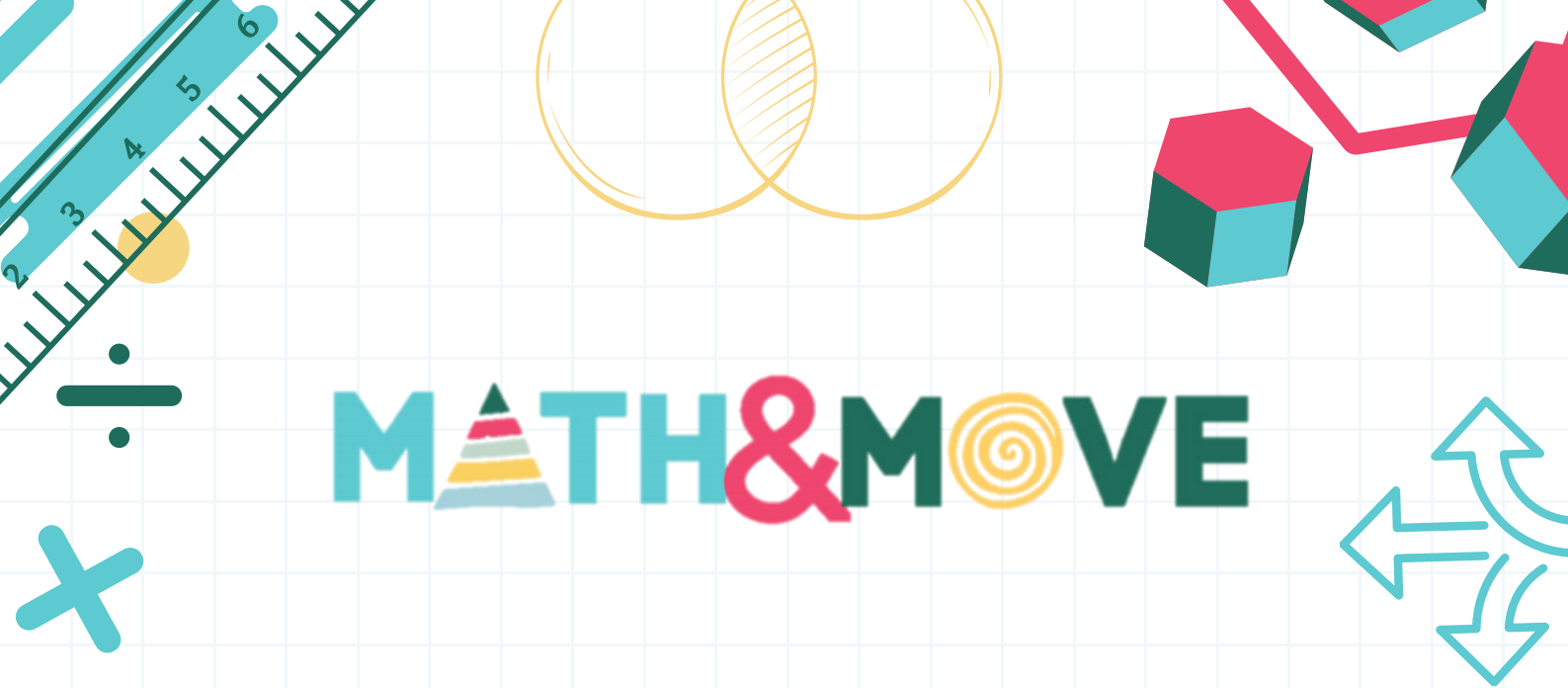
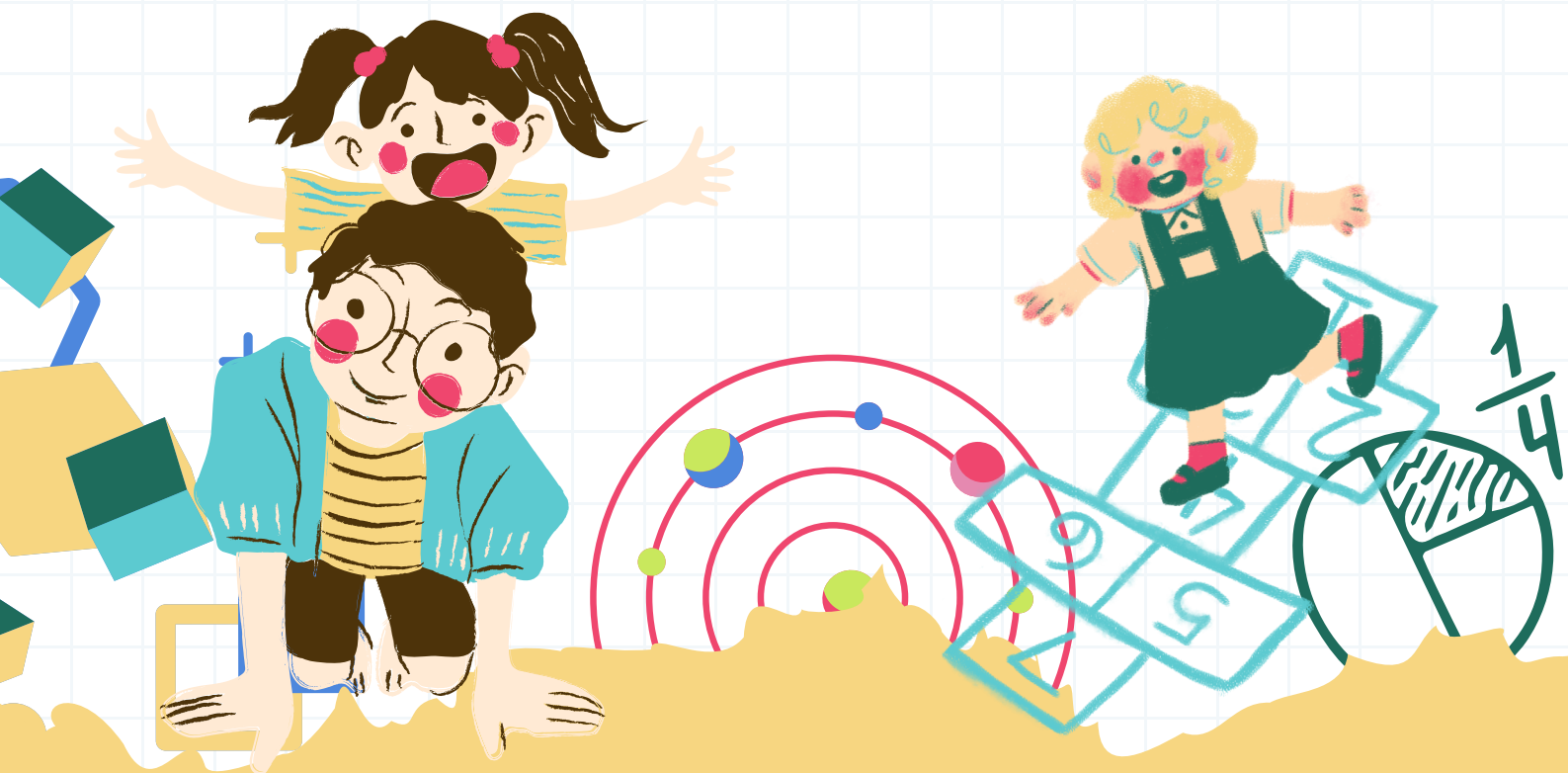




