



ZBIRKA VAJ S PODROČJA JEZIKA V POVEZAVI Z GIBANJEM (AKTIV POMOČNIKOV VZGOJITELJEV)

ŠOLSKO LETO 2023/2024



1. DIDAKTIČNA KOCKA Z IZŠTEVANKAMI

PRIPOMOČKI:

- kartonska škatla
- škarje
- poljuben papir (odvisno od barve, ki jo želimo na škatli)
- samolepilni ježki
- plastifikator in folije
- slike, ki jih potrebujemo za izbrane izštevanke (glej primer spodaj)



NAVODILA ZA IGRO

Otrokom najprej s svojim zgledom predstavimo slikovne zapise izštevanke. Ob izgovarjanju izštevanke na ustrezna mesta polagamo sličice.

Med polaganjem sličic na ježke poimenujemo posamezno sličico in spodbudimo otroke k ponovitvi imenovanja.

Sličice ene izmed izštevanke razporedimo po prostoru ter pričnemo z izreko izštevanke. Ustavimo se, ko potrebujemo določeno sličico in poimenujemo, kaj je na njej. Naloga otrok je prepoznati pravo in jo prinesiti do kocke.

V nekaterih izštevankeh nastopajo živali. Otroke spodbudimo, da posnemajo njihove zvoke (najprej prisluhnejo zvočnim posnetkom, pri mlajših otrocih smo lahko mi zgled oglašanja živali). Otroke spodbudimo, da posnemajo njihovo gibanje (starejši otroci naj bodo ustvarjalni, lahko si pred tem ogledajo posnetek živali v naravi, mlajšim smo lahko zgled gibanja mi).



Ko otroci že dobro prepoznajo sličice, lahko le-te položimo pred gibalni poligon z ovirami po želji (npr. prestopanje palic, stopanje v obroče, hoja po čutni poti, lazenje skozi tunel). Povemo jim, katero sličico naj prinesejo s seboj, ob tem pa premagujejo zastavljene naloge. Igro otežimo tako, da se sličice nahajajo med posameznimi rekviziti poligona, lahko pa se nahajajo šele ob koncu poligona, ko so otroci premagali vse ovire.



Zapisala: Lejla Vrenčur

2. POLIGON ČUSTEV

PRIPOMOČKI:

- pobarvani večji tulci (rdeči, rumeni, modri, zeleni)
- karton
- zamaški različnih barv z narisanimi čustvi
- obroč
- kolebnica



NAVODILA ZA IGRO

Najprej z različnimi barvami pobarvamo tulce. Vsaka barva predstavlja eno čustvo: rumena veselje, zelena žalost, modra jok in rdeča jezo. Na vsak tulec narišemo tudi obrazno mimiko, ki ponazarja določeno čustvo. Nato na vsak karton prilepimo dva ali tri tulce različnih barv ter naredimo poligon čustev. Vzporedno z obroči in s kartoni odložimo kolebnico. Ob vsak karton s čustvi v posodico odložimo zamaške, ki jih bodo iskali.

Poligon poteka na naslednji način: otrok stopi v prvi obroč in v posodici poišče ustrezen zamašek (z enakim čustvom, kot je na tulcu). Ko najde pravega, ga poimenuje in odloži v primeren tulec. Po opravljeni prvi postaji preskoči tulce v drug obroč. Nato ponovi vajo. Ko je vse zamaške pravilno sortiral in preskočil vse tulce, se po kolebnici vrne na začetno polje. Vsakič, ko se vračajo po kolebnici na začetno polje, se lahko vaja čez kolebnico spremeni. Lahko hodijo po kolebnici, skačejo preko nje, hodijo po njeni levi ali desni strani itd.

S to dejavnostjo otroci spoznavajo čustva, z obrazno mimiko pa jih lahko tudi prikažejo.



