



Dom Bohinj



CENTER ŠOLSKIH IN
OBŠOLSKIH DEJAVNOSTI

Športni dan: Orientacija- Didaktične igre

za učence od 6. do 9. razreda OŠ

CŠOD Bohinj

Ribčev Laz 63, 4265 Bohinj

bohinj@csod.si



Bohinj, 16.4.2020



Pripomočki za delo

Za izvedbo boste potrebovali naslednje pripomočke:

- Pisalo (svinčnik)
- 2 lista A4 brezčrtni
- Ravnilo
- Kotomer (ali geotrikotnik ali kompas)
- Trda podlaga za pisanje (lahko tudi zvezek ali knjiga A4)



Navodilo za delo

Natančno preberite besedilo in šele nato rešujate nalogo !

Opravljene naloge fotografirajte s telefonom in jih po **e-pošti ali MMS pošljite učitelju !**

Prav tako boste učitelju poslali tudi druge fotografije, ki jih bodo naloge zahtevale.





Orientacija in orientiranje

DIDAKTIČNE IGRE (naloge):

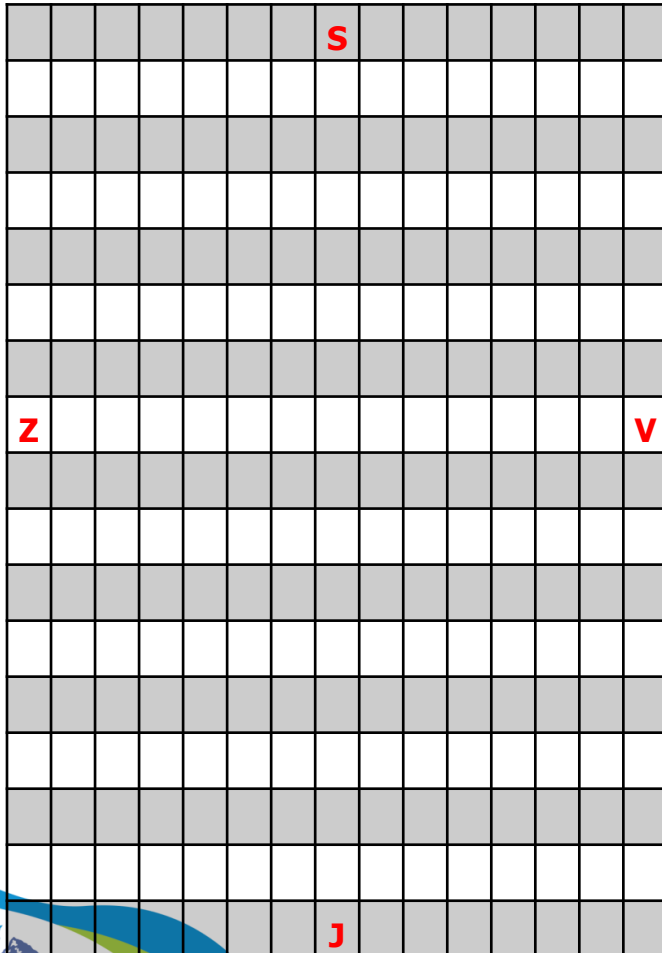
Večino znanj, ki jih potrebujemo za orientiranje v naravi, lahko vadimo tudi na manjši površini ali celo v zaprtih prostorih. Pri tem so nam lahko v pomoč tako imenovane didaktične igre (naloge) oziroma igre, ki preizkušajo in utrjujejo pridobljeno znanje.



1. naloga

RISANJE PO STRANEH NEBA

Vzamete dva lista. Na vsakem listu je mreža, na kateri so označene glavne strani neba (Sever, Jug...) in navodila. Cilj naloge je, da z risanjem po glavnih straneh neba ustvarite lik na mreži. Na prvi mreži na koncu nastane hiša, na drugi obraz. Mrežo si lahko narišete na računalnik in natisnete ali pa narišete s pisalom in ravnilom. Velikost kvadratkov je 1cm x 1cm.



