

9. Kontynuuj grę, dopóki jeden z graczy nie będzie już miał kart lub nie będzie można dopasować żadnej pozostałych kart domina.
10. Gracz z najmniejszą liczbą kart domina wygrywa.

Gra 3. – Najdłuższy łańcuch (2 – 4 graczy)

Cel:

Wygrywa ten gracz, który będzie mieć najdłuższy łańcuch ułożony z kart domina.

Przygotowanie:

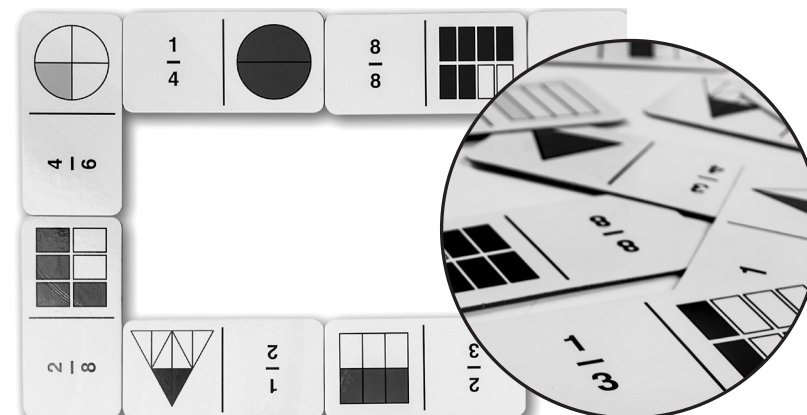
1. Potasuj domino i rozdziel wszystkie karty po równo wszystkim graczom.
2. Jeśli są jakieś pozostałe karty domina, odłóż je na bok. Każdy gracz powinien mieć taką samą liczbę kart w swojej ręce.

Przebieg gry:

1. Każdy gracz niezależnie ogląda wszystkie swoje karty domina, które dostał i układa je, dopasowując ułamki lub procenty do łańcucha (patrz rysunek A).
2. Domino można dopasować na trzy różne sposoby:
 - wartość liczbową do wartości liczbowej,
 - wartość liczbową do obrazka,
 - obrazek do obrazka.
3. Gracz z najmniejszą liczbą kart domina, po ułożeniu łańcucha, wygrywa.



Domino. Ułamki i procenty LR 2503



Domino matematyczne to propozycja rozrywki edukacyjnej, która przez zabawę pozwala zrozumieć i utrwalić pojęcie ułamków i procentów. Prezentowana wersja gry nieco różni się od tradycyjnej szarady. Składa się z dwustronnych tafelków, na których umieszczono różne prezentacje tej samej wartości w zapisie procentowym, ułamkowym i graficznym. Zabawa w dopasowywanie kostek ćwiczy nie tylko spostrzegawczość ale również trenuje pamięć oraz rozwija myślenie strategiczne. Domino umożliwia rozgrywki w wielu wariantach.

Wiek: 6+

Zestaw zawiera:

36 dwustronnych tekturowych kostek domina z ułamkami:
 $1/2$, $1/3$, $1/4$, $1/6$, $1/8$, liczbą całkowitą: 1
 i procentami: 100 %; 50 %; 33 %; 25 %; 16,6 %; 12,5 %
 (wym. kostki: 11,5 cm x 6 cm)
 Wym. opakowania: 22 cm x 17,5cm x 2,5 cm;

SI IN LR 2503 07/18



nowa szkoła
 ul. POW 25, 90-248 Łódź,
 www.nowaszkoła.com
 tel. (42) 630 17 28,
 (42) 630 04 88, fax: (42) 632 73 28

OSTRZEŻENIA!



