

Mala knjiga rebusa

učenici dodatne nastave iz Engleskog jezika
5. razreda III. OŠ Čakovec
2019./2020.



Mala knjiga rebusa

učenici dodatne nastave iz Engleskog jezika
5. razreda III. OŠ Čakovec
2019./2020.

Izdavač

Profil Klett d.o.o.
Zagreb, Petra Hektorovića 2

Za izdavača

Dalibor Greganić

Direktorica izdavaštva

Petra Stipaničev Glamuzina

Urednica

Amrita Bocek, prof.

Likovno-grafičko oblikovanje

Profil Klett

Autori rebusa

Nika Bajkovec
Luka Huljak
Lucija Kozjak
Nataša Kozjak
Mia Kramar
Dunja Kutnjak
Leon Lakić
Vito Peti
Leon Resman
Vita Tompić
Magda Vinković
Tena Župančić

Ilustracija naslovnice

Shutterstock

Prijelom

Profil Klett

1. izdanje, 2023.
Zagreb, Hrvatska

Tisak

Printorial d.o.o.

Dragi učitelji/učiteljice, profesori/profesrice,

pred Vama se nalazi Mala knjiga rebusa u kojoj su okupljeni rebusi nastali 2019./2020. godine u sklopu dodatne nastave Engleskog jezika.

Rebuse su izradili učenici tadašnjeg 5. razreda: Nika Bajkovec, Luka Huljak, Lucija Kozjak, Nataša Kozjak, Mia Kramar, Dunja Kutnjak, Leon Lakić, Vito Peti, Leon Resman, Vita Tompić, Magda Vinković i Tena Župančić.

Ovi rebusi zamišljeni su kao zabavna aktivnost kojom učenici mogu ponoviti i provjeriti koliko su dobro usvojili neki vokabular. Osim što su zabavno-poučna aktivnost, rebusi potiču logičko razmišljanje, razvijaju upornost, kreativnost, strpljenje, samostalnost i smisao za rješavanje problema. Rebusi su crtani rukom jer crtanje potiče na razmišljanje, tjera učenika da se usredotoči na sam proces izrade i uči ga strpljivosti.

Rebusi nas isto tako kroz igru vraćaju u svijet mašte i na one osnovne „tvorničke postavke“. Igra je za učenje od neprocjenjive važnosti. Pomoću igre razvijamo svoje kognitivne, emotivne, motoričke, socijalne, komunikacijske i jezične sposobnosti. Igrom se učenici najviše i najlakše motiviraju na nove nastavne sadržaje i na daljnje učenje, nju vole i veliki i mali. Stoga, igrajmo se i učimo zajedno!

Klaudina Mumić, prof.

Prijedlozi aktivnosti s rebusima

1. Dodatna aktivnost

Učenici koji ranije završe s nekim zadatkom na satu mogu rješavati rebuse.

2. Natjecanje timova

Učenike podijeliti u dva tima i odrediti vremensko trajanje (1 minuta ili slično) otkrivanja rješenja rebusa. Za svaki točan odgovor tim dobiva po bod, a pobjeđuje tim koji u zadanom vremenu pronađe više točnih rješenja rebusa.

U slučaju izjednačenog rezultata ili u razredu u kojem učenici žele dodatni izazov, odigrati rundu u kojoj je zadatak smisliti rečenicu u kojoj treba iskoristiti rješenje rebusa (npr. ako je rješenje rebusa *house*, učenik može reći *My friend from London lives in a semi-detached house.*) i na taj način dodatno uvježbati vokabular i svoje govorne sposobnosti.

3. Pictionary

Nakon što učenik odgonetne rješenje određenog rebusa, šapne ga učiteljici da provjeri točnost te zatim crta riječ koja je rješenje rebusa na ploču. Drugi učenici pogađaju rješenje.

4. Pokvareni telefon

Učenik koji pogađa rebus, rješenje šapne učeniku u prvoj klupi koji ju šapće sljedećem i tako dalje, sve do posljednjeg učenika u timu koji zatim crta riječ na ploču. Rješenje pogađaju igrači suparničkog tima.

5. Obrnuti rebus

Učenike podijeliti u dva tima. Učiteljica govori rješenje rebusa, a učenici u što kraćem vremenskom okviru (pola minute, 1 minuta ili slično) moraju u knjižici pronaći rebus čije je rješenje učiteljica rekla. Ovisno o težini riječi (levelu) ili razredu, učenici mogu prvo riječ zapisati na ploču (running dictation), a zatim u knjižici tražiti rebus kojem je rješenje riječ prethodno zapisana na ploči.

6. Over To You!

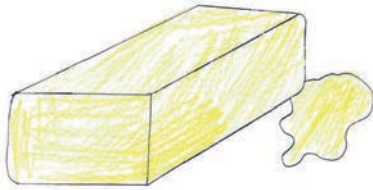
Učenici smišljaju vlastite rebuse koje dodaju u knjižicu.

