

Dárečkové šifrování

Materiál vytvořil pro potřeby M-kroužku: Mgr. Aleš Ryšavý

V předvánočním čase jsme v kroužku na 2. stupni ZŠ šifrovali s drobnými dárečky za každou vyluštěnou šifru. Šifry lze upravit, podle dárečků nebo si jen užít dobrý pocit z vyluštění.

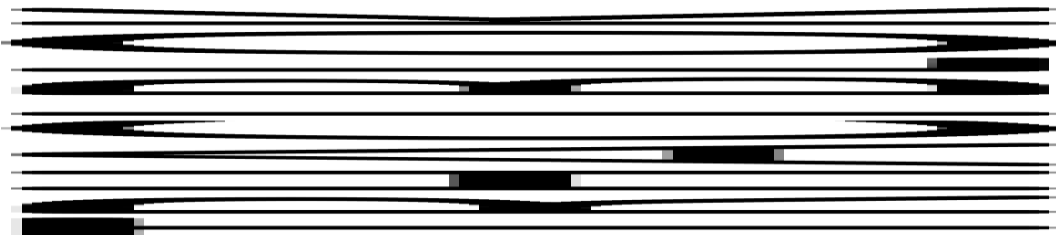
Co budeme potřebovat:

- Žákům stačí psací a rýsovací potřeby, papír
- Vytisknout zadání šifer, rozdat žákům (dbát na to, aby žáci pracovali samostatně a neradili si)
- Další varianta – práce ve skupinách (doporučuji max. 2 – 3 žáky do skupiny)
- Šifry je možné upravit na jiná výsledná slova (záleží na tom, čím chceme žáky obdarovat)

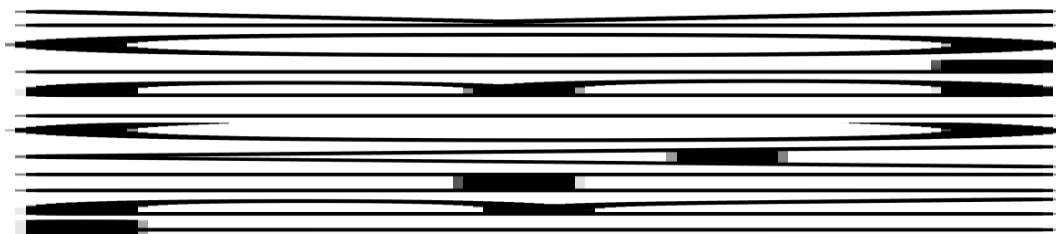
Klíčová aktivita „Podpora gramotností“, část „Matematická gramotnost“ je realizována v rámci projektu Implementace KAP JMK II, registrační číslo CZ.02.3.68/0.0/0.0/19_078/0017177 v rámci Operačního programu Výzkum, vývoj a vzdělávání, s finanční podporou z Evropské unie a Ministerstva školství mládeže a tělovýchovy a Jihomoravského kraje.

1.

Pozor letí !!!



Pozor letí !!!



2.

Už tam budem???

