

# DIDAKTIČNE IGRE

Zbirka didaktičnih iger v sklopu programa  
Zdravje v vrtcu





## DIDAKTIČNE IGRE

Zbirka didaktičnih iger v vrtcih ZR Novo mesto v sklopu programa Zdravje v vrtcu

**Urednik:** Tea Kordiš, Katja Božič

**Pregledal:** Tea Kordiš

**Oblikovanje:** Katja Božič

**Kraj in leto izdaje:** Novo mesto, 2024

**Elektronski vir:** NIJZ

**Spletni naslov:** [www.nijz.si](http://www.nijz.si).

Gradivo ni lektorirano.





## KAZALO

<i>ENOTA VRTCA PRI OŠ DRAGATUŠ</i> .....	5
Pot do čistih in zdravih zob.....	5
<i>ENOTA VRTEC SONČEK, SEMIČ</i> .....	7
Škrat na potepu (namizna igra).....	7
Škrat na potepu (talna igra).....	9
<i>MODRINČEK, ZASEBNI VRTEC</i> .....	17
Modrinčkova pot v vrtec (namizna igra).....	17
Modrinčkova pot v vrtec (talna igra).....	19
<i>OŠ BRUSNICE – VRTEC BRUSNICE</i> .....	22
Igriva pot do zdravih zob.....	22
<i>OŠ MOKRONOG, VRTEC MOKRONOŽCI</i> .....	24
Škratkov vrtiljak.....	24
<i>OŠ OTOČEC – VRTEC OTOČEC</i> .....	29
1, 2, 3 gibaj se ti.....	29
<i>OŠ RAKA – ENOTA VRTEC</i> .....	31
Napolnimo košarico.....	31
<i>OŠ STOPIČE – VRTEC STOPIČE</i> .....	33
Poskočna žabica.....	33
<i>OŠ ŠMARJETA – VRTEC SONČEK</i> .....	35
Obrazna kocka.....	35
Telovadna kocka.....	37
Veseli in žalostni zobki.....	39
<i>OŠ VINICA, ENOTA VRTCA PRI OŠ VINICA</i> .....	40
Ločevanje odpadkov.....	40
<i>OŠ XIV. DIVIZIJE SENOVO, ENOTA VRTEC</i> .....	42
Živimo zdravo.....	42
<i>OTROŠKI VRTEC METLIKA</i> .....	43
Zdrav krožnik.....	43
<i>VRTEC CEPETAČEK</i> .....	45
Kocka dogodivščin.....	45
<i>VRTEC CICIBAN NOVO MESTO</i> .....	53
Gibko kocka.....	53
<i>VRTEC ČEBELICA ŠENTJERNEJ</i> .....	55
Gibalni spomin.....	55
<i>VRTEC DETELJICA – OŠ MIRNA</i> .....	59
Ptičja hišica in mali detektiv.....	59
<i>VRTEC GUMBEK V OŠ DOLENJSKE TOPLICE</i> .....	63
Plesoče žito.....	63
Posadimo koruzo.....	64
Taktilni kokošji spomin.....	66
<i>VRTEC KRKINE LUČKE PRI OŠ VAVTA VAS</i> .....	68
Kolo prijateljstva.....	68
<i>VRTEC KRŠKO</i> .....	70
Zdrave navade.....	70



VRTEC PEDENJPED NOVO MESTO.....	72
Vse bolhe spat .....	72
VRTEC PLAVČEK, VVE PRI OŠ JOŽETA GORJUPA.....	74
Igra gibanja z oblikami in barvami .....	74
VRTEC PRI OŠ BIZELJSKO .....	76
Vrtiljak .....	76
VRTEC PRI OŠ KRME LJ .....	80
Moja vzgojiteljica zmore.....	80
VRTEC PRI OŠ MILANA MAJCNA ŠENTJANŽ .....	82
Labirint z izzivi .....	82
Mavričen kotiček .....	86
VRTEC PRI OŠ VELIKA DOLINA.....	88
Piščanček Pik .....	88
VRTEC RINGARAJA PRI OŠ ARTIČE.....	90
Travniški živ žav .....	90
Zajček Zlatko in zdrave dobrote .....	92
VRTEC SONČEK PRI OŠ ŽUŽEMBERK.....	94
Gradim prijateljstvo.....	94
VRTEC SONČNICA PRI OŠ VELIKI GABER.....	97
Vroči, hitri obroč.....	97
ZASEBNI DRUŽINSKI VRTEC RINGA RAJA .....	99
Jabolka in hruške .....	99
Vesel in žalosten zobek .....	101
KAZALO SLIK.....	103





## ENOTA VRTCA PRI OŠ DRAGATUŠ

### Pot do čistih in zdravih zob

#### NAMEN IGRE

Spodbujanje otrok k umivanju zob in skrbi za zdrave zobe.

#### CILJI

- ~ Otrok spozna, da mu umivanje zob in uživanje različne zdrave hrane pomaga ohranjati zdrave zobe.
- ~ Otrok spozna, da on sam vpliva na zdravje svojih zob.
- ~ Otrok posluša in upošteva pravila igre.

#### PRIMERNA STAROST

4 – 6 let

#### PRIPOMOČKI

- ~ Igralne figure,
- ~ igralna kocka,
- ~ sestavljanke s sliko veselega zoba med ščetkanjem s krtačko.

#### NAVODILA ZA IGRO



Število igralcev: do 4 igralci.

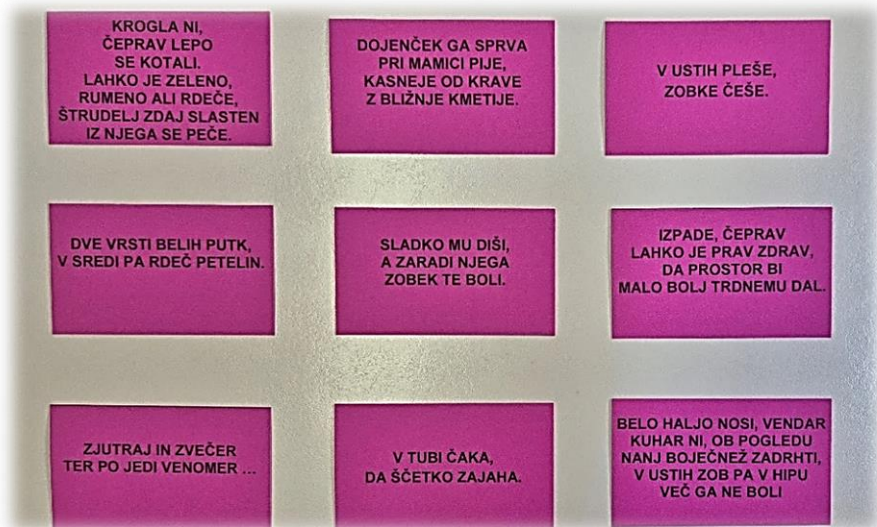
Začetnega igralca igre določimo z največjim dobljenim številom pik pri metu igralne kocke.

Igralcem podamo pravila igre:

- ~ Začetek igre je v zgornjem levem kotu pri sličici dečka in deklice, ki si umivata zobe. Ko pride igralec na polje z nasmejanim zobom, **se pomakne za nekaj polj naprej, na polje, kamor ga vodi puščica.**
- ~ Polje s puščico **preskoči oz. ga ne šteje.**
- ~ Če pride na modro polje z žalostnim in umazanim zobom, **gre po puščici za nazaj, na polje z zobno ščetko.** Na polju z zobno ščetko se ustavi, saj si mora umiti zobe in **zato en krog ne meče kocke.**
- ~ Igralci, ki pridejo na polja z vprašaji, **vlečejo kartice z ugankami o zobeh, o zdravi hrani za zobe ali o umivanju zob.** Igralcem dajemo povratne informacije o pravilnosti odgovorov. Oni pa ob **pravilnem odgovoru obrnejo košček sestavljanke na stran s sličico in jo postopoma sestavljajo v celoto.**
- ~ Kdor prvi sestavi sliko sestavljanke, **postane ZOBOFRAJER ali ZOBOFRAJERKA.**
- ~ Ostali igralci igro nadaljujejo, **dokler koščki sestavljanke manjkajo samo enemu igralcu.** Ko kateri izmed igralcev pride do konca poti na igralni podlogi, a ni še zbral vseh koščkov sestavljanke, **gre zopet od začetka.**

#### AVTOR IGRE

Alenka Šimec



Slika 1: Kartice z ugankami (vir: Enota vrtca pri OŠ Dragatuš)



Slika 2: Igra otrok z namizno didaktično igro (vir: Enota vrtca pri OŠ Dragatuš)



Slika 3: Sestavljanje sestavljanke veseli zobek (vir: Enota vrtca pri OŠ Dragatuš)



## ENOTA VRTEC SONČEK, SEMIČ

### Škrat na potepu (namizna igra)

#### NAMEN IGRE

Namen igre je druženje, gibanje, krepitev različnih področij zdravega načina življenja.

#### CILJI

Odvisen od teme vezane na zdrav način življenja – vzgojiteljica si jo izbere sama.

#### PRIMERNA STAROST

2 – 6 let

#### PRIPOMOČKI

- ~ Namizna podloga za igro,
- ~ figurice (kot pri namizni igri Človek ne jezi se),
- ~ igralna kocka,
- ~ kartončki z nalogami/vprašanji.

#### NAVODILA ZA IGRO



Pri namizni igri se igrajo 4 otroci (lahko tudi več ali manj).

Otroci mečejo kocko in se s figurami premikajo po polju naprej. Barva listka na katerega otrok pride, določa barvo kartončka, ki ga izbere. Na kartončkih so vprašanja ali naloge na temo, ki si jo vzgojiteljica sama izbere v povezavi z zdravim načinom življenja (zdrava prehrana, varno s soncem, narava in varovanje okolja, osebna higiena, varnost v prometu, vljudnostni izrazi, duševno zdravje...).

*Primeri: glej **Kartončki z nalogami/vprašanji**.*

Če otrok pravilno odgovori na vprašanje oz. dobro opravi nalogo, se premakne 2 polji naprej, drugače ostane na mestu. Če pride otrok na polje škrata, pa nalogo opravljajo vsi otroci. Ta naloga je za vse gibalna (popestritev igre).

#### AVTORJI IGRE

Vesna Smrekar in Mirjana Šutej



Slika 4: Namizna igra Škrat na potepu in kartončki z nalogami (vir: Enota vrtec Sonček, Semič)



Slika 5: Igranje namizne igre Škrat na potepu (vir: Enota vrtec Sonček, Semič)





## ENOTA VRTEC SONČEK, SEMIČ

### Škrat na potepu (talna igra)

#### NAMEN IGRE

Namen igre je druženje, gibanje, krepitev različnih področij zdravega načina življenja.

#### CILJI

Odvisen od teme vezane na zdrav način življenja – vzgojiteljica si jo izbere sama.

#### PRIMERNA STAROST

2 – 6 let

#### PRIPOMOČKI

- ~ Talna podloga za igro,
- ~ figurice (kot pri namizni igri Človek ne jezi se),
- ~ igralna kocka,
- ~ kartončki z nalogami/vprašanji.

#### NAVODILA ZA IGRO



Igro se igrajo 4 otroci (lahko tudi več ali manj).

Otroci mečejo večjo kocko, ki ima barvne stranice, otrok se premakne na barvo listka, kot jo vrže na kocki. Vsaka vzgojiteljica igro prilagodi razvojni stopnji otrok.

Otroci lahko tako kot pri namizni igri vlečejo barvne kartonček glede na barvo, ki so jo vrgli na kocki. Najmlajši pa se lahko samo premikajo po barvah. Kadar naredimo kocko s pikami, se otrok premakne za toliko listkov, kolikor pik je vrgel (preštevanje)...

*Primeri: glej **Kartončki z nalogami/vprašanji**.*

#### AVTORJI IGRE

Vesna Smrekar in Mirjana Šutej



Slika 6: Igranje talne igre Škrat na potepu (vir: Enota vrtec Sonček, Semič)



## KARTONČKI Z NALOGAMI/VPRAŠANJI

TEMA: Duševno zdravje

Primerno za starost: 3 – 4 leta



Poimenuj izraz posameznega čustva (oči, usta) – VESELJE.



Poimenuj izraz posameznega čustva (oči, usta) – STRAH.



Poimenuj izraz posameznega čustva (oči, usta) – ŽALOST.



Poimenuj izraz posameznega čustva (oči, usta) – JEZA.



Prepoznaj dobro in slabo vedenje.



TEMA: Zelišča

Primerno za starost: 4 – 5 let



Poimenuj.



Poimenuj.



Poimenuj.



Poimenuj.



Kamilico uporabljamo za:  
a) čaj,  
b) sok.



Peteršilj uporabljamo za:  
a) kot začimbo,  
b) za sok.



Melisin sirup smo pripravili iz:

- a) melise,
- b) mete,
- c) žajblja.



## TEMA: Vljudnostni izrazi

Primerno za starost: 2 – 3 leta

Zjutraj ob prihodu v vrtec  
pozdravimo. Kako?

DOBER DAN / DOBRO JUTRO

Ob prihodu na obisk k prijatelju  
pozdravimo. Kako?

DOBER DAN / DOBRO JUTRO

Če koga na sprehodu srečamo  
pozdravimo. Kako?

DOBER DAN / DOBRO JUTRO

Starš ti zaželi lep dan na odhodu.  
Kako se zahvališ?

HVALA

Vzgojiteljica ti pomaga zapeti  
jopico. Kako se zahvališ?

HVALA

Prijatelj ti ponudi čokolado. Kako  
se zahvališ?

HVALA



Mamici podariš šopek rož. Katero besedo uporabiš?

IZVOLI

Očetu prineseš čaj. Katero besedo uporabiš?

IZVOLI

Ponudiš prijatelju zajtrk/kosilo. Katero besedo uporabiš?

IZVOLI

Če želiš imeti prijateljevo igračo. Kako zaprosiš?

PROSIM

Želiš gledati risanko. Kako zaprosiš starše?

PROSIM

Potrebuješ pomoč. Kako zaprosiš?

PROSIM



Vzgojiteljica ponudi vsem otrokom zajtrk. Kaj zaželi otrokom?

DOBER TEK

Natakar vam v restavraciji prinese kosilo. Kaj vam zaželi?

DOBER TEK

Na mizi imamo rojstnodnevno torto. Kaj nam slavljenec zaželi?

DOBER TEK

Skačeš po prostoru in se zaletiš v babico, ki pije kavo. Kako se opravičiš?

OPROSTI

Porušiš prijatelju stolp iz kock. Kako se opravičiš?

OPROSTI

Po nesreči pohodiš prijatelja. Kako se opravičiš?

OPROSTI





## MODRINČEK, ZASEBNI VRTEC

### Modrinčkova pot v vrtec (namizna igra)

#### NAMEN IGRE

Druženje, gibanje, medsebojno sodelovanje.

#### CILJI

Spodbuditi gibalno dejavnost otrok in sodelovanje.

#### PRIMERNA STAROST

od 4. let dalje

#### PRIPOMOČKI

- ~ Igralna podloga,
- ~ igralna kocka,
- ~ štiri kamenčki z ilustracijo živali,
- ~ kartončki z napisanimi nalogami/plastificiran napis z nalogami.

#### NAVODILA ZA IGRO



Namizna igra je primerna za 4 igralce.

Navodila za izdelavo kocke: na kocki so pike do števila 4, eno polje označeno s STOP, ki pomeni, da igralec obstane na mestu, drugo polje označeno s +1, ki pomeni, da se igralec premakne za 1 polje naprej.

Ko je igralec na vrsti meče igralno kocko. Glede na število pik oz. sliko iz kocke, se s svojo figuro oz. kamenčkom z narisano živaljo premakne po poljih po igralni podlogi. Ko pride na polje s številko, opravi določeno nalogo.

Vsi igralci pridejo na cilj v vrtec Modrinček. Igra ni tekmovalna ampak sodelovalna. Tisti, ki prvi pride na cilj počaka ostale prijatelje, da dokončajo pot do vrtca, pri tem pa jim lahko priskoči na pomoč.

