

Gra dydaktyczna

Klasa 3 - wrzesień - blok 2 - dzień 1

„Memory liczbowe”



Gra polega na wyszukiwaniu par obrazków:

liczba – zapis cyfrowy i ta sama liczba - zapis słowny.

Karty podczas gry ułożone są obrazkiem z Liczmankiem do góry.

Każdy z graczy może na raz obrócić tylko dwie karty.

Jeśli stanowią one parę, np. 10 i „dziesięć” – czyta na głos liczbę i zabiera parę.

Jeśli nie, odkłada karty na miejsce. Pozostali gracze starają się zapamiętać miejsce, na którym leżą karty.

Gra jest zakończona, gdy na stoliku nie ma już kart. Wygrywa ta osoba, która najwięcej zbierze par.



10

dziesięć

20

dwa-
dziesiąt

30

trzy-
dziesiąt

40

czter-
dziesiąt

50

pięć-
dziesiąt

60

sześć-
dziesiąt

70

siedem-
dziesiąt

80

osiem-
dziesiąt





90

100

21

23

dziewięć-
dziesiąt

sto

dwadzieścia
jeden

dwadzieścia
trzy

25

27

29

32

dwadzieścia
pięć

dwadzieścia
siedem

dwadzieścia
dziewięć

trzydzieści
dwa





34

trzydzieści
cztery

36

trzydzieści
sześć

38

trzydzieści
osiem

41

czterdzieści
jeden

43

czterdzieści
trzy

45

czterdzieści
pięć

47

czterdzieści
siedem

52

pięćdziesiąt
dwa





54

pięćdziesiąt
cztery

56

pięćdziesiąt
sześć

58

pięćdziesiąt
osiem

61

sześćdziesiąt
jeden

63

sześćdziesiąt
trzy

65

sześćdziesiąt
pięć

67

sześćdziesiąt
siedem

69

sześćdziesiąt
dziewięć

