

MOST PREMA MULTIKULTURALNOM UČENJU I STVARANJU

Multigeneracijski program učenja

Zagonetke, tangrami, didaktičke igre

Sadržaj

1. Uvod	2
2. Cilj multigeneracijskog programa učenja – Puzzle, tangram, didaktičke igre	3
2.2. Očekivani utjecaj na više mentore	3
2.3. Očekivani utjecaj na djecu predškolske dobi	4
2.4. Opseg aktivnosti	4
3. MULTIGENERACIJSKE AKTIVNOSTI	5
3.1. Multigeneracijska aktivnost Abeceda domino	5
3.1.1. Cilj i svrha multigeneracijske aktivnosti	5
3.1.2. Opis proizvodnje	5
3.1.3. Proizvodi i materijali potrebni za proizvodnju	7
3.2. Multigeneracijska	8
3.2.1. Cilj i svrha multigeneracijske aktivnosti	8
3.2.2. Opis proizvodnje	8
3.2.3. Proizvodi i materijali potrebni za proizvodnju	10
3.3. Multigeneracijska aktivnost Didaktička igra KrižKraž	12
3.3.1. Cilj i svrha multigeneracijske djelatnosti	12
3.3.2. Opis proizvodnje	13
3.3.3. Proizvodi i materijali potrebni za proizvodnju	15
3.4. Multigeneracijska aktivnost "Regoč"	18
3.4.1. Cilj i svrha multigeneracijske aktivnosti	18
3.4.2. Opis proizvodnje	18
3.4.4. Proizvodi i materijali potrebni za proizvodnju	27
3.5. Multigeneracijska aktivnost drvene puzzle/klizeće puzzle	30
3.5.1. Cilj i svrha multigeneracijske aktivnosti	30
3.5.2. Opis proizvodnje	30
3.5.3. Proizvodi i materijali potrebni za proizvodnju	35

1. Uvod

U ovom programu prikazane su multigeneracijske aktivnosti za starije i predškolsku djecu. Program je nastao u Erasmus+ projektu Most do multikulturalnog učenja i stvaranja. Zajednička tema multigeneracijskih aktivnosti opisanih u programu su zagonetke, tangrami i druge didaktičke igre. Cilj ovog multigeneracijskog programa učenja je razvoj dječjih sposobnosti kao i održavanje vještina starijih osoba posebice spoznajnih i motoričkih vještina.

Glavna ciljna skupina programa su viši mentori. Program nastoji starijim osobama pružiti mogućnost aktivnog starenja mentorstvom u višegeneracijskim aktivnostima. Uz mentorstvo u programu starije osobe mogu prenijeti svoja znanja i vještine najmlađim generacijama - predškolcima. Ovaj program također pruža starijim osobama priliku da uče o didaktici i koriste svoje motoričke vještine tijekom izrade didaktike. Tradicionalna didaktika koju su seniori koristili u svom djetinjstvu prilagođena je suvremenom djetetu prijenosom seniorskih znanja, vještina i vrijednosti na predškolsku djecu.

Program treba provoditi kroz suradnju starijih osoba(seniora) mentora, odgojitelja, osoblja za obrazovanje odraslih i djece. Dakle, ovaj program također razvija i jača znanja, vještine i kompetencije pružatelja obrazovanja odraslih, odgojitelja i seniora mentora - to se može postići transnacionalnim profesionalnim i vršnjačkim učenjem, dijeljenjem ideja, praksi i metoda.

Ovaj multigeneracijski program učenja sastoji se od pet multigeneracijskih aktivnosti učenja koje su razvili projektni partneri iz različitih zemalja:

1. Društvena igra Abeceda domino – razvio partner iz Estonije
(*Mittetulundusuhing Vitatiim*)
1. Društvena igra Šarena vještica - razvio partner s Cipra
(*LCEducational LTD*)
2. Didaktička igra KrižKraž - razvio partner iz Slovenije
(*Ljudska univerza Jesenice,*)
3. Društvena igra Regoč – razvili partneri iz Hrvatske
(*Pučko otvoreno učilište Koprivnica i Dječji vrtić Tratinčica*)

4. Drvene puzzle/klizna slagalica - razvili su je partneri iz Slovenije (*Zasavska ljudska univerza i Vrtec Trbovlje*)

2. Cilj multigeneracijskog programa učenja – Puzzle, tangram, didaktičke igre

Cilj ovog multigeneracijskog programa učenja je razvoj dječjih i seniorskih motoričkih, mentalnih i socijalnih vještina te poboljšanje međugeneracijske komunikacije. Kroz različite multigeneracijske aktivnosti učenja djeca uče o kulturnoj baštini i tradicionalnim vrijednostima svog društva. Uče o materijalnoj i nematerijalnoj baštini, hrani, tradicionalnom rudarstvu, rudarstvu ugljena, rudarima, zgradama kulturne baštine iz lokalnog okruženja, tradicionalnom bilju, prirodnim ljepotama, tradicionalnim pričama. Svaka aktivnost predstavlja kulturnu baštinu, tradicionalne vrijednosti i ideje za izradu didaktičkih igara. Predložena didaktika može se prilagoditi vlastitoj baštini i kulturi.

2.2. Očekivani utjecaj na više mentore

Ovim programom potičemo razvoj volontiranja među starijim osobama. Kao rezultat toga, sprječavamo i klizanje u socijalnu isključenost. Uz mentorstvo u takvom multigeneracijskom programu starije osobe razvijaju komunikacijske vještine.

Ovaj program:

- upoznaje starije osobe s kulturnom baštinom drugih partnera i pružili im priliku da predstave vlastitu baštinu i kulturu.
- pruža starijim osobama priliku da nauče o didaktici i razvoju i sposobnostima djece.
- motivira starije osobe da sudjeluju u multigeneracijskim aktivnostima.
- Pomaže starijim osobama bez stručnog znanja i iskustva u radu s djecom da nauče nešto o tome.
- Daje starijim osobama priliku da nauče kako predstaviti priču djeci.
- Pruža starijim osobama priliku da nauče o drugim zemljama i njihovim vrijednostima.

2.3. Očekivani utjecaj na djecu predškolske dobi

Tijekom provedbe ovog programa u praktičnom radu, djeca:

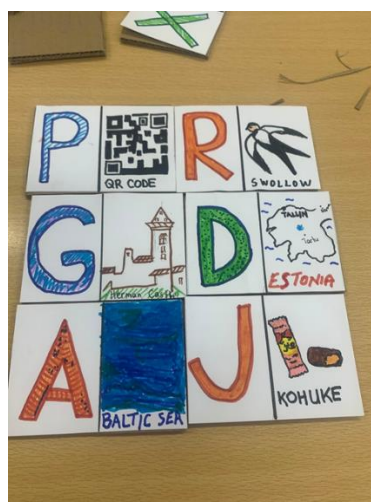
- Razvijaju kognitivne vještine i vještine rješavanja problema, logičko i kritičko zaključivanje, pažnju, pojam broja i vještinu brojanja.
- Razvijaju vještinu planiranja akcije, vizualnu diskriminaciju, percepciju i sekvenciranje.
- Razvijaju spretnost šake i sprstiju.
- Uče razlikovati nazive geometrijskih oblika (kvadrat, trokut, krug).
- Uče boje.
- Razvijaju multigeneracijske komunikacijske vještine i pozitivan odnos prema starijim osobama.
- Uče abecedu, engleske riječi potrebne za igranje igre.
- Uče povezati prvi glas u riječi sa slovom.
- Razvijaju pozitivan stav prema čitanju i učenju.
- Razvijaju pozitivan odnos prema igračkama koje proizvode.
- Uče se suočiti i s pobjedom i s porazom i kako slijediti pravila.

2.4. Opseg aktivnosti

Svaka multigeneracijska aktivnost opisana u ovom programu može se provesti za 10 sati što se može podijeliti u 5 radionica. Predlažemo 5 radionica od 2 sata.

