



# INTERAKTIVNE IGRE ZA SPODBUJANJE IN KREPITEV ŽIVLJENJSKIH VEŠČIN

ZA UČENCE PRVEGA VZGOJNO-IZOBRAŽEVALNEGA  
OBDOBJA OSNOVNE ŠOLE





# UVODNE IGRE



## IGRA BREZ DOTIKA

### CILJI:

#### Učenci:

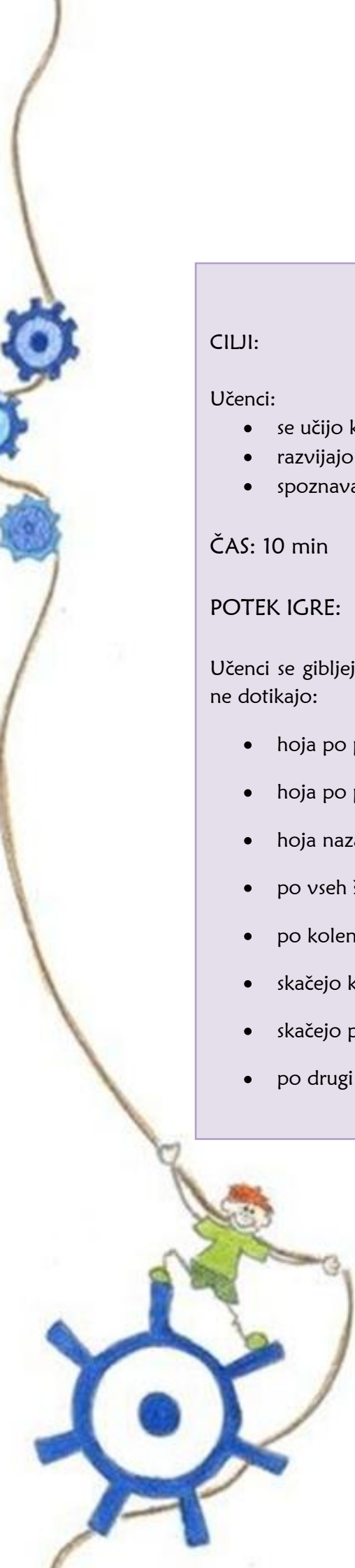
- se učijo kontrolirati svoje gibe;
- razvijajo občutek telesa v prostoru;
- spoznavajo nebesedno sporazumevanje.

ČAS: 10 min

### POTEK IGRE:

Učenci se gibljejo po prostoru, vse pod pogojem, da se med seboj ne dotikajo:

- hoja po prstih,
- hoja po petah,
- hoja nazaj,
- po vseh štirih,
- po kolenih in komolcih,
- skačejo kot žabe,
- skačejo po eni nogi,
- po drugi nogi...



## KOŠARA SADJA

### CILJ:

- učenci se sproščeno vključujejo v igro in pridobivajo občutek pripadnosti;

ČAS: 10 min

### POTEK IGRE:

Učenci postavijo stole v krog in sedejo. Učitelj/ica jih porazdeli v skupine: skupina jabolk, hrušk, banan ... Učitelj/ica je v sredini kroga. Ko reče npr.: »banane-jabolka«, morajo učenci teh skupin zamenjati mesta. Če pa zakliče: »Košara je padla!«, morajo zamenjati prostore vsi učenci. Učitelj, ki je v sredini kroga, se poskuša usesti na enega od stolčkov. Kdor ostane brez sedeža kliče dalje.

## KAJ MI JE V TEM PROSTORU NAJBOLJ VŠEČ

### CILJ:

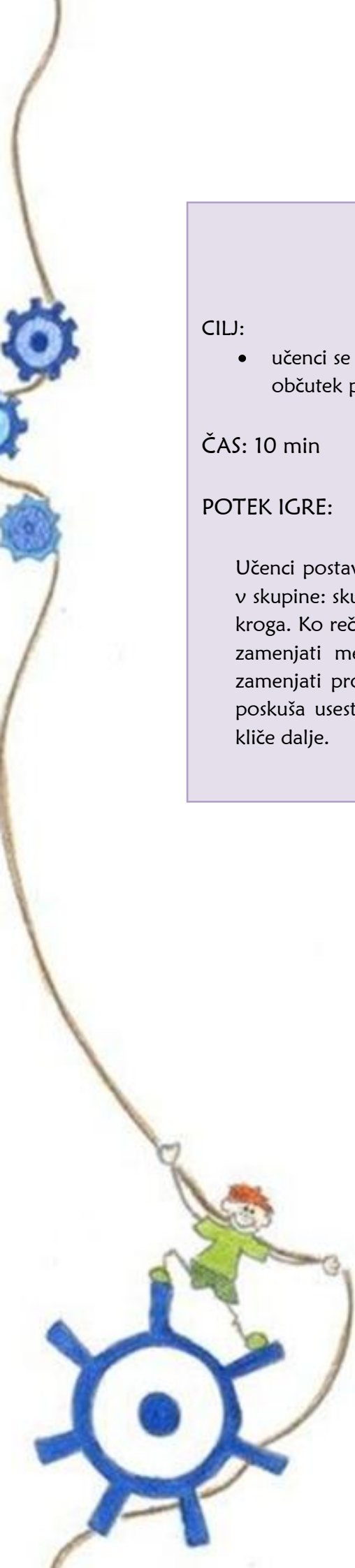
- učenci spoznavajo sebe in se učijo postavljati vprašanja.

ČAS: 15 do 20 min

### POTEK IGRE:

Vsi učenci se ozrejo po učilnici (oz. prostoru, v katerem so). Vsak si izbere neko stvar ali predmet v prostoru, ki mu je najbolj všeč. Nato tistega, ki si je prvi izbral neko stvar, vsi sprašujejo. Npr. Ali je mogoče zelene barve? Ali je vezalka na Majinem čevlju? ...

Igra poteka toliko časa, dokler kdo ne ugame predmeta.



## PAJKOVA MREŽA

### CILJI:

#### Učenci:

- spoznavajo sebe in druge;
- skozi igro pridobivajo občutek pripadnosti;
- razmišljajo o sebi in svojih lastnostih, željah.

ČAS: 10 min

### POTEK IGRE:

Učenci sedijo v krogu. Prvi (učitelj) prime za konec vrvice, pove kaj mu je všeč, česa ne mara, kaj ga jezi, kaj si želi...in vrže klobčič naslednjemu. Igra se tako nadaljuje, dokler niso vsi povezani.

## TO SEM JAZ

### CILJI:

#### Učenci:

- se učijo vživljanja v drugo osebo (empatija);
- razmišljajo o svojih značilnostih;
- vadijo predstavljanje v skupini.

ČAS: 10 min

### POTEK IGRE:

Učenci se razdelijo v pare; eden leže na velik kos papirja, drugi pa riše obris njegovega telesa. Potem pa skupaj narišeta podrobnosti. Vsak predstavi sliko svojega para. (Učitelj vodi pogovor: Kako ste se počutili, ko so vas risali? Kako ste se počutili, ko ste risali svoj par? Ste zadovoljni z risbo? Bi kaj spremenili? Kaj?...)



## RAČKE

### CILJI:

#### Učenci:

- se telesno razgibajo;
- se preizkusijo v vlogi vodje in krepijo pozitivno identiteto.

ČAS: 10 min

### POTEK IGRE:

Učitelj določi »mamo raco«, vsi drugi učenci pa so njeni otroci, ki jo morajo posnemati. Mama raca se guga, maha s krili in se plazi, vsi drugi pa jo posnemajo. Več kot ima mama raca domišljije, bolj je igra zabavna.

Igro lahko učitelj izvede tudi tako, da vsakdo pride na vrsto kot mama raca, drugi pa ga morajo posnemati.



# IDENTITETA



## TO SMO MI

### CILJI:

- učenci gradijo klimo skupinske povezanosti, ki temelji na spoštovanju razlik in strpnosti.

Čas: 20 min

### Potek igre:

Učitelj vzame velik format papirja in ga razdeli na toliko delov, kot je učencev. Vsak mora v svoj del prispevati nekaj svojega (narisati, nalepiti, odtisniti...). Pogovor teče o pojmu MI.

### Vprašanja za zaključek:

Kako vam je bila igra všeč?

Kako ste se počutili med igro?

Kaj vam je bilo pri igri še posebej zanimivo?

## POIŠČITE TISTE, KI JIM PRIPADATE

### CILJI:

### Učenci:

- razmišljajo o pripadnosti in izključenosti iz skupine;
- vadijo neverbalno sporazumevanje.

ČAS: 20 min

### POTEK IGRE:

### *Varianta:1*

Vsi učenci imajo zaprte oči in počakajo, da jim učitelj na čelo nariše barvno piko. Vsak kot učilnice označimo z drugo barvo in tako dobimo zaklonišča. Učencem razložimo, da se kmalu oglasila sirena, ki bo naznanila nevarnost. Na znak sirene odprejo oči. Vsak učenec mora poiskati svojo skupino in oditi z njo v ustrezno zaklonišče. Razvrščajo se v popolni tišini; sporazumevajo se lahko neverbalno; lahko pomagajo drug drugemu, vendar brez besed.



## POIŠČITE TISTE, KI JIM PRIPADATE

### *Varianta:2*

Nekaterim učencem učitelj nariše pike, ki barvno ne ustrezajo nobeni skupini, ravno tako ne označi zaklonišč. Preprosto dobijo navodila, naj učenci poiščejo svojo skupino in najdejo skupno zaklonišče.

Po igri nadaljujejo s pogovorom:

Kaj se je dogajalo z vami po znaku alarma? Kako ste se počutili, ko so vas sprejeli v skupino? Kako so se počutili tisti, ki jih nihče ni hotel sprejeti? Ali je vendarle katera skupina sprejela tiste, ki niso imeli ustreznega znaka? Kaj pomeni biti sprejet v neko skupino, kaj pa biti izključen (zavržen)? Kdo je tisti, ki odloča, kdo je drugačen? Ali vam je prijetno, če vas obeležijo kot drugačnega? Ali ste to že doživeli?

## POIŠČITE TISTE, KI JIM PRIPADATE

### *Varianta:3*

Učencem učitelj na uho prišepne neko žival. Na znak učitelja se vsi začnejo oglašati kot žival, katero jim je prišepnili na uho (psi – lajajo, mačke – mijavkajo ...). Poiskati morajo svojo skupino in oditi v svojo hiško.

### VPRAŠANJA ZA ZAKLJUČEK:

Kako vam je bila igra všeč?

Kako ste se počutili med igro?

Kaj vam je bilo pri igri še posebej zanimivo?

## LOVLJENJE ZMAJEVEGA REPA

### CILJ:

- učenci se učijo sodelovati za dosego skupnega cilja;

ČAS: 10 - 15 min

### POTEK IGRE:

Učitelj pove učencem, da se je v preteklosti štelo za junaško dejanje, če je vitez obglavil zmaja. Pove jim tudi, da pa se bodo oni igro igrali malo drugače, in sicer tako, da bodo učenci poskušali uloviti in »ukrasti« njegov rep. Učenci se razdelijo v dve skupini in se postavijo v vrsto tako, da stojijo drug za drugim. Drug drugega v posamezni skupini primejo za boke. Zadnji v vrsti si za pas oz. hlače zatakne ruto, ki predstavlja »zmajev rep«. Tisti, ki stoji prvi v skupini in predstavlja »zmajevo glavo«, prične lov za repom drugega zmaja. Rep mora »ukrasti« oz. potegniti izza hlač drugemu zmaju. Zmaji se med lovljenjem ne smejo razkleniti.

