

Zestaw gier do edukacji matematycznej

nr zasobu	tytuł	opis
G_1_MAT_1	Interaktywna gra planszowa - Dodawanie i odejmowanie do 20	Gra typu "interaktywna gra planszowa" sprawdzająca wiedzę i umiejętności matematyczne z zakresu "DODAWANIA I ODEJMOWANIA DO 20". Gra jest przewidziana dla jednej osoby, która rywalizuje z komputerem. Zadaniem ucznia jest rozwiązywanie ćwiczeń różnego typu, np.: "połącz", "wpisz" lub "zaznacz". Każde zadanie jest poprzedzone losowaniem liczby punktów, tj. liczby pól, o które można się w danej rundzie przesunąć na planszy. W przypadku dobrej odpowiedzi pionek użytkownika przesuwa się do przodu o wylosowaną wcześniej liczbę punktów, w przypadku złej odpowiedzi przesuwa się do przodu pionek komputera. Wygrywa ten, kto pierwszy przejdzie przez całą planszę, składającą się z 21 pól i dotrze do mety. W grę można grać wielokrotnie, ponieważ przy następnym podejściu do gry użytkownik otrzymuje nowy zestaw pytań.
G_1_MAT_2	Interaktywna gra planszowa - Wskazania zegara	Gra typu "interaktywna gra planszowa" sprawdzająca wiedzę i umiejętności z zakresu "WSKAZANIA ZEGARA, DNI TYGODNIA". Gra jest przewidziana dla jednej osoby, która rywalizuje z komputerem. Zadaniem ucznia jest rozwiązywanie ćwiczeń różnego typu, np.: "połącz", "wpisz" lub "zaznacz". Każde zadanie jest poprzedzone losowaniem liczby punktów, tj. liczby pól, o które można się w danej rundzie przesunąć na planszy. W przypadku dobrej odpowiedzi pionek użytkownika przesuwa się do przodu o wylosowaną wcześniej liczbę punktów, w przypadku złej odpowiedzi przesuwa się do przodu pionek komputera. Wygrywa ten, kto pierwszy przejdzie przez całą planszę, składającą się z 21 pól i dotrze do mety. W grę można grać wielokrotnie, ponieważ przy następnym podejściu do gry użytkownik otrzymuje nowy zestaw pytań.
G_2_MAT_1	Interaktywna gra planszowa - Dodawanie i odejmowanie do 50	Gra typu "interaktywna gra planszowa" sprawdzająca wiedzę i umiejętności matematyczne z zakresu "DODAWANIA I ODEJMOWANIA DO 50". Gra jest przewidziana dla jednej osoby, która rywalizuje z komputerem. Zadaniem ucznia jest rozwiązywanie ćwiczeń różnego typu, np.: "połącz", "wpisz" lub "zaznacz". Każde zadanie jest poprzedzone losowaniem liczby punktów, tj. liczby pól, o które można się w danej rundzie przesunąć na planszy. W przypadku dobrej odpowiedzi pionek użytkownika przesuwa się do przodu o wylosowaną wcześniej liczbę punktów, w przypadku złej odpowiedzi przesuwa się do przodu pionek komputera. Wygrywa ten, kto pierwszy przejdzie przez całą planszę, składającą się z 21 pól i dotrze do mety. W grę można grać wielokrotnie, ponieważ przy następnym podejściu do gry użytkownik otrzymuje nowy zestaw pytań.
G_2_MAT_2	Interaktywna gra planszowa - Mnożenie i dzielenie do 30	Gra typu "interaktywna gra planszowa" sprawdzająca wiedzę i umiejętności matematyczne z zakresu "MNOŻENIA I DZIELENIA DO 30". Gra jest przewidziana dla jednej osoby, która rywalizuje z komputerem. Zadaniem ucznia jest rozwiązywanie ćwiczeń różnego typu, np.: "połącz", "wpisz" lub "zaznacz". Każde zadanie jest poprzedzone losowaniem liczby punktów, tj. liczby pól, o które można się w danej rundzie przesunąć na planszy. W przypadku dobrej odpowiedzi pionek użytkownika przesuwa się do przodu o wylosowaną wcześniej liczbę punktów, w przypadku złej odpowiedzi przesuwa się do przodu pionek komputera. Wygrywa ten, kto pierwszy przejdzie przez całą planszę, składającą się z 21 pól i dotrze do mety. W grę można grać wielokrotnie, ponieważ przy następnym podejściu do gry użytkownik otrzymuje nowy zestaw pytań.
G_3_MAT_1	Interaktywna gra planszowa - Mnożenie i dzielenie do 100	Gra typu "interaktywna gra planszowa" sprawdzająca wiedzę i umiejętności matematyczne z zakresu "MNOŻENIA I DZIELENIA DO 100". Gra jest przewidziana dla jednej osoby, która rywalizuje z komputerem. Zadaniem ucznia jest rozwiązywanie ćwiczeń różnego typu, np.: "połącz", "wpisz" lub "zaznacz". Każde zadanie jest poprzedzone losowaniem liczby punktów, tj. liczby pól, o które można się w danej rundzie przesunąć na planszy. W przypadku dobrej odpowiedzi pionek użytkownika przesuwa się do przodu o wylosowaną wcześniej liczbę punktów, w przypadku złej odpowiedzi przesuwa się do przodu pionek komputera. Wygrywa ten, kto pierwszy przejdzie przez całą planszę, składającą się z 21 pól i dotrze do mety. W grę można grać wielokrotnie, ponieważ przy następnym podejściu do gry użytkownik otrzymuje nowy zestaw pytań.

G_3_MAT_2	Teleturniej - Kalendarz, zegar, figury geometryczne	Gra typu "teleturniej" sprawdzająca wiedzę z zakresu "KALENDARZ, ZEGAR, FIGURY GEOMETRYCZNE" Gra jest przewidziana dla jednej osoby, która rywalizuje z komputerem. Zadaniem ucznia jest rozwiązywanie ćwiczeń różnego typu, np.: "połącz", "wpisz" lub "zaznacz". Celem gry jest udzielenie poprawnej odpowiedzi na minimum 8 z 12 pytań. Dostępne są 3 kategorie, w każdej z nich znajduje się po 10 pytań. Po opuszczeniu kategorii nie można już do niej wrócić i trzeba odpowiadać na pytania z pozostałych kategorii. W grę można grać wielokrotnie, ponieważ przy następnym podejściu do gry użytkownik otrzymuje nowy zestaw pytań.
Zestaw Z_G_MAT	Zestaw gier do edukacji matematycznej	Paczka archiwum wszystkich zasobów