

A large, stylized graphic of a bicycle is centered on the page. The bicycle is white and is set against a large, circular orange background. The word 'SMILE' is written in a white, bold, sans-serif font across the middle of the bicycle's frame. Below the bicycle, the words '& PLAY' are written in a white, bold, sans-serif font. The entire graphic is set against a background of various colored shapes (yellow, green, blue) that resemble torn paper or a collage.

**& PLAY**





# Прирачник за наставници

## ИЗДАВАЧ

Здружение на Граѓани "Еко-Логик"  
Ул. Бранислав Нушиќ 13-1/17  
1000 Скопје, Северна Македонија

## ЗА ИЗДАВАЧОТ

Никола Нешкоски

## ВЕБСАЈТ

[www.ecologic.mk](http://www.ecologic.mk)

## ФЕЈСБУК СТРАНИЦА

[www.facebook.com/EcoLogic.mk](http://www.facebook.com/EcoLogic.mk)

## Е-ПОШТА

[ecologic.mk@gmail.com](mailto:ecologic.mk@gmail.com)

## ПАРТНЕРИ

"РеБајк АЛТЕРмобилити", Италија  
(Никола Франчески)

"РеБајк АЛТЕРмобилити", Италија  
(Андреа Наталини)

"Сусивиенијимас Жали.ЛТ",  
Литванија

(Рима Алекнависиуте)

"Сусивиенијимас Жали.ЛТ",  
Литванија  
(Маргарита Јузениене)

ОУ „Ј.Х.Песталоци”,  
Северна Македонија  
(Јасна Каровска Абрамац )



## ПРИДРУЖНИ ПАРТНЕРИ

ОУ "Малина Попиванова",  
Северна Македонија  
(Христина Митева Танаскоска)

ОУ "Малина Попиванова",  
Северна Македонија  
(Сања Михаилова)

ОУ "Раде Кратовче",  
Северна Македонија  
(Марија Атанасова)

## УРЕДНИК

Томаш Филипе Рамалхете  
("Еко-Логик")

## СОРАБОТНИЦИ

Весна Павлова ("Еко-Логик")  
Марија Нешкоска ("Еко-Логик")

## ДИЗАЈН, ИЛУСТРАЦИЈА И ПРИПРЕМА

Јулијана Росоклија

## ЛЕКТОРИРАЊЕ

Марија Нешкоска ("Еко-Логик")



Erasmus+



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

СКОПЈЕ, 2020

## ПРАВНО ОГРАДУВАЊЕ

Smile and Play е иницијатива на партнерството во истоимениот проект, финансирано преку Европската Комисија, Еразмус+ Програмата (Стратешки партнерства во образование за возрасни, 2018-2020). Оваа публикација ги претставува мислењата само на авторите, и Европската Комисија не може да се смета за одговорна за содржината на прирачникот и начинот на користење на истата.





## СОДРЖИНА

За проектот.....	07
Вовед.....	08
Цел.....	08
Во кутијата.....	09
Мапа.....	09
Локации.....	10
Симболи.....	12
Поставеност.....	15
Како се игра.....	15
Импресум.....	16



## ЗА ПРОЕКТОТ

Smile and Play е проект кој цели кон развојот на еден нов и иновативен образовен пристап за кој се очекува да биде користен во формална средина во основните училишта, и притоа да допринесе за креирање на издржливо и еколошки свесно Европско општество. Модулите кои се изучуваа во претходниот проект "SMILE" се основа за развој на образовна друштвена игра и серија на работилници во основните училишта.

Главната цел на играта "Smile and Play", е промоција на велосипедизмот и одржливиот развој преку јазично учење и предавање како дел од неформално образование. Исто така, Англискиот јазик ќе биде изучен преку темата одржлив развој или одржлив транспорт и мобилност.

Координатор на проектот е „Еко-Логик“ од Северна Македонија, и проектните партнери се „ОУ Ј.Х.Песталоци“ од Северна Македонија, „Сусивиенијимас Жали.ЛТ“ од Литванија, и „РеБајк АЛТЕРмобилити“ од Италија.

Smile and Play е проект кој започна во 2018, а завршува во 2020 година.

Предавајте Англиски јазик на учениците на забавен начин, преку нивно вклучување во истоимената игра.

Smile and Play е наменета за 2-4 тимови (со препорака од 4-5 членови во еден тим) каде учениците се движат по платформа/табла, и имаат активности кои треба да ги реализираат за да пристигнат до различни локации.

Учениците нека се натпреваруваат за победа додека ги подобруваат своите вештини по Англиски јазик. Играта е наменета за ученици од 5то до 9то одделение, и истата беше тестирана со ученици од овие одделенија во Северна Македонија (Скопје и Кочани), но и во Италија и Литванија исто така.



Целта на играта е да се биде прв за пристигнување до крајната Цел, соодветно со бојата на тимот, и истата боја на маркер, магнет, или креда за тој тим. За да се пристигне до целта, тимовите прво мора да одат до локациите на платформата/таблата.