*Podrobna navodila: glej Naloge na posameznem polju.*

#### AVTORJI IGRE

Petra Kastelic, Nina Božič, Sanela Duraković, Mateja Šašek, Metka Klobučar



Slika 7: Pripomočki – igralne figure, kocka (vir: Vrtec Modrinček)



Slika 8: Igralna podloga (vir: Vrtec Modrinček)



Slika 9: Igranje igre (vir: Vrtec Modrinček)



## MODRINČEK, ZASEBNI VRTEC

# Modrinčkova pot v vrtec (talna igra)

### NAMEN IGRE

Druženje, gibanje, medsebojno sodelovanje.

### CILJI

Spodbuditi gibalno dejavnost otrok in sodelovanje.

### PRIMERNA STAROST

4 – 6 let

### PRIPOMOČKI

- ~ Velika kocka (izdelana iz kartonske škatle oz. tršega papirja. Na kocki so narisane pikice do števila 4, eno polje označeno s STOP pomeni, da igralec obstane na mestu, drugo polje označeno s +1 pomeni, da se igralec premakne za 1 polje naprej),
- ~ 30 kartončkov oz. polj s številkami za nalepit na tla (20 polj z nalogami, 10 praznih oz. brez nalog),
- ~ plastificiran napis z nalogami,
- ~ štirje kartončki z vrvico z narisano ilustracijo živali:
  - ~ **rdeči igralec**: se premika po poljih z gibalnim ponazarjanjem **metulja**.
  - ~ **moder igralec**: se premika po poljih z gibalnim ponazarjanjem **slona**.
  - ~ **zelen igralec**: se premika po poljih z gibalnim ponazarjanjem **žabe**.
  - ~ **rumen igralec**: se premika po poljih z gibalnim ponazarjanjem **miške**.
  - ~ **metalec kocke**: meče kocko za vsako potezo in gibalno ponazarja lenivca.

### NAVODILA ZA IGRO



Igra je primerna za 4 igralce.

Igralci se spremenijo v figure in se premikajo po poljih na tleh. Okoli vratu nosijo kartončke ilustracij živali različnih barv: rdeča, modra, zelena, rumena. Igralci se po poljih premikajo z gibalnim ponazarjanjem živali. Ko pride na polje s številko, opravi določeno nalogo.

Vsi igralci pridejo na cilj v vrtec Modrinček. Igra ni tekmovalna ampak sodelovalna. Tisti, ki prvi pride na cilj počaka ostale prijatelje, da dokončajo pot do vrtca, pri tem pa jim lahko priskoči na pomoč.

Podrobna navodila: glej **Naloge na posameznem polju**.

### AVTORJI IGRE

Petra Kastelic, Nina Božič, Sanela Duraković, Mateja Šašek, Metka Klobučar



Slika 10: Igralni kartončki in igralne figure z ilustracijo živali (vir: Modrinček)



Slika 11: Prikaz igranja gibalne igre (vir: Modrinček)



## Naloge na posameznem polju

<b>1. polje</b>	Stopil si ven iz stanovanja/hiše. Z dihanjem in gibi pozdravi sonce in se zahvali, da si zdrav - 3x ponovi vdih skozi nos in izdih skozi usta.
<b>2. polje</b>	Pozabil si copate za v vrtec, zato obstaneš na mestu in narediš 5 počepov.
<b>3. polje</b>	Na pločniku srečaš prijatelja, mu pomahaš in ga pozdraviš za dobro jutro.
<b>4. polje</b>	Ravno se prižge rdeča luč na prehodu za pešce, zato obstaneš na mestu. Od jeze 5x udariš z nogo ob tla.
<b>5. polje</b>	Zjutraj si si pozabil umiti zobe. S pantomimo pokažeš kako si zobe pravilno umijemo - od nanosa zobne paste do splakovanja ust po umivanju.
<b>6. polje</b>	V vrtec se pelješ s kolesom. Usedi se na tla in z nogami v zraku 10x zavrti kolo.
<b>7. polje</b>	Na kolesu ti je spustila guma, zato en krog počivaš in s tlačilko napolniš gumo - z iztegnjenimi nogami izvajaš priklone cel krog, dokler nisi ponovno na vrsti.
<b>8. polje</b>	Smeh je pol zdravja, zato soigralcem povej šalo ali pa se 3x glasno nasmej kot žival katero ponazarjaš. Če si soigralcem smešen lahko stopiš 2 polji naprej.
<b>9. polje</b>	Gibanje pri športu krepi tvoje zdravje. Naštej 3 različne športne aktivnosti.
<b>10. polje</b>	Gibanje pri športu krepi tvoje zdravje. Naštej 5 različnih športnih pripomočkov.
<b>11. polje</b>	S pantomimo pokaži izbrano športno aktivnost. Ostali igralci ugibajo za kateri šport gre.
<b>12. polje</b>	Na poti v vrtec prečkaš zebro. Povej pravila varnega prečkanja ceste in z gibanjem pokaži. Za pravilen odgovor se premakni 1 polje naprej.
<b>13. polje</b>	Na poti v vrtec si srečal kačo. 3x se zvij kot kača – od počepa do iztegnitve telesa z rokami v zrak.
<b>14. polje</b>	Na poti si srečal sosedovega mačka, ki te je grdo pogledal, zato 2x naredi položaj mačje grbe.
<b>15. polje</b>	Na drogu ob cesti opaziš gnezdo štokelj z mladički. Postavi se v položaj štoklje tako, da eno nogo pokrčiš in s počepi nahraniš mladičke. Imaš 3 poizkuse. Vsak poizkus ti prinese 1 polje naprej.
<b>16. polje</b>	V vrtec se pelješ s skirojem. Uprizori vožnjo s skirojem na eni nogi.
<b>17. polje</b>	Na poti v vrtec si na travniku nabral rože za vzgojiteljico. Delaš počepe in "trgaš rože" dokler nisi spet na vrsti.
<b>18. polje</b>	Na poti do vrtca zagledaš kobilico, oponašaj 6 njenih poskokov.
<b>19. polje</b>	Prišel si v vrtec in v garderobi opazil žalostnega prijatelja. Povej in pokaži kako bi ga potolažil.
<b>20. polje</b>	Na vrtčevskem igrišču se s prijatelji igraš z žogo. S pantomimo pokaži vodenje žoge in kako zadeneš koš.



## OŠ BRUSNICE – VRTEC BRUSNICE

### Igriva pot do zdravih zob

#### NAMEN IGRE

Namen te igre je, da otroci poznajo zdrava in nezdrava živila ter razvijajo zavedanje o tem, kako hrana vpliva na zdravje njihovih zob.

#### CILJI

Ozaveščanje otrok o pomenu zdrave prehrane za zdravje njihovih zob.

#### PRIMERNA STAROST

3 – 6 let

#### PRIPOMOČKI

- ~ Pripravljeni kartončki z živili,
- ~ sličici zdravega in nezdravega zobka,
- ~ ščipalke.

#### NAVODILA ZA IGRO



Otroci si izberejo kartonček z živilom in s pomočjo ščipalke označijo pravi zobek, odvisno ali je živilo za zobke zdravo ali ne.

#### AVTOR IGRE

Ana Gregorič



Slika 12: Sličice različnih živil (vir: Vrtec Brusnice)



Slika 13: Prikaz označevanja (ne)zdravega živila in vpliva na zob (vir: Vrtec Brusnice)



## OŠ MOKRONOG, VRTEC MOKRONOŽCI

# Škratkov vrtljak

### NAMEN IGRE

Gibalno-sprostitutvene dejavnosti.

### CILJI

- ~ Spodbujanje gibalnih dejavnosti v vrtcu.
- ~ Skrb za vsestransko zdravje otrok.
- ~ Omogočanje okolja, kjer imajo otroci možnost sprostitve in osredotočanja na svoje počutje.

### STAROSTNA SKUPINA

3 – 6 let

### PRIPOMOČKI

- ~ Škratkov vrtljak,
- ~ škratova škatlica podlog za izvedbo dejavnosti,
- ~ gibalna kocka,
- ~ kocka počutja,
- ~ USB ključek,
- ~ Gordana Schmidt: Vodena vizualizacija,
- ~ Gordana Schmidt: IGRE: Masaže in sprostitutvene dejavnosti otrok,
- ~ joga kartice: Mali Ganeša,
- ~ CD: Filip in Zara raziskujeta naravo.

### NAVODILA ZA IGRO



Izdelava vrtljaka, ki je razdeljen na 8 delov. Vsak del ima svojo aktivnost:

- ~ zdravilni škratkov dotik,
- ~ ritmično-gibalni škratek,
- ~ škratova joga,
- ~ škratova gibalna kocka,
- ~ škratovo potovanje na puhastem oblaku,
- ~ škratkov svet je lep,
- ~ škratkov kozarček počutja,
- ~ škratovi plesni koraki.

Po dogovoru vzgojiteljica ali otrok zavrtita Škratkov vrtljak. Sledi dejavnost, ki se ustavi pri rdeči puščici.

*Podrobna navodila: glej Dejavnosti škratovega vrtljaka.*

V Škratovi škatlici poišči pripomočke za izvedbo dejavnosti in izvedi izbrano dejavnost.

### AVTORJI IGRE

Petra Pograjc, Suzana Ručman, Darja Marn, Nastja Kos, Janja Brcar, Maja Ziherl





## DEJAVNOSTI ŠKRATOVEGA VRTILJAKA

### Dejavnost 1: Zdravilni škratkov dotik



Vir: Schmidt, G. (2008). Igre: Masaže in sprostitve za otroke. Pedagoška fakulteta, Oddelek za predšolsko vzgojo.

#### **GNETENJE TESTA**

Otroke razdelimo v pare. En otrok se uleže na mehko blazino na trebuh, drugi pa poklekne ob njega. Dlan položi na hrbet ležečega otroka in začne gneti hrbet. Pritisk na dlaneh seli s prstov na »peto« dlani. Dlan prestavlja po celem hrbtu v smeri od zgoraj navzdol. Potem pritiska istočasno po diagonalah hrbta. Konča s »svaljkanjem« hrbta, tako, da se na koncu celo telo večkrat zaziba z desne na levo stran trebuha in obratno. Če nas veseli, lahko delamo sadni kruh in testu dodamo koščke sadja – s prsti potapkamo po hrbtu in si že izmišljamo različne dodatke. Lahko delamo pico, jabolčni zavitek ali karkoli si otroci izmislijo. Nato pustimo »testo«, da vzhaja. Otrok, ki je gnetel testo, se uleže prek čez hrbet ležečega in ga greje. Testo začne vzhajati tako, da ležeči malo dvigne svojega soigralca. Nato pa lahko zamenjata vlogi (vir: Schmidt G.).

#### **POMETAMO**

Otroke razdelimo v pare. En otrok se uleže na trebuh, drugi poklekne ob njem. Z robom dlani drsi po telesu ležečega, kot bi zbiral na kup drobtinice na mizi. Ko se otroku zazdi, da je pometel že vse drobtinice, jih z obema dlanema pobere, se dvigne in odnese smeti v koš, kjer strese dlani. Na ta način lahko pometemo proč slabo voljo, jezo, glasnost itn. Masaža zelo dobro vpliva na nemirne otroke (vir: Schmidt G.).



## Dejavnost 2: Ritmično-gibalni Škratek

Ritmični motivi po ritmičnih pesmih:



## Dejavnost 3: Škratova joga



Vira:

- ~ Schmidt, G. (2008). Začetni program joge za otroke. Pedagoška fakulteta, Oddelek za predšolsko vzgojo.
- ~ Podpečan, M., Petrarca A. Mali Ganeša. Joga kartice za otroke. Dostopno na: <https://maliganesa.si/joga-kartice/>.

## Dejavnost 4: Škratova gibalna kocka

Na vsaki ploskvi je slika vaje, ki prikazuje:

- ~ počep,
- ~ kroženje z rokami,
- ~ vrtenje,
- ~ tek na mestu,
- ~ poskoki,
- ~ predklon.



## Dejavnost 5: Škratov kozarček počutja

V kozarčku na vrtiljaku pokaži kako se počutiš danes?  
(veselo, žalostno, jokavo)



**Dejavnost 6:**  
**Škratkovo potovanje na**  
**puhastem oblaku**  
(vodena vizualizacija)



Vira:

- ~ Schmidt, G. (2006). Vodena vizualizacija. Pedagoška fakulteta, oddelek za predšolsko vzgojo.
- ~ CD: Filip in Zara raziskujeta naravo. Sproščujoče vizualizacije za otroke. Informacije: <http://carobni-otroci.si/>.

***SEM METULJ (Anita Bizjak)***

Ulezi se na hrbet in zapri oči. Mirno dihaj. Zunaj je pomlad in vse cveti. Ti si metulj, ki kot peresce lahko poletava nad travnikom. Pogleduješ si različne rože, ki rastejo tam. Marjetice, spominčice, trobentice... Vse pod teboj je odeto v pisane barve. Spustiš se malo nižje in nežno pristaneš na marjetici. Pozdraviš jo in odletiš naprej. Srečaš tudi pikapolonico, ki sedi na travi. Pred sabo zagledaš deklico, ki nabira rože za svojo mamo. Približaš se ji in pristaneš na njenem nosku. Deklica je zelo vesela. Potresla je z glavo, ti pa odletiš visoko, visoko v nebo. Sedaj počasi odpri oči, vstani in pojdi pogledat skozi okno, če kje vidiš kakšnega metulja (vir: Schmidt, G.).

***MORJE (Janja Božič)***

Ulezi se na hrbet in zapri oči. Mirno dihaj. Predstavljaš si morje. Morje je modro-zelene barve. Ob pihanju vetra morje naredi velike ali majhne valove, odvisno od tega kako je močan njegov pihljaj. Morje ima tudi poseben vonj. Vonj je prijeten in slan. Lahko ga okusimo. Morje je zelo slano. Z nogami stopimo vanj in začutimo, kako nam med prste priteče morska voda. Občutek je prijeten: kot da nas morje želi pozdraviti. Morje je čudovito in v veselje nam je še posebej takrat, ko sije sonce, mi pa se kopamo v njem. Sedaj se počasi prebudiš, raztegneš in pogledaš naokoli (vir: Schmidt, G.).



**Dejavnost 7:**  
**Škratova svet je lep**

Škratova kocka sočutja  
Na ploskvah so npr. vprašanja:

- ~ Kaj te je danes osrečilo?
- ~ Zakaj si hvaležen?
- ~ Kaj bi danes spremenil?
- ~ Kaj te je danes spravilo v slabo voljo?



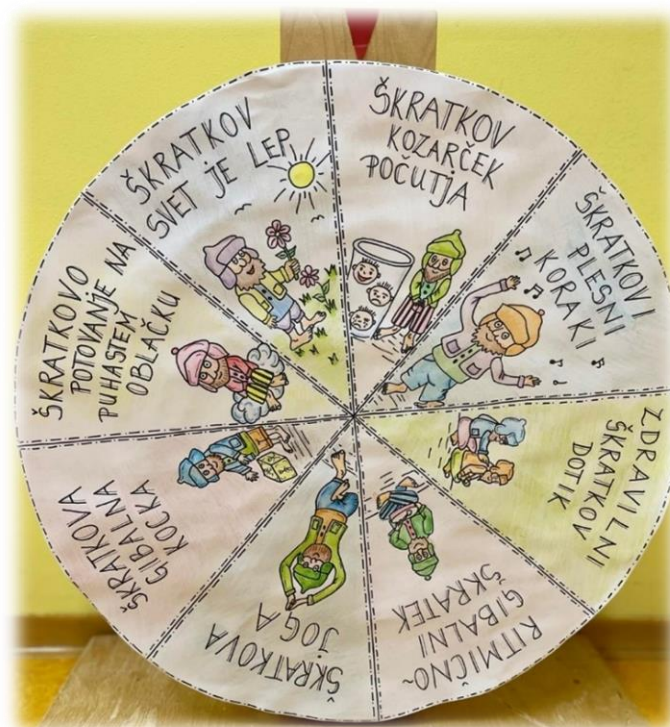
**Dejavnost 8:**  
**Škratovi plesni koraki**

3 osnovni Bachovi cvetni plesi (posnetek na USB ključku)

Vir: dr. Albinca Pesek (izr. prof. za didaktiko glasbe ter glasbena in plesna terapevtka).



