

OSNOVNA ŠKOLA – SCUOLA ELEMENTARE

DOLAC

COMENIUS SPRING

PROJEKT



IGRE

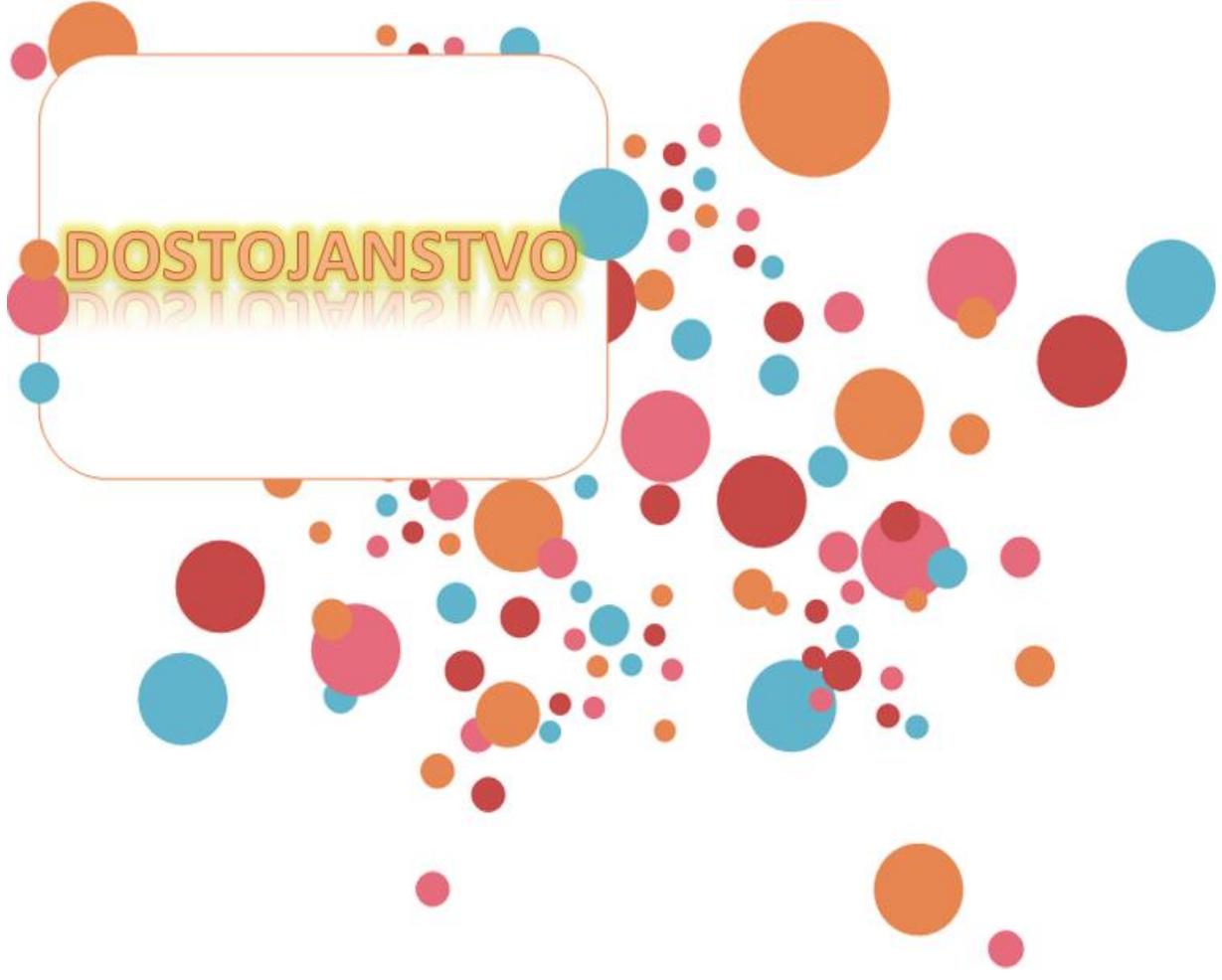


Education and Culture  
Lifelong Learning Programme

Ova publikacija je ostvarena uz financijsku potporu  
Europske komisije.

Ova publikacija odražava isključivo stajalište autora  
publikacije i Komisija se ne može smatrati odgovornom  
prilikom uporabe informacija koje se u njoj nalaze.





# OBNOVIMO DOSTOJANSTVO



## TEMA:

Dostojanstvo

Education and Culture

## TEŽINA:

Lifelong Learning Programme

- igra je pogodna za djecu od 13 do 15 godina

## VELIČINE SKUPINA:

- dvije skupine, u svakoj od 4 do 7 učenika

## TRAJANJE IGRE:

- jedan školski sat

## POVEZANE TEME/PRAVA:

- jednakost
- solidarnost
- poštovanje
- pravda
- humanost

## CILJEVI:

Ukazati na razne oblike gubljenja osnovnog ljudskog dostojanstva u suvremenom društvu i kroz povijest. Ukazati na obespravljene, potlačene, iskorištavane članove društva i prikazati pozitivne modele ponašanja koji potiču OBNAVLJANJE DOSTOJANSTVA. Poticanje timskoga rada, osvještavanje jednakosti među ljudima i razvoj humanog ophođenja.

## POTREBAN MATERIJAL:

Kartice sa slikama koje predstavljaju razne oblike gubljenja dostojanstva ili dostojanstvenog života:

- popratna objašnjenja za nastavnike (slike s tekstom)
- dvije kutije (zelena - pozitivni primjeri, crvena - negativni primjeri)
- jedna veća kutija za sve kartice na početku igre
- štoperica

## PRIPREMA:

Pripremiti kutije i kartice. Postaviti kutiju s karticama na jednu klupu, a crvenu i zelenu kutiju na drugu klupu.

## PRAVILA IGRE:

Učenici se podijele u dvije skupine i stanu s obje strane klupe s velikom kutijom. Svaka skupina bira predstavnika.

Naizmjenično se izvlače kartice (skupina po skupina). Na karticama se nalaze pozitivni i negativni primjeri ponašanja. Svaka se kratko dogovara (maksimalno 30 sekundi, nastavnik mjeri vrijeme), zatim ubacuje karticu u zelenu ili crvenu kutiju, ovisno o pozitivnom (zelena) ili negativnom (crvena) primjeru. Ako je kartica ubačena u ispravnu kutiju, skupina dobiva 1 bod, a dodatni bod se dobiva ukoliko predstavnik skupine točno objasni što određena ilustracija predstavlja.

## POJAŠNENJE ZA NASTAVNIKE

### **PARAOLIMPIJADA - SPORTOM DO DOSTOJANSTVA**



### **INVALID BESKUĆNIK - DRUŠTVENO ZANEMAREN**



## „DOSTOJANSTVENO“ PODNIJETI PORAZ



## POŠTENA IGRA



## DOSTOJANSTVENA STAROST - POMOĆ STARIJIM OSOBAMA



## GUBITAK DOSTOJANSTVA ZBOG NISKIH MIROVINA



## PUČKA KUHINJA - POMOĆ SIROMAŠNIMA I OBESPRAVLJENIMA



## NEDOSTOJNO PONAŠANJE U SPORTU



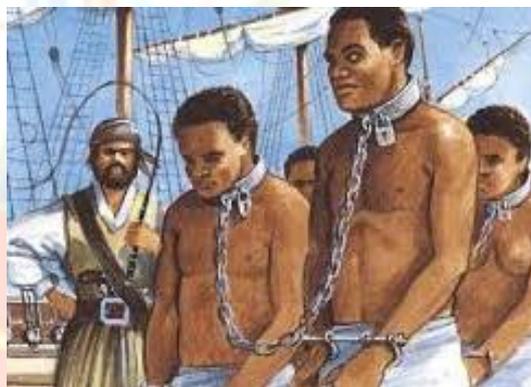
## POŠTENA IGRA



## OBESPRAVLJENI RATNI ZAROBLJENICI



## OBESPRAVLJENI ROBOVI U ROBOVLASNIČKOM DRUŠTVU



## OBESPRAVLJENI KMETOVI U FEUDALNOM DRUŠTVU



## SRETNO DIJETE - DOSTOJANSTVENI ŽIVOT



## DIJETE BEZ OSNOVNIH UVJETA ZA DOSTOJANSTVENI ŽIVOT



**BULLYING - GUBITAK SAMOPOUZDANJA**



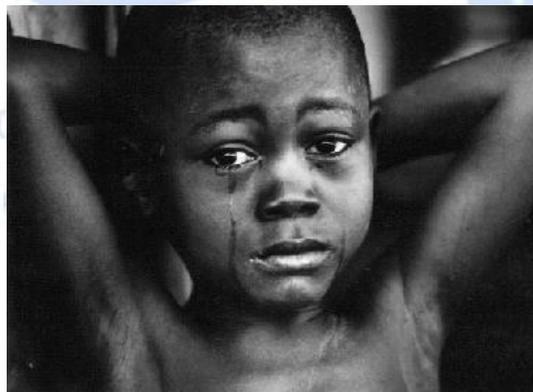
**RAZVIJANJE SAMOPOUZDANJA**



**PODRŠKA PRIJATELJA - RAZVOJ SAMOPOŠTOVANJA**



## NESRETNO DIJETE - GUBITAK SAMOPOUZDANJA



## NAPUŠTENE ŽIVOTINJE U NEHUMANIM UVJETIMA



## POZITIVAN ODNOS PREMA ŽIVOTINJAMA



## GUBITAK SAMOPOUZDANJA - BEZ PODRŠKE GRUPE



## POMOĆ VRŠNJAKA



## POMOĆ I PODRŠKA POTREBITIMA



## PRIJEZIR PREMA BESKUĆNICIMA



## POŠTIVANJE RAZLIČITOSTI



## NASILJE NAD DRUGAČIJIMA



## NASILJE U OBITELJI



## SKLADAN OBITELJSKI ŽIVOT



## USVOJENA DJECA - PRILIKA ZA DOSTOJANSTVENI ŽIVOT



## SIROČAD U AFRICI



## SKLONIŠTE ZA BESKUĆNIKE



## BESKUĆNIK NA ULICI



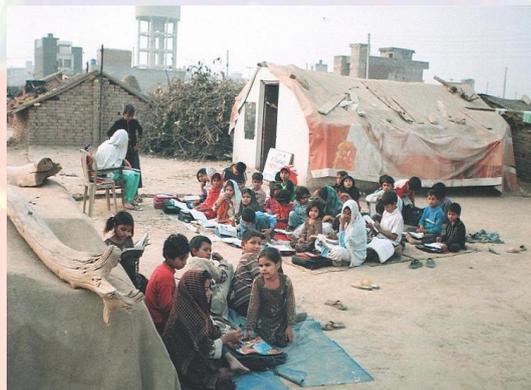
## MEĐUGENERACIJSKA SOLIDARNOST



## MEĐUGENERACIJSKA SOLIDARNOST



## PRAVO NA ŠKOLOVANJE UNATOČ LOŠIM UVJETIMA



## ISKORIŠTAVANJE DJECE ZA TEŽAK FIZIČKI RAD



## POMOĆ STARIJIM OSOBAMA



## TRGOVINA DJECOM



## DJECA PRIHVAĆENA U SKUPINI



## KRAĐOM I NASILJEM DO MATERIJALNIH DOBARA



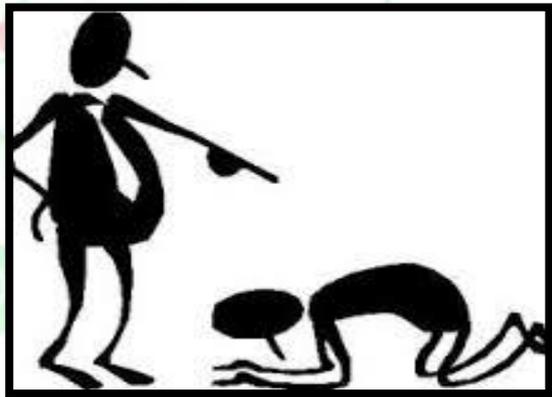
## VLASTITIM RADOM I POŠTENJEM DO MATERIJALNIH DOBARA



## TRGOVANJE LJUDIMA



## MOBBING NA RADNOM MJESTU



## OBESPRAVLJENE ŽENE



## OBESPRAVLJENI RADNICI



## SEKSUALNO ZLOSTAVLJANJE NA RADNOM MJESTU



## VRŠNJAČKO NASILJE



## PRIČALICA



Education and Culture  
Lifelong Learning Programme

### TEMA:

Dostojanstvo

### TEŽINA:

- igra je pogodna za djecu od 9 do 11 godina

### VELIČINE SKUPINA:

- skupine od 3 do 4 učenika, maksimalno pet skupina

### TRAJANJE IGRE:

- dva školska sata

### POVEZANE TEME/PRAVA:

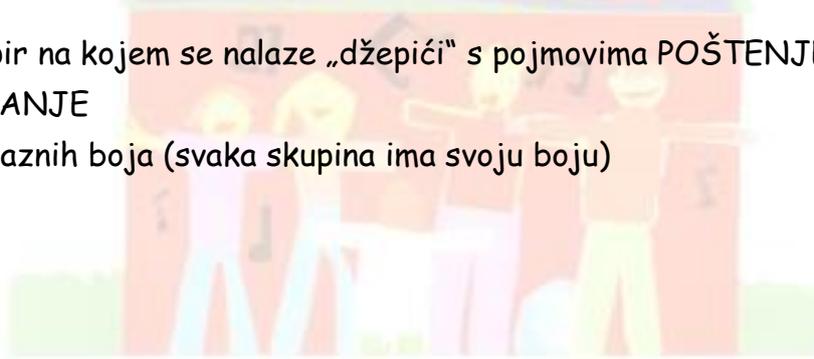
- poštenje
- pravda
- pripadnost
- sloboda

### CILJEVI IGRE:

Upoznati učenike s dječjim/ljudskim pravima. Razvijati osjećaj za jednakost, solidarnost, pravdu, toleranciju i dostojanstvo kroz pridržavanja pravila igre. Poštovati i tolerirati različitost među ljudima te razvijati osjećaj ponosa i poštovanja. Poticati logičko mišljenje kroz igre kako bi u stvarnom životu znali/mogli razlikovati pravdu od nepravde, poštenje, ponos...

### POTREBAN MATERIJAL (ZA JEDNU SKUPINU OD 3-4 UČENIKA):

- veliki papir na kojem se nalaze „džepići“ s pojmovima POŠTENJE, PONOS, POŠTOVANJE
- papirići raznih boja (svaka skupina ima svoju boju)



## **PRIPREMA:**

Neposredno prije početka igre učitelj s učenicima interpretira tekstove (pripovijetke, bajke, basne...) kojima se osvježuju pojmovi kao što su poštenje, poštovanje i ponos. Interpretacija tekstova može trajati i nekoliko sati prije same igre. Uvodni tekstovi za svaki pojam nalaze se u prilogu iako učitelj može odabrati svoje.

Učitelj će pripremiti stol i papiriće u boji. Svakoj skupini omogućit će pristup velikom papiru postavljenom na ploču. Objasniti će što je dostojanstvo kroz razne priče.

## **PRAVILA IGRE:**

Učiteljica učenicima objašnjava što je dostojanstvo koristeći priče o ponosu, poštenju i poštovanju. Čita ih na satu, a učenici moraju odgovoriti na pitanja. (Priče s pitanjima se nalaze u prilogu). Nakon što se odradio uvodni dio i objasnilo što je dostojanstvo, kako se ono gradi i kako ga možemo sačuvati, učiteljica razvrstava učenike u skupine, a svaka skupina bira svog predstavnika. Na velikom papiru nalaze se „džepići“ na kojima su napisani pojmovi vezani uz dostojanstvo (poštenje, ponos, poštovanje). Svaka skupina dobiva papiriće određene boje. Zadatak ove igre je napisati što više situacija za svaki pojam:

1. poštenje (kad su se osjetili poštenima)
2. ponos (kad su se osjetili ponosnima)
3. poštovanje (kada su iskazali poštovanje prema drugome).

Učiteljica daje znak za početak igre. Učenici imaju 5 minuta za svaki pojam. Jedna situacija mora biti napisana na jednom papiriću. Učiteljica mjeri vrijeme. Nakon isteka vremena predstavnici skupina ubacuju papiriće u odgovarajući džepić i nastavljaju sa sljedećim pojmom. Za preostala dva pojma vrijede ista pravila. Nakon odigrane igre slijedi vrednovanje situacija. Učiteljica čita situacije svake skupine za svaki pojam te dodjeljuje 1 bod za svaku točno opisanu situaciju. Skupina koja je osvojila najviše bodova je pobjednik.

### UVODNI TEKSTOVI KAO PRIPREMA ZA IGRU

Preporučljivo je da učitelji prilagode uvodne tekstove svojim učenicima. Igra ne mora nužno biti uvedena ponuđenim tekstovima, već učitelj može odabrati svoje. Za objašnjenje pojma „ponos“ preporučuje se da svaka država uzme svoju nacionalnu himnu.

## POŠTENJE:

### Pouka iz prijateljstva

Živjela jednom dva vrapca: Čik i Čirik. Jednom je Čik dobio paket pšenice od bake. Cijeli sandučić pšenice. No Čik nije o tome ni slova rekao svome prijatelju. „Ako ja svima budem dijelio pšenicu, meni neće ništa ostati“ - pomislio je. I tako je sam pojeo svu pšenicu. A kada je bacio prazan sandučić, nekoliko se preostalih zrna prosulo po zemlji.

Zrna je našao Čirik, sakupio ih u paketić i odmah s njim odletio svom prijatelju Čiku:

- Zdravo Čik! Ja sam danas našao deset zrna pšenice. Hajde da ih podijelimo i pojedemo.
- Ne treba... Zašto...? - stao je odmahivati krilima Čik. - Ti si ih našao.
- Ali mi smo prijatelji - rekao je Čirik. A prijatelji trebaju sve dijeliti popola. Zar nije tako?

Čika je bilo jako stid. Sam je pojeo sandučić pšenice i nije je podijelio s prijateljem - nije mu dao ni jedno zrno.

Uzeo je Čik pet zrna i rekao:

- Hvala ti Čirik! I za pšenicu i za pouku.

(Mihail Pljackovskij)

### PITANJA ZA INTERPRETACIJU:

1. Što je učinio Čik?
2. Kako je postupio Čirik?
3. Zašto je Čika bilo stid?
4. Zašto je Čik zahvalio Čiriku?
5. Kako ti iskazuješ prijateljstvo?
6. Jesi li ponekad pogriješio u odnosu na prijatelja? Kako si se osjećao?

## POŠTENJE:

### Neobični trening

U dućanu gdje se kupci sami poslužuju jedan od prodavača neprimjetno prati okom mališana od kojih šest godina. Mališan već neko vrijeme obilazi najzavodljiviji dio dućana, ogledava krcate police, ali ništa ne dira. U pletenoj košari ima samo ono po što ga je majka poslala u dućan.

Čokolade u blistavim papirima i slatkiši u šarenim omotima, sve su to primamljive stvari. Ali, kad u džepu imaš samo onoliko kuna koliko ti je majka dala da kupiš kruh i mlijeko, onda je potrebno mnogo jakosti da se mirno prođe pored polica punih čokolade i bombona.

Prodavači dobro poznaju iskušenja kupaca koji imaju mnogo želja a malo novaca te ih se nastoje riješiti što brže.

- Hej mali, što se šetaš tu a ništa ne kupuješ? - upita prodavač mališana. Već treći put obilaziš ove police. Odluči se već jednom što ćeš kupiti ili odi kući!
- Ja i ne mislim ništa više kupovati - odgovori mirno mališan.
- A što onda tražiš ovdje?
- Ništa! Ja samo treniram!
- Treniraš?!... Zar je ovo dječje igralište?
- Ne treba mi igralište... Ja treniram svoje poštenje!

### PITANJA ZA INTERPRETACIJU:

1. Gdje se odvija radnja?
2. Navedi karaktne osobine prodavača?
3. Koje osobine krase dječaka?
4. Što trenira dječak? (objasni)
5. Što je za tebe poštenje?

## DOSTOJANSTVO:

### Moja želja

Kad bih ulovila zlatnu ribicu, poželjela bih četiri svoje najdraže želje.

Prva želja: Da na svijetu nema svađa i da se svi ljudi vole.

Druga želja: Da svi oni koji su bolesni i nepokretni ozdrave, a siromašni da imaju svoje domove i hranu.

Treća želja: Da više nitko ne krade djecu.

I četvrta, moja posljednja želja: Da na svijetu ima više mira i ljubavi.