### **НОРМАЛНА ИГРА (ОКОЛУ 40-60 МИНУТИ)**

Секој тим треба да посети 2 локации пред да оди до Целта. Секој тим прво бира 2 локации, од сите локации вкупно, понудени од страна на наставникот, и по случаен избор.



### **БРЗА ИГРА (ОКОЛУ 20-45 МИНУТИ)**

Секој тим треба да посети 1 локација пред да оди кон Целта. Секој тим треба да одбере една локација од картичките, на самиот почеток.



Листа од 29 прашања со повеќе одговори

Листа со 28 факти

Картички R/W (reading/writing), и L/S (listening/speaking), како и верзија од овие активности која е спремна за печатење

ВО КУТИЈАТА

Листа со 32 фрази 'true/false'

2 коцки

11 картички за локациите, со различна слика на нив

Платформа (Бројот на испечатени платформи зависи од бројот на играчи во целата група или одделение. Препорачливо е да се игра со тимови од околу 4-5 ученици. Платформата секако е препорачливо да се испечати во дополнителни примероци доколку е потребно, и истата е достапна во дигитална форма. Доколку не може да се проектира мапата на табла, треба да се игра со испечатена платформа пред тимот)

Пиончиња во различни бои, за секој тим

## МАПА



Заедно со кутијата и содржината во неа, наставниците ќе добијат и документ со слика од мапата каде тимовите ќе играат.

Најдобро е мапата да биде проектирана на бела табла или слична површина.

Осигурајте се дека имате магнети во различни бои, или маркери и кредити, со цел да се води евиденција за моменталната локација на тимовите.

Ако немате бела табла или слична површина за проектирање, најдобро е да ја користите испечатената платформа која ќе стои пред нив, па така самите ученици пазат каде е нивното пионче.

пачената платформа која ќе стои пред нив, па така самите ученици пазат каде е нивното пионче.

## ЛОКАЦИИ

Низ мапата има локации на кои тимовите треба да пристигнат. Кога еден тим ќе пристигне на локација, тогаш следат активностите R/W и L/S кои тимот ќе треба да ги реализира.

Оваа активност е одбрана од тимот преку случајно бирање на картичка со активност (вежби) штом веќе пристигнат на локацијата. Сепак, наставникот одлучува каква активност е достапна, односно каква ќе биде избрана, во согласност со јазичните предности или слабости на учениците.

## ОПИСИ НА ЛОКАЦИИ

### 1. Вонучилишни активности

Штом завршат редовните часови, време е за нашите забавни вонучилишни активности! Може да си направите пауза, да се забавувате, и да се посветите на вашето хоби...



### 2. Кино

Зшто не навратите во нашето кино? Нема ништо подобро од релаксирање, и слободно време додека зборувате за филмови, актери, и многу повеќе...

### 3. Фарма

Посетете ја нашата фарма за да ги видите сите животни во неа, но и да научите корисни работи за животната средина и природните опкружувања...



### 4. Зелен пазар

Учење за овошја и зеленчуци може да биде забавно! На нашиот зелен пазар ќе откриете интересни работи за свежите продукти и за здравата храна...

## 5. Планина

Одење на планина е возбудливо, но и здраво за нас - па тука може да научите за различните временски услови, планинарски активности, или забавни спортови, и многу повеќе!



## 6. Парк

Дали има нешто подобро од одење во парк? Во нашиот парк, можете да се опуштите во природа, да научите за животната средина, да имате забавни активности, и да научите за растенијата и животните...



## 7. Зоолошка градина

Дали ги сакате животните? Дојдете и посетете ја нашата зоолошка градина, и ќе стекнете нови најдобри пријатели!



## 8. Училиште

Одење на училиште може да биде забавно и интересно, посебно ако учите нови и корисни работи, и тоа преку играње на друштвени игри! Нашето училиште е многу забавно!

## 9. Спортски активности

Секогаш можете најдете време за повеќе вежбање, нели? Хобија како кошарка, фудбал, или возење велосипед се едни од најдобрите начини да останеме здрави, и да одржиме добра виталност и расположение...





10. Сервис за велосипеди  
Поправање на вашиот велосипед не е проблем.  
Дојдете и посетете го нашиот сервис за  
велосипеди каде ќе најдете се што ви е  
потребно за велосипедот...

### 11. Театар

Уметноста е секогаш интересна, посебно  
театарските претстави и актерите! Посетете го  
нашиот театар и научете интересни работи за  
културата и претставите!



## СИМБОЛИ

На мапата има различни симболи во квадратчиња. На секое квадратче,  
симболот означува одредена активност која треба да се реализира од  
страна на тимот кој што стапува на тоа квадратче.

### УЧЕЊЕ



#### Прашање

Одговорете на прашање. Ако одговорот е точен, тимот оди  
напред 5 полиња или повторно фрла коцки.



#### Факт

Научете некој забавен факт од наставникот и тимот ќе оди  
3 полиња напред



#### Точно или Неточно

Одговорете на прашање со “точно” или “неточно”. Ако одговорот  
е точен, тимот пак фрла коцки, или оди 5 полиња напред.

