

Malá násobilka (příklady 1)

Zaměření: 1. stupeň ZŠ (2. ročník)

Předmět: Matematika

Technologie: Ozobot (ozokódy)

Popis aktivity

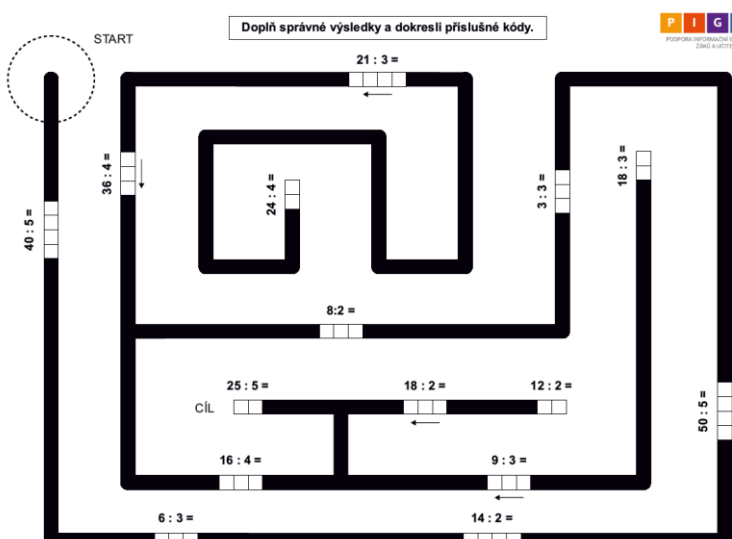
Aktivita je postavena na tzv. problémové úloze či problémové situaci, kterou mají žáci vyřešit. Cílem aktivity je dokreslit (s pomocí ozokódů) trasu tak, aby robot dosáhl cíle.


Zadání

Doplň správné výsledky a dokresli příslušné kódy.











Barevné kódy doplňuj ve směru jízdy Ozobota. Pokud je u prázdných čtverečků šipka, doplň barevný kód ve směru šipky.

Doplň správné výsledky a dokresli příslušné kódy.





Barevné kódy

1 =	
2 =	
3 =	
4 =	
5 =	
6 =	
7 =	
8 =	
9 =	
10 =	

Herní playground a seznam barevných kódů.

PDF soubor s playgroundem obsahuje zadání, řešení i seznam barevných kódů.