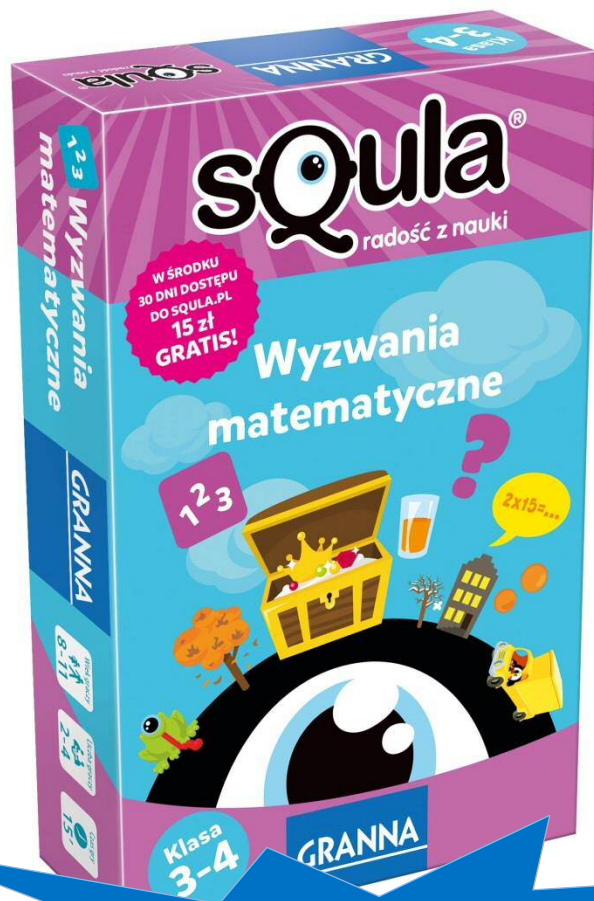


Błyskawiczna nauka przez zabawę!



Bon o wartości 15 zł
na 30 dni gratis!

SQULA

Wyzwania matematyczne
klasa 3-4

wiek graczy: 8 - 11

liczba graczy: 2-4

Najlepsza zabawa edukacyjna

JUŻ W SPRZEDAŻY!

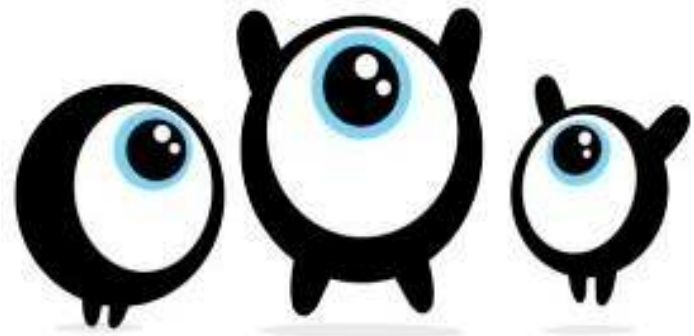
GRANNA®



Radość z nauki?

- Poprzez ćwiczenie umiejętności szacowania i liczenia dzieci uczą się poprawnego zaokrąglania liczb i sprawnej kalkulacji.
- Uczniowie, którzy z łatwością potrafią określać przybliżone wartości, swobodniej radzą sobie w codziennych sytuacjach. Umieją na przykład szybciej oszacować, czy mają przy sobie wystarczającą ilość pieniędzy, aby coś kupić.
- **Gotowy do gry? Start!**

sQula®



GRANNA®



karty z zadaniami



karty z literami (odpowiedziami)

GRANNA®



Jak grać i podjąć matematyczne wyzwania?

1. Każdy z graczy otrzymuje 3 karty z odpowiedziami w jednym kolorze.
2. Osoba prowadząca grę odwraca kartę z zadaniem i czyta pytanie na głos. Pozostali uczestnicy zabawy muszą jak najszybciej wyłożyć grzbietem do góry kartę zawierającą poprawną odpowiedź - kartę A, B lub C.
3. Odczytujący pytania obserwuje, kto położył swoją kartę jako ostatni. Ta osoba nie zdobywa punktu.



Jak grać i podjąć matematyczne wyzwania?

4. Gracze odwracają karty z odpowiedziami, a prowadzący grę sprawdza na karcie kontrolnej, która odpowiedź jest poprawna i zapisuje punkty.
5. Gra kończy się w momencie, kiedy jeden z graczy zdobędzie 5 punktów lub kiedy skończą się karty z pytaniami. Wygrywa ten, kto zdobył najwięcej punktów.



Zawartość pudełka:

- 31 kart z zadaniami
- 12 kart z odpowiedziami
- 2 karty kontrolne
- instrukcja
- 1 karta z kodem dostępu do Squla.pl

SCD 19,99zł

wymiary pudła 183x111x36mm



© 2017 SQUILA © 2017 GRANNA Wyprodukowano w Polsce Wszystkie prawa zastrzeżone Granna sp. z o.o., ul. Kościuska Zamkowa 47, 03-788 Warszawa www.granna.pl

Wyzwania matematyczne

squla
radość z nauki
Teraz również w formie kart do gry!

W ŚRODKU 30 DNI DOSTĘPU DO SQUILA.PL 15 zł GRATIS!

Jak obliczyć wynik działania? Dzięki tej ekscytującej grze z łatwością opanujesz tę umiejętność. Wystarczy poznać zadanie i dopasować jedną z trzech kart z odpowiedziami. Jeśli znajdziesz prawidłowe rozwiązanie i będziesz wystarczająco szybki, otrzymasz punkty i wygrasz rozgrywkę!

