

## NAMIZNE IGRE PRI SLOVENŠČINI V PRVEM RAZREDU

Igre se lahko uporabijo doma ali v šoli, pri rednem pouku ali v OPB, pri dodatnem ali dopolnilnem pouku. Vsako od ponujenih iger se lahko igra samo en otrok, dvojica ali manjša skupina otrok (zaradi aktivnosti priporočamo največ 4 igralce).

### GOR IN DOL ... DO CILJA

#### 1. Zlogovanje

Učenci in učenke postavijo figuro na start. Prvi vrže igralno kocko. Če besedi na novem polju pravilno določi število zlogov, lahko premakne figuro naprej, če ne, ostane na istem polju. Če pride na polje z lestvijo in pravilno določi število zlogov v besedi, se povzpne po lestvi in preskoči vrstico (pride npr. na polje s pasom ali ananasom), če pride na polje, na katerem je vrh tobogana in besedi nepravilno določi število zlogov, se mora spustiti po toboganu oz. vrniti na polje z uro ali golom. Če pride na prazno polje pod toboganoma, en met počiva ali naredi gibalno vajo (npr. 5 počepov). Zmaga tisti igralec ali igralka, ki prvi pride na cilj.

Rešitve za učence in učenke

#### GOR IN DOL ... DO CILJA (ZLOGOVANJE)

<b>CILJ</b>	ZMAJ <b>X (1)</b>	MIŠ <b>X (1)</b>	VAZA <b>XX (2)</b>	FORMULA <b>XXX (3)</b>
CESTA <b>XX (2)</b>	ANANAS <b>XXX (3)</b>	DARILO <b>XXX (3)</b>		ROKAVICA <b>XXXX (4)</b>
HIŠA <b>XX (2)</b>	ŠAH <b>X (1)</b>	LIST <b>X (1)</b>	BUČA <b>XX (2)</b>	GOL <b>X (1)</b>
PAS <b>X (1)</b>	JAGODA <b>XXX (3)</b>	KOST <b>X (1)</b>	OČALA <b>XXX (3)</b>	ŽOGA <b>XX (2)</b>
TELEFON <b>XXX (3)</b>	ENA <b>XX (2)</b>	SIR <b>X (1)</b>		ČELADA <b>XX (2)</b>
<b>START</b>	OKO <b>XX (2)</b>	URA <b>XX (2)</b>	NOGAVICA <b>XXXX (4)</b>	IGLU <b>XX (2)</b>

## 2. Prvi glas v besedi

Igra poteka enako kot pri zlogovanju, le da mora igralec ali igralka, ki je vrgel ali vrgla igralno kocko, poimenovati narisano in v besedi določiti prvi glas.

Različica: Igralec ali igralka poimenuje narisano, v besedi določi prvi glas in pove besedo z enakim prvim glasom. Zahtevnejša naloga: Povedati mora žensko ali moško ime/rastlino/žival, ki se začne na enak glas.

## 3. Glaskovanje

Igra poteka enako kot pri zlogovanju, le da mora igralec ali igralka, ki je vrgel ali vrgla igralno kocko, poimenovati narisano, besedo glaskovati in prešteti število glasov.

Rešitve za učence in učenke

### GOR IN DOL ... DO CILJA (GLASKOVANJE)

<b>CILJ</b>	ZMAJ ●●●● (4)	MIŠ ●●● (3)	VAZA ●●●● (4)	FORMULA ●●●●●●● (7)
CESTA ●●●●● (5)	ANANAS ●●●●●● (6)	DARILO ●●●●●● (6)		ROKAVICA ●●●●●●●● (8)
HIŠA ●●●● (4)	ŠAH ●●● (3)	LIST ●●●● (4)	BUČA ●●●● (4)	GOL ●●● (3)
PAS ●●● (3)	JAGODA ●●●●●● (6)	KOST ●●●● (4)	OČALA ●●●●● (5)	ŽOGA ●●●● (4)
TELEFON ●●●●●●● (7)	ENA ●●● (3)	SIR ●●● (3)		ČELADA ●●●●●● (6)
<b>START</b>	OKO ●●● (3)	URA ●●● (3)	NOGAVICA ●●●●●●●● (8)	IGLU ●●●● (4)

#### 4. Tvorjenje besednih zvez ali povedi

Igra poteka enako kot pri zlogovanju, le da mora igralec ali igralka, ki je vrgel ali vrgla igralno kocko, poimenovati narisano in besedi dodati pridevnik (npr. boleče/ranjeno/modro oko).