3. MULTIGENERACIJSKE AKTIVNOSTI

3.1. Multigeneracijska aktivnost Abeceda domino



3.1.1. Cilj i svrha multigeneracijske aktivnosti

Glavni cilj i svrha ove multigeneracijske aktivnosti je razvoj dječjih mentalnih vještina. Igra sadrži 26 domina. Na svakom Dominu nalazi se slovo abecede i slika. Riječi koje se koriste u igri povezane su s kulturnom baštinom. Djeca predškolske dobi koristit će abecedu i riječi za igranje igre, sjetit će se slova abecede i glasa. Djeca s mentorima sama će stvarati domine koje pomažu djeci da prošire svoju kreativnost, proučavat će/ponavljati i jednostavne engleske riječi/materinjeg jezika i povećavati svoje vještine rješavanja problema, komunikacije i suradnje te usvajati predčitalačke vještine. Ova igra je također vrlo korisna za interakciju između generacija.

3.1.2. Opis proizvodnje

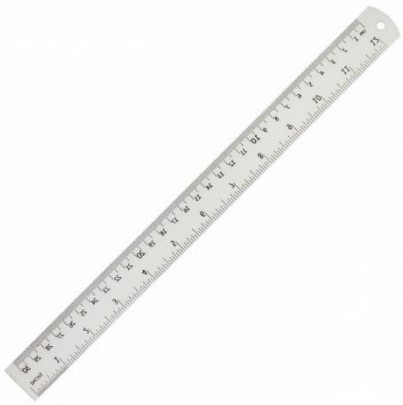
Domino se može izraditi na četiri sastanka. Na svakom sastanku djeca proizvode cca. 6 domina. Na prvom sastanku viši mentori trebaju napraviti prezentaciju abecede (plakat – koji treba staviti na vidljivo mjesto). Nakon prezentacije, djeca se podijele u manje skupine (4-5 osoba). Svaka skupina treba proizvesti vlastiti domino. Na završnom sastanku svaka grupa će pripremiti 26 oblika (ovisno obroju slova u abecedi). Karton ili tvrdi papir treba koristiti za proizvodnju domina. Koji se izrezuje u istoj veličini, u obliku kvadrata. Svaka domino kartica podijeljena je u dva slična dijela po središnjoj liniji. Na lijevom dijelu domina bit će napisano

jedno veliko slovo (npr. slovo A), a na desnom dijelu jedna riječ na engleskom/materinjem jeziku i iznad riječi odgovarajuća slika (na desnoj strani je slika i riječ na sljedećem slovu npr. na boci slova B). Djeca bi trebala pisati pisma i riječi i slikati uz pomoć i pomoć starijih osoba. Na svakom sastanku viši mentori pripremaju program radionice vezan uz riječi i slova koje obrađuju na tom sastanku. Npr. ako izrađuju domino za riječ „torta“, viši mentori predstavljaju tradicionalnu hranu odnosno kolač koji je tipičan za njihovu zemlju ili mjesto. Na posljednjem sastanku djeca upoznaju pravila igre i igraju igru.

Pravila igre

Jedan set je napravljen da ga igra 4-5 djece. Plakat s pismima treba objesiti na vidljivo mjesto, tako da ga djeca mogu vidjeti. To će im pomoći da se prisjete pisma. Svaki igrač dobiva 5-6 karata. Ne postoji pravilo tko bi trebao započeti igru, pa se ovisno o dogovoru igrača odlučuje tko će prvi. Nakon svega igrači bi trebali pronaći domina i povezati se: slovo s riječju i slikom te liku i riječ sa slovom. Na primjer: počinju s dominom koji je slovo A na lijevoj strani i riječ i crtež nečega što počinje slovom B na desnoj strani. Na tom dominu možete spojiti domino sa slovom B na lijevoj strani i riječju i crtežom nečega što počinje slovom C na desnoj strani.

3.1.3 Proizvodi i materijali potrebni za proizvodnju

Materijal/alat	Slika	Komada
Karton/jak papir A4		10 A4 komada
Škare		3
Šarene olovke i flomasteri		12 drvenih bojica 12 flomastera
Ravnalo		3

3.2. Multigeneracijska aktivnost Šarena vještica



3.2.1. Cilj i svrha multigeneracijske aktivnosti

Glavni cilj i svrha ove multigeneracijske aktivnosti je razvoj dječje kreativnosti, mentalnih vještina, ali i predškolskih vještina poput pisanja, slikanja, rezanja škarama itd. Igra sadrži A2 veličine igraću ploču na kojoj je dizajnirana igra. Potrebno je izraditi 60 kartica (10x10cm). Također, mentor mora predstaviti kartice tradicionalnog bilja svoje zemlje. 10 karata treba se sastojati od predmeta vještice (šešir, cipele, metla, haljina, plašt, prsluk, kosa) i 10 različitih kartica boja (imena boja mogu biti napisana na engleskom i materinjem jeziku). Svrha je pružiti mogućnosti djeci s različitim vještinama i pozadinama da razviju svoj vokabular i nauče boje na različitim jezicima; materinji i engleski jezik te da uče bilje i njegovu uporabu.

3.2.2. Opis proizvodnje

Djeca trebaju biti podijeljena u tri male skupine (3-5 osoba), a svaka skupina treba uključivati starijeg mentora. Svaka skupina treba pripremiti obojiti, izrezati, plastificirati) 10 kartica s odjećom i 10 kartica s bojom. Karte se pripremaju u dva sastanka po dva sata.

Na jednom sastanku seniori trebaju djeci predstaviti tradicionalno bilje zemlje. Kada ga prezentiraju (s plakatom), djeci daju slike i pisani opis. Nakon toga, djeca će izrezati i plastificirati na kartonu ili tvrđem papiru (10 x 10 cm). Dakle, dizajniraju kartice bilja (8 biljaka

– 8 različiti boja npr. lavanda – za ljubičastu boju). Na jednoj strani kartice trebala bi biti slika biljke, a s druge opis biljke i ona koristi.

Na jednom od sastanaka seniori i sva uključena djeca trebaju dizajnirati društvenu igru, kockice i "ljepljive figure za kretanje na ploči za igre".

Igraća ploča treba biti izrađena na papiru A1 i obojiti je (primjer je dostupan klikom na popis materijala).

Također, na ovom susretu djeca i viši mentor trebaju dizajnirati kartonske kockice s brojevima 1, 2 i 3 (jedna kockica ima broj 1, 2 i 3 napisana dva puta).

"Ljepljive figure" mogu se formirati na papiru tvrđe boje, u obliku kruga (3 kruga različitih boja). Krugovi se zatim plastičaju i koristi se plava čavlić kako bi bila ljepljiva.

Svaki dio igre (kartice predmeta, kartice u boji, karte za biljke i igraća ploča) trebao bi se plastifikirati kako bi se dijelovi igre mogli koristiti nekoliko puta.

Na posljednjem sastanku djeca se upoznaju s pravilima igre i igraju igru.

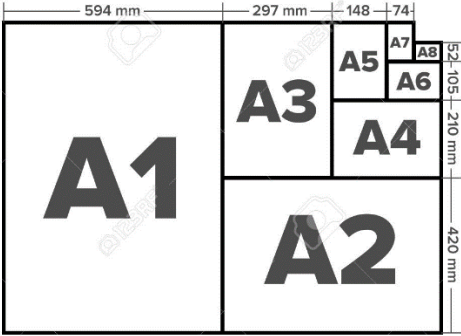
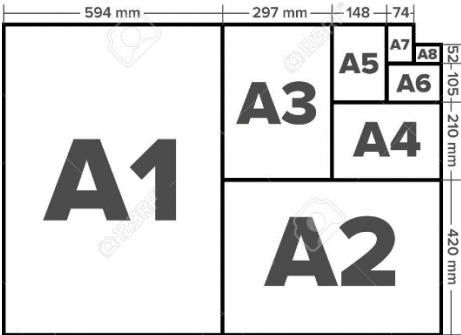
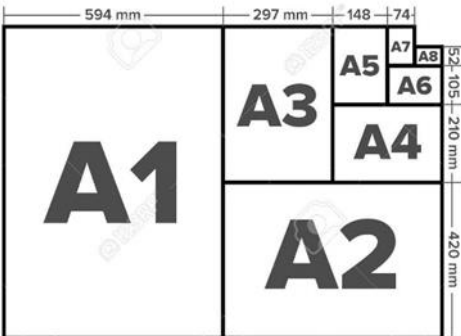
Pravila igre

Igra je napravljena za 3 igrača. Svaki igrač ima 10 stavki kartice i 10 boja kartice (60 kartice su u igri). Senior mentor bi trebao biti koordinator igre. Mentor ima 8 kartica biljke (za objašnjenje korištenja biljke). Ploču za igru treba objesiti na zid, a mentor bi trebao biti pored ploče. Mentor najavljuje: "Šarena vještica želi se odjenuti i završiti svoje čarolije". Nakon toga igrač 1 bi trebao baciti kockice, a zatim se pomaknuti sa svojom figurom za onoliko polja koliko pokazuje broj na kockicama.

