



Nazwa aktywności: Skakanie po setce

Czas: 15-20 minut

Cel edukacyjny (zoperacjonalizowany): Uczeń zna różne właściwości liczb

Potrzebne materiały: plansze learning by moving, czterościenna kostka do gry, sześciościenna kostka do gry

Doświadczenie/działanie:

Uczniowie ustawiają się na wybranym przez siebie polu. Następnie rozgrywka wygląda podobnie jak przy grze Twister. Za pomocą dwóch kości - jednej czterościennej, drugiej sześciściennej losowane są komendy:

- którą kończynę uczniowie mają postawić na innym polu (1 - prawą rękę, 2 - lewą rękę, 3 - prawą nogę czy 4 - lewą nogę)
- jaką własność ma mieć liczba na której mają tą kończynę umieścić:
 1. jest to liczba pierwsza
 2. jest to liczba parzysta
 3. jest to liczba podzielna przez 3
 4. jest to liczba, której suma cyfr wynosi 10
 5. jest to liczba nieparzysta, której suma cyfr także jest nieparzysta
 6. jest to wielokrotność szóstki

9 1	9 2	9 3	9 4	9 5	9 6	9 7	9 8	9 9	100
8 1	8 2	8 3	8 4	8 5	8 6	8 7	8 8	8 9	9 0
7 1	7 2	7 3	7 4	7 5	7 6	7 7	7 8	7 9	8 0
6 1	6 2	6 3	6 4	6 5	6 6	6 7	6 8	6 9	7 0
5 1	5 2	5 3	5 4	5 5	5 6	5 7	5 8	5 9	6 0
4 1	4 2	4 3	4 4	4 5	4 6	4 7	4 8	4 9	5 0
3 1	3 2	3 3	3 4	3 5	3 6	3 7	3 8	3 9	4 0
2 1	2 2	2 3	2 4	2 5	2 6	2 7	2 8	2 9	3 0
1 1	1 2	1 3	1 4	1 5	1 6	1 7	1 8	1 9	2 0
0 1	0 2	0 3	0 4	0 5	0 6	0 7	0 8	0 9	1 0



Modyfikacje, czyli jak inaczej można zagrać/ poprowadzić aktywność:

Można dowolnie zmieniać cechy liczb warunkowane przez rzut kostką sześciocienną.

Refleksja (Pytania, które można zadać dzieciom po rozgrywce, odnoszące się do doświadczenia):

Kolejne doświadczenie (np.: przykładowe zadania/zagadki/:

Uczeń stoi prawą nogą na karcie z liczbą 55, teraz lewą nogę ma postawić na liczbie, która jest wielokrotnością szóstki - na którą z kart spełniającą ten warunek będzie mu wygodnie stanąć?