



# ***Razigrana matematika***

Katica Konstantinović, dipl.uč.

OŠ Nikole Tesle, Mirkovci



# MATEMATIČKI BINGO

Ideju sam našla na netu :)

Svaki učenik dobije jednaki broj kartica (dvije ili tri), a na svakoj kartici je napisan različit dvoznamenkasti broj. Bacam kockicu, a oni zapisuju broj s kockice na svoje kartice.

Zbrajanjem brojeva trebaju doći do zadanog broja na karticama. Igramo sa dvije kartice, tri, ...

BINGO se računa samo ako su sve kartice popunjene.

Broj kojeg dobijemo bacanjem kockice smiju zapisati samo jednom, samo na jednu karticu. Kocka koju bacam je velika, od spužve pa na nju stavim brojeve koje želim.

Kartice sam plastificirala, a na njih lijepimo "post-it" papiriće. Htjela sam da svatko ima marker za bijelu ploču, al mi je to preskupo da kupujem za svakog učenika.

Našla sam papiriće u obliku majice pa su nam te baš cool.



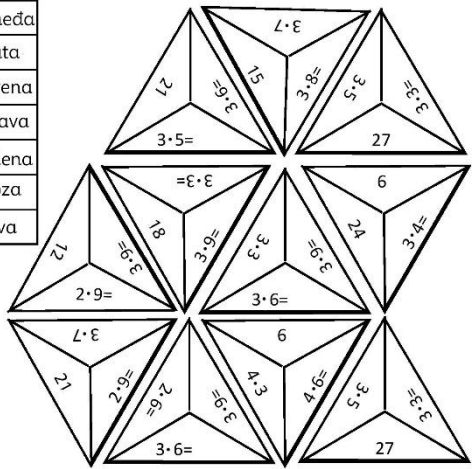


# TROKUTNA MATEMATIKA



pomnoži   oboji   izreži   zalijepi

|    |        |
|----|--------|
| 9  | smeđa  |
| 12 | žuta   |
| 15 | crvena |
| 18 | plava  |
| 21 | zelena |
| 24 | roza   |
| 27 | siva   |

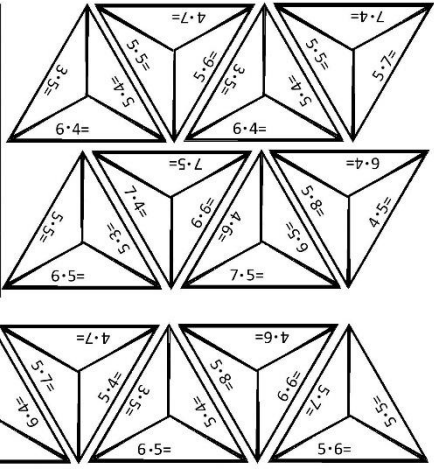


# TROKUTNA MATEMATIKA 2



pomnoži   oboji   izreži   zalijepi

|    |             |
|----|-------------|
| 15 | žuta        |
| 20 | narandžasta |
| 24 | crvena      |
| 25 | zelena      |
| 28 | plava       |
| 30 | ljubičasta  |
| 35 | ružičasta   |
| 36 | siva        |
| 40 | smeđa       |

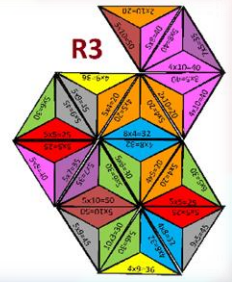
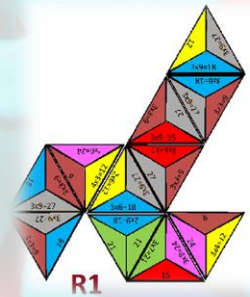
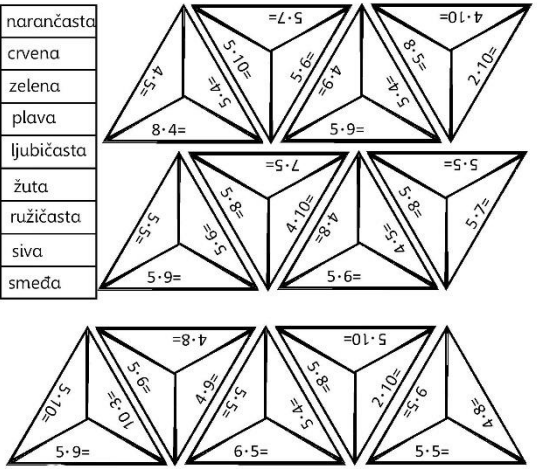