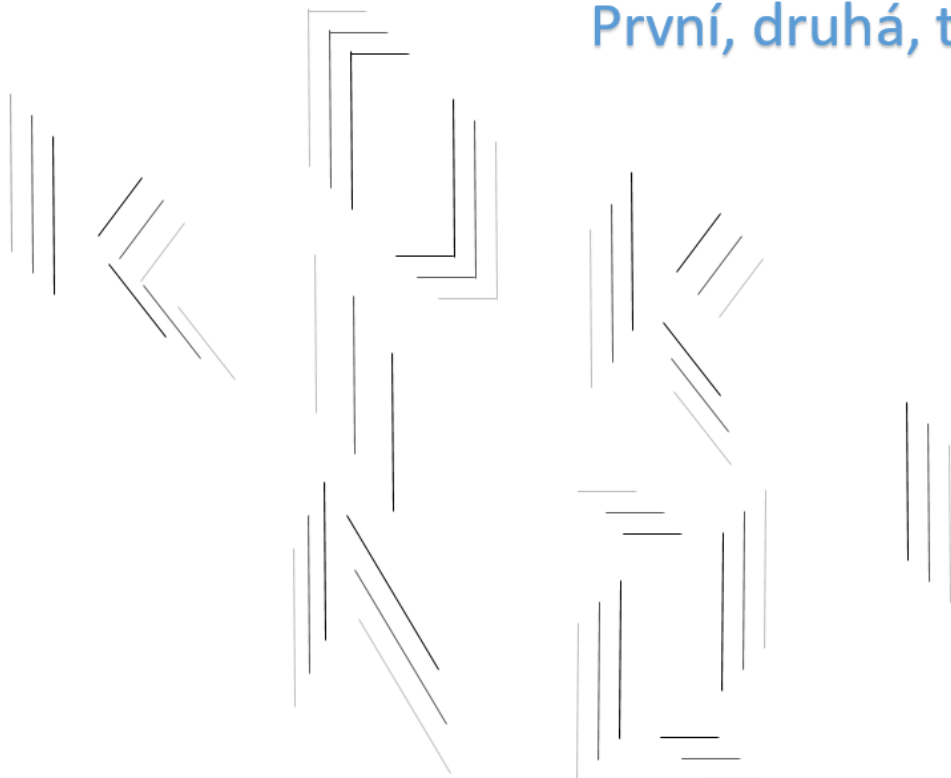


Už tam budem???

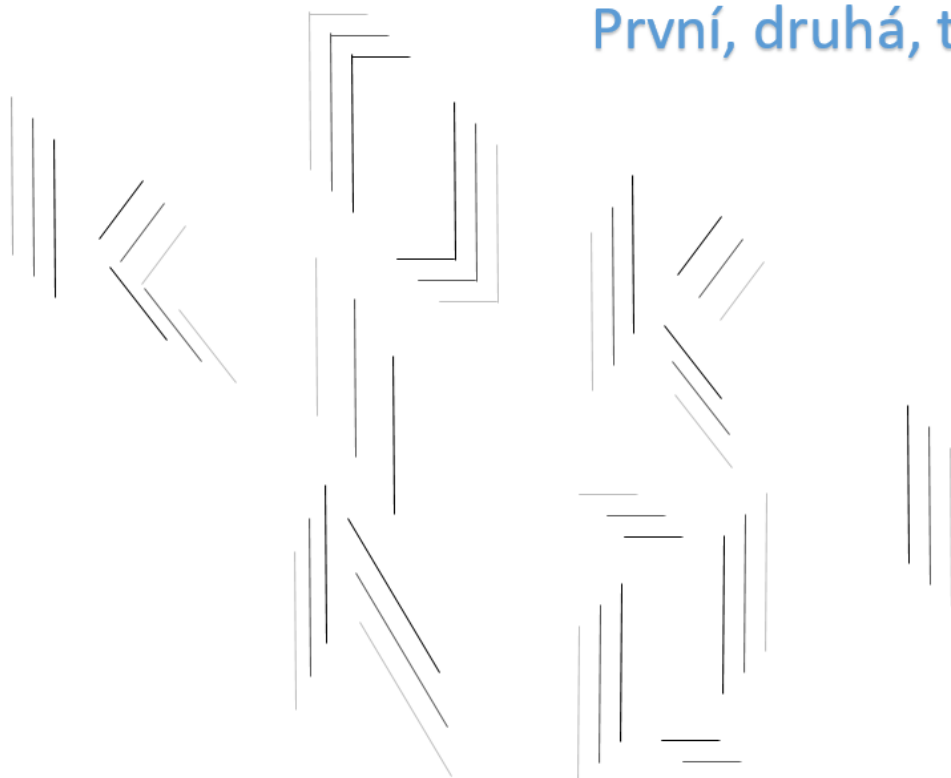


3.