### VPRAŠANJA ZA ZAKLJUČEK:

Kako vam je bila igra všeč?

Kako ste se počutili med igro?

Kaj vam je bilo pri igri še posebej zanimivo?

Ali vas je kaj oviralo pri lovljenju?





# ČUSTVA



## PANTOMIMA

### CILJ:

- učenci urijo prepoznavanje in poimenovanje čustev ter se zavedajo govorice telesa.

Čas: približno 2 minuti na učenca

### Potek igre:

Na začetku se učitelj z učenci pogovarja o čustvih. Učitelj pove, da vsi ljudje doživljamo, čutimo veliko različnih čustev. Ta se lahko tekom dneva, včasih celo tekom ure menjajo, ali pa občutimo več čustev hkrati. Skupaj poimenujejo nekatera čustva: veselje, žalost, presenečenje, strah, sram, osamljenost, razočaranje, jeza, bes... Ko čustvo poimenujejo, učitelj učence prosi, naj na obrazu in s telesom pokažejo to čustvo. Učitelj opiše, kar vidi (npr.: nasmeh, stisnjene pesti in ustnice...). Učitelj razloži pojem govorice telesa. Ni nam treba govoriti, da pokažemo, kako se počutimo, gibi telesa so kot znakovni jezik, ki nam sporoča.

### Različica:

Potrebujemo listke z zapisanimi čustvi in ogledalo.

Učitelj na manjše listke zapiše različna čustva. Učenec vleče listek in s telesom pokaže to čustvo. Učitelj pred učenca postavi ogledalo, da se lahko vidi v njem. Naj otrok pove, kaj vidi.

### VPRAŠANJA ZA DISKUSIJO:

Ali so si nekatera čustva, izrazi podobni? (žalosten, osamljen, osramočen)  
Učitelj poudari, da kljub temu, da preko govorice telesa prepoznavamo čustva, ne moremo biti čisto prepričani, kaj nekdo čuti. Za potrditev je človeka potrebno vprašati.

Kaj se lahko zgodi, če mislimo, da nekdo občuti določeno čustvo, on pa v resnici čuti nekaj drugega? (npr. mislimo, da je nekdo jezen in ga pustimo samega. V resnici pa je osamljen in ga s svojim vedenjem še bolj prizadenemo)

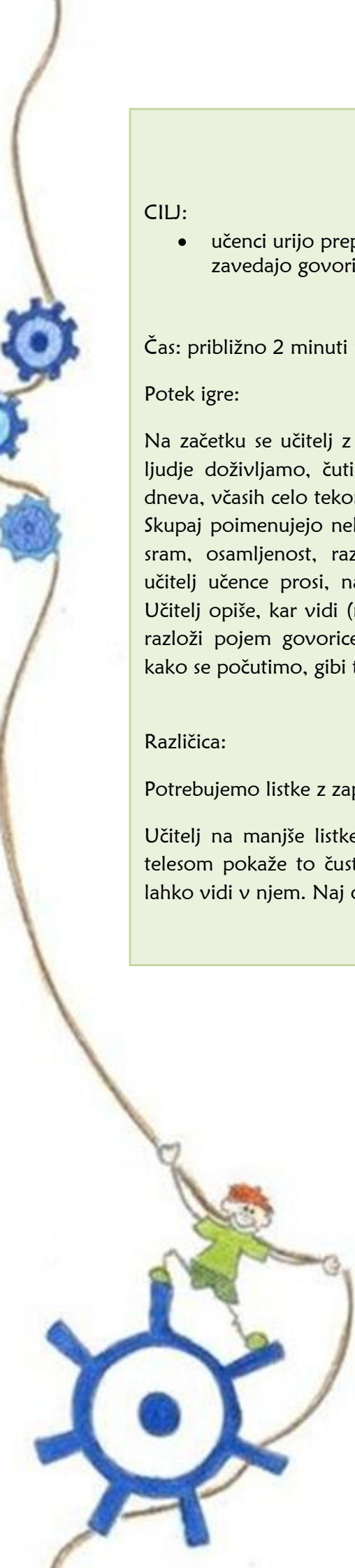
### VPRAŠANJA ZA ZAKLJUČEK:

Kako vam je bila igra všeč?

Kako ste se počutili med igro?

Kaj vam je bilo pri igri še posebej zanimivo?

Na kakšen način lahko še pokažemo naša čustva? (npr. kako bi to storili z glasovi?)



## KARTICE Z OBRAZI

### CILJI:

#### Učenci:

- prepoznavajo čustva;
- prepoznavajo situacije v katerih občutijo določena čustva;
- razmišljajo o tem, kaj počnejo, kadar občutijo določeno čustvo.

ČAS: 20 minut

### POTEK IGRE:

Učitelj pripravi po kartice z narisanim obrazom, ki izraža določeno čustvo, npr. veselje, žalost, jeza, strah, ... Kartic naj bo toliko, kolikor je učencev.

Učitelj narobe obrnjene kartice položi na mizo, prvi učenec vleče kartico in pove, katero čustvo je prikazano. Nato učitelj postavi učencu vprašanje, zakaj misli, da je ta oseba žalostna, vesela... kaj se je zgodilo. Igro lahko razširite še z dodatnimi vprašanji: »Kdaj se ti počutiš tako? Kaj takrat storiš, počneš?«

### VPRAŠANJA ZA ZAKLJUČEK:

Kako vam je bila igra všeč?

Kako ste se počutili med igro?

Kaj vam je bilo pri igri še posebej zanimivo?



## SLONČEK DUMBO IN NJEGOVA ČUSTVA

### CILJ:

- Učenci razvijajo sposobnost prepoznavanja občutkov in empatijo do drugih;

ČAS: 20 min

PRIPOMOČKI: velik papir s sliko Slončka Dumba, lepilni trak, pisalo;

### POTEK IGRE:

Učitelj na velik list natisne ali nariše podobo Slončka Dumba (priloga). Položi jo na tla, učenci pa se posedejo okoli slike. Učitelj jih spomni, kako se je počutil Slon Dumbo, ko so ga zbadali zaradi njegove nerodnosti in zelo velikih ušes. Nato spodbudi učence, da razmišljajo in si poskušajo predstavljati, kako se je Dumbo počutil.

Učenci z besedami opisujejo njegovo počutje. Učitelj vsakič, ko kdo pove nov izraz (npr. žalosten, osamljen, prizadet, jezen, prestrašen ...), odtrga en kos papirja, na katerem je narisana slonček Dumbo (glave ne raztrga).

Učitelj učence prosi, da pomislijo kako bi se Dumbu opravičili. Učenci naštevajo prijazne besede, s katerimi bi opisali Slončka Dumba ( prijazen, čustven, razumevajoč, iznajdljiv, pameten, ...). Hkrati pa ob vsaki prijazni besedi prilepijo košček slončka nazaj. Prijazne besede iščejo vsaj tako dolgo, da niso prilepljeni vsi koščki. Ko so prilepljeni vsi koščki in je Dumbo cel, mu učitelj nariše nasmešek na obraz.

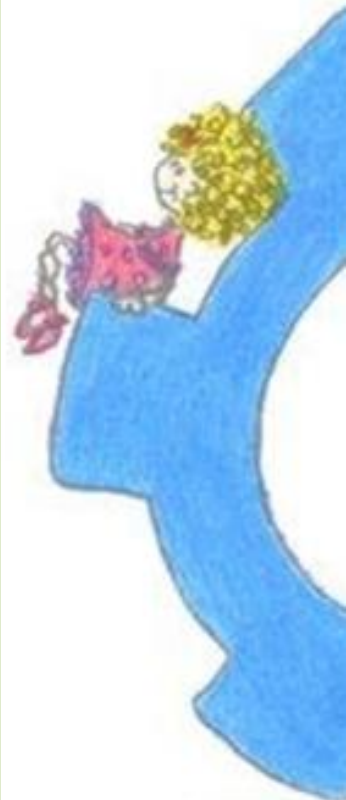
### VPRAŠANJA ZA ZAKLJUČEK:

Kako se počutite, če vam kdo reče kaj zlobnega?

Kako se počutite, če vi koga prizadenete?

Ali lahko po tem, ko se vam nekdo, ki vas je prej prizadel, opraviči še vseeno čutimo neprijetna čustva?

Kako bi se izognili temu, da bi eden drugega prizadeli?





# KOMUNIKACIJA IN MEDOSEBNI ODNOSI



## ANA, KJE SI?

### CILJ:

- učenci razvijajo tipno, slušno, vidno občutljivost.

ČAS: 10 min

### POTEK IGRE:

Učenci sedijo v krogu. Dva učenca sta z zavezanimi očmi v sredini. Učitelj ju rahlo zavrti, da zgubita orientacijo, nato učenca poskušata ujeti drug drugega s pomočjo vprašanja »Ana, kje si?« in odgovora »Tukaj sem!«. Ko se ujameta, stopi v krog drug par.

### VPRAŠANJA ZA ZAKLJUČEK:

Kako vam je bila igra všeč?

Kako ste se počutili med igro?

Kaj vam je bilo pri igri še posebej zanimivo?

## OGLAŠANJE ŽIVALI

### CILJ:

Učenci:

- spoznavajo različna čutila in se jih zavedajo;
- prepoznavajo različne možnosti izražanja.

ČAS: 15 min

### POTEK IGRE:

Učitelj učencem razdeli slike živali. Vsak otrok mora oponašati oglašanje živali, ki jo ima na sliki. Ostali morajo po glasu prepoznati in poiskati na slikah to žival.

### VPRAŠANJA ZA ZAKLJUČEK:

Kako vam je bila igra všeč?

Kako ste se počutili med igro?

Kaj vam je bilo pri igri še posebej zanimivo?



## DIŠI

### CILJ:

- učenci spoznavajo neverbalno komunikacijo, prepoznajo različne možnosti izražanja.

ČAS: 10 min

### POTEK IGRE:

Učenci sedijo v krogu. Vsak učenec si zamisli neko stvar in mora brez besed pokazati, kaj občuti pri različnih vonjavah (parfum, dim, pecivo, umazane nogavice...).

### VPRAŠANJA ZA ZAKLJUČEK:

Kako vam je bila igra všeč?

Kako ste se počutili med igro?

Kaj vam je bilo pri igri še posebej zanimivo?

## KAČA

### CILJ:

- učenci spoznavajo različna čutila, razvijajo občutljivost čutov;
- učenci skozi igro pridobivajo občutek pripadnosti skupini.

ČAS: 20 min

### POTEK IGRE:

Učitelj učence razdeli v skupine po največ 14 učencev. Učenci med sabo oblikujejo kačo tako, da se primejo za roke ali dlani in zaprejo oči. Prvi v kači odpre oči in vodi ostale. Kačo lahko vodi čez namišljene ali prave ovire. Lahko se gibajo v počepu ali po prstih na nogah. Signale za premikanje si lahko dajejo le s prsti na rokah.

### VPRAŠANJA ZA ZAKLJUČEK:

Kako vam je bila igra všeč?

Kako ste se počutili med igro?

Kaj vam je bilo pri igri še posebej zanimivo?