# TROKUTNA MATEMATIKA 3



pomnoži   oboji   izreži   zalijepi

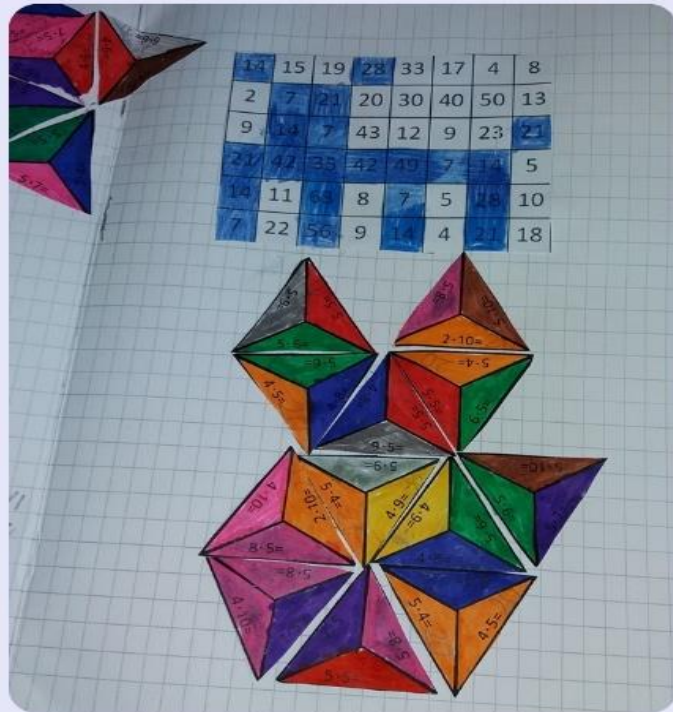
|    |             |
|----|-------------|
| 20 | narandžasta |
| 25 | crvena      |
| 30 | zelena      |
| 32 | plava       |
| 35 | ljubičasta  |
| 36 | žuta        |
| 40 | ružičasta   |
| 45 | siva        |
| 50 | smeđa       |



