



ZBIRKA VAJ IZ PODROČJA NARAVOSLOVJA (AKTIV POMOČNIKOV VZGOJITELJEV)

ŠOLSKO LETO 2022/2023



1. IGRA SPOMIN – SADJE IN ZELENJAVA



PRIPOMOČKI:

- plastifikator
- folija za plastificiranje
- barvice, voščenske (v primeru, da kartice narišeš sam oz. otrok)
- listi papirja

NAVODILA ZA IGRO

Na internetu poiščeš različno sadje in zelenjavo ali z barvicami o z voščenkami sam narišeš sličice.

Kot par poiščeš proizvod, ki se lahko naredi iz določenega sadja ali zelenjave.

Otrok išče pare, trenira spomin in se obenem uči različnih stvari, ki jih lahko pripravimo iz izbranega sadja oz. zelenjave.

Kaja Grušovnik

2. POIŠČI MAMICO



PRIPOMOČKI:

- rdeč papir
- lepilo
- samolepilni trak
- podloga za slike
- 6 slik mladičkov
- 6 slik odraslih živali
- 6 slik živali za pritrditev na kocko
- folija za plastificiranje
- plastifikator
- pritrdilni ježki

NAVODILA ZA IGRO

Iz debelejšega rdečega papirja naredimo kocko, na katero prilepimo 6 slik živali, ki smo jih izbrali, da jih uporabimo v tej igri. Pripravimo tudi 6 slik mladičkov in 6 slik odraslih živali (ki so tudi na kocki), jih plastificiramo in na hrbtni strani pritrdimo lepilne ježke. Ježke pritrdimo tudi na podlogo.

Otrok vrže kocko. Kocka se ustavi na določeni živali. Iz levega kupčka povleče mladička, ki je na sliki kocke, in ga pritrdi na podlago. Nato na desni strani poišče sliko mamice tega mladička. Zmagovalec je tisti, ki pravilno poveže vse slike. Igro so otroci spoznali v mesecu marcu, saj je marec povezan z družino, takrat pa se prebujata narava in z njo živali. Namen igre je spoznavanje živali v naravi in vsakdanjem življenju. Igra je primerna za otroke od starosti 12 mesecev.

Simona Raner

3. ŽIVALSKI MLADIČKI



PRIPOMOČKI:

- karton
- tapetniški nož
- slikice živali, ki jih predhodno pripravimo
- folija za plastificiranje
- plastifikator
- tempera barve



NAVODILA ZA IGRO

Pripravimo lepenko, na kateri je dvoje zavihkov. Ko zavihhek oz. vratca odpremo, se pokaže prilepljena fotografija odrasle živali, na sredini pa je prazen prostor. Otroci iz škatlice izberejo ustrezno fotografijo mladička in jo pravilno pritrdijo k odrasli živali. Pri vsaki fotografiji se pogovorimo o tem, kako se imenujeta odrasla žival in njen mladiček)

NADGRADNJA IGRE

Pripravimo lepenko, na katero sta narisana gozd in kmetija. Otroci izberejo fotografijo živali, jo poimenujejo in pritrdijo v ustrezno življenjsko okolje izbrane živali.

Nika Maučnik

4. VREMENSKI POJAVI



PRIPOMOČKI:

- papir
- karton, ki ga predhodno pobarvaš z modro tempera barvo
- predloge, ki jih predhodno pripraviš na računalniku
- plastifikator
- folija za plastificiranje
- pritrdilni ježki
- vrvico

NAVODILA ZA IGRO

Na računalnik pripravimo predloge vremenskih pojavov, ki jih želimo uporabiti in so primerni starosti otrok v skupini. Predloge izrežemo, jih prilepimo na bel papir in ustrezno obrežemo, plastificiramo in prilepimo na karton. Na zadnji del izreza zalepimo košček ježka za pritrjevanje. Za vsak vremenski pojav poiščemo ujemajočo se sliko, ki jo prav tako plastificiramo in na zadnji del prilepimo ježka. Ko imamo pripravljene vse ustrezne pare, se igra lahko začne.

Namen igre je, da otrok za vsako sličico vremenskega pojava najde pravi obris in jo z ježkom pravilno pritrdi.

