

1. Zbiranje in prikaz podatkov

Znali bomo:

- ☑ uporabiti tehnike štetja;
- ☑ zapisati in razbrati podatke;
- ☑ prikazati podatke na različne načine.



Brin, Mila, Julija in Svit so po dolgem času odigrali nekaj iger *enke*. Odločili so se, da bodo točke zapisovali, zato so še enkrat preverili pravila.

KONEC IGRE

Igralec, ki odloži zadnjo karto, je zmagovalec. Preostali preštejejo vrednost kart, ki so jim ostale v rokah. Končni zmagovalec je igralec z najmanj točkami.

Točke so sproti prištevali in po desetih igrah so bili njihovi rezultati videti tako:

BRIN

IGRA	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.
TOČKE	0	22	30	41	41	63	63	79	93	93

MILA

IGRA	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.
TOČKE	7	16	16	57	59	63	72	72	83	91

JULIJA

IGRA	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.
TOČKE	10	15	30	30	47	63	69	77	77	94

SVIT

IGRA	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.
TOČKE	11	11	13	32	43	43	58	74	83	92

V 10. stolpcu je zapisan končni rezultat, saj je bila to zadnja igra.

Poveži otroke in njihove končne rezultate. V preglednico prepisi črke in preberi geslo.

1 Mila

92 točk **K**

2 Brin

93 točk **N**

3 Svit

94 točk **A**

4 Julija

91 točk **E**

1	2	3	4

Pozorno si oglej, kje se pri seštevanju rezultatov nič ne spremeni, in že imaš zmagovalca tiste igre. Zmagovalec posamezne igre namreč dobi 0 točk.



Odgovori.

- 2
- a) Kdo je končni zmagovalec?
 - b) Kdo je zmagal v prvi igri?
 - c) Kdo je zmagal v zadnji igri?
 - ē) Kdo je zmagal največkrat?
 - d) Kdo je bil pred zadnjo igro v najboljšem položaju za zmago?

Otroci so si na začetku igre na različne načine beležili svoje število točk. Zapiši, komu pripada posamezni prikaz.

3

IGRA	1.	2.	3.
TOČKE			



IGRA	1.	2.	3.
TOČKE	0	0 + 22	22 + 8

S črtnim zapisom prikaži rezultate po prvi in drugi igri.

4

	1. IGRA	2. IGRA
Brin		
Mila		
Julija		
Svit		

Zaradi preglednosti z vsako peto črtnico prečrtamo prejšnje štiri.



Kdo je vodil po prvih dveh igrah?

Svit je svoje točke sprva beležil tako, da jih je narisal.

- 5
- a) Prečrtaj igro, ki je v prikazu napačno predstavljena.
 - b) Doriši rezultat po peti igri.

IGRA	1.	2.	3.	4.	5.
TOČKE					

Legenda:

= 1 točka

= 10 točk

Prodajalec sladoleda si je vsak dan sproti beležil, koliko kepic posameznega okusa proda. Ob koncu dneva je nastal spodnji zapis.

OKUS	ČRTIČNI ZAPIS ŠTEVILA KEPIC	ŠTEVILO KEPIC
čokolada		
mango		
vanilja		
jagoda		
limona		



a) V preglednico zapiši število prodanih kepic posameznega okusa.

b) Odgovori na vprašanja.

Za katera okusa se kupci najraje odločajo?

..... in

Katera okusa sta med kupci najmanj priljubljena?

..... in

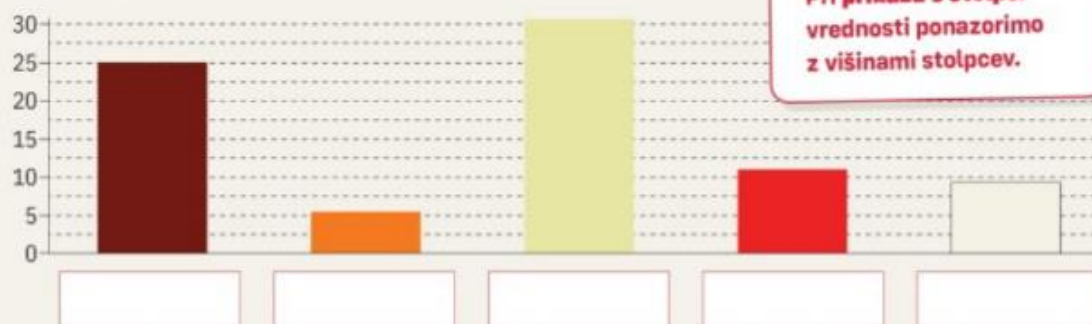
Koliko kepic sladoleda s sadnim okusom je prodal v celem dnevu?

Reševanje:

6

Odgovor:

c) Da bi si lažje predstavljal priljubljenost posameznih okusov sladoleda, je prodajalec narisal prikaz s stolpci, vendar ga ni dokončal. Dopolni ga.



Podatki so bolj pregledni in razumljivi, kadar jih grafično prikažemo. Pri prikazu s stolpci vrednosti ponazorimo z višinami stolpcev.



e) V čem je grafični prikaz boljši od preglednice?

.....

Svit se je pripravljaj na športnovzgojni karton. Vsak dan je v preglednico zapisoval število dvigov trupa in tako opazoval svoj napredek.

DAN	ŠTEVILO DVIGOV
ponedeljek	6
torek	11
sreda	12
četrtek	15
petek	21
sobota	25
nedelja	28



- a) Oglej si podatke v preglednici in odgovori.

Kateri dan je Svit naredil največ dvigov?

Kateri dan je prvič presešel 20 dvigov?

Kateri dan je napredoval le za en dvig?

Kateri dan je Svit najbolj napredoval?

- b) Svit je prve dni risal prikaz s stolpci, potem pa odnehal. Dokončaj prikaz.



- c) Kaj lahko iz prikaza s stolpci razbereš o Svitovem napredku?

.....

.....

- 8 Izberi si poljubno športno vajo (na primer počepe, preskoke s kolebnico, ...) in jo izvajaj sedem dni zapored.

Dosežene rezultate zapiši v preglednico in prikaži s stolpci.