



Прилог

Оваа активност се имплементира од страна на
Смарт АП - Лабораторија за социјални иновации Скопје, во рамките на проектот
„Промоција на безбедна училишна средина“.

Проектот „Промоција на безбедна училишна средина“ се спроведува од страна на
Коалицијата на младински организации „СЕГА“ во партнерство со Македонскиот
центар за граѓанско образование, Првата детска амбасада во светот „МЕЃАШИ“ и
СМАРТ АП - Лабораторија за социјални иновации Скопје, а финансиски поддржан од
Детската фондација „Песталоци“.



**MACEDONIAN
CIVIC
EDUCATION
CENTER**



УПАТСТВО ЗА ИГРАТА



Промоција на безбедна училишна средина
Проект поддржан од Детска фондација Песталоци

ЕДУЛАБ



Чекор 1 (подготовка)

Наставникот го подготвува следниот потребен материјал (пред да започнете со играта): шема за играта, картички со предизвици, 1 коцка за играта „Не лути се човече“ (или за јамб), 4 жетони или копчиња во следниве бои: жолта, зелена, сина и црвена). Подгответе ја просторијата на следниов начин: тргнете ги клупите и столчињата покрај сидовите, во средина на училницата оставете една клупа на која е поставен потребниот материјал и покрај кошињата на клупата можете да поставите столчиња доколку некој има тешкотија или не сака да стои околу 30 минути.

Поделете ги учениците во 4 тима (учениците се бројат со изговарање на броеви по ред од 1 до 4, потоа сите со број 1 се во група жолти, сите во број 2 се група сини, број 3 се група црвени и број 4 се група зелени). Сите од групата застануваат во близина до полето на шемата со определена боја за нивната група.

Наставникот го зема списокот со задачи / предизвици за играта и го држи во рацете (внимавајќи учениците да не ги гледаат задачите / предизвиците). Играта се игра слично како „Не лути се човече“, секој тим игра во полињата со својата боја.

- Тимовите се распределуваат покрај полето со боја определена за нивниот тим (жолта, сина, црвена или зелена). Членовите на тимот се договараат кој ученик ќе ја фрла коцката прв (потоа, во следните кругови, останатите учесници фрлаат еден по друг).

Тимовите се договараат кој прв ќе ја започне играта. Првиот тим ја фрла коцката и го чита бројот кој им се паднал. Наставникот кој ја води активноста (или стручниот соработник) го чита од списокот со задачи предизвикот одбележан под тој број.

Членовите на тимот, преку дискусија, се договараат за одговорот кој ќе го дадат и определуваат кој ќе го каже одговорот. Претставникот од тимот го кажува одговорот и наставникот соопштува дали одговорот е точен или не.





Доколку одговорот е точен, групата го поместува својот жетон едно поле напред, а ако одговорот е погрешен, жетонот останува во истото поле. Потоа коцката ја фрла следниот тим и постапката се повторува.

Групата кој прва ќе дојде до полето број 6 добива наградно одење напред и влегува во средишниот простор. Останатите групи ја продолжуваат играта земајќи предвид дека максимален број полиња кои можат да ги освојат се 6 полиња.

По завршувањето на играта се пофалува победничкиот тим, но се истакнува дека сите тимови се победници бидејќи успешно соработувале и сите дале свој придонес кон подобрувањето на безбедноста на учениците.

Доколку некој од одговорите предизвика коментари од тимовите, може да се поведе дискусија за да се разгледаат ставовите на секој тим па, сите да донесат заедничко мислење за тоа дали таа игра е безбедна или не.

Активноста завршува со меѓусебно честитање.

