



Podaj trzeci składnik



Do gry potrzebne są:

- liczmany, które przydzielamy jako punkty za prawidłowe podanie trzeciego składnika.
- kartoniki z liczbami od 1 do 99

W grze bierze udział cała klasa. Uczeń zgłaszający chęć zagrania losuje kartonik z liczbą. Nauczyciel podaje drugi składnik, uczeń zaś musi obliczyć trzeci składnik, tak aby suma trzech liczb wynosiła 100. Nauczyciel przydziela 1 punkt (liczman) uczniowi za prawidłową odpowiedź. Nieprawidłowa odpowiedź powoduje przesunięcie możliwości odpowiedzi na innego ucznia.



Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Przykładowy przebieg gry:

Uczniowie zgłaszają chęć zagrania, nauczyciel wskazuje gracza w kolejności zgłoszenia lub takiego który jeszcze nie gra. Uczeń losuje kartonik z liczbą np. 47, nauczyciel podaje drugi składnik np. 13. Uczeń podaje trzeci składnik, by razem było 100, w powyższym przypadku powinien podać składnik 40. Za prawidłowo podany składnik uczeń zdobywa 1 punkt – liczman, jeśli odpowiedź jest nieprawidłowa, nauczyciel prosi o podanie brakującego składnika i wybiera kolejnego zgłaszającego się ucznia. W przypadku prawidłowej odpowiedzi, uczeń otrzymuje punkt, a następny zgłaszający się i wskazany gracz losuje kartonik itd..

Zwycięża uczeń, który zdobędzie najwięcej liczmanów.

Grę można kontynuować przez kilka dni, odnotowując każdorazowo ilość zdobytych przez uczniów punktów, a następnie sumować je i ogłaszać wyniki po tygodniu, miesiącu itp.



KAPITAŁ LUDZKI
CZŁOWIEK – NAJLEPSZA INWESTYCJA!

UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

TABELA WYNIKÓW

gracz wynik									

