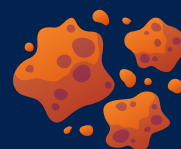
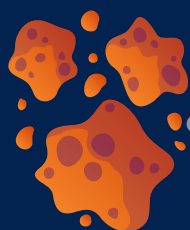
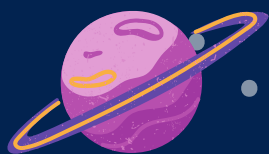


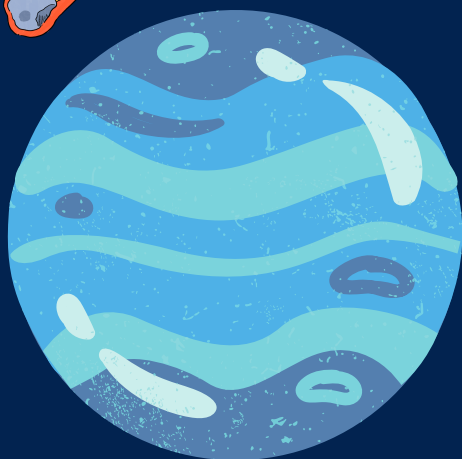


Ко-финансирано од
Европска Унија

ООУ „Невена Георгиева - Дуња“
Кисела Вода, Скопје



МАГИЈАТА НА ДЕТСКАТА ИГРА НИЗ ПРИКАЗНИ



Еразмус + проект
2021-1-MK01-KA121-SCH-000005912



НАЦИОНАЛНА АГЕНЦИЈА
ЗА ЕВРОПСКИ ОБРАЗОВНИ
ПРОГРАМИ И МОБИЛНОСТ

ФИНАНСИРАНО ОД ЕВРОПСКА УНИЈА. ИСКАЖАНИТЕ СТАВОВИ И МИСЛЕЊА СЕ САМО НА АВТОРОТ(ИТЕ) И НЕ МОРА ДА ГИ ОДРАЗУВААТ СТАВОВИТЕ НА ЕВРОПСКАТА УНИЈА ИЛИ ЕВРОПСКАТА ИЗВРШНА АГЕНЦИЈА ЗА ОБРАЗОВАНИЕ И КУЛТУРА (ЕАСЕА). НИТУ ЕВРОПСКАТА УНИЈА, НИТУ „ЕАСЕА“ НЕ МОЖАТ ДА СНОСАТ ОДГОВОРНОСТ ЗА НИВ.

**ООУ „Невена Георгиева - Дуња“
Кисела Вода, Скопје**

МАГИЈАТА НА ДЕТСКАТА ИГРА НИЗ ПРИКАЗНИТЕ



НАЦИОНАЛНА АГЕНЦИЈА
ЗА ЕВРОПСКИ ОБРАЗОВНИ
ПРОГРАМИ И МОБИЛНОСТ



Co-funded by
the European Union

Уредник:

м-р Ирена Христовска

Илустратор:

м-р Зорица Атанасовски

техничка обработка на игрите:

Билјана Наумовска, м-р Зорица Атанасовски, Катерина Ладимировска Стојческа

Автори на игри и приказни:

м-р Зорица Атанасовски

Катерина Ладимировска Стојческа

Весна Додевска

Билјана Наумовска

Билјана Велковска Зиковска

Зорица Димова

Надица Марковска

Славица Петревска

Драгана Ончевска Ковачева

м-р Виолета Микулец

Светлана Малзаркова

Александра Цветановска

м-р Ирена Христовска

Лектор:

Далида Цветанова

Издавач:

ООУ „Невена Георгиева - Дуња“, Кисела Вода, Скопје

Печатница:

Друштво за трговија и услуги KRALEV PRINT дооел Скопје

Тираж:

100 примероци

Година на издавање:

2023

CIP - Каталогизација во публикација
Национална и универзитетска библиотека "Св. Климент Охридски", Скопје

37.015.3:793.3(02.053.2)(084.11)
821.163.3-93-32(084.11)

МАГИЈАТА на детската игра низ приказни / [автори на игри и приказни Зорица Атанасовски ... [и др.] ; илустратор Зорица Атанасовски]. - Скопје : ООУ "Невена Георгиева-Дуња", 2023. - 94 стр. : илустр. ; 30 см

Други автори: Катерина Ладимировска Стојческа, Весна Додевска, Билјана Наумовска, Билјана Велковска Зиковска, Зорица Димова, Надица Марковска, Славица Петревска, Драгана Ончевска Ковачева, Виолета Микулец, Светлана Малзаркова, Александра Цветановска, Ирена Христовска

ISBN 978-608-67105-0-7

1. Атанасовски, Зорица [автор] [илустратор] 2. Ладимировска Стојческа, Катерина [автор] 3. Додевска, Весна [автор] 4. Наумовска, Билјана [автор] 5. Велковска Зиковска, Билјана [автор] 6. Димова, Зорица [автор] 7. Марковска, Надица [автор] 8. Петревска, Славица [автор] 9. Ончевска Ковачева, Драгана [автор] 10. Микулец, Виолета [автор] 11. Малзаркова, Светлана [автор] 12. Цветановска, Александра [автор] 13. Христовска, Ирена [автор] а) Учење низ игра -- Книги за деца

COBISS.MK-ID 61811717



Co-funded by
the European Union

МАГИЈАТА НА ДЕТСКАТА ИГРА НИЗ ПРИКАЗНИ

ПОДРАЧЈЕ
1 - ЕДЕН



ПОДРАЧЈЕ
2 - ДВА



ПОДРАЧЈЕ
3 - ТРИ



ПОДРАЧЈЕ
4 - ЧЕТИРИ



ERASMUS +

СОДРЖИНА



Подрачје 1

- 10 ЛУДОРИИТЕ НА МАЛИОТ СЛАВКО
- 12 ЗАБАВА ВО ЏУНГЛАТА
- 14 КАРАНИЦАТА НА ФОРМИТЕ И БОИТЕ
- 16 БУКВА ДО БУКВА - ЗНАЕЊЕ

Подрачје 2

- 20 ВИТЕЗОТ СО ЛЕТАЛОТО ОД ИДНИНАТА
- 22 ПРОФЕСИИ НА ИДНИНАТА
- 24 ЧУДНИОТ ГОТВАЧ
- 26 ЛЌУБОВТА НА ЦАЦИ И МАЦИ
- 28 МОИТЕ ЖЕЛБИ, ПРЕДИЗВИЦИ И СОНИШТА
- 30 ШТЕДЛИВОТО ТОРНАДО
- 32 БОЛНОТО РАСТЕНИЕ
- 34 МУЗИКА И СЕ Е МОЖНО
- 36 МОИТЕ ЖЕЛБИ И ПОТРЕБИ
- 38 РЕЦЕПТ ЗА МОИТЕ ЕМОЦИИ
- 40 МИНИ И МИКИ

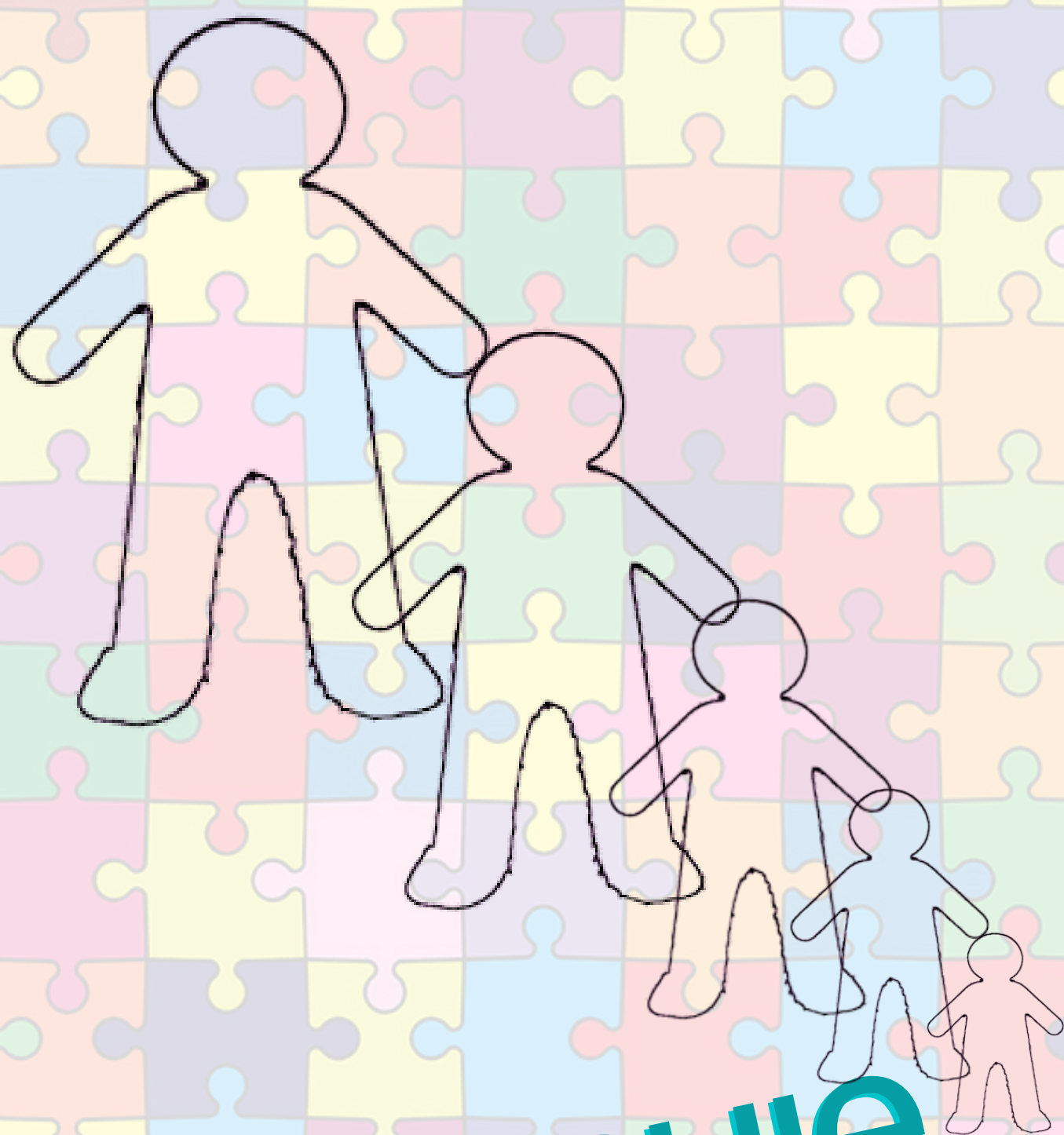
Подрачје 3

- 44 ОХ, НЕ, ТЕШКАТА БУКВА К
- 46 ОРАЛНА ХИГИЕНА

- 48 ТАБЕЛА СО МНОЖЕЊЕ
- 50 ДОМИНО СО ЗДРАВА ХРАНА
- 52 Love vs violence
- 54 БИНГО СО ЕМОЦИИ
- 56 ТОЧКИ И КУТИИ
- 58 ДОМИНО СО ПРИДАВКИ

Подрачје 4

- 62 НАШАТА ОКОЛИНА
- 64 КРЕАТИВНА МОЗГАЛКА
- 66 АЗБУЧНА ВРТЕЛЕШКА
- 68 МОЈАТА СУПЕРМОЌ
- 70 НЕОБИЧНИ ЗБОРОВИ
- 71 СКОК
- 72 СЕ ДЕЛАМ, СЕ ДЕЛАМ СО БРОЈОТ
- 74 ПОГОДИ ГО ЈАБОЛЧЕТО
- 76 ВОЛШЕБНО МОЛИВЧЕ
- 78 ТРИАГОЛНА СПОЈУВАЛКА
- 80 СВЕЗДЕНИ КОВЧЕЖИЊА
- 82 БРОЈНИ МОСТОВИ
- 84 ДРОНСКО ПАТУВАЊЕ
- 86 ПРАШАЛНА СЛОЖУВАЛКА
- 88 МАТЕМАТИЧКА НИЗА

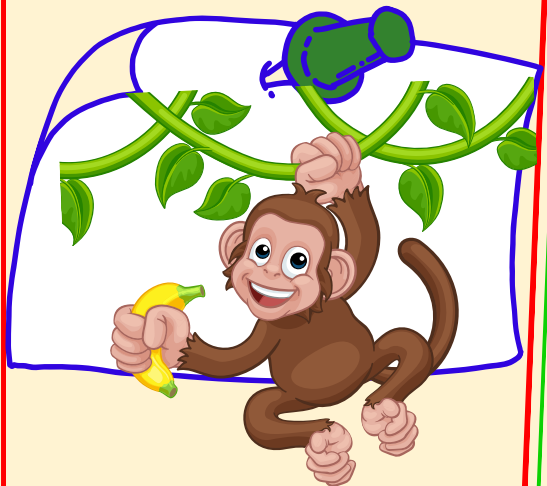


Подрачје

1

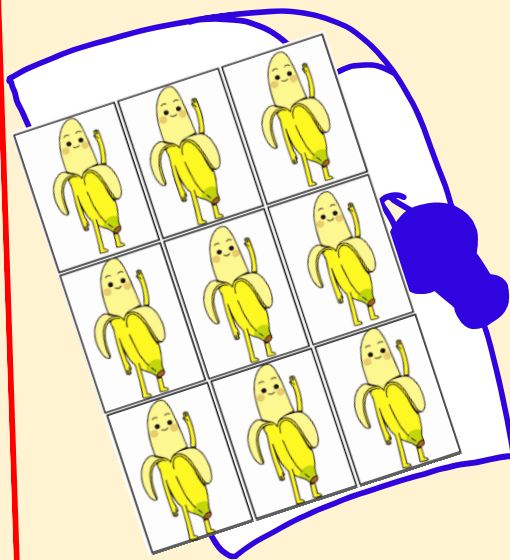
ЛУДОРИИТЕ НА МАЛИОТ СЛАВКО

Во дивата, зелена џунгла живееше мајмун по име Славко. Славко беше палав мајмун којшто сакаше да се шегува со членовите на своето семејство и со пријателите. Имаше само една работа што тој ја сакаше повеќе од сè, а тоа беше барањето банани додека леташе со лијаните низ џунглата. Семејството на Славко живеше во кука на дрво, високо во крошната, во средишниот дел на џунглата. Тоа беше совршено место за палав мајмун како Славко. Секој ден се вртеше на врвовите на дрвјата, барајќи ги најзрелите, најсочните банани што можеше да ги најде. Но љубовта на Славко кон бананите почна да излегува од контрола. Тој беше толку опседнат со нив што ќе направеше сè за да ги фати в раце. Замавнуваше низ џунглата, задеваше други животни и предизвикуваше хаос каде и да одеше. Еден ден Славко беше подготвен за своите вообичаени шеги. Тој украде банана од друг мајмун и бегаше најбргу што може. Но беше толку фокусиран на бананата, што не го виде лијанот пред себе. Се сопна од него и се истркала со главата надолу по стрмната височинка. Славко слета на дното на височинката со силен удар. Беше зашеметен и збунет, а банани немаше никаде на повидок. Погледна наоколу разочарано и очајно, но, на негово изненадување, здогледа банани што се жолтееја на блиското дрво, над неговата глава. Тие беа најголемите, најсочните и највкусните банани што ги имаше видено досега.



ПРАВИЛА НА ИГРАТА

Во уграта учествуваат 2 ученици. Секој од нив има по една фигура за движење низ полето и пред себе ја има подлогата на која во средината е мајмунчето Славко, со широко отворена уста и со исплазен јазик, подготвен да ги лапне вкусните банани. Околу мајмунчето Славко има броеви од 1 до 4 со три различни бои. (На подлогата можат да се менуваат и ставаат поголеми броеви по избор на наставникот). За играта се користи коцка на која ги има трите бои (на 2 страни иста боја, две зелени, две розови и две сини страни) која треба претходно да ја изработите со учениците (дадена во прилог).



Устата на Славко се наполни со плунка додека гледаше нагоре кон бананите. Поткревајќи се, слушна силен татнеж. Се сврте и виде огромен слон којшто стоеше веднаш зад него. Слонот беше бесен.

„Што правиш, Славко?“ - извика тој.

„Не може едноставно да одиш наоколу крадејќи банани од сите! Тоа не е фер!“

Славко ја обеси главата од срам. Сфати дека се однесува лошо и дека љубовта кон бананите излегла од контрола.

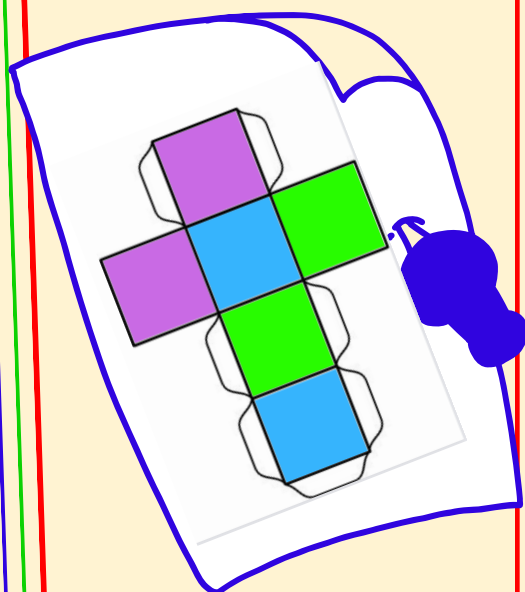
„Жал ми е.“ - рече тој кротко. „Едноставно навистина ги сакам бананите.“

Слонот го погледна Славко и виде колку е тажен и гладен.

„Разбирам дека сакаш банани, Славко.“ - рече тој.

„Но треба да научиш и да споделуваш и да не бидеш толку алчен. Еве, земи една банана!“ - изусти слонот веќе успокоен, нежно подавајќи му банана со долгата сурла.

Очите на Славко светнаа од радост. Се чувствуваše благодарен и среќен што има толку љубезен пријател. Од тој ден Славко научи да сочувствува, споделува и да биде многу повнимателен кон другите, зашто најдобрите работи во животот се оние што ти се случуваат со пријателите и семејството.



ПРАВИЛА НА ИГРАТА

По избор на наставникот првото дете започнува со вртење на коцката. Во зависност од тоа која боја ќе ја добие при вртењето на коцката, својата фигура ја поставува на истата боја којашто е прва по ред, го кажува бројот што се наоѓа на тоа поле и зема ист број банани од купчето исечени ливчиња со слика на банана и ги лепи на својата подлога во табелата со впишани броеви од 1 до 20. Секој од играчите има право на 5 вртења со коцката. Победник е оној ученик којшто има собрано, односно залепено, повеќе банани во означениот простор.

ЗАБАВА ВО ЏУНГЛАТА

Во една далечна џунгла се подготвуваше голема забава. Сите животни и птици беа поканети и беа возбудени поради претстојната забава.

Кога забавата започна, животните и птиците почнаа да пристигнуваат. Имаше слонове што трубат, мајмуни што брборат и лавови што рикаат. Птиците пееја, чрчореа и чкрипеа, додека пчелите зумеа, а штурците чрчореа.

Во центарот на забавата имаше големи кокоси. Сите животни и птици беа намамени од нивниот сладок мирис, но не можеа да сфатат како да ги отворат за да ги вкусат. Слоновите се обидоа да ги скршат со сурлите, мајмуните се обидоа да ги излупат со рацете, а лавовите со остриите канџи на нивните шепа. Но ништо не вроди со плод.