Na kaj ste morali biti še posebej pozorni pri hoji z zaprtimi očmi, da ste vedeli v katero smer morate hoditi? (sluh, tip)

## SPOR ALI SPORAZUM – DVE ZGODBI

### CILJI:

#### Učenci:

- spoznavajo pomen dogovarjanja, sporazuma, popuščanja, kompromisa;
- učenci iščejo možne rešitve konfliktov.

ČAS: 40 min

### POTEK IGRE:

- Učitelj učencem pove/prebere obe zgodbi.
- Povabi jih k različnim oblikam poustvarjanja (likovno, dramsko...) obeh zgodb, ki omogoča podoživljanje in vživljanje.
- Nadaljujejo z diskusijo. V pomoč so naslednja vprašanja : Kateri zaključek zgodbe vam je bolj všeč? Zakaj? V kateri zgodbi je problem ostal nerešen? V kateri je rešen? V kateri zgodbi je nasilje?...

### ZGODBI:

#### 1. Dva ovna na brvi

Na brvi se srečata dva ovna.

Prvi reče: »Umakni se mi!«

Drugi reče: »Umakni se mi!«

Prvi reče: »Jaz sem bil prvi na brvi!«

Drugi: »Nisi bil ti, jaz sem bil prvi!«

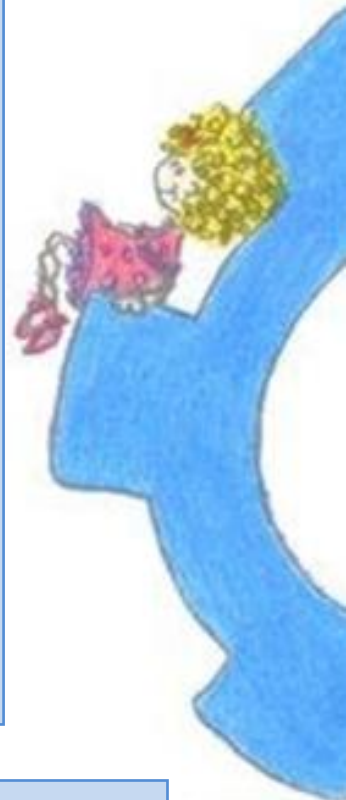
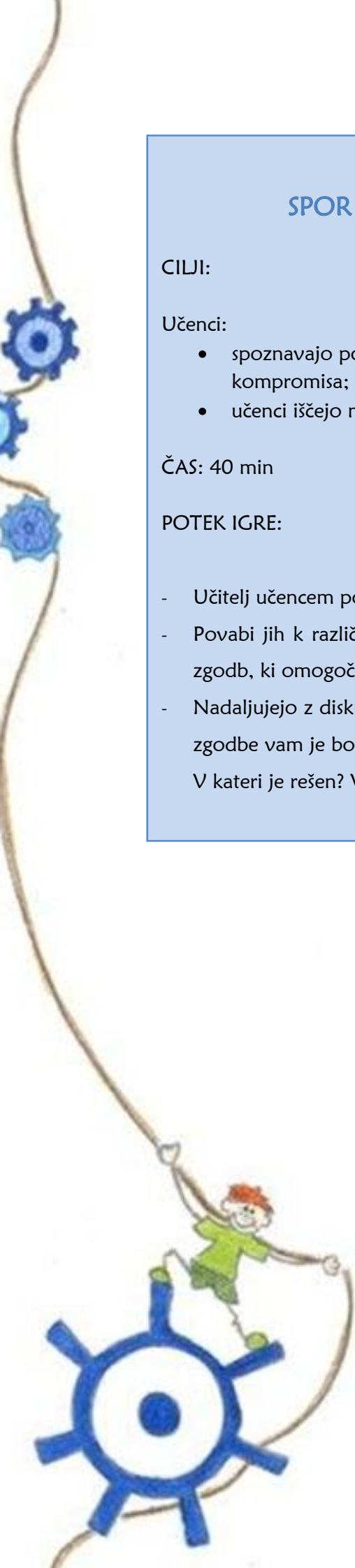
Prvi: »Jaz vsak dan hodim po tej brvi in imam več pravice do nje.«

Drugi: »Prek te brvi so prečkali reko že moji predniki, to je moja brv.«

»Zdaj boš pa videl!« zakriči prvi.

»Zdaj boš pa videl!« zakriči drugi.

Zatem se oba ovna zaletita drug proti drugemu, močno treščita z rogovi in oba padeta v hladen potok.





## 2. Dva osla in seno

Dva osla sta privezana s skupno vrvjo. Ob vsakem oslu je majhen kupček sena. Vsak osel poskuša doseči svoje seno, vendar je vrv prekratka, da bi lahko oba hkrati jedla. To ju strašno razjezi in začneta močno vleči vsak na svojo stran. Skačeta, ritata in vlečeta, vendar brez uspeha. Nato utrujena sedeta, da bi se odpočila in razmislila o vsem. Naenkrat pa se spogledata in obema pade na pamet rešitev: »Seveda najprej bova šla skupaj do prvega kupčka sena in ga skupaj pojedla, zatem bova skupaj pojedla še drug kupček sena.«

### VPRAŠANJA ZA ZAKLJUČEK:

Kako vam je bila igra všeč?

Kako ste se počutili med igro?

Kaj vam je bilo pri igri še posebej zanimivo?





# ODLOČANJE



## MI VSI RAZLIČNO RAZMIŠLJAMO

### CILJ:

- učenci krepijo veščine odločanja.

ČAS: 15 min

### POTEK IGRE:

Učitelj razloži učencem, da je izbira nekaj, za kar se odločiš. Na primer, lahko se odločiš, da boš brcal žogo na cesti ali na igrišču. Učitelj vpraša učence, katera izbira je varnejša in zakaj. Učitelj se z učenci pogovarja o tem, kako pomembno je izbrati varne odločitve in jih vpraša o njihovih izbirah.

Učitelj s kredo označi tri različna področja v prostoru; področje ZA, področje PROTI, področje za NEVTRALNE. Učencem zastavlja vprašanja: Ali bi morali učenci delati domače naloge doma? Ali bi radi tudi v dežju hodili na sprehode? Ali bi morali starši svoje otroke kaznovati, kadar naredijo nekaj zelo narobe? Ali bi lahko učenci sami izbirali, kaj bodo jedli za malico? ...

Ob vsakem vprašanju gredo otroci na prostor, ki ponazarja odgovor na vprašanje. To ponovijo tri do štirikrat.

### VPRAŠANJA ZA ZAKLJUČEK:

Kaj se je dogajalo med to aktivnostjo?

Ali so vsi izbrali enako?

Zakaj si se ti tako odločil?

Ali je bilo kdaj težko sprejeti odločitev? Zakaj?

Ali si kdaj sprejel odločitev samo zato, ker je tvoj prijatelj šel tja?

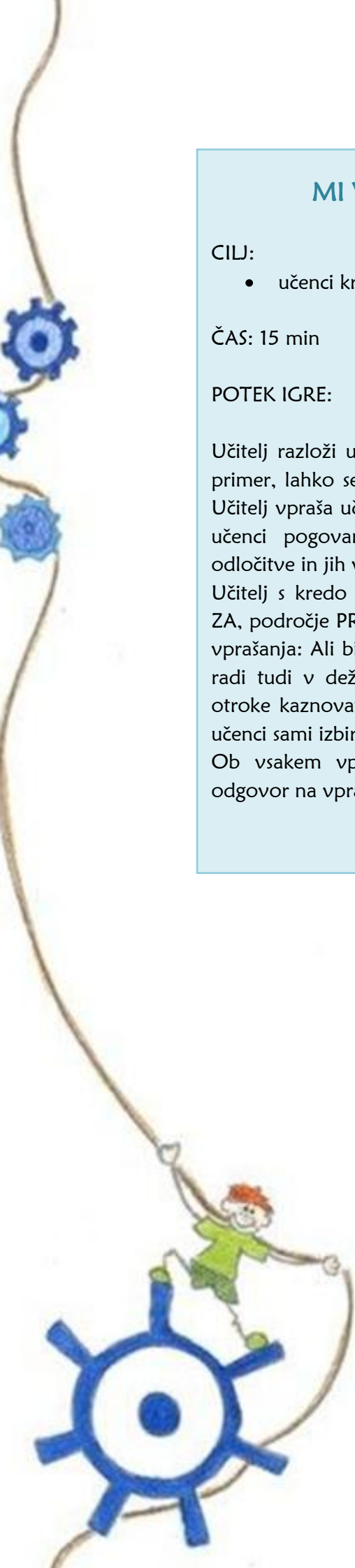
Kdaj je lahko to, da storiš kot je izbral prijatelj nevarno?

Če želi tvoj prijatelj storiti nekaj, pri čemer se lahko poškoduješ, kaj bi lahko naredil?

Kako vam je bila igra všeč?

Kako ste se počutili med igro?

Kaj vam je bilo pri igri še posebej zanimivo?



## PIRAMIDA ZDRAVKA

### CILJ:

- učenci usvajajo in krepijo veščine odločanja s pomočjo prehrambne piramide.

ČAS: 30 min

### PRIPOMOČKI:

model male piramide prehrane in telesne dejavnosti, velika pola papirja oz. velik karton, barvni papir (dva odtenka zelene, oranžna, rumena in rdeča), stari časopisi, revije, barvice, flomastri, ...

### POTEK IGRE:

Otroci skupaj z učiteljem (ali sami, v paru ali manjših skupinah) izdelajo velik model piramide, ki jo bodo postavili v učilnico ali obesili na steno učilnice.

Na veliko polo papirja učitelj nariše ogrodje piramide prehrane in telesne dejavnosti – štiri poličke, zgornje tri so razdeljene še na polovico, pomaga si z malim modelom. Ob strani nariše stopnice (za stoječi model nariše ogrodje tako, da ga potem izreže in postavijo – lahko uporabi tudi karton). Učitelj razloži učencem, da želi skupaj z njimi postaviti veliko piramido, ki bo vsem pomagala pri odločanju in izbiri zdravih živil in aktivnosti. Učence povabi k sodelovanju.



Učitelj skupaj z učenci najprej pogleda mali model piramide in se z njimi pogovarja o tem, kaj je zdrava prehrana, zakaj so poličke vedno manjše, kaj predstavljajo različne barve poličk (zeleni in oranžni odtenki in rdeča), katera živila so na posameznih poličkah in zakaj (živila, ki so višje, jih otroci težje dosežejo in zanje je bolje, da jih uživajo čim manj ...).

Piramida s svojo obliko ponazarja, katere hrane naj bo na jedilniku največ. Največ naj bi zaužili tiste hrane, ki se nahaja na dnu piramide in zmanjševali količino jedi, ki ji sledi proti vrhu piramide. Torej, najmanj naj bi uživali tisto vrsto hrane, ki se nahaja v vrhu piramide. Da bo še bolj jasno, so posamezna polja pobarvana kot luči na semaforju:

**Zelena se deli na dva odtenka:** v temnejšem zelenem polju so sestavljeni

ogljikovi hidrati, kot so kruh, žita, riž, testenine ..., v svetlo zelenem polju

pa se nahajajo živila iz skupine sadje in zelenjava. Živil s teh polj je potrebno pojesti čim več.

**Oranžna se deli v dva odtenka:** na temno oranžni polici so živila iz skupine mesa, mesnih izdelkov, rib jajc in oreščkov, na svetlo oranžni pa so mleko in mlečni izdelki. Živila iz teh skupin naj bodo bolj pusta oz. posneta – učitelj naj učencem ta dva pojma razloži.