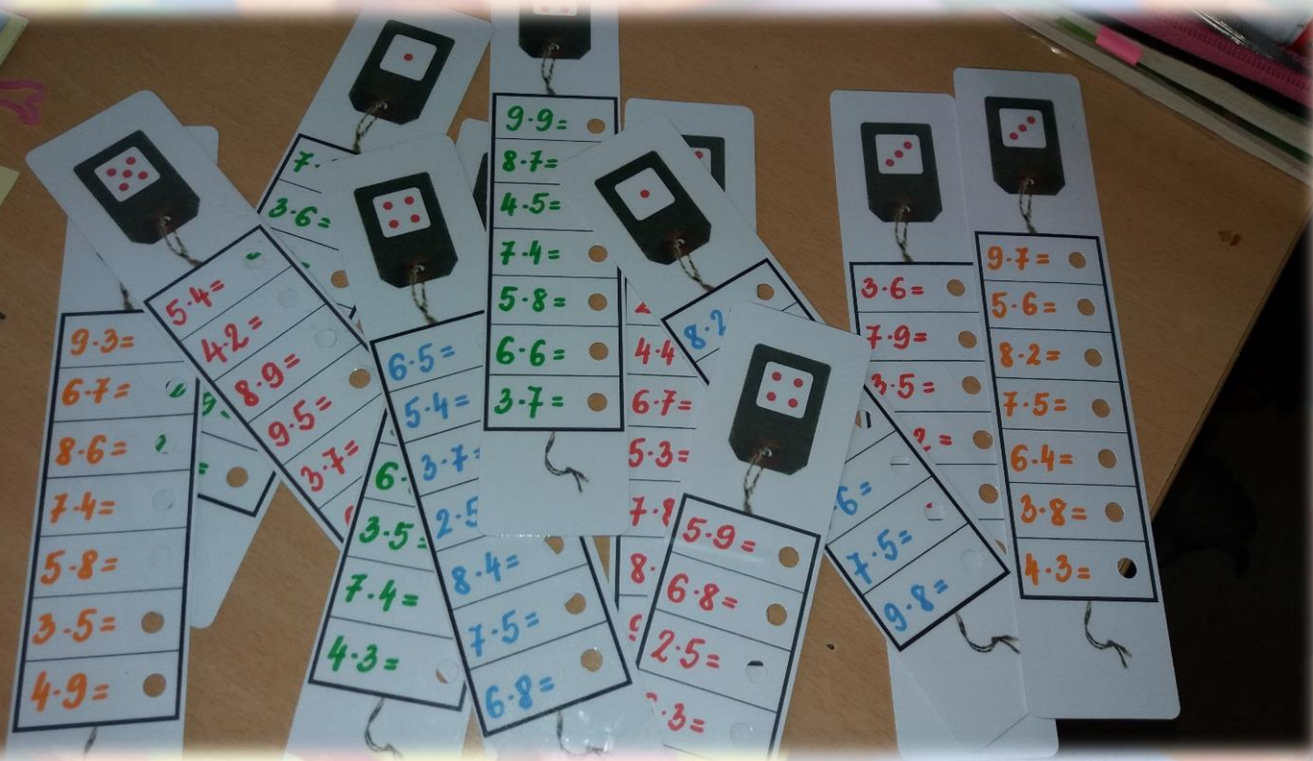




**Jen, dva, tri množimo mi svi**









# Kad si gladan, nisi svoj

**Kad si gladan, nisi svoj**

Igra za 2 do 4 igrača      materijal: Igrača kockica i žetoni

Igru započinje najmlađi igrač. Bacanjem kockice tražiš čudovište s brojem kojega si dobio i rješavaš prvi zadatak. Ukoliko ga točno riješiš, prekrivaš to polje žetonom. Sljedeći igrač tada baca kockicu i traži svoje čudovište te rješava prvi slobodan zadatak u retku.

Pobjednik je onaj igrač koji prekrivjem točno riješenog zadatka prvi stigne do kolačića.

|  |       |       |       |       |      |       |  |
|--|-------|-------|-------|-------|------|-------|--|
|  | 35:7  | 45:5  | 56:7  | 50:5  | 35:5 | 42:6  |  |
|  | 60:10 | 72:8  | 30:6  | 54:9  | 14:7 | 40:10 |  |
|  | 48:6  | 63:7  | 18:9  | 45:9  | 81:9 | 21:7  |  |
|  | 63:9  | 27:9  | 40:8  | 90:10 | 32:8 | 64:8  |  |
|  | 36:9  | 80:10 | 9:9   | 28:7  | 16:8 | 30:5  |  |
|  | 24:3  | 24:6  | 70:10 | 36:6  | 30:5 | 56:8  |  |

## Križić - kružić

|    |    |    |
|----|----|----|
| 36 | 24 | 1  |
| 3  | 6  | 15 |
| 18 | 9  | 1  |

*Grady Design*

|    |    |    |
|----|----|----|
| 16 | 30 | 1  |
| 24 | 12 | 9  |
| 24 | 6  | 2  |
| 15 | 12 | 3  |
| 15 | 4  | 3  |
| 36 | 30 | 24 |
| 4  | 30 | 30 |
| 4  | 15 | 3  |
| 36 | 24 | 1  |
| 3  | 6  | 15 |
| 18 | 9  |    |
| 36 | 8  | 6  |
| 2  | 24 | 15 |
| 24 | 16 |    |

•projekt:

# Broj do broja – umnožili se svi



- Projektni tjedan posvećen množenju i dijeljenju kroz matematičke igre.
- Prvenstveno osmišljen za učenike 2. razreda, ali slobodno se mogu uključiti i učenici 3. i 4. razreda.
- Projekt je zamišljen kao zajednička aktivnost učenika i roditelja koji bi proveli 60 minuta igrajući se zadacima množenja i dijeljenja.

**o projektu**

26  
učiteljica

424  
učenika

74  
roditelja

Udruga učitelja  
razredne nastave „Zvono”



