

ALGORITAM SMIJEHA

Igra slaganja smiješnih rečenica po bojama · za predškolce i mlade đake

ŠIFRA BOJA svaka boja je jedan korak algoritma – uvijek istim redom

1	● CRVENA	KO?	subjekat	MAČKA
2	■ PLAVA	ŠTA RADI?	predikat	PEGLA
3	▲ ŽUTA	KOGA? ŠTA?	objekat	RIBU
4	★ ZELENA	GDJE?	mjesto (priloška odr.)	NA TELEVIZORU

PRIMJER



KAKO SE IGRA

- 1 Odštampajte stranice 2, 3 i 5 u boji (najbolje na tvrdem papiru) i izrežite kartice po isprekidanim linijama. Stranica 4 je podloga – dijagram toka.
- 2 Razvrstajte kartice u gomilice po bojama, riječima okrenutim prema dolje.
- 3 Dijete prati algoritam: uzme jednu crvenu, pa plavu, pa žutu, pa zelenu karticu i stavlja ih redom na polja dijagrama. Ne mora znati čitati – dovoljno je pratiti boje i simbole.
- 4 Roditelj pročita rečenicu naglas. Što luđa rečenica, to veći smijeh! Dijete koje već poznaje slova pokušava pročitati samo: prvo jednu riječ, pa cijelu rečenicu.

NIVOI – kao u igrici

NIVO 1	● ■	MAČKA PEGLA.
NIVO 2	● ■ ▲	MAČKA PEGLA RIBU.
NIVO 3	● ■ ▲ ★	MAČKA PEGLA RIBU NA TELEVIZORU.
NIVO 4	● ■ ▲ ★ ◆	... NA TELEVIZORU U PONOĆ. (bonus, str. 5)

Savjet: svaka boja ima i svoj oblik (krug, kvadrat, trokut, zvijezda), pa igru mogu igrati i djeca koja teže razlikuju boje. Sve riječi su napisane VELIKIM ŠTAMPANIM slovima.

KARTICE ZA IZREZIVANJE

CRVENA = KO? · PLAVA = ŠTA RADI?

✂ izreži po isprekidanim linijama

MAČKA

KO?

PAS

KO?

BAKA

KO?

TATA

KO?

ZMAJ

KO?

PINGVIN

KO?

ROBOT

KO?

KRAVA

KO?

SLON

KO?

PRINCEZA

KO?

VANZEMALJAC

KO?

ŽABA

KO?

JEDE

ŠTA RADI?

LIŽE

ŠTA RADI?

ČEŠLJA

ŠTA RADI?

PERE

ŠTA RADI?

LJUBI

ŠTA RADI?

ŠKAKLJA

ŠTA RADI?

NOSI

ŠTA RADI?

VOZI

ŠTA RADI?

GRLI

ŠTA RADI?

ŠIŠA

ŠTA RADI?

KUPA

ŠTA RADI?

PEGLA

ŠTA RADI?