Мала птица по име Нина доби идеја. Таа долета до еден кокос и почна да го колва со клунот. Останатите птици видоа што прави и ѝ се приклучија, колвајќи и чепкајќи по површината на кокосот додека конечно не се отвори.

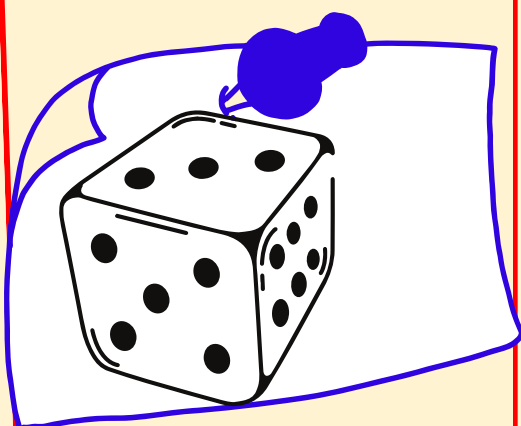
Сите животни и птици навиваа додека кокосите попуштаа и се делеа на парченца благодарение на идејата на Нина. Набргу џунглата беше исполнета со звуци на џвакање, удирање и крцкање, додека сите уживаа во слаткото задоволство.

Но, само што завршуваа, слушнаа силен звук. Тоа беше звук на камион што татнеше по патеката во џунглата. Го кренаа погледот и видоа група луѓе коишто доаѓаа по нив.



ПРАВИЛА НА ИГРАТА

Оваа игра се игра со најмалку 2, а најмногу со 4 играчи. Секој играч ја фрла коцката. Изборот кој прв ќе започне го оставаме на вас. Низ подлогата играчите може да се движат со прсте или да ги користат понудените фигури. Бројот на придвижувања (поместувања) треба да е соодветен со бројот којшто ќе го добие играчот при вртење на коцката. Придвигувањето низ подлогата е проследено со броење и имитирање на движење или ономотопеја на одредено животно по избор на играчот.



Сите животни и птици ги фати паника. Никој не сакаше да биде фатен од луѓето, па бргу се распрснаа во сите насоки. Слоновите гласно трубеа додека трчаа, мајмуните брбореа и се нишаа по лијаните на дрвјата, а лавовите рикаа додека се оддалечуваа.

Но, додека трчаа, сите сфатија дека нешто заборавија - кокосите! Застанаа и погледнаа наназад во млечното бело овошје. Тоа сè уште стоеше таму и чекаше да биде изедено.

Храбрата мала верверица по име Квики зачекори напред. Набрзина се приближи до кокосот и почна да го грицка. Другите животни и птици видоа што прави таа и ѝ се придружија. Кога луѓето се приближија, беа воодушевени од глетката на сите животни и птици коишто јадеа заедно. Решија да ги остават намира, мирно да уживаат во забавата.

Животните и птиците продолжија да јадат и да си играат, уживајќи во слаткиот вкус на овошјето од џунглата и меѓусебното друштво. Од тој ден сите тие се сеќаваа на важноста да се споделува и да се забавува заедно.

ПРАВИЛА НА ИГРАТА

Пристигнувањето на соодветното поле од играчот бара да го именува животното или птицата, да го имитира неговиот животински јазик и да даде кус опис на истото. (Предизвиците поставени пред учениците можат да бидат разновидни, но истите е потребно да се дозираат од страна на соодветно возрасно лице кое ќе ги придружува во играта).

КАРАНИЦАТА НА ФОРМИТЕ И БОИТЕ

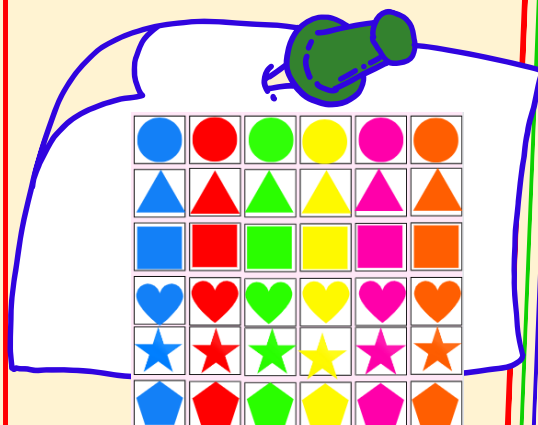
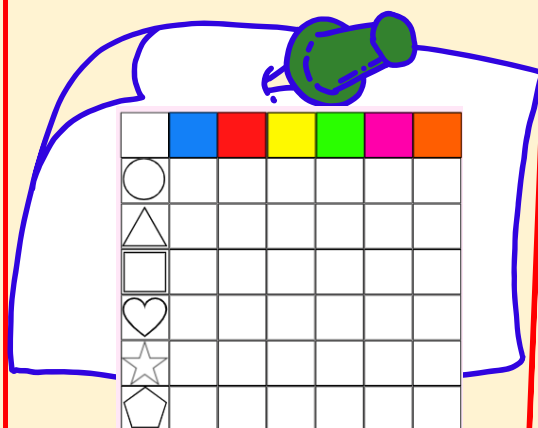
Во училиницата во градинката имаше групи од 2Д форми и од бои коишто се подготвуваа да се редат за нивната утринска ужина. Од формите тој ден присутни беа кругови, триаголници и квадрати, додека од боите беа црвена, сина и жолта.

Додека се редеа, изби несогласување. Формите инсистираа дека тие треба да одат први, бидејќи тие се поважни од боите. Боите, од друга страна, тврдеа дека тие треба да одат први бидејќи децата ги сакаат повеќе.

Формите се пофалија дека се дел од различни предмети, и без нив нема да има структури, уметност и ред во светот. Боите, пак, се расправаа дека тие се оние кои прават сè да биде убаво, а без нив сè би било здодевно и едноставно.

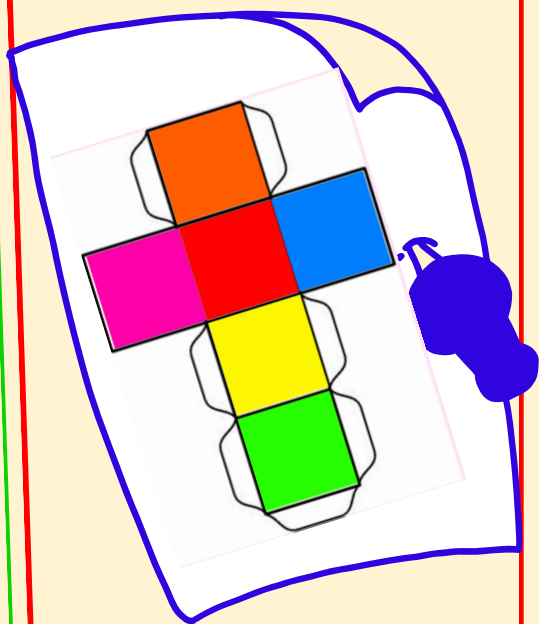
Како што продолжуваше, расправијата стануваше сè пожестока. Круговите ги обвинија триаголниците дека се премногу остри и зашилени, а квадратите ги обвинија круговите дека се премногу тркалезни и дека немаат темиња. Црвената боја ја обвини сината боја дека е премногу студена и непривлечна, додека сината боја ја обвини црвената боја дека е премногу жешка и нападна.

Од некаде се појави трпеливата учителка Билјана. Таа ги слушаше двете страни како се расправаат и се обиде да најде решение што ќе ги задоволи сите.



ПРАВИЛА НА ИГРАТА

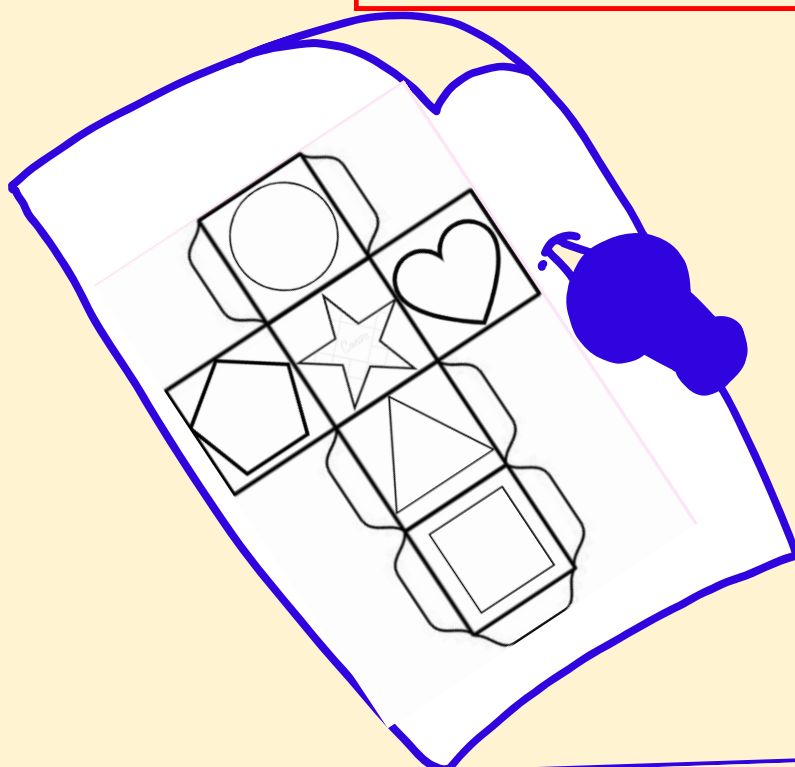
Во играта можат да земат учество најмалку двајца учесници. Секој има по две коцки: коцка на која се исцртани 2Д формите и коцка на која секој сид има различна боја. Коцките се фрлаат истовремено. Добиената боја и форма од коцките споени во едно треба да ја пронајдат од купчето картички и истата да ја постават на соодветното место на подлогата на играта. Доколку се случи да се повтори истата форма и боја, потребно е ученикот само да ја посочи истата на табелата на која е поставена и да ја именува. Целта во оваа игра е учениците да ги препознаат формите и да ги спојат со соодветната боја и истите да ги издвојат од купчето со претходно исечени и подготвени картички на форми со одредена боја.



Им предложи да се обидат да се редат на различни начини секој ден. Еден ден формите би можеле да одат на прво место, а боите на второ место. Следниот ден тие би можеле да се сменат и боите да одат на прво место, а облиците на второ место. Таа даде и уште еден уникатен предлог - боите и формите да се движат измешано. На овој начин секој би добил шанса да биде на првата линија и да се чувствува важен.

Облиците и боите размислуваа за момент, а потоа неволно се согласија да се обидат. Додека се редеа во нивната нова низа, сфатија дека сепак и не е толку лошо. Всушност, било забавно да се мешаат работите и да се проба нешто ново. Додека уживаа во нивната заедничка утринска ужина, сфатија дека не мора да се расправаат за тоа кој е поважен или кој треба да оди прв. Сите тие беа важни на свој начин и сите можеа да бидат почитувани поради нивните уникатни квалитети.

На тој начин облиците и боите научија да се согласуваат и да работат заедно, благодарение на досетливата учителка Билјана. Продолжија да се редат по различен редослед секој ден и секој ден учеа по нешто ново еден за друг и за светот околу нив.



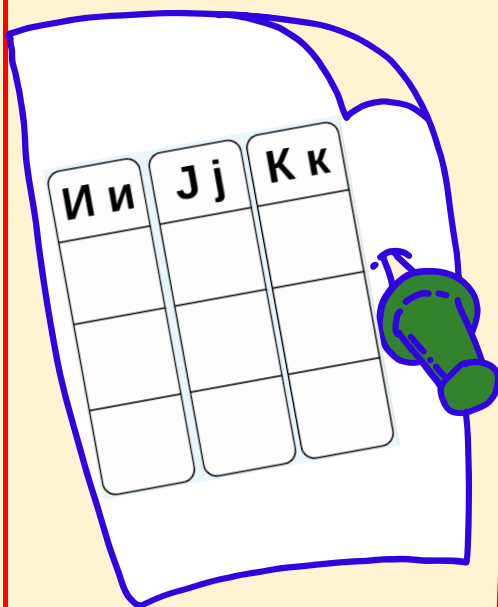
БУКВА ДО БУКВА - ЗНАЕЊЕ

Кога бев во основно училиште, се мачев да научам да читам. Честопати ми беше многу срам, особено кога се чинеше дека моите соученици лесно го совладуваат читањето.

Се сеќавам на еден настан кога мојата учителка, Зорица, ме замоли да прочитам гласно неколку реченици пред целата паралелка. Буквите во зборовите започнаа да ми бегаат низ целиот лист хартија. Ми се насмевнуваа, но не ме слушаа. Воопшто не сакаа да се поврзат во зборови, односно комплетно погрешно ги изговорив и на крајот прочитав реченица што немаше никаква смисла.

Бидејќи бев толку многу засрамен и се чувствував поразен, решив да се пошегувам со учителката Зорица. Шегата ја смислив веднаш, со една цел - да се извлечам од идните задолженија за читање. Зедов мала играчка пајак од ранецот и ја ставив на катедрата на учителката Зорица пред да започне наредниот час.

И, како по обичај, и наредниот час започна со мене.



ПРАВИЛА НА ИГРАТА

Играта се состои од една подлога со обележани букви во горниот дел и картички со различни сликички на предмети од нашето секојдневие. Таа може да има натпреварувачки карактер, но и да се игра самостојно. Единствено на што е потребно да се внимава е следното: се подигнува картичката, се именува илустрацијата и потоа се поставува на полето под буквата каде соодветствува. Поклопувањето е првата буква од именуваната илустрација со буква од подлогата.



Учителката Зорица ме повика да читам, а јас панично покажав на пајакот и извикав:

– „Видете, видете, има пајак на вашата маса!“ Сите го вперија погледот во насока на мојата подигната рака и вперениот прст, а на сето тоа ни учителката Зорица не остана рамнодушна. Се сврте да погледне и веднаш појде да истражи.

Додека таа се движеше кон својата работна маса и посегнуваше по пајакот, јас брзо го грабнав ранецот и излегов од училницата, надевајќи се дека ќе ги избегнам обврските со читањето.

Се разбира, мојот план не успеа. Поради мојата шега беа повикани моите родители да разговараат за проблемите со читањето.

Но, сега, гледајќи наназад, не можам а да не се насмеам на глупавите работи што ги правиме за да избегнеме директно соочување со нашите предизвици.

Учењето да читам беше борба за мене, но со помош на трпеливи наставници и многу вежбање на крајот успеав. И сега, како возрасен, благодарен сум за моето стекнато знаење и уживањето што ми го овозможува мојта на читањето како дел од мојот живот.



Подрачје

2



ВИТЕЗОТ СО ЛЕТАЛОТО ОД ИДНИНАТА

Во едно далечно кралство живееше прекрасна принцеза по име Калина. Имаше долга, златна коса, блескави, сини очи и златно срце. Меѓутоа таа беше заробена во замок од злобна вештерка што ја проколнала. Проклетството велело дека Калина никогаш нема да може да го напушти замокот или засекогаш ќе биде претворена во жаба. Деновите се претворија во недели, а неделите во месеци. Калина беше очајна поради помислата дека нема излез од замокот. Се обиде со сè што ѝ падна на ум за да го скрши проклетството, но се чинеше дека ништо не функционира.

Еден ден, храбар принц по име Александар пристигна во замокот. Тој слушнал за маките на Калина и бил решен да ја спаси. Но бил свесен дека не може само да влезе во замокот и да ја извлече оттаму, како секоја друга принцеза од приказните што дотогаш била спасена. Потребно му било нешто поинакво. Па така, принцот Александар со себе го понел супермодерниот авион од иднината. Тоа било чудо на инженерството и магијата, со моќ да го транспортира каде и да посака. Со авионот тој можеше да лета директно во замокот и да ја спаси Калина без да стапне на проколнатата земја. Како што леташе и се приближуваше сè поблиску до замокот, можеше да ја види војската на вештерките коишто го чуваа влезот. Но тој не се откажа.



ПРАВИЛА НА ИГРАТА

Во играта учествуваат најмалку 2, а најмногу 4 учесници. Секој учесник има по 5 фигури со иста боја (со една фигура се движи по бројните изрази, а останатите 4 фигури ги поставува на точните резултати). Подлогата на играта е составена од полиња во кои предизвикот за учесниците е зададен броен израз со математичките операции собирање и одземање или на втората подлога - математички операции множење и делење. Сите играчи играта ја започнуваат од полето старт со вртење на коцка. Со цел играта да биде фер, започнува играчот кој претходно при вртење на коцката добил најголем број. Коцката се врти по редослед од најголем до најмал добиен број. Секој играч фигурата ја придвижува онолку полиња колку што свртел со коцката.



Ја активира магичната моќ на авионот и испука зрак светлина од предниот дел на авионот, зачудувајќи ги поданиците и војниците. Тие беа заслепени од блескавиот поглед со несвојствена убавина од небесниот свод со ѕвезди, што за миг ги оневозможува да му го попречат патот, та со леснотија ги прелета. Го приземји леталото во дворот на замокот каде што Калина нестрливо го чекаше да ја спаси. Испраќајќи ѝ насмевка и нежно намигнувајќи ѝ, принцот Александар ја подигна и ја смести во удобната просторија во леталото и без колебање одлетаа од замокот, оставајќи ги потчинетите на вештерката далеку зад себе.

Додека летаа по небото, Калина трепереше понесена од чувството на слобода и возбуда. Беше заробена толку долго, но сега конечно беше слободна.

По кусо летање тие безбедно слетаа назад во кралството каде што народот навиваше и го славеше нивното враќање. Калина беше поздравена како херој, а на принцот Александар му се восхитуваа поради неговата храброст и генијалноста на неговиот изум. Од тој ден во нивното кралство царуваа науката, мудроста, досетливоста, добрината и љубовта.

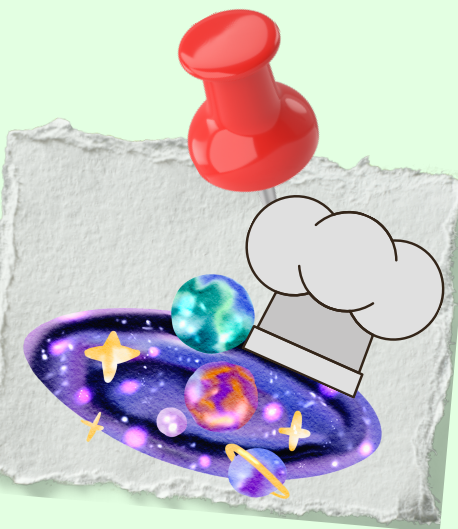
ПРАВИЛА НА ИГРАТА

Застанува на бројниот израз што треба да го пресмета. Резултатот го бара помеѓу бројките во средината на сликата. Ако претходно го пресмета и пронајде точниот резултат, таму поставува една од своите четири фигури. Ако играчот застане на полето со лешник, без да пресметува броен израз поставува фигура на резултат од средината по свој избор. Ако следниот играч при своето вртење добие броен израз чиј резултат е веќе добиен и врз него има фигура на друг учесник, својата фигура ја остава и не ја поместува. Победник е оној кој прв ќе ги постави четирите фигури на средината на сликата.

