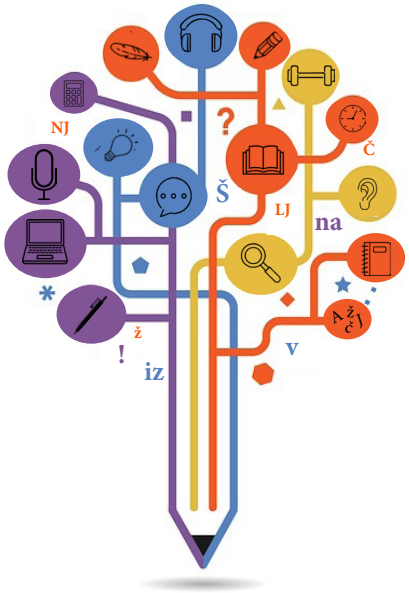


Z igro do besed: zbirka didaktičnih iger

Avtorja
Boris Kern, Nastja Gherlani

Ciljna skupina
Vrtec in osnovna šola s slovenskim učnim jezikom in dvojezičnim slovensko-italijanskim poukom v Italiji

Projekt *Nadgradnja in aktualizacija jezikovnega portala SMeJse – Slovenščina kot manjšinski jezik* je bil izbran v okviru Javnega razpisa za (so)financiranje projektov, namenjenih predstavljanju, uveljavljanju in razvoju slovenskega jezika ter njegovi promociji v letih 2020 in 2021. Projekt je sofinanciralo Ministrstvo za kulturo Republike Slovenije.

REPUBLIKA SLOVENIJA
MINISTRSTVO ZA KULTURO

slori
slovenski raziskovalni inštitut
istituto sloveno di ricerche
slovene research institute

Naslov
Z igro do besed: zbirka didaktičnih iger

Avtorja
Boris Kern, Nastja Gherlani

Zbirka
Rastoča slovenščina

Urednika
Maja Melinc Mlekuž, Boris Kern

Delovna skupina
Alex Devetak, Nastja Gherlani, Dunja Grgič, Boris Kern, Dafne Marko, Maja Melinc Mlekuž, Martina Pettirosso, Vito Poredoš

Recenzenta
Andreja Žele, Gjoko Nikolovski

Založnik
Slovenski raziskovalni inštitut (SLORI)

Vodja projekta
Maja Melinc Mlekuž

Grafično oblikovanje in prelom
Martina Pettirosso

Ilustracije
Boris Kern

Snemanje zvočnega posnetka
Boris Kern

Učne enote in drugo projektno gradivo najdete na spletnem portalu SMeJse – Slovenščina kot manjšinski jezik.

SMEJ SE SLOVENŠČINA KOT MANJŠINSKI JEZIK

Kataložni zapis o publikaciji (CIP) pripravili v Narodni in študijski knjižnici v Trstu
COBISS

Trst 2021

Kazalo

Boris Kern: ***Čudežna vas***. Didaktična igra za otroke, stare od 3 do 6 let.

Nastja Gherlani: ***Besede nagajivke***. Pet didaktičnih iger za otroke, stare od 6 do 9 let.

1. **Poslušajte pravljico.**

Majhna vasica, ki se ji je reklo Čudežna vas, se je nahajala na čudovitem mestu. Čisto ob morju s prekrasnim razgledom nanj. V Čudežni vasici je bilo le pet hiš in v njej je živelo deset zanimivih prebivalcev. Vasica pa je imela tudi lepo urejen trg, majhno gostilnico ob trgu, okrog in okrog pa je bil čudovit gozd. Prebivalci v vasici so se zelo lepo razumeli.

