

# Výukový materiál vytvořen v rámci projektu EU peníze školám

REGISTRAČNÍ ČÍSLO PROJEKTU  
CZ.1.07/1.4.00/21.3654

Základní škola Liberec,  
Dobiášova 851/5, příspěvková organizace



evropský  
sociální  
fond v ČR



EVROPSKÁ UNIE



MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,  
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY



OP Vzdělávání  
pro konkurenceschopnost

INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

Tento výukový materiál vznikl v rámci Operačního programu Vzdělávání pro konkurenceschopnost.

<b>Téma:</b>	<b>ČÍSLO 4, SČÍTÁNÍ V OBORU DO 4</b>
<b>Autor:</b>	Mgr. Martina Novotná
<b>Číslo materiálu:</b>	VY_32_INOVACE_M1_10_13
<b>Sada č.</b>	10

**Předmět:** Matematika a její aplikace  
**Tematický okruh :** Číslo a početní operace  
**Datum vytvoření:** 15. 10. 2013  
**Cílová skupina:** žák 1. stupně ZŠ - základní vzdělávání  
**Doporučeno pro:** 1. ročník  
**Anotace:**

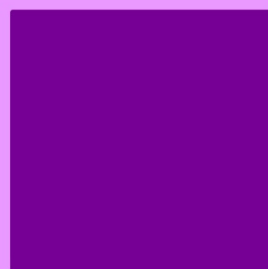
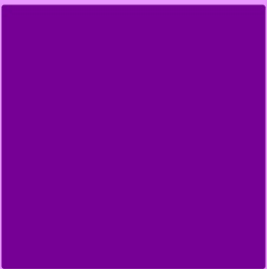
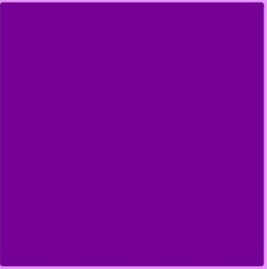
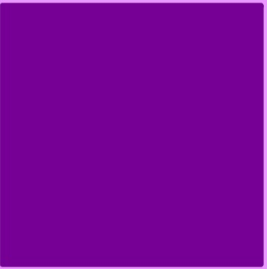
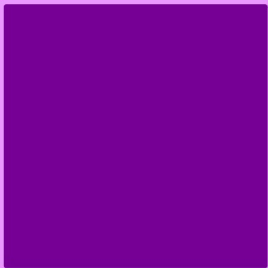
- sčítání a odčítání v oboru do 20 bez přechodu přes desítku
- posílení mezipředmětových vztahů, využití multimediální techniky

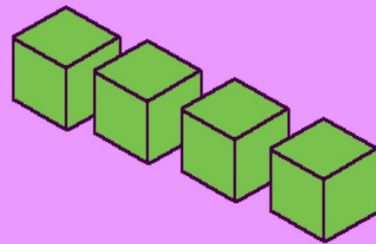
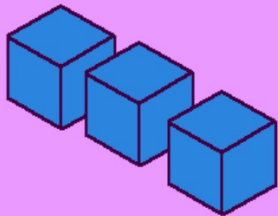
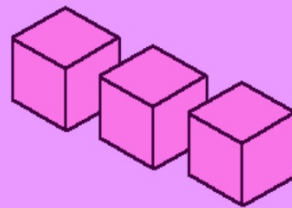
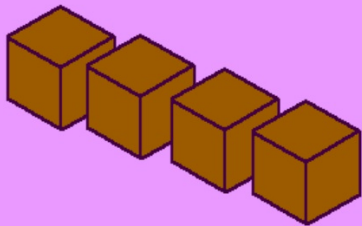
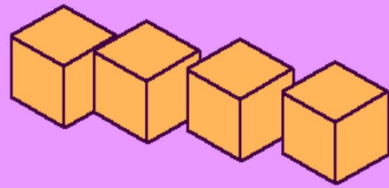
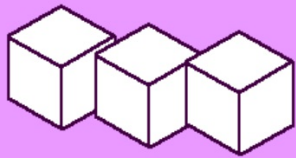
# Číslo 4

Sčítání v oboru do 4

4

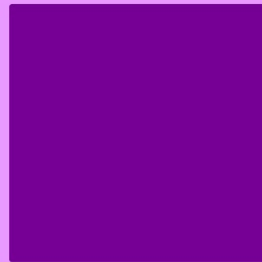
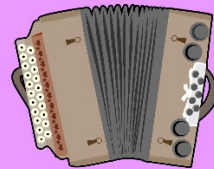
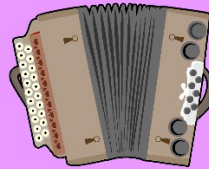
4

