

SPLETNE IGRE OD A DO Ž



Vključi se.
Vključi **♥** vse.

SPLETNE IGRE OD A DO Ž

Igre zapisale:

Valentina Korbar, Veronika Gaber Korbar in Katarina Picelj

Jezikovni pregled:

Irina Lešnik

Urednica:

Veronika Gaber Korbar

Oblikovanje in grafična priprava:

Rok Roudi

Izdajatelj in založnik:

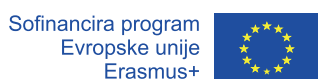
Društvo ustvarjalcev Taka Tuka
Osojna pot 3a, 1000 Ljubljana
Ljubljana, 2021

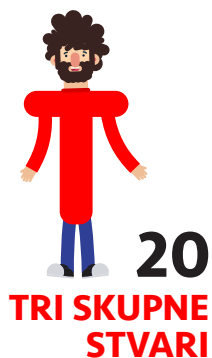
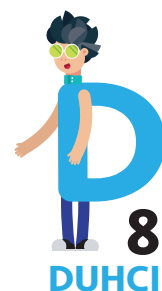
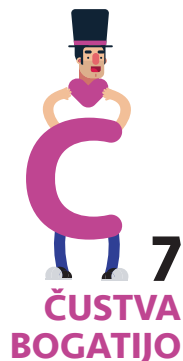
Pričujoča publikacija je nastala v okviru projekta JOIN IN & make a change v podporo učiteljem za popestritev izvajanja pouka na daljavo. Igre so namenjene povezovanju, ustvarjanju pozitivne razredne klime in vzpostavljanju varnega okolja. Igranje iger je priporočljivo pred izvedbo učnega ali vzgojnega programa in v času prostočasnih aktivnosti. Avtorji iger niso znani, saj se te prenašajo ustno na različnih seminarjih, konferencah, gledaliških festivalih in taborih. Igre so prilagojene za delo na daljavo, a se vse lahko igrajo tudi v živo. Še bolj luštno je ☺!

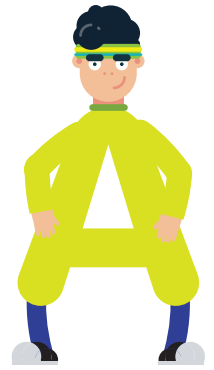
Sodelujoči:

Sxedia stin poli (Grčija), Základní umělecká škola Popelka (Češka), Innocamp (Poljska) in Društvo ustvarjalcev Taka Tuka (Slovenija)

Publikacija je financirana s strani Evropske komisije. Vsebina publikacije odraža izključno stališča avtorjev. Nacionalna agencija in Evropska komisija nista odgovorni za kakršno koli uporabo informacij, ki jih publikacija vsebuje.

