

# Večer matematike

Primjeri radnih centara  
za osnovnu školu

# Primjer radnog centra za 1. razred OŠ

**3 od 10**

**Broj igrača: 2**

**Materijali:** modeli kovanica od 1 kn, novčanica od 10 kn i igrača kocka



# Primjer radnog centra za 1. razred OŠ

**Upute:** Igrači naizmjenice bacaju kockicu i uzimaju onoliko „kuna” koliko pokazuje broj na kockici. Kada igrač skupi 10 kovanica od 1 kn mijenja ih za 1 novčanicu od 10 kn.

Pobjednik je igrač koji prvi skupi tri novčanice od 10 kn.

# Primjer radnog centra za 2. razred OŠ

**Broj igrača:** 2

**Materijali:** listić za igru, olovka, dvije igraće kocke

<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>
<b>7</b>	<b>8</b>	<b>9</b>	<b>10</b>	<b>11</b>	<b>12</b>

# Primjer radnog centra za 2. razred OŠ

## Upute:

Igrači se izmjenjuju bacajući kocke i koristeći bilo koju računsku radnju kako bi dobili neki od brojeva u tablici.

Dobiveni rezultat križaju.

Pobjednik je igrač koji prvi prekriži sve brojeve iz tablice.

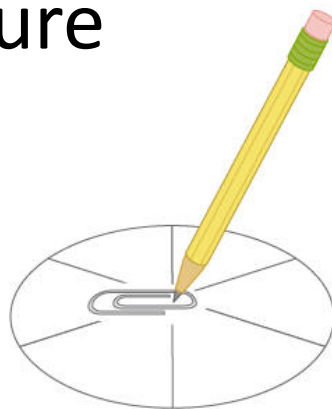
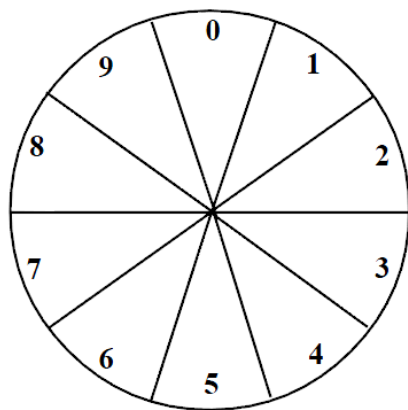
1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12

# Primjer radnog centra za 3. razred OŠ

**Najveći zbroj**

**Broj igrača: 2 - 4**

**Materijali:** zvrk, olovka za zvrk, spajalica, papir i olovka, igraće figure



4851	2549	4352	4769	1538
7592	5231	3657	9687	4392
1098	1076	4679	8659	7654
9213	2139	5671	7631	8207
3947	6738	9328	3068	5618
8739	9108	7163	5236	6459



# Primjer radnog centra za 3. razred OŠ

Upute: Svaki igrač postavi figuru na bilo koji broj na ploči. To je polje s kojeg će započeti igrati. Kad je na redu, igrač vrti zvrk i pomiče se jedno polje u bilo kojem smjeru (desno, lijevo, gore, dolje ili dijagonalno), koje sadrži znamenku na zvrku.

4851	2549	4352	4769	1538
7592	5231	3657	9687	4392
1098	1076	4679	8659	7654
9213	2139	5671	7631	8207
3947	6738	9328	3068	5618
8739	9108	7163	5236	6459



# Primjer radnog centra za 3. razred OŠ

Primjerice, ako igrač zavrti 7, a njegova je figura na broju 9238, može odabrati pomaknuti se na polje 7163. Tim pomakom osvaja 7000 bodova jer se znamenka 7 nalazi na mjestu tisućica.

4851	2549	4352	4769	1538
7592	5231	3657	9687	4392
1098	1076	4679	8659	7654
9213	2139	5671	7631	8207
3947	6738	9328	3068	5618
8739	9108	7163	5236	6459





# Primjer radnog centra za 3. razred OŠ

Ako se ne može pomaknuti, igrač dobiva 0 bodova.

Igrači se izmjenjuju dok svaki nije zvrk zavrtio pet puta.