(učenički rad; Lorena Belač, 3.razred, Ivanec, OŠ Ivana Kukuljevića Sakcinskog, PŠ Kuljevčica)

### PITANJA ZA INTERPRETACIJU:

1. Koje su Lorenine želje?
2. Što se događa na svijetu zbog ratova, ljubomore, nasilja...?
3. Koje su tvoje želje?

## DOSTOJANSTVO:

### Prijatelj u invalidskim kolicima

Prijatelj u invalidskim kolicima može biti tako sjajan prijatelj da njemu, prijatelju u kolicima, posvećujemo posebnu stranicu. Prijatelj u invalidskim kolicima može igrati košarku jednako uspješno kao i rukomet. I upravo stoga što ne može skočiti, njegovim zgodicama valja se više diviti. Njegovi golovi kudikamo su veći poduhvat jer ih valja postići kotačem ili štapom.

S prijateljem u invalidskim kolicima može se sjajno igrati stolni tenis. Igra stolnog tenisa još je ljepša igraju li je trojica. Jedan na jednoj strani i drugi na drugoj i treći malo na jednoj malo na drugoj, koji skuplja loptice. Uostalom, skupljanje loptica može biti super igra kad se skuplja za prijatelja. Da prijatelji invalidi mogu postizati visoke uspjehe u mnogim granam sporta, dokaz je i olimpijada na kojoj sudjeluju sportaši invalidi.

Postoje discipline u kojima je prijatelj u invalidskim kolicima nedostižan. To je njegova prijateljska odanost i privrženost. U toj disciplini možda upravo prijatelji invalidi drže svjetski rekord i olimpijski su pobjednici. Prijatelj u invalidskim kolicima drži svjetski rekord u držanju tajni i sjajan je suigrač u igri zajedničkog sanjanja, pisanja pisama prijateljima i čitanja pisama koja dobije. Rijetke su osobe koje će s toliko pažnje, zadovoljstva i ljubavi pročitati pismo što mu je uputio prijatelj. To su dječaci i djevojčice za koje uistinu ne treba žaliti truda.

(Zvonimir Balog)

#### PITANJA ZA INTERPRETACIJU:

1. Tko je prijatelj u invalidskim kolicima?
2. Zašto je pismo takvom prijatelju jako važno?
3. Zbog čega za takve prijatelje ne treba žaliti truda?
4. Što možemo naučiti od ljudi s tjelesnim oštećenjima?
5. Znate li neku osobu s tjelesnim oštećenjima?

#### PONOS:

Domovina

Domovina je more

i galeb u letu;

žitna polja, rijeke

i rosa na cvijetu.

Domovina diše

i raste i cvjeta.

Domovini tepam:

Lijepa naša, sveta!

Domovinu volim

i njome se ponosim.

I kamo god idem

u srcu je nosim.



Education and Culture

Lifelong Learning Programme

(Nada Zidar - Bogadi)

#### PITANJA ZA INTERPRETACIJU:

1. Kako se zove tvoja domovina?
2. Što je za književnicu domovina?
3. Kakve osjećaje budi u tebi ova pjesma?
4. Što znači riječ ponos?
5. Čime se ponosiš?

#### PONOS, ČAST:

Hrvatska himna

Lijepa naša domovino,  
Oj junačka zemljo mila,  
Stare slave djedovino,  
da bi vazda sretna bila!  
Mila, kano si nam slavna,  
Mila si nam ti jedina.  
Mila, kuda si nam ravna,  
Mila, kuda si planina!  
Teci Dravo, Savo teci,  
Nit' ti Dunav silu gubi,  
Sinje more svijetu reci,

Da svoj narod Hrvat ljubi.

Dok mu njive sunce grije,

Dok mu hrašće bura vije,

Dok mu mrtve grobak krije,

Dok mu živo srce bije!

(A.Mihanović)

#### PITANJA ZA INTERPRETACIJU:

1. Što je to himna?
2. Kako se zove himna tvoje države?
3. Kako se osjećaš kad je pjevaš?





## 3, 2, 1... KRENI!



### TEMA:

Jednakost (iz dječjih/ljudskih prava)

### TEŽINA:

- igra je pogodna za djecu od 10 do 14 godina

### VELIČINA SKUPINE:

- skupine od 3 učenika na jednu ploču; može istovremeno igrati cijeli razred

### TRAJANJE IGRE:

- dva školska sata

### POVEZANE TEME/PRAVA:

- solidarnost
- pravda
- pripadnost
- sloboda
- dostojanstvo
- dječja/ljudska prava

### CILJEVI IGRE:

Upoznati učenike s Dječjim/ljudskim pravima i zemljama članicama EU (uključujući i Tursku) te njihovim obilježjima. Razvijati osjećaj za jednakost, solidarnost, pravdu, toleranciju kroz poštivanje pravila igre.

### POTREBAN MATERIJAL (ZA JEDNU SKUPINU OD 3 UČENIKA):

- isprintana ploča za igru veličine A3
- isprintane kartice sa pitanjima
- 3 čunjića
- 1 kockica sa brojevima od 1 do 6

### PRIPREMA:

Učitelj će pripremiti stol ili neku ravnu površinu na tlu (tepih, dvorana, i sl.) i ploču te kartice sa pitanjima. Prije početka igre ponovit će Dječja i ljudska prava te obilježja zemalja EU. Učenici mogu koristiti: udžbenik, enciklopedije, tiskani materijal o EU, itd.

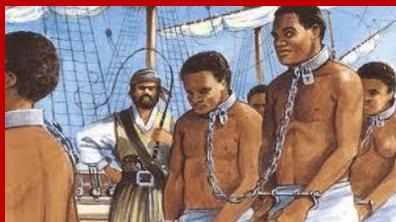
## PRAVILA IGRE:

Igrači bacaju kockicu - svaki igrač 3 puta dok na kockici ne dobije broj 6. Postavljaju svoj čunjić na start te bacaju kockicu još jedanput. Kada stanu na obojeno polje, izvlače karticu iste boje te odgovaraju na pitanje. Ako znaju točan odgovor, bacaju kockicu još jedanput, ako ne znaju točan odgovor na pitanje, ostaju na istom polju jedno bacanje. Ukoliko otvore karticu bez pitanja, vraćaju se na polje određeno na kartici. Pobjednik je igrač koji prvi stigne do cilja.



Nabroji tri  
vjerske zajednice

Koje je ljudsko  
pravo izraženo na  
crtežu?



Nabroji europske  
države kojima je  
zajednička osobina  
more

Imenuj jedno  
dječje pravo i  
objasni

Koje su dvije  
zemlje jednako  
uspješne u  
proizvodnji sira?

Idi na polje broj  
35

Kojim vjerama  
pripada simbol  
križa?

Koje je ljudsko  
pravo izraženo na  
crtežu?



Navedi četiri  
države članice  
Europske unije

Imenuj jedno  
dječje pravo i  
objasni

Nabroji četiri  
mediteranske  
zemlje koje su  
uspješne u  
proizvodnji  
maslinova ulja

Idi na polje broj  
13

Opiši simbol  
islamske vjere

Koje je ljudsko  
pravo izraženo na  
crtežu?



Nabroji 4 države  
članice Europske  
unije koje na  
zastavi imaju  
crvenu boju

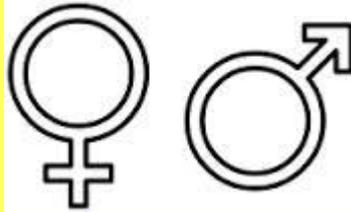
Imenuj jedno  
dječje pravo i  
objasni

Nabroji tri  
europske države  
koje proizvode  
kvalitetno vino

Idi na polje broj  
49

Navedi tri različite vjerske građevine

Objasni simbole i njihov odnos te poruku:



Navedi četiri države-članice Europske unije koje na zastavi kao zajedničko obilježje imaju grb

Imenuj jedno dječje pravo i objasni

Nabroji tri europske države i specifičnu vrstu hrane svake od njih

Idi na polje broj 24

Opiši/nacrtaj simbol židovske vjere

Koje je ljudsko pravo izraženo na crtežu?



Nabroji 4 države članice Europske unije koje na zastavi imaju žutu boju

Imenuj jedno  
dječje pravo i  
objasni

Nabroji tri vrste  
hrane koje  
jednako vole sve  
europske i  
svjetske zemlje

Idi na polje broj  
41



**FINISH**

**START**

EUROPE

AFRICA

ASIA

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9
- 10
- 11
- 12
- 13
- 14
- 15
- 16
- 17
- 18
- 19
- 20
- 21
- 22
- 23
- 24
- 25
- 26
- 27
- 28
- 29
- 30
- 31
- 32
- 33
- 34
- 35
- 36
- 37
- 38
- 39
- 40
- 41
- 42
- 43
- 44
- 45
- 46
- 47
- 48
- 49
- 50
- 51
- 52
- 53
- 54
- 55
- 56
- 57
- 58
- 59
- 60
- 61
- 62
- 63
- 64
- 65
- 66
- 67
- 68
- 69
- 70
- 71
- 72
- 73
- 74
- 75
- 76
- 77
- 78
- 79
- 80
- 81
- 82
- 83
- 84
- 85
- 86
- 87
- 88
- 89
- 90
- 91
- 92
- 93
- 94
- 95
- 96
- 97
- 98
- 99
- 100

## PRUŽI PRILIKU!

### TEMA:

Jednakost (iz dječjih prava)

### TEŽINA:

- igra je pogodna za djecu od 8 do 11 godina

### VELIČINA SKUPINE:

- najmanje dvoje djece

### TRAJANJE IGRE:

- jedan do dva školska sata

### POVEZANE TEME/PRAVA:

- solidarnost
- pravda
- pripadnost
- sloboda
- dostojanstvo

### CILJEVI:

Upoznati djecu s dječjim pravima općenito i razvijati osjećaj jednakosti, ravnopravnosti te međusobnog uvažavanja.

### POTREBAN MATERIJAL:

- radna ploha
- isprintane i plastificirane kartice

### PRIPREMA:

Uputiti učenike u DJEČJA PRAVA; svako dječje pravo objasniti te povezati sa sličicom memori pločice/kartice.

### PRAVILA IGRE:

Parovi sličica (kartica) ne sadrže isti crtež već su jednaki s obzirom na jednakost iz dječjih prava.

Npr. par za spolnu ravnopravnost



Svaki par sličica sadrži istu boju kvadratića u jednom kutu kartice radi lakšeg povezivanja posebice za mlađe učenike. Objašnjenje parova kartica prema boji u kutu kartice:

**PLAVI KVADRATIĆ:** sva djeca su spolno ravnopravna



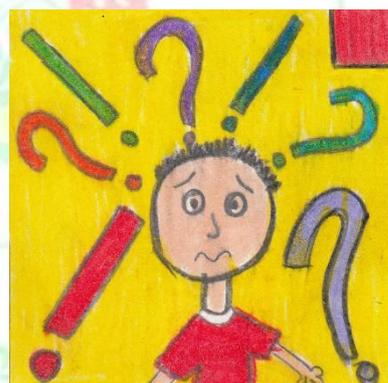
**ROZI KVADRATIĆ:** sva djeca imaju jednako pravo na zdravu, primjerenu hranu



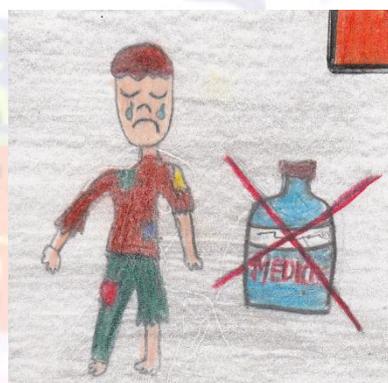
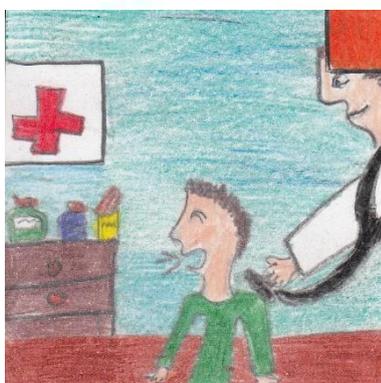
**ZELENI KVADRATIĆ:** sva su djeca jednaka s obzirom na spol, rasu, boju kože,...



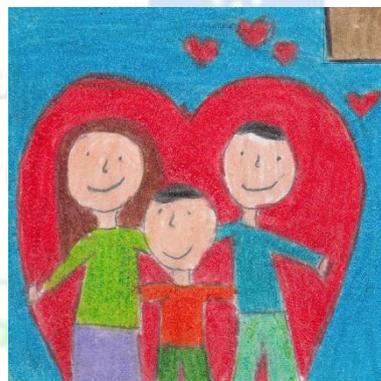
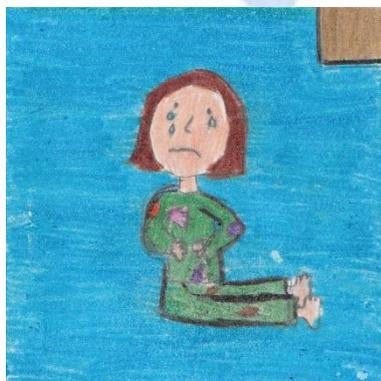
**CRVENI KVADRATIĆ:** svako dijete ima pravo na informacije



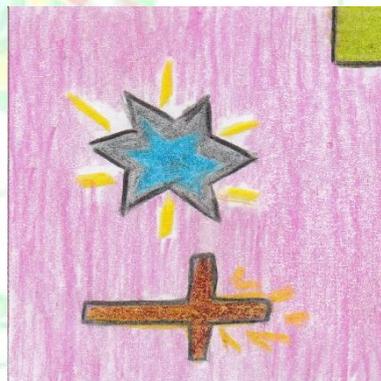
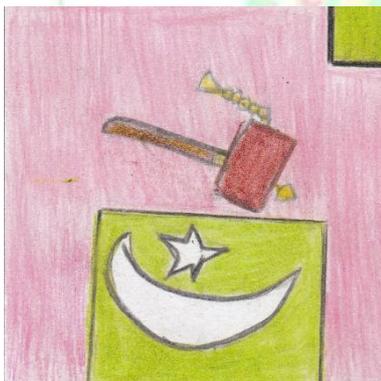
**NARANČASTI KVADRATIĆ:** sva djeca imaju jednako pravo na zdravstvenu zaštitu



**ZLATNI KVADRATIĆ:** sva djeca imaju pravo na ljubav i život u obitelji



**SVIJETLO-ZELENI KVADRATIĆ:** sva su djeca jednaka s obzirom na vjersku pripadnost



**SMEĐI KVADRATIĆ:** svako dijete ima jednako pravo na sigurno i sretno djetinjstvo



**ŽUTI KVADRATIĆ:** sva djeca imaju jednako pravo izraziti svoje mišljenje



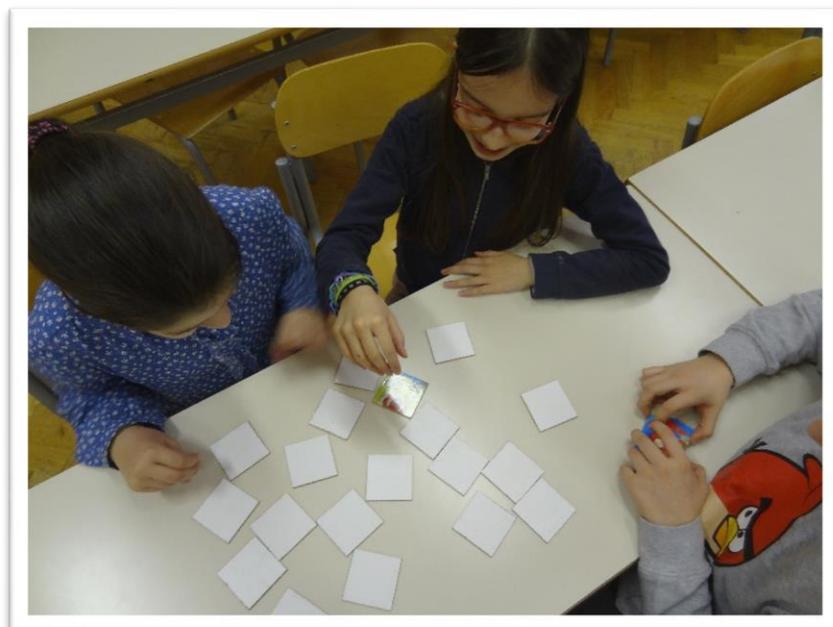
**LJUBIČASTI KVADRATIĆ:** djeca s posebnim potrebama jednako sudjeluju u svim aktivnostima (kulturnim, sportskim, zabavnim, ...)

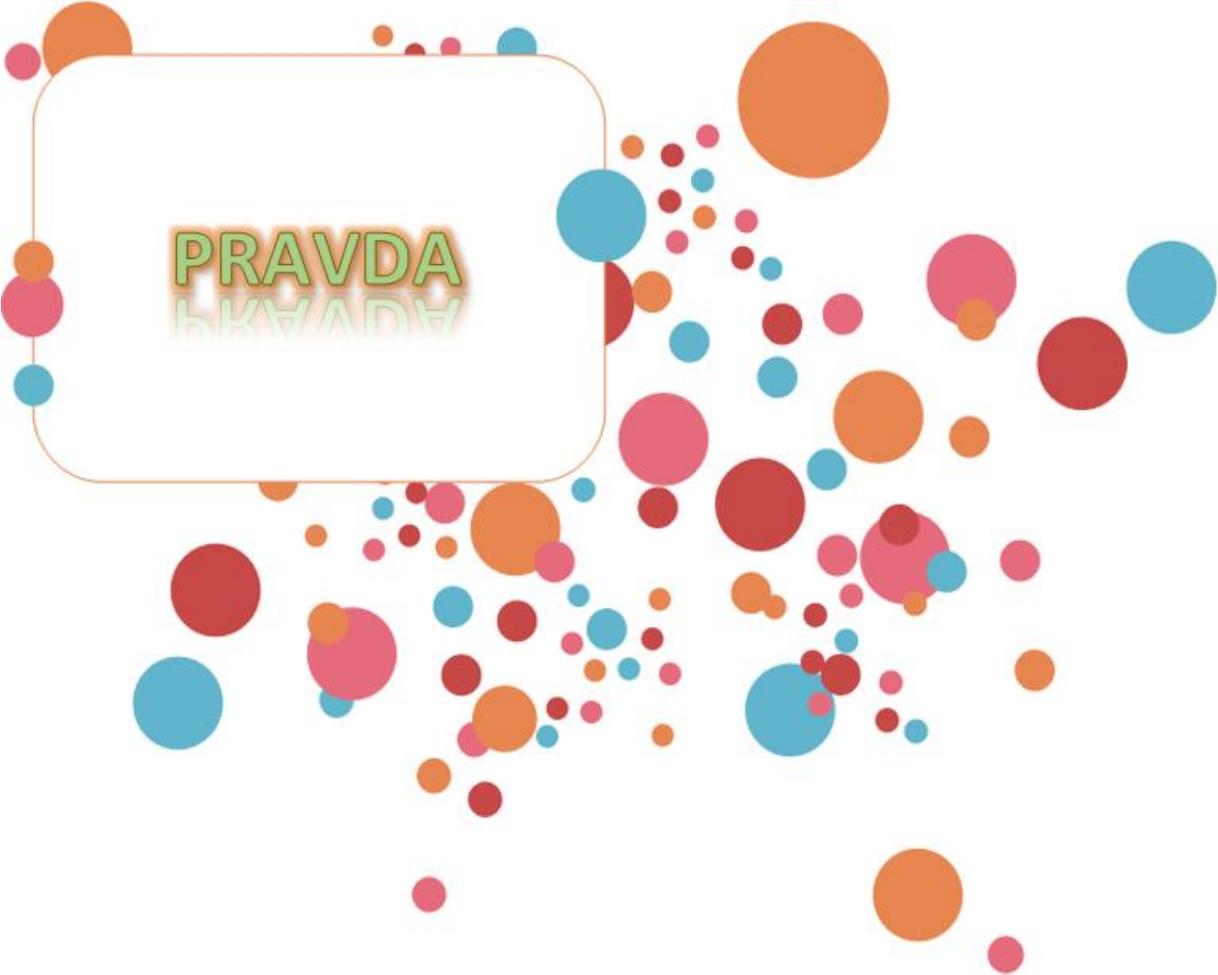


**CRNI KVADRATIĆ:** svako dijete ima jednako pravo na igru i ne smije biti prisiljeno na rad



SIVI KVADRATIĆ: svako dijete ima jednako pravo na obrazovanje





## BOCA PRAVDE



Education and Culture  
Lifelong Learning Programme

### TEMA:

Pravda

### TEŽINA:

- igra je pogodna za djecu od 9 do 13 godina

### VELIČINA SKUPINE:

- skupine od 10 učenika (5 učenika za igru, pet učenika za povjerenstvo)