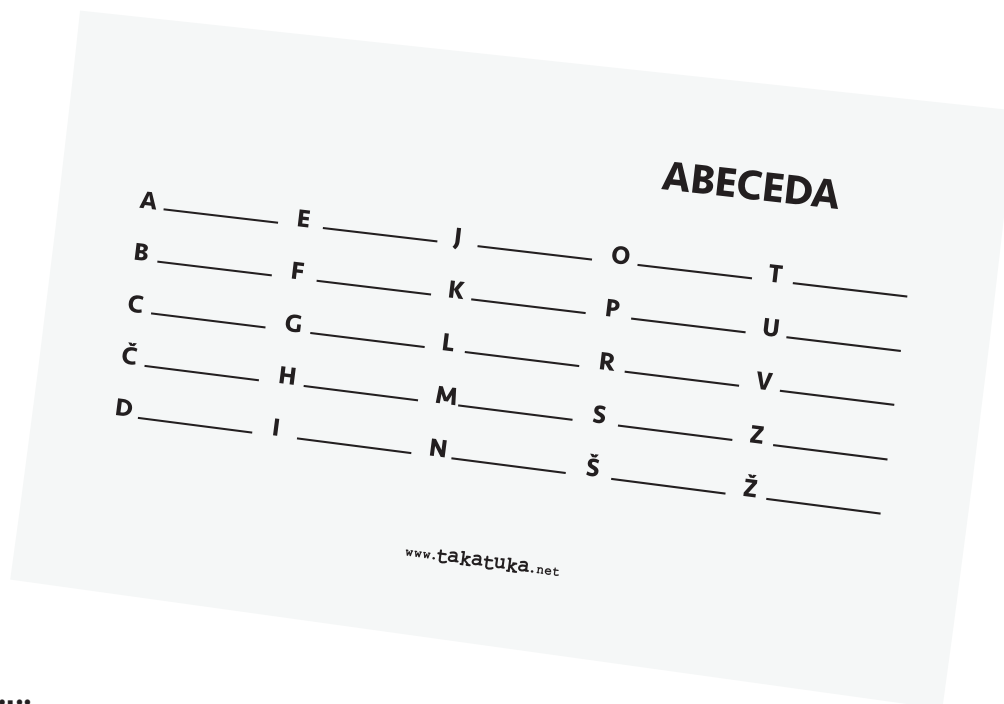






ABECEDA

Namen dejavnosti je poiskati besedo za vsako črko abecede ob vnaprej določeni temi.



○ Učni cilji:

- Razvijanje besedišča
- Iskanje ključnih besed

○ Pripomočki:

- Svinčnik
- Učni list Abeceda (str. 24)

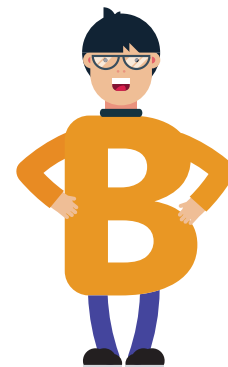
○ Število udeležencev:

- Delo v manjših skupinah

Učitelj izbere temo, ki jo želi raziskovati z učenci. Učence razporedi v skupine po 3-5. Naroči jim, da poiščejo besede, povezane z izbrano temo, za vsako črko abecede. Po 15-20 minutah dela v skupinah, se vsi učenci spet zberejo in delijo svoje besede z ostalimi.

BINGO!

Namen dejavnosti je ugotoviti, čigava slika je prikazana.



○ Učni cilji:

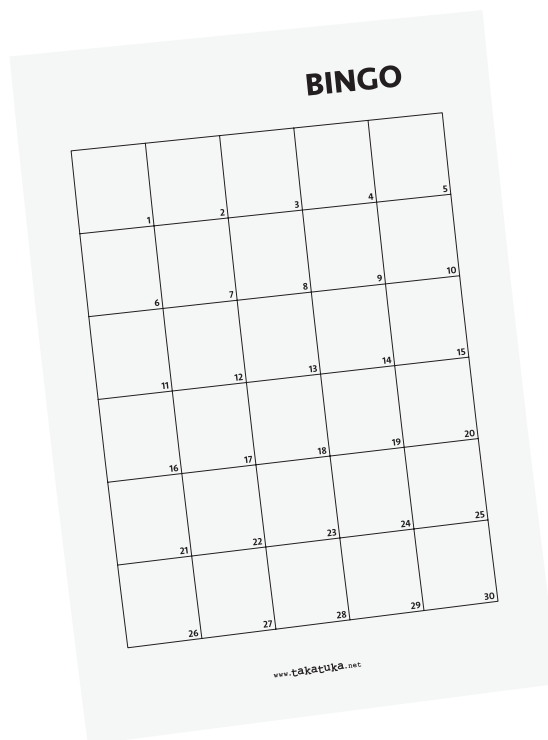
- Vzpostavljanje skupinske dinamike
- Urjenje pozornosti in priklic podatkov

○ Pripomočki:

- Fotografije ključev vsakega učenca
- Učni list Bingo (str. 24)

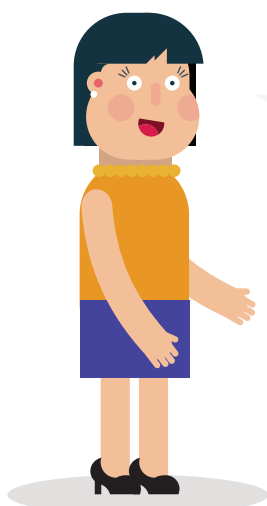
○ Število udeležencev:

