

Tri, dva, ena ...
zabava
zagotovljena!



DOMIŠLJIJA



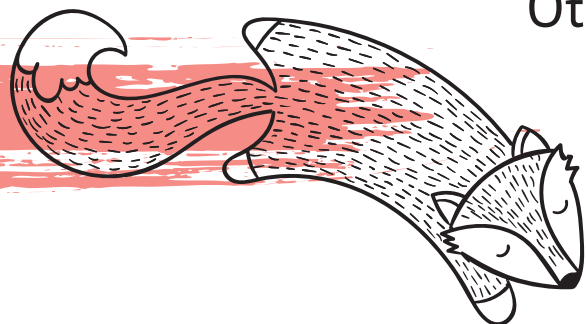
ODKRIVA



TVOJO



IGRIVOST



Otroške igre, ki spodbujajo
radovednost
in ustvarjalnost

TJAŠA LONČAR



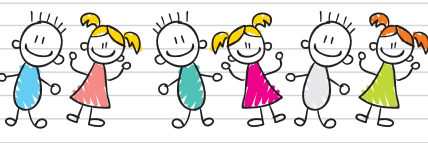
Tjaša Lončar

DOMIŠLJIJA ODKRIVA TVOJO IGRIVOST

Otroške igre, ki spodbujajo radovednost
in ustvarjalnost

Samozaložba, Velenje 2018

1. izdaja



Fotografija: Studio F4, Edita Fric s.p.

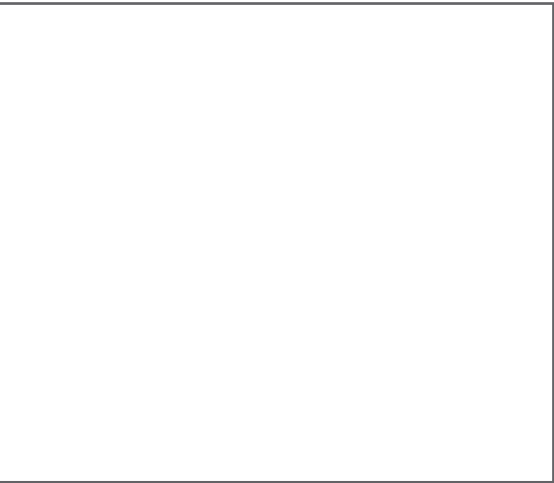
Oblikovanje: GO AP, Ana Primožič s.p.

Lektoriranje: Nives Mahne Čehovin s.p.

Tisk: P&G Tiskarna Ribnica

Naklada: 1000 izvodov

© Vse pravice pridržane. Brez pisnega dovoljenja avtorice Mala Lu, otroška animatorka Tjaša Lončar s.p. je prepovedano reproduciranje, distribuiranje, javna priobčitev, predelava ali druga uporaba tega avtorskega dela ali njegovih delov v kakršnem koli obsegu ali postopku, hkrati s fotokopiranjem, tiskanjem ali shranitvijo v elektronski obliki, v okviru Zakona o avtorskih in sorodnih pravicah.



DOMIŠLJIJA
ODKRIVA
TVOJO
IGRIVOST

Otroške igre, ki spodbujajo
radovednost
in ustvarjalnost

TJAŠA LONČAR



HVALA!

Hvala, Tomaž, za tvojo spodbudo in izziv, da sem se lotila pisanja iger. Da ne bodo ostale samo pri meni in v mojih animacijah, ampak da se bodo tudi drugi zabavali in igrali. Hvala za vso tvojo potrpežljivost, pomoč ter vse predloge in ideje.

Kristina, hvala ti, da si verjela vame in mi pomagala z nasveti, predlogi in svojimi super idejami. Ana, hvala, da si potrpežljivo prenašala vse moje ideje, vnašala popravke in knjigo oblikovala točno tako, kot sem si zamislila. Hvala, Romana, Hana in mami, da ste mi pomagale pri izvedbi. Edita, hvala za tvoj čas, da si vse igre poslikala in ujela prave trenutke. Drage mamice in atiji, hvala, da so se lahko Blažka, Lucija, Tinkara, Ajda, Neja, Kaja, Tibor, Žan, Luka, Enej, Tian, Aljaž, Ema in Ožbej lahko igrali in zabavali skupaj z mano.

