

GLINA

Glino dobimo iz ilovice, ki jo izkopljejo, prečistijo, premeljejo in zapakirajo. Kupimo jo v zavitkih po več kilogramov skupaj. Ne prepušča vode, jo pa vpija, zato je plastična, mehka in jo lahko oblikujemo z rokami.



Hranimo jo v različnih plastičnih posodah, odvisno od količine gline. Zelo primerne za shranjevanje so plastične posode s pokrovi, ki ostanejo od zidnih barv.

Kadar je posoda odprta, se glina suši, zato jo večkrat poškropi z vodo ali pokrij z vlažno krpo. Kose gline, ki ostanejo po končanem delu na mizi, poberi in jih dodaj v posodo. Vedno jih navlaži.

V nekaj dneh se zmeščajo in jih lahko znova uporabiš. Posodo z glino vedno tesno zapri. Glino pred uporabo pregneti, da postane enakomerno gosta.



GLINENA KAŠA

Glineno kašo uporabljamo za lepljenje in spajanje izdelkov. Pripravljamo jo iz gline, s katero oblikujemo.



Potrebuješ kos gline in malo vode. Z roko glino toliko časa mečkaj in mešaj z vodo, da postane enakomerno gosta kot puding. Na izdelke jo nanašaj s čopičem. Vedno jo hrani v zaprti posodi z napisom, da je ne zamenjaš z drugimi glinami.



POZDRAVLJENI!

**GLINA JE SUPER MATERIAL ZA GNETENJE IN
OBLIKOVANJE. IZ NJE LAHKO OBLIKUJEMO
RAZNE STVARI. ČE NAM IZDELEK NI VŠEČ, GA
LAHKO PREOBLIKUJEŠ IN POPRAVIŠ.**

**ČE NIMAŠ GLINE, LAHKO UPORABIŠ DAS MASO
ALI PLASTELIN.**

**VELIKO ZABAVE PRI USTVARJANJU IN
OBLIKOVANJU TI ŽELIM.**

UČITELJICA VERONIKA

Medvedek



Potrebujesh: glino, glineno kašo, deščico, čopič in zobotrebec.



Medvedek je okrogel kosmatinec, zato ga oblikuj iz kroglic. Naredi eno veliko za telo, malo manjšo za glavo in še štiri za tačke. Preden jih spojiš, jih moraš namazati z glineno kašo.





Posamezne dele pritisni k trupu in stike zamaži s prstom. Naredi kroglice za smrček in ušesa. Ušesa sploščiš tako, da jih stisneš s prsti.



S prsti popravi tačke in vrat. Z zobotrebcom nariši oči in vtisni kremplje.



Podobno lahko oblikuješ zajca, prašička ali psička. Vedno najprej premisli, kako veliki bodo posamezni deli telesa in kako bodo živali stale.

