

IZRADA TABLE

ZA IGRE SA
BEE BOT ROBOTOM





Potrebni materijali

- **Lepenka – tvrdi karton**
- **Hamer u boji**
- **Folije – tvrde, velikog formata**
- **Lepak (Sintelon...)**
- **Obostrano lepljiva traka**
- **Izolir traka**
- **Flomaster**
- **Skalpel, makaze, duži lenjir**

- **Materijal se može nabaviti u prodavnicama likovnog materijala**





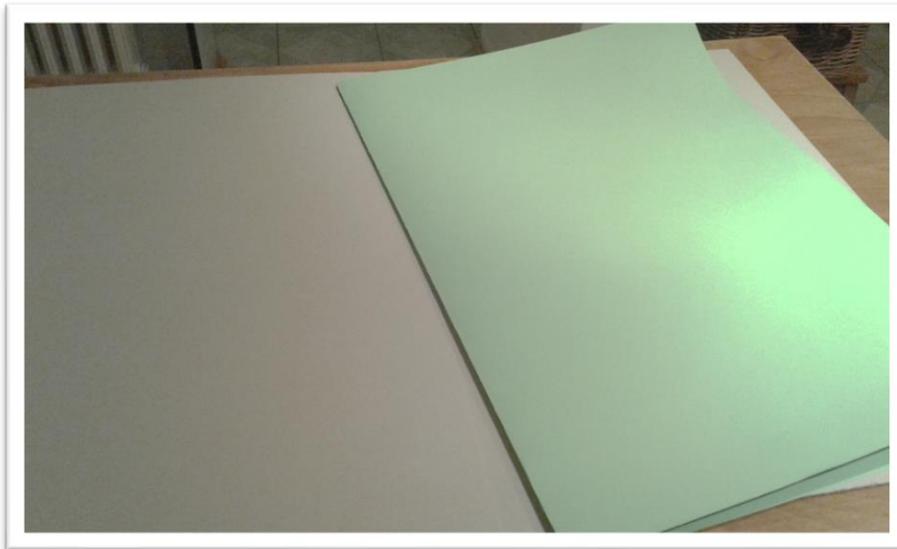
Izrada table

postupak

2.

Hamer u boji (presaviti na pola).

Ukoliko se lepi na lepenku zalepiti Sintelon (ili nekim drugim) lepkom **prvo jednu polovinu hamera od sredine ka krajevima hamera.**



Ponoviti postupak i sa drugom polovinom hamera. Zatim prevrnuti na lice (na hamer) i nečim težim pritisnuti sredinu hamera.