Contents

Level 1	6
Level 2	10
Level 3	16
Level 4	20
Level 5	24
Over To You!	27
Answer Key	31

LEVEL 1

1

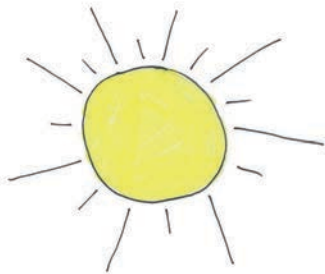


+



=

2

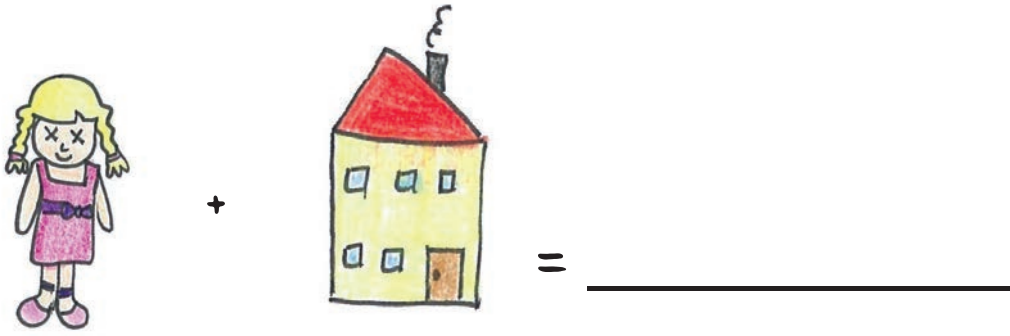


+

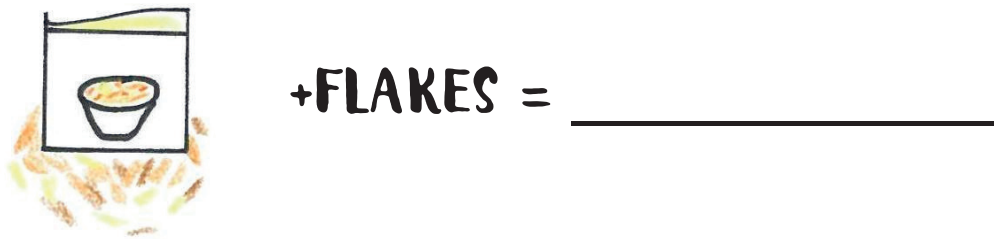


=

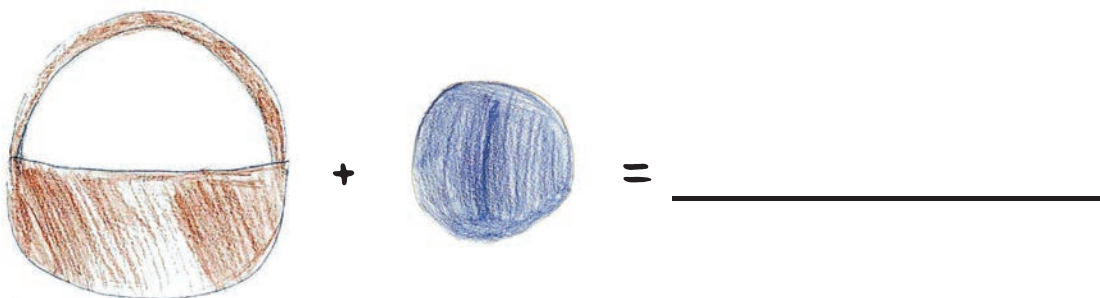
3



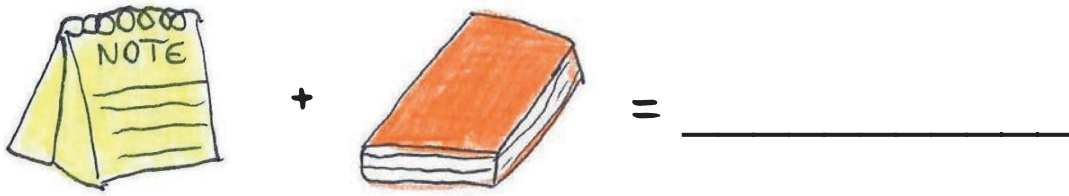
4



