 zł

Licencja: 1 klasa lub 1 dom · nie do odsprzedaży

C
11

Co 5 minut (2)

W górnym rzędzie dziecko odczytuje godzinę z zegara i wpisuje ją w okienko, a w dolnym rysuje wskazówki do podanej godziny: krótką dla godzin, długą dla minut. Pomaga zegar do wycięcia (w pełnym pakiecie).

kl. 2–3

Czas i kalendarz



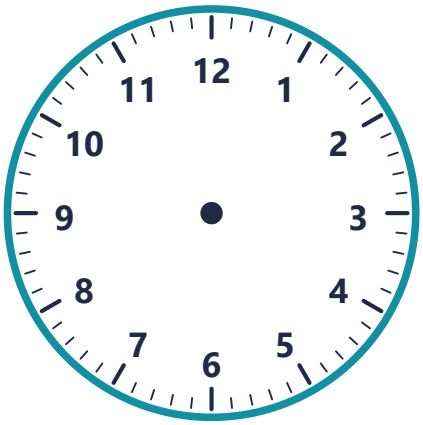


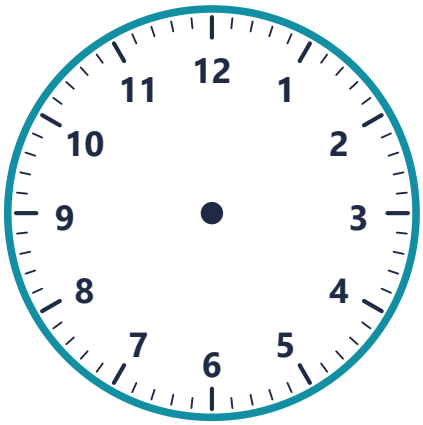


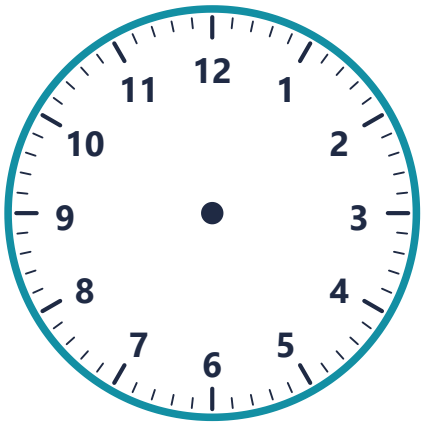
5:10

8:40

12:05







Licencja: 1 klasa lub 1 dom · nie do odsprzedaży

U
07

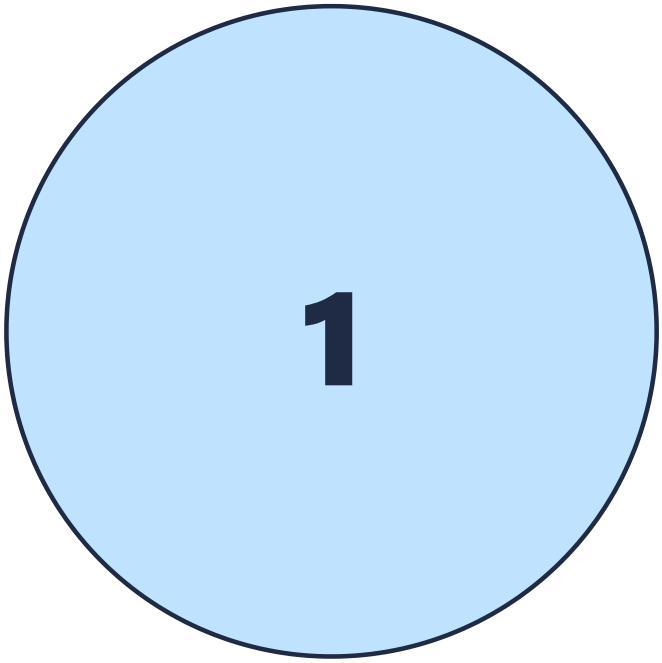
Koła ułamkowe do wycięcia (1)

Ta strona jest do wycięcia. Wytnijcie koła, a potem ich części, i trzymajcie je w kopercie. Dziecko składa kawałki w całe koło, porównuje, która część jest większa, i szuka części, które razem dają połowę.

