

KARTA PRACY – „SZKOLNE TARGI GIER MATEMATYCZNYCH”

AUTORZY Ola W, Janek J,

NAZWA GRY	DOPASUJ ROK
TEMATYKA	LICZBY RZYMSKIE
POTRZEBNE REKWIZYTY	Ozobot, wydrukowana trasa, karta pracy
PRZEBIEG GRY/ZABAWY	Liczba graczy 2-4. Gracz stawia ozobot na trasę. Ozobot losuje wiek. Uczestnik wyszukuje rok odpowiedni do wylosowanego wieku. Każdy uczestnik ma trzy kolejki. Wygrywa ten, którego suma wskazanych dat jest najmniejsza.

TRASA OZOBOTA