- Delo v večji skupini



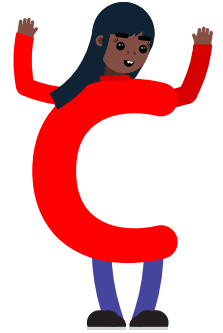
Učitelj prosi učence, da mu pošljejo fotografijo svojih ključev. Fotografije oštevilči od 1 do X (X = število vseh učencev), pripravi številsko tabelo Bingo in projekcijo fotografij s pripadajočo številko. Vsak učenec prejme številsko tabelo in nato se začne projekcija oštevilčenih fotografij. Za vsako fotografijo morajo učenci zapisati pod ustrezno številko v tabeli ime sošolca, za katerega menijo, da je lastnik ključev na fotografiji.

Po koncu projekcije učitelj naglas prebere številke fotografij in pripadajoča imena lastnikov ključev. Učenci preštejejo, koliko pravih odgovorov imajo. Sledi pogovor o samem procesu ugibanja, učitelja zanima predvsem, na podlagi česa so učenci pravilno uganili, komu pripadajo ključi.



Na podlagi česa
ste se odločili, komu
pripadajo ključi?

CIRKUŠKE VRAGOLIJE



Namen dejavnosti je s pomočjo pantomime oponašati cirkuške like.



○ Učni cilji:

- Izražanje skozi gib
- Razvijanje telesne govorice

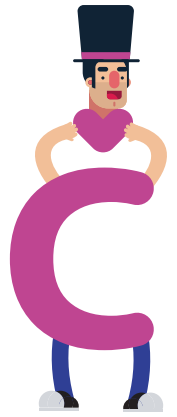
○ Število udeležencev:

- Delo v večji skupini

Učitelj naroči učencem, da si pred računalnikom zagotovijo dovolj prostora, vstanejo in se s telesom obrnejo stran od računalniškega zaslona. Pove jim, da so vstopili v čudežni stroj, ki jih bo spremenil v cirkuške like. Učitelj poimenuje izbrani cirkuški lik (npr. klovn, čarodej, akrobat ...), učenci se ob tem obrnejo proti zaslonu ter ga začnejo oponašati samo s pomočjo giba. Dejavnost se ponovi ob naslednjem izbranem liku.

ČUSTVA BOGATIJO

Namen dejavnosti je poiskati razloge za izražanje čustev.



○ Učni cilji:

- Raziskovanje razlogov za izražanje čustev
- Razvijanje empatije

○ Pripomočki:

- Kolo čustev iz igre Vrtiljak čustev Društva ustvarjalcev Taka Tuka

○ Število udeležencev:

- Delo v večji skupini

Učitelj zavrti kolo čustev in prosi enega od učencev, da določeno čustvo izrazi s pomočjo mimike in gestike. Ostali iščejo razloge, zakaj se oseba tako počuti. Nazadnje učenec izbere enega od razlogov, ki se po njegovem mnenju najbolj sklada z izraženim čustvom. Učenec, ki je izbrani razlog predlagal, pokaže naslednje čustvo in dejavnost se nadaljuje.

Naročilo igre:



www.takatuka.net/vrtiljak-custev

DUHCI

Namen dejavnosti je poiskati skrite učence.



○ Učni cilji:

- Vzdrževanje pozornosti
- Vzpostavljanje skupinske dinamike

○ Število udeležencev:

- Delo v večji skupini



Učitelj prosi vse učence, da vključijo kamere, tako da so vsi vsem vidni. Pove jim, da bo tri od njih skril v drugo »sobo«. Ostali morajo ugotoviti, kateri učenci manjkajo oz. so skriti in to v najkrajšem možnem času.

EDEN PO EDEN

Namen dejavnosti je, da učenci eden po eden brez prekrivanja izgovorijo izbrano besedo.



○ Učni cilji:

- Vzdrževanje pozornosti
- Izostren fokus

○ Število udeležencev:

- Delo v večji skupini

Učitelj prosi vse učence, da vključijo kamere, tako da so vsi vsem vidni. Določi temo, npr. šport. Vsak v skupini poimenuje enega od športov, pri čemer upoštevajo naslednja pravila:

1. Izbrane besede izrekajo eden po eden (ne sme jih govoriti več hkrati).
2. Skupina se ne sme dogovarjati, kdo bo naslednji.
3. Ko posamezen učenec izreče svojo besedo, izključi kamero.

