

KARTA PRACY – „SZKOLNE TARGI GIER MATEMATYCZNYCH”

AUTORZY Bartek L. Mateusz G.

NAZWA GRY	KALENDARZ
TEMATYKA	Zapisywanie i odczytywanie dat
POTRZEBNE REKWIZYTY	Ozobot, wydrukowana trasa, karty z datami
PRZEBIEG GRY/ZABAWY	Gracz losuje trzy daty. Następnie programuje trasę ozobota, tak aby ozobot wykonał obrót przy miesiącach wskazanych nawylosowanej kartce, Każdy uczestnik ma nowa trasę.

TRASA OZOBOTA

