



EVROPSKA UNIJA  
EVROPSKI  
SOCIALNI SKLAD  
NALOŽBA V VAŠO PRIHODNOST

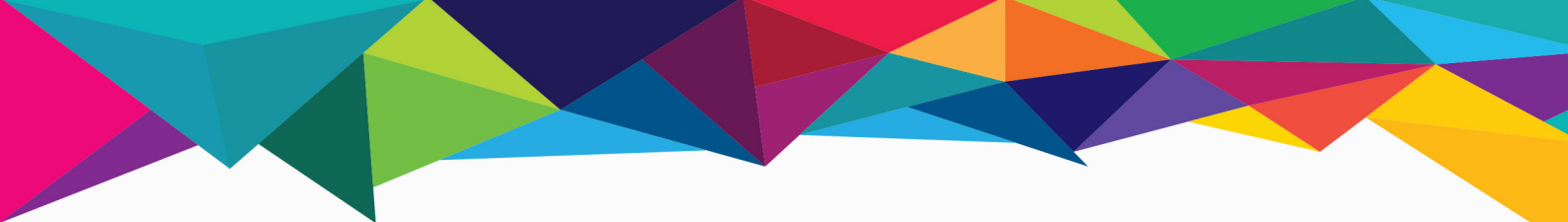


REPUBLIKA SLOVENIJA  
MINISTRSTVO ZA IZOBRAŽEVANJE,  
ZNANOST IN ŠPORT

# DIDAKTIČNI MATERIAL

## ŠOLSKA KNJIŽNICA

/ OŠ DR. LJUDEVITA PIVKA PTUJ /



Strokovni center COMP@S je del Mreže strokovnih institucij za podporo otrokom s posebnimi potrebami in njihovim družinam, ki jo v okviru javnega razpisa sofinancirata Republika Slovenija in Evropska unija iz Evropskega socialnega sklada. Operacija se izvaja v okviru Operativnega programa za izvajanje evropske kohezijske politike v obdobju 2014 – 2020, prednostna os Socialna vključenost in zmanjševanje tveganja revščine, prednostna naložba Aktivno vključevanje, tudi za spodbujanje enakih možnosti ter aktivne udeležbe in povečanje zaposljivosti. V projekt COMP@S so vključeni naslednji konzorcijski partnerji: OŠ Gustava Šiliha Maribor (poslovodeči konzorcijski partner), OŠ dr. Ljudevita Pivka Ptuj, Svetovalni center za otroke, mladostnike in starše Maribor in OŠ Minke Namestnik - Sonje Slovenska Bistrica.





# KAZALO

**04**

ZAZNAVANJE

**18**

GOVOR IN JEZIK

**40**

MATEMATIKA

**53**

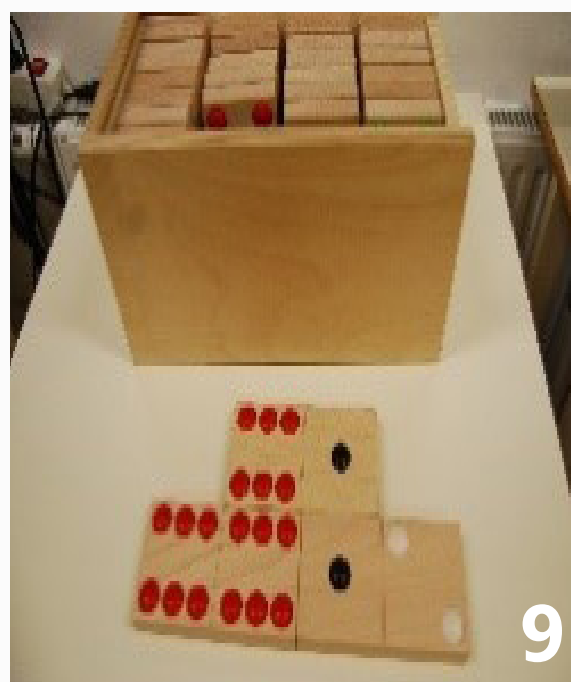
MOTORIKA

**75**

DRUGO



# ZAZNAVANJE



# BARVNA IGRA

## PODROČJE

Zaznavanje

## SET VSEBUJE

1 lesena igralna površina  
121 barvnih lesenih paličic  
barvna predloga

## CILJI

Razvijanje vizualnega pomnjenja  
Razvijanje motoričnih sposobnosti  
Razlikovanje barv  
Razvijanje razvrščanja in prostorskih predstav  
Štetje in pomoč pri računanju



ID: Z001

Zaloga / 4

## NAVODILA

Lesene paličice lahko otrok na različne načine po lastni želji ali po predlogah zloga v igralno površino ter pri tem izdeluje sliko lastne kreacije.

# BARVNI ZABOJ

## PODROČJE

Zaznavanje

## SET VSEBUJE

Lesena škatla

63 lesenih barvnih ploščic

## CILJI

Razvijanje vizualnega pomnjenja

Razvijanje razlikovanja barvnih odtenkov

Razvrščanje po barvnih odtenkih



ID: Z002

Zaloga / 3

## NAVODILA

Otrok primerja barvne ploščice, katere razvrsti od svetle proti temni (ali obratno).

# BARVNO PRIMERJANJE

## PODROČJE

Zaznavanje

## SET VSEBUJE

Lesena škatla  
6 ploščic z luknjami  
6 barvnih podlag  
24 barvnih figuric

## CILJI

Razvijanje vizualnega pomnjenja  
Razvijanje razlikovanja barvnih odtenkov  
Razvrščanje po barvnih odtenkih



ID: Z003  
Zaloga / 2

## NAVODILA

Otrok primerja barve. Barvne figure razvrsti ob barvni podlagi od svetle proti temni ter jih da v ploščico z luknjami. Kasneje lahko primerja brez barvne podlage.

# BLOK Z VALJI

## PODROČJE

Zaznavanje

## SET VSEBUJE

4 bloki s 40 valji (vsak blok ima 10 valjev)

## CILJI

Razvijanje velikostnih predstav  
Razvijanje vizualnega razlikovanja po velikosti  
Razvijanje pomnjenja  
Razvoj fine motorike



**ID:** Z004  
**Zaloga / 2**

## NAVODILA

Otrok vstavlja valje v blok tako, da jih umesti v ustrezen prostor glede na višino, širino ali višino in širino.



# TAKTILNI DOMINO

## PODROČJE

Zaznavanje

## SET VSEBUJE

Velika lesena škatla s pokrovom  
28 domino ploščic

## CILJI

Razvijanje taktilne diskriminacije  
Razvijanje koordinacije oko-roka  
Štetje



ID: Z005  
Zaloga / 1

## NAVODILA

### POTEK IGRE:

1. Vsak igralec dobi enako število domin. Eno domino damo na sredino in sedaj igralci po vrsti prilagajo svoje domine, in sicer na oba konca, če imajo domine z istim številom pik. Zmaga tisti, ki prvi priloži vse svoje domine.

2. Domine položimo na mizo tako, da so s hrbtno stranjo obrnjene navzgor. Eden izmed igralcev premeša domine. Nato poljubno obrne eno izmed domin. S to domino se igra začne. Potem igralec levo od igralca, ki je obrnil prvo domino, nadaljuje z igro. Iz preostalih domin izvleče eno. Domino lahko priloži le, če ima ta isto število pik. Če domina nima istega števila pik, obrača domine toliko časa, dokler ne izvleče takšne z istim številom. Domine, ki jih je izvlekel in niso imele istega števila pik, položi igralec pred sebe tako, da so obrnjene s hrbtno stranjo proti soigralcem ali jih drži v roki. Nato z igro nadaljuje naslednji igralec. Če tekmovalci nimajo več domin z istim številom pik, ki bi jih lahko priložili, iz vrste, ki so jo sestavili, odstranijo toliko domin, da lahko priložijo eno izmed svojih domin. Igro se igra, dokler ne zmanjka vseh domin. Zmaga tisti, ki prvi priloži vse svoje domine.

IGRA JE PRIMERNA ZA OTROKE S SLEPOTO IN SLABOVIDNOSTJO.

# GEOMETRIJSKI KABINET

## PODROČJE

Zaznavanje

## SET VSEBUJE

6 predalov s 36 okvirji in 35 liki

## CILJI

Prepoznavanje različnih oblik

Razvoj fine motorike

Razvoj grafomotorike

Razvoj pincetnega prijema

Razvoj koordinacije oko-roka

Razvoj taktilne stimulacije



ID: Z006  
Zaloga / 3

## NAVODILA

Otrok prepozna like z vidom ali s tipom in jih razvršča/vstavlja v ustrezne okvirje.

Like obriše na list papirja ter jih izrezuje, perforira.

# LUČ TORNADO

## PODROČJE

Zaznavanje

## SET VSEBUJE

Luč tornado  
(baterije niso priložene)

## CILJI

Sproščanje  
Opazovanje



ID: Z007  
Zaloga / 4

## NAVODILA

Ko je luč prižgana, se aktivirata »propeler« in magnetna privlačnost, kar ustvarja bleščeč, pomirjujoč videz.

# SLUŠNI SPOMIN SLUŠNA POZORNOST

## PODROČJE

Zaznavanje

## SET VSEBUJE

103 predloge

39 kartončkov za nastavljanje zaporedja

Bel, plastificiran papir

20 lončkov z različnimi predmeti

4 flomastri in krpica

7 igralnih figuric

Slovenska navodila



ID: Z008

Zaloga / 3

## CILJI

Urjenje slušnega spomina in pozornosti

## NAVODILA

Otrok lahko igra igro sam, v paru ali v skupini. Vaje izvajamo postopoma. Pripomoček vsebuje naslednje aktivnosti:

- iskanje parov po slušnem spominu
- slišim, ponovim
- rišem po navodilu
- slišim, odgovorim na vprašanj
- slišim, nastavim zaporedje slik
- slišim, nastavim zaporedje črk, števil, oblik
- slišim, predmet poiščem na predlogi
- slišim, besedo poiščem na predlogi
- poslušam, nastavim zaporedje črk, števil, oblik, slik

# RAVNOTEŽJE

## PODROČJE

Zaznavanje

## SET VSEBUJE

Lesena tehtnica

10 cilindrov

## CILJI

Razvijanje smisla ravnotežja z različnimi cilindri

Učenje prepoznavanja barv in teže



ID: Z009  
Zaloga / 2

## NAVODILA

Otrok polaga cilindre na tehtnico tako, da sta obe strani uravnoteženi. Odkriva, kaj se zgodi, če je na vsaki strani različno število cilindrov.

# RAVNOTEŽNA BLAZINA

## PODROČJE

Zaznavanje

## SET VSEBUJE

1 blazina



ID: Z010

Zaloga / 12

## CILJI

Ravnotežne blazine omogočajo učencem razvijanje vestibularnega sistema. Tovrstne blazine se lahko uporabljajo za sedenje, kar omogoča učencem mikrogibe, ki pomagajo pri vzdrževanju koncentracije ter zmanjšanju disciplinskih težav. Učenec ima lahko blazino tudi pod nogami (tako v sedečem kot stoječem položaju). Blazina poleg tega, da omogoča nenehno gibanje, stimulira različne dele možganov in izboljša koncentracijo za učenje, obenem pa deluje na stopala masažno/akupresurno, saj bodice spodbujajo različne refleksne točke na stopalih.

# TAKTILNI SPOMIN

## PODROČJE

Zaznavanje

## SET VSEBUJE

1 vrečka iz blaga

32 lesenih valjčkov

Navodilo v tujem jeziku

## CILJI

Razvijanje taktilne percepcije

Razvijanje pomnjenja



ID: Z011  
Zaloga / 3

## NAVODILA

Igro lahko igrajo do 4 igralci. Igralec seže v vrečko in potipa taktilno površino valjčka, ki ga nato izvleče iz vreče. Nato seže nazaj v vrečo in s tipom prepozna valjček z enako taktilno površino. Če najde par, ga obdrži in nadaljuje igro. Če para ne najde, valjčka vrne in igro nadaljuje naslednji igralec. Zmaga igralec, ki je prepoznal največ parov.

Valjčka lahko tudi položite na mizo tako, da so taktilne površine obrnjene navzdol in igrate po navodilih igre spomin.

# VREČA

## PODROČJE

Zaznavanje

## SET VSEBUJE

Vreča iz blaga

## CILJI

Spoznavanje/zavedanje telesne sheme



**ID:** Z012

**Zaloga** / 7 (4 L (2 modri in 2 rdeči) in  
3 XL (2 modri in 1 rdeča))

## NAVODILA

L je 6–13 let; 140–160 cm

XL je nad 13 let; 160–190 cm



# ZVOČNE ŠKATLE

## PODROČJE

Zaznavanje

## SET VSEBUJE

2 leseni škatli z 12 valji (v vsaki 6 valjev)

## CILJI

Razvijanje slušnega razlikovanja  
Razvijanje slušnega pomnjenja



ID: Z013  
Zaloga / 4

## NAVODILA

Otrok poišče par na podlagi enakega zvoka. Par sestavljata rdeč in moder valj.

# TIPNA POZORNOST, TIPNI SPOMIN

## PODROČJE

Zaznavanje

## SET VSEBUJE

20 blazinic (10 parov) blazinic z različnimi materiali  
Navodilo

## CILJI

Urjenje tipne pozornosti in tipnega spomina



ID: Z014  
Zaloga / 1

## NAVODILA

Otrok išče pare tako, da si pomaga s tipom.

Blazinice položimo na mizico s trakci spodaj. Otrok s tipanjem določi pare blazinic. Ko poišče vse pare, preveri rešitve. Otrok vzame vsak par, ga obrne in odpne trak z ježkom. Če je vzorec na traku na obeh blazinicah enak, je izbral ustrezen par.

Vajo izvajamo postopoma in prilagodimo glede na starost otroka. Najprej izberemo 3–5 parov s čim bolj različnimi materiali, nato postopoma dodajamo pare.

# VIDNA POZORNOST, VIDNI SPOMIN

## PODROČJE

Zaznavanje

## SET VSEBUJE

15 teles (5 modrih (3 kocke, 1 kvader, 1 polvalj), 5 rdečih (3 kocke, 2 kvadra), 2 zeleni (kocka in kvader), 2 rumeni (kocka in kvader), 1 rjava – naravni les (kocka))

51 majhnih kartončkov za nastavljanje zaporedij  
20 srednjih kartončkov z narisanimi telesi

139 večjih kartončkov za različne vaje

5 lesenih figuric (leseni valji)

Črni flomaster

Krpica piši/briši

Beli plastificiran list

Listi z rešitvami

Navodilo



ID: Z015  
Zaloga / 1

## CILJI

Urjenje vidnega spomina in vidne pozornosti

## NAVODILA

Vaje izvajamo postopoma od predlog z manj elementi do predlog z več elementi. Pri mlajših otrocih preverimo, ali poznajo pojme, črke, številke, oblike, ki so na predlogi.

Vaje zajemajo:

- opazovanje in postavljanje teles po predlogi,
- zaporedja oblik, črk, števil,
- opazovanje in opis slik,
- labirint,
- iskanje razlik,
- nadaljevanje zaporedja,
- povezovanje enakega zapisa (iskanje para),
- zaporedja oblik, črk, števil, slik,
- pomnjenje slik.

Bolj podrobneje so posamezne vaje pojasnjene v navodilu.

# TERMIČNE TABLICE

## PODROČJE

Zaznavanje

## SET VSEBUJE

Lesena škatla  
6 parov tablic

## CILJI

Razvijanje razlikovanja toplotnih lastnosti



ID: Z016  
Zaloga / 2

## NAVODILA

Termične tablice se uporabljajo za razvijanje sposobnosti razlikovanja toplotnih lastnosti. Igra je sestavljena iz lesene škatle, ki je razdeljena na 6 razdelkov, ki vsebujejo šest parov tablic 8 x 4 cm iz klobučevine, lesa, jekla, plute, stekla in marmorja.

Otroci s pomočjo tipa iščejo pare.

6 tablic položimo na mizo, njihovi pari pa so v vrečki. Otroci nato s pomočjo tipanja poiščejo pare. Če želimo nalogo otežiti, damo 6 tablic v eno vrečko, njihove pare pa v drugo vrečko.

# TERMIČNE STEKLENIČKE

## PODROČJE

Zaznavanje

## SET VSEBUJE

Lesena škatla  
8 kovinskih stekleničk

## CILJI

Razvijanje občutka za temperaturo



ID: Z017  
Zaloga / 1

## NAVODILA

Termične stekleničke se uporabljajo za občutek temperature. Stekleničke pred uporabo napolnimo z vodo različne temperature.

Otrok izbere eno stekleničko in jo drži v eni roki, da občuti temperaturo. Nato iz škatle izbere drugo termično stekleničko in jo drži v drugi roki ter tako primerja temperaturo obeh steklenic. Če se druga ne ujema, jo nastavi na pokrov škatle. Ko najde par, steklenički postavi skupaj in nadaljuje z iskanjem.

# SVETLOBNA TABLA S POSODO ZA RAZISKOVANJE

## PODROČJE

Zaznavanje

## SET VSEBUJE

1 svetlobna tabla  
1 polnilec za svetlobno tablo  
1 posoda za raziskovanje (plastična)  
Set z bloki: 25 oblik različnih barv, 1 ogledalo, 15 predlog, navodila v tujem jeziku  
6 velikih barvnih likov  
26 silikonskih črk (angleška abeceda)  
10 silikonskih števil  
6 pisanih lopatk  
Navodila v tujem jeziku



## CILJI

Vključevanje različnih aspektov učenja, opazovanja naravnih in umetnih predmetov, mešanja barv, kreativnosti, znanstvenega opazovanja, matematičnega zaznavanja in razvoja jezika.

ID: Z018  
Zaloga / 4

## NAVODILA

Z uporabo svetlobne table so lahko dane aktivnosti zanimivejše, prav tako pa tudi krepimo kvaliteto izobraževalnega okolja, saj lahko ustvarimo ozračje, kjer je možno tiho in mirno udejstvovanje.

Ideje za uporabo svetlobne table:

### Svetloba in barve

Ob uporabi pisanih lopatk, črk, števil, likov, naravnih materialov na svetlobni tabli se lahko pogovarjamo o barvah, svetlobi, preglednosti, prosojnosti in motnosti. Pri prekrivanju predmetov (lopatk, likov) dveh različnih barv spoznavajo, kaj se zgodi, kadar "mešamo" dve barvi.

