
NIE SPAMUJ - BAW SIĘ MATEMATYKĄ

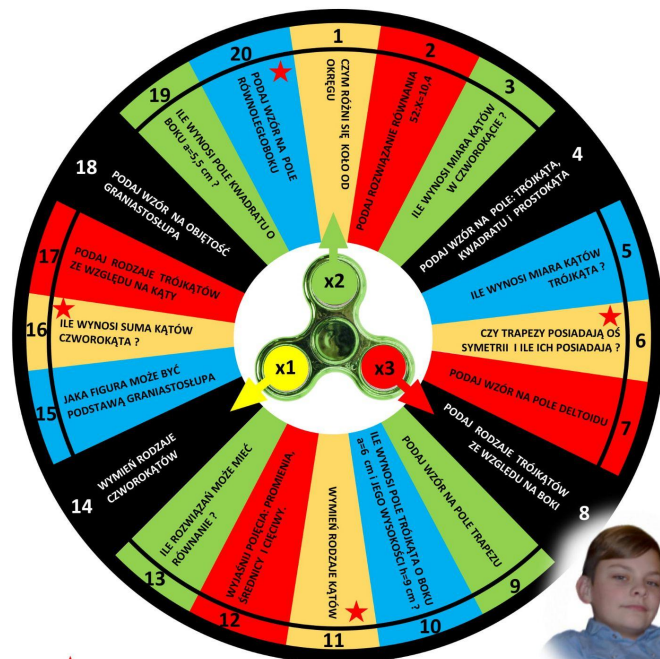
PRACE UCZNIÓW



I MIEJSCE - Jakub Malinowski z kl. 6b

MATEMATYCZNY - SPINNER

materiał powtórkowy klasy VI



★ Liczbę punktów potrajamy



MATEMATYCZNY - SPINNER

materiał powtórkowy klasy VI

INSTRUKCJA:

Gra „Matematyczny SPINNER” jest przeznaczona głównie dla uczniów klasy VI i starszych.

Lp.	Czynność:	Uwagi
1.	Ustalamy kolejność gry: - zaczyna osoba najmłodsza z graczy (data urodzenia)	
2.	Tworzymy listę graczy z listą pytań.	
3.	Gracz przed zakręceniem spinnerem określa za ile punktów wybiera pytanie (przed zakręceniem) ;: - strzałka żółta za 1 punkt, - strzałka zielona za 2 punkt, - strzałka czerwona za 3 punkt,	
4.	Jeżeli wybrana strzałka zatrzyma się na polu oznaczonym czerwoną gwiazdką na obwodzie - liczbę punktów się potraja.	
5.	Jeżeli gracz udzieli błędnej odpowiedzi – odejmujemy podstawową liczbę punktów, którą wybrał.	
6.	Jeżeli gracz wybierze pytanie, które już wcześniej padło, kręci jeszcze raz - aż do skutku.	
7.	Wygrywa gracz który zbierze najwięcej punktów.	

ARKUSZ PUNKTACJI:

Nr pytania	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Imię i nazwisko																				
Imię i nazwisko																				
Imię i nazwisko																				
Imię i nazwisko																				
Suma punktów:																				

Jakub Malinowski kl. VI 6
Szkoła Podstawowa Nr 10 w Tczewie

II MIEJSCE - Szymon Piotrkowski z kl. 6f



II MIEJSCE - Szymon Piotrkowski z kl. 6f

Zasady Gry - Kot Matematyczny

1. Potasuj karty.
2. Połóż karty na stole, tak aby kot był przodem.
3. Najmłodszy gracz odwraca pierwszą kartę z góry.
4. Oblicz wynik karty z kotem i dopasuj do niej kolorowe działanie.
5. Krzyknij kolor, który jest poprawnym wynikiem.
6. Kto pierwszy krzyknie kolor z poprawnym wynikiem, zabiera odwróconą kartę.
7. Jeżeli osoby jednocześnie krzykną prawidłową odpowiedź- o zdobyciu karty decyduje "gra papier kamień nożyce".
8. Jeżeli wynik na karcie z kotem wynosi zero, krzyknij "kot matematyczny" i zabierz kartę.
9. Kto zdobędzie najwięcej kart wygrywa.



Wiek: 7+ / Liczba graczy 2-5 / Liczba kart: 14 dwustronnych

Gra ćwiczy: dodawanie, odejmowanie, mnożenie, dzielenie, kolejność wykonywania działań oraz refleks.

