



SIRKOLAMY



Ročník: 2. - 9.

Popis hry:

Tradiční sirkové hlavolamy a rébusy, které potrápí vaši hlavu. Dokážete je všechny vyřešit?

K dispozici jsou hlavolamy různé úrovně a tématu.

Klasické, obrazce, geometrie, rovnice a expert. Díky tomu lze diferencovat náročnost podle schopností žáků.

V zápalkové krabičce najdete 10 zadání hlavolamů. Jednoduše si vezměte kartu úkolu, rozestavte sirky a splňte zadání. Řešení každého hlavolamu najdete vždy na druhé straně karty úkolu.

Hlavolamy obsahují úkoly s rovnicemi, úkoly s obrazci a záludnosti. V krabičce je vždy 20 sirek a 10 karet úkolů.

POZOR! Hlavolam obsahuje skutečné sirky.

Využití ve výuce, modifikace hry:

Sirkové hlavolamy můžete využít na začátku hodiny k nastartování žáků na hodinu matematiky, v průběhu či na konci hodiny k relaxační chvilce, nebo jako práci navíc pro rychlejší žáky.

Modifikace hry:

Učitel může hlavolam zadat na tabuli a žáci se sirkami (dřívky) řeší.

Žáci mohou vymýšlet další vlastní hlavolamy pro spolužáky.

Pochlubte se dalšími úlohami či modifikacemi hry, které vy nebo vaši žáci vymyslíte: psmgmap2@gmail.com



ULOV 10



Ročník: 1. - 9. ročník

Počet hráčů:

Popis hry:

V jednoduché hře Ulov 10! si mohou žáci procvičit nejen početní operace s přirozenými čísly do 100, ale také číselné řady, rovnice, násobení a dělení. Princip hry je jednoduchý - ulovit co nejvíce dvojic čísel, jejichž součet je 10 (5+5, 6+4, 7+3, apod.). V náročnější verzi hry se kromě odčítání objevuje i násobení a s hrou Ulov 10! si děti od 6 let procvičí nejen matematiku, ale i postřeh, rychlé reakce a koncentraci.

Základní „rybaření“

- Umístěte všechny žetony z krabičky na stůl tak, aby na ně všichni dosáhli. Žetony musí být otočené číselnou stranou dolů.
- Začínající hráč otočí jeden žeton číslem nahoru a nechá ho ležet na stole. Stejně postupují i další hráči a všichni si otočené žetony pečlivě prohlédnou.
- Když někdo spatří, že může ze dvou nebo více žetonů vytvořit součet „10“ vykřikne: „Lovím deset!“ a tyto žetony si vezme k sobě.
- Pozor! Když otočíte žeton se žralokem, sní vám všechny vaše ulovené rybičky, které máte před sebou. Žeton se žralokem i všechny ulovené žetony musíte vrátit zpátky do krabičky.
 - Hráč, který chytil nejvíce desítek, vyhrává!

Modifikace:

Žáci si ve skupinkách (nebo ve dvojicích) rozloží žetony čísla nahoru a na pokyn vyučujícího plní např. tyto úkoly:

- vylov 4 čísla a seřaď je podle velikosti sestupně, vzestupně
- Vylov 2 čísla, jejichž součet je 10 (jejich součin bude 56)
- vylov 3 čísla, jejichž součet bude 10 (jejichž součin bude 125)
- Vytvoř příklad, jehož výsledek bude 36 - můžete použít operace sčítání, odčítání, násobení a dělení (lze pracovat i ve dvojicích)
- Vytvoř příklad z 5 čísel, vypočítej a dej přepočítat spolužákovi

Pochlubte se dalšími úlohami či modifikacemi hry, které vy nebo vaši žáci vymyslí zde: psmgmap2@gmail.com



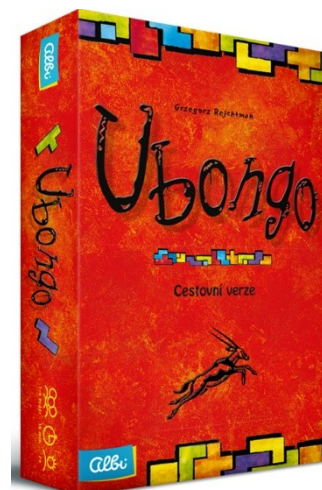
UBONGO

Hra pro rozvoj prostorové představivosti, procvičování početních operací s přirozenými čísly, obvodů a obsahů rovinných útvarů

Ročník: 1. - 9.

