|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Nova pot 91351 Brezovica01 36 51 233www.vrtci-brezovica.si |  |

**NAZIV AKTIVNOSTI: IGRAJMO SE!**

|  |  |
| --- | --- |
| **področje aktivnosti po kurikulumu**  | Področja Družba, Umetnost, Narava, Matematika, Jezik. |
| **starost otrok** | 5-6 let |
| **strokovni delavki** | Janja Suhadolnik, Marjanca Cilenšek |
| **namen aktivnosti** | Izdelovanje iger |
| **potreben material** | Trši papir, škarje, svinčnik, suhe barvice, lepilo, kamenčki, sličice iz revij-reklame, star, že uporabljen darilni papir, rutica za zavezati oči, različni predmeti iz kuhinje, kopalnice, paličica, okrogle sličice, embalažne škatlice v obliki kocke |
| **IGRE ZA VSAK DAN V TEDNU:** | Človek ne jezi se, Mlin/Špana, Tombola s črkami, Moja čutila, Spomin-kaj bom, ko bom velik, Izdelaj si TAVMATROP, Križci in krožci. |
| **opis aktivnosti** | **ČLOVEK NE JEZI SE.** Na karton narišemo ustrezna polja (oglejte si že narejeno igralno ploščo, ki jo imate doma) in v barvna polja nalepite sličice ali risbice po želji (vaše fotografije, sličice živali, rastlin,…). Igralno kocko lahko naredite iz kartonske škatlice (od kreme) in nanjo napišete število pik od 1-6. Igrate se po običajnih navodilih za to igro. Bodite ustvarjalni, to bo čisto vaša igra!**MLIN/ŠPANA**: na trši papir narišite igralno ploščo-glej fotografijo. Figurice so lahko gumbi, kamenčki, fižolčki,.. Igrata se dva igralca, vsak ima 9 igralnih figur iste barve. Igralca polagata eden za drugim svoje figure na prosta polja igralne podloge. Pri tem igralca poskušata oblikovati vrsto iz 3 igralnih figur-mlin. Ko sta igralca na igralno ploščo položila vse svoje figure, izmenoma povlečeta po eno figuro vzdolž linije do sosednjega prostega polja in ponovno poskušata sestaviti mlin. Igralec, kateremu je uspelo oblikovati mlin, sme iz igralne podloge vzeti eno figuro nasprotniku, vendar ne iz postavljenega mlina. Mlin je dovoljeno odpreti in pri naslednji potezi ponovno zapreti. Igralec, kateremu je uspelo ponovno zapreti mlin, sme nasprotniku vzeti igralno figuro. Če igralcu ostanejo samo 3 igralne figure, sme »skakati«. To pomeni, da sme s po eno figuro zasedati poljubno prazno polje, vendar le takrat, ko je na vrsti. Če ima igralec na igralnem polju samo še 3 igralne figure in če te figure oblikujejo mlin, mora svoj mlin v naslednji potezi odpreti, tudi, če je jasno, da mu bo nasprotnik vzel igralno figuro in da bo igro zaključil kot poraženec. Zmaga tisti igralec, ki s svojimi figurami uspe nasprotnega igralca blokirati tako, da nasprotnik ne more opraviti nobene poteze ali je nasprotniku vzel vse igralne figure- razen dveh.C:\Users\Uporabnik\Desktop\mlin.jpgIgralna plošča za Mlin/Špana- kupljenaC:\Users\Uporabnik\Desktop\mlin2.jpgIgralna plošča za Mlin/Špana- izdelana doma**TOMBOLA S ČRKAMI**: Potrebujete 2 trša papirja, ki ju otroci na eni strani pobarvajo ali jo prelepite z darilnim papirjem, na drugo stran pa narišite 25 enakih polj in otroci vanje vpišejo črke abecede od A do Ž. En karton sličic razrežite, jih pomešajte in razdelite med igralce. Položite jih na mizo. Vidna naj bo le hrbtna stran. Vsak obrne po eno sličico in prekrije pravo črko na kartonu z abecedo. Ob tem glas izgovori. Iz črk lahko sestavljate kratke besede ali pa iščete besede, ki se začnejo na odkrito črko. Po istem postopku se lahko igrate tudi Tombolo s števili (npr. od 