KARTICE ZA IZREZIVANJE

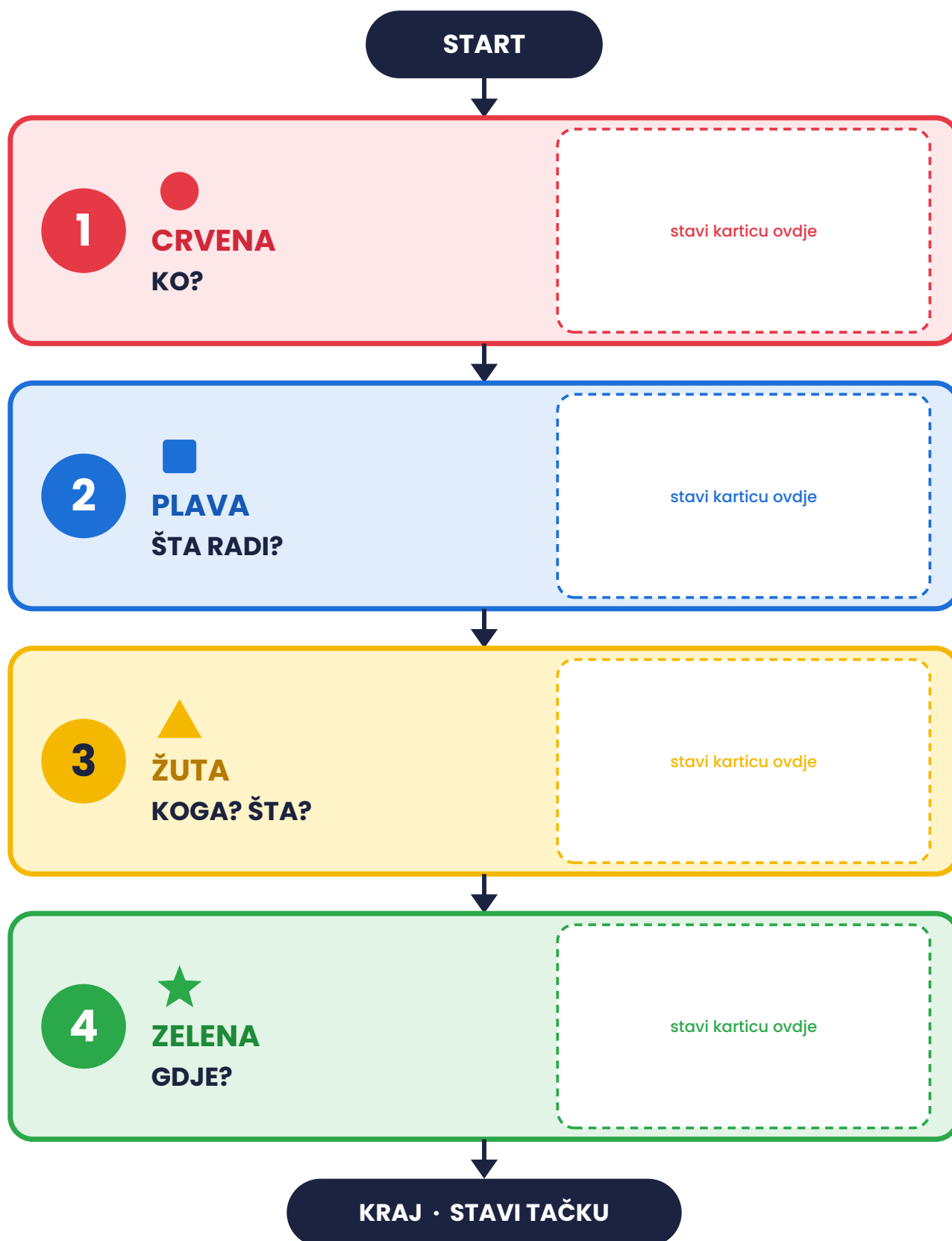
ŽUTA = KOGA? ŠTA? · ZELENA = GDJE?

✂ izreži po isprekidanim linijama



DIJAGRAM TOKA – tvoj prvi program

Stavi kartice redom na prazna polja. Počni od STARTA i prati strelice.



Algoritam = niz jasnih koraka koji se uvijek izvode istim redom.
Kad dijete složi rečenicu po bojama, upravo je napisalo svoj prvi program!

BONUS KARTICE

✂ izreži po isprekidanim linijama

LJUBIČASTA = KADA? (nivo 4) · TAČKA = kraj rečenice · prazne kartice: napišite ili nacrtajte svoju riječ

 U PONOĆ KADA?	 STVAKO JUTRO KADA?	 U SUBOTU KADA?
 ZA DORUČAK KADA?	 ZIMI KADA?	 PRIJE SPAVANJA KADA?
 KRAJ	 KRAJ	 KRAJ
 KO?	 KO?	 ŠTA RADI?
 ŠTA RADI?	 KOGA? ŠTA?	 KOGA? ŠTA?
 GDJE?	 GDJE?	 KADA?

JOŠ IGARA S ISTIM KARTICAMA

LOV NA BUG

Složite kartice pogrešnim redom (npr. RIBU MAČKA NA KROVU PEGLA). Dijete traži „grešku u kodu” i popravlja redoslijed po bojama.

OBRNUTI KOD

Izgovorite smiješnu rečenicu, a dijete pronalazi kartice i slaže ih po boji. Tako „prevodi” govor u kod.

PROMIJENI SAMO JEDNU

Zamijenite samo jednu karticu (npr. žutu). Kako se promijenila priča? To je ideja varijable u programiranju.