DOBREJ ZABAWY!

squla to internetowa platforma edukacyjna dla dzieci, która pozwala uczyć się poprzez zabawę. Program obejmuje ponad 45 000 zadań w postaci quizów, misji i gier o różnym poziomie trudności. Przeznaczony jest dla uczniów klas 1 - 6 szkoły podstawowej oraz dla dzieci w wieku przedszkolnym.

Klasa 3-4

ZGODNA Z PODSTAWĄ PROGRAMOWĄ MEN

ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA:

- 31 kart z zadaniami
- 12 kart z odpowiedziami
- 2 karty kontrolne
- instrukcja
- karta z kodem dostępu do Squla.pl

GRANNA

Polecamy inne gry z serii!

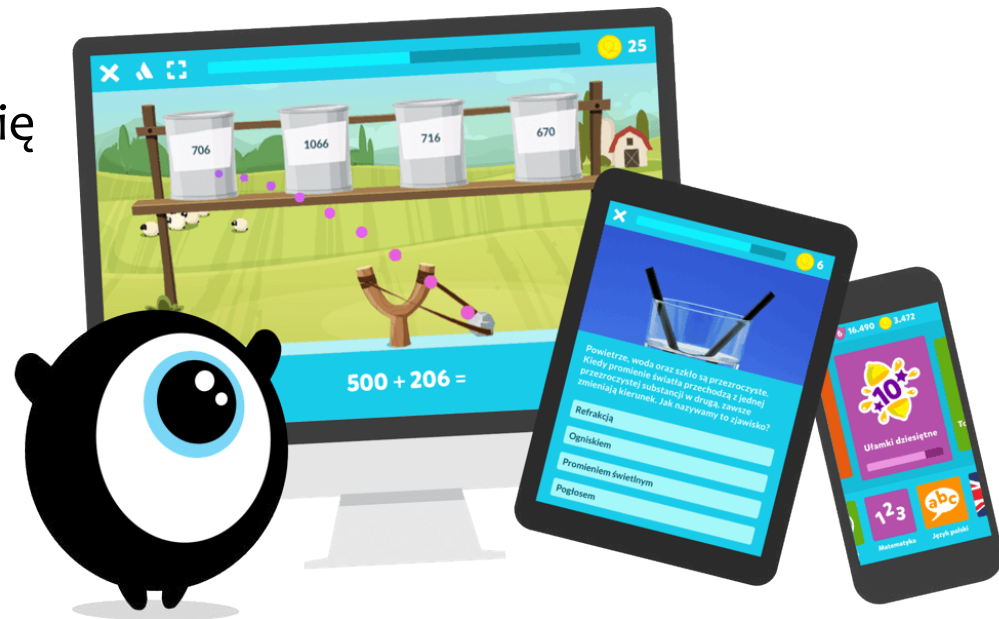
GRANNA

Czym jest SQLA?

Sqla to **platforma edukacyjna** dla dzieci, która pozwala im uczyć się poprzez zabawę.

Program obejmuje prawie **40 000 zadań** w postaci quizów, misji i gier o różnym poziomie trudności, przeznaczonych dla uczniów **klas 1-6 szkoły podstawowej** oraz dla dzieci w wieku przedszkolnym.

Dzięki nowatorskiej formule Squi dzieci lubią się uczyć i więcej się uczą, a zatem osiągają lepsze wyniki. **Sqla to gwarancja rozwoju.**

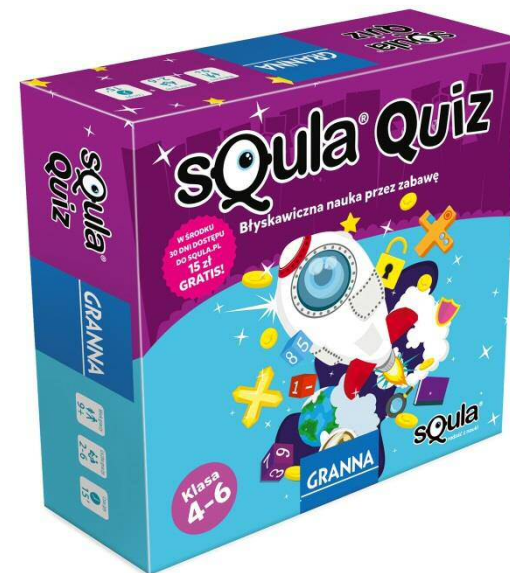
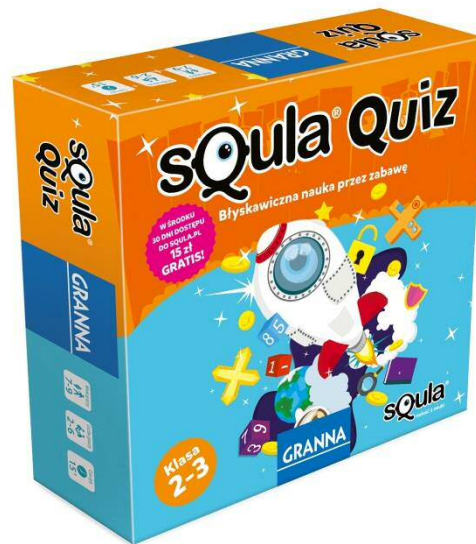


Każda gra zawiera kod dostępu do platformy SQLA o wartości 15 zł.

GRANNA®



POZNAJ CAŁĄ SERIĘ SQULA!



Każda gra z dostępu do pla o warto



GRANNA®

