

Naslov članka/Article:

Didaktična igra po modelu Človek, ne jezi se

Avtor/Author:

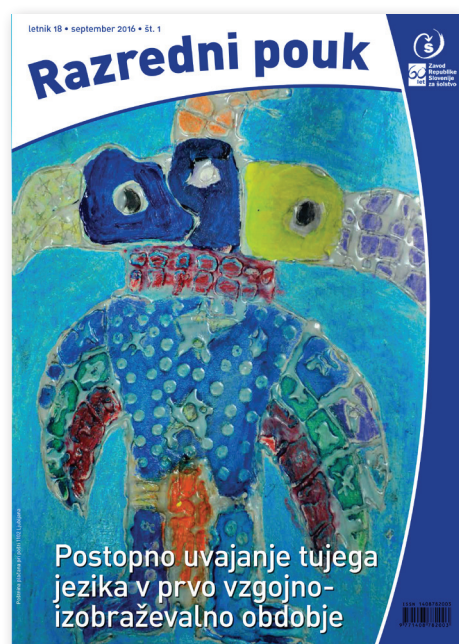
Monika Šuligoj

DOI:

CC licenca



Priznanje avtorstva-Nekomercialno-Brez predelav



Razredni pouk št. 1/2016, letnik 18

ISSN 1408-7820

Izdal in založil: Zavod Republike Slovenije za šolstvo

Kraj in leto izdaje: Ljubljana, 2016

Spletna stran revije:

<https://www.zrss.si/strokovne-revije/razredni-pouk/>

Monika Šuligoj
Osnovna šola Dobrovo

Didaktična igra po modelu Človek, ne jezi se

Ideja za didaktično igro

PREDMET: MATEMATIKA

Cilji in primeri uporabe didaktične igre

Didaktična igra je igra s pravili, in način igranja družijo več igralcev, ki se morajo podrediti dogovorjenim ali napisanim ter posredovanim navodilom. Ima kar precej elementov družabne igre, saj skupino družijo kontinuirana interakcija v času igre. Spremljati morajo dogajanje med igro, upoštevati pravila, slediti toku in poteku igre, nadzorovati »početja« posameznega igralca in biti ves čas miselno aktivni. Učenci s sodelovanjem v igri:

- izboljšujejo sposobnost večje pozornosti,
- umirjajo svojo nemirnost, ko se znajo uskladiti in podrediti poteku igre,
- se trudijo, da igre ne zavlačujejo po nepotrebem,
- se učijo kontroliranega čustvenega odzivanja:
 - v primeru poraza ali zmage,
 - v trenutkih, ko ne mečejo in čakajo na met.

Igra je dosegljiva vsem otrokom, ne pomeni dragega nakupa, ponuja pa tudi možnost, da si igralno ploskev in igralne kocke izdelajo sami. Zelo primerna je za učence 1., 2. in 3. razreda. Med otroki te starosti je to tudi igra, ki je še vedno dovolj priljubljena. Z manjšimi spremembami pravil, lahko pa tudi igralne ploskve, postane še bolj privlačna in zanimiva.

Cilji

Splošni cilji

Učenci/učenke:

- oblikujejo matematične pojme, strukture, veščine in procese ter povezujejo znanje znotraj matematike in tudi širše;
- razvijajo uporabo različnih matematičnih postopkov in tehnologij;
- razvijajo zaupanje v lastne (matematične) sposobnosti, odgovornost in pozitiven odnos do dela in matematike.

Operativni cilji

1. razred	2. razred	3. razred
SKLOP: NARAVNA ŠTEVILA IN ŠTEVILO 0		
Učenci/učenke: - štejejo do 20 vključno s številom 0.		- Razlikujejo desetiške enote in pojasnijo odnose med njimi (E, D).
SKLOP: RAČUNSKE OPERACIJE IN NJIHOVE LASTNOSTI		
	Učenci/učenke: - seštevajo in odštevajo v množici naravnih števil do 20 vključno s številom 0, primere s prehodom in brez prehoda;	- seštevajo in odštevajo v množici naravnih števil do 100; - usvojijo do avtomatizma zmnožke (produkte) v obsegu 10 x 10 (poštevanka); - uporabljajo računske zakone pri seštevanju in množenju; - poznajo vlogo števil 0 in 1 pri množenju.

