



Наслов на активнoста	
Компас	
Возраст	
8 - 10 години	
Простор/локација	Карактерна вредност
Домашни услови	Самодоверба, истрајност
Потребно време за подготовка	Потребно време за реализација
30 минути	20 минути
Цели	
Целта е детето да користи именки, придавки, броеви и глаголи во даден реченичен контекст, при усно и писмено изразување.	
Очекувани резултати	
Се очекува од детето во даден реченичен контекст да користи именки, придавки, броеви и глаголи, во усно и писмено изразување.	
Насоки	
<u>Претходна подготовка за активност</u> Подготовка-,печатење или изработка според дадената шема на подлога за игра; изработка на картички (печатење, боење, сечење); фигури и коцки за учесниците; лист со одговори на прашањата од играта.	
<u>Инструкции за играта</u> ОСНОВНО НИВО Играта ја започнува оној играч којшто со вртење на коцката ќе добие број 6. Според бројот на коцката играчите ја движат фигурата на полињата на компасот. Секоја боја на компасот има одредено значење, односно:	





жолтата боја значи дека нема никаква активност, односно играчот стои во место; сината боја значи дека треба да се извлече сина картичка којашто значи враќање назад за 3 полиња; зелената боја значи дека треба да се извлече зелена картичка којашто значи одење напред за 2 полиња; црвената боја значи дека треба да се извлече црвена картичка на којашто е напишано едно прашање. Доколку даде точен одговор играчот оди 3 полиња напред, а доколку даде неточен одговор играчот се враќа 2 полиња назад.

НАПРЕДНО НИВО

Играта ја започнува оној играч којшто со вртење на коцката ќе добие број 6 Според бројот на коцката играчите ја движат фигурата на полињата на компасот. Секоја картичка која ќе се извлече според полето на кое е застанат играчот има одреден поен, односно:

жолтата боја значи дека -нема никаква активност, односно -играчот стои во место; зелената боја носи 1 поен; сината боја носи 2 поени; црвената боја носи 3 поени и картичка со прашање.

Сите играчи ги собираат извлечените картички кај себе, со цел на крајот на играта да ги соберат поените.

Доколку играчот даде точен одговор на црвената картичка, останува на тоа поле и ја задржува црвената картичка.

Доколку играчот не го знае одговорот на прашањето се враќа на своето почетно поле, а одговор дава следниот играч.

Играчот кој ќе влезе прв во центарот добива 20 поени, вториот добива 15 поени, третиот добива 10 поени и четвртиот играч добива 5 поени.

Играчите коишто се влезени во центарот на компасот, иако не се движат на полињата, имаат можност да одговорат на прашањата коишто не се одговорени од другите играчи, со цел да ја добијат картичката со поени.

На крајот, секој играч ги собира поените од картичките, а победник е оној играч со најмногу поени.

Во играта модераторот ја потврдува точноста на одговорите, врз основа на одговорите коишто се дадени во прилогот број 3 на A4 формат.

Активност/игра

Играта има две нивоа. Во неа може да учествуваат од 1 до 4 играчи, а модератори може да бидат членовите од семејството.



Подлогата се поставува на маса или на под, при што играчите со помош на коцка ги движат фигурите во правец на стрелките на часовникот и во зависност од бојата на полето следат одредени правила на движења. До подлогата се поставени картичките во боја коишто се извлекуваат во зависност од тоа на кое поле застанале играчите. Во првото ниво победник е играчот којшто прв ќе влезе во средината на компасот, откако ќе ги помине сите 25 полиња, а во второто ниво победник е играчот што ќе собере најмногу поени.

