



SCENARIUSZ ZAJĘĆ NR 33/II

Klasa	druga
Temat dnia	<i>Gry matematyczne (I)</i>
Obszary edukacyjne	- edukacja matematyczna - edukacja społeczna
Cele zajęć	Ogólne: - rozwijanie kompetencji matematycznych uczniów, - kształtowanie pozytywnej postawy uczniów do matematyki. Operacyjne: Uczeń - identyfikuje wyniki działań jako większe lub mniejsze od 10, - rozumie zasady gry i ich przestrzega, - bierze czynny udział w grach matematycznych, - opracowuje strategię działania, korzystając ze swoich dotychczasowych doświadczeń z daną grą, - opracowuje zasady nowych gier matematycznych, - akceptuje zarówno sytuację wygranej, jak i przegranej w grach matematycznych, - uważnie słucha tekstu czytanego przez nauczyciela i zapamiętuje jak najwięcej szczegółów.
Metody pracy	podające (opis, pogadanka, wyjaśnienie), praktyczne (ćwiczenia przedmiotowe), aktywizujące (gry dydaktyczne)
Forma pracy	indywidualna, grupowa, w parach
Środki dydaktyczne	KARTA PRACY NR 1
Czas trwania	2,5 godz.

PRZEBIEG ZAJĘĆ

FAZA WSTĘPNA

Większy - mniejszy od 10

Uczniowie swobodnie poruszają się po sali. Nauczyciel co jakiś czas wypowiada na głos działanie, a zadaniem uczniów jest określenie jego wyniku w dwóch kategoriach:

- I) mniejszy od 10,
- II) równy i większy od 10.

W przypadku pierwszej kategorii uczniowie wykonują jak najwyższy podskok, zaś w przypadku drugiej kategorii – wykonują obrót wokół własnej osi.



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

SGWG
stowarzyszenie aktywne
wspierania gospodarki



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



Działania wypowiedziane na głos przez nauczyciela:

$$7+4=$$

$$12-8=$$

$$50-40=$$

$$34-29=$$

$$49-13=$$

$$17-9=$$

$$3+8-1=$$

KOMENTARZ:

Ćwiczenie może mieć charakter cykliczny – jako rozgrzewka rozpoczynająca zajęcia w ramach edukacji matematycznej. Warto wówczas uruchomić pomysłowość uczniów i ustalić nowe zasady dotyczące zarówno kategorii oceny wyników (np. większy/mniejszy od 20/30/40), jak i wykonywanych ćwiczeń ruchowych (przysiady, klaskanie, stykanie się plecami przez dwie osoby, itp.).

FAZA WŁAŚCIWA

1. Gra w kości w nowej odsłonie

Uczniowie grają w parach lub trójkach. Każda grupa powinna mieć do dyspozycji 4 kostki do gry. Uczestnicy gry kolejno rzucają czterema kostkami. Sumują wyrzucone oczka. Jeśli wynik będzie większy od 16 przyznają sobie 1 punkt w danej rundzie. W przeciwnym wypadku nie otrzymują punktów. Wyniki poszczególnych uczestników są zapisywane na KARCIE PRACY NR 1. Wygrywa zawodnik, który jako pierwszy zdobędzie 5 punktów.

KOMENTARZ:

W przypadku uczniów zdolnych można użyć 5 lub więcej kostek do gry. Wówczas również sami uczniowie powinni ustalić próg, od którego przyznawany jest punkt w danej rundzie (np. w przypadku 5 kostek od 20 pkt).

2. Nasze własne gry

Uczniowie w czterech zespołach opracowują własne gry z wykorzystaniem kości. Rozgrywają kilka rundek między sobą, a następnie prezentują zasady tych gier na forum. Cała klasa wybiera najbardziej atrakcyjną ich zdaniem grę i w parach lub większych grupach testuje jej reguły.

3. Trójkąt przegrywa

Uczniowie grają w parach. Najpierw jeden z graczy zaznacza na KARCIE PRACY NR 1 (ćwiczenie 2) 6 punktów tak, żeby żadne 3 z nich nie leżały w jednej linii. Gracze wybierają kolory mazaków. Gra polega na tym, że dzieci na zmianę łączą punkty kolorowymi odcinkami (w kolorze swojego mazaka). Łączone są tylko te punkty, które zostały narysowane na początku. Ten z graczy, który jako pierwszy nakreśli cały trójkąt swoim kolorem (trzy boki), przegrywa.

Uczniowie po przeprowadzeniu pierwszej rozgrywki, zastanawiają się nad odpowiednią strategią i grają raz jeszcze, wykorzystując kartę pracy drugiej osoby z pary.

Źródło gry: M. Pisarski (2011). *Matematyka dla naszych dzieci*. Opole: Wydawnictwo Nowik Sp. jawna.

FAZA KOŃCOWA

Toto – lotek

Nauczyciel opowiada historię o pewnym człowieku, który namiętnie gra w gry liczbowe, mając nadzieję na wygraną. Zadaniem uczniów jest uważne słuchanie historii i zapamiętanie jak najwięcej szczegółów tej historii:

Zenon P. wydaje każdą zaoszczędzoną złotówkę na zakup kuponów w grach liczbowych. Od lat skreśla te same liczby, które według niego okażą się wreszcie szczęśliwymi. Te liczby to: 2, 13, 26, 32, 41 i 49. Do tej pory jednak Zenon P. wygrał najwięcej 10 złotych. Wydał te pieniądze na bilet do kina. Wyświetlany film nosił zagadkowy tytuł: „Do kogo uśmiechnie się los?”.

Po wysłuchaniu historii nauczyciel odczytuje przygotowane pytania. Uczniowie udzielają na nie odpowiedzi w zeszytach:

1. Jak ma na imię bohater tej historii?



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

SGWG
stowarzyszenie aktywnego
wspierania gospodarki



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



2. Jakie liczby skreśla od lat bohater tej historii?
3. Ile wynosi najwyższa wygrana bohatera tej historii?
4. Na co przeznaczył najwyższą wygraną bohater tej historii?



KARTA PRACY NR 1

1. Gra w kości – tabela wyników

Nr rundy	Zapis działania	Otrzymane punkty (1 lub 0)

2. Trójkąt przegrywa!