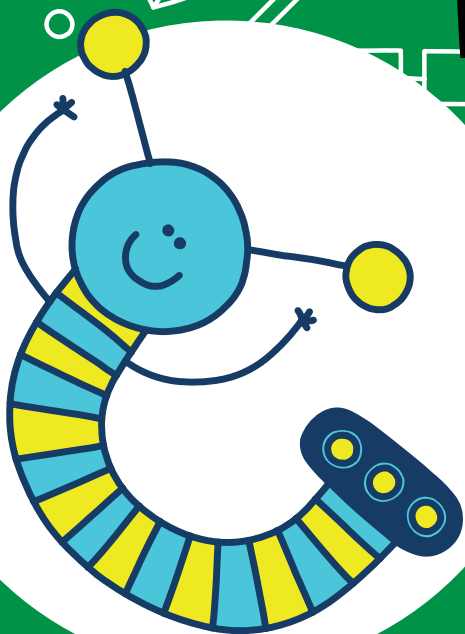
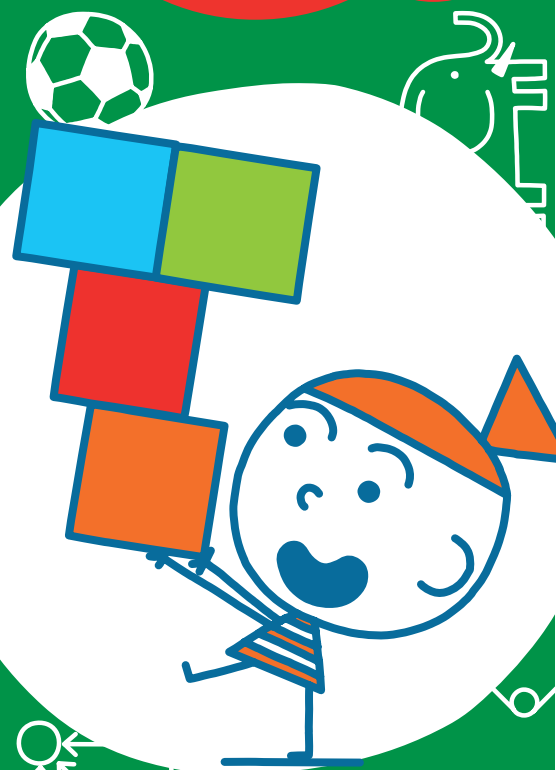
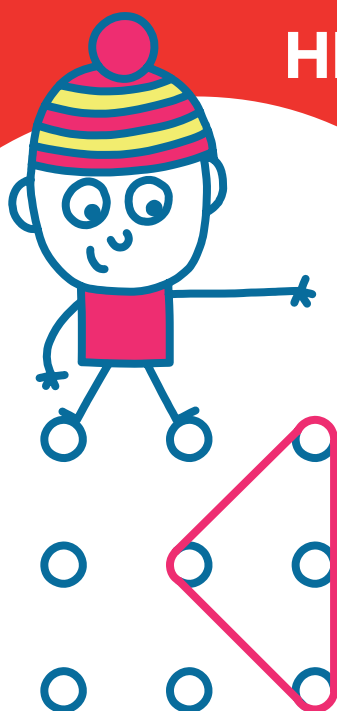


HEJNÉHO METODA

2 III.



MATE MATIKA

pracovní učebnice pro 2. ročník 3. díl ze 3
prof. Hejný a kol. H-mat, o.p.s.

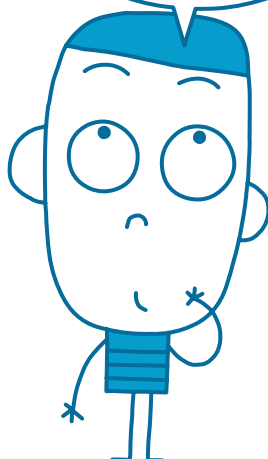
JÁ RÁDA TVOŘÍM
ÚLOHY S KOSTKAMI.