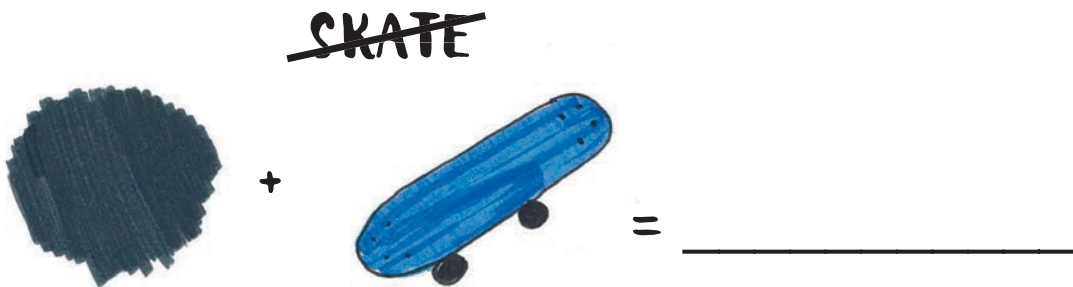
5



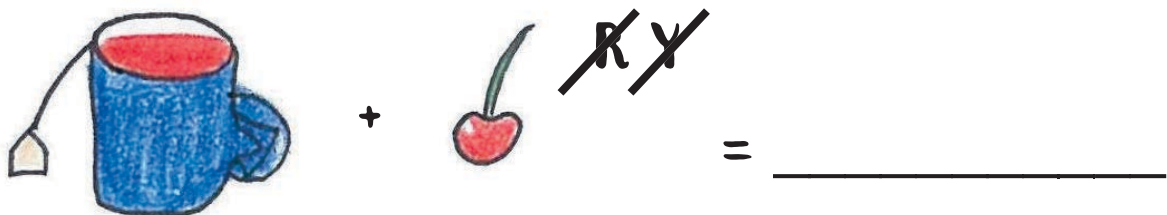
6



7



8



9

$$\text{TUR} + \text{key} = \underline{\hspace{2cm}}$$

10

$$\text{STOC} + \text{king} = \underline{\hspace{2cm}}$$

11

$$\text{car} + \text{OLS} = \underline{\hspace{2cm}}$$

LEVEL 2

1

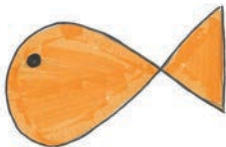


+ TALE = _____

2



+

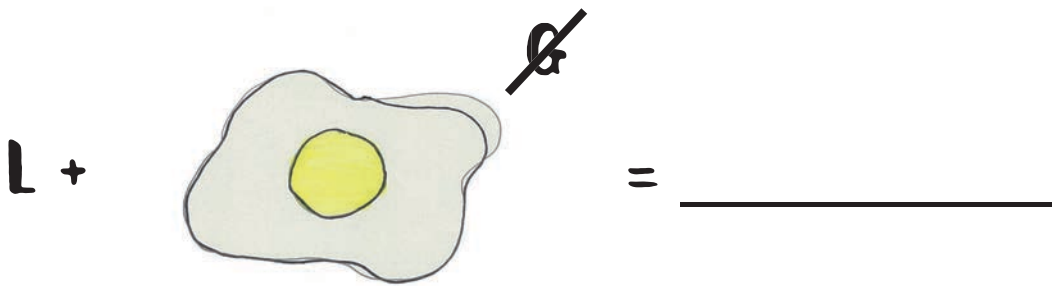


