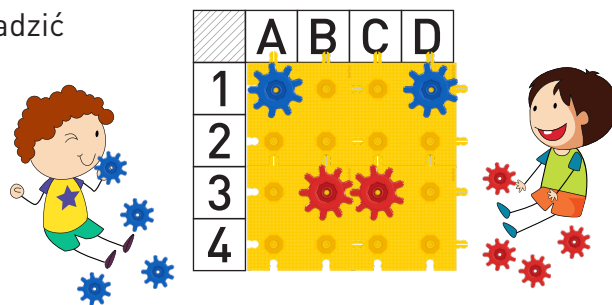


Zadanie 1 UTRWALANIE ODCZYTYWANIA UKŁADU

Kiedy dzieci zrozumiały zasadę odczytywania układu współrzędnego podczas zabaw wprowadzających, warto z nimi przeprowadzić zabawy utrwalające:

- Zabawy w parach - jedna osoba wyznacza współrzędne, a druga układa zębatki na platformie. Osoba pierwsza posiada koła w jednym kolorze, a druga w innym.



Zadanie 2

1. Podziel dzieci na pary, każda para otrzymuje Zestaw START oraz oznaczenia układu współrzędnego. Dzieci budują ze swoich zestawów maty 2 x 2 tworząc układ współrzędnego.
2. Daj dzieciom kartę z poleceniami lub je odczytaj:

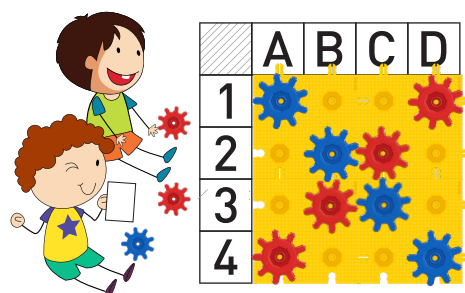
Karta z poleceniami do zadania VIII.2 str. 52

- Umieść czerwoną zębatkę na polu B3.
- Umieść pomarańczową zębatkę na polu A4.
- Umieść niebieską zębatkę na polu C1.
- Umieść zieloną zębatkę na polu D2.
- Umieść niebieski walec po lewej stronie czerwonej zębatki, jakie ma współrzędne?
- Umieść zielony walec po prawej stronie niebieskiej zębatki, jakie ma współrzędne?
- Umieść pomarańczowy walec pod zieloną zębatką, jakie ma współrzędne?
- Umieść czerwony walec nad zieloną zębatką, jakie ma współrzędne?

Zadanie 3 RUCHOME OBRAZY

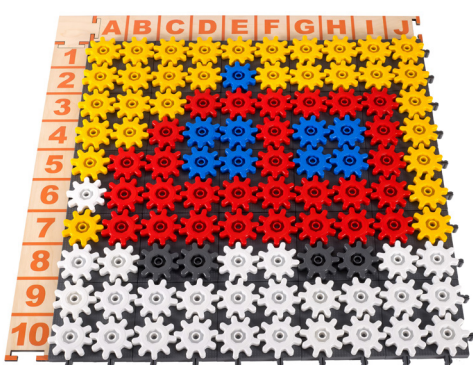
Zabawą na utrwalanie i odczytywanie współrzędnych jest wspólne wykonywanie ruchomych obrazów.

1. Każda para, korzystając z Zestawu START, tworzy matę 2 x 2 i wykorzystuje 8 zębatek.
2. Układają swój wzór - obraz na macie.
3. Spisują na kartce dane współrzędne swojego obrazu.
4. Przekazują drugiej parze kartkę z danymi oraz swoją już pustą matę na której druga para ma ułożyć obraz z danych.



Zadanie do wykonania:

🌀 A1, B2, C3, D4 🌀 D1, C2, B3, A4



Więcej pomysłów na ruchome obrazy, patrz:

www.korbo.eu/
POMYSŁY ZAJĘĆ/
RUCHOME OBRAZY
lub
DO POBRANIA/
EDUKACYJNE/
STEAM



POMYSŁY ZAJĘĆ