Na tablo lahko položimo otroško risbico. Raziskovanje bo zanimivejše, če bo ta ustvarjena s pomočjo vodenih barvic.

### Pogled od blizu

Na svetlobno tablo lahko položimo različne predmete: list, praprot, perje, cvetni listi, školjke, kačja koža, rentgenske slike ... Otroci si te predmete podrobneje ogledajo in raziskujejo.

### Jezik in komunikacija

Pri opazovanju predmetov različnih barv, velikosti, oblik na svetlobni tabli otroci usvajajo imena barv, pojme kot so večje, manjše, okroglo, trikotno ... Otroci lahko s pomočjo seta z bloki sestavijo slike, vzorce ter opisujejo, kaj so ustvarili.

### **Črke in besede**

Otroci se učijo prepoznavati črke, prepoznavanja začetnega glasu, branja preprostih besed, iskanja besed na določen glas. V posodo za raziskovanje lahko damo pesek. Posodo damo na svetlobno tablo. Otroci nato pišejo po pesku črke ter so tako bolj motivirani za pisanje.

### **Pravljice**

Uporabimo lahko naravni ali drugi material za prosto igro in pripovedovanje, izmišljanje zgodbe na svetlobni tabli.

### **Števila in štetje**

Otroci lahko na svetlobni tabli preštevajo različne predmete. Igrajo se lahko s silikonskimi števili. Na številih so tudi pike, katere ponazarjajo količino.

### **Oblike in vzorci**

Otroci lahko v posodi za raziskovanje, v kateri je pesek, rišejo različne oblike.

### **Kreativnost**

Otroci lahko rišejo na tankem papirju, ki je v posodi za raziskovanje. Otroci rišejo nad svetlobno tablo. To jih bo spodbudilo, da so še pozornejši na detajle risbice.

### **Predstavljaј si**

Otroci lahko rišejo v pesek v posodi za raziskovanje, ki je nad svetlobno tablo. Otroci lahko z oblikami iz seta z bloki sestavljajo različne skulpture po svojih zamislih ali po predlogi. Ustvarijo lahko simetrijo metulja s pomočjo blokov in ogledala ...

### **Zgraditi**

Iz blokov lahko sestavijo različne strukture. S pomočjo ogledala lahko gradijo simetrične strukture. Sestavljajo lahko tudi iz drugih prosojnih predmetov.

### **Pesek in voda**

V pesku lahko rišejo vzorce iz narave (na primer školjke, valove). Vzorce lahko rišejo s prsti, valji, ščetkami. V pesku lahko ustvarijo hribe. V posodo lahko nalijemo vodo, vanjo damo plastične ribice, katere otroci štejejo, z njimi računajo ...

V posodo z vodo lahko kanemo črnilo različnih barv. Nad svetlobno tablo lahko otroci opazujejo barve. V vodo lahko dajo ledeno kocko in opazujejo, kaj se z njo dogaja, ko se topi.

### **Kaplja, kapljice in škropljenje**

V posodo, ki je nad svetlobno tablo, lahko s pipeto kanemo jedilno barvo. Otroci lahko opazujejo, kaj se dogaja z barvo, če jo kanemo z višje ali nižje pozicije. V pladenj, ki je nad svetlobno tablo, lahko nakapljamo barvo ali črnilo. Otroci s pihanjem skozi slamico ustvarjajo razne vzorce.

### **Črno-belo**

V posodo, ki je nad svetlobno tablo, damo železne opilke. Z magnetom lahko ustvarimo različne vzorce, ki jih opazujemo pod svetlobo. Z uporabo črne in bele barve lahko v posodi, nad svetlobno tablo, ustvarjamo slike s pihanjem, tiskanjem.

### **Vse naravno**

Poiščemo različne naravne materiale, ki jih otroci lahko opazujejo nad svetlobno tablo. Spodbujamo k opazovanju detajlov, k razvrščanju po določenem kriteriju (na primer, ali je prosojno ali ni). Nad svetlobno tablo lahko opazujejo različne liste ter ugotavljajo, kako zelo zeleni so.

### **Zbrani materiali**

Otroci lahko zberejo zamaške, pokrove, stekleničke in jih opazujejo nad svetlobno tablo. Nad svetlobo lahko opazujejo vzorce na različnem blagu, mrežah, čipkah. Spodbujamo jih k opisovanju. Na svetlobni tabli lahko ustvarjajo slike iz papirja za ovijanje, robčkov, papirčkov od bonbonov ...

\*Več idej je zapisanih v navodilih.

# AKRILNO OGLEDALO (VELIKO) ˇKˇ

## PODROČJE

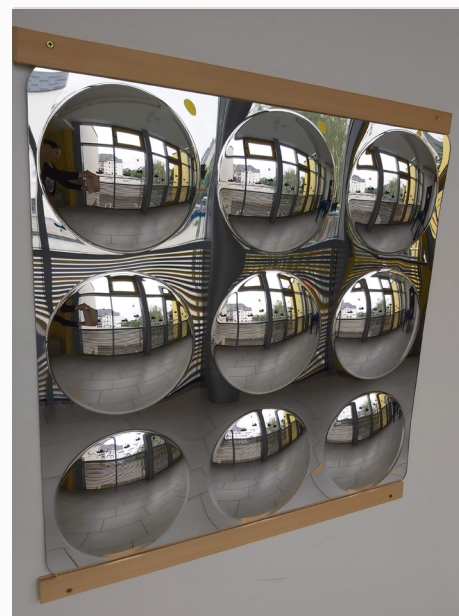
Zaznavanje

## SET VSEBUJE

1 ogledalo

## NAMEN

Akrilno ogledalo z možnostjo devetih konveksnih izkrivljanj (jamice) daje uporabniku edinstveno perspektivo.



ID: Z019  
Zaloga / 2



# STISKALNIK ŠKŮ

## PODROČJE

Zaznavanje

## SET VSEBUJE

kovinsko ogrodje  
3 valji

## NAMEN

Razvijanje občutenja telesa.



ID: Z020  
Zaloga / 1

# VIBRAJOČA BLAZINICA

## PODROČJE

Zaznavanje

## SET VSEBUJE

blazinica iz blaga  
naprava s stikalom

## NAMEN

Vzpodbujanje smisla za propriocepcijo.



ID: Z021  
Zaloga / 3

# MEHURČKASTA ŽOGA

## PODROČJE

Zaznavanje

## SET VSEBUJE

1 mehurčkasta žoga

## NAMEN

Sproščanje.



ID: Z022  
Zaloga / 1

# TALNA VIBRIRAJOČA BLAZINA "K"

## PODROČJE

Zaznavanje

## SET VSEBUJE

blazina s peno  
ročni regulator za kombinacijo hitrosti

## NAMEN

Vzpodbujanje smisla za propriocepcijo.



ID: Z023  
Zaloga / 1

# KLAVIRSKA PODLOGA

## PODROČJE

Zaznavanje

## SET VSEBUJE

klavirska podloga  
5 kartončkov z zapisi pesmic  
navodila v tujem jeziku

## CILJ

vzpodbujanje igre, plesa, ritmičnega spomina in sodelovanja med uporabniki

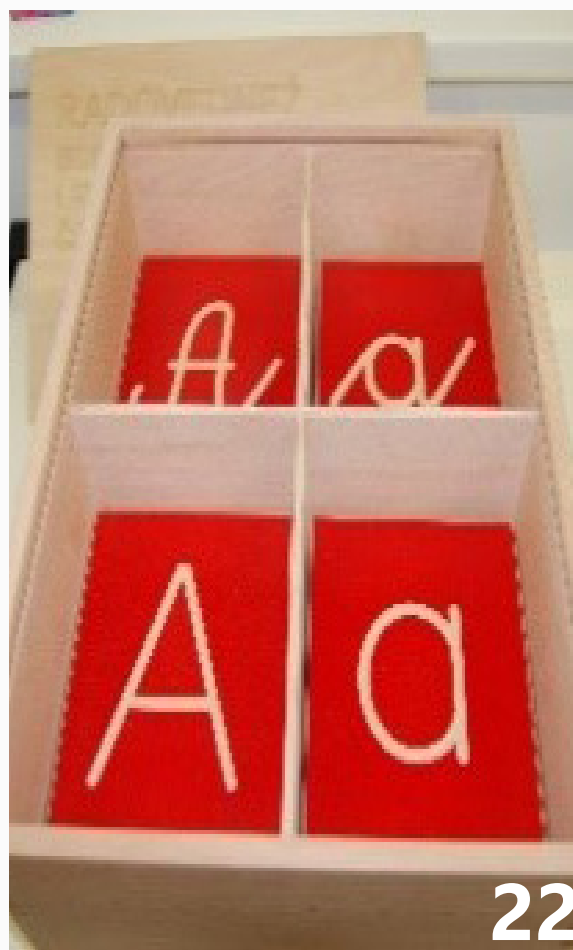
## NAVODILO

Klavirska podloga ima 24 barvnih tipk. Na klavirski podlagi si lahko otrok izbere inštrument na katerem si želi igrati. Tak zvok bodo oddajale tipke po katerih bo otrok igral. Na 5 kartončkih je zapisanih 10 pesmic. Otrok sledi barvam in številkam ter igra kot pravi glasbenik. Pesem, ki jo otrok igra, lahko tudi posname. Klavirska podloga vsebuje tudi »demo mode«. Ob vključitvi tega načina se predvaja melodija, ki jo lahko otrok posluša ali pa zraven igra.



ID: Z024  
Zaloga / 2

# GOVOR IN JEZIK



# IGRE PIHANJA

## PODROČJE

Govor in jezik

## SET VSEBUJE

Plastični okvir

1 podlaga nogometnega igrišča

2 podlagi iskanja zaklada

8 stiropornih žogic

## CILJI

Razvijanje intenzivnosti moči in smeri pihanja.

Razvijanje optimalnega dihalnega vzorca.

Krepitev mišic govornih.

Urnaganje dihanja.

Razvijanje pravilne artikulacije fonemov.



## NAVODILA

### Nogometna tekma:

Postavite žogo v sredino igrišča.

Cilj igre je zadeti žogo v nasprotni gol in braniti gol pred zadetkom soigralca. Zmagovalec je tisti, ki doseže največ zadetkov.

### Iskanje zaklada:

Postavite se za volan čolna, žogo pa na izhodišče (volan). Žogo najprej pihnite na otok dinosavrov, nato pa mimo ledenega otoka in na koncu na otok zakladov. Zmagovalec je igralec, ki mu uspe doseči otok zakladov z najmanjšim številom pihov.

### Sledite poti:

Žogo postavite na en konec poti in jo pihajte na drugo stran. Če gre žoga čez rob igralne ploskve ali potuje v nasprotno smer, igro morate začeti znova. Zmagovalec je tisti, ki žogo pripelje na cilj z najmanj pih.

### Jadranje:

V plastični okvir nalijte vodo do roba poti. Žogo postavite na en konec poti in jo pihajte na drugo stran. Če gre žoga čez rob igralne ploskve ali potuje v nasprotno smer, igro morate začeti znova. Zmagovalec je tisti, ki žogo pripelje na cilj z najmanj pih.

ID: GJ001

Zaloga / 5

# ABECEDA

## PODROČJE

Govor in jezik

## SET VSEBUJE

5-krat po 5 črk: samoglasniki

20-krat po 3 črke: soglasniki

Lesena škatla s pokrovom

Slovenska navodila

## CILJI

Spoznavanje velikih tiskanih črk

Občutenje oblike črk s tipom

Razvijanje glasovne analize in sinteze besed

Opazovanje, primerjanje in razvrščanje



ID: GJ002

Zaloga / 2

## NAVODILA

Otrok opazuje, primerja in razvršča črke, jih obrisuje, prepozna po tipu, preslikuje, sestavlja ter bere zloge in besede. Podrobnejša navodila so priložena.



# ČRKE ZA PRETIKANJE

## PODROČJE

Govor in jezik

## SET VSEBUJE

10 barvnih vezalk

26 predlog s črkami

## CILJI

Razvijanje fine motorike

Učenje/utrjevanje črk



ID: GJ003  
Zaloga / 3

## NAVODILA

Otrok pretika vezalko skozi luknje po predlogi.

# LESENE RDEČE ČRKE

## PODROČJE

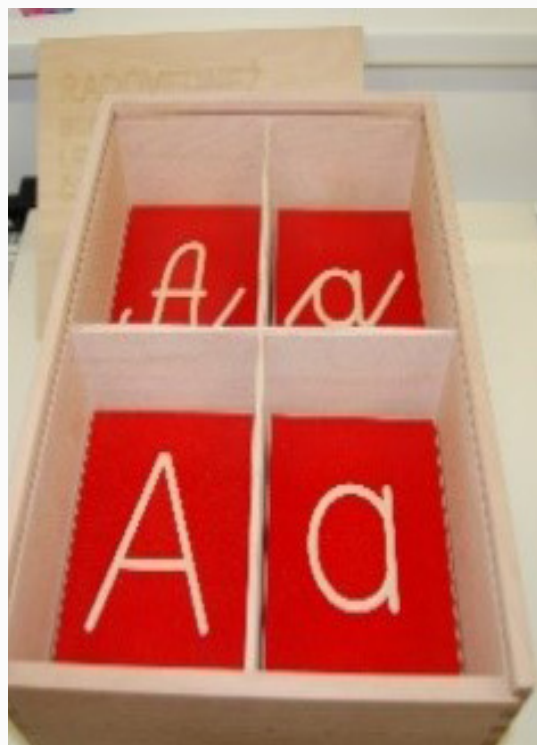
Govor in jezik

## SET VSEBUJE

25 velikih tiskanih črk  
25 malih tiskanih črk  
25 velikih pisanih črk  
25 malih pisanih črk  
Lesena škatla s pokrovom

## CILJI

Učenje/utrjevanje črk  
Razvijanje grafomotorike  
Spoznavanje črk s pomočjo vida, tipa in sluha  
Razvijanje grafomotorike kot predpriprava na pisanje



ID: GJ004  
Zaloga / 1

## NAVODILA

Otroci spoznavajo črke s pomočjo vida, tipa in sluha. Služijo kot predpriprava na pisanje. Otroci s prstom sledijo pisalni liniji.

# DAN S FLO

## PODROČJE

Govor in jezik

## SET VSEBUJE

75 kartic

## CILJI

Spodbujanje logičnega razmišljanja

Tvorjenje in/ali zapis povedi

Natančno opazovanje

Širjenje besednega zaklada

Razvijanje govornih sposobnosti

Izboljševanje komunikacije in igre



ID: GJ005

Zaloga / 1

## NAVODILA

Kartice zajemajo 11 zgodb. Zgodbe so oštevilčene tako, da imajo vse kartice z enako zgodbo enako število na hrbtni strani. Nekatere kartice se lahko uporabijo v različnih zgodbah. Tiste imajo na hrbtni strani zapisano več kot eno število. Otroci razvrstijo kartice v pravilno časovno zaporedje, ob sličicah pripovedujejo, povedi lahko tudi zapišejo.

Zgodbe zajemajo naslednje vsebine:

1. Bujenje.
2. Jutranje umivanje.
3. Zajtrk.
4. Umivanje zob.
5. Hoja v šolo.
6. Odhod na stranišče (med odmorom).
7. Opravljanje domače naloge.
8. Igra.
9. Pri kosilu/večerji.
10. Večerno umivanje.
11. Odhod v posteljo.

# LEŽEČA OSMICA

## PODROČJE

Govor in jezik

## SET VSEBUJE

Lesena ležeča osmica

2 kroglici

## CILJI

Namenjeno začetnemu učenju branja in pisanja

Razvijanje koncentracije, spominskih funkcij,  
vidno-motoričnega ritma, vidnega sledenja,  
vidno-motorične koordinacije ter sočasnega  
aktiviranja obeh očes, rok in obeh možganskih  
hemisfer

Možgane aktivira za:

- prehod čez vertikalno sredinsko linijo telesa,  
za večjo integracijo možganskih hemisfer

Izboljša centralni in periferni vid

Izboljša koordinacijo očesnih mišic, ki so pomembne za sledenje



ID: GJ006  
Zaloga / 3

## NAVODILA

Otrok kroglico položi v zarezo. Začne na sredini in jo premika najprej v nasprotni smeri urinega kazalca v levo, zaokroži navzdol in po spodnji strani nazaj do sredinske točke, nato isto v smeri urinega kazalca, torej na desno stran. Oči sledijo liniji osmice, glava se rahlo premika.

# PEPI V VRTCU

## PODROČJE

Govor in jezik

## SET VSEBUJE

Slovenska navodila  
72 barvnih kartic

## CILJI

Razvoj besedišča  
Izboljšanje jezikovnih zmožnosti  
Utrjevanje spretnosti kombiniranja  
Razvijanje sposobnosti pripovedovanja  
Logično razmišljanje  
Načrtovanje poteka zgodbe  
Tvorjenje in/ali zapis povedi



ID: GJ007  
Zaloga / 1

## NAVODILA

Prikazanih je 24 prizorov, vsak vsebuje 1–5 sličic. Zgodbe so oštevilčene tako, da imajo vse kartice z enako zgodbo enako število na hrbtni strani. Otroci razvrstijo kartice v pravilno časovno zaporedje, ob sličicah pripovedujejo, povedi lahko tudi zapišejo.

# STAVNICA

## PODROČJE

Govor in jezik

## SET VSEBUJE

Lesena škatla s prekati za črke in pokrovom

25 ploščic s samoglasniki

60 ploščic s soglasniki

8 slovničnih ločil



ID: GJ008

Zaloga / 3

## CILJI

Spoznavanje velikih in malih tiskanih črk,  
prvega glasu, velike začetnice in osnovnih  
slovničnih ločil

Razvijanje glasovne analize in sinteze besed

## NAVODILA

Otroci pridobivajo prve izkušnje s črkami. Ploščice s črkami in simboli se lahko zlagajo v robu škatle ali na mizo. Črke zlagajo v besede in povedi.