=

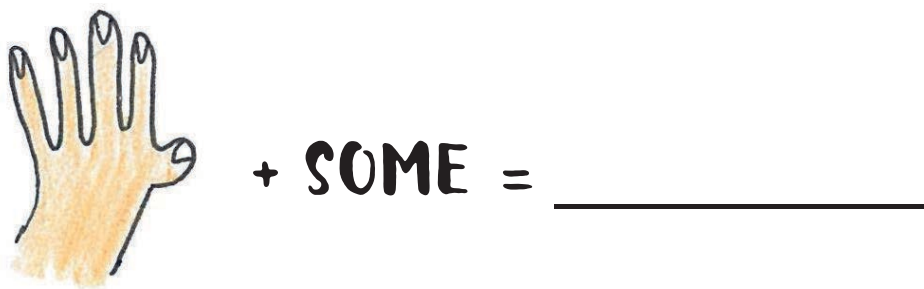
3



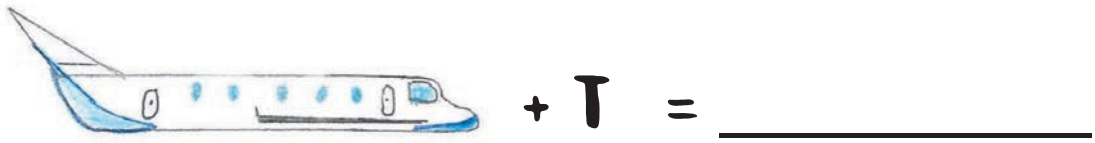
4



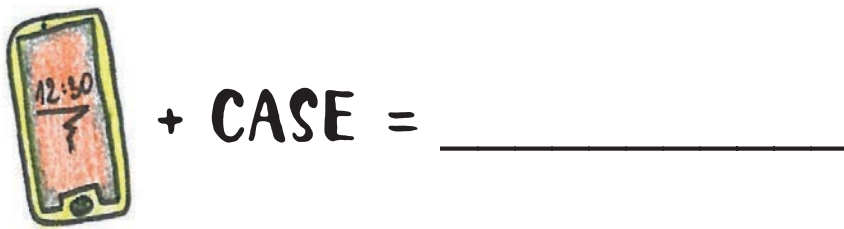
5



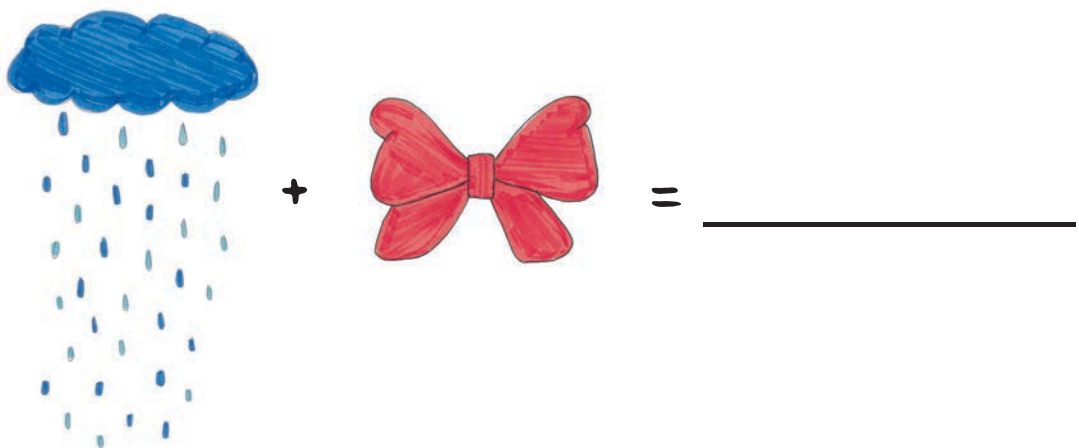
6



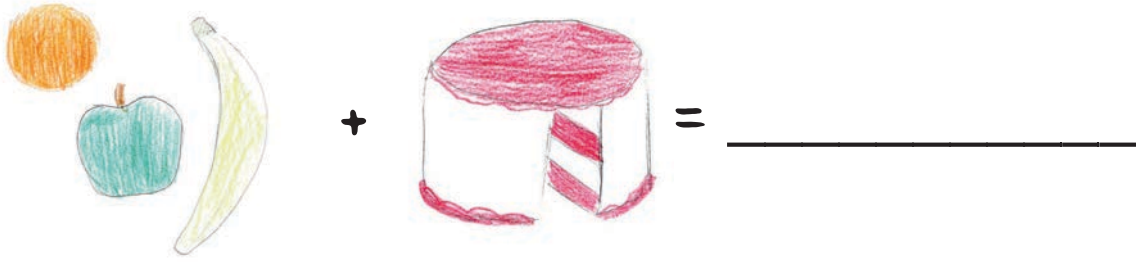
7



8



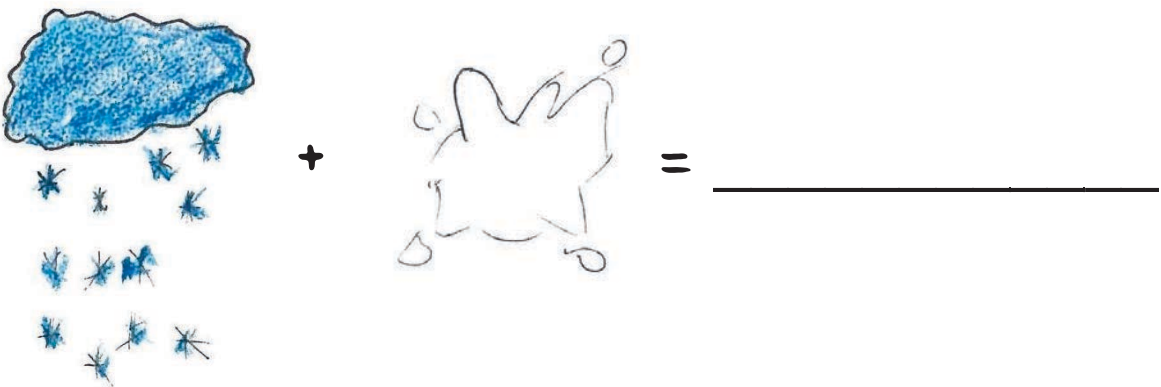
9



10



11



12



+



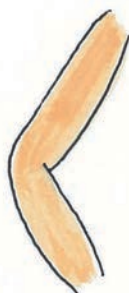
