

INSTRUKCJE DLA GRY

TABLICA NUMERYCZNA 1-100

#40



To wszechstronna gra, która pomoże dzieciom zrozumieć dodawanie, odejmowanie a nawet mnożenie. Element rywalizacji na świeżym powietrzu sprawi, że każdy potraktuje to jako świetną zabawę.

Bądź pierwszy na 100

Przygotuj: woreczki z grochem (kapsle lub kamyczki)

Graj w grupach lub jeden na jednego. Gracze rzucają woreczek po kolei na wszystkie pola rozpoczynając od 1. Jeśli zawodnik wyrzuci woreczek na pole o prawidłowym numerze, może rzucać dalej. Jeśli nie, traci kolejkę, a prawo do rzutu przechodzi na kolejnego uczestnika. Który rozpoczyna grę od pola z cyfrą 1. Wygrywa ten kto jako pierwszy przejdzie przez wszystkie pola.

Odejmowanie

Przygotuj: woreczki z grochem (kapsle lub kamyczki)

Podziel uczestników na dwie drużyny.

Wybierz dowolny numer np. 147. W zależności od poziomu trudności (co powinieneś określić przed rozpoczęciem gry) gracze rzucają 1, 2 lub 3 woreczkami z grochem. Zawodnicy obliczają sumę wyrzuconych przez siebie pól, a następnie odejmują ją od ustalonej wcześniej liczby 147.

Poprawna odpowiedź daje jeden punkt.

Wygrywa ta drużyna, która jako pierwsza zdobędzie 10 punktów.

Dodawanie, Odejmowanie lub Mnożenie

Przygotuj: woreczki z grochem (kapsle lub kamyczki).

Podziel uczestników na dwie drużyny.

Używając działań matematycznych dwie drużyny grają przeciwko sobie. Jedna drużyna rzuca woreczki z grochem, a druga oblicza wynik. Możesz mierzyć czas lub grać na punkty.

Podaj liczbę

Przygotuj: woreczki z grochem (kapsle lub kamyczki).
„Podaj liczbę” to szybka i prosta gra ucząca liczb i cyfr.

Uczestnicy rzucają woreczki z grochem i muszą prawidłowo podać nazwę liczby, na którą worek został wyrzucony.

Dodawanie i Odejmowanie – całym ciałem

Podziel graczy na dwie drużyny. Każda z drużyn następnie ustala w jakiej kolejności ich zawodnicy będą brali udział w zabawie.

Pierwszy uczestnik jednej z grup jest umieszczony na ustalonej wcześniej przez własną drużynę liczbie (np. 45).

Druga drużyna wyznacza przeciwnikowi zadanie do odgadnięcia np. jaki byłby wynik działania matematycznego (dodawania lub odejmowania) gdyby ich zawodnik przesunął się o 3 pola w górę i dwa w prawo (czyli chodziło o dodanie do liczby 45 liczbę 32, co daje wynik 77). Prawidłowo wskazany wynik przez drużynę pozwala na otrzymanie punktu oraz możliwość przesunięcia się ich zawodnika na pole wskazujące wynik. Zawodnik zostaje już do końca gry na planszy i nie może podpowiadać swojej drużynie w dalszej rozgrywce, a pole które zostaje przez niego zajęte, zostaje wyłączone z dalszej gry. Analogiczne w przypadku odejmowania, zawodnik stojący na polu o liczbie 86, otrzymujący zadanie przesunięcia się o 6 pól w dół i 3 w lewo, powinien usłyszeć od swojej drużyny wynik 29, co byłby jednoznaczne z możliwością jego przejścia na tą liczbę. Prawidłowo wskazany wynik przez drużynę pozwala na otrzymanie punktu. W przypadku błędnej odpowiedzi drużyna nie zdobywa punktu, natomiast gracz przesuwa się na pole z prawidłowym wynikiem. Po każdym zadaniu drużyna przeciwna wystawia swojego kolejnego gracza. Wygrywa drużyna, która jako pierwsza zdobędzie 10 punktów.

Liczenie w pamięci

Przygotuj: woreczki z grochem (kapsle lub kamyczki).

Jeden z uczestników zostaje sędzią. Pozostali uczestnicy walczą przeciwko sobie nawzajem.

Sędzia rzuca woreczek z grochem, który ląduje np. na numerze 42, po czym sędzia wymyśla zadania matematyczne związane z tą liczbą (dodawanie, odejmowanie, mnożenie, dzielenie).

Uczestnik, który pierwszy odpowie poprawnie, zdobywa punkt. Ta osoba, która jako pierwsza zdobędzie 3 punkty w następnej kolejce zostaje sędzią.