Прилози	Материјали
<u>Прилог бр. 1</u> Подлога за играта Компас <u>Прилог бр. 2</u> Картички во боја (29 картички) зелени; црвени со прашања; и сини	• Фигури • Коцка • Ножички

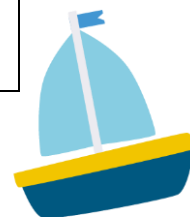
Активноста е подготвена од:

Едукатори: Валентина Тодорова, Роска Паланкова, Александра Иванова, Соња Чаловска, Весна Пецева

Графички дизајнери: Катерина Николовска, Бојана Гиговска

Лектура: Јана Михајловска - Иванов

Превод: Агим Лека

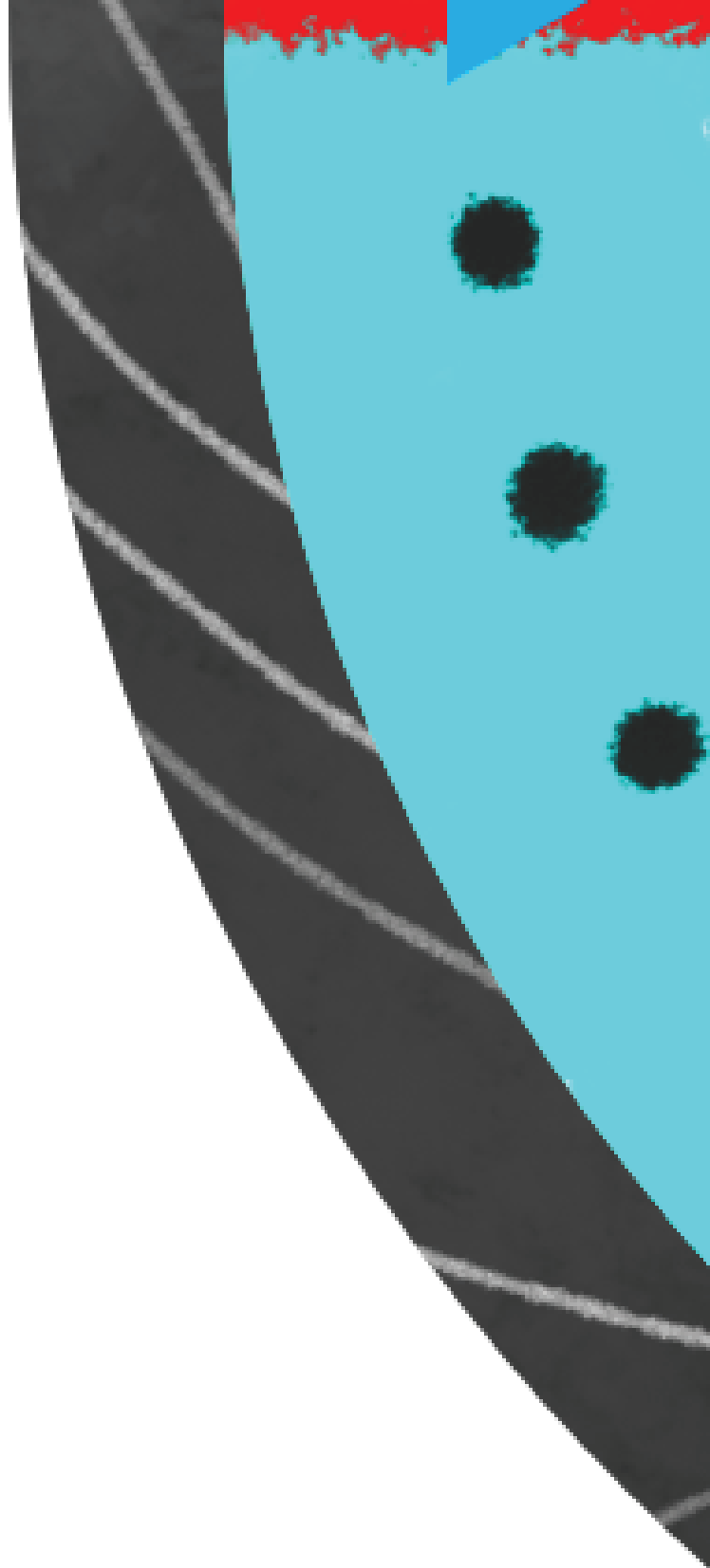




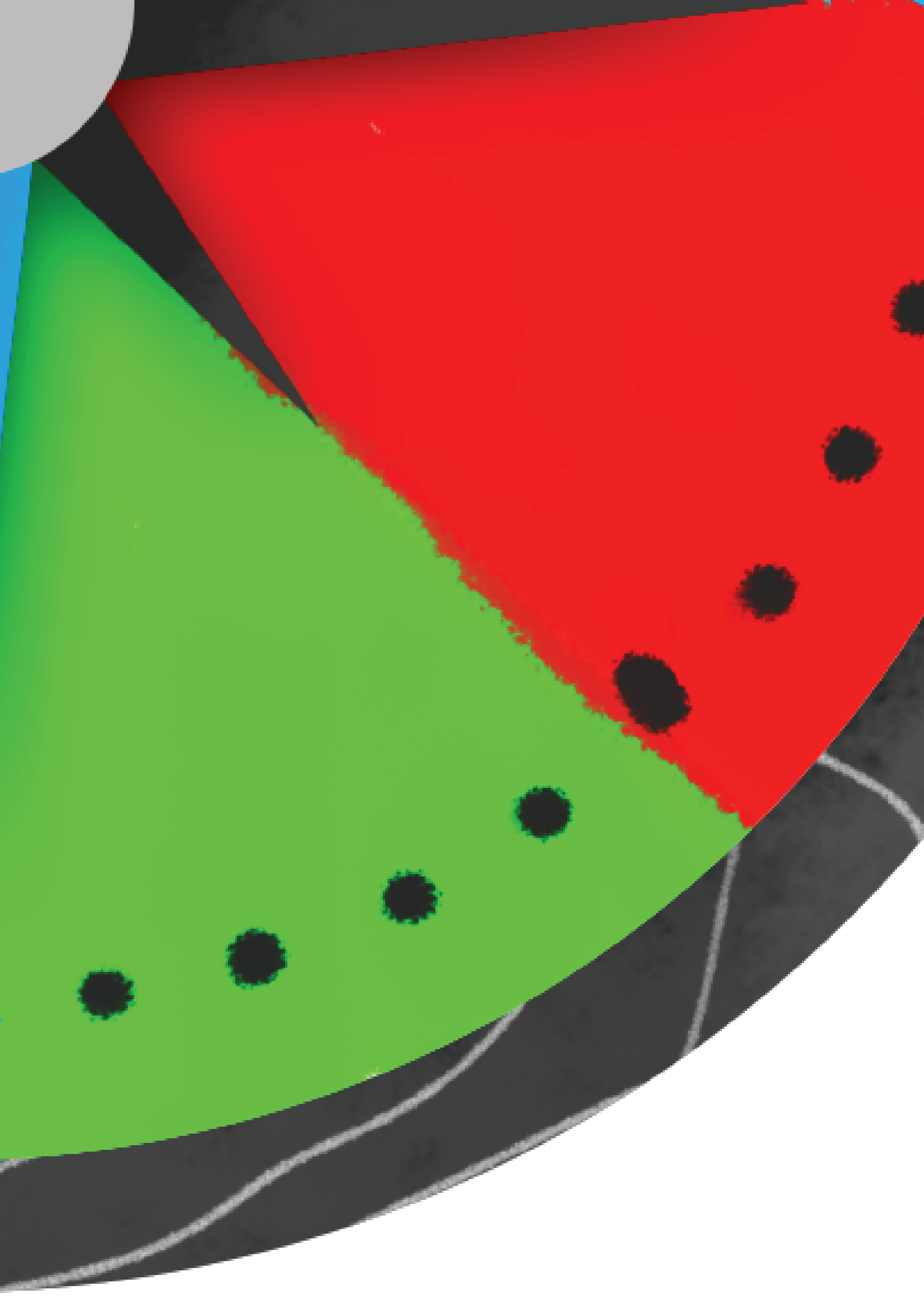














**ВРАТИ СЕ 2
ЧЕКОРИ НАЗАД**

**ВРАТИ СЕ 1
ЧЕКОР НАЗАД**

**ВРАТИ СЕ 3
ЧЕКОРИ НАЗАД**

**ВРАТИ СЕ КАДЕ
ШТО БЕШЕ
ПРЕТХОДНО**

**ВРАТИ СЕ 5
ЧЕКОРА НАЗАД**

**ВРАТИ СЕ НА
ПОЧЕТОК**

**ОДИ НАПРЕД
ДО НАЈБЛИСКИОТ
СОИГРАЧ**

**ОДИ 5 ЧЕКОРИ
ДО КРАЈОТ**

**ПРЕМИНИ НА ПОЛЕ
КАДЕ ШТО САКАШ**

**ОДИ 1 ЧЕКОР
НАПРЕД**

**ВРАТИ СЕ 4
ЧЕКОРИ НАЗАД**

