**ЧИК ПОГОДИ КО САМ**

Учитељ припреми већи број фотографија биљака и животиња, и то оних за које претпоставља да их деца познају. Свако дете добија задатак да од куће донесе парче картона кружног облика и промера дна чаше за воду.

Затим деца извлаче коју ће животињу или биљку представљати. У зависности од тога у коју врсту живих бића спада, боје полеђину картона: зелено ако су извукли биљку, плаво ако се ради о птици, риби или инсекту, а браон ако су извукли неког од сисара. На другу страну беџа залепе слику коју су извукли и закаче беџ наопако, тако да се види само боја.

Сва деца се поставе укруг. Учитељ, уз помоћ разбрајалице, одређује оног ко први погађа. Изабрани стаје у центар круга и поставља питања ономе кога одабере.

Задатак је да из одговора, који могу бити само ДА или НЕ, одгонетне о којој се биљци или животињи ради. Ако погоди, добија беџ и бира новог испитаника, а „откривени“ излази из игре. Ако три пута добије одговор НЕ заредом, испитивани и испитивач замењују места. Победник је онај ко прикупи највише беџева.

ЦИЉ

Поред утврђивања и приширивања знања о биљкама и животињама, игром се код деце подстиче и развој говора. Пошто умети поставити питање није баш лако, можда је за први разред погоднија варијанта да учитељ буде први испитивач. Кад закључи да су деца схватила како треба постављати питања, намерно греши и замењује место са новим водитељем. Такође може с времена на време упозорити на боју позадине беџа, јер се са ње може „прочитати“ да ли се ради о биљци или некој животињи.