V mrežo po navodilih narišite lik. En centimeter mreže predstavlja en meter. Stranske strani neba (npr. JV) rišemo diagonalno, diagonala kvadrata je v našem primeru en meter. Z risanjem začnite na označeni točki (rdeča puščica).

Navodila za risanje:

2m S (pomeni dva kvadratka navzgor)

2m V

7m S

2m Z

6m SV

2m JV

2m S

2m V

4m J

2m JV

2m Z

7m J

2m V

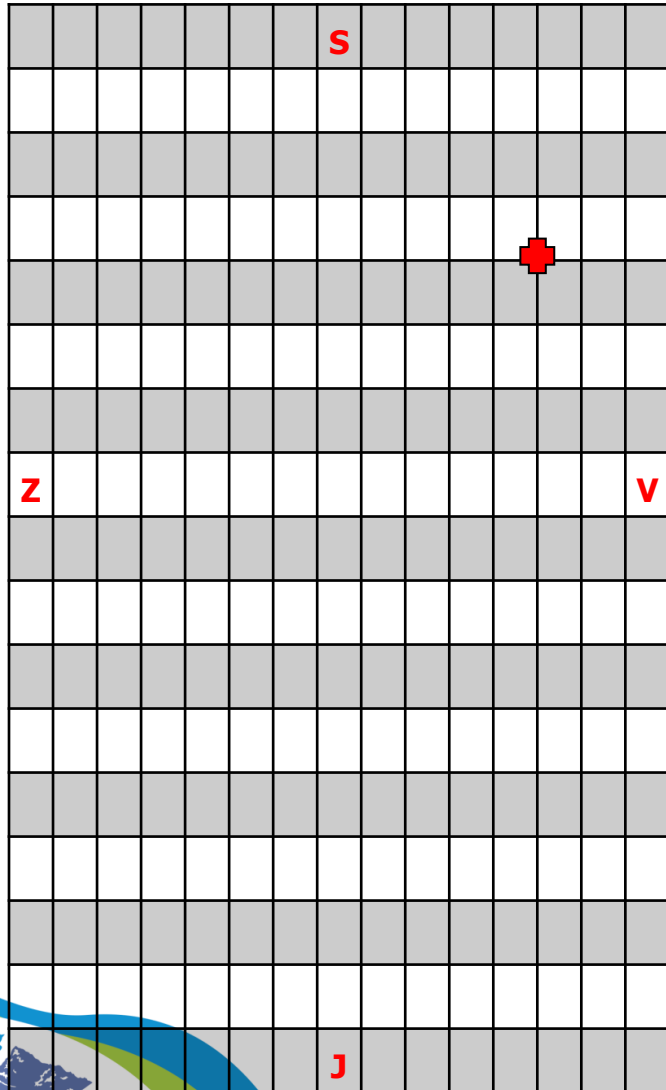
2m J

12 m Z





2. naloga RISANJE PO STRANEH NEBA



V mrežo po navodilih narišite lik. En centimeter mreže predstavlja en meter. Stranske strani neba (npr. JV) rišemo diagonalno, diagonala kvadrata je v našem primeru en meter. Z risanjem začnite na označeni točki (rdeč križec).

2m S
2m SZ
2m S
2m SZ
2m SV
2m SZ
2m SV
3m V
1m SV
1m JV
1m SV
1m JV
2m V
1m JV
1m J
2m Z
3m J
2m V
2m J
2m Z
2m J
1m Z
1m J
1m V
2m JZ
2m J
4m Z



3. naloga ROBOTI

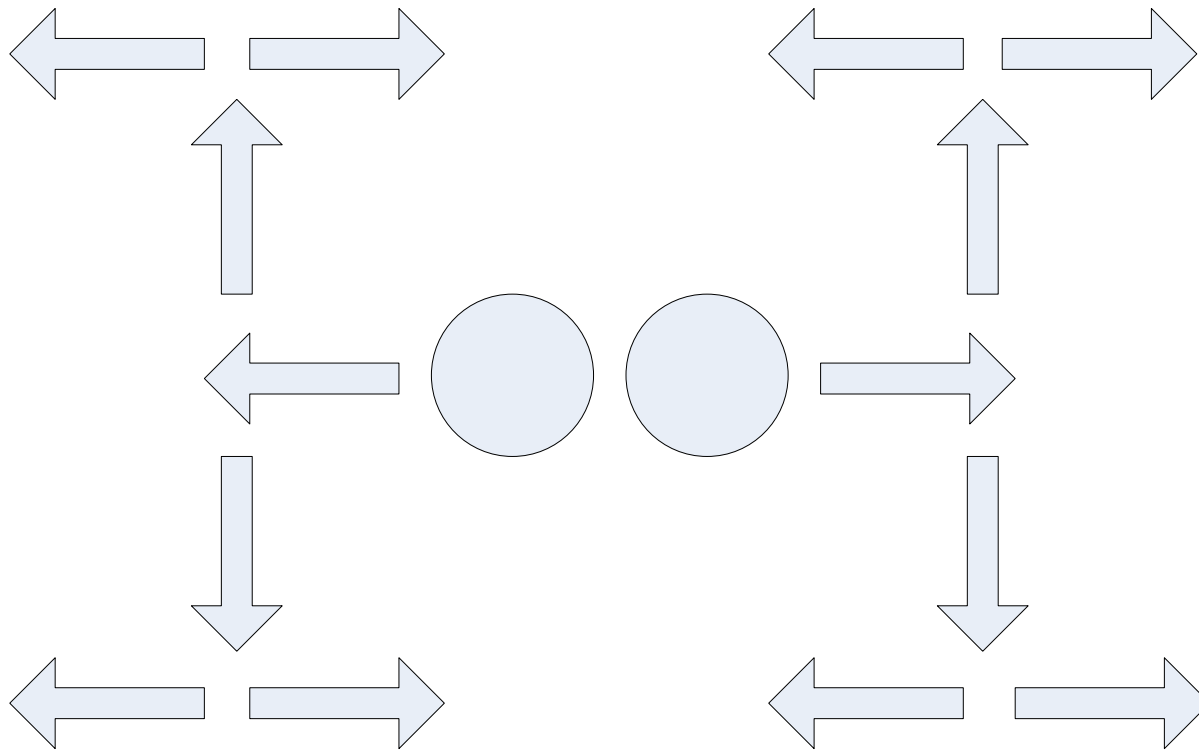
Potrebujete tri udeležence. Dva v trojki sta robota, eden je znanstvenik. Znanstvenik postavi robota tako, da sta s hrbti skupaj in gledata vsak v svojo stran. Razloži jima, da sta robota, ki se premikata tako, kot ju on vodi. Obračata se lahko le pod kotom 90 stopinj in sicer takrat, ko se znanstvenik dotakne njune leve ali desne rame.

Cilj igre je, da znanstvenik vodi robota toliko časa, da se čelno zaletita eden v drugega. Po »trčenju« člani skupine zamenjajo svoje vloge. Menjajo se toliko časa, da je vsak enkrat znanstvenik.



3. naloga ROBOTI

Primer gibanja robotov

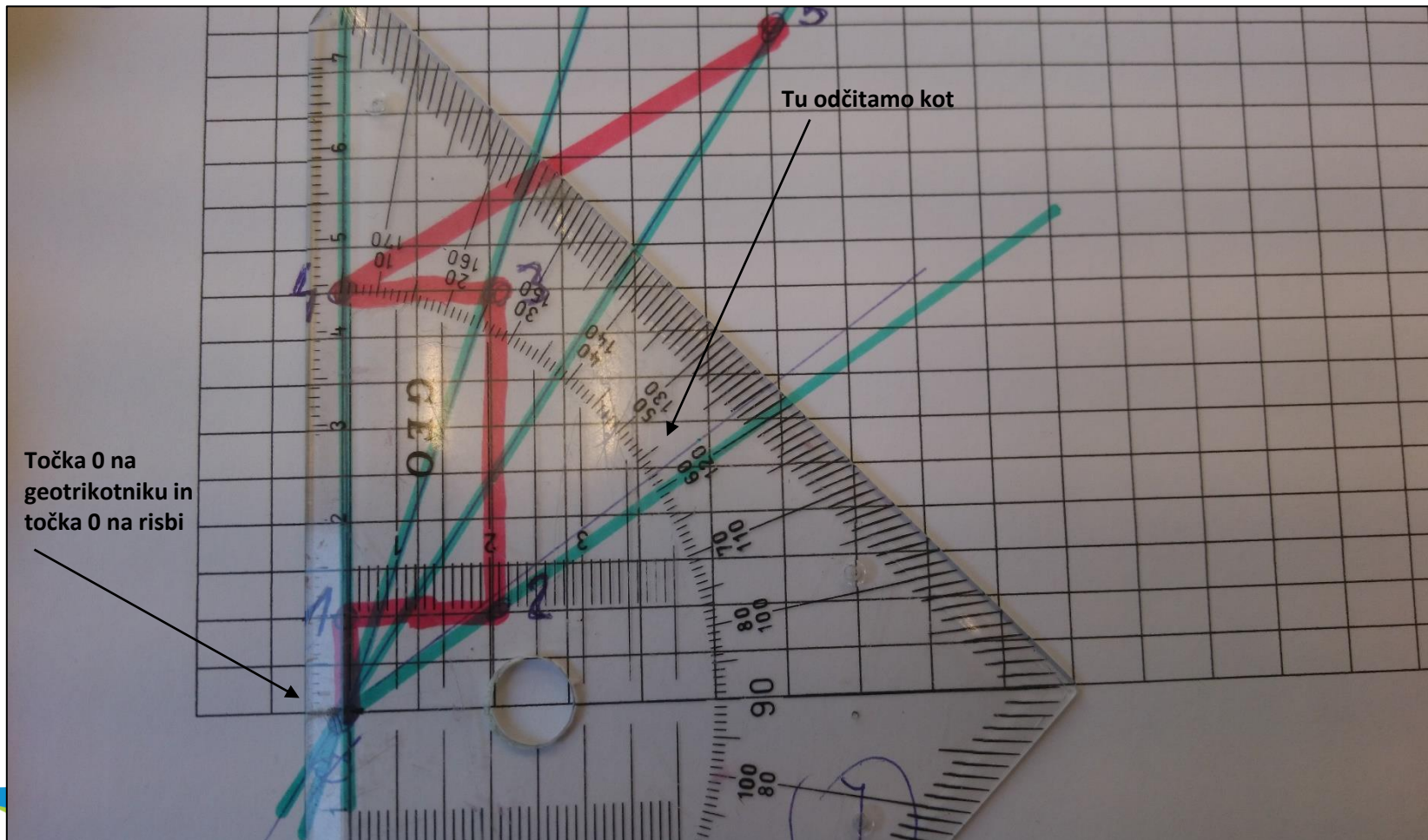




4. naloga

Določanje kotov med točkami

Potrebujete geotrikotnik ali kompas. Vzemite narisan lik iz prve naloge (hiša). S pomočjo geotrikotnika ali kompasa določite kot med točko 0, kjer ste začeli in vsako naslednjo točko (med 0 in 1, 0 in 2 in tako naprej. (slika 1 - geotrikotnik)





Razlaga:

Osnovno stranico geotrikotnika poravnate z navpično črto na risbi, to je smer **SEVER**. Točko 0 na sredini spodnje stranice geotrikotnika poravnate na točko 0 vaše risbe oziroma na začetek, kjer ste začeli z risbo. Med točko 0 in izbrano točko (npr. 2) potegnite črto in odčitajte stopinje. Ta kot imenujemo **AZIMUT** ali smerni kot in nam pove odklon od severa . Med npr. točko 0 in 2 je kot 60 stopinj (glej sliko 1 zgoraj).

Če uporabljate kompas, poravnate **rdeče** črte v vetrovnici (limbu / znotraj številčnice) z navpičnimi črtami na risbi, ohišje kompasa pa s črto, ki povezuje izbrani dve točki. Odčitate kot na rdeči puščici na ohišju kompasa. Npr. med 0 in 5 je kot 40 stopinj (glej sliko 2 spodaj).



4. naloga Določanje kotov med točkami

Slika 2 - Kompas

