

Kalkulator



Kalkulator 150x190 cm - gra podwórkowa

Jest to gra matematyczna. Stanowi doskonałą pomoc edukacyjną przy pierwszych krokach w nauce liczb, zasad działań czy też równań. Zadaniem na planszy mogą być różne obliczenia, np. prowadzący podaje liczbę (np.100), a zadaniem uczestnika jest skoczyć po polach kalkulatora, aby otrzymać ten wynik np. (10x10).

Akcesoria: możliwość skompletowania z akcesoriami <https://strefygier.pl/akcesoria> [1]

Aplikacja online: muzyka, stoper, losowanie twistera i kostki <http://www.9dots.pl/click-and-play> [2]

Plus i minus Sędzia podaje przykładowo liczbę 25. Uczestnicy kolejno skaczą po polach z cyframi i działaniami, tak by uzyskać wskazany wynik. Odpada ten gracz, który nie będzie już wiedział, jakie działanie zastosować, bowiem nie może się nic powtórzyć z działań i cyfr, które zastosowali poprzedni gracze. **Pojedynek** Gracze walczą jeden na jednego lub grupa przeciwko grupie. Gracz wyskakuje na kalkulatorze dowolną liczbę. Przeciwnik musi skakać po odpowiednich polach z cyframi i działaniami tak by uzyskać wskazany wynik. Następnie zamieniają się rolami. Dla utrudnienia można wyznaczyć określone polecenie. Przykładowo wynik musi być skutkiem: mnożenia, dodawania, odejmowania czy dzielenia. **Data** Drużyna losuje karteczkę z zadaniem. Na kartce wypisane są znane daty historyczne, bądź znane liczby czy daty z życia szkoły, klasy itp. Gracz musi w przeciągu 9 sekund od odczytania pytania wyskoczyć datę, czy też liczbę na kalkulatorze. Przykładowo: data Bitwy Pod Grunwaldem, dzisiejsza data, swoje urodziny itp. Wygrywa drużyna, która ma najlepszą pamięć jak i potrafi to działanie na kalkulatorze zaprezentować. **Zagadka dla starszych**

Z dziewięciu cyfr 1,2,3...9 trzeba wyskoczyć takie cyfry, tak żeby suma ich dawała 100. Cyfry muszą występować w naturalnej kolejności od 1 do 9 i w tym przypadku jest aż 10 takich możliwości, gdzie najmniej między cyframi daje się trzy znaki a najwięcej siedem. **Iloraz** Prowadzący podaje liczbę, podzieloną przez co najmniej 3 cyfry. Dwie drużyny muszą jak najszybciej stanąć na ilorazach wyżej wymienionej. Która drużyna szybciej rozstawi się na planszy - wygrywa. **Przykład:** $123-45-67+89=100$; $1+2+3+4+5+6+78+9=100$

Odnośniki

[1] <https://strefygier.pl/akcesoria>

[2] <http://www.9dots.pl/click-and-play>