Igrač s najvećim zbrojem bodova pobjeđuje.

4851	2549	4352	4769	1538
7592	5231	3657	9687	4392
1098	1076	4679	8659	7654
9213	2139	5671	7631	8207
3947	6738	9328	3068	5618
8739	9108	7163	5236	6459



# Primjer radnog centra za 4. razred OŠ

**Broj sedam**

**Broj igrača: 2 do 4**

**Materijali: tri kockice, pješčani sat**



# Primjer radnog centra za 4. razred OŠ

## **Upute:**

- Svaki igrač baca tri kockice odjednom.
- Pomoću dobivenih brojeva svaki igrač primjenom 4 osnovne računske operacije pokušava dobiti broj 7 u vremenu od 1 minute.

# Primjer radnog centra za 4. razred OŠ

## Bodovanje:

- Za rezultat 7 dobiva se 0 bodova.
- Za rezultate 6 i 8 dobiva se 1 bod.
- Za rezultate 5 i 9 dobivaju se 2 boda.
- Za rezultate 4 i 10 dobivaju se 3 boda, itd.

Odigrajte igru pet puta.

Pobjednik je igrač koji na kraju ima najmanje bodova.

# Primjer radnog centra za 5. razred OŠ

**Peteroznamenasti broj**

**Broj igrača: 2 – 4**

**Materijali:** igraće karte s brojevima od 1 do 9,  
olovka i papir

# Primjer radnog centra za 5. razred OŠ

## Upute:

Igrači naizmjenice izvlače kartu i upisuju dobiveni broj (koji predstavlja jednu znamenku peteroznamenkastog broja) na bilo koju crtu kako bi „izgradili“ peteroznamenkasti broj.

\_\_\_\_\_

# Primjer radnog centra za 5. razred OŠ



Na kraju igrači čitaju zapisani peteroznamenasti broj.

Igrač s najvećim brojem osvaja bod.

Igrač koji prvi osvoji tri boda je pobjednik.

# Primjer radnog centra za 5. razred OŠ

**Prvi do sto**

**Broj igrača: 2**

**Materijali: –**



# Primjer radnog centra za 5. razred OŠ

## **Upute:**

Igrači naizmjenice odabiru bilo koji prirodan broj od 1 do 10.

Svaki odabrani broj pribraja se ukupnom zbroju.

Pobjeđuje igrač koji prvi dođe do zbroja 100.

# Primjer radnog centra za 6. razred OŠ

**Koji je razlomek veći?**

**Broj igrača: 2**

**Materijali: igrača kocka, listić, olovka**

IGRAČ 1	IGRAČ 2
<p data-bbox="434 913 550 935">RAZLOMAK</p> <div data-bbox="444 956 531 1149"><input type="text"/> =</div> <div data-bbox="685 956 879 1078"><p data-bbox="714 963 850 985">ODBACJEM:</p><input type="text"/> <input type="text"/></div>	<p data-bbox="1052 913 1168 935">RAZLOMAK</p> <div data-bbox="1062 956 1149 1149"><input type="text"/> =</div> <div data-bbox="1304 956 1497 1078"><p data-bbox="1333 963 1468 985">ODBACJEM:</p><input type="text"/> <input type="text"/></div>

# Primjer radnog centra za 6. razred OŠ

## Upute:

- Igrači naizmjenice bacaju kockicu četiri puta i odlučuju gdje će upisati broj koji su dobili. (Prvi igrač baci kockicu, zapisuje broj u kućicu po svom odabiru, a zatim drugi igrač baci kockicu i upisuje broj na mjesto po svom odabiru. Brojeve koje misle da ne žele iskoristiti igrači zapisuju u kućicu *odbacujem*.)

# Primjer radnog centra za 6. razred OŠ

## Upute:

- Nakon što su igrači upisali brojeve u zadane kvadratiće, razlomci se uspoređuju.
- Igrač s većim razlomkom osvaja jedan bod.
- Igrač koji prvi osvoji tri boda je pobjednik.

