



Przygody Przedsiębiorczego Dżeka

„Otwieramy sklep z Dżekiem”
– młody pomocnik pana Tafta

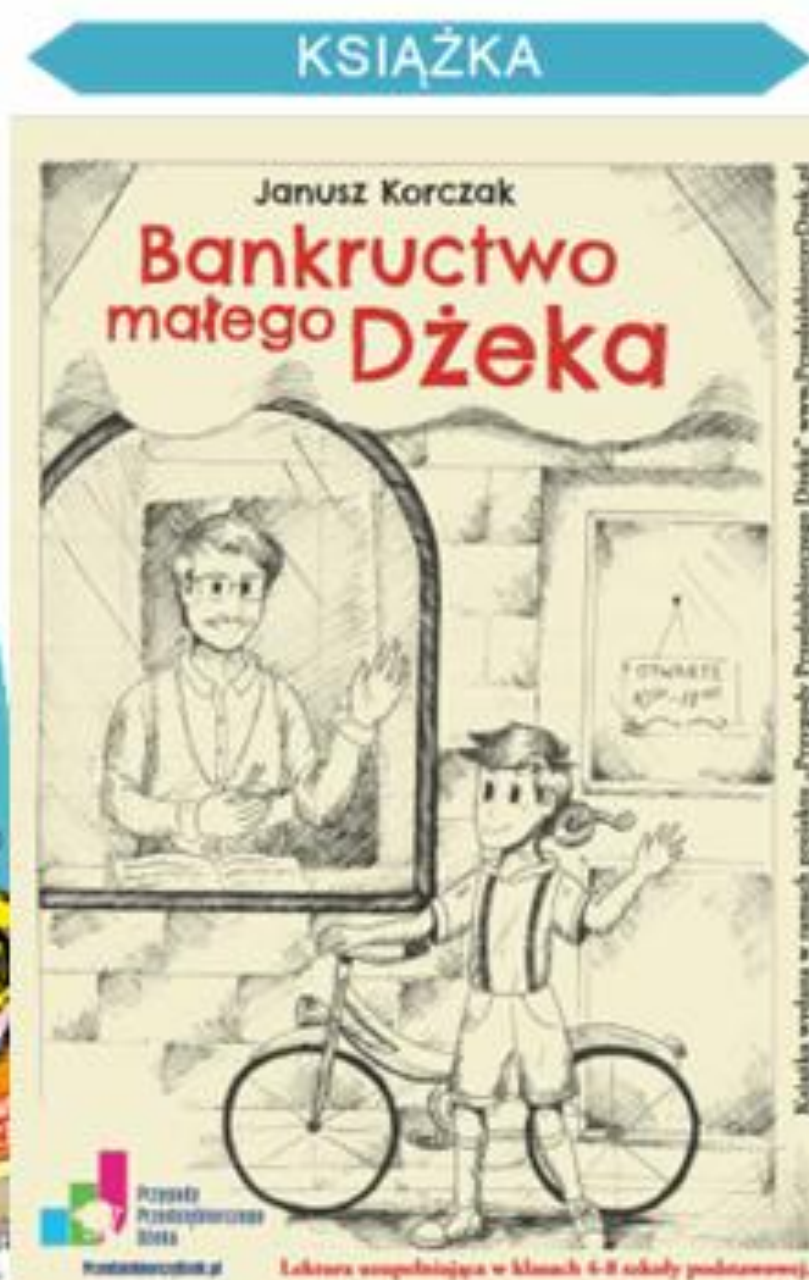


www.przedsiębiorczydzek.pl



Przygody Przedsiębiorczego Dżeka

MATERIAŁY EDUKACYJNE PROJEKTU



SŁUCHOWISKO

www.przedsiębiorczydzek.pl



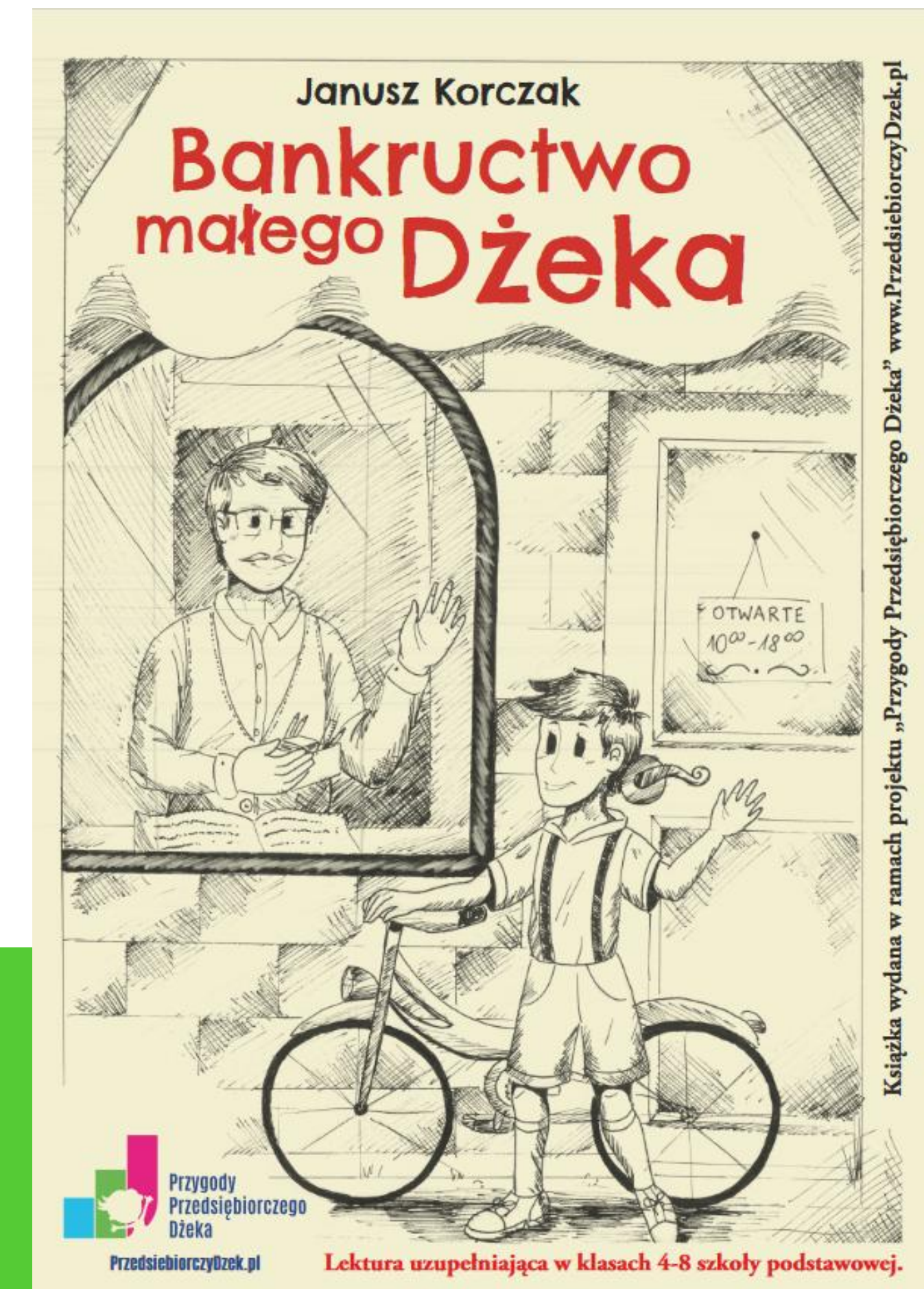
1 Nawiązanie do tematu

2 Gra dydaktyczna

3 Podsumowanie

Nawiązanie do tematu

- Na dzisiejszej lekcji będziecie doskonalić umiejętności dodawania, odejmowania i mnożenia.
- Pozwoli Wam to na zdobycie umiejętności niezbędnych, aby starać się o pracę w sklepie u Pana Tafta!