V prvi hiši je živel volk Filip. Živel je sam, pred hišo pa je imel najlepše urejen vrt v vasi. Posebnost njegovega vrta so bile dišeče vrtnice, ki so jih občudovali prav vsi. V drugi hiši je živela družina Kralj. Oče lev, ki mu je bilo ime Gildo, in njegova dva otroka, mali lev Matjaž in mala levinja Gizelda. Tretja hiša je bila posebna v tem, da je bila zelo posebne barve. Medtem ko se bile druge hiše bele barve, je bila ta hiša vijolična. V njej sta živela psička Liza in maček Jakob. Bila sta najbolj miren par v vasici. Znana sta bila po tem, da sta organizirala odlične zabave, ki so se jih vsi radi udeleževali. Zraven njiju na številki 4 pa je živela družina Jež. Mama Sofia Jež, oče Matej Jež in dve mali ježevki. Peta hišica je bila gostilnica zraven trga, kjer so se prebivalci vasi pogosto srečevali. Zanjo je skrbel volk Filip. Je bil pa trg poseben še po nečem. Na njem je rasla velika velika smreka. Dajala je senco tistim, ki so sedeli v gostilnici pri Filipu. Smreka je na trgu rasla že leta, res da je bila velika in čudovita, a čisto zares je ni nihče posebej opazil. Potem pa se je nekega jesenskega dne zgodilo nekaj zelo nenavadnega. Na smreki so zrasla jabolka. Prebivalci so bili popolnoma zmedeni. Gostilničar Filip je jabolka najprej opazil: »Ja kaj pa je zdaj to? Kaj se je zgodilo z našo smreko?!« Tudi ježevka Sofia ni mogla skriti začutenja: »Smreka z jabolki? Kaj takega!« Psička Liza in maček Jakob sta videla, da se na trgu nekaj dogaja. Brž sta pritekla in tudi onadva sta takoj opazila rdeča jabolka na smreki. »Zanimivo« je rekla Liza. »Ni naključje, da se naša vas imenuje Čudežna vas!« Kmalu so se ob smreki zbrali vsi vaščani. Maček Jakob je bil zgrožen. »To pa ne gre. Kakšna smreka pa je to?! Smreka z jabolki!« Nekaj časa so vsi strmeli v smreko na trgu. »Kaj bomo naredili z njo?« je nadaljeval Jakob. »Ja, kaj naj bi pa naredili?!« je začudeno vprašala ježevka Sofia. Jakob pa: »To res ne gre – smreka z jabolki! Mislim, da jo moramo posekati.« »Posekati?!« se je začudila tudi Liza. »Zakaj nekaj bi jo posekali?« je rekel lev Matjaž. »Smreka je čudovita!« »In daje nam senco v naši gostilnici,« je dodal gostilničar Filip. »Vem, ampak s to smreko je nekaj narobe, če na njej rastejo jabolka,« se ni dal maček Jakob. Psička Liza je bila začudena, da so jabolka tako zmotila njenega Jakoba. »Kaj takega, Jakob! ... Ne razumem, zakaj bi bilo z našo smreko kaj narobe.« Med prebivalci se je vnel pravi prepir, ki pa se je kar hitro končal. »Tudi vajina hiša je posebna.« je rekla ježevka Sofia. »Vse naše hiše so bele barve, vajina pa je vijolična. A bomo tudi vašo hišo zato podrli?! Seveda ne!« Maček Jakob je razmislil in je ugotovil, da to, kar je povedal, res nima smisla. »Imate prav,« je rekel maček Jakob. »Ne glede na to, kakšna je smreka – naša je!« Jakob se je tudi opravičil za to, kar je rekel pred tem.

Vse prebivalke in prebivalci so bili zadovoljni, da so uspešno rešili prvi nesporazum v vasi. Šli so v Gostilnico pri Filipu, kjer so veselo kramljali dolgo v noč.

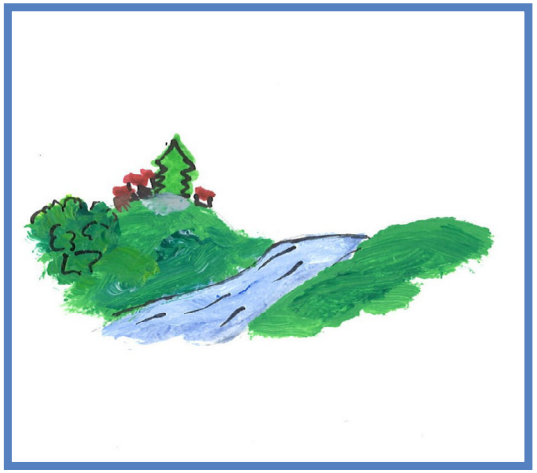
Zanimivo pa je še nekaj. O njihovi posebni smreki se je hitro razvedelo tudi po drugih vaseh. Ni minilo veliko časa, ko so tudi iz sosednjih vasi začeli prihajat v Čudežno vas in si ogledovat njihovo posebno smreko. Vse vaščanke in vaščani Čudežne vasi so postali zelo ponosni na svojo smreko, ki je rodila lepa rdeča jabolka.

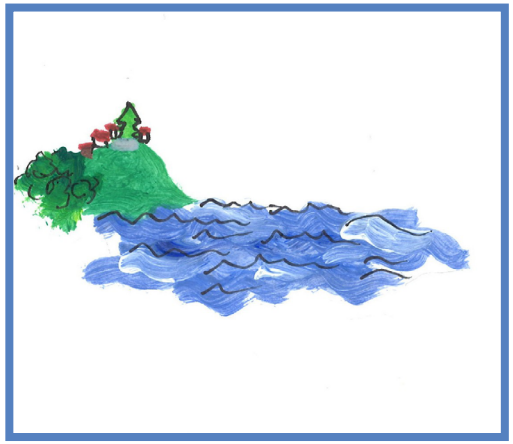
2. Ali vam je bil pravljica všeč? Kaj vam je bilo v pravljici všeč?

3. Poslušajte pravljico še enkrat.

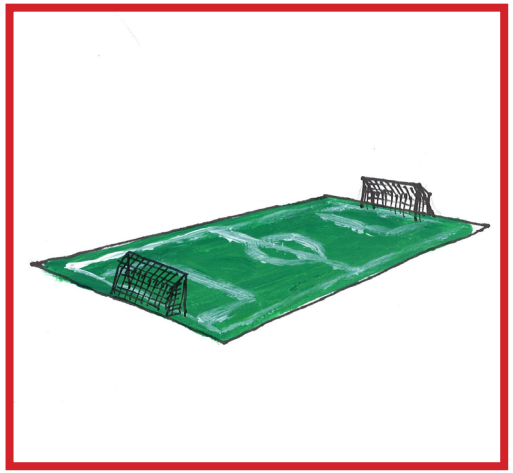
4. Poslušajte vprašanja in odgovorite nanje tako, da izberete pravo sličico ali prave sličice. Sličice lahko obkrožite ali pa jih pred tem izrežete in med njimi izberete prave.