**Rdeča:** Na tej polici se nahajajo maščobe, olja in slaščice. Živila na vrhu piramide se uživajo redko. Učitelj mora poudariti, da je potrebno uživanje živil iz vseh petih glavnih prehranskih skupin. Vsaka skupina vsebuje določene hranilne snovi, ne pa vseh, ki jih potrebujemo. Prav zato živila iz ene skupine ne morejo v celoti nadomestiti živil iz druge skupine in nobena skupina živil ni pomembnejša od druge. Za dobro zdravje potrebujemo živila iz vseh skupin. Nato učitelj z učenci nadaljuje izdelavo piramide tako, da izrežejo barvne trakove in z njimi pokrijejo police – rdeč trak gre na čisto zgornjo polico, pod njo svetlo oranžen, temno oranžen, na spodnji dve pa še zelena odtenka. Nato učenci iz časopisov in revij izrežejo slike posameznih živil (ali jih narišejo). Z izrezki živil zapolnijo prazne barvne police. Učitelj naj pogovor vodi v to smer, da naj učenci naštevajo živila, ki gredo na posamezno poličko, ter kaj od naštetega imajo najraje, zakaj so živila za njih pomembna, zdrava/manj zdrava.

Nato naj učitelj učence preusmeri na stopnice. Vpraša jih, kaj predstavljajo? Pomagati jim mora do pojma gibanje. Poudari naj, kako pomembno je, da sta telesna aktivnost in prehrana uravnotežena. Pogovarjajo se naj o tem, kako se gibajo čez dan, kaj vse počnejo, da so aktivni (hodijo v hribe, smučajo, igrajo z žogo ...). Na stopničke naj nalepijo slike različnih aktivnosti.

Sledi povabilo na sestavljanje obrokov. Na papir naj narišejo krožnik in živila, ki so jih pojedli za določen obrok. Izbrana živila naj primerjajo s piramido in ugotavljajo, kaj so pojedli, kaj pa bi na podlagi piramide spremenili. Sestavijo lahko svoje jedilnike. Izdelani model piramide lahko dobi svoje stalno mesto v učilnici, tako da se bodo učenci lahko na podlagi piramide odločali za posamezne obroke (npr. popoldansko malico doma).

#### VPRAŠANJA ZA ZAKLJUČEK:

Kako vam je bila igra všeč?

Kako ste se počutili med igro?

Kaj vam je bilo pri igri še posebej zanimivo?



## SAMOTNI OTOK

### CILJ:

- učenci prepoznajo osebe in stvari, ki so jim v življenju pomembne.

ČAS: 20 minut

### POTEK IGRE:

Učitelj učencem pove izmišljeno kratko zgodbico »Vsak izmed vas lahko odpotuje za dva tedna na samotni otok. Vsak učenec lahko vzame s seboj samo 5 predmetov ali oseb.« Učencem naj učitelj pusti nekaj minut za razmislek, nato naj vsak pove svojo izbiro in jo (če želi) na kratko obrazloži. Po končani aktivnosti lahko učitelj učence vpraša, kako težka se jim je zdela naloga ter kakšne težave so imeli pri izbiri.

### VPRAŠANJA ZA ZAKLJUČEK:

Kako vam je bila igra všeč?

Kako ste se počutili med igro?

Kaj vam je bilo pri igri še posebej zanimivo?





# IGRE ZA ZAKLJUČEK



## POMETAMO

### CILJ:

- učenci se na simbolni ravni razbremenijo, drug drugemu izkazujejo skrbno, naklonjeno vedenje.

ČAS: 15 min

### POTEK IGRE:

Učenci se razdelijo v pare. Eden od para se uleže na trebuh, drugi poklekne ob njem. Z robom dlani drsi po telesu ležečega, kot bi zbiral drobtinice na mizi. Ko se mu zazdi, da je pometel že vse drobtinice, jih z obema dlanema pobere, se dvigne in jih odnese v koš za smeti, kjer strese dlani. Nato otroka obrneta vlogi. Na ta način lahko »pometajo« slabo voljo, jezo, glasnost itd.

## PRI TEBI MI JE VŠEČ...

### CILJ:

- učenci se vživljajo v lastnosti drugega, izražajo naklonjenost.

ČAS: 10 minut

### POTEK IGRE:

Igra poteka verižno. Učenec, ki začne prvi, svojemu levemu sosedu izreče stavek: »Pri tebi mi je všeč...« in nadaljuje stavek, pove eno pozitivno lastnost. Tako do konca, dokler vsi ne dobijo pozitivnega sporočila.





# INTERAKTIVNE IGRE ZA SPODBUJANJE IN KREPITEV ŽIVLJENJSKIH VEŠČIN

ZA UČENCE DRUGEGA VZGOJNO-IZOBRAŽEVALNEGA  
OBDOBJA OSNOVNE ŠOLE





# UVODNE IGRE





## KOMPLIMENTI

### CILJ

- učenci se sprostijo in ustvarijo pozitivno vzdušje.

ČAS: 10 minut

### POTEK IGRE:

Vsak učenec naj predstavi svojega soseda po imenu in pove eno njegovo pozitivno lastnost. Nekateri se bodo izmikali, ne bodo znali oz. želeli povedati. Kljub vsemu naj učitelj vztraja, da vsak pove res pozitivno lastnost, če ne gre, naj jim pomaga.

## SEDEŽ NA MOJI DESNI JE PRAZEN

### CILJ:

- učenci se sproščeno vključujejo v igro in navezujejo stik v skupini.

ČAS: 10 - 15 minut

### POTEK IGRE:

Učenec, ki sedi v klopi sam, naj prične z igro: »Na moji desni je prazen stol, rad bi, da na njem sedi ... » Igra naj traja tako dolgo, da se učenci med sabo nekoliko pomešajo. Preostanek ure naj sedijo po »novem« sedežnem redu.

### OPOMBA:

Učitelj naj poskrbi za to, da se vključijo tudi učenci, ki jih sicer manj izbirajo.



## ŽIVALSKI VRT

### CILJ:

- učenci med seboj ustvarjajo ugodnejše vzdušje, razvijajo občutek za pripadnost skupini.

ČAS: 10 - 15 min

### POTEK IGRE:

Učenci se prosto gibajo po razredu. Učitelj je v vlogi vodje živalskega vrta. Ko (navidezno) pride do določene vrste živali, zakliče npr.: »Pozdravljeni, medvedi!«. Vsi učenci se morajo spremeniti v medvede in se po »medvedje« gibati po razredu. Svoj pozdrav različnim živalim nekajkrat zamenja.

### OPOMBA:

Igra sproščujoče vpliva na učence. Lahko je zelo živahna ali pa bolj umirjena, na kar lahko vpliva tudi učitelj.



# IDENTITETA







## MENJANJE VLOG

### CILJ:

- učenci se vživljajo v vlogo drugega.

ČAS: 20 min (odvisno od velikosti skupine)

### POTEK IGRE:

V razredu vsak napiše na list papirja svoje ime. Prepognjene liste nato zbere učitelj in jih med seboj pomeša. Vsak učenec potegne list, na katerem je napisano ime nekoga v skupini. Vsak mora nato povedati nekaj besed o izžrebanem učencu, vendar tako, da govori v prvi osebi. Npr.: ... rad ...pogosto govorim o ....., v razredu sem ..., moja prijateljica je ....., itd. Razred mora uganiti, za katerega učenca gre.

### OPOMBA:

Tisti, ki predstavlja lastnosti izžrebanega učenca, ne sme povedati njegovega imena.

### VPRAŠANJA ZA ZAKLJUČEK:

Kako vam je bila igra všeč?

Kako ste se počutili med igro?

Kaj vam je bilo pri igri še posebej zanimivo?



## PRTLJAGA

### CILJ:

- učenci se uživajo se v lastnosti drugega in pri njem poiščejo vsaj eno dobro lastnost.

ČAS: 20 min (odvisno od velikosti skupine)

### POTEK IGRE:

Eden od učencev, »ki gre na izlet«, zapusti prostor. Drugi mu medtem pripravijo navidezno prtljago, v kateri so pozitivne lastnosti, ki jih ima »popotnik« (dober apetit, pločevinka veselja, nahrbtnik modrosti, kozarec razburjenja, znanje kuhanja ...). Na list, ki kroži v krogu, vsak zapiše eno pozitivno lastnost. Ko so vsi napisali, se popotnik vrne in nekdo v skupini mu prebere sestavine »prtljage«. Popotnik skuša uganiti, kdo mu je kaj napisal.

Učitelj lahko igro nadaljuje tako, da pride na vrsto več učencev.

### OPOMBA:

Skozi igro se pokaže, kako posamezni učenci vidijo sošolca in kako si on predstavlja, da ga doživljajo drugi.

### VPRAŠANJA ZA ZAKLJUČEK:

Kako vam je bila igra všeč?

Kako ste se počutili kot »pripravljavci prtljage« in kako kot »popotniki«?

Kaj vam je bilo pri igri še posebej zanimivo?



## RODITELJSKI SESTANEK

### CILJ:

- učenci se vživijo v vlogo staršev, identificirajo lastne želje.

ČAS: 20 minut

### POTEK IGRE:

Učitelj prevzame vlogo razrednika, ki vodi roditeljski sestanek, učenci pa se skušajo vživeti v vlogo enega od staršev, ki je prišel na sestanek. Učitelj jih nagovori: npr. »Dober dan, spoštovani starši. Ime mi je Majda in sem nova razredničarka vaših otrok. Rada bi na začetku šolskega leta čim boljše spoznala vaše otroke, zato vas prosim za pomoč. Želim, da mi vsak od staršev pove nekaj o svojem otroku, npr. kaj vašega otroka veseli, česa ne mara.« Učence naj učitelj naslavlja z gospod in gospa in jim postavlja različna vprašanja, učenci pa naj odgovarjajo z »moj sin..., moja hčerka...« Na koncu se naj učitelj staršem zahvali za sodelovanje in se vrne v vlogo udeleženca delavnice.

### VPRAŠANJA ZA ZAKLJUČEK:

Kako vam je bila igra všeč?

Kako ste se počutili med igro?

Se je bilo težko vživeti v vlogo staršev?

Je bilo več pohval ali več kritik?

Mislite, da je bil sestanek podoben pravemu?

Kaj vam je bilo pri igri še posebej zanimivo?



## NEDOKONČANI STAVKI

### CILJ:

- učenci povečujejo samozavedanje, spoznavajo sebe in druge učence.

ČAS: 20 minut

### POTEK IGRE:

Kartice z nedokončanimi stavki se položijo v košaro (ali kakšno drugo posodo). Vsak učenec izvleče kartico in nadaljuje stavek. Učence je potrebno spodbujati s komentarji, vprašanji in jim dajati povratne informacije. Vaja spodbuja podajanje vsebin, s katerimi se učenec razkriva ostalim. Potek je odvisen tudi od tega, koliko se učenci med seboj že poznajo in kolikšna je stopnja zaupanja med njimi.

### *Primeri:*

- Moja najljubša knjiga je...
- Največ sem se naučil...
- Najraje se spominjam...
- Pri svojih prijateljih cenim, da so...
- Posebno dobro se počutim v bližini...
- Najbolj se bojim...
- Razjezim se, ko nekdo...
- Žalosten sem, kadar...
- Ena mojih osebnih značilnosti, ki mi je najbolj všeč, je...
- Rad imam...
- Srečen sem, kadar...
- V šoli....
- Ni mi uspelo...
- Potrebujem...
- Najboljši sem, ko...
- Ne maram...
- Ena najtežjih stvari zame je...
- Najboljša stvar, ki bi se lahko zgodila meni, je...

