



**ZBIRKA  
DIDAKTIČNIH MATERIALOV  
ZA UČENJE SLOVENSKEGA JEZIKA  
KOT NEMATERNEG JEZIKA**



LJUDSKA UNIVERZA LENDAVA  
NÉPI EGYETEM LENDVA



OSNOVNA ŠKOLA  
OREHOVICA



PUBLIC  
OPEN  
UNIVERSITY  
ČAKOVEC



## Dragi učencj in učitelji!

Pred vami so didaktični materiali, ki vam bodo v pomoč pri širjenju in bogatenju besednega zaklada in pri hitrejšem ter uspešnejšem usvajanju slovenščine in hrvaščine kot nematerne jezika.

Didaktični materiali so nastajali med izvajanjem projekta KULko na OŠ Orehovica in OŠ Franceta Prešerna Črenšovci.

Možnosti uporabe pričujočih materialov so številne, sami pa vam ponujamo nekaj predlogov.



## **1. DEL**

(Materiale so izdelale učiteljice OŠ Orehovica:  
Željka Podgorelec, Melanija Višnjić, Marijana  
Višnjić, Senija Zadravec-Kermek in Matea Herman  
Talaš.)

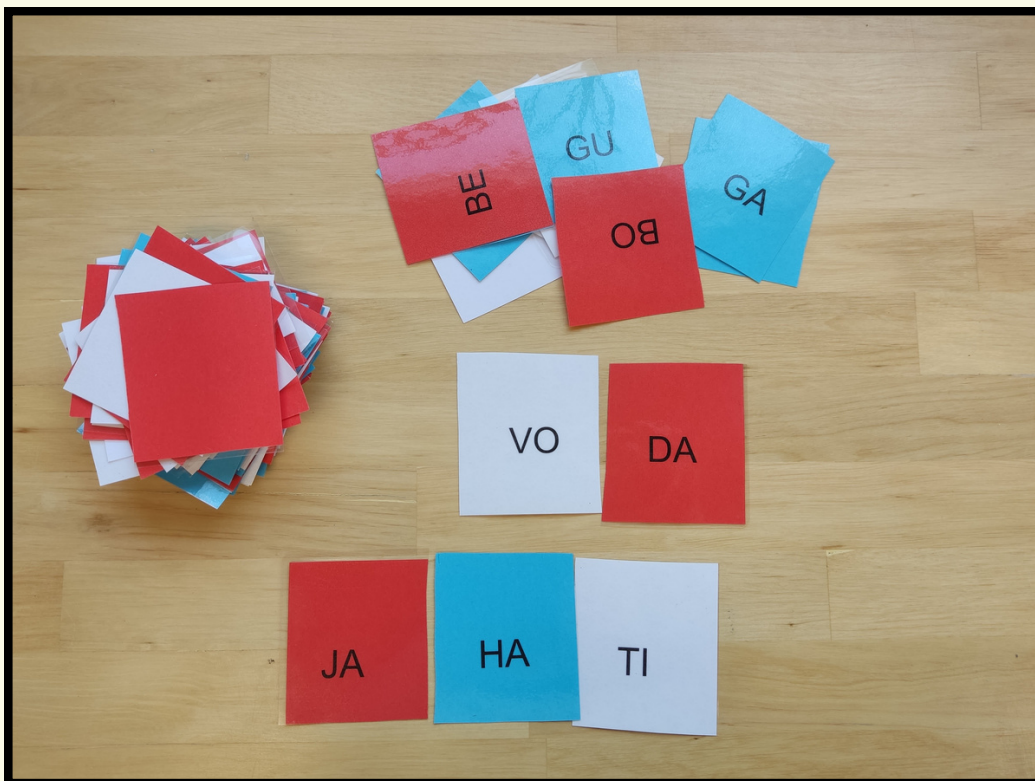
## KARTICE Z ZLOGI

**CILJ:** Učenec razvija predbralne in bralne veščine, bogati besedni zaklad in vadi pisanje.

### NAVODILO:

- Učenec izbere kartice z zlogi in sestavlja besede.
- Osmišlja poved, ki vsebuje sestavljeno besedo.
- Zapiše smiselno poved.

**DODATNA NALOGA:** Učenec sestavlja besede iz zlogov iste barve.

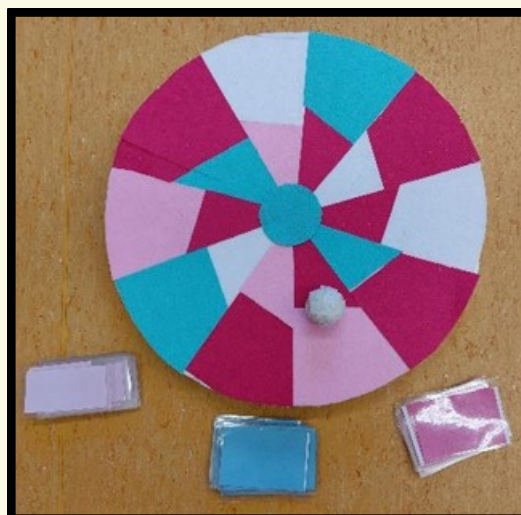


## VAREN PIKADO

**CILJ:** Učenec bogati besedni zaklad, vadi branje, pravilen vrstni red besed v povedi in pisanje.

### NAVODILO:

- Učenec meče žogico in zadeva polje modre, vijolične ali roza barve.
- Izbira barvo kartice upoštevajoč barvo, ki jo je zadel na polju. Na vsaki od kartic so zapisane naloge, ki jih učenec rešuje.
- Na karticah roza barve je zapisana beseda in učenec mora sestaviti poved, ki bo vsebovala to besedo. Na kartici modre barve je zapisana poved, ki jo učenec prebere. Na vijolični kartici so zapisane besede v neustreznem besednem redu, ki jih mora učenec sestaviti v ustrezno poved.



## ČLOVEK NE JEZI SE S ČRKAMI HRVAŠKE ABECEDJE.

**CILJ:** Učenec bogati besedni zaklad, vadi črkovanje besed na glasove in sestavlja povedi.

### NAVODILO:

- Učenci izmenično mečejo kocko, prehajajo po poljih in se ustavljajo na poljih z določeno črko.
- Imenujejo črko na polju, na katerem so se ustavili.
- Imenujejo besede, ki se začnejo na določen glas, črkujejo besedo in sestavljajo poved z izbrano besedo.