Igro lahko začne kdor koli, nato sledijo ostali. Vsak izgovori svojo besedo, ko čuti, da je na vrsti. Če se hkrati oglasita dva ali več učencev, morajo vsi vključiti kamere in dejavnost se ponovno začne.

FIKTIVNI PREDMET



Namen dejavnosti je uporabiti predmet v funkciji poljubnega drugega predmeta.



Učni cilji:

- Razvijanje domišljije in izražanje idej
- Razmišljanje izven ustaljenih okvirov

Pripomočki:

- Poljuben predmet (npr. ravnilo)

Število udeležencev:

- Delo v večji skupini

Pred začetkom dejavnosti učitelj naroči učencem, da imajo pripravljena ravnila. Nato jih prosi, da ravnila uporabijo, pri čemer morajo upoštevati pravilo, da predmeta ni dovoljeno uporabiti v zanj običajni funkciji.

Opozorilo:

- Če učenci v danem trenutku nimajo idej, jim učitelj omogoči dovolj časa, da se domislijo česa izvirnega in nanje ne pritiska.
- Učenci ne smejo ponavljati drug za drugim.

GOVORI ENO MINUTO

Namen dejavnosti je prosto pripovedovati eno minuto.



Učni cilji:

- Spoznavanje drug drugega
- Izboljšanje govornega nastopanja

Pripomočki:

- Poljubna rdeča karta iz igre *Dej Povej* Društva ustvarjalcev Taka Tuka

Število udeležencev:

- Delo v večji skupini

Učitelj izbere eno od rdečih kart iz igre *Dej povej* in jo pokaže učencem. Prosi jih, da si karto ogledajo in se spomnijo poljubnega življenjskega dogodka, ki ga povezujejo s prikazanim na karti. Nato imajo učenci nekaj časa, da o dogodku prosto pišejo ali rišejo. Ko zaključijo, učitelj vpraša učenca prostovoljca, če bi lahko minuto govoril o izbranem življenjskem dogodku. Po eni minuti se mu zahvali in nato se o izkušnji prostega pripovedovanja skupaj pogovorijo.

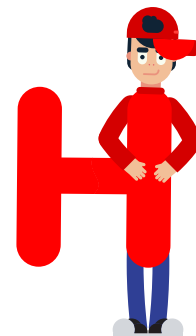
Naročilo igre:



www.takatuka.net/dej-povej

HIŠA STRAHOV

Namen dejavnosti je poustvariti zvoke hiše, v kateri straši.



○ Učni cilji:

- Vzdrževanje pozornosti
- Vzpostavljanje skupinske dinamike

○ Pripomočki:

- Digitalno kolo

○ Število udeležencev:

- Delo v večji skupini



Učitelj izbere zvoke, ki jih navadno povezujemo s hišo, v kateri straši.

Primer:

- 1 – škripanje vrat
- 2 – skovikanje sove
- 3 – smeh čarovnice
- 4 – kriki
- 5 – mijavkanje
- 6 – trkanje

Izbrane zvoke učitelj razporedi v digitalno kolo in ga pokaže učencem. Zavrti kolo in ko ta pristane na določenem zvoku, učenci poskušajo zvok poustvariti, pri čemer si pomagajo z glasom ali z zvoki, ki jih lahko ustvarijo s predmeti v svoji bližini. Dejavnost se ponovi ob naslednjem izbranem zvoku.



IŠČI RAZLIKE

Namen dejavnosti je poiskati razlike.



