

Polish

COUNT ME IN 4, 5, 6

"LICZMY RAZEM" 4, 5, 6

Witamy do programu "Liczmy Razem 4, 5, 6"

Rada Miasta Dundee wspólnie z Bankiem Clydesdale dostarcza dzieciom w szkołach podstawowych książki i gry, które ćwiczą świadomości i pojęcia matematyczne.

Seria "Count Me In - 4" ["Liczmy Razem - 4"] uczy dzieci, jak liczyć pieniądze do wartości 2 funtów [£2].

Książka: WIELKA WYSPRZEDAŻ ZWIERZĄT

Gra: zwierzęta za pięć penów (5p)

- Dopasuj nazwę do zwierzęta.
- Ile jest zwierząt, które kosztują po 5 penów?
- Znajdź różne sposoby sumować pięć penów.
- Włóż pięć penów do każdej portmonetki.
- Użyj wszystkie monety.
- Jeśli każde zwierze kosztuje 5p, ile razem kosztuje kupić pingwina, papugę, dziobka i pelikana?

9 penów za parę

- Dopasuj nazwę do zwierzęta.
- Połóż koala i mrówkojada na planszę do gry.
- Używając kartki pieniędzne, znajdź ile jest różnych sposobów sumować 9 penów.

Ile kosztujemy?

- Po oglądnięciu książki ułóż zwierzęta w linii, od najtańszego do najdroższego.
- Pokaż na wachlarze monetowym, ile kosztuje każde zwierze.

Gra "Snap" (wojna)

- Wybierz kolegę/koleżankę do gry.
- Jak razem położycie takie same dwie karty, krzyknij na cały głos SNAP.

Polish

LICZMY RAZEM 4, 5, 6

Witamy do programu "Liczmy Razem 4, 5, 6"

Rada Miasta Dundee wspólnie z Bankiem Clydesdale dostarcza dzieciom w szkołach podstawowych książki i gry, które ćwiczą świadomości i pojęcia matematyczne.

Liczmy Razem - 5

Książka: WSTRĘTNY HENRYK (HORRID HENRY) SZYBKO SIĘ ZBOGACZA

Po czytaniu/słuchaniu tych bajek dzieci będą mogli sobie wyobrazić postacie, które biorą udział w tych praktycznych zajęciach. Te gry polegają na łatwych kalkulacjach dzielenia i ułamków, mierzenie długości i czasu, liczenie pieniędzy do 20 funtów (£20) i kalkulacje pamięciowe.

Naleśniki Wstrętnego Henryka

- Wyłóż 4 tależe.
- Policz, ile jest naleśników.
- Używając kartki ułamkowe, oblicz ile naleśników każdy członek rodziny dostanie.
- Co zauważyłeś/łaś, na talerzu Henryka?
- Co zauważyłeś/łaś, na talerzu Piotra?

Gra "Snap" (wojna) z uławkami

- Wybierz kolegę/koleżankę do gry.
- Jak razem położycie takie same dwie karty, krzyknij na cały głos SNAP.

Wyścigi z jajkiem na łyżce

- Ułóż 6 kart długości w dwa komplety - jeden komplet z centymetrami, drugi z metrami/centymetrami.
- Następnie, rozłuszc karty na tablicy wyników Pani Hetery (Miss Battle-Axe) - uważaj, położyć każdą kartę w odpowiednim rzędzie!
- Weź taśmę od której zaczynają się wyścigi i 7 odznaków osobistych, i zmierz jak daleko każde dziecko potrafiło biegać, zanim jajko się rozbiło - KLAP!
- Znajdź duże wolne miejsce na podłodze i zaznacz taśmą linię startową.
- Jajko Piotra Doskonałego pierwsze spadło, 1m24cm od linii startowej. Zaznacz to miejsce odznakami Piotra.
- Zrób to samo dla wszystkich dzieci.
- Kto pobiegł najdalej?

Jak się szybko zbogacić

Polish

- Połóż wszystkie hipo-skarbonki na jeden stos, z hipopotamem w dół.
- Wyjmij wszystkie pieniądze z portmonetki i rozdziel banknoty i monety.
- Przekręć pierwszą hipo-skarbonkę i zobacz ile w niej jest oszczędzonych pieniędzy.
- Wylicz tą samą walutę banknotów i monet.
- Zrób to samo z wszystkimi hipo-skarbonkami, jedna po drugiej.
- Kto najwięcej zaoszczędził?
- Kto najmniej zaoszczędził?
- Ułóż kolejnie hipo-skarbonki, od tej która ma najwięcej do tej która ma najmniej pieniędzy.
- Ułóż odwrotnie hipo-skarbonki, od tej która ma najmniej do tej która ma najwięcej pieniędzy.
- Policz, ile każde dziecko musi jeszcze oszczędzić, aby mieć £20?

