

POUČNE IGRE

BOJAN TURUNČIČ

klicem.stevilo@gmail.com

Kazalo vsebine

<u>Uvod.....</u>	<u>3</u>
<u>ROČNE SPRETNOSTI.....</u>	<u>4</u>
<u>Tkanje.....</u>	<u>5</u>
<u>Smrekica - Bonsaj.....</u>	<u>6</u>
<u>DIDAKTIČNE IGRE.....</u>	<u>7</u>
<u>Klicano število.....</u>	<u>8</u>
<u>Uvod v poštevanke.....</u>	<u>9</u>
<u>Aritmetika.....</u>	<u>10</u>
<u>Merske enote.....</u>	<u>11</u>
<u>Klicana beseda.....</u>	<u>12</u>
<u>Poučna enka.....</u>	<u>13</u>
<u>Angleški nepravilni glagoli.....</u>	<u>14</u>
<u>ABC Enka.....</u>	<u>15</u>
<u>MISELNE IGRE.....</u>	<u>16</u>
<u>Šolska tekmovanja ali festival namiznih iger.....</u>	<u>17</u>

Uvod

Spodbuda ustvarjalnosti in inovacijam naj bi na podlagi vseživljenjskega učenja postala ključni dejavnik za razvoj osebnih, poklicnih, podjetniških in socialnih kompetenc.

Ustvarjalnost zajema velik del učnega načrta v zgodnjih letih šolanja, vendar pa se ta del med izobraževanjem učencev drastično zmanjša. Eden izmed velikih izzivov izobraževalnih sistemov je torej, kako iskrici ustvarjalnosti ohraniti pri otrocih in mladih. Odzivi so na primer vključevali večje poudarke na ustvarjalnih predmetih, **razvoj novih pristopov k učenju in spodbujanje različnih zunajšolskih dejavnosti.**

Vse večji pritisk za razvoj ustvarjalnih, inovativnih in kritičnih veščin pomeni, da tradicionalni učni pristopi, ki temeljijo na neposrednih navodilih ali predavanjih, niso več primerni. Zamenjujejo jih modeli, ki so bolj usmerjeni na učenca in ki temeljijo na učenčevi aktivni udeležbi v postopku razmišljanja in interpretacije. Učenje poteka skupaj z drugimi, kar ustvarjalno spreminja socialne prakse in navade. Organizacijska kultura, ki podpira odprtost in ustvarjalnost, je pomemben predpogoj za uspešno učenje in inovacije. (Povzetek priporočil EU 2009, Evropsko leto ustvarjalnosti in inovacij).

Na podlagi učno-vzgojnega načrta ponujamo izvedbo naslednjih dejavnosti:

- **ROČNE SPRETNOSTI**
- **DIDAKTIČNE IGRE**
- **MISELNE IGRE**

ROČNE SPRETNOSTI



V skladu z učno-vzgojni načrtom, predvsem razvijanju ugodne socialne klime, občutka varnosti, zaupanja in sprejetosti; dejavnosti, ki postavljajo v ospredje medsebojno povezovanje in sodelovanje učencev, zaposlenih v šoli in staršev, vam za popestritev šolskega življenja ponujamo:

Tkanje

1. Delavnica: izvedba etnološke delavnice - tkanje (zapestnic, trakov za ključke, ...) s tako imenovano tkalsko deščico. Tkalska deščica je sestavljena iz petih delov in tako konstruirana, da z nekoliko drugačno sestavo sestavimo stog- kozolec in je v funkciji spominka:

- aktivnost temelji na sodelovalnem učenju,
- vključuje splošne in operativne cilje v skladu učno-vzgojnim načrtom,
- predstavitev izdelka,
- predstavitev pripomočkov, ki jih bojo učenci uporabljali,
- predstavitev posamezni faz postopka izdelave,
- izdelovanje izdelka v paru,
- delavnica je primerna za vse starostne stopnje,
- učenci izdelek odnesejo s seboj.