Ako igrač dođe na teren s ljubičastim čarapama, prvo traži ljubičastu karticu i karticu s čarapom i stavlja ih na stranu. Igru nastavlja drugo dijete. Ako dijete dolazi na teren s imenovanim biljem, mentor ga uvodi i dijeli znanje o ovoj biljci sa svim igračima. Pobjednik je igrač koji će prvi doći do završne točke. Igra traje oko 30 minuta.

3.2.3. Proizvodi i materijali potrebni za proizvodnju

Materijal/alat	Slika	Komada
Škare		3
Samoljepljiva masa slična plastelinu		3 paketa
Flomasteri (različite boje)		2 paketa(cca. 30 komada)
Olovke		10 komada

A2 tvrdi papir (Igraće karte)	 Diagram showing the layout of A2 paper (594 mm x 420 mm) divided into sections A1, A3, A4, A5, A6, A7, and A8. Dimensions are provided for each section and the overall layout.	10 komada
A1 tvrdi papir (Igraća ploča)	 Diagram showing the layout of A1 paper (594 mm x 420 mm) divided into sections A1, A3, A4, A5, A6, A7, and A8. Dimensions are provided for each section and the overall layout.	1 komad
Tvrdi papir A4 (Figures)	 Diagram showing the layout of A4 paper (594 mm x 420 mm) divided into sections A1, A3, A4, A5, A6, A7, and A8. Dimensions are provided for each section and the overall layout.	1 komad
Strojza plasticiranje P	 Image of a plasticizer machine (Strojza plasticiranje P) used for creating plasticized paper, shown with a sample of plasticized paper featuring a child's face.	1 komad

3.3. Multigeneracijska aktivnost Didaktička igra KrižKraž

	K		
K	R	I	Ž
	A		
	Ž		

3.3.1. Cilj i svrha multigeneracijske djelatnosti

Cilj ove višegeneracijske aktivnosti je razvoj dječjih motoričkih, socijalnih i komunikacijskih vještina. To je didaktička igra riječi kojom će se djeca predškolske dobi susresti s abecedom te stvarati i kopirati riječi. Djeca će razvijati vokabular i učiti o kulturnoj baštini lokalnog okruženja. Igra se također može koristiti za učenje prvih riječi na novom jeziku za djecu imigrante.

Set igara sastoji se od:

- ploče za igru,
- slova i
- tematskih igračih karta sa slikama i pisanim riječima.

Svi ovi dijelovi mogu se izraditi upotrebom otpadnih materijala. U ovom programu, igra riječi tematski je obojena kulturnom baštinom - tradicionalnim jelima.

Teme i riječi mogu odabrati odgojitelji ili viši mentori kako žele. Važno je samo da ne biraju duže riječi (najviše 6 slova) zbog poteškoća i da nema više od 10 tih riječi (parni broj). Riječi treba napisati u jedinstvenom nominativu, a iznimno u obliku u kojem se riječ koristi, jer se značenje riječi može promijeniti stavljanjem u jedninu nominativa.

3.3.2. Opis proizvodnje

Didaktička igra "Križkraž" je igra riječi kojom želimo približiti slova djeci kroz određenu temu.

Na prvom susretu senior mentor priprema prezentaciju abecede (radionica – kako pamti slova). Također, pri prvom susretu djecu treba podijeliti u manje skupine (3-4 djece). Svaka skupina treba izraditi slova (kao što je opisano u nastavku).

Na još tri sastanka djeca također rade u grupama. Jedna grupa može napraviti ploču za igru, dvije grupe mogu napraviti igraće karte. Igraća ploča i sve karte mogu se proizvesti na tri sastanka (svaki sastanak traje 2 sata). Na svakom sastanku stariji mentor priprema radionicu na kojoj uvodi riječi koje proizvode na sastanku - riječi koje će biti dio igre treba predstaviti lijepljenjem fotografija na plakat koji je obješen na vidljivo mjesto. Djeca bi tada trebala pokušati saznati što svaka fotografija predstavlja kroz igru, a mentor ili odgajatelj treba napisati riječ na svaku fotografiju (velikim slovima). Važno je potaknuti djecu da se sjete glasovne analize pojedine riječi, to se može učiniti glasovnom analizom jedne riječi naglas (ponovljeno). Plakat bi trebao biti dostupan duže vrijeme na vidljivom mjestu u sobi/igraonici gdje će se djeca igrati.

Ploča za igru može biti izrađena od kartona, tvrdog papira ili plastificiranog materijala na koji možemo pisati flomasterima. Važno je da je materijal tvrd i da se ne savija. Stoga, kako bi se povećala čvrstoća, ploča za igru može se olijepiti prozirnom ljepljivom trakom. Rešetka za križaljku na ploči igre mora se sastojati od neparnog broja polja u recima i stupcima. Veličina rešetke ovisi o broju i duljini riječi. Važno je da je sredina označena na rešetki. To se postiže bojanjem srednjeg polja zelenom bojom. Preporučuje se da kutije na rešetki budu veličine 3x3 cm. Predškolski učitelj ili viši mentor unakrsno piše riječi koje su dio teme i napisane su na igraćim kartama. Polja prije početnog i nakon posljednjeg slova riječi obojena su crnom bojom. Crne kutije simboliziraju početak i kraj riječi.

Primjer ploče za igru dostupan je [klikom na](#).

Također pripremamo **igraće karte** prema odabranoj temi didaktičke igre. Trebale bi biti veličine oko 6,5x9 cm. Karte trebali izraditi od materijala koji omogućuje višestruku uporabu. Predlažemo korištenje plastificiranog papira na kojem možemo ispisati pojedinačne

predmete, npr. fotografiju tradicionalnog jela i natpis imena jela velikim slovima. Primjer kartice dostupan je klikom [na](#).

Velika **slova** koja će nam trebati za igru (ovisno o skupu riječi) priprema odgojitelj ili senior mentor. Predlažemo pripremu pisama na tvrđem plastificiranom papiru uz pomoć računala i pisača. Za lakše rukovanje slovima možete ih zalijepiti na deblji karton. Pojedinačno polje na kojem je napisano pismo trebalo bi biti nekoliko milimetara manje od polja na ploči za igru. Slova bi trebala biti velika slova. Za lakše pamćenje napišite slova na svijetloplavu pozadinu. Primjer polja slova dostupan je klikom [na](#). Za stvaranje igra slova djeca također mogu izrezati slova iz novina i časopisa.

Iako se svi dijelovi igre mogu napraviti uz pomoć računala i pisača, bolje je poticati djecu da ručno izrađuju dijelove. Oni mogu crtati, rezati, pisati, lijepiti..

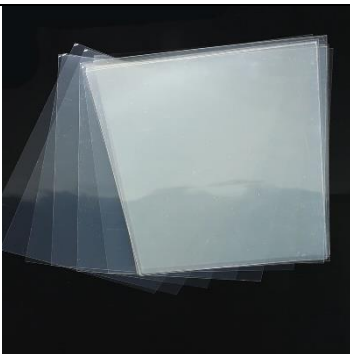
Pravila igre

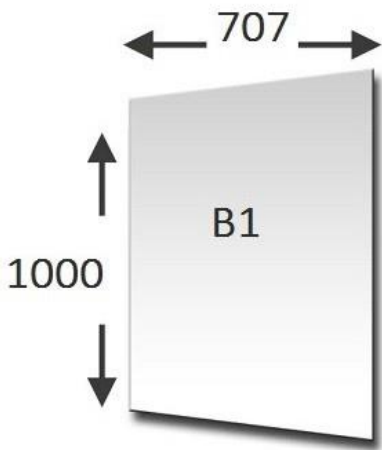
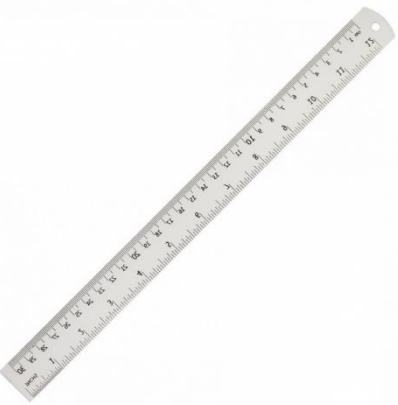
Dvoje djeca može se igrati s jednim setom za igru. Ispred njih postavljamo ploču za igru s već napisanim ili danim križaljka. Karte stavljamo otvoreno na stol. Prvi zadatak djece je pronaći jednu od kartica koje predstavljaju riječi koje prolaze kroz sredinu ploče igre (preko zelenog polja). Igru započinje dijete koje pronađe ovu karticu (bilo koja od dvije). Zadatak djeteta koje započinje igru je pronaći slova koja će mu trebati uz pomoć riječi napisane na ploči za igru i na kartici. Zatim stavlja slova na ploču igre i tako zapravo kopira riječi s kartice na ploču igre. Nakon kopiranja uklanja karticu iz prikaza jer je završio s njom. Red je da drugog suigrača, nasumično odabere riječ s otvorenih karata koju će kopirati na ploču igre. Kraj igre simbolizira potrošnja svih slova.