Slika 14: Škratova škatla (vir: Vrtec Mokronožci)



Slika 15: Škratov vrtiljak (vir: Vrtec Mokronožci)



## OŠ OTOČEC – VRTEC OTOČEC

### 1, 2, 3 gibaj se ti

#### NAMEN IGRE

Gibanje, krepitev duševnega zdravja - sprostitvev in razvedrilo, spodbujanju hvaležnosti, naklonjenosti in medsebojno povezovanje in druženje.

#### CILJI

Spodbujanja zdravega načina življenja, kvalitetno preživet čas v vrtcu in v domačem okolju.

#### STAROSTNA SKUPINA

4 – 6 let

#### PRIPOMOČKI

- ~ Igralna podloga,
- ~ gumbi,
- ~ igralna kocka.

#### NAVODILA ZA IGRO

Vsak igralec si izbere gumb in se postavi na polje »ZAČETEK«. Vsi igralci vržejo igralno kocko, začne tisti, ki vrže najvišje število.

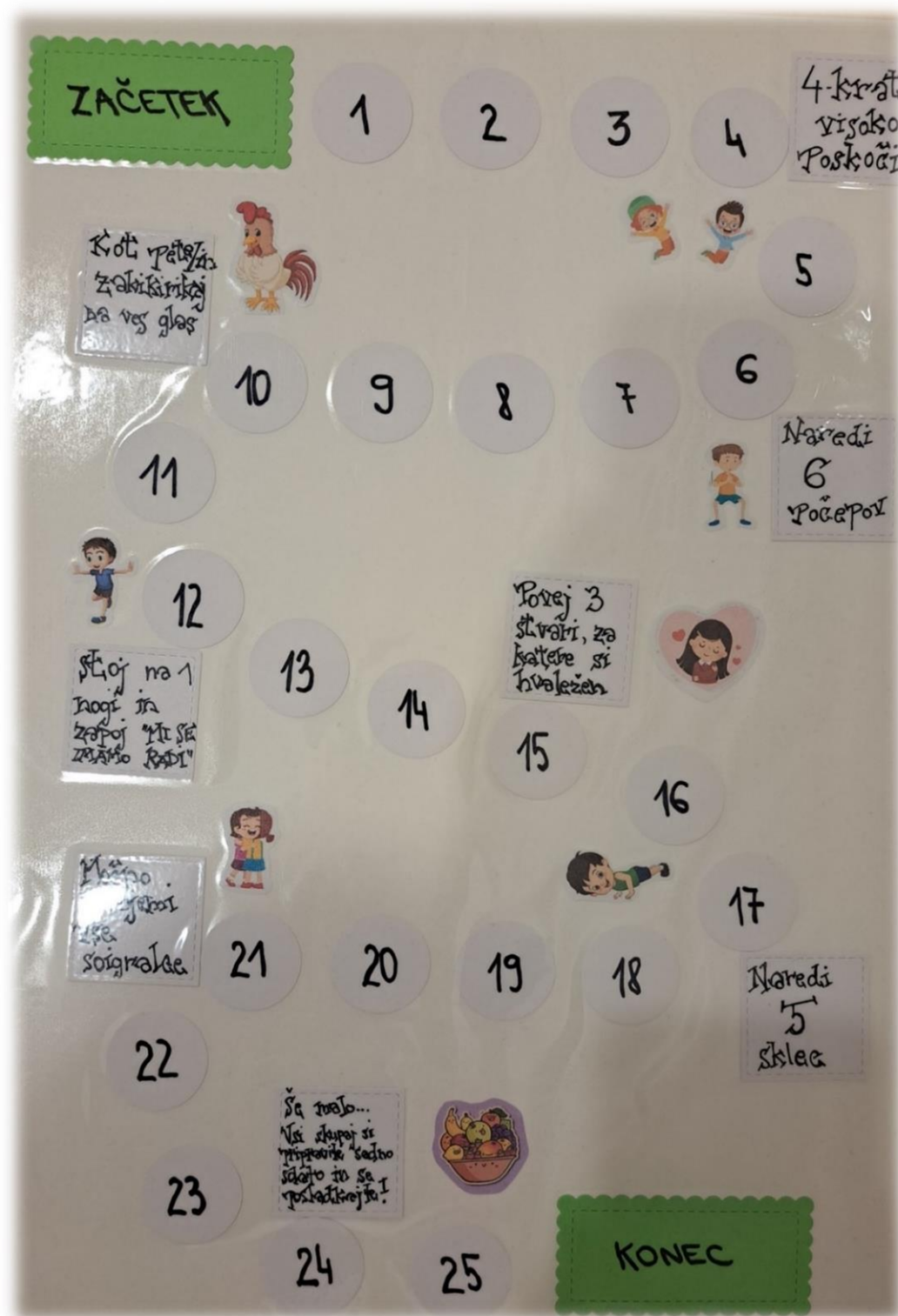


Igralci se ob metu kocke premikajo naprej po oštevilčenih poljih. V kolikor pridejo na polje kjer je potrebno narediti določeno nalogo, le to izpolnijo.

Zmagovalec igre je tisti, ki svoj gumbek prvi pripelje do zadnjega polja - »KONEC«.

#### AVTOR IGRE

Kaja Turk



Slika 16: Igralna podloga za igro (vir: Vrtec Otočec)



## OŠ RAKA – ENOTA VRTEC

# Napolnimo košarico

### NAMEN IGRE

Spodbujanje zdravega življenjskega sloga.

### CILJI

Otroci prepoznajajo različna živila in jih ločijo po skupini makrohranil, izvajajo različne gibalne naloge.

### PRIMERNA STAROST

od 3. let dalje

### PRIPOMOČKI

- ~ Igralna kocka s slikami skupin živil (sadje, zelenjava, mlečni izdelki, žita) in navodilom gibalne naloge (npr. 5 poskokov, 5 počepov, skači po 1 nogi...),
- ~ slike posameznih živil iz zgoraj omenjenih skupin,
- ~ košarica.

### NAVODILA ZA IGRO



Priporočamo, da se igro igra manjše število otrok na enkrat, da jim je bolj zanimivo in da ostaja koncentracija pri nalogi. Igro se lahko glede na starost otrok prilagodi zahtevnosti. Npr. pri mlajših otrocih naj bo več gibalnih nalog in manj (npr. 1-3 skupine) živil, pri starejših ravno obratno.

Otroci se postavijo v krog, na sredini katerega je kocka. Slike posameznih živil so mešano razporejene v bližini otrok (na tleh ali na mizi). Zraven dodamo košarico.

Z izštevanko se izbere kdo začne.

Nato vsak posameznik v urinem kazalcu 1x vrže kocko in poišče 1 živilo iz skupine, ki se pokaže na igralni kocki. Le to sliko nato postavi v košarico. Če pa otrok vrže gibalno nalogo npr. 5 poskokov pa vsi otroci v krogu nalogo izvedejo skupaj. In tako kocka potuje v krogu od otroka do otroka, dokler niso vsi na vrsti.

### AVTOR IGRE

Tjaša Zidar



Slika 17: Slike posameznih živil (vir: OŠ Raka – enota vrtec)



Slika 18: Igralna kocka (vir: OŠ Raka - enota vrtec)





## OŠ STOPIČE – VRTEC STOPIČE

### Poskočna žabica

#### NAMEN IGRE

Gibanje v korelaciji z matematiko.

#### CILJI

- ~ Spodbujanje telesne aktivnosti in socialne interakcije,
- ~ spoznavanje in učenje števil skozi igro,
- ~ razvijanje koordinacije, ravnotežja, odzivne moči.

#### PRIMERNA STAROST

od 5. let dalje

#### PRIPOMOČKI

- ~ Velika igralna penasta kocka,
- ~ narisana talna igra na zunanji površini,
- ~ plastificirana navodila z nalogami.

#### NAVODILA ZA IGRO



Igro se lahko igra individualno ali v paru.

Igralec vrže kocko in kolikor pik vrže, to nalogo izvede. Sprva pri branju nalog pomaga vzgojiteljica, ko otroci osvojijo slikovna navodila, jih izvajajo sami. Če se jo igra individualno, igralec sam meče kocko, če se jo igra v paru, eden meče, drugi izvaja naloge in nato se vlogi menjujeta.

*Podrobna navodila: glej Naloge glede na število pik na kocki.*

#### AVTOR IGRE

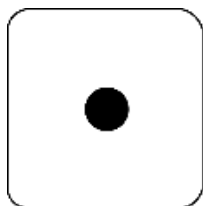
Mojca Turk



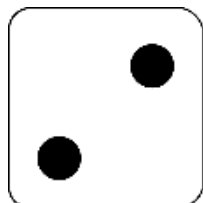
Slika 19: Igranje igre Poskočna žabica (vir: Vrtec Stopiče)



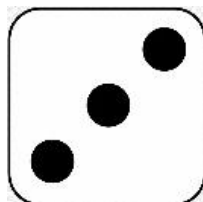
## Naloge glede na število pik na kocki



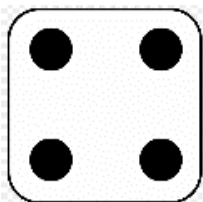
Sonožno skači naprej in ob tem na glas šteje od 1 do 10.



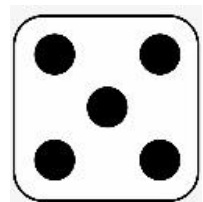
Skači po levi nogi naprej in po desni nogi nazaj, ob tem šteje na glas.



Sonožno skači naprej samo po desnih listih in šteje po 2 (samo po sodih številih). Začni na št. 2. Ob tem poimenuj števila.



Sonožno skači naprej po levih listih in šteje po 2 (samo po lihih številih) začni na št. 1. Ob tem poimenuj števila.



Vzratno sonožno skači od 10 nazaj. Ob tem poimenuj števila.



Skači iz noge na nogo oz. Preteci Naprej in nazaj. Šteje na glas.



## OŠ ŠMARJETA – VRTEC SONČEK

# Obrazna kocka

### NAMEN IGRE

Skrb za duševno zdravje.

### CILJI

Prepoznavanje različnih čustev.

### PRIMERNA STAROST

4 – 6 let

### PRIPOMOČKI

Kocka iz papirja na kateri so fotografije obrazov, ki prikazujejo različne čustvene izraze.

### NAVODILA ZA IGRO



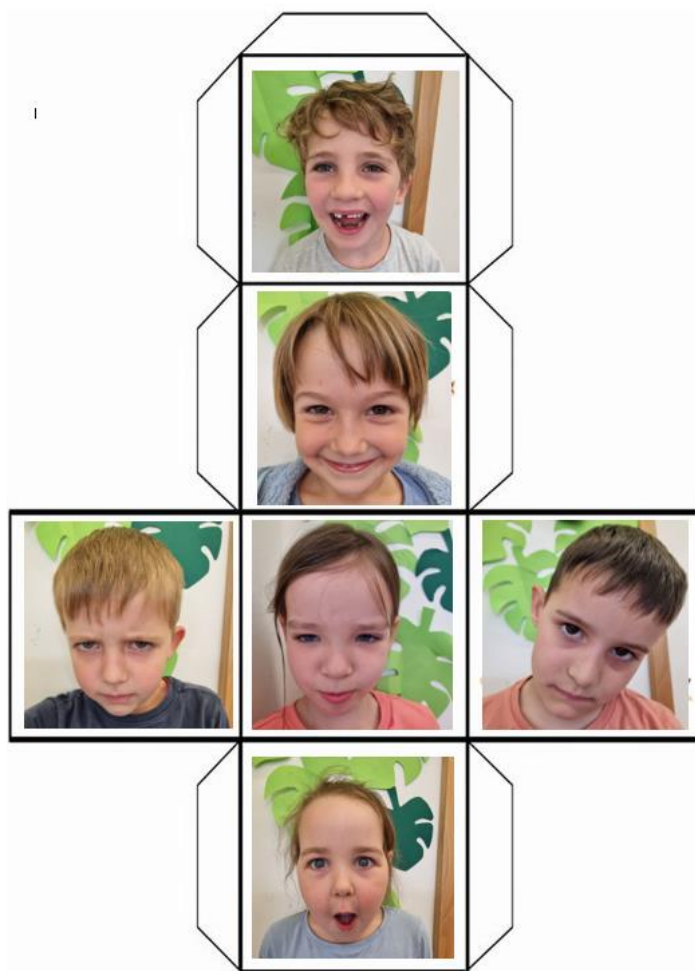
Otroci imajo na voljo kocko iz papirja na kateri so fotografije obrazov, ki prikazujejo različne čustvene izraze. Igra je namenjena manjšim skupinam, do 8 otrok. Naloga igralne skupine je, da eden od otrok vrže kocko, nato pa skupaj poimenujejo čustvo, ki ga posamezni obraz ponazarja. Otroci posamezni izraz tudi sami uprizorijo in ob tem opazujejo drug drugega. Igra se konča, ko vsak otrok iz igralne skupine vsaj enkrat vrže kocko.

Predlogi za nadaljnje dejavnosti:

- ~ poslušanje pripovedovanja zgodb o čustvih in doživetjih ob posameznem čustvu,
- ~ risanje o doživljanju in asociacijah ob doživljanju čustev,
- ~ sodelovanje v igrah, kjer otroci doživljajo posamezna čustva in urijo spretnosti spopadanja in odzivanja na posamezno čustvo,
- ~ zapisovanje čustvenih stanj s simboli,
- ~ sodelovanje v pogovoru: Kdaj doživljamo posamezna čustva in zakaj...

### AVTOR IGRE

Jasmina Novak



Slika 20: Primeri čustev na predlogi kocke (vir: Vrtec Sonček, Šmarjeta)



Slika 21: Izdelana kocka in njena uporaba med igro (vir: Vrtec Sonček, Šmarjeta)



## OŠ ŠMARJETA – VRTEC SONČEK

# Telovadna kocka

### NAMEN IGRE

Spodbujanje telesne dejavnosti med otroki in spoznavanje različnih oblik telesne dejavnosti.

### CILJI

Gibanje otrok, medsebojno druženje in povezovanje.

### PRIMERNA STAROST

4 – 6 let

### PRIPOMOČKI

Otroci imajo na voljo kocko iz papirja na kateri so fotografije vaj za razgibavanje, gibalno aktivnost.

### NAVODILA ZA IGRO



Igra je namenjena manjšim skupinam, do 8 otrok.

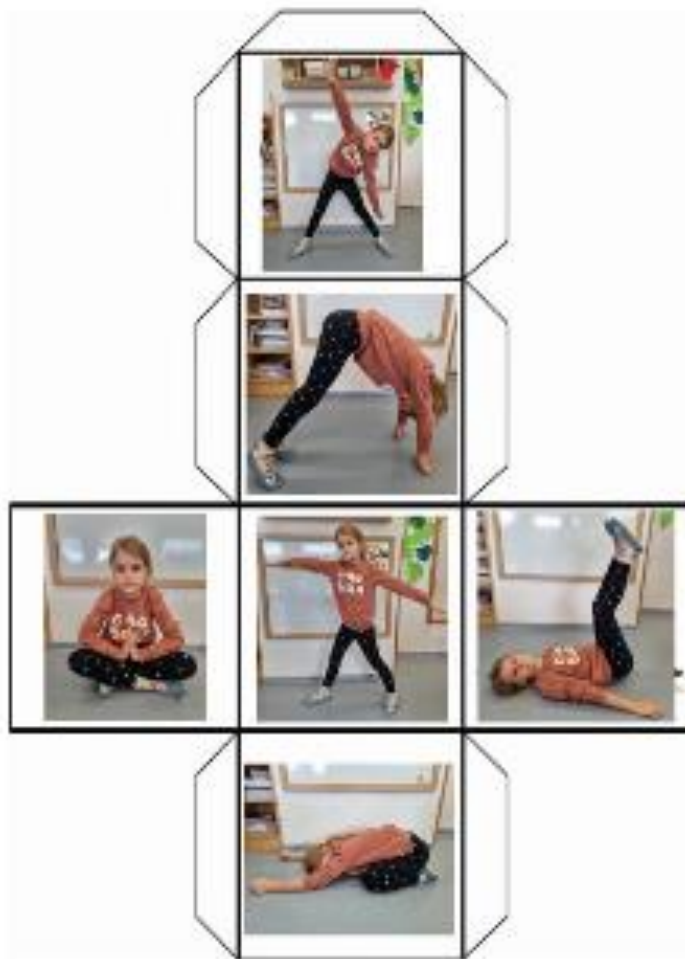
Naloga igralne skupine je, da eden od otrok vrže kocko, nato pa skupaj uprizorijo vajo za razgibavanje. Igra se konča, ko vsak otrok iz igralne skupine vsaj enkrat vrže kocko. Pri izvajanju gibalne aktivnosti so otroci pozorni na pravilno izvedbo prikazane vaje.

