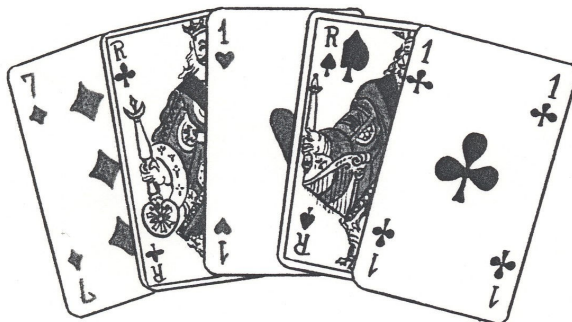
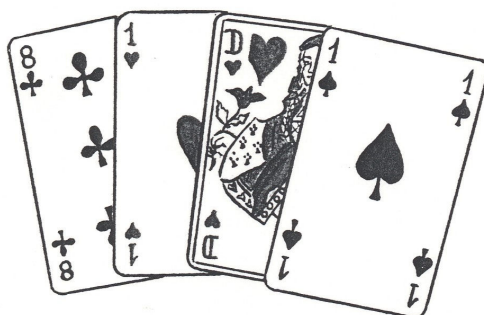
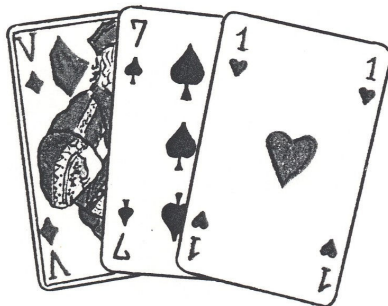


<b>Цели</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Упражняване за откриване на елемент в дадена серия, след извършване на промени.</li> <li>- Ориентиране след обръщане на серия от елементи.</li> </ul>
<b>Приложение (примери)</b>	<p><u>В обучението:</u> геометрия и аритметика: понятия за симетрия и обръщане.</p> <p><u>На работното място:</u> всичко, което заобикаля работното ни място, взаимоотношения със съседните работни места или дейности, откриване на повреди и на техните причини.</p> <p><u>В ежедневието и по време на почивка:</u> ориентиране по карта по време на разходка или обиколка; способност за себеосъзнаване в променяща се среда (от хора, декори, положения) и способност за преустройство и промяна след щастливи или нещастни събития.</p>
<b>Материал</b>	<p>Лист, върху който са изобразени карти за игра. Обучаващият може да използва истински карти за това упражнение.</p>
<b>Указания</b>	<p>Обучаващият представя първите три карти на участниците (те трябва да бъдат достатъчно близо, за да виждат добре за кои карти става въпрос). Обучаващият ще уточни разположението на картите от дясно на ляво (за участниците) като ги наименува: първа карта: вале каро, втора карта: 7 пика и т. н. След това картите ще бъдат обърнати (като се обръща веднъж листа и след това посоката). Тогава участниците трябва да кажат къде се намира асото купа (първата, втората или третата карта). Същото упражнение ще бъде направено с 4, 5 или 6 карти и винаги се търси асото купа.</p>
<b>Забележки</b>	<p>Участниците може би ще забележат, че когато търсената карта се намира точно в средата (както в серията с 5 карти), положението на асото не се променя, независимо в каква посока се обръщат картите, разбира се без да се разместват.</p>
<b>Разширени обяснения(пример(и))</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- С тесте карти, обучаващият може да променя условието.</li> <li>- С тесте карти, обучаващият може да поиска от участващите да подредят карти по собствен избор и да предложат на някой (и) от участниците да открие(ят) една от картите.</li> </ul>
<b>Самостоятел на работа</b>	<p>Да.</p>
<b>Примерно решение</b>	<p>Да.</p>