MATH&MOVE

VEŽBE

Venov dijagram



**MATEMATIČKI
KONCEPT**

Kategorizacija podataka
korišćenjem grafikona

**DUŽINA
AKTIVNOSTI**

30- 45
minuta

**NIVO
TEŽINE**

Nivo 1
(6-7 godina)

**BROJ
UČESNIKA**

Celo odeljenje,
podeljeno u dve grupe

Napomena: Za starije učenike, ova aktivnost se može izvoditi u parovima (2 učenika rade zajedno sa ostatkom odeljenja posmatraju)

**Potreban
materijal za
aktivnost**

- 1** 1 kreda za crtanje Venovog dijagrama sa 2 kruga na tlu
 - Takođe možete koristiti 1 par makaza i 1 klupko konca da napravite Venov dijagram ako kreda nije na raspolaganju
- 2** 3 kartice sa natpisima – „Jede meso“, „Jede biljke/povrće“ i „Jede meso i biljke/povrće“.
- 3** Kartice sa imenima životinja (broj kartica treba da odgovara broju učenika u vašem odeljenju).
- 4** 1 šešir ili kutija za postavljanje karata



UPUTSTVO I OPIS AKTIVNOSTI

Instrukcije

Saznajte šta je Venov dijagram tako što ćete postaviti različite „životinje“ unutar dva kruga na podu. Jedna grupa će igrati ulogu životinja koristeći samo njihova tela i lica da odglumi pokrete i osećanja svoje životinje, a druga grupa će nagađati koja je životinja i kom krugu pripada. Nastavite da igrate ovako dok ne pogodite sve životinje tačno i stavite ih u pravi krug!



Aktivnost



Obratite pažnju na prostor za vežbu i primijetićete dva kruga kako se spajaju u sredini, čineći tri različita dela. Pročitajte zajedno sa nastavnikom nazive svakog dela: „Jede meso“, „Jede biljke/povrće“ i „Jede meso i biljke/povrće“. Ovi krugovi čine Venov dijagram, a onaj na podu opisuje navike u ishrani životinja.

Podelite se u dve grupe – učenici „životinje“ (oni koji će odglumiti životinju) i učenici „pogađači“ (oni koji pogađaju životinje i stavljaju ih u odgovarajući deo Venovog dijagrama).



2

Ako ste član grupe „životinja“, izvucite papirić od nastavnika. To je životinja koju ćete odglumiti, i koju morate čuvati u tajnosti! Koristite svoje telo i lice da imitirate životinju - bez razgovora i zvukova! Ako ste član grupe koja pogađa, morate da pogodite koja životinja se glumi. Ako odmah ne možete tačno da pogodite, pitajte učitelja da vam otkrije veličinu životinje, boju, stanište, itd.



3

Kada se životinja tačno pogodi, grupa „pogađača“ treba da odredi: Da li ova životinja jede meso? Da li ona jede biljke? Ili možda jede i meso i biljke? Donesite odluku sa svojom grupom, a zatim usmerite „životinju“ na tačan deo Venovog dijagrama, označen karticama za meso, biljke/povrće ili oboje. Nastavite ovako dok se cela grupa životinja ne sortira u Venov dijagram.

ZAVRŠNI KORAK



Sada kada je grupa 'životinjskih' glumaca stavljena u Venov dijagram, prebrojite koliko životinja jede meso, biljke/povrće i koliko ih jede oboje. Razgovarajte o tome kako su navike u ishrani životinja iste i različite, na primer: lav jede meso, a krava povrće, a medved jede i meso i povrće!