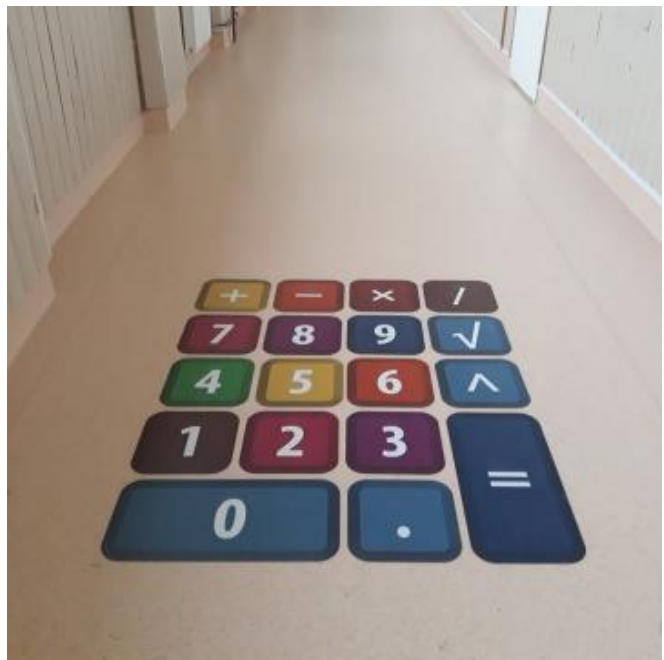


Kalkulator



Kalkulator 150x190 cm - naklejka podłogowa/gra korytarzowa

Przeznaczenie wewnątrz budynku: placówki oświatowe, centra handlowe, przychodnie, sale zabaw.

Materiał: folia samoprzylepna zabezpieczona antypoślizgowym laminatem. Gry są łatwe w montażu - składają się z małych elementów, łatwych do przyklejenia do 40 cm lub w całości do 130 cm szer.

Nawierzchnia: gładkie wykładziny PCV, lastrico, panele, płytki ceramiczne, marmur, parkiet.

Certyfikat: Deklaracja zgodności.

Faktury VAT: wystawiamy na przelew dla placówek oświatowych z 14-dniowym terminem płatności.

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]

Kontakt: biuro@9dots.pl [3] tel.+48 786 859 888

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, podzielną 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>

[3] <mailto:biuro@9dots.pl>

