

NATEČAJ »NAJ IGRAČA« NA TEMO MEDVEDOVE DEŽELE

Vrtec Kočevje je v letu 2013 sodeloval v občinskem tematskem letu in ustvaril vizijo, ki je zaživela v kočevskem gozdu. Vizija medvedova dežela je nastala pod idejnim vodstvom Majde Puhar, vzgojiteljice in pomočnice ravnateljice. Scenarij za igro je zapisala po pravljici Zlatolaska in trije medvedi. Otroci na poti srečujejo pravljici bitja: Zlatolasko, Polhovega škratka, Močvirnika, vilo Veroniko in Gozdnega moža, ki otrokom pripovedujejo o težavah z gozdnim možem. Zlatolaska po poti od vstopa v Medvedovo deželo do doma treh medvedov otrokom pripoveduje svoja doživetja, ko se je v gozdu izgubila. Skupaj pridejo do uklenjenega Polhovega škratka, varuha polhov in vseh živali. Uklene ga Gozdni mož, saj je rešil polhe in mu uničil pasti. Pot nadaljujejo do Močvirnika, moža, ki s svojo pojavo in dobrosrčnostjo preseneti. Med potjo slišijo vzklikati Gozdnega moža, kar jim požene strah v pete. Z Močvirnikom in Zlatolasko se otroci ustavijo pri vili Veroniki. Zapejejo ji pesmice in jo prepričajo, da Gozdnega moža ni blizu. Vila se spusti iz hiške na drevesu in se jim pridruži. Približujejo se hribu in slišijo glasno smrčanje. Na tleh zagledajo Gozdnega moža in ga privežejo za skalo. Pogumna zlatolaska, ostala bitja in otroci izženejo gozdnega moža in urno stopijo do kože treh medvedov. Igralci so vzgojitelji Vrtca Kočevje.

Tematsko leto izzivi PATENTA 1492-2017 smo obeležili z internim natečajem NAJ IGRAČA na temo Medvedova dežela. Vzgojiteljice in vzgojitelji so izdelali 10 didaktičnih igrač skladno s pravili o varni igrač. Igrače sta ocenila vzgojiteljski zbor z anonimnimi glasovi in komisija s sledečimi kriteriji: Izvirnost ideje, kakovost izvedbe, izobraževalni in vzgojni učinek, estetski vidik, varna uporaba igrače, splošna ocena/glas vseh strokovnih delavcev. Komisijo so sestavljali: Majda Puhar, pomočnica ravnateljice, Metka Levec, vzgojiteljica, Milojka Ritlop, vzgojiteljica, Bojana Pantar, vzgojiteljica in Andreja Mlekuž, občinska logopedinja, kot zunanja sodelavka. Avtorji so predstavili svoje igrače vzgojiteljskemu zboru in komisiji, 4. decembra 2017. Skladno z upoštevanjem vseh kriterijev je bila zmagovalna igrača Po medvedovih stopinjah avtorice Ane Šmalc.

Avtorjem igrač vse pohvale za izvirnost in ustvarjalnost pri izdelavi igrač, saj so zelo pestre in privlačne. S svojo podobo in funkcionalnostjo izkazujejo strokovnost in dodano vrednost pedagoškemu delu.









Igrača: **KDO STOPA**

Avtorica: ANA ŠMALC, enota Ostržek-jasli

Vrsta: Multifunkcijska, didaktična in gibalna igra

STAROST: Za otroke od 1 do 6 let



NAVODILA ZA IGRO

STAROSTNA SKUPINA OD 1 DO 3 LET

Najmlajši se z igračo lahko igrajo tako, da stopajo po ploščah, po sledih in tako lovijo ravnotežje. Plošče lahko razvrščajo, sestavijo stolp, naredijo vrsto,... Malo starejši otroci lahko med gibalnim izzivom prepoznajo živali in jih poimenujejo(KDO STOPA), hkrati skušajo povezati žival z njeno stopinjo.

STAROSTNA SKUPINA OD 2 DO 4 LET

Poleg gibalnega izziva otroci iščejo pare, prepoznajo in poimenujejo živali, žrebajo plošče in poimenujejo živali.