Otroci s tem urijo vidno zaznavanje, prepoznavanje vremenskih pojavov in ustrezno povezujejo. Igra je primerna za otroke od 2. do 3. leta starosti ter tudi starejše.



NADGRADNJA IGRE

Na hrbtni strani kartona je nadgradnja igre, primerna za isto starost in tudi za starejše otroke.

Predlogi vremenskih pojavov ostanejo isti, dodatno naredimo še predloge sličic, ki jih lahko povežemo z določenim vremenskim pojavom (npr. aktivnosti, ki jih lahko izvajamo ob različnih vremenskih pojavih, ali primerna oblačila, ki jih oblečemo glede na vreme itd). Tudi te predloge opremimo z ježki, da lahko sličice menjavamo in spreminjamo vrstni red.

Sličice na levi strani s pomočjo pripete vrvice povežemo s sličicami na desni strani, ko najdemo pravilno rešitev oziroma ustrezno sličico.



Mateja Dugonik

5. SESTAVI ČLOVEKA

PRIPOMOČKI:

- blok listi
- list formata A0
- voščenske
- folija za plastificiranje
- plastifikator

NAVODILA ZA IGRO

Otrok ima pripravljeno podlogo (obris otroka na papirju). Iz vreče ali škatle izveleče posamezni del telesa in ga položi na podlogo. Cilj igre je, da otrok pravilno razvrsti vse dele telesa, ki so na razpolago, in sestavi človeško telo (glava, lasje, ušesa, trup, roke, noge). V nadaljevanju lahko otrok sestavi telo brez podloge.



Pri drugem delu igre so otroci osredotočeni na glavo oz. človeški obraz. Na podlogo v obliki glave otrok polaga dele človeškega obraza oz. glave (oči, obrvi, nos, usta, ušesa, lasje).



Lea Krebs

6. PREHRANJEVANJE ŽIVALI



PRIPOMOČKI:

- škatlica za vžigalice
- ploščati kamenček ali lesena deščica
- alkoholni flumaster
- barvni flumastri



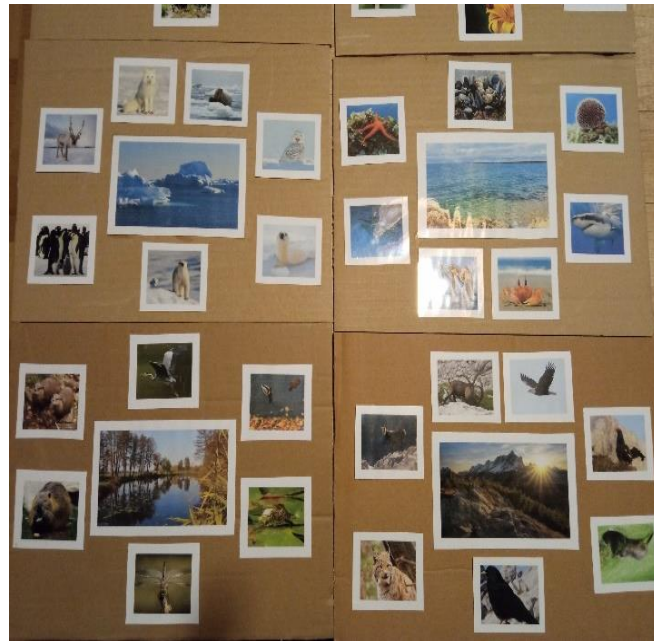
NAVODILA ZA IGRO

Na škatlice z alkoholnim flumastrom narišemo različne živali in jih pobarvamo. Nato na kamenček ali leseno deščico narišemo hrano, s katero se žival na škatlici prehranjuje. Deščice pomešamo med seboj in jih postavimo na mizo. Otrok izbere eno od njih in jo pravilno razvrsti v škatlico, na katero je narisana žival, ki se prehranjuje z narisano hrano.



