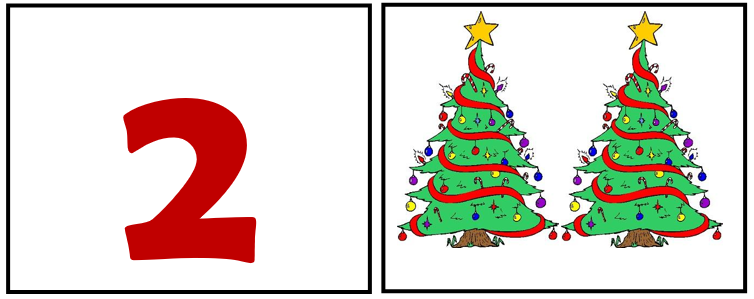
**RADNI CENTAR**

**Igra memorije sa Svetim Nikolom – digitalna inačica radnog centra 19**



**Materijali:** kartice za igru memorije s brojkama i slikama dostupne očitavanjem QR koda



**Upute:**

* Sve se kartice izmiješaju i slože na stol licem prema dolje.
* Prvi igrač okreće dvije kartice. Ako su kartice odgovarajuće (brojka i slika s istim brojem objekata), igrač ih stavlja sa strane i nastavlja okretati nove dvije kartice. Ukoliko igrač ne okrene dvije odgovarajuće kartice, sljedeći je igrač na redu.
* Igra se nastavlja dok se ne spare svi parovi.
* Pobjednik je igrač koji skupi najviše parova

**RADNI CENTAR**

**Digitalne igrice**

**Broj igrača:** 1

**Materijali:** mobitel s QR kod čitačem i pristup Internetu

**Upute:**

* Očitajte QR kod i odigrajte ponuđene igrice.



**RADNI CENTAR 26**

**1 + 1**

**2**

**Memori**

**Broj igrača:** 2

**Materijali:** pristup kvizu pomoću qr koda



(VAŽNO: ako je zadatak napisan brojevnim riječima, rješenje je također zapisano brojevnom riječi. Ako je zadatak zadan kockicama i rješenje je prikazano kockicama. Ako je zadatak zadan olovčicama i rješenje je prikazano olovčicama. Ako je zadatak zadan pomoću prstiju i rješenje je prikazano pomoću prstiju…)

Primjeri parova:



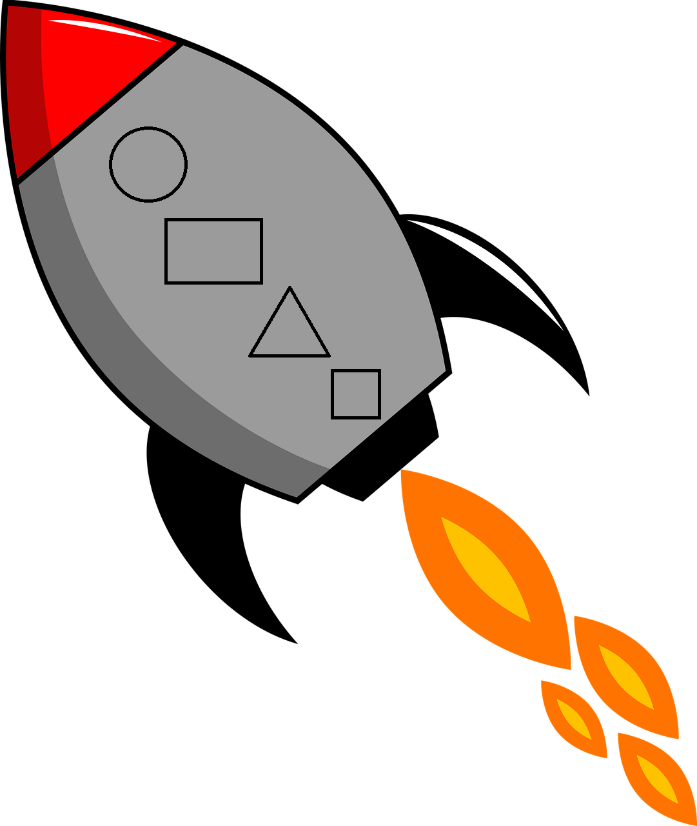


**Upute:**

* Učenici slože kartice licem prema dolje.
* Kada je na redu učenik okreće dvije kartice. Ako zadatak i rješenje odgovaraju, zadržava obje kartice i okreće nove dvije. Ako kartice ne odgovaraju, sljedeći igrač je na redu.
* Pobjednik je igrač koji na kraju skupi najviše parova.

