

**KARTA PRACY – „SZKOLNE TARGI GIER MATEMATYCZNYCH ”**

AUTORZY Janek G. Piotr D.

NAZWA GRY	<b>KOŁO FORTUNY</b>
TEMATYKA	Kolejność działań
POTRZEBNE REKWIZYTY	Ozobot, wydrukowana trasa, karta pracy
PRZEBIEG GRY/ZABAWY	Liczba graczy 2-4. Gracz stawia ozobotą na trasę. Ozobot losuje 3 liczby. Uczestnik wpisuje liczby do pierwszego działania i oblicza. Każdy uczestnik ma trzy kolejki. Wygrywa ten, którego suma wyników jest największa.

**KARTA DZIAŁAŃ**

$$\square + \square \cdot \square =$$

$$\square \cdot \square + \square =$$

$$(\square + \square) \cdot \square =$$

**Teraz dodaj wszystkie wyniki:**

**TRASA OZOBOTA**