Urška Vračko

7. SESTAVLJANKA



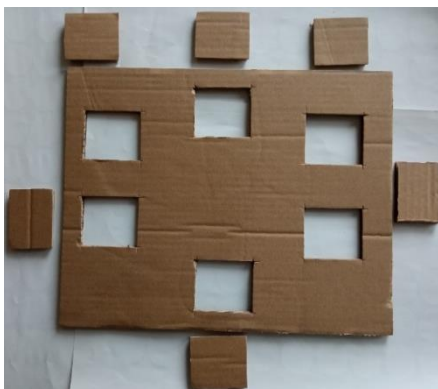
PRIPOMOČKI:

- karton
- sličice živali
- sličice življenjskega okolja
- folija za plastificiranje
- plastifikator
- škarje
- vroči silikon

NAVODILA ZA IGRO

Iz kartona izrežemo primerno podlago za sestavljanke. Na sredino prilepimo fotografijo izbranega življenjskega okolja. Okoli njega iz kartona izrežemo manjše kvadratke in nanje prilepimo sličice živali, ki živijo v tem okolju.

Sličice lahko poiščemo na spletu, v revijah ali jih narišemo sami.



Vse sličice odložimo v kartonsko škatlo, otroci izmenično vlečejo sličice in jih vstavljajo v ustrezno življenjsko okolje.

Cilj igre je, da zapolnimo vse prazne prostore v kartonu.



NADGRADNJA IGRE

Ko otroci igro usvojijo, se odločimo za tri življenjska okolja, ki jih prilepimo na steno. Na drugi strani stene otrok izvleče sličico in jo po gibalni poti odnese do ustreznega življenjskega okolja.

Glede na interese otrok na gibalni poti lahko izberemo različne gibalne izzive.

Darija Možič

8. ŽIVALSKÉ DRUŽINE NA KMETIJI

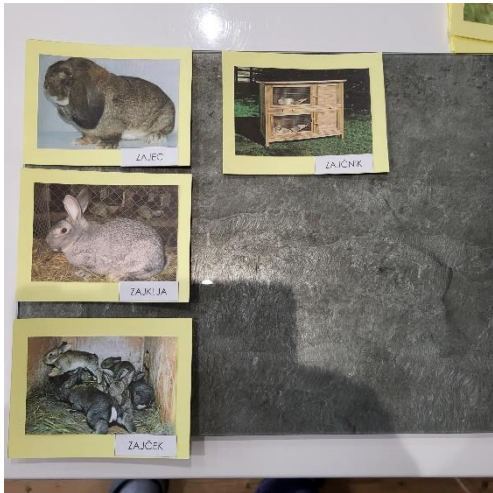


PRIPOMOČKI:

- sličice oz. kartice živali
- lepilo
- bel risalni papir

NAVODILA ZA IGRO

Na mizo položimo sličice bivališč živali na kmetiji (staja, svinjak, kokošnjak, konjušnica, zajčnik, hlev za govedo – jaslji, hlev za koze, ribnik). Otroke vprašamo, kako se imenujejo bivališča ter kdo prebiva v njih. Najprej sprašujemo samo po enem bivališču. Če ne ugane, mu pomagamo z namigi. Namig je lahko oglašanje živali (ko-ko, muuu, me-ke-ke ...) Če namigi ne pomagajo, ga poučimo, za katero besedo gre (npr.: kokošnjak). Potem mu na mizo položimo kupček sličic živali, iz katerega izbere žival, ki živi v bivališču, ki ga je prepoznal oz. se ga naučil. Žival opredeli s statusom, ki ga ima v njeni družini (samec, samica, mladič, npr.: prašič, svinja, pujski). Ko v bivališče uvrsti prvo žival, jo poimenuje in ji določi status v družini. Nato poišče še njene družinske člane, npr.: če je prva kartica oz. sličica svinja, ji poišče še pujske in prašiča. Isti postopek naredi še za vsa ostala bivališča.



Aleksander Tertinek

9. RAZVRŠČANJE ŽIVALI (GOZD, KMETIJA, TRAVNIK Z MLAKO)

PRIPOMOČKI:

- sličice živali
- sličice živalske hrane
- kartonaste škatle
- kolaž papir
- prosojne mape
- plastifikator
- folija za plastificiranje
- čopič
- tempera barve
- tekoče lepilo
- videoposnetki oglašanja živali
- telefon ali računalnik

NAVODILA ZA 1. IGRO (1. težavnostna stopnja)

Potrebujemo sličice živali in tri makete bivališč: kmetijo, gozd in travnik z mlako. Otroci izžrebajo sličico z določeno živaljo in jo razvrstijo v njeno bivališče. Sličico vstavijo v majhno mapo, ki je pritrjena na vsako bivališče.