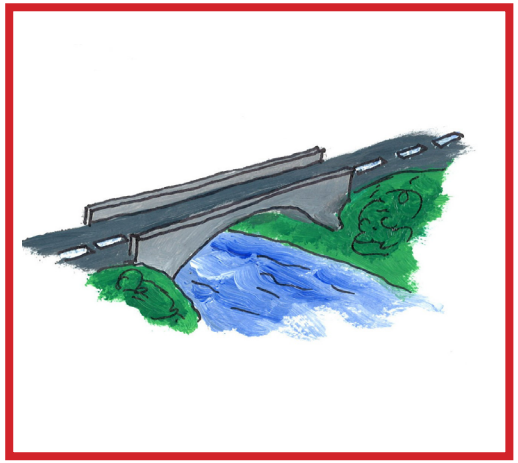
Kje se nahaja Čudežna vas?





Kaj lahko najdemo v Čudežni vasi?

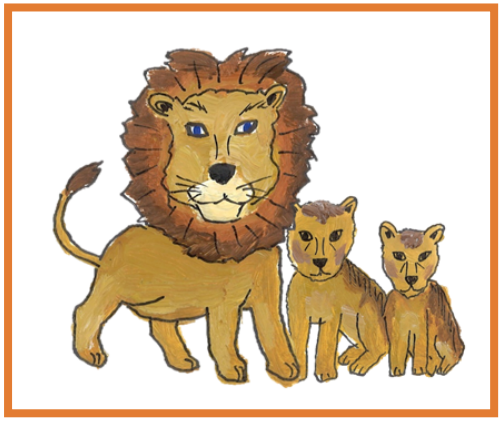




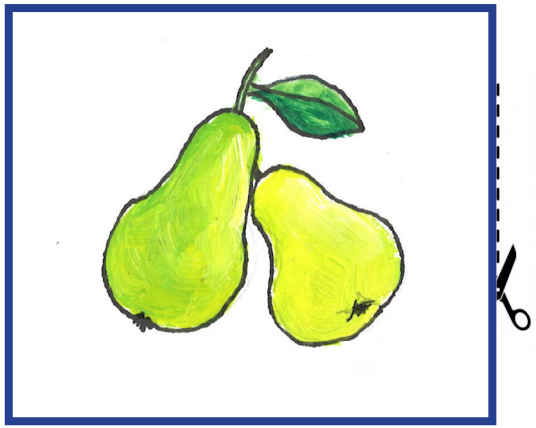
Kaj ima na vrtu volk Filip?

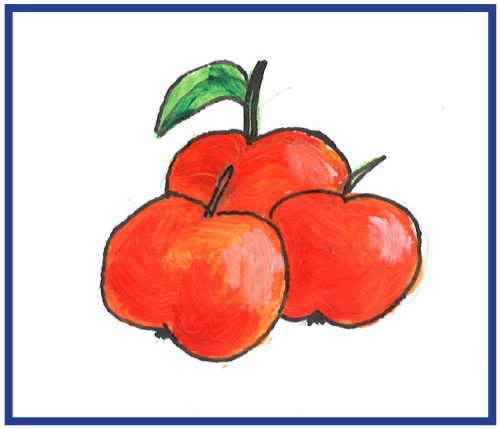
Kakšne barve je hiša psičke Lize in mačka Jakoba?

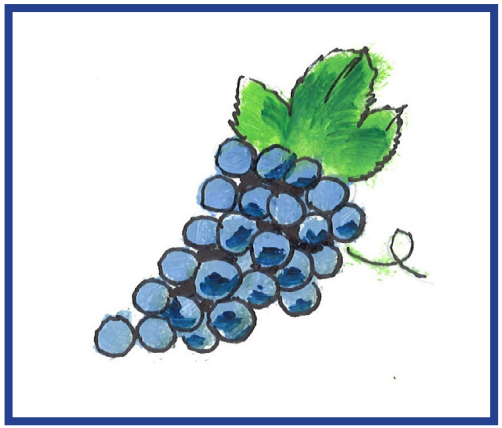
Kdo živi v hiši št. 4?



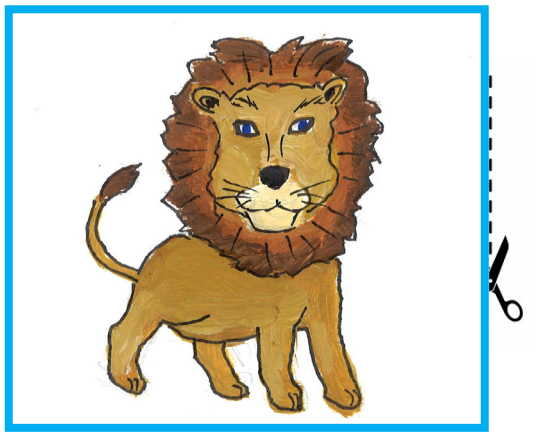
Kaj je zraslo na smreki?

