



## Pretvaranje jedinica duljine

### OBAVIJEST O KUTIJI

Naziv aktivnosti	Priprema jedinica duljine i društvene igre za usporedbu i pretvorbu.
Trajanje aktivnosti	60 min
Potreban materijal	Kutija „Pretvaranje jedinica duljine“
Broj uključenih učenika (po kutiji)	3

### Korak 1: Priprema jedinica duljine prema uputama

Učenici otkrivaju sadržaj kutije i izrađuju svoje mjerne jedinice prema uputama iz datoteke “Stvaranje elemenata”. Zapisuju se korelacije nađene usporedbom izrađenih mjernih jedinica.

### Korak 2: Igranje

Da biste igrali igru, potrebno vam je malo više prostora kako bi se grupe mogle poredati.

Učitelj objašnjava učenicima kako igra:

1. Učitelj daje svakoj skupini list papira i traži od njih da izmjere i zapišu duljine stopala, na primjer. Koriste se jedinice za duljinu iz prvog koraka koji su napravili učenici.
2. Učenici se trebaju poredati u skupini prema rezultatima mjerenja, počevši od najmanje/najveće.
3. Najbrža skupina pobjeđuje.

Za nastavak igre, učitelj imenuje novi, po mogućnosti zabavan zadatak mjerenja.



Sufinancira  
Europska unija

## NASTAVNA JEDINICA 2

### Korak 1: Upoznavanje s jedinicama za duljinu koje se odnose na dijelove tijela

Prilikom uvođenja mjera duljine za dijelove tijela, upotrijebite sliku u omoćnici i neka učenici pokažu mjerne jedinice.

### Korak 2: Napravite društvenu igru

Omoćnica sadrži ispisanu bazu za društvenu igru, kartice s odgovorima i vodič za izradu kockica koji će vam pomoći da napravite društvenu igru. Učenici izrađuju kockice prema uputama, izrezuju kartice s odgovorima i ukrašavaju pozadinu ploče za igru.

### Korak 3: Igrajte igru

Za figurice učenici pronalaze predmete odgovarajuće veličine u svojoj okolini.

Pravila:

1. Potrebne su vam kockice, figurice i odgovarajuće kartice s odgovorima. Mali priručni predmeti mogu poslužiti kao figurice. Najniži igrač prvi baca kocku.
2. Bacite kocku i pomaknite figuricu za odgovarajući broj koraka.
3. Pretvorite mjeru s polja na koje stajete u metre ili centimetre. Pronađite odgovor na izrezanoj kartici. Na primjer, ako stanete na kvadrat od 1,2 m, trebate pronaći njegovu duljinu u centimetrima iz jednog od odgovora na kartici.
4. Postavite karticu s odgovorom na ploču za igru.



Sufinancira  
Europska unija

# MATEMATIKA

5. Svaki točan odgovor vrijedi jedan bod. Ako je ploča već pokrivena odgovorom, igrač ne dobiva bod. Bodovi se mogu bilježiti na drugoj strani papira za bodovanje.
6. Pobjednik je igrač koji pokrije najviše odgovora i osvoji najviše bodova.



Sufinancira  
Europska unija

MY BOX OF STEAM (projekt br. 2022-2-EE01-KA220-SCH-000099273) financira Europska unija. Izraženi stavovi i mišljenja su, međutim, samo autorovi i ne odražavaju nužno stavove Europske unije ili izvršne agencije za obrazovanje i kulturu (EACEA). Ni Europska unija ni EACEA ne mogu se smatrati odgovornima za njih.