NAVODILA ZA 2. IGRO (2. težavnostna stopnja)

Otroci zraven živali poiščejo še ustrezno sličico, s čim se izbrana žival prehranjuje. Sličico hrane vstavijo zraven živali.



NAVODILA ZA 3. IGRO (3. težavnostna stopnja)

Otroci zraven prepoznavanja bivališča in hrane, s katero se žival prehranjuje, prepoznajo še oglašanje živali, ki jim ga predvaja odrasla oseba.



Jana Pisnik

10. LOČEVANJE ODPADKOV (RAZVRŠČANJE)

PRIPOMOČKI:

- igralna plošča (A3 list z zabojniki)
- fotografije odpadkov
- tabela za štetje
- sličice parov
- fotografije različnih zabojnikov.



NAVODILA ZA IGRO

Na A3 list prilepimo zabojnike različnih barv (število zabojnikov naj bo primerno starosti otrok). Nato to podlogo za igro plastificiramo. Poiščemo fotografije odpadkov, ki jih otrok že zna ločevati. Na spodnjo stran igralne podloge zalepimo eno stran lepilnega ježka, drugo pa na vsako fotografijo odpadka. Za začetek na vsak zabojnik obrišemo odpadek, ki spada vanj, saj bodo otroci tako lažje ločevali (primer sestavljanke), nato lahko obrise odstranimo z vodo in gobico. Vse fotografije odpadkov namestimo na ježke na dnu igralne podloge. Otroku pustimo, da samostojno ločuje in polaga odpadke v pravilne zabojnike. Za nadgradnjo igre si na računalniku pripravimo tabelo, kjer v prvo kolono vstavimo barvne zabojnike, zgoraj pa pike za lažje štetje (spet upoštevamo starost otrok). Tabelo plastificiramo. Otrok prešteje odpadke v posameznem zabojniku ter s flumastrom pobarva ustrezno število kvadratkov v tabeli.

Otrok ima pred seboj A3 list z različnimi zabojniki in odpadki. Zabojniki se nahajajo na zgornji strani lista, na spodnji strani pa so na ježkih pomešani odpadki, ki spadajo v različne zabojnike. Otrok pravilno razvrsti vse odpadke in zapolni vse zabojnike na igralni podlagi.



1. STOPNJA:

Najprej jim ponudimo list, kjer so odpadki »obrisani« na kontejnerjih (primer sestavljanke).

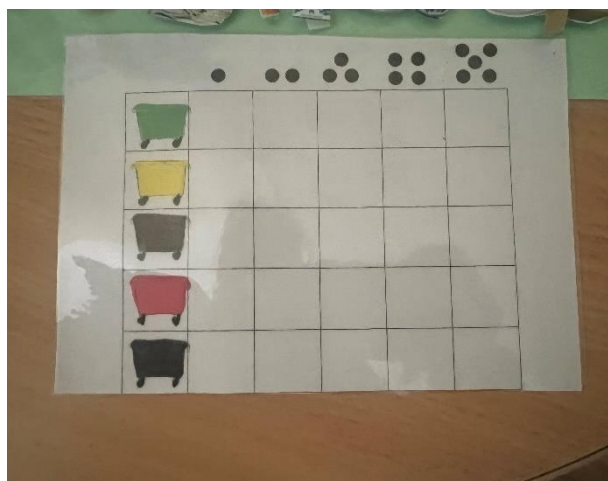
2. STOPNJA:

Nadgradnja igre je, da odpadki na zabojnikih niso več obrisani, otrok mora samostojno razvrstiti odpadek v pravi zabojnik. Za pravilno razvrstitev mora upoštevati vrsto odpadka in barvo zabojnika.

NADGRADNJA IGRE

Za nadgradnjo igre pripravimo tabelo, ki je plastificirana. Na levi strani so en za drugim narisani zabojniki različnih barv, na zgornji strani pa so pike za lažje štetje. Otrok pobarva toliko kvadratkov, kolikor je odpadkov v isti barvi zabojnika na igralni podlogi (glej sliko).