Predlogi za nadaljnje dejavnosti:

- ~ gibalna urica – čas, ki je namenjen aktivni telesni vadbi in se začne z ogrevanjem telesa,
- ~ usvajanje elementov joge,
- ~ oblikovanje različnih telovadnih kock, ki so namenjene razgibavanju posameznega telesnega nivoja ali spretnosti (moč, preciznost, koordinacija, ravnotežje ...).

### AVTOR IGRE

Jasmina Novak



Slika 22: Primeri vaj za razgibavanje na predlogi kocke (vir: Vrtec Sonček, Šmarjeta)



Slika 23: Kocka z vajami in igranje z njo (vir: Vrtec Sonček, Šmarjeta)



## OŠ ŠMARJETA – VRTEC SONČEK

### Veseli in žalostni zobki

#### NAMEN IGRE

Namen igre je, da otrok poimenuje posamezno živilo in presodi ali je le-to primerno ali neprimerno za zdravje zob.

#### CILJI

Igra je lahko odlično izhodišče za pogovor o zdravi prehrani in pomembnosti higiene zob. Otroci se je z veseljem poslužujejo, saj jih nameščanje ščipalk motivira za dejavnost.

#### PRIMERNA STAROST

3 – 6 let

#### PRIPOMOČKI

- ~ Dva modela zobka (vesel in žalostni obraz),
- ~ 14 različnih slik živil nameščenih na ščipalke.

#### NAVODILA ZA IGRO



S pomočjo ščipalke pritrdi živilo na zobek z veselim ali žalostnim obrazom – glede na to ali je živilo zdravo ali ne.

#### AVTOR IGRE

Jasmina Novak



Slika 24: Pritrjena živila na žalosten in vesel zob (vir: Vrtec Sonček, Šmarjeta)



## OŠ VINICA, ENOTA VRTCA PRI OŠ VINICA

# Ločevanje odpadkov

NAMEN IGRE

Vzpodbujanje vidika trajnosti.

CILJI

Seznanjanje z odpadki, pravilno razvrščanje odpadkov.

PRIMERNA STAROST

4 – 6 let

PRIPOMOČKI

- ~ Kartice s sličicami odpadkov/predmetov,
- ~ različni zabojniki (škafle različnih barv).

NAVODILA ZA IGRO



Premešaj kartice na katerih so nalepljeni različni odpadki, nato pa jih pospravi v ustrezen zabojnik.

AVTORJI IGRE

Tanja Matkovič, Barbra Slak Čadonič, Nika Balkovec, Petra Madronič, Zoran Šutej, Karmen Brklje, Ana Ružič, Sebastjan Slemenšek, Simona Mihelič, Nina Peričak, Danijela Krušič Flajnik, Monika Žalec



Slika 25: Zabojniki za odpadke (vir: Enota vrtca pri OŠ Vinica)





*Slika 26: Kartončki z različnimi odpadki (vir: Enota vrta pri OŠ Semič)*



*Slika 27: Razvrščanje odpadkov (vir: Enota vrta pri OŠ Semič)*



## OŠ XIV. DIVIZIJE SENOVO, ENOTA VRTEC

### Živimo zdravo

#### NAMEN IGRE

Razvijanje zdravih življenjskih navad, zdravega načina prehranjevanja, skrb za zdravje in osebno higieno in vzpodbujanje telesne aktivnosti.

#### CILJI

Otroci so bolj osveščeni o zdravem načinu prehranjevanja, so bolj pozorni na osebno higieno in so telesno dejavni.

#### PRIMERNA STAROST

3 – 6 let

#### PRIPOMOČKI

Kartončki z različnimi vprašanji (tema: zdrave navade, zdravo prehranjevanje, osebna higiena, telesna aktivnost).

#### NAVODILA ZA IGRO

Otroci sedijo v krogu na tleh v dveh skupinah.

Kartončki so položeni na mizo, z besedilom navzdol. Po vrsti izmenično vlečejo kartončke z nalogami in vprašanji.

Pravilni odgovori se zapisujejo z znaki, ki si jih določi vsaka skupina.

Kdor na koncu doseže največ znakov, je zmagovalec.



#### AVTOR IGRE

Mojca Gorenc



Slika 28: Kartončki z različnimi vprašanji (vir: Enota vrtec, Senovo)



## OTROŠKI VRTEC METLIKA

### Zdrav krožnik

#### NAMEN IGRE

Otroci spoznajo, da moramo jesti vse v primernem razmerju.

#### CILJI

Otroci znajo ločiti zdravo hrano od nezdrave.

#### PRIMERNA STAROST

2 – 6 let

#### PRIPOMOČKI

- ~ Papirnati krožniki,
- ~ natisnjena živila na papirju.

#### NAVODILA ZA IGRO



Otroci si vzamejo krožnik in sestavljanke živil, ki jo pravilno sestavijo na krožniku.

Sestavljanke je v obliki kroga, da je primerno tudi za manjše otroke, saj tako lažje sestavijo tudi, če niso prepričani povsem kaj bi dali na krožnik.

#### AVTOR IGRE

Iva Plut



Slika 29: Pripomočki za igro (vir: Vrtec Metlika)



Slika 30: Zlaganje živil (vir: vrtec Metlika)



## VRTEC CEPETAČEK

# Kocka dogodivščin

### NAMEN IGRE

Povezovanje otrok.

### CILJI

- ~ Doživljanje matematike kot prijetne izkušnje (spoznavanje likov, štetje, poimenovanje),
- ~ opazovanje, sodelovanje, poslušanje, raziskovanje,
- ~ postopno usvajanje pesmi in prepevanje,
- ~ razvijanje sposobnosti umetniškega izražanja, čutnega, čustvenega, miselnega in estetskega doživljanja,
- ~ razvijanje umetniške predstavljalnosti in domišljije z zamišljanjem in ustvarjanjem,
- ~ razvijanje koordinacije oz. skladnosti gibanja (celega telesa, rok in nog),
- ~ uvajanje otrok v igre, kjer je potrebno upoštevati pravila,
- ~ umiritev in sprostitvev otrok,
- ~ otrok se uči samostojno pripovedovati, se zabava v nesmiselnih zgodbah, rimah...

### PRIMERNA STAROST

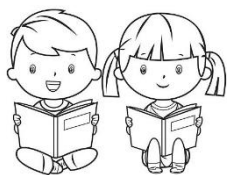
1 – 5 let (odvisno od nalog)

### PRIPOMOČKI

- ~ Igralna kocka,
- ~ lončki z listki različnih nalog iz različnih področij.

### NAVODILA ZA IGRO

Strani kocke so različnih barv – rumena, rdeča, oranžna, modra, rjava in zelena. Na vsaki strani kocke je tudi določeno število pik (kot pri kocki namiznih iger).



Prav tako imamo škatlice teh barv in pik:

- ~ rjav lonček – matematične igre in narisana ena pika,
- ~ rumen lonček – rajalne igre in narisani dve piki,
- ~ zelen lonček – plesne dejavnosti in narisane tri pike,
- ~ rdeč lonček – gibalne igre in narisane štiri pike,
- ~ oranžen lonček – sprostitvene igre in narisanih pet pik,
- ~ moder lonček – jezikovne igre in narisanih šest pik.

Igralec vrže kocko. Če kocka pade npr. na modro barvo, ki ima šest pik, mora otrok poiskati škatlico enake barve z enakim številom pik kot jih je na modri površini kocke. V vsaki škatlici je nekaj nalog. Igralec izžreba en listek, kjer je napisana naloga. To nalogo izvedejo vsi otroci. Nato se igra ponovi z metom naslednjega otroka.

*Podrobna navodila: glej Primeri nalog v barvnih lončkih.*

### AVTORJI IGRE

Helena Kirm, Andreja Mervar, Lea Ketiš, Bernarda Radovan, Karmen Praznik



## PRIMERI NALOG V BARVNIH LONČKIH



### FIŽOLČKI

Otroci dajo v vrečko poljubno število fižolčkov.

Vzgojiteljica izbere enega otroka, ki fižolčke prešteje. Nato fižolčke preštejejo še enkrat, tokrat jih preštejejo skupaj vsi otroci.

### KAJ JE ENAKE OBLIKE?

Vzgojiteljica ima 4 znake: KROG, TRIKOTNIK, KVADRAT in PRAVOKOTNIK.

Otroci sedijo v polkrogu. Žogica potuje od otroka do otroka. Ko vzgojiteljica dvigne znak v zrak, otrok z žogico pove predmet enake oblike.



## SPROSTITIVNE IGRE

### RISANJE NA HRBET

Otroke razdelimo v pare. En otrok sede pred drugega. Drugi riše s prstom po hrbtu prvega, najprej enostavne črte in pike, nato pa začne risati enostavne like. Ko nariše en lik, mora prvi uganiti, kaj mu je drugi narisal. Lahko pa mu riše tudi črke ali številke. Risba postaja s starostjo otrok vedno bolj napolnjena s podrobnostmi in s tem je ugibanje zahtevnejše. Kaj otroci narišejo seveda prilagajamo starosti otrok.

### DEŽ

Tu lahko sodeluje več otrok. En otrok stoji sredi kroga, ki ga tvorijo ostali otroci. Roke ima prekrižane na prsih. Otroci eden za drugim, v manjših presledkih položijo svoje prste na glavo tistega, ki stoji v sredini. Rahlo tapkajo s prsti po glavi (kot bi igrali klavir) in potujejo po telesu navzdol do pet in nartov. Ko posameznik pride do tal, začne znova pri temenu otroka, na katerega dežuje. Tako ima otrok občutek, da dežuje po vsem telesu. Če se otroci med seboj ne poznajo dovolj dobro, imajo lahko občutek, da lezejo po njih mravlje ali pajki. Zato je to masažo bolje izvajati, ko so otroci že navajeni dotikanja.



### 1. PRIMER

Otrokom predvajamo izbrano glasbo in jih povabimo, da pričnejo plesati.

Otroke spodbujamo, da se gibajo glede na glasbo, ki jo slišijo. Če je glasba tekoča, so njihovi gibi rahli in tekoči, če je poskočna skačejo itn.

### 2. PRIMER

Otroci stojijo ali sedijo v krogu. Vzgojiteljica oziroma določen otrok giblje obe roki na enak način in v isto smer. Otroci skušajo narediti enako gibanje. Nato pokažemo novo gibanje in gibanje ponovimo. Gibi se stopnjujejo od enostavnih do težjih. Če ugotovim, da vsi z lahkoto sledijo gibanju, spremenim od širokih gibov k majhnim in obratno.

### 3. PRIMER

Otrokom pokažem kos papirja. Pokažem, da se papir lahko giba na različne načine. Demonstriram in pokažem tako, da papir vržem v zrak, ga spustim na tla, ga zvijem, ga zmečkam v žogo in ga kotalim po tleh...Otroke povabim, da oponašajo to kar počnem s papirjem tako, da so oni (njihova telesa), papir. Plešejo ob spremljavi glasbe.





Ringa ringa raja,  
muca pa nagaja,  
kuža pa priteče  
pa vse na tla  
pomeče.

Kokot kikiriče,  
čipke čopke kliče,  
putka kokodajca,  
ker je znesla jajca.  
Kikiriki!

### RINGA RINGA RAJA

Otroci se primejo za roke, hodijo v krogu in pojejo.

Na besedilo »vse na tla pomeče« počepnejo in nadaljujejo s petjem čepe in s prsti tipkajo po tleh. Na besedo kikiriki prste dvignejo v zrak.

Bela, bela lilija,  
v krogu pleše  
deklica,  
deklica se okrog  
vrti,  
pa si en ga izvoli.  
Poskoči enkrat,  
poskoči dvakrat,  
zapri oči,  
pa si en ga izvoli.

### BELA, BELA LILIJA

Otroci se postavijo v krog. Določimo otroka, ki bo plesal znotraj kroga. Ostali otroci se primejo za roke in se pričnejo v krogu vrteti. Zraven pojejo Bela, bela lilija... Ko otroci izgovorijo »poskoči enkrat«, otrok, ki je v sredini kroga poskoči enkrat. Ko otroci izgovorijo »poskoči dvakrat«, otrok, ki je v sredini kroga poskoči dvakrat. Ko otroci izgovorijo »zapri oči pa si enga izvoli«, otrok, ki je v sredini kroga zapre oči in si izbere otroka, ki bo na sredini kroga naslednji. Igra se nato nadaljuje.

Rdeči, rdeči  
tulipan,  
v krogu pleše  
deček sam,  
deček se okrog  
vrti,  
pa si eno izvoli.  
Poskoči enkrat,  
poskoči dvakrat,  
zapri oči, pa si  
eno izvoli.

### RDEČI TULIPAN

Navodila so enaka kot pri rajalni igri »Bela, bela lilija«, le da je namesto besedila »Bela, bela lilija« besedilo »Rdeči tulipan«.



### GNULO JAJCE

Otroci čepijo v krogu, eden pa ima v roki kos pomečkanega papirja ali robček, kar predstavlja gnilo jajce. Medtem ko kroži okoli kroga, si prepeva pesmico: »Belo letalo po zraku leti, kdo se upira po puklu dobi!«. V določenem trenutku se sam odloči, da spusti kos papirja za hrbtom enega od soigralcev v krogu. Seveda mora to narediti čim bolj neopazno in hitro. Takoj, ko otrok opazi, da mu je bilo nastavljeno »gnilo jajce«, začne v krogu loviti tistega, ki mu ga je nastavil. Otrok mora drugega otroka, ki mu je podtaknil »gnilo jajce« ujeti preden pride okoli kroga, to pomeni, do svojega mesta, ki ga je imel v krogu, preden mu je bilo »gnilo jajce« podtaknjeno. Če je bežeči otrok (tisti ki je nastavil jajce) ujet je on »gnilo jajce«. Za kazen mora čepet na sredo kroga, dokler ga ne zamenja drug igralec. Igro zunaj kroga nadaljuje otrok kateremu je bilo podtaknjeno »gnilo jajce«. Če mu uspe ubežati, nadaljuje igro zunaj kroga sam, drugi otrok pa gre na sredino kroga kot »gnilo jajce«.

### AVION – POPLAVA – POTRES

Otroci prosto tekajo po prostoru. Na klic: »Poplava!« splezajo na stole, mize... Na klic: »Potres!« se skrijejo pod mizo. Na klic: »Letalo!« se uležajo na tla.



### VAJE PIHANJA

- ~ Ugašamo sveče.
- ~ Ugašamo vžigalice.
- ~ Pihamo v kosmič vate, ki ga položimo na tla, dlan, mizo ali navežemo na nit.
- ~ Pihamo v trak, ki ga otrok drži v določeni razdalji pred usti.
- ~ Pihamo v papirnato vetrnico. Pihamo v pest, kot da nas zebe: aspiracijski HU, HU, HU, HU.
- ~ Pihamo milne mehurčke.
- ~ Pihamo pink – ponk žogice (po mizi, leže na tleh, v vodi).
- ~ Pihamo skozi slamico v kozarec vode (dela mehurčke).