ПРОФЕСИИ НА ИДНИНАТА

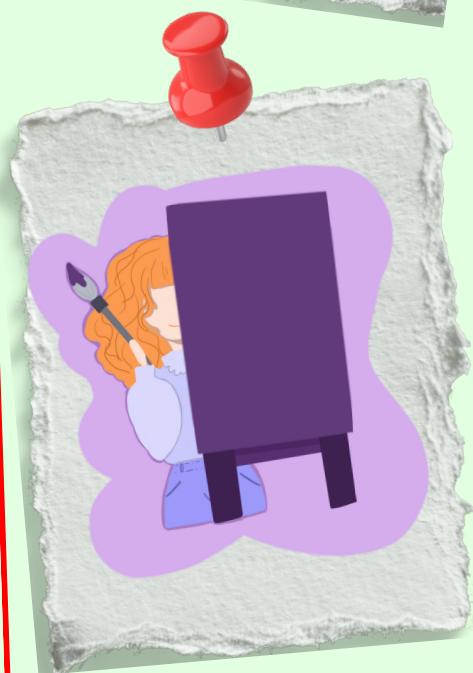
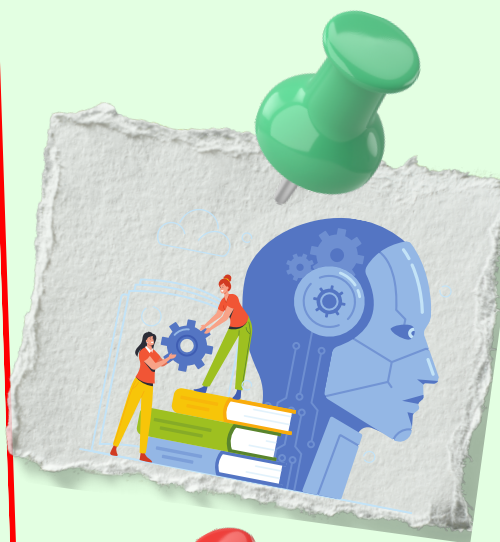
Во една далечна земја, Недојдија, си живееја деца коишто сакаа да ја замислуваат професијата што ќе ја имаат кога ќе пораснат. Некои сакаа да бидат лекари, некои сакаа да бидат пожарникари, а некои дури сакаа да бидат тренери на мечки! Но како што растеа, почнаа да сфаќаат дека светот брзо се менува, а некои од професиите за кои сонувале можеби нема ни да постојат во иднина. Затоа решија да истражат како би можеле да изгледаат професиите во иднината.

Еден ден сретнаа мудар старец што имал временска машина. Тој им понуди да ги однесе на патување низ времето за да ги видат професиите на иднината. Првата станица беше 2040 година, каде што се најдоа во свет каде роботите ја извршуваа речиси целата работа. Луѓето имаа работни места како „техничар за поправка на работи“ и „специјалист за емоции на роботите“. Децата беа изненадени од тоа колку поинаку изгледа светот, но не можеа да не се чувствуваат малку тажни што можеби никогаш нема да успеат да возат пожарникарно возило или да доставуваат пошта како нивните родители. Следната станица беше 2060 година, каде за час се најдоа на планета каде што луѓето работеа во вселената. Имаше работни места како „вселенски готвач“ и „вселенски туристички водич“. Децата беа воодушевени кога видоа луѓе кои живеат и работат во вселената, вселенски готвачи кои готвеа храна користејќи специјални состојки што можеа да се одгледуваат во нулта гравитација и водичи во вселената коишто ги носеа луѓето на обиколки низ галаксијата.



ПРАВИЛА НА ИГРАТА

Играта можат да ја играат најмалку 2 или најмногу 4 играчи. Секој од учесниците ќе одбере форма што ќе го претставува на подлогата. За да биде изборот фер, ставете ги формите во торбичката, измешајте со протресување, потоа кажете по некој волшебен збор, за на крај само со две прстиња од левата рака да направите избор на фигура. Изборот прво да го направи другарчето со црвено носе. Освен фигурите секој играч има по една коцка. Првото вртење на коцката е со цел да го определи редоследот по кој играчите ќе ја започнат играта. Оваа игра прв ќе ја започне учесникот којшто ќе добие најмал број при вртење на коцката.



Последната станица беше 2080 година, каде што се најдоа во свет во кој сè беше направено со холограми и виртуелна реалност. Луѓето имаа работни места како „холо-уметник“ и „терапевт за виртуелна реалност“. Децата беа изненадени кога видоа колку технологијата напреднала. Видоа дека холограмите и виртуелната реалност се користат во речиси секој аспект од животот. Запознаа и холо-уметници коишто создале неверојатни 3D уметнички дела со кои луѓето можеа да комуницираат и терапевти за виртуелна реалност кои користеа VR (виртуелна реалност) за лекување на проблеми со менталното здравје. Децата беа изненадени од тоа колку реално изгледаше и се чувствувааше сè, но не можеа да не се запрашаат дали некогаш повторно ќе играат надвор на сонце. Беа фасцинирани од работните места во иднината и едвај чекаа да видат што има друго. Тие се прашуваа дали некогаш ќе стигнат да работат во вселената или дали ќе се создадат човечки холограми. Тие дури дојдоа до некои идеи за нови работни места, како што се хуманитарци со дронови што контролираат јата дронови или мемориски архивари што им помагаат на луѓето да ги зачуваат своите сеќавања користејќи напредна технологија. Кога се вратија во своето време, децата беа исполнети со чудење и возбуда од доживувањата во иднината. Сосема јасно им беше дека, иако светот се менува брзо, секогаш ќе има нови и возбудливи професии за истражување.

ПРАВИЛА НА ИГРАТА

На подлогата на играта има 25 полиња. Еден дел од нив се со илустрација, а другиот дел се текст во кој е опишана професијата. Кога играчот ќе застане на вакво поле треба да ја именува професијата. Но задолжението не завршува со именувањето, туку играчот треба да даде кус опис на задолжението или активноста што се поврзани со конкретната професија. Ако играчот застане на поле со предизвик - гатанка, треба да ја прочита внимателно и да се обиде да препознае за која професија станува збор. Но предизвикот продолжува на тој начин што учесникот треба да имитира едно задолжение или активност што е дел од таа професија.

ЧУДНИОТ ГОТВАЧ

Во едно гратче вгнездено во селскиот атар си живееше готвачот Ване кој беше познат по тоа што создава чудни, магични јадења. Тој беше предмет на разговор во градот, а луѓето доаѓаа од околината и ширум за да ги пробаат неговите креации. Еден ден група деца налетаа на ресторанот на Ване и веднаш беа заскокоткани од волшебните јадења што ги послужуваше. Ване ги пречека децата со насмевка и почна да подготвува посебно јадење само за нив. Децата со нетрпение гледаа како Ване го подготвува јадењето, додавајќи состојки што досега не ги виделе. Кога јадењето беше готово, Ване им го послужи на децата со насмевка. Штом каснаа, децата почувствуваа наплив на енергија што им течеше низ целото тело. Тие се чувствуваа посилни, побрзи и помоќни отколку досега. Можеа да ги видат боите околу нив многу поживописно и да слушаат звуци од прородата многу појасно од кога било досега. Тие беа изненадени од магијата што готвењето на Ване ја поттикна кај нив. Но Ване ги предупреди децата дека мора да внимаваат да не му ги мешаат садовите. Секое јадење имало свои уникатни магични својства, а доколку се комбинираат на погрешен начин, може да се случат несакани и необични настани. Децата внимателно го слушаа предупредувањето на Ване, но како што одминувааше времето, тие стануваа сè пољубопитни и похрабри. Се договорија еднаш, ама само еднаш да експериментираат со мешање на јадењата на Ване. Нивната идеја беше да видат кои нови и возбудливи моќи можат да ги отклучат.



С	Д	А	С	В	Т	Л	М	О	И	Т	Ж
Е	М	Ц	Е	О	Т	Г	И	Е	В	О	Л
Л	О	Б	Г	М	Р	Е	М	Е	Е	М	Е
Е	К	И	А	И	Е	Е	С	М	И	П	Е
Л	М	А	Н	С	П	Р	Е	К	Ж	О	Л
Е	И	Б	Е	И	А	С	И	Н	Н	О	С

4 букви	6 букви	6 букви	5 букви
4 букви	6 букви	4 букви	5 букви
4 букви	5 букви	6 букви	5 букви



Т	С	А	С	П	Р	Л	З	Р	Т	И	Е
Е	И	Н	Е	А	К	К	И	А	В	С	Т
К	Н	Р	А	С	К	О	В	С	Е	К	Е
И	С	Е	А	И	Н	Н	О	Т	И	О	С
Г	Р	А	Д	Ц	Т	А	Е	М	А	П	Р
Т	И	А	Е	А	А	С	И	Н	С	В	О

4 букви	5 букви	6 букви	5 букви
6 букви	6 букви	5 букви	5 букви
6 букви	6 букви	4 букви	5 букви

ПРАВИЛА НА ИГРАТА

Формирајте групи. Секоја група да извлече една од понудени подлоги. Подлогите се составени од дванаесет квадратчиња. Во секое квадратче има измешани букви и празна линија. Од буквите треба да составите збор кој ќе го запишете на празната линија. Од секое квадратче добиваш мала помош за тоа од колку букви треба да го составиш зборот. Подлогата е пластифицирана и на истата треба да пишувате со фломастер. Откако ќе завршите со играта, фломастерот лесно се отстранува со парче ткаенина. Тоа е така подготвено за да можете подлогата да ја промените со групите и во наредната игра таа повторно да се користи. Не заборавај, секоја буква напишана во квадратчињата од подлогата можеш да ја употребиш само еднаш!



Р Д А У Г Р	А Ј М О Т О	Е А Р М И Г	Е П Е С Е М
Е М С Е Е М	Л П Т А Б О	Д В П О А А	У А Љ Б В О
Р Ќ А Е С И	А П М Г О А	Р Е Ќ С И Н	А К Н С А О

6 букви	5 букви	6 букви	6 букви
6 букви	5 букви	4 букви	5 букви
5 букви	6 букви	6 букви	6 букви



В Р И Е Д Н	С Г А К А Н	Ж Т О Н И А	Е Б О В З Р
У Д Р Г Р А	Е П М А Т Е	Ж В О Н А И	Т С Н Е К Е
Г П А О М	Д Б О И Р О	Р О Л С Ш О	А Г Р Е М И

6 букви	5 букви	5 букви	4 букви
6 букви	5 букви	5 букви	6 букви
6 букви	5 букви	4 букви	6 букви

Но за кусо време ги почувствуваа последиците од своите постапки. Случајно измешаа чинија што им даваше суперсила со чинија што може да ги направи невидливи, па затоа не можеа да ги контролираат движењата. Секаде каде што ќе се придвижеа предизвикуваа хаос бидејќи не можеа да се видат за да знаат каде одат. Потоа ја измешаа чинијата што даваше моќ да летаат со онаа што им овозможува да гледаат низ сидови, и случајно, за кусо време беа секаде каде што не беше пожелно да се појават. Ване повторно и повторно ги предупредуваше децата, но тие беа премногу љубопитни и тврдоглави за да слушаат. Дури кога предизвикаа доволно хаос во кујната на готвачот Ване, конечно ја разбраа тежината на нивните постапки. Децата беа засрамени од тоа што го направија и се чувствуваа ужасно што не ги послушале предупредувањата на Ване. Милозливо се извинија и ветија дека никогаш повеќе нема да ги мешаат садовите на Ване. Ване им прости на децата, но ги потсети и дека со голема моќ доаѓа и голема одговорност. Тој ги повика мудро да ги користат новооткриените волшебства на храната и никогаш да не ги забораваат лекциите што ги научија. Од тој ден децата посебно уживаа во јадењата на Ване, уживајќи во уникатната магија што секое од нив можеше да ја понуди.

ПРАВИЛА НА ИГРАТА

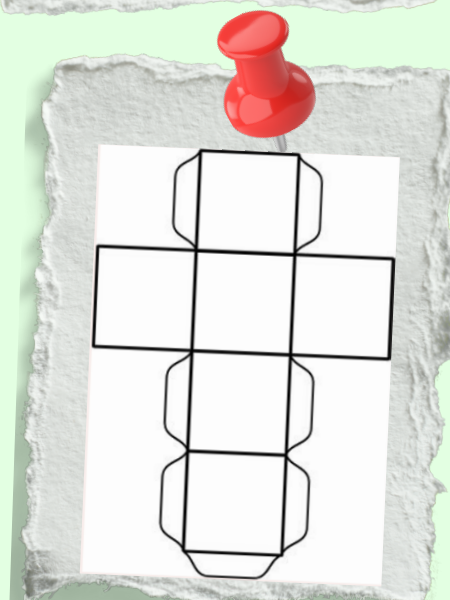
Откако ќе ги пронајдете зборовите и ќе ги запишете на празната линија, на лист хартија самостојно, во парови или целата група може да запишете:

- *реченици со секој збор;
- *кус текст со зборовите, односно речениците;
- *текст со зборовите, односно речениците;
- *строфа или песничка;
- *пораки што можеби ќе ги намениш некому; *мудра мисла со која ќе посоветувањ некого; *мудрост со која ќе надмудриш некого;
- *гатанка во која ќе го скриеш зборот што е напишан на линијата.

Изборот е ваш, но најважно од сè е на крајот од играта да споделиш со останатите.

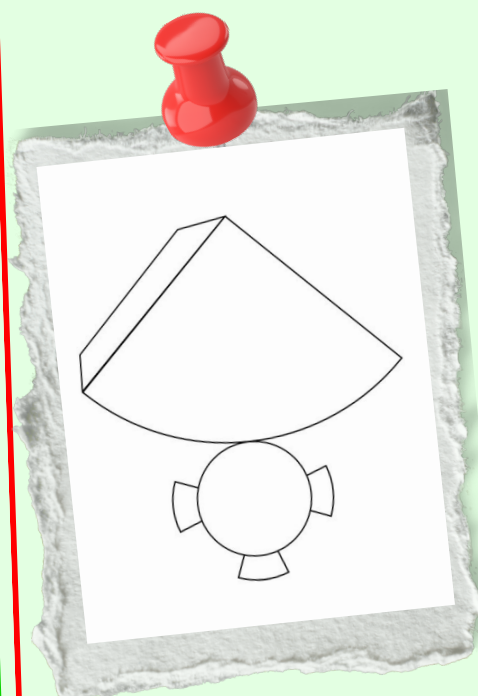
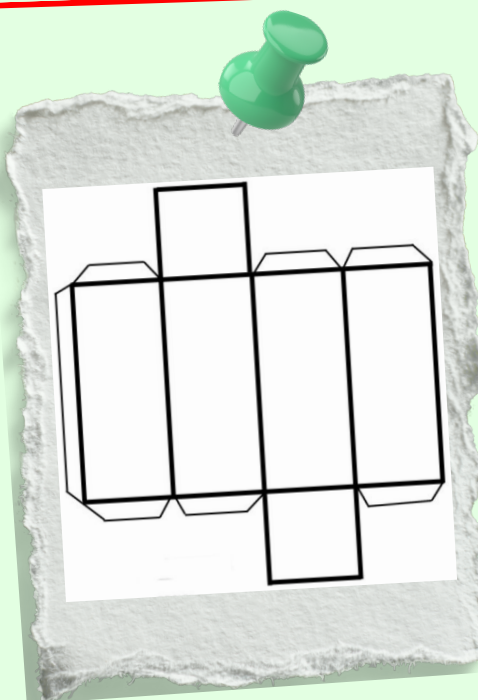
ЉУБОВТА НА ЦАЦИ И МАЦИ

Во еден волшебен свет живееа две форми: 2Д формата круг по име Цаци и 3Д формата коцка по име Маци. И двајцата беа различни еден од друг, но имаа нешто заедничко - и двајцата беа вљубени. Цаци и Маци се запознале кога Маци случајно се стркалала на патот на Цаци. На почетокот Цаци била изненадена од тродимензионалната форма на Маци, но била фасцинирана и од неговите уникатни агли и рабови. Маци беше подеднакво изненаден од совршените отсечки и малите темиња на Цаци. Тој се восхитуваше на нејзината едноставност и елеганција. Како што поминуваа повеќе време заедно, Цаци и Маци сè повеќе се вљубуваа. Тие сфатија дека, и покрај разликите, совршено се разбираат и надополнуваат еден со друг. Цаци го сакаше начинот на кој тридимензионалната форма на Маци даваше длабочина и димензија во нејзиниот дводимензионален свет, додека Маци ја сакаше едноставноста и елеганцијата на Цаци од која се создаваше неговата сложена форма.



ПРАВИЛА НА ИГРАТА

Во играта можат да земат учество од 2 до 4 учесници на една подлога. На тој начин се формира и бројот на групите. За секоја група освен подлогата на која се дадени предизвиците што треба да се совладаат, членовите имаат една коцка (може да биде изработена од хартија) и фигура (може да се искористи и предмет од училницата) која треба да се придвижува по полињата. Првата фрлена коцка со најголем број го определува редоследот на учесниците. Понатамошниот тек на играта е на принцип - учесникот врти коцка, бројот на коцката е бројот на поместувања на фигурата (предметот со кој е претставен учесникот по подлогата). Застанувањето на поле е проследено со одговор на прашањето или задачата што е поставена како барање на полето. Кога одговорот е точен, продолжува следниот учесник со вртење на коцката. Доколку даде погрешен одговор, учесникот се враќа две полиња назад и продолжува вртењето на коцката од страна на следниот учесник. Играта завршува кога сите играчи ќе дојдат на последното поле крај. По завршувањето на играта, сите учесници заедно го бараат одговорот на прашањата што не биле точно одговорени.



Заедно тие го истражуваа светот околу нив, восхитувајќи се на различните форми и големини со кои се сретнаа. Цаци сакаше да ги именува сите различни 2Д форми што ги гледаа, како триаголници, правоаголници и квадрати. Маџи, од друга страна, сакаше да ѝ ги покажува на Цаци сите различни 3Д форми, како квадари, пирамиди и цилиндри. Преку нивната љубов Цаци и Маџи научија дека сите облици, без разлика колку се различни, имаат своја уникатна убавина и цел. Тие, исто така, научија дека љубовта може да ни помогне да ја видиме убавината на другите и да ги цениме нашите разлики. Ако некогаш се запрашате дали 2Д и 3Д формите можат да се вљубат, запомнете ги Цаци и Маџи. Нивната љубов беше доказ за фактот дека сè е можно со отворено срце и отворен ум.

ПРАВИЛА НА ИГРАТА

Во склоп на оваа игра ти нудиме и мрежи на 3Д форми што можеш да ги изработиш од хартија или картон. Но внимателно следи ја постапката: бојам, сечам, лепам и добивам 3Д форма!

Од готовите 3Д форми следен предизвик е да изградиш замок или еден од понудените предмети како составен дел од материјалот со понудените мрежи на 3Д формите. Предизвикот е да не застанеме. Биди архитект во оваа игра – работилница, затоа ти нудиме предлог-идеи од направените 3Д форми на стиропорна подлога да создадеш:

- *Царство од приказните;
- *Мојата блиска околина;
- *Моето училиште од соништата;
- *Селото и природата, дел од неговото опкружување.

Оваа активност е со цел да го исполни времето на играчите коишто први ќе ја завршат играта.

МОИТЕ ЖЕЛБИ, ПРЕДИЗВИЦИ И СОНИШТА

Љубопитноста на 8-годишниот Ратко беше неверојатно голема. Тој безрезервно вложуваше време и труд и постојано го истражуваше светот околу себе. Имаше бујна фантазија и често поминуваше часови градејќи вселенски бродови од лего коцки, сонувајќи како би било да се патува низ свездите. Родителите на Ратко го сакаа неговиот креативен дух, но беа загрижени

и за потешкотиите со кои се соочуваше на училиште.