# ZABAVNE ZGODBE V HIŠI

## PODROČJE

Govor in jezik

## SET VSEBUJE

70 kart z ilustracijami

## CILJI

Razvijanje domišljije in zmožnosti opisovanja dogodkov

Razvoj zmožnosti opazovanja in sposobnosti sestave  
kronološkega zaporedja

Ponotranjenje zaporedja dogodkov

Razvoj logičnega mišljenja v povezavi čas-prostor

Razvoj govornih sposobnosti in besedišča

Urjenje spomina

Razvoj abstraktnega razmišljanja

Izboljšanje psihomotorične koordinacije skozi rokovanje s  
kartami



ID: GJ009

Zaloga / 1

## NAVODILA

Vsako zgodbo sestavljajo kartice, ki imajo rob iste barve. Ko jih izberete, začnete s sestavljanjem zgodbe.

Težavnost se stopnjuje z večanjem števila kartic.

# ASOCIACIJE (MODRI KOVČEK)

## PODROČJE

Govor in jezik

## SET VSEBUJE

68 slikovnih kartic

Modri kovček

## CILJI

Razvijanje logičnega mišljenja, sklepanja

Širitev besednega zaklada

Širitev stavčne strukture

Razvijanje vizualno-motorične koordinacije



ID: GJ010

Zaloga / 3

## NAVODILA

Motivi sličic so vzeti iz otrokovega okolja. Otrok poišče par določeni sličici na podlagi asociacije, funkcionalne uporabnosti.

Otrok lahko išče pare kot pri igri Spomin ali izbira med sličicami, ki jih ima pred seboj.

Par sličic ima kontrolni sistem (zaporedje barv), s pomočjo katerega lahko otrok preveri ali je par pravilen.



# BRALNA RAVNILA

## PODROČJE

Govor in jezik

## SET VSEBUJE

5 barvnih ravnil

## CILJI

Zmanjševanje bleščanja podlage

Izboljšanje sposobnosti sledenja oči

Usmerjanje pozornosti na besedo/besedilo



ID: GJ011

Zaloga / 4

## NAVODILA

Bralna ravnila so primerna za učence, ki se soočajo s specifičnimi učnimi težavami npr. disleksijo, težavami s pozornostjo in hiperaktivnostjo, avtizmom in poškodbami glave.

Ožji del ravnila uporabljamo za branje manjših fontov ali za bralce, katerih pozornost je šibkejša in se hitro izgubijo med vrsticami. Sicer pa uporabljamo širši del.

# POIŠČI RAZLIKE (ZELENI KOVČEK)

## PODROČJE

Govor in jezik

## SET VSEBUJE

50 sličic

2 lesena podstavka

Zeleni kovček

## CILJI

Razvijanje vidnega zaznavanja in prepoznavanja

Širitev besednega zaklada

Širitev stavčne strukture

Razvijanje vizualno-motorične koordinacije



ID: GJ012

Zaloga / 3

## NAVODILA

Sličici z enakim motivom postavimo v lesena podstavka. Otrok sličici opazuje in primerja ter poišče razlike.

# PREJ IN POTEM (ZELENI KOVČEK)

## PODROČJE

Govor in jezik

## SET VSEBUJE

70 slikovnih kartic

Zeleni kovček

## CILJI

Razvijanje vidnega zaznavanja in prepoznavanja

Širitev besednega zaklada

Širitev stavčne strukture

Razvijanje logičnega mišljenja in sklepanja

Razvijanje vizualno-motorične koordinacije

Zaporedje dogodkov



ID: GJ013

Zaloga / 3

## NAVODILA

Igra vsebuje 60 manjših kartic in 10 večjih kartic. Vsaka večja kartica vsebuje 3 sličice. Otrok mora na obeh straneh dopolniti s pravilno sličico, tako da bo zaporedje smiselno.

Par sličic ima kontrolni sistem (zaporedje barv), s pomočjo katerega lahko otrok preveri ali je zaporedje pravilno.

# ZABAVNE ZGODBE V HIŠI (RDEČI KOVČEK)

## PODROČJE

Govor in jezik

## SET VSEBUJE

70 slikovnih kartic

Rdeči kovček

## CILJI

Razvijanje logičnega mišljenja, sklepanja

Širitev besednega zaklada

Širitev stavčne strukture

Zaporedje dogodkov

Razvijanje vizualno-motorične koordinacije



ID: GJ014

Zaloga / 3

## NAVODILA

Igra vsebuje 12 zabavnih zgodb.

Vsako zgodbo sestavljajo kartice, ki imajo rob iste barve. Ko jih izbere, začne s sestavljanjem zgodbe.

Med poljubnima sličica lahko položi kartico s vprašajem, kar pomeni, da napove kako se bo zgodba odvijala. Lahko pa tudi poljubno kartico zamenja s kartico s vprašajem in sam predvidi kako bo zgodbo nadaljeval.

Kartonček s vprašajem lahko položi za zadnjo kartico. Takrat zgodbo samostojno nadaljuje.

# POZORKO

## PODROČJE

Govor in jezik

## SET VSEBUJE

navodila

100 kartončkov

## CILJI

Spodbujanje slušne pozornosti na področju govora in jezika

Spodbujanje vidne pozornosti

Razvijanje abstraktnega mišljenja

Urjenje koordinacije telesa

Povezovanje mišljenja z gibanjem



ID: GJ015

Zaloga / 3

## NAVODILA

Didaktični pripomoček se priporoča za otroke starejše od 7 let. Pripomoček vsebuje 50 kartončkov z vajami za spodbujanje vidne pozornosti in 50 kartončkov z vajami za spodbujanje slušne pozornosti.

Vaje lahko nadgradite in jih prilagodite glede na zmožnosti posameznika.

Posamezni kartonček vsebuje naslov, navodilo, vsebino naloge, številko delovnega lista, katerega najdete na spletni strani [www.pozoren.si](http://www.pozoren.si) ter minimalno število vključenih oseb.

# ABC - IGRALNICA

## PODROČJE

Govor in jezik

## SET VSEBUJE

priročnik

vrečka s 4 figuricami in 1 kocko

9 igralnih polj

polje s 24 belimi kvadrati in 24 belimi krogi



ID: GJ016

Zaloga / 3

## Igralne škatle:

piščanček tik: 40 kartončkov – "pirhov"

pasja uta – pes in čebelnjak – čebela: 2 manjši igralni plošči,

40 kartončkov z zlogi

ž – želva: 12 igralnih plošč, 48 kartončkov

ra – ca: 6 igralnih plošč, 20 kartončkov

kos – sok in n – noj: 11 belih in 11 črnih žetonov

levo – desno: 21 igralnih kart

dinozaver: 14 krožcev

pikapolonica: 31 kart + 1 prazna karta

gusar – grad: 30 kartončkov

darila: 24 krožcev

stonoga: 4 veliki krožci (glava), 52 majhnih krožcev

pri nas doma: 9 kartončkov z besedami, 14 kartončkov s

sličicami

v mestu: 16 kartončkov

sestavimo povedi: 30 kartončkov

## CILJI

Razvijanje vidnega in slušnega razčlenjevanja

Razvijanje vidnega in slušnega razločevanja dolžine besed, zlogov, glasov/črk v besedah

Pridobivanje asociativne zveze glas-črka

Razvijanje poimenovalnih zmožnosti

Razvijanje začetnega branja in pisanja

Spodbujanje komunikacije v skupini

Razvijanje sporazumevalnih zmožnosti

## NAVODILA

ABC – igralnica vsebuje didaktične igre, s katerimi otroci razvijajo predopismenjevalne in opismenjevalne spretnosti.

ABC – igralnica vsebuje 35 didaktičnih iger ter priročnik, kjer so dejavnosti opisane.

Didaktične igre so vodene in usmerjene v doseganje določenih ciljev.

# ODD ONE OUT (VSILJIVEC)

## PODROČJE

Govor in jezik

## SET VSEBUJE

navodila (v tujem jeziku)

48 kartic

## CILJI

Razvijanje pozornosti in koncentracije

Razvijanje veščin opazovanja

Razvrščanje

Razvijanje logičnega sklepanja

Širitev besednega zaklada



ID: GJ017

Zaloga / 3

## NAVODILA

Didaktični pripomoček vsebuje 48 kartic, na katerih so različni predmeti. Vsi predmeti, razen enega, spadajo v isto kategorijo. Otrok poišče tistega, ki ne spada zraven.

Kartice so razvrščene v tri skupine po težavnosti.

### 1. stopnja:

Prikazani so 4 predmeti. Trije predmeti spadajo v isto kategorijo, en predmet spada v drugo kategorijo.

### 2. stopnja:

Prikazanih je 5 predmetov. Štirje predmeti spadajo v isto kategorijo, en predmet spada v drugo, **vendar podobno kategorijo.**

### 3. stopnja:

Prikazanih je 6 predmetov. Vsi predmeti spadajo v isto kategorijo, en predmet pa ima druge lastnosti

# KATEGORIJE

## PODROČJE

Govor in jezik

## SET VSEBUJE

Navodilo v tujem jeziku

192 kartic

## CILJI

Razvijanje besedišča

Razvijanje razumevanja, razmišljanja

Izboljšanje slušnega pomnjenja

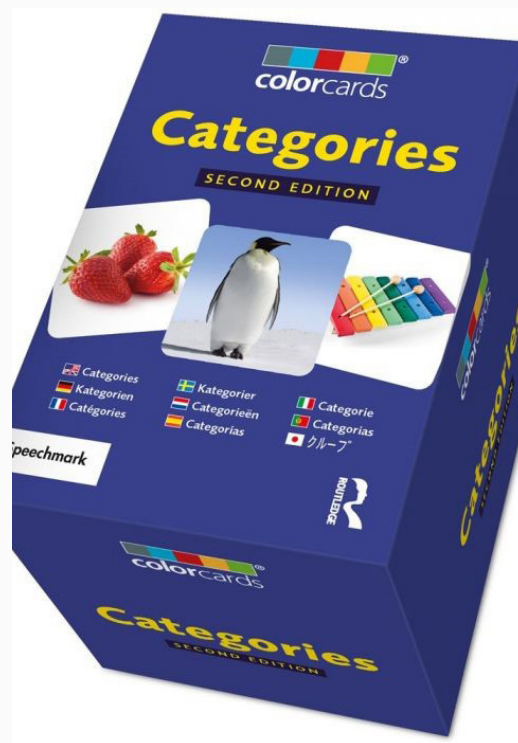
Izboljšanje vidnega pomnjenja

## NAVODILA

Igro sestavljata dva identična kompleta 96 kartic. Na karticah so prikazane vsakodnevne teme (živali, rastline, oblačila, gospodinjski predmeti ...).

### Primeri uporabe:

- Ujemanje fotografije in predmeta  
Izberemo nekaj kartic ter resnične predmete teh predmetov s fotografij. Učenec položi predmet na ujemajočo se fotografijo predmeta.
- Združevanje  
Poiščemo primerno karto. Otrok poišče vse člane te skupine. Primer: Poišči hrano. Otrok lahko išče vse, kar je zelene barve, vse, kar je kvadratne oblike ...
- Poslušanje  
Poiščemo primerne kartice. Otroka vprašamo, kje je kladivo. Število predmetov lahko povečamo. Primer: Poišči polža, čebelo in kravo.
- Vsiljivec  
Izberemo nekaj kartic iste kategorije. Otrok poišče vsiljivca in utemelji izbor.
- Kaj je drugače?  
Oblikujemo dve skupini kartic. V obeh skupinah so enake fotografije, razen ene. Učenec poimenuje predmete v prvi skupini, potem pogleda kartice druge skupine in poišče kartico, ki se razlikuje.



ID: GJ018

Zaloga / 3

- Moja  
Izberemo 15–20 kartic in njihove pare, tako da imamo skupaj 30–40 kartic. Kartice premešamo in razdelimo med igralce. Karte so v kupčkih, tako da je fotografija obrnjena navzdol. Otroci hkrati obrnejo prvo karto in jo položijo zraven svojega kupa. Postopoma odkrivajo karte, dokler se ne pojavita dve identični karti. Prvi igralec, ki prepozna identični karti, zakliče “moja” ter vzame vse karte, ki so jih do takrat obrnili in jih pospravi pod svoj kupček. Igra se nadaljuje, dokler nima eden izmed igralcev vseh kartic.
- Spomin  
Izberemo nekaj kartic in njihovih parov. Kartice premešamo in jih položimo na mizo, tako da se ne vidi fotografije predmetov. Otrok, ki je prvi na vrsti, obrne dve kartici. Poimenuje fotografiji, in če sta enaki, ju obdrži. Če ne, ju obrne na isto mesto ter nadaljuje naslednji igralec. Igra se konča, ko so poiskani vsi pari.



# KDO, KAJ, KDAJ, KJE, ZAKAJ

## PODROČJE

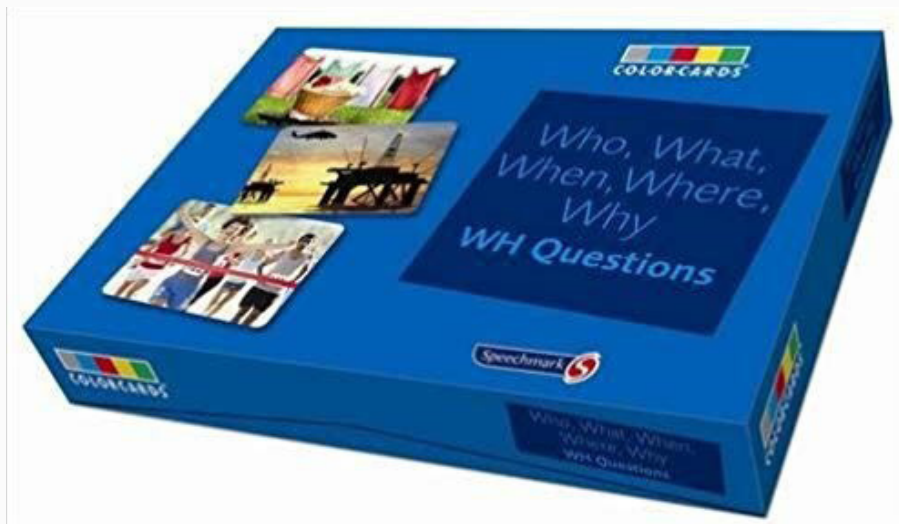
Govor in jezik

## SET VSEBUJE

navodila v tujem jeziku  
36 kartic

## CILJI

Raziskovanje, razumevanje in utrjevanje vprašalnic (kdo, kaj, kdaj, kje, zakaj)  
Razvijanje besedišča  
Tvorjenje povedi



ID: GJ019  
Zaloga / 3

## NAVODILA

Kartice se lahko uporabljajo v skupini ali pri individualnem delu. Otrok si ogleda fotografijo in odgovori na naša vprašanja.  
Primeri vprašanj za posamezno fotografijo so zapisani v navodilih.

# TOPOPRIMO

## PODROČJE

Govor in jezik

## SET VSEBUJE

- 2 Zeleni magnetni stojali
- 4 Magnetni listi (vrt, kmetija, dom, plaža)
- 24 Kartic
- 16 Magnetnih figuric
- Navodila v tujem jeziku

## CILJI

- Pridobivanje in utrjevanje prostorskih pojmov (v, na, pod, spredaj, zadaj, zraven ...)
- Razumevanje navodil
- Izvajanje navodil
- Tvorjenje povedi
- Uporabljanje prostorskih pojmov
- Pomnjenje in razvijanje besedišča

## NAVODILA

Učenci bodo skozi igro pridobili in razvijali osnovni besednjak prostorskih pojmov: v, na, pod, spredaj, zadaj, zraven ...

### Primeri aktivnosti:

- Opisovanje pokrajin (magnetni listi).
- Opazovanje pokrajin, nato list odmaknemo in otrok odgovarja na vprašanja (Kje je traktor?, Kje je hiša? ...).
- Na tablo pritrdimo figurice, otrok jih poimenuje, nato po navodilu vzame figurice z magnetnega stojala (Vzemi fanta. Vzemi veverico. ...).
- Otrok ugane, s postavljanjem vprašanj, katero figurico smo si izbrali (Ali je žival?, Je zelene barve?, Ali ima brke? ...).
- Izberemo pokrajino ter pripadajoče se kartice. Izberemo eno izmed kartic in na pokrajino, ki je pritrjena na magnetno stojalo, pritrdimo figurice. Nato postavimo pred otroka vse



ID: GJ020  
Zaloga / 3

kartice te pokrajine ter obrnemo magnetno stojalo. Otrok poišče kartico, ki ustreza postavljenim predmetom na pokrajini na magnetnem stojalu.

### Različica:

- lahko dodamo figurico, ki je sicer ni na kartici in učenec išče vsiljivca ali ena figurica manjka in otrok išče manjkajočo figurico.
- Otrok daje figurice na izbrano pokrajino, ki je pritrjena na magnetnem stojalu, po navodilu (Primer: Fanta postavi med jablano in grmom.)
- Delo v parih: en otrok dobi eno izmed kartic, drugi otrok pa ima magnetno stojalo z določeno pokrajino. Otrok daje navodila drugemu otroku, kako mora postaviti figurice na pokrajino na magnetnem stojalu.

# PRAVLJICE

## PODROČJE

Govor in jezik

## SET VSEBUJE

72 kartic

Navodila v tujem jeziku

## CILJI

Razvijanje jezikovnih veščin

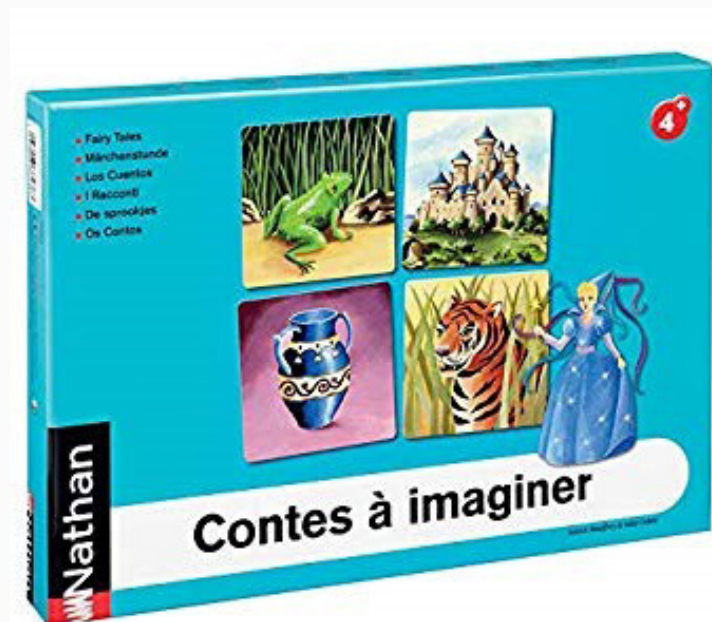
Spodbujanje želje po komuniciranju

Učenje opazovanja

Razvijanje domišljije

Usvajanje strukture pravljice

Tvorjenje pripovedi (ustno, pisno)



ID: GJ021

Zaloga / 3

## NAVODILA

S pomočjo tega materiala spodbujamo otroke k pripovedovanju pravljic ter da z veseljem izražajo svojo domišljijo ter jezikovne sposobnosti.