### TRAJANJE IGRE:

- dva školska sata

### POVEZANE TEME/PRAVA:

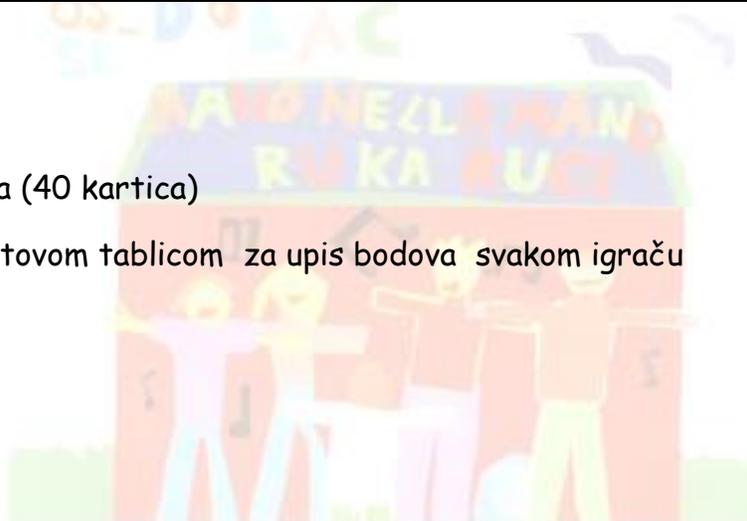
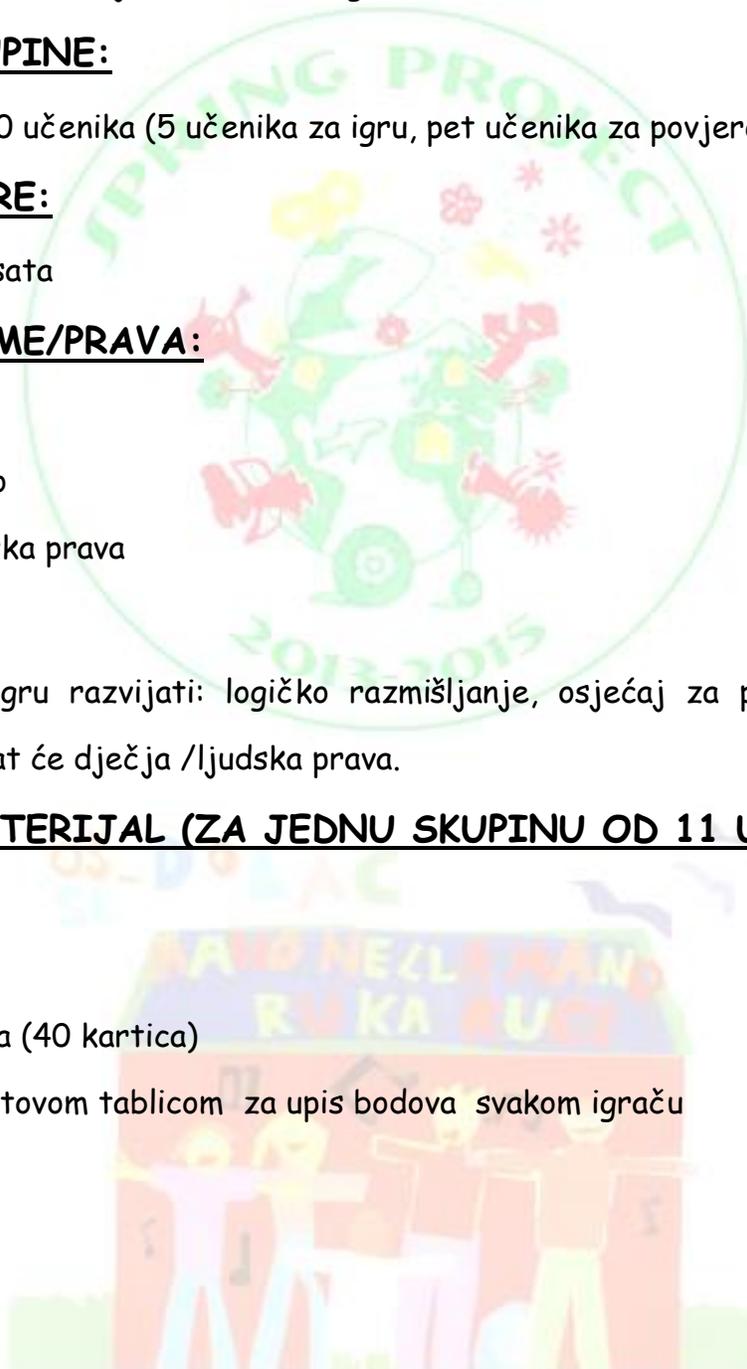
- jednakost
- dostojanstvo
- dječja/ljudska prava

### CILJEVI:

Učenici će kroz igru razvijati: logičko razmišljanje, osjećaj za pravdu, jednakost i toleranciju. Upoznat će dječja /ljudska prava.

### POTREBAN MATERIJAL (ZA JEDNU SKUPINU OD 11 UČENIKA):

- plastična bočica
- kockica
- kartice s pitanjima (40 kartica)
- ploča ili papir s gotovom tablicom za upis bodova svakom igraču
- štoperica



## **PRIPREMA:**

Učitelj će pripremiti plastičnu bocu, kockicu i osigurati ravnu površinu. Na ploču će nacrtati tablicu sa stupcem s imenima igrača i stupcem gdje će se upisivati bodovi; ili imati ispisanu tablicu.

Prethodno će pripremiti kartice s pitanjima i štopericu.

## **PRAVILA IGRE:**

U igri sudjeluje 10 učenika od kojih su petero igrača, a petero članovi povjerenstva. Jedan od članova povjerenstva zadužen je i za mjerenje vremena.

Pet igrača sjede na pod u formaciji kruga. Bacaju kocku redom počevši od najmlađeg igrača. Igrač koji dobije najveći broj, započinje igru. Ukoliko neki od igrača dobiju isti broj, bacaju još jednom.

Igrač koji započinje igru okreće bocu. Kad se boca zaustavi, igrač koji se nalazi ispred dna boce izvlači karticu na kojoj se nalazi problemska situacija i čita suigraču. Igrač koji sjedi ispred čepa daje svoj sud o zadanoj situaciji u roku od 15 sekundi koje mjeri jedan od članova povjerenstva. Ukoliko igrač ne odgovori, dobiva nula bodova. Ukoliko igrač odgovori, povjerenstvo ga ocjenjuje s "pravda je zadovoljena" ili "pravda nije zadovoljena". Svaki član povjerenstva s ocjenom "pravda je zadovoljena" daje igraču 1 bod, a ocjenom "pravda nije zadovoljena" daje 0 bodova.

Bodove dobivaju samo odgovori "pravda je zadovoljena".

Na zahtjev igrača povjerenstvo obrazlaže svoje ocjene.

Igra se odvija u smjeru kazaljke na satu.

Pobjednik je onaj igrač koji prvi skupi 20 bodova (ovisno o raspoloživom vremenu učitelj prilagođava broj bodova potreban za pobjedu)

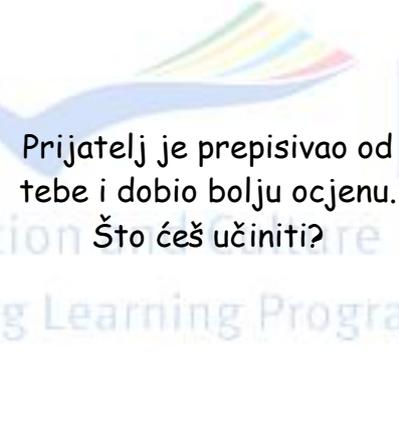
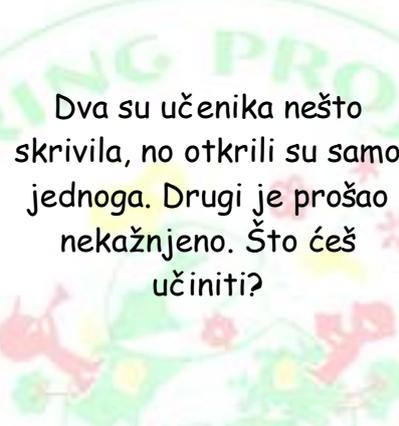
# TABLICA ZA BODOVANJE:

REDNI BROJ	IME I PREZIME IGRAČA	BODOVI
1.		
2.		
3.		
4.		
5.		



<p>U školskom dvorištu za vrijeme velikog odmora, ti i prijatelj pričate i jedete, kad odjednom projuri neki dječak i sruši tvom prijatelju marendu, a da mu se pritom ni ne ispriča. Što ćeš učiniti?</p>	<p>U učionici si primijetio sličicu na podu ispod klupe i to je baš ona koja ti nedostaje u albumu. Pritom je i zlatna, ta dvostruko vrijedi. Što ćeš učiniti?</p>	<p>Pada kiša, prolom je oblaka. Ugledao/la si kišobran u učionici. Nema nikoga, svi su otišli. Što ćeš učiniti?</p>
<p>Došao/la si kući i otvorio/la školski ruksak. Primijetio/la si da si greškom uzeo/la bilježnicu curi/dečku iz razreda. Sutra pišete kontrolni a ta je bilježnica uredna i ništa ne nedostaje, za razliku od tvoje. Što ćeš učiniti?</p>	<p>Dva prijatelja iz razreda se svađaju, trče po razredu i ugrožavaju svih oko sebe. Zbog toga bi cijeli razred mogao biti kažnjen. Što ćeš učiniti?</p>	<p>Tiha djevojčica uzrujava te svojim ponašanjem, žvircira te što se ne zna braniti i što je spora, pa si ju uvrijedio i gurnuo. Što ćeš učiniti da donekle ispraviš nepravdu koju si joj nanio?</p>
<p>Ostale su dvije polovice pizze i učiteljica je dozvolila da ju podijeliš s prijateljem iz razreda. To je čuo i treći dječak, pa želi i on, što ćeš učiniti?</p>	<p>Žurilo ti se pa si potrčao/la, srušio/la si naočale svoje prijateljice i one su se razbile. Što ćeš učiniti?</p>	<p>Tijekom sata likovnog odgoja dečko do tebe zamazao ti je majicu, a nije ti se ni ispričao. Što ćeš učiniti?</p>
<p>U dvorani za vrijeme odbojke udario/la si curu u glavu i smijao/la joj se. Što ćeš učiniti?</p>	<p>Za vrijeme ručka u školskoj kuhinji neki je dječak zalio juhom tvog najboljeg prijatelja i nije mu se ispričao. Što ćeš učiniti?</p>	<p>Primijetio/la si da cura iz tvog razreda drugima uzima stvari. Jutros je tvom najboljem prijatelju uzela novu kemijsku olovku. Što ćeš učiniti?</p>

<p>Dečko s kojim dijeliš klupu nikad ne posuđuje stvari kad ga pitaš. Jučer ti nije htio posuditi gumicu, a tebi je silno trebala. Što ćeš učiniti?</p>	<p>Tijekom sata likovnog odgoja dvije se cure svađaju oko jednoga kista. Svaka misli da je njezin. Traže tvoj savjet, što ćeš učiniti?</p>	<p>Izbacili su te iz igre zato što te lopta pogodila, a ti si uvjeren/a da nije. Što ćeš učiniti?</p>
<p>Zakasnio/la si u školu jer su roditelji zaspali, a učiteljica je vikala na tebe. Što ćeš učiniti?</p>	<p>Tvoj najbolji prijatelj od danas se druži s drugim prijateljem, a tebe izbjegava. Što ćeš učiniti?</p>	<p>Ulaziš u kino, kupio/la si kartu i odlaziš potražiti svoje sjedalo, međutim, netko je sjeo na tvoje mjesto i ne želi se maknuti. Što ćeš učiniti?</p>
<p>Kupio/la si nove tenisice i veseliš se jer znaš da su jako lijepe i jedva čekaš da ih sutra obuješ u školu. Međutim, drugoga dana netko ti kaže da su bezveze i da nemaš ukusa. Što ćeš učiniti?</p>	<p>Tijekom velikog odmora dvije učenice koje inače ne uzimaju školsku marendu danas su je uzele i netko je ostao bez marende. Što ćeš učiniti?</p>	<p>Tijekom sata učenik pokraj tebe stalno priča, a učitelj optužuje tebe i premješta te u drugu klupu. Što ćeš učiniti?</p>
<p>Jedan plivač je loše otplivao utrku i potom su mu dali još jednu mogućnost. Tebi je nisu dali. Što ćeš učiniti?</p>	<p>Neke tvoje prijateljice se bez povoda svađaju i tuku, a ti sve to promatraš i čudiš se. Što ćeš učiniti?</p>	<p>Prijatelj te optužio da si gurnuo nekoga tijekom utakmice i ostali su te izbacili iz igre iako nisu vidjeli što se dogodilo. Što ćeš učiniti?</p>

<p>Jednom je učeniku na ispitu nedostajao bod za veću ocjenu. Dok učiteljica nije gledala, nadodao ga je te je dobio veću ocjenu. Što ćeš učiniti?</p>	 <p>Prijatelj je prepisivao od tebe i dobio bolju ocjenu. Što ćeš učiniti?</p>	 <p>Jedna djevojčica je uvrijedila tvoju najbolju prijateljicu i okrivila tebe. Što ćeš učiniti?</p>
<p>Tri su učenika osmog razreda otkrila da učenik trećeg razreda trenira capoeiru i počeli su mu se rugati. Tjerali su ga da pokaže što zna i pritom je slomio ruku. Što ćeš učiniti?</p>	 <p>Dva su učenika nešto skrivila, no otkrili su samo jednoga. Drugi je prošao nekažnjeno. Što ćeš učiniti?</p>	<p>Prijatelj je kupio novu bocu za trening. Drugi prijatelj mu se ruga da mu je boca bezveze, a njegova je ista. Što ćeš učiniti?</p>
<p>Izvuci sam kartu po izboru i udvostruči dobivene bodove u tom krugu.</p>	<p>Izvuci sam kartu po izboru i udvostruči dobivene bodove u tom krugu.</p>	<p>Zamijeni karticu - ovaj joker možeš iskoristiti kad god želiš tijekom igre.</p>
<p>Zamijeni karticu - ovaj joker možeš iskoristiti kad god želiš tijekom igre.</p>	 <p>Izvuci dvije karte.</p>	<p>Izvuci dvije karte.</p>

Izvuci dvije karte.



Biraj igrača koji će odgovoriti na tvoje pitanje.

Biraj igrača koji će odgovoriti na tvoje pitanje.



Biraj igrača koji će odgovoriti na tvoje pitanje.



# ZMIJA PRAVDE



## TEMA

Pravda

Education and Culture

## TEŽINA:

Lifelong Learning Programme

- igra je pogodna za djecu od 13 do 15 godina

## VELIČINA SKUPINE:

- može igrati cijeli razred, idealno do 6 parova (zbog veličine ploče)

## TRAJANJE IGRE:

- 2 školska sata

## POVEZANE TEME/PRAVA:

- solidarnost
- jednakost
- sloboda
- dostojanstvo

## CILJEVI IGRE:

Upoznati učenike s dječjim/ljudskim pravima i obvezama. Shvatiti apstraktne pojmove i simbole institucija, dokumenata te zanimanja povezanih s temom pravde. Razvijati osjećaj za jednakost, solidarnost, pravdu, toleranciju kroz poštivanje pravila igre.

## POTREBAN MATERIJAL:

- isprintana ploča za igru veličine A4
- isprintane kartice s pojmovima
- čunjići (koliko parova, toliko čunjića)
- 1 kockica sa brojevima od 1 do 6
- pješčani sat ili štoperica
- papir i olovka (za verziju s crtanjem)

## PRIPREMA:

Učitelj će pripremiti stol ili neku ravnu površinu na tlu (tepih...) ploču i kartice s pojmovima. Učenici će ponoviti saznanja iz dječjih i ljudskih prava, apstraktne pojmove, simbole institucija, dokumente i zanimanja povezane s temom pravde. Mogu koristiti udžbenike, enciklopedije, internet...

## PRAVILA IGRE:

Učenici se dijele u parove i svaki par izabire svoj čunjić. Svi učenici započinju igru na polju Start. Svaki par baca kocku i onaj koji dobije najveći broj prvi započinje igru. Parovi, jedan za drugim (u smjeru kazaljke na satu), bacaju kocku i pomiču se za onoliko mjesta na ploči koliko pokazuje kocka. Jedan član para izvlači karticu i to tako da drugi član ne vidi pojmove koji se na njoj nalaze. Igra se može igrati na dva načina - slikovno ili riječima.

Ako se igra slikovno, onda član para koji je izvukao karticu mora svom partneru/ici nacrtati pojam koji se na kartici nalazi na onoj boji podloge na koju je nakon bacanja kocke došao njihov čunjić; partner/ica mora točno pogoditi pojam o kojemu se radi unutar dvije minute koje mjeri profesor i u tom slučaju par ostaje na poziciji na koju su došli prethodnim bacanjem kocke; ako partner ne pogodi, par se vraća na polje na kojem su bili prije bacanja kocke.

Ako se igra riječima, onda član para koji je izvukao karticu mora svom partneru/ici objasniti pojam koji se na kartici nalazi na onoj boji podloge na koju je nakon bacanja kocke došao njihov čunjić, ali tako da niti u jednom trenutku ne upotrijebi riječ koja ima isti korijen kao riječ(i) koje njegov partner/ica mora pogoditi; partner/ica mora točno pogoditi pojam o kojemu se radi unutar dvije minute koje mjeri profesor i u tom slučaju par ostaje na poziciji na koju su došli prethodnim bacanjem kocke; ako partner ne pogodi, par se vraća na polje na kojem su bili prije bacanja kocke.

U oba slučaja, član para koji izvlači karticu ima pravo reći partneru o kojoj se kategoriji radi, što je naznačeno na vrhu kartice. Partneri zamjenjuju uloge u svakom krugu. Pobjednik je onaj par koji prvi stigne do cilja.



