

Chodící kufr

tělesa a geometrické obrazce

Role v týmu:

- jeden nebo dva zapisovatelé zůstává/ají s pracovním listem na základně, zapisují
- poslové vyráží štafetově na stanoviště

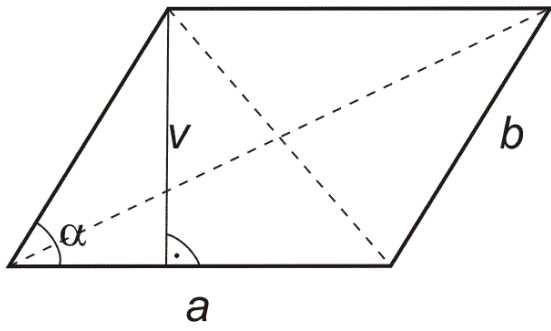
Průběh a cíl:

- poslové popisují obrazce a tělesa zapisovateli bez použití kořene slova
- jakmile poslové indicie donosí, mohou také luštit
- vyluští tajenku a ukaž ji učiteli

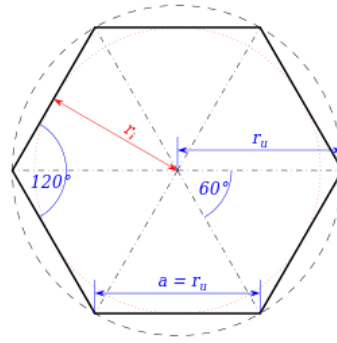
1	3
2	4
3	5
4	1
5	2
6	3
7	12
8	10
9	3
10	5
11	6
12	4
13	1

Řešení

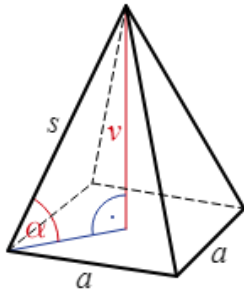
1	3	kosodélník
2	4	šestiúhelník
3	5	jehlan
4	1	válec
5	2	obdélník
6	3	krychle
7	12	rovinné obrazce
8	10	lichoběžník
9	3	trojúhelník
10	5	elipsa
11	6	kosočtverec
12	4	kužel
13	1	kruh