Didaktični material zajema 32 kartic, ki prikazujejo pravljичne like (označene so s krogcem), 23 kartic, ki prikazujejo kraje (označene so s trikotnikom) ter 17 kartic, ki prikazujejo predmete (označene so s kvadrati).

Na začetku izberemo ali naključno izvlečemo 3 pravljичne like (1 junaka, 1 prijazen lik in 1 hudoben lik), 2 kartici s krajem (lahko je začetek poti, destinacija, kraj, skozi katerega potuje, ovira ...) in 1 kartico s predmetom (lahko je nekaj, kar si junak želi, čarobni predmet, ki ga bo pridobil med svojim pohodom, prekleti predmet ...).

Kartice so lahko postavljene po vrsti, kot smo jih izbrali oz. izvlekli, ali kot določi pripovedovalec. Pri prvi in drugi uporabi materiala pripoveduje celotno pravljico odrasla oseba. Med pripovedovanjem kaže kartice, ki so v pravljici uporabljene. Kadar pripovedovanje prekine otrok in pravljico nadaljuje sam, postane pripovedovalec otrok. Postopoma se vloga odrasle osebe, kot pripovedovalca, pomika v ozadje. Kdaj pa kdaj še vedno lahko odrasla oseba postane pripovedovalec in pripoveduje pravljico ob karticah, ki so jih izbrali otroci.

# UČIM SE BRATI

## PODROČJE

Govor in jezik

## SET VSEBUJE

50 modrih kartončkov (male in velike tiskane črke)

100 rumenih kartončkov (zlogi)

42 rumenih večjih kartončkov (besede, povedi)

2 modra kartončka z abecedo (mala in velika tiskana)

Navodila

## CILJI

Učenje branja

Utrjevanje branja



ID:GJ022

Zaloga / 1

## NAVODILA

Pripomoček je namenjen učenju začetnega branja. Ciljno je usmerjen k učenju branja od prepoznavanja črk do tekočega branja z razumevanjem. Priporočljivo je, da otrok vsak dan po 10 minut dela vaje za branje. Vaje so sestavljene iz 6 korakov:

1. KORAK: otrok izgovori črko, ki jo vidi.
2. KORAK: otrok spaja po dva glasova.
3. KORAK: otrok veže zloge.
4. KORAK: otrok bere posamezne besede in povedi.
5. KORAK: otrok bere enostavne povedi.
6. KORAK: otrok bere enostavna besedila.

Bolj podrobneje so posamezni koraki pojasnjeni v navodilu za uporabo.

# DRŽIM SVINČNIK, RIŠEM ČRTE, UČIM SE PISATI

## PODROČJE

Govor in jezik

## SET VSEBUJE

24 A4 modrih predlog z grafomotoričnimi vajami  
50 A5 zelenih predlog z malimi in velikimi tiskanimi črkami  
50 A5 rumenih predlog z malimi in velikimi pisanimi črkami  
10 A5 modrih predlog s števili (0–9)  
25 A4 zelenih predlog z velikimi in malimi tiskanimi črkami  
25 A4 rumenih predlog z velikimi in malimi pisanimi črkami  
Črni flomaster  
Krpica piši/briši  
Navodila



ID:GJ023  
Zaloga / 1

## CILJI

Razvijanje grafomotorike  
Utrjevanje zapisa črk in števil

## NAVODILA

S pomočjo predlog otrok izvaja grafomotorične vaje ter se uči pisanja črk. Otrok prevleče vzorce, črke, številke in jih nato zapisuje po predlogah. Začne pri večjih črkah in številkah ter postopoma prehaja na manjše.

Preden začnemo s pisanjem, najprej razgibamo roke. Vaje za razgibavanje roke, pravilna drža pisala ter na kaj smo pozorni pri grafomotoriki je zapisano v navodilih.

# KUJEMO BESEDE

## PODROČJE

Govor in jezik

## SET VSEBUJE

1 rumeni kartonček za točkovanje  
24 majhnih barvnih kartončkov z napisanimi besedami na eni strani ter zapisnimi števili (od 1 do 6) in pikami na drugi strani (barve: rumena, rdeča, modra, zelena – po 6 kartončkov za posamezno barvo)  
25 belih kartončkov s črkami (od A do Ž)  
4 igralne kocke  
Flomaster  
Krpica piši/briši  
2 vrečki iz blaga (rdeča, zelena)  
Navodilo



ID:GJ024  
Zaloga / 1

## CILJI

Širjenje besednega zaklada

## NAVODILA

Igro lahko igrajo od 2 do 4 igralci.

Na mizo razporedimo barvne kartončke. V eno vrečko damo kocke, v drugo pa črke. Igro začne otrok, ki je vrgel najvišje število pik.

Otrok iz vrečke izžreba eno izmed kock in jo vrže. Izbere kartonček v barvi kocke, na katerem je ustrezno število pik. Obrne kartonček in prebere besedo, ki je zapisana na njem.

Iz druge vrečke izžreba črko ter poišče besedo, ki se začne na izbrano črko. Če otrok najde besedo na izbrano črko, prešteje število črk v besedi ter k temu prišteje še število pik na kocki. Če besede ne najde, na kartonček napiše samo število pik na kocki.

Igra se zaključi, ko ni več kartončkov.

Bolj podrobneje so pravila pojasnjena v navodilu.

# PREBEREM BESEDILO, ODGOVORIM NA VPRAŠANJA

## PODROČJE

Govor in jezik

## SET VSEBUJE

1 spiralno vezan delovni zvezek

## CILJI

Urjenje branja in razumevanje prebranega



ID:GJ025

Zaloga / 1

## NAVODILA

Delovni zvezek zajema besedila, ki so oblikovana na podlagi specialno- pedagoških načel. Pripravljena so na podlagi, ki otroku omogoča boljše branje. Besedila so zapisana z malimi tiskanimi črkami. Otrok prebere besedilo in odgovori na vprašanja v celih povedih.

# PECS

## PODROČJE

Govor in jezik

## SET VSEBUJE

Zelena mapica

8 vložnih listov (plastični)

1 plastični trak

Traki z ježki (32 krajših in 7 daljših ostrih, 1 krajši mehki)

CD s sličicami



## CILJI

Razvijanje komunikacije

ID:GJ026

Zaloga / 1

## NAVODILA

PECS je sistem komunikacije z izmenjavo slik za otroke, ki se jim ni razvil govor, ali pa se je razvil okrnjeno. Z izmenjavo slikovnih simbolov otroci z motnjami govora zmorejo izražati svoje potrebe, želje, interese, zanimanja in občutenja.

Komunikacijska knjiga je sestavljena iz mape, sličic in vložnih kartonov. Sličice služijo kot sredstvo za sporočanje želja in potreb in poteka po predpisanih stopnjah od uporabe ene sličice do tvorjenja večbesednih povedi.



# KOMUNIKATOR GOTALK4+ "K"

## PODROČJE

Govor in jezik

## SET VSEBUJE

1 komunikator  
navodila za uporabo (3: dve slovenski, eno angleško)  
sličice z znaki (2 lista)  
2 kabla

## CILJI

Pomoč pri komuniciranju v vsakodnevni situacijah.



ID:GJ027  
Zaloga / 1

# KOMUNIKATOR LITTLE STEP-BY-STEP "K"

## PODROČJE

Govor in jezik

## SET VSEBUJE

- 1 komunikator
- stikala v 4 barvah (rumena, rdeča, modra, zelena)
- 1 kabel
- 1 plastični delček

## CILJI

Pomoč pri komuniciranju v vsakodnevnih situacijah.



ID:GJ028  
Zaloga / 1

# KOMUNIKATOR ABLENET JELLY BEAN TWIST "K"

## PODROČJE

Govor in jezik

## SET VSEBUJE

1 komunikator  
stikala v 4 barvah (rumena, rdeča, modra,  
zeleno)

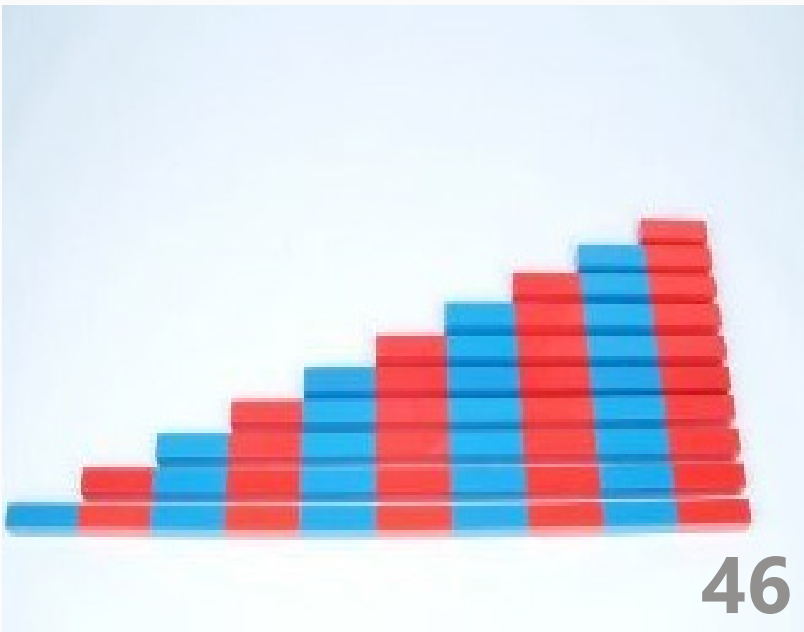
## CILJI

Pomoč pri komuniciranju v vsakodnevnih  
situacijah.



ID:GJ029  
Zaloga / 1

# MATEMATIKA



# IGRA ŠTETJA BALONOV IN OBROČEV

## PODROČJE

Matematika

## SET VSEBUJE

Lesena škatla s pokrovom

10 lesenih ploščic, na katerih je zapisano število

10 lesenih ploščic, na katerih je količina ponazorjena z  
narisanimi baloni

10 lesenih valjčkov

55 pisanih obročkov

## CILJI

Učenje in utrjevanje štetja do 10 (naprej in nazaj)

Razvijanje številskih predstav v obsegu do 10 (urejanje po  
velikosti, določanje predhodnika in naslednika)



ID: M001

Zaloga / 2

## NAVODILA

Otroci natikajo lesene obročke na valjčke glede na vzorec na ploščicah. Količini priredi ploščico z ustreznim številom.

# LESENA ŠTEVILA 1-9000 - MAJHNA

## PODROČJE

Matematika

## SET VSEBUJE

Lesena škatla

36 lesenih ploščic s števili

## CILJI

Razvijanje številskih predstav

Zapis števil

Določanje mestnih vrednosti



ID: M002

Zaloga / 4

## NAVODILA

Otrok sestavi število tako, da polaga ploščice eno na drugo.

# LESENA ŠTEVILA 1-9000 - VELIKA

## PODROČJE

Matematika

## SET VSEBUJE

Lesena škatla

36 lesenih ploščic s števili

## CILJI

Razvijanje številskih predstav

Zapis števil

Določanje mestnih vrednosti



ID: M003

Zaloga / 4

## NAVODILA

Otrok sestavi število tako, da polaga ploščice eno na drugo.

# MATEMATIČNA PREPROGA

## PODROČJE

Matematika

## SET VSEBUJE

1 plakat

## CILJI

Matematična preproga je odličen didaktični pripomoček, ki omogoča učencem:

- učenje skozi gibanje
- reševanje matematičnih problemov skozi gibanje
- učenje matematike na zabaven in razgiban način
- izvajanje možganskih pavz, s čimer omogočimo večjo koncentracijo pri pouku
- da se razgibajo ter hkrati učijo in s tem zmanjšamo disciplinske težave
- da ponavljajo matematiko pri katerem koli predmetu
- da postane učenje še bolj zabavno



ID: M004  
Zaloga / 5



# NUMERIČNA VRSTA – MAJHNE PALIČICE

## PODROČJE

Matematika

## SET VSEBUJE

Lesena škatla

20 modro-rdečih paličic

10 rdečih kvadratov s števili 1–10

## CILJI

Razvijanje pojmov o:

- kombinacijah
- sestavljanju desetih enot
- osnovah aritmetike

Razvijanje vizualne diskriminacije po dolžini

Razvijanje koncepta zaporedij števil



ID: M005

Zaloga / 3

## NAVODILA

Otrok razvršča palice po velikosti. Paličicam priredi zapisano število na kvadratku. Set se lahko uporablja za računanje in dopolnjevanje do izbranega števila.

# NUMERIČNE PALICE – VELIKE (MODRO-RDEČE)

## PODROČJE

Matematika

## SET VSEBUJE

10 palic

## CILJI

Razvijanje pojmov o:

- kombinacijah
- sestavljanju desetih enot
- osnovah aritmetike

Razvijanje vizualne diskriminacije po dolžini

Razvijanje koncepta zaporedij števil



ID: M006  
Zaloga / 1

## NAVODILA

Otrok razvršča palice po velikosti.

# NUMERIČNE PALICE – VELIKE (RDEČE)

## PODROČJE

Matematika

## SET VSEBUJE

10 palic

## CILJI

Razvijanje pojmov o:

- kombinacijah
- sestavljanju desetih enot
- osnovah aritmetike

Razvijanje vizualne diskriminacije po dolžini

Razvijanje koncepta zaporedij števil



ID: M007

Zaloga / 1

## NAVODILA

Otrok razvršča palice po velikosti.

# PLOŠČA ZA DELJENJE

## PODROČJE

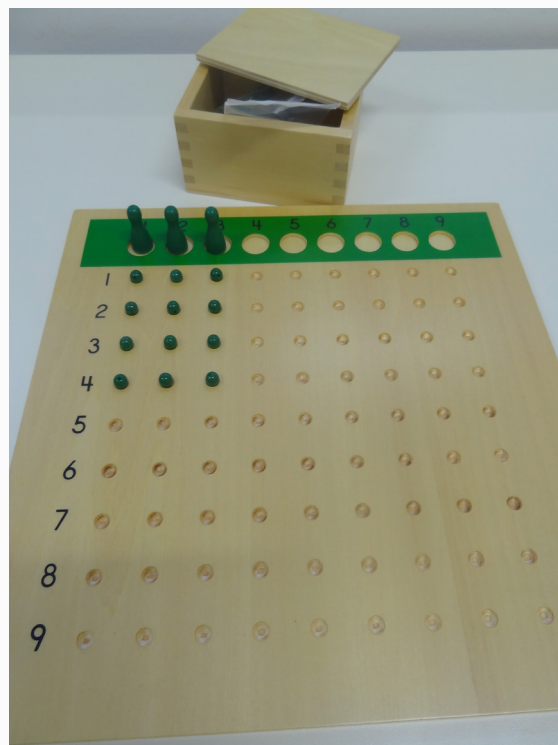
Matematika

## SET VSEBUJE

104 zelene perlice,  
10 lesenih možičkov  
Lesen pladenj z 99 utori  
Lesena škatlica s pokrovčkom

## CILJI

Učenje deljenja



ID: M008  
Zaloga / 5

## NAVODILA

Otrok deli perlice med posamezne možičke.

# ŠČIPALKE S PODLOGO

## PODROČJE

Matematika

## SET VSEBUJE

1 plastični nastavek  
12 igralnih podlog  
36 barvnih ščipalk

## CILJI

Razvrščanje ščipalk v stolpce in vrste glede na skupni kriterij (barva)  
Razvijanje pomnjenja  
Razvijanje orientacije na ploskvi  
Razvijanje fine motorike  
Razvijanje koncentracije  
Poslušanje in sledenje navodilom



ID: M009

Zaloga / 4

## NAVODILA

Igralne podloge so oštevilčene od 1 do 10 glede na težavnost. Vsaka igralna podloga pripravi otroka na naslednjo stopnjo. Priporočljivo je, da otrok nadaljuje z naslednjo podlogo, ko razume predhodne.

Ščipalke razporedi v stolpce in vrste glede na skupni kriterij, kateri je narisana na igralni podlogi.

# ŠTETJE IN PRIKAZI

## PODROČJE

Matematika

## SET VSEBUJE

Lesena škatla s pokrovom

10 lesenih podlag

10 lesenih ploščic, na katerih je zapisano število

10 lesenih ploščic, na katerih je količina ponazorjena z narisanimi predmeti

10 lesenih ploščic, na katerih je količina ponazorjena s prsti

55 modrih čepkov

## CILJI

Razvijanje koncepta števil in količin

Razvijanje sposobnosti opazovanja, pomnjenja

Učenje in utrjevanje štetja do 10 (naprej in nazaj)

Razvijanje številskih predstav v obsegu do 10 (urejanje po velikosti, določanje predhodnika in naslednika)



ID: M010  
Zaloga / 3

## NAVODILA

Otrok na podlago nastavi modre čepke. Nato vstavi ploščico, kjer je količina ponazorjena s predmeti, prsti in zapisana s številom. Igro lahko igra več igralcev hkrati.

**Igra 1:** Otrok izbere eno ali več podlag. Lesene ploščice položijo obrnjene navzdol na sredino mize. Igralec, ki začne, vzame iz sredine poljubno leseno ploščico. Če količina/število ustreza njegovi podlagi, jo položi v podlago in izbere naslednjo. V primeru, da mu ploščica ne ustreza, jo pokaže ostalim in jo vrne na isto mesto, kjer jo je vzel (na sredino mize). V tem premeru igro nadaljuje naslednji igralec. Zmaga tisti, ki prvi zapolni vse svoje podlage s ploščicami.

**Igra 2 (iskanje parov):** Izberemo poljubne lesene ploščice (npr. prikaz s prsti in zapisana števila) in jih položimo na sredino mize. Prvi igralec obrne dve ploščici. Če najde par, ga pobere in nadaljuje igro. V primeru, da para ne najde, igro nadaljuje naslednji igralec.

