

Gry i zabawy na planszy stu liczb

Ślizgawka

Pomoce: plansza stu liczb, pionki dla 2-4 osób, trzy sześciennie kostki

Na tablicy stu liczb rysujemy w każdym wierszu krzywe linie przez kilka pól z liczbami.

Pionki ustawione są pod liczbą 1. Gracze ustalają kolejność wykonywania ruchów.

Gracz rozpoczynający grę rzuca trzema kostkami. Wybiera dwie z wylosowanych liczb i je dodaje lub odejmuje według uznania. Następnie przesuwają swój pionek o tyle pól, jaki wynik uzyskał. Jeśli po wykonaniu ruchu pionek trafił na początek ślizgawki, to ślizga się w tym samym ruchu na jej koniec. Gracze rzucają i wykonują ruchy na przemian. Wygrywa ten z graczy, który jako pierwszy przejdzie przez pole 100 i zejdzie z planszy.



Uczniowie podczas tej gry poznają strukturę systemu dziesiętnego, strukturę liczb naturalnych, ćwiczą umiejętność dodawania i odejmowania niewielkich

liczb, dodawanie w zakresie 100, umiejętność przewidywania i analizowania sytuacji, podejmowanie decyzji.

Dopełnij do 100

Pomoce: plansza stu liczb, 2 żetony w różnych kolorach, po jednym na osobę, kartka, długopis.

Jeden z graczy kładzie żeton na dowolną liczbę na planszy, a drugi z graczy kładzie na takim polu z liczbą, aby obie zakryte liczby dały sumę 100 (dopełnia do 100). Za poprawne wskazanie drugiej liczby gracz otrzymuje 1 punkt. Teraz ruch ma drugi gracz. I tak kolejno na zmianę. Na początku gry umawiamy się do ilu punktów gramy.

Uczniowie podczas tej gry poznają strukturę systemu dziesiętnego, strukturę liczb naturalnych, ćwiczą dodawanie i odejmowanie w zakresie 100, dopełnianie do pełnych dziesiątek.

Zagadki na tablicy stu liczb

Pomoce: plansza stu liczb dla każdego ucznia, żetony

Uczniowie pracują indywidualnie. Wykonując polecenie zakrywają żetonami właściwe pola.

- Zaznacz liczby których suma cyfr wynosi 10
- Zaznacz liczby, których różnica cyfr wynosi 3
- Zaznacz liczbę, której suma sąsiadek z prawej i lewej strony wynosi 110
- Zaznacz liczbę, której sąsiadki z góry i z dołu różnią się o 20

Uczniowie poznają strukturę systemu dziesiętnego, strukturę liczb naturalnych, ćwiczą dodawanie i odejmowanie w zakresie 100.

Bingo

Pomoce: cztery kostki dziesięciościenne z liczbami od 1 do 10, dla każdego zespołu plansza stu, po 9 kolorowych żetonów, kartka długopis

Przed rozpoczęciem gry każdy zespół zaznacza na planszy stu liczb kwadrat 3 na 3, na którym będzie ustawiać swoje pionki podczas rozgrywki.

Osoba prowadząca rzuca czterema kostkami z liczbami od 1 do 10 i zapisuje na tablicy wyrzucone liczby. Liczby te gracze mogą dodawać, odejmować, mnożyć i dzielić. Nie muszą wykorzystać wszystkich czterech liczb, ale co najmniej dwie. Każdą wylosowaną liczbę można wykorzystać tylko raz. Zespół po wykonaniu działań i uzyskaniu wyniku ustawia na wolnym polu swojego kwadratu pionek. Wykorzystane obliczenia należy zapisać. Jeśli takiego pola nie ma, zespół w tym ruchu nie stawia żadnego pionka. Na obliczenia i ruch są np. 2 min. . Wygrywa zespół, który jako pierwszy zakryje wszystkie pola swojego kwadratu i zawoła – BINGO.

Uczniowie podczas tej gry poznają strukturę systemu dziesiętnego, strukturę liczb naturalnych, ćwiczą wszystkie działania na niewielkich liczbach i obliczenia złożone, uczą się planowania i szacowania.

W grach wykorzystano m.in. pomysły z książki M. Dąbrowskiego – „Gry matematyczne dla uczniów klas 1 – 3 i starszych”.

Zebrała i opracowała Ewa Rucińska