



Kalkulacje na granicy

UŁAMKI DZIESIĘTNE

klasa 5

Liczba graczy

od 2 do 4 osób

Rekwizyty

kalkulator, który zapamiętuje ostatnie działanie (większość kalkulatorów ma tę funkcję), kostka do gry, kartki i długopisy

Zasady gry

Przed rozpoczęciem rozgrywki gracze ustalają liczbę kolejek. Na początku każdej z nich wybierają liczbę graniczną. Dla każdej kolejki powinna być ona inna. Liczbą graniczną może być dowolna liczba naturalna większa od 19 i mniejsza od 101 (w wariacie trudniejszym – dowolna liczba dziesiętna z przedziału od 20 do 100). Pierwszy gracz rzuca dwukrotnie kostką, a wyniki rzutów wpisuje do kalkulatora, oddzielając je kropką. Następnie wciska klawisz „+”, a po nim klawisz „=” i powtarza wciskanie klawisza „=” tak długo, aż w okienku kalkulatora uzyska wynik jego zdaniem najbliższy liczbie granicznej i od niej mniejszy. Liczby granicznej nie wolno przekroczyć. Jeśli tak się zdarzy, gracz otrzymuje 3 punkty karne. Grający, który nie przekroczył liczby granicznej, odejmuje od swego wyniku liczbę graniczną (wciska klawisz „-”, wpisuje liczbę graniczną i naciska klawisz „=”), rezultat odejmowania zamienia na liczbę dodatnią i tyle punktów zapisuje na swoim koncie. Następnie ruch ma kolejny gracz. Grę wygrywa osoba, która po wszystkich kolejkach zgromadzi najmniej punktów.