ABSTRACT TERMS

commitments

transparency

freedom

rights

ABSTRACT TERMS

equality

Civil rights

bloody revenge

prejudices

ABSTRACT TERMS

Public property

respect

brotherhood

truth

ABSTRACT TERMS

Private property

learning commitment

peace

conventions

RIGHTS AND COMMITMNETS

The right to childhood

the right to proper nourishment

commitment to respect the rules

Commitment to respect others

RIGHTS AND COMMITMNETS

Commitment to nonviolence

tolerance

Commitment to not judge others

the right to life

RIGHTS AND COMMITMNETS

The Right to Education

legal country

human rights

workers' rights

RIGHTS AND COMMITMNETS

The right to peace

ustavna prava

natural rights

the right to health

OCCUPATION

judge

children's attorney

public attorney

a politician

OCCUPATION

president

a policeman

a sportsman

a professor

INSTITUTIONS

European court for human rights

Organization of United Nations (UN)

non-governmental organizations

Court of Justice (EU)

OCCUPATION

teacher

a lawyer

an economist

a doctor

DOCUMENTS

The Universal Declaration of Human Rights

The Universal Declaration of Human Rights

Declaration on the Elimination of Violence  
Against Women

Charter of child rights

INSTITUTIONS

Constitutional court

UNICEF

Office for human rights

International Court of Justice (UN)

SYMBOLES

bandage

court

hammer

balance

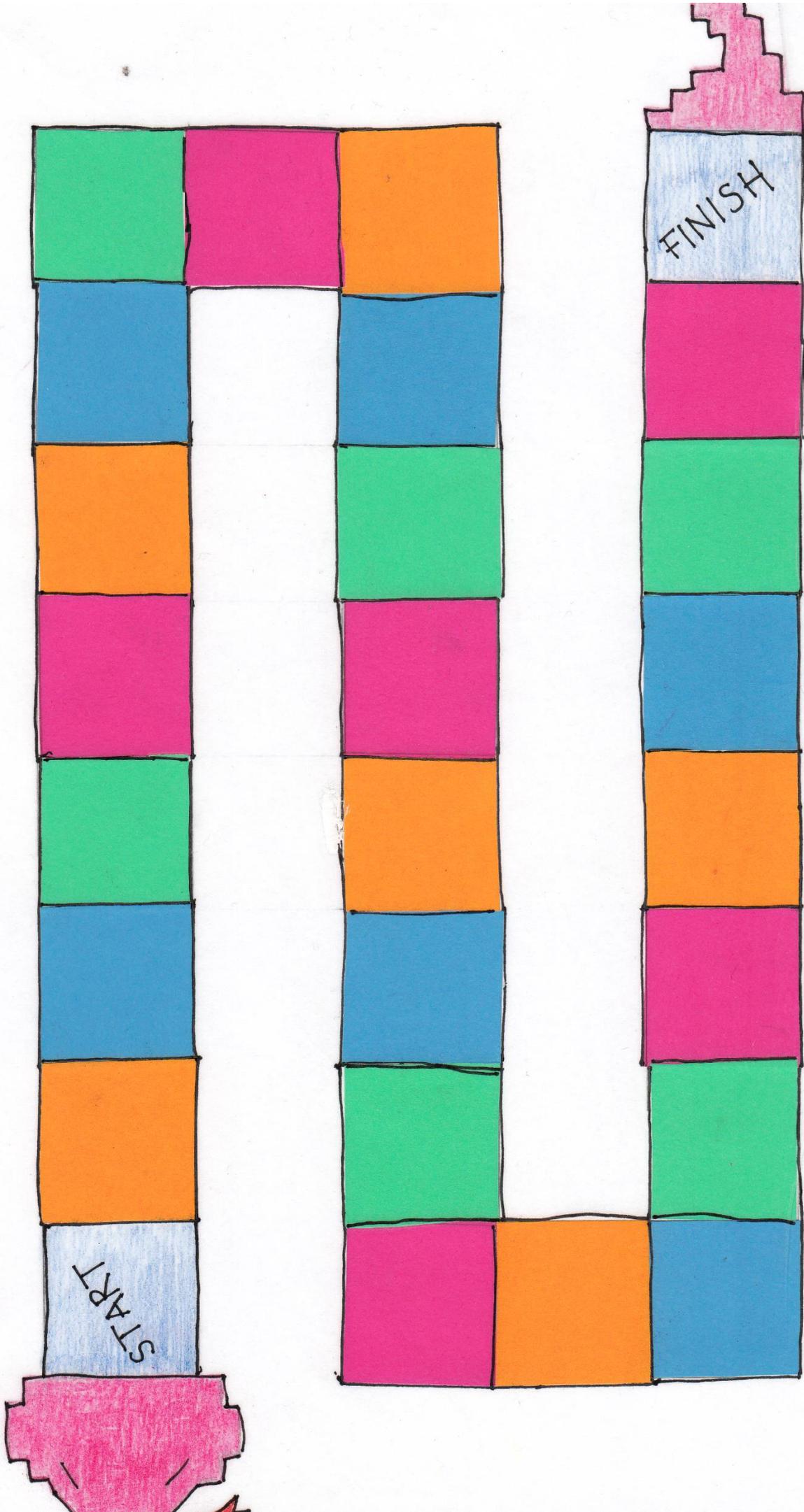
DOCUMENTS

Declaration on Race and Racial Prejudices

Constitution

Declaration of the Rights of the Child

The Declaration on the Right to Development





**PRIPADNOST**  
ПРИПАДНОСТ

## EU PUZZLE



### TEMA:

Pripadnost

Education and Culture

### TEŽINA:

Lifelong Learning Programme

- igra je pogodna za djecu od 9 do 12 godina

### VELIČINA SKUPINE:

- dvije skupine, u svakoj od 2 do 10 učenika

### TRAJANJE IGRE:

- jedan do dva školska sata

### POVEZANE TEME/PRAVA:

- jednakost

### CILJEVI:

Poznavanje nacionalnih simbola (zastava) zemalja članica EU (uključujući Tursku); poznavanje zemljovida Europe; razvijanje osjećaja za pripadnost narodu, poštivanje različitosti i tolerancije kroz poštivanje pravila igre.

### POTREBAN MATERIJAL:

- puzzle zemljovida Europe (2 komada)
- zemljovid Europe (2 komada)
- zastavice na stalku od 28 članica EU i Turske, te 10 zastava drugih zemalja svijeta (sve puta 2)

### PRIPREMA:

Pripremiti četiri klupe, po dvije za svaku skupinu. Pripremiti puzzle, zemljovid i samostojeće zastavice za svaku skupinu. Ponoviti nacionalne zastave zemalja članica EU i Turske. Pripremiti atlas.

### PRAVILA IGRE:

Razred se podijeli u 2 skupine. Svaka skupina mora posložiti puzzle i postaviti zastavice koje pripadaju određenoj državi EU i Turskoj.

Učenici se unutar svake skupine dijele u 2 podskupine:

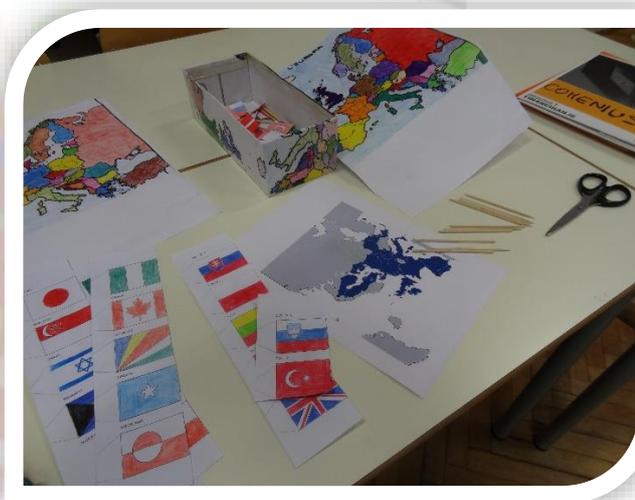
- 1. dio učenika slaže puzzle
- 2. dio učenika postavlja zastavice na složene puzzle

Nakon određenog vremena (30 minuta ili manje ako jedna od skupina smatra da je izvršila zadatak) provjerava se točnost izvršenog zadatka; svaka zastavica postavljena na točno mjesto donosi 2 boda, a pogrešno postavljena zastavica 1 negativni bod.

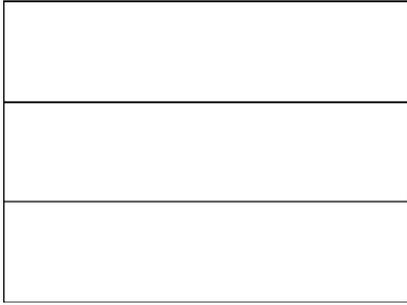
Pobjeđuje skupina sa točno posloženim zemljovidom i većim brojem točno postavljenih zastavica, a ukoliko je zemljovid krivo posložen, skupina je diskvalificirana.

Napomena:

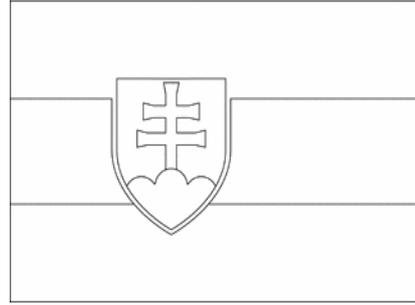
U ovoj igri može se postaviti i dodatni zadatak; određeni učenici prilikom provjere točnog položaja zastavica mogu podići istu i izreći rečenicu koja označava pripadnost određenom većinskom narodu te države, npr. „Ja sam Talijan, živim u Italiji“.



