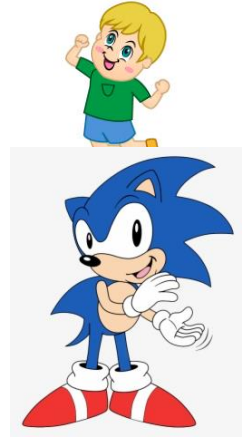


ŠPORTNA POŠTEVANKA

Pomočnik bere račune. **Poskoči**, kadar je rezultat večji od 50, **počepni**, kadar je rezultat manjši od 50. Kadar je rezultat enak 50, **ploskni**.

Otrok najprej ponovi navodilo.

6 x 6	5 x 8	3 x 7
5 x 7	9 x 9	6 x 8
9 x 5	2 x 8	7 x 7
8 x 3	10 x 4	7 x 8
6 x 4	5 x 10	3 x 4



ŠPORTNA POŠTEVANKA – DELJENJE

Pomočnik bere račune. **Poskoči na levi nogi**, kadar je rezultat večji od 5, **uleži se na tla**, kadar je rezultat manjši od 5. Kadar je rezultat enak 5, **zaokroži z obema rokama**.

Otrok najprej ponovi navodilo.

36 : 9	18 : 2	45 : 5
24 : 6	32 : 8	50 : 10
64 : 8	72 : 8	100 : 10
12 : 3	58 : 9	5 : 5
49 : 7	15 : 3	16 : 4



ŠPORTNO ŠTETJE S POSKOKI NAPREJ IN NAZAJ

Pojdi na sprehod ali pa se igray doma ali na dvorišču. **Hodi in šteje po 2**. Vsako drugo številko glasno povej in zraven poskoči, vmesne pa izgovori samo v mislih. Primer: 1. korak (v mislih »ena«), 2. korak (naglas »DVE« + POSKOK), 3. korak (v mislih »tri«), 4. korak (»naglas ŠTIRI« + POSKOK) in tako naprej.

- Štej po 2 **naprej** od 0 do 20.
- Štej po 2 **naprej** od 20 do 40.
- Štej po 2 **naprej** od 12 do 24.
- Štej po 2 **nazaj** od 20 do 0.
- Štej po 2 **nazaj** od 30 do 10.

HITRO VAS PREPOZNAM

Pomočnik bere spodnje besede.

1. Naredi počep, ko slišiš besedo, ki poimenuje žival, in poskoči, ko slišiš besedo, ki poimenuje sadje.

Borovnica, uta, medved, pes, čop, koš, noj, zob, mango, storž, metulj, mesec, volk, jabolko, trava, šola, šoja, joj, hruška, vozi, vid, kit, kameleon, bonbon, slon, luža, kuža, tačka, malina, pot, kozorog, lev, muka, volna, kivi, dlaka, riba, raca, rab, jagoda, veselje, ribez, polh, goba, copat, čoln, čmrlj, časopis, grozdje, deževnik, gugalnica, klop, ena, figa, kljuka, nosorog, kljun, krava, kos, list, sestra, žaba, hrib, ananas, gams, lopata, zagata, banana, košarka, lisica, ptica, jogurt, breskev, jata, škatla, koza, marelica, hrošč, mama, mavrica, sanje, vrata, lubenica.

MESECI SE ŽOGAJO

- Ob koledarju ponovi imena mesecev v letu.
- S starši si podajaj žogo in jih ponovi – odrasli reče JANUAR in ti vrže žogo, ponovi JANUAR in podaj žogo nazaj. Odrasli reče FEBRUAR in ti vrže žogo, ponovi FEBRUAR in podaj žogo nazaj ... tako do DECEMBRA.
- S starši si podajaj žogo; odrasli reče prvi zlog imena meseca JA in ti vrže žogo, ti poskušaj povedati ime meseca (JANUAR) in podaj žogo nazaj. Odrasli reče FE in ti vrže žogo, ti poskušaj povedati ime (FEBRUAR) in podaj žogo nazaj ... tako do DECEMBRA. Če se ne spomniš ali poveš napačno, ti odrasli pove rešitev, ti napraviš dva počepa in ponoviš ime meseca.



