

**Výukový materiál zpracován v rámci projektu**

**EU peníze školám**

Registrační číslo projektu: CZ.1.07/1.4.00/21.2852

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Šablona:  | III/2 | č. materiálu: | VY\_32\_INOVACE\_47 |

|  |  |
| --- | --- |
| Jméno autora: | Mgr. Dana Jandačová |
| Třída/ročník: | IV.  |
| Datum vytvoření: | prosinec 2012 |



|  |  |
| --- | --- |
| Vzdělávací oblast: | Matematika a její aplikace |
| Tematická oblast: | Vlastnosti početních operací s přirozenými čísly; písemné algoritmy početních operací; magické čtverce. |
| Předmět: | Matematika |
| Výstižný popis způsobu využití, případně metodické pokyny: | Žáci formou hry procvičují písemné násobení, doplňují magický čtverec. Pokyny jsou vždy u daného cvičení. |
| Klíčová slova: |  Písemné násobení, slovní úlohy, magický čtverec  |
| Druh učebního materiálu: | pracovní list |

Princezna Klárka se vypravila k čaroději zachránit prince Karlíka. Čaroděj dal princezně tři úkoly.

1. Poznat prince. Je to ten, který si myslí číslo 1 608.

Myslím si číslo. Když ho vydělím 6, dostanu číslo 268.

Myslím si číslo. Když ho vydělím 9, dostanu číslo 304.

Myslím si číslo. Když ho vydělím 4, dostanu číslo 272.

![C:\Users\dana\AppData\Local\Microsoft\Windows\Temporary Internet Files\Content.IE5\A43CSQQM\MP900449103[1].jpg]()![C:\Users\dana\AppData\Local\Microsoft\Windows\Temporary Internet Files\Content.IE5\A43CSQQM\MP900449103[1].jpg]()![C:\Users\dana\AppData\Local\Microsoft\Windows\Temporary Internet Files\Content.IE5\A43CSQQM\MP900449103[1].jpg]()

1. Vyluštit, jak mu vrátí lidskou podobu. Vypočítej příklady a seřaď je od nejmenšího po největší.

451 79 95 120

. 4 . 8 . 9 . 3

 **K** I **B O**

634 208 583 162

. 3 . 2 . 7 . 2

 **E L M P**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| VÝSLEDEK |  |  |  |  |  |  |  |  |
| PÍSMENO - TAJENKA |  |  |  |  |  |  |  |  |

1. Doplnit magický čtverec těmito čísly: 125, 130, 135, 140, 145, 150, 155, 160, 165. Do druhého následně doplnit čísla 8krát vyšší.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

 . 8

1. Když splnila všechny úkoly, musela si ještě najít správnou cestu k princi. Pomoz princezně. Vypočítej příklady a vybarvi kameny s výsledkem větším než 700.

![C:\Users\dana\AppData\Local\Microsoft\Windows\Temporary Internet Files\Content.IE5\A43CSQQM\MP900449103[1].jpg]() 238 125

 . 3 . 2

 178 146

 . 6 . 4

207

. 2 723 349

 . 2 . 1

 108

321 . 4 66

. 4 111 . 9

 . 6 113

 510 . 6 96

 403 . 5 . 7

![C:\Users\dana\AppData\Local\Microsoft\Windows\Temporary Internet Files\Content.IE5\L7SWBN9W\MC900361660[1].wmf]() . 5

 247

 . 3

 211

 . 3 333 149

 . 2 . 7

**ZDROJE**

Obrázky byly vloženy z Klipartu, který je součástí programu Microsoft Word 2010.

princezna (00361660.wmf), žába (00449103.jpg)

Pergameny jsou vloženy ze složky obrazce, která je součástí programu Microsoft Word 2010.

Autorem materiálu a všech jeho částí, není-li uvedeno jinak, je Mgr. Dana Jandačová.