Kolejka do Świętego Mikołaja

- Połóż na stos paczkę 8 kart które pokazują godzinę cyfrową, z nazwą do góry.
- Przekręć pierwszą kartę. Nastaw wskazówki zegara analogowego na czas podany na karcie.
- Zrób tak samo kolejnie z wszystkimi kartami ze stosu i z zegarem analogowym.
- Połóż Świętego Mikołaja po **prawej stronie**. Weź kartki z godziną cyfrową i według ich, zrób kolejkę do Świętego Mikołaja.
- Ułóż dzieci w kolejce, od pierwszego dziecka które zobaczyło Świętego Mikołaja, do ostatniego. **Używaj karty które pokazują godzinę według zegara 24 godzinowego.**
- Kto pierwszy zobaczył Świętego Mikołaja?
- Kto jest ostatni w kolejce?

LICZMY RAZEM 4, 5, 6

Witamy do programu "Liczymy Razem 4, 5, 6"

Rada Miasta Dundee wspólnie z Bankiem Clydesdale dostarcza dzieciom w szkołach podstawowych książki i gry, które ćwiczą świadomości i pojęcia matematyczne.

Liczmy Razem - 6

Książki

Polish

UWAGA! STREFA ZAGROŻONA! UWAŻAJ, ŻEBY NIE PRZEKROCZYĆ NA TEREN STAROŻYTNO-GRECKICH GRY OLYMPIJSKICH!

STAROŻYTNA GRECJA - FANTASTYCZNE STRONY PRZEZROCZYSTE.

Te zajęcia są na temat starożytnej Grecji, skąd pochodzi wiele sławnych matematyków, których wynalazki w rozdziele matematyki, są do dzisiaj uczone w naszych szkołach. W tych zajęciach w programie "**Liczmy Razem - 6**" będziemy mnożyć przez liczby 10, używać kalkulator, mnożyć przez 7, 8 i 9, używać stoper, i układać linię czasu.

Gra Konia Trojańskiego z kostkami

Gra polega na liczeniu punktów zdobytych przez dwóch żołnierzy starożytno-greckich, używając podaną formułę.

Formuła *a) podsumuj numery na kostkach*
 b) pomnóż tę sumę przez 10

- Wybierz swego żołnierza
- Pierwszy gracz rzuca kostki. Jeśli ma podwójne numery, rzuca jeszcze raz.
- Używa powyżej podaną formułę, żeby obliczyć punkty zdobyte przez Toraxa.
- Drugi gracz rzuca kostki. Jeśli ma podwójne numery, rzuca jeszcze raz.
- Używa powyżej podaną formułę, żeby obliczyć punkty zdobyte przez Aristosa.
- Zapisuje punkty Aristosa na papierze.
- Wygrywa ten żołnierz, który pierwszy osiągnie do 200.
- Można albo trzymać rezultaty w głowie, albo sumować ich na kalkulatorze.

Tezeusz i Minotaur

Dzielenia 200 przez 7, 8 i 9.

- Należy pomóc Tezeuszowi ucieknąć od Minotaura, znajdując drogę przez 3 labirynty. Możesz się posuwać na poziomie, pionowo albo ukośnie, ale tylko jedną kratkę na raz.
- Zaczynij na labiryncie gdzie są numery mnożone przez 7. Połóż pierwszy pionek na numer 35.
- Znajdź drogę przez labirynt używając te numery, które można dzielić przez 7.
- Używając tą samą metodę, przeprowadź Tezeusza przez labirynty numerów 8 i 9.

Gry Olimpijskie

Polish

- Zobacz tablicę informacyjną o konkursie męskim 800 m. Według podanych czasów, wykalkuluj kto skończył na 1-szym, 2-gim i 3-cim miejscu. Połóż odpowiednie flagi na tablicę flag.
- Ćwicz ze stoperem, aż umiesz go używać i możesz go dokładnie zatrzymać według czasów 8-miu sportowców.
- Wymyśl z kolegami konkursy, w których możecie grać przeciw stoper i sprawdzać sobie na wzajem czas.

Starożytno-grecka linia czasowa

- Wyłóż 12 magnesów z datą, od najstarszego do najnowszego.
- Znajdź żółtą KARTĘ WAŻNYCH FAKTÓW i trzymaj ją osobno. Będziesz ją potrzebował do kalkulacji.
- Rozdziel karty informacyjne w dwie paczki - WCZEŚNIEJSZE i PÓŹNIEJSZE.
- Znajdź miejsce, gdzie możesz rozłożyć wszystkie magnesy z obrazkami.
- Używaj pierw WCZEŚNIEJSZE karty informacyjne.
- Przeczytaj karty informacyjne jedna po drugiej i wybierz, według daty, gdzie należy położyć każdy magnes z obrazkiem.
- Zrób to samo, z kartami PÓŹNIEJSZYMI.
- Przeczytaj wszystką informację po raz drugi i ustal gdzie należy położyć magnesy z obrazkami aby dokładnie ułożyć linię czasową.