Kad su riječi već napisane na ploči igre, možemo uključiti mlađu djecu da se upoznaju s igrom. Ako procijenimo da je moguće povećati težinu igre, možemo prilagoditi ploču igre ne pišući riječi koje su dostupne na njoj i stavljajući djecu ispred izazova samostalnog pisanja riječi. U tom slučaju potrebno je postaviti novo pravilo o početku igre, na primjer, počinje dijete koje pronalazi najdužu riječ među otvorenim karticama; ili se početak može odrediti na temelju brojalice Križ-kraž Matijaž. Također ostaje pravilo kopirati prvu riječ preko srednjeg polja, a zatim možete nastaviti prelaziti riječi po želji. Postavljanjem najduže riječi preko srednjeg polja povećavaju se šanse za križanje riječi. Pravilo je također da se svaka riječ križa s barem jednom (pri stvaranju nove riječi koristi se jedno slovo određene riječi). U takvoj igri nije potrebno da djeca koriste svih 10 karata (riječi), jer prijelaz može prestati nakon određenog vremena. Pobjednik je onaj koji je kopirao veći broj riječi. Nakon igre, djeca se nagrađuju, na primjer, degustacijom tradicionalnog jela.

3.3.3. Proizvodi i materijali potrebni za proizvodnju

Materijal/alat	Slika	Komada
Karton cca 0,5m X 0,5m - igraca ploča Debljine 5 mm		2
Prozirna ljepljiva traka		1 široka (60 mm) 1 uski (1,5 mm)

		
Marker		2
Akrilne boje (crna i zelena) – akril 36 ml		1 zelena 1 crna
Plastificirani prozirni papir		8 x A4

Svijetloplavi plastificirani papir *		8 x A4
Bijeli hamer papir za izradu plakata 200g B1 - 70 mm x 100 mm		2 x B1
Škare		2
Ravnalo		2

3.4. Multigeneracijska aktivnost "Regoč"

3.4.1. Cilj i svrha multigeneracijske aktivnosti

"Regoč" je ljubazan i nježan div iz bajke "Regoč" - poznate spisateljice Ivane Brlić Mažuranić. Njezine knjige i bajke su hrvatska kulturna baština. Priča Regoč pogodna je za djecu predškolske dobi. Radnja priče koristi se za izradu ploče društvenih igara za rad s djecom. Cilj ove aktivnosti je razviti dječje ručne, društvene i komunikacijske vještine, kao i kognitivne vještine. Djeca i stariji će napraviti zagonetke, tangrame i didaktiku potrebne. Kroz ove aktivnosti djeca će upoznati priču i Ivana Brlić Mažuranić. Ovom aktivnošću mogu se djeci predstaviti priče koje su važne za književnost neke zemlje. Kroz ovu priču djeca mogu naučiti o borbi između dobra i zla, kako prihvatiti i pomoći jedni drugima.

3.4.2. Opis proizvodnje

Društvena igra Regoč sastoji se od:

- ploča za igru
- Regoč velike puzzle
- Kosjenkin labirint bisera i
- Tangrami

Na prvom susretu seniori bi djeci trebali pokazati veliku fotografiju Ivane Brlić Mažuranić i zamoliti djecu da pogađaju tko je ta žena sa slike; što joj je posao; što misle gdje živi; je li još uvijek živa? Mogu li pogoditi u koje vrijeme je živjela? Nakon toga seniori bi djeci trebali pričati o Ivani i njezinim pričama, posebno o priči Regoč. Seniori i odgojitelji trebali bi djeci pokazati veliku sliku Regoča, Kosjenke i sliku poplave. Trebali bi pitati djecu tko su ti likovi i što misle što se dogodilo na slici s poplavom.



Sve prikazane slike treba koristiti za veliku puzzlu od kartonskih kutija.

Nakon razgovora, seniori bi djeci trebali ispričati priču Regoč i motivirati djecu da naprave ploču za igru Regoč s velikim puzzlima i pločom za društvenu igru Regoč. Djecu treba podijeliti u dvije skupine.

Prva grupa sa seniorima treba pripremiti velike kartonske puzzle. Za pripremu **Regoč puzzli** možemo koristiti kartonske kutije. Budući da je Regoč div, mjere kutija mogu biti (VxDxŠ) 40x30x30cm. Ali možemo koristiti manje ili veće kutije – kako želimo. S četiri strane kutije treba zalijepiti dijelove

slike/ilustracije priče Regoč. Veličina slike za zagonetke ovisi o vašem izboru veličine kutija. Ako odaberete kutije veličine 40x30x30 tada morate ispisati cijelu sliku dimenzija 120x60cm, a zatim podijeliti svaku sliku na 9 dijelova iste veličine (VxŠ) 40x30 cm i izrezati. Dijelove fotografije treba zalijepiti na 9 kutija. Kada spojimo cijelu slagalicu, bit će velika 120x90cm. Ove fotografije možete promijeniti u <https://www.befunky.com/create/resize-image/>. Kutija s odrezanim dijelovima slike mora se spojiti u prostoru. Ovu vrstu slagalice može sastaviti jedno dijete ili skupina djece. Svaki od devet dijelova jedne slagalice bit će označen oznakom prepoznavanja (ista boja za jednu sliku) kako bi djeca lakše odabrala odgovarajuće dijelove i sastavila ih. To znači da će devet dijelova jedne slike imati oznaku na istoj boji. Ova igra će potaknuti suradnju i komunikaciju među djecom, također će razviti percepciju, te zaključivanje i povezivanje dijelova u cjelinu.

Zadatak djece je da sa seniorima nacrtaju rešetku od 9 dijelova na slici kako bi je mogli izrezati kasnije. Nacrtani dijelovi trebaju biti veliki kao kartonska kutija (40cmx30cm), djeca bi trebala izrezati dijelove uz pomoć seniora škarama.



Autor ilustracija koje koristimo za izradu naše slagalice je Cvijeta Job i uzeli smo ih od <https://www.gugsb.hr/2020/04/18/line-izlozba-ilustracija-cvijeta-job-povodu-obljetnice-rodenja-ivane-brlic-mazuranic/>

7	8	9
4	5	6
1	2	3

Uz oznake boja na svakom od 9 dijelova slike možete zapisati i broj na svakoj kutiji. Na svakoj kutiji bit će jedan broj od 1 do 9. Važno je da kutije koje će biti na podu budu označene brojem jedan, dva i tri s lijeve na desnu stranu, drugi red kutije trebaju imati oznaku broj četiri, pet, šest, a zadnji red kutije moraju označiti sa sedam, osam i devet.

Druga skupina treba zalijepiti fotografiju na kartonsku podlogu debljine 0,5 cm i veličine 30x50 cm. Ovu bazu za igru bi trebali rezati seniori s tapetarskim nožem. Na ovoj slici crtaju položaj "Start" i "Kraj", i put kroz cijelu sliku. Za crtanje položaja djeca trebaju koristiti poklopac plastične boce ø 2cm. () S poklopcem trebaju nacrtati položaj (mali krugovi) na papiru u boji i izrezati krug škarama. Nakon toga, djeca bi trebala taj papirnati krug zalijepiti na sliku na kartonskoj podlozi igre. Prije lijepljenja seniori bi trebali nacrtati stazu na ploči olovkom.

