

Řešení:

Učitel vepisuje do políček tajenky písmena dle získaných výsledků v takovém pořadí, v jakém je žák objevil, nikoli dle jejich pořadí ve slově.

<u>1.</u> $13 \times 9 = 117$	G
<u>2.</u> $11 \times 7 = 77$	L
<u>3.</u> $6 \times 18 = 108$	A
<u>4.</u> $8 \times 15 = 120$	D
<u>5.</u> $4 \times 14 = 56$	I
<u>6.</u> $16 \times 3 = 48$	Á
<u>7.</u> $2 \times 14 = 28$	T
<u>8.</u> $19 \times 3 = 57$	O
<u>9.</u> $10 \times 20 = 200$	Ř
<u>10.</u> $8 \times 18 = 144$	I

Řešení: tajenka **GLADIÁTOŘI**

Gladiátor (*lat. gladiator*, „ten, kdo používá meč“, šermíř) byl **člověk bojující v zápasech** pro pobavení publika. Výraz gladiátor je odvozen od názvu krátkého meče (**gladius**), s nímž gladiátoři za časů **starověkého Říma** často bojovali. Gladiátoři byli často **otroci**, váleční zajatci a odsouzení zločinci, existovali však i gladiátoři-profesionálové. Nejznámějším zápasišťem bylo **římské Koloseum** za časů **císaře Nera**.

(zdroj www.wikipedia.cz)

Poznámka:

Vzhledem k velkému množství kombinací se hra může velmi časově protáhnout. Aby zůstalo napětí z očekávání a motivace, je dobré v určitý moment, kdy se hra neposouvá, zařadit vybraný podpurný prvek.

a) Každý výsledek, který nepatří do hledané „desítky“, žák napíše na tabuli (bez příkladu). Tím se ostatní při počítání ujistí, že výsledek, který našli, není správné řešení a ušetří čas tím, že nepoběží za učitelem pro kontrolu.

b) Pakliže celá třída dlouho nemůže najít správné řešení, můžeme hru urychlit tím, že každý, kdo najde správný výsledek, zapíše na tabuli pouze příklad, jak k němu došel. Ostatní mohou tento příklad použít za předpokladu, že jej dokáží správně vypočítat.

c) Když žáci nedokážou správně poskládat náhodně přeházená písmena do tajenky, může jim učitel napsat na tabuli příklad, který pokud správně vypočítají, získají výsledkem číslo strany v encyklopedii. Na této straně najdou hledaný pojem i jeho vysvětlení.