

NAZIV IGRE	Tko zna više
CILJ	Osvojiti pokal (doći do pokala) točnim odgovaranjem na pitanja
OPIS	Svaki učenik dobije figuricu za igru i stavi je na podlogu na početni položaj (polje u boji njegove figurice). Dobije i 4 žetona. Bacanjem kockice se kreće po podlozi u smjeru kazaljke na satu. Treba proći cijeli krug dok se ne vrati do svoje boje. Kad dođe na polje određene boje, uzima karticu iste boje i odgovara na postavljeno pitanje. Ukoliko točno odgovori, postavlja žeton na polje u boji koje vodi prema pokalu. Ukoliko ne odgovori točno, igra sljedeći učenik. Igra je gotova kad prvi učenik dođe do pokala (točno odgovori na 4 pitanja).
PRIBOR	Podloga za igru Kartice s pitanjima Figurice za igru Kockica za bacanje Žetoni
ODGOJNO-OBRAZOVNI ISHOD	Učenik uočava i opisuje organiziranost životinjskih vrsta po staništu, načinu prehrane i kretanja.
ISHOD NA RAZINI AKTIVNOSTI	Opisuje građu i podjelu životinja, navodi načine kretanja, prehrane i obilježja životinja.
PRIJEDLOZI ZA PRIMJENU U ODGOJNO-OBRAZOVNOM RADU	Aktivnost je namijenjena ponavljanju i provjeravanju nastavnih sadržaja vezanih uz život životinja. Može poslužiti kao priprema za provjeravanje ostvarenosti ishoda.
IZVORI FOTOGRAFIJA I/ILI CRTEŽA I KORIŠTENE APLIKACIJE	MS Powerpoint

FOTOGRAFIJE



POVEZNICA NA DIJELJENU MAPU

Prilog 1. – podloga za igru

https://drive.google.com/file/d/12wxhkq46fZ1uLpD_JZwlz6uXjWkntOD8/view?usp=sharing

Prilog 2. – kartice s pitanjima

<https://drive.google.com/file/d/12y39o-9dcBdKJWWLeNxEH6PuLhtIWazS/view?usp=sharing>