

mideer®

**MAGNETICKÁ TABULKA  
ÍS LIC  
1-100  
NÁVOD**



DISCOVER · FUN · ART

# MAGNETICKÁ TABULKA

# MAGNETICKÁ TABULKA

## ● **Výhody:**

### 1 **Rozpoznávání ísel**

Začněte učit děti jednoduché jednociferné čísla prostřednictvím hry. Během hry se děti naučí rozpoznávat jednotlivé tvary číslic. Poté co děti zvládnou jednociferná čísla, přejděte na čísla dvojciferná. Čísla, která jsou si velmi podobná, jsou podtržena.

### 2 **Po adí ísel**

Děti se učí sčítat/odčítat během přidávání jednotlivých číslic na desku. Tato strategie napomůže dětem povšimnout si, jak jdou čísla po sobě. Šachové figurky mohou být rozmístěny v jiném pořadí, než říkají pravidla.

### 3 **Srovnávání ísel**

Jakmile si děti uvědomí pořadí číslic, postupně začnou porovnávat čísla s figurkami.

### 4 **Hlavní íselná sekvence**

Během hry se děti také naučí permutaci čísel prostřednictvím lichých a sudých číslic, které jsou barevně od sebe odlišené. Koncept lze poté použít i na jiné matematické operace.

### 5 **S ítání a od ítání**

Děti se během hry naučí sčítat a odčítat čísla. Hra krom čísel obsahuje také symboly plus a mínus. Počítání se tak stane zábavnějším.

### 6 **Geometrické tvary**

Zadní strana číslic je bezbarvá. Lze dílky použít k vytvoření různých geometrických tvarů. Při pohledu zezadu jsou číslice černobílé, děti si tak mohou uvědomit jejich symetrii.

### 7 **Jemná motorika**

Díky manipulaci a přemísťování dílků si děti zlepší jemnou motoriku.

### 8 **Koncentrace**

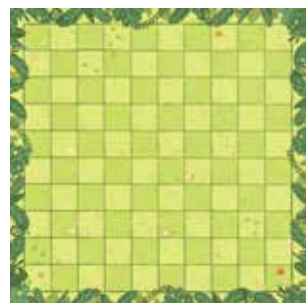
Vytvořte tabulku/mřížku Schulte table (mřížka/tabulka s náhodně rozmístěnými čísly nebo písmeny, které slouží k rozvoji rychlého čtení, periferního vidění, pozornosti a zrakového vnímání).

# MAGNETICKÁ TABULKA

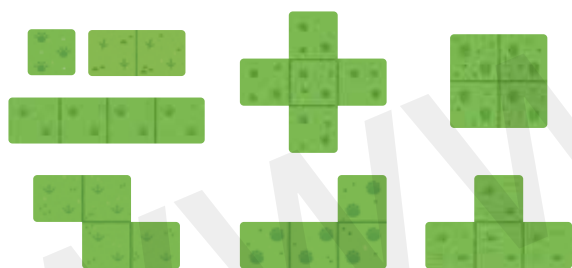
## Obsah balení



Oboustranná hrací deska 1x



Oboustranná hrací deska 1x



Magnetické kartičky Tetris 36x



Měkké magnetické figurky (čísla) 100x



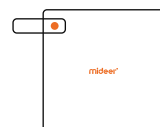
Měkké magnetické figurky (matematické symboly) 10x



Plastové kolečko 100x (2 barvy)



Kostka 2x (10 stran, 2 barvy)

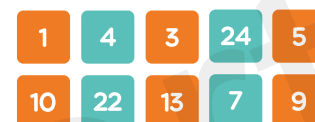


Sáček na uskladnění (2x)

# MAGNETICKÁ TABULKA

1

## Zlepšení rozpoznávání čísel



1

### Sleduj a ti

Děti náhodně vytáhnou číslo a nahlas ho přečtou. Menší děti mohou začít s čísly 1-5. Starší děti poté pokračují s dalšími číslicemi.



2

### Souboj

Hra je určena pro rodiče a děti. Náhodně umístíte kolečka na čísla na hrací ploše (viz obr.). Každý hráč přečte číslo umístěné pod kolečkem. Pokud bude číslo správně přečteno, kolečko hráč odstraní z hrací plochy a ponechá si ho. Po ukončení hry, hráči sečtou počet získaných koleček. Ten kdo nasbírá více koleček, vyhrál.