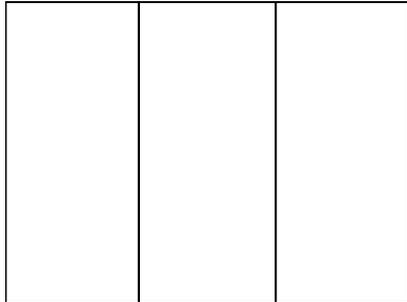
AUSTRIJA



SLOVAČKA



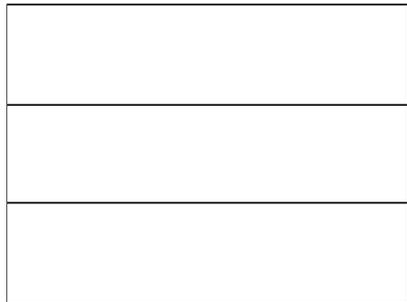
BELGIJA



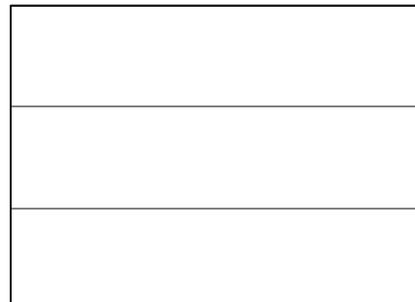
POLJSKA



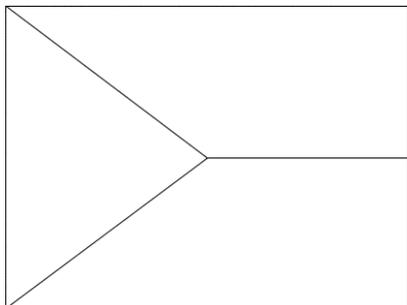
NJEMAČKA



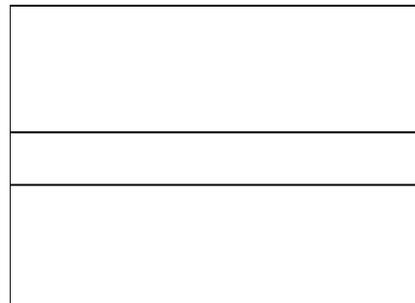
LITVA



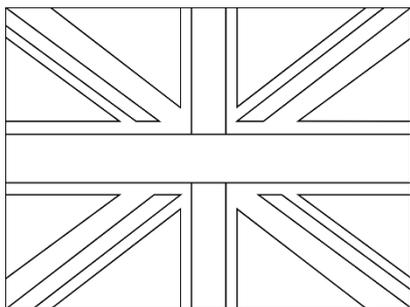
ČEŠKA



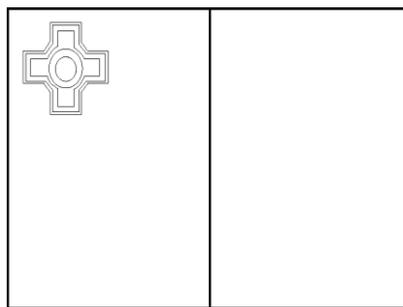
LATVIJA



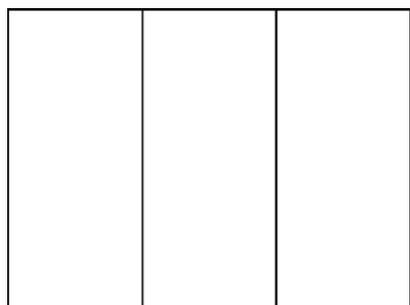
UJEDINJENO KRALJEVSTVO



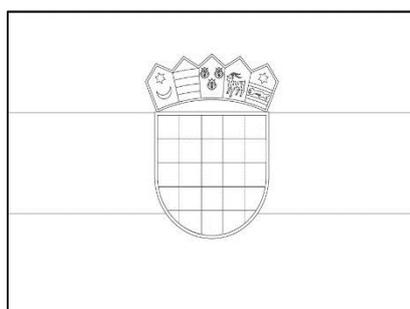
MALTA



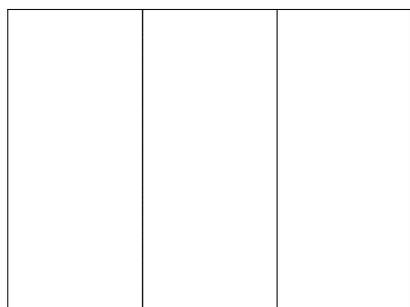
IRSKA



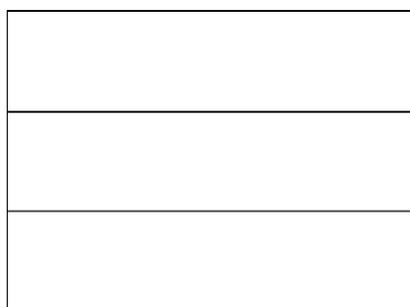
HRVATSKA



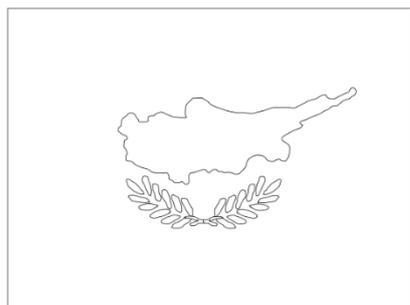
ITALIJA



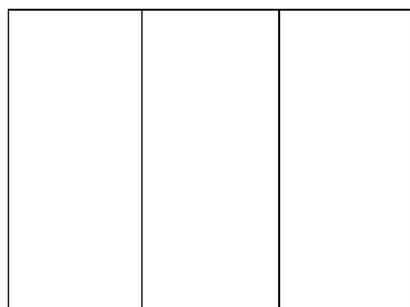
BUGARSKA



CIPAR



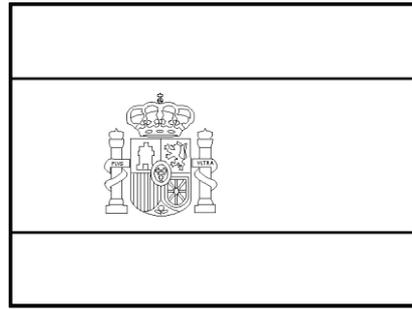
RUMUNJSKA



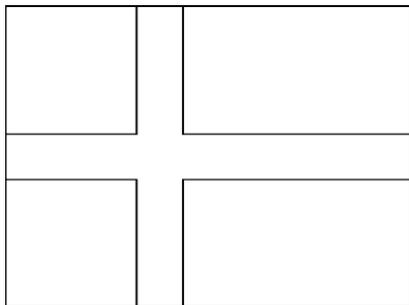
ESTONIJA



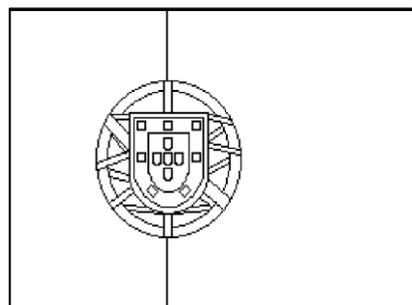
ŠPANJOLSKA



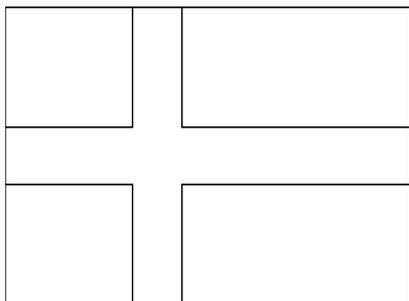
DANSKA



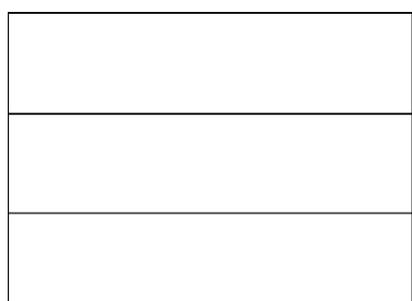
PORTUGAL



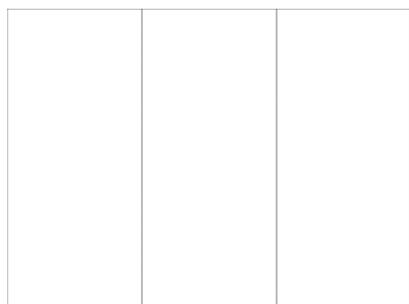
ŠVEDSKA



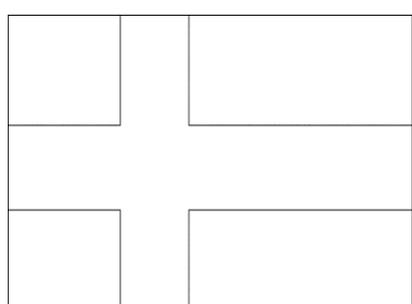
MAĐARSKA



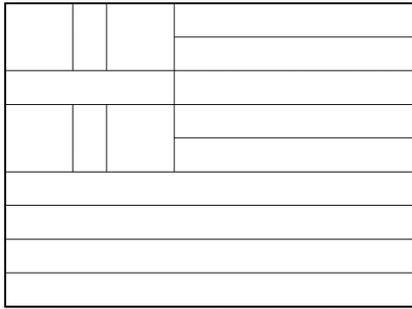
FRANCUSKA



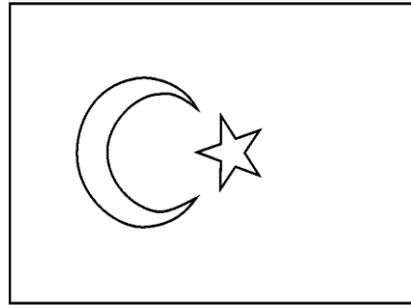
FINSKA



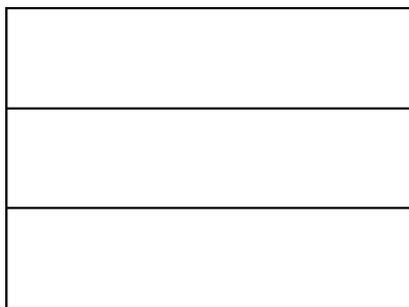
GRČKA



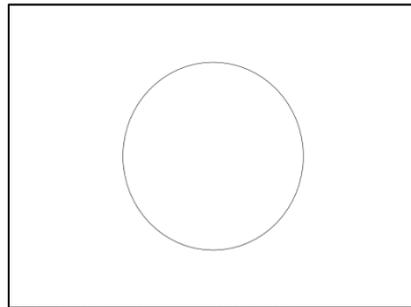
TURSKA



LUKSEMBURG



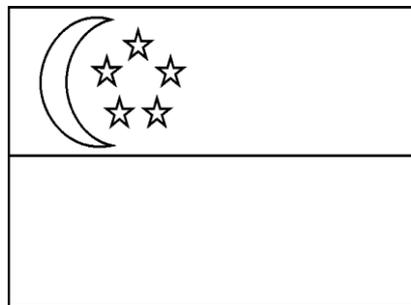
JAPAN



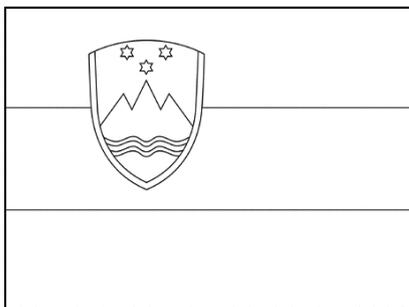
NIZOZEMSKA



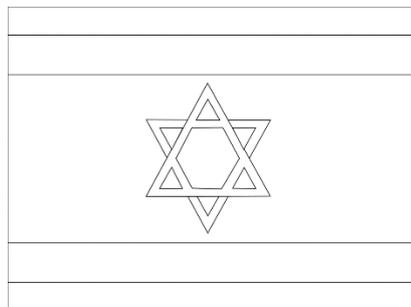
SINGAPUR



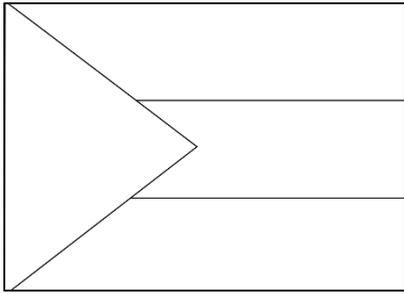
SLOVENIJA



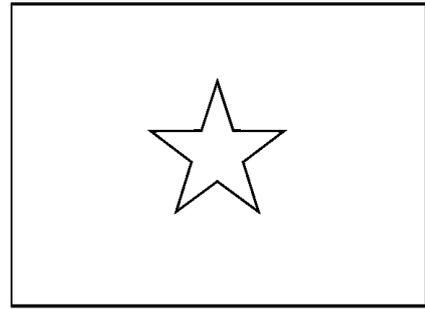
IZRAEL



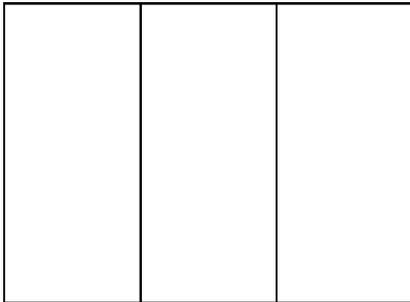
BAHAMAS



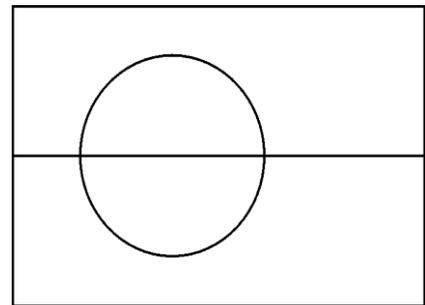
SOMALIJA



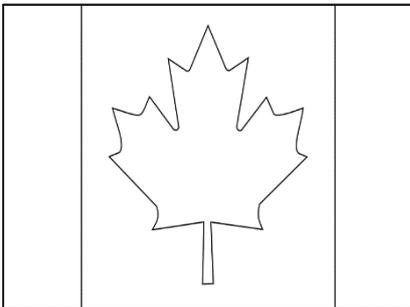
NIGERIJA



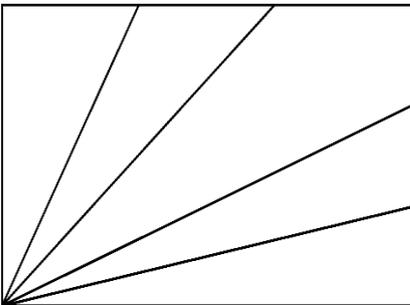
GRENLAND

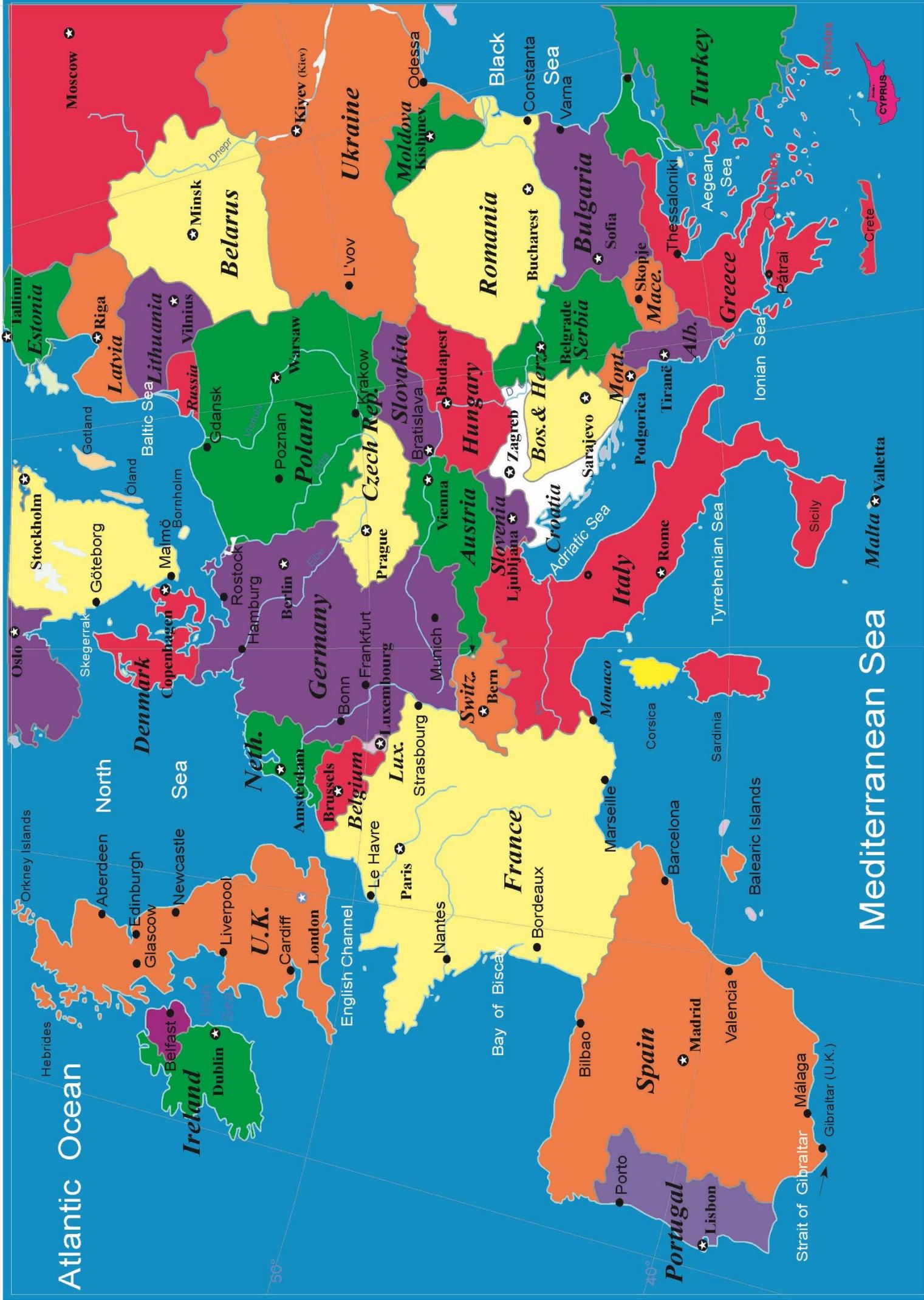


KANADA



SEYCHELLES





Atlantic Ocean

Mediterranean Sea

## PREPOZNAJ ME!



### TEMA:

Pripadnost

Education and Culture

### TEŽINA:

Lifelong Learning Programme

- igra je pogodna za djecu od 10 do 14 godina

### VELIČINA SKUPINE:

- minimalno 2 učenika

### TRAJANJE IGRE:

- jedan do dva školska sata

### POVEZANE TEME:

- jednakost

### CILJEVI:

Upoznati učenike s kulturnim znamenitostima i zanimljivostima zemalja članica EU i Turske, poviješću, arhitekturom, ekonomijom, sportskim postignućima, glavnim gradovima.

### POTREBAN MATERIJAL:

- računalo
- igra

### PRIPREMA:

Mapu *GAME CITIZENSHIP* prebaciti na radnu površinu (DESKTOP). Provjeriti otvara li se datoteka *QUIZ.htm* i je li igra spremna za uporabu. Prije igranja nastavnik treba učenicima:

- pokazati fotografije koje ilustriraju znamenitosti i zanimljivosti zemalja članica EU i Turske,
- razgovarati i objasniti zašto pojedina fotografija predstavlja određenu državu,
- koristiti udžbenik, enciklopedije, atlas, ...

### PRAVILA IGRE:

Učenici se podijele u onoliko skupina koliko nastavnik ima računala na raspolaganju.

Svaka skupina započinje igru te nakon svakog odgovora nastavnik provjerava je li isti točan te zapisuje postotke na papir (kod određivanja glavnih gradova nastavnik treba sam izračunat postotak, 1/3 točnih odgovora jest 33%, 2/3 točnih odgovora jest 67% te 3/3 točnih odgovora jest 100%).

Učenici ne smiju ići na sljedeće pitanje dok nastavnik to ne odobri, također ne smiju više od jednog puta odgovarati na pitanja ili spajati parove. Na kraju igre postoci se zbrajaju. Pobjednik je ona skupina čiji je zbroj postotaka veći.



## AUSTRIJA



Mozartove kugle



## BELGIJA



Europski parlament



## NJEMAČKA



Audi



## ČEŠKA



Češki kristal



## SLOVAČKA



Čumilov kip u Bratislavi



## POLJSKA



Papa Ivan Pavao II



## LITVA



Arvydas Sabonis - košarkaš



## LATVIJA



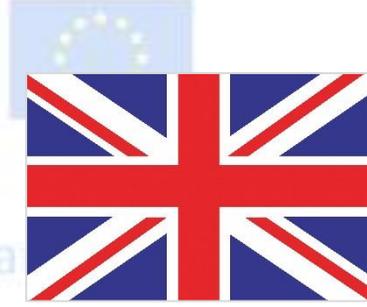
Zgrada u Rigi



## UJEDINJENO KRALJEVSTVO



Big Ben



## IRSKA



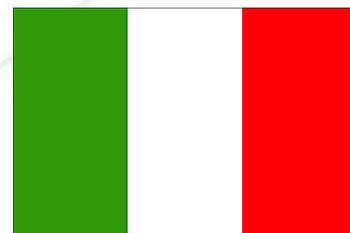
Djetelina simbol Irske



## ITALIJA



Gondola



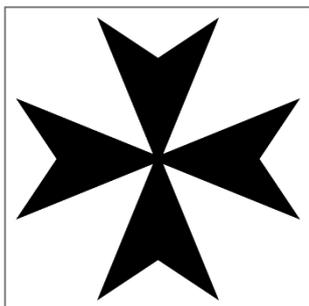
## CIPAR



Masline



## MALTA



Malteški križ



## HRVATSKA



Licitarско srce



## BUGARSKA



Ruže



## RUMUNJSKA



Grof Drakula



## ESTONIJA



Education and Culture  
 lifelong Learning Progra

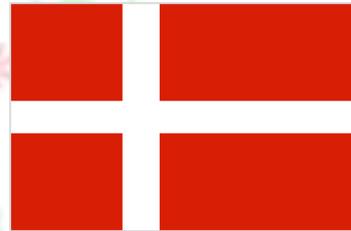
Grb



## DANSKA



Mala sirena



## ŠVEDSKA



Tvrtka Ikea



## FRANCUSKA



Eiffelov toranj



## ŠPANJOLSKA



Flamenco plesačica



## PORTUGAL



Cristiano Ronaldo



## MAĐARSKA



Ljute papričice



## FINSKA



Djed Mraz



GRČKA



Atena i Sparta



LUKSEMBURG



Europska investicijska banka



NIZOZEMSKA



Tulipani



SLOVENIJA



Tina Maze



# TURSKA



Turska kava



→

### FEATURES OF EUROPEAN COUNTRIES

Connecting pairs

Put the picture on the right with a corresponding pair on the left.

Check

HUNGARY	
POLAND	
BULGARIA	
AUSTRIA	
UNITED KINGDOM	

→

### CAPITALS

Quiz

Choose the correct answer for each question

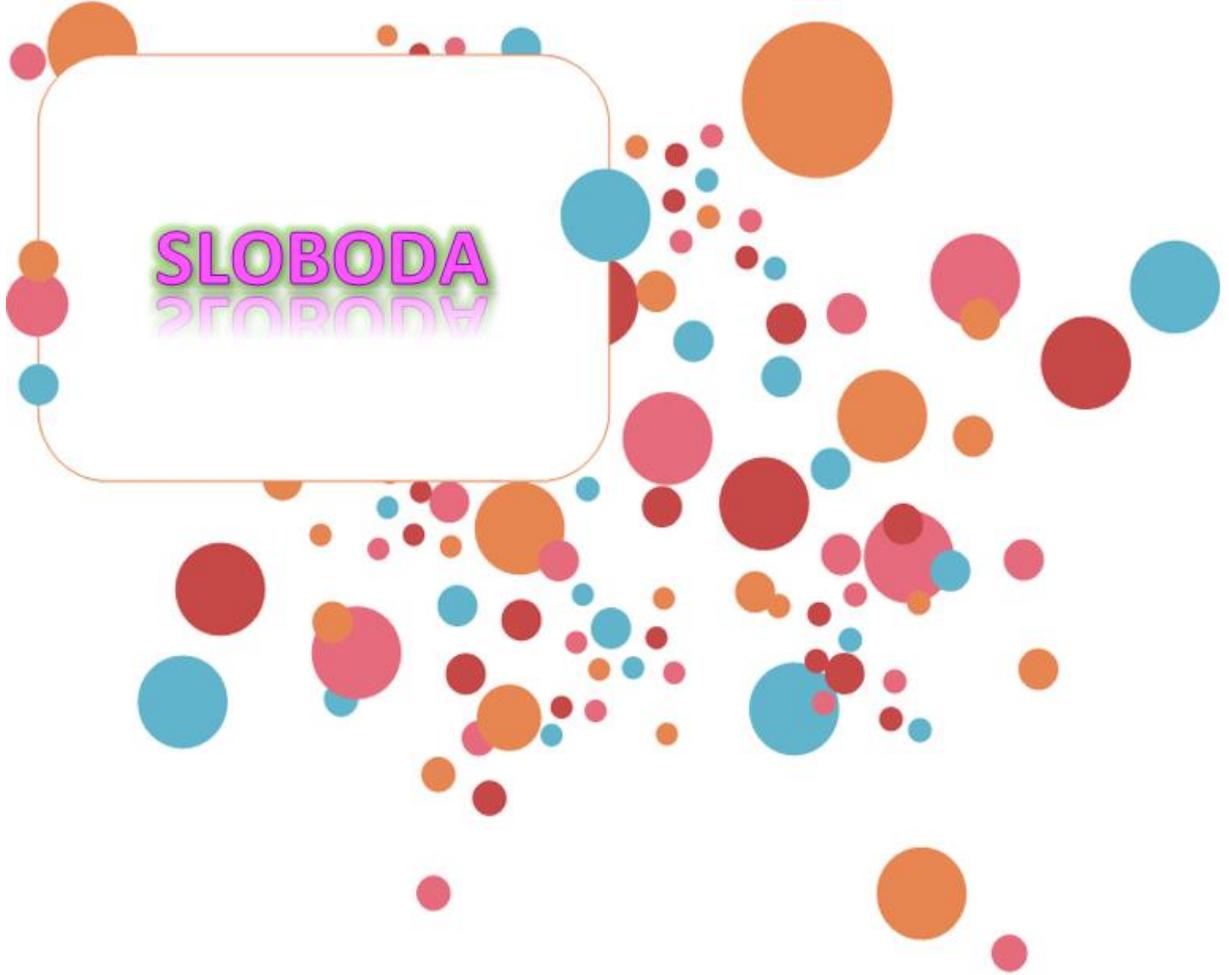
1 / 3 →

Show all questions

What is the capital city of Turkey?

- A.  Abu Dhabi
- B.  Izmir
- C.  Ankara
- D.  Istanbul

→



# MADAGASKAR U ŠKOLI



Education and Culture  
Lifelong Learning Programme

## TEMA:

Sloboda

## TEŽINA:

- igra je prikladna za djecu od 10 do 14 godina

## VELIČINA GRUPE:

- 17 učenika: 4 skupine po 4 učenika i osoba koja čita pitanja (čuvar)

## TRAJANJE IGRE:

- dva školska sata (1 sat upoznavanje s temom slobode, 1 sat igra)

## POVEZANE TEME:

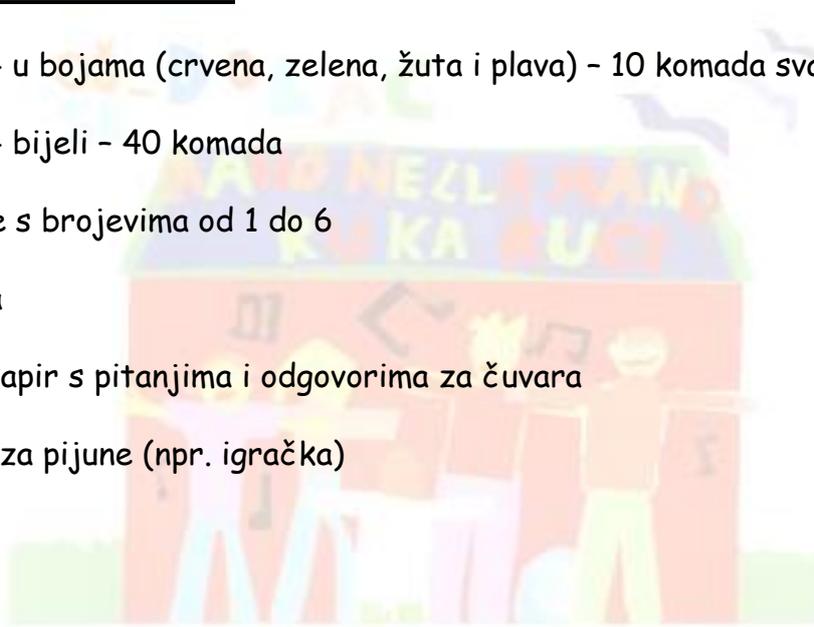
- sloboda, pravda, jednakost, pripadnost, dostojanstvo

## CILJEVI IGRE:

Prepoznati pojam slobode, njezine vrste i znamenitosti svijeta. Primijeniti i proširiti znanje iz povijesti, geografije, opće kulture te razviti osjećaj za slobodu, jednakost, solidarnost i toleranciju.

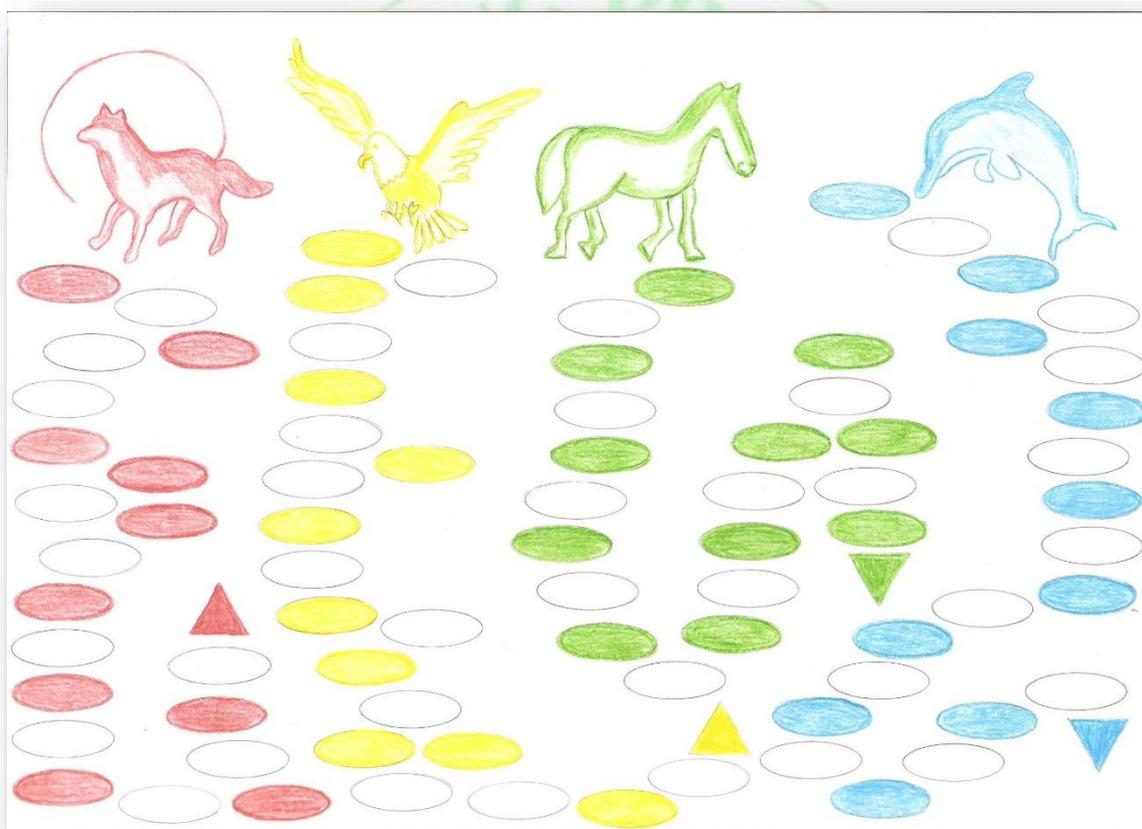
## POTREBAN MATERIJAL:

- papiri A4 u bojama (crvena, zelena, žuta i plava) - 10 komada svaki
- papiri A4 bijeli - 40 komada
- 4 kockice s brojevima od 1 do 6
- štoperica
- ispisani papir s pitanjima i odgovorima za čuvara
- maskote za pijune (npr. igračka)



## PRIPREMA:

Učitelj će tijekom jednog nastavnog sata učenike upoznati s temom slobode. Nakon uvodnog objašnjenja slijedi rasprava o pitanjima i odgovorima iz igre. Igra se može izvesti u razredu, dvorani ili na školskom dvorištu stoga treba pripremiti prostor; postaviti papire na pod za sve 4 skupine kao što je prikazano na slici, te podijeliti kockice i maskote svakoj skupini. Jedan učenik preuzima ulogu voditelja - čuvara koji postavlja pitanja i štopericom mjeri vrijeme (voditelju su, osim pitanja, poznati i odgovori).



## PRAVILA IGRE:

U igri sudjeluje 17 učenika; 16 učenika podijeljeno je u 4 skupine po 4 učenika te se bira 1 učenik ČUVAR koji će čitati pitanja i mjeriti vrijeme za odgovor (15 sekundi).

Svaka skupina predstavlja jednu životinju: vuka, konja, orla, delfina. Skupine se maskiraju u iste ili imaju tu životinju za maskotu (te životinje su odabrane iz razloga što svaka od njih predstavlja slobodu).