# ŠTEVILA ZA PRETIKANJE

## PODROČJE

Matematika

## SET VSEBUJE

10 predlog za šivanje  
10 barvnih vezalk

## CILJI

Razvijanje fine motorike  
Učenje števil in utrjevanje zapisa števil



ID: M011  
Zaloga / 5

## NAVODILA

Otrok pretika vezalko skozi luknje po predlogi.

# ŠTEVILA DO 10

## PODROČJE

Matematika

## SET VSEBUJE

Lesena škatla s pokrovom  
10 lesenih števil na ploščici  
12 lesenih števil (po dva komada: števili 0 in 1; po en komad števila od 2 do 9).  
60 lesenih krogcev  
Navodila

## CILJI

Razvijanje številskih predstav  
Razvijanje finomotoričnih spretnosti  
Razvijanje štetja, branja in zapisa števil v obsegu do 10  
Zaznavanje števil z vidom, s tipom in s sluhom  
Razvijanje preštevanja, primerjanja, prirejanja



ID: M012  
Zaloga / 2

## NAVODILA

Otrok se lahko igra prosto ali usmerjeno. Številke lahko obrisuje, izrezuje, po želji pobarva in okraši, išče pare, polaga prste na krogce, gradi stolpe, se igra trgovino, šteje, prešteva, usvaja računske operacije, pomaga si pri računanju ... Podrobnejša navodila so priložena.



# PLOŠČA ZA MNOŽENJE

## PODROČJE

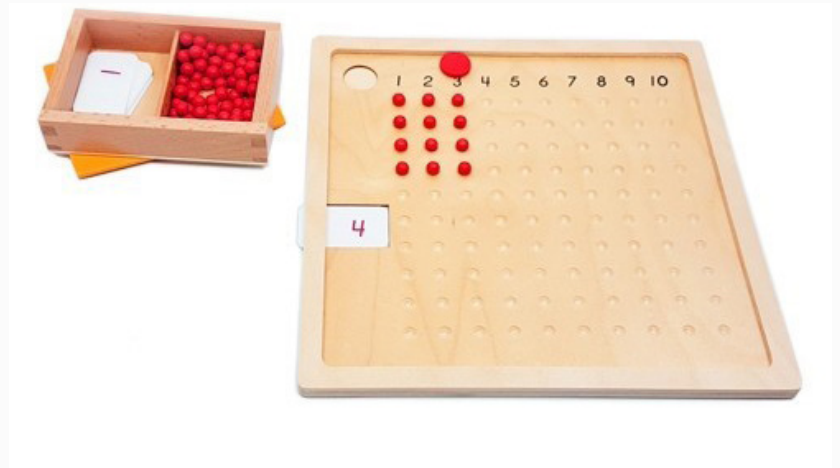
Matematika

## SET VSEBUJE

103 rdeče perlice  
2 rdeča diska  
10 belih ploščic s števili (1–10)  
2 plastični posodici za perlice in števila  
Lesen pladenj s 100 utori

## CILJI

Učenje množenja



ID: M013  
Zaloga / 3

## NAVODILA

Plošča za množenje otroku nudi konkretno izkušnjo za množenje. Bele ploščice predstavljajo množenca, rdeči disk pa množitelja. Belo ploščico s številko damo v odprtino, rdeči disk pa nad število, s katerim množimo. Otrok nato postavlja perlice v utore in tako dobi konkretno izkušnjo količine zmnožka.

# PITAGOROVA TABLA S KONTROLNO KARTO

## PODROČJE

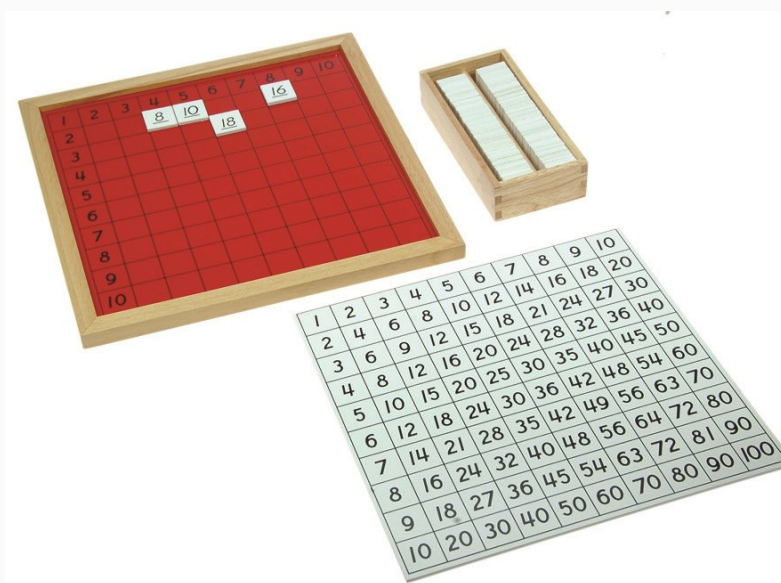
Matematika

## SET VSEBUJE

Lesena deska z natisnjenimi 100 kvadrati  
100 belih lesnih ploščic s števili  
1 kontrolna plošča z rešitvami  
Škatlica s pokrovi za števila

## CILJI

Učenje in utrjevanje množenja



ID: M014  
Zaloga / 3

## NAVODILA

Pitagorova plošča omogoča otroku, da se na vizualni način uči množenja.

Otrok naj lesene ploščice s števili naprej razvrsti v kupčke tako, da bodo skupaj števila v isti desetici (na primer števila od 1 do 9, od 10 do 19, od 20 do 29 in tako naprej). Tako bo imel otrok lažji pregled nad števili. Vsa števila so vidna ob tabli.

Otrok si izbere poštevanko določenega števila, ki se je bo učil, jo utrjeval. Ploščice s števili (rešitvami) polaga v vrsti vodoravno, od leve proti desni.

Zahtevnost naloge lahko dvignemo z naključnim izborom računa. Otrok med ploščicami poišče ustrezen rešitev in jo da na ustrežno mesto na tabli.

Kontrolna plošča pomaga otroku pri preverjanju rešitev ali kot pomagalo pri začetnem učenju množenja.

# TABLA 100 S KONTROLNO KARTO

## PODROČJE

Matematika

## SET VSEBUJE

Lesena deska z natisnjenimi 100 kvadrati

100 belih lesnih ploščic s števili

1 kontrolna plošča s števili

Škatlica s pokrovi za števila

## CILJI

Učenje in utrjevanje množenja



ID: M015  
Zaloga / 3

## NAVODILA

Tabla 100 omogoča otroku, da se na vizualni način uči šteti od 1 do 100 ter da okrepi zaporedja števil.

Otroku nastavimo pod tablo števila od 1 do 10. Števila niso postavljena po velikosti. Otrok začne šteti od 1 do 10. Ko izgovori število, ga poišče med danimi števili ter ga postavi na ustrezno mesto na plošči. Nato nadaljuje od 20 do 30 in tako naprej.

Ko je štetje že utrjeno in se otrok že bolj orientira na tabli, lahko vzame naključno število in jo postavi na ustrezno mesto na tabli.

Kontrolna plošča pomaga otroku pri preverjanju rešitev ali kot pomagalo pri začetnem učenju štetja.

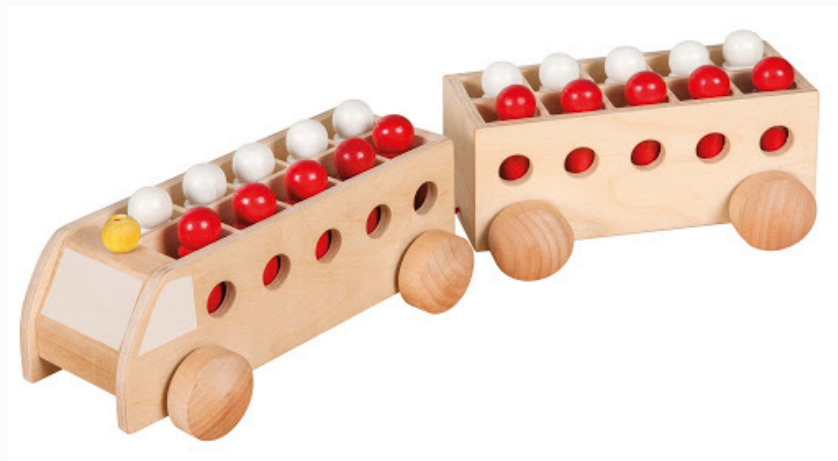
# AVTOBUS

## PODROČJE

Matematika

## SET VSEBUJE

Lesen avtobus s prikolico  
20 lesenih potnikov (rdeči in beli)  
34 plastičnih kartic (10 kartic z rdečo obrobo in 24 kartic z zeleno obrobo)  
1 kocka s pikami (1–3)  
1 kocka s števili (1–3)  
1 kocka s simboli (+ in –)  
1 kocka z barvami (rdeča in bela)  
1 lesena škatla za kartice in kocke  
Navodila v tujem jeziku



**ID:** M016  
**Zaloga / 1**

## CILJI

Seštevanje in odštevanje v obsegu do 20  
Usvajanje matematičnih konceptov seštevanja, odštevanja, enako, več, manj  
prepoznavanje in uporaba števil ter simbola za seštevanje in odštevanje



## NAVODILA

Leseni avtobus (brez prikolice) položimo v krog z 10 učenci. Vsak otrok ima enega potnika. En otrok vozi avtobus po krogu in se ustavi pri otroku s potnikom. Otrok položi potnika v avtobus. Otroci povedo, koliko potnikov je v avtobusu. Avtobus se nato pelje naprej.

Ko so vsi potniki na avtobusu, avtobus nadaljuje pot po krogu. Sedaj, ko se avtobus ustavi, otrok vzame enega potnika iz avtobusa. Otroci ponovno povedo, koliko potnikov je v avtobusu po tem, ko je en potnik izstopil.

Enako igro se lahko igrajo s prikolico in 20 potniki.

Avtobus se lahko ustavlja tudi naključno pri otrocih s potniki ali brez njih. Na primer: prvi trije otroci dodajo potnike, potem ga en otrok odstrani, potem dva otroka dodata potnika ... Otroci ves čas ugotavljajo, koliko potnikov je na avtobusu po vsakem vstopu oz. izstopu potnika.

## UPORABA KARTIC

Na sredino kroga postavimo potnike. Otrokom razdelimo kartice z zeleno obrobo. Določimo enega otroka, ki določi, koliko potnikov bo v avtobusu na začetku igre. Ta otrok potem tudi vozi avtobus od postaje do postaje.

Otrok vozi avtobus po krogu in se ustavi na »avtobusni postaji« (pri otroku s kartico). Če ima otrok kartico seštevanja, postavi toliko potnikov v avtobus. Če ima otrok kartico odštevanja, vzame ustrezno število potnikov iz avtobusa. Nato se odpelje voznik avtobusa do naslednje postaje.

Otroci naj držijo kartice tako, da jih ostali otroci vidijo. Avtobus se lahko ustavi le na tisti postaji, kjer se naloga lahko izvede.

Različice:

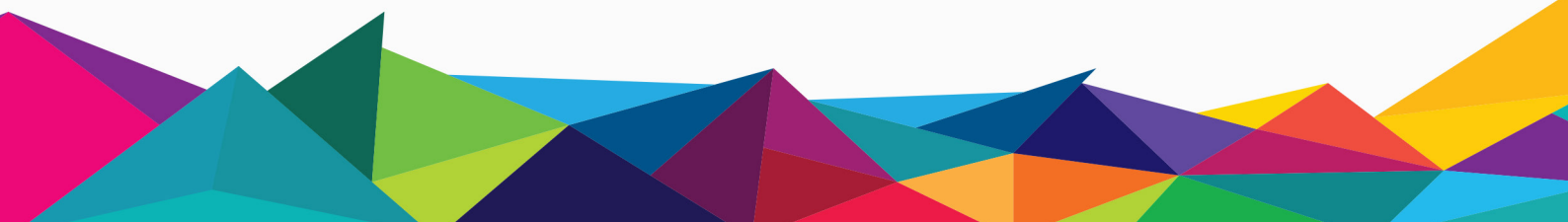
- Otroci imajo kartice obrnjene tako, da se ne vidi slika. V primeru, da se naloga ne more izvesti, avtobus odpelje do naslednje postaje.
- Najprej se igramo samo za avtobusom, nato lahko vključimo prikolico.
- Dodamo kartice z rdečo obrobo.

## UPORABA KOCK

Z uporabo kocke s pikami ali s števili določimo, koliko potnikov se naj vkrca ali izkrca.

Z uporabo kocke s pikami ali s števili ter kocke z barvama določimo, koliko rdečih ali belih potnikov se naj vkrca ali izkrca.

Z uporabo kocke s pikami ali s števili ter kocke s simboli izračunamo, koliko potnikov se naj vkrca ali izkrca.



# PLOŠČA - ROKE IN NOGE

## PODROČJE

Matematika

## SET VSEBUJE

lesena plošča

24 delčkov (dlani, stopali, prsti)

## CILJI

učenje in utrjevanje štetja do 10 (naprej in nazaj)

razvijanje številskih predstav v obsegu do 10

razvijanje koncepta števil in količin



ID: M017

Zaloga / 2

## NAVODILA

Otroci sestavijo dele rok in nog. Pazijo, da si števila sledijo v ustreznem zaporedju.

# PLOŠČA - ŠTEVILA V KROGU

## PODROČJE

Matematika

## SET VSEBUJE

lesena plošča

1 rdeči krog

10 delčkov: prikaz količine s pikami

10 delčkov: števila od 1 do 10

10 delčkov: prikaz količine s predmeti

## CILJI

učenje in utrjevanje štetja do 10 (naprej in nazaj)

razvijanje številskih predstav v obsegu do 10

razvijanje koncepta števil in količin



ID: M018

Zaloga / 2

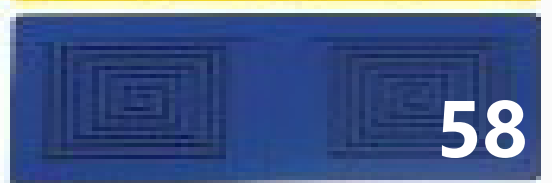
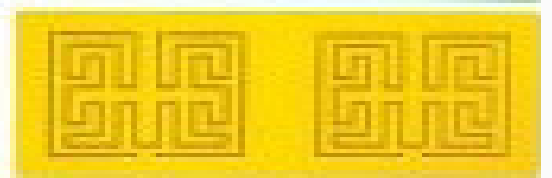
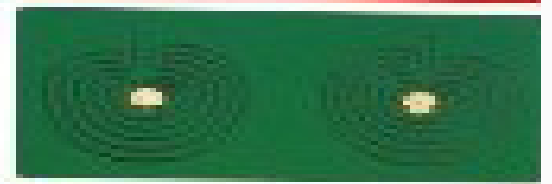
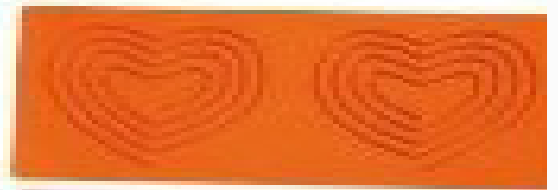
## NAVODILA

Otroci razporejajo delčke s števili, pikami in predmeti v ploščo. Pri tem pazijo, da se število uje-  
ma z ustrezno količino narisanih pik in predmetov.

# MOTORIKA



55



58



62



66



# GIBALNA IGRA

## PODROČJE

Motorika

## SET VSEBUJE

Ravnotežna deska

Žogica

## CILJI

Urjenje občutka za ravnotežje in koordinacijo



ID: MOT001  
Zaloga / 3

## NAVODILA

Otrok stopi na vsako stran deske in prenaša težo iz ene noge na drugo. Pri tem poskuša spraviti žogico iz ene strani na drugo.

# IGRA SPRETNI PRSTI

## PODROČJE

Motorika

## SET VSEBUJE

2 škatlici s kroglicami  
14 slikovnih predlog

## CILJI

Razvijanje fine motorike  
Razvijanje pozornosti in koncentracije



ID: MOT002  
Zaloga / 4

## NAVODILA

Otrok s prsti premika kroglice v škatlici. Kroglice mora postaviti na mesta, ko je prikazano na slikovni predlogi. Igru lahko igrata 2 otroka hkrati in tekmujeta, kateri bo prej postavil kroglice na predvidena mesta.

# LABIRINT SIR

## PODROČJE

Motorika

## SET VSEBUJE

Leseno stojalo z dvema miškama na vrvici  
2 kovinski žogici

## CILJI

Razvijanje koordinacije oko-roka  
Razvijanje pozornosti in koncentracije



ID: MOT003

Zaloga / 3

## NAVODILA

Otrok lahko igra sam ali v paru. Kovinsko žogico mora pripeljati na vrh stojala tako, da leseno miško premika s pomočjo vrvic. Med premikanjem mora paziti, da žogica ne pade v luknjo.

# MALA PLOŠČA ZA PRETIKANJE

## PODROČJE

Motorika

## SET VSEBUJE

4 plošče  
4 pisala  
16 vrvic  
10 barvnih predlog



ID: MOT004

Zaloga / 4

## CILJI

Razvijanje fine motorike  
Razvijanje prostorskih predstav

## NAVODILA

Vrvico napeljemo skozi pisalo tako, da plastični del vrvice gleda skozi konico pisala. S pomočjo pisala jo potisnemo v poljubno luknjico in zataknila se bo v špranjo. Na ta način lahko oblikujemo/rišemo poljubne vzorce, slike po predloga ali pa lastni domišljiji.

