

Spis treści

Od wydawcy.	5
Parę słów z historii.	6
Kostka, czyli wielościan.	9
Rodzaje kości używanych w grach.	11
Dydaktyczne wykorzystanie gier z użyciem kości.	15
Rodzaje gier i zabaw z wykorzystaniem kości.	18
Kości i prawdopodobieństwo.	20
I. Poznajemy kostkę sześcienną.	20
II. Losowości i prawdopodobieństwo.	26
Kości na lekcjach matematyki.	30
I. Krótkie zabawy lekcyjne.	31
II. Scenariusze zajęć z matematyki.	57
Pole i obwód prostokąta.	57
Ułamki zwykłe – powtórzenie z wykorzystaniem metody stacji zadaniowych.	59
Własności graniastosłupów.	64
Własności liczb naturalnych – powtórzenie wiadomości.	66
Kości wirtualne.	69
Literatura.	70