Gra – wersja 1

PRZYKŁAD



Jeden z grających rozdaje każdemu z graczy po trzy karty. Uczniowie odwracają je, dodają i obliczają, ile łącznie pieniędzy potrzebują na zakupy. Każdy zapisuje w zeszycie potrzebne działanie. Porównują swoje wyniki. Wygrywa ten, który potrzebuje najwięcej pieniędzy.

Gracz 1		Gracz 2		Gracz 3	
 ekierka 8 zł	 długopis 9 zł	 sznurek 3 zł	 niti 7 zł	 jabłko 1 zł	 wiśnie 1 zł
Zapis w zeszycie					
$8 \text{ zł} + 9 \text{ zł} + 5 \text{ zł} = 22 \text{ zł}$		$3 \text{ zł} + 7 \text{ zł} + 7 \text{ zł} = 17 \text{ zł}$		$1 \text{ zł} + 1 \text{ zł} + 10 \text{ zł} = 12 \text{ zł}$	

Wygrywa Gracz 1

Gra – wersja 2

PRZYKŁAD

Jeden z grających rozdaje każdemu z graczy po trzy karty.

Uczniowie odwracają je, dodają i obliczają, ile łącznie pieniędzy potrzebują na zakupy. Każdy zapisuje w zeszycie potrzebne działanie. Porównują swoje wyniki. Wygrywa ten, który potrzebuje najmniej pieniędzy.

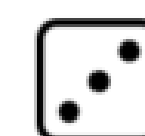
Gracz 1		Gracz 2		Gracz 3	
 ekierka 8 zł	 długopis 9 zł	 biały papier 5 zł	 sznurek 3 zł	 nici 7 zł	 koperta 7 zł
				 jabłko 1 zł	 order 10 zł
				 wiśnie 1 zł	
Zapis w zeszycie					
$8 \text{ zł} + 9 \text{ zł} + 5 \text{ zł} = 22 \text{ zł}$		$3 \text{ zł} + 7 \text{ zł} + 7 \text{ zł} = 17 \text{ zł}$		$1 \text{ zł} + 1 \text{ zł} + 10 \text{ zł} = 12 \text{ zł}$	

Wygrywa Gracz 3

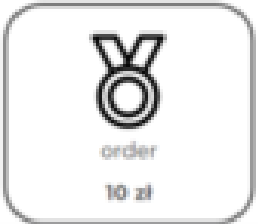
Gra – wersja 3

PRZYKŁAD

wyrzucono



Jeden z grających rozdaje każdemu z graczy po trzy karty.
Rozdający rzuca sześcienną kostką do gry
i odczytuje na głos ile wyrzucił oczek. Uczniowie odwracają
karty i obliczają, ile każdy musi zapłacić jeżeli kupi tyle sztuk
każdego z towarów ile oczek zostało wyrzuconych. Uczniowie
dodają poszczególne iloczyny. Każdy zapisuje w zeszycie
potrzebne działania. Porównują swoje wyniki. Wygrywa ten,
który potrzebuje najwięcej pieniędzy.

Gracz 1		Gracz 2		Gracz 3	
 biały papier 5 zł		 koperta 7 zł		 order 10 zł	
 ekierka 8 zł	 długopis 9 zł	 sznurek 3 zł	 nici 7 zł	 jabłko 1 zł	 wiśnie 1 zł
Zapis w zeszycie					
$8 \text{ zł} \times 3 = 24 \text{ zł}$		$3 \text{ zł} \times 3 = 9 \text{ zł}$		$1 \text{ zł} \times 3 = 3 \text{ zł}$	
$9 \text{ zł} \times 3 = 27 \text{ zł}$		$7 \text{ zł} \times 3 = 21 \text{ zł}$		$1 \text{ zł} \times 3 = 3 \text{ zł}$	
$5 \text{ zł} \times 3 = 15 \text{ zł}$		$7 \text{ zł} \times 3 = 21 \text{ zł}$		$10 \text{ zł} \times 3 = 30 \text{ zł}$	
$24 \text{ zł} + 27 \text{ zł} + 15 \text{ zł} = 66 \text{ zł}$		$9 \text{ zł} + 21 \text{ zł} + 21 \text{ zł} = 51 \text{ zł}$		$3 \text{ zł} + 3 \text{ zł} + 30 \text{ zł} = 36 \text{ zł}$	

Wygrywa Gracz 1

Gra – wersja 4

Jeden z grających rozdaje każdemu z graczy po trzy karty.