1-25) **MOJA ČUTILA**: Otrok našteje vsa čutila in poveste si čim več izkušanj, ki se jih spomnite ob tem. Potem se igrajte igrice. Vsak dan za eno čutilo. **»TIPAM«:** Starši v vrečko spravite različne predmete. Otrok z zavezanimi očmi izvleče predmet. S tipanjem ugotovi, kaj ima v roki, z besedami pa predmet opiše. **»VOHAM**:« Starši v shrambi, kopalnici, kuhinji poiščete predmete, ki imajo izrazit vonj: kis, vanilijev sladkor, milo, detergent za pomivanje posode, začimbe, česen, čebula, parfum,…. Vse položite v škatlo, otroku povejte da bo moral povonjati predmete in z zavezanimi očmi ugotoviti predmet. Otroku pod nos ponudite po en »vonj«, ki ga prepozna. **»VIDIM/NE VIDIM«**: Otroku z rutico zavežete oči, ga primete za roko in ga varno vodite po stanovanju. Otrok naj vam zaupa in pripoveduje svoje občutke. Vlogi zamenjajte. **»OKUŠAM«:** Otrok z zavezanimi očmi okuša različno hrano in naglas pove, kaj je okusil. Med hrano mu ponudite npr. tudi košček čistega papirja ali kaj drugega, ki ni hrana in je varno za v usta, a samo v tej igri! **»SLIŠIM« :** Starši izberete 5različnih predmetov, ki imajo različen zven- to sami najprej preizkusite. Potem otroku poveste, da bo imel otrok zavezane oči, vi pa boste za njim, na tla vrgli predmete, ki jih bo moral ugotoviti. Ko ugane predmet, nadaljujete z drugim do konca. Ko končate igre vseh petih čutil, vlogo zamenjate in otrok pripravi uganke za čutila za svoje starše.**SPOMIN-KAJ BOM, KO BOM VELIK**: Z otroki se pogovarjajte o poklicih in jih čim več zapišite. Poizkusite najti poklice za vsako črko abecede (A- avtomehanik, B-blagajničarka,….). Iz papirja izstrižite kvadratne oblike, velikosti 6x6 cm. Na pripravljene lističe rišite poklice, na dva kartončka enak poklic! Pod risbico napišete imena poklicev. Ko je vse pripravljeno, kartončke pomešajte po mizi, s hrbtno stranjo navzgor in se igrate, kdo bo našel največ poklicev. Ali ti uspe najti »svoj« poklic?**TAVMATROP**: Na trši papir nariši dva kroga s premerom 6 cm. Izstriži ju. Na en krog nariši sebe, na drugega pa žogo ali zmaja. Sličici nalepi na paličico/svinčnik- eno na eno stran, drugo na drugo stran, tako, da bosta s hrbtnima stranema prilepljeni skupaj. Ko paličico hitro vrtiš med dlanema, tvoje oko združi obe podobi in vidiš novo sličico. Prikazal se boš ti, ki brcaš žogo ali spuščaš zmaja. (Čudežni vid: s tem, ko vrtimo tavmatrop, se zgodi »čarovnija«. Naše oko v možgane pošlje sliko, ki jo zaznamo. A ker paličico vrtimo hitreje, kot možgani »preklapljajo« med podobami, se podoba z ene strani tavmatropa navidezno zlije s podobo z druge strani. Tej »čarovniji« pravimo vztrajnost vida. Znanstvenikom je pomagala pri izumih, povezanih z razvojem premikajočih se podob-filma.)**»KRIŽCI IN KROŽCI«**: To igro se igrate v paru. Starši na papir narišite mrežo, ki ima devet polj. S soigralcem se dogovorita, kdo bo vrisal v polje križce, kdo kroge. Prvi nariše v poljubno polje svoj znak (križec ali krogec), nasprotni igralec pa mu zapira pot s svojimi znaki. Zmaga tisti, ki ima zapovrstjo narisane tri svoje znake. Igro znova pričnite z risanje mreže z devetimi polji in rišite »križce in krožce«. |
| **Misel, komentar vzgojiteljice** | Spoštovani starši, dragi otroci. Naredite si igro za vsak dan v tednu in se vsak dan igrate drugo. Ustvarjajte skupaj, igrajte se, smejte se in imejte se radi! Želim vam lep pozdrav in ostanite zdravi!  |