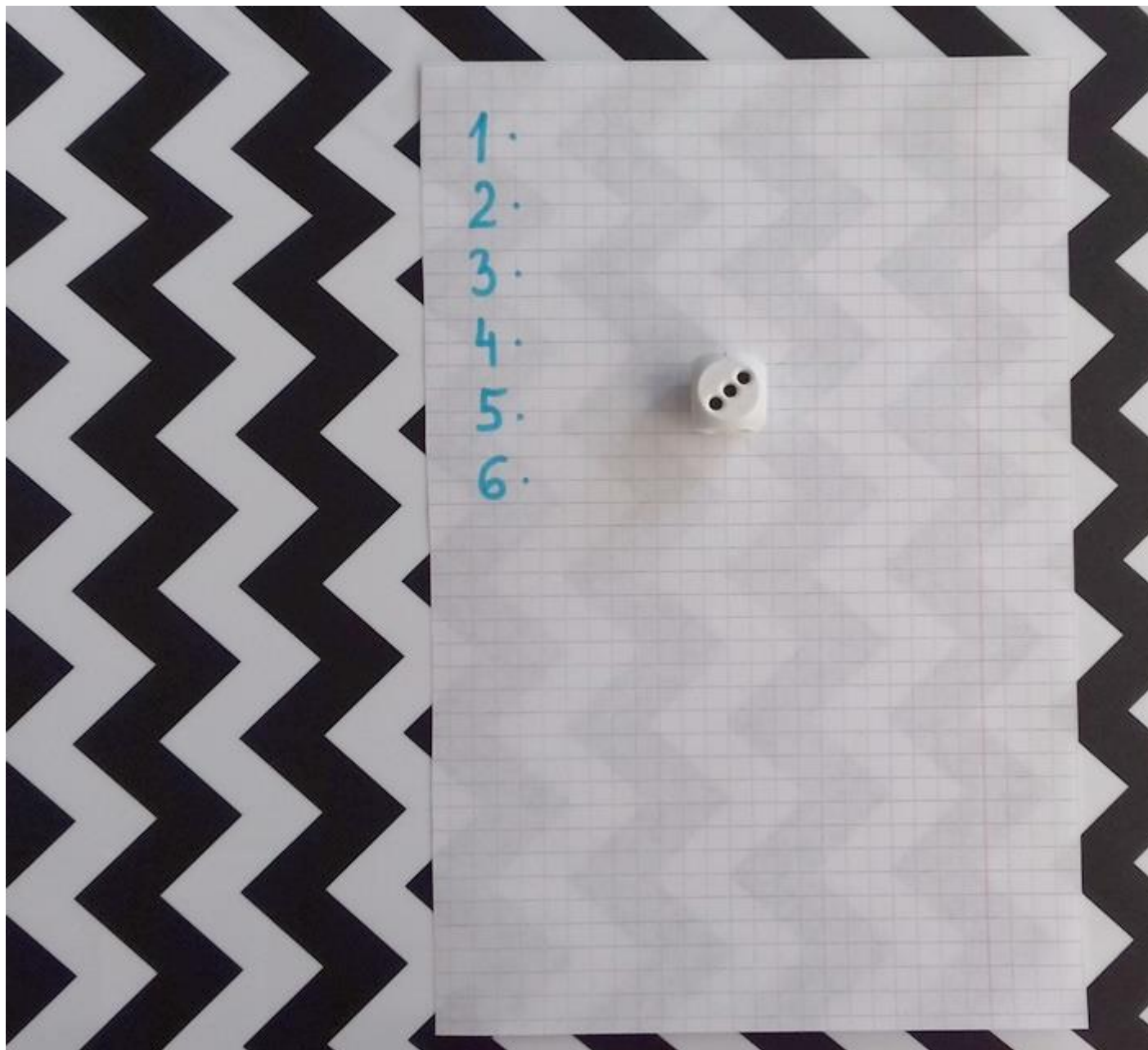


Rzucanie kostką (w zakresie 36 lub 60)

Gra dla co najmniej dwóch osób. Na kartce papieru wypisujemy w słupku cyfry od 1 do 6 (lub do 10) i po kolei rzucamy kostką. Cyfra z kostki to nasz mnożnik. Mnożnik dopasowujemy do wypisanych w słupku cyfr, tak aby otrzymać jak najwyższe wyniki. Gdy już zapełnimy wszystkie miejsca, sumujemy wyniki. Kto będzie miał więcej, ten wygrywa.