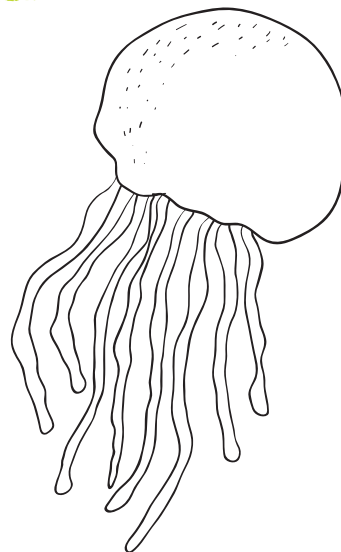
Hvala vsem vam, ki držite to knjigo v rokah, ker verjamete, da igre krepijo domišljijo, ustvarjalnost in prijateljstvo ter da so zabavne tako za male kot velike prijatelje.



KAZALO

24 Ustvarjanje in igranje

- 26 Pikapolonica
- 28 Slepo risanje
- 30 Ugani, kateri instrument igram
- 32 Kocka
- 34 Nedokončana umetnina
- 36 Meduza
- 38 Trganka
- 40 Tvoja ideja
- 42 Plujemo
- 44 Hitri prstki
- 46 Tarča



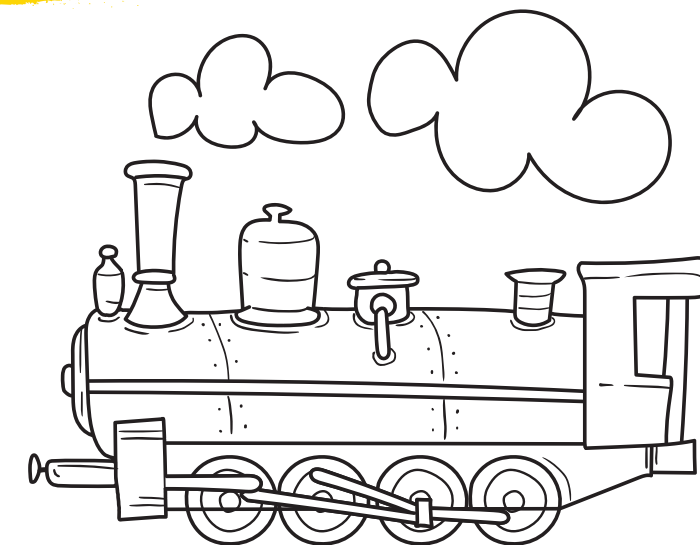
48 Tvoj rojstni dan - tvoja pravila

- 50 Potovanje z vlakom
- 52 Opazovalci
- 54 Jaz sem
- 56 Stonoga
- 58 Džungla
- 60 Ujemi
- 62 Kipar
- 64 Sledi
- 66 Ogledalo
- 68 Pozor!
- 70 Tiha skrivalnica



72 3,4, zdaj!

- 74 Ujemimo ga
- 76 Ribiči
- 78 Lovljenje v paru
- 80 Loviti z dotikom
- 82 Lisičji rep
- 84 Vlak
- 86 Potujemo
- 88 Barve
- 90 Pazi lovi!
- 92 Žrebaj!
- 94 Tek s papirjem



96 Pozorno poslušam, dobro opazujem in pazljivo tipam

- 98 Iskanje zaklada
- 100 Švigaj
- 102 Umetnik
- 104 Ugani, kaj je skrito
- 106 Nizek ples
- 108 A E I O U
- 110 Čevlji
- 112 Vodi me, prijatelj
- 114 Glasba
- 116 Slepi spomin
- 118 Slepa kokoška