### VAJE JEZIKA

- ~ Muca pije mleko: posnemanje muce, tako, da stegujemo jeziček iz ust in konico obrača navzgor proti nosu.
- ~ Muca se umiva: Z jezikom krožimo po zgornji in spodnji ustnici, najprej v desno, nato še v levo.
- ~ Brisalci brišejo okno: posnemamo avtomobilске brisalce – jezik je obrnjen navzgor in se premika desno - levo (iz enega kotička ust do drugega).
- ~ Ližemo bombonček: Imamo zaprta usta; jeziček premikamo gor in dol po notranji strani ličk.  
Brisanje pajčevine: S konico jezika se premikamo po nebu naprej in nazaj in brišemo »pajčevino« na nebu.

### VAJE USTNIC

- ~ Se čudimo, se našobimo OOOO.
- ~ Smo jezni, se našobimo.
- ~ Močno odpiramo usta.
- ~ Glasno cmokamo.
- ~ Močno žvečimo – pretiravamo.
- ~ Oponašamo kosa, ki žvižga.
- ~ Oponašamo avto, ki brni.

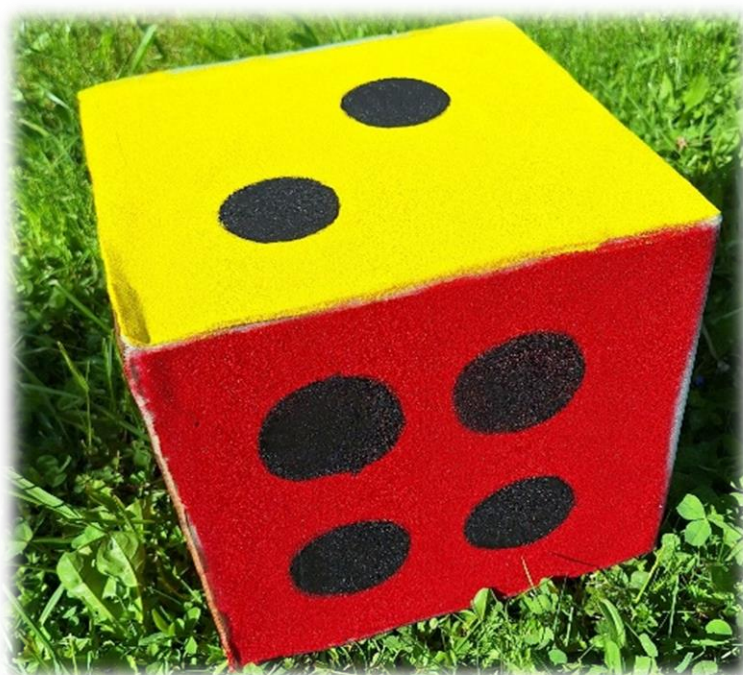


### VAJE MEHKEGA NEBA

- ~ Pijemo po slamici.
- ~ Prenašamo vode s slamico iz enega kozarca v drugi kozarec (z zadrževanjem sape).
- ~ Prenašamo drobne, lahke predmete (na slamico prisesamo in prenašamo koščke papirja, blaga, majhne plastične igrače).
- ~ Grgramo vodo.
- ~ Zehamo.



Slika 31: Lončki z napisanimi igrami (vir: Vrtec Cepetavček)



Slika 32: Barvna kocka za igro (vir: Vrtec Cepetavček)



## VRTEC CICIBAN NOVO MESTO

### Gibko kocka

#### NAMEN IGRE

Gibko kocka je didaktična igrača, ki otroke spodbuja k različnemu gibanju.

#### CILJI

Krepitev gibalnih navad, druženje, medsebojno povezovanje.

#### PRIMERNA STAROST

4 – 6 let

#### PRIPOMOČKI

- ~ Sličice z živalmi,
- ~ sličice živalske joge,
- ~ sličice gibanja otrok,
- ~ velika kocka.

#### NAVODILA ZA IGRO

Otroci imajo na voljo tri različne gibalne teme: Živalska joga, Živalska telovadba in Minuta za zdravje.



Vsaka tema vključuje 6 različnih gibalnih vaj.

Opis gibalnih tem:

- ~ ŽIVALSKA JOGA: Otroci lahko posnemajo gibe različnih živali, medtem ko izvajajo jogo.
- ~ ŽIVALSKA TELOVADBA: Otroci izvajajo različne gibalne vaje, ki posnemajo gibanje živali.
- ~ MINUTA ZA ZDRAVJE: Otroci in odrasli izvajajo različne vaje za krepitev telesa in vzdržljivosti.
- ~ S to igro bodo otroci in odrasli uživali v gibanju in hkrati razvijali svoje gibalne sposobnosti in spretnosti.

#### AVTORJI IGRE

vzgojiteljice vrtca Ciciban



Slika 33: Pripomočki za igro (vir: Vrtec Ciciban Novo mesto)



Slika 34: Izdelava kocke (vir: Vrtec Ciciban Novo mesto)



Slika 35: Igranje igre (vir: Vrtec Ciciban Novo mesto)



## VRTEC ČEBELICA ŠENTJERNEJ

# Gibalni spomin

### NAMEN IGRE

Krepitev kognitivnih sposobnosti otrok in spodbujanje telesne dejavnosti.

### CILJI

Najti par in razgibati svoje telo.

### PRIMERNA STAROST

3 – 6 let

### PRIPOMOČKI

- ~ 4 pare lesenih ploščic s športnimi rekviziti,
- ~ 4 pare lesenih ploščic silhuet telesa z obkroženim delom telesa,
- ~ 4 pare lesenih ploščic za izvajanje joge za otroke,
- ~ žoge, obroči, kolebnice in loparji z žogo.

### NAVODILA ZA IGRO

Igra je za 4 ali več igralcev.

Otrok išče pare. Ko najde par, opravi zahtevano nalogo.

Otrok sam ali skupaj z odraslo osebo določi način izvedbe naloge.



*Podrobna navodila: glej **Naloge za najden par**.*

### AVTORJI IGRE

Mirjana Komes, Mitja Bakšič, Tjaša Mikec, Marjeta Hosta, Andreja Baznik, Karmen Judež, Slavica Novak, Tina Vrtačič in otroci starejših starostnih skupin



## Naloge za najden par

### ŠPORTNI REKVIZITI

#### ŽOGA

vodenje, kotaljenje, podajanje,  
metanje ...

#### KOLEBNICA

hoja po kolebnici,  
preskakovanje ...

#### OBROČ

vrtenje, poskoki,  
kotaljenje ...

#### LOPAR

odbijanje, nošenje,  
prenašanje ...

### SILHUETE TELES

Vaje (kroženje, dvigovanje,  
poskoki...) za razgibavanje  
določenega dela telesa, ki je  
obkrožen z rdečo barvo (glava,  
roka, noga, celo telo).

Primer prikaza:







## JOGA POLOŽAJI

### METULJ

Sedimo na tleh z vzravnano hrbtenico. Skrčimo kolena in stopala postavimo skupaj, da se dotikajo. Z dlanmi primemo prste na nogah. Z vdihom pritisnemo stegna in kolena proti tlom. Z izdihom sprostimo. Nogi izmenično potiskamo navzdol in navzgor kot krila metulja. Začnemo počasi in postopno povečujemo hitrost.

Zakaj je dobro delati položaj metulja? Krepi in izboljšuje prožnost stegenskih mišic in kolen, krepi mišice medeničnega dna in sprošča spodnji del hrbta.

### MUCA

Začnemo na vseh štirih. Razpremo prste. Preverimo, da so ramena in komolci neposredno nad dlanmi ter boki nad koleni. Hrbet je raven in vrat je v naravnem položaju. Z vdihom ulekne hrbet, zadnjico potisnemo navzgor, odpremo prsni koš in pogledamo navzgor in pogledamo v popek. Izmenjujemo položaja.

Zakaj je dobro delati položaj mačke? Razteza hrbet in vrat, podaljšuje hrbtenico, krepi ramena in zapestja, poveča krvni obtok, umirja um.

### KAČA

Ležimo na trebuhu z iztegnjenimi nogami. Dlani postavimo pod ramena in z vdihom dvignemo glavo, prsni koš in ramena od tal.

Zakaj je dobro delati položaj kače? Povečuje gibljivost hrbtenice in ramenskega obroča, razteza prsni koš in trebušne mišice, krepi hrbtenico, ramena in roke, odpira sprednji del trupa in odpravlja slabo držo, dviguje razpoloženje.



## MIŠKA

Poklekemo in položimo zadnjico na pete. Kolena so v širini bokov. Nagnemo se naprej in odložimo čelo na tla pred sabo. Roke so na tleh ob glavi.

Zakaj je dobro delati položaj miške? Sprosti napetost v hrbtu, umiri um in napolni z energijo.



Slika 36: Primeri parov (vir: Vrtec Čebelica Šentjernež)



## VRTEC DETELJICA – OŠ MIRNA

# Ptičja hišica in mali detektiv

### NAMEN IGRE

Načelo aktivnega učenja in zagotavljanja možnosti verbalizacije in drugih načinov izražanja.

### CILJI

Doživljanje in spoznavanje žive in nežive narave v vsej njeni raznolikosti ter krepitev zdravega in varnega načina življenja vseh deležnikov.

- ~ Spodbujanje gibalnega in telesnega razvoja,
- ~ oblikovanje zdravega in varnega okolja,
- ~ razvijanje strategij za aktivno vključevanje otrok, v načrtovanje in izvajanje dejavnosti ter prepoznavanje kompetenc otrok in odraslih,
- ~ razvijanje pozitivnih navad, ki vplivajo na zdravje,
- ~ spodbujanje izkustvenega učenja v naravi,
- ~ spoznavanje novih konceptov, veščin in vrednot.

### STAROSTNA SKUPINA

3 – 6 let

### PRIPOMOČKI

- ~ Kartice z različnimi nalogami,
- ~ leseni ptički,
- ~ pripomočki potrebni za izvedbo izbrane naloge.

### NAVODILA ZA IGRO



Ptičja hišica in mali detektivi je igra z uporabo kartic.

Kartice, ki so pritrjene na lesenih ptičkih, vsebujejo različne naloge, ki vključujejo smeh, učenje in raziskovanje okolice vrtca.

Posamezni oddelek dnevno naključno izbere enega ptička s kartico. Na kartici je zapisana naloga, katero bodo mali detektivi skušali opraviti.

Pri posamezni kartici so priloženi tudi pripomočki, ki so potrebni za izvedbo nekaterih aktivnosti.

*Podrobna navodila: glej **Naloge glede na izbrano kartico.***

### AVTORJI IGRE

Nadja Radelj, Maja Martinčič, Jana Kočevlar, Simona Mohar, Erika Sladič, Sonja Jaki, Erika Strmec



## Naloge glede na izbrano kartico

### **VODNI DETEKTIV**

Ali veš, da v potoku živijo drobne živali, ki niso ribe? Razišči tla v potoku in odkril jih boš.

### **KRTINE SO ZAKON**

Krt pod zemljo koplje rove, z glavo izrine prst na površje in naredi krtino. Poiščite jih!

### **UJETI TRENUTEK**

Odpravite se na sprehod in se preizkusite v fotografiranju.

### **GOZDNI IZZIV**

V škatli si oglejte sličice in jim poiščite pravi par v gozdu/na travniku.

### **GOZDNI ŠOPEK**

Naberite naravni material in ustvarite gozdni šopek.

### **ŠKRATJE BIVALIŠČE**

Veš, da v gozdu živijo škrati? Iz odpadnega listja, vejic, mahu jim naredi bivališče. Ne pozabi, naj bo zelo drobno, saj so tudi škratki majhni.



### **PLES V GOZDU**

V gozdu naberite naravni material in se dogovorite kaj bo predstavljal (npr. storž - plosk, kamen - poskok, itd.). Tako boste ustvarili pravi gozdni ples.

### **PISAN SVET**

V naravi poiščite rastline ali živali, ki ustrezajo barvam na barvni paleti.

### **TRAVNIK, DOBER DAN**

Z lupo raziskujte trave, cvetlice in drobne živali.

### **VREČKA DIŠAV**

V gozdu ali/in na travniku poiščite dišeče rastline in si ustvarite vrečko dišav.



Slika 37: Pripomočki za igro (vir: Vrtec Deteljica)



Slika 38: Ptičja hišica in ptiček z nalogo (vir: Vrtec Deteljica)



## VRTEC GUMBEK V OŠ DOLENJSKE TOPLICE

### Plesoče žito

#### NAMEN IGRE

Igrača je namenjena sproščanju in urjenju fine motorike otrok.

#### CILJI

- ~ Otrok spozna različen nestrukturiran material in njegove lastnosti.
- ~ Otrok se uri v fini motoriki.
- ~ Otrok se uči umirjanja in izboljšuje koncentracijo.

#### PRIMERNA STAROST

3 – 6 let

#### PRIPOMOČKI

- ~ Žlica,
- ~ dve posodi,
- ~ nestrukturiran material (koruza, pesek, proso...),
- ~ lesena didaktična tabla.

#### NAVODILA ZA IGRO



- ~ Z žlico zajameš nestrukturiran naravni material (koruza, proso, pesek...).
- ~ Zajeti material preneseš po izrezani poti.
- ~ Ko prispeš do konca poti, material streseš v prazno posodico.
- ~ Vajo ponoviš.

#### AVTORJI IGRE

Maša Šemica in Tatjana Malenšek



Slika 39: Prikaz igranja igre (vir: Vrtec Gumbek)



## VRTEC GUMBEK V OŠ DOLENJSKE TOPLICE

# Posadimo koruzo

### NAMEN IGRE

Z inovativno igrāčo otroci spoznajo razvoj rasti koruze na polju.

### CILJI

- ~ Otrok spozna stopnje razvoja koruze od semena do rastline.
- ~ Otrok uri fino motoriko.
- ~ Otrok krepi spoštljiv odnos do narave.

### PRIMERNA STAROST

2 – 3 leta

### PRIPOMOČKI

- ~ Škatla (njiva),
- ~ seme iz kartona,
- ~ majhna rastlina iz filca,
- ~ steblo s koruznimi storži,
- ~ koruzni storži iz odpadne embalaže.

### NAVODILA ZA IGRO



Podrobna navodila: glej **Navodila za igro**.

### AVTORJI IGRE

Urška Zupančič, Katja Šenica z otroki iz skupin Mucki in Polžki





## Navodila za igro

### 1. Posejemo zrno koruze.

(Otroci v odprtine vstavijo zrno koruze.)



### 2. Iz zrna zrastejo prvi listi.

(Otroci v odprtino vstavijo rastlino iz filca, ki ponazarja prve liste.)



### 3. Zraste velika rastlina z listi in strok koruze.

(Otroci v odprtino vstavijo rastlino koruze izdelano iz odpadnega materiala.)



### 4. Občudujemo kaj vse je zrastle na naši njivi.



### 5. Strok koruze odtrgamo iz stebela.



### 6. Koruzo oličkamo.





## VRTEC GUMBEK V OŠ DOLENJSKE TOPLICE

# Taktilni kokošji spomin

### NAMEN IGRE

Igrača je namenjena urjenju spomina, sodelovanju ter taktilni stimulaciji.

### CILJI

- ~ Otrok si izboljšuje koncentracijo in spomin.
- ~ Otrok se navaja na sodelovanje.
- ~ Otrok prepozna in ločuje po otipu.

### PRIMERNA STAROST

2 – 6 let

### PRIPOMOČKI

Kokoške (odpadni kosi blaga) polnjene z različnimi sipkimi polnili.

### NAVODILA ZA IGRO



Po branju zgodbe Rdeča kokoška, smo prišli na idejo, da bomo izdelali taktilne vrečke v obliki kokošk, ki rade zobajo žita, koruzo, stročnice. Sešili smo jih iz odpadnih kosov blaga in v parih napolnjene z različnimi polnili: riž, koruza, polnilo za blazine. Z njimi se igramo igro spomina.

*Podrobna navodila: glej **Navodila za igro**.*

### AVTORJI IGRE

Irena Andrić in otroci iz skupine Medvedki



## Navodila za igro

---

Kokoške razporedimo po mizi.

Z izštevanko izštejemo igralca, ki začne igro.

Prvi igralec izbere dve kokoški in s tipanjem preveri ali je v njiju enako polnilo.