# OBOJEROČNI RELIEF

## PODROČJE

Motorika

## SET VSEBUJE

Leseno škatlo s pokrovom

5 barvnih, lesenih plošč z različnimi vzorci

10 lesenih krožcev

## CILJI

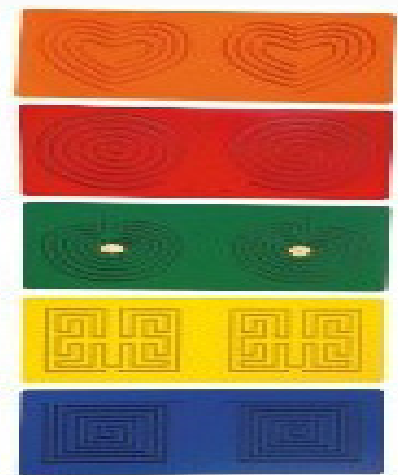
Razvijanje koncentracije

Razvijanje spominskih funkcij

Razvijanje vidno – motoričnega ritma, koordinacije

Razvijanje vidnega sledenja, vidno-motorične koordinacije

Spodbujanje sočasnega aktiviranja obeh očes, rok in obeh možganskih hemisfer



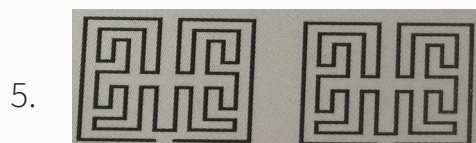
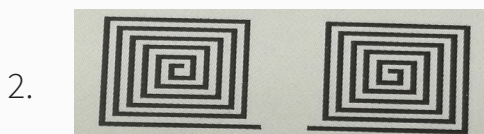
ID: MOT005

Zaloga / 2

## NAVODILA

Igro lahko igra 1-5 igralcev. Leseni krožec postavimo na začetek (zunanji rob) in ga z enim ali več prsti pomikamo proti središču in nazaj. Enako naredimo tudi z drugo roko.

Plošče so različnih težavnosti:



Pri 5. labirintu se lahko z obema rokama gibamo v isto smer ali nasprotno (zrcalno).

# RAVNOTEŽNA DESKA GUGALNICA

## PODROČJE

Motorika

## SET VSEBUJE

Desko za guganje

## CILJI

Urjenje občutka za ravnotežje in koordinacijo



ID: MOT006

Zaloga / 4

## NAVODILA

Deska je namenjena sedenju, guganju, stanju...Maksimalna teža je 60 kg.

# RAVNOTEŽNA DESKA LABIRINT

## PODROČJE

Motorika

## SET VSEBUJE

Plastično desko

2 dodatna rumena labirinta

3 plastične žogice

## CILJI

Urjenje občutka za ravnotežje in koordinacijo



ID: MOT007

Zaloga / 2

## NAVODILA

Otrok stopi na vsako stran deske in prenaša težo iz ene noge na drugo. Pri tem poskuša premikati žogico po labirintu. Dodatna labirinta lahko namestite v osnovno desko ali jo uporabite za urjenje spretnosti rok. Maksimalna nosilnost je 60 kg.

# RAVNOTEŽNA DESKA POLŽ

## PODROČJE

Motorika

## SET VSEBUJE

Plastično desko

3 mehke žogice

## CILJI

Urjenje občutka za ravnotežje in koordinacijo



ID: MOT008

Zaloga / 3

## NAVODILA

Otrok stopi na vsako stran deske in prenaša težo iz ene noge na drugo. Pri tem poskuša premikati žogico po polžu. Maksimalna nosilnost je 80 kg.



# RAVNOTEŽNA POT

## PODROČJE

Motorika

## SET VSEBUJE

16 poti (ravnih in ukrivljenih)  
5 povezovalcev (rumeni kvadrati)

## CILJI

Urjenje občutka za ravnotežje in koordinacijo  
Stimulacija podplatov



ID: MOT009  
Zaloga / 1

## NAVODILA

Ukrivljene in ravne dele poti lahko poljubno sestavite v različne oblike. Vsak del ima na spodnji strani proti drsno podlogo. Maksimalna nosilnost je 80 kg.



# ROLLING FOR FUN

## PODROČJE

Motorika

## SET VSEBUJE

1 plastični obroč

2 žogici

Slikovno navodilo

## CILJI

Razvijanje koordinacije oko-roka

Razvijanje motorike ust



ID: MOT010

Zaloga / 4

## NAVODILA

Otrok lahko različnih variantah razvija motoriko ust in koordinacijo oko-roka.

- Otrok vodi/piha žogico po modri poti z ovirami in pazi, da žogica ne poskakuje.
- Otrok vodi/piha žogico po zeleni poti in pazi, da mu žogica ne zaide s poti.
- Otrok piha žogico po žlebičku.
- Otrok vrtil žogico po notranjem robu obroča.

Slikovna navodila so priložena.

# ŠKARJE ZA UČENJE REZANJA

## PODROČJE

Motorika

## SET VSEBUJE

4 škarje

## CILJI

Razvijanje motoričnih spretnosti, ki jih potrebujemo  
za rezanje s škarjami

Razvijanje finomotoričnih spretnosti

Krepljenje mišic v rokah



ID: MOT011  
Zaloga / 4

## NAVODILA

S škarjami otrok zajema različne predmete, jih razvršča, prenaša. Primerne so tudi za pesek in vodo.

# VELIKA PLOŠČA ZA PRETIKANJE

## PODROČJE

Motorika

## SET VSEBUJE

1 gumijasta plošča

16 vrvic

4 pisala

## CILJI

Razvijanje fine motorike

Razvijanje prostorskih predstav



ID: MOT012

Zaloga / 4

## NAVODILA

Vrvice napeljemo skozi pisalo tako, da plastični del vrvice gleda skozi konico pisala. S pomočjo pisala jo potisnemo v poljubno luknjico in zataknila se bo v špranjo. Na ta način lahko oblikujemo/rišemo poljubne vzorce.

# VELIKI MOTORIČNI LABIRINT

## PODROČJE

Motorika

## SET VSEBUJE

Okrogla igralna deska

4 vrvice

3 lesene kroglice

16 barvnih ovir

Leseno držalo za kroglice

## CILJI

Razvijanje koordinacije oko-roka

Spodbujanje medsebojnega sodelovanja



**ID:** MOT013  
**Zaloga / 2**

## NAVODILA

Vrvice pritrdimo na leseno igralno desko. Ovire poljubno postavimo na desko. Otroka s pomočjo vrvic nagibata igralno desko tako, da kroglica potuje po žlebičku.

Igro lahko igrajo 2 do 4 otroci.

# MOTORIČNA IGRA

## PODROČJE

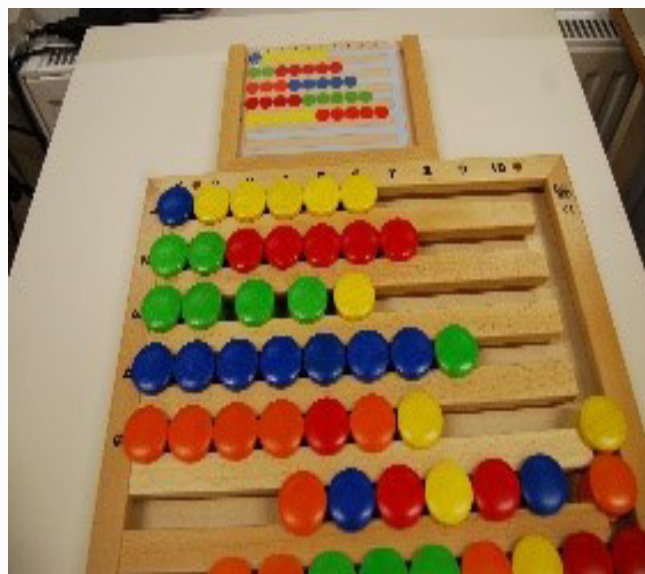
Motorika

## SET VSEBUJE

Lesena plošča z barvnimi krogi  
2 lesena podstavka  
Manjše leseno stojalo za igralne kartone  
10 igralnih kartonov

## CILJI

Razvijanje koordinacije oko-roka  
Razvijanje logičnega sklepanja in načrtovanja  
Štetje in sortiranje  
Razvijanje fine motorike  
Prepoznavanje barv



ID: MOT014  
Zaloga / 2

## NAVODILA

Motorično igro lahko uporabljamo navpično ali vodoravno. Otrok krožce sortira ali/in šteje. Krožce nastavlja po primeru, ki je predstavljen na igralnih kartah.

# ŠKARJE Z DVOJNIM ROČAJEM ZA UČENJE REZANJA

## PODROČJE

Motorika

## SET VSEBUJE

1 škarje z dvojnimi ročajem

## CILJI

Usvajanje pravilnega prijema škarij

Učenje rezanja s pomočjo druge osebe



ID: MOT015

Zaloga / 15

## NAVODILA

Otrok drži škarje v prvi odprtini, odrasel pa v drugi tako, da roka odraslega zaobjame roko otroka. Med rezanjem lahko odrasla oseba nadzira način rezanja.

# ELASTIČNA PALICA (FLEXBAR) – RDEČA

## PODROČJE

Motorika

## SET VSEBUJE

1 elastična palica (rdeča)  
navodila v tujem jeziku

## CILJI

krepljenje mišic rok, ramen, zapestja in podlakti  
izboljšanje spretnosti in gibljivosti rok

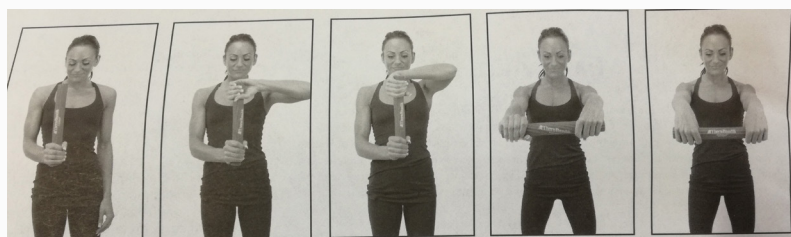
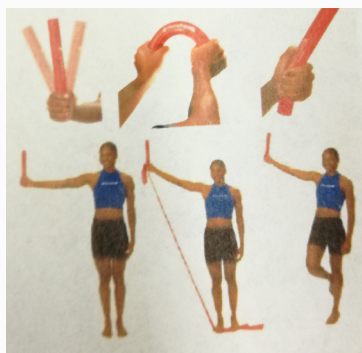


ID: MOT016  
Zaloga / 3

## NAVODILA

Elastična palica je pripomoček, s katerim lahko izboljšamo gibljivost, spretnost in moč oprijema rok. Priporoča se pri krepitvi rok, zapestja, podlakti in ramen.

S povečanjem premera elastične palice se povečuje upor. Na voljo je 5 težavnosti. Po barvi si od najmanjše do največje sledijo: rumena, rdeča, zelena, modra, črna.





# ELASTIČNA PALICA (FLEXBAR) – ZELENA

## PODROČJE

Motorika

## SET VSEBUJE

1 elastična palica (zelena)  
navodila v tujem jeziku

## CILJI

krepljenje mišic rok, ramen, zapestja in podlakti  
izboljšanje spretnosti in gibljivosti rok

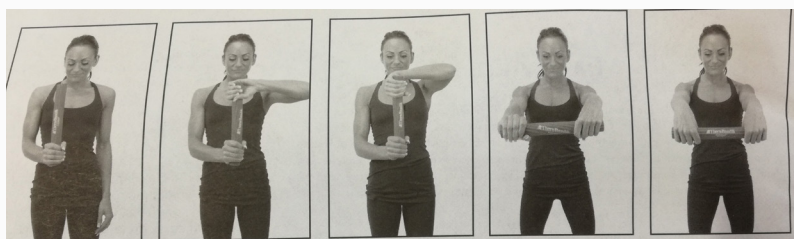
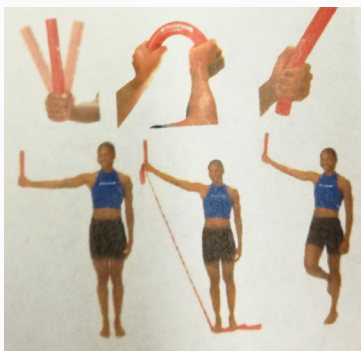


ID: MOT017  
Zaloga / 3

## NAVODILA

Elastična palica je pripomoček, s katerim lahko izboljšamo gibljivost, spretnost in moč oprijema rok. Priporoča se pri krepitvi rok, zapestja, podlakti in ramen.

S povečanjem premera elastične palice se povečuje upor. Na voljo je 5 težavnosti. Po barvi si od najmanjše do največje sledijo: rumena, rdeča, zelena, modra, črna.



# VELIKA ŽOGA – RDEČA

## PODROČJE

Motorika

## SET VSEBUJE

1 žoga (rdeča)  
plastični adapter (ventil z navojem in kroglico)  
plastični ventil  
navodila v tujem jeziku

## CILJI

izboljšanje gibčnosti  
povečanje mišične moči  
izboljšanje koordinacije in ravnotežja



ID: MOT018  
Zaloga / 4

## NAVODILA

Žogo lahko uporabljamo pri različnih vajah za raztezanje. Koristna je tudi pri sedenju, saj izboljša držo ter odpravi ali preprečuje bolečine v hrbtenici.  
Premer žoge je 55 cm.

# VELIKA ŽOGA – MODRA

## PODROČJE

Motorika

## SET VSEBUJE

1 žoga (modra)  
plastični adapter (ventil z navojem in kroglico)  
plastični ventil  
navodila v tujem jeziku

## CILJI

izboljšanje gibčnosti  
povečanje mišične moči  
izboljšanje koordinacije in ravnotežja



**ID:** MOT019  
**Zaloga / 4**

## NAVODILA

Žogo lahko uporabljamo pri različnih vajah za raztezanje. Koristna je tudi pri sedenju, saj izboljša držo ter odpravi ali preprečuje bolečine v hrbtenici.  
Premer žoge je 55 cm.

# VELIKA ŽOGA – RUMENA

## PODROČJE

Motorika

## SET VSEBUJE

1 žoga (rumena)  
plastični adapter (ventil z navojem in kroglico)  
plastični ventil  
navodila v tujem jeziku

## CILJI

izboljšanje gibčnosti  
povečanje mišične moči  
izboljšanje koordinacije in ravnotežja



ID: MOT020  
Zaloga /1

## NAVODILA

Žogo lahko uporabljamo pri različnih vajah za raztezanje. Koristna je tudi pri sedenju, saj izboljša držo ter odpravi ali preprečuje bolečine v hrbtenici.  
Premer žoge je 55 cm.

# MREŽA ZA TERAPIJO ROK

## PODROČJE

Motorika

## SET VSEBUJE

2 plastična okvirja  
6 elastičnih mrež  
2 navodili v tujem jeziku

## CILJI

krepitev mišic prstov, zapestja, podlahti in rok



ID: MOT021  
Zaloga / 2

## NAVODILA

Pripomoček je namenjen krepitvi mišic prstov, zapestja, podlahti in rok. Prav tako omogoča povečanje moči in gibljivosti rok, prstov in palcev. Vsaka mreža vsebuje različno število luknjic, katere omogočajo različno postavitev prstov, glede na določeno vajo.

# PESKOVNIK S SVETLOBNO MIZO "K"

## PODROČJE

Motorika

## SET VSEBUJE

- 1 miza za peskovnik (na kolesih)
- 1 črni predal
- 1 svetlobna škatla
- 2 pladnja za pesek z ročaji iz lesenega okvirja in kaljenega varnostnega stekla
- 2 lesena peščena svinčnika (s črnim delom za pisanje)
- 2 magnetni pikapolonici in 2 magnetni paličici
- 1 plastični peščeni svinčnik (plastični tulec z luknjico na dnu ter z rdečim pokrovom)
- 1 modra masažna žogica
- 10 pisal (5 velikih, 5 majhnih)
- 1 ogledalo z 2 lesenima deščicama
- 2 lesena dela z izrezom
- mandala set: 7 plošč z različnimi vzorci
- 2 drsnik za glajenje površine peska
- 5 vzorčnih gabelj za izdelavo vzorcev (2 cik-cak, 2 kvadratki, 1 ravne)
- 2 modri stojali za mandala set
- 4 lesene noge
- 1 prozorna posodica s 3 modrimi modelčki
- 6 prozornih valjev z luknjicami
- 1 kg finega kremenčevega peska
- mapica z navodili (9 brošur)



ID: MOT022

Zaloga / 1

## CILJI

- pomirjanje
- spodbujanje ustvarjalnosti
- spodbujanje finemotorike in koordinacije gibanja
- razvijanje predpisalnih spretnosti



## NAVODILA

Otroci radi posegajo po drobnem pesku, ki se tako prijetno vrti med prsti. S prsti lahko pišejo ali rišejo figure. Posebnost tega peska je stekleno dno. Barvni papir ali slike, ki jih oblikujete sami, lahko potisnete pod stekleno dno. Risanje s prsti, grabljami ali svinčnikom naredi barvno ozadje vidno ter tako ustvari čudovite vzorce in slike, ki jih lahko otroci kadar koli zbršejo z drsnikom za glajenje in tako uresničijo nove ideje.

### Uporaba pripomočkov:

Peščeni svinčnik z luknjico lahko napolnijo s peskom. Iz luknjice z dna svinčnika bo tekel pesek. Tako lahko otrok ob premikanju svinčnika riše in piše.

Magnetno pikapolonico postavimo na pesek na pladnju. Nato drsimo z magnetno paličico po spodnjem steklu peskovnika. Pikapolonica bo puščala različne sledi v pesku.

Z lesenim svinčnikom ter pisali lahko otrok riše in piše, ne da bi se dotaknil peska.

Masažna žogica bo spodbujala zaznavanje in obtok, kadar bodo rokovali z žogico. Žogica prav tako pušča čudovite vzorce v pesku, kadar jo počasi vrtimo po pesku. Otrok lahko menja roko ter tako uri motorične spretnosti in koncentracijo.

S pomočjo žogice lahko tudi igramo igro ravnotežja. Otroka primeta pladenj s peskom v roke. S premikanjem pladnja bosta s pomočjo žogice ustvarila različne figure (osmico, spirale, števila, črke, like)

S pomočjo seta mandala otrok riše različne vzorce.

S prozornimi valji z luknjicami otrok v pesku oblikuje različne vzorce. Valje z enakomernim pritiskom kotali po pesku.

Pesek teče iz prozorne posodice skozi modre modelčke ter tako nastajajo čudoviti okraski.

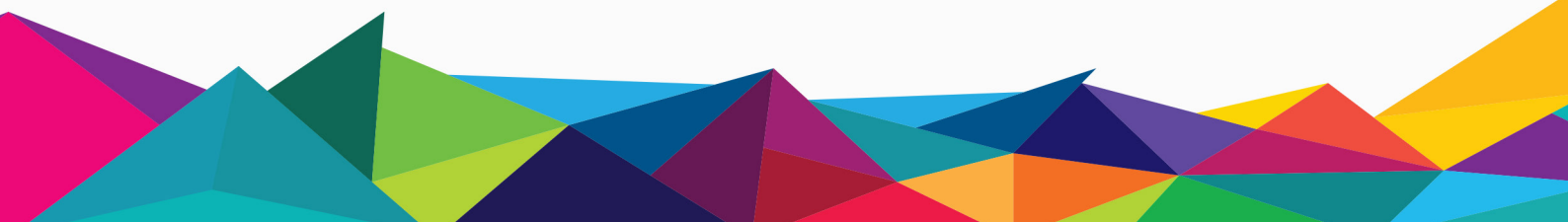
Da se pesek ne raztrese po skupinskem prostoru, priporočamo, da pod peskovnik postavite podlago, s katero boste lahko pesek stresli nazaj v peskovnik.