**Radni centar**

**Poleti u raketi**



**Broj igrača:** 2 i više

**Materijal:** rakete, aplet čudnovati kotač dostupan na poveznici <https://wordwall.net/hr/resource/4918846> ili putem QR koda



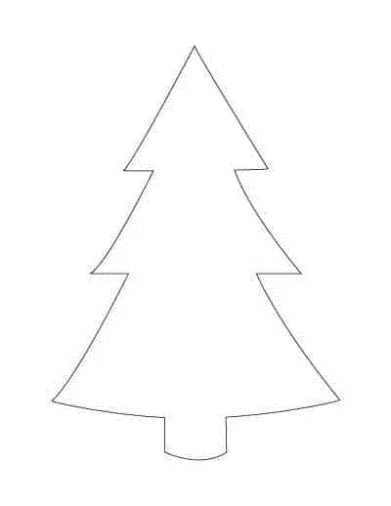
**Upute:** Zavrti čudnovati kotač. Imenuj boju i geometrijski lik na kojem se kotač zaustavio. Ako si točno imenovao i boju i lik, prekrij ga na svojoj raketi. Budi prvi koji je prekrio sve likove na raketi.

Rakete za ispisivanje

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |
|  |  |

**Radni centar**

**Šarena jelka**

****

**Broj igrača:** 2 i više

**Materijal:** jelke, bojice, aplet čudnovati kotač dostupan na poveznici <https://wordwall.net/hr/resource/4921806/zavrti-kota%c4%8d> ili putem QR koda



**Upute:** Najmlađi igrač prvi vrti kotač. Imenuje lik i izgovara boju kojom je obojan. Ako točno imenuje lik i/ili boju, crta na svojoj jelki onoliko ukrasa tog oblika koliko piše uz dobiveni lik. Pobjednik je igrač koji u 5 krugova okiti jelku s najviše geometrijskih likova.

Jelke za ispisivanje

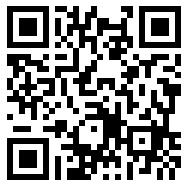
|  |
| --- |
|  |
|  |

**Radni centar**

**Desno - lijevo**

**Upute:**

Zavrti čudnovati kotač dostupan na poveznici <https://wordwall.net/hr/resource/4922424/desno-lijevo> ili putem QR koda.



Prati uputu koju će ti pročitati roditelj.

**Radni centar**

**Gdje se što nalazi?**

**Upute:**

Zvrti čudnovati kotač. Neka ti roditelj čita upute, a ti postavi riječ na odgovarajuće mjesto na slici.

Aktivnost je dostupna na mrežnim stranicama

<https://wordwall.net/hr/resource/4922974/orijentacija> ili putem QR koda.



Ako želiš, složi neku građevinu od kockica ili bilo kakvih predmeta odgovarajuće boje.

Neka je crveni predmet ispod zelenog. Plavi predmet treba biti desno od crvenog, a narančasti lijevo od crvenog. Crni predmet neka se nalazi ispred svih ostalih. Iza plavog predmeta treba biti ljubičasti predmet.

**Radni centar**

**Jedan, dva, tri, akcija…**

**Materijal:** papir i bojice, pristup aplikaciji

**Upute:**

Zvrti čudnovati kotač. Neka ti roditelj čita upute, a izvrši što je zadano.

Aktivnost je dostupna na mrežnim stranicama

<https://wordwall.net/hr/resource/4917403/brojevi-do-10> ili putem QR koda.



**Radni centar**

**Zapamti i pokaži prstima**

**Upute:**

U ovoj igri memorije potrebno je spojiti brojku i sliku koja joj odgovara. Aktivnost je dostupna na mrežnim stranicama <https://wordwall.net/hr/resource/4928424/prona%c4%91i-par> ili putem QR koda



Nakon što se pronađu svi parovi, dijete treba brojati od nula do 5 pokazujući pri tome brojeve od 0 do 5 „na prstima“.

**Radni centar**

**Poredaj sličice (brojevi od 1 do 10)**

**Upute:**

U ovoj potrebno je poredati sličice od sličice na kojoj se nalazi 1 objekt do sličice s 10 objekata. Aktivnost je dostupna na poveznici

<https://wordwall.net/hr/resource/4928234/redanje> ili putem QR koda.



**Radni centar**

**Zbrajanje do 10**

**Upute:**

Odigrajte kviz dostupan na poveznici <https://wordwall.net/hr/resource/4928676/zbrajanje-do-10> ili putem QR koda.



Još jedna verzija dostupna je na poveznici <https://wordwall.net/hr/resource/4928848/zbrajanje-do-10-2>

ili putem QR koda.



**Radni centar**

**Zapamti što vidiš**

**Upute:**

Promotri sličice i zapamti što se na njima nalazi. Aktivnost je dostupna na poveznici

<https://wordwall.net/hr/resource/4929649/zapamti-%c5%a1to-vidi%c5%a1>

ili putem QR koda.



**Radni centar**

**Geometrijski lik ili tijelo?**



**Upute:**

Razvrstaj sličice dostupne na poveznici <https://learningapps.org/display?v=p1ywkdoxc20>

ili putem QR koda.

Dodatne aktivnosti:

1. Prepoznaj geometrijske likove sa slike i imenuj ih.

<https://wordwall.net/hr/resource/4919795/prepoznaj-geometrijski-lik>



2. Kako se zovu geometrijska tijela sa slike?

Spoji sličicu s odgovarajućim nazivom.

<https://learningapps.org/display?v=pokxxbevj20>