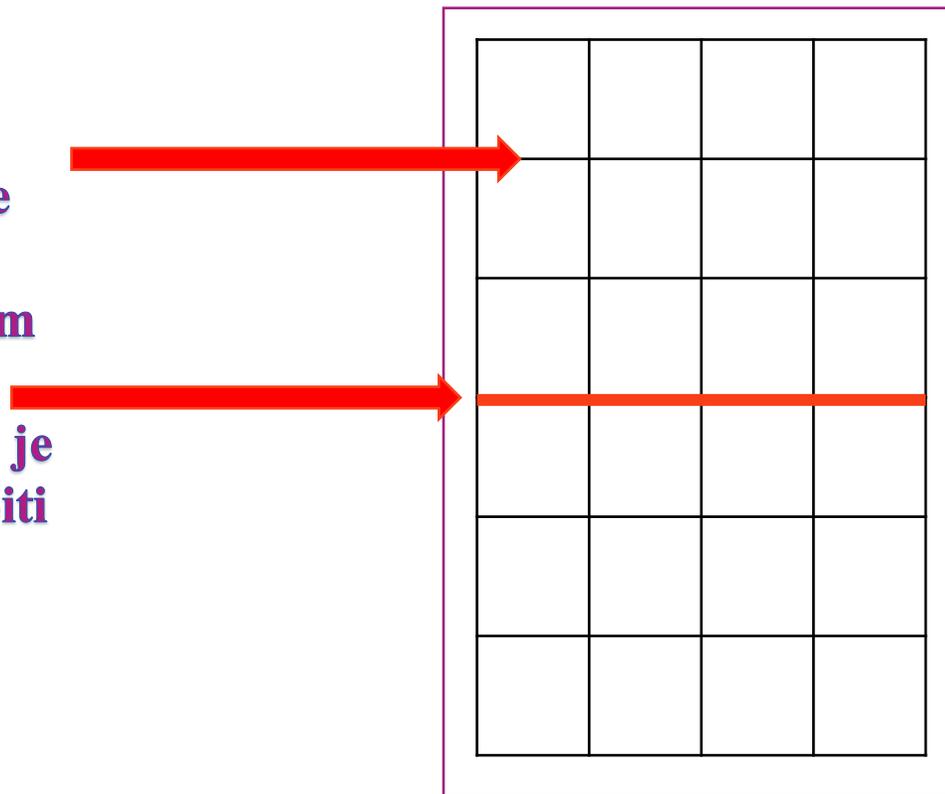
Izrada table

postupak

2.

Na zalepljenom hameru iscrtati kvadrate veličine 15*15 cm (prvo olovkom, a zatim flomasterom).

Na sredini (kako je prikazano) zalepiti izolir traku.





Izrada table

postupak

3.

Pripremiti folije (iseći).

**Prva mogućnost (boje):
12 folija veličine 15*30**

Blue	Blue	White	White
White	White	Blue	Blue
Blue	Blue	White	White
White	White	Blue	Blue
Blue	Blue	White	White
White	White	Blue	Blue





Izrada table

postupak

3.

Pripremiti folije (iseći).

Druga mogućnost:

4 folije veličine 30*45

Blue	Blue	White	White
Blue	Blue	White	White
Blue	Blue	White	White
White	White	Blue	Blue
White	White	Blue	Blue
White	White	Blue	Blue

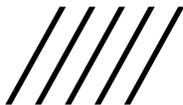
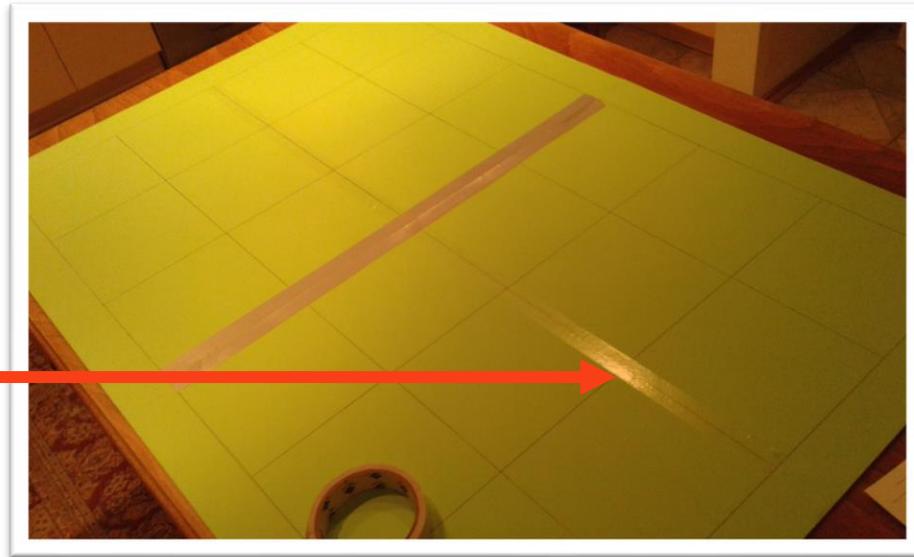




