



## Conversia unităților de lungime

### INSTRUCȚIUNI

#### Pentru secvența 1

Titlul activității	Pregătirea unităților de lungime și a unui joc de masă pentru comparație și conversie.
Oră	60 min
Materiale necesare	Caseta "Conversia unităților de lungime"
Studenti pe 1 cutie	3 elevi

#### Pasul 1: Pregătirea unităților de lungime conform instrucțiunilor

Elevii descoperă conținutul cutiei și își creează unitățile de măsură conform instrucțiunilor din fișierul "Cum să vă creați elementele". Corelațiile găsite prin compararea unităților de măsură create sunt notate.

#### Pasul 2: Redarea

Pentru a juca jocul, aveți nevoie de puțin mai mult spațiu pentru a permite grupurilor să se alinieze.

Profesorul explică elevilor cum este jocul:

1. Profesorul dă fiecărui grup o foaie de hârtie și le cere să măsoare și să scrie lungimea picioarelor copiilor, de exemplu. Se folosesc unități de lungime de la primul pas făcut de copii.



Cofinanțat de  
Uniunea Europeană

MY BOX OF STEAM (proiectul nr. 2022-2-EE01-KA220-SCH-000099273) este finanțat de Uniunea Europeană. Cu toate acestea, punctele de vedere și opiniile exprimate aparțin exclusiv autorului (autorilor) și nu reflectă în mod necesar cele ale Uniunii Europene sau ale Agenției Executive pentru Educație și Cultură (EACEA). Nici Uniunea Europeană și nici EACEA nu pot fi considerate responsabile pentru acestea.

# MATEMATICĂ

2. Elevii trebuie să se alinieze în grupuri în funcție de rezultatele măsurărilor, începând cu cel mai mic / cel mai mare.
3. Cea mai rapidă echipă aliniată câștigă.

Pentru a continua jocul, profesorul numește o nouă sarcină de măsurare, de preferință distractivă.

## Pentru secvența 2 (90 de minute)

### Pasul 1: Introducere în unitățile de lungime legate de părțile corpului

Când introduceți măsurători de lungime pentru părțile corpului, utilizați imaginea din plic și cereți elevilor să demonstreze unitățile de măsură.

### Pasul 2: Faceți un joc de masă

Plicul conține o bază de joc de masă tipărită, cărți de răspuns și un ghid de confecționare a zarurilor pentru a vă ajuta să faceți jocul de masă. Elevii fac zarurile conform instrucțiunilor, taie cărțile de răspuns și decorează fundalul tablei de joc.

### Jucând un joc de societate

Pentru butoane, elevii găsesc obiecte de dimensiunea potrivită în împrejurimile lor.

### Ghid de joc de societate:

1. Aveți nevoie de zaruri, butoane și cărți potrivite pentru a vă deplasa în jurul tablei. Obiectele mici la îndemână pot fi folosite ca butoane. Cel mai scurt jucător aruncă primul zarurile.
2. Aruncați zarurile și mutați butonul de joc la numărul corespunzător de pași.



Cofinanțat de  
Uniunea Europeană

MY BOX OF STEAM (proiectul nr. 2022-2-EE01-KA220-SCH-000099273) este finanțat de Uniunea Europeană. Cu toate acestea, punctele de vedere și opiniile exprimate aparțin exclusiv autorului (autorilor) și nu reflectă în mod necesar cele ale Uniunii Europene sau ale Agenției Executive pentru Educație și Cultură (EACEA). Nici Uniunea Europeană și nici EACEA nu pot fi considerate responsabile pentru acestea.

3. Convertești măsura pătrată a plăcii pe care aterizați în metri sau centimetri. Găsiți răspunsul pe cartonașul decupat. De exemplu, dacă aterizați pe un pătrat de 1,2 m, trebuie să aflați lungimea acestuia în centimetri de la unul dintre răspunsurile de pe card.
4. Așezați cartonașul cu răspunsuri pe tabla de joc.
5. Fiecare răspuns corect valorează un punct. Dacă tabla este deja acoperită cu un răspuns, jucătorul nu primește un punct. Punctele pot fi înregistrate pe cealaltă parte a lucrării de notare.
6. Câștigătorul este jucătorul care acoperă cele mai multe răspunsuri și înscrie cele mai multe puncte.



Cofinanțat de  
Uniunea Europeană