

NAZIV IGRE	Domino – školski pribor
CILJ	Uparivanjem slika istih dijelova školskog pribora nastaviti lanac.
OPIS	<p>Svaki učenik dobiva 5 kartica (ukoliko igra samo dvoje učenika, svaki dobiva po 10 kartica). Kartice stave pred sebe licem prema dolje (oni mogu u svakom trenutku pogledati svoje kartice pazeći da ih drugi ne vide – može se, naročito kod uvođenja ove igre, igrati s karticama okrenutima licem prema gore). Ostale kartice se stave na hrpu.</p> <p>Počinja učenik koji ima „duplu“ karticu – karticu na kojoj su na obje polovice iste slike (ukoliko više učenika ima takve kartice, učitelj/učiteljica određuje tko će započeti igru). On karticu stavlja u sredinu, licem prema gore. Sljedeći učenik uz tu karticu stavlja onu koja ima istu sliku na jednoj ili drugoj polovici. Učenici tako redom nastavljaju niz. Ukoliko učenik nema karticu koja nastavlja niz, uzima karticu s hrpe u sredini, a igru nastavlja sljedeći učenik.</p> <p>Pobjednik je onaj koji prvi ostane bez kartica nakon što su upotrijebljene sve kartice s hrpe u sredini.</p>
PRIBOR	Kartice za igru – 54 kartice
ODGOJNO-OBRAZOVNI ISHOD	Učenik opisuje svoje obveze i dužnosti u školi.
ISHOD NA RAZINI AKTIVNOSTI	Učenik prepoznaje i imenuje dijelove školskog pribora.
PRIJEDLOZI ZA PRIMJENU U ODGOJNO-OBRAZOVNOM RADU	Igra se može primijeniti kao uvodna ili završna aktivnost na satovima Prirode i društva (sadržaji vezani uz školu, obveze učenika), Sata razrednika, Hrvatskog jezika (poticaj za govornu vježbu). Korelira i s očekivanjima međupredmetnih tema Osobni i socijalni razvoj i Građanski odgoj.
IZVORI FOTOGRAFIJA I/ILI CRTEŽA I KORIŠTENE APLIKACIJE	Worksheet Crafter www.pixabay.com MS Powerpoint

FOTOGRAFIJE



POVEZNICA NA DIJELJENU MAPU

Prilog 1. – kartice za igru

https://drive.google.com/file/d/12YGLjQi44ljhvB_67T4HMscNVE-LPMR2/view?usp=sharing

Prilog 2. – poledina kartica

<https://drive.google.com/file/d/12cif09cJYu9xu7nWxHtZ6LMCDFHcEosi/view?usp=sharing>