Djeca bi trebala uz pomoć seniora zalijepiti malu fotografiju sa zadatkom (tangram, fotografija Ivane Brlić Mažuranić, slika poplave, Regoč ili Kosjenka, te labirinta) u nekim krugovima. Prije toga djeca će izrezati te fotografije uz pomoć starije osobe. Sve ove slike će biti isprintane. Ako ne dovršite zadatak na prvom sastanku, nastavite na sljedećem .



Fotografije zadataka

Mali krugovi
koji označuju
smjer kretanja

Na drugom sastanku sudionici bi trebali izraditi Kosjenkin labirint.bisera. Osim Regoča, djeca će



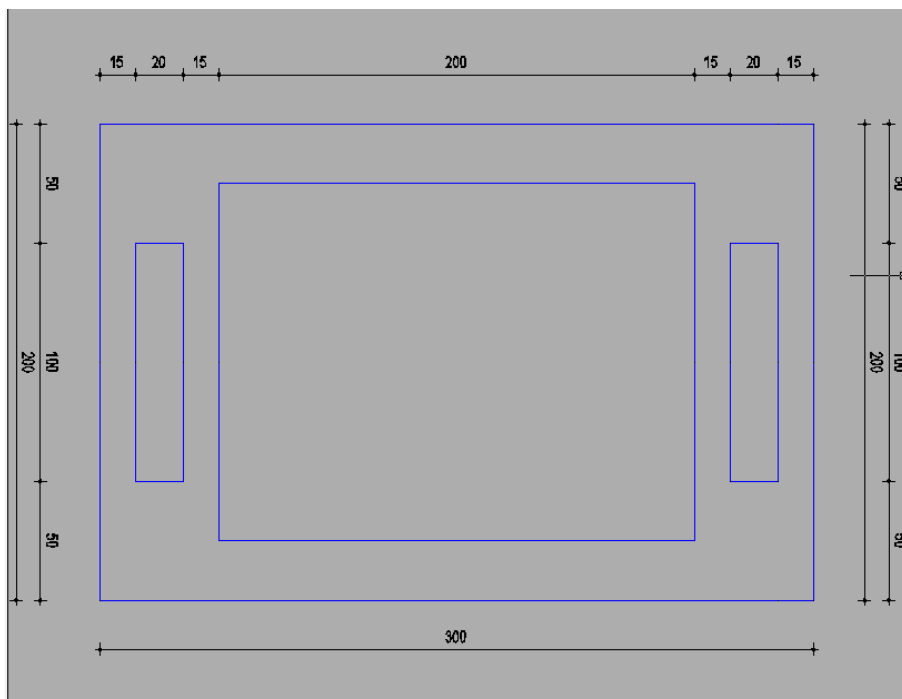
u priči upoznati i vilu Kosjenku. Ona i Regoč su vodeći likovi u priči.

Kosjenka je imala čarobne bisere kojima je ostvarivala želje, zato ćemo izraditi labirint s biserima. Ovaj labirint je veličine 30x20cm i izrađen je od kartona debljine 0,5 cm.

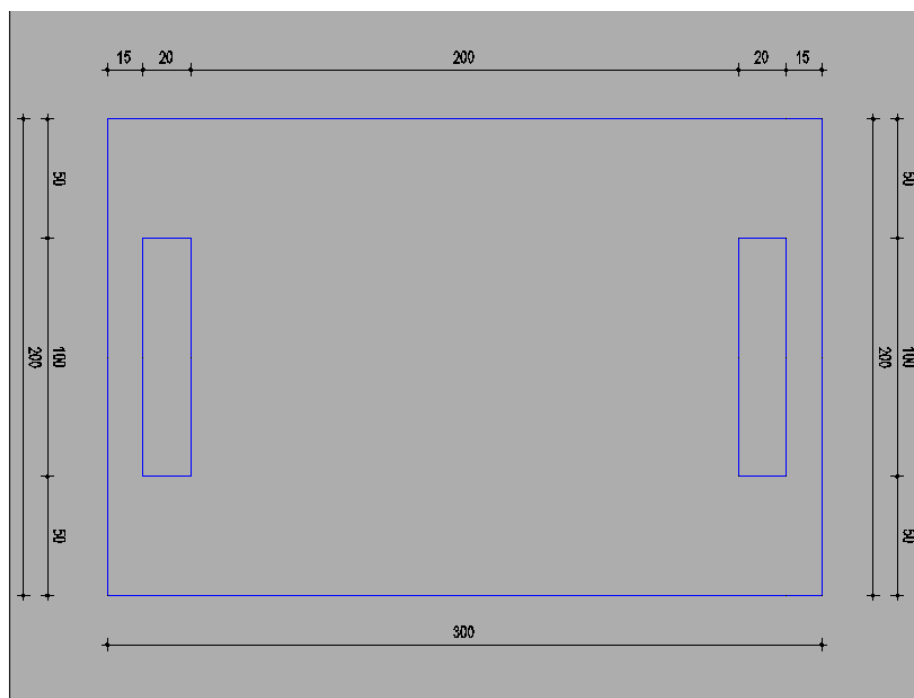
S ovim labirintom imat ćemo puno posla, tako da možemo planirati tri sastanka kako bi ovaj labirint izradili

Za ovu igru trebamo koristiti karton debljine 0,5cm. Prvo seniori trebaju nacrtati oblik na

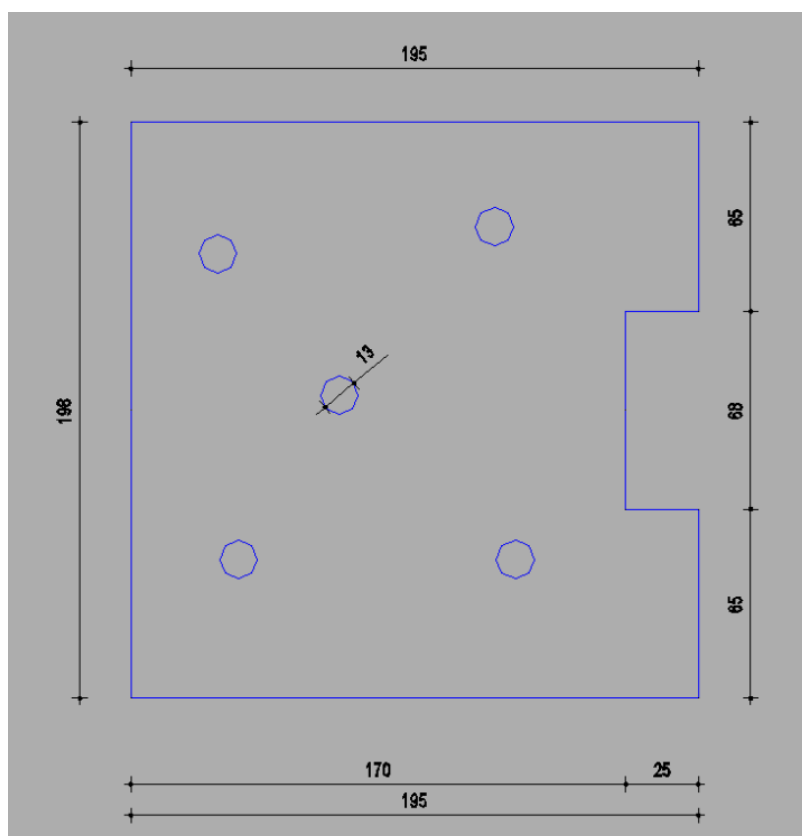
kartonskoj podlozi velikoj 30x20 cm, uključujući dvije ručke.