### VPRAŠANJA ZA ZAKLJUČEK:

Kako vam je bila igra všeč?

Kako ste se počutili med igro?

Vam je bilo težko dopolniti stavke?

Ste izvedeli kaj novega o sebi, drugih?

Kaj vam je bilo pri igri še posebej zanimivo?





## NEVIDNI

### CILJ:

- učenci lahko brez socialne kontrole izrazijo svoje želje in izkušnje.

ČAS: 15 - 20 minut

### POTEK IGRE:

Učitelj prinese čepico, ki jo poimenuje pravljичna čepica. Če si jo kdo natakne, je neviden. On lahko vidi vse, drugi njega pa ne morejo. Učitelj jih vpraša, kaj bi naredili, če bi bili nevidni. Učenci sedijo v krogu, čepica pa potuje od enega do drugega in vsak pove, kaj bi počel, če bi bil neviden.

### VPRAŠANJA ZA ZAKLJUČEK:

Kako vam je bila igra všeč?

Kako ste se počutili med igro?

Ali bi stvari, ki bi jih počeli, če bi bili nevidni, naredili tudi brez čepice?

Zakaj da/ne?

Kaj vam je bilo pri igri še posebej zanimivo?



# ČUSTVA





## PANTOMIMA

### CILJ:

- učenci prepoznavajo čustva na osnovi opazovanja.

ČAS: približno 2 minuti na učenca

### POTEK IGRE:

Vsak od učencev dobi na listek napisana čustva, ki jih mora odigrati:

- jeza,
- veselje,
- žalost,
- ljubezen,
- sreča,
- navdušenje,
- trpljenje,
- nervoza,
- strah...

Učitelj učencem napove, da se bodo igrali izražanje čustev. Vpraša jih, če vedo, kaj so to čustva? (Če ne vedo, jim razloži pojem primerno njihovi starosti). Vsak bo potegnil listek, na katerem je napisano neko čustvo. Po tiho ga bo sam zase prebral, nato pa ga bo s pantomimo prikazal razredu. Učenci skušajo na osnovi njegove igre ugotoviti katero čustvo je bilo napisano na listku. Lahko naštevajo različna čustva, na vprašanja pa lahko igralec odgovarja le z da ali ne.

### VPRAŠANJA ZA ZAKLJUČEK:

Kako vam je bila igra všeč?

Kako ste se počutili med igro?

Katera čustva ste najlažje in katera najtežje odigrali? Zakaj?

Katera čustva ste najlažje in katera najtežje uganili? Zakaj?

Kaj vam je bilo pri igri še posebej zanimivo?





## PLEMENA

### CILJ:

- učenci raziskujejo svoja čustva.

ČAS: 30 minut

### POTEK IGRE:

Učence v razredu učitelj razdeli skupine po 5 učencev. Vsaka je pleme na otoku in vsako pleme lahko čuti in dela samo na en način. Vsaki skupini da učitelj sliko, tako da bo ena skupina predstavljala jezno pleme, druga žalostno, tretja veselo in četrta prestrašeno. Vsaka skupina ima 5 minut časa, da lahko razmisli in se pogovori o počutju v plemenu in zakaj (kaj se jim je zgodilo) so taki. Nato jim da učitelj 5 minut časa, da si izmislijo kratko igro, ki bo prikazala ostalemu razredu, zakaj gojijo taka čustva. Če želijo, lahko skupine zamenjajo čustva in jih odigrajo. Na koncu naj učenci skupaj razmislijo, kaj bi lahko naredili, da bi se »v plemenu« (jezno, žalostno in prestrašeno pleme) počutili bolje.

### OPOMBA:

Učitelj naj sprejme kakršenkoli prikaz čustev. Včasih je dobro, da se po odigrani igri ponovi vsebina igre, saj pomanjkanje izkušenj lahko pusti ostale otroke zmedene.

### VPRAŠANJA ZA ZAKLJUČEK:

Kako vam je bila igra všeč?

Kako ste se počutili med igro?

Kaj vam je bilo pri igri še posebej zanimivo?







# KOMUNIKACIJA IN MEDOSEBNI ODNOSI





## POLŽJA HIŠICA

CILJI:

Učenci:

- v skupini vadijo nebesedno sporazumevanje;
- urijo pozornost.

ČAS: 10 min (odvisno od velikosti skupine)

POTEK IGRE:

Učenci se razdelijo na pare. Eden od učencev se zavleče v polžjo hišico, na videz se zapre in se s tem odreže od zunanjega sveta. Sošolec, s katerim je v paru, si prizadeva, da bi ga spravil ven. Pri tem lahko uporablja le nebesedno sporazumevanje. Potem zamenjata vlogi.

Navodilo igre:

»Ti si polžek, ki si zlezel v hišico. Jaz bi se pa rada s teboj igrala, pogovarjala, zato si bom prizadevala, da prideš iz hišice. Iz hišice prideš takrat, ko te zanima, kaj se zunaj dogaja in ti je toliko prijetno, da bi se rad pogovarjal z mano.«

OPOMBA:

Učitelj se sam odloči, ali bo sodeloval v igri ali ne. Obstaja nevarnost, da se s tem, ko učitelj pričinja z demonstracijo, lahko izgubi samoiniciativnost in izvirnost učencev.

Učenec, za katerega učitelj že vnaprej predvideva, da bi lahko imel težave pri tej igri, si lahko za svoj par izbere učitelja, saj bo tako tak učenec imel manj težav, kot če bi moral biti v paru z vrstnikom.

VPRAŠANJA ZA ZAKLJUČEK:

Kako vam je bila igra všeč?

Kako ste se počutili med igro?

Vam je bilo bolj všeč, ko ste bili v vlogi polžka ali obratno?

Kaj ste morali narediti, da je polžek prilezel iz hišice?

Kaj vam je bilo pri igri še posebej zanimivo?





## ZAUPANJE

### CILJ:

- učenci spoznavajo neverbalno komunikacijo in razmišljajo o zaupanju in odgovornosti.

ČAS: 15 minut

### POTEK IGRE:

Učitelj pozove učence, da se razdelijo v pare. Eden od učencev je vodič, drugi ima vlogo slepega. Vodič se postavi pred »slepega«, ki ima zaprte oči in ga prime za roke. Brez besed ga vodi po prostoru, kjer so mize in stoli in skrbi, da se ne poškoduje ali udari ob kak predmet. Vodičeva naloga je, da slepega varno pripelje na drugi konec učilnice. Potem vlogi zamenjata.

### VPRAŠANJA ZA ZAKLJUČEK:

Kako vam je bila igra všeč?

Kako ste se počutili med igro?

Kaj je bilo lažje, voditi ali biti voden?

Ste zaupali sošolcu, da bo vse v redu?

Kaj vam je bilo pri igri še posebej zanimivo?



## POGOVOR V PARIH

### CILJI:

#### Učenci:

- vadijo komunikacijo in urijo skrbno sledenje sogovornika;

ČAS: 30 minut ali več (odvisno od velikosti skupine)

### POTEK IGRE:

Učenci se pogovarjajo o sebi v parih 2 do 5 minut (interesi, preživljanje prostega časa, doživljanje šole itd.) Potem si zamenjajo vloge. Vsak predstavi sogovornika celotnemu razredu tako, da se postavi v njegovo vlogo in skuša obnoviti vse, kar mu je slednji povedal. Npr.: »Sem Matej (prevzeto ime od sogovornika), učenec 4. razreda ..., rad imam ..., v prostem času ...

### OPOMBA:

Če se pri predstavljanju zatakne oziroma se ta, ki predstavlja, ne spomni vsega, kar je sogovornik povedal, mu slednji lahko pomaga. Ob tej igri se udeleženci pogosto tesno povežejo. Zaupanja se ne sme zlorabljati.

### VPRAŠANJA ZA ZAKLJUČEK:

Kako vam je bila igra všeč?

Kako ste se počutili med igro?

Ste povedali vse, kar ste se pogovarjali ali ste kaj pozabili?

Ste o sošolcu izvedeli kaj, česar še niste vedeli?

Kaj vam je bilo pri igri še posebej zanimivo?





# ODLOČANJE





## ODGOVOREN SEM

### CILJI:

#### Učenci:

- razvijajo odgovornost zase ter za posledice svojih dejanj;
- ocenjujejo rezultat smiselnih odločitev in dejanj;

ČAS: 30 minut ali več

### POTEK IGRE:

Učitelj se z učenci pogovarja o spodnjih vprašanjih:

- Kaj pomeni biti odgovoren?
- Kdo je odgovoren za tvoje odločitve?
- Zakaj so tvoje odločitve odgovorne za tvoja dejanja?
- Zakaj so tvoja dejanja odgovorna za tvoje dosežke?
- Si kdaj dobil nagrado/pohvalo/priznanje za nekaj, kar si storil? Kako si se ob tem počutil?
- Kako lahko postaneš boljši pri nečem, kar se želiš naučiti?
- Kako se počutiš, kadar napreduješ pri igri ali učenju?
- Kdo je odgovoren za tvoj uspeh/neuspeh pri testu?
- Kaj lahko narediš, da popraviš situacijo?
- Te je kdaj kdo okrivil za nekaj, kar je bilo pravzaprav njegova krivda?
- Misliš, da si sam kdaj storil kaj podobnega?
- Na kakšen način lahko pokažemo, da smo odgovorni? *(biti zanesljiv in opravljati svojo dolžnost)*
- Kakšne so nekatere tvoje odgovornosti? *(npr. delati domačo nalogo, pospravljati svojo sobo, ubogati starše, govoriti resnico, se truditi po svojih najboljših močeh ipd.)*
- Kdo ti dodeljuje odgovornosti? *(npr. sam, starši, učitelji, zakoni ipd.)*
- Je dobro biti odgovorna oseba?
- Katere so prednosti, če si odgovoren? *(npr. boljša služba, več zaupanja, več spoštovanja v družbi, več možnosti ipd.)*



Igra se lahko nadaljuje z RAZMIŠLJANJI »še pravi čas...«

Učitelj naj razred razdeli na manjše skupine, v katerih se pogovarjajo o primerih, ko si je nekdo v zadnjem trenutku premislili in se je to potem izkazalo za dobro (npr. hotel sem kričati na nekoga, ker je naredil napako; odločil sem se, da tega ne naredim in kasneje sem ugotovil, da sem napako pravzaprav naredil sam ...). Na koncu naj vsaka skupina pripravi kratek skeč, ki ponazarja eno izmed zgodb v skupini.

## IZBERI SVOJO POT

CILJ:

- učenci ugotavljajo, da vsaka njihova odločitev ni primerna ali sprejemljiva za vse vpletene, niti ne v vseh situacijah.

ČAS: 30 minut ali več

POTEK IGRE:

Učitelj razred z namišljeno črto razdeli po sredini v dve skupini. To naj bo črta »odločitve«. Ena skupina naj se postavi na eno stran črte, ta bo zagovarjala t.i. pozitivno odločitev, druga skupina pa na drugo stran in bo zagovarjala t.i. negativno odločitev. En prostovoljni učenec naj stoji na namišljeni črti. Vsaka skupina bo učenca na črti poskušala prepričati, da se jim pridruži.