ostvarenje projekta 2016. godine



# ***matematika u 1. razredu***

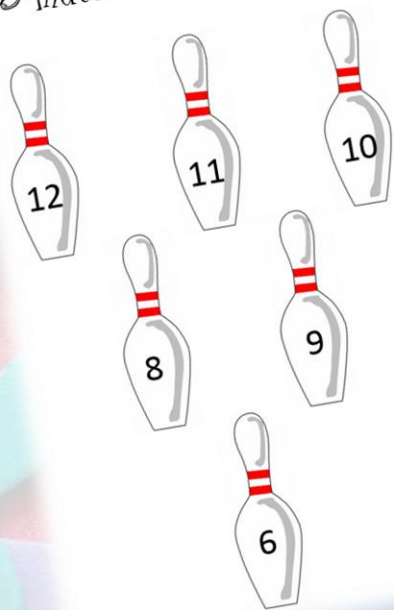


DESET



# matematika u 1. razredu

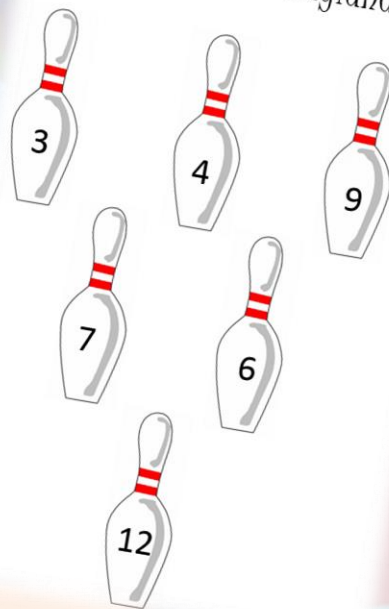
matematička kuglana



## KUGLANJE



matematička kuglana



# matematika u 1. razredu



Izračunaj zbroj dviju  
kockica pa prekrij rezultat

A 5x5 grid of numbers on a yellow background with a floral pattern. The numbers are: Row 1: 8, 4, 11, 5; Row 2: 7, 9, 6, 12; Row 3: 2, 3, 11, 9, 10; Row 4: 12, 7, 10, 7, 11; Row 5: 10, 4, 5, 8, 6. Three ladybugs are placed over the numbers: one over the 8 in the top row, one over the 11 in the third row, and one over the 11 in the fourth row.

BUBAMARE



# matematika u 1. razredu

|        |   |   |   |        |        |   |   |  |         |          |        |
|--------|---|---|---|--------|--------|---|---|--|---------|----------|--------|
| →      | START   | 11 - 7  | 14 - 4  | 10 - 8 | 13 - 7 |  | 11 - 6  | 9 - 8  | 17 - 10 | 8 - 8 ↓  |        |
| 12 - 7 |  | <p>Šetnja s dinosaurima</p> <p>- igra oduzimanja -</p>                              |   |        |        |   |    | <p>Svi igrači postavljaju figurice na polje "start". Igrači naizmjenice bacaju kockicu i kreću se po ploči. Na polju je potrebno riješiti postavljeni zadatak i žetonom prekriti balon s rješenjem. Nije dozvoljeno stavljati više žetona u isti krug na vulkanu. Ukoliko igrač stane na polje s dinosaurom, smije prekriti krug po želji.</p> |         |          | 11 - 8 |
| 16 - 9 |  |  |   |        |        |   |  | 17 - 9   |         |          |        |
| 12 - 9 |   |   |   |        |        | <p>Pobjednik je onaj igrač koji žetonom prekrije posljednji slobodni krug.</p>    |   |  | 12 - 6  |          |        |
| 14 - 8 |   |   |   |        |        |   |   |  | 11 - 9  |          |        |
| ↑      | 18 - 10   | 9 - 9   |  | 18 - 9 | 10 - 9 | 13 - 8  | 15 - 7  | 13 - 9   | 14 - 7  | 15 - 6 ← |        |

## ŠETNJA S DINOSAURIMA

# matematika u 1. razredu

## NEKA BUDE 15



**Neka bude 15**  
igra za 2 igrača

Igrači naizmjenično prekrivaju dva ili tri broja čiji je zbroj 15.  
Na primjer, prekriveni brojevi mogu biti 6 i 9 ili 5, 6 i 4. Igrač koji posljednji može prekrivanjem brojeva dobiti zbroj 15 jeste pobjednik

The game board consists of a grid of 30 green circles containing numbers. The numbers are arranged as follows:  
Row 1: 3, 5, 7, 9, 1  
Row 2: 6, 8, 4, 11, 7  
Row 3: 4, 1, 5, 8  
Row 4: 2, 3  
Row 5: 7, 10, 2, 12, 6, 10, 3  
Row 6: 6, 11, 5, 10, 2  
Row 7: 6, 3, 10, 1  
Row 8: 4, 8, 9, 1

# matematika u 2. razredu

## ZMAJ I VITEZZOVI



### igra Izgradi dvorac

dijl igre: Izgradi cijeli dvorac dok zmaj spava.

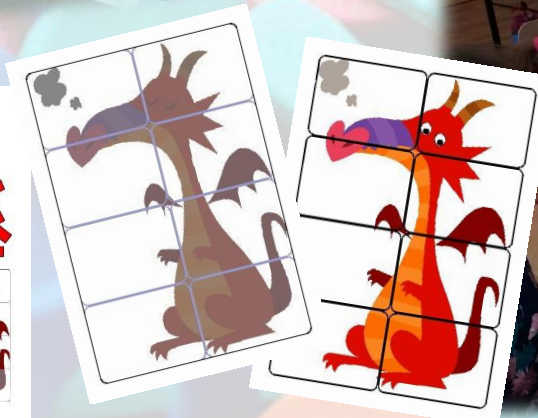
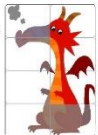
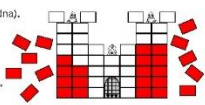
Potrebna ti je ploča s dvorcem (za svakog igrača po jedna), "cigle" za građenje (svaki igrač ima svoju boju), slika zmaja koji spava i karte za igranje igre.

