

NAZIV IGRE	Pogodi tko sam - životinje
CILJ	Prepoznati životinju po njenim obilježjima
OPIS	<p>Igrati se može na dva načina:</p> <p>a) sve slike životinja i njihovih opisa se stave na ploču, učenici traže parove</p> <p>b) na ploču se stave samo fotografije životinja, a učitelj/učiteljica čita opise.</p> <p>Pobjednik je učenik (ili ekipa) koji pogodi (pridruži sliku i opis) najvećeg broja životinja.</p>
PRIBOR	<p>Kartice za igru – s opisom životinje</p> <p>Kartice – slika životinje – po 20 kartica</p> <p>Kartice treba plastificirati i na naličju kartica staviti (nalijepiti) komadić magnetne folije.</p>
ODGOJNO-OBRAZOVNI ISHOD	Učenik uočava i opisuje organiziranost životinjskih vrsta po staništu, načinu prehrane i kretanja.
ISHOD NA RAZINI AKTIVNOSTI	Imenuje životinje ovisno o pripadnosti vrsti, načinu kretanja i prehrane, staništu i posebnim obilježjima.
PRIJEDLOZI ZA PRIMJENU U ODGOJNO-OBRAZOVNOM RADU	Igra je aktivnost namijenjena uvježbavanju sadržaja Prirode (nastavna cjelina – Život životinja) gdje služi kao motivacijska aktivnost i aktivnost za vrednovanje za učenje.
IZVORI FOTOGRAFIJA I/ILI CRTEŽA I KORIŠTENE APLIKACIJE	<p>www.pixabay.com</p> <p>MS Powerpoint</p>

FOTOGRAFIJE



POVEZNICA NA DIJELJENU MAPU

Prilog 1. – kartice

<https://drive.google.com/file/d/12z5e86tUi5qDCB-EgzfYU6pEHqi8Oo45/view?usp=sharing>