# KARTICE S POIMENOVANJI DOMAČIH IN DIVJIH ŽIVALI

**CILJ:** Učenci bogatijo besedni zaklad in urijo predbralne spretnosti.

## NAVODILO:

- Učenec izbere kartico.
- Proti sebi obrne izbrano kartico tako, da vidi sličico na kartici.
- V hrvaščini imenuje videno na sliki.
- Črkuje besedo.



# KARTICE Z ZELENJAVO

**CILJ:** Učenci bogatijo besedni zaklad in utrjujejo govorno izražanje.

## NAVODILO:

### 1. Različica:

- Učenec izvleče posamezno kartico, pri čemer je pozoren na to, da drugi učenci ne vidijo, kaj je na njej.
- Opisuje, kar vidi na kartici, dokler ostali učenci ne ugotovijo in imenujejo tega, kar opisuje.

### 2. Različica:

- Učenci delajo v skupinah.
- Vsak učenec izvleče eno kartico.
- Kartico s sličico obrne proti sebi.
- V hrvaščini poimenuje videno na sliki.
- Učenec črkuje besedo.



### 3. Različica:

- Učenci delajo v skupinah.
- Prikazujemo jim sličice zelenjave.
- Tvorijo čim več povedi z besedo na sličici (zelenjava).



## KARTICE S SADJEM

**CILJ:** Učenci bogatijo besedni zaklad, razvijajo predbralne veščine in govorno izražanje.

### NAVODILO:

- Učenec izvleče kartico. Proti sebi obrne stran kartice, na kateri je slička.
- V hrvaščini imenuje videno na sliki.
- Črkuje besedo. Če ne zna poimenovati sadja na sliki, obrne kartico in prebere zapisano besedo.
- Tvori nekaj povedi z besedo, ki je na sličici.



# KARTICE S ŠOLSKIMI POTREBŠČINAMI

**CILJ:** Učenec bogati besedni zaklad, razvija predbralne veščine in govorno izražanje.

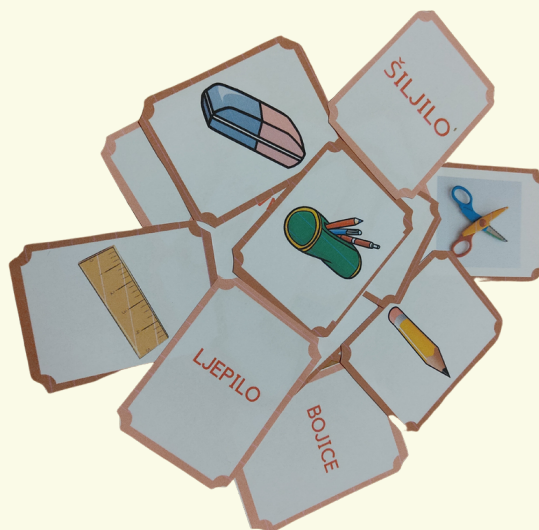
## NAVODILO:

### 1. Različica:

- Učenci delajo v skupinah.
- Vsak učenec izvleče eno kartico.
- Kartico s sliko obrne proti sebi.
- V hrvaščini imenuje videno na sliki.
- Učenec črkuje besedo.

### 2. Različica:

- Učenci delajo v skupinah.
- Pokažemo jim kartice s slikami šolskih potrebščin.
- Tvorijo čim več povedi z izbrano besedo (šolske potrebščine).



## KARTICE Z OBLAČILI

**CILJ:** Učenci bogatijo besedni zaklad in vadijo tvorbo povedi.

### NAVODILO:

- Učenec izvleče kartico s sličico oblačila.
- Poimenuje oblačilo.
- Tvorijo poved, ki vsebuje izbrano besedo.



## BARVANJE PO NAVODILIH

**CILJ:** Učenci bogatijo besedni zaklad, vadijo večino branja in poslušanja ter razumevanja posameznih predlogov.

### NAVODILO:

- Učenec dobi delovni list s črno-belo risbo.
- Dobljeno risbo barvajo po navodilih.

**DODATNO NAVODILO:** Navodila za barvanje so lahko zapisana pod risbo ali pa jih učiteljica bere.



# USTVARJANJE SLIKOPISA

**CILJ:** Učenec razvija ustvarjalnost, bogati besedni zaklad, vadi večino branja in smiselnega dopolnjevanja povedi.

## NAVODILO:

- Učenec dobi besedilo s praznimi mesti.
- Na prazna mesta v besedilu riše bitja, stvari ali pojme (namesto zapisanih besed). Besedilo mora biti smiselno in zanimivo.

ZADATAK: Pažljivo prečitaj tekst. Na mestima gdje je prazno nacrtaj ono što misliš da bi trebalo pisati. Daj naslov svojoj priči.

Nekada davno, u \_\_\_\_\_ živjela su tri \_\_\_\_\_. Bili su jako veseli i voljeli su \_\_\_\_\_.

\_\_\_\_\_ . Svaki su dan išli u \_\_\_\_\_ . Jednoga dana na putu do \_\_\_\_\_

našli su \_\_\_\_\_ . Bili su jako sretni. Odmah su otišli u \_\_\_\_\_ i kupili \_\_\_\_\_.

Prvi \_\_\_\_\_ kupio je \_\_\_\_\_ . Drugi \_\_\_\_\_ kupio je \_\_\_\_\_.

Treći \_\_\_\_\_ kupio je \_\_\_\_\_ . Ali jednoga dana došao je \_\_\_\_\_.

i sve im ukrao. \_\_\_\_\_ su bili jako tužni. Ali brzo su sve zaboravili i opet su se svaki \_\_\_\_\_.

dan samo \_\_\_\_\_ .

## NESMISELNE POVEDI

**CILJ:** Učenec vadi branje, pravilen besedni red v povedi in pisanje.

### **NAVODILO:**

- Učenec izvleče kartico, na kateri so pomešane besede v povedi.
- Ustno oblikuje pravilno poved.
- Zapiše pravilno oblikovano poved.

## JEZIKOVNE IGRE

(Gleda te, Beži, hodi, plava, leti, skoči, Hitro in natančno, Najprej je ... Ojoj, kako obožujem nakupovanje, Prvo ali zadnje, vseeno je, Resnica ali izziv, Ena, dve, deset, lahko tudi petdeset, Kuham, pečem in izrečem besedo, Kot jaz, Dopolni me)

**CILJ:** Učenec bogati besedni zaklad, razvija logično razmišljanje, govorno izražanje.

### OPIS JEZIKOVNIH IGER:

Gleda te ...