Različica: Igralec ali igralka poimenuje narisano in besedo uporabi v povedi, ki mora vsebovati najmanj štiri besede.

#### 5. Zapis besed

Igra poteka enako kot pri zlogovanju, le da mora igralec ali igralka, ki je vrgel ali vrgla igralno kocko, poimenovati narisano in besedo napisati na list/tablo ali v zvezek.

Rešitve za učence in učenke

#### GOR IN DOL ... DO CILJA (ZAPIS BESED)

CILJ	ZMAJ	MIŠ	VAZA	FORMULA
CESTA	ANANAS	DARILO		ROKAVICA
HIŠA	ŠAH	LIST	BUČA	GOL
PAS	JAGODA	KOST	OČALA	ŽOGA
TELEFON	ENA	SIR		ČELADA
START	OKO	URA	NOGAVICA	IGLU

## KDOR IŠČE, TA NAJDE

### 1. Rime

a) Učitelj ali učiteljica vnaprej natisne sličice iz priloge Kdor išče, ta najde. Učenci in učenke razstrižejo sličice. Individualno ali v dvojicah iščejo rime. Ko jih najdejo, s sličico pokrijejo ustrezno sliko na igralni plošči, npr. z dežnikom pokrijejo glavnik.

Različica: V določenem času, ki ga npr. Nande meri s peščeno uro, mora posameznik ali dvojica poiskati čim več rim.

Rešitve

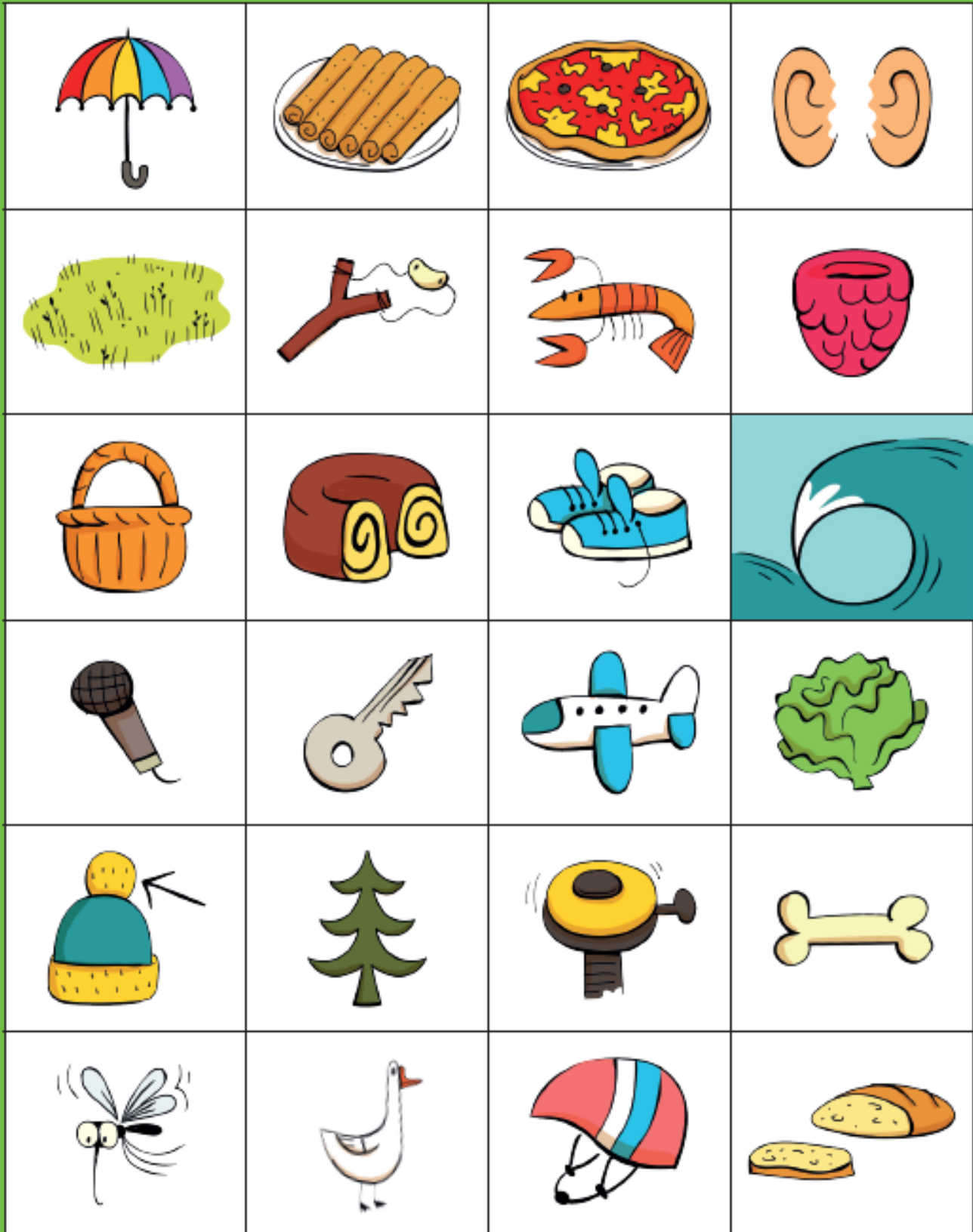
### KDOR IŠČE, TA NAJDE (RIME)