=

13



~~E~~

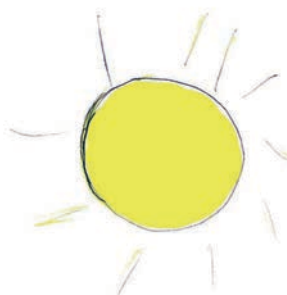
+



~~M~~

=

14



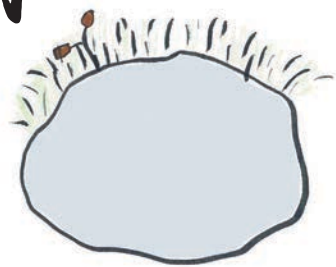
+



=

15

L = SN



= _____

16

MISTLE +



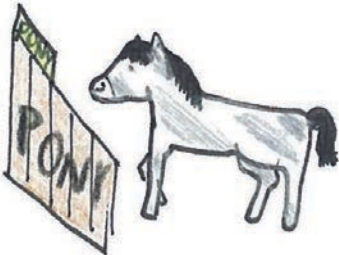
= _____

LEVEL 3

1

DON +  = _____

2

 +  = _____

3

M + ~~sp~~  = _____

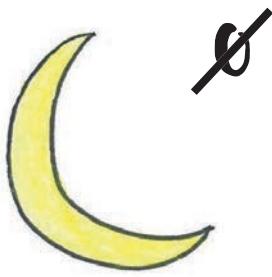
4

 +  = _____

5

 ~~w~~ + AT = _____

