

INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

DOMINO-LINEÁRNÍ ROVNICE

Popis aktivity

Procvičení řešení jednoduchých lineárních rovnic pomocí hry domino.

Předpokládané znalosti

Řešení lineární rovnice typu $ax + b = c$

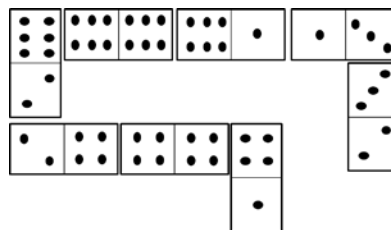
Potřebné pomůcky

Kartičky domina

Zadání

Vytvořte čtyřčlenné skupiny a seznamte se s pravidly hry:

1. Všechny kartičky jsou rozdány mezi hráče.
2. Hráči pokračují ve hře v pravidelném, předem dohodnutém, pořadí.
3. První hráč vyloží kartičku.
4. Hráč, který je na řadě, přiloží jen jednu kartičku na jeden ze dvou konců řady kartiček, která takto vzniká a to tak, aby výsledek na kartičce odpovídal řešení úlohy na druhé kartičce. Nesmí být dvě řešení či dvě úlohy vedle sebe.
5. Pokud hráč není schopen přiložit kartičku, prohlásí „stojím“ a pokračuje další hráč.
6. Hra končí, když se některý hráč zbaví všech svých kartiček nebo nikdo z hráčů nemůže přiložit svou kartičku.
7. Výsledné pořadí ve hře je určeno počtem kartiček, které hráči zůstanou. Čím vyšší číslo, tím horší umístění.



Jestliže jsou vám pravidla jasná, začněte hrát.

Možný postup řešení, metodické poznámky

Herní skupiny je dobré tvořit z výkonnostně srovnatelných žáků.
Hra rozvíjí paměť, strategické schopnosti hráčů a v případě úprav pravidel i schopnost přizpůsobovat se měnícím se podmínkám.
Na konci aktivity je vhodné ohodnotit nejlepší hráče ve skupině.

Doplňkové aktivity

Pravidla je možno podle potřeby upravovat. Příklady některých úprav:

Úprava 1:

1. Hráčům je rozdán jen omezený počet kartiček. Zbývající kartičky jsou na společné hromádce otočené tak, aby nebylo vidět jejich hodnoty.
2. Ze společné hromádky je vybrána jedna kartička a položena do středu hracího prostoru.
5. Pokud hráč není schopen přiložit kartičku, je nucen vzít jednu kartičku ze společné hromádky nerozdáných kartiček. Pokud je společná hromádka nerozdáných kartiček rozebrána,

INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

prohlásí „stojím“ a pokračuje další hráč.

Úprava 2:

3. Hráč, který přiložil kartičku, určí, který hráč bude pokračovat. Nesmí určit znovu stejného hráče, dokud nehráli všichni ostatní, každý alespoň jednou.

Úprava 3:

4. Hráč, který je na řadě, přiloží libovolný počet na sebe navazujících kartiček na jeden ze dvou konců řady kartiček, která takto vzniká a to tak, aby výsledky na kartičkách odpovídaly řešení úlohy na sousední kartičce. Nesmí být dvě řešení či dvě úlohy vedle sebe. (Použit lze jen při hře srovnatelných soupeřů. Toto pravidlo zvyhodňuje nadané žáky.)

Úprava 4:

7. Pořadí je určeno součtem čísel na kartičkách a výsledků příkladů, které hráči zůstanou. Čím vyšší číslo, tím horší umístění.

Obrazový materiál

Dílo autora