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: ZELENI TIGAR***

**Predmet:** Hrvatski jezik

**Odgojno-obrazovni ishodi:**

OŠ HJ B.5.1. Učenik obrazlaže doživljaj književnoga teksta, objašnjava uočene ideje povezujući tekst sa svijetom oko sebe.

OŠ HJ B.5.2. Učenik razlikuje temeljna žanrovska obilježja književnoga teksta.

**Odgojno-obrazovna očekivanja međupredmetnih tema:**

OSR B.2.4.

– pomaže drugima, dogovara se, dijeli znanje i postignuća u ostvarivanju zadatka

UKU B.2.4.

− procjenjuje koliko je uspješno riješio zadatak

− procjenjuje i uloženi trud i vrijeme te svoje zadovoljstvo procesom i rezultatima

UKU D.2.2.

– ostvaruje dobru komunikaciju s drugima, uspješno surađuje u različitim situacijama i spreman je zatražiti i ponuditi pomoć

**Tijek sata i opis aktivnosti:**

Igra se igra nakon pročitanoga i obrađenoga djela Pavla Pavličića *Zeleni tigar*. 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. SNOTE** – izbacite uljeza

Kad riješe, moraju objasniti zašto je ta osoba uljez.

**2. KRIŽALJKA** – s rješenjem: grablje

**3. OSMOSMJERKA** – trebaju pronaći pojmove: riđobradi, bodež, fićo, čamac, radionica, policajac, pecanje, Vukovar, ujak, plivač, prodavaonica, Beograd, lojtre, Dugave, krevet, novine, kalež, brod, kutija za alat, vrata

Kad riješe, zadajem im TRI POJMA koja moraju objasniti.

**4. 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.)

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

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 14 | 5 | 10 | 17 | 6 | 1 | 12 | 7 | 16 | 19 | 3 | 8 | 11 | 4 | 13 |
|  |  |  |  |  | 15 | 2 | 18 | 9 |  |  |  |  |  |  |

**6. BOJE U ROMANU** – POLIJEPITI LISTIĆE PO RAZREDU!

bijela – N, crna – A, žuta – O, Daretova brada – Č, zelena – A, siva – L, zlatna – E

Kad riješe, moraju objasniti pojam *naočale*.

**7. IGRA DETEKCIJE –** otkrivanje likova; pojam *tigar*

Kad završe, moraju donijeti i objasniti dobiveni pojam.

**8. TAJNI KOD** – poruka napisana masonskim kodom

SAKRITI 9. OMOTNICU: roza – ormar, crveni – stol, plavi – prozor, zeleni – plakat, žuti – televizor

**9. ŠIFRA** – zadatak kombinatorike za dobivanje šifre za lokot

Kad otvore lokot, otvaraju kutijicu.