6



+ DAY = _____

7



+



=

8

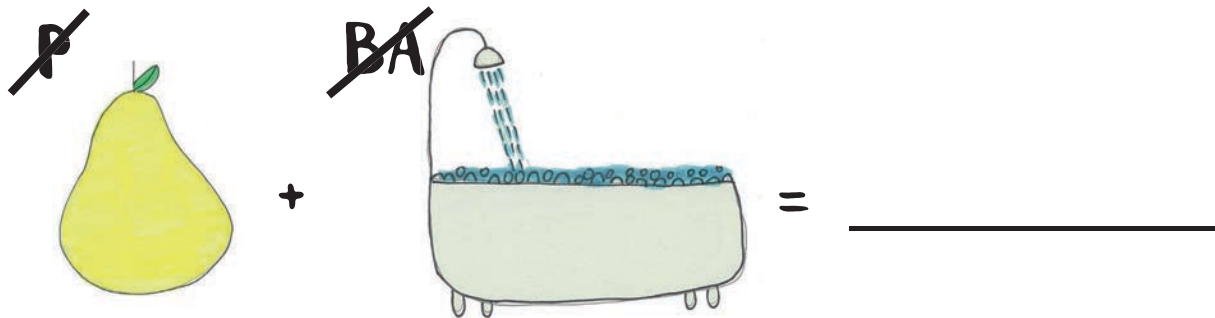


+

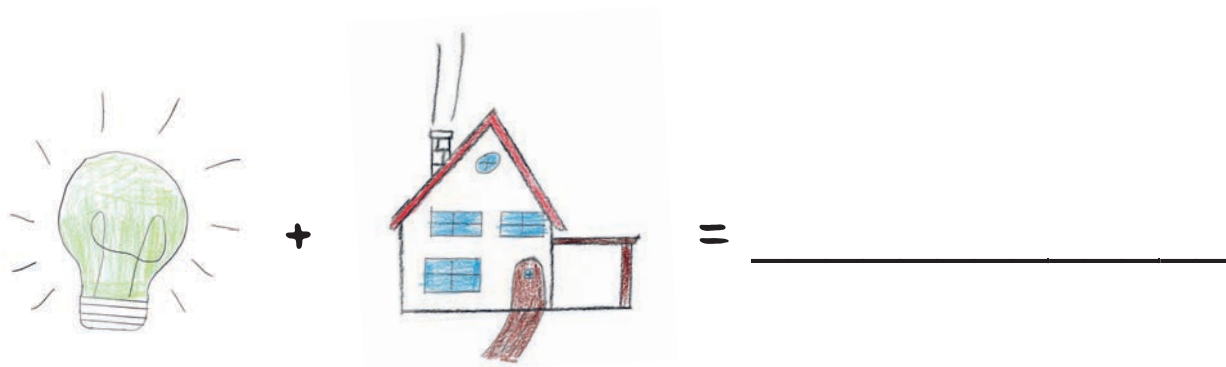


=

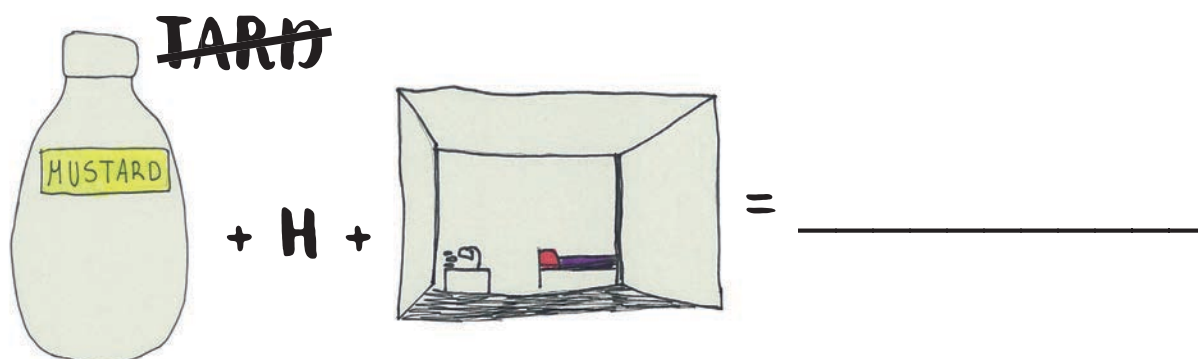
9



10



11



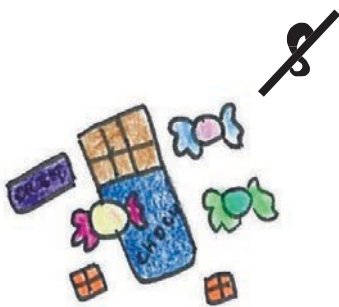
LEVEL 4

1



-A -T +O = _____

2

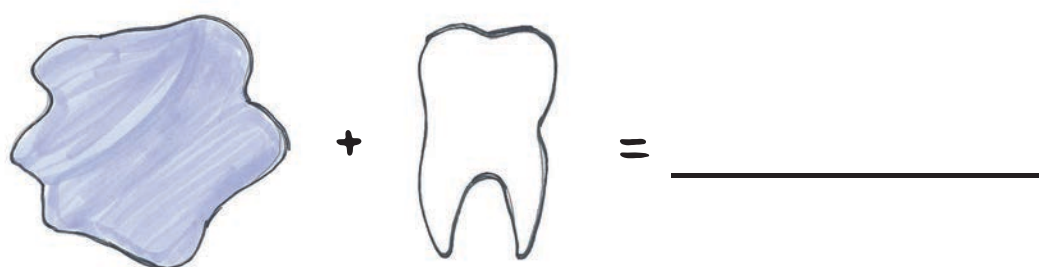


+  = _____

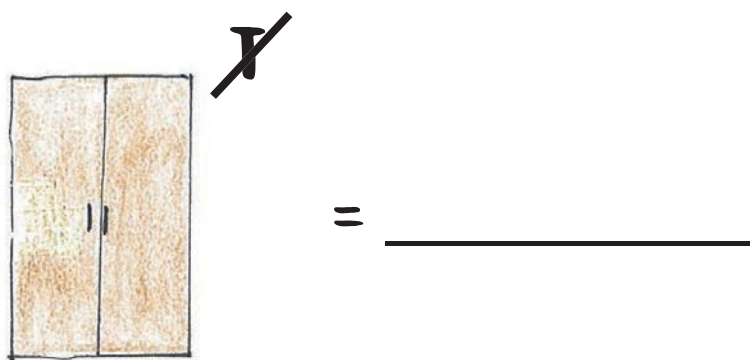
3