GLAVNIK DEŽNIK	SNEŽINKA PALAČINKA	ŽLICA PICA	DREVESA UŠESA
KRAVA TRAVA	KAČA FRAČA	MAK RAK	KRTINA MALINA
KITARA KOŠARA	LISICA POTICA	TIPALKE VEZALKE	ŠAL VAL
JOPIKA OPICA	LUČ KLJUČ	PADALO LETALO	LOPATA SOLATA
KROF COF	REKA SMREKA	LONEC ZVONEC	MOST KOST
LOPAR KOMAR	KOS GOS	ROLADA ČELADA	DUH KRUH

b) Učenci in učenke v dvojicah iščejo rime. Zmaga dvojica, ki najde rime za več besed. Rime dvojica nariše ali napiše v prazno preglednico v ustrezno okence (rimo za besedo lopata, npr. copata, je treba prikazati s sličico ali napisati z besedo v zadnje okence v četrti vrsti preglednice).

Različica: Zmaga dvojica (ali dobi točko ali Nandetov cekin), ki za besedo najde več rim (npr. glavnik – zdravnik, dežnik, voznik, bolnik).

# KDOR IŠČE, TA NAJDE





## 2. Zlogovanje

a) **Navodilo za učence in učenke:** Pripravite si zelene, rdeče in modre pokrovčke. Če ima beseda tri zloge, postavite na sličico zelen pokrovček, če ima dva zloga, postavite rdečega, če pa ima en zlog, postavite na sličico bel pokrovček.

Rešitve za učence in učenke

### KDOR IŠČE, TA NAJDE (ZLOGOVANJE)

GLAVNIK	SNEŽINKA	ŽLICA	DREVEŠA
KRAVA	KAČA	MAK	KRTINA
KITARA	LISICA	TIPALKE	ŠAL
TELEFON	LUČ	PADALO	LOPATA
KROF	REKA	LONEC	MOST
LOPAR	KOS	ROLADA	DUH

b) **Navodilo za učence in učenke:** Pod vsako sličico v tretji vrsti narišite toliko x, kolikor zlogov ima beseda. Katera sličica je vsiljivec? Pod vsako sličico v zadnji vrsti narišite toliko x, kolikor zlogov ima beseda. Kateri dve besedi imata enako število zlogov? Pod vsako sličico v prvem stolpcu narišite toliko x, kolikor zlogov ima beseda. Obkrožite sličice, pod katerimi sta narisana dva x.