Policz i biegnij

Przygotuj: woreczki z grochem (kapsle lub kamyczki).

Jeden z uczestników zostaje wyznaczony na lidera gry. 3-4 pozostałych uczestników trzymając woreczek z grochem staje w odległości ok. 10 metrów od planszy.

Lider gry odczytuje zadanie np. jaką liczbę należy odjąć od 38, aby wynik dał 14?

Uczestnik, który jako pierwszy podbiegnie i umieści swój woreczek z grochem na poprawnym wyniku 24, otrzymuje prawo do bycia liderem.

Zadania mogą zostać urozmaiczone w zależności od umiejętności graczy.

Sekretne rzędy

Podziel uczestników na drużyny.

Zespół uczestników wyzywa na pojedynek drugą grupę.

Uczestnicy jednej grupy stają na polach o numerach 2, 5 i 8.
Druga drużyna musi odgadnąć kolejny numer danego ciągu liczb.
Po odgadnięciu następuje zmiana.

Znajdź liczbę pierwszą od 1 do 100

Liczba pierwsza to liczba naturalna, która ma dokładnie dwa dzielniki naturalne: jedynkę i siebie samą. Liczby pierwsze na naszej planszy to: 2, 3, 5, 7, 11, 13, 17, 19, 23, 29, 31, 37, 41, 43, 47, 53, 59, 61, 67, 71, 73, 79, 83, 89 i 97.

Uczestnicy zadają sobie zadania polegające na znalezieniu danej liczby, np. podaj wszystkie liczby pierwsze od 1-50 lub 50-100. Inne zadanie może polegać na zlokalizowaniu i zaznaczeniu wszystkich liczb pierwszych w jak najkrótszym czasie.

Zgadnij jaką liczbę mam na myśli

Uczestnik myśli o liczbie np. 50. Inny gracz musi odgadnąć tę liczbę zadając pytania oparte na działaniach matematycznych. Wygrywa ten komu uda się zgadnąć zadając jak najmniej pytań.

Skacz po worek

Przygotuj: woreczki z grochem (kapsle lub kamyczki).
Gra toczy się pomiędzy dwoma zawodnikami.

Przed rozpoczęciem gry, zawodnicy ustalają warunki po jakich polach można się poruszać, aby dotrzeć do woreczka z grochem. W tym celu mogą wykorzystać np. liczby tylko podzielne przez 3 lub podzielne przez 2 itd., liczby pierwsze, nieparzyste itp.

Jeden zawodnik rzuca woreczek z grochem, zadaniem drugiego uczestnika jest dotarcie do worka przy wykorzystaniu jak największej ilości pól, które są prawdziwe dla wskazanego wcześniej zadania.

Kto pierwszy dotrze do setki

Przygotuj: zestaw pytań

Możesz podzielić zawodników na co najmniej dwie grupy (min. 3 osoby w grupie). Każda z grup wyznacza 1 przedstawiciela, który będzie pełnił rolę „pionka” na planszy, a pozostali uczestnicy będą odpowiadać na pytania lub je zadawać.

W przypadku gdy pytania zadawane są z przygotowanego wcześniej zestawu pytań, każda drużyna odpowiada po kolei. W przypadku dobrej odpowiedzi ich „pionek” przesuwa się o 1 pole i drużynie tej przysługuje następne pytanie, aż do momentu gdy na pytanie udzielna zostanie błędna odpowiedź. Po błędnej odpowiedzi pierwszej drużyny kolejne pytania kierowane są do drużyny następnej itd.

W przypadku gdy nie posiadasz przygotowanego zestawu pytań, po dokonaniu podziału na drużyny gra odbywa się następująco: drużyna pierwsza zadają pytania drużynie numer dwa, aż do błędnej odpowiedzi. Suma prawidłowych odpowiedzi jest równa ilości zdobytych punktów, a tym samym ilości pól o jakie może przesunąć się zawodnik odpowiadającej drużyny.

Następnie drużyna druga zadaje pytanie drużynie trzeciej itd.

Celem gry jest jak najszybsze dotarcie przedstawicieli drużyn wcześniej ustalonej liczby np. 50 lub 100.

Gra w rzędy

Przygotuj: kapsle, kamyczki lub patyczki.

Podziel zawodników na dwie drużyny.

Zadaniem drużyn jest umieszczenie czterech kapsli lub kamyków w jednym rzędzie (pion lub poziom). Zawodnicy układają kapsle po kolei, raz jedna, raz druga drużyna. Ta zabawa oparta jest na znanej wszystkim grze w kółko i krzyżyk.