
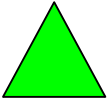





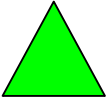
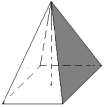










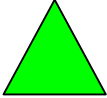
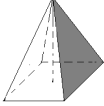







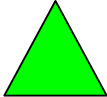


Să recunoaștem corpuri geometrice și figuri geometrice plane

37	38	39	40	41	42
					 VICTORIE
36	35	34	33	32	31
					
25	26	27	28	29	30
					
24	23	22	21	20	19
					
13	14	15	16	17	18
					
12	11	10	9	8	7
					
1	2	3	4	5	6
START					

Regulamentul jocului

Să recunoaștem corpuri geometrice și figuri geometrice plane

Piese de joc: jocul de pe carte care poate fi xeroxat; pionii și 2 zaruri:

- un zar clasic (exemplu, de burete, lemn, plastic),
- un zar mare pe fețele căruia se lipesc hârtii pe care scrie:
 1. bază (du-te înainte) →
 2. bază (du-te înapoi) →
 3. față laterală (du-te înainte) ↗
 4. față laterală (du-te înapoi) ↘
 5. număr de vârfuri
 6. număr de muchii

Regulament: Jocul poate fi jucat de către mai mulți copii, de preferință 2, 3 sau 4. Fiecare dintre copiii își va alege un pion cu care va juca. Se va stabili o ordine de joc la aruncarea în ordine descrescătoare a numărului de pe zar. Jocul începe de la numărul 1 Start.

Se dă cu zarul clasic.

- Dacă jucătorul nimerește pe o figură geometrică plană înaintează până la următoarea figură geometrică plană; dacă este ultima figură geometrică înaintează până la final și câștigă.
- Dacă jucătorul nimerește pe un corp geometric, atunci aruncă și cu al doilea zar și merge înainte sau înapoi, conform indicației de pe fața zarului, până la prima figură geometrică plană întâlnită.

Dacă zarul nimerește pe fața cu *număr de vârfuri* va înainta cu pionul atâtea poziții cât numărul de vârfuri, iar dacă nimerește pe fața cu *numărul de muchii* va merge înapoi atâtea poziții cât numărul de muchii.




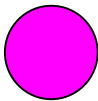
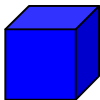
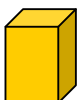

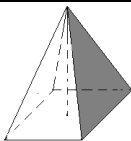
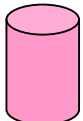

În cazul corpurilor geometrice care nu au vârfuri sau muchii, jucătorul va sta pe loc o tură.

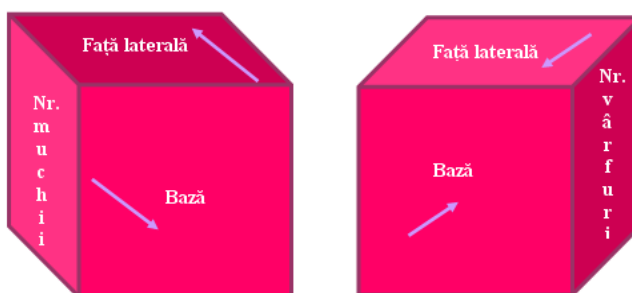
Câștigător se declară jucătorul care ajunge primul la 42 !

Scopul jocului este ca jucătorul

- să recunoască figuri și corpuri geometrice;
- să cunoască proprietăți ale corpurilor geometrice (număr de vârfuri, forme fețe, etc).

Agenda jocului

<i>Figuri geometrice plane</i>			
			
<i>Pătrat</i>	<i>Dreptunghi</i>	<i>Triunghi echilateral</i>	<i>Cerc</i>
<i>Corpuri geometrice</i>			
<i>Poliedre</i>			
			
<i>Cub</i> (8 vârfuri, 12 muchii)	<i>Paralelipiped dreptunghic</i> (8 vârfuri, 12 muchii)	<i>Piramidă triunghiulară regulată</i> (4 vârfuri, 6 muchii)	<i>Piramidă patrulateră regulată</i> (5 vârfuri, 8 muchii)
<i>Corpuri rotunde</i>			
			
<i>Cilindru</i>	<i>Con (1 vârf)</i>		



Fețele zarului mare (special)

Sursa: *Ioana Dzițac, Trepte matematice clasa a VI-a, ISBN 978-973-7984-87-6, Editura Perfect, București, 2011*