



IGRE NEKOČ IN DANES V VRTCU MEDVODE

Projekt EKO SMO MI



Šolsko leto 2015/2016

V šolskem letu 2015/2016 smo v Vrtcu Medvode v okviru projekta Eko smo mi, načrtovali in pripravili poleg vsebin z ekološko tematiko tudi vsebine in dejavnosti z naslovom, **IGRE NEKOČ IN DANES**, ki so bile osrednja tema zaključnega dne ob **Dnevu Zemlje, 22. aprila**.

Na ta dan smo odprli vrata predvsem babicam in dedkom, katerega so se udeležili v res velikem številu.

IZHODIŠČA pri izbiri in načrtovanju vsebin so bila:

- medgeneracijsko sodelovanje enot v svoji bližnji okolici,
- obujanje iger, ki so se jih igrali nekoč starši in stari starši,
- spodbujanje h gibanju skozi igro, kar pozitivno vpliva na motorični, kognitivni in čustveni razvoj otrok,
- spodbujanje pozitivnih socialnih odnosov (medsebojne povezanosti in prijateljstva).

Ekokoordinatorke so v svojih enotah skrbale za aktivno načrtovanje in izvedbo načrtovanih vsebin na ravni enote.

Enota	Ekokoordinatorica enote
Ostržek	Kaja Tomšič
Medvoška	Špela Podnar
Preska	Lucija Einhauer
Sora	Vesna Oseli
Senica	Jana Drol
Smlednik	Tatjana Šinkovec
Smlednik, novi	Jožica Jelovčan
Pirniče	Alenka Ložar
Uprava	Nataša Rijavec

Enota: **MEDVOŠKA**

1. Naslov: **ŠKARJE, PAPIR, KAMEN**

Cilj: Razvijanje reakcije in hitrosti.

Kratek opis igre:

Dve skupini se postavi druga nasproti drugi v igralnem polju. Igralci stojijo v koloni. Vsakemu določimo

številko po vrsti od ena naprej.

Voditelj pokliče eno številko. Igralec iz vsake skupine, ki mu pripada številka pride do sredine in se ustavi nasproti soigralca na razdalji enega koraka. Na znak z rokami pokažeta ali papir ali škarje ali kamen (papir, ki ga premaga kamen, kamen, ki premaga škarje, škarje, ki premagajo papir). Kdor zmaga, mora uloviti nasprotnika z dotikom, preden ta pride do svoje skupine. Voditelj kliče različne kombinacije števil.

2. Naslov: **POSKOK NAPREJ**

Cilj: Razvijanje odzivnosti in slušnega zaznavanja.

Kratek opis igre:

Igralci se postavijo na črto, drug ob drugega. Ko voditelj izgovori ime neke živali, ki živi na zemlji (lisica, lev ...), skočijo igralci naprej. Ko izgovori ime živali, ki leti (vrabec, osa, metulj ...), igralci skočijo v zrak. Ko izgovorijo ime vodne živali (morski pes, delfin, hobotnica ...), igralci počepnejo. Igramo lahko na izpadanje ali na kazenske točke. Zmaga igralec, ki pravilno poskakuje in najdlje ostane v igri.

3. Naslov: **TI SI JOŠT**

Cilj: Razvijanje ravnotežja in tipnega zaznavanja.

Kratek opis igre:

Izbranemu igralcu prevezemo oči, nakar se postavi na sredino kroga.

Igralci se premikajo v krogu. Na sredini je naključno izbran igralec z zavezanimi očmi. Ko ta zakliče »stoj«, se vsi ustavijo, on pa iztegne roko. Tisti, na katerega kaže, stopi naprej, nakar igralec, ki ima zavezane oči, poskuša z tipanjem ugotoviti, na koga je pokazal. Če se mu posreči in pove igralčevo ime, zamenjata vlogi in igra se nadaljuje.

Enota: **OSTRŽEK**

1. Naslov igre: **MATI ALI JE KRUH ŽE PEČEN?**

(preko 100 let stara otroška ljudska igra z Gorenjske, na temo - krušna, pisana mati – mačeha)

Cilj: Gibanje, orientacija, zabava.

Kratek opis igre:

Otroci stojijo v polkrogu in se držijo za roke.