4



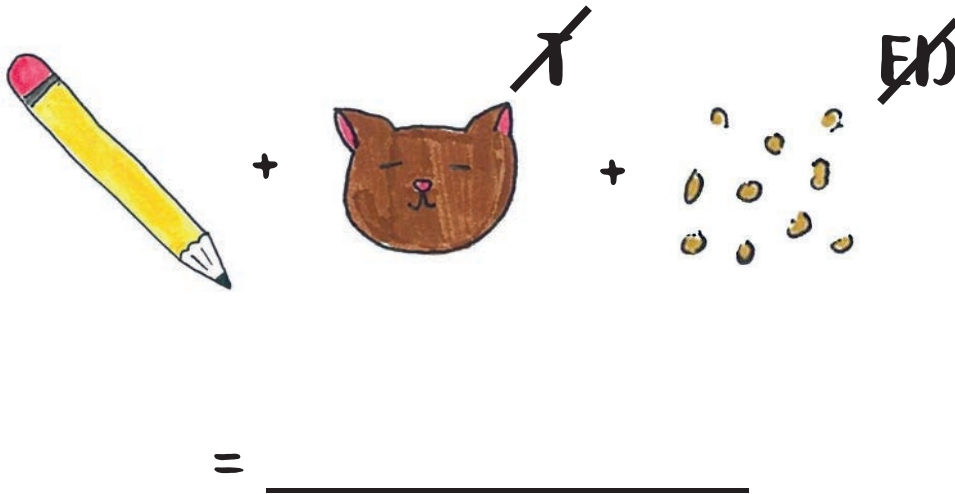
5



6



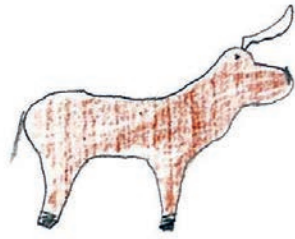
7



8



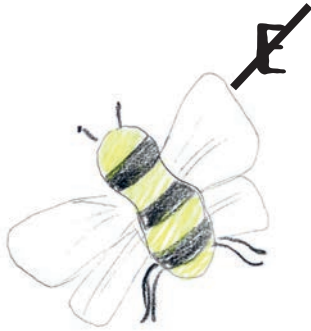
9



= _____

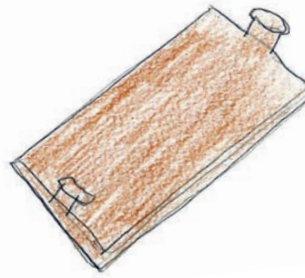
U = A

10



+

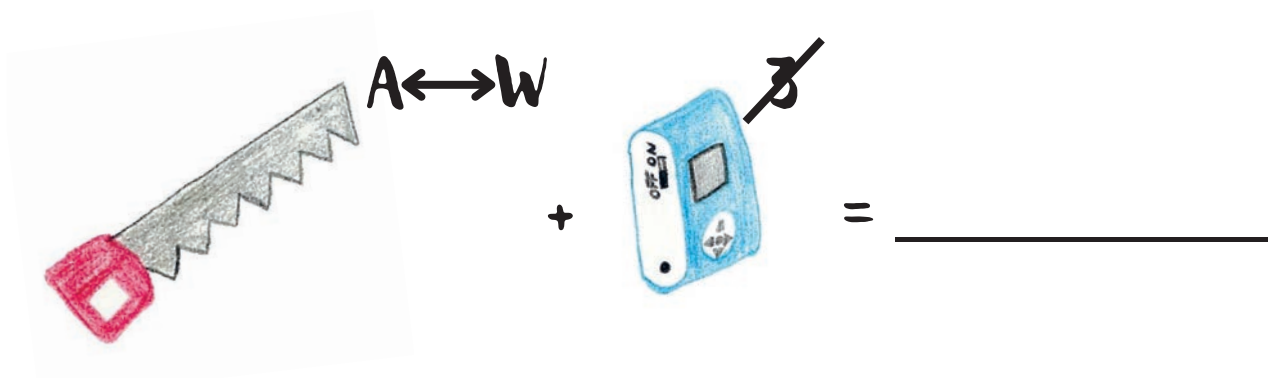
~~BO~~



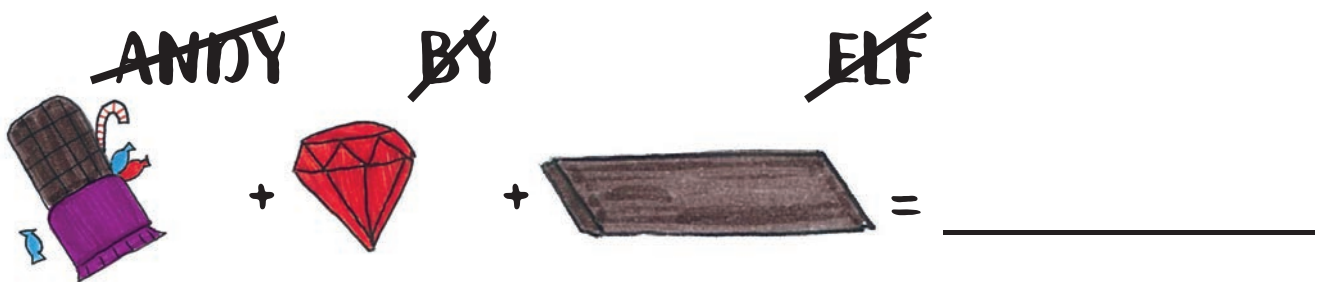
= _____

LEVEL 5

1



2



3

  -CK +5-FI  -G +NK .

