LUM 30. 3. do 3. 4. 2020 2 uri

Če si se odločil-/a za ustvarjanje »Drejčka« pri SLO, ni nujno izdelati tudi cvetllice.

To je le predlog, za tiste, ki vam je dolgčas ali pa radi ustvarjate

**IGRA CVETLICA**

Likovna umetnost in geometrija in še merjenje? Seveda, ko oblikujemo v prostoru, so pomembne tudi mere.

Ta teden je na vrsti igra cvetlica. Ob tej igri uriš ciljanje in potrpljenje.
In seveda pospravljanje kroglic za sabo, ko z igro končaš. ☺



No, začniva.

**POTREBUJEŠ:**

* različne tulce
* škarje
* lepilo
* vodene barvice ali tempere ali flomastre
* večji karton
* časopisni papir

Upam, da ti je ostalo še kaj kartona in da se najde pri vas doma kakšen tulec (od brisačk za roke, toaletnega papirja). Če ne, tulce izdelaj iz kartona.

**TULCI**

b = 155 mm

Potrebuješ pravokotnik iz tršega papirja, kartona (recimo škatla od kosmičev).

a = po izbiri

Pravokotnik naj ima **stranico a** dolgo po izbiri (višina tulca, ko ga obrneš), **stranica b** pa naj bo dolga 15 cm 5mm. Znaš še izmeriti?

* Zdaj zlepi krajši stranici tako, da se za 1 cm prekrivata. Drži in štej do 50. In to po dva! Saj veš, 2, 4, 6..
* Tulce odreži na različne višine in pobarvaj. Vsaka višina je lahko svoje barve.
* Napiši, koliko točk prinese zadetek tulca. Višje, ki vodo na vredni, je teže zadeti, naj bodo vredni več točk.

**CVET**

Potrebuješ večji in manjši karton.

* Na **manjši** karton obriši okroglo posodo, ki ima premer 25 cm. AMPAK, mi se še nismo učili o **krogu**. Kaj je to **premer**? To je rdeča črta na sliki. Toliko meri krog na najširšem delu. To je sredina tvojega cveta.
* Krog položi na večji karton. Okrog kroga čisto po svoje nariši cvet in ga izreži.
* Pobarvaj ga po želji.
* Zlepi krog in cvet.



* Tulce razporedi na krog. Višji naj bo v sredini, nižji pa okrog. Nato jih prilepi.



* Oblikuj kroglice iz časopisnega papirja. Rekli jim bomo čebelice.

*Ideja je povzeta po knjigi Diane Šercer Stojanovič: IZDELKI IZ TULCEV.*

Navodila za igro:

Igra je namenjena več igralcem.

Vsak igralec dobi enako število kroglic (recimo 5).

Igralci izmenično ciljajo tulce iz razdalje 20 dm. Koliko je že to metrov?

Seštevaj točke zadetih tulcev. Tisti, ki zbere največ točk, zmaga.