

JEZIKOVNE IGRE

KAZALO:

1. Zlog za zlogom
2. Pridem in grem
3. Med Egipčani
4. Zabavna zgodba
5. Premetanka
6. Besede na isto črko
7. Prepoznavanje barv
8. Vidim nekaj ...
9. Potovanje
10. Rojstni dan
11. Zaslišanje
12. Glas, črka, beseda
13. Poved, dolga kot kača
14. Ugani ločilo
15. Abecedne slepe miši
16. Ugani, kdo sem!
17. Jaz vidim ...
18. Tekmovanje
19. Hitri vlak
20. Semafor
21. Kaj se skriva v torbi?
22. Žogica potuje
23. Prispela je ladja
24. Kaj se skriva v vreči
25. Igra nasprotij
26. Potujemo z vlakom
27. Tematska imena
28. Nasprotja
29. Moj očka ima trgovino
30. Povej, kdaj
31. Stripi
32. Ugankarski spomin
33. Skrivnostna škatla
34. Besedna olimpijada
35. Taborjenje
36. Prepovedane črke
37. Kdo sem jaz?
38. Vislice
39. Telegram
40. Tri besede - pameten stavek
41. Igra nemogočih vprašanj in odgovorov
42. Dokončaj stavek
43. Sem šel v trgovino ...
44. Pika, klicaj in vprašaj
45. Šel sem v živalski vrt
46. Imam nekaj, kar se začinja ...
47. Kača

48. Iz sličic zgodba
49. Kocki
50. Sestavljanje stavkov
51. Risanje po nareku
52. Dopolni sliko in povej zgodbo
53. Šivanje
54. Oblačila
55. Iz križanke zgodbica
56. Vrste povedi
57. Radio
58. Narek z dopolnjevanjem
59. Branje v razredu
60. Ugani narisano črto
61. Dolge in kratke besede
62. Črno - belo
63. Skriti predmet
64. Katera igrača je to?
65. Ženski par moškemu
66. Člani družine
67. Velik - majhen
68. Štirje letni časi
69. Mačka in miš - kje si?
70. Jaz sem
71. Priplula je ladja
72. Gremo na počitnice
73. Zlogi in besede
74. Z eno potezo
75. Darilo
76. Kaj ne sodi skupaj?
77. Žvečilni gumi
78. Diamant
79. Urejanje kartic
80. Le kdo je to?
81. Nekoč / danes
82. Zaporedje dogovdkov
83. Krog tišine
84. Poiščimo predmet
85. Najbolj pomemben je na začetku
86. Pika, vprašaj, klicaj
87. Prvi in zadnji glas v imenu
88. Hop
89. Kaj imaš na hrbtu?
90. Kako mi je ime?
91. Kimove igre z otipavanjem
92. Kje je skrita budilka
93. Križem kražem
94. Verižna mimika
95. Ponovi in dodaj besedo
96. Zakaj? Ker ...
87. Povej kaj na zadnjo besedo

88. Kdo hodi okrog hiše
99. Črkostavnica
100. Pravljične osebe
101. Abeceda za kratkočasenje
102. Nadaljuj poved
103. Kdo stanuje v hišici?
104. Povej besedo z glasom ...
105. Na črko, na črko
106. Sestavljanje povedi
107. Črkovni baloni
108. Iz besede povedi
109. Črkovni gozd
110. Kateri kartonček manjka?
111. Dolge in kratke besede
112. Kupim slona
113. Nova tombola
114. Gremo domov
115. Poiščimo pravo košarico
116. Okrasimo drevesa
117. Darilo
118. Kdo stanuje v hišici
119. Poiščimo predmet
120. Gremo na morje
121. Kdor ima
122. Žepna pravljica
123. Gosenica
124. Sestavi sliko in besede
125. Ugani, katera pravljica je
126. Požrešne kače
127. TV reklame
128. Narobe zgodba
129. Iščemo medvedka
130. pika sede na kolo
131. Hitrogovorička
132. Kaj se skriva v torbi?
133. Veselo v šolo
134. najraje jem ...
135. Nagajivi škratje na obisku
136. Kaj je majhen copat
137. Palčki - velikani
138. Kaj se skriva v vrečki?
139. Pravljičice, pravljice
140. Iščemo pare nogavic
141. Kaj se skriva v vreči?
142. Kaj slišiš?
143. Kaj vohaš?
144. Nagajivi škratje
145. Čarobna vrečka
146. Trgajmo papirnat trak
147. Kdo ima enako rimo?

1. ZLOG ZA ZLOGOM

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: /

NAMEN: zlogovanje

Tekmovanje začnemo tako, da nekdo pove besedo z dvema ali tremi zlogi, zadnji zlog pa je prvi zlog naslednje besede. Primer: son-ce, ce-pi-vo, vo-da, da-ri-lo, lo-gi-ka, ka-va, va-ta ... Vsak izmed tekmovalcev mora nadaljevati igro tako, da iz zadnjega zloga besed, ki jo je povedal njegov predhodnik, naredi novo besedo. Če se igra ustavi in kdo ne ve nadaljevanja, je izgubil.

2. PRIDEM IN GREM

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: /

NAMEN: besedni zaklad

Igra mora potekati čim hitreje, da je težja in bolj zabavna. Vsak igralec si lahko izbere eno črko iz abecede in ko je na vrsti, mora povedati, od kod prihaja, kaj je in kam gre. Na primer: »Prihajam iz Pariza, sem pek in grem na Ptuj.« Kdor se ne spomni dovolj hitro ali se zmoti, izpade iz igre.

3. MED EGIPČANI

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: list, svinčnik

NAMEN: prvi glas, zabavno učenje

Eden izmed igralcev si zamisli besedo, ki pa je ne sme zapisati, ampak narisati. Za vsako črko naj nariše predmet, ki se s to črko začneja, vsako risbo pa naj nariše na drug listič papirja. Njegov soigralec mora nato uganiti, katero besedo je imel v mislih.

4. ZABAVNA ZGODBA

ŠT. IGRALCEV: do 10

PRIPOMOČKI: list, svinčnik

NAMEN: oblikovanje povedi, zgodbe

Igralci na list vsak zase napišejo besedo, nato besedo skrijejo in podajo naprej. Ko vsi iz skupine napišejo po eno besedo, izžrebajo 'govorca'. Ta mora iz vseh besed narediti stavek, ni pa potrebno, da se drži vrstnega reda. Čim bolj domiselne so besede, bolj zabavno bo besedilo.

5. PREMETANKA

ŠT. IGRALCEV: pari

PRIPOMOČKI: /

NAMEN: ugibanje besed

Dolgo besedo razdelimo tako, da vsako črko zapišemo na poseben listič, te nato zmešamo in damo soigralcu, ki mora ugotoviti, katero besedo smo imeli v mislih.

6. BESEDE NA ISTO ČRKO

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: list, pisala

NAMEN: besedni zaklad

V eni minuti morajo tekmovalci napisati čim več besed, ki se začnejo na črko, ki so jo prej izbrali; zmaga tisti, ki jih napiše največ.

7. PREPOZNAVANJE BARV

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: kartončki z barvami in nalogami

NAMEN: prepoznavanje barv, poslušanje navodil

Učiteljica pokaže kartonček z barvo. Učenci, ki imajo na sebi take barve, opravijo določeno nalogo, zapisano na hrbtni strani kartona.

8. VIDIM NEKAJ ...

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: /

NAMEN: opisovanje, besedni zaklad, opazovanje

Otroci sedijo v krogu na tleh. Eden začne igro in izbere nek predmet, ki ga lahko vsi vidijo in reče: »S kotičkom očesa vidim nekaj, kar je ...« in pove barvo. Ostali otroci po vrsti ugibajo, katera stvar je to. Tisti, ki ugame, naslednji izbira stvar.

9. POPOTOVANJE

ŠT. IGRALCEV: 2 ali več

PRIPOMOČKI: kartončki z besedami

NAMEN: izmišljanje zgodbe, domišljija

Nekdo pripoveduje zgodbo, drugi pa mu seže v besedo in pokaže npr. besedo slon. Ta mora potem nadaljevati tako, da vplete to besedo v svojo pripoved, da bo prepričljivo.

10. ROJSTNI DAN

ŠT. IGRALCEV: čim več

PRIPOMOČKI: /

NAMEN: zbrano poslušanje, memoriranje

Vodja začne pripovedovati: »Naši teti Filomeni bomo za rojstni dan kupili dežnik.« Naslednji igralec ponovi povedano in doda svojo željo kaj bo kupil teti. Vsak izmed igralcev tako pove prej naštetu darila in doda svoje, dokler seveda eden izmed njih ne pomeša vrstnega reda.

11. ZASLIŠANJE

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: zaklad

NAMEN: zastavljanje vprašanj

Izberite detektiva. Vsi ostali otroci so tatovi, ki so ukradli dragocen zaklad. Detektiv mora ugotoviti, kam so ga skrili. Tatovom lahko postavi le 10 vprašanj, le-ti pa odgovarjajo le z DA ali NE.

12. GLAS, ČRKA, BESEDA

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: /

NAMEN: začetni glas, abeceda

Sedimo v krogu. Povemo navodilo za igro. Vsak učenec bo povedal besedo na določen začetni glas. Začeli bomo s 1. črko abecede -A in nadaljevali z abecedo. Tisti, ki pove besedo na določen glas, pove tudi naslednjo črko abecede.

