

Elektroodpady i baterie



Bieguny każdej baterii oznaczone są znakami + i -, dzięki czemu łatwiej nam poprawnie zainstalować je w urządzeniach. Te same znaki wykorzystywane są też w matematyce, choć w tym wypadku oznaczają one dodawanie i odejmowanie. Te równania wykorzystamy w grze

Między plusem a minusem

Potrzebne materiały:

→ 2 lub 3 kości do gry (kostki sześcioboczne)

Przebieg ćwiczenia:

- Każdemu rozdajcie kartę z zegarem. Wybierzcie jedną osobą (może to być nauczyciel), która będzie rzucała dwoma kośćmi do gry i na głos podawała rezultat rzutu.
- Wylosowane cyfry każdy z graczy może dowolnie dodawać lub odejmować.
- Uzyskany wynik należy wpisać we właściwe pole na zegarze.
- Jeżeli dane pole jest już uzupełnione, nie można wykorzystać go ponownie.
- Wygrywa osoba, która pierwsza uzupełni całą tarczę.
- Jeśli ta wersja jest już dla Was zbyt prosta spróbujcie rzucać trzema kośćmi. Wtedy uzyskane cyfry można dowolnie dodawać i odejmować w jednym równaniu.

Czy wiecie, że kiedyś zegarki ręczne nie miały baterii?

Żeby działały trzeba było je co kilka dni nakręcać. Współczesne urządzenia często mają w środku ukrytą małą baterię pastylkową. Jeśli się wyczerpie pamiętajcie by wrzucić ją do właściwego pojemnika. Smartwatche wyposażone są natomiast w akumulatory, które można wielokrotnie ładować. Zepsute zegarki, których nie da się naprawić, stają się elektroodpadami i też nie mogą trafić do zwykłego kosza. Ich miejsce jest w pojemnikach na elektroodpady lub PSZOKu.