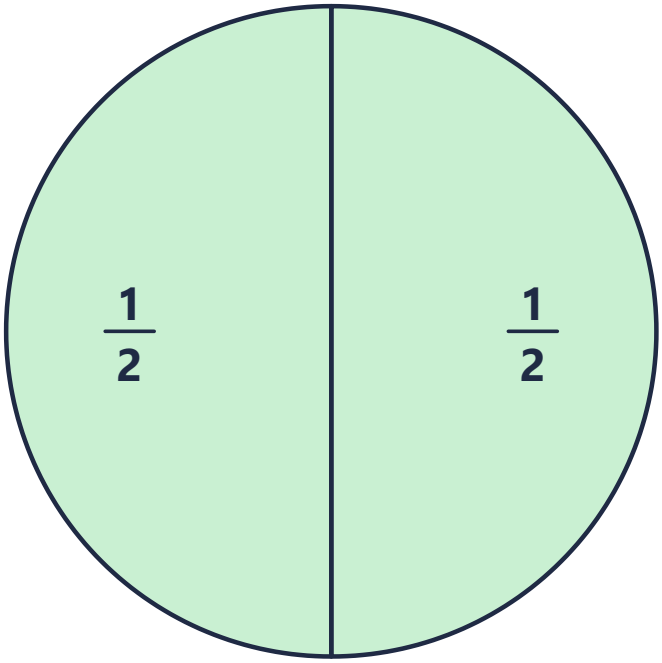
kl. 3–4

Ułamki

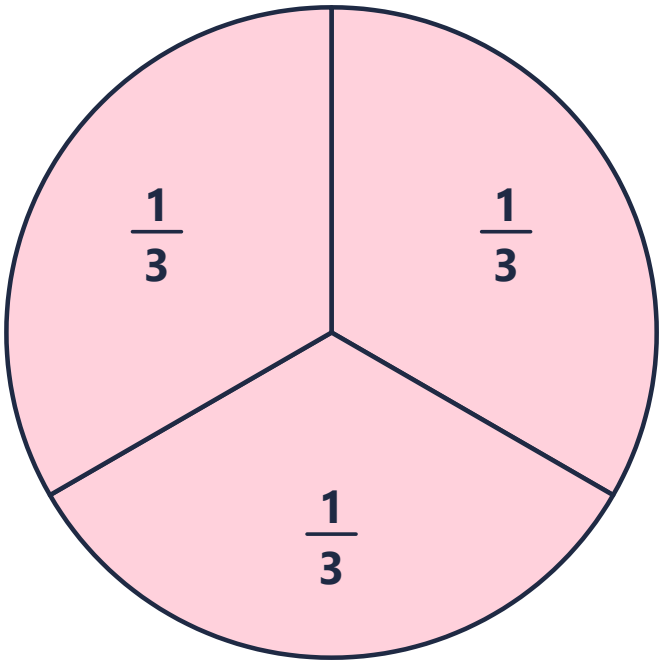
całe koło



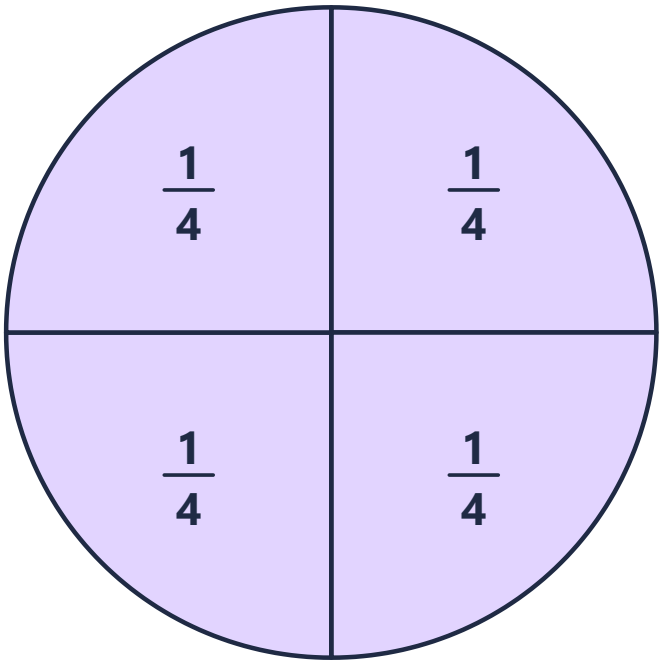
połówki



trzecie części



ćwiartki



Wskazówka: każde koło wydrukuj na innym kolorze papieru, wtedy łatwiej posortujesz kawałki.