Učenci so razporejeni v učilnici tako, da ima vsak dovolj prostora za čepenje. Izmenjaje izgovarjamo poimenovanja bitij in predmetov. Če poimenujemo bitje (npr. konj), učenci počepnejo. Ko slišijo poimenovanje predmeta (npr. stol), učenci vstanejo. Zmagovalec je tisti učenec, ki najdlje ostane v igri.

Beži, hodi, plava, leti, skače

Učencem predstavimo različne glagole: bežati, skakati, hoditi, plavati, letati, plaziti se ... Učenci tvorijo čim več povedi z izbranim glagolom. Npr. Medved lahko beži. Ptica lahko leti. Dojenček se lahko plazi.

## **Hitro in natančno**

Učenci izgovarjajo številke ali pesmi. Cilj je, da govorijo čim hitreje brez napak.

## **Najprej je ...**

Povemo začetni glas, npr. J. Učenci morajo v eni minuti sestaviti poved, ki bo vsebovala čim več besed na začetni glas. Npr. Jabolko je jedilno.

## **Ojoj, kako obožujem nakupovanje ...**

Učencem naročimo, da zaprejo oči. Govorimo: Predstavljaš si, da se nahajaš v veliki trgovini. Prišel si na oddelek s sadjem. /Nahajaš se v trgovini z igračkami./Nahajaš se v trgovini z oblačili./Nahajaš se v trgovini z obutvijo. Naštej, kaj vse lahko tam kupiš.

## **Prvo ali zadnje, vseeno je**

Učenci stojijo v krogu. Povemo jim besedo (npr. Kokoš), učenec mora povedati besedo, ki se začne na glas, s katerim se začne ali konča povedana beseda.

## **Resnica ali izziv**

Učenci sedijo v krogu. Učenec izbere, ali bo izbral resnico ali izziv. Vprašanja se navezujejo na pouk hrvaščine, naloge pa so npr. naredi pet počepov.



## **Kdo je, kaj je?**

Učencem postavljamo vprašanja: Koga lahko vidimo v živalskem vrtu? Kaj lahko vidimo v živalskem vrtu? Koga lahko vidimo na ulici? Kaj lahko vidimo na ulici? Koga lahko vidimo v šoli? Kaj lahko vidimo v šoli? Koga lahko vidimo v trgovini? Kaj lahko vidimo v trgovini?

## **Ena, dve, deset, lahko tudi petdeset**

Učencem izgovarjamo besede v ednini, oni dodajajo besede v množini. Predlogi besed: knjiga, riba, banana, pes, lev, uho, rep, ime, otrok, človek, šola, roka. Potem izgovarjamo besede v množini, učenci dodajajo besede v ednini. Predlogi besed: zastave, svinčniki, oblaki, ljudje, otroci, šalice, prti, stoli, listi, drevesa, škarje, hlače.

## **Kuham, pečem in povem besedo**

Učencem povemo, naj si predstavljajo, da so kuharji. V kuhinji imamo veliko zelenjave in sadja, iz katerega moramo skuhati juho ali speči pecivo. Ko poimenujemo zelenjavo, mora učenec zavpiti juha. Ko poimenujemo sadje, mora učenec zavpiti pecivo.

## **Kot jaz ...**

Učencem predstavimo besedo. Njihova naloga je, da se spomnijo nečesa, kar bi lahko povezali z imenovano besedo. Npr. Mleko je bele barve. Kaj vse je bele barve? Žoga je okrogla. Kaj vse je okroglo? Nebo je modro. Kaj vse je modro?

## **Dopolni me ...**

Učencem predstavimo povedi, ki jih je potrebno dopolniti. Preberemo jim poved, njihova naloga je, da imenujejo čim več besed, s katerimi bi lahko dopolnili poved, ki mora biti smiselna. Primeri povedi: Ko bom odrasel, želim biti ... Sprehajala/Sprehajal sem se po gozdu in naenkrat zagledala/zagledal ... Moj najljubši letni čas je ... Ko sem zjutraj vstopil/vstopila v razred, sem zagledal/zagledala ... Ko se zbudim, najprej ... Moja najljubša igra je ... Kos em včeraj odprla/odprl vrata, je pred njimi stal/stala ... V trgovini sem kupila/kupil ... Najraje se igram z ... Sladoled je lahko ... Nekega dne sem se zbudila/zbudil kot ... Moja mama odlično kuha ... V živalskem vrtu lahko vidimo ... V morju lahko ... S prijatelji igram ...

## **NAVODILO:**

- Učence razdelimo v skupine ali dvojice.
- Tekmujejo v jezikovnih igrah.
- Točkovanje in seštevanje točk po posameznih igrah.
- Končno seštevanje točk.

## DOPOLNJEVANJE POVEDI

**CILJ:** Učenec vadi branje, pravilno in smiselno dopolnjevanje povedi in pravilno uporabo ovitka.

### NAVODILO:

- Učenec dobi list z zapisanimi povedmi, v katerih manjka beseda.
- Dopolnjuje poved s poljubnimi besedami, pri čemer mora biti poved smiselna.
- Bere povedi.

#### Dopuni rečenice.

Danas je baš hladno i vani pada .....

..... je kada se dvoje ljudi voli.

Za ..... cijela obitelj kiti .....

Moje omiljeno godišnje doba je .....

Crvenkapica i baka boje se .....

Volim šetati .....

Jedva čekam da padne snijeg pa da mogu napraviti .....

Volim kada je vruće i kad sija .....

Kada sam na praznicima, nedostaje mi .....

Najdraže mi je kad za rođendan dobijem puno .....

Uskoro će biti .....

Za novu godinu uvijek gledamo predivan .....

Volim ..... zanimljivu knjgu.

Ove ću godine Djedu Mrazu ..... najljepše .....

Mama mi je kupila novi ..... i .....

Moja omiljena igračka je .....

## SPLETNI SPOMIN

**CILJ:** Učenec vadi branje in pomnjenje ter bogati besedni zaklad.

### NAVODILO:

- Učence razdelimo v skupine.
- Na spletni strani [www.jezicneigre.com](http://www.jezicneigre.com) izberemo igro spomin in kategorije (sadje, zelenjava, oblačila, ostala hrana, živali).
- Učenci vsake skupine se izmenjujejo. Na karticah spomina so besede in sličice.
- Če učenec izbere kartico s sličico, ima nalogo, da poimenuje narisano na sliki. Če izbere kartico z besedo, ima nalogo, da besedo prebere. Par sestavljata slika in beseda.
- Igra traja tako dolgo, dokler niso odprta vsa polja.