Zadnji otrok (vpraša): »Mati, ali je kruh že pečen?«

Mati (odgovori): »Ne, na pol zažgan.«

Zadnji otrok: »Kdo ga je zažgal?«

Mati: »Poredna (ime naslednjega otroka, ki drži zadnjega otroka – torej predzadnji) npr. – Maja!«

Mati pelje polkrožno, držeče se otroke pod dvignjenima rokama zadnjega in predzadnjega otroka tako, da ima po zaključku podhoda predzadnji otrok zaklenjene – prekrižane roke.

Mati poje ali govori: »Zaprimo jo/ga v klet, da ne pride več na svet!«

Zadnji otrok, ki ostane do konca nezaklenjen spet, znova vpraša po kruhu.

Igra se odvija vse do predzadnjega otroka in nato zadnjega in prvega otroka mati sama zaklene z obratom okoli otrokove osi tako, da imata tudi poslednja dva otroka zaklenjene oz. prekrižane roke. Da se krog zaklenjenih otrok sklene, se primeta za prosti dlani prekrižanih rok.

Mati zažuga: »Tako, le v kleti ostanite poredneži, jaz grem na dnino.«

Mati jim obrne hrbet in odide, a otroci se razklenejo in kriče razbežijo. Mati jih lovi. Prvi ujeti otrok prevzame vlogo Zadnjega otroka.

2. Naslov igre: **KOZA KLANF**

Cilj: Gibanje, koncentracija, razmišljanje, zabava.

Kratek opis igre:

To je pastirska igra, ki pa so se jo kasneje igrali tudi na mestnih dvoriščih. Na škatlo (ali na kaj podobnega) so postavili kakšno prazno konzervo in na vrh te kamenček ali »muho«. S črto so zamejili prostor, ki je bil običajno pravokotne oblike. Eden je pastir (stoji znotraj pravokotnika), naloga ostalih pa je zbiti kozo s kamenčki (vsak ima lahko samo enega). Na začetku »zbijalci« mečejo kamne v kozo, pastir pa se ta čas malo umakne, da ne pride do kake resne poškodbe. Ko »zbijalci« vržejo svoje kamne seveda ostanejo brez in se morajo napotiti v pravokotnik, da jih dobijo nazaj. V tem času jih lahko pastir lovi, vendar le, če se ne držijo svojega kamna, ko ta leži na tleh. Če se držijo za kamen na tleh, jih pastir ne more uloviti, ko pa kamen dvignejo, jih pastir spet lahko začne loviti. Kogar pastir ujame, postane sam pastir. Če kdo zbije kozo, mora pastir najprej pobrati vse dele in jih postaviti nazaj, šele nato se lahko spet loti lovljenja.

3. Naslov igre: **CESAR IN KRALJ**

Cilj: Gibanje, iznajdljivost, sodelovanje.

Kratek opis igre:

Igralci se razdelijo v dve enako številni skupini. Skupini si stojita v dveh vrstah nasproti druga drugi, pri čemer se igralci vsake skupine med seboj trdno držijo za roke. Eni skupini poveljuje »cesar«, drugi pa »kralj«. Igro navadno začne »cesar«, ki reče ali zapoje: »Cesar pošilja svoje vojake v boj in pošlji Franca naprej.« Imenovani vojak nato stopi iz svoje skupine in na vso moč steče proti nasprotni skupini, pri čemer se trudi nasprotnikovo vrsto prebiti in razdeliti. Če se mu to posreči, lahko pripelje svojemu »cesarju« ujetnike, ki jih je iztrgal iz vrste. Če pa ne ujame nobenega, sam postane ujetnik »kralja« in mu mora zvesto služiti. Potem isto pesem prevzame kralj, ki pošlje »v boj« enega od svojih igralcev. Tako se skupini izmenjujeta, dokler eden od obeh vladarjev ne ostane brez vojske.

Enota: **PIRNIČE**

1. Naslov igre: **TETA POTUJE, TETA POČIVA**

Cilj: Razvijanje eksplozivne moči.

Kratek opis igre:

Otroci se postavijo v krog in se pri tem držijo za roke. Z izštevanko določimo otroka, ki bo vodil igro. Pred otroke postavimo stole, katerih mora biti eden manj, kot je otrok. Otrok, ki vodi igro, prične prepevati: »Teta potuje, teta potuje, teta potuje ...!« otroci se držijo za roke in tekajo okrog stolov dokler otrok, ki vodi igro ne zapoje. »Teta počiva!«

Takrat se morajo otroci spustiti in se najhitreje usesti na stole. Otrok, ki ostane brez stola, je izločen iz igre. S seboj odnese stol, se usede nanj ter spremlja razplet igre. Zmaga otrok, ki ostane zadnji v igri in bo tudi vodil naslednjo igro.