**УМЕНИЯ ЗА  
ОТКРИВАНЕ**

**Разбиране след завъртане  
« Разположение на карти »**

**7-11  
Отговор**

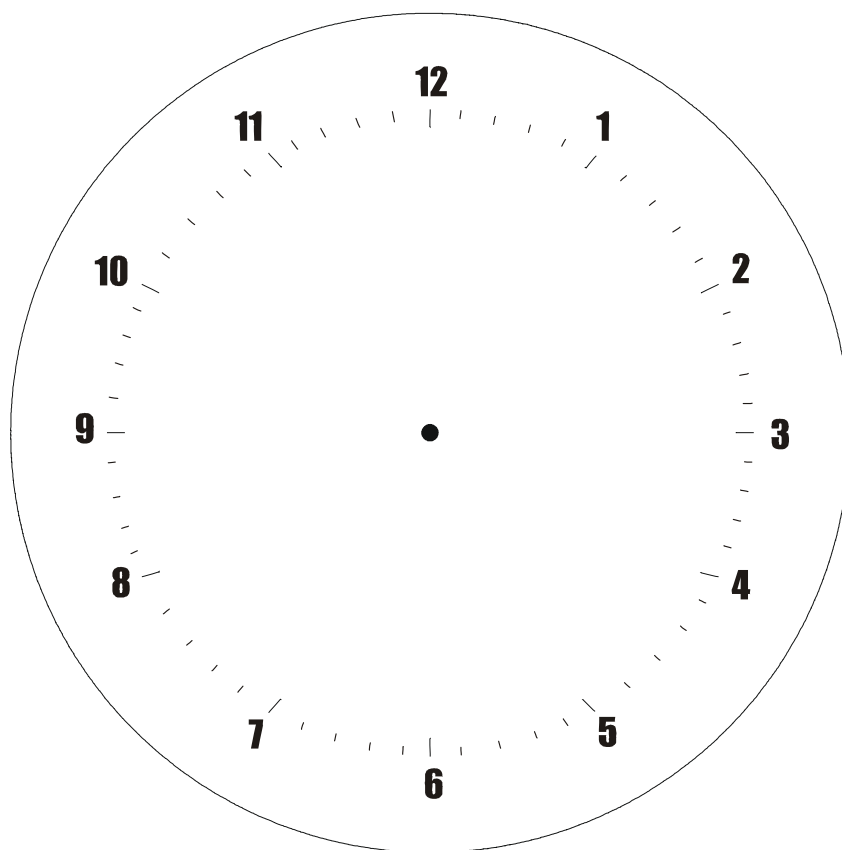
1. 1-ва позиция

2. 3-та позиция

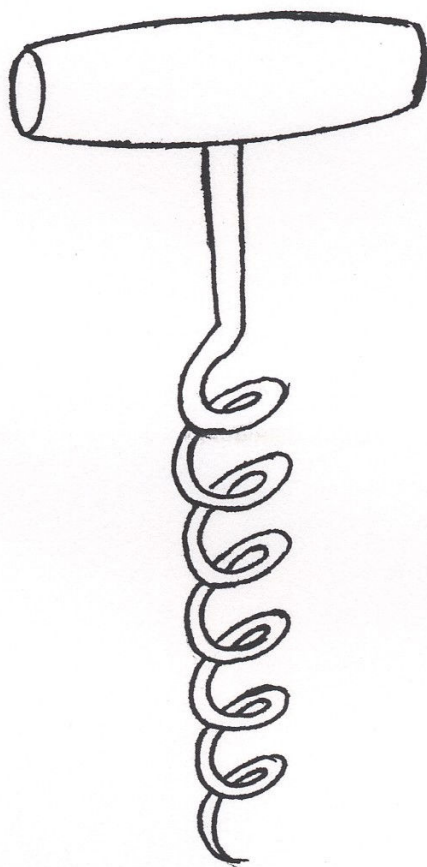
3. 3-та позиция

4. 3-та позиция

<b>Цели</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Упражнение за ориентиране в циферблат.</li> <li>- Извършване на действия след дадени указания.</li> <li>- Пренасяне на часовете от един код в друг (<math>4h = 16h</math>).</li> </ul>
<b>Приложение (примери)</b>	<p><u>В обучението:</u> разпознаване на часа, запознаване с дробни, в геометрията задачи с ъгли.</p> <p><u>На работното място:</u> работа в група; разграничаване от другите, при вземане под внимание на дейностите на другите или на други места.</p> <p><u>В ежедневието и по време на почивка:</u> разпознаване на часа; ориентиране по отношение на посоките на света.</p>
<b>Материал</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Лист, представящ циферблата на будилник с цифри, но без стрелки.</li> <li>- Две кибритени клечки или две пръчици за всеки участник, като едната трябва да се скъси, за да представлява малката стрелка, а другата голямата стрелка.</li> </ul>
<b>Указания</b>	<p>Участниците ще поставят своите „стрелки“, така че да показват часът указан от обучаващият (<math>8h10 - 10h15 - 17h30 - 22h08 -</math> и т. н.). След това те трябва да намерят новия час, ако направят:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <math>\frac{1}{4}</math> завъртане надясно (или по посока на часовниковата стрелка);</li> <li>- <math>\frac{1}{4}</math> завъртане наляво (или по посока обратна на часовниковата стрелка);</li> <li>- <math>\frac{1}{2}</math> завъртане надясно;</li> <li>- <math>\frac{1}{3}</math> завъртане наляво.</li> </ul> <p>Това завъртане се извършва със „стрелките“.</p>
<b>Забележки</b>	<p>Участниците може би ще изпитат затруднения при намиране на четвъртинките и особено на третинките върху циферблата. Обучаващият трябва да бъде сигурен, че правилно се разбират понятията <math>\frac{1}{2}</math>, <math>\frac{1}{3}</math>, <math>\frac{1}{4}</math>. Те биха могли да бъдат обяснени.</p>
