



Kółko - krzyżyk

TEMATYKA ZAGADNIENIA

Dodawanie i odejmowanie w zakresie do 15.

OBSZAR EDUKACJI I KLASA



uczymy się



bawimy się



rozmawiamy



odkrywamy

CELE

- budowanie liczby 15 z różnej liczby składników;
- budowanie własnych strategii podczas gry.

CELE W JĘZYKU UCZNIĄ

Po zajęciach:

- będziesz potrafił/a zbudować liczbę 15 z dwóch i trzech składników;
- będziesz umiał/a znaleźć takie składniki, które uniemożliwią drugiemu graczowi zbudowanie sumy 15.

MATERIAŁY DYDAKTYCZNE

- dla wersji realizowanej w klasie (w parach) – kartka a4, długopis;
- dla wersji na podwórku szkolnym – kreda.

KOMENTARZ METODYCZNY

Zasady zabawy w „kółko - krzyżyk” będą punktem wyjścia do wspólnych matematycznych rozgrywek pomiędzy uczniami, w których ustalają oni własne strategie działania. Zanim uczniowie zaczną pracować w parach, warto kilka razy zagrać z wybranym uczniem, pokazując przykład rozgrywki (np. raz wygrywając, raz pozwalając wygrać, raz doprowadzając do sytuacji blokady). Inni uczniowie mogą podpowiadać podczas tego próbnego grania.

Uczniowie podczas gry dodają i odejmują w zakresie do 15; często też - blokując kolegów - przekraczają wyznaczony próg. Budują 15 z różnej liczby składników: trzech by wygrać, dwóch, by zablokować przeciwnika.

ORGANIZACJA PRACY UCZNIÓW

1

Przygotuj plansze takie, jak do gry w „kółko – krzyżyk”(w wersji klasowej – dla każdej pary na kartce; w wersji podwórkowej – dla każdej pary na ziemi).

2

Podziel uczniów na małe zespoły (lub pary).

3

Wyjaśnij zasady gry oraz zadanie uczniów, które polega na tym, by ułożyć w jednej linii (pionowej, poziomej, na ukos) trzy liczby w taki sposób, aby w wyniku ich dodawania otrzymać liczbę 15. Uczniowie mają do dyspozycji cyfry: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9. Każda liczba może zostać wykorzystana na planszy tylko raz.

Uczniowie wykonują ruchy na zmianę (podobnie jak w zabawie „kółko – krzyżyk”), próbując wygrać.

Kółko - krzyżyk

Karta pracy nr 1

Rozgrywkę rozpoczęła *Ania* i wpisała w planszę cyfrę 1, *Tomek* dopisał cyfrę 4, a następnie *Ania* - cyfrę 5. Co powinien wpisać *Tomek* by wygrać z *Anią* w tej rozgrywce?

4	1	
	5	

Rozgrywkę rozpoczął *Tomek* i wpisał w kółko-krzyżyk cyfrę 9, *Ania* dopisała cyfrę 8, a następnie *Tomek* cyfrę 3. Co ma wpisać *Ania*, by wygrać z *Tomkiem* w tej rozgrywce?

9	8	
	3	

Kółko - krzyżyk

Karta pracy nr 2

Masz cyfry: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9. Wpisz odpowiednie cyfry w okienka tak, by równania były prawdziwe.

Uwaga! Każdą cyfrę możesz wykorzystać *tylko raz*.

$$\square + \square + \square = 15$$

$$\square + \square + \square = 15$$

$$\square + \square + \square > 15$$

Kółko - krzyżyk

Karta pracy nr 3

Dobierzcie się w pary.

Zadanie 1

Ułóżcie jak najwięcej przykładów działań, które dają *sumę* 15. Możecie wykorzystać cyfry: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9.

Wasze działania mogą składać się z dwóch, trzech i więcej składników.

W każdym przykładzie możecie *tylko raz* użyć konkretnej *cyfry* od 1 do 9 (np. nie możecie podać przykładu: $5+5+5=15$).

.....

.....

.....

Ile takich przykładów udało się wam wymyślić? Porównajcie przykłady z innymi uczniami w klasie.

Zadanie 2

A teraz stwórzcie przykłady, wykorzystując *dodawanie* i *odejmowanie* (np. np. $9+8-2$).

.....

.....

.....

Ile takich przykładów udało się wam wymyślić? Porównajcie przykłady z innymi uczniami w klasie.