Delavnica nudi učencem etnološko izkušnjo, kjer razvijajo ročne spretnosti – tkanje. Tkalska deščica je predvsem namenjena za delo v paru, kjer je poudarek na sodelovanju, opazovanju, usklajenosti in poslušnosti.

Pri izdelavi tkanja traku se uporablja: volna ali debelejši sukanec, škarje, tkalski pripomoček - tkalska deščica in »čolniček« ter stojalo. Delo poteka v paru. Prvo učenca pripravita niti-volno, ki jih vdeneta skozi tkalsko deščico. Niti se privežejo na za to prirejeno stojalo. Prvi učenec daje ukaza drugemu učencu - gor in dol (drugi učenec tkalsko deščico pomika gor in dol), prvi učenec pa s »čolničkom« potuje skozi zel niti (levo in desno). Ko učenca stkeeta določeno dolžino traku (dolžina zapestnice oz. traka za ključke), zamenjata vloge. Na koncu izdelek učenca s škarjami dokončno oblikujeta.

Delavnica je primerna za vse razredne stopnje.

UČENCI PRINESEJO S SEBOJ :

NEKAJ VOLNE.....🧶
ŠKARJE.....✂️



DELAVNICE IZVAJAMO

- * v OPB - oddelkih podaljšanega bivanja;
- * v popoldanskem času kot samostojna prostovoljna aktivnost;
čas izvajanja: 2PU (do 28 učencev),
cena za skupino: 80 € + DDV,
- * ali po dogovoru (npr.; v času večerne animacije - šola v naravi).

Smrekica - Bonsaj

2. Delavnica: izvedba delavnice - izdelovanje volnenega bonsaja – smrek'ce:

- aktivnost temelji na samostojnem delu,
- vključuje splošne in operativne cilje v skladu učno-vzgojnim načrtom,
- predstavitev izdelka,
- predstavitev pripomočkov, ki jih bojo učenci uporabljali,
- predstavitev posamezni faz postopka izdelave,
- delavnica je primerna za vse starostne stopnje,
- učenci izdelek odnesejo s seboj.

Unikatno oblikovanje daje možnost uporabe raznovrstnih materialov in spoznavanje številnih tehnik, orodij ter pripomočkov pri ustvarjanju in oblikovanju najrazličnejših izdelkov. Učenci razvijajo kreativnost in domišljijo, ročne spretnosti, čut za estetiko in smisel za oblikovanje uporabnih in dekorativnih predmetov.

Sama izdelava je zelo pestra in raznolika. Delo poteka individualno. Prvo se ošili vrh palice-debla. Za tem se navije na palico-deblo papirnata žica-veja smrek'ce. Sledi izdelovanje papirnatih cevke. Za tem sledi izdelovanje iglic (volna). Na površino iglic se zalepijo papirnatih cevke. Ko se lepilo posuši, se potem še s škariami oblikujejo iglice. Iglice na katerih je zalepljena cevka pa se na koncu nataknejo na žico-vejo smrek'ce. Palico-deblo se namesti na podnožje in tako je bonsaj-smrek'ca izdelan.

Pri izdelavi bonsaja – smrek'ce bomo uporabljali: bukovo palčko za deblo in podstavek, tanek papir za izdelavo cevke, žico oziroma papirnat žico za veje smrek'ce, pisano ali enobarvno volno ali debelejši sukanec, lepilo melkol. S pomočjo specialnih pripomočkov za izdelavo bonsaja – smrek'ce bomo ustvarili unikatni izdelek, ki bo lahko krasil stanovanje ali za obdarovanje prijateljev. Učenci izdelek odnesejo s seboj.

Delavnica je primerna za učence prve, druge in tretje triade.

UČENCI PRINESEJO S SEBOJ :

NEKAJ VOLNE.....
ŠKARJE.....
ŠILČEK.....



DELAVNICE IZVAJAMO

- * v OPB - oddelkih podaljšanega bivanja;
- * v popoldanskem času kot samostojna prostovoljna aktivnost;

čas izvajanja: 4PU (do 28 učencev),
cena za skupino: 140 € + DDV,

* ali po dogovoru (npr.: šola v naravi - v času večerne animacije).
V ceno so vključeni tudi stroški materiala (palica, podstavek, lepilo, papirnata žica).

