

BING BANG BUNG!



Marek Pisarski

GIMNAZJUM WYRAŻENIA ALGEBRAICZNE I RÓWNAŃ

Liczba graczy: 2–4 osoby

Rekwizyty: dwa zestawy po 42 karty z wyrażeniami algebraicznymi, 21 kart ze znakami równości

Przed rozpoczęciem gry właściwej polecamy wykorzystanie trzech innych jej wariantów na rozgrzewkę.

Rozgrzewka 1. Ćwiczenie

Potrzebne materiały: karty z jednego, dowolnego zestawu, karty ze znakami równości

Uczniowie grupują karty według kryterium „równości” wyrażień. Odkrywają, że jedno wyrażenie można zapisać na kilka sposobów.

Rozgrzewka 2. Gra

Potrzebne materiały: karty z jednego, dowolnego zestawu

Gracze odkładają na stosik koszulkami do góry 12 kart z jednego zestawu. Pozostałe karty z tego samego zestawu rozkładają odkryte na stole.

Pierwszy gracz odkrywa jedną kartę ze stosiku i wśród kart rozłożonych na stole szuka do niej pary z równym mu wyrażeniem. Jeżeli grający prawidłowo dobierze parę, zabiera obie karty. Jeżeli karta odkryta przez gracza nie ma pary, uczeń mówi „nie ma pary” i zabiera kartę. Może wówczas również dodatkowo zabrać dwie stanowiące parę karty spośród kart znajdujących się na stole.

Jeżeli uczeń popełni błąd, ten z graczy, który zauważył jako pierwszy pomyłkę, zabiera jego kartę. Może również zabrać jej parę, jeżeli znajdzie ją wśród kart znajdujących się na stole.

Gra kończy się, gdy użyta zostanie ostatnia karta ze stosiku.

Wygrywa uczeń, który w czasie rozgrywki zgromadzi najwięcej kart.

Rozgrzewka 3. Ćwiczenie

Potrzebne materiały: karty z jednego, dowolnego zestawu, karty ze znakami równości

Uczniowie losują po dwie karty każdy, a następnie zestawiają je ze sobą układając po dwóch stronach znaku równości. Wspólnie zastanawiają się, czy utworzone w ten sposób równania mają rozwiązania. Jeśli mają, to czy jedno, czy nieskończenie wiele. Jeśli jedno, to jakie? Jeśli nie ma rozwiązania, to dlaczego? Równania można przepisywać do zeszytu i rozwiązywać. Konieczność takiego postępowania widoczna jest szczególnie w sytuacjach spornych.

BING BANG BUNG!

Potrzebne materiały: karty z jednego, dowolnego zestawu, karta ze znakami równości

Gracze rozkładają na stole karty z zestawu koszulkami do góry oraz jeden znak równości. Pierwszy z graczy odkrywa jednocześnie dwie dowolne karty i układa je po dwóch stronach znaku równości. Gracze obserwują powstałe w ten sposób równanie. Kiedy zauważą, że równanie jest tożsamościowe, jak najszybciej wypowiadają hasło **BING**, jeżeli równanie jest sprzeczne, reagują słowem **BANG**, a jeśli ma dokładnie jedno rozwiązanie, gracze wydają okrzyk **BUNG**. Ten z graczy, który krzyknął pierwszy, zabiera obie karty. Jeśli gracz pomyli hasło, traci jedną ze zdobytych wcześniej kart lub też (jeżeli nie ma żadnej karty) nie bierze udziału w kolejnej rundzie.

Gra kończy się, gdy użyta zostanie ostatnia para kart.

Wygrywa uczeń, który w czasie rozgrywki zgromadzi najwięcej kart.