### ЧЕКАЊЕ



#### Лошо време

Чекајте да помине лошото време со тоа што ќе чекате до следниот круг.



### Лошо време

Чекајте да помине лошото време со тоа што ќе чекате до следниот круг.



### Издишана гума

Залепете ја гумата со тоа што ќе чекате до следниот круг.



### Стоп

Застанете и почекајте го следниот круг.

## ДРУГО



### Релаксирање

Одморете 1 круг - без активност овој круг.



### Сервис за велосипеди

Поправете го велосипедот со директно одење во Сервис за велосипеди.



### Стаклена гума

Следниот круг, тимот добива 2 прашања, наместо 1.



### Опасност

Наставникот одбира чекор/акција за играчот.



### Издувано

Наставникот одбира нова локација кон која ќе се упати тимот.



### Свезда

Учениците добиваат некаква дополнителна активност која треба да ја решат додека не дојде повторно нивниот ред за фрлање коцки. Таа активност треба да е соодветна за учениците и нивното познавање на Англискиот јазик во тој момент. На пример, било кои забавно-образовни активности на Англиски јазик (одредени предлози се загатки, крстозбор, повеќенасочник, или било што слично, по избор).

## НАЗАД



### Дожд

Засолнете се од дождот и одете 3 полиња назад.



### Ветер во гради

Ветрот ве турка 5 полиња назад.

## НАПРЕД



### Сончев ден

Уживајте во сончевиот ден и оди 3 полиња напред



### Одскочен тобоган

Одете 5 полиња напред.



### Ветер во грб

Ветрот ве турка 5 полиња напред



### Двојни движења

Доколку стапнете на ова поле, вие треба да се придвижите двојно повеќе полиња во однос на оној број кој ви се паднал при вртење на коцките. На пример, ако сте свртеле вкупен број 5, вие сега ќе движите 10 полиња.

## ТЕЛЕПОРТ



### Гром

Одете директно на локацијата означена како Планина.



### Ураган

Одете на средина на најблискиот кружен тек. Наредниот ваш ред ќе можете да бирате во која насока ќе се движите.



### Разделен пат

Одете на Старт.



### Резервирано седиште

Одете до локациите означени како Кино или Театар.



### Тајфун

Слободно можете да одберете друга патека за движење на платформата.



### Буква од локација

Овој симбол ја претставува првата буква од името на локацијата (Z = Зоолошка). Кога тимот е на вакво поле, тогаш веднаш се придвижува кон локацијата прикажана на тоа поле.

## ПОСТАВЕНОСТ

Време е да се игра, само следете ги чекорите подолу за да ја започнете играта:

1. Платформата поставете ја на одредена површина видлива за целото одделение, на пример на табла. Доколку не е доволно видливо на таблата, користете печатена верзија од платформата, на маса.
2. Земете магнети во боја, или маркери за секој тим. Доколку користите зелена табла, тогаш земете кредити.
3. Учениците формираат тимови.
4. Секој тим си бира боја.
5. Секој тим бира локација (локации), односно 1 локација за брза игра, или 2 за нормална.
6. Одбележете ги сите бои од тимовите, на полето означено со Старт.
7. Поставете прашање (од оние достапни за играта) и прочитајте го пред целото одделение, односно пред сите тимови. Првиот тим што ќе одговори на прашањето точно, започнува со играта прв.

## КАКО СЕ ИГРА

Играта почнува кога наставникот поставува прашање од листата со прашања со повеќе одговори, и од листата со 'true/false'. Тимот кој точно ќе одговори на прашањата, започнува со играта.

Кога е нивниот ред, тимот фрла две коцки и се движи онолку полиња колку што е бројот на коцките, потоа прави онака како што се прикажува на полето, според симболите на тоа поле. Запомнете да одбележите каде е тимот моментално на мапата, користете користете маркери, магнети, или кредити. Магнети, маркери, или кредити се користат доколку мапата е проектирана. Доколку не е, користете ја испечатената мапа, и секој тим треба да се движи по неа со пиончето во одредена боја.

Кога завршува редот на еден тим, следниот тим продолжува. Тимовите се движат во насока на стрелките на часовникот.

Кога тимот ќе пристигне до одредена локација, целиот дим добива активност по случаен избор од категориите R/W или L/S, во согласност со локациите од мапата. Додека едниот тим реализира одредена активност, другите тимови може да продолжат да играат, доколку сакаат, за да пристигнат до својата локација.

## ИМПРЕСУМ

Креирано и развиено од Еко Логик. Дознајте повеќе за како можете да помогнете за да ја заштитите животната средина, како и модерните еколошки методи на пракса, како и принципите на одржлив развој на: [www.ecologic.mk](http://www.ecologic.mk).



ООУ Јохан Хајнрих  
ПЕСТАЛОЦИ



ОУ Раде  
Кратовче



Национална агенција  
за надворешно образование,  
програми и мобилност



Erasmus+



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union





