MathRiders
POTĘGA MATEMATYKI

60 sekund

Materiały: Kostki, karty do gry z liczbami

Gracz losuje kartę (np. 7). Ustawia timer na 60 sekund. Rzuca kostką i mnoży liczbę wyrzuconych oczek przez liczbę z karty (np. 7×3, 7×4 itd.), mówi wynik na głos i zapisuje.

Ile poprawnych wyników zapiszesz w 1 minutę?
Wersja dla 1 gracza - stara się pobić swój rekord.
Więcej graczy - wygrywa gracz z najwyższym wynikiem.

Dwie karty

Materiały: Plansze z kartami, karty z liczbami 2-10

Wybierz planszę, na pustym miejscu połóż wylosowaną, kartę, oblicz wynik mnożenia i zaznacz właściwy iloczyn. Potem wylosuj kolejną kartę i powtórz kroki.

Sprawdź, czy do każdego iloczynu umiesz podać pasujące działanie.
Dodatkowe wyzwanie z timerem - ile iloczynów zaznaczysz w 60 sekund?

MathRiders
POTĘGA MATEMATYKI

TABLICZKA MNOŻENIA

ZAGRAJMY





MathRiders
POTĘGA MATEMATYKI

Wojna na mnożenie

Materiały: Karty do gry z liczbami, karta z wynikami, markery suchościeralne.

Każdy gracz losuje 2 karty, mnoży liczby i zapisuje wynik. Gracze sprawdzają swoje wyniki. Jeśli są prawidłowe zostawiają je, jeśli jest błąd, przekreślają wynik.
Gracz z wyższym iloczynem otacza go kołem.

Punktacja: prawidłowy wynik 1 punkt, iloczyn w kole 1 punkt. Wygrywa gracz z wyższą sumą punktów.

Zbieraj karty

Materiały: Karty do gry z liczbami, kostki.

Każdy z graczy otrzymuje 1 kostkę. Karty leżą na stosie.
Gracze losują po 1 karcie i rzucają swoją kostką.
Mnożą liczbę ze swojej kostki przez liczbę ze swojej karty. Podają wynik. Gracz z najwyższym iloczynem – zabiera karty. Powtarzamy zagrywkę.

Wygrywa ten, kto ma najwięcej kart po zakończonej serii.

MathRiders
POTĘGA MATEMATYKI

Ścigamy 50

Materiały: Karty do gry z liczbami.

Każdy gracz dostaje 5 kart. Na stosie zostaje reszta.
Gracze odkrywają jedną kartę ze stosu i każdy decyduje jaką kartą chce zagrać, aby iloczyn był jak najbliższy liczby 50. Powtarzamy zagrywkę.

Punkt zdobywa gracz, którego wynik jest najbliżej 50.
Wygrywa gracz z największą liczbą punktów po zakończonej serii.

4 w linii

Materiały: Plansza Iloczyny, markery suchościeralne.

Za pomocą markera wyznaczamy na tablicy kwadrat 4x4. Gracze po kolei mają za zadanie podać działanie mnożenia takie, aby jego wynik znajdował się w wybranym obszarze. Jeśli działanie i wynik są prawidłowe, gracze zakreślają odpowiednio np. kółko lub krzyżyk.

Wygrywa osoba, która pierwsza zaznaczy swoim znakiem cztery pola w pionie, poziomie lub na skos.