○ Učni cilji:

- Razvijanje občutka za podrobnosti
- Izboljšanje zmožnosti opazovanja

○ Število udeležencev:

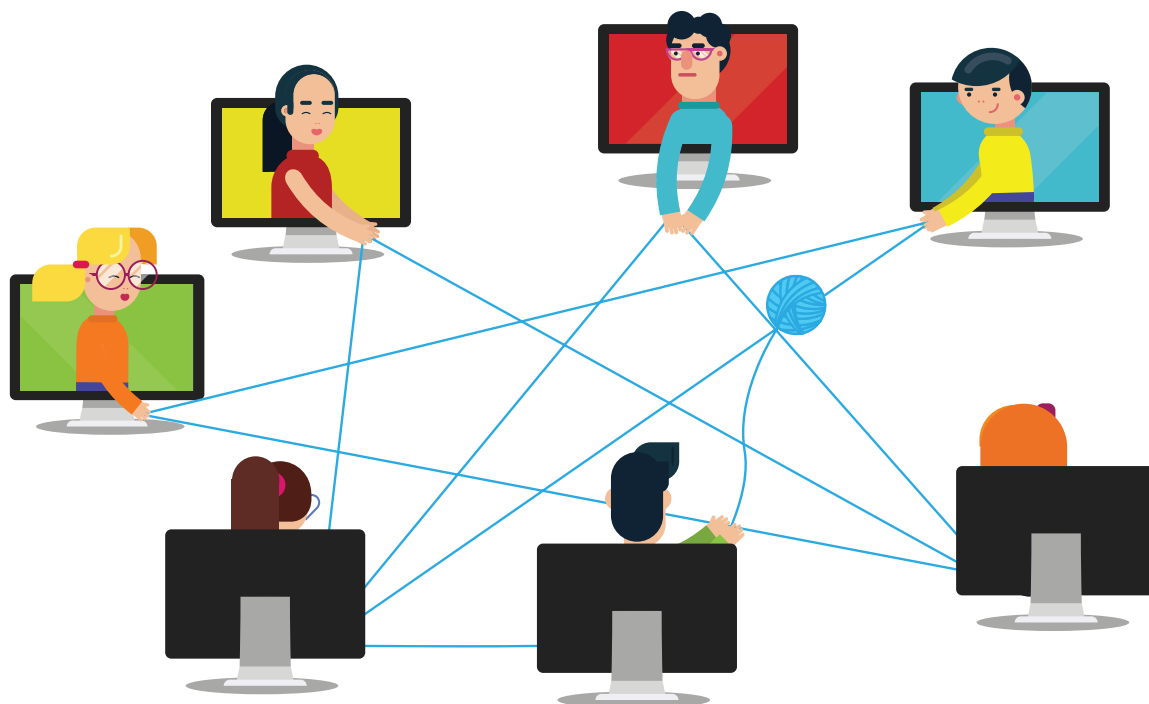
- Delo v parih

Učitelj razdeli učence v pare. Naroči jim, naj pozorno opazujejo, kar vidijo na zaslonu sošolca, s katerim so v paru. Nato naj za dve minuti izključijo kamere in spremenijo 1–3 stvari v prostoru, vidnem na zaslonu, ali na sebi, preden ponovno prižgejo kamere. Drug za drugega ugotavljajo, kaj se je spremenilo.



JAZ TUDI

Namen dejavnosti je poiskati skupna zanimanja.



○ Učni cilji:

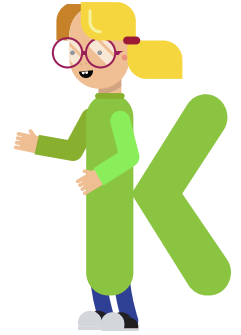
- Vzpostavljanje skupinske dinamike
- Izražanje vrednot, zanimanj, stališč ...

○ Število udeležencev:

- Delo v večji skupini

Učitelj začne dejavnost s poljubno trditvijo, npr. »Rad imam živali.«, »Vsako jutro si umijem zobe.«, »Komaj čakam, da se konča šola na daljavo.« ... Učenci, za katere trditev velja, dvignejo virtualno roko ali se oglasijo v klepetalnici. Učenec, ki se odzove zadnji, postavi naslednjo trditev.

KROG PRIPOVEDOVANJA



Namen dejavnosti je skupno pripovedovanje zgodbe.