Počet hráčů:

Popis hry:



Každý hráč dostane sadu 8 herních dílků. Každé kolo dostane každý hráč jednu herní kartu. Hráči se snaží všichni současně zakrýt svými dílky bílá herní pole na kartě. Kdo je nejrychlejší, ponechá si kartu jako výherní bod, a zároveň počítá do dvaceti. Pokud někdo z hráčů

během počítání stihne také splnit zadání na kartě a své dílky umístit, ponechá si také kartu jako výherní bod. Vítězí ten, kdo má na konci osmého kola nejvíce karet (výherních bodů).

Hru můžete hrát i jako hlavolam pro jednoho. (K této variantě potřebujete hodiny)

Např.: - vyzkoušejte si, kolik zadání je možné vyřešit za 5 (nebo 10 či 20) minut.

- za jak dlouho se Vám podaří postupně vyřešit 5 (nebo 10 či 20) zadání.

Modifikace:

Každý žák má jedno kartu s půdorysem a plní pokyny vyučujícího:

- najdi karty, kdy každá má jiný počet čtverců
- vyber si kartu a půdorys obkresli na folii, spočítej obsah tvého půdorysu
- změř a zapiš délku v cm nejdlejší strany mnohoúhelníku na své kartě
- urči obvod mnohoúhelníku - nejprve jej odhadni

V hodinách matematiky lze hru využít k procvičování určování obvodu a obsahu rovinných útvarů, jako relaxační aktivitu v hodině, práci navíc pro rychlejší žáky.

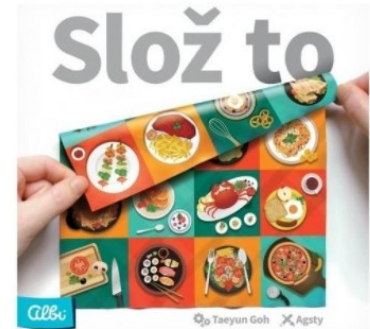
Pochlubte se dalšími úlohami či modifikacemi hry, které vy nebo vaši žáci vymyslí zde: psmgmap2@gmail.com



SLOŽ TO

Slož to je logická hra.

Cílem hráčů je složit elegantní ubrousek s obrázky jídla tak, aby bylo viditelných pouze několik vybraných pokrmů, - a to samozřejmě rychleji, než se stejného cíle podaří dosáhnout soupeřům. Ve hře Slož to budou žáci potřebovat hlavně šikovné ruce. Dále se vám bude hodit prostorová představivost a logické myšlení. Hra obsahuje dvě úrovně náročnosti objednávkových karet, dá se hrát až v pěti hráčích a perfektně procvičí prostorovou představivost a logické myšlení.



Ročník: 2. - 9.

Počet hráčů: 1 - 5

Popis hry:

- Každý hráč dostane jeden plátěný ubrousek rozdělený na 4x4 pole s vyobrazenými pokrmy z obou stran a tři žetony s hvězdičkou. Doprostřed stolu položte kulaté dřevěné žetony, o jeden méně než je hráčů.
- Hraje se blíže neučený počet kol. V každém kole nejprve jeden z hráčů otočí kartu objednávky. Na výběr má z jednodušší modré hromádky a obtížnější červené hromádky. Nato všichni hráči naráz začnou svůj ubrousek překládat tak, aby na něm byly vidět jen pokrmy zobrazené na kartě objednávky. Hráč, který má splněno, co nejrychleji popadne dřevěný žeton.
- Jakmile jsou dřevěné žetony rozebrány, odevzdá ten hráč, na kterého dřevěný žeton nezbyl, protože byl příliš pomalý, jeden žeton s hvězdičkou. Hráč, kterému žádný žeton s hvězdičkou nezbyl, vypadává. Za každého vypadlého hráče odeberte jeden dřevěný žeton.
- Hra končí, když ve hře zůstane jen jediný hráč - ten vítězí.