GIBALNA IGRA: POIŠČI PAR

Vsak otrok izžreba eno ploščo, z njo se prosto giblje po prostoru. Na znak odraslega, otrok poišče svoj par z enako ploščo. Igro nadaljujemo tako, da si otroci zamenjajo plošče. Igra se konča, ko vsi otroci najdejo svoj par.

Igra: KDO STOPA?

Najprej določimo otroka, ki bo začel z igro. Otrok izžreba ploščo in je ne pokaže vrstnikom. Z gibanjem skuša oponašati žival na njej. Ostali otroci ugibajo, katero žival oponaša. Kdor ugane, je naslednji na vrsti za žreb.

STAROSTNA SKUPINA OD 4 DO 6 LET

Starejši otroci se lahko igrajo na vse prej naštete načine. Lahko igrajo spomin: KDO STOPA? Povezujejo stopinje z živaljo, poimenujejo živali, spoznajo prve zapisane besede in črke.

Igrača: **PRAVLJIČNI KAMNI**

Avtorica: NATAŠA DOUTLIK, enota Čebelica



Pravljичni kamni (Nataša Doutlik)

S pravljичnimi kamni otrok razvija domišljijo, se uri v pripovedovanju, sodeluje, ustvarja.

Načini uporabe:

- Otrok strese kamne iz vrečke in izbere poljubno število kamnov. Kamne postavi v zaporedje in pripoveduje zgodbo.*
- Otrok iz žreba naključni kamen iz vrečke in začne s pripovedovanjem zgodbe. Sprti žreba nove kamne in nadaljuje z zgodbo. Lahko izvleče vse kamne ali konča, ko to začuti.*
- Igro se lahko igra tudi več otrok skupaj. Sprti žrebajo kamne, pripovedujejo zgodbo, vrečka pa potuje od enega otroka k drugemu.*
- Vzgojitelj ali starš pripoveduje zgodbo ob tem, ko mu eden ali več otrok izbira kamne.*
- Kamni se lahko uporabijo tudi kot lutke za dramatizacijo.*
- Otrok lahko kamne razvršča v različne skupine (rastline/živali, živo/neživo, ima na sebi nekaj rdečega, ipd.).*
- Otrok lahko odkrije tudi druge načine igre.*

Igrača: **PRSTNE LUTKE**

Avtorica: MOJCA KOSTELEC, enota Čebelica



VRTEC: KOČEVJE
ENOTA: ČRELIČA
VZGOJITELJICA: MOJCA KOSTELEČ

»MEDVEDOVA DEŽELA«

PRSTNE LUTKE

STAROST: 3+

Lutke so izdelane iz manjših koščkov odpadnega materiala - umetnega usnja. Delno so šivane, delno lepljene.

Prstne lutke sestavljajo liki iz pravilne medvedove dežele: Zlatolaska, Polhov škrat, Močvirnik, Veronika in Gozdni mož. V ozadju je tudi medved, katerega je gozdni mož pregnal iz gozda.

Lutke lahko pospravimo na »drevo« (dlan), katero je ravno tako narejeno iz odpadnega materiala - kartona.

Lutke so namenjene za spodbujanje otrokove ustvarjalnosti, domišljije, otroku lahko pomagajo pri razvoju govora, lažji komunikaciji z vrstniki in odraslimi, so lahko odlično terapevtsko sredstvo, saj se preko njih lahko sproščajo razni strahovi in jeza ter se rešujejo duševne napetosti. Otrok lahko z lutko na roki spozna, da je sposoben uspešno narediti tudi stvari, katere sicer ne bi zmoget. Lutke znajo tudi peti, si izmišljati nove besede, znajo povedati zgodbo, se skupaj z otrokom uči in mu pomaga premagovati strahove.

Otroci lahko lutki zaupajo, prepričani so, da za skrivnosti, ki jih imajo z lutko, odrasli ne vedo.

Prstne lutke lahko otrok pospravi tudi v žep in z njimi lahko kadarkoli in kjerkoli zaigra svojo predstavo (na tleh, pri mizi, v garderobi...).

