

# KALKULATOR

## Instrukcja



4

GRA  
KORYTARZOWA

X

1

2

3

-



1-6



5+



15+ min.

Autor:  
**Magdalena Majcher**

Ilustracje:  
**MAGDALENA MAJCHER**

Skład instrukcji:  
**Bartosz Chomik**

Testy:  
**Bogusz Karolak,  
Magdalena Sumera**

## Spis treści

<b>Wprowadzenie</b> .....	<b>1</b>
<b>Elementy gry</b> .....	<b>1</b>
<b>Przygotowanie gry</b> .....	<b>2</b>
<b>Cel rozgrywki</b> .....	<b>2</b>
<b>Przebieg rozgrywki</b> .....	<b>3</b>
<b>Zakończenie rozgrywki</b> .....	<b>4</b>
<b>Dodatkowe tryby gry</b> .....	<b>4</b>
<b>Zalecenia dotyczące użytkowania gry</b> .....	<b>5</b>
<b>Jak składać grę</b> .....	<b>6</b>

# Wprowadzenie

Witajcie w fascynującym świecie matematycznych zmagani! Gra "Kalkulator" to edukacyjna zabawa, która łączy w sobie elementy aktywności oraz nauki. Stworzona z myślą o rozwijaniu umiejętności matematycznych w sposób dynamiczny i aktywny. Gra ta jest idealnym narzędziem zarówno dla dzieci, jak i dorosłych, chcących sprawdzić swoje zdolności rachunkowe oraz logiczne myślenie.

Gotowi na matematyczne wyzwania?

**POWODZENIA!**

## Elementy gry



## Rola beGamera

BeGamer to bardzo odpowiedzialna rola. Najczęściej rolę tę przejmuje wychowawca grupy lub najstarszy z uczestników. Jego zadaniem jest wymyślać zadania oraz sprawdzać odpowiedzi. Przede wszystkim jednak dba on o prawidłowy przebieg rozgrywki i dobrą atmosferę zabawy.

BeGamer może być również rotacyjny. Wtedy jest nim gracz znajdujący się przed osobą, która rozgrywa swoją turę. Jest on jednym z graczy i musi być obiektywny w swoich działaniach.

## Przygotowanie gry

Na początku rozkładamy plansze i przytwierdzamy ją do podłoża śledziami lub taśmą. Układamy na rogach planszy (tak jak na rysunku poniżej) pomarańczowe pachotki ostrzegawcze.

Ustawiamy w wygodnym miejscu KOSTKI DO GRY.

Ściągamy buty, stajemy przed KALKULATOREM i możemy zaczynać.



## Cel gry

Celem gry "Kalkulator" jest rozwijanie i doskonalenie umiejętności matematycznych poprzez aktywną zabawę na dużej planszy. Gra angażuje uczestników w rozwiązywanie różnorodnych zadań matematycznych dostosowanych do wieku graczy.

## Przebieg rozgrywki

Grę rozpoczyna najmłodszy. Ewentualnie pierwszego gracza można wyłonić w inny sposób, po prostu wybiercie kogoś i już.

beGamer wymyśla zadanie dla gracza dostosowane do jego wieku i umiejętności np.  $5+7$

Gracz skacze po polach wyskakując działanie oraz jego wynik - w tym przykładzie skacze na  $5+7=6$

Następnie beGamer wymyśla zadanie dla kolejnego gracza.

Uczestnicy kolejno skaczą po polach, wyskakując dane działanie oraz wynik.

Zadanie można zadawać przy wykorzystaniu kostek.

BeGamer określa rodzaj działania

- Dodawanie
- Odejmowanie
- Mnożenie
- Dzielenie

Gracz rzuca dwoma kostkami, wyskakuje działanie oraz wynik.

Gracz, który nie zna poprawnego wyniku działania lub nie wie, jak je prawidłowo wykonać, wykonuje ćwiczenia fizyczne np. przysiady,

pajacyki, pompki, skłony.

Dzięki aktywności ruchowej dzieci bardziej angażują się w grę, co sprawia, że staje się ona dla nich atrakcyjniejszą formą nauki.

## Zakończenie rozgrywki

Gra kończy się po ustalonym czasie gry, np. po 10 minutach.

## Dodatkowe tryby gry

### **MATEMATYCZNY SKOK DO WYNIKU\_\_**

W trybie "Matematyczny Skok do Wyniku" beGamer podaje wybraną liczbę, na przykład 20. Uczestnicy kolejno skaczą po polach, podając wymyślone przez siebie działanie, które daje wskazaną przez prowadzącego liczbę (np.  $15+5=20$ ,  $30-10=20$ ,  $5*4=20$ ,  $40:2=20$ ). Liczbę można również wybrać, rzucając dwiema kośćmi.

### **MATEMATYCZNA RYWALIZACJA NA SKOKI\_\_**

W trybie "Matematyczna Rywalizacja na Skoki" prowadzący podaje wybraną liczbę, na przykład 30 (liczbę można również wybrać, rzucając dwiema kośćmi). Uczestnicy rywalizują ze sobą, a ich zadaniem jest wymyślenie jak największej ilości działań, których wynikiem jest podana liczba (np.  $10+20$ ,  $8+22$ ,  $40-10$ ,  $60:2$ ,  $5*6$ ). Każdy zawodnik ma 1 minutę na wykonanie jak największej liczby działań w danej rundzie. Każde poprawne działanie to 1 punkt. Po 5 rundach sumowane są punkty, a uczestnik z największą liczbą punktów zostaje zwycięzcą.

## Zalecenia dotyczące użytkowania gry



Zaleca się, aby po planszy gry wielkoformatowej poruszać się skacząc jak królik; boso, w skarpetkach antypoślizgowych lub skarpetach. Ten sposób gry zachęca dzieci do aktywności fizycznej i bardziej angażuje je w rozgrywkę.



Przebywanie na planszy w obuwiu może prowadzić do uszkodzeń mechanicznych, zarysowań oraz szybszego zużycia.



Nie zaleca się używania gry na powierzchniach ziarnistych lub granulowanych, takich jak boiska poliuretanowe. Powierzchnie te mogą barwić, niszczyć i przyspieszać zużycie maty gry.



Nie wolno grać na mokrej lub brudnej grze. W przypadku zmożenia lub zabrudzenia, należy wyczyścić plansze.

## Jak składać grę