U svakoj skupini jedan učenik je pijun, a ostala 3 igrača su u kavezu na početnoj točki. Zadatak igre jest da pijun dođe do cilja te na taj način oslobadi sebe i svoje suigrače odnosno životinje iz kaveza.

Igra se može igrati u razredu, dvorani ili u školskom dvorištu tako da se polja (papiri A4) rasporede kao što je prikazano na slici gdje svaka boja, odnosno staza, predstavlja jednu skupinu životinja:

vukovi - crvena

konji - zelena

orlovi - žuta

delfini - plava

Igra započinje tako da jedan od igrača iz svake skupine baca kockicu. Igru započinje ona skupina čiji je igrač dobio najveći broj na kockici. Ta skupina ponovo baca kockicu i sukladno dobivenom broju pomiče svog pijuna. Ukoliko stane na bijelo polje koje nema pitanja, igra prelazi na sljedeću skupinu čiji igrači bacaju kockicu. Ukoliko stane na obojeno polje, učenik čuvar čita pitanje na koje odgovara pijun (uz pomoć svoje skupine). Pijun mora dati odgovor u roku od 15 sekundi koje mjeri čuvar.

Pitanja su različite težine i označena su sa L -S -T.

(L) Lako pitanje - pijun se pomiče za jedno polje unaprijed, a ako ne zna odgovor, 3 polja unazad.

(S) Srednje teško pitanje -pijun se pomiče za dva polja unaprijed, a ako ne zna odgovor, 2 polja unazad.

(T) Teško pitanje -pijun se pomiče se za tri polja unaprijed, a ako ne zna odgovor onda, 1 polje unazad.

Nakon što je pijun odgovorio na pitanje, čuvar mu daje upute o kretanju - unaprijed ili unazad ovisno o težini pitanja i točnosti odgovora. Nakon toga igra prelazi na sljedeću skupinu čiji igrači bacaju kockicu. Pobjednik je igre ona skupina čiji igrač prvi dođe do cilja tj. do slobode.

## PITANJA ZA IGRU

BROJ PITANJA	PITANJE	ODGOVOR	TEŽINA PITANJA
1.	Tko pjeva pjesmu Freedom?	George Michael	S
2.	Nabroji najmanje dva kulturna spomenika koji obilježavaju slobodu.	Kip slobode Kip Krista Iskupitelja	S
3.	Gdje se nalazi Kip slobode?	New York	L
4.	Gdje se nalazi kip Krista Iskupitelja?	Rio de Janeiro	L
5.	Na ušću koje rijeke se nalazi otok s Kipom slobode?	Hudson	T
6.	Koja država i kojim povodom je Americi poklonila Kip slobode?	Francuska, povodom stogodišnjice neovisnosti	T
7.	Kako se zove brdo na kojem se nalazi kip Krista Iskupitelja?	Corcovado	T
8.	Što znači portugalska riječ „corcovado“?	Grba	T
9.	Nabroji barem tri vrste sloboda koje poznaješ.	Sloboda govora, vjeroispovijesti, mišljenja itd.	L
10.	Kako se zvala osoba koja se borila za slobodu i jednakost afričkog naroda?	Nelson Mandela	L
11.	Kako se zvala osoba koja se borila za slobodu i građanska prava Afroamerikanaca?	Martin Luther King	S

12.	Kako je naslovljen govor M. L. Kinga iz 1963. izrečen povodom Marša na Washington?	„I Have a Dream“ 	S
13.	Izrecitiraj stihove crnačke duhovne pjesme „Napokon slobodan“.	„Napokon slobodan, napokon slobodan, hvala ti svemogućí Bože, napokon sam slobodan“	T
14.	Koja životinja simbolizira slobodu?	Bijela golubica	L
15.	Koja biljka simbolizira slobodu?	Maslina	L
16.	Nabroji tri sporta koja predstavljaju slobodu.	Slobodno penjanje, <i>bungee jumping</i> , <i>paragliding</i> itd.	S
17.	Što piše na zastavi Dubrovačke Republike?	Libertas	T
18.	Koji je nacionalni moto Republike Francuske izražen u tri riječi, a potječe još od Francuske revolucije?	Sloboda, jednakost, bratstvo (Libertè, ègalitè, fraternitè)	T
19.	Kako se zove stil poznat po cvjetnim motivima koji je utjecao i na arhitekturu?	Liberty	T
20.	Kako se zove stih u kojem nema rime?	Slobodan stih	S
21.	U kojem crtanom životinje na otoku pored Afrike otkrivaju smisao prave slobode?	Madagaskar	L
22.	Na kojem otoku se nalazi Kip slobode?	Otok Liberty	T
23.	Kako se na grčkom kaže „sloboda“?	Eleftheria	S
24.	Kako se na hrvatskom kaže „sloboda“?	Sloboda	S
25.	Kako se na turskom kaže „sloboda“?	özgürlük	S
26.	Kako se na talijanskom kaže „sloboda“?	Libertà	S
27.	Kako se na engleskom kaže „sloboda“?	Freedom	L

28.	Kako se na španjolskom kaže „sloboda“?	Libertad	S
29.	Kako se na njemačkom kaže „sloboda“?	Freiheit	S
30.	Tko pjeva pjesmu kojoj je refren „Think, think, think about it, You better think! Think let your mind go, Let yourself be free“? (može se pustiti i refren pjesme)	Aretha Franklin	T
31.	Kako se zove grupa koja na svojem albumu ima pjesmu „Freedom is here“ i čiji je pjevač Joel Houston jedan od svećenika koji pjeva i sklada za nove generacije vjernika?	Hillsong United	T
32.	Kako se zove pjevač Beatlesa koji je ubijen ispred zgrade Dakota, autor pjesme „Imagine“?	John Lennon	L
33.	Koliko razloga je imao Matt Redman na albumu na kojem se nalazi pjesma „We are the Free“?	10 000	T
34.	Koji pjevač Beatlesa pjeva pjesmu „Freedom“?	Paul McCartney	S
35.	Koja grupa pjeva pjesmu „I Want to Break Free“?	Queen	L
36.	Kako se zove grupa i pjesma čiji je refren „Don't be afraid of your freedom Freedom I'm free To do what I want Any old time I said I'm free To do what I want Any old time“?	The Soup Dragons, „I'm Free“	T

37.	Kako se zove pjesma koja pjeva o slobodi, a koju izvode Wiz Khalifa, Snoop Dogg i Bruno Mars. Riječ je o singlu s albuma „Mac&Devin Go to High School“?	„Young, Wild and Free“	T
38.	Kako se zove pjevačica koja je osvojila šest 'BET Hip Hop Awards i pjeva pjesmu „Freedom“?	Nicki Minaj	S
39.	Kako se zove film u kojem se William Wallace bori za nezavisnost Škotske?	„Hrabro srce“	T
40.	Kako se zove autobiografska drama afričkog Amerikanca Solomona Northupa snimljena na temelju istoimenih memoara iz 1853., a u kojoj se pojavljuje Brad Pitt?	„Dvanaest godina ropstva“	T
41.	Koji je najpopularniji izmišljeni junak iz serijala knjiga američkoga pisca Edgara Ricea Burrougsa koje su se odvijale u afričkoj džungli?	Tarzan	S
42.	Kako se zove crtani film u kojem se skupina purana bori za promjenu jelovnika na stolu i time za svoju slobodu?	„Slobodne ptice“	T

### Napomena:

U pitanjima 23-29 svaka država izbacuje pitanje koje se odnosi na njezin materinji jezik.



## OSLOBODI UM



### TEMA:

Sloboda

Education and Culture

### TEŽINA:

Lifelong Learning Programme

- igra je pogodna za djecu od 13 - 16 godina

### VELIČINA SKUPINE:

- razred podijeljen u dvije skupine (najmanje dvoje učenika)

### TRAJANJE IGRE:

- dva školska sata

### POVEZANE TEME/PRAVA:

- pravda
- jednakost
- dostojanstvo
- ljudska prava

### CILJEVI IGRE:

Upoznati učenike s ljudskim pravima; poznavanje osoba, predmeta i deklaracija bitnih za slobodu. Razvijanje osjećaja za slobodu, pravdu, jednakost, toleranciju i solidarnost kroz poštivanje pravila igre.

### POTREBAN MATERIJAL:

- pikado ploča s čičak kuglicama
- kartice s pitanjima
- blok za bilježenje bodova

### PRIPREMA:

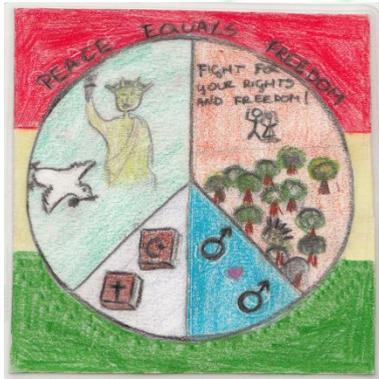
Učitelj će pripremiti pikado ploču s kuglicama i kartice s pitanjima. Neposredno prije početka igre napraviti istraživanje u vezi teme slobode na temelju datih smjernica. Učenici mogu koristiti udžbenik, enciklopedije, tiskani materijal o EU, Internet... Ponovit će vrste prava, prava na slobodu i pojmove vezane za slobodu. Nakon istraživanja na zadanu temu i uvodnog izlaganja tijekom kojeg ostali učenici bilježe važne podatke, igra započinje.

## PRAVILA IGRE:

Igrači bacaju kuglicu (jedan po jedan naizmjenice iz svake skupine); ukoliko pogode krug s brojem izvlače karticu s pitanjem. Učenik ima 30 sekundi da odgovori točno na pitanje. Ukoliko učenik točno odgovori na pitanje, njegovoj skupini se upisuje broj bodova koje je osvojio. Ako učenik izvuče Jocker karticu (crtež na temu slobode), skupini se automatski upisuju bodovi bez da učenik izvlači pitanja i odgovara na njih. U slučaju učenik izvuče Jocker karticu ( X 2), skupini se automatski upisuju bodovi pomnoženi s 2 bez da učenik izvlači pitanja i odgovara na njih. Ukoliko učenik izvuče Jocker karticu ( - 10), skupini se automatski oduzima 10 bodova bez da učenik izvlači pitanja i odgovara na njih.

Pobjednik je ona skupina koja prva osvoji 1000 bodova ili ona skupina koja, ukoliko ponestane kartica s pitanjima, ima najviše bodova.





Kada je riječ SLOBODA bila prvi puta spomenuta?

Što Kip slobode drži u ruci?

Kako glasi puni naziv Kipa slobode?

Imenuj tri dobitnika Nobelove nagrade za mir.

Kako se zvala rimska božica slobode?

Tko je poklonio Kip slobode Amerikancima?

Što predstavlja ženski lik Kipa slobode?

Kada je Kip slobode bio poklonjen Amerikancima?

Kako se zove Grčka božica slobode?

Imenuj tri pisca koji su pisali o slobodi i koji su posvetili svoj život borbi za ljudskih prava i slobodu.

Šta je napisano u knjizi Kipa slobode?

Kad je napisana Deklaracija nezavisnosti?

Koji je sinonim slobode?

Što znači pojam negativne slobode?

Što predstavljaju šiljci krune na Kipu slobode?

Koliko šiljaka ima kruna na Kipu slobode?

Koji je pozitivan značaj Kipa slobode?

Tko je napisao američku Deklaraciju nezavisnosti?

Imenuj najmanje četiri vrste slobode?

Koja dva aspekta ima sloboda?

Imenuj najmanje pet ideja koje zastupaju liberali.

Što označava pojam pozitivne slobode?

Kako se zove sloboda koja je izravan rezultat građanskog prava?

Tko preferira negativnu slobodu?

Što je liberalizam?

Kada i gdje je Europska konvencija o ljudskim pravima potpisana?

Tko preferira pozitivnu slobodu?

Što je prirodna sloboda?

Što je to Europska konvencija o ljudskim pravima?

Imenuj četiri osnovne vrste slobode.

Što je to sloboda govora?

Imenuj najmanje četiri uredbe koje osiguravaju slobodu svim ljudima.

Što je to sloboda misli, savijesti i religije?

Što je to sloboda kretanja?

Što označava pojam ekonomske slobode?

Na što se odnosi pojam nacionalne slobode?

Što su ljudska prava?

Imenuj šest poglavlja koja sadržava Povelja osnovnih ljudskih prava EU.

Kada je Europska konvencija o ljudskim pravima stupila na snagu?

Kako se zove vrsta slobode koja je proizašla iz političkog prava?

Što povelja o osnovnim pravima EU spaja?

Zašto postoji Povelja osnovnih  
ljudskih prava EU?

Kada je Povelja o osnovnim  
pravima EU objavljena te kada  
je stupila na snagu?

Tko je rekao:  
„Jednakost je duša slobode,  
ustvari, sloboda bez jednakosti  
ne postoji.“

Tko je rekao:  
„Sloboda nije ništa drugo nego  
mogućnost da budemo bolji.“

Who said:  
„The God, who gave us life,  
gave us liberty at the same  
time.“

Tko je rekao:  
„Držimo da su ove istine očevodne: da su  
svi ljudi stvoreni jednakima te da će  
svakom čovjeku biti zajamčeno neotuđivo  
pravo života, slobode i potrage za  
srećom.“

Tko je rekao:  
„Oni koji se mogu odreći malo vlastitih  
sloboda da bi postigli malo privremene  
vlastite sigurnosti ne zaslužuju ni slobodu  
ni sigurnost.“

Who said:  
„There can be no liberty unless  
there is economic liberty.“

Tko je rekao:

„Ako sloboda išta znači, onda je to da je u pitanju svačije pravo reći svakome ono što ne žele čuti“

Koja je cesta simbol slobode i slobodnog duha?

Kako glasi antonim riječi sloboda?

Gdje se nalaze tri glavna kipa slobode?

Iz koje riječi proizlazi riječ sloboda?

Tko je glavni autor Deklaracije nezavisnosti?

Daj najmanje tri primjera slobode.

Reci najmanje tri definicije slobode

Imenuj najmanje tri članka Univerzalne deklaracije o ljudskim pravima koja garantiraju slobodu.

Što je Kip slobode?

Imenuj najmanje tri organizacije koje promiču slobodu i koje se bore za nju.

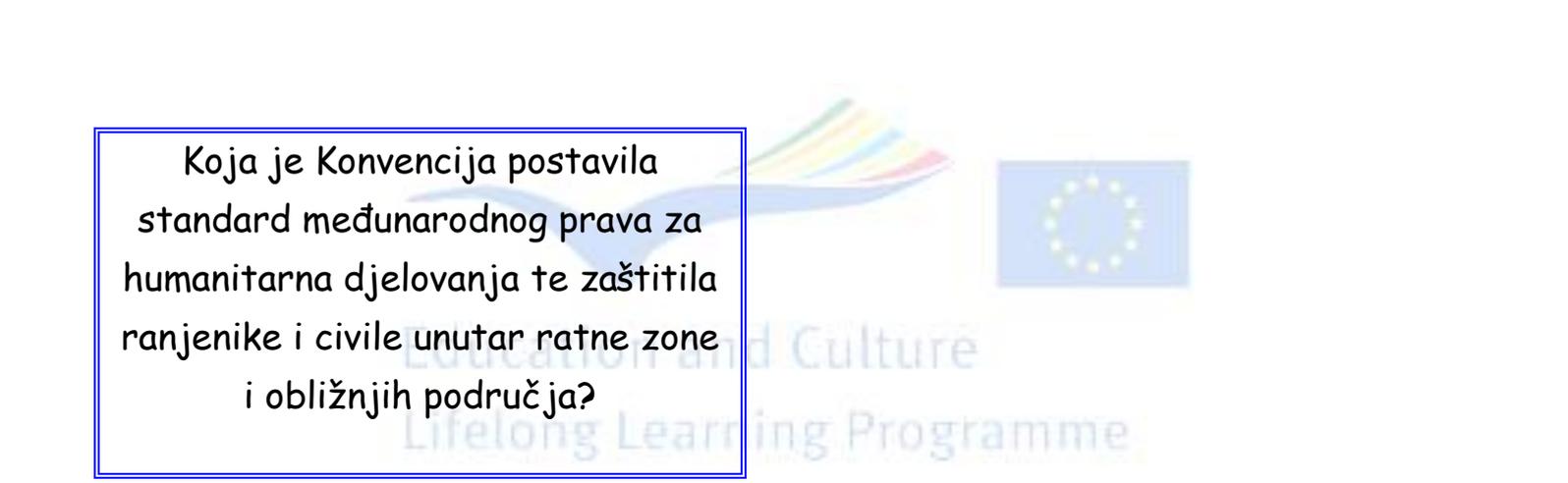
Koje književno djelo je fundamentalno djelo modernog liberalizma?

Imenuj najmanje tri simbola slobode

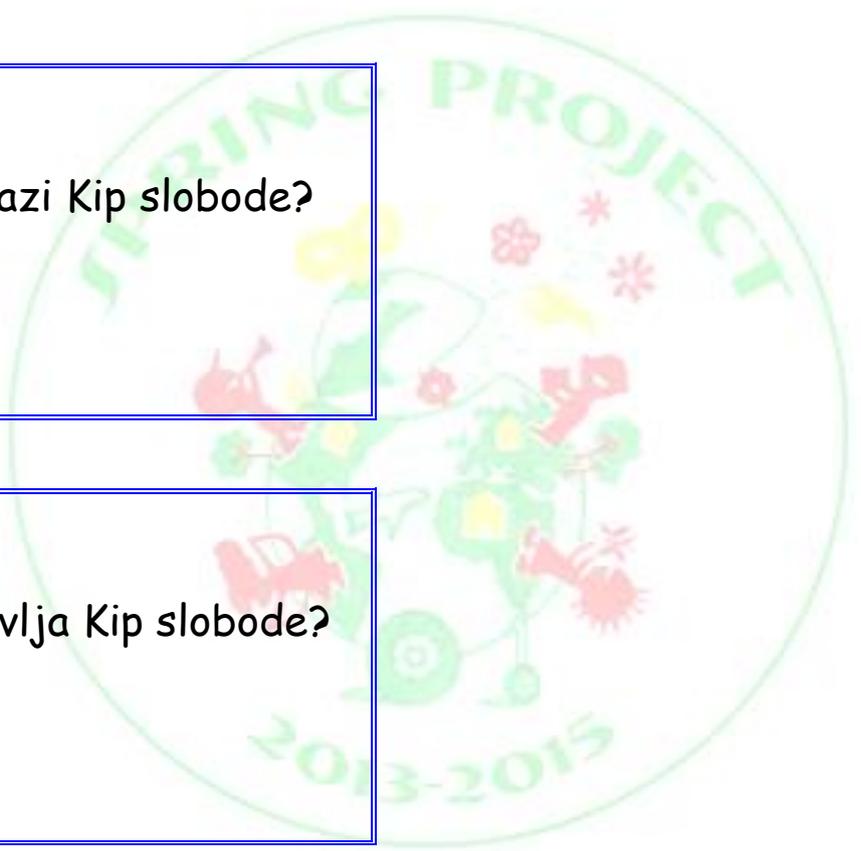
Tko je napisao djelo „O slobodi“?

Koje je drugo ime za Kip slobode?

Imenuj tri pjevača i tri pjesme o slobodi.

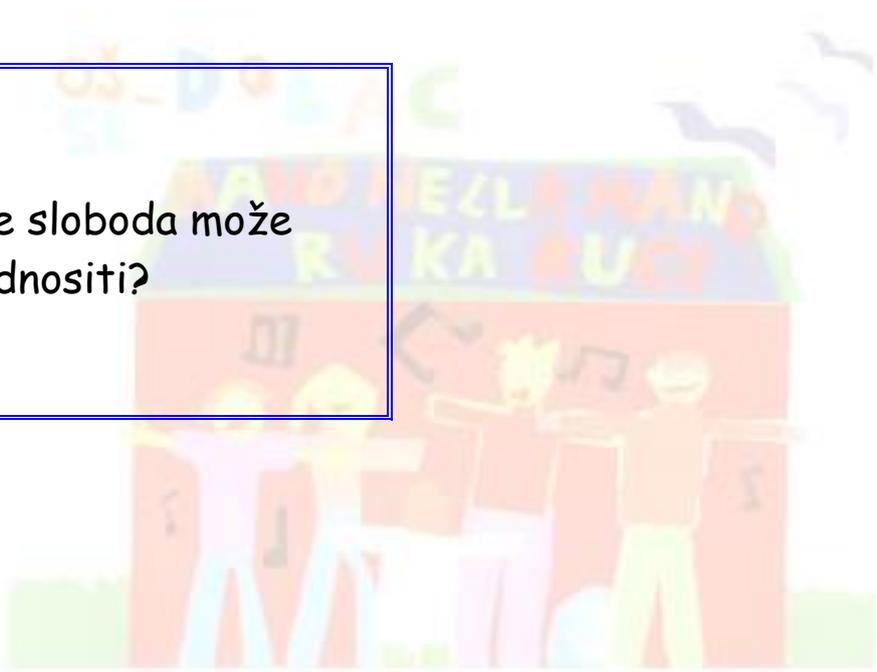


Koja je Konvencija postavila standard međunarodnog prava za humanitarna djelovanja te zaštitila ranjenike i civile unutar ratne zone i obližnjih područja?