Primer:

1. učenec: A – antilopa, črka B
2. učenec: B – bivol, črka C
3. učenec: C – cedilo, črka Č

13. POVED, DOLGA KOT KAČA

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: /

NAMEN: zbrano poslušanje, memoriranje, tvorjenje povedi

Sedimo v krogu in prvi učenec pove eno besedo. Drugi besedo ponovi in doda svojo, tretji ponovi prejšnje dve in doda svojo. Poved je vedno daljša in jo je vedno težje ponavljati. Npr. MAMA, MAMA KUHA, MAMA KUHA KOSILO, MAMA KUHA KOSILO IN, MAMA KUHA KOSILO IN REŽE ...

14. UGANI LOČILO

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: kartončki z ločili, povedi

NAMEN: končna ločila

Učenci imajo kartončke z ločili: pika, vprašaj in klicaj. Učitelj bere povedi in z intonacijo glasu nekoliko pretirano nakaže, katero ločilo mora biti na koncu povedi. Učenci odgovarjajo z dviganjem kartončkov.

15. ABECEDNE SLEPE MIŠI

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: hiša abecednica

NAMEN: glasovi - črke

Učencu zavežemo oči in ga usmerimo k hiši. Dotakne se »enega stanovanja«. Ko je izbral glas, npr. M, mu oči odkrijemo. Drugi učenec mu s pisanjem po zraku nakaže, katero črko je izbral. Lahko mu nakaže tudi s pisanjem po hrbtu ali s pantomimo.

16. UGANI, KAJ SEM!

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: /

NAMEN: zastavljanje vprašanj

Učenec si zamisli, kaj bo predstavljal, npr. *avtomobil*. Ostali z vprašanji ugotavljajo, kaj učenec predstavlja. Vprašanja morajo biti zastavljena tako, da se na njih lahko odgovarja le z DA ali NE. Tisti, ki takoj pove rešitev in je ta nepravilna, izpade iz igre.

17. JAZ VIDIM ...

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: /

NAMEN: prvi glas

Nekdo reče: »Jaz vidim nekaj, česar ti ne vidiš, in to se začne z glasom l (npr. luč). Kaj je to?« Ostali ugotavljajo. Tisti, ki ugane, nadaljuje igro.

18. TEKMOVANJE

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: /

Nekdo tiho govori abecedo, drugi ga ustavi z besedo STOP. Na glas, kjer se je učenec ustavil, iščejo besede. Poiskati jih morajo čim več.

19. HITRI VLAK

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: /

NAMEN: začetni in končni glas, besedni zaklad

Prvi učenec pove katerokoli besedo. Naslednji pove naslednjo besedo, ki se začne na isti glas, kot se je zadnja beseda končala. Npr. KOLO – OMARA – AVTOMOBIL ...

20. SEMAFOR

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: rdeči in zeleni kartončki, večji listi z besedami

NAMEN: branje, ugibanje, pozornost

Dva učenca pokličemo pred tablo. Eden se obrne z obrazom k tabli, drugi najprej prebere besedo, ki mu jo pokaže učitelj/-ica na večjem listu. Vidijo jo tudi ostali učenci v razredu. Nato učenec s prstom po hrbtu sošolca pred tablo napiše besedo, ta pa mora prebrati napisano besedo. Če je pravilno prebral, sošolci dvignejo zelen kartonček, če nepravilno, pa rdečega.

21. KAJ SE SKRIVA V TORBI?

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: šolska torba s šolskimi potrebščinami

NAMEN: zlogovanje, ugibanje s tipanjem

Izberemo torbo in vanjo skrijemo šolske potrebščine (peresnica, ravnilo, svinčnik, radirka ...).

Otroci

po otipu ugibajo predmet, ga poimenujejo in zlogujejo. Ob zlogovanju vsi ploskamo.

22. ŽO-GI-CA PO-TU-JE

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: žogica

NAMEN: zlogovanje

Žogica potuje v krogu. Učiteljica pove svoje ime in ga zloguje, npr. Marija – MA-RI-JA ter poda žogico sosedu, ki nadaljuje. V prvih urah zlogovanja pomagamo otrokom s ploskanjem. Če znajo, lahko zlogujejo tudi priimek, npr: HO-ČE-VAR.

23. PRISPELA JE LADJA

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: /

NAMEN: zbrano poslušanje, memoriranje

V pristanišče je prispela ladja s predmeti na prvi glas **b**. Otroci naštevajo predmete s prvim glasom **b**, npr. BANANE, BONBONE, BLAZINE ... Pri poimenovanju povejo tudi prvi glas.

24. KAJ SE SKRIVA V VREČI?

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: različni predmeti

NAMEN: nadpomenke

V vreči (škatli) imamo različne predmete, in sicer oblačila (šal, rokavice, jopico ...), pokrivala (kapo, ruto, klobuk), jedilni pribor (žličko, vilice, žlico – brez noža) in igrače (iz igralnega koticčka). Otroci po otipu prepoznavajo predmete, povejo, za kaj jih uporabljamo, in povejo nadpomenko. Vse predmete razvrstijo v 4 skupine (obroče) in dodajo nadpomenko – napis OBLAČILA, POKRIVALA, JEDILNI PRIBOR oziroma IGRAČE.

25. IGRA NASPROTIJ

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: žogica

NAMEN: protipomenke

Otroci sedijo v polkrogu, učiteljica pa pred njimi. Učiteljica zakotali žogo enemu od otrok in reče: »Vroče«, otrok odgovori: »Mrzlo« in vrne žogo. Igro nadaljujemo tako, da povemo nov pojem, otrok, ki dobi žogo, pa smiselno nasprotnega (znotraj – zunaj, surovo – kuhano, toplo – hladno ipd).

26. POTUJEMO Z VLAKOM

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: /

NAMEN: prepoznavanje zadnjega glasu

Z izštevanke določimo vlakovodjo na vlaku. Na postaji povabi otroke, ki imajo v imenu zadnji glas **a**, nato spremeni zadnji glas glede na imena sošolcev na postajah. Ob vstopu na vlak otrok pozdravi, pove svoje ime in zadnji glas, npr. MAJA, **a**.

27. TEMATSKA IMENA

ŠT. IGRALCEV: vsaj 6

PRIPOMOČKI: /

NAMEN: spoznavanje skupine in imen, urjenje spomina

Skupina izbere temo (na primer cvetlice, avtomobili, živali...).

Vsak otrok si izbere predstavnika izbrane skupine, ki ga bo dodal poleg svojega imena (na primer Zvonček Jaka, Sončnica Saša, Trobentica Tanja...). Nekateri otroci bodo želeli izbrati predstavnika, ki se začne na isto črko kot ime, drugi ne.

Vsak otrok prišepne ime povezovalcu igre, ki ime zapiše na list papirja. Dvojniki v igri niso dovoljeni. Vsak mora imeti drugačno ime.

Otroci se posedejo v dve enakovredni skupini, nasproti.

Povezovalec naključno glasno prebere vsa imena in nato določi igralca, ki bo pričel z igro.

Prvi igralec izbere poljubnega člana nasprotne ekipe in poskusi uganiti njegovo ime in nadimek.

Če pravilno ugame oboje, se mora prepoznani igralec priključiti njegovi ekipi in lahko nadaljuje z ugibanjem.

Če ne ugame imena in nadimek, se mora sam pridružiti nasprotni ekipi in otrok, čigar ime je poskusil ugotoviti, nadaljuje z igro.

Zmaga ekipa, ki zbere vse igralce na svojo stran.

28. NASPROTJA

ŠT. IGRALCEV: 4 ali več

PRIPOMOČKI: žoga

NAMEN: hitro iskanje nasprotij, razvoj govornih spretnosti

Otroci se posedejo v krog in si podajajo žogo. Prvi otrok pove eno skrajnost, na primer vroče, mokro, črno... Otrok, ki prejme žogo, pove nasprotje (mrzlo, suho, belo...) in pove novo skrajno besedo.

Težja različica igre so sopomenke in podpomenke. Prvi otrok določi besedo (roža, avtomobil...), drugi otrok pa pove sopomenko ali podpomenko (vrtnica, Mercedes...).

Lažjo različico igre predstavljajo povezane besede. Nekdo pove besedo (primer: sonce), naslednji otrok pa pove besedo, ki je smiselno povezana s prejšnjo (primer: luna – oba sta na nebu, banana – oba sta rumene barve...).

29. MOJ OČKA IMA TRGOVINO

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: /

NAMEN: krepitev spomina, poudarjanje medsebojne pomoči za doseganje skupnega cilja

Prvi igralec reče: "Moj očka ima trgovino in prodaja ..." ter doda besedo na prvo črko abecede, na primer avtomobile.

Naslednji igralec ponovi celoten stavek prejšnjega igralca ter doda besedo na naslednjo črko abecede. Primer: "Moj očka ima prodajalno in prodaja avtomobile in banane."

Če se igralec ne more spomniti besede s seznama, je izločen iz tekmovanja. V lažji različici pa mu ostali igralci lahko pomagajo z namigi in mu tako pomagajo dokončati seznam.

30. POVEJ, KDAJ

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: /

NAMEN: logično razmišljanje, spoznavanje naravnih pojavov

Vodja igre pove stavek z opisom pojava (Sonce zahaja. Pada sneg.) in poda žogo nekemu izmed otrok. Ta mora povedati, kdaj se pojav zgodi (zvečer, pozimi...).