Modifikace:

- Hru lze hrát jako hlavolam pro jednoho hráče - žák si vezme jednu kartu s pokrmy vybrané náročnosti a vyzkouší, kolik úloh zvládne poskládat za např. 5 minut

- pokrmy na ubrousku lze popsat anglickým jazykem a žáci ukáží, dané jídlo
V hodinách matematiky lze hru využít jako relaxační aktivitu v hodině či práci navíc pro rychlejší žáky.

Pochlubte se dalšími úlohami či modifikacemi hry, které vy nebo vaši žáci vymyslíte zde: psmgmap2@gmail.com



DIGIT

Digit je výborná logická hra s pouhými pěti dřívky, avšak mnoha obrazci ze skupiny sirkových hlavolamů pro rozvoj percepce, pozornosti. Úkolem hráčů je vytvořit obrazec z pěti dřívek podle předlohy na kartičce, a to přesunutím jediného dřívka.

Ročník: 1. - 9.

Počet hráčů: 2 - 4

Popis hry:



- karty zamícháme a 1 kartu otočíme obrázkem nahoru (jedná se o tzv. vzorovou kartu, která slouží jako předloha).
- Dřívka rozložíme na stole podle obrazce na vzorové kartě.
- Každý hráč obdrží 5 karet a určíme hráče, který začne (např. nejmladší, největší, vylosovaný,...)
- Hráč se snaží vytvořit stejný obrazec, jaký je vyobrazen na jedné z jeho karet, smí přemístit pouze jedno dřívko, dřívka přitom musejí tvořit souvislý obrazec
- Nemá-li kartu s obrazcem, který lze vytvořit přemístěním jednoho dřívka obrazce na stole, musí si přibrat další kartu z balíčku a potom hraje další hráč s obrazcem naposledy vytvořeným
- Hra končí, když jeden z hráčů, nemá žádnou kartu

Modifikace:

- žák si vezme dvě (3) karty a zkusí vytvořit z jednoho obrazce druhý nejmenším počtem přesunů dřívek

V hodinách matematiky můžete hru využít na začátku hodiny k nastartování žáků na hodinu matematiky, v průběhu či na konci hodiny k relaxační chvilce, nebo jako práci navíc pro rychlejší žáky.

Pochlubte se dalšími úlohami či modifikacemi hry, které vy nebo vaši žáci vymyslí zde: psmgmap2@gmail.com



SUPERFARMÁŘ

Superfarmář je hra, která nenásilně zábavným způsobem učí děti počítat a směřovat levnější zvířátka za dražší a naopak. Pravidla hry se opírají o zásady matematiky a logiky, nutí hráče počítat, předvídat, plánovat a kalkulovat s riziky. Tato jedinečná hra tak učí děti strategickému myšlení.



Ročník: 1. - 5.

Počet hráčů: 2 - 6

Popis hry:

Ve hře se stáváte farmářem, který se snaží rozvíjet své stádo tím, že zvířátka rozmnožuje a rozumně vyměňuje s hlavním stádem nebo jinými spoluhráči za jiná zvířátka tak, aby bylo co nejdříve dosaženo cíle hry. Průběh hry může komplikovat napadení hráčova stáda vlkem nebo liškou, proti kterým se může zabezpečit koupí psa.

