



SCENARIUSZ ZAJĘĆ NR 23/II

Klasa	druga
Temat dnia	<i>Domino na trzy różne sposoby</i>
Obszary edukacyjne	- edukacja matematyczna - edukacja polonistyczna - edukacja społeczna
Cele zajęć	Ogólne: - rozwijanie kompetencji matematycznych uczniów, - kształtowanie pozytywnej postawy uczniów do matematyki. Operacyjne: Uczeń - zadaje pytania do nazwy gry „domino”, - odpowiada na zadane pytania, - zna historię gry w domino, - czynnie uczestniczy w grze w domino, - dodaje i odejmuje w zakresie do 50, - akceptuje zarówno sytuację wygranej, jak i przegranej, - czerpie radość z uczestniczenia w grze, - projektuje swoje reguły gry w domino, - podaje niezwykle zastosowania kostek do domina, - układa krótką opowieść wyjaśniającą (w sposób fantastyczny) genezę nazwa gry domino.
Metody pracy	podające (opis, pogadanka, wyjaśnienie), praktyczne (ćwiczenia przedmiotowe, metoda tekstu przewodniego), aktywizujące (gry dydaktyczne)
Forma pracy	indywidualna, grupowa, w parach
Środki dydaktyczne	Domino, kartka do notowania wyników
Czas trwania	2 godz.

FAZA WSTĘPNA

Nauczyciel informuje uczniów, iż podczas dzisiejszych zajęć będą grali na różne sposoby w domino. Zadaniem uczniów jest wymyślenie jak największej pytań związanych ze słowem domino (z samą nazwą, jak i grą). Uczniowie mogą podzielić się na cztery zespoły i układać pytania w ciągu kwadransa.

Przykłady pytań:

- Ile tabliczek potrzebnych jest do gry w domino?
- Ile liter ma nazwa „domino”?



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

SCWG
stowarzyszenie aktywnego
wspierania gospodarki



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



- Kto wymyślił domino?

Uczniowie podkreślają pytania, na które znają odpowiedź. Zespoły zadają głośno pytania, na które nie potrafią odpowiedzieć. Uczniowie wspólnie z nauczycielem poszukują poprawnych odpowiedzi.

KOMENTARZ:

Nauczyciel może wzbogacić wprowadzenie do zajęć o konkretne informacje dotyczące historii gry w domino. Gra narodziła się prawdopodobnie w Chinach w XII wieku, a do Europy sprowadził ją Marco Polo – jeden z najwybitniejszych podróżników w historii. Gra nie od razu stała się popularna. Dopiero w XVIII i XIX wieku uznana została za grę towarzyską i stanowiła jedną z najbardziej rozpowszechnionych form rozrywki. Nie ma jednego ogólnie obowiązującego zbioru zasad gry w domino. Istnieją jej różne odmiany i kryją się pod takimi nazwami, jak: Matador, Bergen, Sewastopol.

FAZA WŁAŚCIWA

1. Domino klasyczne

Uczniowie tworzą czteroosobowe zespoły. Każdy zespół otrzymuje zestaw do gry w domino. Tabliczki rozłożone są „oczkami” do spodu. Pierwszy gracz odkrywa tabliczkę. Zadaniem kolejnego jest dołożenie tabliczki, której dowolna połowa będzie zawierała tyle oczek, ile jest na dowolnej połowie pierwszej tabliczki. Jeśli nie uda mu się odsłonić właściwej tabliczki, losuje kolejną, aż do poprawnego efektu. Kolejni gracze postępują podobnie. Wygrywa gracz z najmniejszą liczbą tabliczek w momencie, kiedy wszystkie tabliczki ze wspólnego pola zostaną odkryte.

KOMENTARZ:

Grę należy powtórzyć tak, aby uczniowie młodsi, którzy mogą nieco wolniej opanowywać reguły gry, mieli szansę na pełne uczestniczenie w zabawie.

2. „10 wygrywa”

Uczniowie podobnie jak w dominie klasycznym odkrywają losowo wybrane tabliczki, przy czym zdobywają po 2 punkty, jeśli oczka na boku dołożonej tabliczki z oczkami na boku tabliczki, do której ją dołożono dają sumę 10. Mogą oczywiście dołożyć dowolną tabliczkę, ale wówczas nie otrzymują punktów. Wygrywa osoba z największą liczbą zdobytych punktów w momencie, kiedy wszystkie tabliczki ze wspólnego pola zostaną odkryte, przy czym za



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

SCWG
stowarzyszenie aktywne
wspierania gospodarki



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



każdą niewykorzystaną tabliczkę należy odjąć po 2 punkty. Każda osoba, która w momencie zakończenia gry, nie ma „na stanie” żadnej tabliczki otrzymuje (bez względu na to, czy zdobyła do tej pory jakieś punkty) 2 punkty.

Grę należy przeprowadzić przynajmniej dwukrotnie. Rozwija ona myślenie strategiczne i uruchamia kalkulowanie, jaka taktyka bardziej opłaca się uczniowi (czy zbieranie tabliczek, które w odpowiednim momencie można dopasować do „10”, czy ich dokładanie bez zdobywania punktów).

3. Suma większa od 13

Uczniowie podobnie jak w dominie klasycznym odkrywają losowo wybrane tabliczki, przy czym zdobywają po 1 punkcie, jeśli suma wszystkich oczek na obu tabliczkach (na tej dołożonej i na tej, do której ją dołożono) jest równa lub mniejsza od 13, zaś 2 punkty jeśli jest większa od 13. Wygrywa osoba z największą liczbą zdobytych punktów w momencie, kiedy wszystkie tabliczki ze wspólnego pola zostaną odkryte.

FAZA KOŃCOWA

Test Niezwykłych Zastosowań Domina

Uczniowie zastanawiają się przez 10 min., jakie mogą być inne niż standardowe (a więc inne niż do gry) zastosowania kostek domina. Im więcej propozycji, tym lepiej.

PRACA DOMOWA

Zadaniem uczniów jest ułożenie krótkiej historii (4-5 zdań), która kończyłaby się zdaniem:

I dlatego właśnie ta gra nazywa się domino.