31. STRIPI

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: stripi

NAMEN: branje z razumevanjem

V paru učenca dobita strip, ki pa je razrezan na posamezne sličice. Skupaj sestavita strip v pravilnem vrstnem redu. Na zadnjo stran sličic lahko zapišemo črke, ki v pravilnem vrstnem redu dajo naslov stripa ali drugo smiselno besedo. Tako učenca sama preverita pravilnost.

32. UGANKARSKI SPOMIN

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: uganke + sličice

NAMEN: reševanje ugank

Naredimo kartončke. Na en kartonček zapišemo uganke, na drugega pa narišemo ali napišemo rešitev. Učenci odkrivajo pare. Igro se igramo kot spomin.

33. SKRIVNOSTNA ŠKATLA

ŠT. IGRALCEV: 1 ali več

PRIPOMOČKI: škatla od čevljev, poljuben predmet

NAMEN: spoznavanje predmetov

V škatlo (npr. škatlo za čevlje) položimo "skrivnostni" predmet (svinčnik, lepilni trak, kuhinjsko krpo...) in jo zapremo s pokrovom.

Težja različica igre: Otroci lahko zgolj premikajo, stresajo in poslušajo zvoke, ki jih povzroča predmet.

Lažja izvedba: V škatlo izvrtamo manjšo luknjico, skozi katero otroci lahko pokukajo vanjo.

Vozniški ABC

Namen igre: utrjevanje abecede in kratkočasenje med vožnjo

Število otrok: 1 ali več

Igro igramo med vožnjo v avtomobilu.

Igralci določijo predele, kjer bodo med vožnjo iskali črke (registrske tablice, smerokazi, ulice...). Igro pričnejo z iskanjem črke a. Prvi, ki najde črko, jo glasno pove in pokaže, kje jo je videl. S tem si prisluži točko. Igralci nato iščejo naslednjo črko abecede.

Za lažjo različico igre lahko izločite šumnike, za težjo različico pa omejite iskanje na primer, le na področje registrskih tablic.

34. BESEDNA OLIMPIJADA

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: /

NAMEN: krepitev besednega zaklada

Vsak igralec poskuša v minuti povedati čim več besed na isto črko, ki jo je določil soigralec (ali odrasla oseba). Slednji tudi šteje pravilne besede.

35. TABORJENJE

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: /

NAMEN: krepitev besednega zaklada

Prvi igralec reče: "Jaz grem na taborjenje. S seboj bom vzel..." Igralec si izbere poljubno stvar, ki bi jo vzel na taborjenje, na primer šotor.

Naslednji igralec nadaljuje igro tako, da uporabi zadnjo črko predhodnega igralca. V našem primeru je to črka r. Igro tako lahko v našem primeru nadaljujemo na naslednji način: "Jaz grem na taborjenje in bom s seboj vzel ribiško palico."

Ker ribiško palico lahko vzamemo s seboj na taborjenje, vsi soigralci potrdijo idejo tako, da rečejo "Seveda, prinesi ribiško palico s seboj!"

Če naslednji igralec ne pove besede, ki se pričinja s pravilno črko ali, če pove besedo, ki nima povezave s taborjenjem, soigralci reče: "Ne, tega pa ne moreš prinesiti s seboj!"

Igra se nadaljuje, dokler igralci ne izčrpajo idej.

Za lažjo različico igre lahko določimo, da je naslednja beseda lahko karkoli in ni nujno povezana s taborjenjem.

36. PREPOVEDANE ČRKE

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: /

NAMEN: krepitev besednega zaklada, iznajdljivost

Igralci določijo eno ali več črk, ki bodo v naslednji igri prepovedane. Nato mora vsak izmed igralcev povedati svojo zgodbico (na primer, kaj je počel med vikendom), pri čemer pa besede ne smejo vsebovati prepovedanih črk.

Igra postaja težja z izločanjem pogostejših črk (p, r, a, e...) ali z izločanjem večjega števila črk.

37. KDO SEM JAZ?

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: /

NAMEN: usmerjanje koncentracije na točno določen cilj.

Nekdo pove, da je oseba, žival, stvar ali kraj. Ostali igralci nato postavljajo vprašanja (Ali si rdeč? Ali lajaš? Ali si v Sloveniji? Te lahko pojem?...). Odgovor je lahko izključno da ali ne.

Za večjo enakopravnost lahko vsakemu igralcu dodelimo le eno vprašanje naenkrat.

Zmagovalec začne naslednjo igro.

38. VISLICE

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: papir, svinčnik

NAMEN: urjenje besednega zaklada

Igro igramo v parih. Prvi igralec si izmisli čim daljšo besedo in zapiše prvo črko na list papirja, za vse nadaljnje črke pa nariše črtice. Drugi igralec ugiba preostale črke. Za vsako neustrezno povedano črko, je kaznovan s postopnim risanjem vislic.

39. TELEGRAM

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: ovojnica z lističi, na katerih so črke abecede, papir, svinčnik

NAMEN: urjenje besednega zaklada

Otroci iz že pripravljene ovojnice potegnijo 5 lističev s črkami. Črke v enakem vrstnem redu, kot so jih potegnili iz ovojnice, otroci napišejo v zvezek ali na tablo od zgoraj navzdol.

Sporočilo skušajo sestaviti tako, da se vsaka beseda v njem začne z izbrano črko. Na koncu telegrame preberemo.

40. TRI BESEDE – PAMETEN STAVEK

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: besede na kartončkih

NAMEN: besedno izražanje

Vodja na listke napiše različne predmete, ki nimajo nikakršne povezave, igralec pa mora besede iz kartončkov spremeniti v smiselni stavek.

41. IGRA NEMOGOČIH VPRAŠANJ IN ODGOVOROV

ŠT. IGRALCEV: do 10

PRIPOMOČKI: pisala in list papirja

NAMEN: zabava

Igro prične igralec, ki na vrhu napiše vprašanje, nato pa papir prepogne, da vprašanja ni videti in ga poda naslednjemu igralcu. Ta napiše odgovor in ga skrije. Naslednji spet napiše vprašanje in naslednji odgovor, kolikor je pač igralcev, nato pa vse glasno preberejo.

42. DOKONČAJ STAVEK

ŠT. IGRALCEV: 2 skupini

PRIPOMOČKI: pisala, papir

NAMEN: pisno izražanje

Igralci se razdelijo v dve enaki skupini in vsak izmed njih dobi listek. Tisti v 1. skupini morajo napisati le prvi del stavka – osebek, drugi morajo napisati kaj dela oz. kaj se z njim godi. Nato vodja igre listke pobere in sestavi iz dveh polovic stavek, ki bo verjetno smešen.

43. SEM ŠEL V TRGOVINO ...

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: /

NAMEN: urjenje besednega zaklada

Učiteljica pove: »Sem šla v trgovino in sem kupila ...« Pove besedo na določen glas, učenec za njo ponovi vse kar je rekla in doda svojo besedo na isti glas. Tako nadaljujemo po krogu. Vsak naslednji si mora tako zapomniti več besed. Lahko pa igramo igro na podoben način, le da ni omejitve glede istega prvega glasu. Za mlajše otroke pa tako, da vsak samo pove »Sem šel v trgovino in sem kupil ...« in si skuša izmisliti čim bolj izviren predmet, ki ga lahko kupimo v trgovini.

44. PIKA, KLICAJ IN VPRAŠAJ

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: /

NAMEN: vrste povedi, gibalna igra

Učenci stojijo. Povemo jim poved. V kolikor je ta poved pripovedna, naredijo počep. Če je vprašalna poved, se zavrtijo, če pa je poved vzklična, poskočijo.

45. ŠEL SEM V ŽIVALSKI VRT

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: /

NAMEN: bogatenje besednega zaklada

Vsak učenec pove stavek »Šel sem v živalski vrt in videl ...« pove žival na glas, ki smo ga predhodno določili. Na isti glas nato iščejo vsi imena živali.

46. IMAM NEKAJ, KAR SE ZAČENJA ...

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: torbica/vrečka s predmeti

NAMEN: prvi glas

Učenec, ki ima v roki torbico, pogleda vanjo in si izbere en predmet. Ne pokaže ga ostalim, ampak le reče »Imam nekaj, kar se začinja na glas ...« Ostali morajo ugibati za kateri predmet gre. Lahko pove tudi kakšne oblike je, kakšen je na otip, kakšne barve, za kaj se uporablja ... da drugi lažje pridejo do rešitve. Lahko pa mu drugi postavljajo vprašanja, on pa odgovarja le z da in ne. Tisti, ki najde rešitev, naslednji izbere predmet iz torbice.

47. KAČA

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: sličice

NAMEN: začetni in končni glas

V paru učenca dobita poljubno število sličic. Iz njih morata sestaviti čim daljšo kačo tako, da je končni glas prve sličice hkrati prvi glas naslednje sličice.

48. IZ SLIČIC ZGODBA

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: sličice

NAMEN: sestavljanje povedi

Lahko sestavimo skupine ali pa se igro igramo v krogu. Po krogu potuje škatla s sličicami. Vsak učenec vzame iz škatle sličico in jo vstavi v poved, ki se navezuje na prej povedano in tako nastaja zgodba, ki ima lahko tudi zabavno noto in nesmiselna.