Na pladenj ni potrebno nasuti preveč peska. Dovolj je že, da se pokrije dno, saj drugače sledi pisanja, risanja ne bodo vidne.

### Pomembne informacije:

Pladnja za pesek ne odlagajte na druge predmete in delovne površine, saj se tako lahko poškoduje steklo.

V peskovniku se lahko uporablja le ta pesek. Uporaba drugega peska lahko povzroči praske na steklu.



# WHEELY RIDER "K"

## PODROČJE

Motorika

## SET VSEBUJE

1 sedeče kolo

## NAMEN

razvijanje koordinacije  
krepi roke in prsni koš



ID: MOT023  
Zaloga / 1



# PEDALO KLASIK "K"

## PODROČJE

Motorika

## SET VSEBUJE

1 pedalo

## NAMEN

urjenje koordinacije in ravnotežja  
izboljšuje držo in koordinacijo gibanja



ID: MOT024  
Zaloga / 2

# SKIRO SCOOTER MAXI "K"

## PODROČJE

Motorika

## SET VSEBUJE

1 skiro

## CILJI

razvijanje motoričnih sposobnosti  
urjenje ravnotežja



ID: MOT025  
Zaloga / 2

# POGANJALEC MAXI "K"

## PODROČJE

Motorika

## SET VSEBUJE

1 poganjalec

## CILJI

razvijanje motoričnih sposobnosti  
urjenje ravnotežja



ID: MOT026

Zaloga / 2

# HODULJE

## PODROČJE

Motorika

## SET VSEBUJE

1 par hodulj

## CILJI

razvijanje ravnotežja in koordinacije



ID: MOT027

Zaloga / 10

## NAVODILA

Otroci lahko hodulje uporabljajo na obeh straneh. Hoja po zaokroženem delu hodulje je težja in zahteva od otroka več ravnotežja in koordinacije.

# STENSKA IGRALA: PANEL (3 V VRSTO, LABIRINT, ZA VSTAVLJANJE) ˇKˇ

## PODROČJE

Motorika

## SET VSEBUJE

1 stensko igralo/panel (3 v vrsto, labirint, za vstavljanje)

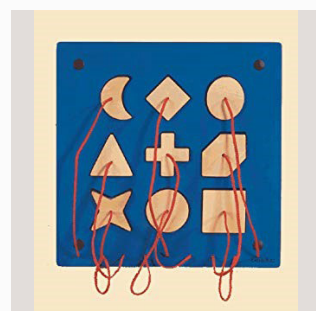
3 v vrsto še vsebuje 10 kartic

## CILJI

razvijanje ustvarjalnosti (fleksibilnost v razmišljanju)

razvijanje komunikacije (izmenjava idej)

razvijanje spretnosti (fina motorika, koordinacija oko-roka)



ID: MOT028

Zaloga / 1  
(3 deli)

## NAVODILA

### 3 V VRSTO

Igra zahteva sposobnost koncentracije, logičnega razmišljanja in spodbuja prostorsko vizualizacijo. 9 čepkov se lahko premika po labirintu in ureja v različne vzorce. Na 10 karticah so prikazani različni vzorci. Otroci morajo razmisliti, kako bodo premikali čepke, da jih bodo postavili tako, kot je prikazano na sliki. Otroci lahko uporabijo svojo domišljijo in sestavijo drugačne vzorce.

### LABIRINT

Otroci morajo s pomočjo opazovanja poiskati pravilno pot od začetka do konca labirinta.

### ZA VSTAVLJANJE

Igra razvija prepoznavanje in ujemanje oblik. Otroci se skozi igro prav tako učijo poimenovati različne oblike. Otroci morajo 9 različnim predmetom poiskati ustrezen prostor na panelu glede na obliko predmeta.

# STENSKA IGRALA: NOŽNI PANEL (METULJ, HRIBI, VALOVI) ŠK

## PODROČJE

Motorika

## SET VSEBUJE

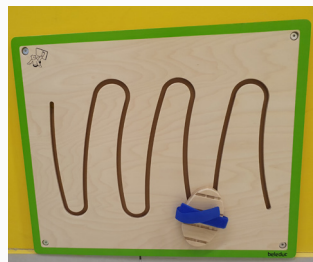
1 stensko igralo/panel (metulj, hribi, valovi)

## CILJI

razvijanje mišic

razvijanje motoričnih sposobnosti

izboljševanje koordinacije

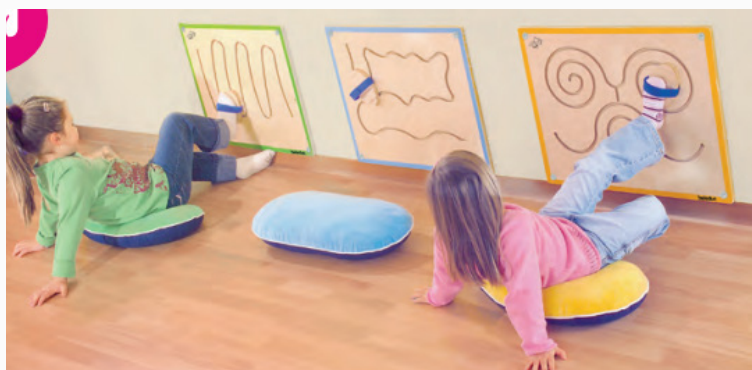


## NAVODILA

Otroci z nogo premikajo lesen nastavek v različne smeri.

ID: MOT029

Zaloga / 1  
(3 deli)



# STENSKA IGRALA: AKTIVNA GOSENICA ˇKˇ

## PODROČJE

Motorika

## SET VSEBUJE

1 stensko igralo (sestavljeno je iz 5 delov)

## CILJI

razvijanje koordinacije oko-roka  
razvijanje vizualne in taktilne percepcije  
učenje štetja  
razvijanje fine motorike  
razvijanje koncentracije  
pripravljanje na učenje pisanja (drža pisala, sproščanje zapestja)  
razvijanje razumevanje časa  
spodbujanje zanimanja za dele dneva, letne čase



ID: MOT030

**Zaloga** / 1  
(5 delov)

## NAVODILA

### GLAVA

Otroci lahko obračajo oči pikapolonice, poimenujejo barve predmetov na žici, premikajo predmete na žici, premikajo predmete na žici z različno hitrostjo.

### LABIRINT

Otroci premikajo kroglico z magnetno palico, kroglice premikajo s pomočjo koles, spoznajo način delovanja magneta.

### RAVNOTEŽJE

Otroci premikajo kroglice z magnetno palico, tehtnico uravnotežijo s kroglicami, spoznajo način delovanja magneta.

### KOLESA

Otroci prepoznavajo in poimenujejo barve ter premikajo kroge z različno hitrostjo.

### URA

Otroci s premikanjem majhnih koles spreminjajo slike, povezujejo simbole s prikazano sliko, nastavljajo uro, prepoznavajo barve.

# PEŠČENA KAČA

## PODROČJE

Motorika

## SET VSEBUJE

1 peščena kača

## CILJI

razvijanje ravnotežja  
razvijanje koordinacije  
razvijanje koncentracije  
razvijanje domišljije  
razvijanje zaznavanje telesa



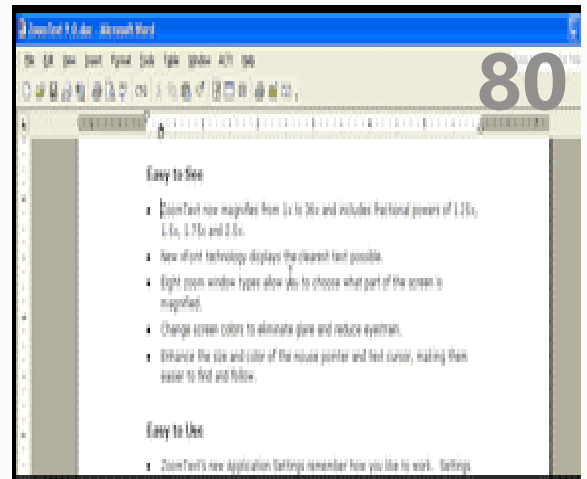
ID: MOT031  
Zaloga / 1

## NAVODILA

Peščena kača motivira otroke, da preko igre razvijajo ravnotežje in taktilno igro. Kačo lahko položimo naravnost ali jo ukrivimo. Otroci naj po njej hodijo bosi in na ta način taktilno stimulirajo podplate. Ker je na nizki višini, bodo lahko po njej hodili samostojno. Kačo lahko tudi pritisnejo in gnetejo z rokami. Fini kremenov pesek je zelo prijeten na dotik. Kačo si lahko postavijo tudi na ramena in tako občutijo težo in pritisk. Peščena kača s svojimi svetlimi barvami spodbuja domiselno igro, ravnotežje, koordinacijo in koncentracijo.



# DRUGO



## Easy to See

- ZoomText now magnifies from 1.5x, 1.75x and 2.5x.
- New xFont technology displays



# KINESTETIČNA MIZA - VELIKA, NASTAVLJIVA VIŠINA

## PODROČJE

Drugo

## SET VSEBUJE

1 miza



**ID:** OS001

**Zaloga** / 4 velike mize (2 oranžni,  
1 zelena, 1 modra), nastavljive v  
višino

## NAMEN

Kinestetične mize omogočajo učencem ustrezno gibanje za mizo. Otroci v kinestetičnih razredih bolje sledijo pouku in tako je tudi vodenje pouka lažje.

Če se učenci več gibljejo, se izboljša njihov učni uspeh, so bolj kreativni ter se bolje počutijo.

Stanje vzdržuje celovitost vseh kompleksnih motoričnih spretnosti, ki so potrebne za optimalno fiziološko delovanje. Zmanjševanje časa sedenja pa zmanjša staranje celic, kar pomeni, da bodo otroci živeli dlje in bodo bolj zdravi.

## NAVODILA

Natančna navodila so priložena.

[http://ss1.spletnik.si/4\\_4/000/000/51b/382/katalog\\_spletna\\_stran.pdf](http://ss1.spletnik.si/4_4/000/000/51b/382/katalog_spletna_stran.pdf)

# KINESTETIČNA MIZA - MALA, NENASTAVLJIVA

## PODROČJE

Drugo

## SET VSEBUJE

1 miza



**ID:** OS002

**Zaloga** / 8 miz, modra barva,  
nenastavljive v višino

## NAMEN

Kinestetične mize omogočajo učencem ustrezno gibanje za mizo. Otroci v kinestetičnih razredih bolje sledijo pouku in tako je tudi vodenje pouka lažje.

Če se učenci več gibljejo, se izboljša njihov učni uspeh, so bolj kreativni ter se bolje počutijo.

Stanje vzdržuje celovitost vseh kompleksnih motoričnih spretnosti, ki so potrebne za optimalno fiziološko delovanje. Zmanjševanje časa sedenja pa zmanjša staranje celic, kar pomeni, da bodo otroci živeli dlje in bodo bolj zdravi.

## NAVODILA

Natančna navodila so priložena.

[http://ss1.spletnik.si/4\\_4/000/000/51b/382/katalog\\_spletna\\_stran.pdf](http://ss1.spletnik.si/4_4/000/000/51b/382/katalog_spletna_stran.pdf)

# NEDRSEČA PODLAGA

## PODROČJE

Drugo

## SET VSEBUJE

Nedrseča podlaga

## CILJI

Preprečevanje zdrsov predmetov z mize

## NAVODILA

Velikost podlage se lahko prilagaja glede na potrebe. Podlago se položi na mizo. S tem se prepreči zdrs predmetov z mize. Še posebej primerna je pri mizah z naklonom.

Podlago lahko položimo tudi na stol in s tem pripomoremo, da otroku ne drsi s stola.



ID: OS003

Zaloga / 1

# PRENOSNI RAČUNALNIK »K«

## PODROČJE

Drugo

## SET VSEBUJE

Računalnik

Polnilec

Torba za računalnik



ID: OS004

Zaloga / 1

## CILJI

Računalnik z zaslonom, občutljivim na dotik, omogoča otroku uporabo računalnika brez uporabe tipkovnice in miške. S pomočjo ustrezne programske opreme lahko otrok uporablja računalnik za risanje ali slikanje risbic, če zaradi povišanega ali znižanega mišičnega tonusa (različne stopnje CP) ne more držati svinčnika ali čopiča v roki. Obstaja že veliko programov za izobraževanje otrok s posebnimi potrebami po veljavnih učnih načrtih za OŠPP in OŠ.

Računalniško je podprtih kar nekaj družinskih in otroških iger, kot so razne sestavljanke, karte, šah, monopoli in druge. Nasploh računalnik nudi otrokom s cerebralno paralizo res veliko možnosti za učenje in razvoj različnih spretnosti in sposobnosti.

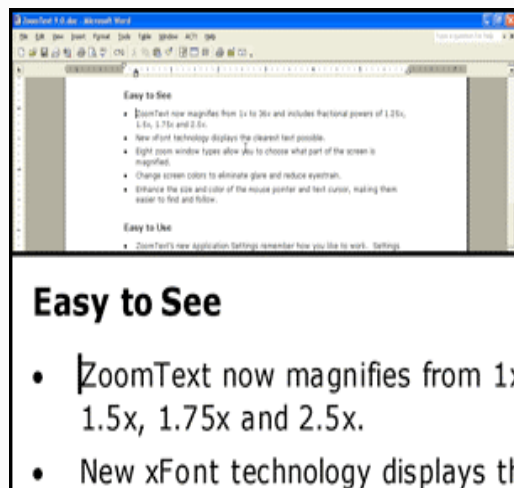
## NAVODILA

Gradivo se uporablja samo v prostorih knjižnice. »K«

# ZOOMTEXT (POVEČEVALEC IN BRALEC ZASLONSKE

## PODROČJE

Drugo



ID: OS005

Zaloga / 1

## PROGRAM

ZoomText je programska oprema, ki omogoča povečavo zaslonske slike in besedil ter nudi dodatno glasovno podporo, s pomočjo katere program bere zapis na zaslonu. Namenjena je osebam s slabovidnostjo in slepoto ter vsem, ki imajo težave z branjem zaslonskih slik.

## NAVODILA

Gradivo se uporablja samo v prostorih knjižnice. »K«

# TAKO ZMOREM TUDI JAZ (PRIROČNIK)

## PODROČJE

Drugo

## SET VSEBUJE

1 priročnik

## CILJI

Pomoč pri pripravi ocenjevanja znanja



ID: OS006

Zaloga / 10

## NAVODILA

Priročnik je namenjen učiteljem kot pomoč pri pripravi ocenjevanja znanja, ki bo prilagojeno za učence s težavami.

Priročnik je razdeljen na splošne prilagoditve, ki se jih lahko poslužujemo pri vseh predmetih.

Prilagoditve pa so podprte tudi s slikami primerov prilagojenih nalog.

Priročnik je v pomoč vsem, ki se pri svojem delu srečujejo s težavami pri prilagajanju kakršnih koli oblik ocenjevanj znanja.

Vsebina priročnika: uvod, zakonska osnova za prilagoditve, splošna priporočila za prilagoditve, priporočila prilagoditev pri angleščini, matematiki, slovenščini, priporočila pri domačem branju.

# KINESTETIČNA MIZA - NASTAVLJIVA VIŠINA IN NAKLON

## PODROČJE

Drugo

## SET VSEBUJE

1 miza



**ID:** OS007

**Zaloga** / 2 mizi, oranžna barva,  
nastavljiva višina in naklon

## NAMEN

Kinestetične mize omogočajo učencem ustrezno gibanje za mizo. Otroci v kinestetičnih razredih bolje sledijo pouku in tako je tudi vodenje pouka lažje.

Če se učenci več gibljejo, se izboljša njihov učni uspeh, so bolj kreativni ter se bolje počutijo. Stanje vzdržuje celovitost vseh kompleksnih motoričnih spretnosti, ki so potrebne za optimalno fiziološko delovanje. Zmanjševanje časa sedenja pa zmanjša staranje celic, kar pomeni, da bodo otroci živeli dlje in bodo bolj zdravi.

## NAVODILA

Natančna navodila so priložena.

[http://ss1.spletnik.si/4\\_4/000/000/51b/382/katalog\\_spletna\\_stran.pdf](http://ss1.spletnik.si/4_4/000/000/51b/382/katalog_spletna_stran.pdf)



# MIZA - MALA, NASTAVLJIVA VIŠINA IN NAKLON

## PODROČJE

Drugo

## SET VSEBUJE

1 miza



**ID:** OS008

**Zaloga** / 1 miza, nastavljiva višina  
in naklon

## NAMEN

Namenjena je otrokom, ki pri sedenju uporabljajo večji stolček ali invalidski voziček. Zaradi nastavljivosti po višini in nagibu omogoča pravilno držo pri različnih aktivnostih.

# MIZA Z IZREZOM - MALA, NASTAVLJIVA VIŠINA IN NAKLON

## PODROČJE

Drugo

## SET VSEBUJE

1 miza



ID: OS009

**Zaloga** / 1 miza z izrezom,  
nastavljiva višina in naklon

## NAMEN

Namenjena je otrokom, ki pri sedenju uporabljajo večji stolček ali invalidski voziček. Zaradi nastavljenosti po višini in nagibu omogoča pravilno držo pri različnih aktivnostih. Spredaj zaobljen izrez omogoča tesnejši stik otroka z mizo.

# MIZA - MALA, NASTAVLJIVA VIŠINA IN NAKLON

## PODROČJE

Drugo

## SET VSEBUJE

1 miza



**ID:** OS010

**Zaloga** / 1 miza, nastavljiva višina  
in naklon

## NAMEN

Namenjena je otrokom, ki pri sedenju uporabljajo večji stolček ali invalidski voziček. Zaradi nastavljenosti po višini in nagibu omogoča pravilno držo pri različnih aktivnostih. Spredaj zaobljen izrez omogoča tesnejši stik otroka z mizo.