Rozdający rzuca sześcienną kostką do gry i odczytuje na głos ile oczek wyrzucił. Uczniowie odwracają karty, obliczają, ile każdy musi zapłacić jeżeli kupi tyle sztuk każdego z towarów ile oczek zostało wyrzuconych. Uczniowie dodają poszczególne iloczyny. Każdy zapisuje w zeszycie potrzebne działania. Porównują swoje wyniki.

Wygrywa ten, który potrzebuje najmniej pieniędzy.

PRZYKŁAD

wyrzucono



Gracz 1



Gracz 2



Gracz 3



Zapis w zeszycie

$$8 \text{ zł} \times 3 = 24 \text{ zł}$$

$$9 \text{ zł} \times 3 = 27 \text{ zł}$$

$$5 \text{ zł} \times 3 = 15 \text{ zł}$$

$$24 \text{ zł} + 27 \text{ zł} + 15 \text{ zł} = 66 \text{ zł}$$

$$3 \text{ zł} \times 3 = 9 \text{ zł}$$

$$7 \text{ zł} \times 3 = 21 \text{ zł}$$

$$7 \text{ zł} \times 3 = 21 \text{ zł}$$

$$9 \text{ zł} + 21 \text{ zł} + 21 \text{ zł} = 51 \text{ zł}$$

$$1 \text{ zł} \times 3 = 3 \text{ zł}$$

$$1 \text{ zł} \times 3 = 3 \text{ zł}$$

$$10 \text{ zł} \times 3 = 30 \text{ zł}$$

$$3 \text{ zł} + 3 \text{ zł} + 30 \text{ zł} = 36 \text{ zł}$$

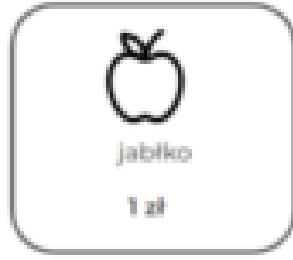
Wygrywa Gracz 3

Gra – wersja 5

PRZYKŁAD

kwota
20 zł

Gracze ustalają wspólnie jaką kwotę pieniędzy posiadają. Jeden z grających rozdaje każdemu z graczy po trzy karty. Uczniowie odwracają je, dodają i obliczają, ile łącznie pieniędzy potrzebują na zakupy. Następnie ich zadaniem jest obliczenie, ile pozostało im pieniędzy. Wygrywa ten, któremu zostało ich najwięcej.

Gracz 1	Gracz 2	Gracz 3			
 biały papier 5 zł	 koperta 7 zł	 order 10 zł			
 ekierka 8 zł	 długopis 9 zł	 sznurek 3 zł	 nici 7 zł	 jabłko 1 zł	 wiśnie 1 zł

Zapis w zeszycie

$$8 \text{ zł} + 9 \text{ zł} + 5 \text{ zł} = 22 \text{ zł}$$

$$20 \text{ zł} - 22 \text{ zł} = \text{zabrakło}$$

pieniędzy

$$3 \text{ zł} + 7 \text{ zł} + 7 \text{ zł} = 17 \text{ zł}$$

$$20 \text{ zł} - 17 \text{ zł} = 3 \text{ zł}$$

$$1 \text{ zł} + 1 \text{ zł} + 10 \text{ zł} = 12 \text{ zł}$$

$$20 \text{ zł} - 12 \text{ zł} = 8 \text{ zł}$$

Wygrywa Gracz 3

Gra – wersja 6



Gracze ustalają wspólnie jaką kwotę pieniędzy posiadają. Jeden z grających rozdaje każdemu z graczy po dwie karty.