Zapisala: Mateja Dugonik

3. ZABAVNE UGANKE O ŽIVALIH



PRIPOMOČKI:

- trši papir/karton
- škarje
- lepilo
- uganke
- slike živali
- vreča iz blaga ali škatla
- pripomočki za poligon: obroči, vrv, klop, stožci ...



NAVODILA ZA IGRO

Pri igri zabavne uganke o živalih otrok iz vreče ali škatle izvleče eno uganko. Vzgojitelj uganko prebere, otrok pa ugiba rešitev. Ko jo ugame, mu vzgojitelj na notranji strani kartončka pokaže še sliko rešitve (živali). Otrok s posnemanjem gibanja živali premaga v naprej pripravljeni poligon. V kolikor otrok potrebuje pomoč pri iskanju rešitve ali pri premagovanju poligona, mu vzgojitelj pomaga.

V drugi del igre vključimo tudi posnemanje oglašanja živali. Otrok poligon premaga z gibanjem in oglašanjem živali, ki se skriva na kartončku, katerega je otrok izvlekel iz vreče/škatle.

Zapisala: Lea Krebs

4. PREVOZNA SREDSTVA

PRIPOMOČKI:

- izdelana podloga
- predhodno izdelane slike prevoznih sredstev
- tempera barve
- plastifikator in folije za plastifikator



NAVODILA ZA IGRO

Otrokom sem pripravila podlogo, na katero sem narisala cesto, morje in nebo, ter plastificirane slike prevoznih sredstev.

Otrok iz škatle potegne sliko, jo pokaže in poimenuje. Nato z gibanjem po poligonu prikazuje premikanje prevoznega sredstva, katerega sliko je potegnil iz škatle:

- avto, avtobus in motor – CESTA (vijuganje med stožci);
- letalo, helikopter in balon – NEBO (hoja po vrvici);
- ladja, čoln in jadrnica – MORJE (kotaljenje po blazini).

Po končanem poligonu sliko prilepi na pripravljeno podlogo, ki je zalepljena na steni.



Zapisala: Nika Maučnik

5. PAKET PRESENEČENJA

PRIPOMOČKI:

- kartonska škatla
- žogice različnih barv
- poštarška kapa

NAVODILA ZA IGRO

Določimo otroka, ki bo poštar. V ta namen dobi poštarško kapo in paket (kartonska škatla z žogicami). Ostali otroci se gibljejo po prostoru na različne načine, ki jih določi vzgojitelj: hitra hoja, hoja vzvratno, hoja po prstih, hoja po petah, dolgi koraki, kratki koraki, po vseh štirih itd.

Poštar hodi po prostoru, paket se mu razleti in zakliče: »Pomočniki, pomagajte!«. Pomočniki ustavijo svoje gibanje in vsak pobere eno žogico. Žogice prinesejo nazaj v paket in povedo, kaj so prinesli. Stvar mora biti takšne barve, kot je njihova žogica. Primer: otrok prinese žogico rumene barve in pove: »V paket vračam banano.« Sledi menjava poštarja in načina gibanja.



NADGRADNJA IGRE

Dejavnost lahko prilagajamo, določimo prvi glas, zadnji glas stvari, ki jih vračajo v paket, jih omejimo z naštevanjem (npr.: naštevajo samo sadje in zelenjavo), manjšamo ali večamo barve žogic v paketu.

Zapisała: Eva Roj

6. MALI STRAHEC

PRIPOMOČKI:

- vrečka iz blaga
- manjše žoge
- kartončki, s katerimi označimo progo
- pripomočki za poligon (kolebnica, obroči, stožci ...)
- večja škatla, na kateri je luknja in prilepljen Strahec z velikimi usti

NAVODILA ZA IGRO

Otroci v polkrogu sedejo na tla. Pred njimi sta dve različni poti v obliki poligona in na koncu poti je Strahec (škatla). Vzgojiteljica z vrečko, ki vsebuje majhne žogice, hodi od otroka do otroka in zraven deklamira:

ZUNAJ SKORAJ TEMA JE,
MALI STRAHEC SMEJE SE,
V IGRALNICO ZDAJ PRILETI,
ČESA SE BOJIŠ PA TI?