Mojca Kostelec
Mojca Kostelec







Igrača: **MEDVEDOVA DEŽELA**



Avtorica: GRETICA VIDIČ, enota Narcisa



PRAVILA IGRE

VSEBINA ŠKATLE:

- > Navodila za igro
 - > Besedilo s pravljico Medvedova dežela
 - > 20 poslikanih lesenih ploščic
 - > 4 lesene kocke – dve kocki s številom od  do 
 - dve kocki s pikami ( ,  ,  , )
- Od vsake kocke po ena je za rezervo.

Igra je namenjena otrokom vseh starosti, od 3. do 99. leta. Pri igri sodelujeta najmanj 2 in največ 10 igralcev. Ploščice so po vrstnem redu zložene tako, da je poslikana vsebina na spodnji, igralcem nevidni strani. Na hrbtni strani, katero igralci vidijo, so številčne oznake od 1-20, rdeč, moder, zelen ali rumen krog ter črne pikice v številu od  do .

1

Igra začne tisti igralec, ki na kocki s pikami dobi večje število pik. Kocki lahko igralec meče hkrati ali posamezno, kadar igra poteka v dvojicah, mečeta vsak svojo kocko. Igralec meče samo enkrat, če se pokažeta pravilni označbi meče še enkrat, vse dokler njegove označbe niso pravilne. Ko se igralcu na kockah pokažeta pravilni označbi zaporedne ploščice (npr. številka 1, rdeč krog in ena črna pikica), takrat igralec obrne ploščico na poslikano stran in si zabeleži točko. Zmaga tisti, ki skozi igro pridobi večje število točk. Igra je končana, ko so vse ploščice obrnjene na poslikano stran. Zmagovalec po svojih besedah pove pravljico.

2

Zaporedje igre :

- 1 ●
- 2 ●
- 3 ●
- 4 ●
- 5 ●
- 6 ●
- 7 ●
- 8 ●
- 9 ●
- 10 ●
- 11 ●
- 12 ●
- 13 ●
- 14 ●
- 15 ●
- 16 ●
- 17 ●
- 18 ●
- 19 ●
- 20 ●

Igrača: **JUNAKI MEDVEDOVE DEŽELE POMAGAJO SPOZNAVATI BARVE**

Avtorica: MOJCA ŠTERBENC, enota Biba



1. Avtor didaktične igrache	
Ime in priimek	Mojca Šterbenc
Ulica in hišna številka	Remihova ulica 25, Dolga vas
Poštna številka in pošta	1330 Kočevje
Naziv dosežene izobrazbe	VI/2, Diplomirana vzgojiteljica predšolskih otrok
Elektronska pošta	mojca.sterbenc@gmail.com
Podatki o delodajalcu (vrtec)	Vrtec Kočevje, Cesta na stadion 3, 1330 Kočevje

OPIS DIDAKTIČNE IGRAČE

Ime (naziv) igrache	JUNAKI MEDEVEDOVE DEŽELE POMAGAJO SPOZNAVATI BARVE
Vrsta igrache	Igracha spada med motorične igrache. Otrok uporablja oko – vid in material (obročje niza na stojalo). Pri tem razvija prstne spretnosti – fino motoriko rok. Spoznava barvo, razvršča, šteje in tekmuje s sovrstniki.
Priporočena starost otrok	Od 1,5 leta naprej.
Opis igrache	Imamo lesena stojala in barvne lesene obročke. Pri igri lahko sodeluje en otrok ali več (največ 5). Otrok prosto niza obročke na podstavek (po želji) ali mu določimo nalogo – zahtevnost glede na starost.
Navodila za igro	Ni omejitve za določeno skupino otrok, razen za starost do 1,5 leti. Otrok lahko niza obročke na podstavek prosto ali pa glede na barvo podstavka (obročki so lahko skriti v vrečki ali ne). Težavnost lahko priredimo starosti. Lahko pa uporabimo kocko z barvami in se igramo kdo prej naniza določeno barvo obročkov.
Uporabljeni materiali	Leseni obročki, lesena stojala, kocka, akrilne barve, Fikativ in plastificirane fotografije.
Embalaža	Embalaža je škatla od čevljev, kaširana s papirnato tehniko.
Izobraževalni in vzgojni učinki / cilji	Otrok spoznava barve, razvršča, razvija fino motoriko rok, natančnost in šteje.

