



MNOŻENIE DZIELENIE

nauka liczenia



AUTOR: PRZEMYSŁAW WOJTKOWIAK

ILUSTRACJE: JOANNA KŁOS

Gra pomaga dzieciom utrwalić mnożenie i dzielenie do 100.
Wiele wariantów rozgrywki rozwija te umiejętności.

ELEMENTY GRY

100 DWUSTRONNYCH KART



działania



wynik



Każda karta zawiera stałe elementy. Na rewersie znajdują się działania (mnożenie i dzielenie), a na awersie ich wyniki.

ZABAWA 1

Przed grą zdecydujcie, który wariant rozgrywki chcecie rozegrać:

- wariant **mnożenie**: ułóżcie wszystkie karty chłopcem skierowanym w stronę graczy (pomarańczowe tło),
- wariant **dzielenie**: ułóżcie wszystkie karty dziewczynką skierowaną w stronę graczy (niebieskie tło),
- wariant **mnożenie i dzielenie**: ułóżcie połowę talii stroną chłopca, a połowę stroną dziewczynki ku górze (wymieszajcie je ze sobą).



Jeśli chcecie zadawać pytania o wynik, potasowany stos kart połóżcie stroną działań ku górze.

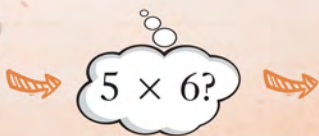
Jeśli chcecie zadawać pytania o działanie, potasowany stos kart połóżcie stroną wyników ku górze.

Gracze pobierają po 5 kart (z początkującymi matematykami można grać na 3 lub 4 karty). Trzymają je w ręce tak, żeby pozostali widzieli dokładnie drugą stronę kart.



Zabawę rozpoczyna najmłodszy gracz. Zadaje on pytanie przeciwnikowi siedzącemu na lewo od siebie, podając albo wybrany wynik, albo wybrane działanie (zależnie od tego, którą stroną gracie) z kart widocznych w ręce przeciwnika.

Przykład: Gracz pyta: „Ile to 5×6 ?” albo „Jakie działanie daje wynik 30?”. Osoba, której zadano pytanie, wybiera ze swoich kart te z odpowiednim wynikiem lub działaniem i wyklada je na stół.



Możliwe są następujące sytuacje:

- gracz wybrał wszystkie karty poprawnie – zabiera wszystkie te karty na swój stos punktów,
- gracz wybrał dobrą kartę, ale jest jeszcze inna, która spełnia ten warunek,
- gracz zabiera zagraną kartę na swój stos kart, a tę, którą pominął, oddaje na stos punktów przeciwnika,
- gracz niepoprawnie wybrał co najmniej 1 kartę – oddaje karty na stos punktów przeciwnika.

Następnie gracz, który odpowiadał na pytanie, dobiera ze stosu tyle kart, aby znowu mieć w ręce początkową liczbę (5).

Teraz gracz, który odpowiadał, zadaje pytanie kolejnej osobie.

Gra toczy się do momentu wyczerpania kart w talii.

Zwycięzcą zostaje ten, kto zdobył najwięcej punktów. W wypadku remisu gracze dzielą się zwycięstwem.

ZABAWA 2

Przed grą zdecydujcie, który wariant rozgrywki chcecie rozegrać:

- wariant **mnożenie**: ułóżcie wszystkie karty chłopcem skierowanym w stronę graczy (pomarańczowe tło),
- wariant **dzielenie**: ułóżcie wszystkie karty dziewczynką skierowaną w stronę graczy (niebieskie tło),
- wariant **mnożenie i dzielenie**: ułóżcie połowę talii stroną chłopca, a połowę stroną dziewczynki ku górze (wymieszajcie je ze sobą).

Potasowaną talię połóżcie stroną działań ku górze.

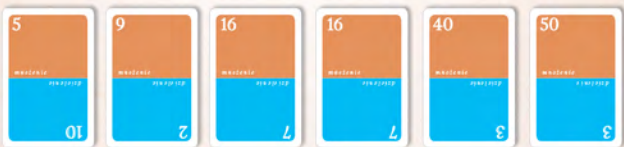
Gracze pobierają po 6 kart. Następnie na trzy-cztery starają się ułożyć je na stole przed sobą w taki sposób, aby wyniki tworzyły ciąg rosnący lub malejący (wcześniej się na to umawiają).



Gdy pierwszy gracz skończy układanie, odlicza głośno do pięciu, dając innym czas na ułożenie swoich kart.

Następnie gracze odkrywają swoje karty i sprawdzają poprawność układów. Każda karta, która jest ułożona poprawnie, trafia na stos punktów, a każda położona błędnie zostaje odrzucona z gry.