Če misli, da je našel par kokošk z enakim polnilom, kokoški s tipanjem preverijo še soigralci.



Nato otrok kokoški zopet pomeša med ostale in igra se nadaljuje, da imajo vsi igralci priložnost dobiti par kokošk.



## VRTEC KRKINE LUČKE PRI OŠ VAVTA VAS

### Kolo prijateljstva

#### NAMEN IGRE

Kolo prijateljstva je pripomoček za delo v skupini v tematskem sklopu o prijateljstvu »**Jaz, ti, mi smo prijatelji**«. Z njegovo pomočjo smo dnevno spodbujali sodelovanje, povezovanje, zaupanje in prijazno komunikacijo med člani skupine.

#### CILJI

Graditi prijateljske odnose na spoštljivi komunikaciji.

#### PRIMERNA STAROST

5 – 6 let

#### PRIPOMOČKI

Krog z naslovi izzivov.

#### NAVODILA ZA IGRO



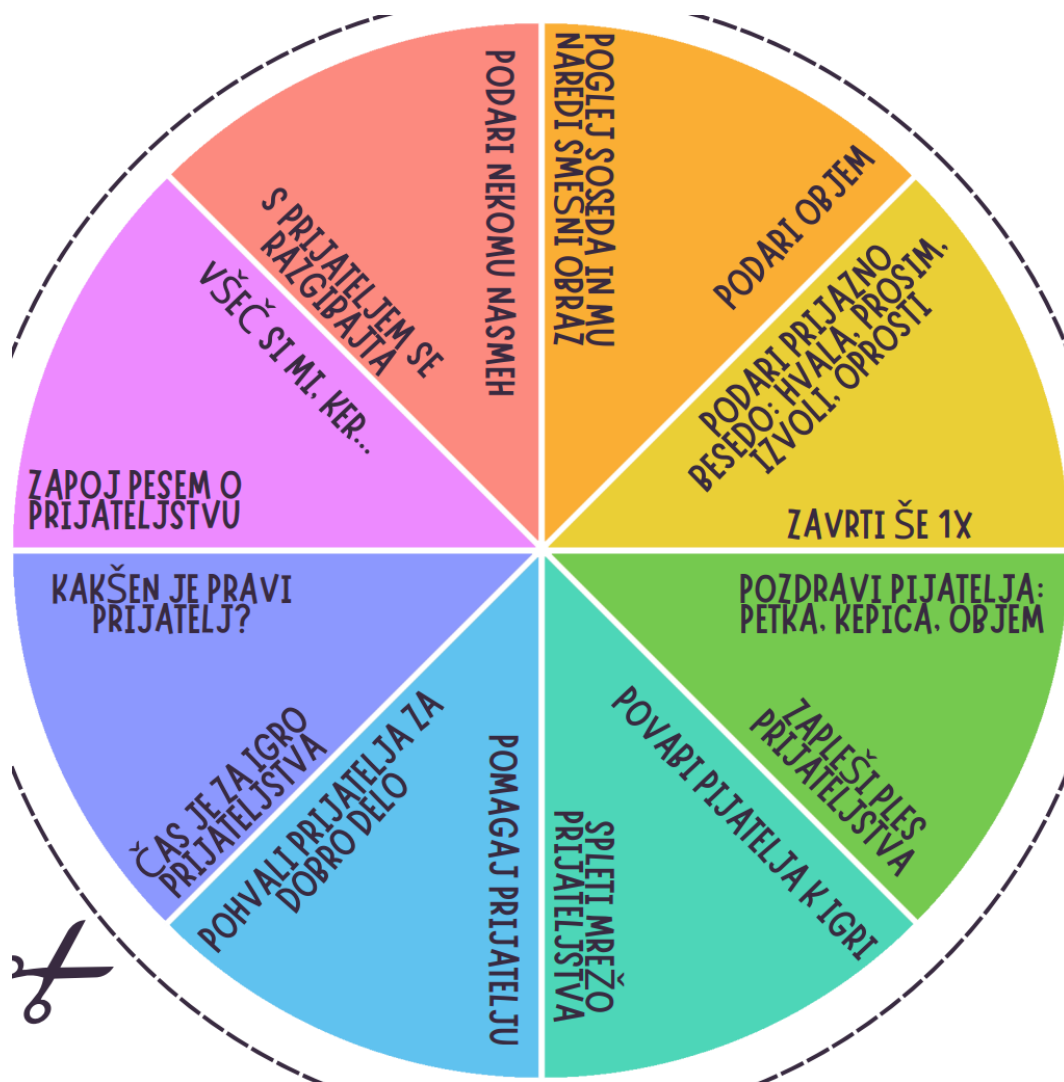
En otrok je zavrtel kolo prijateljstva in izvedli smo nalogo, na kateri se je pojavila puščica. Nekatere naloge so potekale v parih, ki so jih otroci po navadi izžrebali (namen žreba je bil, da otroci širijo svojo mrežo prijateljstva in da ne izberejo vedno istega prijatelja za dejavnosti ali igro) ali v jutranjem krogu.

Kolo prijateljstva nam je prineslo naslednje izzive:

- ~ **razmišljanje o prijatelju in spodbuda otrokom, da povemo nekemu, da nam je všeč in zakaj?** Da izrazimo in pohvalimo njegove pozitivne lastnosti in močna področja. Kako se lahko jaz potrudim biti dober prijatelj?
- ~ **spodbuda k uporabi prijaznih besed in gest** (objem, nasmeh, pozdrav, pomoč, da nekoga nasmejemo),
- ~ **socialne igre skupinske identitete, spoznavanja, zaupanja, povezovanja in sodelovanja** (Zrcalo, Mreža prijateljstva in prijaznih besed, Stol na moji desni je prost,...),
- ~ **zabavne dejavnosti s prijateljem:** ples prijateljstva (otroci poiščejo par po risanih junakih, ki so jih izžrebali in sodijo skupaj, ali pa plešejo v paru in ko glasba utihne, počepnejo, en par prekrijemo z odejo, ostali ugibajo, kdo manjka), gibalne naloge v paru, petje (Lepši svet: M. Robič, Prijateljska: M. Voglar).

#### AVTOR IGRE

Damjana Lavrič



Slika 40: Kolo prijateljstva (vir: Vrtec Krkine lučke)



VRTEC KRŠKO

## Zdrave navade

NAMEN IGRE

Učenje besedišča o zdravju.

CILJI

Bogatenje besednega zaklada.

PRIMERNA STAROST

2 – 6 let

PRIPOMOČKI

- ~ 4 igralne tablice (sadje, zelenjava, moje telo, šport),
- ~ 36 kartic (predstavljajo različne elemente zdravja)

NAVODILA ZA IGRO

Preprosta pravila igre so primerna že za prvo igro z dvoletnim malčkom.



Igramo tako, da položimo vse kartice na mizo, z ilustrirano stranjo skrito. Potem jih po vrsti obračamo in bingo! Ko najdemo sliko kartice, ki se ujema z eno od devetih slik na tablici aktivnosti, jo postavimo na svoje mesto.

Zmaga igralec, ki prvi napolni svojo tablico z 9 karticami.

Igra razvrščanja je popolna za učenje besedišča o zdravju, urjenje jezikovnih sposobnosti, bogatenje besednega zaklada, razvijanje logičnega razmišljanja in razvoj fine motorike.

AVTORJI IGRE

Alenka Matjašič, Melita Naglič



Slika 41: Primeri igralnih tablic in kartic (vir: Vrtec Krško)



## VRTEC PEDENJPED NOVO MESTO

# Vse bolhe spat

### NAMEN IGRE

Spoznavanje in zaznavanje lasnega telesa preko gibalnih iger.

### CILJI

- ~ Pridobivanje zaupanja v svoje telo in gibalne sposobnosti,
- ~ zavedanje lastnega telesa in doživljanje ugodja v gibanju,
- ~ sproščeno izvajanje naravnih oblik gibanja v povezavi s čustvi (pomenom sproščenosti, priprava na spanje).

### PRIMERNA STAROST

2 – 6 let

### PRIPOMOČKI

- ~ Kosmate kroglice različnih velikosti,
- ~ gibalni pripomočki (blazine, tuneli, obroči, škatle...),
- ~ tulci od toaletnega papirja različnih barv.

### NAVODILA ZA IGRO



Igro se lahko igrajo predšolski otroci, ne glede na starost in prostor (v telovadnici, večnamenskem prostoru, igralnici, hodniku). Izvaja se lahko individualno, skupinsko ali skupno – ponudi se več ali manj materiala za igro.

Otrok vzame »BOLHICO« - malo kosmato kroglico, jo boža, ljubkuje, stisne v dlan in gre na pot. Pot vključuje gibalni poligon, ki vključuje naravne oblike gibanja:

- ~ različne vrste hoje: po prstih, po črti, po petah, hoja nazaj,
- ~ vrtenje,
- ~ plazenje: skozi tunel, plezanje po klančini,
- ~ poskoki: skoki v obroče, v škatlo,
- ~ valjanje: štrukljev po blazini...

(Oblike gibanja so odvisne od ustvarjalnosti, kreativnosti strokovnega delavca, ki vodi igro.)

Bolhico otrok da spat: bolhico poboža, zapoje ji uspavanko, jo objame, pove rimo, položi jo v varen prostor (posteljico) – tulec. Bolhice lahko na koncu otroci tudi razvrstijo glede na barvo.

### AVTOR IGRE

Darja Rozman





Slika 42: Pripomočki za igro (vir: Vrtec Pedenjped Novo mesto)



Slika 43: Primer priprave prostora - znotraj (vir: Vrtec Pedenjped Novo mesto)



Slika 44: Primer priprave prostora - zunaj (vir: Vrtec Pedenjped Novo mesto)



## VRTEC PLAVČEK, VVE PRI OŠ JOŽETA GORJUPA

### Igra gibanja z oblikami in barvami

#### NAMEN IGRE

Otrok ob gibanju doživlja prijetno matematično izkušnjo.

#### CILJI

Krepimo: Iskanje lastne poti pri reševanju gibalnih problemov ter prepoznavanje in utrjevanje različnih barv in oblik.

#### PRIMERNA STAROST

3 – 6 let

#### PRIPOMOČKI

- ~ Izrezani liki različnih oblik (liki okroglih, kvadratnih in okroglih oblik in barv, ki jih želimo utrjevati),
- ~ igralna kocka z liki.

#### NAVODILA ZA IGRO

Na tla nalepimo različne oblike v različne zaporedju (5 vrst po tri simbole).



Otrok vrže kocko, na kateri so enaki simboli kot na tleh. Prepozna in poimenuje barvo in obliko, poišče ustrezen simbol na mizi, ga vzame in s skakanjem po izključno enakih simbolih kot ga ima v roki pride do cilja in postavi simbol na ustrezno mesto. Tako ob gibanju utrjuje barve in oblike.

#### AVTOR IGRE

Doroteja Angeli



Slika 45: Prikaz igranja igre (vir: Vrtec Plavček)



## VRTEC PRI OŠ BIZELJSKO

### Vrtiljak

#### NAMEN IGRE

Z vrtiljakom izvajamo gimnastične vaje pri jutranjem razgibavanju ali minuti za zdravje.

#### CILJI

Izbira gibalnih vaj preko igre – vrtiljaka.

#### PRIMERNA STAROST

3 – 8 let

#### PRIPOMOČKI

- ~ Sličice z gibalnimi vajami na ježke,
- ~ vrtiljak.

#### NAVODILA ZA IGRO



Vaje so primerne vrtčevskim otrokom, ponovitev je več, oziroma koliko jih zmorejo. Vrtiljak je zasnovan je tako, da se plošča vrtiljaka, da uporabiti tudi za druge vaje (naloge), ker so sličice pritrjene z tako imenovanimi ježki in so na tak način zamenljive.

- ~ Otrok zavrti ploščo vrtiljaka. Ko se plošča ustavi, pogleda na katero polje kaže rdeča puščica.
- ~ Sam ali s pomočjo strokovne delavke demonstrira vajo. Vsi otroci v skupini vajo nekajkrat izvedejo.
- ~ Nato se otrok pri vrtenju plošče zamenja in potek igre se nadaljuje.

*Glej tudi: **Dodatni predlogi za igro.***

#### AVTORJI IGRE

Janina Kostanjšek, Nuša Jug, Marija Antolovič



## Dodatni predlogi za igro

### **NARAVNE OBLIKE GIBANJA S SLIKAMI ŽIVALI**

Otroci posnemajo določeno žival z naravnimi oblikami gibanja.

### **IGRA ČUSTEV**

Igra je namenjena najmanj dvema igralcema.

Otrok zavrti kolo čustev in dobljeno čustvo npr.:  
~ prikaže z mimiko in držo telesa,  
~ opiše čustvo, ki je na kartici,  
~ opiše, kdaj je pri njem prisotno to čustvo.

### **IGRA SAMOGLASNIKOV**

Otrok ob dobljeni sličici s telesom prikaže črko in ga izgovori. Mlajši otroci pri igri samo izgovarjajo samoglasnike, starejši otroci dodajo gib.

### **SPOZNAVANJE (ALI UTRJEVANJE) IN RAZGIBAVANJE DELOV TELESA**

Otroci posnemajo gibanje z določenimi deli telesa.

### **USTVARJALNI GIB OB GLASBENI SPREMLAVI**

Vzgojiteljica zaigra na določeno glasbilo. Tisti otrok, ki zavrti, izvede ustvarjalni gib, ki ga ostali otroci ob zvoku izbranega glasbila posnemajo.



Slika 46: Primeri sličic z nalogami (vir: Vrtec pri OŠ Bizeljsko)



Slika 47: Vrtiljak s primeri gibalnih vaj (vir: Vrtec pri OŠ Bizeljsko)



## VRTEC PRI OŠ KRMEJ

# Moja vzgojiteljica zmore

### NAMEN IGRE

Spodbujanje sodelovanja med otroki in vzgojitelji.

### CILJI

Otrok aktivno sodeluje pri reševanju izzivov.

### PRIMERNA STAROST

od 3. let dalje

### PRIPOMOČKI

- ~ Obroči (za igralno podlogo),
- ~ barvna stožca (rumen in rdeč),
- ~ igralna podloga,
- ~ senzorne plošče ,
- ~ napis start in cilj,
- ~ kocka (do 3 pike),
- ~ igralne kartice,
- ~ peščena ura.

### NAVODILA ZA IGRO

Igralno podlogo si pripraviš sam s športnimi pripomočki (obroči) in senzornimi tablami.



Vzgojiteljica s svojo skupino tvori eno ekipo. Igrata dve ekipi.

Na polje START se postavita obe vzgojiteljici, vsaka s svojo barvo stožca. Vzgojiteljica meče kocko (ali za metanje kocke pokliče otroka) ter stožec pomakne za toliko polj naprej, kot kaže število na kocki (pike – lahko pomagajo otroci). Ko pride na polje »senzorna plošča« vzame eno kartico ter jo na glas predstavi svoji skupini (pokaže - pantomima, prebere - uganka ali opiše) in otroci ugibajo. Čas za ugibanje določijo s peščeno uro.

Če otroci pravilno odgovorijo, vzgojiteljica ostane na istem polju. Če ne odgovorijo pravilno, se pomakne s stožcem za dve polji nazaj. Igro nadaljuje nasprotna ekipa. Zmaga tista ekipa, ki prva pride na cilj.