49. KOCKI

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: kocki

NAMEN: urjenje besednega zaklada

Za igro potrebujemo 2 kocki. Na eni kocki so zapisani samoglasniki, na drugi pa soglasniki. Učenec vrže kocki in iz dobljenih črk sestavi zlog. Iz zloga v krogu sestavljamo besede.

50. SESTAVLJANJE STAVKOV

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: 3 večje kocke

NAMEN: pravilno oblikovanje povedi

Za igro potrebujemo 3 večje kocke. Na eno kocko zapišemo osebkke, na drugo zapišemo z rdečo barvo glagole in na tretjo kocko predmete. Glagoli morajo biti rdeče obarvani, da učenec ve, katera beseda mora biti na sredini. Vrže hkrati vse tri kocke in sestavi stavek.

51. RISANJE PO NAREKU

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: predloge

NAMEN: slušno razumevanje

Na list papirja narišemo predlogo (npr. slončka, mizo, okvir, okno ...). Učenci po nareku dorisujejo sliko.

52. DOPOLNI SLIKO IN POVEJ ZGODBO

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: predloge

NAMEN: urjenje besednega zaklada, uporaba domišljije

Vsak učenec dobi list z narisano predlogo (npr. odpirajoča vrata, TV ekran, nekdo gleda TV ...). Učenec dopolni risbo po svoji zamisli in sestavi zgodbo. V kolikor še ne zna pisati, jo zapiše učitelj.

53. ŠIVANJE

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: šivanka, volna, predloga na kartonu

NAMEN: ročne spretnosti

Na trši papir narišemo predlogo in jo izstijemo. Približno centimeter od roba naredimo s šilom luknjice po celotnem obodu. Učenec pretika s šivanko iz luknjice v luknjico.

54. OBLAČILA

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: predloge, listi, risala

NAMEN: fina motorika

Učenec s pomočjo predloge ali sam na list nariše oblačilo, ga izstriže in z različnimi risali in pisali oblikuje vzorec na oblačilu.

55. IZ KRIŽANKE ZGODBICA

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: križanka

NAMEN: urjenje domišljije

Sestavimo preprosto križanko, pri kateri se gesla nanašajo na obravnavano snov. Učenec križanko reši, nato pa dobljene besede uporabi v zgodbi. Zapiše jo.

56. VRSTE POVEDI

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: obrazi na krogih, povedi

NAMEN: vrste povedi, intonacija

Učencem pokažemo različne izraze na narisanih obrazih – jezen, žalosten, vesel, razočaran ... Opišemo obraze in njihova čustva. Na oblačkih imamo napisane različne povedi. Učenec jo prebere. Vprašamo ga, kateri obraz bi to povedal. Kako bi pa povedal to poved drug obraz?

57. RADIO

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: škatla – radio

NAMEN: govorno izražanje

Iz škatle oblikujemo radio. Vsak učenec, ki dobi radio mora povedati novico, vic, napovedati vreme, izreči čestitko, oglas, zapeti popevko ... glede na to, kakšno nalogo dobi od učitelja ali od predhodnika. Tako ustvarimo 'radijski' program. Učenci pa ob tem vadijo razločevanje neumetnostih besedil od umetnostnih.

58. NAREK Z DOPOLNJEVANJEM

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: papir, pisala

NAMEN: narek, urjenje besednega zaklada

Učenci pišejo besedilo po nareku. Narekujemo jim le del povedi, zaključek povedi pa nadaljujejo. S tem spodbujamo bogatenje besednega zaklada in pa dodajanje pridevnikov, bogatenje povedi.

Primer: MIHA JE ODPRL ... ZAGLEDAL JE ... ZELO SE JE ... NENADOMA JE ...

Učenci preberejo tiho in popravijo napake. Drugič preberejo, da vejo kaj berejo. Tretjič pa preberejo pri sebi, da bodo brali s poudarki. Nato vsak učenec prebere svojo verzijo nareka.

59. BRANJE V RAZREDU

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: 15 knjigic

NAMEN: spodbujanje branja

V razred prinesem 15 knjigic različnih težavnostnih stopenj. Povem na kratko o čem pripoveduje posamezna knjiga. Učenci se razdelijo v skupine in skupinsko preberejo knjigo, ki so si jo izbrali. Vsak del prebere glasno svoji skupini. Učiteljica lahko bere z najslabšo skupino. Po branju ilustrirajo, napišejo naslov, avtorja in predstavijo knjigo. Kasneje lahko tudi zapišejo osebe, lastnosti oseb (dobre, slabe). Boljši učenci ali v višjih razredih lahko napišejo tudi krajšo obnovo. Knjigo damo nato v razredno knjižnico, prav tako izdelke, ki so nastali.

60. UGANI NARISANO ČRTO

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: /

NAMEN: razlikovanje črt

Sedimo v krogu tako, kot bi vozili vlak. Povemo navodilo za igro: Sosedu pred teboj boš na hrbet narisal tako črto, kot jo je tebi narisal sosed za teboj. Začela bo učiteljica. Zadnji bo povedal, kakšne črte smo si risali na hrbet. Učiteljica učencu pred seboj na hrbet nariše navpično črto; ta jo nariše naslednjemu in tako do zadnjega. Zadnji pove, kakšno črto je narisal sosed njemu. Igro ponovimo z vsemi vrstami črt (vodoravno, navpično, poševno črto, krog, polkrog, lok, valovita črta).

61. DOLGE IN KRATKE BESEDE

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: dolg in kratek trak za vsakega

NAMEN: razlikovanje besed po dolžini

Učence povabimo v krog. Vsakemu damo dolg in kratek papirnat trak. Povemo, da bomo poslušali besede in dolžino besed prikazali s trakovi. Ponovimo, da dolg trak predstavlja dolgo besedo, kratek trak pa kratko besedo. Povemo besede, učenci dolžino besed prikažejo s trakovi, npr.: noč, zvezde, pravljica, luč.

Damo navodilo: Besede si boste izmislili sami. Eden izmed vas bo povedal besedo in poklical sošolca, ki bo postavil na tla ustrezen trak. Novo besedo pove tisti, ki je postavil trak na tla in pokliče naslednjega sošolca. Pokličete lahko le tistega, ki pred seboj še nima traku.

Damo navodilo: Povedala bom dve besedi (par besed), eno daljšo in drugo krajšo. Odgovorili boste na vprašanje, katera beseda je daljša/krajša. Primer: PIK – PIKAPOLONICA; Katera beseda je daljša, prva ali druga? Dvojice besed: AVTOBUS – AVTO; PEK – PALAČINKA; MEDVEDEK – MED; KOS - KOSILNICA itd.

Damo navodilo: Povedala bom dve besedi (par besed), eno daljšo in drugo krajšo. Vi boste ponovili daljšo ali krajšo besedo. Primer: KNJŽNIČARKA – PESEM. Ponovite daljšo besedo. Dvojice besed: JURE – SMUČAR; DEKLICA – DED; MRAZ – SANKANJE; LOKOMOTIVA – LOK itd.

62. ČRNO – BELO

ŠT. IGRALCEV: pari

PRIPOMOČKI: /

NAMEN: bogatenje besednega zaklada

Povemo navodilo za igro in pokažemo primer: Z izštevanko izštejemo učenca, ki bo naš par. Jaz sem prva v paru in nekaj povem ali naredim ali pokažem. Ti (ime), boš drugi v paru in narediš ali poveš ali pokažeš ravno nasprotno. Rečemo: Jaz sem velika/žalostna (pokažem žalosten obraz); meni je vroče; moja pest je stisnjena; luč je prižgana ... Učenec reče: Jaz sem majhen/vesel (pokaže vesel obraz); mene zebe, moja pest je odprta; luč je ugasnjena ... V parih se igrajo igro.

63. SKRITI PREDMET

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: vrečka s predmetom

NAMEN: opisovanje lastnosti s tipanjem

V vrečko ali škatlo z odprtino damo predmete iz različnih snovi. Vrečka potuje v krogu.

Učenci predmete tipajo in opisujejo: gladka, mehka, topla, mrzla, hrapava Ko vrečka pride naokrog, predmet vzamemo ven: poimenujemo predmet in snov, iz katere je narejen.

64. KATERA IGRAČA JE TO?

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: igrače v čarobni vreči

NAMEN: pozorno poslušanje, urjenje besednega zaklada

V vreči imamo skritih nekaj igrač iz razreda. Eden od učencev bo otipal igračo in o njej pripovedoval. Ostali bodo ugibali, o kateri igrači pripoveduje.

Navodilo za igro:

Otipaj igračo v vreči in pripoveduj tako, da bodo ostali uganili, katero igračo si otipal. Ostali pozorno poslušajte pripovedovanje in ugibajte. Igračo potegne iz vreče šele, ko ugamejo ime igrače. Kdor prvi ugame, bo lahko postavil novo uganko.

65. ŽENSKI PAR MOŠKEMU

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: manjša žogica

NAMEN: ženski par moškemu

Sedimo v krogu. Podajamo si tenis žogico. Kdor ima žogico, pove ime osebe ali živali.

Žogico poda sošolcu, ki poišče ženski oziroma moški par, npr.: učenec- učenka; ribič – ribička; lovec- lovka, pešec – peška; štorklja – štrk ipd. Iščejo kar se da zanimive pare besed.