2. Naslov igre: **ČRNA KUCHARCA**

Cilj: Razvijanje koordinacije.

Kratek opis igre:

Otroci se primejo za roke in tvorijo krog. Z izštevanko določimo otroka, ki bo vodil igro. Ta se postavi izven kroga, hodi v smeri urinega kazalca, ter vpraša otroke: »A je črna kuharica doma?«

Otroci odgovorijo: »Ne, ne, ne!«

Vodja: »Trikrat bom okoli šla/ šel, potlej bom izbirala. Ti si lepa, ti si lepa, ti si pa najlepša/i«.

Otrok ki se ga dotakne pri najlepša/i, se mu pridruži pri naslednjem obhodu. Tako se voditelju pridružujejo otroci. Otrok, ki ostane sam, postane črna kuharica. Otroci sklenejo krog okrog njega, ter mu zapojejo:

TI BOŠ PA DOMA OSTAL/A, (3X)

SUHE ŽEMLJE RIBAL/A.

Črna kuharica pa jim odvrne:

JAZ NE BOM DOMA OSTAL/A, (3X)

Z VAMI BOM NA RAJŽO ŠEL/ŠLA.

3. Naslov igre: **PETELINJI BOJ**

Cilj: Razvijanje koordinacije in eksplozivne moči.

Kratek opis igre:

Za igro morata biti vsaj dva, oziroma parno število otrok. Otroci se postavijo po parih tako, da si stojijo nasproti z obrazi. Otroci stopijo na eno nogo, roke prekrizajo na prsih in se s poskakovanjem na eni nogi zaletavajo drug v drugega. Poskušajo spraviti nasprotnika iz ravnotežja, da bi stopil na obe nogi. Zmaga petelinček, ki prvi uspe spraviti nasprotnika iz ravnotežja.

Enota: **PRESKA**

1. Naslov igre: **MARIČKA - KRALJIČKA**

Cilj: Razvijanje slušnega zaznavanja in pomnenja.

Kratek opis igre:

Marička sedi v plešočem krogu in miži.

MARIČKA JE KRALJIČKA, LEPA KAKOR PTIČKA, ZLATO KRONO NOSI, ZA BELI GROŠEK PROSI.

Eden izmed otrok ji da kamenček v dlan: VRAN TE JE PIKNIL, VRAN TE JE PIKNIL ...

Marička ugiba, kdo ji je dal kamenček.

ČRNA NOČKA, BEL JE DAN – IŠČI, IŠČI – KDO JE VRAN.

Še ne ugane.

IŠČI, IŠČI, DO NOČI, TA JE BIL, KI ZDAJ KRIČI.

Pogodi ga.

ZGRABI GA ZA KLJUNČEK, PERJE MU IZDERI, V ČRNO KAJBO DENI IN ZAPRI MU DVERI!

Potegne ga v sredino kroga, a sama stopi v krog.

2. Naslov igre: **RAJANJE**

Cilj:

Kratek opis igre:

Z desno nogo poskočimo, odpodimo starko zimo,

Z levo nogo kakor z desno, povabimo zlato Vesno in povzdignemo ročice.

Da vzcvetajo nam cvetice, in krog, krog, krog, da bo vriskal hrib in log.
Pa na desno tri stopinje – polni hrami, polne skrinje,
še na levo tri korake – ura teče tike – take,
dva koraka proti sredi – zlata volja v sončni skledi;
in okrog, okrog, okrog – vse vrti se – hrib in log.

Enota: **SMLEDNIK novi**

1. Naslov igre: **ŠKARJICE BRUSITI** (v prostoru)

Cilj: Razvijanje hitrosti in reakcije, poimenovanje barv.

Kratek opis igre:

Na stolih v krogu sedijo vsi otroci razen enega (ga izštejemo), hodi v sredini in brusi škarjice. Sprašuje: » Ali pri vas škarjice brusite?« Pri komer se ustavi mu odgovori: »Ne, poglejte pri (poimenuje otroka po imenu ali pove barvo njegove majic, slike na njej ali druge podrobnosti). Ko obišče nekaj otrok, odrasli reče, da se zamenjajo ali zaploska in otroci si morajo poiskati drug prostor. Kdor ostane brez stola je naslednji za brušenje.