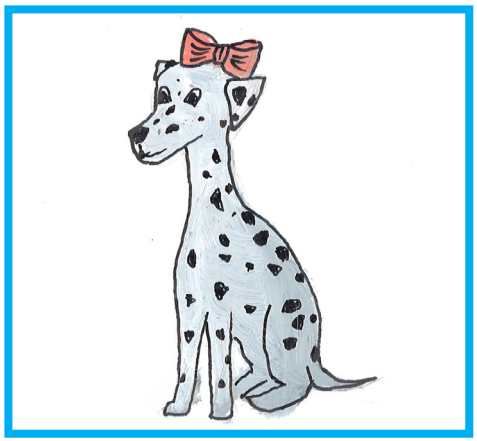


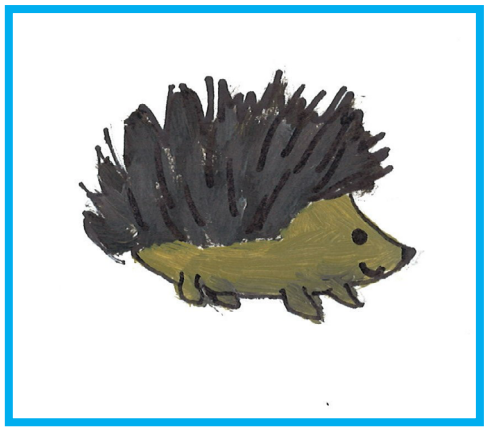




Kdo je prepričal mačka Jakoba, da ne razmišlja dobro?







5. **Povejte pravljico še enkrat. Pomagajte si s sličicami, ki ste jih izbrali.**

BESEDE NAGAJIVKE

Zbirka petih didaktičnih iger

Didaktična igra 1: **DOMINE**			
Učna tema:	**Cilji:**	**Potrebujemo:**	**Potek in pravila igre:**
težko zapisljive besede	Učenci: • utrdijo pravilen zapis besed nagajivk, • povežejo zapis besed z ustreznimi sličicami besed, • bogatijo besedni zaklad.	48 domin.	Igralni komplet vsebuje 48 domin in je izdelan na osnovi navadnega modela s pikami. Domine imajo na eni polovici napisano besedo nagajivko in na drugi strani sličico druge besede nagajivke. Igralci si sedijo nasproti za mizo. Igro igrajo od dva do štirje igralci. Najprej se domine premeša, potem si vzame vsak igralec iz kupa 5 domin in jih postavi predse tako, da jih nasprotniki ne morejo videti. Preostale domine postavimo na kupček in jih porinemo nekoliko stran. Za začetek se na sredino mize postavi prvo ploščico (dvojnico ZAČETEK – ključ). K dvojnici se prilega vsaka domina, ki ima na eni strani sličico besede nagajivke. Tako se igra nadaljuje. Podoba, ki jo pri tem oblikujejo domine na mizi, ni pomembna. Glavno je, da na obeh koncih vedno daljše kače iz domin ostaja dovolj prostora za dodajanje novih. Kdor pred sabo nima več primerne domine, mora enkrat “kupiti” iz kupčka. Če povleče iz kupčka domino, ki mu ne ustreza, jo spravi v lastno zalogo in igro nadaljuje naslednji igralec. Kdor se znebi vseh domin, zmaga.

Didaktična igra 2: **SPOMIN**			
Učna tema: težko zapisljive besede	**Cilji:** Učenci: • utrdijo pravilen zapis besed nagajivk, • povežejo zapis besed z ustreznimi sličicami besed, • bogatijo besedni zaklad, • razvijajo poimenovalno zmožnost, • urijo spomin.	**Potrebujemo:** 22 parov sličic (težko zapisljivih besed).	**Potek in pravila igre:** Igro Spomin sestavlja 22 parov kartic s sličicami besed nagajivk. Vsaka sličica nagajivka ima svoj par, in sicer zapis besede nagajivke. Cilj igre je zbrati čim več parov kartic. Kartice položimo na mizo s sličicami in besedami obrnjenimi navzdol in jih premešamo. Razporedimo jih v vrste in stolpce, tako da z njimi oblikujemo pravokotnik. Igralec, ki je na vrsti, obrne navzgor eno od kartic in ji med preostalimi karticami poskuša poiskati ustrezen par (kartico z zapisom, ki je izdelana v manjšem formatu v primerjavi s kartico sličice nagajivke. Če igralec najde par, ga vzame k sebi in lahko znova poskusi poiskati nov par. Če pri iskanju para ni bil uspešen, položi obe kartici na prvotno mesto, z igro pa nadaljuje naslednji igralec. Igre je konec, ko igralci poberejo vse kartice. Zmaga igralec, ki je zbral največje število parov.

Didaktična igra 3: **TOMBOLA**			
Učna tema: težko zapisljive besede	**Cilji:** Učenci: • utrdijo pravilen zapis besed nagajivk, • povežejo zapis besed z ustreznimi sličicami besed, • bogatijo besedni zaklad, • razvijajo poimenovalno zmožnost.	**Potrebujemo:** 47 sličic besed nagajivk in 11 tablic.	**Potek in pravila igre:** Vsak igralec potegne eno tablico, kjer so zapisane besede nagajivke. Pri branju mora učenec paziti, da pokrije le pravilno zapisano besedo. Učitelj ima v vrečki sličice vseh besed nagajivk. Učitelj iz vrečke vleče sličice besed nagajivk in jih izgovori na glas. Tisti učenec, ki ima na tablici pravilno zapisano besedo nagajivko, jo pokrije. Tisti, ki pokrije vsa polja (samo pravilno zapisane besede nagajivke), zmaga. Vsaka tablica ima 9 pravilno zapisanih besed nagajivk, skupno pa 15.