○ Učni cilji:

- Izmenjevanje vloge govorca in poslušalca
- Vzdrževanje pozornosti

○ Število udeležencev:

- Delo v večji skupini

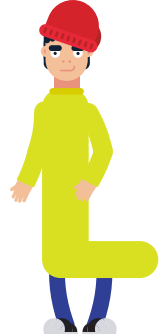
Učitelj prosi vse učence, da vključijo kamere, tako da so vsi vsem vidni. Izbere zgodbo, ki jo vsi poznajo, saj bo vsak izmed njih prispeval del zgodbe. Poljuben učenec začne pripovedovati zgodbo. Na določeni točki preda besedo naslednjemu učencu, ki ga sam izbere, in nato izključi svojo kamero. Dejavnost se nadaljuje, dokler vsak učenec ne prispeva svojega dela zgodbe.

Opozorilo:

- Učenci naj upoštevajo poslušalce in pripoved popestrijo z zanimivimi podrobnostmi.

LISTA SIMBOLOV

Namen dejavnosti je uriti spomin.



○ Učni cilji:

- Izboljšano pomnjenje
- Sodelovanje v skupinah

○ Pripomočki:

- Slika simbolov (str. 26)
- Karte iz igre *Dej povej* Društva ustvarjalcev Taka Tuka

○ Število udeležencev:

- Individualno delo, delo v manjši ali večji skupini

Učitelj projicira sliko z 18 simboli in učencem naroči, da si zapomnijo čim več simbolov. Projekcija slike naj traja 30 sekund. Po prekinjeni projekciji si vsak učenec zapiše simbole, ki si jih je zapomnil.

Sledi razdelitev v skupine po 3–4 učence. Vsaka skupina skupaj poskusi priklicati vseh 18 simbolov. Učenci nato poročajo, kako jim je naloga uspela.



MOJA NASLOVNICA

Namen dejavnosti je ustvariti naslovnico knjige.



Razmišljaj o vsebini,
obsegu, žanru ...



○ Učni cilji:

- Izražanje stališč na ustvarjalen način

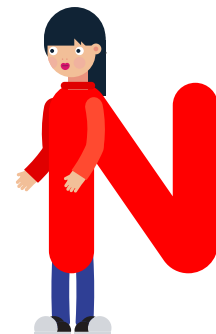
○ Pripomočki:

- List papirja in barvice

○ Število udeležencev:

- Individualno delo, delo v manjši in večji skupini

Učitelj prosi učence, da oblikujejo naslovnico knjige za izmišljeno zgodbo. Naslovnica mora vsebovati: ime in priimek avtorja, naslov in ilustracijo.



NAMIŠLJENI PROSTOR

Namen dejavnosti je vizualizirati namišljeni prostor.



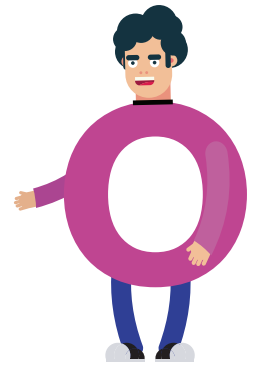
○ Učni cilji:

- Izmenjava in usklajevanje različnih zamisli
- Razvijanje domišljije

○ Število udeležencev:

- Delo v večji skupini

Učitelj prosi vse učence, da vključijo kamere, tako da so vsi vsem vidni. Izbere si naključen namišljeni prostor, npr. železniško postajo. Učencem pove, da bodo prišli na železniško postajo in prevzeli poljubno vlogo nekoga, ki se tam navadno zadržuje. Učitelj nato kliče učence enega za drugim in vsak, ki »pride na postajo«, vstane in samo s pomočjo ponavljajočih se gibov ponazori izbrano vlogo. Ko se v namišljenem prostoru znajde pet učencev, jih učitelj prosi, da okamenijo v izbranem položaju in tako tvorijo t. i. živo sliko. Ostali učenci izberejo naslov za živo sliko. Dejavnost se nadaljuje v naslednjem namišljenem prostoru.



OGLEDALA

Namen dejavnosti je posnemanje telesnih gibov.



○ Učni cilji:

- Vzdrževanje pozornosti
- Nadzorovanje telesnih gibov

○ Število udeležencev:

- Individualno delo, delo v večji in manjši skupini

Učitelj prosi vse učence, da vključijo kamere, tako da so vsi vsem vidni. Naroči jim, naj bodo pozorni na njegovo gibanje in ga poskusijo čim bolj natančno posnemati. Začne z gibi, ki morajo biti dovolj nazorni in počasni, da mu učenci lahko sledijo, kot bi predstavljali njegov odsev v ogledalu.