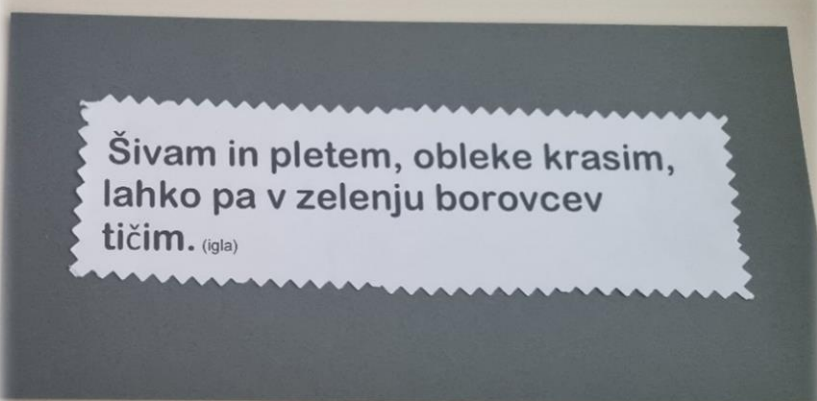
### AVTORJI IGRE

Špela Škorja, Urška Kugonič, Sonja Kugonič, Mateja Ručman, Anja Alesia Grošelj, Petra Meserko, Anja Luzar, Anja Mervar





Slika 48: Igralna kocka (vir: Vrtec pri OŠ Krmelj)



Slika 49: Primer uganke (vir: Vrtec pri OŠ Krmelj)



## VRTEC PRI OŠ MILANA MAJCNA ŠENTJANŽ

### Labirint z izzivi

#### NAMEN IGRE

Skozi igro otroci krepijo gibalne in miselne sposobnosti, se učijo strpnosti, druženja in negovanja dobrih medsebojnih odnosov.

#### CILJI

Zabava in spodbujanje ter urjenje motoričnih, kognitivnih, emocionalnih in socialnih veščin

#### PRIMERNA STAROST

1 – 6 let

#### PRIPOMOČKI

- ~ Labirint,
- ~ kartice s sličicami – izzivi.

#### NAVODILA ZA IGRO



Otroci sedijo v krogu, prvi (najmlajši) pripelje frnikolo na drugo stran labirinta, obrne karto s sličico in opravi nalogo, ki je naslikana (npr. naredi počep, objame prijatelja, prinese igračo, sestavi trikotnik, pomežikne, tleskni s prsti...) nato nadaljuje naslednji.

Otroci tako urijo strpnost čakanja na vrstni red, razmišljajo kako bodo izvedli nalogo in se pri tem še zelo zabavajo.

#### AVTORJI IGRE

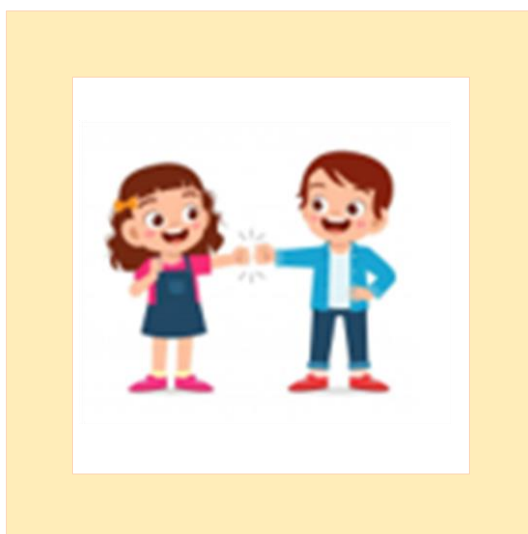
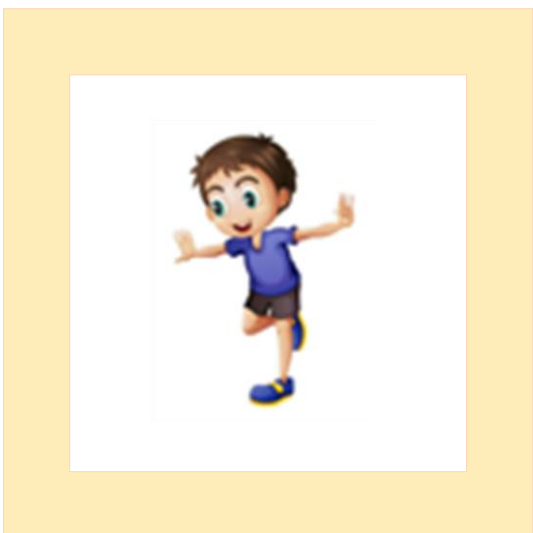
Stanka Gaši, Lidija Martinčič, Darja Remih, Jožica Krmelj, Nuša Simonič

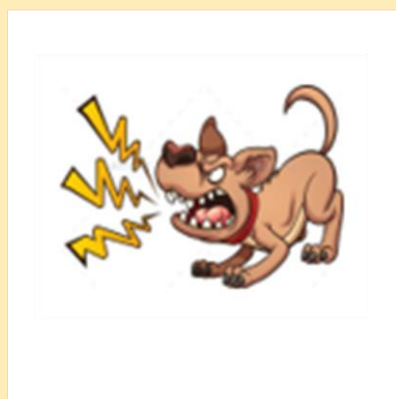
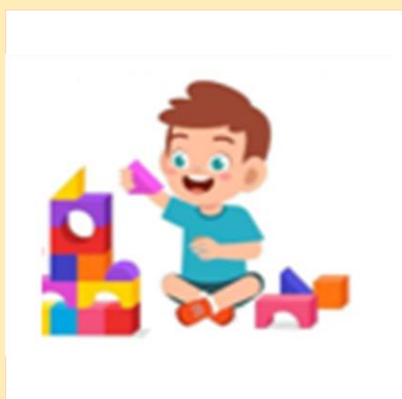
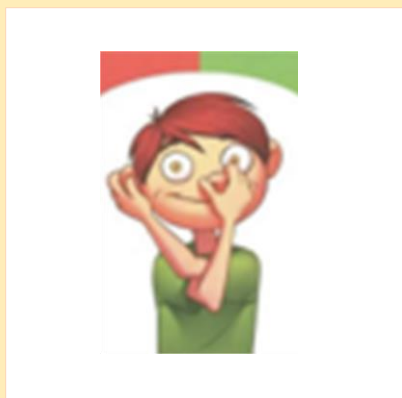
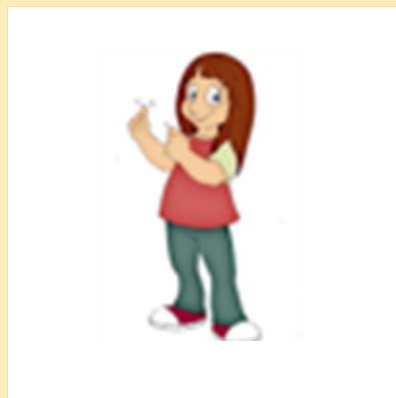


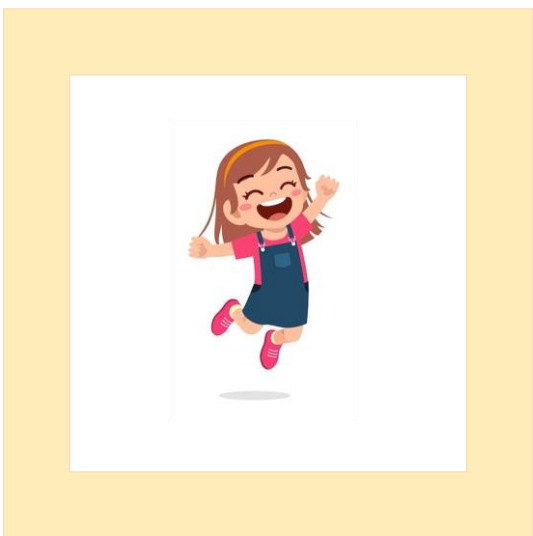
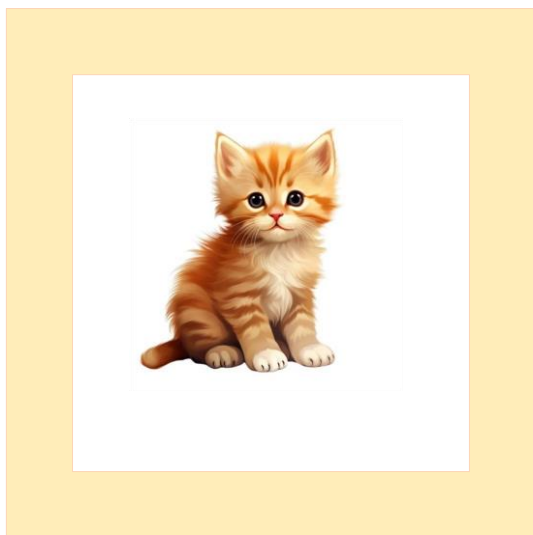
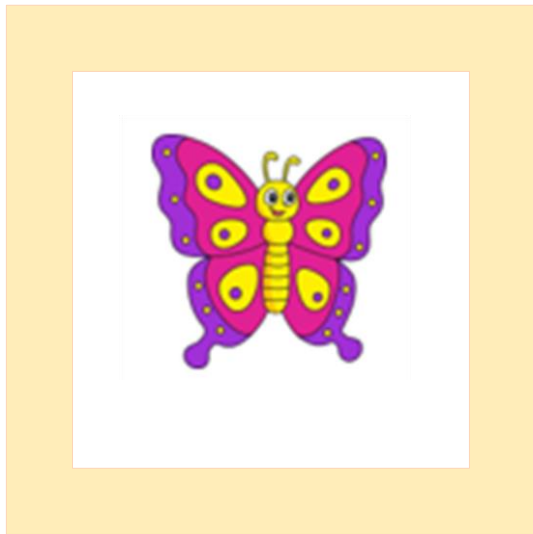
Slika 50: Leseni labirint (vir: Vrtec pri OŠ Milana Majcna Šentjanž)



Primeri kartic z izzivi









## VRTEC PRI OŠ MILANA MAJČNA ŠENTJANŽ

### Mavričen kotiček

#### NAMEN IGRE

Zagotavljanje možnosti sproščanja, umirjanja, doživljanja lepih in dobrih izkušenj je izjemno pomembno za razvoj človekovega čustvovanja, doživljanja sebe in kasneje drugih, uravnavanju notranjega ravnovesja sebi in drugim.

#### CILJI

Umirjanje in sproščanje telesa in duha po stresnih situacijah.

#### PRIMERNA STAROST

1 – 6 let

#### PRIPOMOČKI

- ~ Škatle za umirjanje s svetlobnimi učinki,
- ~ sproščujoča glasba,
- ~ dišeče palčke.

#### NAVODILA ZA IGRO

Z otroki smo pripravili kotiček za umirjanje, ki ga lahko koristijo kadar želijo. Na voljo imajo različne škatle, ki jih uporabljajo za sproščanje.



Kadar otrok doživi stresno situacijo, je zelo pomembno, da ima možnost in prostor, kjer se lahko umiri. V ta namen smo izdelali svetlobne škatle, ki jih spremlja nežna, sproščujoča glasba ter prijetne vonjave dišečih palčk. Otrok se uleže na hrbet in potisne glavo skozi odprtino v škatli, kjer se začne njegov proces sproščanja po razburljivem doživetju čustev. Tam ostane toliko časa, kolikor želi oz. mu prija.

#### AVTORJI IGRE

Stanka Gaši, Lidija Martinčič, Darja Remih, Jožica Krmelj, Nuša Simonič



*Slika 51: Primer svetlobne škatle (vir: Vrtec pri OŠ Milana Majcna Šentjanž)*



*Slika 52: Svetlobna škatla za sproščanje (vir: Vrtec pri OŠ Milana Majcna Šentjanž)*



## VRTEC PRI OŠ VELIKA DOLINA

### Piščanček Pik

#### NAMEN IGRE

Spoznavanje različnih čustev.

#### CILJI

- ~ Spoznavanje samega sebe in drugih ljudi,
- ~ otrok se s pomočjo lutke vživlja v različna čustvena razpoloženja in jih izraža.

#### PRIMERNA STAROST

3 – 6 let

#### PRIPOMOČKI

- ~ Pravljica Piščanček Pik,
- ~ lutke čustev,
- ~ kocka čustev.

#### NAVODILA ZA IGRO



- ~ UVOD: Otroke vprašam, kako se trenutno počutijo in jih spodbudim, da z mimiko obraza pokažejo svoje prevladujoče čustvo. Ogledamo si drug drugega in se pogovorimo o tem katera čustva smo pokazali.
- ~ Otrokom preberem pravljico Piščanček Pik. Skupaj obnovimo dogajanje v zgodbi, ponovimo katera čustva je srečal piščanček.
- ~ OSREDNJA DEJAVNOST: Otroci se razdelijo v kotičke, kjer se igrajo z lutkami čustvenih izrazov.

#### NAVODILA ZA DIDAKTIČNO IGRO:

- ~ Otrok vrže kocko, na kateri so simboli za različna razpoloženja. Nato s pomočjo lutke prikaže razpoloženje, ki je narisano na kocki, ki jo je vrgel.
- ~ ZAKLJUČEK: Otroci sedejo k mizam in v zvezek narišejo svoje trenutno počutje/prevladujoče čustvo.

#### AVTOR

Zvonka Grilc





Slika 53: Znaki z različnimi čustvi (vir: Vrtec pri OŠ Velika Dolina)



Slika 54: Risanje trenutnega razpoloženja (vir: Vrtec pri OŠ Velika Dolina)



## VRTEC RINGARAJA PRI OŠ ARTIČE

### Travniški živ žav

#### NAMEN IGRE

- ~ Zabava in sprostitev,
- ~ krepitev koncentracije,
- ~ krepitev pozornosti,
- ~ spodbujanje ustvarjalnosti in domišljije,
- ~ učenje sprejemanje poraza,
- ~ izboljševanje motoričnih sposobnosti,
- ~ krepitev kognitivnih sposobnosti,
- ~ razvoj socialnih veščin.

#### CILJI

- ~ Spodbujanje kreativnosti in domišljije,
- ~ krepitev finomotorike in koordinacije,
- ~ učenje matematike in logičnih konceptov,
- ~ razvoj govornih in jezikovnih spretnosti,
- ~ spodbujanje kognitivnega razvoja,
- ~ krepitev čustvene inteligence,
- ~ razvoj socialnih veščin.

#### PRIMERNA STAROST

3 – 6 let

#### PRIPOMOČKI

- ~ Figure (2 deklici, 2 dečka),
- ~ barvne kartice z nalogami (rumene, modre, rdeče),
- ~ kocka s številkami.

#### NAVODILA ZA IGRO



Število igralcev: 4 otroci + vzgojitelj.

Otrok vrže kocko, prešteje barvna polja (rožice) in se premakne za dobljeno število po poti. Tisto barvno polje, na katerem se ustavi, mu pove, iz katerega barvnega kupa vleče kartico.

Prebere vprašanje na kartici in nanj odgovori. Če ne odgovori pravilno, se vrne na start.

Zmaga tisti, ki prvi pride do Učene sove.

#### AVTORJI IGRE

Nataša Petelinc, Katja Turšič Rožman, Sonja Cizl, Heidi Brce, Tina Čimžar, Suzana Bogovič



Slika 55: Pripomočki za igro (vir: Vrtec Ringaraja pri OŠ Artiče)



Slika 56: Primeri kartic z nalogami (vir: Vrtec Ringaraja pri OŠ Artiče)



## VRTEC RINGARAJA PRI OŠ ARTIČE

# Zajček Zlatko in zdrave dobrote

### NAMEN IGRE

- ~ Zabava in sprostitvev,
- ~ krepitev koncentracije,
- ~ krepitev pozornosti,
- ~ spodbujanje ustvarjalnosti in domišljije,
- ~ učenje sprejemanje poraza,
- ~ izboljševanje motoričnih sposobnosti,
- ~ krepitev kognitivnih sposobnosti,
- ~ razvoj socialnih veščin.

### CILJI

- ~ spodbujanje kreativnosti in domišljije,
- ~ krepitev finomotorike in koordinacije,
- ~ učenje matematike in logičnih konceptov,
- ~ razvoj govornih in jezikovnih spretnosti,
- ~ spodbujanje kognitivnega razvoja,
- ~ krepitev čustvene inteligence,
- ~ razvoj socialnih veščin.

### PRIMERNA STAROST

1 – 3 leta

### PRIPOMOČKI

- ~ 3 figure (jabolko, pomaranča, hruška),
- ~ barvne kartice z navodili (rdeče, zelene, rumene barve),
- ~ kocka z barvnimi krogi (rdeče, zelene, rumene barve).

### NAVODILA ZA IGRO



Število igralcev: 3 + vzgojitelj.