66. ČLANI DRUŽINE

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: /

NAMEN: bogatenje besednega zaklada

Ob prijetni glasbi se učenci prosto sprehajajo po razredu. Na naš udarec na tamburin se začno združevati v družine. To pomeni, da se dva, trije, štirje ali več učencev objamejo in tvorijo družino. Izbiramo poljubne družine z različnim številom članov. Vsaka družina se predstavi in pove, kdo so njeni člani.

67. VELIK – MAJHEN

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: pari predmetov (velik in majhen) / lahko tudi slike

NAMEN: pomanjševalnice

V krog postavimo nekaj parov predmetov, ki se razlikujejo po velikosti, npr.: veliko in majhno žogo, velik in majhen stol, sliko velike in majhne živali.

Učenci poimenujejo predmete, živali na sliki. Ugotovijo, da majhne predmete poimenujemo drugače kot velike, npr.: žoga-žogica; stol-stolček; lisica-lisička.

68. ŠTIRJE LETNI ČASI

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: kartoni, na katerih so slike letnih časov

NAMEN: značilnosti letnih časov, gibanje

Na različnih delih razreda postavimo različne kartone, na katerih so slike letnih časov. Otroci so na sredini razreda in izvajajo določeno nalogo (npr. plešejo). Učitelj izgovori besedo, ki je povezana z določenim letnim časom, otroci pa morajo čim prej steči v tisti deli razreda, kjer je obešen karton s sliko letnega časa, ki je najbolj povezan s tem predmetom ali pojmom.

69. MAČKA IN MIŠ – KJE SI?

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: /

NAMEN: predlogi

Igramo igro Mačka in miš. Dogovorimo se, da se igra prekine, ko učitelj zaploska. Takrat vsi ostanejo na svojih mestih in odgovarjajo na učiteljeva vprašanja, npr.: Kje je muca? Kje je miš? Učenci odgovarjajo: Muca je znotraj kroga. Miš je zunaj kroga.

70. JAZ SEM

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: /

NAMEN: ritem

V krogu nekaj časa korakamo na mestu, da pridemo v enakomeren ritem. Učiteljica začne igro tako, da enakomerno izgovarja: JAZ SEM (ime). Učenci rečejo: TI SI (ime). Nadaljuje učenec ob učiteljici: JAZ SEM (ime), vsi skupaj: TI SI (ime). Lahko s prstom pokažejo na poimenovanega. Igra se zaključi, ko vsi učenci povedo svoje ime.

Igro nadaljujemo sede. Namesto korakanja, ploskamo. Dogovorimo se, da bodo učiteljici in vzgojiteljici rekli: VI STE. Igro začne učiteljica/vzgojiteljica in reče: JAZ SEM (ime), učenec ob njej reče: VI STE (ime), JAZ SEM (ime). Učiteljica in vzgojiteljica se izmenoma predstavita vsakemu učencu, on pa jima odgovarja tako, da ju vika.

71. PRIPLULA JE LADJA

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: /

NAMEN: prvi glas, urjenje besednega zaklada

Učence povabimo v krog in povemo navodilo za igro: Žogico bom vrgla enemu izmed vas in rekla: „Priplula je ladja polna ...M.„ Glas, ki ga slišite vam pove, da se mora predmet, ki ga je pripeljala ladja, začeti na slišani glas, predmet pa pove tisti, ki mu vržem žogico. Nato žogico vrnete meni. Izpade tisti, ki se ne spomni besede na zahtevani glas. Zmagovalec je tisti, ki se je vedno pravočasno spomnil in povedal besedo na zahtevani glas.

72.GREMO NA POČITNICE

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: /

NAMEN: enak prvi glas

Nekaj učencev (3) gre iz učilnice. Ostali učenci se zmenijo, da lahko s seboj na počitnice vzamejo le stvari, ki se začnejo na njihovo začetnico imena. Nato pride en učenec nazaj v razred. Ostali učenci začnejo v krogu pripovedovati: 'Grem na počitnice in s seboj bom vzel ... (nekaj na njegovo začetnico imena)'. Učenec, ki je prišel v razred, mora ugotoviti pravilo igre. Ko ugotovi, pride naslednji učenec v razred.

73.ZLOGI IN BESEDE

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: list, pisalo

NAMEN: bogatenje besednega zaklada

Učitelj učencem narekuje zloge. Učenci morajo iz danih zlogov sestaviti čim več različnih besed.

74.Z ENO POTEZO

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: list, pisalo

NAMEN: grafomotorika

Učenci rišejo z roko po veliki površini papirja. Z eno potezo (ne da bi dvignili prst od podlage) poskušajo narisati hišo, drevo, rožo, avto ... Nato rišejo na papir z različnimi pisali.

75.DARILO

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: darilo

NAMEN: prvi glas

Učitelj pripravi lepo zavito škatlo – darilo. Učenci sedijo v krogu in si podajajo darilo. Vsak, ki podari darilo, pove tudi, kaj poklanja. Darilo pa se mora začeti na isto črko kot ime sošolca, ki sprejema darilo (npr. To darilo je za Ivano. V njem je igrača.). Sošolec, ki dobi darilo, se zanj zahvali. Nato ga podari naprej.

76.KAJ NE SODI SKUPAJ?

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: škatle s predmeti

NAMEN: skupne lastnosti

Učenci sedijo v krogu. Na sredini so škatle z različnimi stvarmi. Vse stvari v določeni škatli imajo neko skupno lastnost, razen ene. Učenci morajo pri vsaki škatli določiti vsiljivca ter razložiti, zakaj tako mislijo. Nato še povedo, s čim bi ta predmet zamenjali oziroma ga preoblikovali, da bi tudi sodil v škatlo.

77.ŽVEČILNI GUMI

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: /

NAMEN: sproščanje ustnih mišic

Ta dejavnost sprošča in pretegne obrazne mišice, primerna je pred začetkom petja oz. govorjenja.

Igra poteka v krogu. Prvi učenec dobi namišljeni žvečilni gumi. Začne ga žvečiti, dela balončke in jih poka, vleče žvečilni gumi iz ust. Ko se naveliča, ga poda naslednjemu. Igramo se, dokler ne pridejo na vrsto vsi učenci. Lahko pa dejavnost izvajamo tako, da so vsi učenci dejavni istočasno.

78.DIAMANT

ŠT. IGRALCEV: skupine po 4

PRIPOMOČKI: /

NAMEN: ustvarjalni gib

Učence razdelimo v skupine po štiri. Postavijo se v obliko diamanta. Na dano poved se gibljejo in jo prikazujejo na tak način, da začne en učenec, nato si vodilno vlogo podajajo. Učenci, ki v danem trenutku niso vodje, ponavljajo za vodjo. Poved je lahko določena, lahko pa si jo učenci sami izmislijo. Skupine se na koncu predstavijo. Ostali učenci ugibajo kaj določena skupina prikazuje.

V obliki diamanta lahko učenci predstavijo tudi zgodbo oziroma nadaljujejo dano besedilo, ki ga predstavijo z gibanjem tako, da začne en učenec, nato si vodilno vlogo podajajo. Učenci, ki v danem trenutku niso vodje, ponavljajo za vodjo. Skupine se na koncu predstavijo.

79.UREJANJE KARTIC

ŠT. IGRALCEV: skupine

PRIPOMOČKI: zgodbe v slikah

NAMEN: obnova v slikah

Učence razdelimo v skupine. Vsaka skupina dobi kartice, ki prikazujejo različne dogodke iz določene zgodbe. Skupine poskušajo čim hitreje razporediti kartice v pravilno zaporedje. Zmaga skupina, ki prva pravilno postavi kartice.

80.LE KDO JE TO?

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: slike živali

NAMEN: spodbujanje domišljije, besedno izražanje

Učitelj pripravi slike najrazličnejših živali. Nato se usedejo v krog. Vsak učenec prejme sliko živali in se predstavi, kot da je žival s slike. Razloži tudi, zakaj ima takšno ime (npr. Jaz sem slon Koki. Takšno ime sem dobil, ker rad jem kokice.)

81.NEKOČ / DANES

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: /

NAMEN: razlikovanje med preteklostjo in sedanjostjo

Učitelj navaja značilnosti za nekoč in danes. Če je navedena dejavnosti iz današnjega časa, učenci skačejo od veselja, če pa je dejavnost za nekoč, se učenci dolgočaseno usedejo v klop.

82.ZAPOREDJE DOGODKOV

ŠT. IGRALCEV: skupine po 4

PRIPOMOČKI: /

NAMEN: obnova pravljice

Učence razdelimo po štiri. Vsak učenec nariše nek dogodek iz pravljice, ki mu je bil najbolj všeč. Nato se po štirje postavijo v vrsto tako, da si dogodki časovno sledijo.

83.KROG TIŠINE

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: listki z deli pravljic

NAMEN: sproščanje, glasno branje

Učence postavimo v krog. Krog naredimo stoje, primemo se za roke in zapremo oči.

Enakomerno in globoko dihamo, osredotočimo se na roke svojih sosedov, ki počivajo v naših rokah. Mirujemo približno eno minuto. Nato učenci vlečejo listke, na katerih je del pravljice.

Vsak učenec svoj del prebere in je pozoren na pravljичni ton.