3

### Najdi a p e ti

Náhodně umístíte kolečka na čísla na hrací ploše (viz obr.). Děti si vyberou jedno kolečko a pokusí se vyhledat figurku s číslem. Vyhledanou figurku s cílem poté nahlas přečtou. Pokud bude číslo přečteno správně, kolečko vymění za figurku. Hra končí ve chvíli, kdy všechna kolečka budou nahrazena figurkami.

# MAGNETICKÁ TABULKA

1

## Zlepšení rozpoznávání ísel

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20

4

## Poslouchej a hledej

Na stůl položte figurky s číslem (1-20). Uspořádejte je ve správném pořadí. Poté rodič nahlas řekne: vyhledej číslo 2. Dítě vyhledá figurku s číslem 2 a předá ji dospělému. Hra dále pokračuje ve stejném pořadí.

5

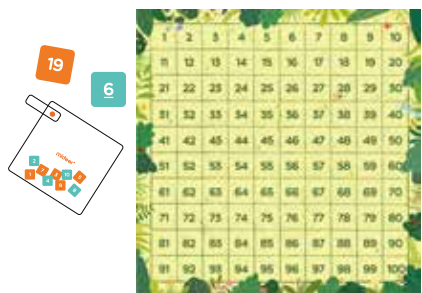
## Najdi cíl

Vyberte některé figurky číslic a vložte je do sáčku (například 1-10). Rodič řekne číslo, které má dítě vytáhnout. Dítě ze sáčku postupně vytáhne číslo. Přečte nahlas a určí, zda se jedná o hledané číslo. Pokud dítě ovládá více číslic, vložte do sáčku více číslic.

6

## Kopírování

Dítě náhodně vytáhne postupně všechny čísla a umístí je na desku (1-50). Poté dítě všechny čísla přečte. Poté stejným způsobem postupujte s čísly 1-100. Nakonec ukažte na náhodné číslo umístěné na desce, dítě číslo opět přečte nahlas.



# MAGNETICKÁ TABULKA

1

## Zlepšení rozpoznávání ísel



7

## Prázdná strana hrací plochy

Otočte na prázdnou hrací desku a umístěte 5 po sobě jdoucích číslic. Poté dítě vezme další čísla a umístí je také na hrací plochu, tak jak mají jít za sebou (k těm 5 předchozím).

8

## Kopírování (rodina)

Otočte na prázdnou hrací desku. Hráči si rozdělí čísla podle barev (2 hráči, dítě a rodič). Poté náhodně jeden hráč vytáhne číslo a umístí ho na hrací plochu. Pokud určí správnou pozici čísla, hraje druhý hráč. Hráč, který mine pozici, jedno kolo nehraje. Vyhrává ten, kdo umístí všechny své číslice na hrací plochu.

9

## Opakující se ísla

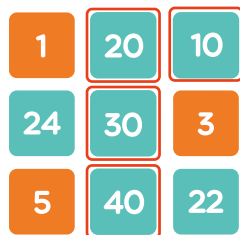
Rozložte všechny čísla (1-100). Poté dítě vyhledá všechna čísla, která se opakují (například 88, 77, 66 atd.) a přečte je nahlas.



# MAGNETICKÁ TABULKA

1

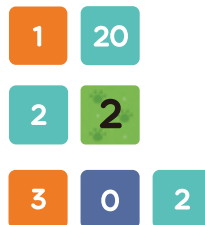
## Zlepšení rozpoznávání čísel



10

### Rozpoznej rozdíl

Hra je založena na rozpoznávání celých desítkových číslic. Vyberte všechny desítkové číslice a přidejte k nim i číslice jiné. Dítě poté vyhledá, která čísla jsou celá desítková a která ne. Hru lze také modifikovat tak, že dítě ze sáčku bude postupně vybírat čísla, čísla přečte a poté je rozdělí do požadované kategorie.



11

### Každodenní zábava

Hra je založena na známých či každodenních číslech, například: datum narození, číslo domu, číslo auta atd. Dítě vyhledá požadovaná čísla a poskládá je podle požadavků. Pokud se nějaké číslo opakuje, číslo napište fixou na magnetickou tabulku Tetris.

