

PRODUŽENI BORAVAK
DIDAKTIČKE IGRE

Ova je prezentacija rezultat rada učenika 2a. i 2.c razreda, OŠ I. G. Kovačića, pod vodstvom učiteljice u produženom boravku, s ciljem učinkovitijeg usvajanja znanja u odnosu na tradicionalno učenje, unapređivanje znanja, funkcionalnu primjenu i povećanu motivaciju za nastavne sadržaje.

U DIDAKTIČKIM IGRAMA pravila i sadržaji su tako probrani, organizirani i usmjereni da potiču djecu na određene vrste aktivnosti koje potpomažu njihov razvoj i učenje.

**Učiteljica:
Senija Mrkšić**

BINGO



Predmet: Matematika – Množenje i dijeljenje brojeva

Sadržaj i opis igre:

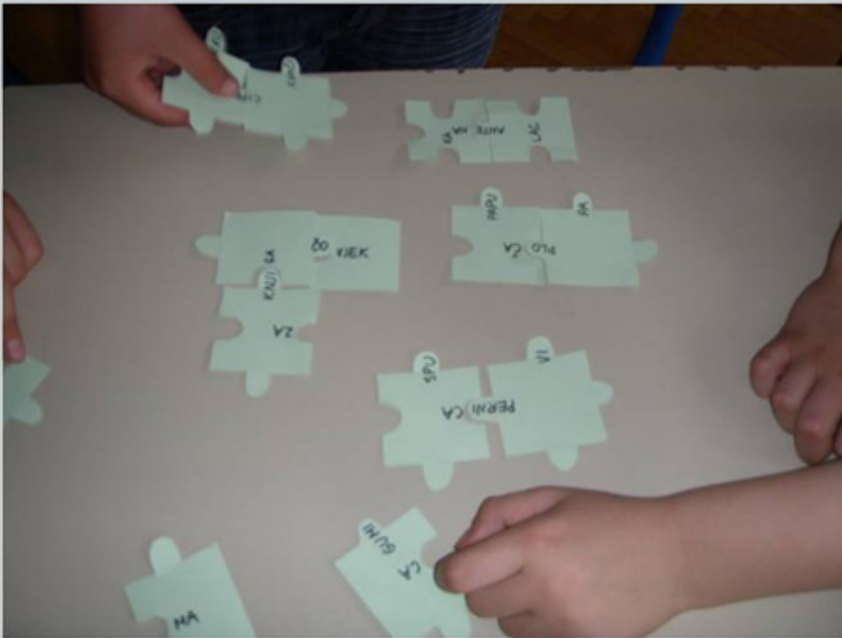
Izrežemo kartice od kartona na koje nacrtamo mrežu i upišemo 7 brojeva, kontrolnu ploču s brojevima (rješenjima), žetone sa zadacima i žetone za pokrivanje. Svaki učenika dobiva 1 karticu i 7 žetona za pokrivanje. Voditelj čita zadatke sa žetona (npr. 7×3 , $32 : 4$) a učenik mora izračunati zadatak i provjeriti ima li taj broj na svojoj kartici. Pobjednik je onaj učenik koji prvi prekrije svoje brojeve.



BINGO



PUZZLE



Predmet: Hrvatski jezik - Rastavljanje riječi

Sadržaj i opis igre :

Karton kvadratnog oblika izrežemo na polja u obliku puzzli. Na svako polje, gdje se spaja s drugim poljem, napišemo prvi dio riječi, a na drugo polje drugi dio riječi. Tako smo riječ rastavili na 2 dijela (npr. MA ČKA, JA GLAC). Jedno se polje spaja na 3 ili 4 strane s drugim poljem.

Zadatak je učenika tražiti parove, spojiti riječi, i na kraju, složiti sve puzzle da su sva polja pravilno spojena.

PUZZLE



PRIČAM TI PRIČU



**Predmet : Hrvatski jezik- jezično
izražavanje**

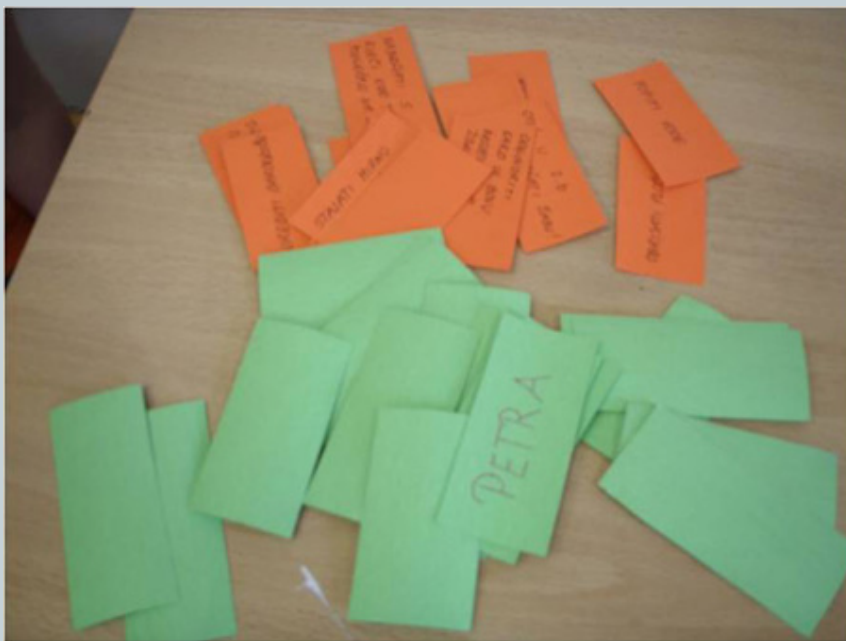
Sadržaj i opis igre:

Kocku smo oblijepili crtežima koje su učenici nacrtali po želji. Učenici sjede u krugu. Jedan učenik baca kocku. O crtežu, koji je bacanjem kocke ispao na najgornjoj stranici, učenik priča priču. Nakon što svi učenici ispričaju svoju priču, bira se najljepša priča.