1. Zabawka przeznaczona jest dla dzieci powyżej 6 lat. Zawiera małe elementy – ryzyko zadławienia.
2. Do użytku pod bezpośrednim nadzorem osoby dorosłej
3. Należy zachować opakowanie lub/i instrukcję. Zawierają one ważne informacje mogące być przydatne w przyszłości.
4. **Użytkowanie niezgodne z zaleceniami zwalnia producenta od odpowiedzialności za ewentualne szkody.**

Przewodnik aktywności

Poziom 1 Dopasuj Ułamki (Numerycznie i Obrazkowo)

Można dopasować do siebie tylko ułamki o takiej samej wartości liczbowej.

Poziom 2 Procentowa Równowartość (Procenty i Ułamki Obrazkowe)

Poniższe przykłady gier można rozgrywać na obu poziomach.

Gra 1. – Cegielki (2 – 4 graczy)

Cel:

Wygrywa ten gracz, któremu zostanie najmniej kart domina.

Przygotowanie:

- Potasuj domino i rozdaj każdemu z graczy po 6 kart.
- Umieść pozostałe karty na jednym stosie.
- Odwróć górną kartę domina i umieść ją w środkowym obszarze gry.

Przebieg gry:

1. Zdecyduj kto będzie pierwszym graczem. Gracz ten zaczyna, dopasowując jedną ze swoich kart do karty początkowej.
2. Gdy gracz wyłoży pasującą kartę domino, musi dobrać jedną kartę domino ze stosu. Teraz kolej na kolejnego gracza.
3. Jeśli gracz nie może dopasować żadnej ze swoich kart, to dobiera kolejną ze stosu, a jego ruch się kończy, nawet jeśli wyciągnięta karta pasuje do już wyłożonej.
4. Teraz kolej na kolejnego gracza.
5. Domino można dopasować tylko do zewnętrznych wartości pionowo lub poziomo (patrz rysunek A).
6. Domino można dopasować na trzy różne sposoby:
 - wartość liczbową do wartości liczbowej,
 - wartość liczbową do obrazka,
 - obrazek do obrazka.
7. Po wykorzystaniu wszystkich kart ze stosu, kontynuuj próby dopasowania kart, które zostały jeszcze graczom.

8. Kontynuuj grę, dopóki jeden z graczy nie będzie już miał kart lub nie będzie można dopasować żadnej pozostałej karty domino.
9. Gracz z najmniejszą liczbą kart domina wygrywa.



rysunek A

Gra 2. – Wymieszaj i Dopasuj (2 – 4 graczy)

Cel:

Wygrywa ten gracz, któremu zostanie najmniej kart domina.

Przygotowanie:

1. Potasuj domino i rozdaj każdemu z graczy po 4 karty.
2. Umieść pozostałe karty na jednym stosie.
3. Odwróć górną kartę domina i umieść ją w środkowym obszarze gry.

Przebieg gry:

1. Zdecyduj kto będzie pierwszym graczem. Gracz ten zaczyna, dopasowując jedną ze swoich kart do karty początkowej.
2. Gracz może dopasować tyle kart ile się da, używając wszystkich swoich czterech kart.
3. Domino można dopasować na trzy różne sposoby:
 - wartość liczbową do wartości liczbowej,
 - wartość liczbową do obrazka,
 - obrazek do obrazka.
4. Domino można dopasować tylko do zewnętrznych wartości pionowo lub poziomo (patrz rysunek A).
5. Jeden gracz wyklada tyle kart domina, ile jest w stanie dopasować. Następnie musi dobrać taką samą ilość kart domina ze stosu kart (1 wyłożona karta = losowanie 1 karty, 2 karty wyłożone = losowanie 2 kart, itd.).
6. Jeśli gracz nie może dopasować żadnej ze swoich kart, to dobiera jedną ze stosu, a jego ruch się kończy, nawet jeśli wyciągnięta karta pasuje do już wyłożonej.
7. Teraz kolej na kolejnego gracza.
8. Po wykorzystaniu wszystkich kart ze stosu, kontynuuj próby dopasowania kart, które zostały jeszcze graczom.