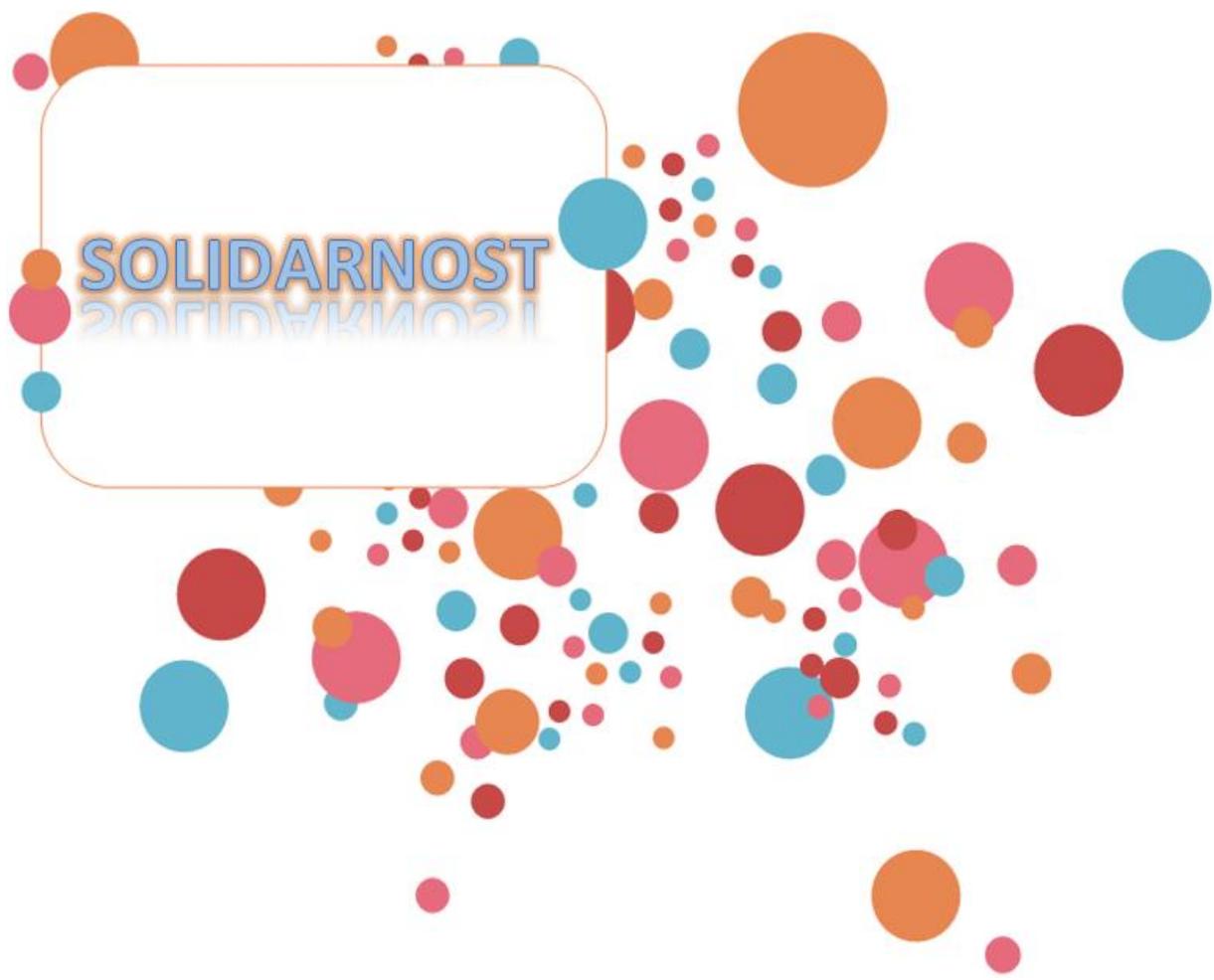


Gdje se nalazi Kip slobode?

Što predstavlja Kip slobode?



Na što se sloboda može odnositi?



# CVJETOVI SOLIDARNOSTI



## TEMA:

Solidarnost

Education and Culture

## TEŽINA:

Lifelong Learning Programme

- igra je pogodna za djecu od 7 do 12 godina

## VELIČINA SKUPINE:

- minimalno 8 učenika, podijeljenih u 2 skupine

## TRAJANJE IGRE:

- od 20 do 30 minuta

## POVEZANE TEME/PRAVA:

- pravda
- jednakost
- sloboda
- dostojanstvo

## CILJEVI IGRE:

- proširiti leksik pojmova vezanih za solidarnost
- razumjeti što je solidarnost
- osvijestiti stavove i aktivnosti koji dovode do solidarnosti

## POTREBAN MATERIJAL:

- papir u boji u obliku latica
- isprintan crtež cvijeta

## PRIPREMA:

Učitelj će razgovorom uvesti pojam solidarnosti.

## PRAVILA IGRE:

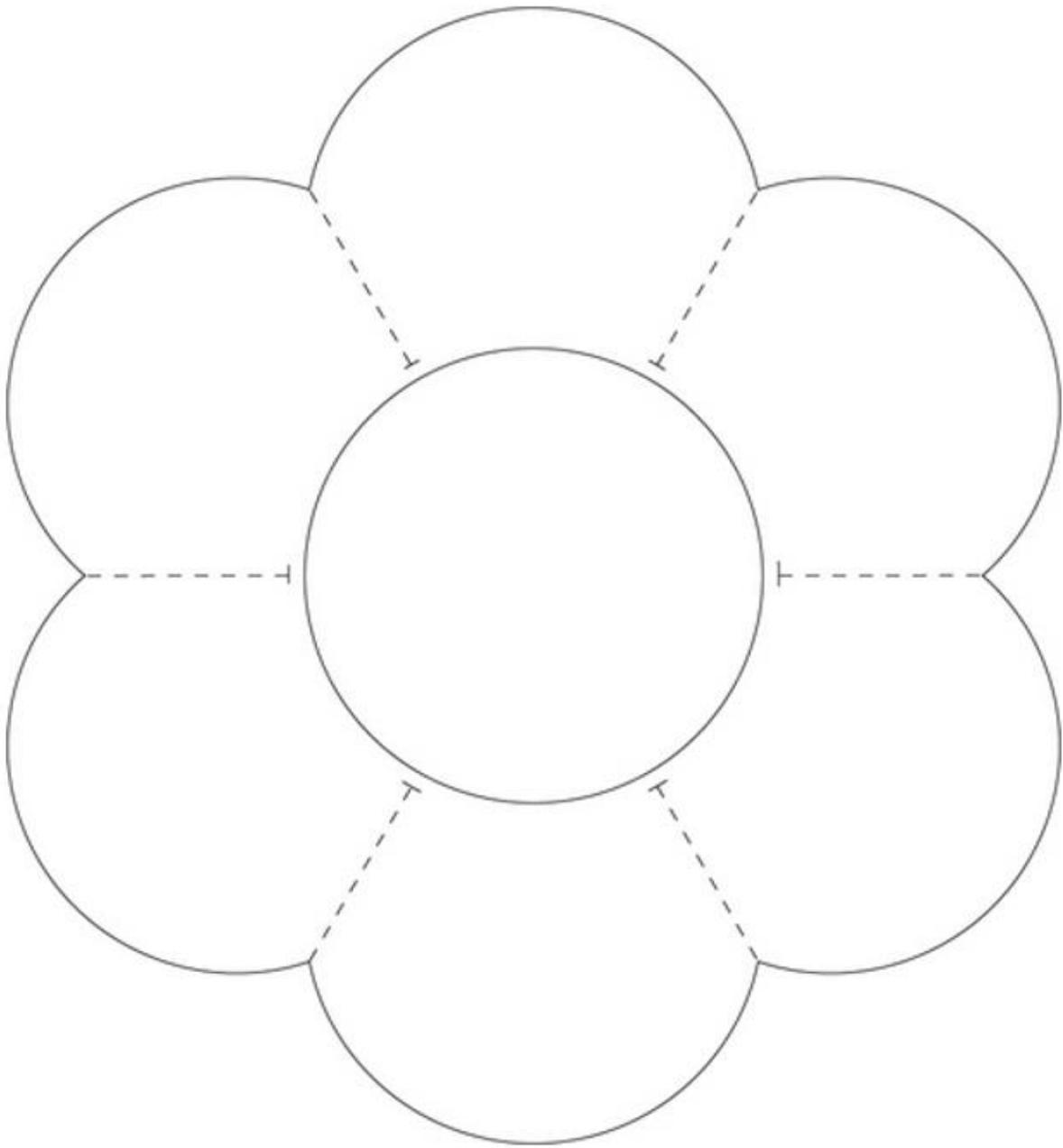
Učenici se podijele u dvije ili više skupina po minimalno 2 učenika. Svaka skupina dobije crtež cvijeta i laticu od kolaž papira. Na svaku laticu moraju napisati pojam vezan za solidarnost. Gotovi cvjetovi se prezentiraju i o njima se vodi razgovor.

Napomena: može se uvesti element natjecanja, pa se skupine podijele prema brzini ili broju napravljenih cvjetova.



## Education and Culture Lifelong Learning Programme





## SOLIDARIZIRAJ SE SA MNOM



### TEMA:

Solidarnost

Education and Culture

### TEŽINA:

Lifelong Learning Programme

- igra je pogodna za djecu od 12 do 15 godina

### VELIČINA SKUPINE:

- minimalno 6 učenika

### TRAJANJE IGRE:

- dva školska sata

### POTREBAN MATERIJAL:

Za igru su potrebne 3 štoperice, jedna za nastavnika i 2 za kontrolore koji daju znak pomagačima kad mogu početi pomagati. Osim toga, za svaku skupinu je potrebno:

#### 1. krug:

- povez za oči
- isprintane kartice (punkt A)
- isprintane kartice (punkt B)
- kalkulator (punkt B)

#### 2. krug:

- čepići za uši
- laptop s pristupom na Internet radi puštanja himne ili CD s himnama Španjolske, Cipra, Italije, Hrvatske, Turske, Njemačke i Sjeverne Irske (punkt A)
- isprintane kartice (punkt B)
- isprintane kartice (punkt C)

#### 3. krug:

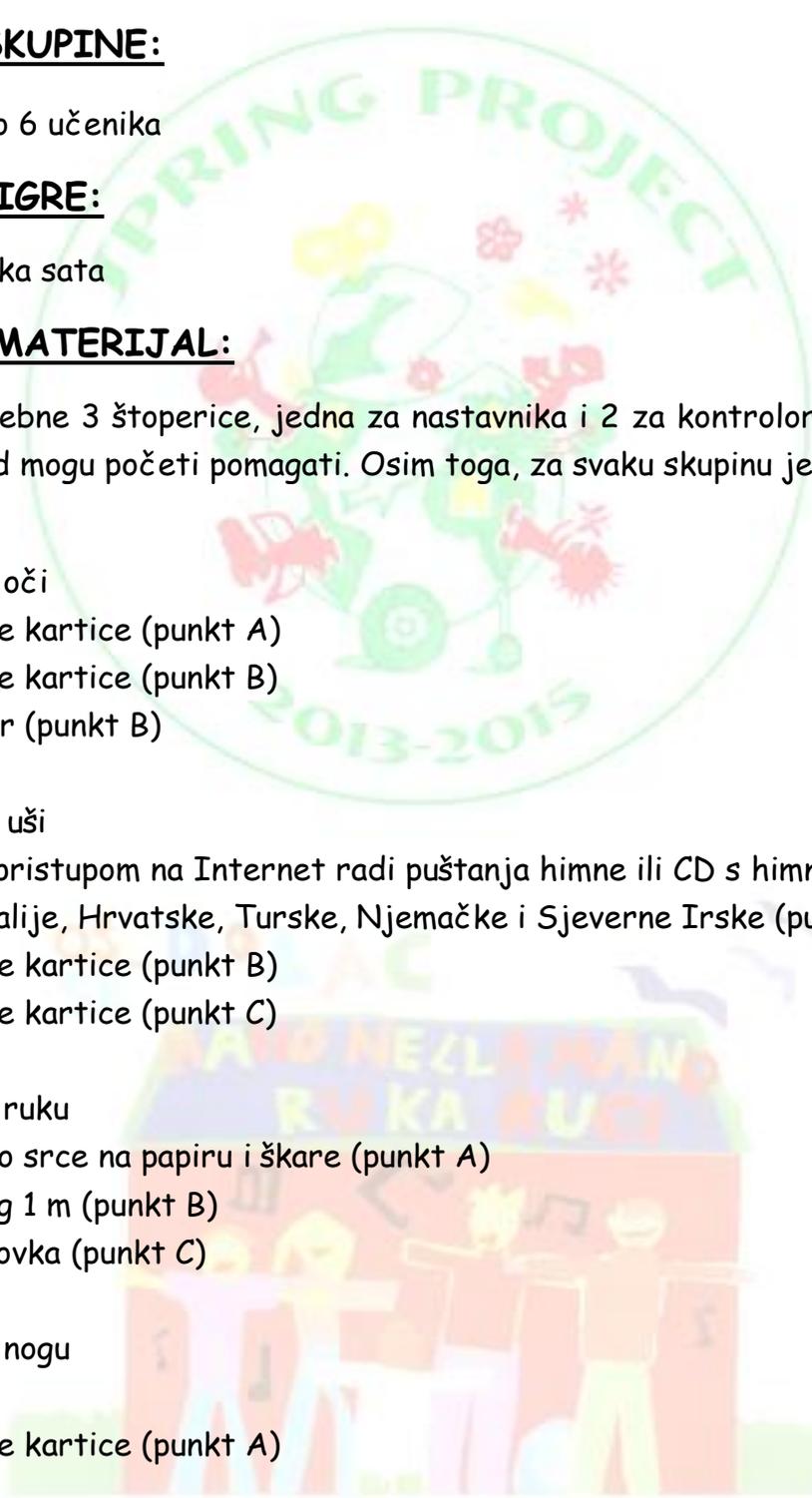
- povez za ruku
- isprintano srce na papiru i škare (punkt A)
- konop dug 1 m (punkt B)
- papir i olovka (punkt C)

#### 4. krug:

- povez za nogu

#### 5. krug:

- isprintane kartice (punkt A)



- isprintane kartice (punkt B)
  - isprintane kartice (punkt C)
6. krug:
- rukavice ili omot za ruke
  - deblja knjiga (punkt A)
  - papir (punkt B)
  - papir i šestar (punkt C)



### **PRIPREMA:**

Učitelj će pripremiti punktove A, B i C, kartice i sav potreban materijal. Pripremiti laptop i projektor za projekciju pravila igre.

### **POVEZANE TEME:**

- pravda
- pripadnost
- sloboda
- dostojanstvo
- jednakost

### **CILJEVI IGRE:**

Solidarnost je spremnost da se pomogne i pruži međusobna podrška unutar skupine. Cilj ove igre je razumijeti što je solidarnost, osvijestiti postojanje različitosti te važnost solidarnog ponašanja (pomaganja, razumijevanja, brige, itd.).

### **PRAVILA IGRE:**

Učenici dobrovoljno sudjeluju u igri.

Razred se dijeli u dvije skupine (minimalno tri učenika po skupini). Igra se sastoji od 6 krugova, a u svakom krugu biraju se 3 učenika: 1 igrač, 1 pomagač te 1 kontrolor. Ukoliko su u svakoj skupini samo tri učenika, onda se učenici izmjenjuju u ulogama.

Nastavnik prije svakog kruga bira igrača, pomagača i kontrolora za obje skupine te objašnjava što mora napraviti igrač, što smije pomagač te ulogu kontrolora. Igrač u svakom krugu mora odraditi tri aktivnosti, pomagač mu pomaže na određeni način, ali u pojedinim aktivnostima (navedeno dolje) tek nakon 15 sekundi. Pomagači sebi mjere vrijeme kada mogu početi pomagati. Kontrolor iz svake skupine kontrolira drugu skupinu kako bi privjerio je li sve odrađeno po pravilima igre.

U svakom krugu nastavnik mjeri vrijeme potrebno da se obave sve tri aktivnosti toga kruga.

Ukoliko kontrolor javi da skupina ne igra po pravilima igre, ista skupina za kaznu dobiva 10 sekundi. Kontrolor može prijaviti skupinu onoliko puta koliko je skupina prekršila pravila igre.

Ukoliko igrač ne zna rješenje, skupina dobiva 60 sekundi za kaznu i to prijavljuje kontrolor iz druge skupine. Nastavnik na kraju svakog kruga zapisuje vrijeme na ploču ili papir. Prostorija u kojoj se održava igra (učionica, dvorana) ima 3 punkta za svaki krug igre, punktove A, B i C, koji se određuju prije početka same igre.

## 1. KRUG

Iz svake skupine odabiru se igrač, pomagač i kontrolor.  
Igraču se stavlja povez na oči.

Igrač:

1. Mora doći do punkta A uz pomoć pomagača, tek nakon 15 sekundi. Kada stigne, iz kutije izvlači karticu na kojoj je jedan matematički lik. Pomagač riječima opisuje o kojem je liku riječ sve dok igrač ne pogodi.
2. Mora doći do punkta B uz pomoć pomagača, tek nakon 15 sekundi. Kada stigne, iz kutije izvlači karticu na kojoj je zapisan umnožak dvaju troznamenkastih brojeva. Pomagač čita igraču umnožak, te igrač uzima kalkulator koji se nalazi do kutije te računa. Pomagač mu pomaže, i to usmjeravajući igrača na tipke na kalkulatoru samo riječima.
3. Mora doći do punkta C uz pomoć pomagača, tek nakon 15 sekundi. U trenutku kada igrač dođe do punkta C završava se mjerenje prvog kruga igre.

Pomagač smije:

1. Usmjeravati igrača do punkta A nakon 15 sekundi, samo riječima. Opisivati pojam sa kartice bez da daje točan odgovor igraču.
2. Usmjeravati igrača do punkta B nakon 15 sekundi, samo riječima. Riječima pomagati igraču dok isti koristi kalkulator (gore, dolje, lijevo, desno, stisni, i sl.).

Reći rješenje izračuna.

3. Usmjeravati igrača do punkta C nakon 15 sekundi, samo riječima.

## 2. KRUG



Iz svake skupine odabiru se igrač, pomagač i kontrolor.  
Igraču se stavljaju čepići u uši.

Igrač:

1. Mora doći do punkta A. Kada stigne, počinje svirati himna neke zemlje (Cipar, Turska, Sjeverna Irska, Hrvatska, Italija, Njemačka, Španjolska). Pomagač rukama „piše“ slova u zraku te na taj način daje rješenje igraču, sve dok igrač ne pogodi.
2. Mora doći do punkta B. Kada stigne, pomagač iz kutije izvlači karticu na kojoj je neka poznata znamenitost. Pomagač govori igraču o kojoj je znamenitosti riječ, a igrač mu čita sa usana i govori rješenje na glas dok ne pogodi.
3. Mora doći do punkta C. Kada stigne, pomagač iz kutije izvlači karticu na kojoj je neki instrument. Pomagač pantomimom pokazuje igraču o kojem je instrumentu riječ sve dok igrač ne pogodi. U tom trenutku završava se mjerenje drugog kruga igre.

Pomagač smije:

1. Koristiti ruke za „pisanje“ slova u zraku da bi igrač pogodio zemlju čija je himna.
2. Reći rješenje pojma na kartici onoliko puta koliko je potrebno da igrač pogodi.
3. Pantomimom pokazati igraču o kojem je instrumentu riječ.

### 3. KRUG



Iz svake skupine odabiru se igrač, pomagač i kontrolor.  
Igraču se veže ona ruka kojom inače piše, tako da ju ne može koristiti.