TIK-TAK, TIK-TAKA

Pomočnik nekje v prostoru skrije uro/mobilni telefon in nastavi na (glasno) zvonjenje. Poskusi ugotoviti, kje je skrita ura. Časa imaš 2 minuti.



ORIENTACIJA NA SEBI

Vstani, zapri oči in sledi navodilom.

Z levo roko se dotakni levega ušesa.	Z desno roko se dotakni desnega kolena.
Dvigni desno nogo.	Z obema rokama se primi za glavo.
Pomigaj z ritjo.	Z kazalcem leve roke se požgečkaj po nosu.
Pomahaj z levo roko.	Z mezincem desne roke se požgečkaj po levem podplatu.

SLEPI SLIKAR

Pripravi list in pisalo, preveži si oči z ruto ali šalom. Dobro otipaj, kje so robovi tvojega lista. Sledi navodilom.

1. Na dnu lista nariši travo.
2. Na levi strani nariši zajca.
3. Na desni strani nariši otroka z dvignjenimi rokami.
4. Na vrhu nariši letalo.
5. Nad otrokom nariši balon.
6. Desno od letala nariši tri oblake.
7. Desno od zajca nariši korenček v travi.
8. V levi zgornji kot se podpiši.
9. Odpri oči, poglej svojo risbo in se nasmej.



DOTIK

Sledi pomočnikovim navodilom.

- Hodi po prstih in se dotakni rdečega predmeta.
- Hodi po petah in se dotakni predmeta, ki je manjši od tvoje glave.
- Skači in se dotakni predmeta, ki je večji od tebe.
- Počepni in se dotakni predmeta, ki je pred tabo.
- Skači po eni nogi in se dotakni predmeta, ki je prozoren.
- Hodi z dvignjenimi rokami in se dotakni predmeta, skozi katerega stopiš v prostor.

ŽIVALI NAPADAJO

Zamisli si, da se sprehajaš po gozdu, ko te kar naenkrat začnejo napadati živali.

Ko napade **volk**, stopi na stol ali posteljo, ki predstavlja drevo, na katerega se skriješ pred volkom.

Ko napadejo **ptiči**, počepneš in si zakriješ glavo z rokami.

Ko napadejo **mravlje**, začnejo lesti po tebi, zato moraš tresti in močno migati s celim telesom, da bi jih spodil s sebe.

Ko napadejo **kače**, moraš skakati, da jih preskočiš.



Pomočnik izmenično izgovarja živali, ki napadajo.

ZGODBA »NA DRUGI STRANI« (gibalna zgodba za razvijanje slušne pozornosti)

Navodilo: Dobro poslušaj zgodbico. Ko zaslišiš besedi »**druga stran**«, steci na drugo stran (sobe, hodnika ...).

Nekoč so na Veliki planini živeli trije kozlički. Živeli so daleč, na **drugi strani** planine. Ob njihovi koči se je raztezal velik gozd, na **drugi strani** gozda pa je tekel bister potoček. K potoku so hodili, kadar so bili žejni. Ko so se odžejali, so se večkrat tudi igrali tako, da so skakali z ene strani na **drugo stran** potoka. Nekoč jih je med igro ob potočku presenetil zlobni volk. Kar naenkrat se je prikradel z **druge strani** gozda. Prestrašeni so kozlički stekli na **drugo stran** potoka in hiteli proti svoji koči, kolikor so jih nesla kopita. Volk pa ni odnehal. Prehodel je dolgo pot z **druge strani** planine in bil je že pošteno lačen. »Na **drugi strani** planine živijo najbolj sočni kozlički in ne bom jih pustil, da mi zbežijo«, si je mislil volk in dirjal za kozlički. Kozlički so za las ušli volku. Zapahnili so vrata in okna na **drugi strani** kočje, da volk ne bi mogel k njim. Volk je krožil okrog hišice, jezno je pihal in renčal. Zaman se je oblizoval z ene in **druge strani** gobca, kajti kočica kozličkov je bila trdna in jih je obvarovala pred njim. Jezen in lačen je odšel na svojo stran planine. Doma je še dolgo gledal na **drugo stran** planine in koval načrte, kako bo ujel sočne kozličke.