*Navodila za učenca na črti:* V šolskem nogometnem društvu že nekaj let treniraš kot nogometni vratar, a v odločilnih tekmah še nisi nikoli igral. V finalu za regijski pokal te trener in soigralci izberejo za glavnega vratarja. Najboljši prijatelj te pokliče in sporoči, da ima vstopnice za zaključno tekmo sezone tvoje najboljše ekipe. Ta tekma je istega dne, ko imaš ti tekmo svoje ekipe.

*Navodila za ostale učence:* Prostovoljnega učenca na sredini razreda mora polovica razreda, ki predstavlja soigralce, prepričati, da odigra z njimi tekmo. Druga skupina učencev pa predstavlja najboljšega prijatelja, ki ga skuša prepričati, da gre z njimi na zaključno tekmo. Učenci na obeh straneh poskušajo vplivati na odločitev prostovoljnega učenca na sredini razreda.

Učenec se lahko kadarkoli odloči, ali se bo odločil za ekipo ali za najboljšega prijatelja ali bo izbral tretjo pot.





**Debata:**

Učitelj in učenci razpravljajo o naslednjih vprašanjih:

- Kateri je bil glavni razlog za odločitev, ki jo je izbral prostovoljni učenec?
- Kako se je učenec počutil, ko je na njegovo odločitev nekdo pritiskal in vplival?
- Kakšen je občutek biti nekdo, ki pritiska na osebo?
- Ali je kdo želel, namesto da bi izpodrival odločitev prostovoljnega učenca, ga pri njegovi
- odločitvi podpreti? Ali je bil pritisk skupine premočan, da bi se to zgodilo?
- Ali je prostovoljni učenec vztrajal pri svoji prvi odločitvi? Ali je prepričevanje in pritisk obeh skupin vplival nanj in vsaj delno zamajal njegovo odločitev?

Učitelj in učenci naj razpravljajo o odločnosti in kako se je ta kazala v tej vaji. Prostovoljni učenci naj oblikujejo odločne odzive na nastalo situacijo. Z učenci lahko ob koncu izvedete »nevihto možganov« in na list ali tablo napišite pozitivne in negativne odločitve za rešitev izbranega problema.







## NERODEN POLOŽAJ

### CILJ:

- učenci razmišljajo o reakcijah in odločitvah v nevsakdanjih, kočljivih situacijah.

ČAS: 30 minut

### POTEK IGRE:

Učitelj pripravi kartice z opisom nenavadnih situacij. Kartice, obrnjene s tekstom navzdol položi na sredino mize. Prvi učenec dvigne kartico in pove, kako bi v opisani situaciji reagiral. Če se komu zdi pretežko, lahko reče »dalje« in vzame naslednjo kartico. Ko pove svojo rešitev, naj še ostali v krogu povedo, kako bi reagirali. S tem poudarimo, da obstaja več možnih rešitev, trditev.

#### *Predlogi situacij:*

- Moral bi biti doma ob sedmih, sošolci pa te vabijo na igrišče.
- Prijatelj ti ponudi ukraden telefon po smešno nizki ceni.
- Sošolka se ti posmehuje, ker nočeš poskusiti cigarete.
- Prijateljevih staršev ni doma. Povabi te domov in predlaga, da si odpreta pivo.
- Doma igraš zanimivo računalniško igro in boš pravkar napredoval na naslednjo stopnjo. Pokliče te prijatelj in te povabi na vožnjo s kolesom.
- Ne počutiš se dobro. Žalosten si. Že ves popoldan čepiš doma v svoji sobi. (Kaj storiš, da se počutiš bolje?)
- Že od jutra te boli glava. Veš, da ima mama nekje v predalu tablete, ki jih vzame, kadar se ona počuti slabo. (Kaj storiš ti?)
- Včeraj si šel zelo pozno spat. Že na poti v šolo se ti zeha. Znanec ti ponudi energijsko pijačo.

### VPRAŠANJA ZA ZAKLJUČEK:

Kako vam je bila igra všeč?

Kako ste se počutili med igro?

Se je bilo težko odločiti, kaj bi storili?

Kaj je vplivalo na vašo odločitev?

Kaj vam je bilo pri igri še posebej zanimivo?





## KDO IN KAKO MOČNO

### CILJ:

- učenci prepoznavajo kdo ima najpomembnejši vpliv in na kakšen način se odločajo.

ČAS: 30 minut

PRIPOMOČKI: delovni list

### POTEK IGRE:

Učitelj z učenci razpravlja o tem, kako odločitve vplivajo na posameznika in na življenje ljudi okoli njega. Spodbuja jih, da navedejo nekaj dejavnikov, ki vplivajo na sprejemanje odločitev. Npr. njihovi cilji, vrednote in prepričanja; pravila in pričakovanja v družini; vpliv vrstnikov; tradicije in običaji.

Učencem razdeli delovni list KDO IN KAKO MOČNO in poda navodila: Na delovnem listu so navedeni dejavniki, ki lahko vplivajo na naše obnašanje.

Ko izpolnijo delovni list se učitelj in učenci pogovarjajo:

- Kdo najpogosteje vpliva na naše odločitve?
- Kako se počutite, ko nekdo pritiska na vašo odločitev?
- Kaj storite, če prijatelji od vas pričakujejo nekaj, kar se vam ne zdi prav?

*Delovni list KDO IN KAKO MOČNO se nahaja na naslednji strani.*



## DELOVNI LIST

### *KDO IN KAKO MOČNO*

Spodaj so navedeni dejavniki, ki lahko vplivajo na tvoje obnašanje. Dejavnikom pripiši ocene od 1 do 10. (1 pomeni najmočnejši vpliv, 10 pa najšibkejši vpliv).

#### KDO IN KAKO MOČNO

|                                                       |  |
|-------------------------------------------------------|--|
| STARŠI                                                |  |
| STARI STARŠI                                          |  |
| SESTRE IN BRATJE                                      |  |
| UČITELJI                                              |  |
| PRIJATELJI IN VRSTNIKI                                |  |
| VZORNIKI (ŠPORTNIKI, ZVEZDNIKI)                       |  |
| MEDIJI (TV, RADIO, REVIJE)                            |  |
| GLASBA                                                |  |
| TRENERJI, VODITELJI TABOROV, MLADINSKIH DELAVNIC, ... |  |
| DUHOVNIK                                              |  |
| DRUGI (VPIŠI)                                         |  |



# IGRE ZA ZAKLJUČEK





## ŽELJE

### CILJ:

- učenci se vživijo v drugega in izražajo naklonjenost.

ČAS: 20 min (odvisno od velikosti skupine)

PRIPOMOČKI: papir, svinčnik;

### POTEK IGRE:

Vsi učenci naj zložijo list papirja v obliki harmonike. Nanj naj z velikimi črkami napišejo svoje ime. Nato harmoniko izročijo levemu sosedu. Na tisto, ki jo dobijo od desnega soseda, napišejo neko pozitivno misel oziroma željo, namenjeno tistemu, čigar ime je na njej (Želim ti ... npr.: lep dan, uspeh v šoli, dober rezultat na tekmi, super nastop, ...). Igra je končana, ko vsak dobi v roke harmoniko s svojim imenom.

## KAKO ME VIDIJO DRUGI

### CILJ:

- učenci pridobivajo pozitivno samopodobo, se vživljajo v druge ljudi.

ČAS: 10 – 15 minut

### POTEK IGRE:

Učitelj vsakemu učencu na hrbet nalepi list papirja. Učenci se gibljejo po prostoru in vsakemu sošolcu na list napišejo eno njegovo pozitivno lastnost. Igro končajo, ko ima vsak učenec napisanih nekaj pozitivnih lastnosti. Učenci si liste snamejo in preberejo zapisano.





# INTERAKTIVNE IGRE ZA SPODBUJANJE IN KREPITEV ŽIVLJENJSKIH VEŠČIN

ZA UČENCE TRETJEGA VZGOJNO-  
IZOBRAŽEVALNEGA OBDOBJA OSNOVNE ŠOLE





# UVODNE IGRE



## IGRA Z ROKAMI

### CILJ:

- učenci se urijo v opazovanju telesnih značilnosti posameznikov;
- učenci preko pozitivnih afirmacij krepijo medosebne odnose.

ČAS: 10 - 15 min

### POTEK IGRE:

Skupina se razdeli na dve enaki polovici A in B. Skupini se nato postavita v vrsti druga proti drugi. Igralci skupine A iztegnejo svoje roke, ki jih igralci skupine B lahko določen čas opazujejo. Igralci skupine B se nato obrnejo, igralci skupine A v tem času ne smejo spremeniti izgleda svojih rok. Igralci skupine A stopijo za hrbet igralcem skupine B, položijo komolce na njihove rame, tako da so roke kakšnih 10 cm pred obrazi igralcev skupine B. Igralec B tako od igralca, ki je za njegovim hrbtom, vidi le njegove roke. Ugotoviti mora, kdo je to. Ko ugotovi, poimenuje sošolca in pove eno njegovo pozitivno značilnost.

## NA KOGA MISLIM

### CILJ:

- učenci učinkovito postavljajo vprašanja,
- učenci se spoznavajo med seboj.

ČAS: 10 – 15 min (odvisno od velikosti skupine)

### POTEK IGRE:

Učenci sedijo v krogu. Izbrani učenec na listek napiše ime enega od sošolcev in listek prepogne, tako da ga ostali ne vidijo. Ostali poskušajo ugotoviti, čigavo ime je napisal, in sicer tako, da ga sprašujejo po osebnostnih značilnostih napisane osebe. Učenec lahko odgovarja le z da ali ne. Tisti, ki ugame, kdo je napisan na listku, nadaljuje igro tako, da na listek napiše novo ime. Igra je končana, ko na vrsto pride več učencev (oziroma vsi učenci v razredu).





## ROKE GOR

### CILJ:

- učenci razvijajo občutek za skupnost in spoznavajo, da so razlike potrebne.

ČAS: 15 minut ali več

### POTEK IGRE:

Učitelj naj učence prosi, da se postavijo v krog. Prostovoljcu zaveže oči in ga nekajkrat zasučje okoli osi in ga nato vodi do sošolca. Z dotikanjem las, obraza in obleke mora uganiti, kdo je to. Igra se lahko podaljša, da pride na vrsto več učencev (lahko tudi vsi).

Učitelj učencem zastavi spodnja vprašanja:

- Kako ste uganili, kdo je bil?
- Ali bi bilo kaj drugače, če bi imel kdo od nas kožo ali oči druge barve?
- Kaj bi bilo, če bi imeli vsi enake nosove, lase in ušesa?



# IDENTITETA



## NEDOKONČANI STAVKI

### CILJ:

- učenci povečujejo samozavedanje, spoznavajo sebe in ostale člane.

ČAS: 20 min (odvisno od velikosti skupine)

### POTEK IGRE:

Kartice z nedokončanimi stavki se položijo v košaro (ali kakšno drugo posodo). Vsak učenec izvleče kartico in nadaljuje stavek. Učence je potrebno spodbujati s komentarji, vprašanji in jim dajati povratne informacije. Vaja spodbuja podajanje vsebin, s katerimi se učenec razkriva ostalim. Potek je odvisen tudi od tega, koliko se učenci med seboj že poznajo in kolikšna je stopnja zaupanja med njimi.