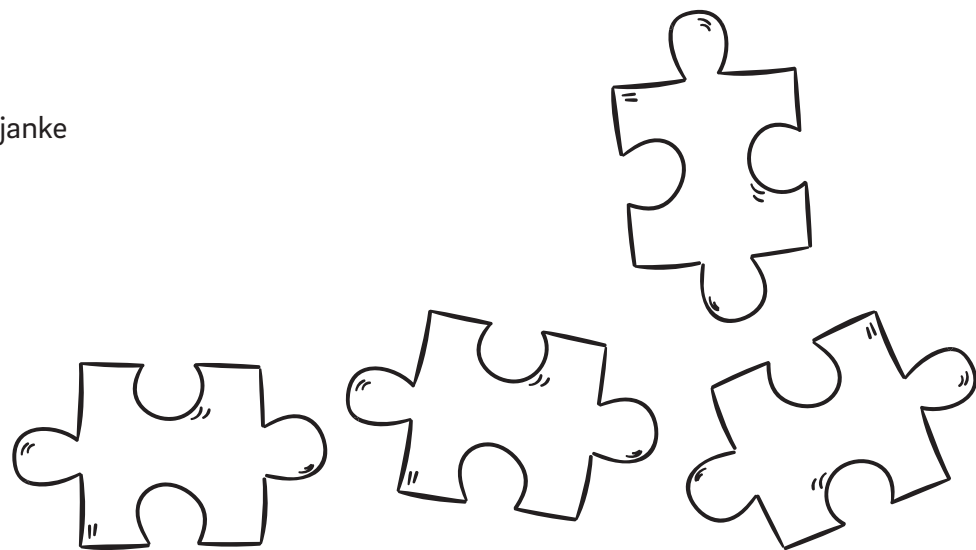
120 Moja soba - čarobna dežela

122	Vstopi
124	Toplo-mrzlo
126	Detektiv
128	Plesna pantomima
130	Dober opisovalec
132	Moje živali na potovanju
134	Gradbeniki
136	Hecam te
138	Gremo na pot
140	Škatla presenečenja
142	Ropot



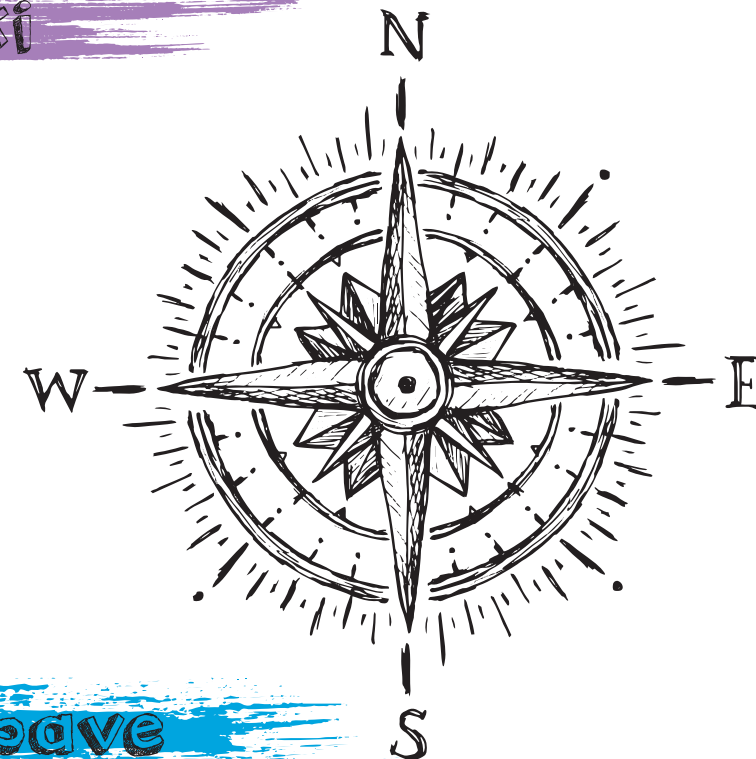
144 Gradimo

146	Labirint
148	Hiša iz kart
150	Lahko to ponoviš?
152	Tvoja soba-labirint
154	Voščilnice- sestavljanke
156	Stolp
158	Ročni nogomet
160	Mostovi
162	Gondola
164	Zgradimo grad
166	Zgradimo like



168 Spretni prstki

170	Pika Flika na zabavi
172	Tinka Šminka na zabavi
174	Doti na zabavi
176	Frančeska na zabavi
178	Škratka Katka na zabavi
180	Tinka Šminka ustvarja
182	Pika Flika ustvarja
184	Doti ustvarja
186	Frančeska ustvarja
188	Škratka Katka ustvarja
190	Doti ustvarja



192 Tematske zabave

194	Vozila
196	Lepotilni salon
198	Preiskovalci
200	Baloni
202	Vesolje
204	Junaki
206	Prijatelji vitez, gusar in indijanček
208	Migamo
210	Pravljичne prigode lutk
212	Zabava packarije
214	XXL zunaj na travi

216 Na potepu

218	Kaj opaziš in koliko
220	Da, ne, nevem
222	Izmišljena dežela
224	Pesem s presledkom
226	Nasprotja
228	Pripeljal se je vlak
230	Kaj, kdo, kje in kam
232	Hiša na hribu
234	Rimajmo
236	Besedna sestavljanke
238	Različni kraji

UVOD (ZA VELIKE)

Pozdravljeni, veliki bralci. Najprej naj se vam zahvalim, da ste iz raznoraznih razlogov vzeli v roke mojo knjigo. Upam, da bo prav vsak izmed vas v njej našel nekaj, kar mu bo obogatilo misli. Ob branju vam želim prijeten skok v prebujanje domišljije in novih idej.