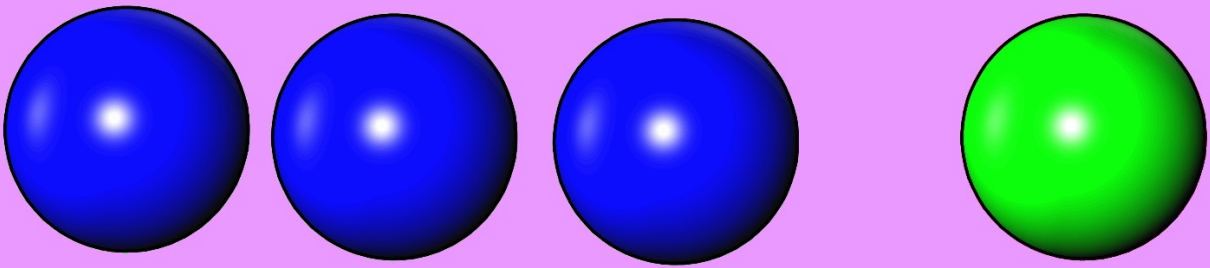


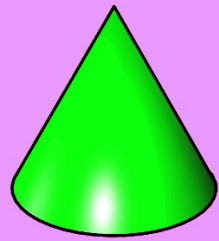
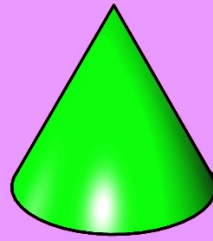
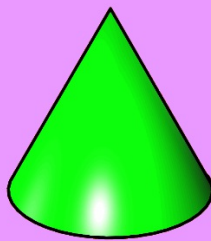


44444







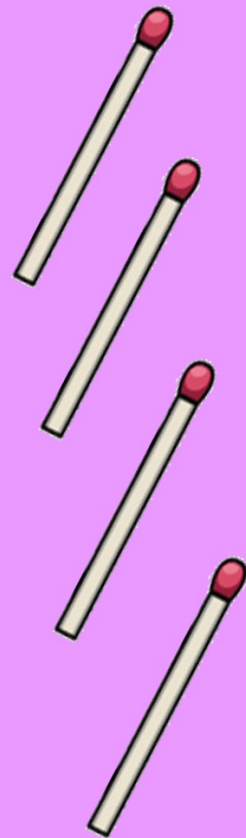




$1+3=$

$2+2=$

$3+1=$



## **Zdroje:**

- Všechny objekty použité k vytvoření materiálu jsou součástí SW ActivStudio, SW ActivInspire, Resource pack nebo jsou vlastní originální tvorbou autora.
- Jakékoliv další využití podléhá autorskému zákonu. Dílo smí být dále šířeno pod licencí CC BY-SA ([www.creativecommons.cz](http://www.creativecommons.cz)).
- Autorem materiálu a všech jeho částí, není-li uvedeno jinak, je autor.
- Materiál je určen pro bezplatné používání pro potřeby výuky a vzdělávání na všech typech škol a školských zařízení.



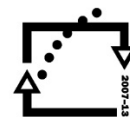
evropský  
sociální  
fond v ČR



EVROPSKÁ UNIE



MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,  
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY



OP Vzdělávání  
pro konkurenceschopnost

INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

verze programu: ActivInspire 1.6

Vzdělávací oblast:

Matematika a její aplikace

klíčová slova:

sčítání, obor do tří,  
počítáme

sčítáme v oboru do 4

kliknutím na čtverec odhalíme číslo, opětovným kliknutím se číslo schová

- děti otáčejí karty-pexeso

hledají dvojice čísel :

1-1

2-2

3-3

4-4

-děti přesunou číslo 4 tam,kde je správný počet kostek

- nesprávný počet mohou škrtnout- použijí pero v rohu stránky

- děti vytvoří příklad k obrázkům  
 $2+2=4$

-postupujeme ve dvou krocích

1.)určíme  $2+2$

2.)určíme výsledek 4

kontrola se objeví kliknutím na obdélník a čtverec

-děti opět vytvoří příklad

-kliknutím na modrý obdélník odhalí správné řešení

- stejný postup práce

-děti počítají příklady

-kliknutím na čtverec se objeví správný výsledek