### Primeri:

- Moja najljubša knjiga je...
- Največ sem se naučil...
- Najraje se spominjam...
- Pri svojih prijateljih cenim, da so...
- Posebno dobro se počutim v bližini...
- Najbolj se bojim...
- Pri ljudeh najmanj zaupam v...
- Razjezim se, ko nekdo...
- Žalosten sem, kadar...
- Rad bi, da bi oseba, s katero se bom poročil...
- Najtežja stvar pri tem da si moški, je...
- Ena mojih osebnih značilnosti, ki mi je najbolj všeč, je...
- Rad imam...
- Srečen sem, kadar...
- V šoli....
- Ni mi uspelo...
- Potrebujem...
- Najboljši sem, ko...
- Sovražim...





## NEDOKONČANI STAVKI

- Ta prostor...
- Ne morem razumeti, zakaj...
- Najboljša stvar, ki bi se lahko zgodila meni, je...
- Ena najtežjih stvari zame je...
- Če bi lahko spremenil eno stvar na sebi, bi....
- Stvar, ki jo pri ljudeh najbolj cenim, je... ker...
- Od drugih ljudi najbolj potrebujem...
- Ko se postavim zase, ljudje...

### VPRAŠANJA ZA ZAKLJUČEK:

- Kako vam je bila igra všeč?
- Kako ste se počutili med igro?
- Ste o sebi/drugih zvedeli kaj novega?
- Kaj vam je bilo še posebej zanimivo?



## KDO SEM IN KAJ POČNEM

### CILJI:

#### Učenci:

- prepoznajo in razumejo, kaj je tisto, zaradi česar se v življenju počutijo dobro in prepoznajo tudi aktivnosti, stanja, zaradi katerih se počutijo slabo;
- prepoznajo emocionalne in vedenjske odzive na različne dejavnike.

ČAS: 40 min (odvisno od velikosti skupine)

### POTEK IGRE:

Najprej vsak zase odgovarja na list papirja na zastavljeno vprašanje. Dobro se počutim, kadar... Kaj si takrat mislim? Kako se takrat vedem?

Sledi vprašanje: Slabo se počutim, ko... Kaj si takrat mislim? Kaj takrat storim?

Na ista vprašanja se kasneje razpravlja v skupini, s tem da učitelj odgovore, ki jih učenci želijo deliti z ostalimi, zapisuje na tablo. S tem se vidi, da v svojem doživljanju niso sami in obenem, da so odzivi na ugodne ali neugodne situacije v življenju lahko različni. Učitelj pogovor usmerja v iskanje zdravih, konstruktivnih načinov reševanja stresnih, konfliktnih situacij in v načine obvladovanja in spoprijemanja z neprijetnimi čustvi.

### VPRAŠANJA ZA ZAKLJUČEK:

- Kako vam je bila igra všeč?
- Ali razmišljate kdaj na takšen način?
- Kako ste se počutili med igro?
- Kaj vam je bilo še posebej zanimivo?



## POZITIVNE LASTNOSTI

### CILJI:

#### Učenci :

- razumejo in razvijajo dobre lastnosti samozavedanja in zavedanja drugih;
- izkusijo in cenijo občutke vrednosti in pripadnosti.

ČAS: 30 minut ali več

### POTEK IGRE:

Učenci končajo stavek »Če bi bil/a žival, bi bil/a ...« in narišejo sebe kot svojo najljubšo žival, za katero menijo, da ima podobne lastnosti kot oni sami. Vi ne napišite ničesar o živali.

Prepognite risbe, da zagotovite zaupnost in jih položite na sredino razreda. Vsak izbere eno risbo.

Na risbo vsak napiše vse dobre stvari, ki se jih v zvezi s to živaljo spomni. Poudarite, da naj napišejo le dobre, pozitivne stvari. Potem vsak pokaže risbo in prebere vse pozitivne stvari. Risbe lahko razstavite ali jih vrnete učencem, ki so jih narisali.

Če se je razvila visoka stopnja zaupanja in empatije, lahko vsak poskuša uganiti, koga žival predstavlja.

### OPOMBA:

Izmenjava pozitivnih komentarjev promovira občutek vrednosti, pripadnosti in razvija zaupanje.

Učenci so sposobni premisliti o svojih pozitivnih značilnostih in o tem, kako jih dojemajo drugi.

Občutek pripadnosti je prepoznan kot dejavnik varovanja na področju tvegane vedenja med mladimi.

### VPRAŠANJA ZA ZAKLJUČEK:

- Kako vam je bila igra všeč?
- Kako ste se počutili med igro?
- Se vam zdi, da vas res označujejo nekatere od zapisanih lastnosti?
- Kaj vam je bilo še posebej zanimivo?





## TO SEM JAZ

### CILJ:

- učenci krepijo svojo identiteto in povečujejo samospoštovanje s pomočjo likovnega izražanja;
- učenci pozitivno razmišljajo o razlikah med ljudmi.

ČAS: 30 minut

### POTEK IGRE:

Vsak učenec naj na list napiše svoje ime in ga okraši tako, da nariše okoli imena nekaj svojih najljubših stvari – igrače, jedi, kraje, idr.

Učitelj in učenci se usedejo v krog. Vsak učenec naj pokaže svoje ime in razloži, katere so njegove najljubše stvari. Da se bodo zavedali podobnosti in razlik med ljudmi, jim učitelj postavi spodnja vprašanja:

- Kaj ste se naučili o drugih?
- Ste se naučili česa novega o sebi?
- Kako ste se počutili, ko ste pokazali svoja imena?
- So bile naše najljubše stvari enake ali različne?
- Kako bi bilo, če bi bili vsi enaki?

V razredu lahko pripravijo skupen plakat »To smo mi«, kjer so razstavljene vse risbe učencev.

### VPRAŠANJA ZA ZAKLJUČEK:

Kako vam je bila igra všeč?

Kako ste se počutili med igro?

Kaj vam je bilo še posebej zanimivo?





## POZITIVNE OVOJNICE

### CILJI:

#### Učenci:

- opazujejo druge učence in zaznajo pozitivne lastnosti in sposobnosti;
- izkusijo občutek pripadnosti in vrednosti;
- razumejo, kako pomembni so pozitivni komentarji za njih in za druge;
- dajejo in sprejemajo pozitivne povratne informacije.

PRIPOMOČKI: ovojnice in majhni listki.

### POTEK IGRE:

Učitelj vsakemu učencu da eno ovojnico. Na zadnjo stran vsak učenec napiše svoje ime in ga okraši. Učitelj na tablo pripne vse ovojnice tako, da se vidijo imena, nato jih odpre.

Ob koncu različnih aktivnosti v razredu vsak učenec na manjši listek napiše pozitiven komentar o nekom, s katerim je sodeloval oziroma ga je opazoval pri delu, ter ga da v odprto ovojnico dotičnega. Komentarji so anonimni, morajo pa biti pozitivni.

Ob zaključku leta oziroma ko so ovojnice že napolnjene, vsak dobi nazaj svojo ovojnico, napolnjeno s pozitivnimi komentarji, ki jo odnese domov.

### OPOMBE:

Komentarji v ovojnicah so zasebni in učenci so naprošeni, da ne gledajo v ovojnice pred zadnjim dnevom.

Izmenjava spodbuja občutek vrednosti in pripadnosti in spodbuja učence, da premislijo o osebnih lastnostih in uspehih drugih, ter zagotavlja neposredno anonimno potrditev njihovih pozitivnih lastnosti. Predstavitve pozitivnih ovojnic je najbolje izpeljati kot eno zaključnih aktivnosti (bodisi ob koncu leta oz. šolskega leta, ocenjevalnega obdobja idr.).

### VPRAŠANJA ZA ZAKLJUČEK:

- Kako vam je bila igra všeč?
- Kako ste se počutili med igro?
- Kaj vam je bilo še posebej zanimivo?







# ČUSTVA



## KAM Z JEZO

### CILJ:

- učenci razmišljajo o manj prijetnih čustvih in kako ravnati z njimi.

ČAS: 30 minut

### POTEK IGRE:

Učitelj učence spodbudi, da sami pri sebi razmislijo o tem, kdaj so bili nazadnje jezni, kakšni so bili takrat, kako so se takrat obnašali.

Z razredom razpravlja o spodnjih vprašanjih :

- Kdaj smo ljudje ponavadi jezni?
- Kaj takrat počnemo?
- Kakšno je »sprejemljivo« izražanje jeze?
- Kakšno je »nesprejemljivo« izražanje jeze?

Nato razred razdeli na skupine po tri. Vsaka skupina naj si izbere eno situacijo oz. dogodek, ko je nekdo jezen. V skupinah učenci iščejo možnosti, kaj naj posameznik počne s svojimi občutki, kako naj se spoprime s situacijo. Naštejejo naj čim več možnih odzivov na dogodek (odziv posameznika, vpliv njegovega odziva na druge, strategije spoprijemanja z jezo).

Na koncu vsaka skupina predstavi svojo situacijo in rešitve.

Učitelj povzame, da smo vsi ljudje kdaj jezni, žalostni, ... in da s tem ni nič narobe. Pomembno je, da takrat ne prizadenemo še drugih, ampak razmišljamo o nam lastnih načinih sproščanja.





## KAKO SE POČUTIŠ

### CILJ:

- spodbuditi občutljivost učencev za čustva drugih.

ČAS: 30 minut.

### POTEK IGRE:

Dva učenca odideta iz razreda. Medtem ko ju ni, si drugi otroci izberejo po eno čustvo, ki ga bodo predstavili, ko se bosta vrnila (npr. jezo, srečo, razočaranje, dolgčas, ...). Učitelj učenca pokliče nazaj v razred in uganiti morata, katero čustvo jima predstavljajo sošolci. Igra se lahko večkrat ponovi.

*Učencem učitelj zastavi spodnja vprašanja:*

Učencema, ki sta ugibala:

- Je bilo težko uganiti čustva?
- Kako sta uganila?

Celotnemu razredu:

- Se vam zdi pametno, da veste, kako se počutijo ljudje okoli vas?
- Se vam je že kdaj zgodilo, da ste bili veseli, ko so bili vsi žalostni ali pa žalostni, ko so bili drugi veseli? Kako ste se počutili?
- Kaj bi se zgodilo, če se nihče ne bi zmenil za čustva drugih?

### VPRAŠANJA ZA ZAKLJUČEK:

Kako vam je bila igra všeč?

Kako ste se počutili med igro?

Kaj vam je bilo še posebej zanimivo?





# KOMUNIKACIJA IN MEDOSEBNI ODNOSI





## DETEKTOR LAŽI

### CILJ:

- učenci kontrolirajo lastno vedenje, nebesedno sporazumevanje in govorico telesa.

ČAS: približno dve minuti za vprašanja udeležencu in po dve minuti za oceno njihovega obnašanja.

### POTEK IGRE:

Eden od učencev se usede na stol, drugi pa se usedejo v polkrogu nasproti njega. Skupina igralcu na stolu postavi tri do pet vprašanj o njegovem življenju. Igralec mora odgovarjati na vprašanja, na eno od teh pa se mora zlagati – zavestno povedati napačen odgovor. Skupina na osnovi obnašanja poskuša ugotoviti, na katero vprašanje se je zlagal. Po vsakem udeležencu se pogovorimo, kako in zakaj smo ugotovili »lažnivca«. Potem se na stol usede naslednji igralec ...