Sem Tjaša Lončar – otroška animatorka in avtorica te knjige. Po izobrazbi sem profesorica pedagogike in andragogike.



Že od nekdaj so otroci zame središče sveta, zato si prizadevam, da vsakega izmed njih popeljem v zabavni svet domišljije. Rada jih nasmejim, presenetim, osrečim in seveda tudi kaj novega naučim. Čeprav je moja duša otroško razigrana in včasih prismuknjena, pa v sebi skriva globlji namen. Da bi lahko otrokom to slikovito prikazala, sem ustvarila lik Doti. Doti je tisto dekle, s katerim želim otrokom predstaviti igro kot nekaj, kar nam ponuja neskončno možnosti, če smo jih le pripravljeni odkriti. Če se rahlo dotaknem teorije, vemo, da je igra otrokova osnovna dejavnost in hkrati pogoj za optimalen psihični in fizični razvoj. Torej igra vpliva na otrokovo telesno rast, na razvoj njegove inteligence, na pridobivanje izkušenj in znanja, na otrokovo čustveno življenje in na njegov razvoj v družbeno bitje. Različni avtorji navajajo različne klasifikacije igre. Najpogostejše zasledimo navedbe, kot so funkcijska igra, kjer otrok preizkuša

svoje zaznavno-gibalne sheme, konstrukcijska igra, kjer otrok povezuje in sestavlja modele ali igrače ter s tem ustvarja različne konstrukcije, dojemalna igra, kjer otrok poimenuje, kar vidi, sledi navodilom, daje navodila in dojema različne relacije, simbolna igra, v kateri otrok predstavi neko dejanje, lik, predmet, osebo ali pojav iz realnega ali domišljjskega sveta. V moji knjigi boste lahko zasledili primere vseh vrst iger, s katerimi lahko popestrite otroško igro, rojstni dan, učno uro, otroško animacijo ali zgolj otrokovo in vašo domišljijo. Poglavitni namen knjige stremi k samostojnemu prebujanju otroških idej in domišljije preko igre.

Kaj sploh je domišljija?

Domišljija je prosto kombiniranje misli in predstav, ki jih otrok na podlagi predhodnih izkušenj lahko oblikuje v povsem novo predstavo. Ta otroku odpira neskončne možnosti in odkritja raznoterih realnih in nerealnih situacij. Sama verjamem, da negovanje in poigravanje z domišljijo pripomore k bogatejšemu naboru asociacij ter bogati našo ustvarjalnost. Ustvarjalnost pa je temelj za razvoj posameznikove

inovativnosti, ki je v današnjem času precej cenjena in pomembna kompetenca. Kot že rečeno, je izkušnja tista, ki otroku predstavlja gonilo in omogoča njegov optimalni fizični, psihološki in socialni razvoj. V ta namen sem pripravila igre, ki sem jih razvrstila v devet različnih sklopov. S tem želim otrokom ponuditi čim bolj raznoliko in stimulatívno okolje za domišljjsko in ustvarjalno igranje.

Verjamem, da ste knjigo izbrali z določenim namenom in da vam bo postregla z vsebino, ki jo potrebujete za svoj navdih. Predlagam vam, da knjigo berete skozi otroške oči in se spontano prepustite toku svojih misli. Morda vas požgečka kakšna pristrčna ideja in boste ravno vi tisti, ki boste kreatorji novih otroških iger. Vsekakor pa vam želim ogromno zabave in nasmejanih uric v družbi mladih nadobudnežev.





PREDSTAVI
SE MI ŠE TI



PRILEPI
SVOJO
FOTOGRAFIJO

Najljubša barva
Najljubše sadje
Najljubša igra
Najljubša knjiga
Najljubša igrača
Najljubša risanka
Najljubša hrana
Najljubši šport
Najljubša pijača
Bojim se
Ne zmorem še
Ne maram
Ko bom velik/a, bom

LEGENDA

Na vsaki strani boš našel različne simbole, ki imajo poseben namen.



Kjer sta narisana , te čaka podatek, koliko prijateljev ti priporočam, da se igra to igro.



Če je ob na listku , to pomeni, da se igro igraš še z vsaj 3 prijatelji.