**10. SPAŠAVANJE BLAGA** – jedenje slatkiša

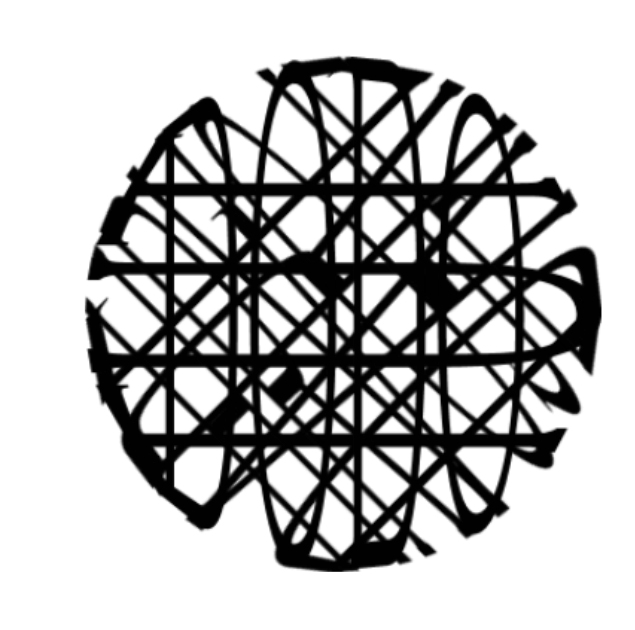
Rješenje osmosmjerke

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  | **R** | **I** | **Đ** | **O** | **B** | **R** | **A** | **D** | **I** | **R** |
|  |  |  | **F** | **I** | **Ć** | **O** |  |  | **U** |  | **A** |
|  |  | **B** | **R** | **O** | **D** | **D** | **V** |  | **G** |  | **D** |
|  | **P** | **E** | **C** | **A** | **NJ** | **E** | **R** |  | **A** |  | **I** |
|  | **O** | **O** |  |  |  | **Ž** | **A** |  | **V** |  | **O** |
|  | **L** | **G** |  | **L** | **O** | **J** | **T** | **R** | **E** |  | **N** |
|  | **I** | **R** |  |  |  |  | **A** |  |  | **K** | **I** |
|  | **C** | **A** | **P** | **L** | **I** | **V** | **A** | **Č** |  | **A** | **C** |
|  | **A** | **D** | **V** | **U** | **K** | **O** | **V** | **A** | **R** | **L** | **A** |
| **U** | **J** | **A** | **K** |  |  |  |  | **M** |  | **E** |  |
|  | **A** | **K** | **R** | **E** | **V** | **E** | **T** | **A** |  | **Ž** |  |
|  | **C** | **N** | **O** | **V** | **I** | **N** | **E** | **C** |  |  |  |
| **P** | **R** | **O** | **D** | **A** | **V** | **A** | **O** | **N** | **I** | **C** | **A** |
| **K** | **U** | **T** | **I** | **J** | **A** | **Z** | **A** | **A** | **L** | **A** | **T** |