Licencja: 1 klasa lub 1 dom · nie do odsprzedaży

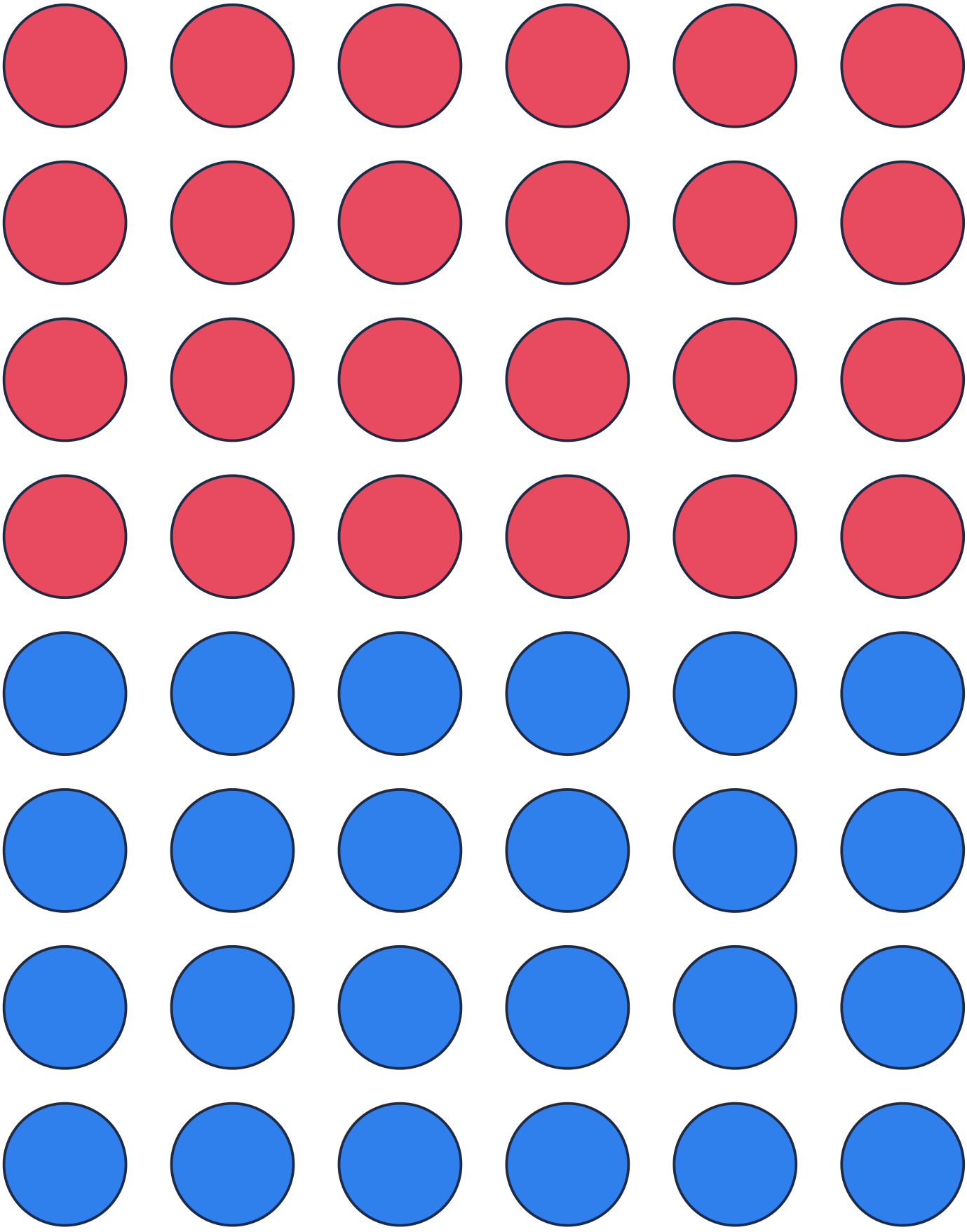
W
10

Liczmany: kółka

kl. 1–2

Ta strona jest do wycięcia. Górne i dolne kółka wyglądają inaczej, więc łatwo pokazać nimi dwie części liczby, np. 3 i 4 to razem 7. Przydadzą się w wielu matach. Trzymajcie je w kopercie, żeby się nie zgubiły.

