HRY V MATEMATICE
vyzkoušené a doporučené členy PS MG

Název hry:	Osobní vlak
Pro koho je hra určena: stupeň, potřebná úroveň znalostí, Introverti/Extroverti apod.	2.stupeň ZŠPr
Didaktický cíl:	Procvičování výpočtů číselných výrazů s více početními matematickými úkony, určování přednosti matematického úkonu v číselných výrazech kde jsou závorky, násobení, dělení, sčítání, odčítání, porovnávání čísel na číselné ose.
Počet hráčů minimální/maximální:	Minimálně 8/Maximálně16
Doba trvání hry:	7 – 12 minut
Hra je pohybová: 1 - hodně, 2 - středně až mírně, 3 - klidná	2
Obtížnost: 1 - lehká, 2 - středně obtížná, 3 - obtížná	2
Vhodná metoda práce (samostatná práce, skupinová práce, práce s celou třídou ad.)	Skupinová práce
Doporučené prostředí: (třída, venku …)	Ve třídě i venku
Pomůcky: (vč. informace, kde se dají opatřit - koupit nebo půjčit, pokud nejsou běžně dostupné:	Kartičky s číselnými výrazy a příklady na více početních úkonů na samolepkách či kolíčcích na prádlo – dvě sady.
Popis hry:	Skupina žáků je rozdělena na „lokomotivu“ a „vagony“ (dle počtu žáků). Každý dostane kartičku s napsaným číselným výrazem nebo příkladem (kartičky rozdává žák zastupující „lokomotivu“). První sadu dostanou žáci zastupující „vagony“ a druhou sadu má u sebe žák „lokomotiva“. Druhá sada příkladů je správně vypočítaná a seřazená. Před začátkem hry žák „lokomotiva“ je vypočítá a seřadí sám. Učitel správnost zkontroluje. Hra začíná, když každý žák „vagon“ má u sebe číselný výraz nebo příklad na kartičce. Prvním úkolem je určit přednost matematické operace (závorky, násobení, dělení, sčítání, odčítání). Druhým úkolem je vypočítat příklad nebo číselný výraz a napsat na kartičku výsledek. Třetím úkolem je zařadit se za „lokomotivu“ podle výsledku příkladu nebo číselného výrazu na vlastní kartičce od největšího k nejmenšímu (sestupně). Žák „lokomotiva“

	kontroluje správnost výpočtů a zařazení dle druhé sady kartiček, kterou má u sebe. Pokud je vše správně, stoupne si dopředu, dá signál píšťalkou a vlak může odjet.
Poznámky, na co si dát pozor apod.:	Hru předem dobře vysvětlit a modelovat.