# Primjer radnog centra za 7. razred OŠ

**Koordinatni bingo**

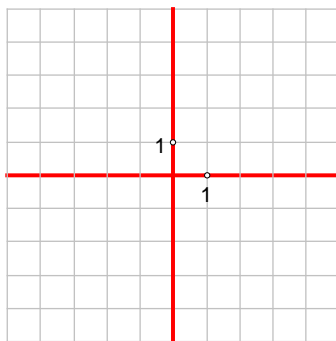
**Broj igrača: 2 - 8**

**Materijali: listić, kemijske olovke**

# Primjer radnog centra za 7. razred OŠ

## Upute:

Svaki igrač mora imati sljedeći listić.



U zadanom pravokutnom koordinatnom sustavu u ravnini igrač križićem ističe po volji odabranih 14 točaka s cjelobrojnim koordinatama u rasponu od od -4 do 4.

# Primjer radnog centra za 7. razred OŠ

Voditelj radnog centra nasumično izvlači jednu po jednu karticu čitajući koordinate izvučene točke.

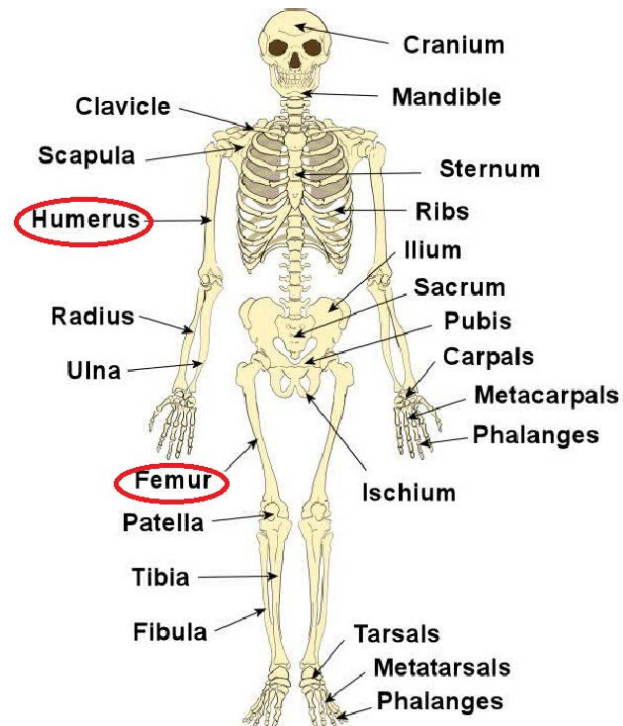
Ukoliko igrač na zadanim koordinatama ima istaknutu točku, zaokružuje ju.

Pobjednik je igrač koji prvi u retku, stupcu ili na dijagonali zaokruži pet točaka.

# Primjer radnog centra za 8. razred OŠ

## Arheologija, forenzika i matematika

**Materijali:** krojački metar, džepno računalo, olovka i papir





# Primjer radnog centra za 8. razred OŠ

## Zadatak 1

Pomoću krojačkog metra izmjerite duljinu svoje nadlaktične kosti (*humerusa*). Odredite svoju visinu koristeći sljedeće formule:

- za muškarce:  $m(x) = 2.89 \cdot x + 70.64$

- za žene:  $ž(x) = 2.75 \cdot x + 71.48$

gdje je  $x$  duljina nadlaktične kosti, a  $m(x)$  i  $ž(x)$  visina muškarca odnosno žene. Koliko ste pogriješili u računanju svoje visine?

# Primjer radnog centra za 8. razred OŠ

- Arheolozi su u iskopinama pronašli humerus dug 36 cm. Po materijalnim dokazima koje su pronašli kraj humerusa, vjeruju da je pripadao muškarcu. Odredite visinu tog muškarca.

# Primjer radnog centra za 8. razred OŠ

- Policajci su pronašli nadlaktičnu kost duljine 34 cm. Dokazni materijal upućuje da je pripadala ženskoj osobi visine 165 cm za kojom su tragali dulje vrijeme. Kako bi potvrdili svoju teoriju pozvali su forenzičare. Može li pronađena kost pripadati ženi te visine? Objasnite svoj odgovor.