III MIEJSCE - Julia Mazurkiewicz z kl. 7a

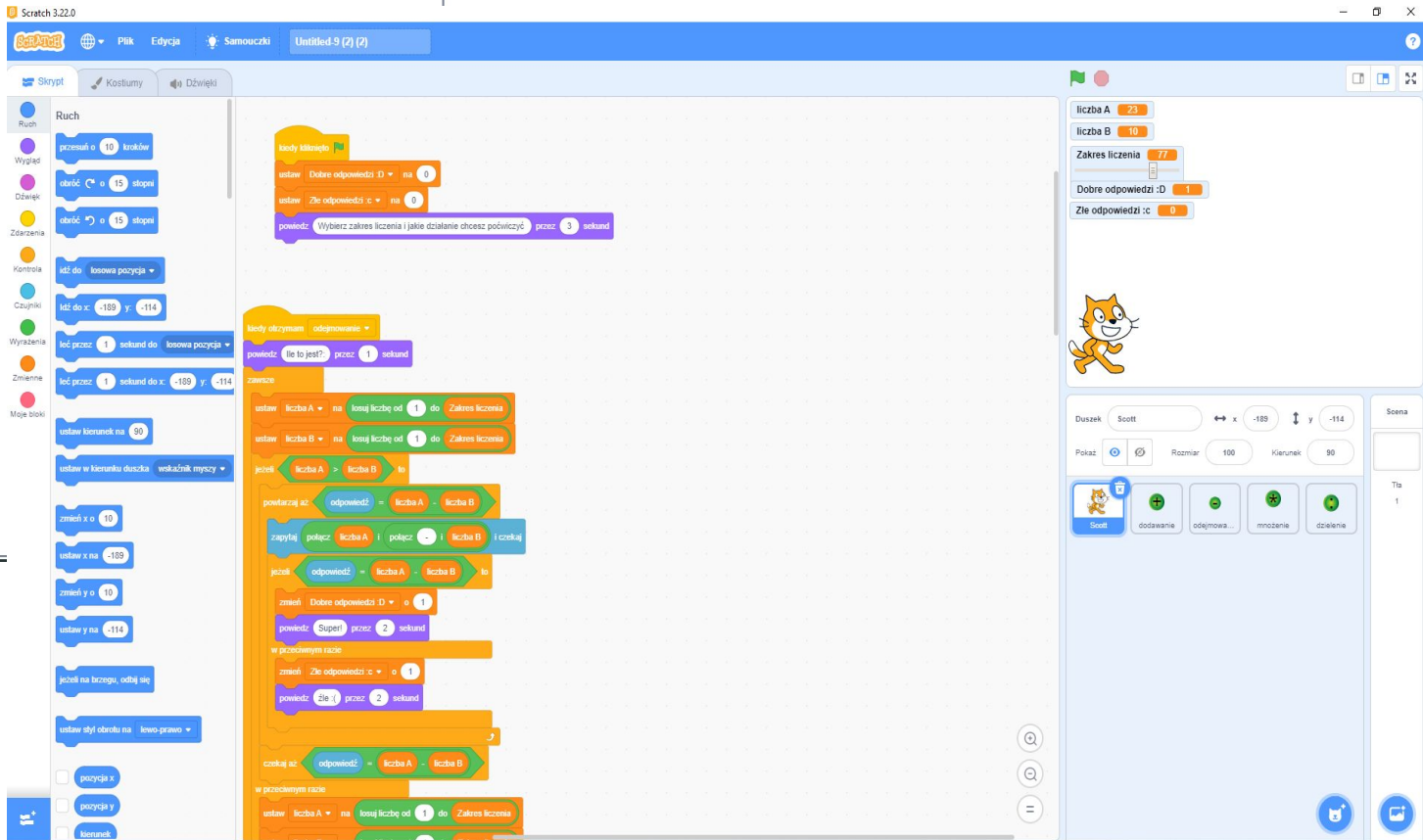
4

12

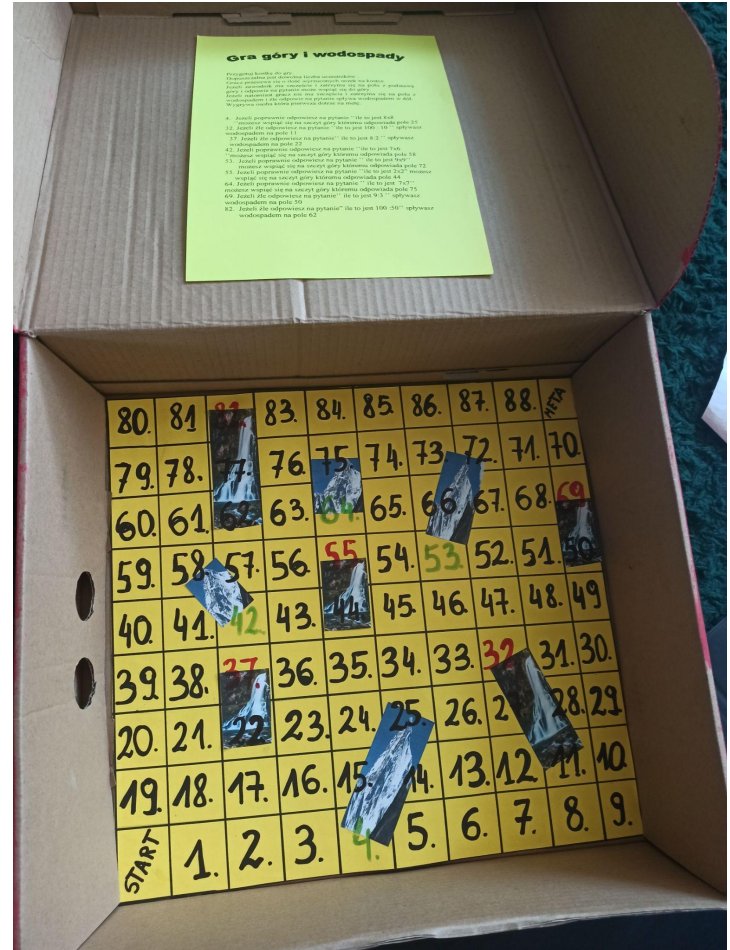
77

2

0

A cartoon orange cat character with a white belly patch, running and smiling. A speech bubble above it says "Super!".

WYRÓŻNIENIE - Nikola Kamm z kl. 6e



WYRÓŻNIENIE - Maja Lipińska z kl. 6b