Uwaga! Karty z tym samym wynikiem możemy kłaść obok siebie i nie powodują, że ciąg jest błędny.



Kolejna runda rozpoczyna się od dobrania nowych kart i ponownego ułożenia kart w ciągach.

Gra toczy się do momentu, kiedy którykolwiek z graczy nie może dobrać do 6 kart.

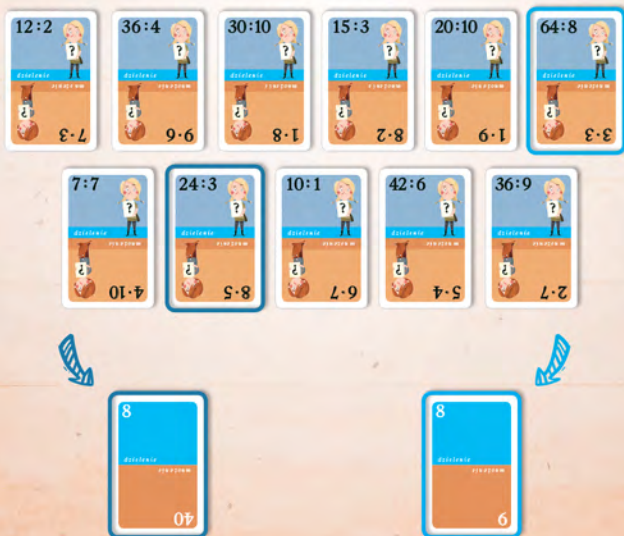
Zwycięcą zostaje ten, kto zdobył najwięcej punktów. W wypadku remisu gracze dzielą się zwycięstwem.

ZABAWA 3

Ułóżcie wszystkie karty dziewczynką skierowaną w stronę graczy (niebieskie tło).

Potasujcie karty. 11 z nich wyłóżcie na stół tak, żeby wszyscy gracze mieli do nich równy dostęp.

Zabawę rozpoczyna najmłodszy gracz. Ma za zadanie odnaleźć 2 karty, których wynik dzielenia jest identyczny.



Gracz podnosi 2 karty i pokazuje wyniki po drugiej stronie.

Jeśli oba wyniki na niebieskim tle są identyczne, gracz odkłada karty jako punkty na swój stos.

Jeśli się pomylił, odkłada karty na wspólny stos kart odrzuconych i nie zdobywa punktu.

Ze stosu kart dołóżcie 2 karty, tak aby na stole znowu leżało ich 11.

Zaczyna się tura następnego gracza (kolejność zgodnie z kierunkiem wskazówek zegara).

Gra toczy się do momentu wyczerpania kart w talii.

Zwycięzcą zostaje ten, kto zdobył najwięcej punktów. W wypadku remisu gracze dzielą się zwycięstwem.

Można też wybrać wariant kooperacyjny tej zabawy – wtedy gracze współpracują, żeby osiągnąć jak najlepszy wynik, np. w ciągu 5 minut.

ZABAWA 4

Zabawa kooperacyjna – wszyscy gracze dążą do wspólnego zwycięstwa jako drużyna!

Ułóżcie wszystkie karty stroną chłopca ku górze (niebieskie cyfry).

Na stole wyłóżcie 10 kart tak, żeby wszyscy gracze mieli do nich równy dostęp.

Zabawę rozpoczyna najmłodszy gracz, potem kolejność zgodnie z kierunkiem wskazówek zegara.

Każdy gracz podnosi jedną z kart i układa ją w stosie.

Należy zacząć od karty z najwyższym wynikiem i kontynuować aż do najniższego wyniku.

Po zagranie wszystkich kart gracze odwracają stos i sprawdzają, czy wszystkie wyniki są malejące.



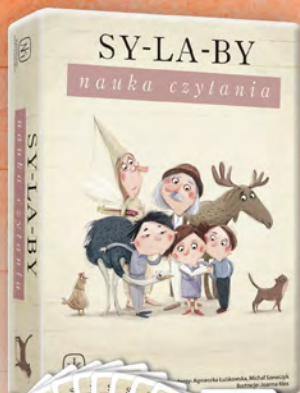
Jeśli karty są ułożone prawidłowo – zwyciężyście!



Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA
ul. Apcieczna 6, 05-075 Warszawa-Wesoła
www.nk.com.pl

© Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA, Warszawa 2022

Dział zabawek Magdalena KRÓL, Marcin DUDEK, Opieka redakcyjna Magdalena KOROBKIEWICZ,
Korekta Zuzanna LASKOWSKA, Koordynacja produkcji Krystyna MICHALAK,
Projekt graficzny i DTP Paweł NOWICKI



Książki
oraz gry!



W SERII

TAKŻE...

 Wydawnictwo
NASZA KSIĘGARNIA
www.naszaksięgarnia.pl

