

# Matematika na Divokém západě – Silcom

- na počátku je potřeba založit nového hráče:
  - **pomocí lasa zvolit postavičku**
  - **zadat jméno**
  - **zadat rozsah počítání**
    - do 10
    - do 20
    - do 100
    - do 1 000
    - do 10 000
  - **vybrat matematickou operaci (matematické operace)**
    - sčítání
    - odčítání
    - násobení
    - dělení
  - **vybrat číselný obor (číselné obory)**
    - celá kladná
    - desetinná
    - celá záporná
    - zlomky
  - **všechny volby potvrdit kliknutím na šerifskou hvězdu**
- nebo zvolit již definovaného hráče ze seznamu (hotový hráč se dá i upravovat – oznámení o odměně, případně vymazat – magnet)

## Rozsah počítání

- do 10
- do 20
- do 100
- do 1 000
- do 10 000

## Matematické operace

- sčítání
- odčítání
- násobení
- dělení

## Číselné obory

- celá kladná
- desetinná
- celá záporná
- zlomky

## SALOON + GARAGE + HONÁK DOBYTKA

- dosazuj chybějící čísla tak, aby se obě strany v příkladech sobě rovnaly

## BANK + JEZERO

- určí znaménko tak, aby správně vyjadřovalo poměr mezi levou a pravou stranou

## GENERAL STORE

- seřaď příklady podle výsledku od nejmenšího po největší

## **SCHOOL**

- doplňuj hodnoty, které ukazuje červená šipka na číselné ose

## **HŘBITOV + VESNICE SIUXŮ**

- písemné počítání

## **HORSE HOTEL**

- ve čtverci doplňuj chybějící čísla tak, aby součet čísel v řádcích, sloupcích i úhlopříčkách byl stejný

## **STATION + SUP**

- doplňuj postupně v řetězci výsledky zleva doprava

## **FOTOGRAF**

- doplňuj znaménka tak, aby správně vyjadřovaly poměr mezi jednotkami na levé a pravé straně

ZŠ Úno, Bratři Čapku 1332