# MAGNETICKÁ TABULKA

2

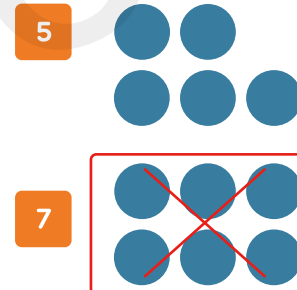
## Počet a množství



1

### Odpovídající částka

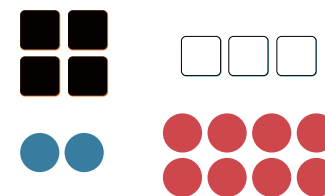
Použijte zadní část hrací desky. Rodič umístí určitý počet číslic (zadní stranou, černá barva) na hrací plochu. Dítě na hrací plochu vloží stejný počet číslic v jiné barvě (bílá barva, viz obr.). Dítě si povšimne, že přidalo stejné množství kartiček jako rodič.



2

### Najdi špatnou skupinu

Rodič náhodně vytáhne dvě jednociferná čísla. Položí je na hrací plochu a poté vybere jedno číslo a přidá k němu správné množství koleček, k druhé číslici záměrně přidá špatný počet koleček. Dítě dostane za úkol rozhodnout, který počet koleček odpovídá zobrazené číslici.



3

### Počítání podle barev

Použijte různé barvy koleček a číslic, uspořádejte je do skupin podle barvy. Dítě poté určí barvu a počet koleček/číslíc v dané skupině.

# MAGNETICKÁ TABULKA

2

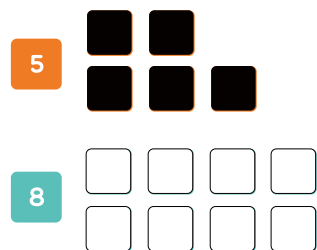
Počet a množství



4

Počet a místo

Na stůl poskládejte určitý počet číslic/figurek (zadní stranou). Nechte dítě, aby daný počet spočítalo a následně výsledný počet našlo mezi číslicemi a umístilo číslici/figurku na správné místo na hrací desce.



5

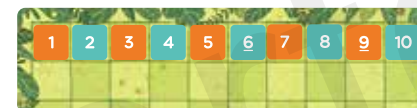
Shoda čísel

Vyberte dvě číslice, například 5 a 8. Položte je na stůl. Dítě číslo přečte a následně umístí stejný počet figurek (zadní stranou) k danému číslu.

# MAGNETICKÁ TABULKA

3

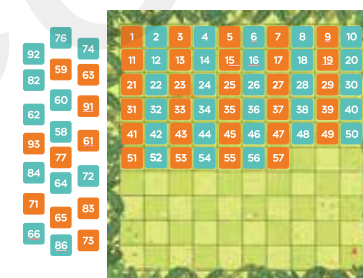
Počet a pořadí



1

Posloupnost čísel

Otočte hrací plochu. Začněte s rozsahem číslic 1-10. Poté přejděte na obtížnější variantu. Nechte dítě počítat čísla, a přitom necht' uspořádat číslice v kladném nebo opačném pořadí.



2

Kopie hrací desky (postupně)

Otočte hrací plochu. Smíchejte všechny číslice a nechte dítě, aby je všechny ve správném pořadí umístilo na hrací plochu.

3

Najdi prostřední čísla

Rodič vybere dvě okrajové číslice a umístí je na stůl. Dítě pak najde číslice, které chybějí mezi dvěma stanovenými číslicemi. Nejdříve začněte doplněním 1-2 chybějících čísel, poté přejděte na obtížnější varianty.



# MAGNETICKÁ TABULKA

3

Počet a pořadí

1-10 1 2 7 10

10-20 13 14 15 16

20-30 24 25 29 28 30

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30

4

**Klasifikace čísel**

Vyberte náhodně čísla. Dejte je před dítě a nechte ho, ať čísla roztrídí do kategorie 1-10, 11-20 a 21-30. Poté nechte dítě číslice rozmístit ve správném pořadí na hrací desku.