Igru počinje najmlađi igrač. Od izvlači jednu kartu iz kutije i rješava postavljeni zadatak. Ukoliko točno riješi, uzima onoliko "ciglica" koliko pije na kartici te njima popunjava polja svoga dvorca.

Ukoliko izvuče kartu s dijelom slike zmaja, njome popunjava sliku zmaja koji spava. Kada popunište cijelu sliku zmaja, igra završava jer se zmaj probudio.

Ukoliko izvuče kartu s dvorskom ludom, tada uzimaš dvije cigle za građenje (ili možete dogovoriti neko drugo pravilo za tu kartu).

Igrač koji prvi izgradi dvorac dok zmaj još spava je pobjednik. Utoliko se zmaj probudi prije završetka građenja dvorca, pobjednik je onaj igrač koji je potrošio najviše "cigli".



# matematika u 2. razredu

## ZABAVA U BAZENU



Zabava u bazenu nikad kraja.  
ZAMJENI SE ZA MJESTA S IGRAČEM KOJI IGRA  
NANON TEBE.



Plivačev bal uličica u ovom bazenu. Igraj se s njima  
IGRAJ JOŠ JEDNOM.



Plovimo te totalno iscrpljuje. Izadi iz bazena, odmoriš i pokušaj ponovo.  
IDI NA POČETAK.

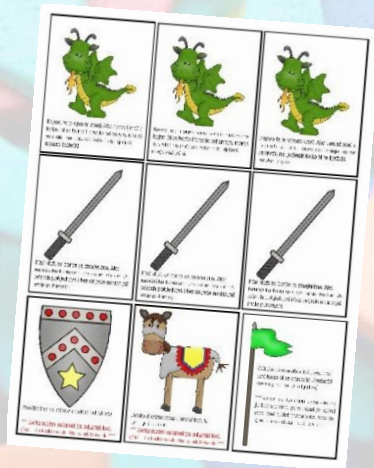
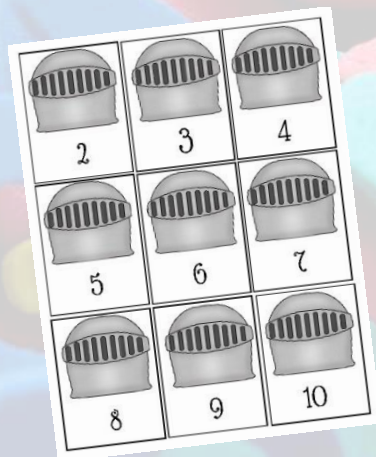
# *matematika u 2. razredu*

## LUPKO I MRKVICE



# matematika u 2. razredu

## VITEŠKA IZDIJELJENA AVANTURA



A large grid of arithmetic problems on a castle-themed background. The grid is titled "VITEŠKA IZDIJELJENA AVANTURA" and features a castle illustration at the top. The problems are arranged in a grid of shields, with some shields containing a star or a crown. The problems are:

|      |      |        |       |      |      |
|------|------|--------|-------|------|------|
| 80:8 | 49:7 | kraj   | 64:8  | 81:9 | 45:5 |
| 48:8 | 16:4 | 54:9   | 18:9  | 56:8 | 40:8 |
| 21:7 | 10:5 | 36:6   | 9:3   | 32:4 | 24:6 |
| 14:7 | 25:5 | 42:6   | 90:10 | 18:6 |      |
| 24:8 | 40:8 | 100:10 | 28:4  | 45:5 | 18:9 |
| 20:2 | 20:5 | 15:5   | 24:3  | 48:8 | 60:6 |
| 72:8 | 25:5 | 20:4   | 28:7  | 54:6 | 18:3 |
| 35:7 | 54:9 | 40:4   | 45:9  | 30:6 | 72:9 |
| 40:5 | 24:4 | 42:6   | 27:3  | 42:7 | 35:5 |
|      |      |        |       |      | 50:5 |

At the bottom of the grid, there are four knights on horseback, each with an arrow pointing to a specific problem in the grid.



# matematika u 2. razredu

## RIBA RIBI GRIZE REP



Doplivaj do cilja prije nego što te stigne ribičeva ulov...