Didaktična igra 4: **PREKRIVANKA**			
Učna tema: težko zapisljive besede	**Cilji:** Učenci: • utrdijo pravilen zapis besed nagajivk, • razvijajo zaznavno zmožnost, • prepoznajo črke in jih postavljajo na stavnici.	**Potrebujemo:** igralno ploščo cvetlice, 4 krožce za vsako igralno ploščo.	**Potek in pravila igre:** Igra je namenjena enemu ali dvema igralcema. Učenci si lahko pomagajo tudi s stavnico, kasneje pa brez predhodnega postavljanja iščejo besede nagajivke na krožcih. Otrok na igralni plošči v posameznem krožcu poimenuje črke (npr. G, Z, R, O, D), nato s pomočjo črk na stavničnih listih (ali brez njih) sestavi besedo (npr. GROZD). Sestavljeno besedo poišče med posamezni delci, jo prebere in pokrije pravo mesto na »čašnih listih« cvetlice. Učenci lahko iz besed tvorijo/pišejo povedi.

Didaktična igra 5: **SLIKOVNO-ČRKOVNA STAVNICA**			
Učna tema: težko zapisljive besede	**Cilji:** Učenci: • spoznavajo in poimenujejo sličice, ki zaznamujejo posamezne črke v slikovno-črkovni stavnici in s tem vzpostavljajo asociativno zvezo med zapisom besede nagajivke in sličico na stavnici, • utrjujejo in preverjajo slušno zaznavanje besed nagajivk, • se navajajo na natančno glasovno analizo in pravilno zapisovanje besed nagajivk s pomočjo slikovno-črkovne stavnice.	**Potrebujemo:** 10 tablic, črke slovenske abecede.	**Potek in pravila igre:** Igra je namenjena enemu ali več igralcem. Vsak igralec dobi igralno ploščo, na kateri so tri ali štiri sličice. Pod sličicami so prazni kvadratki, kamor bodo učenci poimenovali sličice besed nagajivk tako, da bodo postavili črke slovenske abecede. Vse sličice imajo enako število glasov (npr. osel, čoln, gozd).

Didaktična igra 1: **DOMINE**

Igralni komplet za tisk

STORŽ	
KONJ	
GROZD	
ZAJEC	
GALEB	
GOLOB	

VOLNA	
GRABLJE	
KOSTANJ	
PRAPROT	
KONEC	
KORENJE	

MRAVLJA	
SOD	
JASTREB	
GAD	
VRABEC	
PES	

ZOB	
REP	
ČRV	
OVCA	
SRP	
STOL	

POLŽ	
HLOD	
KLOP	
LESTEV	
ČEŠNJA	
METULJ	

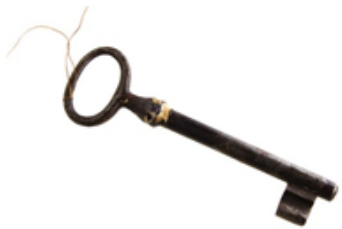
MEDVED	
OSEL	
KNJIGA	
GOZD	
DEŽNIK	
ČOLN	

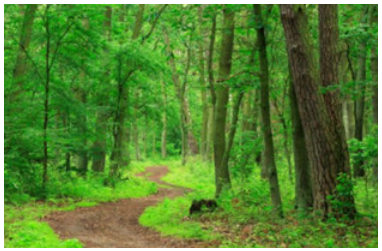
NAHRBTNIK	
REGRAT	
LOKVANJ	
GUMB	
JABOLKO	
AVTOMOBIL	

ŽELOD	
MED	
ŠKORNJI	
PRST	
ZAČETEK	KLJUČ
GRAD	

Didaktična igra 2: **SPOMIN**

Igralni komplet za tisk





OSEL	GOZD	LESTEV
POLŽ	ČRV	STOL
OVCA	VRABEC	PRAPROT
GRABLJE	GAD	KORENJE

PES

KONJ

STORŽ

GROZD

VOLNA

KLJUČ

MEDVED

LOKVANJ

METULJ

JASTREB

Didaktična igra 3: **TOMBOLA**

Igralni komplet za tisk

LESTEU	**MEDVED**	**ČRU**	**MRAVLJA**	**KOSTANJ**
PES	**ZAJEC**	**NAHRBTNIK**	**OSU**	**REGRAD**
GOSD	**STORŠ**	**KLJUČ**	**KORENJE**	**ŠKORNJI**

OSEU	**GOLOB**	**ZOP**	**PRAPROT**	**JASTREP**
SLADOLED	**POLŽ**	**STOL**	**GRABLJE**	**ZAJC**
KNJIGA	**AVTOMOBIU**	**GOZD**	**LESTEU**	**METULJ**

OVCA	KLOB	POLŽ	GAT	KNJIGA
MEDVET	GRAD	METULJ	PRST	MET
SRP	MRAULJIA	STORŽ	HLOT	MED

ŽELOD	OUCA	NAHRPTNIK	GROZD	REP
JASTREP	SOD	PRST	SRB	GAD
MED	MRAVLJA	DEŽNIK	GRAD	KNIGA

ČRV	**AVTOMOBIL**	**DEŠNIK**	**GUMP**	**PRAPROT**
GRAT	**OVCA**	**SOT**	**KORENJE**	**GOLOB**
GRABLJE	**ŽELOT**	**ZOB**	**KOSTAN**	**OSEL**