## NA ČRKO, NA ČRKO ...

**CILJ:** Učenec vadi predbralne spretnosti in bogati besedni zaklad.

### NAVODILO:

- Učenci dobijo delovni list z različnimi risbami (cvet, labod itd.).
- V navodilih povemo, da sličice, ki se začnejo na črko A, obkrožijo z modro, besede na K z zeleno in besede na L roza itd.
- Obkrožajo risbe z različnimi barvami po navodilih.



## DELI TELESA – KARTICE

**CILJ:** Učenec bogati besedni zaklad in uri govorno izražanje.

### NAVODILO:

- Učenec izbere kartico, na kateri je določen del telesa.
- Opisuje, kar vidi na kartici tako dolgo, da ostali učenci ugotovijo, kateri del telesa opisuje.

**DODATNO NAVODILO:** Vsak učenec tvori poved, ki vsebuje posamezno besedo.

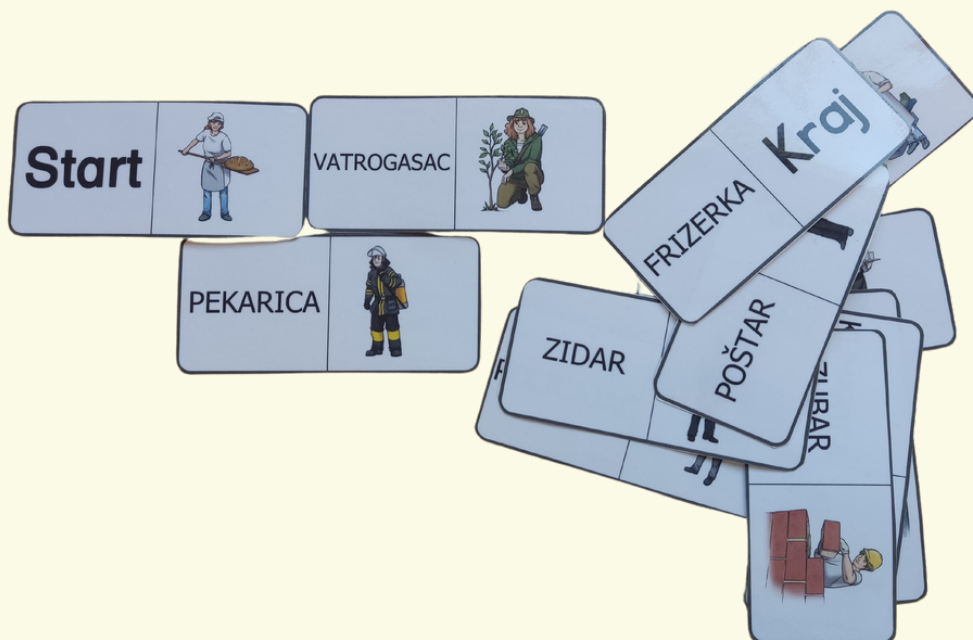


## DOMINO - POLKICI

**CILJ:** Učenec bogati besedni zaklad in uri govorno izražanje.

### NAVODILO:

- Učenci zlagajo kartice (domine) tako, da se beseda povezuje z ustrezno sliko oz. obratno (npr. poklic gasilec na sliki, na kateri je prikazan gasilec in obratno).



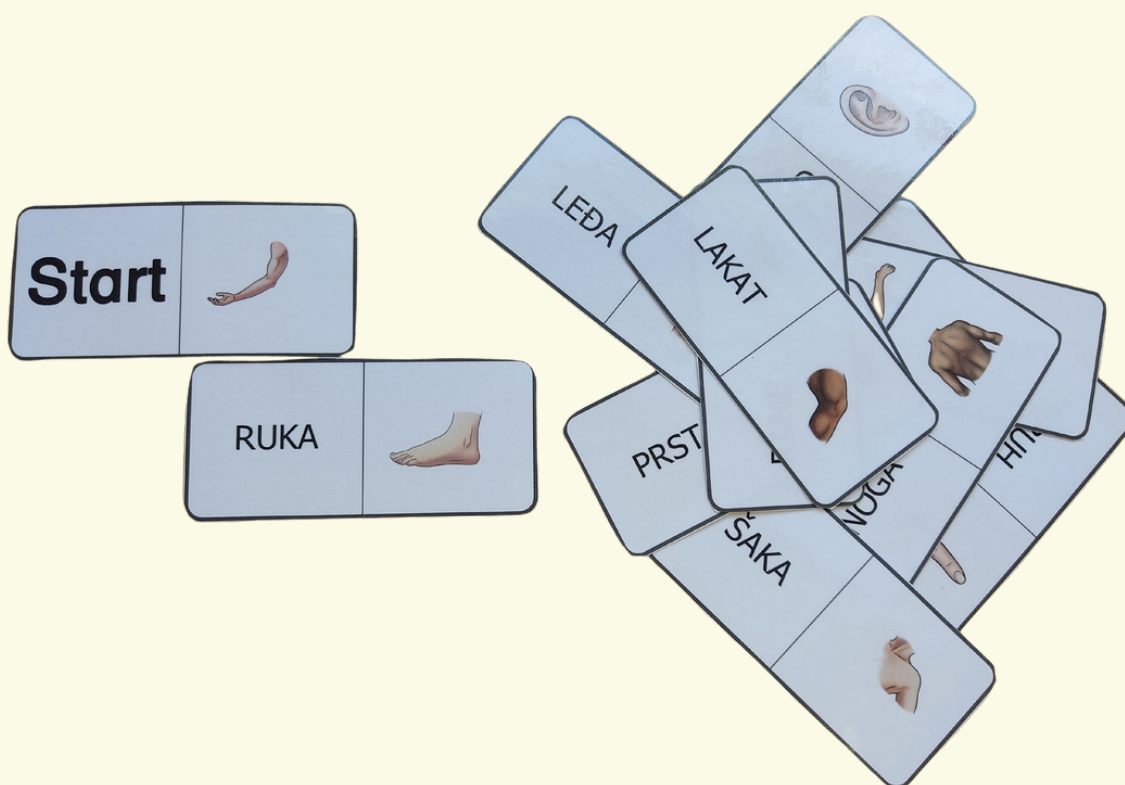


## DOMINO – DELI TELESA

**CILJ:** Usvajanje novih besed in pojasnjevanje.

### NAVODILO:

- Učenci zlagajo kartice (domine) tako, da se beseda povezuje z ustrezno sliko oz. obratno (npr. komolec – slika komolca in obratno).
- Učenci kažejo dele telesa in pojasnijo, čemu služijo.