DIDAKTIČNE IGRE



Klicano število

3. Delavnica: izvedba didaktične igre »KLICANO ŠTEVILO«

- aktivnost temelji na interaktivnem skupinskem učenju,
- vključuje splošne in operativne cilje v skladu učno-vzgojnim načrtom,
- didaktična igra temelji na poštevanki in osnovnih matematičnih operacijah,
- predstavitev ure,
- razlaga in demonstracija didaktične igre,
- razdelitev po skupinah; učenci preizkusijo igro,
- spremljanje in spodbujanje učencev,
- didaktična igra je prirejena **stopnji predznanja** in tako primerna za 2., 3. razred in 3. triado.

Didaktična igra klicano število je namenjena za učenje aritmetike - poštevank in vzporedno ostalih računskih operacij. Igra je primerna za 2-7 učencev. Bistvo igre je v tem, da s kartončki-kartami na katerih so številke, učenec oblikuje klicano število (z vzporednimi operacijami – seštevanje, odštevanje, uporabo matematičnih izrazov). Na začetku delavec razdeli vsakemu učencu po pet kartončkov-kart. Ostale odloži in je zaprti kupček, na katerem se kupuje. Učenci imajo kartončke-karte na podstavku, da je informacija dobro vidna. Prvi učenec na vrsti kliče klicano število. Naslednji učenec poskuša to klicano število oblikovati. Učenec, ki pravilno sestavi-oblikuje klicano število, pospravi kartončke-karte na svoj kupček in kliče novo klicano število. Ostali učenci pa kontrolirajo, če je demonstracija računa pravilna. Zmaga tisti, ki je zbral največ kartončkov-kart, oz. je sestavil-oblikoval največ klicanih števil. Didaktična igra je primerna za učence od 2. razreda naprej in je prirejena matematičnemu predznanju učencev. Didaktična igra s sistemom in pravili omogoča didaktično načelo postopnosti in prilagojenosti; z odvzemanjem določenih sklopov vsebin (kartončkov-kart) iz kompleta, dinamičnost in didaktično vrednost igre ne spreminja. Lahko se igra tudi:



1. Tablič ali Tač je igra s kartami, za dva ali več igralcev. Igra je primerna za učence, ki obvladajo seštevanje. Vsak igralec dobi 6 kart. Prve štiri karte se dajo na talon – odprejo se in položijo na mizo. Prvi igralec poskuša z eno karto – številko pobrati seštevek na talonu. Če mu uspe: GLASNO demonstrira (ostali igralci nadzirajo) seštevek. Če pa mu ne uspe, odloži eno karto – številko na talon. Drugi igralec poskuša enako, ... in tako naprej. Cilj igre je zbrati čim več kart na svojem kupčku in TABL.
2. Remi-številk je družabna igra za dva ali več igralcev pri kateri uporabimo en igralni komplet kart igre Klicano število. Vsak igralec v igri dobi določeno število kart s številkami. Cilj igre, je čim prej se znebiti vseh svojih kart, s tako imenovanim odprtjem in z dodajanjem kart po mizi bodisi drugim igralcem bodisi na skupen kup za odlaganje kart (kup vidnih, odvrženih kart). Pravila igre so podobna igri Remi-besede.

DELAVNICE IZVAJAMO

* v OPB - oddelkih podaljšanega bivanja ALI

* v popoldanskem času kot samostojna prostovoljna aktivnost;

čas izvajanja: 2PU (do 28 učencev),

cena za skupino: 60 € + DDV,

* ali po dogovoru (npr.; v času večerne animacije - šola v naravi).

Uvod v pošteevanko

4. Delavnica: izvedba didaktične igre »UVOD V POŠTEEVANKO«

- aktivnost temelji na interaktivnem skupinskem učenju,
- vključuje splošne in operativne cilje v skladu učno-vzgojnim načrtom,
- didaktična igra temelji na uvajanju učencev v pošteevanko,
- predstavitev ure,
- razlaga in demonstracija didaktične igre,
- razdelitev po skupinah; učenci preizkusijo igro,
- spremljanje in spodbujanje učencev,
- didaktična igra je primerna za 2., 3., 4. in 5. razred.