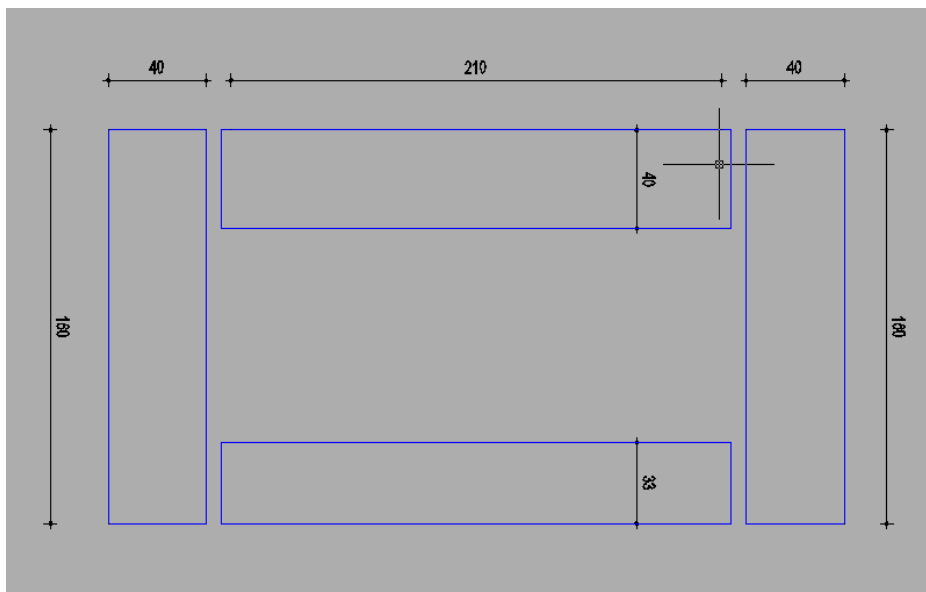
Gornji dio labirinta.



Donji dio labirinta.



Shema ploče za umetanje s image



Shema bočnih šipki.

Priloženi nacrti trebaju biti nacrtani na kartonu i izrezani tapetarskim nožem.



Kada je gotovo, trebalo bi izgledati kao na ovim slikama.



U drugom dijelu labirinta mentori bi trebali rezati rupe samo za ručke. Zatim moraju izrezati 1 bočnu traku veličine 21x4cm, 1 bočnu traku veličine 21x3,3cm i 2 bočne trake veličine 16x4cm. Mentori moraju zalijepiti sve strane na bazu kao na slici, osim gornje strane. Mentori moraju zalijepiti ove bočne trake na lijevoj i desnoj strani i na donjem dijelu labirinta. Najtanju bočnu traku (20x3,3 cm) trebali bi zalijepiti na gornji dio igre kako bi bilo dovoljno prostora za umetanje predložaka za hvatanje kuglica. Kada to učine, moraju imati udaljenost između baze i gornje šipke oko 0,6 cm. Kasnije će gurnuti predložak slike kroz prostor između baze i strane.



Nakon toga moraju zalijepiti gornju stranu (drugi dio) labirinta na donji dio labirinta kao na slici. Nakon toga bi trebali napraviti podlogu za hvatanje staklenih špekula (bisera) dimenzija 19,5x17cm + 2,5 cm za ručke. Djeca mogu nacrtati Regoča, Kosjenku ili nešto drugo iz priče na papiru veličine 20x16 cm. Dječji crtež mogli bismo zalijepiti na bazu s rupama za umetanje, a zatim treba napraviti rupe na crtežu prstom ili škarama. Možete napraviti koliko želite podloga za hvatanje kuglica. Dok seniori izrađuju labirint djeca mogu crtati ilustracije priče za podloge za umetanje.



Seniori rupe na podlozi mogu učiniti škarama ili nožem za rezanje. Veličina rupa trebala bi biti malo manja od bisera ili staklenih špekula, oko 1,3 cm. Kada je slika s rupama završena, uguraju je u okvir labirinta kao što slika pokazuje. Kasnije mogu nacrtati s djecom različite predloške i gurnuti ih u labirint.

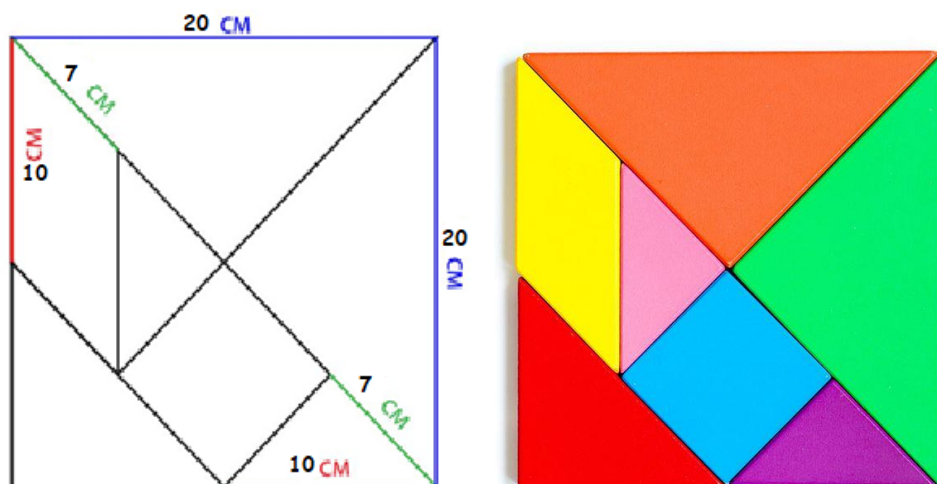


Mentor stavlja potreban broj bisera u labirint kutiji. Gornju rupu treba pokriti prozirnom čvrstom folijom koju lijepimo za gornji dio kutije termo pištoljem.



Na kraju moraju rezati i zalijepiti papir od čekića u boji preko svega kako bi bolje izgledali ovaj labirint, a kao poklopac prozirne čvrste folije.

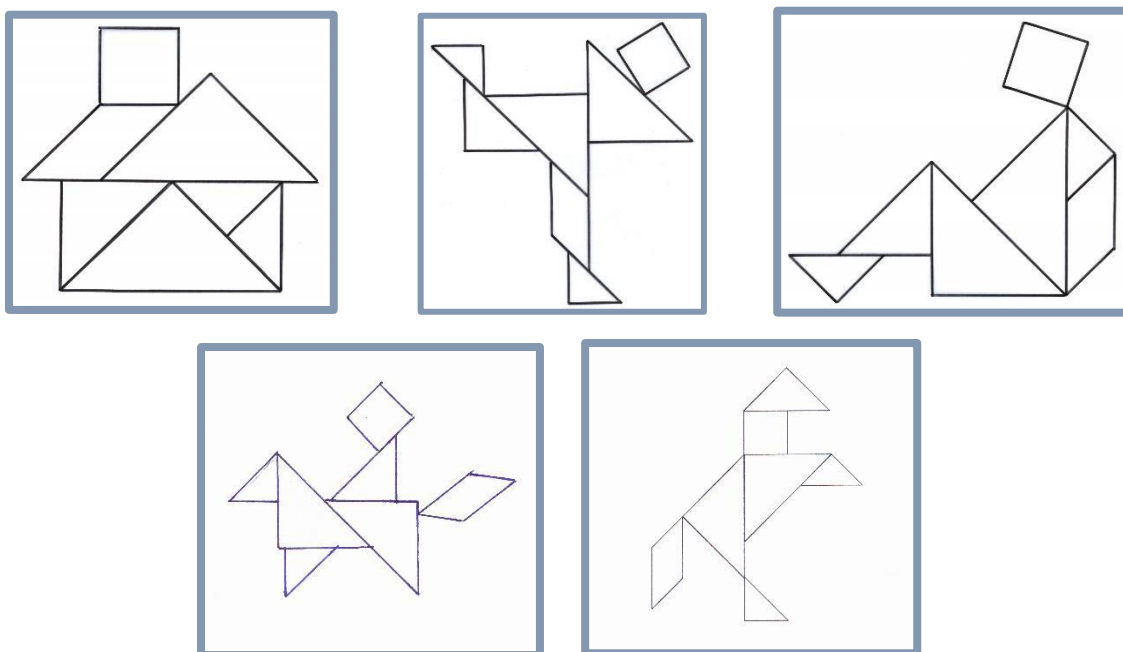
Na trećem susretu djeca i seniori mogu izraditi tangrame, kao treći dio društvene igre Regoč. Za izradu tangrama trebat će karton debljine 0,5 cm. Osnovna veličina treba biti **20x20cm**. Dijelovi tangrama trebaju biti u različitim bojama.



Seniori is crtaju linije na kartonu po mjerama koje su prikazane gore u primjeru.

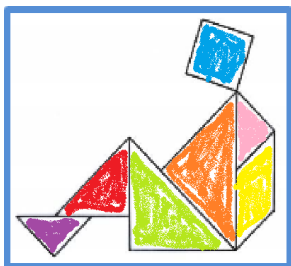
Nakon toga, djeca bi trebala obojiti tangram po modelu.