35

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
91	92	93	94	95	96	97	98	99	100

5

**Poloha číslic**

Náhodně vyberte dvojciferná čísla. Položte před dítě hrací desku (čísla nahoru). Nechte dítě, aby si prohlédlo jednotlivé řádky a sloupce (jednociferná čísla, první číslo dvojciferných čísel). Poté ukazujte jednotlivá vybraná dvojciferná čísla. Dítě poté určí pomocí sloupce a řádku, kde se dvojciferné číslo nachází.

6

**Obnovení po ádku**

Náhodně vyberte číslice a umístěte je na hrací plochu (zadní stranou nahoru). Dítě poté bude jednotlivé dílky otáčet a určí, zda je číslo umístěno ve správné pozici. Pokud nebude, umístí číslo na správnou pozici.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30

# MAGNETICKÁ TABULKA

3

Počet a pořadí

1	2	3	4	5	6	7	8
11	12	13	14	15	16	17	18
21	22	23	24	25	26	27	28
31	32	33	34	35	36	37	38

7

**Okolní čísla**

Vyberte číslo a umístěte ho na pozici kam patří. Dítě poté najde číslice, které jsou od daného čísla umístěny od něj nahoře/dole a vpravo/vlevo.

1	2	3	4	5	6
11	12	13	14	15	16
21	22	23	24	25	26
31	32	33	34	35	36

8

**Mřížka čísel**

Vyberte číslo a umístěte ho na pozici kam patří. Dítě poté určí všechna čísla v jeho okolí v mřížce 3x3 (nezáleží v jaké pozici bude číslo umístěno, viz obr.).

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50

9

**Čísla domů**

Umístěte na hrací plochu přední stranou na čísla 1-3 ks magnetickou tabulku Tetris. Dítě poté pomocí fixu na tabuli napíše na základě permutace číslo, které patří na danou pozici. Začněte s jednoduššími tvary, poté využijte i obtížnější magnetické tabulky Tetris.

# MAGNETICKÁ TABULKA

3

Počet a pořadí

1 4 5 8 3 10

10

## Pozorování

Vytvořte řadu číslic. Dítě poté počítá zleva nebo zprava a odpovídá, které číslo je na místě X.

■ □ ■ □ ■ ?

11

## Uspořádání

Otočte číslice bílou/černou stranou vzhůru podle obrázku. Poté dítě odhadne, jaká barva by měla následovat. Poté vymyslete podobné barevné sekvence.

■ ■ □ ■ ■ ?

12

## Domino (duel)

Rozdělte dílky na sadu 1-50 a 51-100. Děti začnou se sérií 1-50 a postupně jako domino budou spojovat dílky. Rodiče budou pokračovat s řadou 50-100. Postupujte, dokud se obě řady nesetkají. Obtížnější varianta hry: vezměte dílky 1-100 a hrajte stejným způsobem nebo přidávejte čísla lichá/sudá.

1 2 → ← 49 50

# MAGNETICKÁ TABULKA

3

Počet a pořadí

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
91	92	93	94	95	96	97	98	99	100

1									9
		13					18		
			24						
				52					

13

## Sekvence a základní čísla

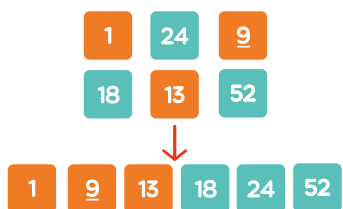
Otočte na hlavní desku (přední desku). Zeptejte se dítěte, kde se nachází číslo 6 nebo jaké číslo se nachází jako třetí v pořadí. Složitější úroveň: otočte hrací desku a zeptejte se na stejné otázky. Můžete také položit otázku, jaké číslo se nachází na pozici X. Hra je užitečná pro děti v první třídě.



# MAGNETICKÁ TABULKA

4

## Porovnávání ísel



1

### Sekvence

Náhodně vyberte čísla a rozložte je na stůl. Dítě poté uspořádá čísla od nejmenších po největší.

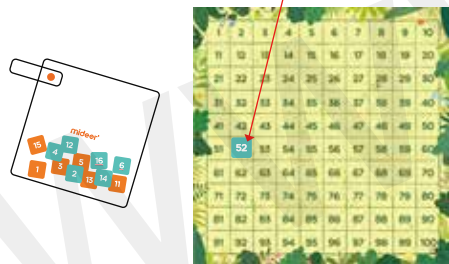


2

### Nejmenší nebo nejvyšší

Náhodně vyberte dvě čísla a nechte dítě rozhodnout, které z nich je největší.