= _____

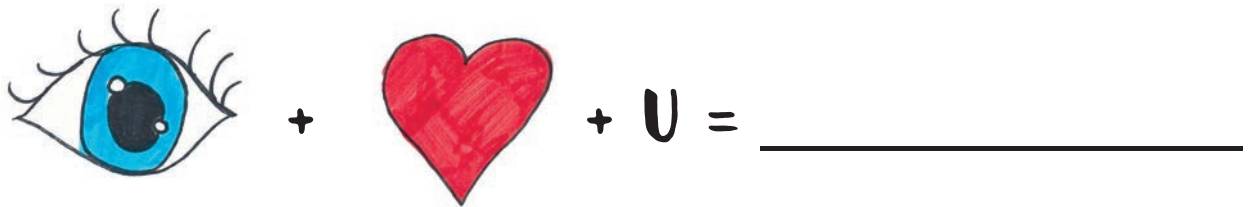
4

T +  -ART   -CK +5-FI +S

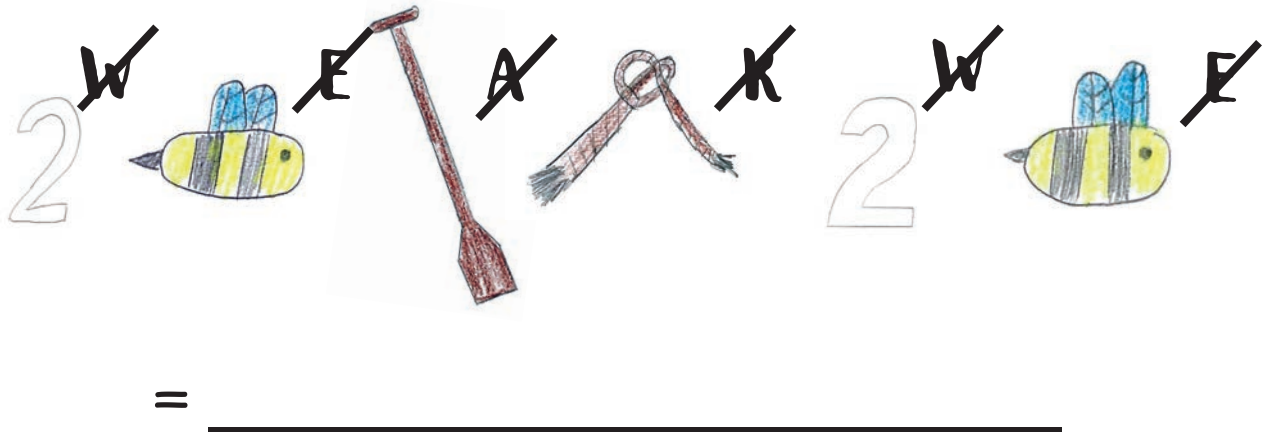
2  -C +RINK  .

= _____

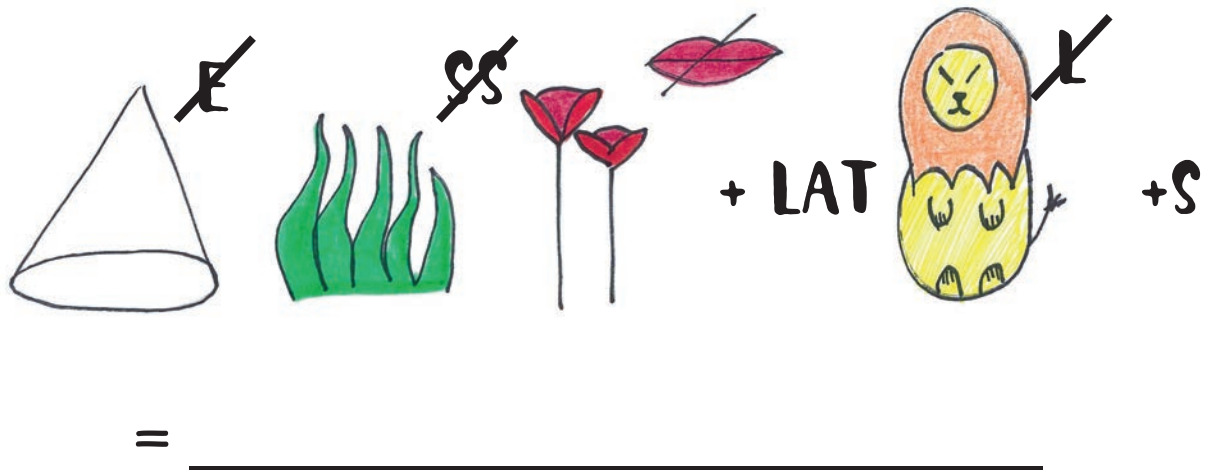
6



7



8





OVER TO YOU!

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

ANSWER KEY

Level 1

1 BUTTERFLY, 2 SUNFLOWER, 3 DOLLHOUSE, 4 CORNFLAKES,
5 BASKETBALL, 6 NOTEBOOK, 7 BLACKBOARD, 8 TEACHER,
9 TURKEY, 10 STOCKING, 11 CAROLS

Level 2

1 FAIRYTALE, 2 STARFISH, 3 EYEBALL, 4 LEG, 5 HANDSOME,
6 PLANET, 7 PHONECASE, 8 RAINBOW, 9 FRUITCAKE, 10 SNOWCAP,
11 SNOW WHITE, 12 SNOWFLAKE, 13 BEAR, 14 SUNGLASSES,
15 SNAKE, 16 MISTLETOE

Level 3

1 DONKEY, 2 PONYTAIL, 3 MOON, 4 ARMCHAIR, 5 BOAT,
6 MONDAY, 7 CUPCAKE, 8 HEADPHONES, 9 EARTH,
10 LIGHTHOUSE, 11 MUSHROOM

Level 4

1 HERO, 2 SWEET POTATO, 3 TOOTHBRUSH, 4 BLUETOOTH, 5 CLOSE,
6 PINK, 7 PENCIL CASE, 8 NINJA, 9 BALL, 10 BEARD

Level 5

1 SWAMP, 2 CRUSH, 3 I LOVE PINK, 4 THE CAT LOVES TO DRINK MILK,
5 I LOVE YOU, 6 TO BE OR NOT TO BE, 7 CONGRATULATIONS