Průběh

Hra spočívá v tom, že hráči házejí oběma kostkami. Padne - li mu na obou kostkách zároveň totéž zvíře, dostane z hlavního stáda(krabice) kartičku s tímto zvířetem. Když si hráč po několika kolech nastřádá více zvířat, získá po každém hodu z hlavního stáda tolik zvířat druhu hozeného na kostkách, kolik jich má ve svém stádě **párů** (včetně právě hozených)

Příklady:

1. Hráč má 6 králíků a 1 prase, hodil králíka a prase. Má tedy celkem 3 páry králíků a 1 pár prasat (1 ve svém stádě a 1 na kostce). proto dostane 3 králíky a 1 prase.
2. Hráč má 6 králíků a 1 prase, hodil ovci a prase. Dostane 1 prase.
3. Hráč má 5 králíků a 1 krávu, hodil ovci a prase. Nedostane nic.
4. Hráč má 4 králíky, 2 ovce a 1 koně, hodil 2 prasata. Z hlavního stáda dostane 1 prase

Zvířata se vyměňují podle přiložené tabulky.



Projekt „Místní akční plán rozvoje vzdělávání v ORP Zlín II“ je spolufinancován Evropskou unií.
Registrační číslo projektu: CZ.02.3.68/0.0/0.0/17_047/0009039

Kromě zmíněných zvířat je na kostce ještě vlk a liška. Pokud hráč hodí lišku, přijde o malého psa, pokud ho nemá, přijde o všechny králíky. Pokud padne hráči vlk, přijde o velkého psa nebo o všechny zvířata kromě králíků a koně.

Cílem hry je stát se Superfarmářem, tj. získat jako první stádo, v němž bude alespoň jedno zvíře každého druhu, tedy 1 koně, 1 krávu, 1 prase, 1 ovci a 1 králíka.

Závěr

Vítězem hry a Superfarmářem se stává ten, komu se jako prvnímu podaří vytvořit stádo, v němž bude mít alespoň po jednom kusu od každého druhu zvířátka. Ostatní spoluhráči mohou pokračovat ve hře dál.

Další využití:

- základy násobení a dělení - „Kolik králíků dostaneš za 2 ovce(5 ovcí,...)?“
„Kolik ovcí můžeš vyměnit za 18 králíků?“
- „Kolik králíků by bylo potřeba na jednoho koně?“

Pochlubte se dalšími úlohami či modifikacemi hry, které vy nebo vaši žáci vymyslí zde: psmgmap2@gmail.com



HAPPY CUBE

3D puzzle pěnové kostky Happy Cube jsou hlavolamy, které provětrají mozkové závitky, zlepšují koncentraci, rozvíjí prostorové myšlení, koordinaci a snižují stres.



Ročník: 1. - 9.

Počet hráčů: 1

Popis hry:

Základním úkolem je sestavit dokonalou kostku z šesti stejně barevných dílů. Není to ovšem tak jednoduché, jak by se na první pohled mohlo zdát. Obvykle existuje pouze jediný způsob, jak kostku složit. Dalším úkolem je naskládat jednotlivé dílky Happy Cube zpět do dvojrozměrného rámu, ve kterém byly dodány. Třetím úkolem a opravdovou výzvou je pak složit větší a složitější trojrozměrnou sestavu přidáním dalších druhů kostek stejné skupiny.

HAPPY CUBE existují ve 4 úrovních obtížnosti: Little genius (věk 3 - 7 let), Original (5 - 99 let), Pro (7 - 99 let), Expert (9 - 99 let) a v každé úrovni se ještě liší obtížnost dle jednotlivých barev (fialová nejobtížnější,...)
Je možné volit různou obtížnost úkolů pro práci s hlavolamem.

1. Nejjednodušší - vyndat, zamíchat a potom naskládat jednotlivé dílky do dvojrozměrného rámu
2. Sestavit krychli z šesti stejně barevných dílů - obvykle existuje pouze jediný způsob, jak kostku složit
3. Sestavit krychli z různých barev stejné skupiny kostek Happy Cube
4. Sestavit větší a složitější trojrozměrnou sestavu či tělesa přidáním dalších druhů kostek stejné skupiny

Součástí souboru kostek Happy CUBE je i **1 dvanáctistěn**, jehož sestavení je opravdovou výzvou.

V hodinách matematiky můžete hlavolamy využít na začátku hodiny k nastartování žáků na hodinu matematiky, v průběhu či na konci hodiny k relaxační chvilce, nebo jako práci navíc pro rychlejší žáky.