PLEŠOČI PAPIR

Namen dejavnosti je posnemati premikanje papirja.



Učni cilji:

- Vzdrževanje pozornosti
- Nadzorovanje telesnih gibov

Pripomočki:

- List papirja

Število udeležencev:

- Individualno delo, delo v večji in manjši skupini

Učitelj učencem pokaže list papirja. Naroči jim, da vstanejo in se premikajo, kot se premika papir v njegovih rokah. Učitelj počasi vodi papir in premika posamezne dele, ga prepogne, dvigne v zrak ... Učenci vsak premik lista posnemajo z gibanjem svojega telesa.

RESNICA ALI LAŽ

Namen dejavnosti je ugotoviti, kaj je resnica in kaj laž.



Učni cilji:

- Spoznavanje drug drugega
- Izboljšanje govornega nastopanja

Število udeležencev:

- Delo v parih



Učitelj naroči učencem, da se domislijo dveh resničnih trditvev o sebi in eno laž. Razdeli jih v pare in jim naroči, da si pripravljene trditve med seboj izmenjajo ter poskušajo ugotoviti, katera trditev ni resnična.

SPOMIN



Namen dejavnosti je poiskati pare.



Učni cilji:

- Vzdrževanje pozornosti
- Izboljšanje pomnjenja

Število udeležencev:

- Delo v večji skupini

Dejavnost temelji na igri spomin, vendar se igra brez kart. Učitelj razdeli učence v pare in jim naroči, da si vsak par izbere poljuben gib. Dva učenca izloči iz nabora, ker bosta igralca, ki bosta iskala pare. Igralca začneta izbirati – ko prvi izbere poljubnega sošolca, mora ta pokazati predhodno izbrani gib. Nato prvi igralec izbere naslednjega sošolca in če se njegov gib ujema s prvim, je našel par. Oba dela para v tem primeru izključita kameri. Ker je prvi igralec našel par, je ponovno na vrsti, v nasprotnem primeru pa z igro nadaljuje drugi igralec. Zmagovalec je tisti od obeh igralcev, ki zbere več parov.

ŠKATLA PRESENEČENJA



Namen dejavnosti je ugotoviti, če pripovedovalec govori resnico.

○ Učni cilji:

- Izboljšanje govornega nastopanja
- Urjenje poslušanja

○ Pripomočki:

- Škatla
- Poljuben predmet

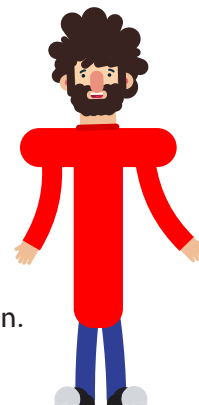
○ Število udeležencev:

- Individualno delo, delo v manjši in večji skupini



Preden se dejavnost začne, učitelj naroči učencem, da si izberejo poljuben predmet in ga postavijo v škatlo. Prostovoljca prosi, da opiše predmet v škatli ali poljuben drug predmet. Njegov opis mora biti karseda natančen in prepričljiv, da bodo ostali verjeli, da opisuje predmet v škatli. Ostali učenci pozorno poslušajo in po predstavitvi glasujejo, ali je učenec res opisoval predmet v škatli (resnica) ali ne (laž). Po glasovanju sledi pogovor, v katerem učenci razložijo, zakaj so izbrali resnico ali laž, kaj jih je prepričalo oz. kaj je v njih vzbudilo dvome ...

TRI SKUPNE STVARI



Namen dejavnosti je poiskati tri skupne stvari in jih predstaviti na ustvarjalen način.

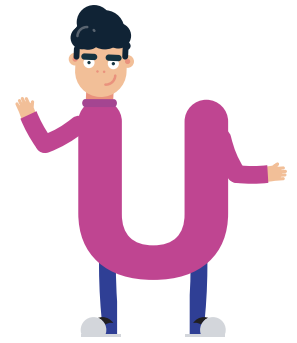
○ Učni cilji:

- Spoznavanje drug drugega
- Razvijanje ustvarjalnosti

○ Število udeležencev:

- Delo v manjših skupinah

Učitelj razdeli učence v skupine po 4–5. Naroči jim, da poiščejo tri zanimive stvari, ki so jim skupne, in poiščejo način, da jih predstavijo na čim bolj ustvarjalne načine.