DEŽNIK	**AUTOMOBIU**	**JABOLKO**	**SLADOLED**	**GOSD**
PRAPROD	**GOZD**	**ŽEB**	**SOT**	**GRAD**
KNIGA	**LESTEV**	**GUMB**	**ČOLN**	**PRST**

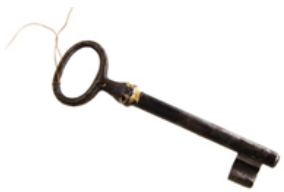
ŽELOD	GROZD	KLUČ	KORENIE	KLOP
JASTREP	GOLOP	SOD	ŠKORNJI	PS
ZAJEC	ČRV	MRAULA	POLŽ	OSEL

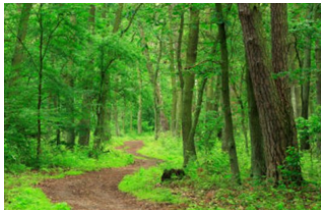
HLOD	GUMP	STORŠ	AVTOMOBIL	REB
GROST	VRABEC	VOLNA	KON	KONJ
REGRAT	KOSTANJ	OVCA	GAD	NAHRPTNIK

ČEŠNJA	**AVTOMOBIL**	**MRAVLJA**	**KOSTANJ**	**PRAPROD**
JABOUKO	**JASTREP**	**KNJIGA**	**DEŠNIK**	**VOLNA**
SRP	**POUŠ**	**SOD**	**PES**	**KOSTANJ**

STORŽ	**SOD**	**GOLOP**	**SLADOLET**	**STOL**
METVET	**ZAJEC**	**GRABLJE**	**REP**	**LOKVANJ**
MRAVLJA	**DEŽNIK**	**NAHRPTNIK**	**POLŽ**	**LESTEU**

GOSD	**OUCA**	**POUŠ**	**GRAT**	**KLJUČ**
MEDVED	**GROZD**	**METULJ**	**REP**	**OSU**
REGRAT	**ČEŠNJA**	**GAT**	**NAHRBTNIK**	**KLOP**