Ko se deklamacija konča, se vrečka ustavi pri otroku. Otrok izvleče žogo in ji pove, ali se česa boji. Nato vstane, pogleda, kakšne barve žogo ima in izbere enake barve pot, ki jo mora premagati, da lahko pride do Strahca (škatle). Pot lahko poljubno sestavimo, npr.: otrok skače iz obroča v obroč v smeri naprej, otrok hodi po ravni črti v smeri naprej, otrok teče slalom med stožci v smeri naprej ipd. Ko otrok pride do Strahca, vzgojiteljica nadaljuje z deklamacijo:

STRAH LAHKO ZDAJ KAR ZBLEDI, TAKO DA V USTA ODLETI.

Otrok vrže žogico Strahcu v usta. Nato vrečka potuje naprej in deklamacija se ponovi od začetka, otroci pa sodelujejo pri deklamiranju.



Zapisala: Urška Vračko

7. ŠTORKLJA JE STRAŽAR NA MLAKI

PRIPOMOČKI: /

NAVODILA ZA IGRO

Otroci v krogu počepnejo, eden izmed njih pa predstavlja štokljo in hodi okrog ostalih v krogu. Hkrati z ostalimi otroki deklamira deklamacijo. Otroci v počepu predstavljajo žabe.

Besedilo deklamacije: Štoklja je stražar na mlaki, hodi z dolgimi koraki, ko pa na dolžnost pozabi, nagajivo žabo zgrabi.

Ob koncu deklamacije se otrok, ki predstavlja štokljo, ustavi in dotakne enega izmed otrok, ki čepijo. Štoklja steče v krog, žaba pa ga poskuša ujeti. Če ga ujame, se zamenjata (podobno kot pri igri gnilo jajce).

Igro lahko igramo tudi bolj umirjeno. Otrok, ki predstavlja štokljo, se dotakne otroka, ki predstavlja žabo, le-ta vstane in stopi pred štokljo v kolono. Tako on postane štoklja in nadaljuje z igro. Deklamacija se ponovi tolikokrat, dokler niso vsi otroci v vlogi štoklje.

Igra ima še več načinov izvedbe; če smo v primernem prostoru, se lahko otroci uležejo v krog na tla, s trebuhom navzdol, roke pa iztegnejo tako, da se v sredini močno primejo za roke. Ponovno je eden štoklja, vsi izgovarjajo deklamacijo, ob koncu deklamacije pa otrok, ki je štoklja, potegne za noge otroka, ki je žaba. Poskuša ga izvleči iz kroga, medtem ko se žaba močno drži za roke drugih otrok.



Zapisala: Ines Ketiš

8. NA IZLET

PRIPOMOČKI:

- vrečka ali nahrbtnik s sličicami za prvo starost

NAVODILA ZA IGRO

Otroci stojijo v krogu ali tvorijo kolono (odvisno od starosti). Med izrekanjem besedila potujejo in ga ponazarjajo z gibi. Otrok, ki je prvi v koloni ali v sredini kroga, je vodnik, ki pelje otroke na izlet. V sklepnem delu izšteje otroke, ki poimenuje predmet, ki ga bo nesel s seboj v nahrbtniku. Otroci na podlagi izbranega predmeta presodijo, ali je lahko on njihov vodnik na izletu (odvisno od izbranega predmeta). V kolikor se igramo z mlajšimi otroki, lahko imamo tudi nahrbtnik, v katerem so različne sličice. Pri izštevanju otrok povleče naključno sličico in poimenuje predmet na sliki.

