



## GRA MATEMATYCZNA

### 1. Odbiorcy: uczniowie klasy I

### 2. Cele ćwiczenia

- Rozwijanie sprawności numerycznych (dodawania w zakresie 20)

### 3. Środki dydaktyczne potrzebne do realizacji ćwiczenia: kartka papieru, długopisy

### 4. Przebieg ćwiczenia:

Uczniowie siadają parami w ławkach. Na środku ławki kładą kartkę i wypisują po jej lewej i prawej stronie cyfry w kolumnie z zakresu 1-9. Następnie naprzemiennie wybierają cyfry ze swojego zestawu i kolejno dodają je do siebie. Przegrywa uczeń, który jako pierwszy poda wynik równy bądź większy od 20. UWAGA! Każdy uczeń po wybraniu danej cyfry, wykreśla ją ze swojego zestawu i nie może jej użyć ponownie. W związku z tym, że cyfry jednego i drugiego zawodnika wypisane są na tej samej kartce, uczeń wie, jakie cyfry może wybrać jego przeciwnik(myślnie strategiczne).



Kartka A4, która leży przed dwojgiem uczniów

Uczeń A wybiera sobie np. 4 i wykreśla ją ze swojego zestawu (po lewej stronie), następnie uczeń B wybiera sobie, np. 3 ze swojego zestawu (po prawej stronie) i wykreśla ją, podając jednocześnie wynik dodawania na głos tj. 7. Uczeń A dodaje do 7 dowolną cyfrę ze swojego



KAPITAŁ LUDZKI  
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

SGWG  
stowarzyszenie aktywne  
wspierania gospodarki



UNIA EUROPEJSKA  
EUROPEJSKI  
FUNDUSZ SPOŁECZNY



zestawu (nie może już wybrać 4) i podaje głośno wynik dodawania. Przegrywa uczeń, który jako pierwszy poda wynik 20 lub większy.

**5. Cel edukacyjny z podstawy programowej:**

- Uczeń dodaje w zakresie 1-20.
- Uczeń szanuje reguły gry.
- Uczeń radzi sobie z porażką podczas rywalizacji z rówieśnikami.

**6. Obszar podstawy programowej:** edukacja matematyczna i edukacja społeczna

**7. Zakres modyfikacji:** Nauczyciel może w zależności od sprawności numerycznych uczniów dowolnie modyfikować granicę liczbową, powyżej której przegrywa się (20, 25, 30, 35, 40, 45).