<b>Разширени обяснения(при мер(и))</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Обучаващият може да поиска от участниците самите те да предложат какви завъртания трябва да бъдат направени, като използват термините полукръг, четвъртина, третина, след като първият участник предложи един точен час.</li> <li>- Това може да бъде също така повод да се работи по двата кода, за да се изрази часа (<math>4h = 16h</math>), като се иска от участниците да изразят часа по два начина.</li> </ul>
<b>Самостоятел на работа</b>	<p>Да.</p>
<b>Примерно решение</b>	<p>Да.</p>



<b>Цели</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Откриване на посоката на въртене.</li> <li>- Представа за определено движение.</li> </ul>
<b>Приложение (примери)</b>	<p><u>В обучението:</u> превръщане на въртеливо движение в линейно прогресивно: геометрия; синтаксис. Постепенно движение напред. Разграничаване на линейната последователна прогресия в рисуването, например.</p> <p><u>На работното място:</u> запознаване със спираловидната прогресия, често срещана при приспособления и сглобяване. Разпознаване на посоката на въртене на дясно (най-често срещана) и наляво (по-рядко срещана).</p> <p><u>В ежедневието и по време на почивка:</u> всичко, което се отнася до монтиране на сглобяем комплект. Виещи се стълби в историческите паметници (отбранителни стълби).</p>
<b>Материал</b>	Лист с изображение на схема на тирбушон.
<b>Указания</b>	Обучаващият ще поиска от участниците да посочат чрез стрелка посоката, в която трябва да се върти тирбушона, за да влезе в тапата.
<b>Забележки</b>	Обучаващият може да си послужи с истински тирбушон, за да демонстрира посоката по време на обсъждането.
<b>Разширени обяснения(при мер(и))</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Обучаващият може да поиска от участниците да дадат други примери за подобни механизми срещани в ежедневието или в професионална среда.</li> <li>- Обучаващият може да поиска от участниците да нарисуват винт и в зависимост от рисунката да начертаят стрелка, за да покажат посоката, в която трябва да се върти, за да може да влезе в тапата.</li> </ul>
<b>Самостоятел на работа</b>	Да.
<b>Примерно решение</b>	Да.



**УМЕНИЯ ЗА  
ОТКРИВАНЕ**

**Разбиране след завъртане  
« Тирбушон »**

**7-13  
Отговор**