1.

2.

$$3 \cdot 3 = 9$$

4.

5.

$$6 \cdot 6 = 36$$



$$1 \cdot 2 = 2$$

$$2 \cdot 1 = 2$$

$$3 \cdot 3 = 9$$

$$4 \cdot 4 = 16$$

$$5 \cdot 6 = 30$$

$$6 \cdot 6 = 36$$

$$1 \cdot 2 = 2$$

$$2 \cdot 1 = 2$$

$$3 \cdot 3 = 9$$

$$4 \cdot 4 = 16$$

$$5 \cdot 6 = 30$$

$$6 \cdot 6 = 36$$

95

$$1 \cdot 3 = 3$$

$$2 \cdot 1 = 2$$

$$3 \cdot 4 = 12$$

$$4 \cdot 6 = 24$$

$$5 \cdot 6 = 30$$

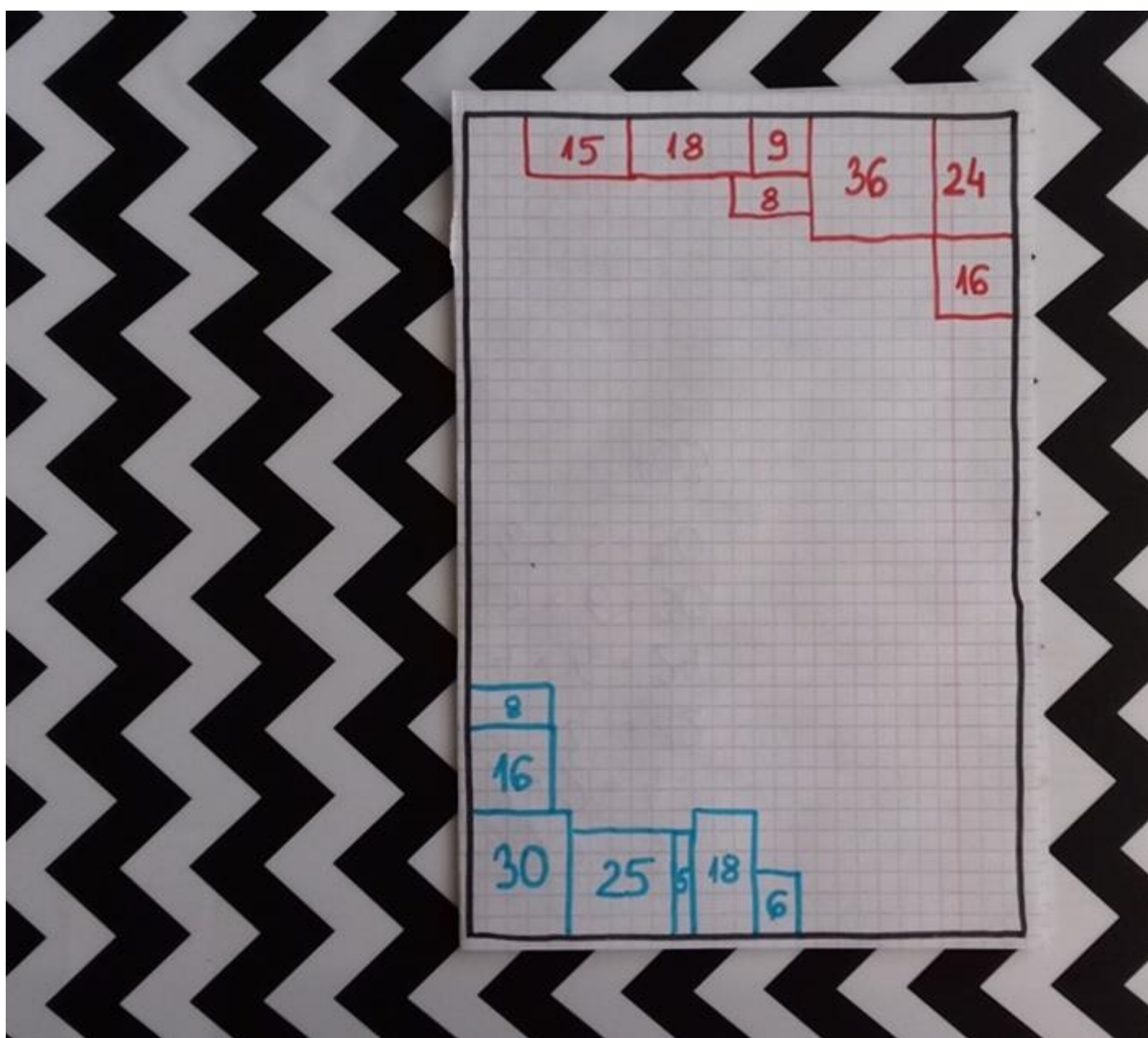
$$6 \cdot 5 = 30$$

101



Rysowanie prostokątnych lub kwadratowych pól (powiększanie królestwa)

Gra dla dwóch osób. Rzucamy kostką i na kartce papieru w kratkę rysujemy prostokąt lub kwadrat o wymiarach takich jak cyfry na kostce, np. 2 na 5. Najlepiej, aby każdy z graczy rysował figury w innym kolorze. W środku figury piszemy wynik mnożenia. Rysujemy tak długo, aż nie będzie możliwe narysowanie kolejnego prostokąta. Wtedy podliczamy, kto zagarnął więcej królestwa. Możemy grać w przyjacielskie królestwa – każdy zaczyna w swoim rogu i kontynuuje rysowanie obok swoich dotychczasowych figur lub we wrogie królestwa – wtedy możemy nasze figury rysować przy figurach przeciwnika i przeszkadzać mu w narysowaniu dużych pól. Najlepsze w tej grze jest to, że