METODIČKA PREPORUKA

Autorica: Martina Valec-Rebić, prof.

OŠ Ljudevita Modeca Križevci

[martina.valec-rebic@skole.hr](mailto:martina.valec-rebic@skole.hr)

***DJELO ZA CJELOVITO ČITANJE: Tajna ogrlice sa sedam rubina***

**Predmet:** Hrvatski jezik

**Razred:** šesti

**Odgojno-obrazovni ishodi:**

OŠ HJ B.6.1. Učenik obrazlaže vlastite stavove u vezi s pročitanim tekstom.

OŠ HJ B.6.2. Učenik obrazlaže značenje književnoga teksta na temelju vlastitoga čitateljskog iskustva i znanja o književnosti.

**Odgojno-obrazovna očekivanja međupredmetnih tema:**

OSR B.3.2.

– razvija komunikacijske kompetencije i uvažavajuće odnose s drugima

OSR B.3.4.

– suradnički uči i radi u timu, objašnjava važnost suradnje

– primjenjuje vještine prezentacije

UKU B.3.2.

– otkriva i ispravlja pogreške pri rješavanju zadatka

– ponovno čita, radi ili pregledava ono što je dosad napisao

UKU D.3.2.

– surađuje u skladu sa svojom ulogom u paru, dijeli ideje, sudjeluje u postavljanju ciljeva i njihovu ostvarivanju

– poštuje mišljenje drugih i kompromisno rješava nesuglasice

**Tijek sata i opis aktivnosti:**

Igra se igra nakon pročitanoga i obrađenoga djela Ivone Šajatović *Tajna ogrlice sa sedam rubina*. Za igru su potrebna dva (tri) školska sata.

Učenici se podijele u pet skupina: zelena, roza, žuta, plava, crvena.

Svaka skupina treba riješiti zadatke koji se nalaze na stolu u omotnicama. Kad riješe jedan zadatak, dobivaju sljedeći. Cilj je riješiti sve zadatke, u posljednjem se otkriva lozinka za lokot kojim je zaključana učionica (ili kutijica s blagom).

Rezultati se prate na plakatu na ploči.

**Vrednovanje**

**a) vrednovanje za učenje**

Razgovor o zadatcima i njihovoj težini. Učiteljica daje povratnu informaciju učenicima o

uspješnosti rada na temelju praćenja njihove aktivnosti.

**b) vrednovanje naučenoga**

Najuspješnije ekipe nagrađuju se odličnom ocjenom.

**Upute za igru**

**1. KRIŽALJKA** – rješenje: zaruke

Kad riješe, moraju objasniti dobiveni pojam.

**2. OSMOSMJERKA** – trebaju pronaći pojmove: vikendica, kovanice, novčanik, krojačica, ogrlica, haljine, Stefan, vrpce, bunar, razrednica, šuma, Kalnik, inspektor, autobus, Emilija

Kad riješe, zadajem im TRI POJMA koja moraju objasniti.

**3. NEVIDLJIVI CRTEŽ** – crtež nacrtan nevidljivom olovkom

Nacrtaju se crteži dijelom običnom kemijskom olovkom, a dijelom „nevidljivom” olovkom. Pod svjetlom se vidi otisak pa trebaju svijetliti i dovršiti crtež. Crtež moraju objasniti.

(Za ovu je igru potrebno nabaviti nevidljive olovke.)

**4. SKRIVENI KOD** – poredajte događaje po redu

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| s | t | a | r | e | k | o | v | a | n | i | c | e |
| 6 | 10 | 2 | 9 | 11 | 3 | 8 | 1 | 4 | 13 | 5 | 12 | 7 |

Kad riješe, moraju objasniti dobiveni pojam.

**5. BROJEVI U ROMANU** – upišite broj godina – POLIJEPITI KOD PO RAZREDU!

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 7 | 2 | 6 | 3 | 13 | 12 | 4 |
| Z | D | R | A | V | K | O |

Kad riješe, moraju objasniti tko je Zdravko.

**6. OTKRIVENE TAJNE –** objašnjavaju tajne u romanu

Kad završe, moraju donijeti i objasniti.