NAPŘÍKLAD
TUTO:



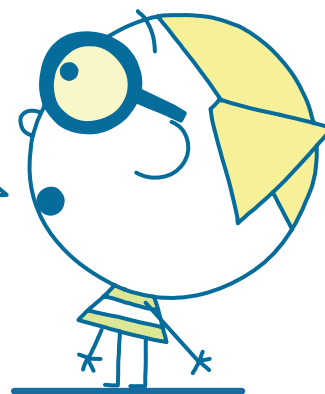
MYSLÍM
SI ČÍSLO.



KDYŽ OD NĚJ
ODEČTU 5
A PŘÍČTU 6,
DOSTANU 9.

KTERÉ ČÍSLO
SI MYSLÍM?

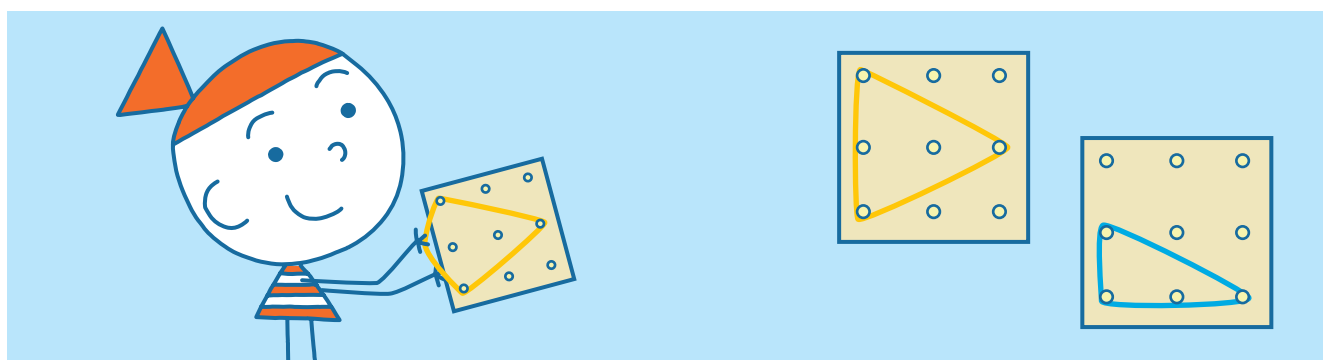
NA ZASTÁVCE RYBNÍK VYSTOUPILO
Z AUTOBUSU 5 CESTUJÍCÍCH
A 6 JICH NASTOUPILO.
POTÉ AUTOBUSEM ODJELO
9 CESTUJÍCÍCH. KOLIK CESTUJÍCÍCH
PŘIJELO NA ZASTÁVKU RYBNÍK?



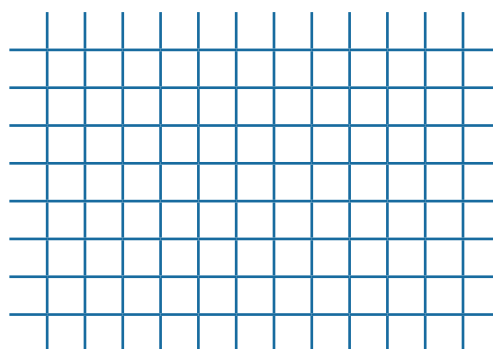
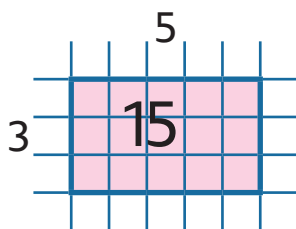
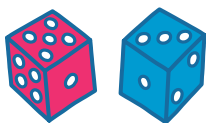
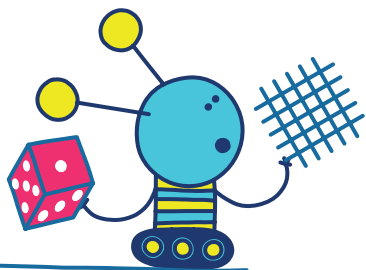
HEJNÉHO METODA

Zasloužená radost z poznávání

- 1** Na svém geoboardu vytvoř trojúhelníky z obrázku. Najdeš i jiné?