První, druhá, třetí, čtvrtá

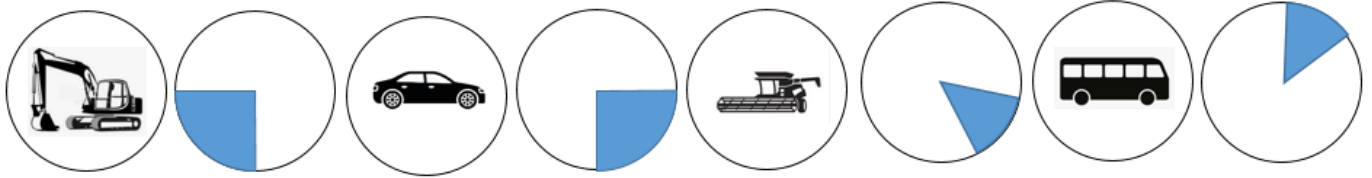


První, druhá, třetí, čtvrtá

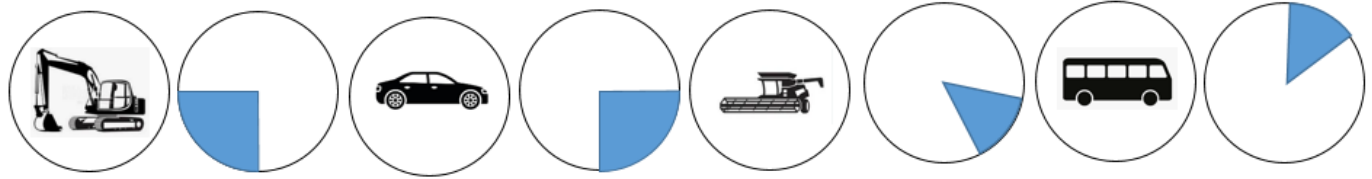


4.