Igrača: **LUTKA – MEDVEDEK ZA UČENJE**

Avtorica: MARIJA POGORELEC, enota Mojca



NATEČAJ: MEDVEDOVA DEŽELA

ŠOL. LETO 2017/18

LUTKA – MEDVEDEK ZA UČENJE

V ENOTI JE DOBIL IME MEDVEDEK POSEBNE SORTE.

NAMENJEN JE OTROKOM VSEH STAROSTI.

NAJMLAJŠI GA IMAJO ZA NINICO.

2 DO 3 LETNI OTROCI SPOZNAVAJO IN POIMENUJEJO OBLAČILA V KATERA JE OBLEČEN TER POIMENUJEJO BARVO OBLAČIL.

3 DO 4 LETNIKI SE MED OBLAČENJEM IN SLAČENJEM MEDVEDKA UČIJO ZAPENJATI ZADRGO, ZAPENJATI GUMB IN PAS, OBUVATI IN SEZUVATI COPATKE.

STAREJŠI OTROCI PA SE UČIJO ZAVEZATI VEZALKE TER RUTICO OKOLI VRATU...

AVTOR: MARIJA POGORELEC

VRTEC KOČEVJE

ENOTA MOJCA, 4.12.2017

Igrača: **PO MEDVEDOVIH STOPINJAH**

Avtorica: MAJA JURKOVIČ, enota Ostržek-predšolski





PO MEDVEDOVIH STOPINJAH

IME IN PRIIMEK AVTORJA: Maja Jurkovič

ENOTA: Ostržek – predšolski

STAROST: 3+

Igra je namenjena 3-5 igralcem.

VARNA IGRAČA:

Igrača ima gladke robove. Narejena je iz odpadnega nenevarnega materiala (karton, stopinje iz plastične umetne mase – cerada, kocka (blago in pena), barve se ne luščijo. Vzdrževanje igrače je enostavno. Prevleka kocke je pralna, medvedove stopinje so pralne, se jih da obrisati, karton se po potrebi lahko zamenja.

FUNKCIJE IGRAČE:

- druženje, zabava,
- upoštevanje pravil,
- gibanje (hoja, sonožni skoki, bočni skoki, hoja cik-cak...)
- prepoznavanje simbolov (znaki na kocki, piktogrami na poljih z nalogami).

IGRA VSEBUJE:

- 40 medvedovih stopinj,
- 5+2 polj z nalogami,
- 1 kocka.

CILJ IGRE:

Igralci se spremenijo v figure in njihova naloga je hoditi (se gibati na različne načine) po medvedovih stopinjah in vmes reševati naloge, če ti prekrizajo pot. Tisti igralec, ki prvi pride do cilja je zmagovalec.

NAVODILA ZA IGRO IN UPORABO:

Igro igrajo igralci in pomočnik, ki si ga sami izberejo.