84.POIŠČIMO PREDMET

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: različni predmeti

NAMEN: bogatenje besednega zaklada

Vsak otrok v razredu poišče določeno stvar – nekaj živega, mehkega, svetlega, trdega, hrapavega ... Nato naniza asociacije na določeno stvar, ki jo je moral poiskati.

85.NAJBOLJ POMEMBEN JE NA ZAČETKU

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: povedi

NAMEN: velika začetnica

Učence razdelim v skupine po štiri. Ti se pojavljajo v ravno vrsto. Vsaka skupina določi prvo vodjo, nato se določijo nove vodje. Vodje so začetek stavka in zato velika začetnica, stojijo ravno na začetku stavka. Vodja pove prvo besedo, ostali otroci pa stavek nadaljujejo in predstavljajo malo začetnico.

86.PIKA, VPRAŠAJ, KLICAJ – SMO NA REPKU STONOGE

ŠT. IGRALCEV: skupine po 6

PRIPOMOČKI: /

NAMEN: ločila

Učence razdelimo v skupine po 6. Postavijo se v vrsto. Prvi v vrsti začne poved, ostali jo nadaljujejo. Vsak učenec predstavlja eno besedo. Zadnji člen pa pove ločilo in ga z gibanjem pokaže.

87.PRVI IN ZADNJI GLAS V IMENU

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: /

NAMEN: prvi in zadnji glas v imenu, spoznavanje

Sprehod prosto po razredu ob prijetni glasbi, ob utišanju glasbe se učenci ustavijo in se predstavijo osebi, ki je njim najbližja in ji povedo svoje ime, ter prvi in zadnji glas v imenu. Nato v tem smislu potujejo naprej in se nekajkrat predstavijo.

88.HOP

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: za vsakega po en predmet (kamenček, oreh ...)

NAMEN: pozorno poslušanje, hitro reagiranje

Na mizo postavimo nekaj orehov, gumbov ali česa podobnega. Reči na mizi mora biti ena manj, kot je igralcev. Igralci sedejo okrog mize in položijo roke nanjo. Vodja igre začne pripovedovati šalo ali zgodbico in vsi ga morajo pazljivo poslušati. Nenadoma vodja igre zavpije: »Hop!« in vsi igralci morajo planiti po rečeh na mizi. Seveda bo eden ostal praznih rok in ta mora iz igre, z mize pa vzamemo en predmet. Igra se nadaljuje, dokler ne dobimo zmagovalca.

89.KAJ IMAŠ NA HRBTU?

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: različne sličice

NAMEN: postavljanje vprašanj

Otroku pritrđimo na hrbet sličico, ki jo sam ne sme videti. Drugi otroci si sličico ogledajo. Otrok s sličico na hrbtu sprašuje: Ali je žival, ali mijavka,... Otroci mu odgovarjajo z da in ne, dokler ne ugane, kaj je na sličici.

90.KAKO MI JE IME?

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: listki z imeni znanih oseb

NAMEN: opisovanje, postavljanje vprašanj

Vodja igre napiše na listke toliko imen znanih oseb, kolikor je tekmovalcev. Vsakemu tekmovalcu nato na hrbet z buciko pritrđi listek z imenom, vendar tako, da tekmovalec ne vidi, kaj je na listku napisano. Igralci se potem začnejo gibati po prostoru in skušajo ugotoviti, kdo so. Vsakemu soigralcu lahko postavijo največ tri vprašanja o tem, kdo so, potem morajo k naslednjemu. Tisti tekmovalec, ki prvi ugane, kdo je, zmaga.

91.KIMOVE IGRE Z OTIPAVANJEM

ŠT. IGRALCEV: manjše število

PRIPOMOČKI: različni predmeti, košara, ruta

NAMEN: ugibanje s tipanjem

Pri tej igri zložimo vse stvari, ki si jih izberemo v košaro ali skledo. Enemu od igralcev zavežite oči in mu naročite, da prej določeno število predmetov spozna samo z otipavanjem. Namesto da bi igralcu zavezali oči, lahko košaro pokrijete z večjo krpo. Igralec mora v tem primeru z rokami seči pod krpo, z otipavanjem prepoznati predmete in potem pokazati. Nekoliko težje je, če je z otipavanjem treba najti prav določen predmet, na primer hrastov list.

92.KJE JE SKRITA BUDILKA?

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: budilka

NAMEN: pozorno poslušanje

Za to igro potrebujete budilko, ki tiktaka. Skrijte jo. Potem enemu od nas zavežite oči in naj ta začne iskati budilko. Seveda morajo biti vsi popolnoma tiho, da se sliši tiktakanje budilke.

93.KRIŽEM KRAŽEM

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: papir in svinčnik

NAMEN: bogatenje besednega zaklada

Za to pisalno igro potrebujemo poleg pisalnega papirja in svinčnika še uro. Izmislite si kakšno besedo, na primer POČITNICE. Besedo napišite od zgoraj navzdol, na desni strani od nje pa od spodaj navzgor. Zdaj določite čas, kako dolgo naj traja igra. Vsak mora v tem času vpisati besede, ki se z levo črko začnejo, in z desno končajo. Kdor bo med vami prvi gotov, je zmagal in si sme izmisliti besedo za naslednji krog.

94.VERIŽNA MIMIKA

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: /

NAMEN: pantomima

Najprej nekaj udeležencev pošljemo iz sobe, nato se dogovorimo za neko kratko opravilo, ki ga je mogoče prikazati z mimiko (npr. previjanje otroka, pranje slona, zamenjava avtomobilske gume ipd.). Nato pokličemo enega od prostovoljcev mimikov. Nekdo mora temu brez vseh pripomočkov prikazati opravilo, ki ga ta potem posreduje naslednjemu in tako do konca. Vsak prenese tako, kot je razumel. Na koncu voditelj vpraša vsakega od mimikov, kaj je po njegovem mnenju hotel pokazati njegov predhodnik. Odgovarjajo v obratnem vrstnem redu kot so prikazovali opravilo. Prvi igralec na konce nato še enkrat pokaže celotno opravilo.

95.PONOVI IN DODAJ BESEDO

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: /

NAMEN: urjenje spomina

Otroci sedijo v krogu. Vodja igre pove besedo in doda novo. Naslednji otrok ponovi obe prejšnji besedi in doda novo. Tisti igralec, ki se zmoti, zapusti igro. Poved se mora smiselno nadaljevati.

96.ZAKAJ? KER ...

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: list papirja, svinčnik

NAMEN: zabavno pisanje, vrste povedi

Vsak igralec napiše na list papirja stavek, ki se prične z vprašalnico zakaj, prepogne listi in ga izroči naprej sosedu. Ta, ne da bi prebral vprašanje, pripiše spodaj odgovor, ki se prične z besedo ker. Preden izroči list naprej, napiše še novo vprašanje zakaj. Tako krožijo vsi listi med igralci. Nazadnje vse preberemo.

97.POVEJ KAJ NA ZADNJO BESEDO

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: /

NAMEN: bogatenje besednega zaklada, sestavljanje stavkov

Z otroki ponovimo pojme prvi, srednji, zadnji. Otroci in vodja igre sedijo v krogu. Vodja igre pove krajši stavek, otrok, ki sedi poleg njega pa nadaljuje tako, da je prva beseda njegovega stavka voditeljeva zadnja. Naslednji otrok začne stavek z zadnjo besedo prejšnjega stavka. Tisti, ki se zmoti, zapusti igro.

98. KDO HODI OKROG HIŠE?

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: rutica

NAMEN: zbrano poslušanje, orientacija

Učenci sedijo v krogu tako, da so drug od drugega oddaljeni vsaj pol metra. Sredi kroga je učenec z zavezanimi očmi. Učiteljica pokaže na učenca in ta z roko poškreblja po tleh.

Učenec na sredini skuša uganiti, kje miška škreblja in z iztegnjeno roko pokaže v smer, od koder je slišal šum. Poskuša lahko trikrat.

99. ČRKOSTAVNICA

ŠT. IGRALCEV: skupine

PRIPOMOČKI: list, pisalo, kartončki s črkami

NAMEN: sestavljanje besed

Voditelj pove nekaj črk, ki sestavljajo besedo. Vsaka skupina mora iz teh črk sestaviti tako besedo, v kateri bo uporabila kar največ danih črk. Zmaga skupina, ki je uporabila največ črk.

100. PRAVLJIČNE OSEBE

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: kartončki z imeni pravljичnih oseb

NAMEN: prepoznavanje književnih oseb in obnova pravljic

Iz lepenke izrežemo kvadrate. Število naj bo parno. Na kvadrate napišemo imena pravljичnih oseb. Kartončke položimo na mizi. Obrnemo. Premešamo. Igralci kartončke obračajo. Kdor dobi par, mora povedati v kateri pravljici osebi nastopata in na kratko povedati obnovo pravljice.

101. ABECEDA ZA KRATKOČASENJE

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: /

NAMEN: bogatenje besednega zaklada

Učenci po abecednem redu iščejo besede, ki se začnejo s črko, ki je na vrsti. Besede so lahko poljubne – predmeti, rastline, živali, kraji ... Torej prvi pove besedo na a, drugi na b, tretji na c ...

102. NADALJUJ POVED

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: /

NAMEN: bogatenje besednega zaklada, sestavljanje povedi

Skupine po 5 učencev. Prvi pove besedo, naslednji jo ponovi in doda svojo ... tako dolgo, da nastane poved.

