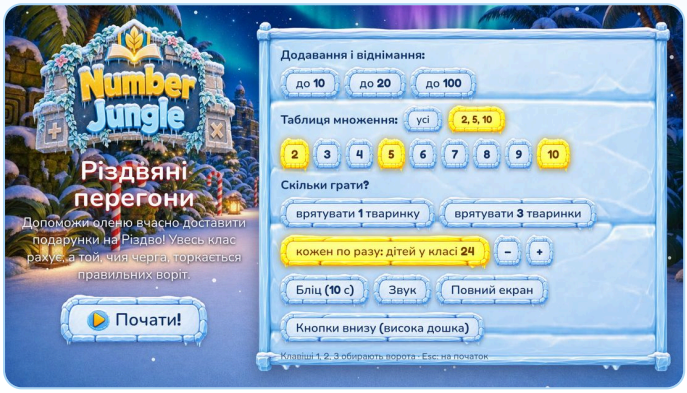
Різдвяні перегони

Математична гра для всього класу на інтерактивній дошці · Інструкція для вчителя

Олень розвозить різдвяні подарунки й дорогою рятує тваринок із Джунглів чисел. Клас допомагає: з'являється приклад, усі рахують подумки, а одна дитина торкається біля дошки воріт із правильною відповіддю. Тренуємо те, що вже вивчали на уроках. Від 5 до 15 хвилин, без підготовки.



Початок: тема і тривалість



Дитина торкається воріт

Як почати

1. Розпакувати ZIP-файл (правою кнопкою → «Видобути все»).
2. Двічі клацнути HTML-файл. Він відкривається в браузері (Edge, Chrome, Firefox або Safari) і працює без інтернету, без реєстрації та без встановлення.
3. Обрати тему й тривалість, торкнутися «Повний екран» (або F11) і «Почати!».

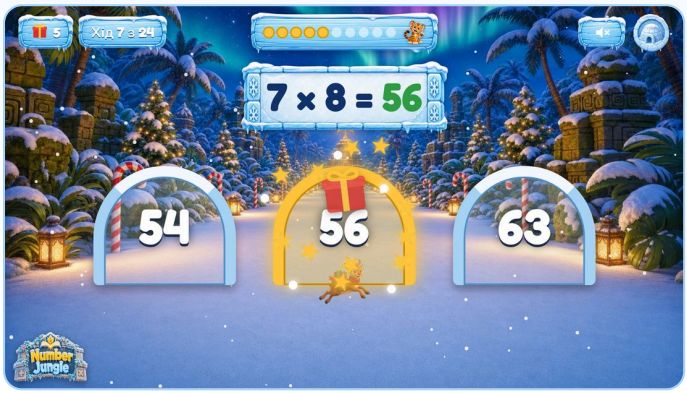
Налаштування

- **Додавання і віднімання:** до 10, до 20 (з переходом через десяток і без) або до 100 (десятки, двоцифрове ± одноцифрове, двоцифрове ± десятки). Завжди вперемішу.
- **Таблиця множення:** обрати одну або кілька таблиць від 2 до 10; «усі» і «2, 5, 10» — швидкий вибір. З однією таблицею трапляються також 1 × n і 10 × n.
- **Скільки грати:** «врятувати 1 тваринку» (10 правильних відповідей, близько 5 хвилин), «врятувати 3 тваринки» (близько 15 хвилин) або «кожен по разу»: кількість дітей задати кнопками – і +, кожна дитина грає рівно один раз.
- **Бліц:** 10 секунд на приклад, для класів, які вже рахують упевнено. Без бліцу часу немає.
- **Звук:** тихі звуки за правильні відповіді; на початку звук вимкнено.
- **Кнопки внизу:** для дошок, що висять високо: відповіді з'являються ще й великими кнопками внизу, щоб дотягнулися навіть найменші.

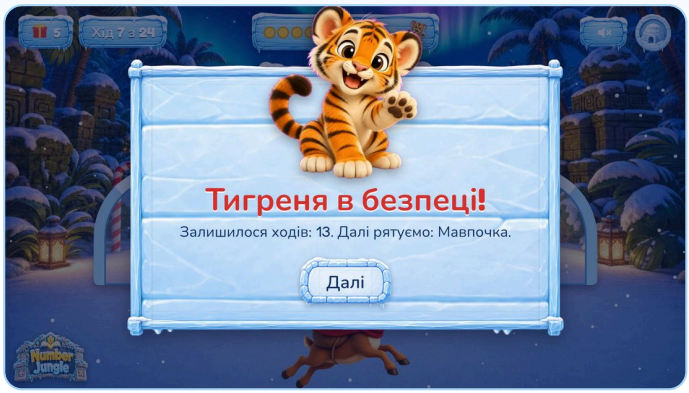
Джунглі чисел · number-jungle.com · Sebastian Illing · Безкоштовно для школи й дому · CC BY-NC 4.0 · Шрифти: Fredoka, Nunito (SIL Open Font License)

Як проходить гра

- Правильно: олень стрибає крізь ворота, а подарунок летить у лічильник.
- Неправильно: правильні ворота світяться, далі йде наступний приклад. Пропущений приклад повернеться за два–чотири приклади. Жодного звуку помилки, жодних штрафних балів, і далі грає наступна дитина.
- Кожні 10 правильних відповідей рятують одну тваринку: тигреня, мавпочку, слоненя, жабку, папугу, тукана, черепаху, аксолотля. «Ще раз» продовжує з наступною тваринкою.
- З клавіатурою: 1, 2, 3 (або ←, ↓, →) обирають ворота, Esc повертає на початок.



Правильно: крізь ворота!



Тваринку врятовано

Ідеї для уроку

- Усі показують: перш ніж дитина біля дошки торкнеться, усі показують 1, 2 або 3 пальцями, які ворота обрали б. Так справді рахує весь клас.
- Помічник: дитина біля дошки може попросити підказку в однокласника.
- Як ритуал: щоранку в грудні коротка гра з 1 тваринкою, наприклад з таблицею тижня.
- Дві команди: ряд біля вікна і ряд біля дверей по черзі виходять до дошки; урятовані тваринки — спільні.
- Наприкінці уроку: «кожен по разу» як спільне завершення перед канікулами.

Корисно знати

- Один HTML-файл: працює офлайн на інтерактивній дошці, з проєктором і ноутбуком або на планшеті. Пальцем, стилусом або мишею.
- Жодних даних, cookie, реклами чи підключення до інтернету. Після закриття нічого не зберігається.
- Якщо гра не на весь екран, натиснути F11. На дошках 4:3 зверху лишається темна смуга, гра внизу.

Грати далі вдома

Наприкінці гри з'являється QR-код до Джунглів чисел — математичної гри з оленем і цими тваринками: безкоштовно, без реклами, без покупок, для Android, iPhone та iPad. Зручно для повідомлення батькам перед канікулами.

Джунглі чисел · number-jungle.com · Sebastian Illing · Безкоштовно для школи й дому · CC BY-NC 4.0 · Шрифти: Fredoka, Nunito (SIL Open Font License)