



NAKRM SVÉHO ŽÍŽALÁKA

Cílem hry je „nakrmit svého žížaláka“ - napsat do políček jeho těla čísla od nejmenšího po největší.

Potřebujeme: 2 hrací kostky a předkreslené žížaláky - najdete je na další straně.

Hra: Hráč hodí dvěma kostkami, sestaví číslo a napíše je do některého z políček těla svého žížaláka.

Padne-li např.  a  , může vytvořit číslo 13, nebo 31.

Při vytváření čísla i při volbě políčka, do kterého je napíše, musí myslet na to, že čísla v políčkách musí být od nejmenšího po největší. Vytvoří-li tedy číslo 31 a napíše je do prvního políčka a v příštím kole hodí  a  , nebude mít kam číslo zapsat, protože 12 i 21 jsou menší než 31.

Hra vede k přemýšlení o tvorbě a velikosti čísel. Můžeme hrát i se třemi kostkami a tvořit trojciferná čísla.



Varianta pro prvňáčky: Vytváříme čísla do 20.

Na jedné kostce přelepíme tečky tak, aby na dvou stěnách nebyla žádná tečka, na dvou jedna a na dvou dvě.

(Nalepíme-li papírky lepidlem na papír, půjdou sundat.)

Počet teček na polepené kostce pak určuje počet desítek v čísle a počet teček na nepolepené kostce počet jednotek.

Varianta pro předškoláčky: Do žížaláka napíšeme čísla od 1 do 6. Hážeme jen jednou kostkou. Hráči vybarvují políčka s číslem odpovídajícím počtu hozených ok.



KDO PRVNÍ NAKRMÍ SVÉHO ŽÍŽALÁKA?