103. KDO STANUJE V HIŠICI?

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: hišica s črkami

NAMEN: bogatenje besednega zaklada

Narišemo hišico in vanjo zapišemo črke. Črke se lahko tudi večkrat ponovijo v hišici. Iz črk, ki so razmetane v hišici učenci sestavljajo besede. Besede zapišejo.

104. POVEJ BESEDO Z GLASOM ...

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: /

NAMEN: bogatenje besednega zaklada, prvi glas

Učiteljica reče: 'Povej besedo v kateri slišiš glas b!' Nato žogo vrže enemu izmed učencev. Ta odgovori npr.: 'Goba!' Učiteljica pove drugi glas. Učenec, ki ima žogo, jo vrže sošolcu, ki pove novo besedo.

105. NA ČRKO, NA ČRKO

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: kartončki s črkami

NAMEN: prvi glas, bogatenje besednega zaklada

V škatli so kartončki s črkami. Ko učiteljica potegne ven kartonček in ga pokaže učencem, leti naštevajo besede, ki se začnejo s tem glasom.

106. SESTAVLJANJE POVEDI

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: vrečka, lističi z besedami (razrezane povedi)

NAMEN: sestavljanje povedi

V čarobni vrečki so lističi z besedami. Vsak učenec povleče en listič iz vrečke, besedo prebere in listek pritrdi na tablo. Ko so vse besede pritrjene na tabli, jih je treba sestaviti v povedi. Poleg zadnje besede v povedi naj bo vedno pika. Povedi prepisejo v zvezek.

107. ČRKOVNI BALONI

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: baloni z besedami (razmetane črke besede na balonu)

NAMEN: bogatenje besednega zaklada, uporaba besed v povedih

Na tabli je narisanih nekaj balonov. V njih so razmetane črke. Iz črk v vsakem balonu učenci sestavijo besede. Iz dobljenih besed lahko tvorijo povedi.

108. IZ BESEDE POVEDI

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: besede na listkih (toliko črk kot je članov skupine)

NAMEN: bogatenje besednega zaklada, sestavljanje povedi

Učenci so razdeljeni v skupine. Vsaka skupina dobi besedo. Kolikor je črk v besedi, toliko mora biti učencev. Vsak učenec mora sestaviti najprej besedo, ki se začne z eno izmed črk v dani besedi in nato to besedo uporabiti v povedi.

109. ČRKOVNI GOZD

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: drevesa z listi na katerih so črke

NAMEN: urjenje besednega zaklada

Na tabli narisano gozd. Namesto listov pa z vej dreves visijo črke. Iz njih morajo učenci sestaviti besede. Uporabljene črke sproti brišejo. Besede tvorijo tako dolgo, dokler ne zmanjka črk. Lahko naredimo dve skupini. Katera skupina bo utrgala več listov z dreves in s tem našla več besed.

110. KATERI KARTONČEK MANJKA?

ŠT. IGRALCEV: skupine

PRIPOMOČKI: kartončki s sličicami

NAMEN: prvi / zadnji glas, dobro pomnenje

Skupine. Učenci imajo na mizi 6-10 kartončkov, ki jih poimenujejo. Določijo prvi in zadnji glas, zaploskajo zloge. Nato se obrnejo stran. Medtem pa izštet igralec skrije en kartonček.

Učenci se obrnejo in ugibajo, kateri kartonček manjka. Kdor ugame, nadaljuje s skrivanjem.

111. DOLGE IN KRATKE BESEDE

ŠT. IGRALCEV: pari

PRIPOMOČKI: sličice, link kocke

NAMEN: zlogovanje besed

Kartončki s sličicami na kupu, obrnjeni s hrbtno stranjo navzgor. Učenca izmenično vlečeta po eno sličico. Vsak učenec s ploskanjem določi število zlogov in ugotovi ali je beseda dolga ali kratka. Nato s kupčka vzame enako število link kock kot je zlogov in jih zloga v stolpec. Zmaga tisti, ki ima višji stolpec.

112. KUPIM SLONA

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: sličice

NAMEN: prvi / zadnji glas

Igramo se trgovino. Prodajalec 'prodaja' sličice. Kupec pride v trgovino in pove kaj želi kupiti. Željeno dobi, ko pove prvi in zadnji glas, število zlogov v besedi ali besedo, ki se začne z enakim prvim glasom.

113. NOVA TOMBOLA

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: spomin

NAMEN: prvi glas

Kartončke iz spomina razdelimo na dva enaka dela. En del 'para' v eno vrečko in drug del v drugo. Otroci iz prve vrečke izvlečejo 4 kartončke in jih položijo pred sebe. Učiteljica začne z izvlačenjem kartončkov iz druge vrečke. Poimenuje predmet na sličici. Učenci, ki imajo sličico z enakim prvim glasom, kartonček obrnejo. Zmaga otrok, ki je prvi obrnil vse kartončke.

114. GREMO DOMOV

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: sličice

NAMEN: prvi glas

Izberemo 4-6 sličic z različnimi prvimi glasovi in z njimi v učilnici označimo 4-6 domov. Vrečko napolnimo s kartončki s 4-6 različnimi prvimi glasovi. Otroci iz vrečke izvlečejo kartonček in poiščejo dom, ki je označen s sličico z istim prvim glasom. Ko se oglasi glasba, gredo na 'sprehod'. Ob srečanju s sošolcem se pozdravijo in vprašajo po prvem glasom njegove sličice. Ob prenehanju glasbe, stečejo domov. Igro ponovimo.

115. POIŠČIMO PRAVO KOŠARICO

ŠT. IGRALCEV: pari

PRIPOMOČKI: košarice, vrečke, sličice

NAMEN: prvi glas

Na 4 – 6 košaric nalepimo različne sličice z določenimi prvimi glasovi. Vsak par otrok dobi vrečko v kateri so sličice z enakimi prvimi glasovi kot so na košaricah. Ko glasba igra, lahko pari razvršča sličice v košarice. Na koncu pregledamo, če so v košaricah prave sličice.

116. OKRASIMO DREVESA

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: sličice, drevesa

NAMEN: prvi glas

Otroci izvlečejo 'okraske' in poiščejo prava drevesa ter jih okrasijo z okraski. Vsako drevo je označeno z eno črko – prvi glas. Okraski so sličice. Le-te morajo razvrstiti na prava drevesa glede na isti prvi glas. Sličice lahko učenci predhodno sami izstrižejo iz reklam ali revij.

117. DARILO

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: hišice, sličice

NAMEN: prvi glas

Pripravimo 4 – 6 hišic in jih označimo s sličico z določenim prvim glasom. Lastniki hišic sprejemajo obiskovalce, ki prinesejo 'darila' (sličice z enakim prvim glasom). Po pozdravu povedo, da so prinesli darilo, lastniki pa se jim zahvalijo. Lastnik darilo vrne, če ni pravo.

118. KDO STANUJE V HIŠICI?

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: hišice, sličice iz revij

NAMEN: prvi glas

Otrok izvleče sličico in poišče hišo (obrisane na plakatu ter označene s sličico z določenim prvim glasom). Ob prihodu par pozdravi lastnika in vpraša: Kdo stanuje v hišici? Lastnik odgovori: Sonce. Ali lahko k tebi pride slon? Lahko, ker ima enak prvi glas. Hvala. Igra se nadaljuje, dokler vse 'sličice' ne najdejo hišice. Sličice izstrižemo iz revij in jih prilepimo na hišo na plakatu.

119. POIŠČIMO PREDMET

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: sličice

NAMEN: prvi glas

Vrečko napolnimo s kartončki, ki imajo različne prve glasove. Po učilnici razporedimo predmete, ki se ujemajo s prvimi glasovi sličic. Otroci izvlečejo kartončke in ob glasbi iščejo predmete, ki se začnejo z enakim prvim glasom. V krogu si ogledamo, če ima vsak otrok prave pare.

120. GREMO NA MORJE

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: /

NAMEN: prvi glas

Vsak na potovanje vzame samo predmet s prvim glasom svojega imena. Npr. Meni je ime Lili, zato bom vzel na pot letalo. Igro nadaljujemo v krogu.

121. KDOR IMA

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: sličice, 4-6 črk na kartončkih v vrečki

NAMEN: prvi glas

V vrečko damo kartončke s 4-6 različnimi prvimi glasovi. Izšteti učenec izvleče črko in reče: 'Kdor ima s kot sonce, poskakuje do okna in nazaj.' Učenci z enakim prvim glasom izvedejo gibe.

122. ŽEPNA PRAVLJICA

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: list A4, pravljica

NAMEN: obnova pravljice

Učenci naj imajo oblečeno oblačilo z žepom. Razdelimo liste A4. Na list ob poslušanju pravljice pišejo besede, rišejo ... stvari, ki jih spomnijo na vsebino začetka, osrednjega dela in zaključka pravljice. Po končanem branju pripravijo list v žep. Z listom si pomagajo pripovedovati pravljico doma. Na listu si označijo kolikokrat so pravljico povedali. Pravljico nato nekaj učencev predstavi še v šoli.

123. GOSENICA

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: kartončki ali kocke s črkami

NAMEN: iz črk beseda

Na kartončkih, kockah imamo zapisane posamezne črke. Učenci iz danih črk sestavljajo besede.