Če je ob na listku , to pomeni, da lahko v igri sodeluje toliko prijateljev, kolikor želiš.



Če je na strani , to pomeni, da se igro igraš notri (v stanovanju, sobi, hiši, igralnici, dvorani ...).



Če je na strani , to pomeni, da se igro igraš zunaj.



Kjer vidiš ta znak , te čaka moja ideja oziroma predlog, kako bi se lahko igro igral še drugače.



Ta znak pomeni, da je Jakob dodal še svoj predlog, idejo ali zamisel.



Ta znak pomeni, da je Hana dodala še svoj predlog, idejo ali zamisel.



Ta znak pomeni, da je Tomaž dodal še svoj predlog, idejo ali zamisel.



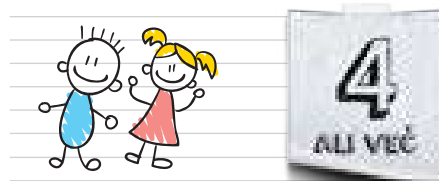
Ta znak pa pomeni, da sem še jaz dodala svoj predlog, idejo ali zamisel.

Podvodni svet je raznolik, pisan, čaroben in skrivnosten. Toliko zanimivih prebivalcev živi v njem! Zelo všeč mi je njegova prebivalka meduza, a se je ne smemo dotikati, saj so njene lovke nevarne in nas lahko ožgejo. V naslednji igri se bomo poskusili izogibati tej skrivnostni prebivalki morja.

ZA USTVARJANJE
IN IGRO
POTREBUJEŠ:

.....

- balone
- trakove iz krep papirja (če želiš meduzi dodati lovke z ožigalkami)



Najprej naredimo meduzo, tako da napihnemo balon in mu okoli vozla pritrdimo trakce – ožigalke. Počepnemo ali se uležemo na trebuh v krog, da preizkusimo, kako nam gre pihanje na suhem. Ker nas balon-meduza lahko opeče, se nas ne sme dotakniti.

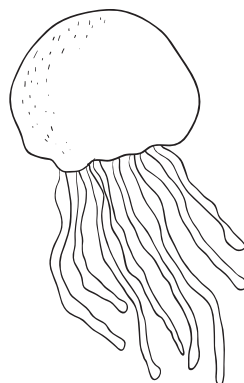
Še nasveta zate:



Lažje: Uporabljamo lahko roke in balon odrivamo stran od sebe ali dovolimo uporabiti le eno roko.



Težje: Pri odvijanju balona ne smemo uporabljati rok ali nog, pomagamo pa si lahko s pihanjem ali poiščemo kakšen pripomoček za lažje umikanje. Preden napihnemo balon, lahko damo vanj malo riža. Balon nato odvijamo z eno roko ali nogo. Gibanje meduze bo malo drugačno, kot smo vajeni.



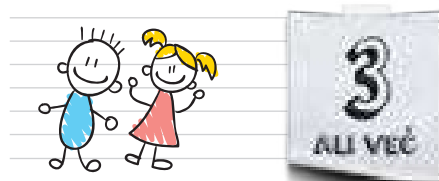
v balon
poskusi dati
malo vode.
Misliš, da lahko
pihneš tako močno,
da se bo premaknil?



V sobi hitro nastane strašna zmeda. Nič ni tako, kot bi moralo biti. Vsa pravila se porušijo. Tisto, kar si nekdo zamisli, ne velja. V trenutku lahko nastane svet zmešnjav. Preobrazili se bomo v opazovalce in preizkusili, ali smo dobri opazovalci v nastali zmešnjavi. Smo pripravljeni?

ZA USTVARJANJE
IN IGRO
POTREBUJEŠ:

- pripomočke ali predmete iz sobe (žogo, knjigo, plišaste igračke, kocke, posodice, barvice ...)



Pred opazovalce postavimo 5 do 9 predmetov v vrsto enega poleg drugega. Vsi skupaj si moramo zapomniti vrstni red postavljenih predmetov. Opazovalci si zatisnemo oči, slavljenec pa prevzame vlogo nagajivčka in spremeni vrstni red predmetov. Opazovalci moramo s skupnimi močmi ugotoviti, kakšen je bil vrstni red pred nagajivčkovimi spremembami.