52 7



3

### Hra Duel (kostky)

Nejprve vyberte 20 čísel a poté je umístíte do sáčku. Rodič a dítě si každý náhodně ze sáčku vylosuje jedno číslo. Poté hodí kostkou, kdo z nich bude hru začínat. Ten, kdo na kostce hodí vyšší číslo, položí jako první vylosované číslo na hrací plochu (druhý hráč si položí číslo před sebe). Pokračujte do doby, dokud nevylosujete všechna čísla. Vítězem se stává ten, kdo má nejméně číslic před sebou.

# MAGNETICKÁ TABULKA

4

## Porovnávání ísel

4

### Válka

Nejprve rozdělte dílky podle barvy (bílé a černé). Jeden hráč si vezme bílou a druhý hráč černou sadu číslic. Dílky si hráči vyskládají na stůl černou/bílou stranou nahoru. Poté postupně hráči odkrývají jeden dílek. Dílek s větší hodnotou bere druhý dílek. Hra končí ve chvíli, kdy jsou všechny dílky rozebrány, vítězem se stává hráč s nejvyšším počtem dílků.



5

### Porovnávání ísel

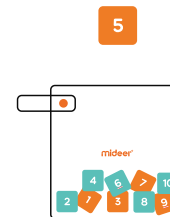
Rodiče si připraví sedm dvou čísel, které umístí v jednom řádku vedle sebe. Dítě pak pomocí matematického symbolu < nebo > rozhodne o velikosti daných čísel. Druhá možnost je, že děti doplní druhé číslo tak, aby seděla zadaná rovnice (se symbolem < nebo >). Nakonec lze hrát i variantu, kdy dítěti jsou předloženy tři dílky (2x číslo a symbol). Dítě má dílky uspořádat.



6

### Tipovací hra

Do sáčku vložte dílky 10-20 a zamíchejte. Vytáhněte jednu číslici a zeptejte se dítěte, jaké číslo držíte v ruce? Dítě hádá a vy poté říkáte zde je číslo menší nebo větší do doby, než dítě číslo uhádne.



# MAGNETICKÁ TABULKA

5

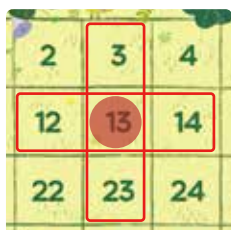
## íselné zákony



1

### íselné vzory

Zeptejte se dítěte, kolik je na hrací ploše sloupců a kolik řádků. Z kolika je čísel v řádku a kolik je čísel v sloupci. Poté mu vysvětlíte, jak funguje malá násobilka.



2

### Pozorovací hra

Zeptejte se dítěte, jestli v tabulce vidí nějaké zákonitosti. V kolik je v řádku vpravo větších čísel než vlevo? Kolik menších čísel je vlevo než vpravo? Ve sloupci, kolik je větších čísel pod číslem než nad ním? Kolik je menších čísel nad než pod?

3

### Sudé a lichá čísla

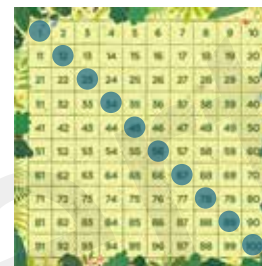
Vysvětlíte hrou dětem rozdíl mezi lichými a sudými číslicemi. Během vysvětlování, použijte kolečka v jedné barvě. Ve chvíli, kdy dítě pochopí princip, otočte hrací desku a zadejte mu úkol: uspořádat čísla od nejmenšího po největší a naopak.



# MAGNETICKÁ TABULKA

5

## íselné zákony



4

### Po adí čísel

Umístěte kolečka na hrací plochu, tak abyste vytvořili nějakou posloupnost. Poté se dítěte zeptejte, jestli uhádne, o jakou posloupnost se jedná.



5

### Vynechat po ítaní

Otočte hrací plochu. Rodič umístí 4 náhodné dílky na plochu, například 2, 5, 8, 11 s rozdílem 2. Děti poté doplní vzor, který byl naznačen. Podle toho, jak je dítě šikovné lze připravit i obtížnější úroveň.