Didaktična igra uvod v pošteevanko vsebuje štiri kocke in komplet kartončkov s pošteevanko. Didaktično igro se lahko igra od 2-7 učencev. Žreb določi, kdo je prvi na vrsti. Na začetku igre se odpre en kartonček. Cilj didaktične igre je, da učenec oblikuje-sestavi številko (rezultat množenja), ki je na odprtem kartončku (npr.: $9 \cdot 6 = 63$).



DELAVNICE IZVAJAMO

* v OPB - oddelkih podaljšanega bivanja ALI

* v popoldanskem času kot samostojna prostovoljna aktivnost;

čas izvajanja: 2PU (do 28 učencev),

cena za skupino: 60 €V + DDV,

* ali po dogovoru (npr.; v času večerne animacije - šola v naravi).

Aritmetika

5. Delavnica: izvedba didaktične igre »ARITMETIKA« ki temelji na utrjevanju aritmetike

- aktivnost temelji na interaktivnem skupinskem učenju,
- vključuje splošne in operativne cilje v skladu učno-vzgojnim načrtom,
- didaktična igra temelji na utrjevanju aritmetike (cela in decimalna števila, ulomki, potence),
- predstavitev ure,
- razlaga in demonstracija didaktične igre,
- razdelitev po skupinah; učenci preizkusijo igro,
- spremljanje in spodbujanje učencev,
- didaktična igra je primerna za 6. razred in 3. triado.

Didaktična igra aritmetika vsebuje paket kartončkov-kart z aritmetičnimi izrazi, katere učenci začnejo spoznavati v 5. in 6. razredu. V paketu je določeno število: D-desetic ...; s-stotink, t-tisočink ...; 0,1; 0,01; 0,001; $1/10$; $1/100$, ...; 10, 100, 1000; 10^1 , 100^1 , 1000^1 ; 10^2 , 10^3 ..., itd; večje ($>$) in manjše ($<$); joker-jev ☺, ki nadomesti vsak aritmetični izraz. Učenci imajo vedno (pri sebi) največ štiri kartončke-karte, ki jih imajo na podstavku, tako da je informacija na kartončku-karti dobro vidna. Didaktično igro se lahko igra od 2-7 učencev. Žreb določi delivca, ki razdeli vsakemu učencu po štiri kartončke-karte, na koncu pa odpre še štiri kartončke-karte in jih položi na sredo mize. Ostale odloži in je zaprti kupček. Učenec na vrsti z enim kartončkom-karto (pri sebi-na podstavku) poskuša miselno povezati v pravilni par s kartončkom-karto na mizi in nato glasno demonstrira povezavo. Ostali učenci kontrolirajo, če je povezava pravilna. Če je učenec pravilno povezal, odloži uporabljena kartončka na svoj kupček. Nato igra naslednji učenec, ki ponovi omenjeni postopek. Če učenec ne more (ali ne zna ali spregleda) povezati omenjeni postopek, odloži en kartonček-karto na sredino mize in prepusti igro naslednjemu učencu. Ko učencem zmanjka (pri sebi-na podstavku) kartončkov-kart, delivec zopet razdeli po štiri kartončke-karte. Konec igre je, ko zmanjka kartončkov-kart na zaprtem kupčku in ko nihče od učencev ne more povezati po omenjenem postopku. Zmaga tisti, ki je zbral največ kartončkov. Didaktična igra je primerna za učence 6. razreda, druge in tretje triade.



DELAVNICE IZVAJAMO

- * v OPB - oddelkih podaljšanega bivanja ALI
* v popoldanskem času kot samostojna prostovoljna aktivnost;

čas izvajanja: 2PU (do 28 učencev),
cena za skupino: 60 € + DDV,

- * ali po dogovoru (npr.: v času večerne animacije - šola v naravi).