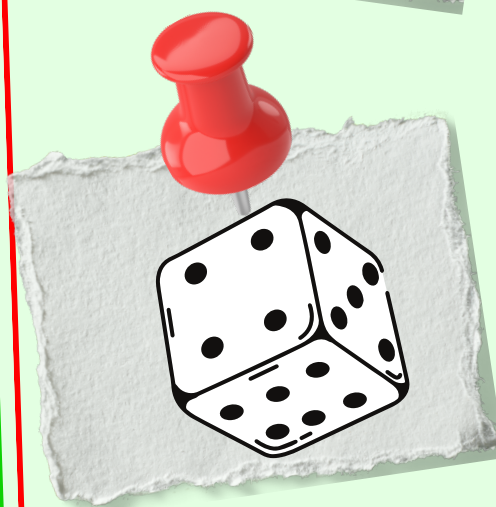
И покрај неговата љубов кон учењето, Ратко многупати математиката и науката не ги доживуваше како предизвик. Беше налутен кога не можеше да ги разбере предизвиците или да реши одреден проблем, затоа честопати беше потиштен и се сомневаше во себе. Родителите на Ратко се обидуваа да му помогнат најдобро што можат, но не секогаш беа сигурни како да го поддржат. Еден ден Ратко се врати од училиште

и им кажа на своите родители за неговиот сон да стане астронаут. Тие беа воодушевени што Ратко се пронашол во нешто, но беа загрижени за математиката и природните науки. Го охрабрија да продолжи да го следи својот сон и никогаш да не се откажува.



ПРАВИЛА НА ИГРАТА

Подлогата на играта се поставува во центарот на групата или паралелката. Најголемиот добиен број при првото вртење на коцката од учесниците го определува редоследот во играта. Понатамошниот тек на играта е на принцип - учесникот врти коцка, а бројот на коцката е бројот на поместувања на предметот по подлогата, односно - една коцка, еден предмет на придвижување од страна на сите учесници што ќе земат учество во играта. Застанувањето на полето е проследено со следен предизвик во кој учесникот го именува предметот и кажува дали тој предмет/предмети ја има/имаат формата еднина или множина.



Го советуваа и му кажаа дека е во ред да вложува труд и да греши, но дека најважна е неговата одлучност и истрајност. Ратко сериозно го прифати разговорот со своите родители и почна да работи уште понапорно на училиште. Полека но сигурно Ратко почна да ги подобрува оценките по математика и природни науки. Тој побара дополнителна помош од своите наставници и ги усовршуваше своите знаења, вештини и дома. Напорната работа на Ратко полека ја достигнуваше својата цел, а тој почна да се чувствува посигурен. Знаеше дека има уште многу да учи, но не застануваше во својата работа, та секој ден стануваше сè подобар и подобар.

Со поддршка од семејството и пријателите Ратко продолжи да работи напорно и да ги следи своите соништа. Знаеше дека ќе има падови и падови на патот, но беше решен дека никогаш нема да се откаже од тоа еден ден да патува низ вселената, да гледа во ѕвездите и да се чувствува благодарен.

ПРАВИЛА НА ИГРАТА

Ако предметот е во еднина ја кажуваат и неговата форма во множина и обратно. Секој учесник на хартија ги запишува точно именуваните зборови. Кога играта ќе заврши и подлогата ќе биде тргната, секој дава кус опис на предметите. Истите се читаат со цел да се извлече најсликовитиот опис на предмет, наспроти нивниот даден изглед на подлогата.

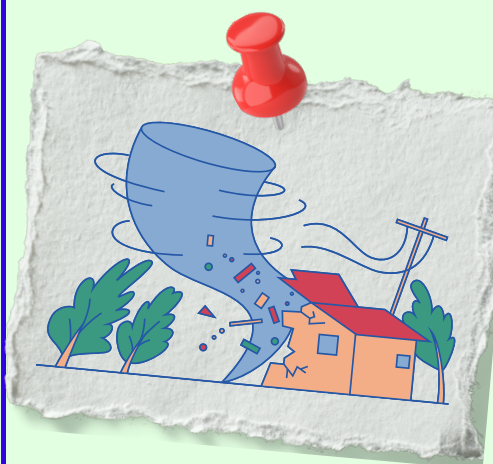
ШТЕДЛИВОТО ТОРНАДО

Еднаш, не толку одамна, во парк во близина на едно училиште живееше една група растенија. Тие беа среќни и задоволни во нивното мало коше на светот, го впиваа сонцето и уживаа во дождот. Но еден ден се случи нешто страшно. Дојде голема машина и почна да ја раскопува земјата околу нив. Растенијата беа исплашени и не знаеја што да прават. Како што машината се приближуваше сè поблиску, растенијата сфатија дека треба да работат заедно за да се спасат. Решија цврсто да се држат еден за друг за да не им ги откорне корењата. Првото растение гласно ги советуваа другите, велејќи им:

„Држете се цврсто! Можеме да го направиме ова ако се држиме заедно, сложно!“

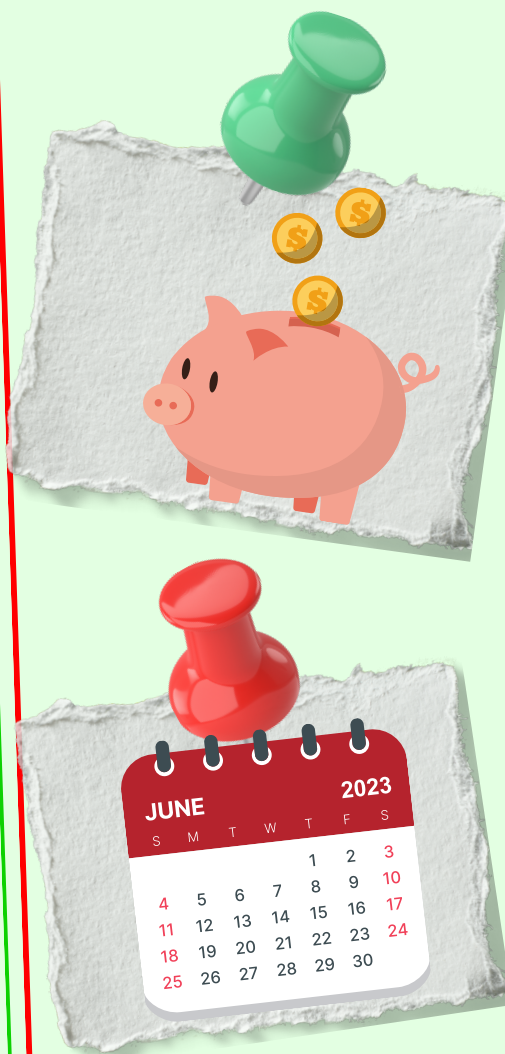
Така тие цврсто се држеа еден за друг, формирајќи синџир што се протегае низ паркот. Ги затворија очите и го чекаа најлошото, но најлошото никогаш не дојде. Машината застана само неколку сантиметри од нив, а луѓето што ја управуваа изгледаа изненадени.

„Што се случува?“ си рекоа. „Зошто машината не работи?“



ПРАВИЛА НА ИГРАТА

Пред двајца, најмалку, односно најмногу четворица учесници се поставува подлогата на играта. Секоја група има своја коцка за вртење. Најголемиот број свртен со коцката во првото вртење го определува редоследот на учесниците. Понатамошниот тек на играта е на принцип - учесникот врти коцка, бројот на коцката е бројот на поместувања на предметот. На подлогата има полиња со математички бројни изрази што треба да ги решиш, како и прашања што се поврзани со деновите и месеците во годината.



Во длабоката дупка луѓето го видоа синџирот од корења на растенијата коишто се држеа едно за друго и сфатија што се случило. Тие беа спасени поради тимската работа и својата одлучност. Од тој ден тие беа познати како „Сидот на слогата“ и им се восхитуваа сите други растенија во паркот. Им покажаа и ги научија и другите растенија колку е важно да се држат заедно и да работат сложно за заедничка цел. „Сидот на слогата“, исто така, ги научи децата во училиштето за важноста на штедењето. Тие објаснија дека исто како што растенијата треба да работат заедно за да си помогнат меѓусебно, луѓето треба да земат пример од нив. Треба да знаат дека слогата им заштедува на луѓето време, сила, а меѓу другото и пари за подобра иднина. Тие зборуваа за заштеда на пари, ресурси и енергија за да се заштити планетата и да се направи подобро место за сите. Децата внимателно слушаа и ветија дека ќе сторат сè, ќе направат голем влог за здравјето на планетата. Тие засадија нови дрвја и цвеќиња во паркот, а се погрижија да ги исклучат светлата и водата кога не ги користат.

И така, „Сидот на слогата“ и децата живеаа среќно до крајот на животот, знаејќи дека направија разлика во светот работејќи заедно и штедејќи за подобра иднина.

ПРАВИЛА НА ИГРАТА

Има и полиња од кои силен ветар ќе те врати на полето со листови. Но ако во текот на играта имаш точни одговори и тоа 5 на број - истите може да ги искористиш како влог за да го поминеш торнадото и ќе продолжиш во играта. Затоа додека се игра оваа игра, секој учесник е потребно да ги бележи своите точни одговори. Секој точен одговор има вредност од 1 бод. Пет бода му овозможуваат на учесникот да го прескокне торнадото и да не се врати на полето со листови. Предлог: бодовите можат да се заменат со бонбони, стикери или други предмети од непосредното опкружување.

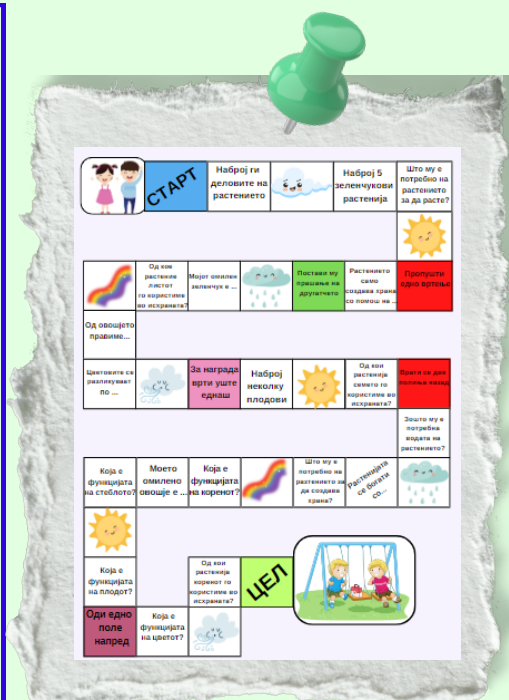
БОЛНОТО РАСТЕНИЕ

Во бујна, густа, зелена градина, имаше израснато поинакво растение по име Роза. Роза беше уникатен примерок, со нежни розови ливчиња и цврсто стебло што се јазеше кон сонцето. Секој што ќе поминеше ѝ се восхитуваше. Беше гордост на градината.

Но еден ден во градината се појави гладен, разгален црв. Тој не беше како ниту еден друг црв бидејќи имаше ненаситен апетит и можеше да јаде, да јаде без наситка. Црвот толку многу ѝ се восхитуваше на Роза, па посака да се гости со нејзините лисја.

Во почетокот Роза не чувствувае никаква болка. Мислеше дека црвот едноставно ги грицка листовите што можат повторно да ѝ пораснат без проблем. Но како што одминуваа деновите, црвот продолжи да се гости со неа и таа почна да чувствува длабока, остра болка.

Роза се обиде да возврати и да се ослободи, но црвот беше премногу силен. Таа во ужас гледаше како нејзините некогаш убави лисја се сушат еден по еден. Болката беше неподнослива, па таа милозливо започна да моли за помош.



ПРАВИЛА НА ИГРАТА

Играта се игра во групи од по 2 а најмногу 4 ученици во група. Учествуваат најмалку две, а најмногу четири групи. Пред секоја група ученици се поставува подлогата на играта. Секоја група има своја коцка за вртење. Најмалиот број свртен со коцката во првото вртење ја означува групата што прва ја започнува играта. Понатамошниот тек на играта е на принципот: еден од учениците во групата ја врти коцка, бројот на коцката е бројот на поместувања на фигурата. На подлогата има полиња со прашања на кои групата треба да даде точен одговор.



Како што минуваа деновите, Роза стануваше сè послаба и послаба. Таа знаеше дека ако црвот продолжи да ја јаде, наскоро ќе умре. Се обиде да смисли начин да избега, но што и да стореше, тоа ѝ се чинеше невозможно.

Токму кога беше изгубена сета надеж, група градинари се појавија во градината. Тие го слушнаа плачот на Роза. Со своето знаење и вештини тие го отстранија црвот од Роза и ја полеаја земјичката со различна прихрана за да ја вратат во здрава состојба.

Иако Роза остана со лузни од нападот на црвот, сепак беше благодарна што беше жива. Научи да им се радува на убавините на животот и вети дека никогаш повеќе нема ништо да зема здраво за готово. Од тој ден Роза стана симбол на издржливост и сила во градината, инспирирајќи ги сите што ја видоа да истраат во неволја.

ПРАВИЛА НА ИГРАТА

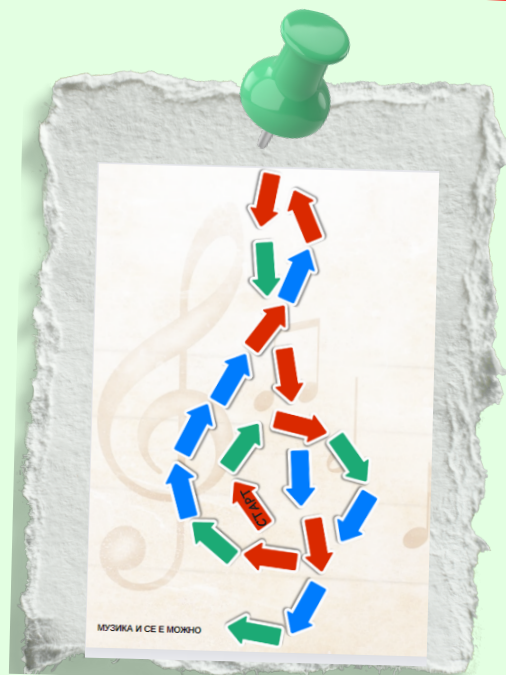
Ако групата даде погрешен одговор останува на истото поле, а право да одговара има наредната група што е на ред да врти. Ако одговорот е точен, групата треба да се придвижи едно поле нанапред. Секоја група треба да стигне до полето ЦЕЛ, а победник ќе биде групата којашто има најголем број точно одговорени прашања, контролирани од наставникот.

МУЗИКА И СЕ Е МОЖНО

Во Дуња, училиште во Скопје, имаше одделение од десетгодишни ученици што беа многу љубопитни, палави и постојано полни со енергија. Во темпераментната група не секогаш енергијата беше насочена да го извлече најдоброто од учениците, та често се случуваше да се расправаат и да се караат меѓу себе. Наставничката беше на крајот на својата издржливост обидувајќи се да ги задржи смирени и фокусирани во нивната работа.

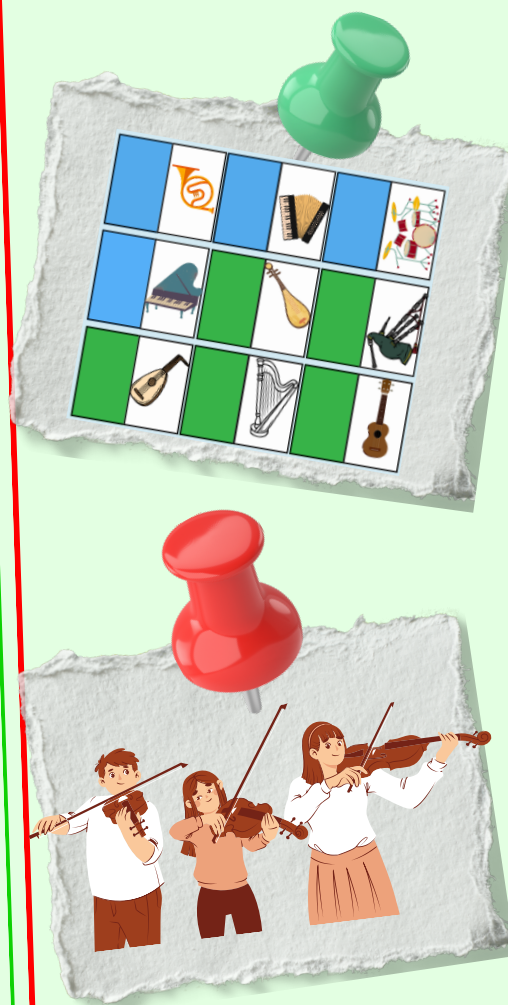
Еден ден таа доби интересна идеја. Реши секој нејзин час да го надополни со музика, со надеж дека ќе им помогне да се опуштат и да станат подобри пријатели. Таа ги замоли децата да направат репертоар на омилените песни, а тие поминаа цело попладне заедно слушајќи музика и пеејќи.

На почетокот имаше одреден отпор. Децата се расправаа чија музика е подобра, а некои се пожалија дека не им се допаѓаат песните што ги избрале нивните соученици. Но, наставничката опстојуваше, охрабрувајќи ги да ја слушаат музиката со отворен ум.



ПРАВИЛА НА ИГРАТА

Играта се игра со 2 екипи од по 2 члена. Сите фигури се ставаат на полето СТАРТ. Играчите ја фрлаат коцката и прв почнува оној кој ќе заврти 6 (за почеток на играта секој од играчите треба да добие 6). Играчот кој е на ред ја поместува својата фигура за соодветен број полиња, колку што добил со вртење на коцката, во правец на стрелките како што се пишува виолинскиот клуч на петолинието. Потоа зема една картичка со бојата на стрелката на која застанал. На задниот дел на извлечената картичка има инструмент.



Како што одминуваа седмиците, децата почнаа сè повеќе да се дружат, да соработуваат, нивната заедничка љубов кон музиката сè повеќе ги поврзуваше. За време на паузите заедно пееја и танцуваа, па дури и почнаа да соработуваат со цел да создадат и свои композиции. Тие беа посмирени, пофокусирани на часовите и посреќни во целина.

Децата продолжија да ја споделуваат својата музика. Тие научија да ги ценат меѓусебните разлики и да работат заедно кон заедничка цел. Тие веќе не беа само соученици, туку и пријатели што беа споени со моќта на музиката.

ПРАВИЛА НА ИГРАТА

Ако со фигурата застане на црвено поле, играчот влече картичка од црвеното купче и на својот соиграч му објаснува без зборови, со пантомима за кој инструмент станува збор.

Ако со фигурата застане на сино поле, играчот влече картичка од синото купче и на својот соиграч му објаснува само со еден збор или со имитирање на звукот кој го создава инструментот.

Ако со фигурата застане на зелено поле, играчот влече картичка со зелена боја и сам избира на кој начин ќе му објасни на својот соиграч кој инструмент го има на сликата.

Ако играчот ја погоди сликата, т.е. музичкиот инструмент, таа се става настрана. Ако одговорот е неточен, сликата се враќа во купчето како последна. Победник е парот кој ќе погоди повеќе картички, т.е. музички инструменти.

