

PUNKTACJA:

IMIĘ..... **IMIĘ**

Mniejsza z wyrzuconych liczb

Większa z wyrzuconych liczb

1. WŁAŚCICIEL WIĘKSZEGO MIANOWNIKA ZDOBYWA PUNKT

<input type="text"/>	<input type="text"/>

Pierwsza
wylosowana
liczba

Mniejsza z wyrzuconych liczb

Większa z wyrzuconych liczb

2. WŁAŚCICIEL WIĘKSZEGO LICZNIKA W CZĘŚCI UŁAMKOWEJ ZDOBYWA PUNKT

<input type="text"/>	<input type="text"/>

Większa z wyrzuconych liczb

Mniejsza z wyrzuconych liczb

3. WŁAŚCICIEL WIĘKSZEGO LICZNIKA ZDOBYWA PUNKT

<input type="text"/>	<input type="text"/>

RUNDA 2

ZAMIEŃCIE WYLOSOWANE LICZBY MIESZANE NA UŁAMKI NIEWŁAŚCIWE
WŁAŚCICIEL UŁAMKA NIEWŁAŚCIWEGO O WIĘKSZYM LICZNIKU WYGRYWA

PUNKTACJA:

**Pierwsza
wylosowana
liczba**

Mniejsza z wyrzuconych liczb

Większa z wyrzuconych liczb

IMIĘ..... **IMIĘ**

1. =

=

2. =

=

3. =

=

RUNDA 3

ZAMIEŃCIE WYLOSOWANE UŁAMKI NA LICZBY MIESZANE
WŁAŚCICIEL LICZBY MIESZANEJ, W KTÓREJ BĘDZIE WIĘCEJ CAŁOŚCI, WYGRYWA

PUNKTACJA:

Liczba dwucyfrowa Kostka 6 i Kostka 10

Kostka 10

IMIĘ..... **IMIĘ**

1.

2.

3.

RUNDA 4

PORÓWNAJcie swoje ułamki, zapisując obliczenia albo komentarz
WŁAŚCICIEL WIĘKSZEGO UŁAMKA ZDOBYWA PUNKT

PUNKTACJA:

Mniejsza z wyrzuconych liczb

Większa z wyrzuconych liczb

Mniejsza z wyrzuconych liczb

Większa z wyrzuconych liczb

IMIĘ..... **IMIĘ**

1.

znak

2.

znak

3.

znak