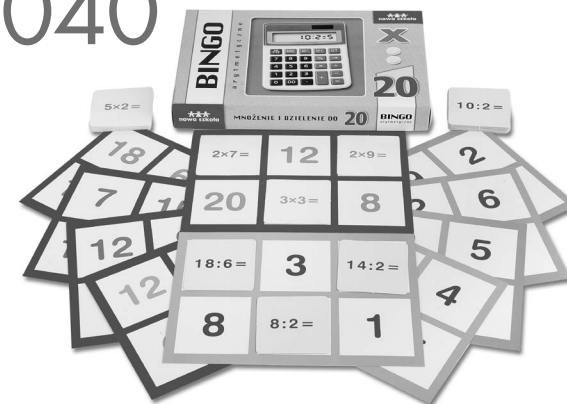




Mnożenie i dzielenie do 20

TM 1040



Wiek

- 3+

W przystępny sposób przyswajana jest zasada działań mnożenia i dzielenia. W grze zastosowano działania o różnym stopniu trudności. Prowadzący rozdaje uczniom po jednej karcie z liczbami. Kto pierwszy zakryje wszystkie wolne pola na swojej karcie zostaje zwycięzcą.

- Liczba graczy: 1-5

Skład zestawu

- dwa zestawy kart i kartoników: jeden dotyczy mnożenia, drugi dzielenia;
- 10 kart z 6 polami działań i wyników
- 30 dwustronnych kartoników z działaniami

Pudełko zawiera dwa zestawy kart i kartoników – jeden dotyczy mnożenia, drugi dzielenia. Każdy zestaw składa się z 5 kart po 6 liczb oraz 30 dwustronnych kartoników z działaniami. Liczby na kartach zostały dobrane tak, żeby każdy uczeń musiał wykonać działania o różnym stopniu trudności i żeby wszyscy uczestnicy mieli w miarę równe szanse.

SI IN TM 1040 10/20



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 3 lat. Ostre krawędzie – ryzyko skaleczenia.
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.

Przebieg gry

Prowadzący rozdaje uczniom po jednej karcie z liczbami. Jeżeli w grze bierze udział mniej niż 5 uczniów, część kart może nie być wykorzystana. Na każdej karcie jest po 6 liczb, stanowiących wyniki działań. Prowadzący wybiera (losuje) jeden z kartoników. Może wybrać jeden z wariantów gry, według swojego uznania i w zależności od stopnia zaawansowania uczniów:

- pokazuje kartonik stroną z działaniem zapisanym w jednym wierszu,
- pokazuje kartonik stroną z działaniem zapisanym w kolumnie,
- nie pokazuje kartonika, tylko odczytuje działanie,
- pokazuje kartonik i jednocześnie odczytuje działanie.

Uczniowie wykonują działanie w pamięci i odszukują wynik na swoich kartach. Uczeń, który znajdzie na swojej karcie poprawny wynik, zgłasza się, podając go. Jeżeli wynik jest prawidłowy, uczeń otrzymuje kartonik i kładzie go w odpowiednim miejscu na swojej karcie. Kto jako pierwszy zakryje wszystkie pola na swojej karcie, zostaje zwycięzca.

W trakcie gry mogą wystąpić różne nieprawidłowości, wynikające najczęściej z błędów popełnianych przez uczniów. Sposób postępowania w takich przypadkach powinien ustalić prowadzący, na podstawie własnej oceny wiedzy.

Przykłady sytuacji problemowych podczas gry

1. Nikt nie zgłosił, że ma na karcie poszukiwany wynik. Jeżeli w grze bierze udział mniej niż pięciu uczniów, może się zdarzyć, że suma ta jest na karcie, która została w pudełku i kartonik trzeba po prostu odłożyć na bok. Może się też zdarzyć, że uczeń, na którego karcie jest prawidłowy wynik, błędnie wykonał działanie, albo nie zauważył liczby na karcie. Prowadzący może wtedy odczekać chwilę, zachęcając jednocześnie wszystkich uczniów do ponownego wykonania obliczeń i uważniejszego przyjrzenia się liczbom na swoich kartach. Gdy nadal nikt się zgłasza – można odłożyć kartonik na bok.
2. Dwóch uczniów zgłasza, że ma na karcie poszukiwaną sumę. Jeżeli obaj wykonali obliczenia prawidłowo i na kartach obu uczniów jest poszukiwana suma, kartonik otrzymuje ten, kto zgłosił się pierwszy.

3. Uczeń, który zgłosił się jako pierwszy (albo jedyny, który się zgłosił), podaje nieprawidłowy wynik (źle wykonał obliczenia) albo podaje prawidłowy wynik, ale liczby tej nie ma jego karcie (albo jest już zakryta). Można przyznać za to punkt karny i ustalić limit np. 3 punktów karnych, po zebraniu których uczeń odpada z gry.