LIGA MISTRZÓW

Wyłącz lub dodaj

WYRAŻENIA ALGEBRAICZNE

Liczba graczy

2 osoby

Rekwizyty

karty z wyrażeniami algebraicznymi

Przebieg gry

Gracze zapoznają się z kartami, dobierając je w pary (sumy), na których można dokonywać przekształceń. Następnie gracze tasują karty i układają je w stos wyrażeniami do dołu. Potem biorą kolejno ze stosu po dwie karty i sprawdzają, jaką redukcję zapisanych tam wyrażeń potrafią wykonać. Ustalaja i zapisują zdobyte punkty zgodnie z poniższymi regułami. Gra toczy się przez pieć kolejek.

Zasady punktowania

1. Gracz, który w swojej kolejce nie wykonuje żadnej redukcji (czyli nie zapisuje sumy w prostszej postaci, nie wyłącza przed nawias liczby naturalnej ani nie wyłącza przed nawias wyrażenia literowego), nie otrzymuje punktu.
2. Gracz, który dodaje liczby dwucyfrowe albo wyłącza przed nawias liczbę naturalną, albo wyłącza przed nawias jedną potęgę (np. z wyrażeń $2x^3z$ i xy^2c^2 wyłącza przed nawias x, otrzymując w nawiasie $2x^2z + y^2c^2$), otrzymuje 1 punkt. Uwaga! Trzeba prawidłowo podać sumę w nawiasie.
3. Gracz, który wyłącza przed nawias iloczyn dwóch potęg lub iloczyn liczby i potęgi (może być także pierwsza potęga), otrzymuje 2 punkty.
4. Gracz, który wyłącza przed nawias iloczyn trzech potęg lub iloczyn liczby i dwóch lub trzech potęg, otrzymuje 3 punkty.

Wygrywa ta osoba, która będzie miała najwięcej punktów.

Materiały pobrane ze strony www.gwo.pl. © Gdańskie Wydawnictwo Oświatowe
tel. 58 340 63 53, e-mail: bok@gwo.pl

a^2b^3c	ab^2c^2	a^3b^3c
x^4	bc^2	$13a^2b^3c$
12	x^2y^3z	xy^3z
$x^2y^3z^2$	x^3	y^3z^2
$15x^3y^4z$	17	$x^5y^3z^2$
xy^2c^2	$x^2b^3c^2$	$2x^3z$
y^4c^2	$26x^2y^3c$	$13x^5$

Materiały pobrane ze strony www.gwo.pl. © Gdańskie Wydawnictwo Oświatowe
tel. 58 340 63 53, e-mail: bok@gwo.pl