124. SESTAVI SLIKO IN BESEDO

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: sličice, besede

NAMEN: sličica - beseda

Na mizi imamo kartončke s sličicami in kartončki s poimenovanji teh sličic. Poiskati morajo pare.

125. UGANI, KATERA PRAVLJICA JE

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: naslovi pravljic, slikanice

NAMEN: branje

Na knjižni polici imamo znane pravljice. Poimenujemo jih. Na lističih imamo zapisane naslove pravljic. Učencu damo en listek in ga prosimo, da gre po dano pravljico.

126. POŽREŠNE KAČE

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: narisane kače, sličice

NAMEN: prvi glas

Pripovedujemo izmišljeno zgodbo o kačah: *Nekoč so živele kače, ki so bile zelo izbirčne pri izbiri jedi. Vsaka kača je jedla le določeno hrano. Glede na to kar so pojedle, so se tudi oglašale. Prva je na kosilo odšla majhna kačica. Ta je pojedla sonce, sani, snežinke ... in sedaj se oglašá sssss. Naslednja kača je pojedla šotor, šolo, šal ... in sedaj se oglašá ššššš. Rumena kača je pojedla zmaja, zebro, zvonček in zato se sedaj oglašá zzzzz ...*

Na plakat narišemo kače in nanje napišemo s katerim glasom se oglašajo. Vsaka kača je drugačne barve. Otroci izrezujejo slike iz revij in jih lepijo v narisane kače.

127. TV REKLAME

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: predmeti, TV ekran

NAMEN: besedno izražanje

Potrebujemo različne predmete iz otrokovega okolja in TV ekran. Vsak otrok si izbere določen predmet in ga pred TV ekranom čim bolj podrobno predstavi. Gledalci ocenjujejo najbolje predstavljen predmet – najboljšo reklamo.

128. NAROBE ZGODBA

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: pravljica, rdeči kartončki

NAMEN: pozorno poslušanje

Beremo zgodbo, ki jo otroci dobro poznajo. Namerno spreminjamo vsebino, otroci pa morajo ugotoviti, kaj je narobe, in sicer katere besede niso bile ustrezne. Ko zaslišijo napačno besedo, dvignejo rdeč kartonček.

129. IŠČEMO MEDVEDKA

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: medvedek

NAMEN: predlogi

Izštejemo otroka, ki bo skrtil medvedka. Ostali otroci si zakrijejo oči. Otrok, ki je skrtil medvedka, jih povabi k iskanju. Ob pesmici janeza Bitenca Iščemo medvedka otroci hodijo po igralnici in iščejo medvedka. Tisti, ki ga je našel, otrokom pokaže, kje je. Poimenujemo prostor na, v, pod ... Tisti, ki ga je našel, ga skrrije.

130. PIKA SEDE NA KOLO

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: /

NAMEN: spodbujanje domišljije, govorno izražanje

Krog. Učiteljica poda nekemu žogico. Ta jo ujame, ostali pa mu odrecitirajo pesmico:

Pika sede na kolo

in se pelje v Afriko.

Kaj pa ti, prikupna miš,

kam si ti želiš?

Nagovorjeni otrok pripoveduje, kam si v domišljiji ali v resnici želi.

131. HITROGOVORIČKA

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: /

NAMEN:

Krog. Izštejemo z izštevanko:

Peter peš po poti hodi,

pot naravnost v šolo vodi.

Kdor je izšet z dano izštevanko, si izbere drugo dvozložno ime na črko P (npr. Pina, Petra, Petja ...) in hitro pove pesmico s tem imenom. Potem vpletemo imena drugih otrok v razredu. Ugotavljamo, da imajo imena različno število zlogov. Koliko zlogov imajo imena, ki se 'ujemajo' se to pesmico? Pomagamo si z zlogovanjem in ploskanjem.

Pesmico povemo čim hitreje, vsaj trikrat zapovrstjo. Komu uspe čisto brez napak?

132. KAJ SE SKRIVA V TORBI?

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: šolske potrebščine

NAMEN: zlogovanje

Izberemo torbo in vanjo skrijemo šolske potrebščine. Otroci po otipu ugibajo predmet, ga poimenujejo in zlogujejo. Ob zlogovanju vsi ploskamo.

133. VESELO V ŠOLO

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: /

NAMEN: pozorno poslušanje

Pripovedujem zgodbo o prihajanju otrok v šolo. Pri tem poimenujemo otroke iz razreda. Kadar otrok zasliši svoje ime, vstane in se zavrti na mestu. Kadar so omenjeni vsi, vsi vstanejo in se zavrtijo.

134. NAJRAJE JEM ...

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: jabolko ali aplikacija jabolka

NAMEN: govorno izražanje

Pogovarjamo se katero sadje otroci najraje jedo. V krogu potuje od otroka do otroka jabolko. Ko ga otrok dobi, reče: 'Jabolko rad jem. /Jabolka ne maram. Najraje jem (pove sadje).' Nato poda jabolko sosedu.

135. NAGAJIVI ŠKRATJE NA OBISKU

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: /

NAMEN: natančno opazovanje, upovedovanje

Izštejemo dva otroka, ki zapustita učilnico, še prej pa si jo natančno ogledata. V tem času otroci v učilnici postanejo nagajivi škratje, ki obrnejo predmete, jih postavijo na drugo mesto ... Ko se otroka vrmeta, morata ugotoviti, kaj je narobe in neobičajno.

136. KAJ JE MAJHEN COPAT?

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: sličice

NAMEN: pomanjševalnice

Otrok iz vrečke izvleče sličico, jo poimenuje in pove pomanjševalnico.

137. PALČKI – VELIKANI

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: /

NAMEN: pomanjševalnice

Igramo se enako kot igro dan in noč. Učiteljica pripoveduje besede za predmete. Če pove pomanjševalnico otroci počepnejo. Če ni pomanjševalnica pa vstanejo.

138. KAJ SE SKRIVA V VREČKI?

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: vreča, igrače

NAMEN: prvi glas

V vrečko damo igrače. Otroci po vrsti otipajo igrače v vreči, ugibajo katera je, jo poimenujejo in določijo prvi glas.

139. PRAVLJICE, PRAVLJICE

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: pravljice - odlomki

NAMEN: zbrano poslušanje, poznavanje pravljič

Učiteljica prebere kratek odlomek pravljice, učenci pa ugibajo za katero pravljico gre. Tisti, ki ugane, pove kratko obnovo pravljice.

140. IŠČEMO PARE NOGAVIC

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: nogavičke iz papirja z vzorci

NAMEN: razločevanje vzorcev, grafomotorika

Otroci iz vrečke izvlečejo nogavico (izrežemo pare z enakim vzorcem). Otroci z nogavico plešejo ob glasbi. Ko glasba preneha, pogledajo vzorec na nogavici in poiščejo svoj par.

Vzorec narišejo v zvezek.

141. KAJ SE SKRIVA V VREČI?

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: vreča, različni predmeti

NAMEN: opisovanje lastnosti predmetov

V vrečo damo mehke, trde, bodeče in gladke stvari. Izšteti otrok z zavezanimi očmi otipa predmet, ga poimenuje in pove, kakšen je po otipu. Lahko pove tudi dve lastnosti.

142. KAJ SLIŠIŠ?

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: pano, predmeti, ki ustvarjajo zvoke

NAMEN: razločevanje zvokov

Učiteljica za panojem ustvarja različne zvoke (šelesenje/mečkanje papirja,

Kapljanje/prelivaje vode, igranje na boben/palčke, udarjanje s ključi/naravnim materialom...).

Otroci ugibajo kaj slišijo.

143. KAJ VOHAŠ?

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: predmeti, ki oddajajo vonj

NAMEN: razločevanje vonjev

V zaprtih vrečkah ali lončkih imamo različno hrano / snovi (česen, čebula, začimbe, pomaranča, limona, lepilo, kis ...). Otroci z zavezanimi očmi po vonju ugotavljajo, kaj je.

144. NAGAJIVI ŠKRATJE

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: kartončki, flomastri

NAMEN: razločevanje imen

Otroci na prepognjen kartonček s flomastrom napišejo svoje ime in ga postavijo na svojo mizo. Izštejemo tri nagajive škrate, ki ostanejo v učilnici, ostali jo zapustijo. Med tem časom škratje zamenjajo kartončke z imeni. Ko se otroci vrnejo, poiščejo svoj kartonček in ga dajo na svoje mesto.

145. ČAROBNA VREČKA

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: obroči, sličice/predmeti

NAMEN: razločevanje glasov

Izberemo dani glas, ki ga bomo iskali. Na tla postavimo 3 obroče, v vsakega damo en napis NA ZAČETKU, V SREDINI, NA KONCU. Otroci iz vrečke izvlečejo predmet / kartonček s sličico, ga poimenujejo in določijo mesto glasu v besedi ter ga dajo v ustrezen obroč.

146. TRGAJMO PAPIRNAT TRAK

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: časopis

NAMEN: motorika

Vsak otrok dobi en velik list časopisnega papirja. V obliki spirale skuša odtrgati od roba navznoter čim tanjši in obenem čim daljši trak. Kdo bo najbolj spreten?

147. KDO IMA ENAKO RIMO?

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: karte z rimami

NAMEN: rime

Otroci iz vrečke vlečejo karte z rimami. Ob glasbi plešejo. Ko glasba preneha, pogledajo karto in poiščejo tistega, ki ima rimo na njihovo besedo.