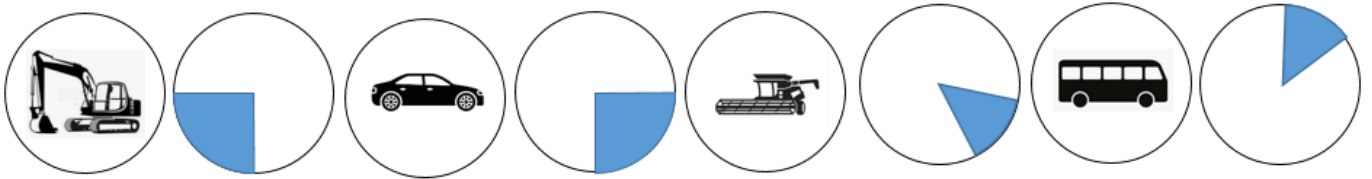
Kolečka



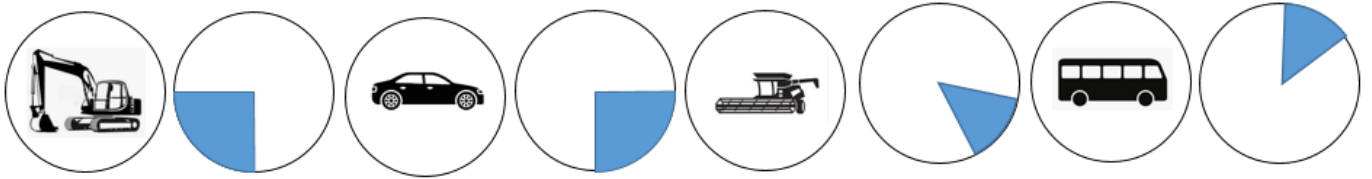
Kolečka



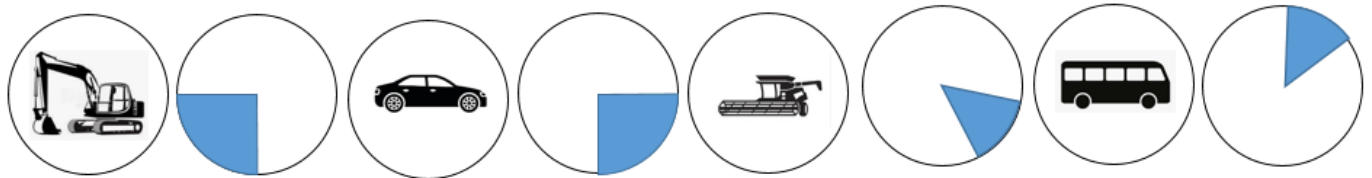
Kolečka



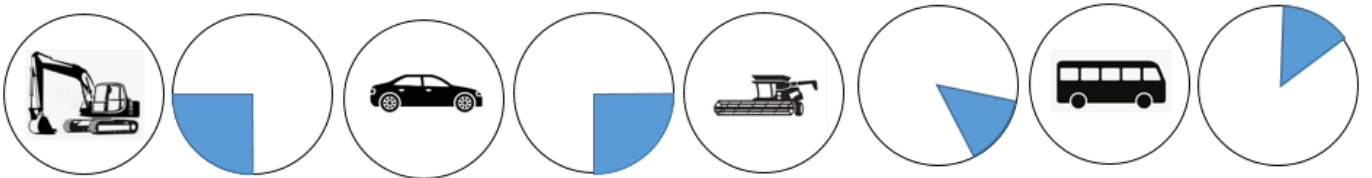
Kolečka



Kolečka

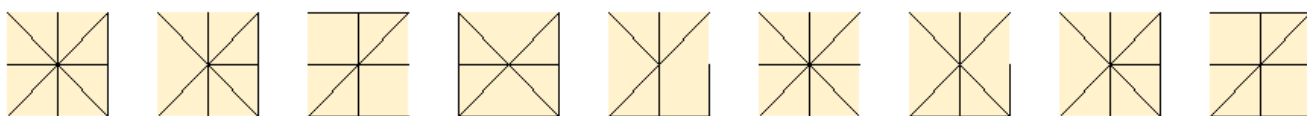


Kolečka

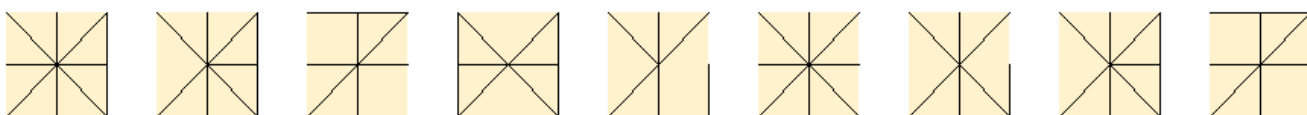


5.

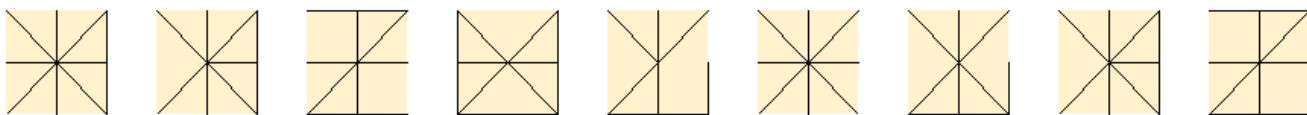
Co je to za nápis?



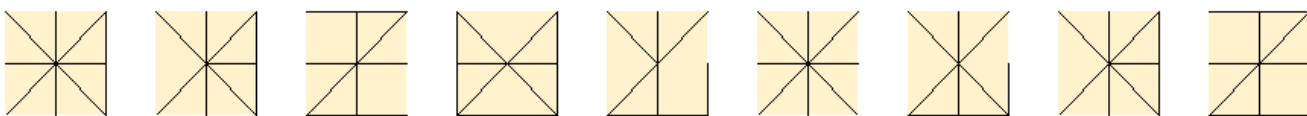
Co je to za nápis?



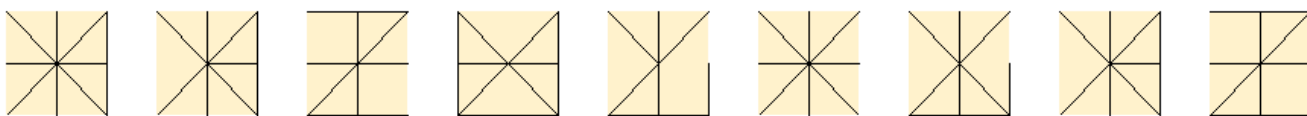
Co je to za nápis?



Co je to za nápis?

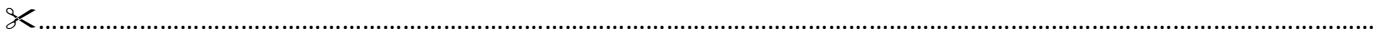


Co je to za nápis?



6.