## HIGIENA – KARTICE

**CILJ:** Učenec bogati besedni zaklad in uri govorno izražanje.

### NAVODILO:

- Učenec izbere kartico, na kateri je posamezen del telesa.
- Opisuje, kaj je na kartici tako dolgo, dokler ostali učenci ne ugotovijo dela telesa.



# BINGO – ČRKE ABECEDE

**CILJ:** Usvajanje velikih in malih tiskanih črk hrvaške abecede; prepoznavanje črk kot znakov za glasove.

## NAVODILO:

- Učenci dobijo kartice s črkami (velike in male tiskane črke) in žetone za prekrivanje črk.

### 1. različica:

- Voditelj izvleče kartico s črkami, pokaže in izgovarja glasove, učenci pa prekrivajo iskane črke.

### 2. različica:

- Voditelj izvleče kartico s črkami, izgovarja glasove, a ne pokaže črke, učenci prekrivajo iskane črke.

### 3. različica:

- Voditelj izvleče kartico s črkami, izgovarja besede, ki se začnejo z iskano črko, učenci prekrivajo iskano črko.



## **SADJE/ZELENJAVA/HRANA**

**CILJ:** Usvajanje pojmov, bogatenje besednega zaklada.

### **NAVODILO:**

- Za igranje „Binga“ potrebujemo Bingo kartice (na eni strani kartice so slike, na drugi pa besede), kartice s slikami/besedami, ki jih uporablja voditelj, žetone za prekrivanje.

### **1. različica:**

- Voditelj vnaprej izbere eno dobitno kartico. Za vlečenje pripravi kartice s slikami/besedami, ki se nahajajo na dobitni kartici. Vsak igralec dobi eno kartico. Voditelj naključno vleče vnaprej pripravljene kartice iz škatle, igralci slike/besede iščejo na svojih karticah. Zmaga igralec, ki prvi prekrije vse slike/besede.

Izid: ena dobitna kartica.

## 2. različica:

• Vsak igralec dobi eno kartico. Voditelj naključno vleče vnaprej pripravljene kartice s slikami/besedami iz škatle, igralci slike/besede iščejo na svojih karticah. Zmaga igralec, ki prvi prekrije vse slike/besede.

Izid: ena ali več dobitnih kartic.



## **2. DEL**

(Materiale so izdelale učiteljice OŠ Franceta  
Prešerna Črenšovci: Petra Smej, Romana Glavač,  
Samira Horvat in Stanka Zver.)

## PREPOZNAJ ČRKO – SESTAVI BESEDO

**CILJ:** Učenec prepozna črke (znak za določeno črko) in prebere besedo. Zna poiskati pravilne črke in po predlogi sestaviti besedo.

### NAVODILO:

- Učenec iz lončka povleče leseno paličico, na kateri je zapisana beseda. Besedo prebere ali jo črkuje.
- V škatli s črkami poišče črke, ki sestavljajo besedo na paličici, in sestavi besedo.
- Besedo prebere.
- Besedo prepíše ali preslika na list papirja.

### DODATNA NALOGA:

Učence spodbudimo, da še samostojno poiščejo in sestavijo besedo iz črk v škatli.

### OPOMBA:

Didaktični pripomoček je primeren za zgodnje opismenjevanje.



## PALČKA PRI PALČKI BESEDA

**CILJ:** Učenec zloguje besede in zna po zlogih sestaviti besedo.

### NAVODILO:

- Na lesenih paličicah so zapisani zlogi besed.
- Dve po dve paličici sestavljata smiselno besedo.
- Učenec izbere paličico, prebere zlog na paličici in poišče paličico z zlogom, s katerim bi lahko tvoril smiselno besedo. Besedo prebere in jo zapiše na list papirja.
- Za lažje razumevanje naloge lahko učencem pokažemo sličice besed, ki jih bodo sestavljali.

### OPOMBA:

Didaktični pripomoček je primeren za zgodnje opismenjevanje.





## LUTKE ZNANE PRAVLJICE – IGRA VLOG

**CILJ:** Učenec zna obnoviti znano pravljico, se vživi v določeno vlogo in jo zna zaigrati.

### NAVODILO:

- Učencem preberemo znano pravljico (Rdeča kapica), ki jo skupaj obnovimo.
- Spodbudimo jih, da izberejo določeno vlogo v pravljici. Pravljico uprizorijo z lutkami.



# POKLICI

**CILJ:** Otrok spoznava različne poklice in jih opisuje. Otrok širi besedni zaklad in uri opis predmetov, oseb, poklicev.

## NAVODILA:

- Otrok poimenuje poklic in razvršča predmete glede na poklic. Predmete poimenuje in pove, za kaj jih pri določenem poklicu potrebujemo.



## KJE SE NAHAJA PREDMET (ŽOGA)?

**CILJ:** Otrok uri predloge.

### NAVODILO:

- Otrok izvleče kartico in pove, kje se nahaja zelena žoga. Ko pravilno odgovori, poišče zapisan odgovor.

