

Lekcja 01.06.2020

Temat: Matematyczny Dzień Dziecka.



Wszystkim uczniom z okazji Dnia Dziecka życzę  
ciekawych matematycznych wyzwań na co  
dzień i od święta oraz tylko łatwych zadań na  
sprawdzianach i kartkówkach.

Z okazji dzisiejszego święta chcę Wam pokazać jak miło spędzić czas z rówieśnikami, rodzeństwem, rodzicami lub opiekunami. Gra w „Państwa-miasta” to niezastąpiony test wiedzy i koncentracji, „Statki” uczą strategicznego myślenia, „Klasy” – sprawności, a „Łapki” szybkości i cierpliwości. Zachęcam do zabawy i podawania dalej. Gry w formacie A4 znajdują się poniżej.



KAZDY GRACZ OBRYSONUJE  
SWOJA DEON I WPISUJE  
W NIA LICZBY np.1-100

I GRACZ MÓWI DOWOLNĄ LICZBĘ

**GRACZE WYMIENIAJĄ SIĘ KARTKAMI**

SZUKAJ  
28

W TYM SAMYM CZASIE

GRACZ SZUKA  
ANIEŻ LICZBY I KRZYCZY

MAM!  
STOP!

W TYM SAMYM  
CZASIE

IGRACZ  
RYSUJE  
KÓŁECZKA  
WOKÓŁ  
DEONI

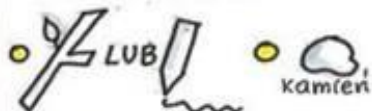
4 W KOLEJNYCH RUNDACH GRACZE WYMIENIAJĄ SIĘ ROLAMI.

II GRACZ SZUKA  
DANEJ LICZBY I KRZYCZY  
"STOP!", GDY JĄ ODNAJDZIE  
(ZAKREŚLA LICZBĘ)

WYGRYWA  
TEN, KTO  
PIERWSZY  
OBRYSUJE  
DŁOŃ  
KÓŁECZKAMI!

# GRA W ŁAPKI

# POTRZEBNE:



## REGUŁY:

- rozpoczyna ten, kto pierwszy, bez SKUCHY rzuci kamień np. na 3; można ustalić kolejność np. poprzez ryliczankę
- zrzuca na 1
- skacze po (na 1 nodze) kolejnych polach, ale pneskakuje (omija) pole, na którym jest kamień
- na 4 5 wskakuje dwiema nogami
- na 7 8 wskakuje dwiema nogami i obraca się o 180° → wraca pneskakując kolejne pole



# CHŁOPEK GRA PODWÓRKOWA



GRACZE NA ZIEMI  
RYSUJĄ "CHŁOPKA"  
(jest wariantem tradycyjnym "KLAS")

- skacze na tej samej nodze
  - zatrzymuje się przed polem z kamieniem, podnosi go i skacze z kamieniem w rękę do końca
- KOLEJNE RUNDY:

- zrzuca na kolejne pola i postępujemy jak w rundzie I
- ZMIANA GRACZY:

- zaczyna grę, gdy się SKUSI!

SKUCHA: wyrzucenie poza pole gry / wrzucenie na linię lub na niewłaściwe pole

B. gracz podpart na drugą nogę

C. gracz nskoczył na linię lub niewłaściwe pole

## WYGRANA:

prawidłowe przejście 8 RUND

\* kolejne próby można podejmować skacząc na drugiej nodze / obunóż



# STATKI



określa współrzędne statku przeciwnika np. B5  
sprawdza strzał na swojej mapie

BRAK TRAFIENIA  
S. TRAFIONY CZĘŚCIOWO  
CAŁY STATEK TRAFIONY

Rudto!  
Trafiony!  
Trafiony zatopiony!



Jeżeli trafi, gra dalej - do pierwszego "pułta".  
Następnie gracze wymienią się rolami.

**WIGRYWA**  
1 ten, kto pierwszy zatopi wszystkie statki przeciwnika!



TU NARYSUJ STATKI - KOLORUJĄC KRATKI (mogą przybrać np. kształty, ale nie mogą stykać się ze sobą)

|    | A | B | C | D | E | F | G | H | I | J |
|----|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1  |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
| 2  |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
| 3  |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
| 4  |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
| 5  |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
| 6  |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
| 7  |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
| 8  |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
| 9  |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
| 10 |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |

Moja mapa



4  
4  
4  
4 x1

3 3  
3 x2

2 2 x3

1 x4

Obie mapki są dla 1 gracza



|    | A | B | C | D | E | F | G | H | I | J |
|----|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1  |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
| 2  |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
| 3  |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
| 4  |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
| 5  |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
| 6  |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
| 7  |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
| 8  |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
| 9  |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
| 10 |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |

Mapka wroga

TU OZNACZAJ SNOJE STRZAŁY  
"Pułto" ☒ "Trafiony" ☒ "Trafiony zatopiony" ☒

# • PAŃSTWA • MIASTA •

1 WEZ:



2 ABC Def.

3 STOP!



4 ZAPISZ W TABELI  
PO 1 SŁOWIE (Z KAŻDEJ  
KATEGORII) ZACZYNAJĄCYM  
SIĘ NA PODANĄ LITERĘ.

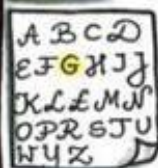


5 KTO PIERWSZY  
UZUPEŁNI  
RUBRYKI  
ODLICZA  
10-0  
(KONCZY RUNDĘ)

6 GRACZE  
CZYTAJĄ  
ZAPISANE  
SŁOWA I  
PRZYZNAJĄ  
PUNKTY

- 15 p. - jeśli napiszesz jako jedyny
- 10 p. - każdy kolejny
- 5 p. - wszyscy to samo
- 0 p. - nic / błędnie

LITERA



PAŃSTWO



MIASTO



ZWIERZĘ



POTRAWA



IMIĘ



RZECZ



ROSLINA



PUNKTY



UDANEJ  
ZABAWY!