SKLOP: PRIKAZI		
	Učenci/učenke: <ul style="list-style-type: none"> – predvidevajo možne izide pri najpreprostejših kombinatoričnih situacijah (razporede dveh/treh elementov – številke na kocki); 	<ul style="list-style-type: none"> – Predvidevajo vse/najboljše možne izide pri kombinatoričnih situacijah (številke na igralni kocki).
OPREDELITEV TIPA IGRE: IGRA S PRAVILI		
PRIPOMOČKI: <ul style="list-style-type: none"> – igralna ploskev, – figure za potovanje po poljih (za vsakega igralca največ dve figuri, lahko pa igrajo samo z eno), – za igro prirejene igralne kocke (s števkami od 0 do 10): <ul style="list-style-type: none"> - kocka, ki ima na poljih številke 0, 1, 3, 5, 7, 9, - druga kocka, ki ima na poljih številke 0, 2, 4, 6, 8, 10. 		

Prilagojene izvedbe didaktične igre za učence v vseh razredih prvega vzgojno-izobraževalnega obdobja

PRAVILA IGRE (za začetek igre so pravila za vse enaka):

Igralci si med sabo razdelijo igralne figure – vsak v svoji barvi. Dogovorijo se, kdo bo začel, lahko pa to določijo z metom kocke (lahko začne tisti, ki vrže največje število pik na kocki, ali pa tisti, ki vrže najmanjše število pik na kocki). Igro nadaljuje tisti, ki je prvi za njim v smeri urnega kazalca. Igralec vstopi v igro, ko na kocki vrže nič pik, in postavi eno do figur na prvo polje, ki je v bližini njegovega »izhodišča/hiške«. Igro je najbolje igrati tako, da igralci igrajo samo z eno figuro, če želijo, pa lahko tudi z dvema.

Prvi razred

V nadaljevanju se pomika po poljih za toliko polj, kolikor kaže številka na polju kocke, ki jo je vrgel. Izbira lahko med dvema kockama (na prvi so cifre 0, 1, 3, 5, 7, 9, na drugi pa 0, 2, 4, 6, 8, 10). Vsak sme metati samo enkrat in to le eno od kock. Po poljih potuje toliko časa, dokler se s figuro ne vrne v svojo »hiško/izhodišče«. Kocko izbira s sklepanjem/napovedovanjem/izbiranjem glede na

to, katero število bi mu bolj ustrezalo za napredovanje v igri (npr. ko bo »čakal« na vstop v hiško in bosta do tja le še dve polji, bi izbiral kocko, ki mu bo omogočila met z dvema pikama).

Drugi razred

Na voljo ima dve kocki, na prvi so cifre 0, 1, 3, 5, 7, 9, na drugi pa 0, 2, 4, 6, 8, 10.

Igralec igra tako, da vsakokrat meče obe kocki. Cifre na obeh kockah sešteje, če je s figuro na modrem polju, odšteje pa, če je s figuro na rdečem polju. Rezultat, ki ga pri računanju dobi, mu pove, za koliko polj se premakne naprej. Barva kroga, na katerem se je ustavil, mu bo za naslednji račun določala, ali bo sešteval ali odšteval. Po poljih potuje toliko časa, dokler se s figuro ne vrne v svojo »hiško/izhodišče«. Igro lahko igramo tako, da igralci igrajo samo z eno figuro, lahko pa z dvema.

Tretji razred

Na voljo ima kocki, na prvi so cifre 0, 1, 3, 5, 7, 9, na drugi pa 0, 2, 4, 6, 8, 10.

Igralec vsakokrat meče obe kocki. Števili, ki ju dobi z metom obeh kock, med seboj pomnoži, nato pa cifri zmnožka (število D + število E) sešteje in dobi število, ki mu pove, za koliko polj se sme pomakniti v igri naprej.

Po poljih potuje toliko časa, dokler se s figuro ne vrne v svojo »hiško«. ■