

Autor:	Anna Dziadkiewicz
Tytuł:	<b>Wieża matematyczno - ortograficzna</b>
Edukacja:	Edukacja wczesnoszkolna- klasa II
Centrum aktywnej edukacji	Centrum artystyczno-ruchowe, matematyczno- przyrodnicze oraz polonistyczno - komunikacyjne
Tagi Hasła kluczowe	ortografia, klocki, klocki Jenga, motoryka mała, dodawanie i odejmowanie w zakresie 20 z przekroczeniem progu dziesiętkowego
Opis ćwiczenia i wskazówki autora:	<p><u>Cel gry</u> – doskonalenie umiejętności dodawania i odejmowania w zakresie 30 oraz ortografii poprzez grę zręcznościową</p> <p><u>Potrzebne materiały:</u> zestaw klocków Jenga flamaster do pisania na płytach CD Klucz odpowiedzi do gry Wieża matematyczno – ortograficzna.</p> <p><u>Opis wykonania gry</u> Aby wykonać tę grę należy przygotować zestaw klocków Jenga – oczywiście nie muszą być oryginalne. Na każdym z klocków na najszerszych ściankach należy zapisać numer klocka oraz zadanie. Po jednej stronie zapisujemy działania matematyczne. Mogą to być dowolne działania w tym wypadku proponuję dodawanie i odejmowanie w zakresie 20 z przekroczeniem progu dziesiętkowego. Przykłady należy dostosować do potrzeb uczniów. Po drugiej stronie zapisujemy wyrazy z trudnością ortograficzną, którą zastępujemy okienkiem. Wszystkie działania matematyczne z prawidłowymi odpowiedziami oraz poprawnie zapisane wyrazy warto spisać w formie czytelnego klucza odpowiedzi i ponumerować podobnie jak klocki.</p>



### Zasady gry

Przed przystąpieniem do gry należy wybrać wersję gry tzn. czy gracze będą odpowiadać na zadania matematyczne czy ortograficzne oraz wybrać jedną osobę, która będzie sędzią. Sędzia otrzymuje klucz odpowiedzi.

1. Jeden z graczy buduje wieżę z klocków na twardej, równej powierzchni.

Każdy poziom wieży składa się z 3 klocków ułożonych pod odpowiednim kątem na przemian w stosunku do niższego poziomu (tak, jak to widać na zdjęciach).

2. Grę rozpoczyna gracz, który budował wieżę. Następna jest osoba po jego lewej stronie. Maksymalna liczba graczy – 5.

3. W czasie swojej kolejki każdy z graczy stara się wyjąć jeden bloczek z któregokolwiek miejsca PONIŻEJ najwyższego poziomu. Następnie rozwiązuje zadanie zapisane na klocku (oblicza działanie lub wybiera literę, która należy uzupełnić wyraz).

4. Sędzia sprawdza w kluczu odpowiedzi poprawność wykonania zadania. Jeżeli uczeń udzielił poprawnej odpowiedzi umieszcza swój bloczek na szczycie wieży, w odpowiednim, naprzemiennym położeniu względem niższego poziomu. Jeżeli odpowiedź jest niewłaściwa umieszcza swój klocek powrotem na

tym samym miejscu.

4. Wyjmuje się i układa 1 bloczek w czasie swojej kolejki. Można używać tylko jednej ręki!

6. Podczas układania nie można układać wyższych poziomów, jeśli najwyższy poziom nie został ukończony i nie składa się z 3 bloczków.

7. Kolejka kończy się 10 sekund po ułożeniu bloczka lub zaraz po tym, gdy następny gracz dotknie wieży.

8. Wyjmowanie i układanie bloczków trwa do momentu zawalenia się wieży.



Klucz do gry znajduje się w pliku o nazwie: „Wieża matematyczno-ortograficzna - klucz odpowiedzi”