**ВРАТИ СЕ
ДО
НАЈБЛИСКИОТ
ИГРАЧ**

**ОДИ 2 ЧЕКОРИ
НАПРЕД**

**ОДИ 3 ЧЕКОРИ
НАПРЕД**

**ОДИ 4
ЧЕКОРИ НАПРЕД**

Прашалната реченица
завршува со...

Кажи рима на
зборот **сон**.

Што е патриотска
песна?

Што се именки?

Состави придавка од
зборот **дедо**

Која песна е
ЕПСКА песна?

Што е зборот
ЈАСТРЕБ?

Направи придавка
од зборот **пет**.

Кој род е заменката
тој?

Што претставува
зборот **наставник**?

Каков вид придавка е
зборот **татков**?

Која е заменката од
прво лице множина?

Дали зборот **убав**
е именка?

Каков вид придавка е
зборот **селски**?

Кое време е
глаголот **плачев**?

Каква именка е
зборот **сонувам**?

Каков вид придавка е
зборот **железен**?

Што означува зборот
тој, во реченицата:
Тој чита.

Кои зборови ги
викаме заменки?

Што означува зборот
таа, во реченицата:
Таа гума е моја.

Што означуваат
збирните именки?

Прошири ја реченицата:
ДИМЕ ЧИТА.

Наброј 5 бројни
придавки.

Што е директен говор?

Што означуваат
зборовите **јас** и **тоа**,
во реченицата:
Јас го сакам
тоа чоколадо.

Од зборот **град**,
состави реченица со
присвојна придавка.

На колку начини
може да се
напише директниот
говор во една
реченицата?

Што означува зборот
оваа, во реченицата:
Оваа круша е многу
вкусна.

Измени го глаголот
ЛЕТА, по лице, род и
број.

Колку глаголи има
во една
проста реченица?

**ВРАТИ СЕ 2
ЧЕКОРИ НАЗАД**

**ВРАТИ СЕ 1
ЧЕКОР НАЗАД**

**ВРАТИ СЕ 3
ЧЕКОРИ НАЗАД**

**ВРАТИ СЕ КАДЕ
ШТО БЕШЕ
ШРЕТХОДНО**

**ВРАТИ СЕ 5
ЧЕКОРА НАЗАД**

**ВРАТИ СЕ НА
ПОЧЕТОК**

**ОДИ НАПРЕД
ДО НАЈБЛИСКИОТ
СОИГРАЧ**

**ОДИ 5 ЧЕКОРИ
ДО КРАЈОТ**

**ПРЕМИНИ НА ПОЛЕ
КАДЕШТО САКАШ**

**ОДИ 1 ЧЕКОР
НАПРЕД**

**ВРАТИ СЕ 4
ЧЕКОРИ НАЗАД**

**ВРАТИ СЕ
ДО
НАЈБЛИСКИОТ
ИГРАЧ**

**ОДИ 2 ЧЕКОРИ
НАПРЕД**

**ОДИ ТРИ ЧЕКОРИ
НАПРЕД**

**ОДИ 4
ЧЕКОРИ НАПРЕД**