ZGODBA – KRALJ, KRALJICA, KOČIJAŽ – gibalna vaja za usmerjeno slušno pozornost za več oseb

Po prostoru razporedite stole v 2 koloni tako, da je okrog njih prostor. Nekdo je bralec, ostali si razdelijo druge vloge iz zgodbe. Eden je kralj, drugi kraljica, tretji kočijaž, četrti konja, peti kolesa kočije, vsi pa so tudi kočija. Odvisno, koliko oseb se igra. Če jih je manj, ima lahko ena oseba več vlog ali pa se določene vloge »ne igrajo«.

Ko nekdo zasliši svoje ime, vstane, se hitro sprehodi okrog stola in sede. Lahko določite »kazni« za tiste, ki ne vstanejo pravočasno ali se zmotijo. Lahko pa se igrate brez kazni.

Nekoč sta živela kralj in kraljica. Bila sta revna kralj in kraljica, nista imela razkošnega kraljestva, temveč samo dva konja, kočijaža in kočijo. Nekega lepega sobotnega jutra je kralj ukazal svojemu kočijažu, naj zapreže kočijo, kajti s kraljico se bosta peljala na izlet po deželi Štajerski. Kočijaž je očistil kočijo in zapregel svoja dva konja. Kot sta hotela kralj in kraljica, je kočijaž pognal svoja dva konja in kočija je odpeljala.

Med potjo je kralj zaslišal, da je sprednje desno kolo zaškripalo, zato je postal pozoren še na ostala tri kolesa. Ko je zaslišal, da cvili tudi zadnje levo kolo, je zaklical kočijažu: »Kočijaž, mislim, da bo potrebno pogledati vsa štiri kolesa!«

Kočijaž je potegnil vajeti levega konja, prav tako pa tudi vajeti desnega konja. Kočijaž je počasi stopil s kočije ter pregledal sprednje levo kolo, sprednje desno kolo, nato pa tudi zadnja kolesa. Ker je bilo vse v najlepšem redu, je sporočil kralju: »Kraljica je lahko brez skrbi.« Tako so nadaljevali pot skozi mogočne sončne pripeke, z enakomernim ropotanjem koles. Naenkrat je desni konj močnejše potegnil od levega konja in levo sprednje kolo je zavilo k desnemu kolesu, proti jarku. Za njima je v jarku pristalo tudi zadnje levo kolo in kočija se je nevarno nagnila na levo stran. Ko sta to opazila kralj in kraljica, je kralj poklical svojega kočijaža: »Kočijaž, takoj spravi kolesa nazaj na cesto, da

bomo lahko nadaljevali pot do kraljestva dežele Štajerske.« Kočijaž je ustavil oba konja in popravil vsa tri kolesa. A kmalu je kralja in kraljico veselje do potovanja minilo. Zaradi neljubega dogodka sta kralj in kraljica postala slabe volje in kralj je ukazal kočijažu: »Kočijaž, obrni konje ter odpelji kočijo nazaj na grad.« Ko so prispeli na grad, sta kralj in kraljica stopila iz kočije, kočijaž pa je oba konja odpeljal nazaj v hlev.

INTERAKTIVNE VAJE – POZORNOST IN SPOMIN

<http://www.kidsmathgamesonline.com/memory/simon.html>

Nekatere vaje so vzete ali prirejene po didaktičnem pripomočku Pozorko – zakladnica idej za spodbujanje aktivne pozornosti.

Pripravila: Urška Šilc, specialna pedagoginja