NA ŠKATLI  
ZA ŠKATLO

OB ŠKATLI  
POD ŠKATLO

PRED ŠKATLO  
MED ŠKATLAMA

V ŠKATLI  
NAD ŠKATLO

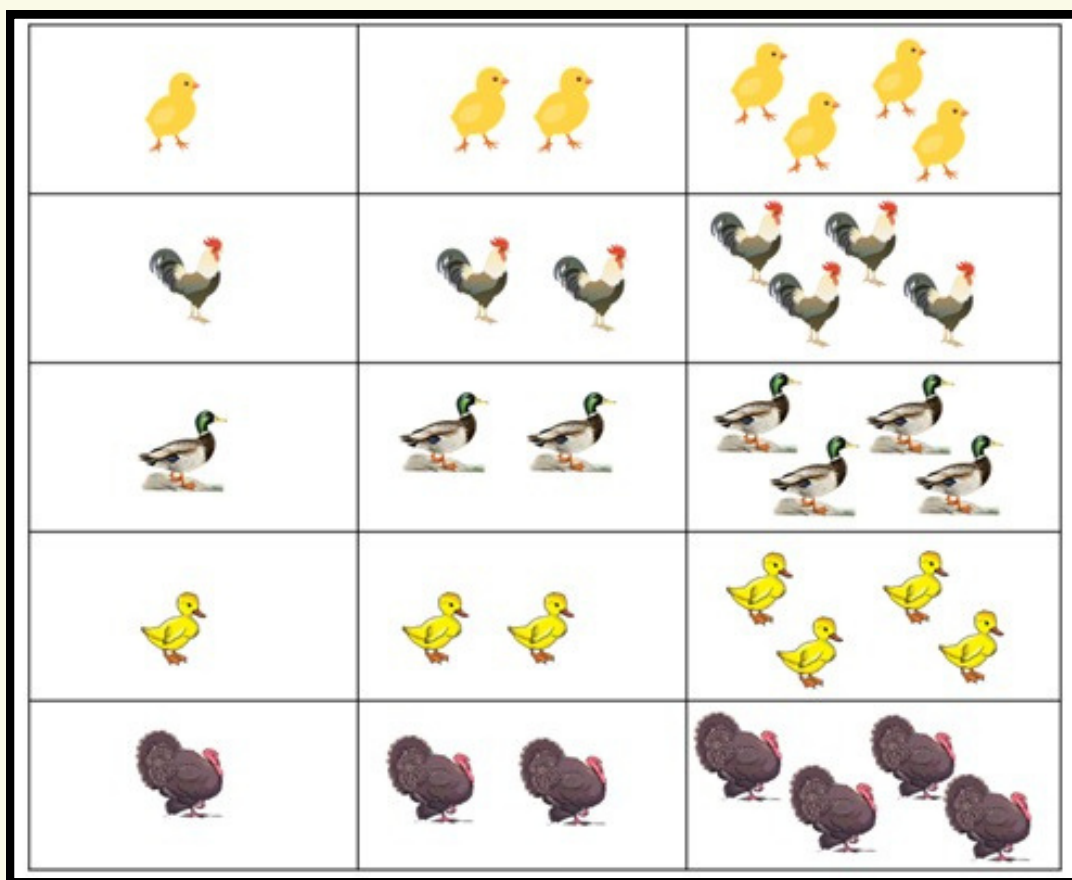


# KOLIKO ŽIVALI JE NA SLIKI? EDNINA/ DVOJINA / MNOŽINA

**CILJ:** Otrok uri število, spoznava živali in njihove lastnosti.

## NAVODILA:

- Otrok razvršča kartice glede na skupino živali. Živali poimenuje, prešteje in opiše.



# STOPNJEVANJE: MANJŠE, VEČJE, NAJVEČJE

**CILJ:** Otrok uri stopnjevanje.

## NAVODILA:

- Otrok kartice poimenuje in razvrsti po velikosti.

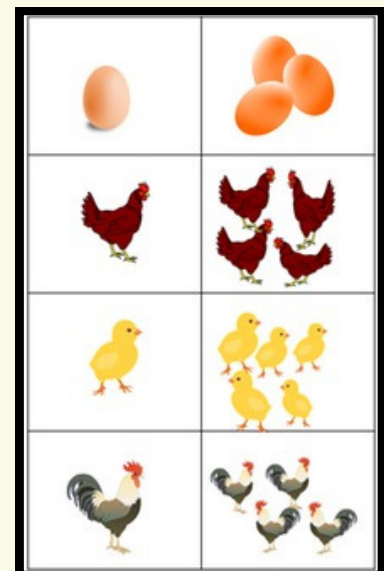
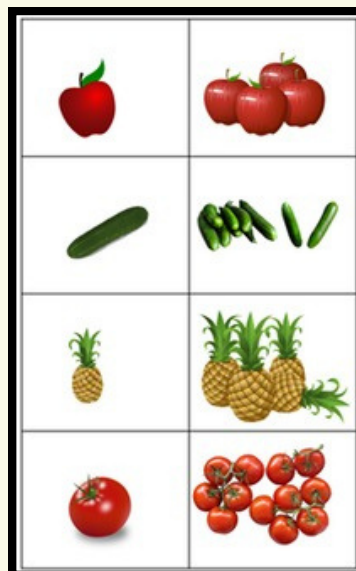
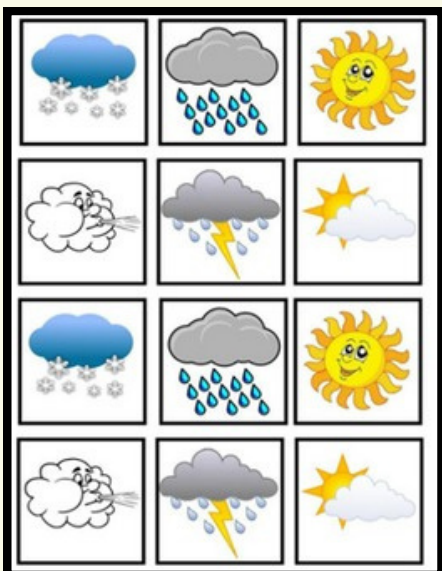


## IGRA SPOMIN

**CILJ:** Otrok krepí spomin in koncentracijo. Spoznava in poimenuje predmete, pojave, število, barve ...

### NAVODILO:

- Otroka v paru izmenično odkrivata po dve kartici in si ju poskušata zapomniti. Enaki kartici pomenita točko oziroma otrok kartice zadrži. Zmagovalec je tisti, ki zbere večje število kartic



## KARTICE ZA PRIPOVEDOVANJE

**CILJ:** Otrok razvija mišljenje in bogati besedni zaklad.

### NAVODILO:

- Otrok na podlagi danih kartic tvori povedi in smiselno zgodbo.



## DOMINE – DNEVI V TEDNU

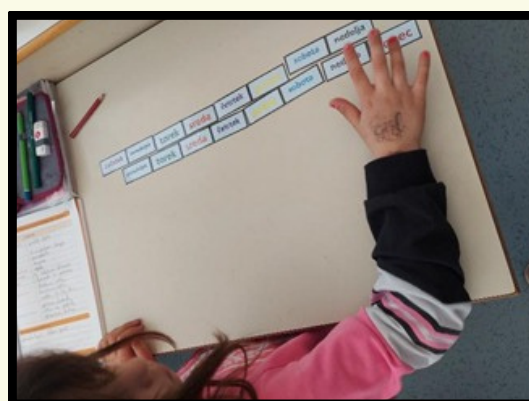
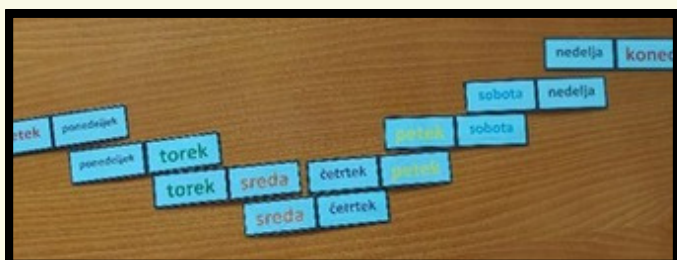
**CILJI:** Učenci utrjujejo poznavanje dni v tednu. Utrjujejo pravilno poimenovanje dni ter njihov vrstni red. Razvijajo besedišče.