Uczniowie odwracają je, dodają i obliczają, ile łącznie pieniędzy potrzebują na zakupy. Następnie decydują czy grają dalej czy mówią Pas pasują do końca rundy. Jeżeli grają dalej biorą kolejną kartę ze stosu. Dodają i ponownie decydują czy grają dalej. Runda kończy się gdy wszyscy pasują. Rundę wygrywa ta osoba, która nie przekroczyła kwoty pieniędzy, które posiadała oraz “zbliżyła” się do tej kwoty najbardziej. W kolejnej rundzie można zmienić posiadaną kwotę.

PRZYKŁAD

kwota
20 zł

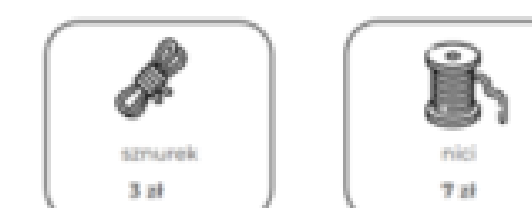
Gracz 1



$$8 \text{ zł} + 9 \text{ zł} = 17 \text{ zł}$$

pas

Gracz 2



$$3 \text{ zł} + 7 \text{ zł} = 10 \text{ zł}$$

gram dalej

Gracz 3



$$1 \text{ zł} + 1 \text{ zł} = 2 \text{ zł}$$

gram dalej

Zapis w zeszycie



$$10 \text{ zł} + 7 \text{ zł} = 17 \text{ zł}$$

pas

Zapis w zeszycie



$$2 \text{ zł} + 10 \text{ zł} = 12 \text{ zł}$$

gram dalej



Zapis w zeszycie

$$12 \text{ zł} + 7 \text{ zł} = 19 \text{ zł}$$

pas

Wygrywa gracz 3



Gracze ustalają wspólnie jaką kwotę pieniędzy posiadają. Jeden z grających rozdaje każdemu z graczy po jednej karcie. Uczniowie odwracają ją i obliczają, ile po zakupie zostało im pieniędzy. Następnie decydują czy grają dalej czy mówią Pas i pasują do końca rundy. Jeżeli grają dalej biorą kolejną kartę ze stosu. Odejmują i ponownie decydują czy grają dalej. Runda kończy się gdy wszyscy powiedzą Pas. Rundę wygrywa ta osoba, której zostało najmniej pieniędzy.

W kolejnej rundzie można zmienić posiadaną kwotę.

Przykład na następnym slajdzie.

PRZYKŁAD

kwota
30 zł

Gracz 1



kredki
16 zł

Gracz 2



pióro
12 zł

Gracz 3



znaczek
14 zł

Zapis w zeszytcie

$30\text{ zł} - 16\text{ zł} = 14\text{ zł}$

gram dalej

$30\text{ zł} - 12\text{ zł} = 18\text{ zł}$

gram dalej

$30\text{ zł} - 14\text{ zł} = 16\text{ zł}$

gram dalej



dzwonek
12 zł



figurka
16 zł



order
10 zł

Zapis w zeszytcie

$14\text{ zł} - 12\text{ zł} = 2\text{ zł}$

pas

$18\text{ zł} - 16\text{ zł} = 2\text{ zł}$

gram dalej

$16\text{ zł} - 10\text{ zł} = 6\text{ zł}$

gram dalej



wiśnie
1 zł



sznurek
3 zł

Zapis w zeszytcie

$2\text{ zł} - 1\text{ zł} = 1\text{ zł}$

pas

$6\text{ zł} - 3\text{ zł} = 3\text{ zł}$

gram dalej



linijka
8 zł

Zapis w zeszytcie

3 zł - 8 zł - zabrakło
pieniędzy

Wygrywa Gracz 2





W jakich sytuacjach w życiu przydaje się szybkie rachowanie?



Przygody Przedsiębiorczego Dzeka



WarszawskiInstytutBankowosci



WIBInstytut



warszawski-instytut-bankowosci



WarszawskiInstytutBankowości

Warszawski Instytut Bankowości

ul. Kruczkowskiego 8, 00-381 Warszawa

ppd@wib.org.pl

www.wib.org.pl

www.przedsiębiorczydzek.pl