Pomoce do wycięcia



Licencja: 1 klasa lub 1 dom · nie do odsprzedaży

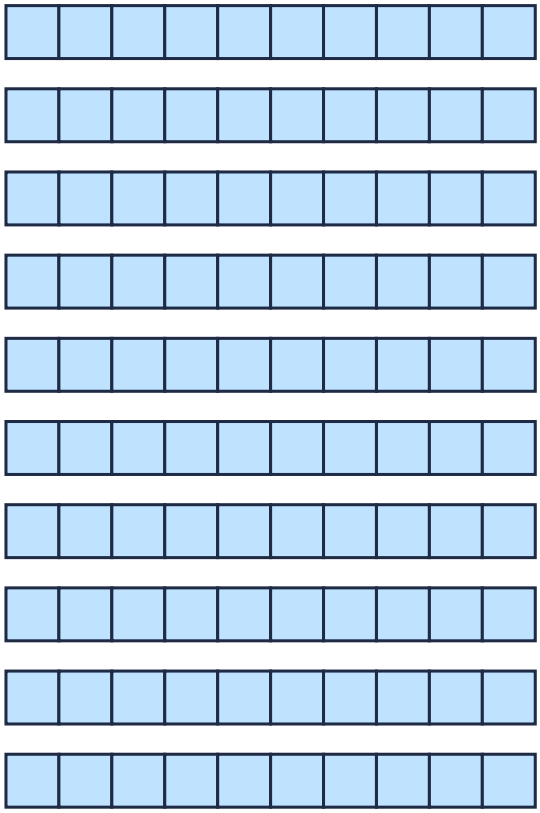
W
24

Dziesiątki i jedności do wycięcia

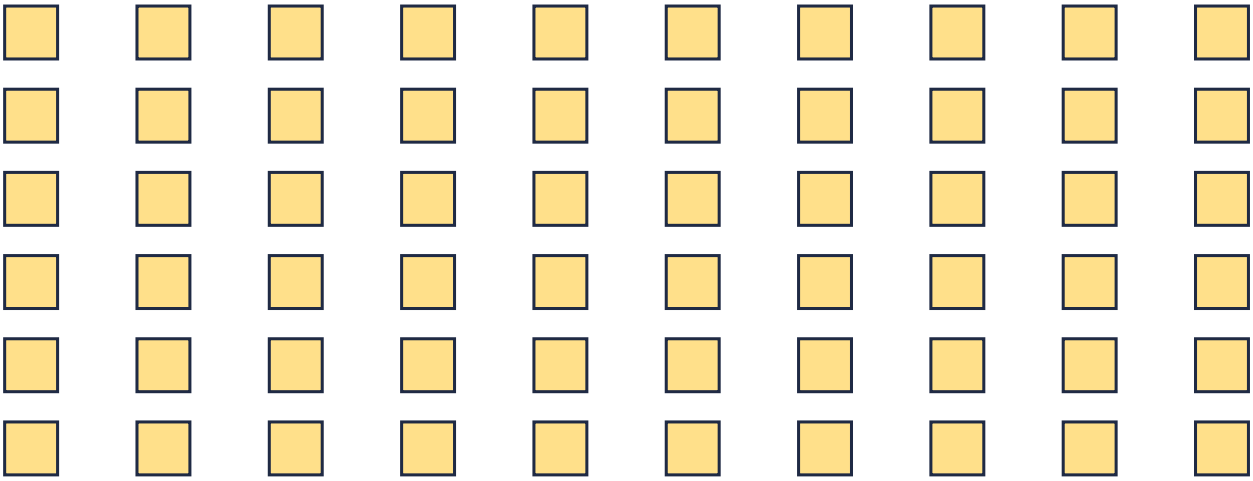
kl. 1–2

Ta strona jest do wycięcia. Pasek to 1 dziesiątka, czyli 10 kwadracików jedności. Dziecko buduje z nich liczby na tablicy wartości miejsca (w pełnym pakiecie), np. 25 to 2 paski i 5 kwadracików.

Pomoce do wycięcia







1 dziesiątka = 10 jedności



Wskazówka: jedności wytnij nożyczkami po kolei, rząd po rzędzie.