2. Naslov igre: **KOVTRČKI**

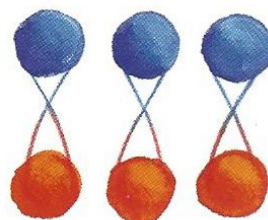
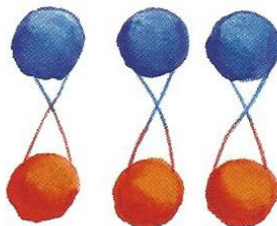
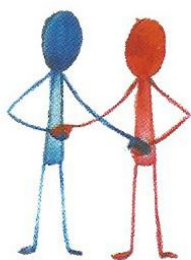
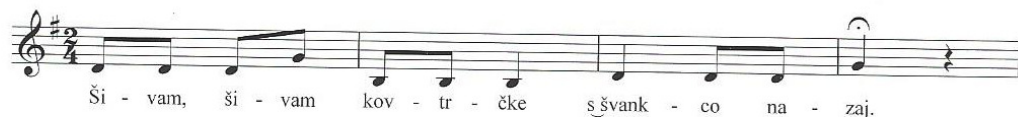
Cilj: Razvijanje koordinacije, orientacije v prostoru in občutka za ritem.

Kratek opis igre:

Otroci se v parih postavijo v kolono drug za drugim. Otroka sta vštric in se primeta spredaj v višini prsi križem za roke. Razdalja med pari naj bo približno en meter. Otroci med petjem hodijo naprej, in sicer napravijo na vsako četrtniko en korak. Ob besedi »nazaj« se sunkovito

obrnejo nazaj v nasprotno smer (levi otrok se obrne v desno, desni pa v levo), ne da bi se

Šivam, šivam kovtrčke



spustil. V taki obliki se igra poljubno ponavlja. Pari se lahko postavijo v dve nasprotni koloni. V tem primeru se koloni približujeta in oddaljujeta.

3. Naslov igre: **GUMITVIST**

Cilj: Razvijanje koordinacije in vztrajnosti.

Kratek opis igre:

Dva igralca stopita na notranjo stran elastike in jo napneta okoli svojih gležnjev. Igra z elastiko pri kateri igralec poskuša določeno kombinacijo skokov čim bolj pravilno izvesti na različnih težavnostnih stopnjah (zviševanje elastike od gležnjev do pod pazduhe ali spreminjanje širine napetih vrvic – oženje s stoji z nogo ob nogi ali z elastiko okrog ene noge, tresenje elastike ipd.).

Med igro sonožno skačemo in lahko govorimo: usa, usa, usa, sa, pipi, duga, čara, pa.



Enota: **SMLEDNIK stari**

1. Naslov igre: **ZGRABI ZA REP**

Cilj: Ukrasti otroku rutico, ki jo ima zataknjeno za hlačami.

Kratek opis igre:

Za igro je potrebno vsaj deset igralcev. Vsak otrok ima rutko ali trak, zataknen zadaj za hlače, tako da je videti kot rep. Otroci tekajo po igrišču in skušajo ukrasti rep drugim, medtem pa pazijo, da ga kdo ne ukrade njim. Kdor dobi rep, ga doda k svojemu zadaj na hlače. Igra je končana, ko samo en igralec ostane z vsemi repi.

2. Naslov igre: **STOLP**

Cilj: Zadeti z žogo predmet, ki je na sredini kroga.

Kratek opis igre:

Otroci naredijo krog, izštejemo pa enega, ki stopi v sredino. Otroci stojijo v krogu približno pol metra eden od drugega. Eden od otrok drži žogo. Otrok v sredini kroga stoji poleg škatle ali vedra.

Otroci v krogu skušajo zadeti predmet v sredini. Žogo si lahko podajajo, ne smejo pa se premakniti z mesta. Otrok v sredini mora preprečiti, da bi žoga zadela predmet. Ko to enemu od igralcev uspe, postane le ta varuh predmeta na sredini.

3. Naslov igre: **KDO JE POLŽ**

Cilj: Čim prej priteči do dogovorjenega mesta.

Kratek opis igre:

Vse otroke zberemo na določenem mestu na igrišču. Postavimo jih v vrsto drug poleg drugega. Dogovorimo se, do kam bodo tekli (na primer do tobogana, ograje ...). Na naš znak vsi stečejo, kdor je zadnji, je polž.

