

## DIDAKTIKA MATEMATIKY S PRAXÍ II

### PŘÍPRAVA HODINY

**Téma:** děda Lesoň

**Datum:** 14. 11. 2012

**Škola:** ZŠ Dědina

**Třída:** 3. A

**Počet žáků:** 19 (7 chlapců, 12 dívek)

**Cíl:** Žáci si procvičí a upevní znalosti a dovednosti v prostředí děda Lesoň.

**Pomůcky:** tabule, pracovní list, obrázky + ikony daných zvířátek, kartičky s ikonami zvířátek

### PRŮBĚH HODINY

#### Úvodní část: cca 7'

Na úvod se představíme a dětem řekneme, že dnes budeme celou hodinu pomáhat dědu Lesoňovi a pomůžeme mu řešit různé neshody a soutěže mezi jeho zvířátky.

Na začátek pro zopakování každý žák dostane kartičku s ikonkou zvířátka (myš, kočka, husa, pes, koza nebo beran) a poté dětem sdělíme, že po třídě jsou rozmístěny obrázky zvířátek a až řekneme TEĎ, každý ve třídě najde obrázek odpovídající jeho ikonce a postaví se k němu (např. bude mít žák ikonku myši, musí tedy správně definovat, že daná ikonka znamená myš, takže najde ve třídě obrázek myšky a postaví se k němu). Proběhne rychlá kontrola, kdy si žáci ověří, zda stojí u správného obrázku, takže otočíme obrázek z druhé strany, kde bude nakreslená ikona daného zvířátka.

#### Pracovní list: cca 25'

Rozdáme dětem pracovní listy s několika úrovněmi počítání – na pracovním listě je 5 různých druhů cvičení (1. rozdělení zvířátek do dvou stejně silných družstev, 2. které družstvo je silnější, 3. které zvířátko má přijít slabšímu družstvu na pomoc, 4. které zvířátko musí ze silnějšího družstva odejít, aby byla družstva stejně silná, 5. které zvířátko se skrývá za maskou). Příklady z listu budeme mít předepsané na tabuli, nebo je budeme průběžně dopisovat. Všechny příklady, které budeme počítat, si pro kontrolu ostatním vyřešíme na tabuli (i s postupem/zdůvodněním řešení). V 1. cvičení je více možných řešení, dětem to řekneme a ta, která děti najdou, si ukážeme na tabuli (ale nebudeme požadovat nalezení všech možných řešení).

**Závěr: cca 13'**

Na závěr si s dětmi zahrajeme hru **Na kapitány**. Třidu si rozdělíme na 2 poloviny (pro snazší řešení, aby nebylo tolik dětí na výběr do družstev a tím pak těžší počítání výsledné síly družstva)– uvidíme podle toho, kolik dětí bude přítomno, ale v plném počtu na 10 a 9 dětí (v případě lichého počtu může jedna z nás ve své polovině nahradit 1 hráče). Se svou skupinou se rozmístíme někde po třídě a každá z nás dětem vysvětlí pravidla hry, tzn. potřebujeme 2 kapitány (ty vybereme my, případně podle zájmu), zbytek dětí (8) jsou hráči. Nejdříve si kapitáni vylosují každý jedno kolečko, ten kdo bude mít kolečko s ikonkou slabšího zvířátka, má volbu prvního, tedy vybírá si hráče jako první. Poté si i ostatní hráči losují každý jedno kolečko s ikonkou zvířátka, kterou pak budou držet před sebou, aby na ní kapitáni dobře viděli. Poté kapitáni na střídačku volí po jednom hráči. Cílem hry je, aby kapitán vytvořil své družstvo co nejsilnější, tzn. vytvořit silnější družstvo než jeho protivník. Po rozmístění všech hráčů do družstev zkontrolujeme, které družstvo je silnější (dětí počítají, přichází k výsledku, zdůvodňují). Zeptáme se kapitánů, jak/podle čeho vybírali své hráče.

Podle času několikrát obměníme kapitány, koleček s ikonkami je dost, do každé skupiny od každého zvířátka 5 koleček s ikonkou tzn. že hráči každé skupinky losují z celkem 30 koleček, tudíž by se hra měla měnit a s ní i síly jednotlivých zvířátek a družstev.

*Pokud by nás žáci překvapili a zvládli by tyto rozepsané aktivity rychleji, než si myslíme, připravíme si raději ještě jednu aktivitu do zásoby (ale předpokládáme, že nebude potřeba).*