### NAČIN UPORABE:

- Domine zalepimo na tršo podlago, jih razrežemo in plastificiramo.
- V paru se učenca igrata domine tako, da nadaljujeta zaporedje dni v tednu.
- Prva domina je tista, kjer piše začetek, zadnja tista, kjer piše konec.

### ALTERNATIVA:

Če spremenimo male tiskanke v velike, se lahko eventuelno uporablja tudi v 2. ali pa celo v 1. razredu.





## TVORBA POVEDI OB SLIČICAH

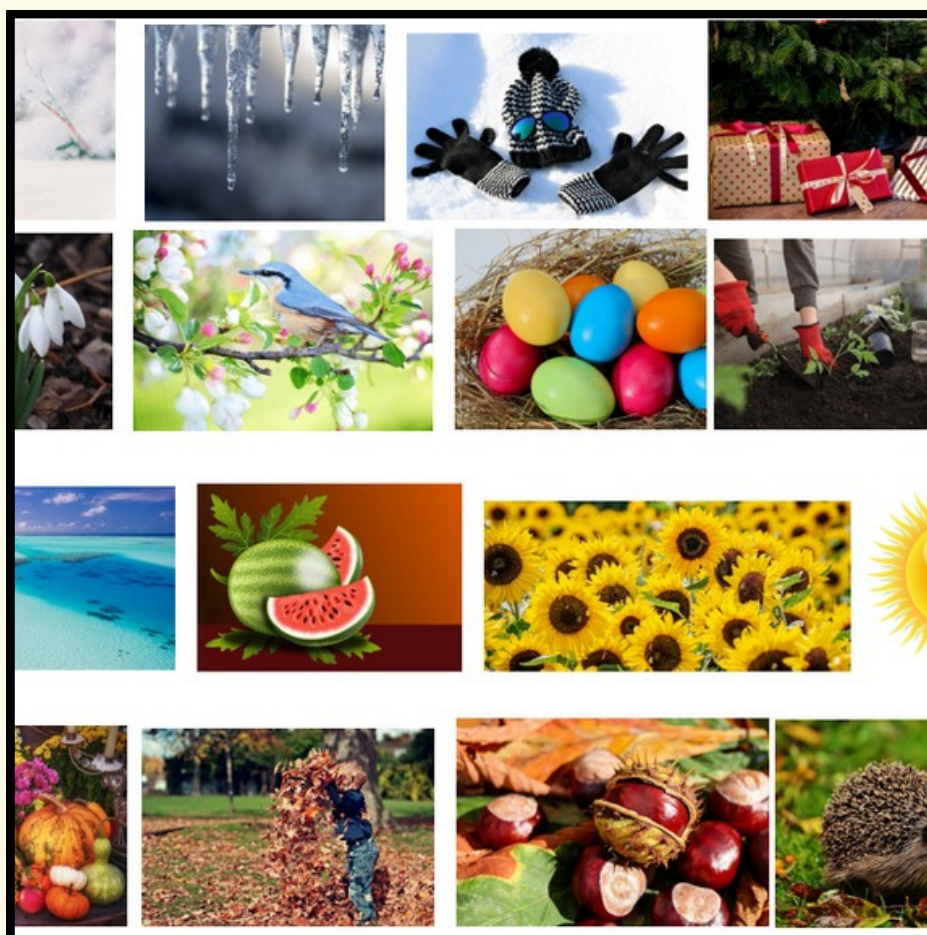
**CILJ:** Otrok preko sličic spozna letne čase. Med razvrščanjem razmišlja, kaj v določeni letni čas spada, kaj se v določenem letnem času dogaja in kaj je za določeni letni čas značilno. Med igro otroka spodbujamo, da doda tudi kakšen svoj predlog.

### NAVODILO:

- Otrok si ogleda fotografijo, na kateri so štiri drevesa v različnih letnih časih.
- Sličice ter besede razvrsti v pravilni letni čas.



POMLAD	JESEN	ZIMA	POLETJE
DAN DRŽAVNOSTI	DAN SPOMINA NA MRTVE	ZUNAJ JE VEDNO BOLJ TOPLO	SANKANJE NA SNEGU



## LETNI ČASI IN MESECI

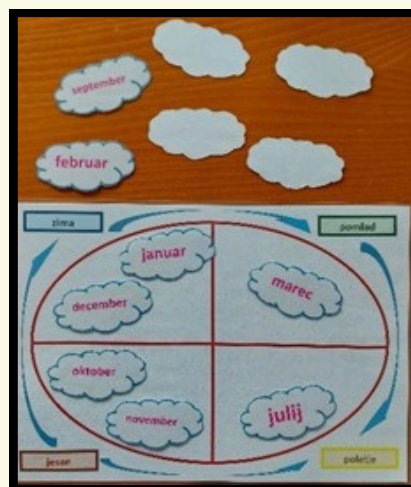
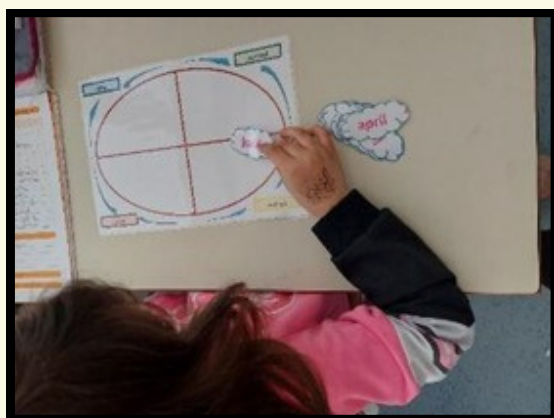
**CILJ:** Učenci utrjujejo poznavanje mesecev in letnih časov. Utrjujejo pravilno poimenovanje mesecev/letnih časov ter njihov vrstni red. Razvijajo besedišče.

### NAČIN UPORABE:

- Za podlago je krog letnih časov.
- Plastificirane mesece v letu imajo na kupčku.
- Izmenično vlečejo kartončke z meseci s kupa, pravilno preberejo in razvrstijo mesec v ustrezen letni čas. Če igralec, ki je na vrsti, naredi napako, jo lahko naslednji popravi.
- Za vsak pravilni rezultat prejme eno točko.
- Točke seštevajo in zmaga tisti, ki jih ima največ. Igro se lahko igrata dva ali več igralcev (največ 12).

