

# ПЛЕШИ И НЕ ЉУТИ СЕ!



## ДИДАКТИЧКИ МАТЕРИЈАЛ

Школа: ОШ „Васа Пелагић“

Аутори: Милена Рајић, Бојана Николић, Светлана Зековић, Александра Ђорђевић, Даринка Јевтић, Ненад Костић, Мариана Карабаш, Жељка Лаловић

<b>Назив дидактичког материјала</b>	Сналажење у простору (утврђивање)
<b>Елементи дидактичког материјала</b>	Линкови: „ <a href="https://www.youtube.com/watch?v=Branko_Kockica_-_Deset_ljutih_gusara">Branko Kockica - Deset ljutih gusara (youtube.com)</a> „ <a href="https://www.youtube.com/watch?v=Koko_Limbo_i_Tubica_skrivalica_-_Društvene_igre_-_DEXYCO">Koko Limbo i Tubica skrivalica – Društvene igre – DEXYCO (youtube.com)</a> “ Материјал: флеш картица, фигурице за игру „Не љути се човече“, коцкица, подлога за игру, пројектор, звучник
<b>Тема</b>	Оријентација у простору *Ученик мигрант је већ годину дана учио језик.
<b>Садржај</b>	<u>Сналазимо се у простору</u> Употреба дидактичких материјала за јачање комуникативне компетенције, компетенције за целоживотно учење, сарадња, математичке компетенције
<b>Исходи</b>	На крају часа ученик ће бити у стању да: <ul style="list-style-type: none"><li>• именује просторне релацијске односе у односу на себе и друге;</li><li>• повеже резултате рада са уложеним трудом;</li><li>• сарађује са другима у групи на заједничким активностима,</li><li>• се оријентише у простору помоћу просторних одредница напред-назад, лево-десно, горе-доле</li></ul>
<b>Циљ</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Развијање свести и способности за безбедно сналажење у простору;</li><li>• Оспособљавање ученика за примену стечених знања у свакодневном животу;</li><li>• Повезивање различитих предметних области (српски језик, математика, музичко, ликовно)</li></ul>
<b>Специфични циљеви</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Освешћивање потребе за сналажењем у простору и коришћењем основних бројева</li><li>• Подстицање жеље за учењем кроз игру</li><li>• Стицање знања о односима у простору</li><li>• Оснаживање веза и сарадње у оквиру тимског рада</li></ul>

Мотивациони увод је извођење покрета уз музику. „Мајмунски плес“. Ученици изводе покрет уз наведену композицију, пратећи инструкције наставника. На тај начин усвајају појмове: лево, десно, напред, назад и сл. За остале просторне појмове користимо флеш картице, на којима су цртежи. Такође, ученици се наводе и на коришћење основних бројева (два корака лево, три корака напред и сл.). С циљем усвајања основних бројева, користи се и композиција [\(879\) Branko Kockica - Deset ljutih gusara - YouTube](#). Поред усвајања бројева, ученици се наводе и на основне математичке операције (сабирање, одузимање).



Ученицима се показују цртежи и даје им се задатак да опишу оно што виде на цртежима (акцент је на коришћењу појмова: горе, доле, испод, изнад, између, на, у, као и на бројевима).

#### Љубивоје Ршумовић

#### ДЕСЕТ ЉУТИХ ГУСАРА

Десет љutih гусара  
дошло у мој кревет.  
Један пао с кревета –  
остало их девет.

Девет љutih гусара  
још не знају ко сам.  
Једног сам успавао –  
остало их осам.

Осам љutih гусара,  
ја их оштро гледам.  
Један пао у несвест –  
остало их седам.

Седам љutih гусара  
побегло на брест.  
Један пао на главу –  
остало их шест.

Шест љutih гусара  
збрисало у свет.  
Један се изгубио –  
остало их пет.

Пет љutih гусара  
лете као лептири.  
Један пао у бунар  
остало их четири.

Гле, четири гусара  
бес у њима ври.  
Један пуко од муке  
остало их три.

Три љута гусара,  
а против њих ја.  
Једног сам звизнуо –  
остала су два.

Два љута гусара,  
а поглед им ледан.  
Један се оклизнуо –  
још остао један.

Један љути гусар  
постао је медан.  
Просто се истопио –  
остао ниједан.

У сваком погледу,  
прошла ме је страва.  
Сад је све у реду,  
може да се спава.

1. О коме говори ова песма?

---

---

2. Подвуци непознате речи у песми!

3. Први гусар је (заокружи слово испред тачног одговора):

а) пао у бунар; б) пао с кревета;  
в) заспао; г) донео заставу.

4. Сви гусари су на крају песме (заокружи слово испред тачног одговора):

а) остали у соби; б) нестали;  
в) сакрили се; г) украли благо.

5. Нацртај у свесци гусаре на гусарском броду!

### Дидактичка игра „Три, два, један, крени“

Ученике делимо у 2 групе. Добијају фигурице , коцкице и подлогу за игру. Игру играју до краја часа.

#### Правила игре:

Ученици бацају коцкице. Идеја игре јесте да се што пре стигне до циља. На сваком пољу назначен је број, који прате флеш картице назначене истим бројевима , које садрже захтеве:

1. Врати се два поља уназад.
2. Иди три корака напред.
3. Паузирај
4. Именуј предмет који је на/између/у/испод/изнад стола и сл.
5. Узми са стола 3 оловке/гумице (предмети).
6. Врати паран број оловака на сто.