

NAZIV IGRE	Bingo likovi i boje - 1
CILJ	Prepoznati zadani lik i pronaći ga na svojoj tablici
OPIS	<p>Svaki učenik dobiva po jednu tablicu (stariji učenici ili oni koji to mogu obzirom na raspon pažnje i razvijenu vizualnu percepciju, mogu dobiti i po dvije tablice) i papiriće za pokrivanje.</p> <p>Učitelj pokazuje likove jedan za drugim u jednakim vremenskim intervalima (vrijeme ekspozicije procjenjuje učitelj, s vremenom se smanjuje).</p> <p>Učenici traže na svojim tablicama imaju li takav lik. Ukoliko ga imaju, pokrivaju lik papirićem</p> <p>Pobjednik je onaj koji prvi pokrije sve likove na tablici. Tada vikne: Bingo!</p> <p>Prema potrebi, učitelj i sam opisuje lik koji demonstrira (žuti kvadrat, crveni trokut i sl.).</p>
PRIBOR	<p>Tablice s likovima</p> <p>Likovi za pokazivanje</p> <p>Papirići za pokrivanje (ili nešto slično, primjerice jednobojni žetoni)</p>
ODGOJNO-OBRAZOVNI ISHOD	<p>Uočava, razlikuje i imenuje geometrijske likove: kvadrat, pravokutnik, trokut i krug</p> <p>Uočava, razlikuje i imenuje boje: crvenu, žutu, plavu i zelenu</p>
ISHOD NA RAZINI AKTIVNOSTI	Uočava i prepoznaje likove istog oblika i boje
PRIJEDLOZI ZA PRIMJENU U ODGOJNO-OBRAZOVNOM RADU	Aktivnost se može primijeniti kao vježba u razlikovanju boja i oblika, uvodna aktivnost za geometrijske sadržaje, vježba za razvoj vizualne percepcije te kao dodatna aktivnost (igra) na kraju nastavnog sata ili dana.
IZVORI FOTOGRAFIJA I/ILI CRTEŽA I KORIŠTENE APLIKACIJE	MS Powerpoint

FOTOGRAFIJE



POVEZNICA NA
DIJELJENU MAPU

Prilog 1 – tablice i likovi za pokazivanje

https://drive.google.com/file/d/11_QpuQJ0BC1JaeY6sOIFNS3kK3jTI0IN/view?usp=sharing