#INNO4EDU

<table>
<tr><td colspan="2">Наслов на активноста</td></tr>
<tr><td colspan="2">Игра со бои</td></tr>
<tr><td colspan="2">Возраст</td></tr>
<tr><td colspan="2">Развоен период (од 4 до 10 години)</td></tr>
<tr><td>Простор/локација</td><td>Карактерна вредност</td></tr>
<tr><td>Домашни услови</td><td>Самодоверба</td></tr>
<tr><td>Потребно време за подготовка</td><td>Потребно време за реализација</td></tr>
<tr><td>30 минути</td><td>20-25 минути</td></tr>
<tr><td colspan="2">Цели</td></tr>
<tr><td colspan="2">Целта е детето да се поддржи во изразување и искажување на сопствените мисли и идеи и да се поттикне кон почитување на поставените правила на игра.</td></tr>
<tr><td colspan="2">Очекувани резултати</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">Насоки</td></tr>
<tr><td colspan="2"><u>Претходна подготовка за активност</u>
Детето, заедно со родителот, исцртуваат форми во боја, кои потоа ги сечат. Се исцртува едно виножито и се бои на лист во А4 формат. На подот од домот се поставува патека со старт и различните форми во бои (пр. круг, квадрат, триаголник, правоаголник во различни бои) сè до целта, односновиножито. Се прави легенда на симболи (која ја креираат членовите во семејството), на пример ако се застане на црвен круг потребно се да се оди на поле со жолт триаголник и слично (во договор со децата).
Изработка на коцка за играта.

<u>Инструкции/насоки за играта</u>
Во оваа игра е потребно да се дефинираат правилата на игра, односно родителот заедно со децата ја изработуваат коцката и легендата на симболи како да се движат од поле на поле. Со вртење на коцката (според бројот кој се паднал прави толку чекори), секој играч се движи по полигонот од поле на поле.</td></tr>
</table>

Активност/игра

Заедно со детето, во домот, се поставува полигонот при што со децата се разговара за формите и боите. Доколку се игра со деца од училишна возраст може на полињата да се впишат задачи (собирање, одземање, множење и делење), за да им биде поинтересно и да се повторуваат математичките операции. Преку бројалка се одредува редоследот на играчите. Победник е оној член од семејството кој прв ќе стигне до целта.

Прилози	Материјали
	Листови хартија; селотејп; боици; коцка за игра

Активноста е подготвена од едукаторите:

Создадено од: Соња Чаловска, Весна Пецева

Графички дизајн: Катерина Николовска