- Nagajivčka postavimo pred izziv. Opazovalci se postavimo v vrsto in nagajivček si nas mora dobro ogledati. Nato se umakne na stran, opazovalci pa si zamenjamo oblačila, copate, zavijamo rokave, sezujemo nogavice itd. Ko se nagajivček vrne pred opazovalce, mora na opazovalcih najti čim več sprememb. Mu bo uspelo opaziti vse razlike?



Nagajivček naj si dobro ogleda prijatelje. Nato mu zavežite

oči in naj s tipanjem ugotovi, kdo stoji pred njim.

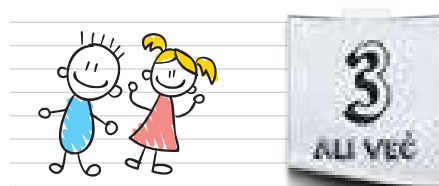


Pripravi se na drsanje na papirju! Tokrat se med sabo ne bomo lovili, ampak bomo lovili nagrado, ki nas čaka na cilju.

ZA USTVARJANJE
IN IGRO
POTREBUJEŠ:

• • • • •

- dvakrat toliko časopisnih listov, kot je tvojih prijateljev



Določimo start in cilj tekmovanja, vsak tekmovalec pa dobi dva papirja (vsaj velikosti A4), ki predstavljata čevlje.

Na znak »3, 4, zdaj!« se začne tekmovanje. Ko se premikamo oziroma tečemo, ves čas stojimo na papirju. Pomagamo si lahko tako, da stojimo na eni nogi in prazen list z rokami prestavimo naprej ali pa s stopali drsamo po tleh. Izmislimo si lahko tudi kakšno novo tehniko. Najhitrejši dobi manjšo nagrado.

Namesto tekmovanja se lahko poskusite tudi loviti. Mogoče vam uspe, da ne strgate listov v prvih minutah.



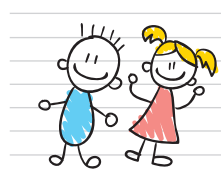
Naredite poligon
in ga poskusite
premagati z novimi
»drsalkami«.



Švigaj levo, švigaj desno, naprej in nazaj. Švigaj hitro, prijatelj, spretno in fletno. A pazi nase, ko zakriješ si oči, takrat morda ti šviganje mižanje oteži. Tokrat dobro poslušaj in hitro začni, slalom miže pred tabo se smeji!

ZA USTVARJANJE
IN IGRO
POTREBUJEŠ:

- keglje, prazne plastenke ali plastične kozarce
- ruto



Postavimo slalom iz kegljev in izberemo, kateri pogumnež bo prvi premagal slalom. Da bo slalom bolj zanimiv, pogumnemu junaku zavežemo oči in ga postavimo na začetek poti.

Še nasveta zate:



Lažje: Ostali junaki ga usmerjamo z besedami in mu dajemo natančna navodila, kam naj stopi in se obrne, da bo prišel do cilja.



Težje: Ko prvič premagamo slalom s pomočjo ostalih, je v drugem poskusu malo drugače. Slalom moramo premagati obrnjeni nazaj in s hojo vzvratno ter seveda s pomočjo ostalih, ki usmerjajo in dajejo natančna navodila, koliko korakov v katero smer. Tretji poskus je izziv za pravega junaka: z zaprtimi očmi mora sam poskušati premagati slalom – brez navodil ostalih.



V poligon lahko vključiš tudi kakšno drugo oviro, ki jo bo junak moral prestopiti ali splezati pod njo.

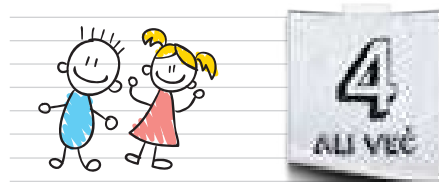


Gradbeniki so močni, iznajdljivi in delavni. Tokrat se bomo igrali, ko bomo delali, in se nato še naprej igrali.

