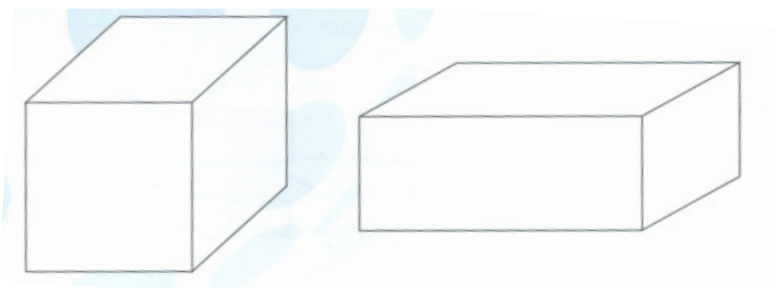


МОГУЋИ ТОК ЧАСА

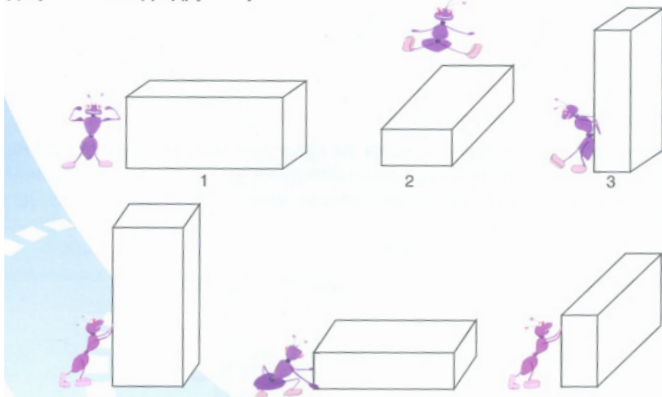
Час можемо започети разговором уз приказивање следећих примера:

Први пример

Када коцку преврнемо на било коју страну, она изгледа исто.



Квадар можемо превртањем поставити у шест различитих положаја тако да увек изгледа другачије.



Постављајте модел квадра према слици 1, 2, 3, 4, 5 и 6.

КОМЕНТАР

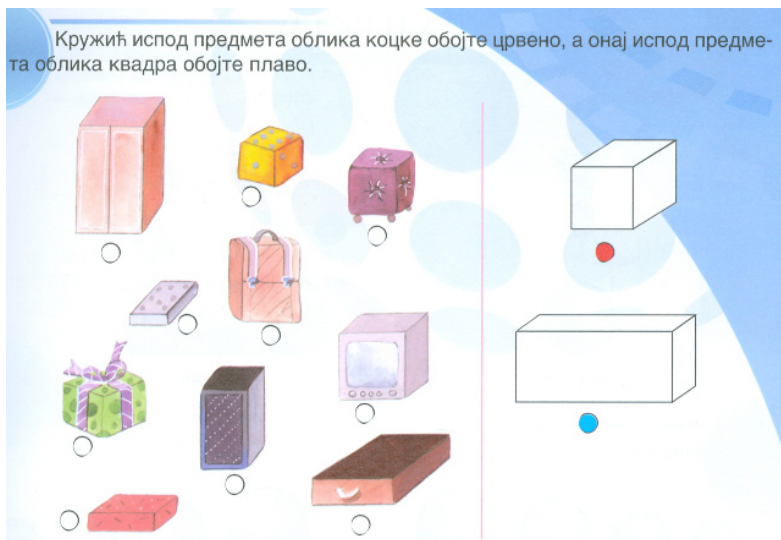
Ова нас лекција враћа у такозвану инхерентну геометрију, у којој су објекти разматрања материјалне ствари из нашег окружења. Овде слике којима представљамо квадар и коцку схватамо као поједностављени начин представљања неког стварног квадра и коцке. Зато и говоримо о разликама у изгледу тих објеката кад се они налазе у различитим положајима.

У **другом примеру** реални објекти садрже извесни шум (па тако нису сами по себи чисти геометријски облици). Кад их мало „очистимо“ од тог шума (занемаримо ручку, траку, итд.) њихов геометријски облик постаје чистији и они се лако схватају као предмети облика квадра или коцке.

За обраду **трећег примера** биће добро ако имате довољно коцкица за слагање. У случају под а) биће 2 квадра, један кад слажемо коцкице једну за другом и други кад слажемо у 2 реда по 2 коцкице; под б) биће 3 квадра, један слажући коцкице једну за другом, други кад слажемо у 2 реда по 4 коцкице и трећи кад од тих коцкица направимо једну већу.

Игра је врло инструктивна, али и за њу морали бисте имати две коцкице облепљене папирима у боји.

Други пример

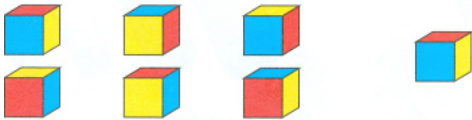


Трећи пример

Колико квадрара можемо сложити од:
а) четири коцке, б) осам коцки (сложи и једну већу коцку).

ИГРА

Постављајте модел коцке са распоредом боја према датим сликама.



Састављањем две такве коцке правите квадар према датим сликама.