Igro se jim lahko oteži npr. skačite po eni nogi, hodite nazaj, poskakujte, žabji poskoki ...

Enota: **SENICA**

1. Naslov igre: **MOJ KLOBUK**

Cilj: Urjenje pozornosti in koncentracije, pridobivanje občutka pripadnosti skupini.

Kratek opis igre:

Posedemo se v krog. Vzgojiteljica ima klobuk. Pričnemo peti neskončno pesem. Pri vsaki novi ponovitvi podamo klobuk naslednjemu v krogu in izgovorimo njegovo ime. Klobuk potuje v krogu in ko pride nazaj k vzgojiteljici se igra zaključi.

Enota: **SORA**

1. Naslov igre: **GOSPODARJA NI DOMA**

Cilji:

- ✿ uvajanje otrok v igre, kjer je treba upoštevati pravila,
- ✿ pomen »športnega obnašanja«,
- ✿ spoznavanje iger iz preteklosti, ki so značilne za naše kulturno okolje,
- ✿ hitrost reagiranja oz. hitro reagiranje – razvijanje hitrosti,
- ✿ razvijanje koordinacije.
- ✿ spodbujanje pozitivnih socialnih odnosov.

Kratek opis igre:

Izštevanka določi gospodarja.

Otroci potegnejo črto in se postavijo za njo. Nekaj metrov pred črto se usede gospodar in se pretvarja, da spi. Medtem, ko gospodar spi, otroci tiho prestopijo črto in govorijo: »Gospodarja ni doma, mi pa hruške jest.«

Naenkrat gospodar vstane in steče za otroki. Zasleduje jih do črte, preko nje pa ne sme.

Igra se ponavlja toliko časa, dokler gospodar nekoga ne ujame. Tisti, ki ga gospodar ulovi, postane gospodar v naslednji igri.

2. Naslov igre: **KOV TRE ŠIVATI**

Cilji:

- ✿ uvajanje otrok v igre, kjer je treba upoštevati pravila,
- ✿ spoznavanje iger iz preteklosti, ki so značilne za naše kulturno okolje,
- ✿ razvijanje koordinacije oz. skladnost gibanja,
- ✿ razvijanje moči rok,
- ✿ usvajanje osnovnih gibalnih konceptov: zavedanje prostora (kje se telo giblje), načina (kako se telo giblje), spoznavanje različnih položajev in odnosov med deli lastnega telesa in med ljudmi,

- ☼ spodbujanje pozitivnih socialnih odnosov.

Kratek opis igre:

Izštevanka določi prvega igralca, ki bo začel igro.

Igralci se postavijo v vrsto. V primerni razdalji drug od drugega pokleknejo in se z rokami uprejo v tla.

Prvi igralec v vrsti spretno preskakuje vse otroke. Ko preskoči zadnjega otroka, todi sam poklekne in se z rokami upre v tla. Igralci drug za drugim preskakujejo druge igralce, tako kot bi skakali čez kozo v telovadnici.

Igre je konec, ko se otroci utrudijo in upehajo.

3. Naslov igre: **POSKOČNA ŽOGICA - VAJE Z ŽOGICO**

Cilji:

- ☼ spoznavanje iger iz preteklosti, ki so značilne za naše kulturno okolje,
- ☼ hitrost reagiranja oz. hitro reagiranje – razvijanje hitrosti,
- ☼ razvijanje koordinacije oko – roka,
- ☼ urjenje v metanju, ujemanju in vodenju žogice,
- ☼ spodbujanje pozitivnih socialnih odnosov.

Kratek opis igre:

- ☼ žogico vrzi navpično v zrak in jo ujemi,
- ☼ žogico vrzi pod kolenom in jo ujemi,
- ☼ žogico vrzi za hrbtom v zrak in jo ujemi,
- ☼ žogico vrzi v zrak, se obrni in jo ujemi,
- ☼ žogico vrzi v zrak, medtem ko je v zraku zaploskaj in jo ujemi,
- ☼ žogico meči ob zid in jo ujemi preden pade na tla,
- ☼ žogico vrzi ob zid, pusti, da se odbije od njega in še od tal, nato jo ujemi,
- ☼ žogico vrzi ob tla in jo »tapkaj« - čim hitreje jo z dlanmi odbijaj od tal.

Otrok naj si še sam izmisli svoje vaje.