BESEDILO

PRIDI Z NAMI NA IZLET
Z NAHRBTNIKOM ČEZ CELI SVET.
HOP ČEZ REKE IN DOLINE,
SKOZI JAME IN TOLMINE.
KO PA PRIDEMO DO GORE,
VSAK POKAŽE, KAJ ON ZMORE.
PLEŽI ,PLEŽI, PLEŽI, PLEŽI,
PLEŽI VSE TJA DO NEBA.
JEEEEEEEEEEEE,
PRIŠLI SMO NA VRH SVETA.
ENA, DVA, ENA, DVA,
KAJ BOŠ VZEL IZ NAHRBTNIKA?



BESEDILO:	GIBALNI MOTIVI:
PRIDI Z NAMI NA IZLET Z NAHRBTNIKOM ČEZ CELI SVET.	HOJA V KROGU ALI KOLONI
HOP ČEZ REKE IN DOLINE, SKOZI JAME IN TOLMINE.	SONOŽNI POSKOKI V PREMIKU NAPREJ HOJA V POČEPU
KO PA PRIDEMO DO GORE, VSAK POKAŽE, KAJ ON ZMORE.	HOJA V KROGU ALI KOLONI
PLEŽI ,PLEŽI, PLEŽI, PLEŽI, PLEŽI VSE TJA DO NEBA.	IZMENIČNI DVIG ROKE IN NOGE
JEEEEEEEEEEEE, PRIŠLI SMO NA VRH SVETA.	VISOK POSKOK NA MESTU
ENA, DVA, ENA, DVA, KAJ BOŠ VZEL IZ NAHRBTNIKA?	IZŠTEVANJE

Zapisała: Barbara Marčič Lavrič

9. RAZGIBAJMO SE

PRIPOMOČKI:

- pena
- filc
- tapetni nož
- škarje
- tekoče lepilo
- ježki
- folija za plastificiranje
- plastifikator
- alkoholni flumaster



NAVODILA ZA IGRO

Skupina otrok se postavi ob steno eden zraven drugega. Izberemo enega od otrok, ki začne igro. Izbrani otrok stoji prvi v vrsti, en korak pred ostalimi otroci. Najprej vrže kocko s pikami in nato še kocko s črkami. Naloga otroka je, da upošteva obe kocki. Številka na kocki mu določi, koliko besed mora povedati na prvi glas črke, ki je na drugi kocki.

Ko uspešno opravi nalogo, morajo vsi otroci izvesti gibalno nalogo glede na število pik. Ko vsi opravijo gibalni izziv, se pomaknejo en korak naprej. Določimo drugega otroka in igro ponovimo, dokler ne pridejo vsi na vrsto.

Zapisała: Darija Možič

10. OPONAŠANJE ŽIVALI

PRIPOMOČKI:

- dve kocki
- 12 slik različnih živali
- lepilni trak



NAVODILA ZA IGRO

Na eni strani igrišča naredimo vrsto in otroci se primejo za roke. Začnemo deklamirati pesem Ringa, ringa raja. Ob vprašanju, kdo pa zdaj prihaja, izberem otroka, ki vrže kocko, na kateri so slike živali. Ko kocka pade in se pokaže slika živali, nadaljujemo z besedilom pesmi (npr.: ...muca je prišla ...). Nato se otroci spustijo in do druge strani igrišča oponašajo gibanje živali ali pa to opravijo na mestu. Ko je naloga končana, postopek ponovimo. Če se katera žival pokaže večkrat, poskusimo ponovno metati kocko. Vsakič izberemo drugega otroka. Vaje so primerne za ogrevanje otrok.

“Ringa, ringa raja,
kdo pa zdaj prihaja?
(Žival) je prišla
in pokazala, kaj zna!”

Oponašanje živali:

- medved – hodi na široko s prav tako razprtimi rokami,
- žirafa – hodi po prstih z rokami, iztegnjenimi v zrak,
- račka – hodi v počepu z rokami v boku,
- zajček – sonožno poskakuje,
- štorclja – stoji na eni nogi 10 sekund,
- mačka – hodi po vseh štirih,
- žaba – skače iz počepa visoko v zrak,
- lenivec – giblje se zelo počasi,
- krokodil – leži na trebuhu in se z rokami in nogami vleče naprej,
- miška – hodi z majhnimi koraki in čisto tiho,
- ptica – teče in maha z rokami,
- opica – spleza na letvenik.

