

## Radni centar

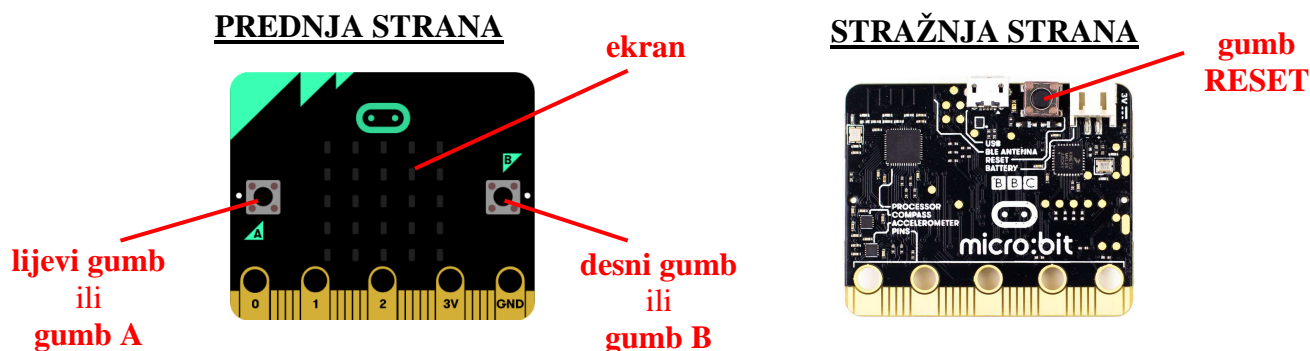
### Razlomci: Do jednog cijelog ili Obojeno-neobojeno

**Broj igrača:** 2 ili više parova

#### **Materijali:**

- 1 micro:bit s odgovarajućim programom ili simulator
- štoperica (može s mobitela)
- papir i olovka (za zapisati bodove)

#### **Dijelovi micro:bita koje koristimo:**



#### **Upute:**

- ✓ Pritiskom na **gumb RESET**, na ekranu se pojavljuje smajličić, bodovi se postavljaju na nulu i micro:bit je spreman za početak igre.
- ✓ Uključujemo štopericu na jednu minutu i prvi igrač počinje igrati.
- ✓ **Istovremenim pritiskom na gumb A i B**, na ekranu se pojavljuje pravi razlomak, npr.  $\frac{2}{7}$ .
- ✓ Igrač treba izračunati koliko je od tog broja do jednog cijelog ili ako je npr. obojeno  $\frac{2}{7}$  pravokutnika, koliko je neobojeno (oba pitanja vode do istog rezultata). Nakon toga odgovarajući broj puta pritisnuti **gumb A** i odgovarajući broj puta **gumb B**. Npr. ako je odgovor broj  $\frac{5}{7}$ , onda će gumb A pritisnuti 5 puta, a gumb B 7 puta. Dakle, gumb A treba pritisnuti onoliko puta koliki je brojnik rezultata, a gumb B onoliko puta koliki je nazivnik rezultata.
- ✓ Nakon toga igrač ponovo treba **istovremeno stisnuti gumb A i B**. Na ekranu će se pojaviti novi razlomak, a učenik ponovo treba stisnuti gumb A i B (svaki posebno) odgovarajući broj puta, ovisno o tome koliko nedostaje od jednog cijelog. Cilj je da u jednoj minuti što veći broj zadataka na taj način točno riješi.
- ✓ Svaki put, kad se gumbi A i B stisnu točan broj puta, broj bodova se poveća za 1. Broj osvojenih bodova u svakom se trenutku može vidjeti tako da se **protrese micro:bit**.
- ✓ Učenik može, ali ne mora zadatak napisati na papir. Dakle, može rješavati napamet, a može i pisano, što mu je brže i točnije. U zapisivanju i računanju može mu pomagati i suigrač.
- ✓ Kad istekne vrijeme, **trešenjem micro:bita** očita se rezultat prvog igrača, te se zapiše na papir.
- ✓ Nakon toga na redu je sljedeći igrač. Prvo treba pritisnuti **gumb RESET** da se bodovi postave na nulu, a na ekranu se pojavljuje smajličić. Starta se štoperica i sljedeći igrač počinje igrati.
- ✓ Budući da igru igra nekoliko parova, prvo igraju učenici iz svih parova, a zatim roditelji iz svih parova. Računati mogu i zajednički, no bitno je da u početnom krugu **učenici** drže micro:bit u ruci, a nakon toga u drugom krugu **roditelji**. Bodovi se zapisuju na papir, a nakon što se izredaju svi igrači, bodovi članova istog para se zbroje. Pobjeđuje par koji ima najviše bodova.

#### **Napomena:**

Vrijeme koje se mjeri, ne mora biti jedna minuta, već po želji/dogovoru.