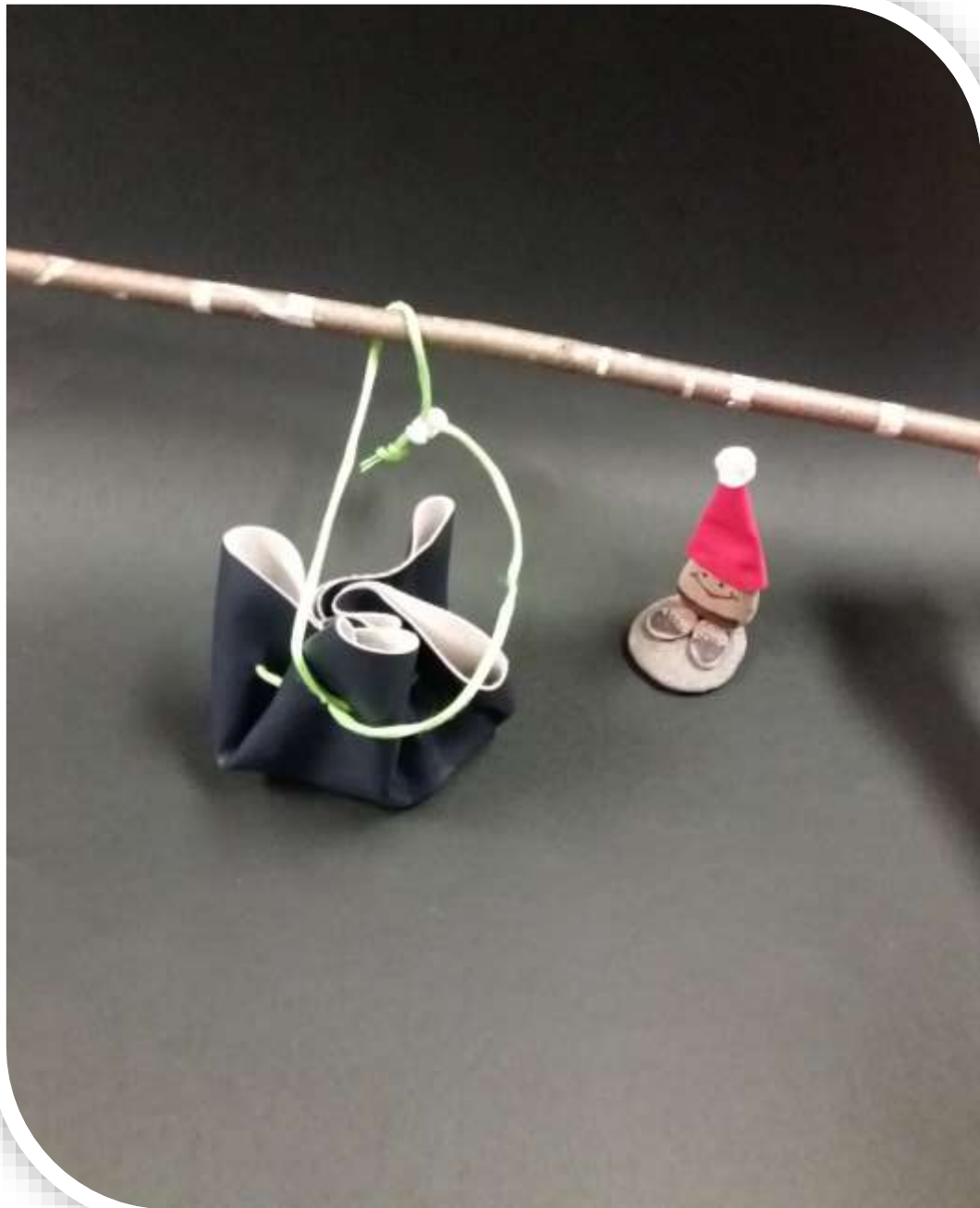
Vsak igralec predstavlja figuro in se postavi na označeno štartno mesto, ki si ga je pridobil z metom kocke (večje število na kocki, višje mesto).

Pomočnik igralcem podaja kocko po vrstnem redu, katerega so si priborili na začetku.

Igralec se premakne za toliko, kolikor pik se prikaže na igralni kocki. Vsakič, ko vrže šest, lahko zatem vrže še 1x in se pomakne za vrženo število naprej.

Igrača: **ŠKRATEK IGRAJ SE Z MENOJ**

Avtorica: KATJA JOVIČ, enota Čebelica





X

O

O

O

X

X

X

X

O

ŠKRATEK IGRAJ SE Z MENOJ

Škratek rad ustvarja, raziskuje in uporablja svojo domišljijo tudi v naravi. V naravi najde kamne različnih velikosti in barv, palice in tako ustvari svojo igro. Na ramo si povezne culico, v kateri so označeni kamni (igra 3 v vrsto) in njegov prijatelj Škratek. V naravi najdeta s Škratkom svoj prostor in uživata v svoji igri.

Na primernem mestu prijatelja razgrneta culico, si razdelita kamne – en vzame kamne s krogci, drugi s križci.

Na culici je narisana mreža z devetimi polji, kamor prijatelja izmenično polagata kamne in poskušata čim prej postaviti 3 kamne v vrsto. Prvemu, ki uspe postaviti 3 kamne v vrsto zmagata. Škratek igro spremlja in je sodnik ter hkrati pomočnik in prijatelj. Igro se lahko večkrat ponovi in se šteje, kdo večkrat zmagata. Tisti, ki zmagata za nagrado nese culico.

Igra je sestavljena iz Škratka, tkanine (culice) – kjer je narisana mreža z devetimi polji, kamnov (križci/krogci) in palice.