Izrada table

postupak

4. **Zalepti dvostrano lepljivu traku dužnom sredinom hamera.**





Izrada table

postupak

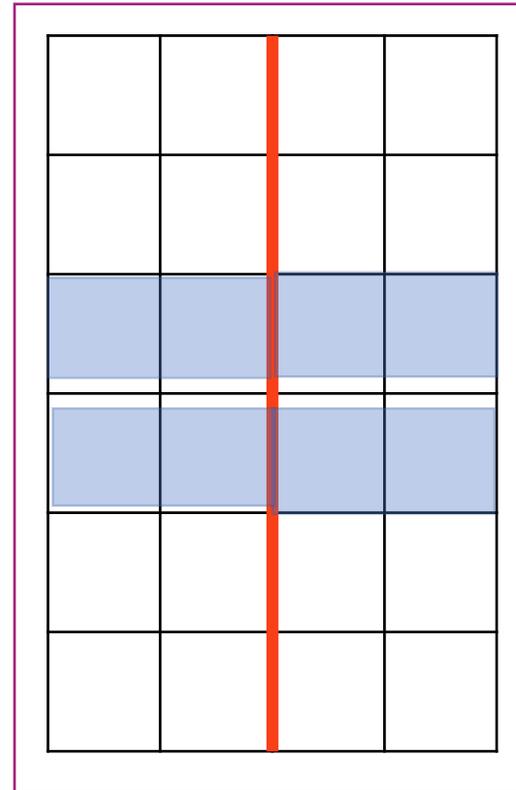
5.

Zalepiti pripremljene folije na obostrano lepljivu traku.

Prvo zalepti četiri folije koje se nalaze na sredini hamera.

Prethodno ove četiri folije suziti za 2 mm i zalepiti ih za ta 2mm dalje od pregiba (sredine hamera).

Zatim lepiti i ostale folije, jedne pored druge, od sredine ka krajevima.





Izrada table

postupak

6.
Na kraju, preko dužne
središnje linije (preko
obostrano lepljive
trake i folija) zalepiti
izolir traku.

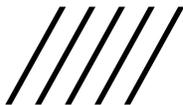
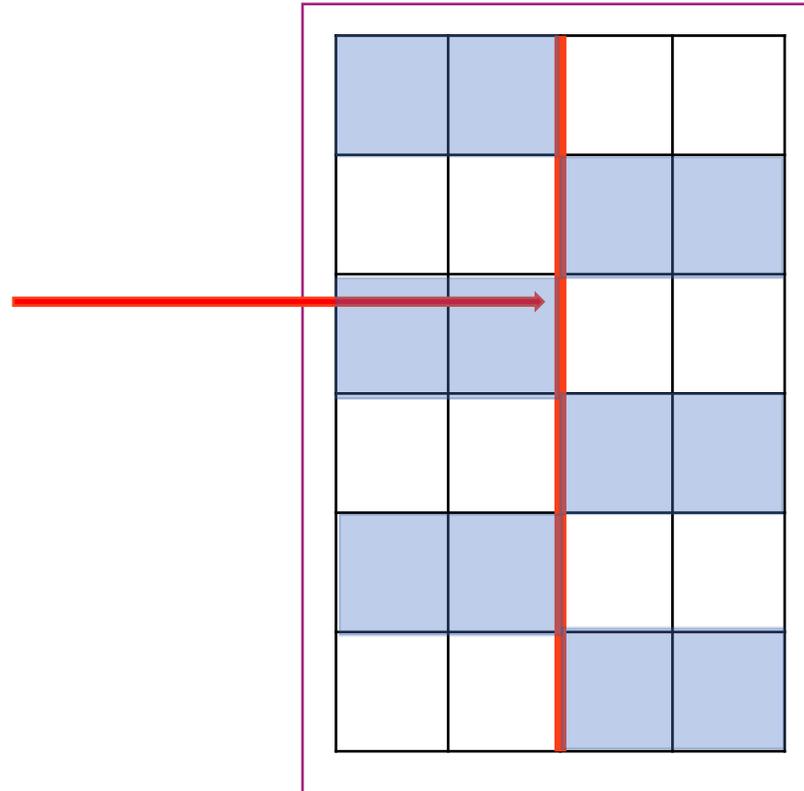




Tabla je spremna za upotrebu 😊





Pored table potrebne su nam (plastificirane) sličice:

Osnovni komplet za programiranje kretanja robota:

- Strelice za kretanje unapred
- Strelice za okretanje robota u levu i desnu stranu
- Brojevi za ponavljanja (petlje)

Različiti kompleti plastificiranih sličica za igre:

- Slova
- Brojevi
- Geometrijske slike
- Sličice različitih tematika....

Za igru mogu poslužiti i priručne igračke i didaktička sredstva iz radne sobe.