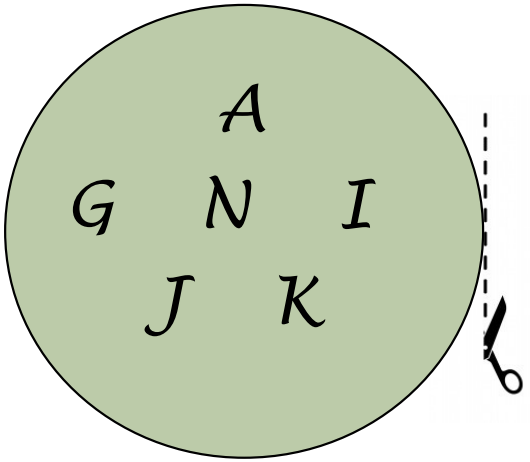


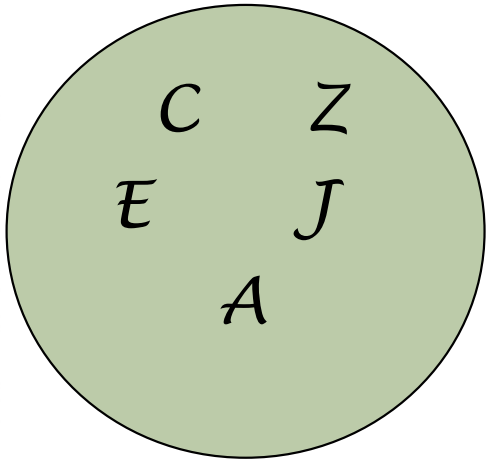
TISOČ IN ENA
NOČ

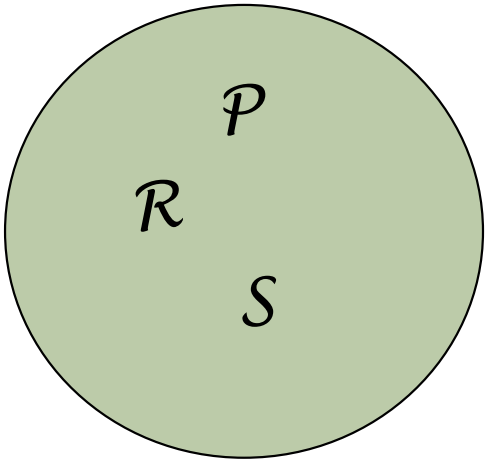
C-MAX

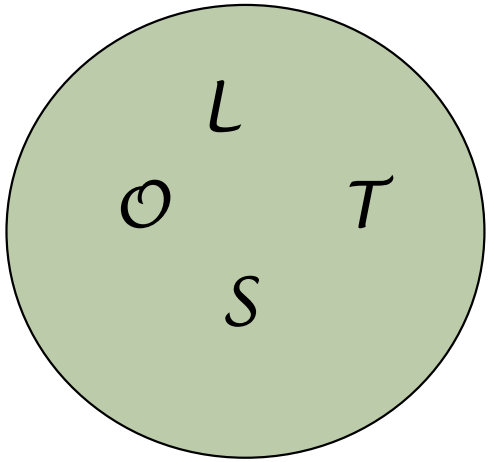
Igralni komplet za tisk

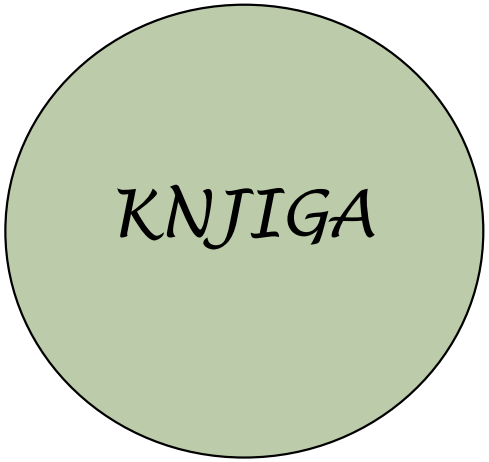
KROŽCI ZA VSAKO IGRALNO PLOŠČO:

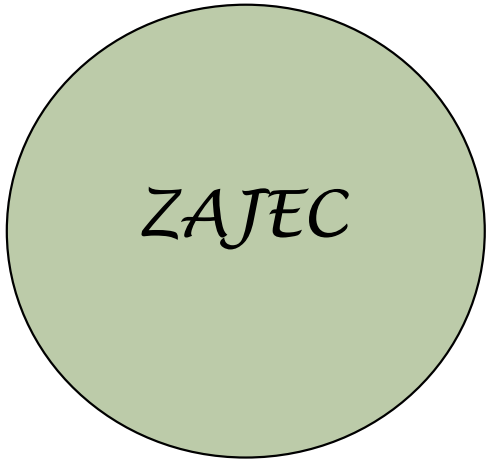


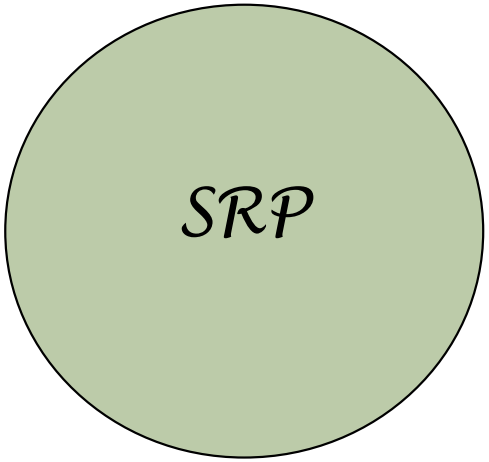


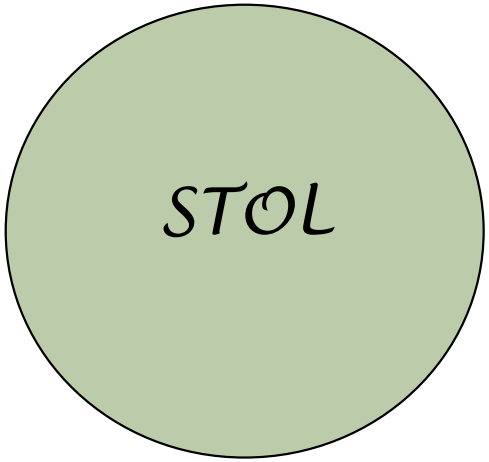












P L O K

B O Z

K I D N E Ž

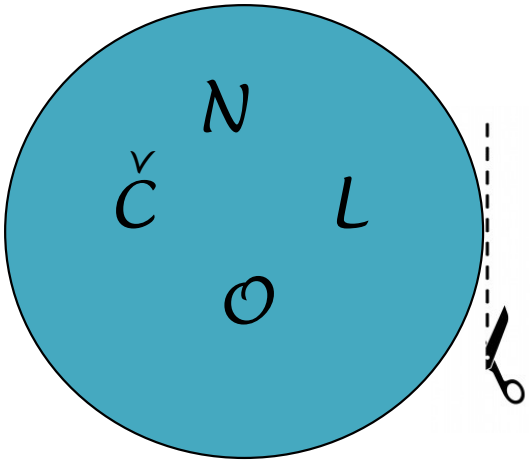
D Z O G R

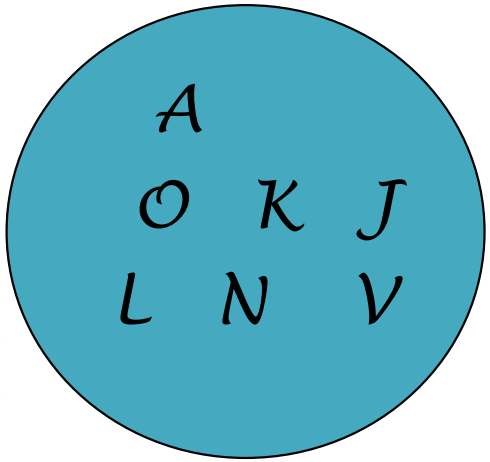
KLOP

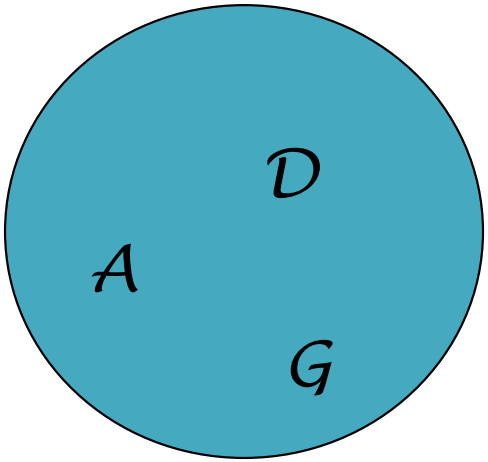
ZOB

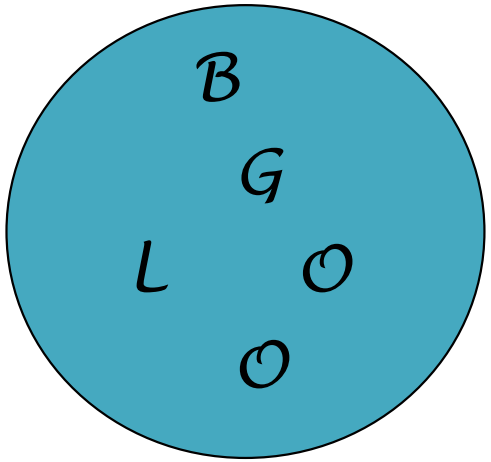
DEŽNIK

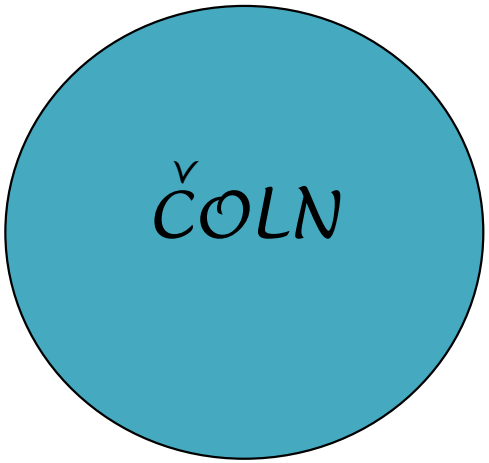
GROZD


N
Č
L
O

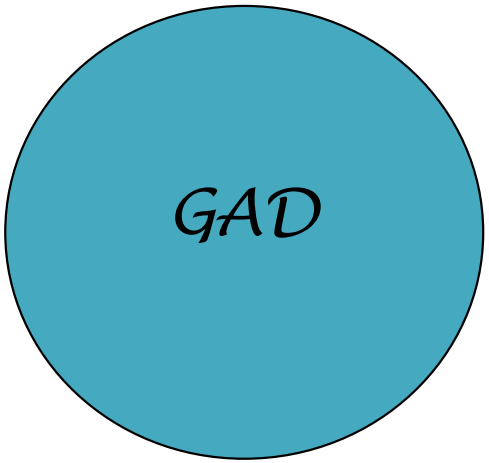

A
O K J
L N V

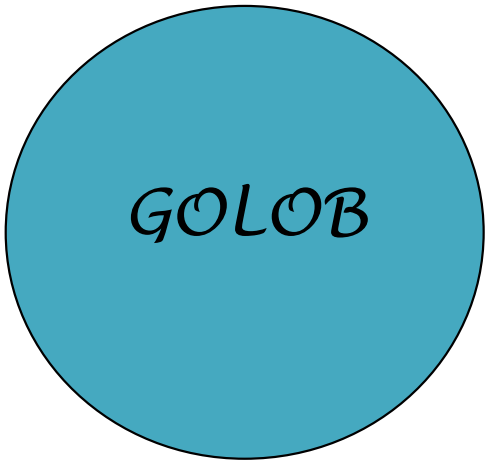

D
A
G


B
G
L O
O


ČOLN

LOKVANJ


GAD


GOLOB

D O S

D O Z G

Č L J U K

C B A E V R

SOD

GOZD

KLJUČ

VRABEC

L O
I M B
A T O
V

V
L E
T S
E

A R
M J
L
A V

B
E T
R J
S A

AVTOMOBIL

LESTEV

MRAVLJA

JASTREB

O K
A L B
J O

D
M
E

A
J Č
N Š
E

T
S R
P

JABOLKO

MED

ČEŠNJA

PRST

Ž O
T R
S

J
N S
A T
O K

B
M
U
G

P
R
E

STORŽ

KOSTANJ

GUMB

REP

E O
K J N
E
R

A
V N
L
O

K
N N
I T B
A R H

A
C O
V

KORENJE

VOLNA

NAHRBTNIK

OVCA

V R Č

D L O E Ž

D E V D E M

Ž L O P

ČRV

ŽELOD

MEDVED

POLŽ

E J
U L
M
T

S
E
P

B
E
L A
G

J
N
O
K

METULJ

PES

GALEB

KONJ

D O H L

D A G R

I K J S N R O

L E S O

HLOD

GRAD

ŠKORNJI

OSEL

R
L
E
O

T
G R
A E R

E A
G L
J B
R

T
O R P
A R
P

OREL

REGRAT

GRABLJE

PRAPROT

IGRALNA PLOŠČA CVETLICE:

Didaktična igra 5: **SLIKOVNO-ČRKOVNA STAVNICA**

Igralni komplet za tisk

TABLICE