|  |     |      |     |      |     |     |     |     |     |     |     |     |      |      |     |      |       |
|--|-----|------|-----|------|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|------|------|-----|------|-------|
|  | 5:4 | 7:10 | 8:1 | 2:2  | 6:4 | 2:9 | 8:3 | 5:7 | ?   | 8:8 | 9:3 | ?   | 4:1  | 2:10 | 6:8 | 8:8  | 4:6   |
|  | ?   | 6:4  | 7:7 | 3:2  | ?   | 5:2 | 9:8 | 2:8 | 4:4 | 7:2 | 6:4 | 4:3 | 5:8  | 4:2  | 9:1 | 5:9  | ?     |
|  | 6:2 | 8:4  | 5:3 | 9:7  | 1:8 | 2:2 | 7:4 | 7:9 | 9:1 | ?   | 2:3 | 9:5 | 6:1  | 7:3  | 9:6 | 6:10 | 4:8   |
|  | 2:2 | 4:7  | 6:7 | 6:10 | 9:1 | ?   | 6:6 | 4:8 | 6:6 | 1:4 | 5:8 | 8:6 | 3:3  | ?    | 7:0 | 7:5  | 7:7   |
|  | 5:8 | ?    | 6:3 | 4:9  | 2:3 | 9:0 | 6:5 | 8:5 | 7:6 | 8:9 | 2:4 | ?   | 4:5  | 9:2  | 8:7 | 6:9  | 10:10 |
|  | 8:1 | 5:10 | 9:9 | 7:8  | 4:4 | 5:6 | 8:2 | ?   | 6:9 | 9:4 | 5:5 | 6:7 | 10:0 | 8:10 | 4:2 | ?    | 7:4   |

C I M K



# matematika u 2. razredu

## MARLJIVE PČELICE





# matematika u 3. razredu

- igra za 2 do 3 igrača.

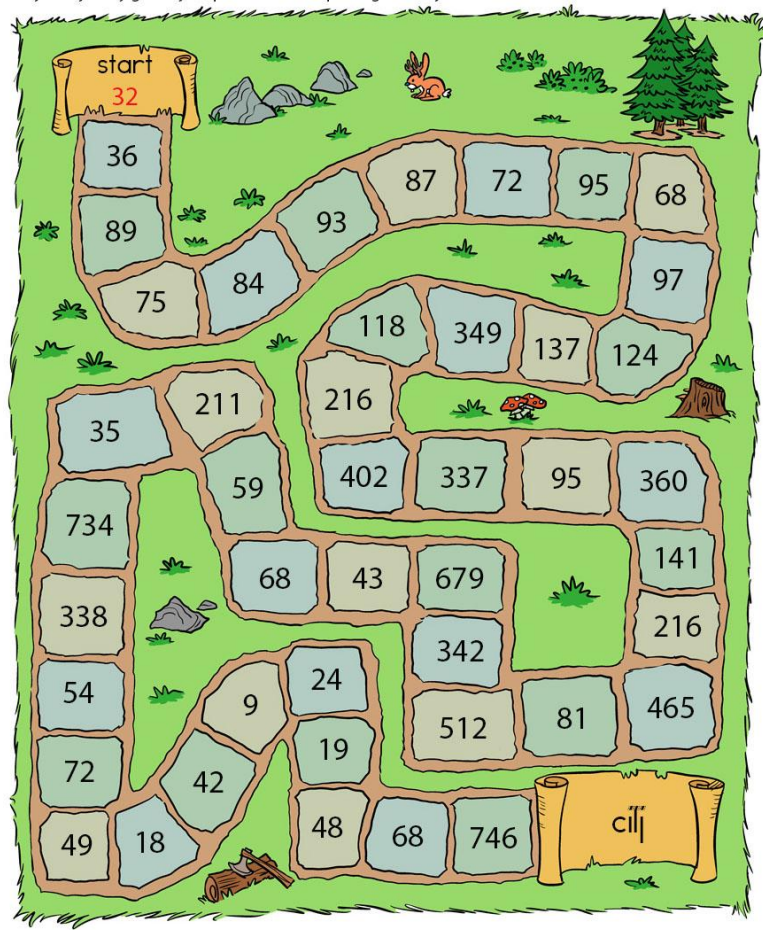
- pribor: kockica i figurica za svakog igrača, papir i olovka za računanje

Igrač baca kockicu i tim brojem dijeli broj koji se nalazi na startu (32).

Pomiče se za onoliko mjesta unaprijed koliki je ostatak prilikom dijeljenja. Tada igra sljedeći igrač.

Pobjednik je onaj igrač koji, uz pomoć ostataka, prvi stigne do cilja.

