

## Radni centar

### Oduzimanje do 5

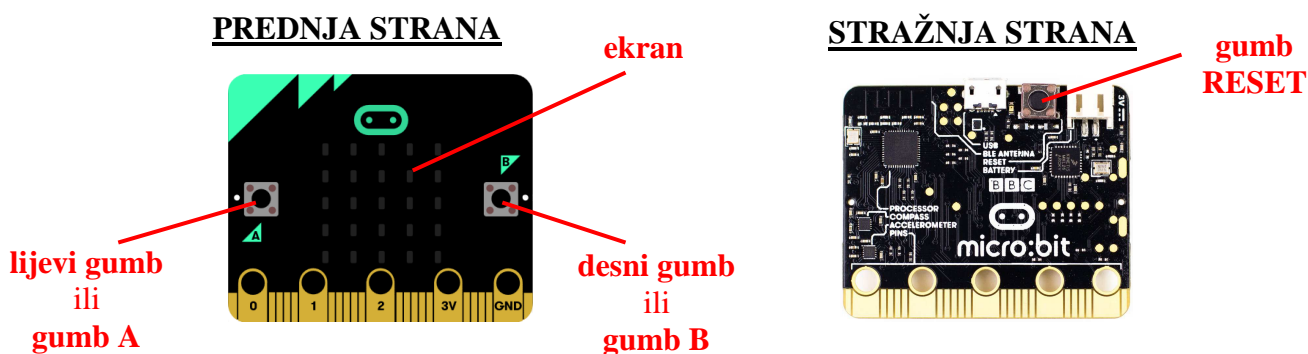
(bodovi)

**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 dijamant, bodovi se postavljaju na nulu i micro:bit je spreman za početak igre.
- ✓ Uključujemo štopericu na pola minute i prvi igrač kreće igrati.
- ✓ Pritiskom na **gumb A**, na ekranu se pojavljuje zadatak iz oduzimanja brojeva do 5, npr. 3-1.
- ✓ Igrač treba razmisliti koliki je rezultat i toliko puta stisnuti **gumb B**.
- ✓ Nakon toga ponovo treba stisnuti gumb A. Na ekranu će se pojaviti novi zadatak (ponekad će biti isti kao i maloprije, ali to ne smeta), a učenik ponovo treba stisnuti gumb B onoliko puta koliki je rezultat. Cilj je da u pola minute što veći broj zadataka na taj način točno riješi.
- ✓ Svaki put, kad se gumb B stisne točan broj puta, broj bodova se poveća za 1. Broj osvojenih bodova u svakom se trenutku može vidjeti tako da se **istovremeno pritisnu gumbi A i B**.
- ✓ Kad istekne vrijeme, istovremenim pritiskom na gumbe A i B 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 dijamant koji označava početak brojanja bodova. Starta se štoperica i sljedeći igrač počinje igrati.
- ✓ Budući da igru igra više parova, prvo igraju učenici iz svih parova, a zatim roditelji iz svih parova. 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 pola minute, već npr. 1 minuta ili po želji/dogovoru.