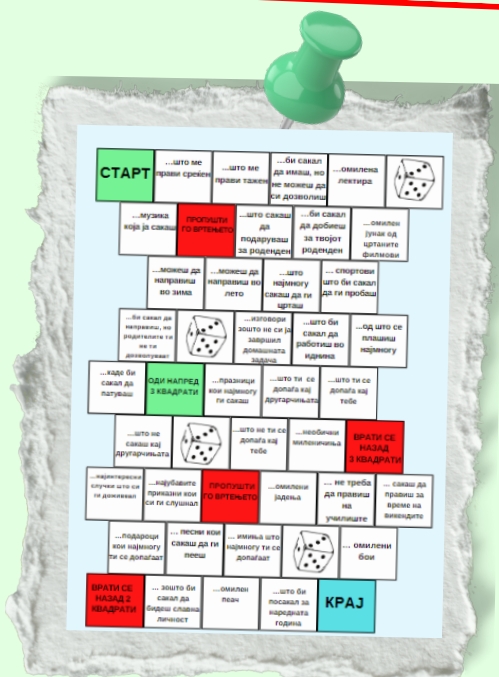
МОИТЕ ЖЕЛБИ И ПОТРЕБИ

Во шаренилото на училницата на 9-годишните ученици тој ден требаше да се случат многу волшебни нешта. Беше навидум вообичаен ден во училиштето Дуња, каде на учениците им беше дадена слобода да ги изразат своите желби, потреби и афинитети на забавен начин.

Учителката Кате, срдечна и креативна учителка, веруваше дека учењето треба да биде возбудлива авантура. Таа одлучи да создаде поинакво искуство, така што нејзините ученици ќе можат слободно да ги истражуваат своите интереси и да ги изразат своите специфични желби.

Тоа понеделничко утро учителката Кате ги собра своите ученици во круг со желба да игра нова игра со своите ученици, наречена „Желби и откритија“. Секој ученик доби разнобојни картички и таа побара од нив да запишат едно посакувано доживување. Картичките потоа беа собрани, измешани и вратени на учениците, но притоа учителката Кате внимаваше ниту еден ученик да не ја добие својата картичка.

Во текот на целата недела учителката Кате внимателно планираше низа активности поттикнати од желбите на учениците. Секој ден паралелката се впушташе во нова авантура поврзана со желбите напишани на нивните картички. Па така, Војдан напишал дека сака да дознае повеќе за животните. Учителката Кате организираше необично патување во зоолошката градина. Очите на Томи светкаа од возбуда додека одблиску ги набљудуваше и учеше за животните. Доживувањето поврзано со искуството во зоолошката градина ја разгоре неговата љубопитност и едвај чекаше да се втурне во енциклопедиите во училницата за да се информира уште повеќе.



ПРАВИЛА НА ИГРАТА

Испечатете ја подлогата за игра на картон и заштитете ја со фолија ако сакате да ја користите повеќепати. За играта ви е потребна фигура (токен, гравче, паричка, копче итн.) за секој учесник во играта и коцка за вртење. Во играта можат да учествуваат 3 или 4 ученици.



Тамара изрази желба да ја истражува вселената. Учителката Кате ја трансформираше училницата во мини вселенска станица, со блескави ѕвезди и ракетен брод направен од картон. Саманта и нејзините соученици направија комбинација од домашна облека за да личат со облеката на астронаутите. Така подготвени тргнаа на своето замислено патување низ галаксиите, учејќи фасцинантни факти за планетите и вселенските тајни. Желбата на секој ученик беше протолкувана и прифатена сериозно. Без разлика дали станува збор за готвење, сликање, градинарство или пеење, учителката Кате бараше креативни начини да ги вклучи овие интереси во секојдневните активности во училиштето. Учениците станаа активни учесници во сопствениот процес на учење, откривајќи нови предизвици и развивајќи чувство на самодоверба. Магијата на „Желби и откритија“ не престануваше. Учителката Кате ги охрабри своите ученици да продолжат да го хранот своето љубопитство и надвор од училницата. Играта „Желби и откритија“ не само што обезбеди возбудлива и привлечна средина за учење туку и ги поттикна учениците слободно да ги изразат своите желби, потреби и афинитети. Ги отвори вратите на бескрајните можности и всади љубов кон учењето што ќе трае цел живот.

ПРАВИЛА НА ИГРАТА

Играта започнува со поставување на фигурата на првиот квадрат од секој од учесниците. Играта ја започнува оној учесник кој го добил најмалиот број при првото вртење на коцката. Учесникот кој е на ред ја поместува својата фигура за соодветен број полиња што го добил со вртење на коцката. При застанување на соодветното поле учесникот набројува три работи, следејќи ги упатствата, односно барањата во полето.

Во играта нема точен или неточен одговор, секој одговор е точен бидејќи учесникот има можност да ги искаже своите лични желби и потреби. Победник е оној учесник којшто ќе даде најголем број одговори на дадените барања од полињата, сè додека не стаса со неговата фигура (токен) на полето „FINIS“.

РЕЦЕПТ ЗА МОИТЕ ЕМОЦИИ

Во прво одделение група 6-годишни ученици се собраа околу нивната учителка. Училницата на учителката Вера беше место каде што емоциите беа добредојдени, а децата беа поттикнати да се изразуваат слободно. Денес учителката Вера планираше посебна активност - магично патување во кое ќе го создаде „Рецептот на емоции“.

Работата започна со објаснување дека емоциите се како состојки што ги прават доживувањата уникатни и посебни. Таа на секое дете му подели разнобоен лист во форма на картичка со рецепт. На листот имаше празни линии, не туку-така оставени, туку со цел да бидат пополнети со зборови кои ќе ги искажуваат емоциите на децата, нејзините ученици.

Со возбуда во воздухот и нетрпение го започнаа своето патување. Ги затворија очите и го замислуваа своето училишно опкружување како волшебство во нивните срца. Токму таму секоја емоција растеше и обликуваше необичен цвет. Децата возбудено раскажуваа, споделуваа како нивните емоции се обликуваат, опишувајќи го светот со неговата посебност од боја и мирис. Сара говореше за среќа, прикажана како живописен жолт сончоглед кој зрачеше со топлина и радост. Марко говореше за љубопитност, претставена со разиграна портокалова пеперутка што секогаш бараше нови авантури. Ема говореше за смиреност, прикажана како мирно сино езеро што ѝ помогна полесно да засpie.



ПРАВИЛА НА ИГРАТА

За оваа игра потребни ви се подлогата на која се наоѓаат сликички од едно девојче кое покажува различни емоции на своето лице и стикери (картички) со емоции што одговараат на емоцијата на лицето на девојчето од подлогата.



Учителката Вера постојано ги охрабруваше своите ученици да истражуваат и да ги изразат своите емоции. Децата набрзо открија дека секоја емоција има своја цел и вредност. Тие разбраа дека е во ред да чувствуваат различни емоции, бидејќи секоја од нив игра витална улога во нивната севкупна благосостојба.

Сега беше време да се создаде „Рецепт на моите емоции“. Учителката Вера ги водеше децата низ процесот, помагајќи им да го пополнат листот со нивните емоции и начините како да ги негуваат. За да ја негуваат љубопитноста, децата споделија идеи за истражување на светот околу нив - читање книги, поставување прашања и одење на прошетки во природа. Открија дека хранејќи ја својата љубопитност, можат да откријат ново знаење и да ги прошират своите хоризонти.

Рецептот за смиреност вклучуваше активности како длабоко дишење, слушање нежна музика и поминување мирно време во природа. Децата сфатија дека овие игри можат да им помогнат да најдат внатрешен мир во време на стрес или возбуда.

Додека децата ги споделуваа своите рецепти, собата ја исполни чувството на единство и емпатија. Тие внимателно ги слушаа споделените емоции меѓусебно, сфаќајќи дека рецептот на секое другарче е уникатен и посебен. Тие ја прифатија различноста на емоциите и научија да се поддржуваат еден со друг на нивните емотивни патувања.

Во деновите што следеа децата ги вежбаа своите емотивни рецепти, доживувајќи ги и распознавајќи ги во нивните секојдневни игри.

ПРАВИЛА НА ИГРАТА

Учениците се поделени во групи, во зависност од бројот на учениците во паралелката. Секоја од групите ја добива подлогата со девојчето кое покажува различни емоции на своето лице и стикери со емоции. Учениците од групата имаат за задача правилно да ги подредат стикерите (картичките) според соодветниот израз на лицето на девојчето од подлогата. Откако ќе ги подредат правилно, секој ученик од групата објаснува која картичка денес го отсликува него. Како се чувствува денес? Зошто преовладува таа емоција кај него? Учениците се поттикнуваат да раскажат приказна за даден лик што го гледаат пред себе.

МИНИ И МИКИ

Ако сакате активности што ќе ги користите во училиница или во вашиот дом, оваа игра е идеална за вас. Исто така таа може да се уреди по ваша желба, можете да ја користите за да се усовршат многу различни вештини.

Многу е лесно да ја користите. Сè што сакате само пополнете го во квадратчињата за игра. Со оваа игра може да поработите за подобрување на знаењата за буквите, правописот во зборовите, собирањето и уште многу нешта.

Ова не бара никаква подготовка од ваша страна, освен внесување зборови, букви или бројки што сакате да ги додадете во играта на табла. Само печатете и играјте! Ќе ви бидат потребни само неколку минути за да креирате неколку различни игри на табла што може да се користат за да се задоволат сите различни потреби на вашите ученици.

Диференцирани активности за учење

Бидејќи оваа игра на табла може да се уредува, многу е лесно да ја менувате за сите нивоа на способности на вашите ученици. Користете ја истата табла за игри за сите ваши ученици додека на сите им давате што им е потребно.



ПРАВИЛА НА ИГРАТА

Во оваа игра учествуваат 4 играчи. Пред нив ја поставуваме подлогата со броевите кои Мики и Мини ги поставиле од 50 како стартна позиција до 1 како целна позиција. Фигурата на играчот ќе започне да се движи по подлогата тогаш кога при вртењето ќе го добие бројот 5. Со добивање на бројот 5 при вртењето, играчот својата фигура ја поставува на полето со бројот 50. И повторно коцката ја врти истиот играч, со тоа што со новиот добиен број играчот ќе треба да ја пресмета разликата на бројот на полето на кое стои со добиениот број од вртењето и својата фигура да ја постави на полето со бројот - резултат (на пр. $50 - 6 = 44$, што значи фигурата се поставува на полето со бројот 44).



Ќе треба само еднаш учениците да ги научите како да ја користат таблата за игри, а потоа ќе знаат како да ја користат повторно и повторно во иднина за многу различни теми.

Еве уште неколку идеи за диференцијација: Играта може да се игра со една коцка. Учениците ја фрлаат коцката, поместуваат толку места колку што добиле со фрлање на коцката, застануваат на буквата и го изговараат нејзиното звуچهње.

Учениците ќе ги фрлат коцките, ќе поместуваат толку места колку што добиле со фрлање на коцката, ќе застанат на одреден збор и ќе го читаат на глас.

Учениците фрлаат две коцки, ги собираат броевите и се префрлаат на просторот со тој збир. (Може да користите 6-страни коцки, 10-страни коцки, па дури и коцки со десет рамки.)

Како што можете да видите, има толку многу начини да ја користите оваа игра на табла што може да се уредува. Сигурни сме дека можете да смислите уште повеќе начини да ја користите со вашите ученици!

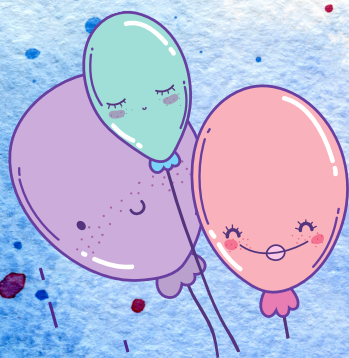
ПРАВИЛА НА ИГРАТА

Доколку играчот во текот на играта го добие бројот 5, при вртењето има право на повторно вртење на коцката. Ако застане на поле на коешто некој играч веќе има поставено своја фигура и тој играч застанува до него на истото поле. Победник е оној играч што прв ќе стигне до целта означена со бројот 1. Играчот врти сè до оној момент додека резултатот, односно разликата, биде 1, а дотогаш стои на истото поле и го чека наредното вртење кога е неговиот ред.



ПОДРАЧЈЕ

3



ОХ, НЕ, ТЕШКАТА БУКВА К

Оваа пролет Саша наполни 6 години. Кога ги дувна шесте свеќички на роденденската торта, мама ѝ кажа дека ова е посебен роденден затоа што последен пат го слави со другарчињата од градинка. Од септември Саша ќе биде прваче, па роденденската торта ќе ја дели со другарчињата од училиштето. Кога го слушна ова, Саша малку се поднатажи.

-„Што се случи, Саша? - ја праша мајка ѝ.

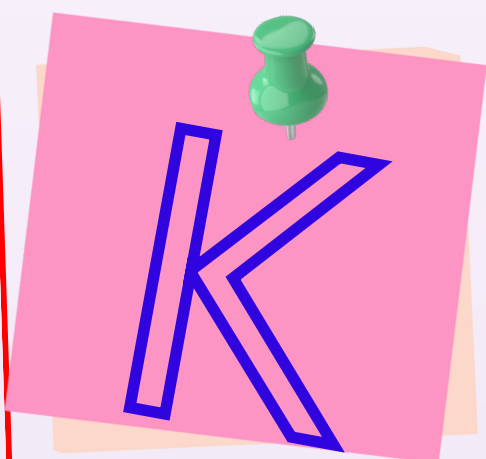
-„Ништо“- натажено одговори Саша и продолжи

-„Јас сакам да одам во училиште. Сакам да запознаам и нови другарчиња, но се срамам.“



ПРАВИЛА НА ИГРАТА

Во играта може да учествуваат од 2 до 4 играчи. За играта е потребна подлога, фигури и коцка, која секој од учесниците на самиот почеток ја врти по еднаш и играта ја започнува оној учесник кој има добиено најголем број при првото вртење. Играта секој учесник ја започнува од полето старт со 10 бодови на својата сметка. Победник е учесникот којшто ќе собере најголем број бодови стигнувајќи до полето ЦЕЛ.



-„Зошто се срамиш?“ - зачудено праша мајка ѝ
-„Па јас ја знам азбуката, но кога ја кажувам има една буква која ми е тешка да ја изговорам правилно.“-одговори Саша и порумени во лицето. -„Ох, ти ми зборуваш за буквата К. Нема потреба да се срамиш, во училиштето ќе има дечиња што нема да ја знаат азбуката, што нема да знаат да бројат, но затоа се тука наставничките, тие ќе те научат и ќе ти помагаат за сè. “- ѝ одговори мајка ѝ. Саша ја погледна мајка си со очиња полни доверба, а на нејзиното лице се појави насмевка. Таа сфати дека училиштето е место каде низ игра и поттик, со заедничко помагање, децата стекнуваат знаења.
На први септември Саша беше највеселото прваче во училиштето.

ПРАВИЛА НА ИГРАТА

Доколку учесникот застане на поле што ја содржи во дадениот збор или слика буквата К, му се одзема по еден поен од неговата сметка, додека, пак, ако застане на поле што ја не ја содржи буквата К во зборот или сликата, му се додава еден поен на сметката. Учесниците сами водат евиденција на лист хартија за бодовите на својата сметка. Доколку играчот остане со 0 бодови, ја напушта и завршува играта.

ОРАЛНА ХИГИЕНА

Миха е третоодделенец и секој ден по училиште го остава ранчето дома, ги мие рацете, седнува да јаде и веднаш излегува да си игра со другарите. Денес баба му имаше подготвено палачинки со чоколаден крем. Миха ја погледна чинијата и се израдува, но за миг се потсети на нешто и ѝ рече на баба му:

-„Бабо, јас не сакам палачинки со чоколаден крем. Дали дома имаме мед?“

-„Секако Миха, имаме ливадски мед.“ - зачудено му одговори баба му.

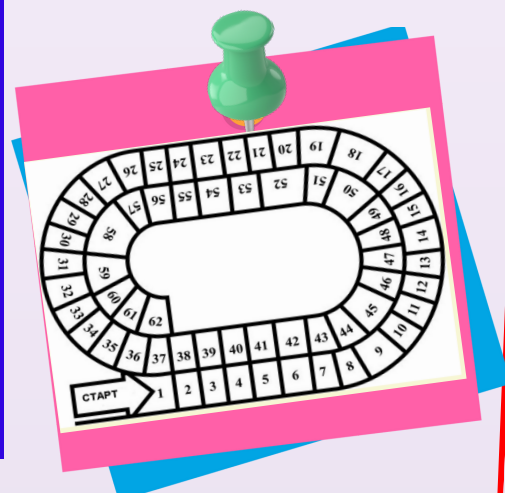
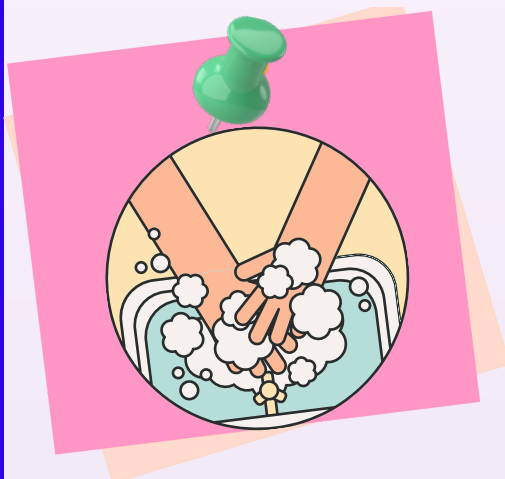
-„Тогаш јас сакам една палачинка со мед.“

Баба му зеде мед од полицата во кујната и намачка во тенок слој на една од палачинките. Му ја подаде на Миха, а тој радосно ја зема палачинката и за неколку мига ја изеде. Потоа отиде во бањата и си ги изми забите.

Баба му сè уште беше зачудена од неговото однесување, но беше среќна бидејќи Миха почна да создава здрави навики.

Миха излезе со другарчињата и од врата ѝ довикна на баба му:

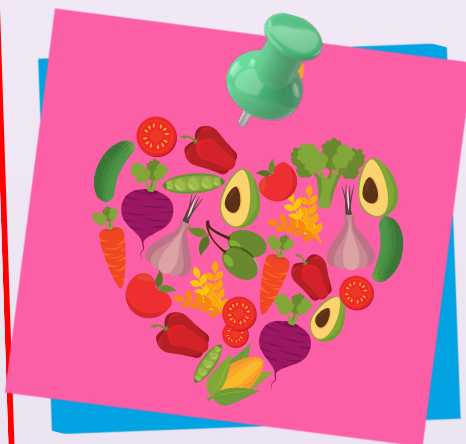
-„Бабо, за половина час ќе се вратам дома. Те молам подготви ми поолна чинија овошје за ужинка.“



ПРАВИЛА НА ИГРАТА

Во играта учествуваат 3 играчи и секој од нив има фигура во различна боја. Играта започнува од полето Старт и завршува на полето обележано со бројот 33. Дел од полињата на подлогата имаат слика, а останатите полиња се обележани само сороеви.

Со вртење на коцката играчот се движи онолку полиња колку што добил при вртењето. Доколку застане на поле на кое има слика, треба да ја земе картичката со обележаниот број и слика на подлогата, да го прочита исказот и да каже дали е тоа здрава или нездрава навика. Ако одговори точно, треба да ги следи насоките дадени на картичката (на пр. оди две полиња напред или врати се едно поле назад или оди на полето бр. 25 итн.), ја задржува картичката кај себе и застанува на полето чекајќи го наредното вртење. Доколку не го даде точниот одговор, играчот ја враќа картичката во купчето и останува на истото поле чекајќи го својот ред во следното вртење. Ако играчот застане на поле обележано само со број, останува на полето и не презема никаква активност, а играта ја продолжува следниот играч.