USTVARI ZGODBO

Namen dejavnosti je ustvariti zgodbo ob pomoči kart iz igre *Dej povej*.



www.takatuka.net

○ Učni cilji:

- Izboljšanje asociativnega mišljenja
- Razvijanje domišljije

○ Pripomočki:

- Karte iz igre *Dej povej* Društva ustvarjalcev Taka Tuka

○ Število udeležencev:

- Delo v večji skupini

Naročilo igre:



www.takatuka.net/dej-povej

Učitelj projicira karte. Učencem pove, da bodo s pomočjo kart ustvarili zgodbo. Prvi učenec izbere poljubno karto in na podlagi karte pove del zgodbe, nato drugi učenec nadaljuje z naslednjo itd. Dejavnost se nadaljuje, dokler niso uporabljene vse karte.

VODENO RISANJE

Namen dejavnosti je risati po navodilih.



Učni cilji:

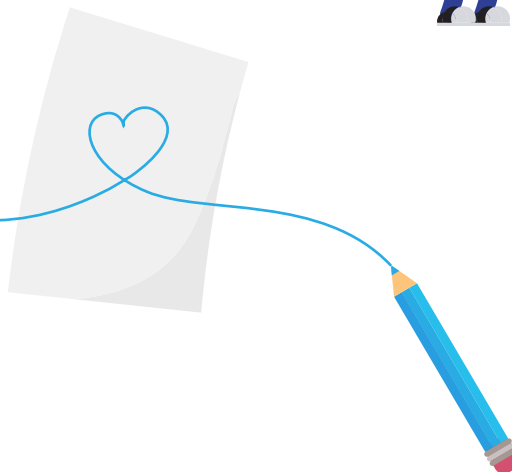
- Podajanje natančnih navodil
- Urjenje poslušanja

Pripomočki:

- Barvice in dva lista papirja – za vsakega učenca

Število udeležencev:

- Delo v parih



Učitelj učencem naroči, da narišejo enostavno risbo. Ko risbo dokončajo, jih razdeli v pare. Vsak par se odloči, kdo bo prvi podajal navodila in kdo bo risal. Učenec, ki daje navodila, opisuje svojo risbo karseda natančno, tako da lahko sošolec riše po njegovih navodilih. Nato se vlogi v paru zamenjata. Na koncu na novo nastali risbi primerjata z izvirnima in se pogovorita o samem procesu.

ZAPLEŠI

Namen dejavnosti je plesati ob glasbi.



Učni cilji:

- Sprostitev
- Ogrevanje

Število udeležencev:

- Delo v večji skupini



Učenci si pred računalnikom zagotovijo dovolj prostora, da se bodo lahko gibali. Učitelj jim naroči, da začnejo s plesom, ko zaslišijo glasbo, in obmirujejo na mestu, ko glasba potihne. Dejavnost se večkrat ponovi.



ŽOGANJE

Namen dejavnosti je navidezno žoganje.



Učni cilji:

- Vzpostavljanje skupinske dinamike
- Vzdrževanje pozornosti

Število udeležencev:

- Delo v večji skupini

Učitelj začne z igro tako, da zakliče »(ime poljubnega učenca) ujemi« in poda namišljeno žogo v njegovo smer. Učenec, ki žogo dobi, se za podajo zahvali, tako da reče »(ime tistega, ki mu je žogo podal) hvala« in izbere naslednjega učenca. Ko je skupina že dobro uigrana, lahko učitelj doda še več namišljenih žog, dokler igra ni več obvladljiva.

ABECEDA

A _____ E _____ J _____ O _____ T _____
B _____ F _____ K _____ P _____ U _____
C _____ G _____ L _____ R _____ V _____
Č _____ H _____ M _____ S _____ Z _____
D _____ I _____ N _____ Š _____ Ž _____

BINGO

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20
21	22	23	24	25
26	27	28	29	30