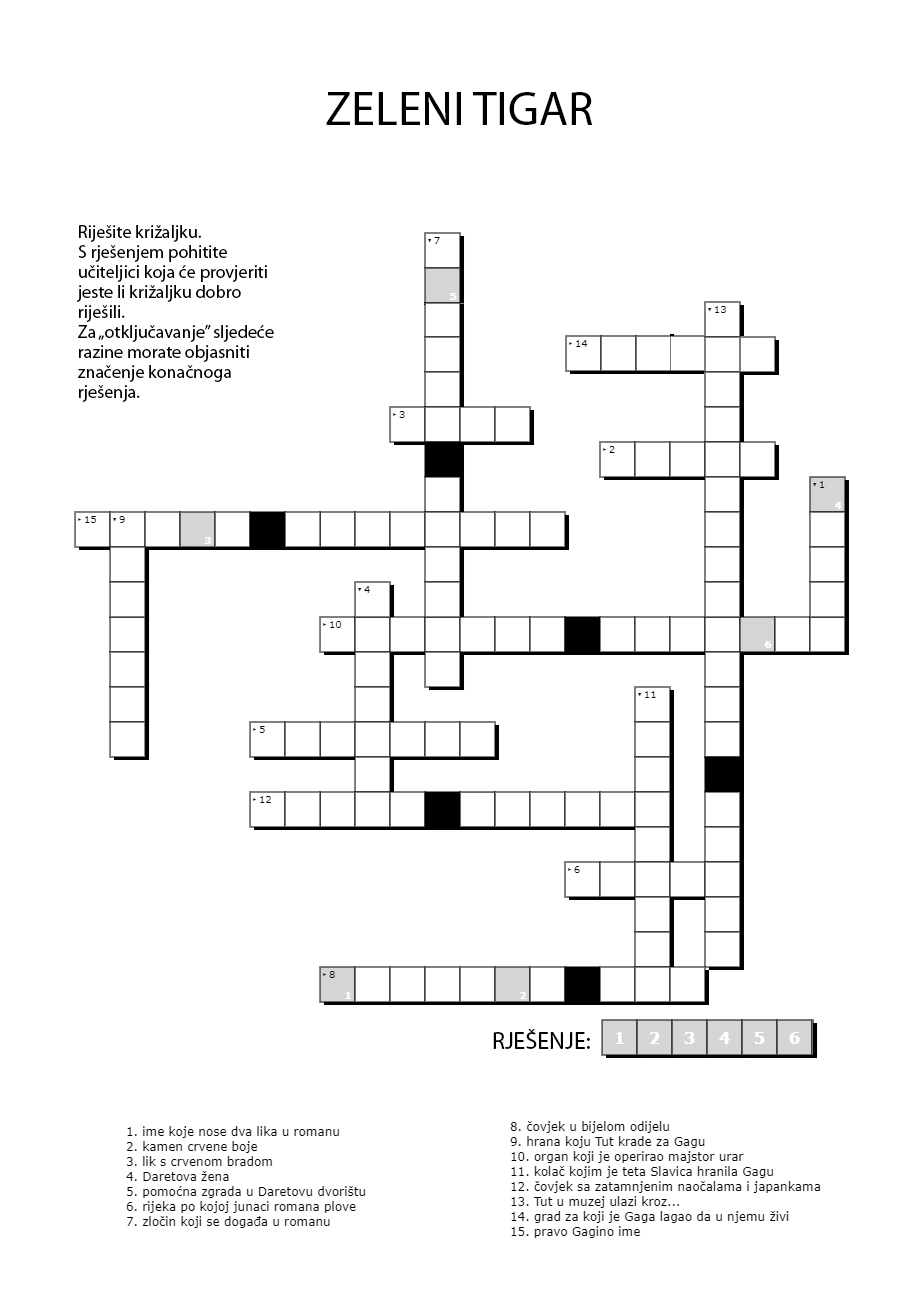
**Listići za učenike**

**1. IGRA**

Pročitajte što piše na *snoteu* i izbacite uljeza.



**2. IGRA**



**3. IGRA**

**OSMOSMJERKA**

U osmosmjerci pronađite dvadeset pojmova koji se pojavljuju u romanu *Zeleni tigar*.Pojmovi se nižu odozgo prema dolje i slijeva nadesno.

Rješenje odnesite učiteljici na pregled. Ako ste točno riješili, morat ćete objasniti tri pojma po izboru učiteljice. Točni vas odgovori vode na sljedeću razinu!

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **P** | **M** | **R** | **I** | **Đ** | **O** | **B** | **R** | **A** | **D** | **I** | **R** |
| **S** | **K** | **V** | **F** | **I** | **Ć** | **O** | **I** | **I** | **U** | **E** | **A** |
| **R** | **Z** | **B** | **R** | **O** | **D** | **D** | **V** | **LJ** | **G** | **L** | **D** |
| **Ž** | **P** | **E** | **C** | **A** | **NJ** | **E** | **R** | **Ć** | **A** | **K** | **I** |
| **M** | **O** | **O** | **N** | **B** | **DŽ** | **Ž** | **A** | **Đ** | **V** | **B** | **O** |
| **T** | **L** | **G** | **V** | **L** | **O** | **J** | **T** | **R** | **E** | **B** | **N** |
| **K** | **I** | **R** | **G** | **J** | **Ž** | **R** | **A** | **D** | **Đ** | **K** | **I** |
| **J** | **C** | **A** | **P** | **L** | **I** | **V** | **A** | **Č** | **M** | **A** | **C** |
| **H** | **A** | **D** | **V** | **U** | **K** | **O** | **V** | **A** | **R** | **L** | **A** |
| **U** | **J** | **A** | **K** | **Đ** | **T** | **Z** | **R** | **M** | **O** | **E** | **Š** |
| **+I** | **A** | **K** | **R** | **E** | **V** | **E** | **T** | **A** | **J** | **Ž** | **O** |
| **A** | **C** | **N** | **O** | **V** | **I** | **N** | **E** | **C** | **E** | **E** | **C** |
| **P** | **R** | **O** | **D** | **A** | **V** | **A** | **O** | **N** | **I** | **C** | **A** |
| **K** | **U** | **T** | **I** | **J** | **A** | **Z** | **A** | **A** | **L** | **A** | **T** |