**7. TAJNI KOD** – poruka napisana masonskim kodom, rješenje je mjesto na kojem im se nalazi sljedeći zadatak

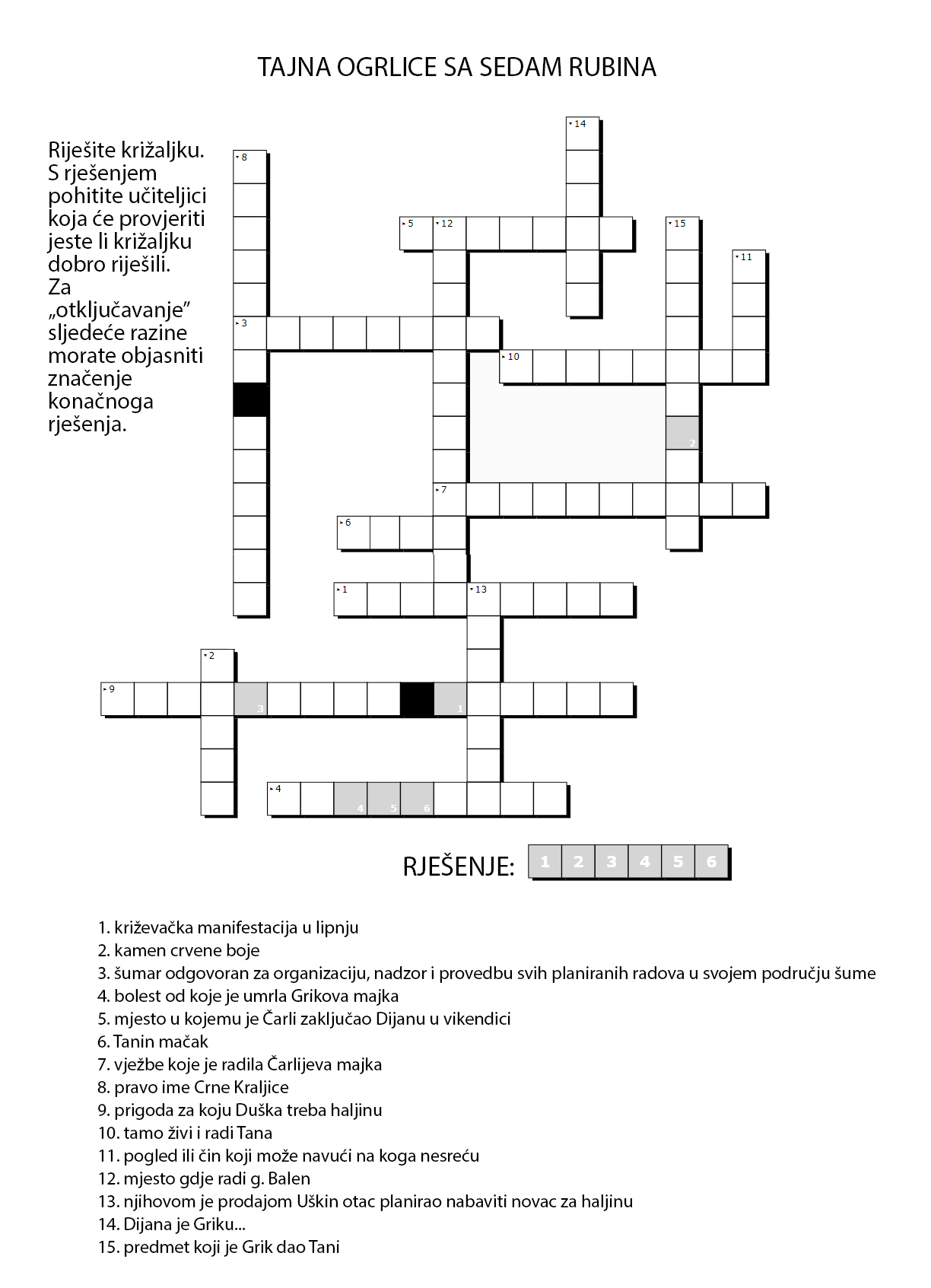
**8. ŠIFRA** – zadatak kombinatorike za dobivanje šifre za lokot – POLIJEPITI OMOTNICE PO RAZREDU: roza – ormar, crveni – stol, plavi – prozor, zeleni – plakat, žuti – televizor

Kad otvore lokot, otvaraju kutijicu.

**9. OGRLICA** – spajanje ogrlice sa sedam rubina (u kutijici materijal za izradu ogrlice)

**Listići za učenike**

**1. IGRA**



**2. IGRA**

Slika na kojoj se prikazuje stol

Opis je automatski generiran

**4. IGRA**

**SKRIVENI KOD**

Poredajte događaje po redu i otkrijte skriveni kod.

\_\_\_\_\_ Dijana daje Uški novac da namiri ukradenu svotu.

\_\_\_\_\_ Čarlijeva majka uspijeva obući haljinu.

\_\_\_\_\_ Tana krade novčanik iz Uškine torbe.

\_\_\_\_\_ Čarli zaključava Dijanu u napuštenoj vikendici u Erdovcu.

\_\_\_\_\_ Tana u vrtu pokazuje Griku fotografije Dijane i Tibora.

\_\_\_\_\_ U Čarlijevu domu majka plače jer ne može obući haljinu Tilčike.

\_\_\_\_\_ Čarli podmeće oglas na radiopostaji.

\_\_\_\_\_ Uška i Čarli nakon škole odlaze u lunapark.

\_\_\_\_\_ Uškin otac u šumi, u rupi ispod stabla ugleda ogrlicu.

\_\_\_\_\_ Lunapark odlazi iz grada.

\_\_\_\_\_ Uška u školi shvaća da je nestao novac koji je skupljala za poklon razrednici.

\_\_\_\_\_ Inspektor Zdravko rješava sve zagonetke.

\_\_\_\_\_ Grik na kamerama vidi Taninu krađu.