### *Primeri vprašanj:*

Koliko sester imaš? Kje si doma? Kdaj imaš rojstno dan? Ali imaš rad/a matematiko? Ali dobro smučaš? ...

### OPOMBE:

#### *Učitelj naj bo pozoren na naslednje:*

- Kako se obnaša spraševalec pri posameznih vprašanjih?
- Kako se obnašajo posamezni igralci med spraševanjem?
- Se kdo med odgovarjanjem zmede ali je zelo spreten?
- Kaj skupina sprašuje?
- Se nekatere sprašuje prijateljsko, druge bolj napadalno?
- Kako je iz laži razvidna resnica?

### VPRAŠANJA ZA ZAKLJUČEK:

Kako vam je bila igra všeč?

Kako ste se počutili med igro?

Kaj vam je bilo še posebej zanimivo?



## GOVOREČA PALICA

### CILJ:

- Izboljšanje slušnih in govornih sposobnosti učencev.

ČAS: 20 minut

### POTEK IGRE:

Učitelj učencem razloži, da so imeli severnoameriški Indijanci poseben način za poslušanje drug drugega, tako da je vsak dobil priložnost govoriti. Uporabljali so govorečo palico. Kdorkoli ima govorečo palico, ima posebno moč, da lahko govori, vsi ostali pa imajo posebno moč, da lahko poslušajo. Palico si podajajo v krogu. Če kdo ne želi govoriti, palico samo preda naslednjemu.

Učitelj učencem pokaže, kako se palica uporablja, tako, da jo za začetek sam vzame v roke, počaka, da se pozornost usmeri k njemu, in nato pove kaj mu je všeč. Nato palico preda enemu izmed učencev, da nadaljuje. Učencev se ne sili h govorjenju. Zmeraj naj imajo možnost palico podati naprej brez besed.

Po končani dejavnosti učitelj učencem zastavi spodnja vprašanja:

- Kako ste se počutili, ko ste govorili oz. ko ste poslušali?
- Ste čutili kaj novega ali presenetljivega?
- Vam je všeč, če vas med govorjenjem prekinajo?
- Kakšna je prednost, če nekoga pustimo, da pove svoje do konca, ne da bi ga prekinjali?

### OPOMBE:

Govoreča palica se lahko uporablja na več načinov. Z njo se lahko plašnim učencem pomaga, da bodo pogumno govorili, gospodovalnim pa, da bodo spoštovali pravice drugih učencev.

Kadar pride do sporov, se lahko v razredu uporabi govorečo palico zato, da se ugotovi, kaj si o stvari misli ves razred in katere so možne rešitve spora.

### VPRAŠANJA ZA ZAKLJUČEK:

Kako vam je bila igra všeč?

Kako ste se počutili med igro?

Kaj vam je bilo še posebej zanimivo?





# ODLOČANJE





## KDO IN KAKO MOČNO

### CILJ:

- učenci prepoznavajo kdo ima najpomembnejši vpliv in na kakšen način se odločajo.

ČAS: 30 minut

PRIPOMOČKI: delovni list

### POTEK IGRE:

Učitelj z učenci razpravlja o tem, kako odločitve vplivajo na posameznika in na življenje ljudi okoli njega. Spodbuja jih, da navedejo nekaj dejavnikov, ki vplivajo na sprejemanje odločitev. Npr. njihovi cilji, vrednote in prepričanja; pravila in pričakovanja v družini; vpliv vrstnikov; tradicije in običaji.

Učencem razdeli delovni list KDO IN KAKO MOČNO in poda navodila: Na delovnem listu so navedeni dejavniki, ki lahko vplivajo na naše obnašanje.

*Delovni list KDO IN KAKO MOČNO se nahaja na naslednji strani.*

### VPRAŠANJA ZA ZAKLJUČEK:

Kako vam je bila igra všeč?

Kako ste se počutili med igro?

Se vam zdi, da se z odraščanjem spreminjajo vplivi? Kako? Zakaj?

Kaj menite, na koga/kaj vplivate vi?

Kaj vam je bilo še posebej zanimivo?







## DELOVNI LIST

### KDO IN KAKO MOČNO

Spodaj so navedeni dejavniki, ki lahko vplivajo na tvoje obnašanje. Dejavnikom pripiši ocene od 1 do 10. (1 pomeni najmočnejši vpliv, 10 pa najšibkejši vpliv).

#### KDO IN KAKO MOČNO

|                                                       |  |
|-------------------------------------------------------|--|
| STARŠI                                                |  |
| STARI STARŠI                                          |  |
| SESTRE IN BRATJE                                      |  |
| UČITELJI                                              |  |
| PRIJATELJI IN VRSTNIKI                                |  |
| VZORNIKI (ŠPORTNIKI, ZVEZDNIKI)                       |  |
| MEDIJI (TV, RADIO, REVIJE)                            |  |
| GLASBA                                                |  |
| TRENERJI, VODITELJI TABOROV, MLADINSKIH DELAVNIC, ... |  |
| DUHOVNIK                                              |  |
| DRUGI (VPIŠI)                                         |  |



## DEBATA

### CILJ:

- učenci razpravljajo o vplivu vrstnikov.

ČAS: 30 minut

### POTEK IGRE:

V manjših skupinah naj učenci razpravljajo o situaciji, kjer je prisoten vpliv vrstnikov. Opišejo ali navedejo naj različne situacije, v katerih bi se pokazal ta vpliv.

#### *Vprašanja za debato:*

- Kaj vpliva na naše odločitve?
- S čim je določena tvoja vrstniška skupina oz. skupina, ki ima velik vpliv nate?
- Kaj pričakuje od tebe ta skupina (izbira vrste glasbe, način oblačenja, ...)?
- Ali se ta pričakovanja razlikujejo od pričakovanj staršev?
- Kako vplivata kultura in pravila obnašanja na tvoje odločitve (npr. oblačenje)?
- Na podlagi česa se odločaš, kaj je sprejemljivo zate in kaj za tvoje prijatelje?
- Ko želi tvoj prijatelj nekaj narediti in želi tudi, da pri tem ti sodeluješ, zakaj ne more tega storiti sam?
- Kakšno zaščito ti ponuja ta oseba, če boš pri tem dejanju sodeloval?

#### VPRAŠANJA ZA ZAKLJUČEK:

Kako vam je bila igra všeč?

Kako ste se počutili med igro?

Kaj vam je bilo še posebej zanimivo?





## MOJI OSEBNI CILJI

### CILJ:

- učenci ozaveščajo svoje želje, prioritete in spoznavajo postopnost doseganja zastavljenih individualnih ciljev.

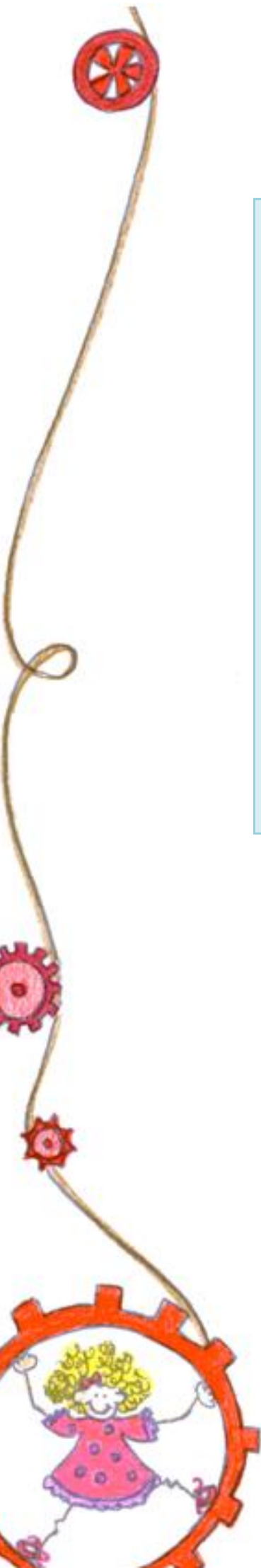
ČAS: 20 minut

PRIPOMOČKI: delovni list Moji osebni cilji

### POTEK IGRE:

Učenci na list napišejo 5 ciljev, ki bi jih radi dosegli. Izmed teh si izberejo najpomembnejšega. Nato jim učitelj razdeli delovne liste. Učenci izbrani cilj napišejo na vrh »gore«, od vznožja proti vrhu pa napišejo 5 korakov, po katerih bodo ta cilj dosegli.

Učitelj z učenci razpravlja o pomembnosti načrtovanja oz. postavljanja ciljev, postopnosti doseganja le-teh in pomembnosti vztrajanja na poti kljub oviram in padcem.





DELOVNI LIST  
MOJI OSEBNI CILJI





# IGRE ZA ZAKLJUČEK





## POČUTJE

### CILJ:

- učenci izražajo svoje občutke ob zaključku skupinskega dela.

ČAS: 15 min ali več (odvisno od števila otrok v skupini)

### POTEK IGRE:

Učitelj predhodno napiše na list vprašanja in jih hrbtno položi na mizo. Vsak učenec iz kupa povleče eno vprašanje (če je skupina manjša, lahko tudi več) ter odgovori nanj.

#### *Primeri vprašanj:*

Kaj pomembnega sem se naučil v tej skupini?

Kaj bi moral narediti ali povedati v skupini, pa si nisem upal?

Najbolj dolgčas mi je bilo, ko ...

Najbolj vznemirljivo je bilo, ko ...

S pomočjo skupine sem odkril, da ...

Odločil sem se, da bom od sedaj naprej ...

V skupini sem odkril, da je ..... dober prijatelj,

...

### OPOMBA:

Igro lahko uporabljate tudi med prehodom z ene na drugo učno snov, kot povratno informacijo.





## MOJE DARILO

### CILJ:

- učenci vadijo izražanje želja, poskušajo prepoznavati čustva.

**ČAS:** 10 do 15 min (odvisno od velikosti skupine)

### POTEK IGRE:

Učitelj prične igro. Na kolenih ima zavito darilo, ki ga pantomimično počasi odpira. S pomočjo pantomime, brez besed ali kretenj, skupini predstavi darilo, ki ga je dobili. Člani skupine ugibajo, kakšno darilo je prejel.

Nato zavito darilo poda naslednjemu v skupini, ki si na novo izmisli vsebino darila.





## VIRI

Bregant, Alenka, ur. 1999. *Prvi koraki: Metodični priročnik za poučevanje človekovih pravic*. Ljubljana: Amnesty International Team.

Levec, Alenka. 2000. *To smo mi: priročnik za učenje socialnih veščin*. Ljubljana: Center kontura.

Prevention Partners. *Red Ribbon Week Classroom Activities*. Dostopno prek: <http://www.preventionpartners.com/stuff/exercises.cfm> (avgust 2011)

Rozman, Urša. 2006. *Trening socialnih veščin*. Nova Gorica: Educa, Melior.

Teacher Created Resources. Dostopno prek: <http://www.teachercreated.com/lessons/> (september 2011)

UNICEF. *Life Skills – Based Education for Drug Use Prevention / Training Manual*. Dostopno prek: [www.unicef.org/lifeskills/files/DrugUsePreventionTrainingManual.pdf](http://www.unicef.org/lifeskills/files/DrugUsePreventionTrainingManual.pdf) (september 2011).

Virk-Rode, Jožica in Belak-Ožbolt, Jasna. 1991. *Razred kot socialna skupina in socialne igre*. Ljubljana: Zavod RS za šolstvo.