Zapisala: Anja Obrulj

11. GIBALNA KOCKA

PRIPOMOČKI:

- o kocka s slikami različnih gibalnih vaj

NAVODILA IGRE

To gibalno-jezikovno dejavnost lahko izvajajo otroci prvega in drugega starostnega obdobja. Dejavnost je zasnovana tako, da jo lahko posamezni otrok izvaja samostojno, lahko se izvaja v dvojicah ali skupinsko.

Otrok vrže kocko in pogleda fotografijo. Njegova naloga je, da prepozna vajo in s slike razbere navodila. Vajo poimenuje, opiše in demonstrira. Skupaj z ostalimi vajo tudi izvede. Vsaka ploskev ima dodane tudi pikice, ki ponazarjajo število ponovitev. Otrok pikice prešteje in tolikokrat vajo tudi ponovi.



NEKAJ PRIMEROV VAJ:

- trebušnjaki,
- sonožni poskoki,
- počepi,
- predkloni,
- poskoki narazen – skupaj,
- izpadni korak.

Zapisala: Nina Zagorac

12. ŠPORTNI JUNAK

PRIPOMOČKI:

- o kartice z opisanimi gibalnimi vajami

NAVODILA ZA IGRO

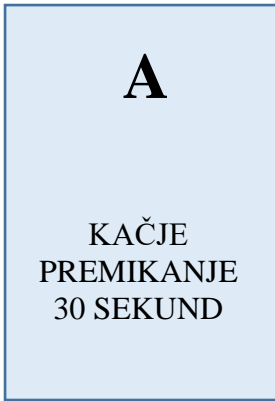
Karte imajo na eni strani napisano črko in opis gibalne vaje, na drugi strani pa je fotografija ali risba otroka, ki izvaja določeno vajo. Kartice lahko izdelamo tudi tako, da otrok pokaže vajo, vmes ga fotografiramo in to fotografijo nalepimo na kartico. Tako bo imel lastno fotografijo določene vaje.

V vrečko ali škatlo damo vse kartice z gibalnimi vajami, ki so označene s črkami od A do Ž. Otrok izžreba kartico, nato pa na podlagi fotografije opiše izvedbo vaje. Nato vajo izvedemo skupaj z njim. Primer: če je na kartici narisana deček, ki skače, otrok to poimenuje in opiše, nato vsi skupaj poskakujemo. Na kartice

lahko za posamezno vajo napišemo, koliko ponovitev je potrebnih. S starejšimi otroki lahko na podlagi črke, ki je napisana na kartici, najdemo besedo na prvi glas in nato izvedemo gibalno vajo. Otrok lahko med karticami poišče črko (prvi glas svojega imena), nato opiše vajo in jo izvede. Prav tako lahko otrok na podlagi črke na kartici pove besedo na izrečni glas in pokaže, kako se izbrani pojem giblje, ali pa s pantomimo prikaže, kako izgleda. Možnosti in različnih kombinacij je veliko, odvisne pa so od starosti otroka.

Otrok s pomočjo kartic, ki prikazujejo gibalne vaje in črke, krepi svoj besedni zaklad, način sporočanja, opisovanja in iskanja besed na določen glas. Prav tako pa se z gibanjem, ki ga izvaja, zaveda lastnega telesa in ob tem doživlja ugodje.

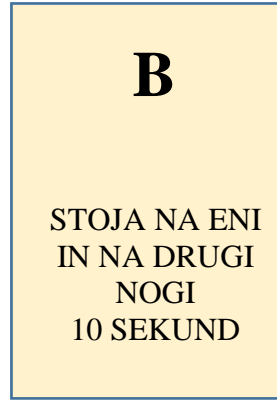




sprednja stran



hrbna stran



sprednja stran



hrbna stran

Zapisala: Barbara Erjavec