Podivné útvary



Podivné útvary



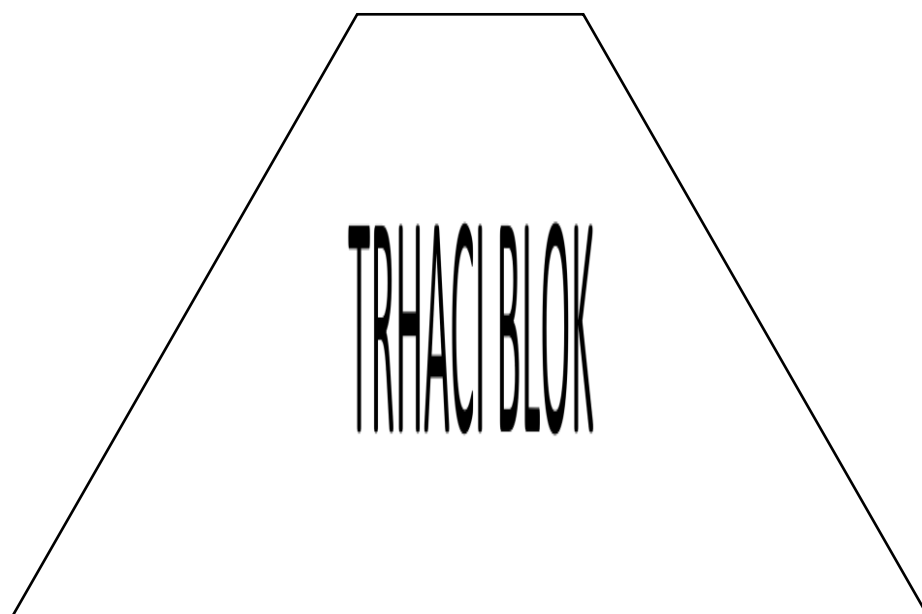
Podivné útvary



Řešení:

1.

Řešení je snadné, stačí papír nahnout a podívat se na něj pod úhlem nebo si položit hlavu na lavici.



TRHACI BLOK

Řešení:

2.

K řešení je třeba přeházet správně písmena, podle obrázků. Vzdálenost určuje, kolikáté písmeno je řešením.



KOSTEL

KAPLIČKA

RADNICE

ROTUNDA

ZÁMEK

ROZHLEDNA

SOCHA

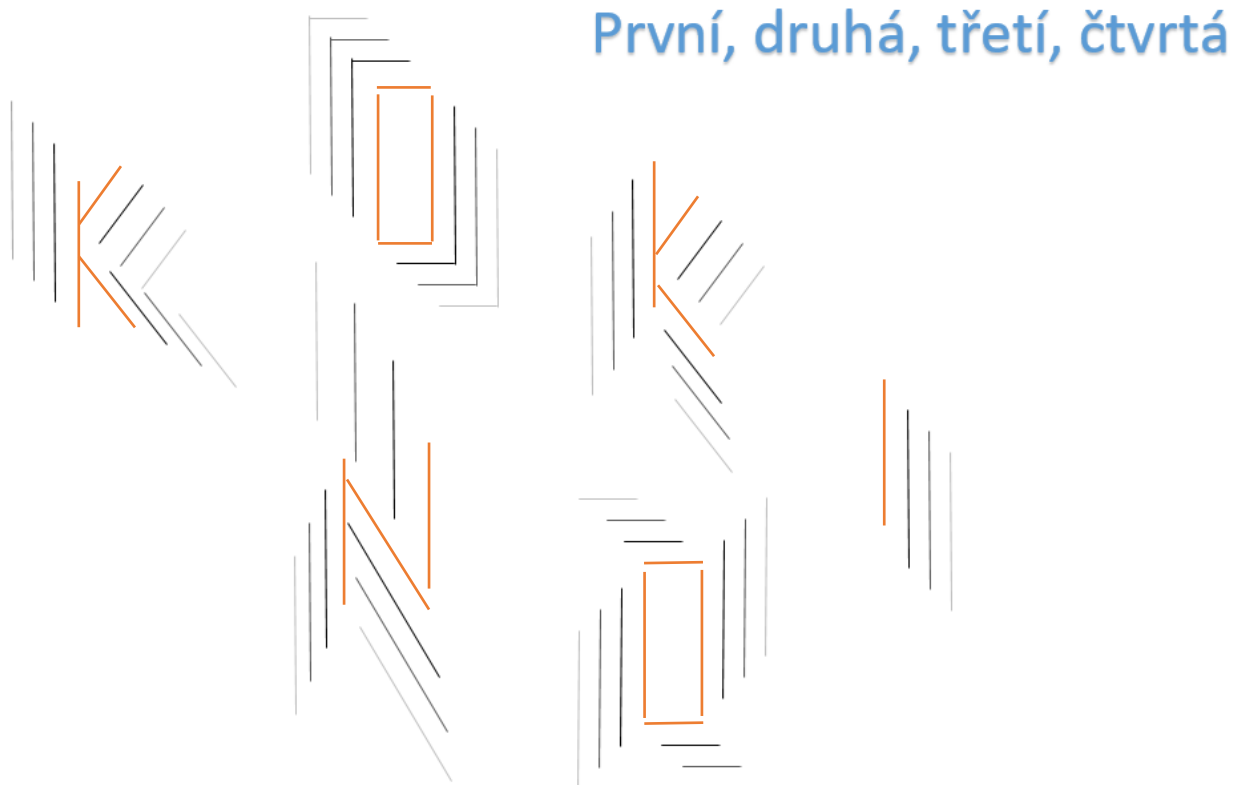
PAMÁTNÍK

SLADKOST

Řešení:

3.