Merske enote

6. Delavnica: izvedba didaktične igre, ki temelji na utrjevanju merskih enot in decimalnih prepon, vključuje: (kg, m, m², m³, l, l in m³, ...) in (giga, mega, kilo, hekta, deka, centi, ...)

- aktivnost temelji na interaktivnem skupinskem učenju,
- vključuje splošne in operativne cilje v skladu učno-vzgojnem načrtom,
- predstavitev ure,
- razlaga in demonstracija didaktične igre,
- razdelitev po skupinah; učenci preizkusijo igro,
- spremljanje in spodbujanje učencev.

Didaktična igra merske enote vsebuje paket kartončkov-kart z (m, ...) ali (kg, ...) ali (l, ...) ali (m², ...) ali (m³, ...) ali (l in m³, ...) in aritmetičnimi izrazi (0,1; 0,01; 0,001; 1/10; 1/100, ...; 10; 10², ...; itd.).

Didaktična igra decimalne predpone vsebuje paket kartončkov-kart z (da, h, k, M, ..., itd, c, m, n, ..., itd.) in aritmetičnimi izrazi z (10, 10¹, 10², 10³, ..., 10⁻¹, 10⁻², 10⁻³, ..., itd.).

Sistem in oblika obeh omenjenih didaktičnih iger sta enaka kot pri didaktični igri »aritmetika«.

Didaktične igre so primerne za učence 6. razreda in tretjo triado.

Didaktična igra s sistemom in pravili omogoča didaktični načeli postopnosti in prilagojenosti; z odvzemanjem določenih sklopov vsebin (kartončkov-kart) iz kompleta, dinamičnost in didaktično vrednost igre ne spreminja.



DELAVNICE IZVAJAMO

* v OPB - oddelkih podaljšanega bivanja ALI

* v popoldanskem času kot samostojna prostovoljna aktivnost;

čas izvajanja: 2PU (do 28 učencev),
cena za skupino: 60 € + DDV,

* ali po dogovoru (npr.; v času večerne animacije - šola v naravi)

Klicana beseda

7. Delavnica: izvedba didaktične igre »KLICANA BESEDA«

- aktivnost temelji na interaktivnem skupinskem učenju,
- vključuje splošne in operativne cilje v skladu učno-vzgojnim načrtom,
- didaktična igra temelji na sestavljanju besed z določenimi črkami,
- predstavitev ure,
- razlaga in demonstracija didaktične igre,
- razdelitev po skupinah; učenci preizkusijo igro,
- spremljanje in spodbujanje učencev,
- didaktična igra je primerna za 3. razred, 2. in 3. triado.

Didaktična igra klicana beseda vsebuje komplet kartončkov-kart s črkami abecede. Žreb določi delivca, ki razdeli vsakemu učencu po pet kartončkov-kart (črk), katere so na stojalu, da je informacija dobro vidna, na sredo mize pa odpre pet kartončkov-kart (npr.: B, Ž, G, R, A); ostale odloži na sredo in je zaprti kupček. Učenec na vrsti z enim kartončkom-karto (črko), ki jo ima pri sebi, poskuša oblikovati besedo tako, da uporabi čim več črk na mizi. Pravilo igre je, da glasno izgovarja besede in ko se odloči za primerno besedo glasno demonstrira. Tiste črke, ki je uporabil v klicani besedi pusti na sredini, ostale pa odloži na svoj kupček. Naslednji učenec po istem postopku poskuša oblikovati drugo besedo. Ostali učenci preverjajo ali so v klicani besede vse črke, ki so ostale na mizi. Če ostali učenci ugotovijo, da katere črke ni v besedi, jo učenec, ki je bil na vrsti, da na svoj kupček. Če učenec kliče besedo, eden od učencev pa meni, da beseda ni pravilna (slovenski knjižni jezik) oz. jo ne razume, lahko od učenca zahteva, da klicano besedo uporabi v stavku.



Ko učencem pri sebi na stojalu zmanjka kartončkov-kart, delivec zopet razdeli po pet kartončkov-kart (črk). Konec igre je, ko zmanjka kartončkov-kart na zaprtem nakupovalnem kupčku in ko nihče od učencev ne more sestaviti klicane besede. Zmaga tisti, ki je zbral najmanj kartončkov-kart (črk).

Didaktična igra je primerna za učence 3. razreda, druge in tretje triade.

Lahko pa se igra tudi:

Remi-besede je družabna igra s črkami za sestavljanje besed (2-4 igralce).

Vsak igralec v igri dobi določeno število kart na katerih so črke. Cilj igre, je čim prej se znebiti vseh svojih kart, s tako imenovanim odprtjem in z dodajanjem kart po mizi bodisi drugim igralcem bodisi na skupen kup za odlaganje kart (kup vidnih, odvrženih kart). Igralci se dogovorijo, katere besedne vrste bojo uporabili kot pravilo: samostalni, pridevnik, glagol, prislov ali osebna imena, živali, rastline, itd.

DELAVNICE IZVAJAMO

*** v OPB - oddelkih podaljšanega bivanja ALI**

*** v popoldanskem času kot samostojna prostovoljna aktivnost;**

čas izvajanja: 2PU (do 28 učencev),

cena za skupino: 60 € + DDV,

*** ali po dogovoru (npr.; v času večerne animacije - šola v naravi).**

Poučna enka

8. Delavnica: izvedba didaktične igre »POUČNA ENKA«

- aktivnost temelji na interaktivnem skupinskem učenju,
- vključuje splošne in operativne cilje v skladu učno-vzgojnim načrtom,
- didaktična igra temelji spoznavanju in utrjevanju angleških nepravilnih glagolih
- predstavitev ure,
- razlaga in demonstracija didaktične igre,
- razdelitev po skupinah; učenci preizkusijo igro,
- spremljanje in spodbujanje učencev,
- didaktična igra je primerna za 3. triado.

Didaktična igra poučna enka je komplet igralnih kart za znano igro enko (uno), s tem da je na licu vsake karte poseben prostor v katerem so vneseni nepravilni angleški glagoli. Poučna enka se igra po pravilih znane igre enka. Sprememba je v tem, ko je igralec na vrsti za igranje – glasno prebere vse tri oblike angleškega glagola (glasno reče npr.: »go – went – gone«).

Didaktična igra je primerna za učence tretje triade.

Za katerokoli drugo vsebino z isto igro pa se je potrebno predhodno dogovoriti z učiteljem.



DELAVNICE IZVAJAMO

* v OPB - oddelkih podaljšanega bivanja ALI

* v popoldanskem času kot samostojna prostovoljna aktivnost;

čas izvajanja: 2PU (do 28 učencev),

cena za skupino: 60 € + DDV,

* ali po dogovoru (npr.; v času večerne animacije - šola v naravi).

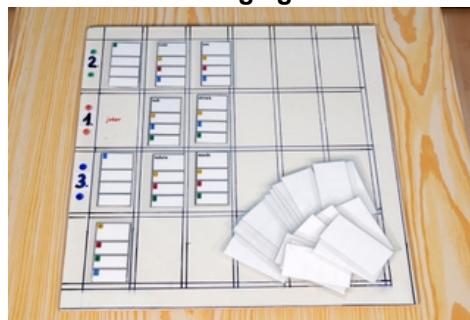
Angleški nepravilni glagoli

9. Delavnica: izvedba didaktične igre »ANGLEŠKI NEPRAVILNI GLAGOLI«

- aktivnost temelji na interaktivnem skupinskem učenju,
- vključuje splošne in operativne cilje v skladu učno-vzgojnim načrtom,
- didaktična igra temelji utrjevanju angleških nepravilnih glagolih,
- predstavitev ure,
- razlaga in demonstracija didaktične igre,
- razdelitev po skupinah; učenci preizkusijo igro,
- spremljanje in spodbujanje učencev,
- didaktična igra je primerna za učence in 3. triade.

