

ČINNOSTI:

1 ČTU 14. Povídáme si o situacích, ve kterých se objevuje číslo 14. Např. *Jedu na 14 dnů k babičce. Byli jsme 14 dnů na dovolené. Bratr má 14 let.* apod. 14 žetonů se snažíme uspořádat do různých tvarů. Hledáme, na jaká různá čísla umíme rozložit číslo 14.

3 DOPLNÍM DO 14. Děti dokreslují do počtu 14.

4 HODÍM, VYŘEŠÍM A ZAPÍŠU. Pokračujeme v házení kostkami. Pozorujeme, že u prvních dvou úloh se ve výsledcích objeví zřídka čísla 2 a 12, čísla 6, 7 a 8 často.

U druhých dvou úloh se může objevit problém s nulou. K němu dojde tehdy, když bude červené číslo stejné jako modré. Je-li úloha krokovaná, figurant prostě zůstane stát.

KOMENTÁŘ:

Tento případ vyvolá mezi dětmi diskusi a můžeme očekávat, že převezmou námi nabízené NIC. Někdo však napíše například toto řešení: $|5| \rightarrow | \leftarrow |5|$ (tedy krok dopředu, krok dozadu a figurant se opět ocitá ve výchozí pozici). Jiné dítě může napsat číslici 0. Další škrtně okénko křížem. Tato řešení jsou správná a měla by zaznít všechna řešení, na která děti přijdou. Dodejme, že není možné, aby děti ponechaly okénko prázdné, budí to dojem neřešené či nevyřešené úlohy. Zároveň znak $\rightarrow | \leftarrow$ může do budoucna situaci komplikovat. Dohodneme se tedy, že nadále budeme používat 0 nebo okénko proškrtneme.

5 VYTVOŘÍM STAVBY A DOPLNÍM TABULKU. Je nezbytné, aby děti při řešení této úlohy jednotlivé stavby vytvořily a teprve poté určovaly a evidovaly do tabulky, kolik krychlí se nachází v jednotlivých podlažích. Modrá stavba je již v tabulce zaevidována. Podobně evidují i ostatní stavby.

ŘEŠENÍ: Uvádíme v pořadí 3., 2., 1. podlaží, celkem krychlí. Červená 1, 1, 1, 3, žlutá 0, 0, 3, 3, zelená 0, 0, 3, 3, bílá 0, 0, 4, 4.

6 HRA. Kdybychom kaňku odstranili a chtěli doplnit původní vzor, bylo by nutné dokreslit dva čtverce a dva kruhy. To je další zkušenost s doplňkem, již děti nabudou. Opět můžeme na toto téma tvořit vlastní úlohy.

ŘEŠENÍ: Pod kaňkou jsou dva čtverce a dva kruhy, celkem se tu nachází 14 čtverců a 14 kruhů.

ČINNOSTI:

7 DOPLNÍM ČÍSLO. Náročnost spočívá v tom, že obrazy Alíka a slovo „níže“ vedou některé děti k tomu, že papouška posadí o dva schody pod Alíka. Když ale scénku hrajeme (jedno dítě představuje Alíka a druhé, které teprve na schody „přiletí“, papouška), tak se vazba *Alík je o 2 schody níže než Lulu* ve vědomí dětí propojí s hrou situací a didaktické problémy jsou ve většině případů vyřešeny.

8 VYPOČÍTÁM. Děti standardně sčítají a odčítají.

9 DOPLNÍM. Nyní se již v hadech nacházejí oba druhy šipek. Děti hady řeší, některé krokují, svá řešení porovnávají a diskutují. V hadech se ve druhém sloupci dvakrát objeví stejná situace: do jednoho kruhu vstupují dvě šipky – jedna zleva a druhá zprava. Nad nimi se nacházejí stejná čísla (operátory). Za takových okolností jsou koncové stavy stejné: u prvního hada bude číslo 11 v prvním i ve třetím kroužku a u druhého hada číslo 9 v prvním i v posledním kroužku.

ŘEŠENÍ: první sloupec: první had – stav 11, druhý had – operace 4;

druhý sloupec: první had – operace 4 a operace 7, druhý had – stav 13 a stav 11, třetí had operace 3 a stav 9.

10 SPOJÍM 3 ČÍSLA, VYTVOŘÍM 6. Máme 12 barevných koleček, v každém z nich je uvedeno jedno číslo. Děti mají za úkol spojit jedno červené, jedno modré a jedno žluté číslo tak, aby byl jejich součet 6. Jedna úloha je vyřešena: spojena jsou čísla 1, 2, 3. Tři další úlohy vyřeší děti. Řešení zaznamenáme i písemně. Záznam je jiný než u běžných úloh. Obvykle se na levé straně rovnosti nachází více čísel a na pravé pouze jedno výsledné. Tady je to opačně. Na levé straně máme 6 a na pravé je součet tří čísel. I tento zápis ukazuje, že číslo 6 rozkládáme.