Također, na ovom susretu djece i viših mentora mogu se izraditi primjeri kartica koje će se koristiti u društvenoj igri. Te će se kartice koristiti kako bi se pokazalo koje različite oblike djeca trebaju sklopiti s dijelovima tangrama.



Primjeri kartica mogu biti izrađeni i od kartona debljine 0,5, veličine 10x10cm. Ili mogu biti printani i plastificirani.

Kartice mogu biti i veće, odnosno veličine 20x20 kako bi djeca dijelove tangrama mogla poklapati na predloške. Isto tako svaka ogledna kartica može biti obojena bojom dijelova tangrama kao na slici u nastavku.



Pravila igre

Regoč društvenu igru može igrati četvero djece. To je društvena igra s nekoliko zadataka. Na ploči s igrom imamo "Start" i "End". Igrači počinju na poziciji "Start", bacaju kockice i broje svoje korake. Na poljima gdje se zaustavljaju, moraju učiniti ono što pokazuje sličica na polju na koje su stali: spojiti kutije puzzle, ili složiti tangram, ili pak voditi biser kroz labirint.

Zadatak povezivanja puzzli i tangrama može riješiti grupa. Zadatak vođenja bisera kroz labirint treba riješiti sudionik koji je bacio kockice.

Mentori će pomoći djeci u rješavanju zadatka i potaknuti ih da pomažu jedni drugima.

Prilikom bacanja kockica pijun se zaustavlja na polju sa slikom koja predstavlja zadatak spajanja puzzli. Ovaj zadatak djeca rješavaju zajedno a seniori pomažu djeci pokazujući im brojeve na kutijama .. Djeca postavljaju kutije jednu pored druge i jednu na drugu i na taj način čine sliku. Ovom igrom djeca će naučiti prepoznati brojeve i njihov redoslijed.

Divovska puzzle također može koristiti kao velike dječje kocke za izgradnju ili poput neke vrste igre s preprekama. Kako se to može učiniti prikazano je na slici ispod. Ove kutije mogu koristiti na mnogo različitih načina.



Nakon bacanja kockice pijun se zaustavlja na polju sa slikom koja predstavlja zadatak vođenja bisera kroz labirint – dijete koje je bacilo kockicu treba voditi bisere u rupe. Na ploči za umetanje nalaze se rupe za hvatanje bisera. Kada dijete uhvati sve bisere igra je gotova. Ova igra razvija koncentraciju, koordinaciju očiju i ruku, pažnju i planiranje sljedećeg poteza.

Prilikom bacanja kockice pijun se zaustavlja na slici koja predstavlja zadatak sastavljanja uzorka iz dijelova tangrama, skupina djece treba sastaviti dijelove tangrama prema uzorku kartice. Kroz ovu aktivnost djeca uče nazive geometrijskih oblika: kvadrat, trokut, pravokutnik, romb, kao i boje.

3.4.4. Proizvodi i materijali potrebni za proizvodnju

Materijal/alat	Slike	Broj komada
Škare		4
Pribor za geometriju (triangl, ravnalo)		3
Nož za rezanje		3
Kistovi male, srednje i široke debljine		2 od svakih 6
akrilna boja (žuta, zelena, crvena, plava, ljubičasta, ružičasta, narančasta)		60 ml svake boje
termo pištolj + ulošci za ljepilo		1

Univerzalno ljepilo + četke		0,5 l 3 četke
Tvrđi karton	100x100x0,5 cm	2
Kartonske kutije	40x30x30 cm	9
Debela kruta prozirna folija – 0,30 mm	 20x30cm	2
Ljepljiva prozirna traka fleksibilna	 širina 5 cm	3
Flomasteri 12 boja za crtanje		1
Tiskane fotografije veličine 120x90 (četiri fotografije za box puzzles,		4

Tiskane fotografije za kartonsku bazu, veličine 30x50 i manje fotografije 4 tangrama, 3 labirinta i četiri zagonetke. Sve ove manje fotografije su na A4 formatu papira.		1
Ispisane fotografije primjera tangram kartice veličine 10x10 cm.		4
Pijuni (4 komada) plastični poklopac od plastičnih boca u 4 različite boje po vašem izboru		4
Biseri ili špekule (glas biseri, važno je da su biseri teži kako bi lako mogli pasti u rupe i ostati u njima.		12
Male kockice s brojevima od 1-6 za igru		2
Hamer papir u boji (boja koju želite) za labirint veličine 30x20 cm i za krug na osnovnoj ploči društvenih igara. Veličina čekić papira A1 841x594 mm		1
Bijeli papir za crtanje veličine A4, ali stariji će ih cat na manjim komadima veličine 20x16 cm		20

3.5. Multigeneracijska aktivnost drvene puzzle/klizeće puzzle



3.5.1. Cilj i svrha multigeneracijske aktivnosti

Cilj multigeneracijske aktivnosti je razviti djetetove motoričke i spoznajne vještine. Didaktička igra je jednostavna slikovna slagalica koja se sastoji od drvenog pravokutnog okvira s dvanaest (4x3) drvenih pločica dizajniranih da formiraju sliku kada su spojene. Cilj aktivnosti je kroz igru približiti djeci temu kulturne baštine. Sudjelovanjem u ovoj aktivnosti djeca će razviti svoje kognitivne vještine i vještine rješavanja problema.

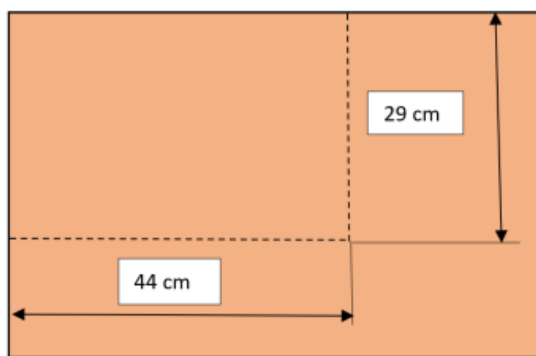
Slika se može sastaviti na dva načina. Druga mogućnost koju didaktička ponuda nudi je oblik klizne slagalice. Sastavljanjem ove slike na taj način djeca će razviti preciznost u bojanju slike i ručnu spretnost u rezanju drvene ploče.

3.5.2. Opis proizvodnje

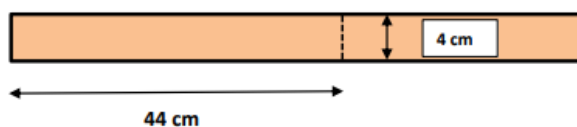
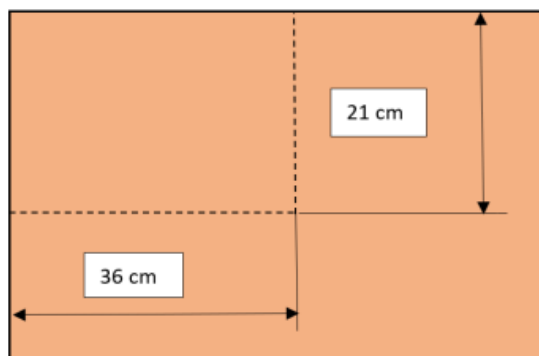
Drvene puzzle također mogu poslužiti kao klizna puzzlajer igra je set koji uključuje drveni kvadratni okvir, nekoliko setova od 12 drvenih pravokutnih puzzle pločice i puzzle slike.

Slika prikazana na slagalici trebala bi doći iz kulturne baštine ili povijesti vašeg grada ili regije. Djeca bi se na prvom sastanku sa seniorima trebala sastati kako bi posjetila lokaciju, zgradu, muzej ili bilo koju značajku povezanu s odabranom slikom kako bi je bolje upoznala. Također bi trebali snimiti neke fotografije, željene slike i ispisati za kasniju izradu (slike se mogu tiskati i koristiti u koraku 6). Na drugim sastancima djeca mogu nacrtati slagalicu, a seniori bi im trebali pomoći u složenijim proizvodnim zadacima kao što su označavanje, piljenje, lijepljenje i lakiranje.

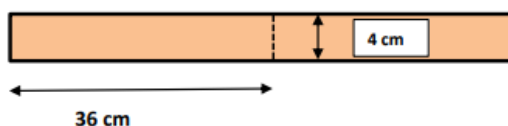
Za proizvodnju drvenog kvadratnog okvira, trebali bismo pravokutnik šperploče duljine 44 cm i širine 29 cm i pravokutnik duljine 36 cm i širine 21 cm. Za okvir izrežite dvije letvice duljine 44 cm i širine 4 cm, te dvije letvice duljine 29 cm i širine 4 cm.