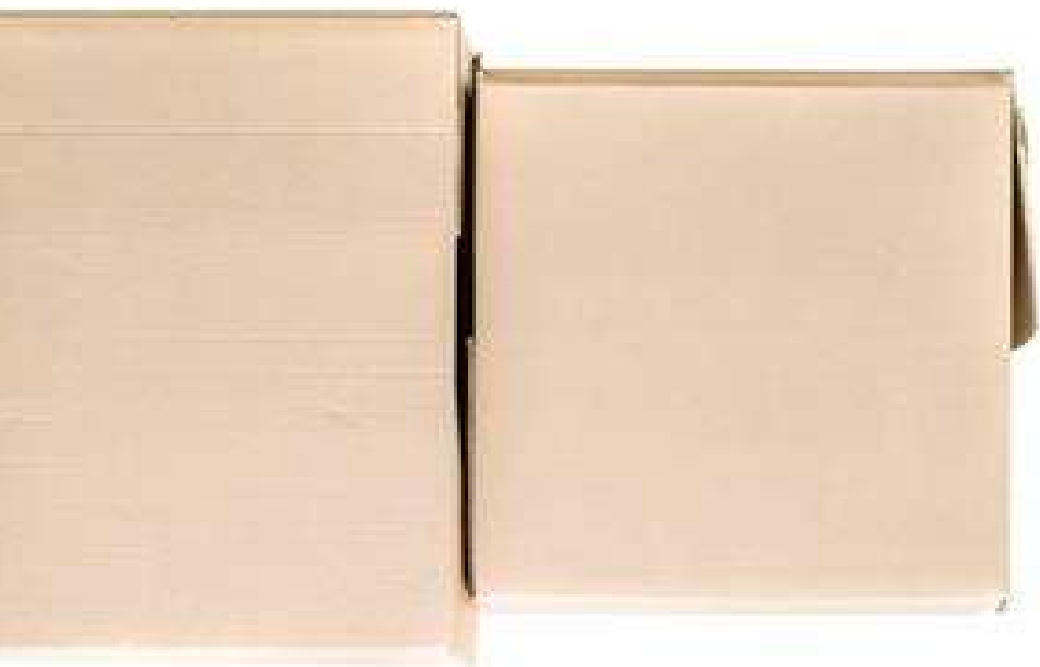
ZA USTVARJANJE
IN IGRO
POTREBUJEŠ:

• • • • •

- vse, kar dovoliš,
da uporabimo v
tvoji sobi



Po sobi razporedimo različne predmete (škafle, odeje, različno velike blazine, copate ...) in jih preimenujemo v pripomočke pri gradnji skrivališča. Gradbeniki jih potrebujemo pri svojem delu in iz njih naredimo skrivališče. Težava nastane pri prenašanju, saj ne smemo uporabiti rok. Pomagamo si lahko v parih ali pa poskušamo kar najbolje uporabiti svoje stopala. Ko nam uspe zaključiti gradnjo skrivališča, to oživi in igra se začne.



Pravila prenašanja
lahko spremenite in se
domislite česa drugega.

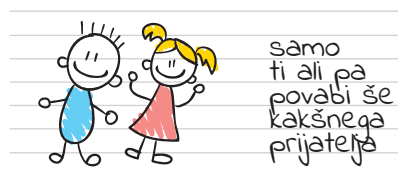


Zgradiš lahko hišo, rožo, kvadrat, zvezdico, svoje ime in še veliko drugih simbolov. Potrebuješ le spretne prste, nekaj pripomočkov in domišljijo.

ZA USTVARJANJE IN IGRO POTREBUJEŠ:

• • • • •

- leseno desko
- 25 žebjev
- kladivo
- barvne elastike
- svinčnik in ravnilo



Najprej s svinčnikom in ravnilom na leseni deski enakomerno in res natančno določi, kam boš zabil žeblje. Priporočila bi ti, da so žebli med seboj oddaljeni vsaj 1 cm. Poskrbi, da bodo žebli med seboj enakomerno oddaljeni in razporejeni. Mogoče, ti bo lažje, če jih najprej razvrstiš 5 vodoravno in navpično, ostale pa prilagodiš le-tem.

Nato vzameš elastike in jih napneš med žebli. S pomočjo domišljije lahko oblikuješ in gradiš najrazličnejše like, simbole in morda tudi kakšen napis.



- Preden začneš z oblikami in
- ustvarjanjem z elastikami, lahko
- na papirju označiš s pikicami 25
- žebjev. Nanj narišeš nekaj vzorčkov
- ali prosiš odraslega, da ti jih nariše,
- ti pa jih poskusiš ponoviti na deski.



Lahko izdelаш tudi veliko večjo ploskev in na njej oblikuješ različne slike. Bi ti uspelo zgraditi in oblikovati sonce?



FRANČESKA NA ZABAVI

Frančeska obožuje barvanje, slikanje, risanje in vse, kar je povezano z barvami. Čopič je njen spremljevalec. Kako pa si ti spreten z različnimi čopiči?