## ZEKO HOP

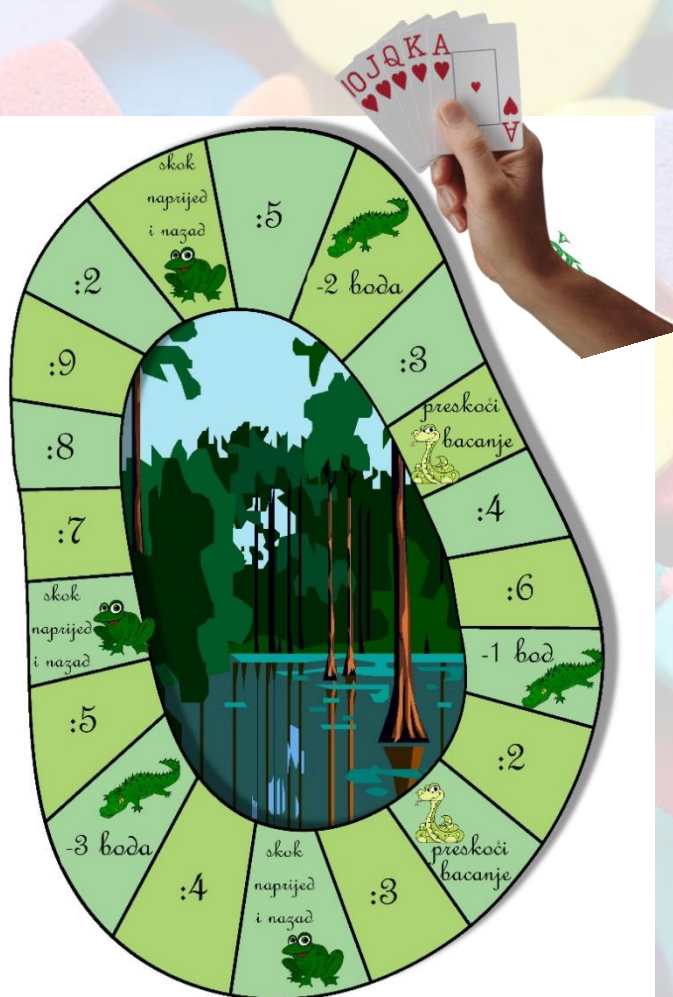


## ZEKO HOP



# matematika u 3. razredu

## U MOČVARI



# matematika u 3. razredu

## POTRAGA ZA OSTATCIMA

**Igra za dva igrača.**

Potrebna je jedna kockica i ukupno 20 žetona (u dvije boje - za svakog igrača po jedna boja).

Igrač izabere polje u kojega želi staviti žeton, baca kockicu pa broj u željenom polju pisano dijeli brojem kojega je dobio na kockici. Ostatak od dijeljenja upisuje u tablicu za igranje.

Igra traje deset krugova, dok igrači ne upotrijebe sve žetone. Tada zbrajaju ostatke koje su dobili dijeljenjem. Igrač s većim zbrojem ostataka je pobjednik.

**potraga za ostatcima**



|     |     |     |     |     |     |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| 25  | 810 | 154 | 74  | 981 | 152 |
| 589 | 14  | 37  | 256 | 35  | 802 |
| 745 | 10  | 77  | 63  | 658 | 746 |
| 81  | 409 | 250 | 83  | 98  | 87  |
| 522 | 45  | 612 | 30  | 214 | 870 |
| 118 | 632 | 407 | 48  | 175 | 333 |

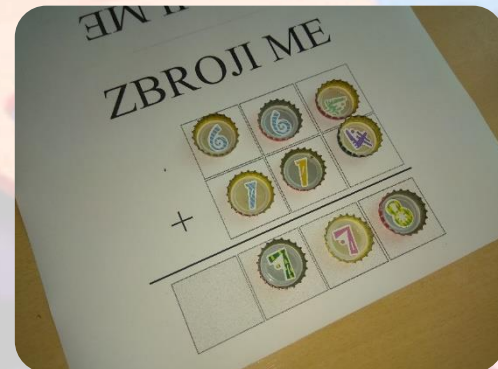
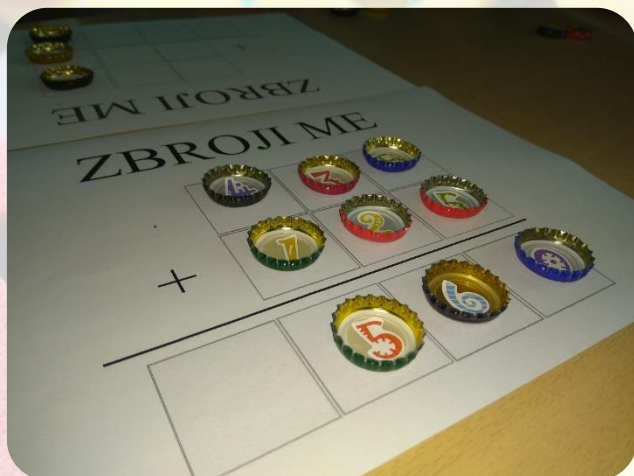
**potraga za ostatcima**

|           | 1. IGRAČ | 2. IGRAČ |
|-----------|----------|----------|
| 1. krug:  | _____    | _____    |
| 2. krug:  | _____    | _____    |
| 3. krug:  | _____    | _____    |
| 4. krug:  | _____    | _____    |
| 5. krug:  | _____    | _____    |
| 6. krug:  | _____    | _____    |
| 7. krug:  | _____    | _____    |
| 8. krug:  | _____    | _____    |
| 9. krug:  | _____    | _____    |
| 10. krug: | _____    | _____    |
| ukupno:   | _____    | _____    |