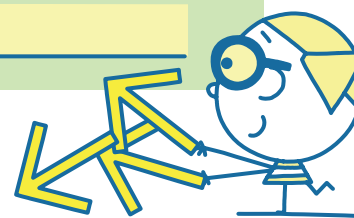
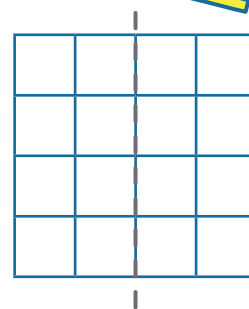
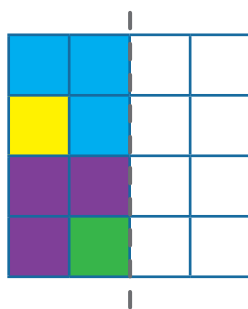
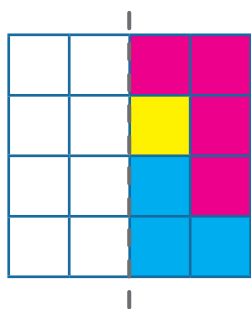
- 2** Hod kostkami a vytvoř obdélník. Z kolika malých čtverečků je složený?



- 3** Vyřeš. Použij nejvíce tři šipky. Najdi více řešení. Přepiš do čísel.

→→	_____	←	=	→	_____	←	_____
→→	_____	←	=	→	_____	←	_____
→→	_____	←	=	→	_____	←	_____
→→	_____	←	=	→	_____	←	_____

- 4** Souměrně pokryj parketami podlahu 4 × 4.

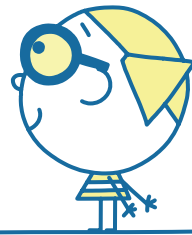


- Zavádíme nové prostředí Geoboard. Viz blog o Hejného metodě: www.h-mat.cz/dp/geoboard. Pomocí gumiček žák vytváří na geoboardu trojúhelníky a do mříže je překresluje.
- Žáci si vyjasní význam slova „nejvíce“.
- Třetí podlahu pokryje žák sám parketami tak, aby byla souměrná podle svislé osy. Nejprve manipulujeme s pomůckou, poté řešíme graficky.

1 Dopln.



	A	B	C	D	E
V	0	● ▲	● ▲▲	● ● ▲▲	
N		● ● ▲▲	● ● ● ▲▲	● ▲▲▲▲	0
J	● ● ▲				



- a) Na zastávce nastoupilo více žen (▲) než mužů (●).
 Na zastávce vystoupilo více mužů (●), než nastoupilo.
 V autobusu se celkem svezlo žen (▲) a mužů (●).
- b) Na zastávce D ubylo/přibylo žen (▲) a ubylo/přibylo mužů (●).

2 Dopln, aby součet každých tří sousedních čísel byl 5.

<input type="text"/>	1	3	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
----------------------	---	---	----------------------	----------------------	----------------------

<input type="text"/>	2	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	0	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
----------------------	---	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	---	----------------------	----------------------	----------------------

Dopln, aby součet každých tří sousedních čísel byl 6.
 Najdi dvě řešení.

<input type="text"/>	1	<input type="text"/>
2	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	4

<input type="text"/>	1	<input type="text"/>
2	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	4



3 Dopln.

<input type="text"/>	5	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	15	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	25	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	50	<input type="text"/>	<input type="text"/>

2	<input type="text"/>	3	1
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
9	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

4	0	<input type="text"/>	1
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
7	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

0	<input type="text"/>	<input type="text"/>	2
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	4
10	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

- U úlohy b) žák škrtně, co se nehodí – slovo ubylo nebo přibylo.
- K druhé části úlohy: Má-li žák s řešením potíže, zeptáme se ho, jaké číslo může být v horním pravém políčku.
- U druhé a čtvrté úlohy žák může použít metodu pokus-omyl.