1. \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_
3. \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_
4. \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_
5. \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_
6. \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_
7. \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_
8. \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_
9. \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_
10. \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_
11. \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_
12. \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_
13. \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_
14. \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_
15. \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_
16. \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_
17. \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_
18. \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_
19. \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_
20. \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

**5. IGRA**

**SKRIVENI KOD**

Poredajte događaje po redu (od 1 do 19) i otkrijte skriveni kod.

\_\_\_\_\_ Gagin nestanak

\_\_\_\_\_ odlazak u urarsku radionicu s ujakom

\_\_\_\_\_ Gaga drhti i skriva se kad iz čamca ugleda na obali čovjeka u bijelom odijelu

\_\_\_\_\_ Gaga otkriva istinu o pljački i odvodi ga policija

\_\_\_\_\_ raspitivanje o pljački u muzeju kod kustosa Vinka

\_\_\_\_\_ dolazak Hrvoja, Tuta i Brace u Vukovar

\_\_\_\_\_ istraživanje u muzeju i Tutov ulazak u muzej kroz ventilacijski otvor

\_\_\_\_\_ odlazak dječaka s ujakom i Daretom u paviljon k Gagi

\_\_\_\_\_ sprječavanje Gage da se popne na šlep austrijskog broda

\_\_\_\_\_ povratak u Dugave

\_\_\_\_\_ skrivanje Gage u Daretovu paviljonu

\_\_\_\_\_ kvar na fići i otkrivanje opljačkanoga blaga u urarskoj radionici

\_\_\_\_\_ ujak odlazi u Osijek raspitati se o Gaginoj obitelji

\_\_\_\_\_ teta Slavica obavještava dječake o pljački muzeja

\_\_\_\_\_ ujak se vraća iz Osijeka s viješću da je Gaga lagao o obitelji

\_\_\_\_\_ posjet sucu Joksimu u službenim prostorijama

\_\_\_\_\_ spašavanje plivača iz Dunava

\_\_\_\_\_ zasjeda lopovima i hvatanje Gagina brata

\_\_\_\_\_ dolazak suca Joksima i policajaca u urarsku radionicu

Skriveni kod:

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

**6. IGRA**

**BOJE U ROMANU**

Upišite brojeve u tablicu.

|  |  |
| --- | --- |
|  | odijelo Gregorija Peka |
|  | boja brkova kustosa muzeja Vinka |
|  | fićo |
|  | Daretova brada |
|  | tigar |
|  | mačak koji ih gleda u Daretovoj kućici |
|  | boja ukradenoga kaleža |

U učionici potražite papiriće u otkrivenim bojama. Na svakom papiriću napisano je slovo. Od dobivenih slova spojite riječ.

Rješenje:

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

Kad razbijete kod, požurite učiteljici i objasnite pojam koji ste otkrili.

**7. IGRA**

IGRA DETEKCIJE

Ispod slika napišite ime lika. Broj ispod imena lika označava slovo koje trebate upisati u konačno rješenje.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Slika na kojoj se prikazuje tekst  Opis je automatski generiran | Slika na kojoj se prikazuje tekst  Opis je automatski generiran | Slika na kojoj se prikazuje tekst, knjiga  Opis je automatski generiran | Slika na kojoj se prikazuje tekst  Opis je automatski generiran | Slika na kojoj se prikazuje tekst  Opis je automatski generiran |
|  |  |  |  |  |
| 1. | 7. | 3. | 2. | 2. |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| RJEŠENJE: |  |  |  |  |  |

**8. 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:

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

**9. 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.** |  |  |  |  |  |