



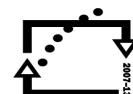
evropský  
sociální  
fond v ČR



EVROPSKÁ UNIE



MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,  
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY



OP Vzdělávání  
pro konkurenceschopnost

INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

Šablona FG č. I, sada č. 1	
<b>Vzdělávací oblast</b>	Matematika a její aplikace
<b>Vzdělávací obor</b>	Matematika a její aplikace
<b>Tematický okruh</b>	Číslo a proměnná
<b>Téma</b>	Obchod
<b>Ročník</b>	4.
<b>Anotace</b>	Hra zaměřená na běžné situace - obchodování. Materiál je určen jako procvičování "kupeckých" počtů a sociální interakce. Práce je určena pro skupiny.
<b>Očekávaný výstup a klíčové kompetence</b>	Žák ví, jak funguje princip obchodování, je schopen reálně uvažovat o hodnotě peněz.
<b>Klíčová slova</b>	Obchod, nakupování, kupecké počty
<b>Druh učebního materiálu</b>	Pracovní list
<b>Autor/vytvořeno</b>	Bc. Kristian Ostřížek / březen 2013

## Obchod

Pro realizaci tohoto materiálu je nutné si předem připravit co možná nejpestřejší paletu obalu od běžných potravinových výrobků. Tímto úkolem je možné v dostatečném předstihu pověřit žáky. Zároveň je možné zadat zjištění cen těchto výrobků.

Obchod je možné vytvořit z lavic, na kterých jsou výrobky rozloženy s uvedenými cenovkami. Volbou losem se určí dva prodavači, kteří budou obsluhovat ostatní. Každý žák si vystřihne kupecké peníze, které k nákupu bude používat, spočítá si jejich celkovou hodnotu (356Kč) a vytvoří si čtyři seznamy na nákup.

Úkolem nakupujícího je vytvořit takové seznamy, které nepřesáhnou limit jeho finančních možností. Úkolem prodávajícího je dobře počítat a nešdit zákazníky.

Hru je možné provázet dramatickými scénkami dle možností třídy. Role obchodníků a kupujících se střídají.

Seznam:

Seznam:

Seznam:

Seznam:

