

NAZIV IGRE	Stvar, biljka, životinja, ime
CILJ	Imenovati stvar, biljku, životinju i osobno ime na zadano slovo (riječi koje počinju određenim glasom)
OPIS	<p>Svaki učenik dobiva tablicu za upi.            Određuje se slovo (mogu se koristiti štapići iz igre <a href="#">Bombastična slova</a>)            Učenici upisuju tražene pojmove (može se odrediti vrijeme ili se igra prekida kada prvi učenik ispuni sva polja u tablici).            Učenici čitaju upisane riječi. Boduje se na sljedeći način:            Nema upisane riječi, riječ ne postoji ili je u pogrešnom stupcu – 0 bodova            Riječ je ispravna, ali više učenika ima istu riječ – 5 bodova svakom učeniku koji je napisao tu riječ            Riječ je ispravna i razlikuje se od riječi koju su drugi učenici napisali – 10 bodova učenikima/učeniku koji imaju riječi različite od drugih            Samo jedan učenik je u određenom stupcu napisao ispravnu riječ (svi ostali ili nisu napisali ništa ili su napisali pogrešnu riječ) – 15 bodova tom učeniku            Pobjednik je onaj koji nakon dogovorenog broja krugova ima najveći broj bodova.            Ukoliko u razredu/skupini postoji banka riječi, učenici je mogu (prema procjeni učitelja ili učiteljice) koristiti u traženju riječi.</p>
PRIBOR	<p>Tablica za upis pojmova – u prilogu  <i>Banka riječi</i> – priprema se iz obrađenih pojmova i riječi kojima se učenici služe            Na karticama su i crteži (nije neophodno, ali je poželjno) i razvrstane su po abecedi – u fotografijama primjer <i>banke riječi</i></p>
ODGOJNO-OBRAZOVNI ISHOD	<p>Učenik upotrebljava riječi, sintagme i rečenice u točnome značenju u uobičajenim komunikacijskim situacijama.            Učenik prepoznaje glasovnu i slogovnu strukturu riječi te analizira i sintetizira riječi primjereno početnomu opismenjavanju</p>
ISHOD NA RAZINI AKTIVNOSTI	<p>Određuje početni glas u riječi, navodi riječi kojima je zadano slovo/glas početno            Određuje riječi koje pripadaju određenom višem rodnom pojmu</p>

**PRIJEDLOZI ZA PRIMJENU U ODGOJNO-OBRAZOVNOM RADU**

Igra je primjenjiva ukoliko učenici vladaju određenim fondom pojmova. Moguće je tablicu prilagoditi tako da trebaju reći samo, primjerice, stvar ili životinju. Također se mogu koristiti samo određena slova koja su frekventnija u hrvatskom jeziku (npr. S za razliku od H, F ili Đ). Moguće je uvesti i joker – pitaj učitelja/učiteljicu za određeni broj riječi prema dogovoru. Igra se može organizirati kao govorna i pisana vježba u uvodnom, glavnom i završnom dijelu sata.

**IZVORI FOTOGRAFIJA I/ILI CRTEŽA I KORIŠTENE APLIKACIJE**

MS Word  
Worksheet Crafter

**FOTOGRAFIJE**

Slovo	Stvar	Životinja	Joker	Slovo



Primjer *banke riječi*

**POVEZNICA NA DIJELJENU MAPU**

Prilog 1. – tablica za igru

[https://drive.google.com/file/d/11XN52AAkOA144297-vIA3DzGIMh\\_CCIM/view?usp=sharing](https://drive.google.com/file/d/11XN52AAkOA144297-vIA3DzGIMh_CCIM/view?usp=sharing)