6

### Více pravidel

Pomocí koleček, rodič překryje číslice na hrací ploše – například čísla dělitelná 2. Poté počká, jestli si dítě vzoru všimne. Podle toho, jak je dítě šikovné lze připravit i obtížnější úroveň. Pokud dítě uhádne vzor, nechte ho ať samo poté poskládá vzor čísel, tak aby byla dělitelná například 5.

# MAGNETICKÁ TABULKA

6

## Sčítání a odčítání



### 1 Najdi pátele

Otočte hrací desku a vložte na plochu jedno vybrané číslo (na pozici kam patří). Poté nechte dítě, aby doplnilo číslo před a za. Vysvětlete mu princip sčítání a odčítání.



### 2 Skládání čísel

Rodiče ukážou dětem jak čísla skládat, začnou 1. Využijí k tomu přiložené kolečka, aby děti lépe porozuměli operaci skládání. Poté vyzkoušejte obtížnější varianty se složitějšími čísly. Je nutné, aby děti porozuměly dané operaci (čísla 1-10). Poté teprve mohou děti hrát hru sčítání a odčítání čísel.



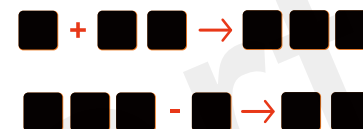
### 3 Rozklad čísel

Rodiče ukážou dětem jak čísla rozkládat, začnou 2. Využijí k tomu přiložené kolečka, aby děti lépe porozuměly operaci rozkladu. Poté vyzkoušejte obtížnější varianty se složitějšími čísly.

# MAGNETICKÁ TABULKA

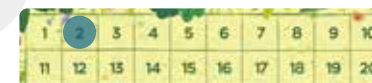
6

## Sčítání a odčítání



### 4 Imitace hry

Cílem této hry je, aby si děti uvědomili jak sčítání a odčítání probíhá na jednotlivých dílkách (otočené číslem dolů), například  $1+2=3$ , jeden dílek + dva dílky jsou dílky tři. Pokud ze tří dílků jeden dílek oddělají, získají pouze dva dílky.



### 5 Jak získat desítku

Jednociferné číslo zakryjte pomocí kolečka a zeptejte se dítěte, které číslo musí přidat, aby celkem získalo hodnotu 10. Pokročilejší verze hry: zakryjte kolečkem jakékoli číslo na desce, dítě poté najde číslo, které je nutno přičíst/odečíst, aby výsledná hodnota byla 10.

1	43	26	7	9	54	53	78	72	60
11	18	62	8	38	61	63	65	24	99
35	80	25	27	70	71	74	75	55	88
90	33	85	98	39	82	83	96	87	77
41	92	45	34	49	91	86	95	97	84
2	46	6	51	10	52	3	56	58	12
94	14	16	67	20	29	64	13	89	32
22	79	15	28	30	31	47	76	21	44
93	57	36	5	69	23	42	73	48	19
59	4	66	81	17	37	40	68		

### 6 Přídavná válka (100)

Vytáhněte číslo 50 a 100 (1-100) a zbytek dílků smíchejte. Poté hra začne, oba hráči se rychle pokusí najít dva dílky, které součtem dají hodnotu 100 (například 18 a 82). Po vypršení zvoleného časového limitu, vyhrává ten, kdo nasbírá nejvíce dílků.

## MAGNETICKÁ TABULKA

6

### S ítání a od ítání



7

### Imitace hry

Pokud děti umí násobit, lze s nimi hrát tuhle hru. Děti umístí kolečka například na čísla, která vzniknou po vynásobení 7:  $1 \times 7 = 7$ ,  $2 \times 7 = 14$ ,  $3 \times 7 = 21$  – čísla 7, 14 a 21 budou pokryta kolečkem. Nechte děti, aby ve hře objevili souvislosti.