Skriveni kod (prepišite brojeve s crta uz događaje):

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

ŠIFRA

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 |
| V | A | K | A | I | S | E | O | R | T | E | C | N |

RJEŠENJE:

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

**5. IGRA**

**BROJEVI U ROMANU**

Upišite brojeve u tablicu.

|  |  |
| --- | --- |
|  | broj djevojčica koje je morala ubiti Crna kraljica |
|  | broj godina otkako je teta Katarina imala nesreću |
|  | broj djece u Uškinoj obitelji |
|  | broj kilograma vrganja koje je Uškin otac uspio nabrati i prodati |
|  | broj vrpci u Taninoj kosi |
|  | broj Grikovih godina |
|  | broj godina nakon kojih je Tana prestala podizati hranu za mačku |

U učionici potražite papiriće s kodom (na šarenim papirićima svakome je broju pridruženo jedno slovo).

Rješenje:

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |  |  |

Kad razbijete kod, požurite učiteljici i objasnite čije ste ime otkrili.

**6. IGRA**

**OTKRIVENE TAJNE**

U tablici opišite kako se u romanu razrješuju tajne.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | **TAJNA** | **RAZRJEŠENJE TAJNE** |
| 1. | Balen i haljina |  |
| 2. | Dijanin nestanak |  |
| 3. | novac ukraden iz Uškine torbe |  |
| 4. | čarobna ogrlica |  |

Odgovore žurno odnesite učiteljici na pregled.

**7. IGRA**

**TAJNI KOD**

Pročitajte zapis napisan tajnim kodom.

Znak se povezuje s kodom tako da se promatra u kojemu smjeru idu crte rešetke, dok točka označuje da je riječ o slovu koje je u tome polju označeno točkom.

Kod:

Slika na kojoj se prikazuje objekt

Opis je automatski generiran

Poruka:

Hrgar

Rješenje poruke jest mjesto na kojemu se nalazi zadnji zadatak:

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

**TAJNI KOD**

Pročitajte zapis napisan tajnim kodom.

Znak se povezuje s kodom tako da se promatra u kojemu smjeru idu crte rešetke, dok točka označuje da je riječ o slovu koje je u tome polju označeno točkom.

Kod:

Slika na kojoj se prikazuje objekt

Opis je automatski generiran

Poruka:

swHo

Rješenje poruke jest mjesto na kojemu se nalazi zadnji zadatak:

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

**TAJNI KOD**

Pročitajte zapis napisan tajnim kodom.

Znak se povezuje s kodom tako da se promatra u kojemu smjeru idu crte rešetke, dok točka označuje da je riječ o slovu koje je u tome polju označeno točkom.

Kod:

Slika na kojoj se prikazuje objekt

Opis je automatski generiran

Poruka:

qrhzHR

Rješenje poruke jest mjesto na kojemu se nalazi zadnji zadatak:

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

**TAJNI KOD**

Pročitajte zapis napisan tajnim kodom.

Znak se povezuje s kodom tako da se promatra u kojemu smjeru idu crte rešetke, dok točka označuje da je riječ o slovu koje je u tome polju označeno točkom.

Kod:

Slika na kojoj se prikazuje objekt

Opis je automatski generiran

Poruka:

qoAfAw

Rješenje poruke jest mjesto na kojemu se nalazi zadnji zadatak:

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

**TAJNI KOD**

Pročitajte zapis napisan tajnim kodom.

Znak se povezuje s kodom tako da se promatra u kojemu smjeru idu crte rešetke, dok točka označuje da je riječ o slovu koje je u tome polju označeno točkom.

Kod:

Slika na kojoj se prikazuje objekt

Opis je automatski generiran

Poruka:

wcocXEZHR

Rješenje poruke jest mjesto na kojemu se nalazi zadnji zadatak:

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

**8. IGRA**

**ZAPORKA**

Još vas samo ovaj korak dijeli od zaporke lokota.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 9 | 7 | 5 | Jedan je broj točan, no na pogrešnom mjestu. |
| 5 | 3 | 1 | Jedan je broj točan i na pravom mjestu. |
| 6 | 9 | 5 | Nijedan broj nije točan. |
| 0 | 5 | 1 | Jedan je broj točan, ali na pogrešnom mjestu. |
| 7 | 4 | 0 | Dva su broja točna i na pravom mjestu. |
|  |  |  | **ZAPORKA** |

Kad uspijete odgonetnuti zaporku, otvorite lokot na kutijici.

Unutra vas čeka iznenađenje!

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **TABLICA NAPRETKA** | | | | |
| **CRVENI** | **ZELENI** | **ŽUTI** | **RUŽIČASTI** | **PLAVI** |
| **1.** |  |  |  |  |  |
| **2.** |  |  |  |  |  |
| **3.** |  |  |  |  |  |
| **4.** |  |  |  |  |  |
| **5.** |  |  |  |  |  |
| **6.** |  |  |  |  |  |
| **7.** |  |  |  |  |  |
| **8.** |  |  |  |  |  |
| **9.** |  |  |  |  |  |
| **10.** |  |  |  |  |  |