



Metodika práce: Matematika zábavnou hrou – Hra: Vzhůru na matematiku 2

Tato metodika vznikla v rámci projektu Místní akční plán pro ORP Vysoké Mýto II.,
CZ.02.3.68/0.0/0.0/17_047/0009710

ZŠ nebo MŠ: Základní škola a Mateřská škola Tisová

Zpracoval/a: Petra Smutná



EVROPSKÁ UNIE
Evropské strukturální a investiční fondy
Operační program Výzkum, vývoj a vzdělávání



MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY



Metodika

popis

Cílová skupina: 3., 4. ročník

Cíl metodiky: Procvičování různých matematických operací

Doporučení pracovníkům a uživatelům: Doporučuji tvořit menší skupiny žáků z důvodu klidu ve třídě.

Délka jedné hry 15-45 minut

Pomůcky: Desková hra

Rizika: Hluk ve třídě, možné dohady hráčů o průběhu hry

Postup:

1. Seznámení žáků s deskovou hrou. Ukázka všech herních plánů, hracích kostek, vysvětlení pravidel, která platí pro všechny druhy herních plánů stejně.

Herní plán Venkov – Násobení a dělení 6-10

Herní plán Ostrov – Násobení a dělení 0-10

Herní plán Historie – Násobení a dělení nad 10

Herní plán Park – Sčítání a odčítání v oboru do 1000

2. Pravidla hry: Začínající hráč hodí bílou kostkou a postoupí svou figurkou o daný počet polí vpřed. Nahlas přečte příklad a řekne výsledek. Protihráči ho kontrolují. Pokud žák spočítal výsledek správně, figurka zůstává na daném políčku a hraje další žák v pořadí. Pokud byl výsledek špatný, hráč vrátí svou figurku na výchozí pozici před svým hodem a ve hře pokračuje další žák.

Speciální políčka:

Bílé pole se žlutou kostkou: V případě, že žák stojí na tomto políčku, hodí žlutou kostkou a vytvoří si tak náhodný příklad. Příklad spočítá, řekne výsledek a postupuje jako u klasického herního pole.

Bílé pole se dvěma žlutými kostkami: Na tomto políčku žák hodí dvakrát žlutou kostkou a vytvoří náhodný příklad. Příklad spočítá, řekne výsledek a postupuje jako u klasického herního pole.

Zelené pole s bílou kostkou: Při zastávce na tomto políčku hodí žák bílou kostkou a postoupí o tolik polí dopředu, kolik padlo na kostce.

Červené pole s bílou kostkou: Při zastávce na tomto políčku hodí žák bílou kostkou a postoupí o tolik polí dozadu, kolik padlo na kostce.

Pole Zkratka (žluté pole se zelenou šipkou): Při zastávce na tomto políčku hodí žák žlutou kostkou. Pokud na kostce padne číslo větší, než které je uvedené na políčku, postupuje žák po zelené šipce až na políčko, ke kterému šipka vede. V opačném případě se žák nikam neposouvá a končí svůj tah na žlutém políčku.



EVROPSKÁ UNIE
Evropské strukturální a investiční fondy
Operační program Výzkum, vývoj a vzdělávání



MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY



Pole Past (žluté pole s červenou šipkou): Při zastávce na tomto políčku hodí žák žlutou kostkou. Pokud na kostce padne číslo menší, než které je uvedené na políčku, musí se žák vrátit po červené šipce až na políčko, ke kterému šipka vede. V opačném případě se žák nikam neposouvá a končí svůj tah na žlutém políčku.

Způsob hodnocení: Cílem hry je projít herní plán od políčka Start k políčku Cíl co nejrychleji. Vítězí žák, který se jako první dostane figurkou na políčko Cíl. Žáci mohou použít sebehodnocení a vyjádřit, které početní operace ještě potřebují procvičit, naopak které již zvládají bez problémů. Žáci mohou vymýšlet tipy pro napínavější průběh hry. (Pokud hráč vstoupí na pole, kde se nachází jiná figurka, vymění si s touto figurkou místo a protihráč se posune a daná pole ve hře zpět.)



EVROPSKÁ UNIE
Evropské strukturální a investiční fondy
Operační program Výzkum, vývoj a vzdělávání



MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY