

START	$1\frac{3}{4}$	$\frac{24}{36}$	$\frac{14}{3}$	$\frac{3}{4}$	$7\frac{1}{2}$
-------	----------------	-----------------	----------------	---------------	----------------

## UŁAMKOWA PRZYGODA



META
$6\frac{7}{8}$
$\frac{27}{90}$
$\frac{5}{6}$
$\frac{43}{4}$
$\frac{3}{8}$
$4\frac{2}{5}$
$\frac{7}{12}$
$\frac{5}{11}$
$\frac{27}{54}$
$\frac{42}{9}$

- Zamień na ułamek niewłaściwy
- Zamień na liczbę mieszaną
- Przedstaw ułamek do postaci nieskracalnej
- Rozszerz ułamek do mianownika 24
- Rozszerz ułamek do licznika 30
- Skróć ułamek i zamień na liczbę mieszaną

### 3 POLA DO PRZODU

$$\frac{7}{4} \quad \frac{30}{45} \quad 2\frac{1}{5} \quad \frac{30}{35} \quad \frac{23}{6} \quad \frac{22}{5}$$

### 3 POLA DO TYŁU

$$4\frac{2}{3} \quad 5\frac{1}{2} \quad \frac{18}{7} \quad \frac{3}{4} \quad \frac{30}{80} \quad \frac{3}{10}$$

### POWRÓT NA START

$$\frac{15}{2} \quad \frac{1}{3} \quad \frac{1}{7} \quad 14 \quad \frac{1}{2} \quad 10\frac{3}{4} \quad \frac{55}{8}$$

### BRAK KONSEKWENCJI

$$\frac{2}{3} \quad 2\frac{5}{8} \quad \frac{16}{3} \quad \frac{30}{44} \quad 6\frac{1}{5} \quad \frac{16}{24} \quad \frac{14}{24}$$

$$\frac{20}{24} \quad \frac{30}{66} \quad \frac{18}{24} \quad \frac{21}{24}$$

$\frac{2}{3}$
$\frac{22}{4}$
$\frac{21}{8}$
$\frac{13}{39}$
$5\frac{1}{3}$
$\frac{15}{22}$
$\frac{8}{56}$
$\frac{33}{15}$
$\frac{7}{8}$
$2\frac{4}{7}$
$\frac{31}{5}$
$\frac{6}{7}$

# UŁAMKOWA PRZYGODA

## Cel gry:

Celem gry jest utrwalenie rozwiązywania zadań związanych z przekształcaniem ułamków: zamiana liczby mieszanej na ułamek niewłaściwy i odwrotnie, skracanie i rozszerzanie ułamków, przedstawianie ułamków w postaci nieskracalnej.

## Co jest potrzebne?

1. Plansza
2. Sześcienna kostka do gry - z oczkami od 1 do 6
3. Pionki - po jednym kolorze dla gracza

## Przygotowanie do gry:

1. Plansza zostaje rozłożona na stole w sposób widoczny dla wszystkich graczy.
2. Gracze wybierają pionki i ustawiają je na polu START.
3. Na środku planszy umieszczona jest legenda z opisami kolorów pól i czynności, które należy wykonać w danym momencie.

## Zasady gry:

1. Gra rozpoczyna się od rzutu kostką. Gracz, który wyrzuci największą liczbę oczek, rozpoczyna grę.
2. Gracze rzucają kostką i przesuwiają swój pionek o liczbę oczek, które wypadły na kostce.
3. Po każdym rzucie kostką, gracz wykonuje zadanie związane z kolorem pola, na którym się zatrzymał.
4. Po zatrzymaniu się na polu o określonym kolorze, gracz sprawdza znaczenie koloru na środku planszy i wykonuje odpowiednie przekształcenie matematyczne związane z tym kolorem.
5. Po wykonaniu zadania, gracz odszukuje wynik na środku planszy i sprawdza, jaką czynność ma wykonać: powrót na START, brak konsekwencji, przesunięcie o 3 pola do przodu lub o 3 pola do tyłu.
6. Jeśli gracz wykona zadanie błędnie, cofa się na pole, z którego wyruszył i traci kolejkę.
7. Gracze sprawdzają poprawność odpowiedzi innych graczy.
8. Gra trwa, dopóki jeden z graczy nie dotrze na pole **META**.