### ALTERNATIVA:

Lahko se spremenijo male tiskane črke v velike tiskanke – primerno za 2. razred, eventuelno tudi za 1. razred.



## POKRIVANKA – MESECI V LETU

**CILJ:** Učenci utrjujejo poznavanje mesecev v letu. Utrjujejo pravilno poimenovanje mesecev ter njihov vrstni red. Razvijajo besedišče.

### NAČIN UPORABE:

- Prazno pokrivanko nalepijo na trdo podlago.
- Imena mesecev so razrezana na kartončke in plastificirana.
- Kartončke imajo na posebnem kupu.
- Po vrstnem redu vsak učenec vzame en kartonček s kupa, prebere ime meseca ter ga postavi na njegovo mesto na podlagi (npr. vleče mesec marec, ga pravilno prebere in postavi na okvirček številka 3 na podlagi). Če se zmoti (narobe prebere ali narobe postavi), za »nagrado« naredi gibalno vajo – 3 počepe, ali 2 poskoka. Igro se lahko igra eden sam ali par, lahko pa tudi več učencev.



## SPOMIN – ŽENSKI PAR MOŠKEMU

**CILJ:** Učenci razvijajo poimenovalno zmožnost. Znajo poiskati ženski par moškemu. Razvijajo besedišče.

### NAČIN UPORABE:

- Igro spomina se igrajo učenci po usvajanju snovi – iskanje ženskega para moškemu.
- V paru dobijo tabelo z besedami, ki jo nalepijo na trši karton in kartončke izrežejo.
- Kartončke obrnejo na hrbtno stran.
- Nato odstirajo po dva naenkrat ter iščejo pare besed – na enem mora biti ženski spol, na drugem pa moški (npr.: kuhar – kuharica, jelen – košuta ...).
- Če odstre par, ki spada skupaj, ga obdrži. Zmagovalec je učenec, ki ima pri sebi največ parov besed.

### ALTERNATIVA:

Igro lahko igra več učencev.



<b>zajec</b>	<b>zajklja</b>	<b>raca</b>	<b>racak</b>
<b>jelen</b>	<b>košuta</b>	<b>voznik</b>	<b>voznica</b>
<b>kuhar</b>	<b>kuharica</b>	<b>srna</b>	<b>srnjak</b>
<b>maček</b>	<b>mačka</b>	<b>zdravnik</b>	<b>zdravnica</b>
<b>plesalec</b>	<b>plesalka</b>	<b>kos</b>	<b>kosovka</b>
<b>kobila</b>	<b>žrebec</b>	<b>lisica</b>	<b>lisjak</b>

## TVORBA POVEDI OB SLIČICAH

**CILJ:** Otrok razvija razmišljanje in bogati besedni zaklad.

### NAVODILO:

- Otrok izvleče tri kartice.
- Na podlagi kartic, ki jih ima, tvori povedi oziroma zgodbo.

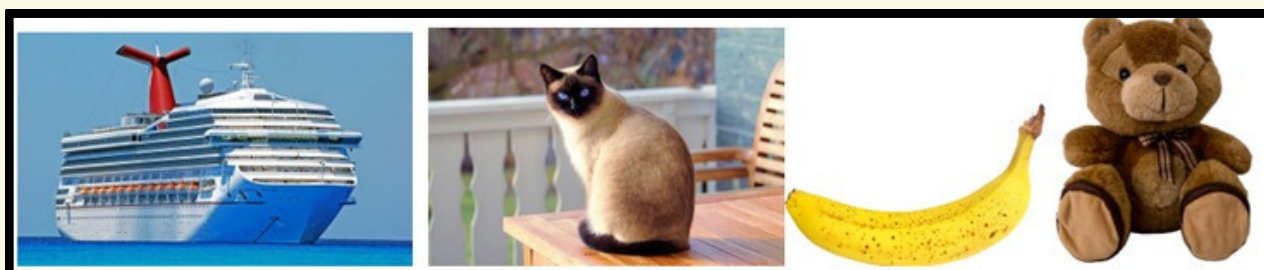


## JAZ PA VEM

**CILJ:** Učenec prepozna fotografijo in dano besedo razčleni na zloge in število besed. Učenec prepozna prvi in zadnji glas. Učenec razvija govorno-sporazumevalne zmožnosti.

### POTEK IGRE:

- Učenec izbere poljubno fotografijo, jo opiše in nato določi število besed, število zlogov in dano besedo prikaže s pomočjo magnetnih črk.
- Sestavljeno besedo tudi zapiše s pisalom in besedo na sličici tudi nariše.
- Spodbujamo učenca, da pripoveduje, kje je že videl npr. ladjo, kakšne barve je banana ...





## ČAROBNA ŠKATLA

**CILJ:** Učenec širi besedišče. Učenec krepi govorno-sporazumevalne zmožnosti. Utrjuje pojme (veliko, majhno, barve, oblike, namen in uporabnost predmeta).

### POTEK IGRE:

- V škatli so različni predmeti, katere otrok poljubno izvleče in skuša tvoriti zgodbo.



## POIŠČI PAR

**CILJ:** Učenec uri tehnike branja. Učenec razvija besedišče. Učenec uri spomin.

### POTEK IGRE:

- Učenec izbere poljubno nalogo, na kateri so napisane/narisane različne stvari (predmeti, osebe) in išče par oz. skuša sestaviti fotografijo z ustreznim besedilom.



**PIJS SE VALJA V BLATU.**

**DEDEK VOZI TRAKTOR.**

**PUNČKA OBIRA RUMENE ROŽE.**

## Namesto zaključka

Zbirka materialov je skromna brošura, ki bo svojim uporabnikom zagotovila raznoliko in bolj ustvarjalno poučevanje.

Ob njej se bodo učenci hitreje in lažje naučili osnov sporazumevanja v slovenščini že na samem začetku usvajanja slovenskega jezika, ki jim je precej težak. Sklepamo lahko, da je naš cilj ustvariti proaktivnega učitelja, ki se bo zatekel k novim virom znanja. Eden od njih je v tej zbirki.





Erasmus+



LJUDSKA UNIVERZA LENDAVA  
NÉPI EGYETEM LENDVA



OSNOVNA ŠKOLA  
OREHOVICA



PUBLIC  
OPEN  
UNIVERSITY  
ČAKOVEC