## 3. Predbralna vaja

Učenci in učenke berejo sličice po stolpcih (od zgoraj navzdol), po vrsticah (od leve proti desni) ali od prve do zadnje vrste (v pravi smeri). Brati lahko začnejo pri kateri koli sličici. Berejo lahko zaporedno (posamično ali v skupinah) ali zborna. Pri zaporednem branju se bralec, bralka ali skupina zamenja na Nandetov znak. Med branjem premikajo samo oči. Po potrebi si sledijo s prstom.

#### **4. Okulomotorika (osredotočenj pogleda)**

Učenci in učenke poslušajo učiteljevo ali učiteljičino navodilo in z očmi, ne da bi pri tem premikali glavo, potujejo po igralni plošči. Zgled: Poišči kitaro, poišči kačo ... poglej most, snežinko ... (Hitrost navodil naj se postopno povečuje.)

#### **5. Grafomotorika**

a) Učenci in učenke s flomastrom (za belo tablo) prevlečejo vodoravne in navpične črte in/ali v vsakem okencu poševni črti, ki segata od kota do kota. Črte zбриšejo s papirnato brisačko.

b) Učenci in učenke poslušajo učiteljevo ali učiteljičino navodilo in v določenih okencih s flomastrom (za belo tablo) narišejo iz kota v kot poševni črti oz. X. Zgled navodila: Prečrtajte vse živali. Koliko ste jih prečrtali?

#### **6. Grafomotorika in vidna zaznava**

a) Učenci in učenke sledijo učiteljevemu ali učiteljičinemu navodilu:

1. S prstom/flomastrom povlecite od žlice do rolade.
2. Na stavnici poiščite črko, ki ima enako obliko kot črta, ki ste jo narisali (tj. črka I).

b) Učenci najprej poslušajo celotno navodilo in nato z eno potezo napišejo črko. Navodilo:

1. Črta naj sega od glavnika do dreves, nato do loparja in nazadnje do duhca.
2. Na stavnici poiščite črko, ki ima enako obliko (tj. črka Z).

Podobno navodilo je lahko tudi za črke F, L in N.

#### **7. Orientacija**

a) Učenci in učenke sedijo v krogu in gledajo vsak svojo igralno ploščo. Učitelj ali učiteljica (ali Nande) postavlja vprašanja, npr. Kaj je levo od lisice? Kaje desno od reke? Kaj je nad makom? Kaj pod lopato? Kaj med loparjem in rolado? Učenci na določen znak položijo prst na sličico, nato odgovorijo na vprašanje.

Zahtevnejša različica: Kaj je narisano v tretji vrsti v drugem oknu? Katera sličica je v četrtem stolpcu v tretjem oknu?

b) Poleg igralne plošče imajo učenci in učenke pokrovčke različnih barv (npr. rdeč, rumen, moder, bel, zelen). Poslušajo učiteljevo ali učiteljičino navodilo in postavijo pokrovček na določeno sličico, npr. Rdeč pokrovček postavite na sličico, ki je levo od kosa. Na sliko, ki je nad šalom, položite rumen pokrovček. Kar je narisano desno od padala, pokrijte z rumenim pokrovčkom.

c) Učenci in učenke postavijo igralno figuro na dogovorjeno sličico, npr. na snežinko. Nato poslušajo učiteljeva ali učiteljičina/Nandetova navodila in z igralno figuro potujejo po igralni plošči. Zgled: Pojdite za tri okna navzdol, nato za enega na levo. Pot nadaljujte za tri okna



navzgor in eno okno na desno. Kam ste prišli?

### **8. Določevanje določenega glasu v besedi**

Učenci in učenke poslušajo učiteljevo ali učiteljičino (tudi Nandetovo) navodilo in položijo pokrovček na sličico/prečrtajo sličico, katere beseda

- se začne na glas k (krava, kača, krtina, kitara, krof, kos),
- se začne na glas l (lisica, luč, lopata, lonec, lopar),
- se konča na glas t (most),
- vsebuje glas r (drevesa, krava, krtina, kitara, krof, reka, lopar, rolada) ...

