

MATCH ADDITION, SUBTRACTION, MULTIPLICATION, DIVISION (SČÍTÁNÍ, ODCÍTÁNÍ, NÁSOBENÍ A DĚLENÍ)



SPOLEČENSKÉ HRY
HLAVOLAMY · STAVEBNICE

Tip na rychlý úklid. Poskládejte kartičky do komínku a tubou pak komínek překryjte.

1. Standardní hra

Hráči hledají dva dílky, které mají stejný výsledek, či hodnotu. Pokud ji najde, musí ji říct nahlas. Jeden z hráčů na sebe může vzít roli kontrolora, který bude dávat pozor na správné výsledky. Může mít k dispozici kalkulačku, pokud je to nezbytně nutné. Toto je výborná cesta jak zapojit velmi aktivní a bystré žáky. Protože musí hodně rychle počítat. S kalkulačkou se naopak může zapojit slabší hráč a kontrolovat s kalkulačkou.

2. Mini zápas

Vyber z krabičky jen některé dílky. Tím se hra zkrátí a zjednoduší. Můžete se tak zaměřit jen na to, co dítěti dělá problémy. Nebo tím vytvořit kaskádové úlohy.

3. Nejrychlejší vyhrává

Jeden hráč vybere nějaký výsledek a řekne ho nahlas. Ostatní hráči musí nalézt co nejrychleji dílek s odpovídajícím výsledkem. Kdo ho najde, první má tři body. Druhý dva a třetí jeden. Kdo ho našel první, tak příští kolo vybírá dílek. Také může dílky vybírat stále tentýž člověk.

4. Rychlý mozek

Jeden z hráčů je vybrán jako moderátor. Ten náhodně přečte dílek, a potom kdo nejrychleji odpoví, dílek dostane. Tak to pokračuje a kdo jich má nejvíce tak vyhrál. Lze se střídat v moderování. Například tak, že kdo dostal kartičku tak vybírá a čte další dílek. Tím se zamezí, aby vyhrával ten samý hráč.

5. První do stovky

Stejná pravidla jako v základní hře. Ale kdo najde dva související dílky, dostane za to určitý počet bodů. Například $2+2$ a $1+3$ dávají 4 body. Hráči začínají na nule, a kdo první nasbírá 100 bodů, vyhrál. Lze hrát i obráceně. Tedy, že začínáte na 100 a jdete do nuly.

6. Hraj na čas

Hrajte jako obvyklou základní hru. Ale určete časový úsek. Třeba 5 minut. Kdo jich má nejvíce, ten vyhrál. Můžete měnit časové intervaly podle Vaší skupiny.

7. Hledej různé

Hraje se stejně jako základní hra, ale s tím rozdílem, že body dostáváte jen za výsledky, které máte jen jednou. Snažíte se tedy hledat různé výsledky. Tuto variantu můžete upravit třeba tím, že body dáváte jen za po sobě jdoucí řadu výsledků. Například za řadu 8,9,10, by byly tři body.

8. Combo-Match

Zkuste spojit dvě různé krabice. Například odčítání a sčítání. Máte tak nyní mnohem více možností. Například $2+2$ se hodí do dvojice s $8-4$.

9. Zkuste hrát tuto hru na týmy.

Můžete tak vyrovnat šance. Pokud proti sobě dáte přiměřeně silné skupiny. Hráči si pak mohou vést i různé statistiky a tím je více motivovat.

10. Pravda nebo lež?

Hráči jsou všichni uprostřed třídy. Na obou koncích třídy jsou dvě židle. Na jedné je napsáno správně a na druhé špatně. Hráči jsou rozdělení do dvou skupin. Vždy je ze skupiny vybrán jeden zástupce. Moderátor vybere dva dílky a otočí je. Pokud k sobě patří, dostane bod