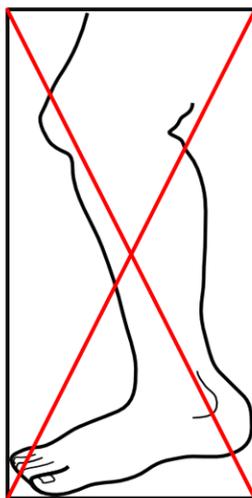
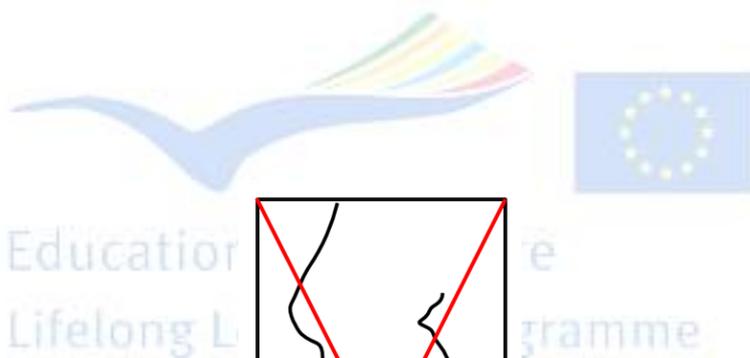
Igrač:

1. Mora doći do punkta A, gdje se nalazi isprintano srce na papiru i škare. Igrač mora škarama izrezati srce na papiru koristeći samo slobodnu ruku. Pomagač može pomoći igraču tek nakon 15 sekundi, i to da drži papir i po potrebi ga pomiče, sve dok igrač ne izreže srce.
2. Mora doći do punkta B, gdje se nalazi konop dug jedan metar. Igrač mora napraviti tri čvora na konopu koristeći samo slobodnu ruku. Pomagač može pomoći igraču tek nakon 15 sekundi samo jednom rukom, sve dok igrač ne uspije napraviti tri čvora.
3. Mora doći do punkta C, gdje se nalazi olovka i papir. Igrač mora slobodnom rukom napisati riječ SOLIDARNOST na papir. U trenutku, kada igrač napiše, završava se mjerenje trećeg kruga igre.

Pomagač smije:

1. Pridržati papir igraču i pomicati ga po potrebi, ali tek nakon 15 sekundi.
2. Držati konop jednom rukom, ali tek nakon 15 sekundi.
3. Pomoći na bilo koji potreban način, ali ne smije pisati umjesto igrača.

#### 4. KRUG



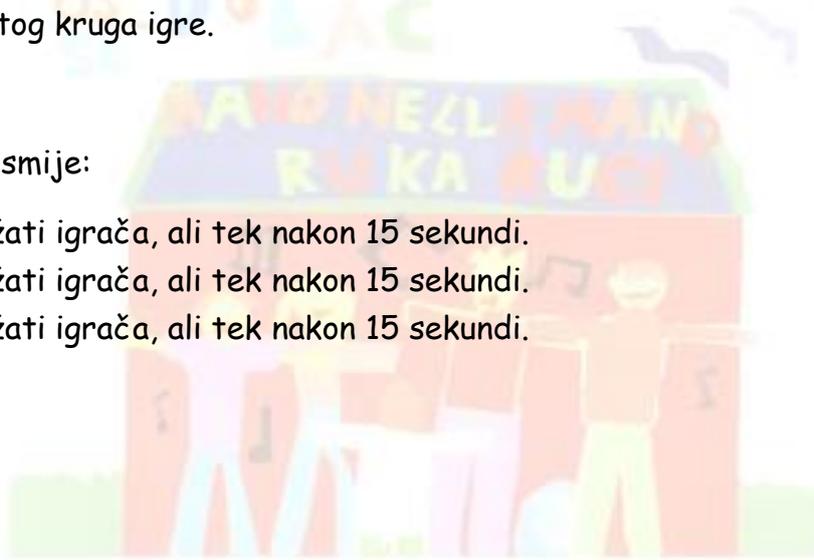
Iz svake skupine odabiru se igrač, pomagač i kontrolor.  
Igraču se veže jedna noga tako da ju ne može koristiti.

Igrač:

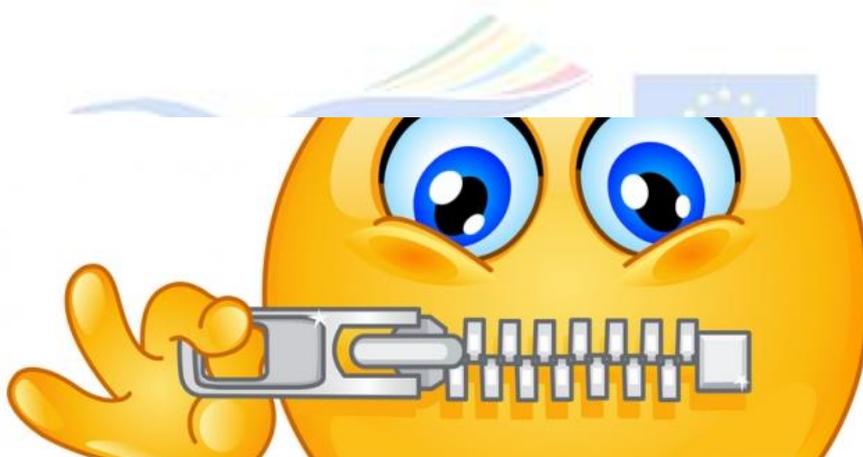
1. Mora doći do punkta A. Pomagač može pomoći igraču tek nakon 15 sekundi, i to na način da ga pridrži. Kada igrač dođe do punkta A mora napraviti tri čučnja.
2. Mora doći do punkta B. Pomagač može pomoći igraču tek nakon 15 sekundi, i to na način da ga pridrži. Kada igrač dođe do punkta B mora se okrenuti oko svoje osi dvaput.
3. Mora doći do punkta C. Pomagač može pomoći igraču tek nakon 15 sekundi, i to na način da ga pridrži. Kada igrač dođe do punkta C, završava se mjerenje četvrtog kruga igre.

Pomagač smije:

1. Pridržati igrača, ali tek nakon 15 sekundi.
2. Pridržati igrača, ali tek nakon 15 sekundi.
3. Pridržati igrača, ali tek nakon 15 sekundi.



## 5. KRUG



Iz svake skupine odabiru se igrač, pomagač i kontrolor.  
Igrač u ovom krugu ne smije pričati.

Igrač:

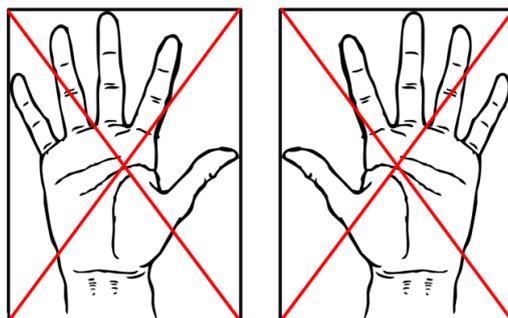
1. Mora doći do punkta A. Kada stigne, iz kutije izvlači karticu sa pitanjem i pantomimom daje odgovor. Pomagač mora pogoditi o čemu je riječ i reći odgovor na glas.
2. Mora doći do punkta B. Kada stigne, iz kutije izvlači karticu sa pitanjem te odgovor zapisuje na papir.
3. Mora doći do punkta C. Kada stigne, iz kutije izvlači pitanje i „pisanjem“ slova po zraku odgovara na pitanje. U trenutku kada pomagač pogodi točan odgovor bez da je vidio pitanje, završava se mjerenje petog kruga igre.

Pomagač smije:

1. Reći odgovor na glas odgovor.
2. Pomoći na bilo koji način osim pisanja odgovora na papir umjesto igrača.
3. „Čitati“ što igrač „zapisuje“ u zraku te reći odgovor na glas.



## 6. KRUG



Iz svake skupine odabiru se igrač, pomagač i kontrolor.

Igrač u ovom krugu ne smije koristiti prste, stoga ih treba ili omotati ili staviti rukavice.

Igrač:

1. Mora doći do punkta A, gdje se nalazi knjiga. Igrač mora otvoriti knjigu na stranicu koju mu kaže kontrolor iz druge skupine. Pomagač mu može pomoći tek nakon 15 sekundi, i to na način da ne dira knjigu.
2. Mora doći do punkta B, gdje se nalazi list papira. Igrač mora od papira napraviti avion. Pomagač mu može pomoći nakon 15 sekundi i to na način da ne dira papir.
3. Mora doći do punkta C, gdje se nalazi list papira i šestar. Igrač mora šestarom nacrtati kružnicu na papiru. Pomagač mu može pomoći nakon 15 sekundi i to na način da ne dodiruje šestar. U trenutku kada igrač nacrtava kružnicu završava se mjerenje šestog kruga igre.

Pomagač smije:

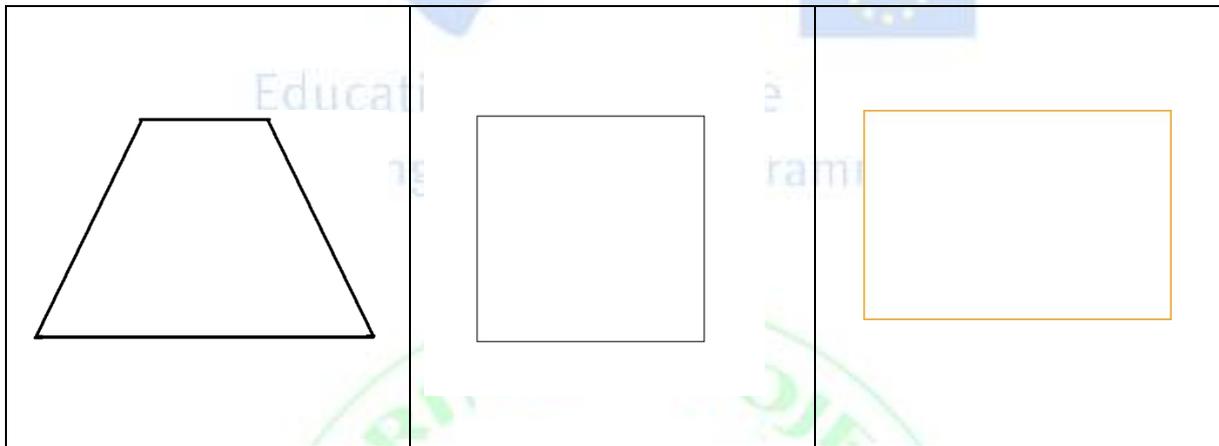
1. Pomoći igraču nakon 15 sekundi bez da dodiruje knjigu.
2. Pomoći igraču nakon 15 sekundi bez da dodiruje papir.
3. Pomoći igraču nakon 15 sekundi bez da dodiruje šestar.

Nakon što su svi krugovi odigrani, nastavnik zbraja vrijeme pojedinih krugova. Pobjednik je ona skupina koja je u kraćem vremenu odradila sve aktivnosti svih krugova.



## KARTICE S PITANJIMA

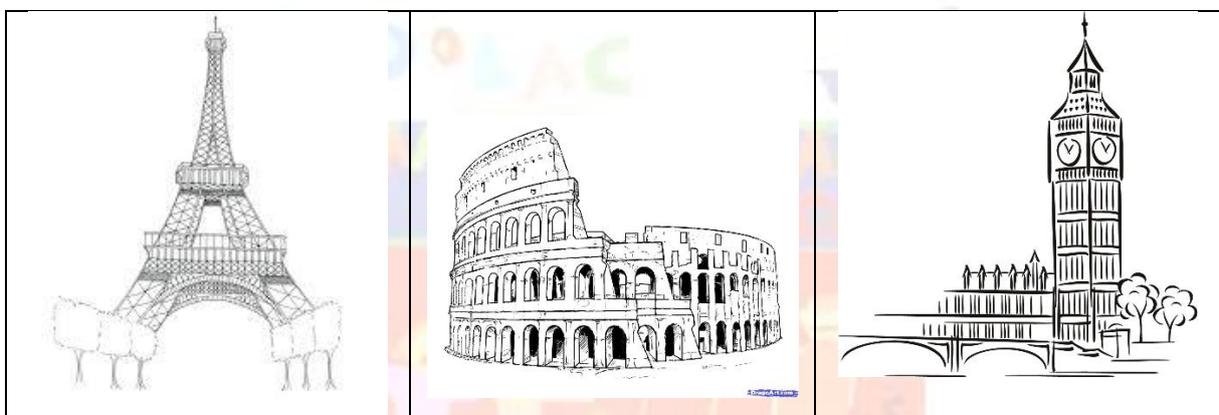
1. A



1. B



2. B



2. C



5. A

<p>Navedi jedan sport s loptom</p>	<p>Navedi jedan sport s reketom</p>	<p>Navedi jedan timski sport</p>
------------------------------------	-------------------------------------	----------------------------------

5. B

<p>Koje boje su u zastavi Italije?</p>	<p>Koje boje su u zastavi Turske?</p>	<p>Koje boje su u zastavi Engleske?</p>
--	---------------------------------------	---

5. C

<p>Koji je glavni grad Španjolske?</p>	<p>Koji je glavni grad Cipra?</p>	<p>Koji je glavni grad Njemačke?</p>
--	-----------------------------------	--------------------------------------



# SOLIDARNA PANTOMIMA



## TEMA:

Solidarnost

Education and Culture

## TEŽINA:

Lifelong Learning Programme

- igra je pogodna za djecu od 8 do 14 godina

## VELIČINA SKUPINE:

- igru može istovremeno igrati cijeli razred

## TRAJANJE IGRE:

- jedan školski sat

## POVEZANE TEME/PRAVA:

- pravda
- jednakost
- sloboda
- dostojanstvo

## CILJEVI IGRE:

Učenici će proširiti svoj rječnik pojmovima iz solidarnosti te razumjeti značenje pojma solidarnost. Osvijestit će važnost solidarnosti (pomaganje, razumijevanje, jednakost, briga...).

## POTREBAN MATERIJAL:

- isprintane kartice

## PRIPREMA:

Učitelj će razgovorom uvesti djecu u pojam solidarnosti.

## PRAVILA IGRE:

Učenici će se podijeliti u dvije skupine od kojih po dva učenika započinju igru, a učitelj izvlači kartu. Jedan učenik drugom učeniku pokušava mimikom prikazati pojam koji treba odgonetnuti.

Par koji prvi pogodi pojam dobiva pomagača iz svoje grupe i igra se nastavlja s novim pojmom; novi pobjednik dobiva ponovno pomagača itd. pri čemu se vidi važnost i značenje pomoći - solidarnosti. Pobjednik je ona skupina koja na kraju igre ima više

pomagača. Svaka pogodena riječ zapisuje se na ploču. Nakon što su svi pojmovi pogodeni i zapisani na ploču, učitelj/ica s djecom razgovara o istima.

NAPOMENA: ukoliko u razredu nema dovoljan broj učenika da se za svaki pogodeni pojam doda pomagač, vrednovanje uspjeha u pogađanju može se provesti bodovanjem (svaki pogodeni pojam jedan bod).



# ASSISTANCE



# Joy



# TENDERNESS





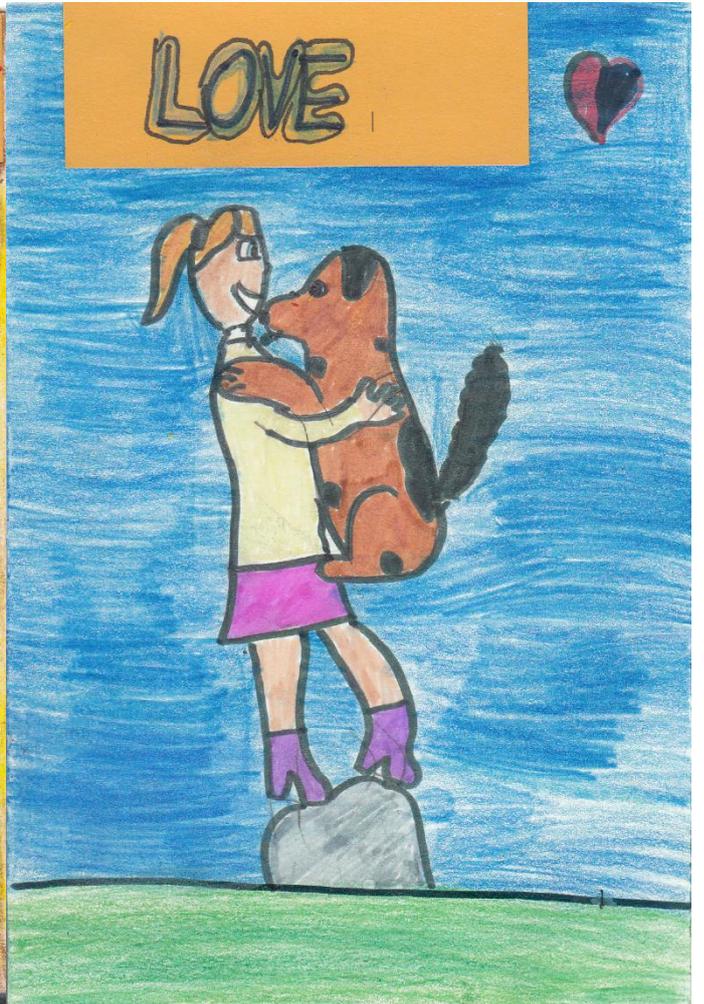
RECIPROCITY



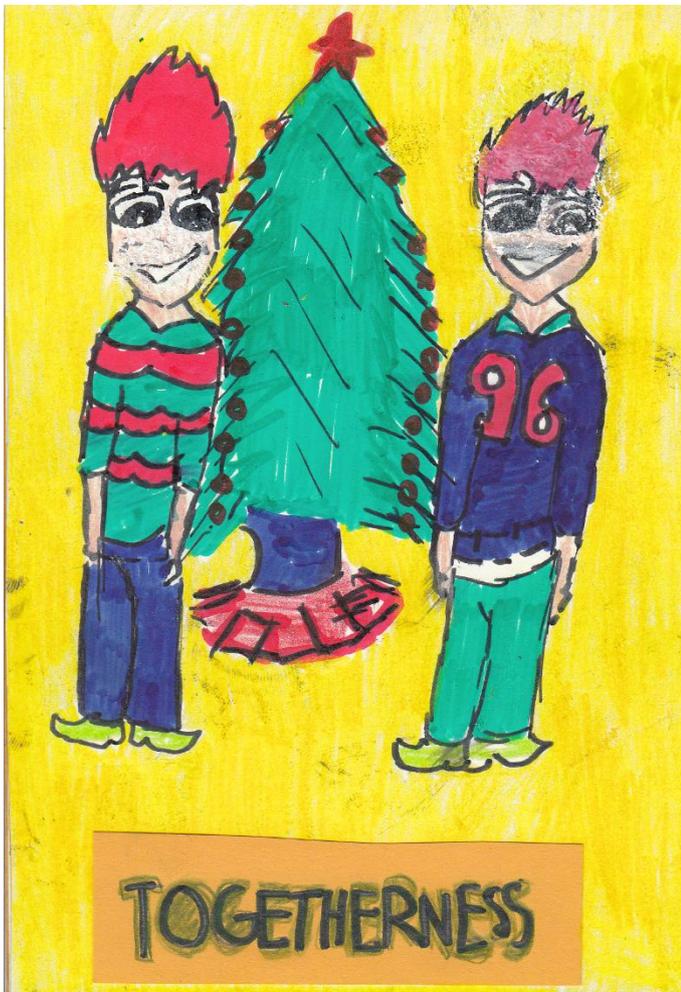
COLLABORATION



SENSIBILITY



LOVE



TOGETHERNESS



RESPECT



HUMANITY  
GODDNESS

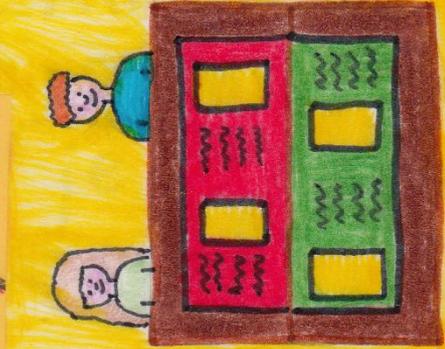


CARE

**GENEROSITY**



**UNITY**



U Comenius SPRING projektu sudjelovali su sljedeći učitelji:

1. Irena Divković, koordinator projekta

te ostali abecednim redom:

2. Henrijet Bilandžić

3. Irena Bučić Kliman

4. Dionea Kraljić Stošić

5. Vedran Laković

6. Majda Lukić

7. Fabiola Mijailović

8. Nataša Nikolić

9. Vesna Podgorac

10. Anja Rumac

11. Kay Traven

12. Doris Turina



Rijeka, 09.07.2015.