ZA USTVARJANJE IN IGRO POTREBUJEŠ:

- kljukice
- volno
- cofke
- travo
- palčke za ušesa
- vato
- zobotrebec
- koščke blaga
- perje
- bele liste
- tempera barvice
- lončke



samo
ti ali pa
povabi še
kakšnega
prijatelja



V lončke pripravimo različne barve. Pripomočke pripravimo v različne posodice. S kljukico »primemo« enega od pripravljenih pripomočkov, ga pomočimo v barvo in poskušamo z njim risati. Z nenavadnimi čopiči bo risanje in slikanje zelo zabavno.



S prijatelji določimo temo risanja ali pa vsak nekaj nariše, ostali pa poskušamo uganiti, kaj je narisano.



Kaj pa če izdelamo
vsak svojo škatlo in jo
pobarvamo? Zagotovo
nam bo pri igri prišla prav.



Roka, noga, ušeski, mezinček, koleno ..., vsak del telesa je pomemben. Pridi, ogrejemo noge, roke in celo telo.

ZA USTVARJANJE
IN IGRO
POTREBUJEŠ:

• • • • •

- stole
- vrvico
- karte/sličice
- glasbo
- kartonsko kocko
- flomastre



Lahko to ponoviš?

Odšli bomo na potovanje, kjer v različnih delih sveta srečamo različne živali. Da bomo lahko migali in skakali, se bomo ogreli tako, kot se gibajo živali. Vsak bo izbral eno žival in jo z gibanjem telesa poskušal oponašati, ostali pa se mu bodo pridružili. Lahko skačete kot zajčki ali kenguruji, krillite z rokami in odpirate usta kot krokodili, se zvijate kot kače, tečete hitro kot tigri, letite kot ptice, se zibate kot pingvini, se čudite in obračate glavo kot opice, migate z ritkami kot račke?

V stanovanju

V dnevni sobi postavimo 4 stole ali kakšne druge predmete v obliki kvadrata. Okoli nog stola napeljemo vrvico, tako da nastane lepo prepletena mreža. Kjer so nastala križišča vrvic, s ščipalkami priprnemo najljubše karte ali kakšne druge sličice. Lov nanje se začne. Z visokim dviganjem nog se uspešno gibamo po mreži in v času ene pesmice poskusimo pobrati čim več kart.

Spremeni

Izdelamo kocko, na katero prilepimo ali napišemo različne »ukaze«, kot so: kroži z rokami, hodi čepe, zavrti se, dvigaj noge visoko v zrak, skači po eni nogi, hodi po prstih/petah ... Postavimo se za črto in izberemo enega, ki prvi vrže kocko naprej. Ukaz, ki je obrnjen navzgor, pomeni, da moramo vsi, na primer s kroženjem rok, hoditi do kocke, do naslednjega ukaza. Tisti, ki pride prvi do nje, jo zopet vrže naprej (ali nazaj), nato pa sledimo naslednjemu ukazu.



Znaš oponašati
kameleona?

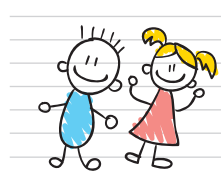
KAJ, KDO, KJE IN KAM

Včasih sanjarimo in si predstavljamo, da postanemo za kratek čas nekdo drug. Opravljamo različne poklice in imamo različne sposobnosti. Na izletu s prijatelji imamo čas, da se predstavljamo v različnih vlogah.

ZA USTVARJANJE
IN IGRO
POTREBUJEŠ:

• • • • •

• ideje



Ta igra mora potekati hitro in je zaradi tega še bolj zabavna. Vsak si lahko izbere eno črko, s katero se bo predstavil. Kdo je, kaj je, kje je doma in kam gre. Vsakokrat, ko je kdo znova na vrsti, mora izbrati novo črko. Seveda pa lahko prijatelja izbereta isto črko. Na primer: Jaz sem Miha, sem mehanik, v Mariboru in grem na malico. Jaz sem Tina, sem trgovka, v Tolminu in grem na tečaj tenisa.

Poskušajte čim hitreje odgovoriti na vsa štiri vprašanja. Tistemu, ki mu uspe največ hitrih predstavitev, je pravi mojster hitrega govorjenja in mišljenja.



Dodajte nova zabavna vprašanja.

VSE O MENI IN KNJIGI IZVEŠ TUKAJ:

 WWW.MALALU.SI

 [MALALU.TJASA](https://www.facebook.com/MALALU.TJASA)

 [MALA.LU](https://www.instagram.com/MALA.LU)