8

### Zábavné dělení

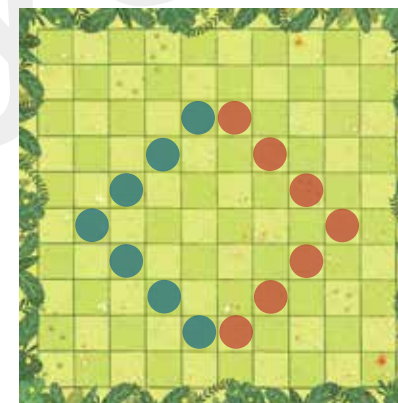
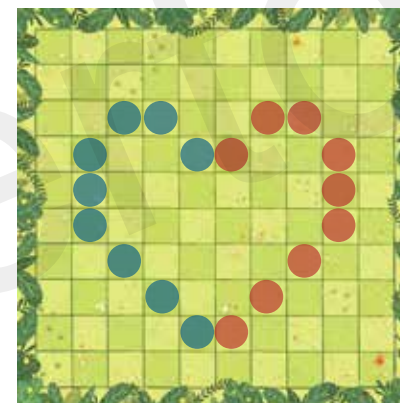
Cílem hry, je dětem ukázat co znamená dělení čísel. Například lze dětem ukázat (viz obr.), jak rozdělit 8 koleček na 4 kolečka (děleno 2). Použijte obě barvy koleček.



## MAGNETICKÁ TABULKA

7

### Rozpoznávání geometrických tvarů



1

### Rozpoznání tvaru

Otočte hrací plochu a pomocí koleček vytvořte nějaký symetrický tvar. Poté nechte děti, aby si uvědomili symetrii a nechte je, aby si také vytvořili zajímavý tvar.

# MAGNETICKÁ TABULKA

8

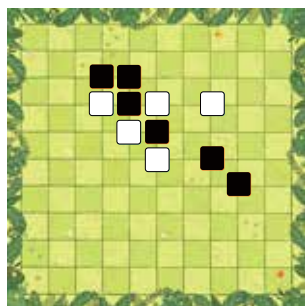
## Vzdávací hry

2	<u>9</u>	4
7	5	3
<u>6</u>	1	8

1

### Magické tverce 3x3

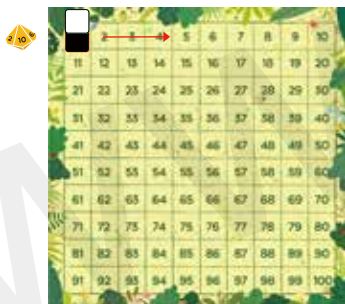
Na zadní stranu hrací plochy, vymezte mřížku o hraně 3x3. Děti do mřížky naskládají čísla 1-9, tak aby po sečtení každého řádku nebo sloupečku dal výsledek 15.



2

### Gomoku

Gomoku je strategická desková hra, ve které se střetávají dva hráči. Hra se hraje na zadní straně hrací desky. Hráči si podle barev rozdělí dílky (bílé a černé). Hráči se střídají v jejich pokládání na průsečíky čar a vyhrává ten, kdo jako první vytvoří řadu pěti kamenů/dílků v příčném nebo diagonálním směru. Hra pomáhá dětem rozvíjet myšlení, inteligenci a soustředění.



3

### Pochod vpřed

Hráči si vezmou každý jeden dílek (jeden hráč černý, druhý hráč bílý dílek). Dílky postaví na start – políčko 1. Poté budou házet kostkou. O hodnotu, která bude uvedena na kostce, se hráči posunou po hrací desce. Vyhrává ten hráč, který dosáhne čísla 100.

# MAGNETICKÁ TABULKA

8

## Vzdávací hry

1	<u>6</u>	5
7	<u>9</u>	2
8	3	4

4	3	14	7
11	8	5	<u>16</u>
12	1	2	13
<u>9</u>	6	15	10

18	5	13	<u>16</u>	14
2	15	24	3	11
1	12	<u>6</u>	25	21
20	23	<u>9</u>	8	7
19	10	4	17	22

4

### Schulte

Vytvořte tabulku/mřížku Schulte table (1-9, 1-16 nebo 1-25, mřížka/tabulka s náhodně rozmístěnými čísly nebo písmeny, které slouží k rozvoji rychlého čtení, periferního vidění, pozornosti a zrakového vnímání). Rozmístěte dílky na plochu. Požádejte dítě, aby dílky seřadilo pozitivním nebo opačným pořadím. Čím kratší čas, tím větší koncentrace.

Distributor  
Sunnysoft s.r.o.  
Kovanecká 2390/1a  
190 00 Praha 9  
Česká republika  
www.sunnysoft.cz