Didaktična igra angleški nepravilni glagoli vsebuje deset kompletov kartončkov-kart. V posameznem kompletu je določeno število nepravilnih angleških glagolov v treh oblikah ter določeno število rdečih (1. oblika), zelenih (2. oblika) in modrih (3. oblika) joker-jov ter določeno število joker-jev, ki nadomestijo katerokoli obliko nepravilnega angleškega glagola in tablo na katero se polagajo kartončki-karte na ustrezno mesto. Oblikovana je tako, kakor so predstavljeni (nepravilni glagoli) v učbeniku. Didaktična igra je primerne za dva do štiri učence. Žreb določi delivca, ki razdeli vsakemu učencu po štiri kartončke-kart (katere so na stojalu, da je informacija dobro vidna); na sredo mize pa odpre štiri kartončke-karte, ki jih položi na tablo na ustrezno mesto. Bistvo didaktične igre je v tem, da učenec na vrsti s kartončkom-karto pri sebi, poveže v vse tri oblike glagola in demonstrira tako, da polaga (kartončke-karte) oblike glagola na ustrezno manjkajoče mesto na tabli in glasno govori (npr. »go-went- gone«) Ostali učenci preverjajo demonstracijo in tudi pravilnost izgovarjanja. Če je učenec pravilno glasno demonstriral, pospravi kartončke-karte na svoj kupček in prepusti igro naslednjemu. Če pa učenec ne more povezati (ali spregleda ali ne zna) po omenjenem postopku, prepusti igro naslednjemu. Če je učenec pri demonstraciji položil neustrezen glagol, kartonček-karto samo odloži na ustrezno mesto in prepusti igro naslednjemu. Joker-ji nadomestijo vsak nepravilni glagol v določeni obliki. Njihova barva določa določeno obliko nepravilnega glagola: rdeča barva - 1. obliko, zelena barva - 2. obliko in modra - 3. obliko. Ko učenec povezuje vse tri oblike glagola z joker-jem v določeni barvi, je potrebo vedeti ustrezni glagol z izgovorjavo.

Joker-ji se lahko polagajo na kupček; kartonček-karta z glagolom pa na ustrezno prazno mesto. Barva na kartončku-karti učencem pomaga, da hitro najdejo ustrezno prazno mesto oblike glagola na tabli. Ko učencem zmanjka kartončkov-kart pri sebi, delivec zopet razdeli po štiri kartončke-karte. Konec igre je, ko zmanjka kart na zaprtem odloženem kupčku in ko nihče od učencev ne more povezati vse tri oblike nepravilnega glagola. Kartončki-karte, ki so ostale na tabli ne pripadajo nikomur. Zmaga tisti učenec, ki je zbral največ kartončkov-kart. Didaktična igra s sistemom in pravili omogoča didaktični načeli postopnosti in prilagojenosti; to pomeni, da z odvzemanjem določenih sklopov vsebin (kartončkov-kart) iz kompleta, dinamičnost in didaktična vrednost igre ne spreminja.



DELAVNICE IZVAJAMO

* v OPB - oddelkih podaljšanega bivanja ALI

* v popoldanskem času kot samostojna prostovoljna aktivnost;

čas izvajanja: 2PU (do 28 učencev),
cena za skupino: 60 €+ DDV.

* ali po dogovoru (npr.; v času večerne animacije - šola v naravi).

ABC Enka

10. Delavnica: izvedba didaktične igre »ABC ENKA«

- aktivnost temelji na interaktivnem skupinskem učenju,
- vključuje splošne in operativne cilje v skladu učno-vzgojnim načrtom,
- didaktična igra temelji na učenju angleške abecede - fonetična izgovorjava,
- razlaga in demonstracija didaktične igre,
- razdelitev po skupinah; učenci preizkusijo igro,
- spremljanje in spodbujanje učencev,

ABC-enka je zelo podobna znani igri enka (uno) s tem, da ima namesto številke črke abecede. Namenjena je predvsem za pravilno izgovarjanje angleške abecede. Črke so na licu igralnih kart v posebnem prostoru. Vse ostale kategorične karte ostanejo iste kakor tudi uporaba: stop, sprememba smeri igre, kupi (eno, dve), kupijo vsi po pet kart. Didaktična igra je primerna za učence 4., 5. in 6. razreda, ko so že nekoliko utrdili vsebino in 3. triado.