# matematika u 4. razredu



ZBROJI ME



# matematika u 4. razredu

## ZAOKRUŽI BROJ

### Zaokruži broj

Baci četiri kockice, složi četveroznamenkasti broj pa ga zaokruži na najbližu stoticu. Taj broj potraži u tablici i prekrij žetonom. Pobjednik je onaj igrač koji prvi složi četiri žetona vodoravno, okomito ili dijagonalno.

|       |       |       |       |       |       |       |
|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|
| 1 100 | 1 200 | 1 300 | 1 400 | 1 500 | 1 600 | 1 700 |
| 2 100 | 2 200 | 2 300 | 2 400 | 2 500 | 2 600 | 2 700 |
| 3 100 | 3 200 | 3 300 | 3 400 | 3 500 | 3 600 | 3 700 |
| 4 100 | 4 200 | 4 300 | 4 400 | 4 500 | 4 600 | 4 700 |
| 5 100 | 5 200 | 5 300 | 5 400 | 5 500 | 5 600 | 5 700 |
| 6 100 | 6 200 | 6 300 | 6 400 | 6 500 | 6 600 | 6 700 |

### Zaokruži broj

Baci tri kockice, složi troznamenkasti broj pa ga zaokruži na najbližu desetice. Taj broj potraži u tablici i prekrij žetonom. Pobjednik je onaj igrač koji prvi složi četiri žetona vodoravno, okomito ili dijagonalno.

|     |     |     |     |     |     |     |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| 110 | 120 | 130 | 140 | 150 | 160 | 170 |
| 210 | 220 | 230 | 240 | 250 | 260 | 270 |
| 310 | 320 | 330 | 340 | 350 | 360 | 370 |
| 410 | 420 | 430 | 440 | 450 | 460 | 470 |
| 510 | 520 | 530 | 540 | 550 | 560 | 570 |
| 610 | 620 | 630 | 640 | 650 | 660 | 670 |

### Zaokruži broj

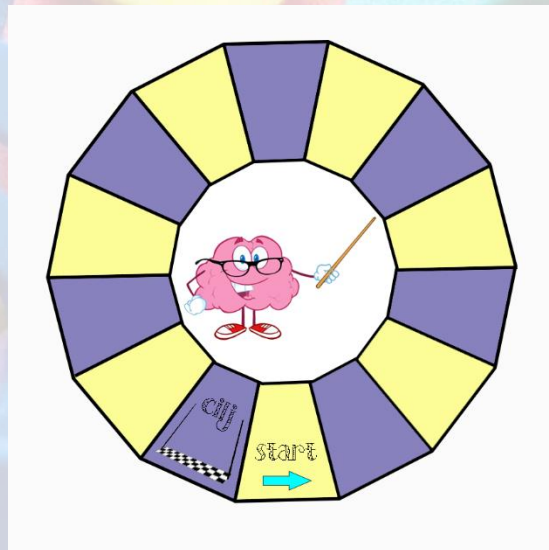
Baci četiri kockice, složi četveroznamenkasti broj pa ga zaokruži na najbližu stoticu. Taj broj potraži u tablici i prekrij žetonom. Pobjednik je onaj igrač koji prvi složi četiri žetona vodoravno, okomito ili dijagonalno.

|       |       |       |       |       |       |       |
|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|
| 1 100 | 1 200 | 1 300 | 1 400 | 1 500 | 1 600 | 1 700 |
| 2 100 | 2 200 | 2 300 | 2 400 | 2 500 | 2 600 | 2 700 |
| 3 100 | 3 200 | 3 300 | 3 400 | 3 500 | 3 600 | 3 700 |
| 4 100 | 4 200 | 4 300 | 4 400 | 4 500 | 4 600 | 4 700 |
| 5 100 | 5 200 | 5 300 | 5 400 | 5 500 | 5 600 | 5 700 |
| 6 100 | 6 200 | 6 300 | 6 400 | 6 500 | 6 600 | 6 700 |



# matematika u 4. razredu

## IDEMO U KRUG



# *matematika u 4. razredu*

## GEOMETRIJA



Imam ja toga još 😊





**Većinu prikazanih materijala možete preuzeti na**  
**ŠKOLSKOM PORTALU Školske knjige** (moja  
kolonna: **Kreativni kutak učionice**) ili na **FB grupi**  
**„Broj do broja - umnožili se svi”**.