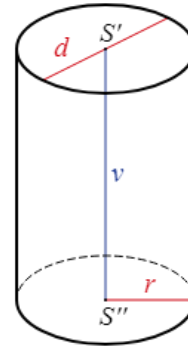
1



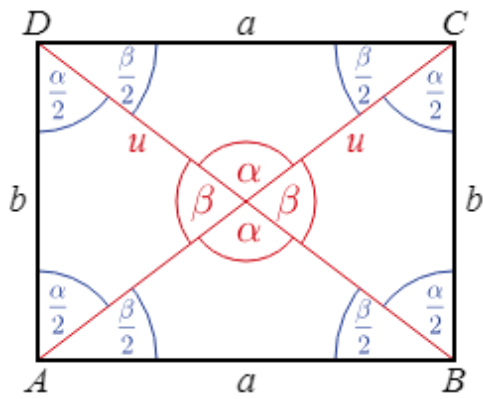
2



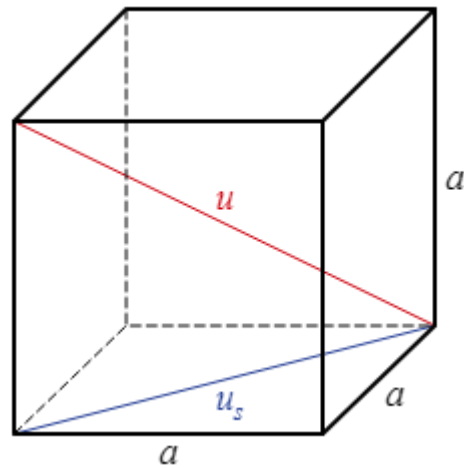
3



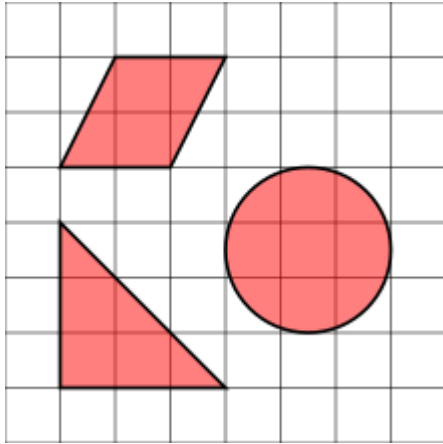
4



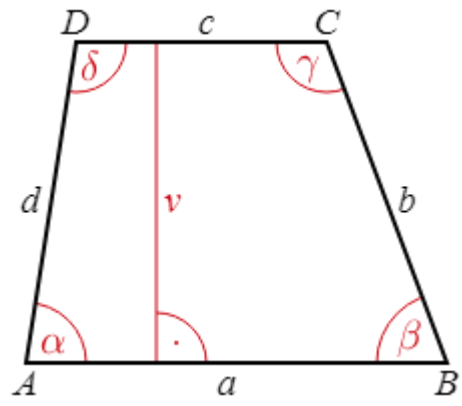
5



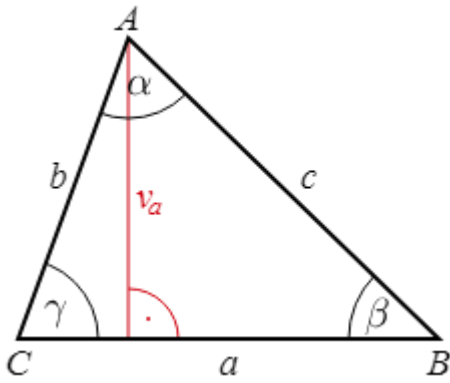
6



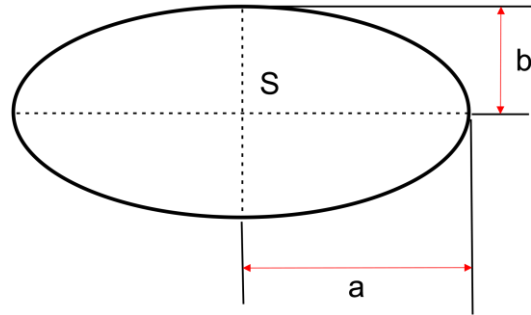
7



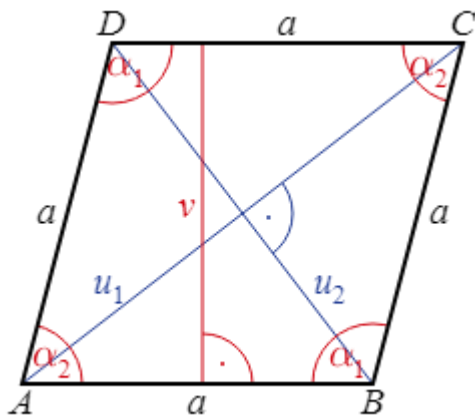
8



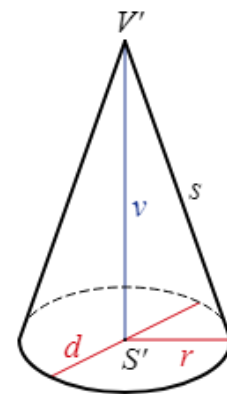
9



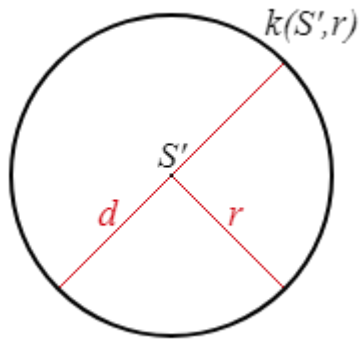
10



11



12



13

- 1 kosodélník
- 2 šestiúhelník
- 3 jehlan
- 4 válec
- 5 obdélník
- 6 krychle
- 7 rovinné obrazce
- 8 lichoběžník
- 9 trojúhelník
- 10 elipsa
- 11 kosočtverec
- 12 kužel
- 13 kruh

Šablony pro krychlové stavby