Vsak otrok enkrat vrže kocko in na katero barvo vrže, tam se njegova figura premakne. Pri vsakem barvnem polju sledi kartica z navodili, katero mu prebere vzgojiteljica.

Izziv mora otrok narediti. Lahko se ga vodi in se mu pomaga do odgovora.

Zmaga tisti, ki najprej pride do košarice zdravih dobrot.

### AVTORJI IGRE

Špela Lisec, Larisa Brinovec, Tanja Mežič, Martina Makovec Žagar, Patricija Grad, Larisa Petelinc



Slika 57: Pripomočki za igro (vir: Vrtec Ringaraja pri OŠ Artiče)



Slika 58: Barvne kartice z navodili (vir: Vrtec Ringaraja pri OŠ Artiče)



## VRTEC SONČEK PRI OŠ ŽUŽEMBERK

### Gradim prijateljstvo

#### NAMEN IGRE

- ~ Krepitev medsebojnega sodelovanja,
- ~ spodbujanje izražanja čustev in gibanja,
- ~ sodelovanje s starši,
- ~ olajšanje dnevne rutine.

#### CILJI

- ~ Otrok si v skupini olajša dnevno rutino, dejavnosti se menjavajo mirno.
- ~ Vključevanje otrok s posebnimi potrebami in otrok, ki se težje vključijo v igro – skupino.
- ~ Sodelovanje s starši (obvestilo, izdelek, vikend naloga).
- ~ Otrok se zavestno igra z naravnimi in odpadnimi materiali, vključevanje gozdne pedagogike.
- ~ Formativno spremljanje.

#### PRIMERNA STAROST

3 – 6 let

#### PRIPOMOČKI

- ~ Odpadna plastenka, naravni materiali za polnilo (kamenje, listje, veje...),
- ~ glicerol olje,
- ~ plastificirane fotografije (otrok, koticov, telovadbe, čustva...),
- ~ ješki za pričvrstitev,
- ~ obroč za ciljanje platenk.

#### NAVODILA ZA IGRO



Otrok v vrtec prinese odpadno plastenko. Preko dejavnosti iz gozdne pedagogike napolni plastenko s naravnimi materiali (kamenje, listje, veje, ...). Vzgojitelj dodela plastenko, doda glicerol olje, jo ustrezno trajno zapre.

Vzgojitelj pripravi fotografije otrok, fotografije koticov, fotografije telovadbe, itd., jih plastificira ter opremi z ješki.

*Glej: Primeri dejavnosti.*

#### Viri:

- ~ Marentič Požarnik, B. (2000). *Psihologija učenja in pouka*. Ljubljana: DZS.
- ~ Rupnik Vec, T. idr. (2003). *Igra Vlog in simulacija kot učne metoda*. Ljubljana: ZRSŠ.
- ~ Cankar, A. idr. (1998). *Z igro se učimo*. Ljubljana: ZRSŠ.
- ~ Ribič, M. (2012). *Delovno gradivo za predavanja*.

#### AVTORJI IGRE

Katarina Nose, Katja Konte



*Slika 59: Primer izdelanih plastenik (vir: Vrtec Sonček pri OŠ Žužemberk)*



## Primeri dejavnosti

### Gradimo prijateljstvo

- ~ Kartice s fotografijami otrok in nalogami.
- ~ Senzorične plastenke s karticam, na katerih so fotografije otrok. En dan obroče meče ena skupina, drug dan druga. Tisti otrok, katerega plastenko zadaneš, tisti je tvoj dnevni partner.



### Jutranji trening

- ~ Kartice s fotografijami gibanja (gibanje posnemaš preko slik).



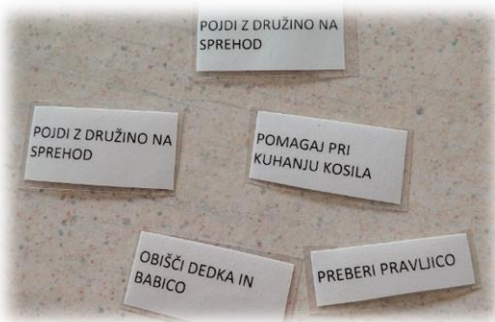
### Spoznavanje čustev

- ~ Senzorične plastenke s karticam, s fotografijami čustev. Otrok vrže obroč plastenke, tisto plastenko, ki jo zadane, tisto čustvo s fotografije prikažem.



### Senzorna plastenka pri meni doma

- ~ Senzorna plastenka s karticami. Vsak vikend otroci dobijo pomembno nalogo (npr. pomagaj skuhati kosilo).



### Socialna igra

- ~ Moja igrača je taka pa taka pa taka... (spis).





## VRTEC SONČNICA PRI OŠ VELIKI GABER

### Vroči, hitri obroč

#### NAMEN IGRE

Otrok sodeluje pri medgeneracijski igri in preizkuša svoje telo.

#### CILJI

##### PLESNI CILJ:

~ otrok se vključuje v enotno gibanje skupine in skupaj z njimi oblikuje v prostoru.

##### GIBALNI CILJ:

~ otrok sproščeno izvaja naravne oblike gibanja na igrišču,  
~ otrok išče lastne poti pri reševanju gibalnega problema igre HITRI OBROČ ob tem pa razvija koordinacijo rok, nog, gibljivost celega telesa in ravnotežje.

#### PRIMERNA STAROST

3 – 6 let

#### PRIPOMOČKI

Večji obroč (npr. hulahop).

#### NAVODILA ZA IGRO



Imamo igralni prostor. Igralci se postavijo v krog. Ta predstavlja progo. Med dva igralca postavimo večji obroč tako da se ta nahaja med njunima sklenjenima rokama. Vsak igralec mora, preko gibanja svojega telesa poskrbeti, da obroč potuje čim hitreje naprej – v smeri urinega kazalca. Obroč je hiter, zato se igralci ne smejo spustiti saj bi ta iztiril iz proge. Če obroč iztiri, se igra ponovi od začetka. Igra traja dokler obroč ne pride na izhodiščen položaj.

Za konec je sledila igra tišine – opazovanje vrteče frnikole. V krogu smo pripravili stekleno skledo in frnikolo. Otrokom smo demonstrirali, kako pridemo do vrtenja frnikole v njej. Skleda je nato potovala v krogu tako, da je vsak otrok dobil možnost za opazovanje frnikole in se osredotoči na njeno gibanje. Igra tišine je trajala dokler niso vsi prišli na vrsto.

#### AVTOR IGRE

Petra Stržinar



*Slika 60: Prikaz igre Vroči obroč (vir: Vrtec Sončnica pri OŠ Veliki Gaber)*



## ZASEBNI DRUŽINSKI VRTEC RINGA RAJA

# Jabolka in hruške

### NAMEN IGRE

Seznanitev z jabolkom in hruško, kot vrsto sadja značilnega za naše okolje.

### CILJI

- ~ Poimenovanje, spoznavanje, prepoznavanje barv,
- ~ širjenje besedišča,
- ~ štetje po ena naprej,
- ~ loči med jabolko in hruško,
- ~ upošteva pravila igre,
- ~ obogati splošno poznavanje značilnosti jabolka/hruške.

### PRIMERNA STAROST

2 – 6 let

### PRIPOMOČKI

- ~ Igralna plošča,
- ~ igralna kocka,
- ~ 2 figurici različnih barv
- ~ 2 lončka (npr. rdeč, rumen).

### NAVODILA ZA IGRO

Premiki so po ena naprej.

Ko prvič mečeš lahko vržeš trikrat če je potrebno.

Če ne vržeš prave barve, ki je pred teboj je na vrsti sosed. Če vržeš zeleno, skočiš na »svojo« barvo.



#### ~ POTEK IN PRAVILA ZA MLAJŠE:

Otrok vrže kocko, prepozna barvo, jo poimenuje če zna in položi na primerno mesto. Ob vsakem premiku mu odrasli pove eno dejstvo o jabolku (če vrže rdečo piko) ali o hruški (če vrže rumeno piko).

*Npr.: To jabolko je rdeče barve / okroglo / se kotali / ima pecelj, muho, pečke / naredimo lahko jabolčni sok...*

*Npr.: Hruška je rumena / raste na drevesu, kateremu se reče hruška / iz nje naredimo hruškov kompot / dozori jeseni / je sadje ...*

#### ~ PRAVILA ZA STAREJŠE:

Začetek je enak. Igrata dva otroka hkrati. Otrok naučeno dejstvo pove sam, brez pomoči vzgojitelja. Zmaga tisti, ki prvi pride do konca.

### AVTORJI IGRE

Jasmina Flac, Nastja Bratož, Anica Radaković



*Slika 61: Prikaz igranja igre (vir: Vrtec Ringa raja)*



## ZASEBNI DRUŽINSKI VRTEC RINGA RAJA

# Vesel in žalosten zobek

NAMEN

Zdravje zob.

CILJI

- ~ Širjenje besedišča,
- ~ seznanjanje z zdravim in varnim načinom življenja,
- ~ razvijanje drobne motorike.

STAROSTNA SKUPINA

2 – 4 leta

PRIPOMOČKI

- ~ 2 šabloni zob (vesel/žalosten),
- ~ sličice zdrave/nezdrave hrane in pijače, ki so prilepljene na lesene ščipalke.

NAVODILA ZA IGRO

Otroci lesene ščipalke pripenjajo na pravi zobek.



Ob tem predmete poimenujejo in urijo drobno motoriko ob pripenjanju ščipalk.

Igra je primerna dejavnost tudi med tihim počitkom.

AVTORJI

Jasmina Flac, Nastja Bratož, Anica Radaković



*Slika 62: Igranje igre vesel in žalosten zobek (vir: Vrtec Ringa raja)*



## KAZALO SLIK

Slika 1: Kartice z ugankami (vir: Enota vrtca pri OŠ Dragatuš) .....	6
Slika 2: Igra otrok z namizno didaktična igro (vir: Enota vrtca pri OŠ Dragatuš).....	6
Slika 3: Sestavljanje sestavljanke veseli zobek (vir: Enota vrtca pri OŠ Dragatuš) .....	6
Slika 4: Namizna igra Škrat na potepu in kartončki z nalogami (vir: Enota vrtec Sonček, Semič) .....	8
Slika 5: Igranje namizne igre Škrat na potepu (vir: Enota vrtec Sonček, Semič) .....	8
Slika 6: Igranje talne igre Škrat na potepu (vir: Enota vrtec Sonček, Semič).....	10
Slika 7: Pripomočki – igralne figure, kocka (vir: Vrtec Modrinček) .....	18
Slika 8: Igralna podloga (vir: Vrtec Modrinček) .....	18
Slika 9: Igranje igre (vir: Vrtec Modrinček).....	18
Slika 10: Igralni kartončki in igralne figure z ilustracijo živali (vir: Modrinček) .....	20
Slika 11: Prikaz igranja gibalne igre (vir: Modrinček) .....	20
Slika 12: Sličice različnih živil (vir: Vrtec Brusnice) .....	23
Slika 13: Prikaz označevanja (ne)zdravega živila in vpliva na zob (vir: Vrtec Brusnice) .....	23
Slika 14: Škratova škatla (vir: Vrtec Mokronožci) .....	28
Slika 15: Škratkov vrtljak (vir: Vrtec Mokronožci) .....	28
Slika 16: Igralna podloga za igro (vir: Vrtec Otočec) .....	30
Slika 17: Slike posameznih živil (vir: OŠ Raka – enota vrtec).....	32
Slika 18: Igralna kocka (vir: OŠ Raka - enota vrtec) .....	32
Slika 19: Igranje igre Poskočna žabica (vir: Vrtec Stopiče) .....	33
Slika 20: Primeri čustev na predlogi kocke (vir: Vrtec Sonček, Šmarjeta) .....	36
Slika 21: Izdelana kocka in njena uporaba med igro (vir: Vrtec Sonček, Šmarjeta) .....	36
Slika 22: Primeri vaj za razgibavanje na predlogi kocke (vir: Vrtec Sonček, Šmarjeta) .....	38
Slika 23: Kocka z vajami in igranje z njo (vir: Vrtec Sonček, Šmarjeta).....	38
Slika 24: Pritrjena živila na žalosten in vesel zob (vir: Vrtec Sonček, Šmarjeta).....	39
Slika 25: Zbojniki za odpadke (vir: Enota vrtca pri OŠ Vinica) .....	40
Slika 26: Kartončki z različnimi odpadki (vir: Enota vrtca pri OŠ Semič) .....	41
Slika 27: Razvrščanje odpadkov (vir: Enota vrtca pri OŠ Semič).....	41
Slika 28: Kartončki z različnimi vprašanji (vir: Enota vrtec, Senovo) .....	42
Slika 29: Pripomočki za igro (vir: Vrtec Metlika) .....	43
Slika 30: Zlaganje živil (vir: vrtec Metlika) .....	44
Slika 31: Lončki z napisanimi igrami (vir: Vrtec Cepetavček).....	52
Slika 32: Barvna kocka za igro (vir: Vrtec Cepetavček).....	52
Slika 33: Pripomočki za igro (vir: Vrtec Ciciban Novo mesto) .....	54
Slika 34: Izdelava kocke (vir: Vrtec Ciciban Novo mesto) .....	54
Slika 35: Igranje igre (vir: Vrtec Ciciban Novo mesto) .....	54
Slika 36: Primeri parov (vir: Vrtec Čebelica Šentjernej) .....	58
Slika 37: Pripomočki za igro (vir: Vrtec Deteljica).....	62
Slika 38: Ptičja hišica in ptiček z nalogo (vir: Vrtec Deteljica).....	62
Slika 39: Prikaz igranja igre (vir: Vrtec Gumbek) .....	63
Slika 40: Kolo prijateljstva (vir: Vrtec Krkine lučke).....	69
Slika 41: Primeri igralnih tablic in kartic (vir: Vrtec Krško) .....	71
Slika 42: Pripomočki za igro (vir: Vrtec Pedenjped Novo mesto).....	73
Slika 43: Primer priprave prostora - znotraj (vir: Vrtec Pedenjped Novo mesto) .....	73
Slika 44: Primer priprave prostora - zunaj (vir: Vrtec Pedenjped Novo mesto).....	73
Slika 45: Prikaz igranja igre (vir: Vrtec Plavček).....	75
Slika 46: Primeri sličic z nalogami (vir: Vrtec pri OŠ Bizeljsko) .....	78
Slika 47: Vrtljak s primeri gibalnih vaj (vir: Vrtec pri OŠ Bizeljsko) .....	79
Slika 48: Igralna kocka (vir: Vrtec pri OŠ Krmelj) .....	81
Slika 49: Primer uganke (vir: Vrtec pri OŠ Krmelj).....	81
Slika 50: Leseni labirint (vir: Vrtec pri OŠ Milana Majcna Šentjanž).....	82



Slika 51: Primer svetlobne škatle (vir: Vrtec pri OŠ Milana Majcna Šentjanž) .....	87
Slika 52: Svetlobna škatla za sproščanje (vir: Vrtec pri OŠ Milana Majcna Šentjanž) .....	87
Slika 53: Znaki z različnimi čustvi (vir: Vrtec pri OŠ Velika Dolina) .....	89
Slika 54: Risanje trenutnega razpoloženja (vir: Vrtec pri OŠ Velika Dolina).....	89
Slika 55: Pripomočki za igro (vir: Vrtec Ringaraja pri OŠ Artiče) .....	91
Slika 56: Primeri kartic z nalogami (vir: Vrtec Ringaraja pri OŠ Artiče) .....	91
Slika 57: Pripomočki za igro (vir: Vrtec Ringaraja pri OŠ Artiče) .....	93
Slika 58: Barvne kartice z navodili (vir: Vrtec Ringaraja pri OŠ Artiče).....	93
Slika 59: Primer izdelanih plastenk (vir: Vrtec Sonček pri OŠ Žužemberk).....	95
Slika 60: Prikaz igre Vroči obroč (vir: Vrtec Sončnica pri OŠ Veliki Gaber).....	98
Slika 61: Prikaz igranja igre (vir: Vrtec Ringa raja).....	100
Slika 62: Igranje igre vesel in žalosten zobek (vir: Vrtec Ringa raja) .....	102