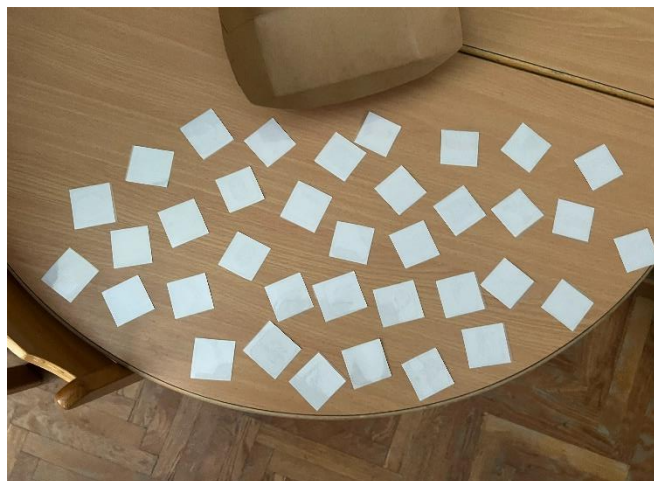
Med didaktično igro opazujemo otoka, kako se igra. Pri tem lahko opazimo, kako dobro razume in upošteva ločevanje odpadkov, kako uspešen je pri razvrščanju ter kako dobro razlikuje med odpadki. Nenazadnje ponavlja tudi barve.



DRUGA NADGRADNJA IGRE

Če kdo od otrok hitreje konča ali ima željo nadaljevati, mu ponudimo igro spomin (iz različnih odpadkov). Pare odpadkov najprej dobro premešamo, nato pa jih razporedimo po površini tako, da so s hrbtno stranjo obrnjeni navzgor. Sprva lahko uporabimo manj parov sličic. Vsak otrok lahko obrne samo dve sličici in jih po ogledu ponovno postavi nazaj. Ko otrok najde par (isti odpadek), ga razvrsti v naprej

pripravljene zabojnike, ki so na mizi (s tem uri ločevanje odpadkov in sposobnost pomnjenja). Med igro se pogovarjamo, komentiramo, otrok uri vizualni spomin in usmeri pozornost na detajle. Igro lahko nadgradimo tako, da otroci odkrite sličice odpadkov poimenujejo in jih opišejo, pri tem pa tudi povedo, zakaj jih razvrstijo v določeni zabojnik. S tem lahko vplivamo tudi na govorni razvoj otroka.



Zora Škrabl

11. RAZVRŠČANJE ODPADKOV

PRIPOMOČKI:

- fotografije predmetov
- fotografije smetnjakov
- kuverta z majhnimi fotografijami
- flumastri
- gobice za brisanje
- plastifikator
- folije za plastificiranje
- beli listi

NAVODILA IGRE

S pomočjo računalnika pripravimo različne fotografije odpadkov in barvnih zabojnikov (**črni – mešani odpadki, rjavi – biološki odpadki, rumeni – embalaža, beli – steklo, rdeči – papir**). Lahko uporabimo samo črne, na njih pa nalepimo barvo zabojnika. Fotografije odpadkov izrežemo in jih položimo na bel list glede na vrsto naloge (glej primer posamezne vaje – **1. in 3. vaja**). Dodamo zabojnike vseh petih barv in list plastificiramo. Pri **2. vaji** izrezane fotografije odpadkov plastificiramo in kasneje razrežemo (plastificiramo po želji). Zabojnike vseh barv razvrstimo na list in ga plastificiramo.

NAVODILA ZA 1. IGRO (1. težavnostna stopnja)

Otrok s flumastrom poveže odpadek z ustreznim zabojnikom. Če se zmoti in želi vajo popraviti ali ponoviti, uporabi gobico za brisanje in prične znova.



NAVODILA ZA 2. IGRO (2. težavnostna stopnja)

Otrok razvrsti majhne fotografije odpadkov na pravilno barvo zabojnika glede na vrsto odpadka. Na sredini lista je med zabojniki prazen prostor, tja položi fotografije, za katere ne ve, kam bi jih uvrstil.



NAVODILA ZA 3. IGRO (3. težavnostna stopnja)

Otrok pri posameznem odpadku nariše krožec pravilne barve zabojnika glede na razvrstitev odpadka. Podamo mu navodilo, da pri zabojniku za steklo, ki je bele barve, krožca ne nariše.



Polonca Golič