Jak napovídá název, stačí doplnit čtvrtou úsečku v pořadí od nejsvětlejší po nejtmavší.



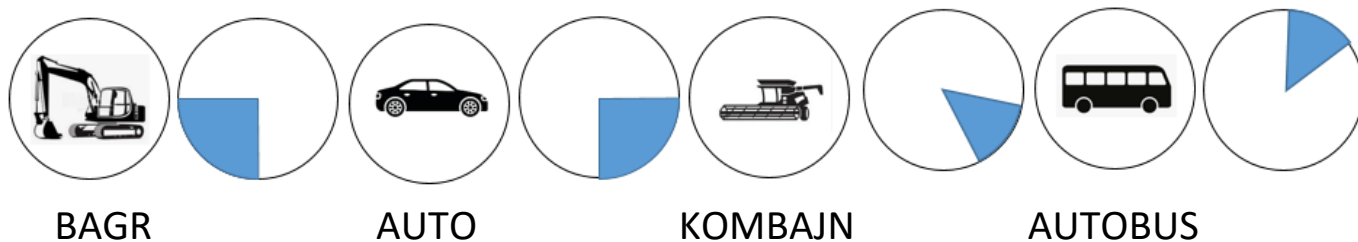
KOKINO

Řešení:

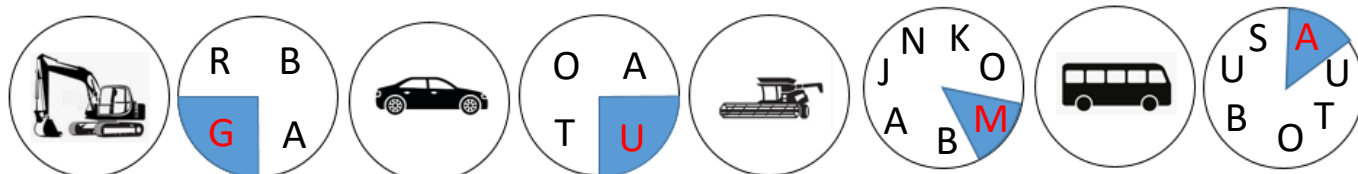
4.

K řešení je třeba správně pojmenovat stroje na obrázcích a kruhová výseč určuje písmeno řešení.

Kolečka



Kolečka



GUMA

Řešení:

5.

K řešení je třeba doplnit chybějící čáry.

Co je to za nápis?



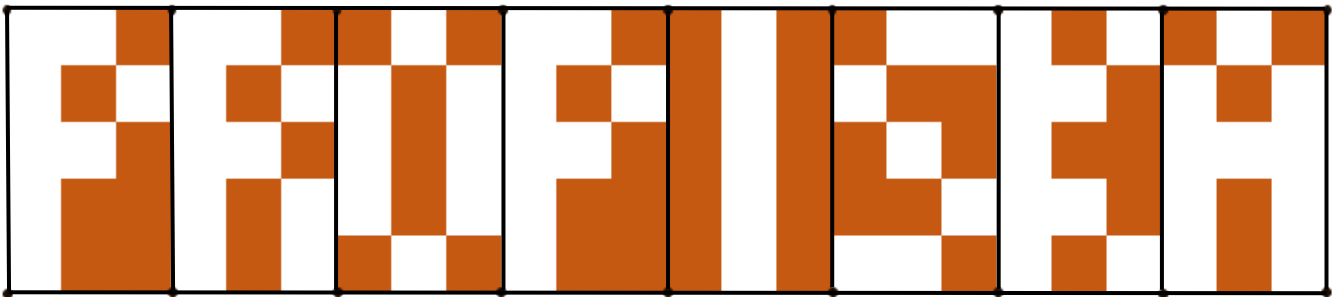
CENTROPEN

Řešení:

6.

K řešení pomůže spojit body, popřípadě bílé části vybarvit.

Podivné útvary



PROPIŠKA