PRIČAM TI PRIČU



NE KRADI MOJE IME



Predmet: Hrvatski jezik, matematika, TZK, glazbena kultura

Sadržaj i opis igre:

Izrežemo kartice u dvije boje. Na jednima se nalaze imena učenika, a na drugima razni zadaci, npr. $37+26$, skači na jednoj nozi dok ne čuješ riječ STOP, otpjevaj pjesmicu, pronađi imenice... Prozove se jedan učenik koji odgovara na pitanje "Kako se zoveš?". Učenik izvlači karticu s imenom i izgovara ime koje je izvukao. Ako je izvukao svoje ime dobiva 3 boda i ide na mjesto. Ako je izvukao tuđe ime, taj se učenik javlja i govori "Ne, ne, ti nećeš krasti moje ime, nego ćeš...."-otvara karticu sa zadatom i čita je prvom učeniku, a on ga mora izvršiti. Nakon što izvrši zadatak, dobiva 1 bod. Pobjednik je učenik s najviše osvojenih bodova.

TKO ĆE PRIJE?



Predmet: Matematika – Množenje i dijeljenje brojeva

Sadržaj i opis igre:

Učenici stoje u krugu, jedan je izvan (lovac), a voditelj u sredini. Svaki oko vrata ima kartončić s brojem.

Voditelj izgovara zadatak, npr. 7×4 .

Učenik koji nosi broj 28 izlazi iz kruga i trči puni krug nastojeći se vratiti na svoje mjesto, a da ga “lovac” ne uhvati.

Ako je ulovljen, mijenjaju mjesta- lovac stoji u krugu, a ovaj postaje lovac.

TKO ĆE PRIJE?



LIKOVNI PAROVI



Predmet: Likovna kultura –
likovne tehnike, likovni
problemi

Sadržaj i opis igre:

Karte sadrže sliku likovne tehnike
i njen naziv, ili likovni problem i
njegov naziv.

Karte su okrenute licem prema
dolje, a učenici traže parove.
Pobjednik je učenik koji sakupi
najviše parova.



MATEMATIČARU, NE LJUTI SE!



Predmet: Matematika – Zbrajanje i oduzimanje brojeva do 100, množenje i dijeljenje brojeva

Sadržaj i opis igre:

Na većem kartonu naljepimo 100 kvadratića i pridružimo im brojeve od 1 do 100. Neka polja imaju i zadatak, npr. pored broja 5 piše $\times 6$, a kod broja 38 piše $+59$. Za igru nam je potrebna igraća kocka i žetoni.

Učenik baca kocku i sa svojim se žetonom kreće za onoliko polja koliko je pokazala kocka. Stane li na polje sa zadatkom, rješava zadatak. Ako je točno riješio ide na polje, tj. broj koji je bio rješenje zadatka. Odgovori li krivo, vraća se na početak. Pobjednik je učenik koji prvi stigne na cilj.

izrada igre



MATEMATIČARU, NE LJUTI SE!



IGRAMO SE IMENICAMA



Predmet: Hrvatski jezik – Imenice

Sadržaj i opis igre:

Učenici sjede u krugu ispruženih dlanova. Voditelj kaže kojim će slovom započinjati imenice.

Učenik izgovori imenicu koja počinje određenim slovom, i lupi po ruci učenika do svoje desne strane. Zatim ovaj učenik ponavlja istu radnju i izgovara svoju imenicu. Učenik mora dobro pamtići što je tko rekao, jer ako ponovi nečiju riječ, ispada iz igre. Ispast će iz igre i ako izgovori riječ a nije imenica, ili ako se u određenom vremenu ne može sjetiti niti jedne riječi.

Čim neki učenik ispadne, ide se u novi krug s novim slovom. Pobjednik je učenik koji ostane zadnji u krugu.

IGRAMO SE IMENICAMA



PLETEMO PROLJETNU MREŽU



Predmet: Priroda i društvo – Proljeće

Sadržaj i opis igre:

Za igru je potrebno klupko vune.

Učenici stoje u krugu. Jedan je učenik dobio klupko. Prima za početak vune, baca klupko bilo kojem učeniku (samo ne onome do sebe) i pri tome izgovara neku riječ koja se odnosi na proljeće (npr. visibaba, leptir, sunce, ...). Učenik kojemu je klupko bilo bačeno, hvata ga pamti riječ koju je čuo. Sada on drži vunu, baca klupko i izgovara svoju riječ. Klupko se baca sve dok svi učenici ne drže vunu u ruci. Zadnji učenik koji je uhvatio klupko ponavlja riječ prethodnika i vraća mu klupko, i tako redom dok se ne dođe do početka, tj. učenika koji je prvi bacao.



DAN PLANETE ZEMLJE

izrada plakata