zawsze możemy wymyślać swoje własne zasady i bawić się tak jak lubimy. Jeśli chcemy podnieść poziom trudności rzucamy dwa razy dwoma kostkami i za każdym razem je sumujemy – otrzymujemy wówczas mnożenie od 2×2 do 12×12 .



Memory

Ze sztywnego kartonu wycinamy dwa kwadraty. Na jednym piszemy działanie (np. 6×2), a na drugim wynik (np. 12). Takich różnych par robimy przynajmniej pięć i gramy jak w typowe *memory*. Nowe pary dorabiamy stopniowo, w miarę jak dziecko poznaje tabliczkę mnożenia w szkole. Gdy par jest już bardzo dużo, do rozgrywki wybieramy tylko część z nich.

Duetka

Brystol (najlepiej kolorowy) tniemy na prostokąty wielkości kart do gry. Na każdym prostokącie z jednej strony (awers) piszemy działanie, a na odwrocie (rewers) jego wynik. Tak przygotowanymi kartami gra dwoje dzieci. Dostają po tyle samo kart i na zmianę każde z nich pokazuje przeciwnikowi kartkę z działaniem (awers). Samo patrzy na rewers z wynikiem. Gdy przeciwnik poda prawidłowy wynik, otrzymuje kartkę i kładzie ją obok siebie. Gdy się pomyli, kartka pozostaje u pytającego, który pokazuje prawidłową odpowiedź. Wygrywa dziecko, które uzbierało najwięcej kartek.

Zebrała i opracowała Ewa Rucińska