Баба му не можеше да им поверува на своите уши. Без било што да го праша, се упати во кујната и додека си вареше чај, почна да ја подготвува овошната салата за својот внук.

Кога Миха се врати дома, седна заедно со баба му да јаде овошна салата. Баба му не издржа и го праша:

-„Зошто место чипс ми побара овошје и зошто не

ја изеде палачинката со чоколадем крем, туку побара со мед?“

-„Затоа што сакам утре да победам во играта Орална хигиена која ја игравме во училиште. Секој којшто се храни здраво и ги мие забите, добива поени. Оној којшто јаде нездрава храна, не добива поени. Јас денес бев на последно место, но од утре ќе бидам прв секој ден.

Баба му го погали по главата и му даде коцка темно чоколадо за награда.

ПРАВИЛА НА ИГРАТА

Ако некој од следните играчи застане на поле на кое веќе бил некој од играчите кој одговорил точно на прашањето од картичката и таа се наоѓа кај него, играчот останува на истото поле и го чека наредното вртење. Играта завршува кога секој од играчите ќе дојде до полето означено со бројот 33, а победник е оној играч којшто има најголем број картички кај себе.

ТАБЕЛА СО МНОЖЕЊЕ

Еден ден на фармата на дедо Петре се скарале патките и кокошките. Кокошката кажала дека трипати родила по 4 пилиња и има вкупно 12 деца. На тоа патката се пофалила дека таа двапати родила по 7 патчиња и има повеќе деца од кокошката. Кокошката веднаш се побунила:

– „Јас трипати родив пилиња, а ти само двапати роди патчиња. Нормално е јас да имам повеќе деца.“

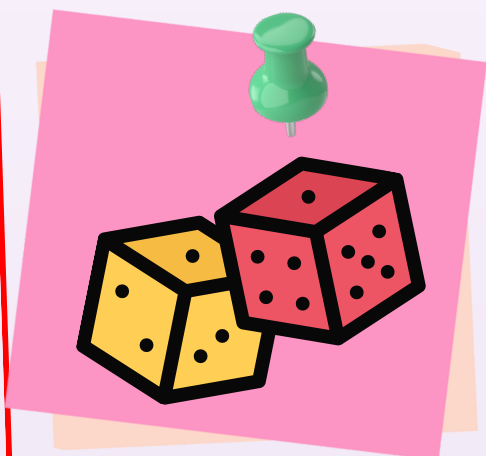
На тоа патката ѝ одговорила: – „Јас имам вкупно 14

патчиња, а ти 12 пилиња. Кој има повеќе деца?“



ПРАВИЛА НА ИГРАТА

За оваа игра потребни се фигури, коцка за вртење и подлога за игра. Ставете ја подлогата за игра во центарот на просторот за играње. Во играта може да учествуваат најмалку 2, а најмногу 6 учесници. Сите учесници ја ставаат својата фигура на позицијата ПОЧЕТОК. Секој играч ја врти коцката и оној кој има најголем број при вртењето прв ја започнува играта. Учесниците се движат по подлогата во зависност од бројот што ќе го добијат при вртењето.



-„Сега кога вака ме прашуваш, искрано мислам дека ти имаш повеќе деца, иако тоа не ми е логично. Како успеа да пресметаш?“

-„Едноставно. Одев во училиштето на паторот Патрик. Тој мудрец нè научи да собираме, одземаме, множиме и делиме.“ Кокошката посрамена си отишла и веднаш се упатила кон училиштето. И таа сакала да научи да множи и дели, а со себе ги повела и своите дванаесет пилиња.



ПРАВИЛА НА ИГРАТА

Учесникот кој е на потег треба да даде точен одговор на задачата што е зададена на полето на кое застанал или да ја изврши наредбата од полето со дадена насока. Ако одговори точно на задачата, останува на тоа поле, а доколку одговорот е погрешен, учесникот треба да се врати на полето каде што бил претходно. Победник е оној учесник којшто прв ќе стигне до полето **КРАЈ**.

ДОМИНО СО ЗДРАВА ХРАНА

Мајка и на Маша од 3В е нутриционист. Честопати децата ја прашуваат Маша што значи тоа. Маша и самата не знае како да им објасни. Еден ден по училиште таа ја праша мајка ѝ:

-„Мамо, што значи нутриционист, ме прашуваат другарчињата, а јас не знам да им објаснам?“

-„Тоа е личност како мене, која им помага на луѓето да знаат што е добро, а што не е добро да се јаде, што е здраво, а што е помалку здраво.“

-„Тогаш кажими дали црешитесе здрави?“ - запраша Маша.

-„Секако, секое овошје и зеленчук изобилува со витамини што му се потребни на нашето тело за правилно да се развива.“

-„А пицата, дали и таа е здрава, мамо?“

- продолжи Маша.

Мајка ѝ се насмевна и ѝ одговори:

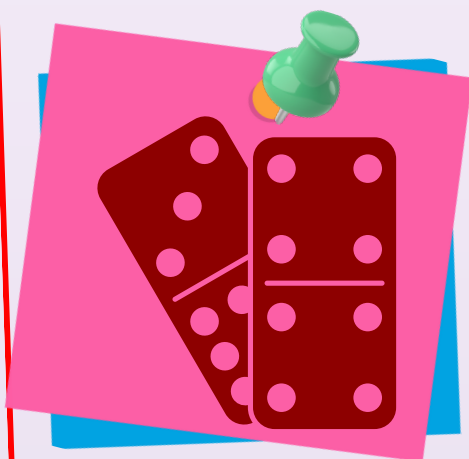
-„Може да биде, во зависност од тоа кои состојки ќе ги употребиме.“

-„Ајде да направиме здрава пица за ручек, мамо!“ - замоли Маша.



ПРАВИЛА НА ИГРАТА

Во играта учествуваат двајца играчи. Во истата има 40 картички. Секоја картичка е поделена на 2 дела. На едниот дел има слика од храна, додека на другиот дел има текст (здрово или нездрово). Картичките се вртат со сликата и текстот надолу и секој играч одбира по 10, а останатите 20 остануваат за да може некој од играчите да земе нова доколку нема соодветна карта. Играчите фрлаат коцка и оној кој има помала бројка почнува прв, при што поставува картичка на која има слика и текст.



Заедно отидоа во кујната. Мајка ѝ го подготви тестото и ги извади состојките. На нивната маса имаше: печурки, домати, маслинки, пиперка и доматино пире, а на врвот на пицата додадоа моцарела.

Пицата се испече и Маша седна да јаде. Откако го вкуси топлото парче, се насмевна и рече:

„Оваа здрава пица ми се допаѓа. А сега, бидејќи бев умна и здраво јадев, те молам за ужинка да добијам еден ред чоколада, бидејќи како што велиш ти, мамо, за сè во животот е потребен баланс, па така и во исхраната - ако јадам здрав ручек, ќе треба да се почестам понекогаш и со нешто слатко, а помалку здраво.“

Мајка ѝ се насмевна искрши еден ред од млечната чоколада.

ПРАВИЛА НА ИГРАТА

Следниот играч треба да стави соодветно домино (картичка), односно доколку смета дека на сликата има храна која е здрава, може до сликата да стави картичка со текст здрава или доколку смета дека на сликата има нездрава храна, да стави текст нездрава. Доколку на картичката која ја ставил претходниот играч стои текст здрава, следниот играч може до тоа поле да постави картичка на која има слика од здрава храна или доколку на картичката долу има текст нездрава, може да стави слика со нездрава храна. Доколку некој од играчите нема соодветна картичка, зема од оние 20 картички што се во купчето за дополнување. Победник е играчот којшто прв ќе ги потроши своите картички. Доколку некој играч погреша, треба да земе 2 картички од купчето.

LOVE VS VIOLENCE

Миона е второодделенка која многу сака животни. Таа секој ден ги храни мачињата и кучињата пред зградата во која живее. Се симнува од третиот кат, со насмевка ги повикува животните, а тие, како да ја разбираат, веднаш дотрчуваат до неа и се пикаат во нејзините раце за да ги погали. Миона ги гушка и гали мачињата оди во училиште. Еден ден на нејзините црни панталони беа закачени неколку влакненца од малите мачиња. Кога до неа седна Ива, ја праша што е тоа. Миона се погледна и одговори дека е од мачињата, па со влажно марамче ги исчисти влакната. Ива зачудено ја погледна и рече дека не сака да седи со неа затоа што е валкана. Ива на сите деца од одделението им кажа дека Миона е валкана и мириса на животни, дека може да се разболи од животните и да ги разболи и нив. И попусто Миона се обидува да ѝ објасни дека не е така, дека животните се чисти и дека чичковците и тетките од куќниот совет во нејзината зграда ги носат редовно на ветеринар. Сепак, Ива и останатите деца почнаа да ја избегнуваат и да ѝ се потсмеваат. Секој ден ѝ смислуваа по некој нов прекар.



ПРАВИЛА НА ИГРАТА

Во играта „Љубов против насилство“ учествуваат 2 или 4 играчи. Секој играч има фигура со којашто се движи по подлогата. Секој играч ја врти коцка по еднаш. Играчот кој завртел најмал број на коцката започнува прв. Ако играчот застане на празно место со број, зема картичка со прашања.



Миона беше сè потажна и потажна во училиштето. Кога доаѓаше дома, не сакаше да јаде, ниту да излегува надвор. Мајка ѝ беше загрижена и ја прашуваше што се случува, но таа само тажно одговараше дека сè е во најдобар ред. Еден ден на одморот, кога другарчињата ја задеваа Миона, наставничката влезе во училницата и ги слушна. Ги прекори и им рече дека тие се тука да другаруваат и дека животните им се другари. Потоа се присети и на децата им го пушти филмот „Леси“. Откако заврши филмот, децата ѝ се извинија на Миона и по часовите отидоа до нејзината зграда. Малите мачиња и двете кутриња се стрчаа кон децата и разиграно чекаа да ги нахранат и погалат. Сите беа пресреќни, никој повеќе не помисли на влакната од животните. Децата сфатија дека не е убаво да се задеваат другарчињата, туку да се прифатат и засакаат со сите нивни желби и интереси.

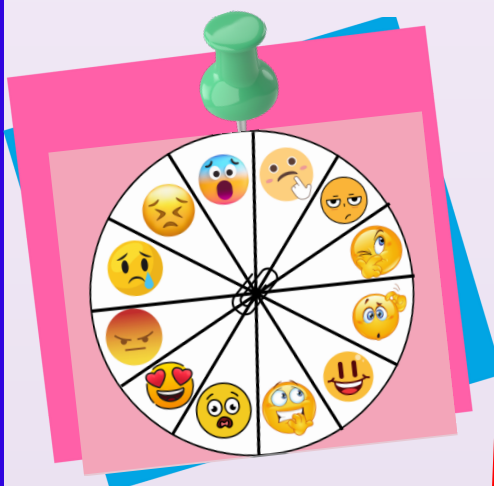
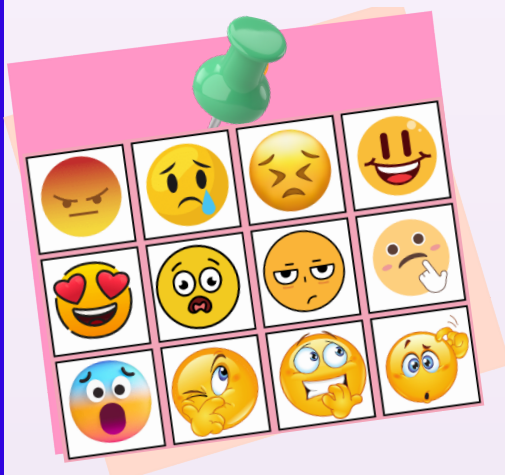
ПРАВИЛА НА ИГРАТА

Ако одговорот на играчот е точен, тој оди напред едно поле, ако одговорот не е точен, играчот останува на истото поле.

Ако играчот застане на поле со стрелка или празно поле, тој не извршува никаква активност, туку чека на истото поле додека да му дојде редот за повторно вртење. Ако играчот застане на веќе зафатено поле од друг играч, тој се враќа на неговата претходна позиција. Победникот е оној којшто прв ќе пристигне до целта.

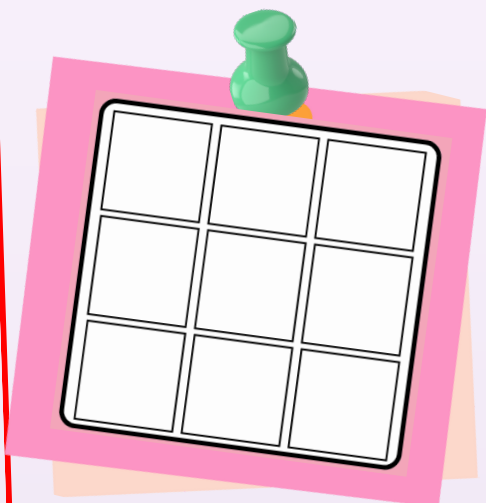
БИНГО СО ЕМОЦИИ

Еден ден на часот по македонски јазик наставничката Тина во 2В им прочитала приказна за добрите дела на едно дете. Откако завршила, ги прашала какви емоции побудил текстот во нив. Тие збунето се погледнале меѓусебно, како да не ја разбираат. Таа повторно им се обратила, прашувајќи ги дали знаат што се тоа емоции. На тоа тие ѝ одговориле дека не знаат. Тогаш таа им објаснила дека емоциите се силни чувства што се будат во нас по некоја основа. На пример, ако добиеме петка во училиште, ние сме среќни, а ако сочувствуваме со нечија тага, ние сме емпатични. Учениците почнале да креваат рака и да набројуваат други емоции, како тага, страв, засраменост, лутина итн.



ПРАВИЛА НА ИГРАТА

Бројот на учениците кои играат е неограничен. Секој ученик добива празна табела со 9 полиња. На секој ученик му се делат по 12 картички со емоции и истиот распоредува девет од понудените 12 на празните полиња на таблата. Еден ученик, претходно избран од останатите ученици, постојано ќе ја врти вртелешката, претходно подготвена од страна на наставникот. На полето посочено од стрелката на којашто ќе застане вртелешката при вртењето, учениците ја заокружуваат со фломастер истата емоција доколку ја имаат поставено во својата табела.



За наредниот час наставничката им подготвила игра Бинго со емоции. Учениците пресреќни ја играле играта и од тој час понатаму за секој расказ, приказна или случка барале да кажат какви емоции тие побудуваат во нив.



ПРАВИЛА НА ИГРАТА

Откако еден од учениците ќе поврзе линија со 3 емоции (вертикално, хоризонтално или дијагонално) извикува БИНГО и истиот е победник во играта. Играта може да продолжи со останатите ученици.

ТОЧКИ И КУТИИ

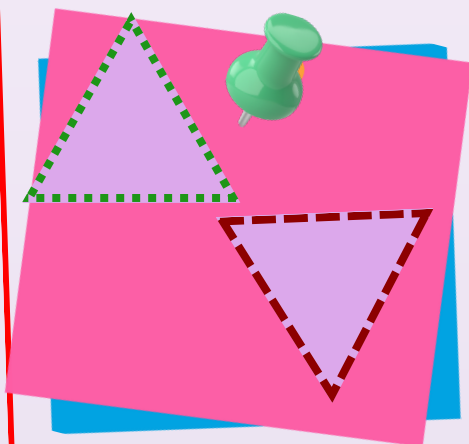
Еден ден Илин посака да игра шах, ја зема кутијата со црни и бели фигури и ја однесе во дневната соба. Неговиот татко Томе работеше нешто на компјутерот, а мајка му го пиеше пладневното кафе. Кога го здогледаа, двајцата се насмевнаа. Илин го замоли татко му да играат заедно шах, на што татко му одговори дека за да игра, најпрво треба да ги научи правилата. Илин се подналути и одговори: -„Јас имам свои правила и сакам да играм по нив.“

-„Не може така.“ - му одговори татко му.



ПРАВИЛА НА ИГРАТА

Во играта учествуваат двајца играчи. Секој од играчите си избира боја на фломастер или боичка со која ќе игра. По сопствен избор избираат начин за да одредат кој ќе ја започне играта. Првиот играч избира збор и околу него треба да направи триаголник, правејќи три линии околу зборот, спојувајќи ги двете точки помеѓу тие два збора.



Тогаш Илин го замоли својот татко да му ги објасни правилата на игра. Томе го остави компјутерот, седна на масата, ја отвори дрвената кутија и му објасни на Илин како се редат фигурите. Илин љубопитно гледаше во фигурите и ги местеше своите бели, исто како што татко му ги местеше црните отспротива. Потоа татко му продолжи да му ги кажува правилата на игра. Му објасни дека секоја фигура има свои полиња на движење. Илин се насмевна и рече:

-„Знам, па ова е како во училиште, наставничката ни пишува зборови и ние составуваме реченици со поврзување на точките во кутии. Ако не е правилна реченицата, не може да се нацрта кутија.“ Мајка му и татко му гордо го погледнаа и се насмевнаа. Беа среќни бидејќи нивниот син ја слуша наставничката и наученото знае да го примени дури и во игра.

ПРАВИЛА НА ИГРАТА

За да направи линија, играчот треба избраниот и соседниот збор да ги употреби во реченица. Доколку реченицата е правилна, играчот повлекува линија помеѓу двата збора.

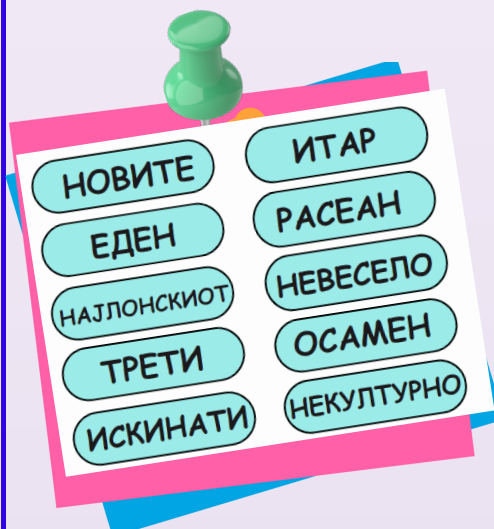
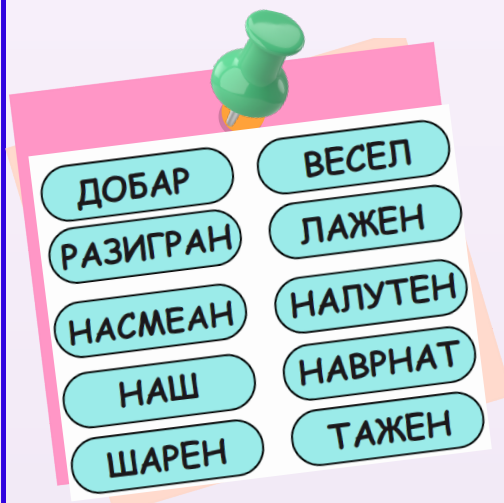
Победник во играта е играчот којшто ќе направи повеќе триаголници во својата боја.

ДОМИНО СО ПРИДАВКИ

Матео и неговиот другар Марио обожаваат да играат умствени игри. Додека сите деца трчаат во паркот, тие играат карти, бинго, бесилка и многу други игри. Двајцата се надмудруваат во игрите и, иако се најдобри другари, понекогаш знаат и да се налутат еден на друг.

Денес во училиште наставничката им објаснуваше за зборови што се викаат придавки. Им кажа дека со придавките се објаснува некоја карактеристика на именката. За домашна задача им даде да напишат по пет реченици во кои ќе употребат придавки.