5



2 x



2 x

Imajte na umu da su vam potrebne dvije od svake letvice kako biste oblikovali okvir 44 cm i 36 cm.

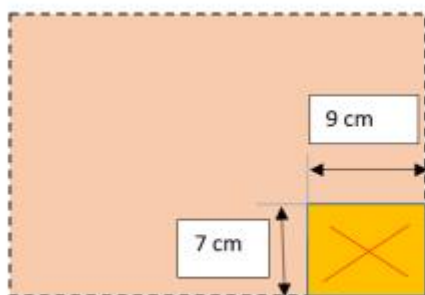
Za izrezivanje oblika seniori koriste ručnu pilu za rezanje oblika. Sigurnost mora biti prioritet u svakom trenutku. Dakle, stariji bi mogli uključiti djecu u ovaj dio, ali ne bi trebali zaboraviti koristiti sigurnosnu opremu. Dakle, senior voditi, savjetuje i pomaže djeci.



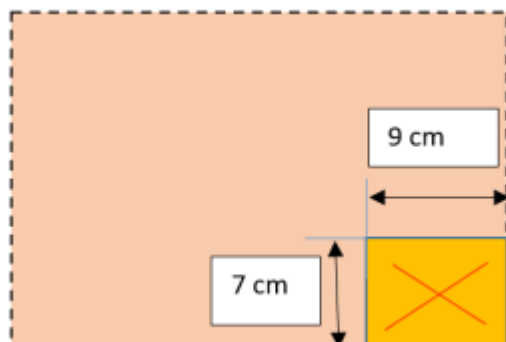
Nakon toga djeca bitrebala i rubove piljenih komada ošmirglati s K 120 i K 180 brusnim papirima kako bi bili glatki i uklonili sve nepravilnosti.



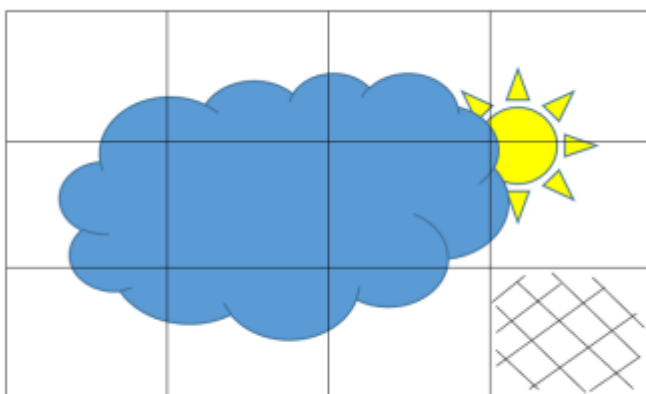
U sljedećem koraku djeca i seniori slažu (36x21 cm) drveni pravokutnik i pokriti će donji desni kut komadom papira (9x7 cm) ili zaštitnom trakom. Zatim na složene kvadratiće dijete/djeca mogu nacrtati odabranu sliku na ploču olovkama za bojenje ili flomasterima za drvo ili pomoću boje za drvo i kista. Kao predložak za crtanje može poslužiti isprintana slika ili neki predmet (kao što je, na primjer, rudarska kaciga) koji bi također trebao biti dostupan djetetu.



Nakon toga djeca bi trebala pričekati da se slika osuši, a zatim nacrtati drugačiju sliku na stražnjoj strani drvene ploče i opet kut veličine komada slagalice (9x7 cm) mora biti zaštićen i ostati prazan jer je to ključno za nadogradnju klizne slagalice.



Kada je crtež obojen i suh, označite i nacrtajte rešetku od 3 do 4 komada na sliku olovkom kao što je prikazano na slici ispod. Komadi bi trebali biti 9x7 cm.



Nakon toga djeca bi trebala izrezati (uz pomoć mentora) 12 komada slagalice po uzoru na rešetku s ručnom pilom što je moguće pažljivije i preciznije i izgladiti ih brusnim papirom uz rubove.



Nakon rezanja komadića slagalice djeca i mentori ne bi trebali nai drvenu ploču 44x29 cm zalijepiti 4 letvice koje bi trebale oblikovati okvir. Zalijepite vrh i komade bočnog okvira duž 2 ruba ploče. Pričvrstite stezaljke za obradu drva na obje strane okvira. Upotrijebite komad otpadnog drva ili kartona za postavljanje između stezaljke i okvira kako biste izbjegli oštećenje materijala. Ostavite da se osuši. Nakon što se ljepilo osuši, pregledajte spojeve između strana i ploče i testirajte kako se dijelovi slagalice uklapaju u dobiveni dio okvira. Zatim zalijepite preostale dvije letvice kako biste oblikovali puni okvir, kao što je prikazano na slikama ispod.



Na kraju proizvodnog procesa djeca i mentori trebaju provjeriti ima li nepravilnosti na komadima ili okviru i ukloniti ih brušenjem. Ako se sve savršeno uklapa, djeca četkom nanose 2 sloja čistog drvenog laka na bazi vode. Pričekajte da se prvi sloj laka osuši prije nanošenja drugog.



Nakon što se lak osuši, djeca bi trebala testirati uklapaju li se dijelovi slagalice u okvir i je li prijanjanje preusko ili se komadi bore da lagano izbruse rubove najfinijim brusnim papirom.

Pravila igre

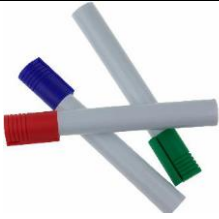
Igra je jednostavna slikovna slagalica koja se sastoji od drvenog pravokutnog okvira s dvanaest drvenih pločica dizajniranih da oblikuju sliku kada su spojene. Pravokutne pločice treba postaviti pomiješane na drveni okvir, a djeca bi trebala sastaviti sliku na temelju svojih kognitivnih vještina i vještina rješavanja problema pri slaganju dijelova slagalice.

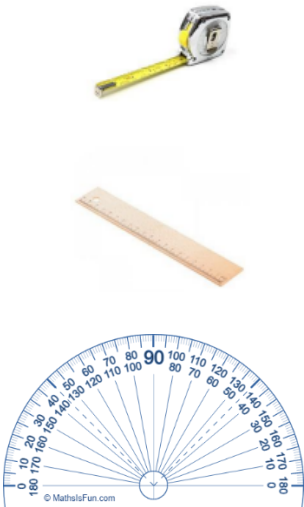
Slagalica sadrži sliku s obje strane pločica, što djeci otežava sastavljanje pločica jer moraju shvatiti koja je strana pločice prava.

Slika se može sastaviti na dva načina. Prvo, može se sastaviti na slici od pločica raspoređenih pomiješanih na stolu, kao što se to radi u običnoj slagalici. Druga mogućnost koju didaktička ponuda nudi je oblik klizne slagalice, koja se postiže uklanjanjem prazne pločice i postavljanjem ostalih pločica unutar okvira. Sa skliznućem pločice lijevo / desno / gore ili dolje predškolska djeca sastavljaju sliku bez uzimanja bilo kakvih komada iz okvira.

3.5.3. Proizvodi i materijali potrebni za proizvodnju

Materijal/alat	Slika	Komada
Šperploča (po mogućnosti lipe ili johe) (Lat. Tilia, Alnus) (Mjerenja: 1,5m x 1,5m x 0,05m)		2 komada
Drvene letvice: širine 4 cm i debljine 5 mm		
Karton (cca. 0,8m x 0,6m)		2 komada
Radni stol ili radni stol		1 ili 2 (ovisi o broju grupa koje rade)

Pile za šperploču		8 komada
Brusni papir K 120, K 180 i K 220		8 listova svakog
Olovke za bojenje drva ili flomastera za drvo		2 seta različitih boja
Boja za drvo		5 različitih boja, 0,25 l each
Deblji i tanji kist		8 komada svakog

Ljepilo za drvo (Mekol)		500g
Stezaljke		12 komada
Bezbojan lak za drvo na bazi vode (pogodan za djecu),		0,75 l
Kistovi srednje debljine		3 komada
Ravnala, kutomjer i mjerne trake		5 komada svakog

Tesarska olovka		8 komada
Zaštitna oprema		6 pari rukavica i 8 parova naočala