### **9. Glaskovanje**

**Navodilo za učence in učenke:** Pod vsako sličico v peti vrsti narišite toliko pik, kolikor glasov ima beseda. Katera sličica je vsiljivec? Pod vsako sličico v tretjem stolpcu narišite toliko pik, kolikor glasov ima beseda. Katere besede imajo enako število glasov? (Žlica in lonec ter padalo in rolada.)

### **10. Vaje za razvijanje govorjenja**

a) Vsak učenec ali učenka si izbere sličico, vendar ne pove, katero. O njej tvori poved, drugi učenci in učenke pa morajo ugotoviti, katero sličico si je izbral ali izbrala.

b) Vsak učenec ali učenka si izbere 3 sličice in pove, kaj se je zgodilo/je naredil ali naredila najprej, kaj potem in kaj nazadnje.

### **11. Nastavljanje in zapis besed**

Učenci in učenke s pomočjo slikovno-črkovne stavnice nastavijo besede, npr. iz pete vrste, in dve izmed njih napišejo v zvezek oz. dve uporabijo pri tvorjenju povedi, ki ju napišejo v zvezek.

## LOV NA ZAKLAD

### 1. Utrjevanje velikih tiskanih črk

Igralec ali igralka postavi igralno figuro na start. Vrže igralno kocko. Če pravilno poimenuje črko, figuro lahko premakne na novo polje, če ne, jo mora pustiti na istem mestu. Igro nadaljuje drugi igralec ali igralka. Zmaga tisti ali tista, ki prvi ali prva pride na cilj.

### 2. Utrjevanje in širjenje besedišča

Igralec ali igralka postavi igralno figuro na start. Vrže igralno kocko. Če pove besedo, ki se začne na enak glas, figuro lahko premakne na novo polje, če ne, jo mora pustiti na istem mestu. Igro nadaljuje drugi igralec ali igralka. Zmaga tisti ali tista, ki prvi ali prva pride na cilj.

Različica: Beseda mora vsebovati enak glas, kot je na polju napisana črka.

### 3. Tvorjenje povedi

Igralec ali igralka postavi igralno figuro na start. Vrže igralno kocko. Če tvori poved, ki vsebuje vsaj dve/tri besede, ki se začnejo na enak glas, kot je črka v polju, figuro lahko premakne naprej, če ne, jo mora pustiti na istem mestu. Igro nadaljuje drugi igralec ali igralka. Zmaga tisti ali tista, ki prvi ali prva pride na cilj.

## DIRKA S FORMULO

### 1. Branje zlogov

V igri lahko sodelujejo učenci ali učenke, ki poznajo črke A, I, N, M, E, R, O, V, U, C, Č, S, Š.

Igralec ali igralka postavi igralno figuro na start. Vrže igralno kocko. Če pravilno prebere zlog, lahko figuro premakne na novo polje, če ne, jo mora pustiti na istem mestu. Igro nadaljuje drugi igralec ali igralka. Zmaga tisti ali tista, ki prvi ali prva pride na cilj.

### 2. Utrjevanje in širjenje besedišča

Igralec ali igralka postavi igralno figuro na start. Vrže igralno kocko. Če pravilno prebere zlog in pove besedo s tem zlogom, lahko figuro premakne na novo polje, če ne, jo mora pustiti na istem mestu. Igro nadaljuje drugi igralec ali igralka. Zmaga tisti ali tista, ki prvi ali prva pride na cilj.

## V KRTOVI DEŽELI

### 1. Branje zlogov

V igri lahko sodelujejo učenci ali učenke, ki poznajo vse velike tiskane črke.

Igralec ali igralka postavi igralno figuro na start. Vrže igralno kocko. Če pravilno prebere zlog, lahko figuro premakne na novo polje, če ne, jo mora pustiti na istem mestu. Igro nadaljuje drugi igralec ali igralka. Zmaga tisti ali tista, ki prvi ali prva pride na cilj.

### 2. Utrjevanje in širjenje besedišča

Igralec ali igralka postavi igralno figuro na start. Vrže igralno kocko. Če pravilno prebere zlog in pove besedo s tem zlogom, lahko figuro premakne na novo polje, če ne, jo mora pustiti na istem mestu. Igro nadaljuje drugi igralec ali igralka. Zmaga tisti ali tista, ki prvi ali prva pride na cilj.