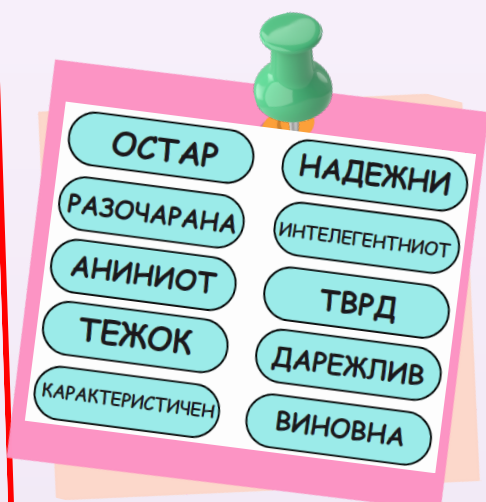
Матео се досети дека тие наместо реченици можат да направат игра и со дозвола на наставничката заедно со Марио седнаа во дворот и почнаа да смислуваат игри. Прво помислија на асоцијации, па на пантомима, но сите тие игри ги играле во училиште и сакаа нешто ново. Додека седеа така замислени во дворот, помина Неда, помалата сестричка на Матео. Таа во своите раце држеше домино. Кога го виде тоа, Матео веднаш се досети и му предложи на Марио да направат домино со придавки.



ПРАВИЛА НА ИГРАТА

Играта се игра со две групи од по 4 ученици.

Картите со придавки се делат подеднакво на двете групи. Играта се игра со продолжување на низата од придавки. Секоја наредна придавка почнува на буквата на која завршува придавката пред неа. Победник е онаа група која ќе ги искористи сите карти со придавки или онаа група на која ѝ останале помалку карти што не може веќе да ги употреби за продолжување на низата.



Марио со задоволство ја прифати идејата и веднаш се фатија за работа. Најпрво нацртаа и исекоа картички што личеа на домино и на секоја од нив напишаа по една придавка. Се договорија дека правило на играта ќе биде еден ученик да избере придавка, а следниот да побара придавка која започнува на последната буква од зборот на другарчето.

Утредента среќни им ја претставија играта на другарчињата кои со воодушевување ја прифатија. Играа три часа и сакаа да продолжат да играат. Наставничката ги пофали за креативноста и им рече дека играта ќе им ја претстави и на другите одделенија. Така децата ем ќе ги научат придавките ем ќе се забавуваат.

ПРАВИЛА НА ИГРАТА

ДОБАР РАЗИГРАН НАСМЕАН НАШ ШАРЕН ВЕСЕЛ ЛАЖЕН НАЛУТЕН НАВРНАТ
ТАЖЕН НОВИТЕ ЕДЕН НАЈЛОНСКИОТ ТРЕТИ ИСКИНАТИ ИТАР РАСЕАН
НЕВЕСЕЛО ОСАМЕН НЕКУЛТУРНО ОСТАР РАЗОЧАРАНА АНИНИОТ ТЕЖОК
КАРАКТЕРИСТИЧЕН НАДЕЖНИ ИНТЕЛИГЕНТНИОТ ТВРД ДАРЕЖЛИВ
ВИНОВНА

ПОДРАЧЈЕ 4



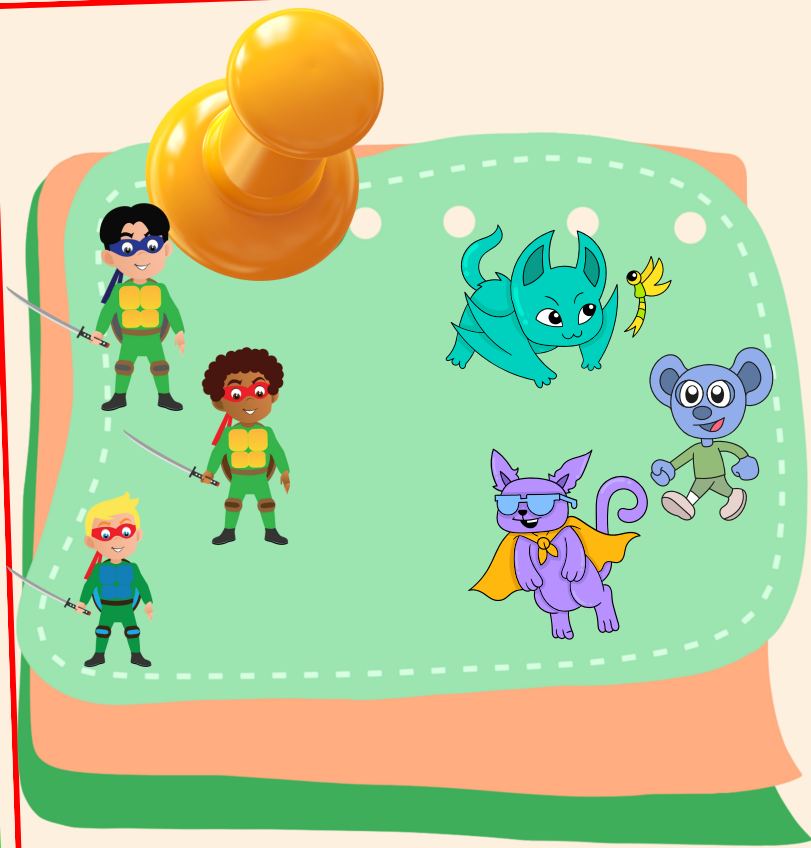
НАШАТА ОКОЛИНА

Состојки:

- училиштен двор, блиска околина
- две групи на ученици
- кредит / лист хартија / боички

Рецепт: Децата се делат во две групи и секоја од групите треба да смисли свое име за групата. За почеток на играта групата што се крие (група 1) без присуство на групата што бара (група 2) на бетон (или хартија) црта план за криење на своите играчи. Во планот се внесуваат сите поголеми предмети и објекти зад кои може да се кријат играчите. На тој начин куќата, автомобилите, оградата, скалите и сл. се означуваат со симболи. (куќите со х, дрвјата со о, автомобилите со – итн.) Се внесуваат и лажни ознаки за да ги забунат противничките играчи. Кога планот е готов, групата што бара (група 2) одбројува 10, 20, 30, 100, а за тоа време групата што се крие (група 1), се крие на местата коишто ги нацртала во планот. Потоа групата што бара (група 2) добро го разгледува планот и тргнува да ги бара играчите од групата што се крие (група 1). Кога ќе најдат поголем број од играчите на групата што се крие (група 1), овие две групи ги менуваат улогите, т.е. сега играчите што бараат цртаат свој план, а групата што се криеше, ги бара. Целта е групата што бара во времетраење од 5 минути добро да го протолкува планот и побрзо да ги најде скриените играчи. Победник е групата којашто за 5 минути ќе пронајде поголем број играчи.

Цел: просторна ориентација, читање мапа, го покажува патот до објекти што се во непосредна околина



КРЕАТИВНА МОЗГАЛКА

Состојки:

- кутија
- ливчиња со букви/ зборови / илустрации

Рецепт: Учениците се делат во 4 групи и се означуваат со броевите од 1 до 4. Секоја група влече и задава задача на наредната група (група број 1 влече буква и ѝ задава задача на група број 2, група број 2 на група број 3 итн.)

Варијанта бр.1 со букви

Потребна е кутија со 31 ливче на кое е испишана по една голема, кирилична буква. По одреден редослед по еден играч од групата која е на ред доаѓа до кутијата со букви, влече едно ливче на кое е напишана голема, печатна, кирилична буква и ѝ задава задача на наредната група да запише што е можно повеќе зборови за 1 минута на буквата што е извлечена.

Победник е онаа група којашто за 1 минута ќе напише најмногу зборови. Играта се повторува во три круга.

Варијанта бр.2 со зборови

Потребна е кутија со ливчиња на кои се запишани по три збора кои меѓусебно ги поврзува едно исто правило (иста буква на почеток, во средина или на крајот од зборот).

По одреден редослед по еден играч од групата што е на ред доаѓа до кутијата со букви, влече едно ливче на коешто се запишани по три збора што меѓусебно ги поврзува едно исто правило и ѝ задава задача на наредната група да ја открие заедничката карактеристика на трите збора за 30 секунди. Победник е онаа група која во трите круга ќе ги открие заедничките карактеристики на зборовите. Играта се повторува во три круга.

Варијанта бр. 3 со илустрации

Играчот којшто од кутијата извлекува ливче со илустрација на еден предмет, кажува зборови што започнуваат со буквите од кои е составена илустрацијата, на пр. СЛОН (стол, лисица, огледало, нос)

Задачата на наредната група ученици е од почетните букви на кажаните зборови да го состави зборот од илустрацијата за 30 секунди.

Победник е онаа група што ќе погоди повеќе илустрации. Играта се повторува во три круга.

Цел: откривање на позиција на гласот, артикулација на гласови

https://www.canva.com/design/DAFbCODjpoA/xz352jupFiD3P4b11xAKFQ/view?utm_content=DAFbCODjpoA&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton

А	Б	В	Г
Д	Ѓ	Е	Ж
З	С	И	Ј
К	Л	Љ	М
Н	Њ	О	П
Р	С	Т	Ќ

воз време Весна	дом рој воз	рој број пеј	маса молив мечка
ќумур ќумбе ќуп	штрк шнола штипка	збор бор хор	бран мал стан
скок крекери морков	прсти трепка треска	мак рак пак	глобус гавран гума

АЗБУЧНА ВРТЕЛЕШКА

Состојки:

- азбучна вртелешка
- лист хартија
- табла

Рецепт: Азбуката што се врти како вртелешка може да биде изработена од картон или тенка шперплоча. Вртелешката има два основни дела, и тоа: прв цвет со петнаесет ливчиња и друг дел, во облик на стилизиран цвет со петнаесет ливчиња.

На секое ливче од цветовите испишана е по една буква од нашата азбука. Некои самогласки се запишуваат повеќепати за поедноставно поврзување на буквите во збор.

Двата цвета и стрелката во своите централни точки се поврзани, така што можат независно да се вртат во круг во двете насоки.

Играта во исто време ја играат две групи играчи. Секоја група има своја вртелешка со истата комбинација на букви. Секоја од групите има право на 5 вртења на стрелката, при што ќе добие 10 букви.

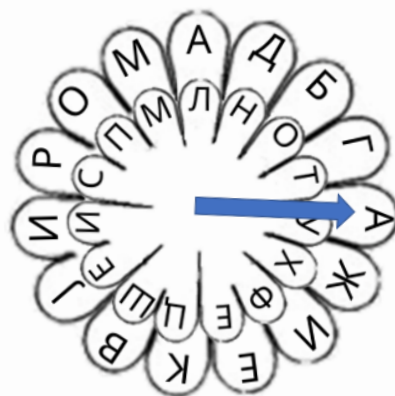
Задачата на двете групи деца е за една минута секоја група од својата вртелешка да состави и поврзе повеќе букви во еден збор што има значење. Секој успешно пронајден збор се запишува на табла, за секоја група посебно. На крајот од играта се прави споредба на бројот на зборови, формулацијата и должината на зборот.

За група деца што се повозрасни задачата може да се усложни така што во нивната вртелешка би се запишале само самогласки.

Цел: составување зборови, збогатување на фондот на зборови



https://www.canva.com/design/DAFbVTTwAi4/dtDqIBz3tNSHj68B0iULTA/view?utm_content=DAFbVTTwAi4&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=homepage_design_menu



АТ ВЕК
АИ СРО

БЕК СВЕТИ ОРА
РОСА БАКА

МОЈАТА СУПЕРМОЌ

Состојки:

- волшебно стапче
- кутија
- ливчиња со поими од секојдневниот живот

Рецепт: Играта се игра на мирно место и потребно е кај играчите да се создаде соодветно расположение. Еден ученик е волшебник што има волшебно стапче. На едниот крај од училницата ја ставаме волшебната кутија со ливчиња со поими од секојдневниот живот или поими / клучни зборови што наставникот сака да ги вежба со учениците. Волшебникот шета меѓу учениците и со волшебното стапче допира еден ученик. Тој ученик оди до волшебната кутија, од капата влече еден поим што треба да го претстави со движење (пантомима), асоцијација или цртање според своите афинитети и можности, а останатите ученици треба да го погодат поимот.

Кај помалите играчи дозволена е помош од останатите играчи или набљудувачи на играта.

Примери за движења:

-Топка: фрлање, фаќање, замислена топка, уфрлување топка во кош, давање гол...

-Молив: пишување во воздух, острење, цртање... Вода: пиење, полевање, миење ...

Примери за асоцијација:

-Наставник: работи во училиште, се грижи за учениците, ги учи да читаат и пишуваат...

-Заб: песјаци, служат за сецкање на храната, ги имаат и луѓето и животните...

-Број: математика, собирање, парен и непарен...

Цел: развој на емоционалната интелигенција, развој на имагинација и фантазија



https://www.canva.com/design/DAFbPPH2kfs/IZuxVNVIYPdiSgm1rIPXQw/view?utm_content=DAFbPPH2kfs&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=homepage_design_menu



НЕОБИЧНИ ЗБОРОВИ

Состојки:

- текст со необични зборови / имиња
- табла
- лист хартија

Рецепт: Наставникот заедно со учениците во една тегла ги собира сите непознати и необични зборови од приказните од научна фантастика, патописи, доживување од далечни и непознати краишта и од сите наставни часови. По своја желба наставникот (еднаш неделно, еднаш месечно...) ја отвора теглата и им поставува задача да посветат внимание на зборовите што во изминатиот период ги издвоиле како непознати и необични. По завршување со читањето, сите одбрани зборови се запишуваат на табла, а потоа се води разговор со цел да се потсетат на нив и на нивното значење. Повозрасните ученици може од напишаните зборови заеднички да состават своја приказна којашто најчесто добива необична содржина, а помалите ученици да состават куси реченици.

Цел: збогатување на фондот на зборови, правилен редослед на зборови во реченица, развивање на детската фантазија

СКОК

Состојки:

-лепеза од картички со насоки за играта



https://www.canva.com/design/D AFbPKJwu0Q/gciBrZdA cWnRW JdxevONw/view?utm_content=DAFbPKJwu0Q&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=homepage_design_menu

Рецепт: Децата седат во круг и започнуваат да ги читаат зборовите од низата по насоки на наставникот. Низата треба да содржи најмалку два вида зборови, дозволени зборови коишто ќе треба да ги прочитаат гласно и зборови коишто наместо да ги прочитаат гласно, ќе треба да го кажат зборот СКОК и да продолжи следниот ученик што е на ред. (На пр.: „Читајте ги дадените зборовите по ред. Зборовите што претставуваат именка ги читаме наглас, додека, пак, зборовите што се глаголи наместо да ги прочитаат наглас, велиме СКОК.“). По потреба или избор и креативност на наставникот тоа може да биде и низа од броеви или, пак, низа од друг вид зборови.

Започнува првиот ученик и го чита првиот збор и читањето продолжува сè додека не се дојде до првиот глагол кога ученикот треба да каже СКОК наместо да го прочита глаголот гласно. Потоа продолжува наредниот ученик. (На пр.: првиот ученик чита слон, вториот ученик чита сонце, третиот наместо глаголот оди вели СКОК, па продолжува четвртиот ученик што чита чаша, итн....) Во текот на читањето на низата зборови никој не смее да ги изговори на глас зборовите што претставуваат глаголи. Наместо овие зборови, играчот треба да го каже зборот СКОК. Оној кој ќе згреши, излегува од играта. Играта е завршена кога ќе остане само еден играч.

Цел: логичко размислување и пооврзување на дадените насоки во играта, актуелизирање на предзнаењата, брзина на размислување

СЕ ДЕЛАМ, СЕ ДЕЛАМ СО БРОЈОТ

Состојки:

-креда

Рецепт: Учениците се делат во три групи. На бетон со креда се цртаат кругови со различни броеви (на пр. деливи со 2, 5, 10 и броеви што не се деливи со овие броеви) и три линии каде што ќе стојат играчите (бројот на линии може да се менува во зависност од бројот на групи).

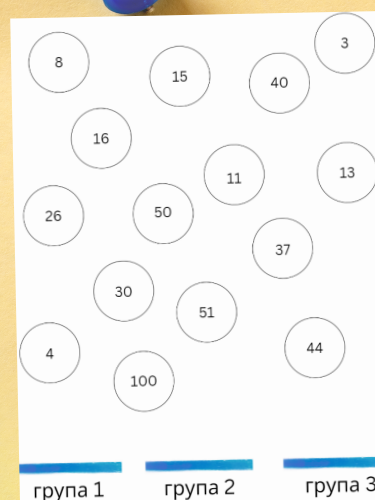
Наставникот дава упатства, на пр.: „Се делам, се делам, се делам со бројот 5.“ Секој нареден круг насоките се менуваат, се задаваат посложени и посложени насоки (се делам со т, па се делам со 2 и 5 итн.) Учениците коишто се на ред имаат за задача во рок од 5 секунди да пронајдат круг со број што е делив со 5, а притоа не смеат двајца ученици да стојат во ист круг. Групата чиј играч нема да пронајде број или ќе згреши, излегува од игра.

На крајот победник е онаа група во која ќе останат најмногу играчи.

Цел: логичко размислување, брзо размислување и делување



https://www.canva.com/design/DAFbPKJwu0Q/gciBrZdA_cWnRWJdxevONw/view?utm_content=DAFbPKJwu0Q&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=homepage_design_menu



ПОГОДИ ГО ЈАБОЛЧЕТО

Состојки:

- подлоги со исцртани и обележани полиња
- стикери со јаболчиња

Рецепт: За секој играч се печати подлога со обележани полиња. Табелите се идентични по бројот на крукчиња и по начинот на обележување. Првиот хоризонтален ред е обележан со броеви од еден до пет, а лево е вертикалниот ред на крукчиња означени со буквите од азбуката по редослед. Во игра се два играчи. Тие седат еден наспроти друг, така што во текот на играта не можат да го видат распоредот на поставените јаболчиња во табелата. На почетокот на играта секој играч во својата табела со стикерчињата поставува 6 јаболчиња во крукчињата на места што сам ќе ги одбере. Главниот дел на играта започнува кога играчите почнуваат наизменично еден на друг да поставуваат барања со кои наслепо еден на друг се мета, односно со чатал „погодуваат“ во противничкото јаболче со цел да го погодат. Ако, на пример, барањето гласи: -„Погоди го јаболчето на полето Б-6!“, тогаш играчот на којшто му е дадено ова барање го пронаоѓа крукчето во кое се сечат (праволиниски) линиите што одат од буквата Б со линијата што оди од бројот шест. Ова квадратче треба да се прецрта, без оглед дали во него има јаболче или е празно. Играта се повторува сè додека еден од играчите на овој начин не ги погоди сите јаболчиња на противникот. Кога се во игра повеќе играчи (на пример пет) се одредува шести играч кој во исто време поставува барања на сите играчи и ја контролира нивната игра. Во оваа варијанта секој играч има своја табела во која поставува шест јаболчиња. Контролорот има своја табела во која ги запишува барањата што ги кажал за да не се повторуваат. Секое негово барање се однесува на сите пет играчи истовремено. Победник е играчот на кој на крајот ќе му останат најмногу непогодени јаболчиња.