Avtor igre (Katja Jovič)

Igrača: **PO POTEH MEDVEDOVE DEŽELE**

Avtorica: ALENKA ČRNKOVIČ, enota Brlogec





Ime in priimek avtorjev:

Alenka Črnkovič

ENOTA: Brlogec

FUNKCIJA IGRAČE: družabna igra s pravili

STAROST: od 3 let naprej

NAVODILA ZA IGRO IN UPORABO:

- Po poteh Medvedove dežele-

Igra je sestavljena iz 4 igralnih polj ter igralne kocke. Namenjena je 5 igralcem, od teh 1 igralec meče kocko. Začetek igre: otroci izžrebajo barvo igralnega polja, s pomočjo žogic v vrečki. Igralci se pomikajo po določenih poljih (barvni liki iz Medvedove dežele), glede na simbol, ki je na kocki.

Pomen simbolov na kocki:

1. RUMEN KROG -igralec na rumenem polju se pomakne eno polje naprej-
2. RDEČ KROG- igralec na rdečem polju se pomakne eno polje naprej-
3. ZELEN KROG- igralec na zelenem polju se pomakne eno polje naprej-
4. MODER KROG- igralec na modrem krogu se pomakne eno polje naprej-
5. MAVRIČNI SMEŠKO – vsi igralci se pomaknejo eno polje naprej
6. MAVRIČNI ŽALOSTINKO- vsi igralci se pomaknejo eno polje nazaj

V primeru, da je igralec na začetnem polju (barvni lik) in kocka pokaže mavričnega žalostinka, igralec ostane na tem polju.

Igra je zaključena, ko prvi igralec prispe do kože treh medvedov.

Igrača: **POTOVANJE PO MEDVEDOVI DEŽELI**

Avtorica: TANJA MUHVIČ, enota Kekec

Število igralcev: 2–4

Starost: od 4. leta dalje



Potek igre: Igra »Potovanje po medvedovi deželi« je namenjena igralcem od 4. leta starosti dalje. Pričetek igre je na leseni podlagi, na kateri piše START. Igralci se po polju premikajo po medvedovih stopinjah. Na določenih točkah (drevesne krošnje) so namesto stopinj, dodani krogi rumene in modre barve. To so točke, na kateri mora igralec opraviti določeno nalogo. Igra se konča, ko prvi igralec pride na cilj (pripelje Zlatolasko do njenega domovanja).

1. Zlatolaskina zgodba: Zlatolaska se je potepala po gozdu in prispela na travnik s prekrasnimi rožicami. Tako je bila zatopljena v nabiranje rožic, da je zašla s poti. Pomagaj Zlatolaski najti pot domov.
2. POZORNO SI PRISLUHNIL ZLATOLASKINI ZGODBI, ZATO POJDI 3 POLJA NAPREJ.
3. NA POTI SKOZI GOZD SI ODVRGEL SMETI. 2x NE MEČEŠ.

POLHOV ŠKRATEK je mirno in bojazljivo bitje, ki se boji vsakega šuma v gozdu, še posebej pa gozdnega moža.

4. NA POTI SKOZI GOZD SI BIL PREGLASEN IN ZELO PRESTRAŠIL POLHOVEGA ŠKRATKA. NAREDI 5 POČEPOV.
5. POLHOVEMU ŠKRATKU SI POMAGAL PREMAGATI STRAH PRED GOZDNIM MOŽEM, ZATO ZAMENJAJ MESTO S PRIJATELJEM, KI JE PRED TEBOJ.
6. PREBUDIL SI MOČVIRNIKA. POJDI 3 POLJA NAZAJ.
7. MOČVIRNIK VEDNO RAD POMAGA DRUGIM. POMAGAJ TUDI TI NJEMU PREČKATI MOČVIRNAT PREDEL V GOZDU.
8. VILA VERONIKA IMA POSEBNO MOČ. POPELJE TE 5 POLJ NAPREJ.
9. PRESTRAŠIL SI SE GOZDNEGA MOŽA. VRNI SE ČEZ MOSTIČEK DO MOČVIRNIKA.
10. USPEŠNO SI PREGNAL GOZDNEGA MOŽA IZ MEDVEDOVE DEŽELE. POJDI 4 POLJA NAPREJ.



Zbrala in pripravila:
Nataša Tišlarič, pom. ravnateljice