Pochlubte se dalšími úlohami či modifikacemi hry, které vy nebo vaši žáci vymyslí zde: psmgmap2@gmail.com



PIX BOX

Ročník: 2. - 9.

Počet hráčů: 2-6

Popis hry:

Pixbox je hra, díky které trénujete prostorovou představivost a potřebujete k ní rychlé myšlení a ostrý zrak. Hra spočívá ve skládání (překládání) průhledných pix-karet s modrými čtverci přes sebe a napodobování červených vzorů na kartičkách s úkoly.



- Doprostřed stolu se vyloží 6 pix-karet tak, aby na ně všichni hráči dobře viděli.
- Všichni hráči hrají současně a snaží se co možná nejrychleji najít očima správnou kombinaci sestavenou z vyložených pix-karet a poskládat tak červený tvar na kartě s úkoly.
- Hráč, který najde vhodnou kombinaci, hlasitě zvolá „Pixbox!“. Jako důkaz vezme hráč odpovídající pix-karty ze stolu a sestaví červený tvar na kartě s úkoly.
- Pozor: aby mohl hráč sestavit stejný tvar, skládá pix-karty jednu na druhou. Modré čtverce se ale překrývat nesmí!
- Poté, co je úloha správně vyřešena, vyložené karty se doplní opět na počet 6 karet. Vyřešená karta s úkoly se z hromádky odebere a odloží stranou.
- Nastane-li situace, že úlohu není možné vyřešit s pomocí 6 vyložených pix-karet, je možné položit doprostřed stolu ještě jednu další pix-kartu. To je možné provádět tak dlouho, dokud maximální počet vyložených karet nedosáhne osmi. Pokud se ani poté nezdaří najít správnou kombinaci, odložíme aktuální kartu s úkolem stranou a hledáme řešení další karty s úkolem.
- Hráči musí v průběhu kola vždy využívat jen svoji představivost. Na karty sahat nesmějí.
- Hra končí, jakmile spotřebujeme všechny pix-karty z hromádky nebo když už není možné sestavit žádný vzor. Vyhrává hráč, který nasbíral nejvíce pix-karet.



Modifikace:

Každý žák má jednu kartu s půdorysem a plní pokyny vyučujícího:

- vytvoř útvar, který má počet čtverců např. 8, 6, 9,...
- vyber si kartu (útvar - červená karta) a půdorys obkresli na folii, spočítej obsah a obvod tvého půdorysu
- změř a zapiš délku v cm nejdélší strany mnohoúhelníku na své kartě
- urči obvod mnohoúhelníku - nejprve jej odhadni

V hodinách matematiky lze hru využít k procvičování určování obvodu a obsahu rovinných útvarů, jako relaxační aktivitu v hodině, práci navíc pro rychlejší žáky.

CUTS



Hlavalom CUTS je mimořádně zdařilá hra, která získala v roce 2013 titul hlavalom roku. Je velmi vhodnou pomůckou na procvičování mozku a myšlení pro malé i velké. Radost z úspěšného vyřešení dalších a těžších úloh je motivující. Hrací díly jsou dostatečně velké a umožňují tak snadnou manipulaci po hrací ploše. Samotné díly i hrací plocha jsou magnetické, dá se tak hrát téměř kdekoli.

Popis hry:

Cílem hry je hracími kameny vyplnit celou šachovnici. Kameny stejné barvy se smí dotýkat jen rohy. Každá úloha má pouze jedno řešení.

V hodinách matematiky lze hru využít k procvičování určování obvodu a obsahu rovinných útvarů, jako relaxační aktivitu v hodině, práci navíc pro rychlejší žáky.



Hry do lavice

Projekt pro základní školy, které jsou zapojeny v projektu Místní akční plán rozvoje vzdělávání v ORP Zlín II . Soubor her k vypůjčení pro jednotlivé třídy základních škol, určených pro zatraktivnění, zkvalitnění a zpestření výuky matematiky.

Seznam her:

1. Sirkolamy
2. Ubongo
3. Happy cube
4. Supefarmář
5. DIGIT
6. Ulov 10
7. Slož to
8. Pix box a CUTS