Препорака:

- Во зависност од возраста на учениците табелата може да се зголемува, како и бројот на јаболчиња што треба да се погодат (табела 10x10 со 15 јаболчиња)
- Играта може да биде наменета и да се искористи во предметот математика за работа со податоци или по предметот општество кога се изучуваат координати, т.е движење во просторот или непосредната околина



https://www.canva.com/design/DAFbVDSK6lg/mabAVXixZxz0A6kK2nfXXQ/view?utm_content=DAFbVDSK6lg&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=publishsharelink

ПОГОДИ ГО ЈАБОЛЧЕТО

Во табелата залепи ги своите
шест јаболчиња во кругчињата по
твој избор

	1	2	3	4	5
А					
Б					
В					
Г					
Д					



ВОЛШЕБНО МОЛИВЧЕ

Состојки:

- картички со илустрации
- картички со зборови
- молив и лист хартија

Рецепт:

Секој ученик влече по 5 картички, претходно подготвени од страна на наставникот. Картичките може да бидат само илустрации, само зборови или, пак, зборови и илустрации според кои ученикот треба да состави творба во поезија или проза, во зависност од потребите на наставната содржина. Притоа ученикот има целосна слобода да ја употреби својата фантазија, да ги подреди картичките според своја замисла и да го „вклучи“ своето волшебено моливче.

На крајот следува изработка на книга со творби од учениците.

Цел: развивање на детската фантазија, составување прозна или поетска содржина, развивање на креативноста



https://www.canva.com/design/DAFbUy6zOFo/yliTZySrOUdLQCc-nKah1Q/view?utm_content=DAFbUy6zOFo&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=homepage_design_menu



ТРИАГОЛНА СПОЈУВАЛКА

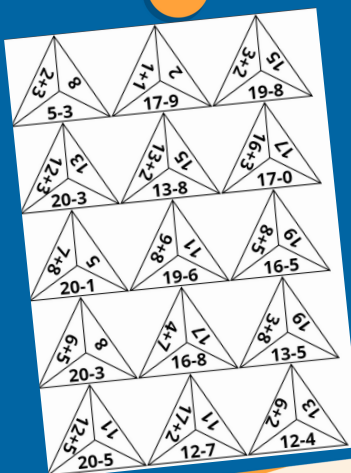
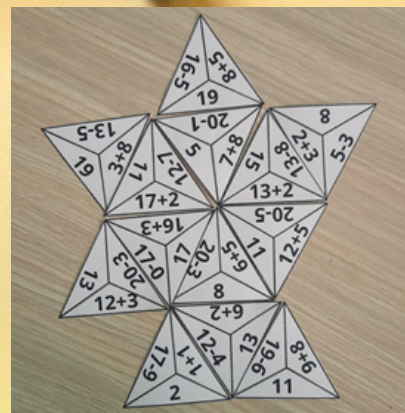
Состојки:

- триаголни картички со математички проблем

Рецепт: Играта се игра со најмалку двајца, а најмногу четворица играчи. Секој играч влече по четири триаголни картички. Останатите картички остануваат во средина, при што на секое вртење секој играч влече по една картичка кога е тој на ред да игра. Од купот картички првиот играч зема една картичка и ја става на средина, со што играта започнува. Истиот играч со своите четири картички врши проверка дали има картичка со која може да ја спари онаа што се наоѓа на средина. Доколку нема, влече од купот картички, а доколку и со таа картичка нема картичка со која може да ја спари картичката од средина, играта ја продолжува следниот играч. Играта завршува кога еден од играчите ќе ги спушти (спари) сите свои картички на масата.

Цел: логичко решавање на математички задачи

https://www.canva.com/design/DAFap0muMJE/3_HS8ljHDS-JvYwlrDZcA/view?utm_content=DAFap0muMJE&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=homepage_design_menu



СВЕЗДЕНИ КОВЧЕЖИЊА

Состојки:

- листа со прашања и одговори
- ковчежиња
- свездички во различни бои

Рецепт: Учениците се поделени во 4 групи по 5 ученици (во зависност од големината на паралелката, бројот на групите може да се менува) и секоја група добива свездички во различна боја (првата група - зелени, втората група - жолти, третата група - црвени,...) Наставникот го одредува редоследот на групите во играта. Првата група бира број на ковчеже (од 1 до 10), како и прашање (а, б или в). На пр. ковчеже бр. 3, прашање под б. Групата има време од 30 секунди да даде одговор на прашањето. Доколку групата точно одговори на прашањето, на тој дел од ковчежето се лепи свезда со боја на групата. Доколку групата не одговори точно на прашањето или не го знае одговорот на прашањето, истото може повторно да го одбере друга група и да одговори. Играта трае сè додека не се одговорат сите прашања. Победник е онаа група којашто ќе има најмногу точни одговори, односно најмногу залепени свездички.

Цел: збогатување на знаењата на учениците, проверка на веќе стекнатите знаења, давање целосни и јасни одговори на поставените прашања, тимска работа



https://www.canva.com/design/DAFalqp1QyA/DzRFjMgBP9nADSF-rrH81A/view?utm_content=DAFalqp1QyA&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=homepage_design_menu



БРОЈНИ МОСТОВИ

Состојки:

- Картички (5cmx7cm) со броеви од 1 до 20 (по два примерока) (може и поголеми броеви)
- Картички со знаци +, -, = (по четири примероци) (множење и делење за повозрасни ученици)
- 4 подлоги за картички (20cmx 30cm = A4)

Рецепт: Во играта учествуваат најмалку двајца, а најмногу четворица играчи. Еден играч ги меша картичките и им дели на останатите по 5 картички во два круга (првиот круг по три картички, вториот круг по две картички). Картичките што ќе останат се ставаат во едно купче на средина со ликот завртени кон масата. Секој учесник ги реди своите картички на својата подлога. Целта е секој учесник да состави броен израз со точен резултат (на пр. $2 + 5 = 7$). За бројниот израз потребни се 5 картички, а шестата е за комбинација и за прогласување победа. Првиот играч влече една картичка од купчето, доколку има потреба од неа ја задржува, а до купчето во средина спушта една картичка од своите со ликот нагоре. Доколку се потрошат картичките од купчето во средина, се превртуваат картичките што биле фрлани од играчите и играта продолжува. Кога еден играч ќе ја заврши играта, останатите продолжуваат додека не остане еден играч во играта.

Цел:

- Ги кажува сите парови на броеви чиј збир е 10 и тоа го поврзува со собирање.
- Собира со броење напред и со комбинирање на две количини.
- Одзема со броење наназад и со одземање на една количина од друга.
- Собира еднакви собироци до $5 + 5$.
- Наведува примери на собирање и одземање во секојдневни ситуации.
- Собира три едноцифрени броја, при што збирот на два од нив е 10.
- Објаснува дека промената на редоследот на собироците не го менува збирот.
- Ги користи знаците +, -, и = во математички искази што се однесуваат на собирање или одземање.
- Користи различни стратегии за собирање парови броеви до 20.



https://www.canva.com/design/DAFadOxNzfs/FgJA4pZ_np_n8c_J8HheirQ/view?utm_content=DAFadOxNzfs&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=homepage_design_menu



ДРОНСКО ПАТУВАЊЕ

Состојки:

- 1 подлога за игра
- 15 жолти картички
- 15 виолетови
- 5 црвени картички
- листа со одговори на прашањата
- 10 картички полна батерија
- 10 картички празна батерија
- коцка

Рецепт: Во играта учествуваат 4 групи од 5 ученици (во зависност од големината на паралелката, бројот на ученици во групата може да се менува). Еден ученик се поставува за дрон. Кај него стои листата со прашања и одговорите на прашањата. На подлогата на означените места се поставуваат картичките со прашања. Секоја група добива по едно човече со кое ќе се движи низ играта. Се фрла коцка и групата што ќе има најмал број тргнува прва. Еден играч од групата фрла. Се движи по полињата со бројки онолку места колку што добил на коцката. Секој број на подлогата е со различна боја. Се влече картичка од купот картички со иста боја со полето на кое е застанато човечето. Играчот го чита прашањето од картичката и има 30 секунди за се консултира со групата и да даде одговор на дронот. Дронот е задолжен да го провери одговорот од листата со прашања и точни одговори и доколку е точен, играчот влече една картичка од картичките со полна батерија и ја спроведува зададената наредба од картичката. Доколку одговорот не е точен, играчот влече картичка од купчето со празна батерија ја спроведува зададената наредба. Наредбата од картичките со полна батерија се исполнува и за местото на кое ќе застане човечето не се зема нова картичка со прашање, туку продолжува наредниот играч. Играта продолжува додека една од групите не стигне до домот.

Цел:

- Ги разликува просториите во домот според намената.
- Ги наведува основните елементи на мебелот / апаратите карактеристични за секоја просторија во домот.
- Ги набројува основните апарати во домаќинството и ја објаснува нивната намена.
- Објаснува како безбедно се ракува со основните апарати во домаќинството



https://www.canva.com/design/DAFaei21PV8/aGRy4tcZQPSFcbLUmrJg/view?utm_content=DAFaei21PV8&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=homepage_design_menu



ПРАШАЛНА СЛОЖУВАЛКА

Состојки:

- 1 сложувалка
- листа со прашања
- 2 бели листови

Рецепт: Учениците се поделени во 4 групи по 5 ученици (во зависност од големината на паралелката, бројот на ученици во групите може да се менува). Секоја група добива по една сложувалка на парчиња којашто стои пред нив, но не смеат да земат парче и да започнат да редат сè до оној момент додека не извлечат прашање и одговорот точно. Секоја од групите влече по едно ливче на кое претходно се испишани броеви што го означуваат редниот број на групата која по ред ќе ја игра играта. Започнува групата која го извлекла бројот еден. На секоја група ѝ се даваат по два бели листа, едниот за да ги лепат деловите од сложувалката, а другиот за да ги запишуваат одговорите на прашањата. Првата група влече прашање и го чита наглас, а сите групи имаат време од 15 секунди да го запишат одговорот на прашањето на белиот лист. По истекот на времето една по една група го чита одговорот на прашањето. Онаа група којашто има точно одговорено на прашањето зема едно парче од својата сложувалка што го поставува на белиот лист со цел да ја нареди што побргу сложувалката. Доколку ниедна од групите не одговори точно на прашањето, истото се остава настрана, не се влече парче од сложувалката и се продолжува со наредно прашање, влечено од групата која е на ред. Неточно одговорените прашања се одговараат откако ќе бидат поминати сите останати прашања. Победник во играта е онаа група којашто прва ќе ја состави сложувалката.

Цел: проширување на знаења, проверка на веќе стекнати знаења, тимска работа, моторички развој, развој на фината моторика, стимулација на детски интелект



https://www.canva.com/design/DAFbJxhCFpo/xEubdDCPePzcrnLGo-djtg/view?utm_content=DAFbJxhCFpo&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=homepage_design_menu



Прашања:

- 1.Што е стих?
- 2.Од што е составена една стофа?
- 3.Што е строфа?
- 4.Што е рима?
- 5.За зборот рака, кажи негова рима!
- 6.За зборот бело, кажи негова рима!
- 7.Една строфа од колку стиха најмалку може да биде составена?
- 8.Творбата која е составена од неколку строфи се вика...
9. За зборот носи, кажи негова рима!

МАТЕМАТИЧКА НИЗА

Состојки:

- листови со задачи
- табела со кодови

Рецепт: Учениците се поделени во шест групи по 4 ученици (во зависност од бројот на ученици во паралелката, бројот на групи и учесници може да се менува). Секоја група добива исти листови со задачи што треба да ги решат на самите листови. Секоја задача го има клучот за точно решение на наредната задача. На пример : Учениците треба да ја решат првата задача точно и нејзиниот резултат да го пронајдат на табелата со кодови и да откријат која буква се крие зад решението на задачата, истовремено запишувајќи ги откриените букви по ред во обележаниот простор. Истото решение треба да го вметнат во обележаното црвено квадратче на почетокот од следната задача. Истата постапка се повторува до решавањето на последната задача и откривањето на кодираниот збор.

Цел: логичко размислување, точно решавање на поставените задачи, развивање на систематичност, истрајност, љубопитност, брзина на работа, тимска работа

https://www.canva.com/design/DAFba0sLdgA/fUGAUVKnP8Rf t6vcTDew/view?utm_content=DAFba0sLdgA&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=homepage_design_menu

9. Во библиотеката на ☐ полици има вкупно 582 книги кои се подеднакво распределени на секоја од полиците. Колку книги има на секоја полица?

P: $582 : 3 = 194$

10. Една група од ☐ ученици патува распоредена во 5 автобуси. Во првиот автобус имало 38 ученици, во вториот 9 ученици помалку од првиот, во третиот автобус имало 5 повеќе од вториот, во четвртиот автобус имало 9 повеќе од првиот. Колку ученици имало во петтиот автобус?

P: 1 автобус = 38
2 автобус = $38 - 9 = 27$
3 автобус = $27 + 5 = 32$
4 автобус = $38 + 7 = 45$

5 автобус = $38 + 27 + 32 + 45 = 142$ $194 - 142 = 52$

11. Во еден ресторан имало ☐ маси. На 10 маси можат да седат по 10 гости, на другите 10 маси можат да седат по 8 гости, а на останатите маси може да седат по 4 гости. Колку гости може да собере во ресторанот?

P: $52 - (10 + 10) = 52 - 20 = 32$
 $10 \cdot 10 = 100$
 $10 \cdot 8 = 80$
 $32 \cdot 4 = 128$

Activ



Лист за наставникот:

1. Матео има 12 години. Татко му е постар од него 29 години. Колку години има татко му на Матео?

Р: $12 + 29 = 41$

2. За подготовка на една овошна салата потребни се вкупно кг. (резултат од задача бр.1) овошје. Од нив 19 кг. банани, 5 кг. ананас и јагоди. Колку килограми јагоди се потребни за салатата?

Р: $41 - (19 + 5) = 41 - 24 = 17$

3. Во визбата имало дрвени буриња. Сашо купил уште 94 пластични буриња, а од неговиот сосед добил на подарок уште 38 метални буриња. Колку вкупно буриња има сега Сашо?

Р: $17 + 94 + 38 = 149$

4. Книжарот Симе спакувал боички. Од нив 2 боички земал за себе, а останатите ги поделил во 3 кутии. По колку боички имало во секоја кутија?

Р: $149 - 2 = 147$ $147 : 3 = 49$

5. Рибарите уловиле риби, првиот ден. Вториот ден уловиле два пати повеќе од првиот, а третиот ден уловиле 67 риби повеќе од вториот. Колку вкупно риби уловиле рибарите?

Р: $49 * 2 = 98$ $98 + 67 = 165$ $49 + 98 + 165 = 312$

6. Бројот зголеми го за 438, а потоа добиениот број намали го за разликата на броевите 834 и 287.

Р: $312 + 438 = 750$ $834 - 287 = 547$ $750 - 547 = 203$

7. Миа имала денари. Татко ѝ ѝ дал уште 689 денари. Од тие пари Миа си купила дуксер кој чинел 359 денари и маичка која чинела 187 денари. Колку пари ѝ останале на Миа ?

Р: $203 + 689 = 892$ $892 - (359 + 187) = 892 - 546 = 346$

8. Една улица е долга м. Од неа работниците асфалтирале 289 м. првиот ден, а 54 м. вториот ден. Колку метри треба да се асфалтираат третиот ден за да ја асфалтираат цела улица?

P: $346 - (289 - 54) = 346 - 343 = 3\text{m.}$

9. Во библиотеката на полици има вкупно 582 книги кои се подеднакво распределени на секоја од полиците. Колку книги има на секоја полица?

P: $582 : 3 = 194$

10. Една група од ученици патува распоредена во 5 автобуси. Во првиот автобус имало 38 ученици, во вториот 9 ученици помалку од првиот, во третиот автобус имало 5 повеќе од вториот, во четвртиот автобус имало 9 повеќе од првиот. Колку ученици имало во петтиот автобус?

P: 1 автобус = 38

2 автобус = $38 - 9 = 27$

3 автобус = $27 + 5 = 32$

4 автобус = $38 + 7 = 45$

5 автобус = $38 + 27 + 32 + 45 = 142$ $194 - 142 = 52$

11. Во еден ресторан имало маси. На 10 маси можат да седат по 10 гости, на другите 10 маси можат да седат по 8 гости, а на останатите маси може да седат по 4 гости. Колку гости може да собере во ресторанот?

P: $52 - (10 + 10) = 52 - 20 = 32$

$10 * 10 = 100$

$10 * 8 = 80$

$32 * 4 = 128$

$100 + 80 + 128 = 308$

12. Во една фарма првиот ден собрале јајца. Вториот ден собрале 197 јајца повеќе од првиот, а третиот ден собрале 199 јајца помалку од првиот ден. Колку вкупно јајца собрале за 3 дена ?

P: 1 ден = 308

2 ден = $308 + 197 = 505$

3 ден = $308 - 199 = 109$

Вкупно : $308 + 505 + 109 = 922$

13. Јана има денари. Од нив потрошила 689 денари, но дедо ѝ ѝ дал уште 437 денари. Колку денари сега има Јана?

P: $922 - 689 = 233$

$233 + 437 = 670$

Математичка низа

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13

1. Матео има 12 години. Татко му е постар од него 29 години. Колку години има татко му на Матео?

Решение:

2. За подготовка на една овошна салата потребни се вкупно кг. (резултат од задача бр.1) овошје. Од нив 19 кг. банани, 5 кг. ананас и јагоди. Колку килограми јагоди се потребни за салатата?

Решение:

3. Во визбата имало дрвени буриња. Сашо купил уште 94 пластични буриња, а од неговиот сосед добил на подарок уште 38 метални буриња. Колку вкупно буриња има сега Сашо?

Решение:

4. Книжарот Симе спакувал боички. Од нив 2 боички земал за себе, а останатите ги поделил во 3 кутии. По колку боички имало во секоја кутија?

Решение:

5. Рибарите уловиле риби, првиот ден. Вториот ден уловиле два пати повеќе од првиот, а третиот ден уловиле 67 риби повеќе од вториот. Колку вкупно риби уловиле рибарите?

6. Бројот зголеми го за 438, а потоа добиениот број намали го за разликата на броевите 834 и 287.

Решение:

7. Миа имала денари. Татко ѝ ѝ дал уште 689 денари. Од тие пари Миа си купила дуксер кој чинел 359 денари и маичка која чинела 187 денари. Колку пари ѝ останале на Миа ?

Решение:

8. Една улица е долга м. Од неа работниците асфалтирале 289 м. првиот ден, а 54 м. вториот ден. Колку метри треба да се асфалтираат третиот ден за да ја асфалтираат цела улица?

Решение:

9. Во библиотеката на полица има вкупно 582 книги кои се подеднакво распределени на секоја од полиците . Колку книги има на секоја полица?

Решение:

10. Една група од ученици патува распоредена во 5 автобуси. Во првиот автобус имало 38 ученици, во вториот 9 ученици помалку од првиот, во третиот автобус имало 5 повеќе од вториот, во четвртиот автобус имало 9 повеќе од првиот. Колку ученици имало во петтиот автобус?

Решение:

11. Во еден ресторан имало маси. На 10 маси можат да седат по 10 гости, на другите 10 маси можат да седат по 8 гости, а на останатите маси може да седат по 4 гости. Колку гости може да собере во ресторанот?

Решение:

12. Во една фарма првиот ден собрале јајца. Вториот ден собрале 197 јајца повеќе од првиот, а третиот ден собрале 199 јајца помалку од првиот ден. Колку вкупно јајца собрале за 3 дена?

Решение:

13. Јана има денари. Од нив потрошила 689 денари, но дедо ѝ ѝ дал уште 437 денари. Колку денари сега има Јана?

Решение:

Почитувани ученици, наставници и родители, ќе ни значи да го споделите
вашето мислење со нас за игрите.



за наставници



за родители



за ученици