DELAVNICE IZVAJAMO

* v OPB - oddelkih podaljšanega bivanja ALI

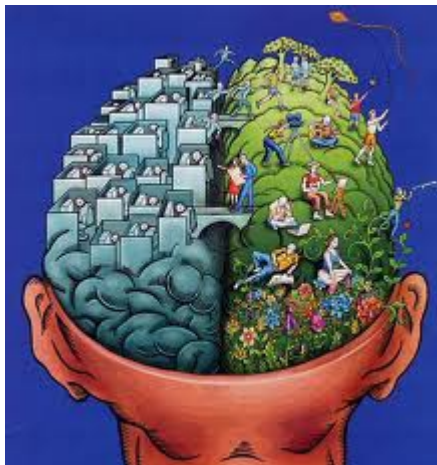
* v popoldanskem času kot samostojna prostovoljna aktivnost;

čas izvajanja: 2PU (do 28 učencev),

cena za skupino: 60 € + DDV,

* ali po dogovoru (npr.; v času večerne animacije - šola v naravi).

MISELNE IGRE



Šolska tekmovanja ali festival namiznih iger

11. Izvedbo šolskega tekmovanja v namiznih igrah kot so:

- štiri v vrsto XY (invencija)
- križi-krogi (4 v vrsto - invencija)
- piramida
- didaktične igre (zgoraj omenjene didaktične igre)
- ali po dogovoru



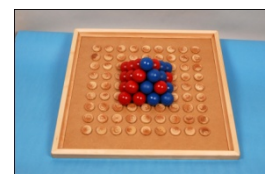
Organizacijo tekmovanja v miselnih igrah v obliki turnirja izvajamo po dogovoru glede termina in glede vrste miselne igre.

Igri (štiri v vrsto XY in križi-krogi s potiskom - 4 v vrsto) se bistveno ne razlikujeta od klasične igre na papirju (križi-krogi; pet v vrsto). Razlika je v tem, da se igra na večnamenski tabli s krogli.

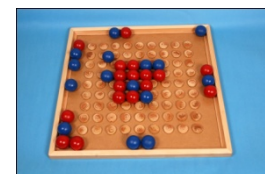


1. Za igro štiri v vrsto XY je značilno, da premakneš eno točko po x osi ali po y osi in postaviš kroglo na stičišče. Prvi, ki postavi štiri v vrsto v katerokoli linijo (navpično ali vodoravno ali diagonalno) zmagaja.

2. Za igro križi-krogi s potiskom (4 v vrsto) pa je značilno, da lahko nasprotnik postavi kroglo na tablo ali pa potisne kompozicijo krogel za eno polje, pri čemer velja pravilo; večji potiska manjšega (to pomeni, igralec na vrsti lahko potisne kroglo za eno polje - dve svoje in eno nasprotnikovo kroglo, s tem da mora biti polje v smeri potiska prazno ali tri svoje in dve nasprotnikove ali tri svoje in eno nasprotnikovo). Prvi, ki postavi štiri v vrsto v katerokoli linijo (navpično ali vodoravno ali diagonalno) zmagaja.



3. Igra 3ven (original »abalone«) je podobna igri pod 2. točko. Vsak igralec poskuša s svojo strategijo nasprotnikove kroglice čim bolj zapreti na robu igralne table. Cilj igre je, izriniti tri nasprotnikove kroglice iz igralnega polja.



4. Za igro piramida (original »pilos«) pa je značilno to, da se sestavlja piramida po določenem pravilu. Tisti, ki zadnji postavi kroglo, sestavi piramido in tudi zmagaja.



5. Organizacijo tekmovanja v miselnih ali didaktičnih igrah v obliki turnirja.

TEKMOVANJE IZVAJAMO po dogovoru glede termina in kraja,

* npr. zelo primerno v času večerne animacije - šola v naravi;

čas izvajanja: 2PU ali 4PU,
cena za izvedbo: 150 € + DDV.