Licencja: 1 klasa lub 1 dom · nie do odsprzedaży

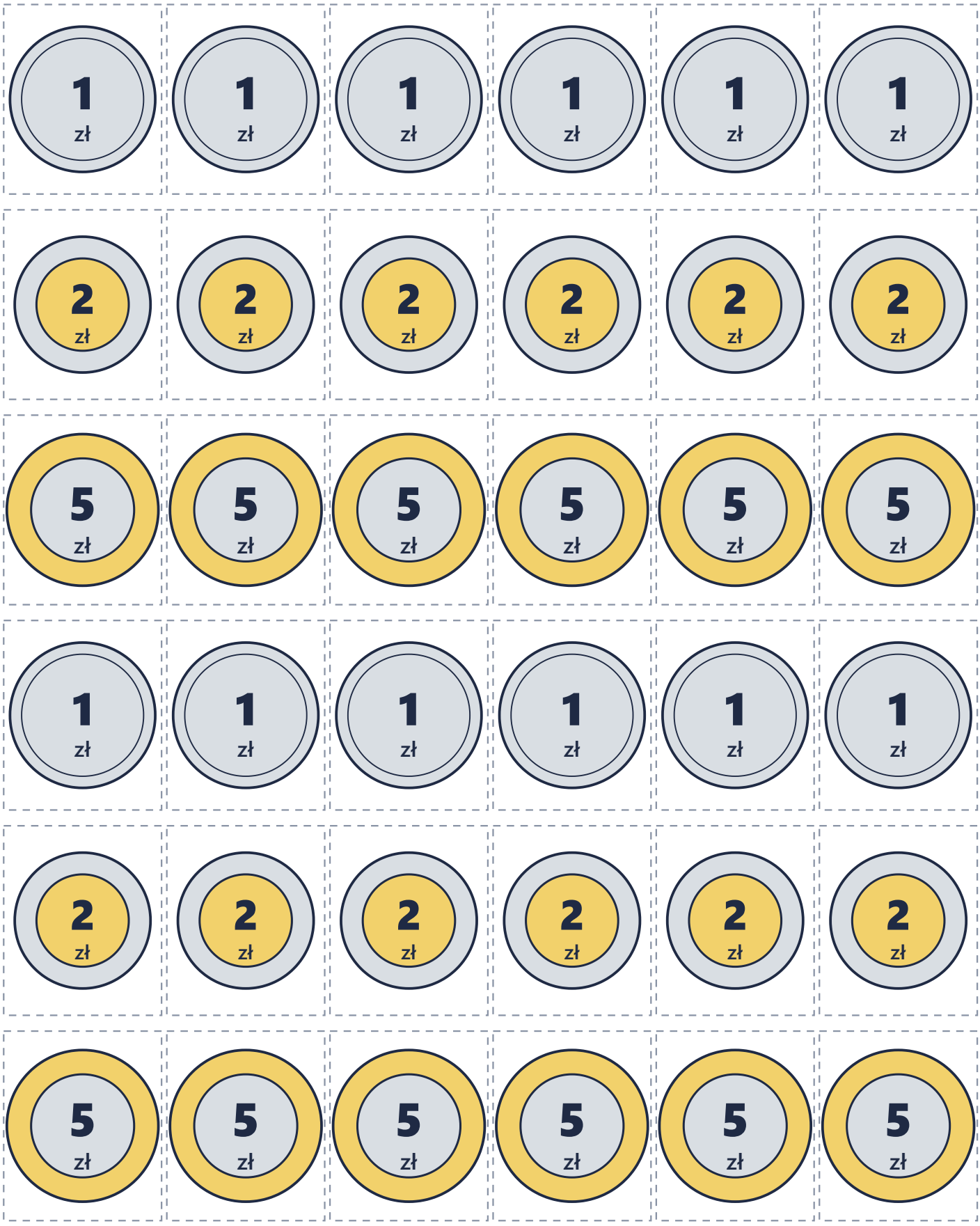
P
25

Monety do wycięcia: złote

kl. 1–3

Ta strona jest do wycięcia. Wytnijcie monety po przerywanej linii; naklejone na tekturę posłużą dłużej. Przydadzą się w matach z działu P i przy zabawie w sklep. Przechowujcie je w kopercie.

Pieniądze

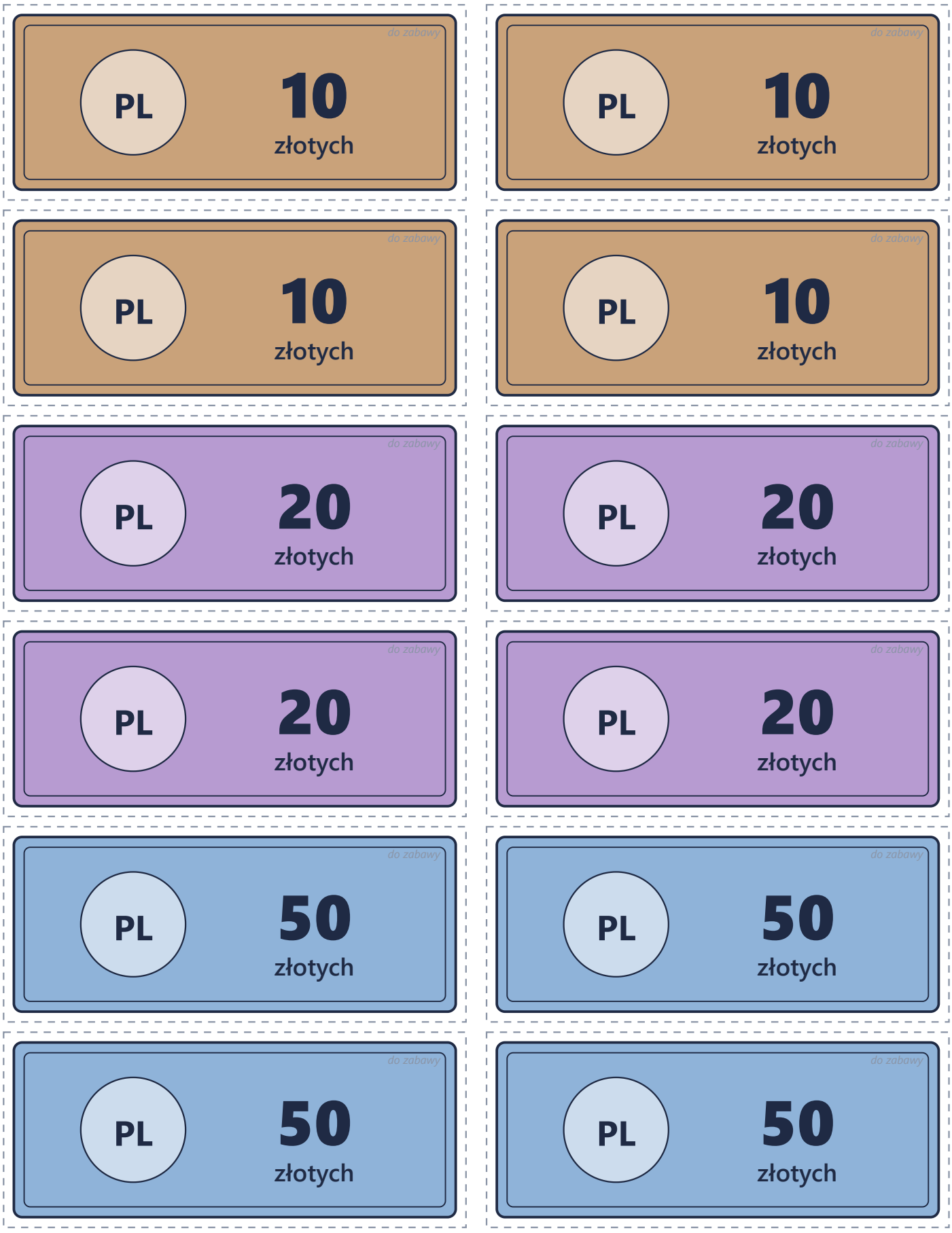


Licencja: 1 klasa lub 1 dom · nie do odsprzedaży

Banknoty do wycięcia: 10, 20 i 50 zł

kl. 1–3

Ta strona jest do wycięcia. Wytnijcie banknoty po przerywanej linii; to banknoty do zabawy, nie prawdziwe pieniądze. Przydadzą się w matach z działu P i przy zabawie w sklep.



Licencja: 1 klasa lub 1 dom · nie do odsprzedaży

Spodobały się? W pakiecie jest ich 480

Pełny pakiet: 9 działów, klasy 1–4

L	Liczby i system dziesiątkowy	80 mat
D	Dodawanie i odejmowanie	90 mat
M	Mnożenie i dzielenie	90 mat
Z	Zadania tekstowe	40 mat
P	Pieniądze	30 mat
C	Czas i kalendarz	40 mat
G	Miary i geometria	40 mat
U	Ułamki	30 mat
W	Pomoce do wycięcia	40 mat

Pełny pakiet znajdziesz w naszym sklepie

Kupujesz raz, drukujesz bez limitu dla swojej klasy lub domu