# ZUPANOV STOL

## PODROČJE

Drugo

## SET VSEBUJE

1 stolček z dodatki:  
naslon za glavo  
stranska opora za trup  
mizica  
abdukcijska zagozda  
pas za telo v obliki črke H  
podvozje za stolček  
2 rdeča trakova z ježki



**ID:** OS011

**Zaloga** / 1 miza z izrezom,  
nastavljiva višina in naklon

## NAMEN

Stolček je namenjen otrokom z motnjami v razvoju. Je popolnoma nastavljiv in funkcionalno prilagojen. Omogoča pravilno sedenje in preprečuje nastajanje sekundarnih deformacij pri gibalno oviranih otrocih. Izdelan je iz lesa, s kovinskimi spojnimi elementi, blazinico za sedenje in trakovi za fiksacijo.

# PODSTAVEK ZA ŽOGO – VEČJI

## PODROČJE

Drugo

## SET VSEBUJE

1 sivi podstavek premera 60 cm.

## NAMEN

Podstavek za žogo je odlična varna podpora žogi za sedenje premera 65 do 75 cm. Preprečuje zdrs žoge na spolzkih tleh pri sedenju na žogi. Uporablja se ga lahko tudi za boljšo vadbo gimnastike.



**ID:** OS012  
**Zaloga / 1**



# PODSTAVEK ZA ŽOGO - MANJŠI

## PODROČJE

Drugo

## SET VSEBUJE

1 črni podstavek.

## NAMEN

Podstavek za žogo je odlična varna podpora žogi za sedenje. Preprečuje zdrs žoge na spolzkih tleh pri sedenju na žogi. Uporablja se ga lahko tudi za boljšo vadbo gimnastike.



ID: OS013

Zaloga / 1



# KOMPRESOR ZA POLNJENJE ŽOG »K«

## PODROČJE

Drugo

## SET VSEBUJE

1 kompresor  
cev  
3 sivi nastavki  
7 belih nastavkov  
1 črni čep  
navodilo v tujem jeziku

## NAMEN

Pripomoček za polnjenje žog.



ID: OS014  
Zaloga / 1

# SIZZIX »K«

## PODROČJE

Drugo

## SET VSEBUJE

naprava Big Shot plus

ročaj

2 prozorni rezalni plošči

osnovna debela plošča

2 adapterja A in B

šablona za izrezovanje

velika penasta šablona

navodilo za uporabo (veliko in majno)

imbus ključ, vijak z matico, plastični nastavek



**ID:** OS015

**Zaloga / 1**

## NAMEN

SIZZIX je naprava za izdelovanje unikatnih voščilnic, vabil, scrapbooking albumov, papirnatih škatlic, dekorativnih okraskov, božičnih voščil in še marsičesa. Strojček se uporablja skupaj z različnimi kovinskimi šablonami in reliefnimi srajčkami, za oblikovanje unikatnih izdelkov.



# SNAP

## PODROČJE

Drugo

## SET VSEBUJE

- SNAP – V: priročnik (profil ocene posebnih potreb – vedenje 5 – 16 let)
- SNAP – 3: priročnik (profil ocene posebnih potreb, 3. izdaja 5 – 14 let)
- Vprašalniki:
  - Družinski podatki (10 vprašalnikov)
  - Vprašalnik za oceno učenca (10 vprašalnikov)
  - Kakšen sem? (10 vprašalnikov)
  - Vprašalnik o vodenju otroka doma (10 vprašalnikov)
  - Vprašalnik o vodenju otroka v šoli (10 vprašalnikov)

## NAMEN

Pomaga pri sistematičnem zbiranju podatkov o otrokovih specifičnih učnih, socialnih, čustvenih in vedenjskih težavah.



**ID:** OS016  
**Zaloga / 1**

# AKTIVNI STOL - MANJŠI

## PODROČJE

Drugo

## SET VSEBUJE

1 aktivni stol

## CILJI

spodbujanje pravilne drže pri sedenju  
izboljšanje koncentracije  
izboljšanje ravnotežja  
krepljenje hrbtnih mišic



ID: OS017

Zaloga / 5

## NAMEN

Sedenje na aktivnem stolu združuje igranje, sedenje in gibanje. Aktivni stol spodbuja pravilno držo, povečuje koncentracijo in zmanjšuje distrakcije.

Pri sedenju na aktivnem stolu se ves čas premikamo in spreminjamo svojo držo. Aktivni stol omogoča gibanje med sedenjem, vrtenje za 360°, neslišno premikanje, ob lovljenju ravnotežja krepimo hrbtne mišice, spodbuja k pravilni drži telesa ter krepiti celotni mišično-skeletni sistem.

Aktivni stol lahko otroci uporabljajo in nastavlajo le v spremstvu odrasle osebe.

Na stol je prepovedano stopati oz. stati na njem. Namenjen je sedenju z obema nogama na tleh.

# AKTIVNI STOL - VEČJI

## PODROČJE

Drugo

## SET VSEBUJE

1 aktivni stol

## CILJI

spodbujanje pravilne drže pri sedenju

izboljšanje koncentracije

izboljšanje ravnotežja

krepljenje hrbtnih mišic



ID: OS018

Zaloga / 5

## NAMEN

Sedenje na aktivnem stolu združuje igranje, sedenje in gibanje.

Aktivni stol spodbuja pravilno držo, povečuje koncentracijo in zmanjšuje distrakcije.

Pri sedenju na aktivnem stolu se ves čas premikamo in spreminjamo svojo držo. Aktivni stol omogoča gibanje med sedenjem, vrtenje za 360°, neslišno premikanje, ob lovljenju ravnotežja krepimo hrbtne mišice, spodbuja k pravilni drži telesa ter krepi celotni mišično-skeletni sistem.

Aktivni stol lahko otroci uporabljajo in nastavljajo le v spremstvu odrasle osebe.

Na stol je prepovedano stopati oz. stati na njem. Namenjen je sedenju z obema nogama na tleh.

# MODEL ČLOVEKA

## PODROČJE

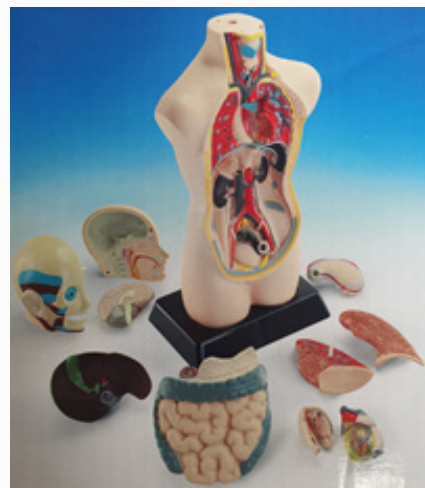
Drugo

## SET VSEBUJE

model človeka  
10 delov (organi, glava)  
vodnik v tujem jeziku

## NAMEN

Spoznavanje delov človeka.



ID: OS019  
Zaloga / 1

# LESENI NAKLON ZA PISANJE "K"

## PODROČJE

Drugo

## SET VSEBUJE

1 leseni naklon (sestavljeno iz dveh delov)

## CILJI

spodbuja pravilno držo pri pisanju

omogoča boljši rokopis

spodbuja fine in vizualne motorične sposobnosti



ID: OS020

Zaloga / 3

## NAMEN

Leseni naklon za pisanje otrokom omogoča, da delajo in pišejo pod optimalnim kotom.

Površina je z namenom gladka, saj tako otroci uporabljajo obe roki – z eno držijo papir na mestu, z drugo pa pišejo... Spodnji rob pa prepreči, da bi papir, knjiga zdrsnila iz lesenega naklona.

# ŠAH "K"

## PODROČJE

Drugo

## SET VSEBUJE

32 črnih in belih figur

## NAMEN

Šah je namenjen za igro na prostem.



ID: OS021  
Zaloga / 1

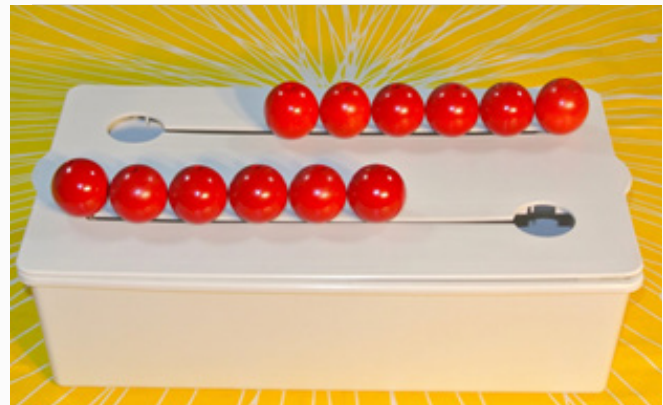


# SHOEBOX TASKS "K"



15

9



7

11



## BLOCKS – VELCRO

### PODROČJE

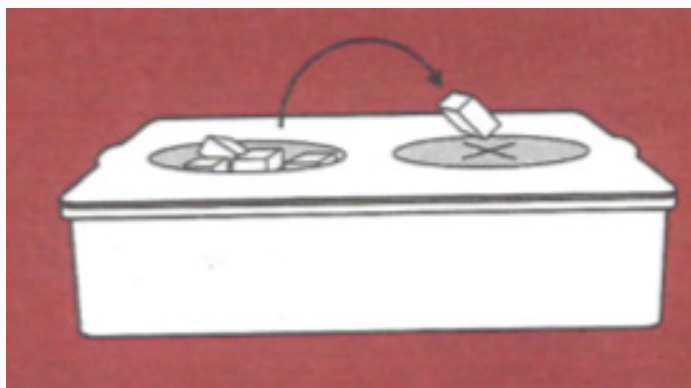
Shoobox tasks

### SET VSEBUJE

škatla s pokrovom

1 lonček

8 lesenih kock z ježki



ID:BC001  
Zaloga / 1

### NAVODILA

Otrok premakne lesene kocke iz traka z ježkom v bližnjo posodico. Otroka spodbujamo, da pospravi vsako kocko posebej.

## BLOCKS – CONTAINERS

### PODROČJE

Shoebox tasks

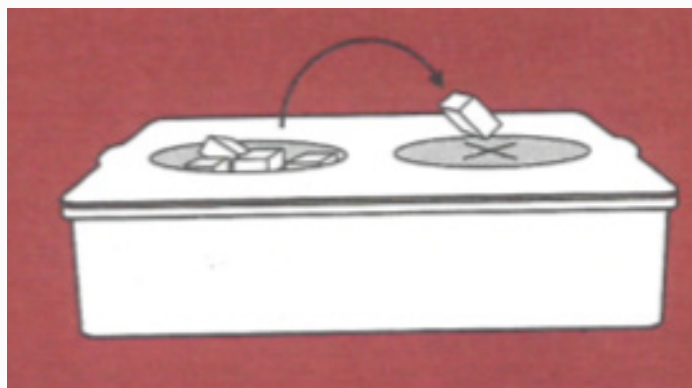
### SET VSEBUJE

škatla s pokrovom

2 lončka

2 črna plastična pokrova z odprtinama (kvadrat, x)

6 kock



ID:BC002

Zaloga / 1

### NAVODILA

Otrok premakne kocke iz lončka v drugi lonček skozi določeno odprtino.

# WOODEN NICKELS

## PODROČJE

Shoebox tasks

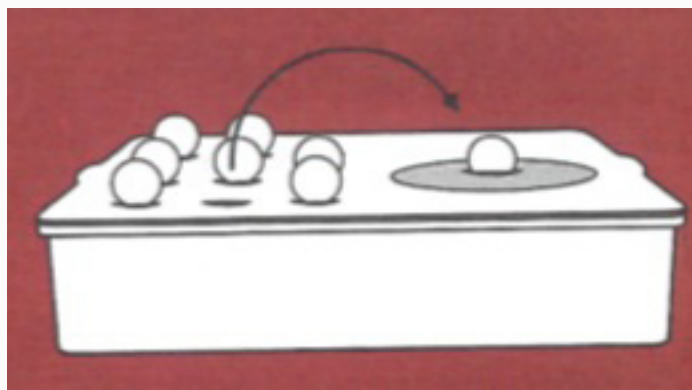
## SET VSEBUJE

škatla s pokrovom

1 lonček

10 lesenih krožcev

1 črn pokrov z odprtino (-)



ID:BC003

Zaloga / 1

## NAVODILA

Otrok premakne lesene krožce iz pokončnega položaja v lonček skozi odprtino v pokrovu.

# PEGS

## PODROČJE

Shoebox tasks

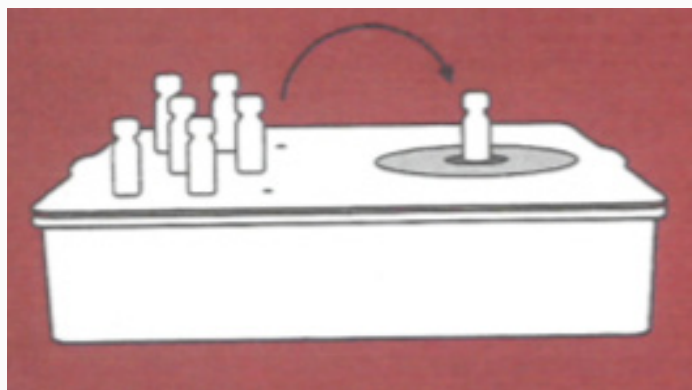
## SET VSEBUJE

škatla s pokrovom

1 lonček

8 lesenih palčk (zatiči)

2 črna pokrova z odprtino (o, x)



ID:BC004

Zaloga / 1

## NAVODILA

Otrok premakne lesene zatiče, ki so v pokončnem položaju, v lonček skozi odprtino v pokrovu.

# CLOTHESPINS

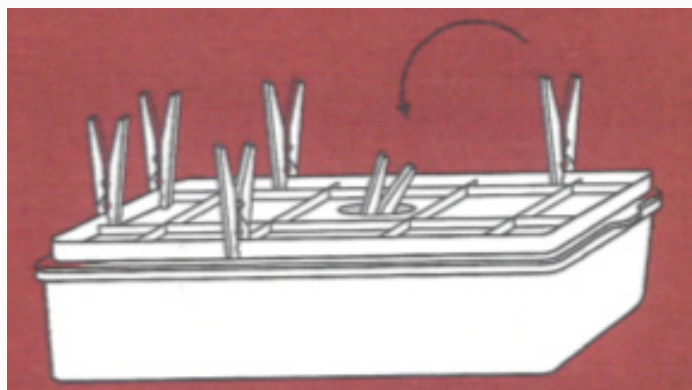
## PODROČJE

Shoobox tasks

## SET VSEBUJE

škatla s pokrovom

10 kljukic



ID:BC005

Zaloga / 1

## NAVODILA

Otrok premakne kljukice iz roba pokrova v majhno odprtino pokrova, skozi katero potem padejo v škatlo.

## BEADS - PIPE CLEANER

### PODROČJE

Shoebbox tasks

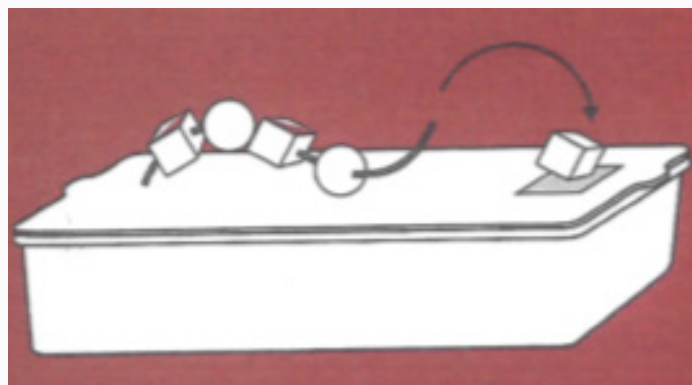
### SET VSEBUJE

škatla s pokrovom

1 črna kosmata žička

4 kocke z luknjicami

4 kroglice z luknjicami



ID:BC006

Zaloga / 1

### NAVODILA

Otrok vzame kocke in kroglice z žičke ter jih da skozi odprtino pokrova.

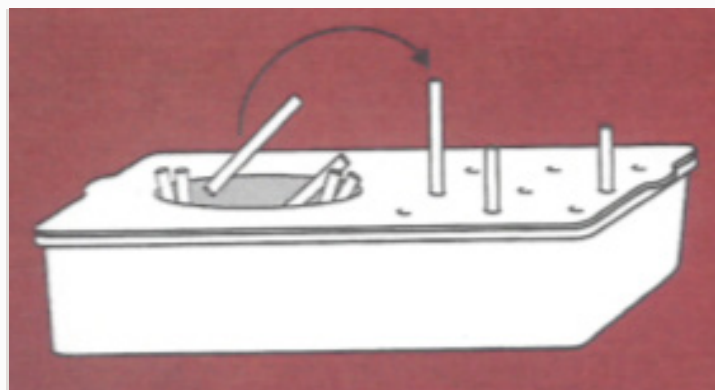
# SPOOLS

## PODROČJE

Shoebbox tasks

## SET VSEBUJE

škatla s pokrovom  
10 tuljav z ježki



ID:BC007

Zaloga / 1

## NAVODILA

Otrok vzame palčke iz lončka in jih vtakne skozi majhno odprtino na pokrovu.

## PEGS - VIALS

### PODROČJE

Shoebbox tasks

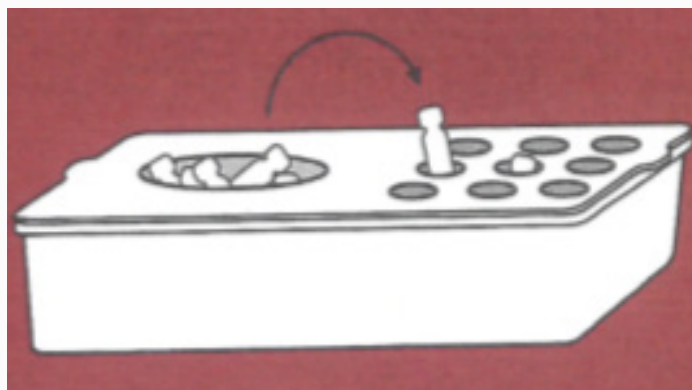
### SET VSEBUJE

škatla s pokrovom

1 lonček

9 prozornih manjših posodic

9 lesenih palčk (zatiči)



ID:BC008

Zaloga / 1

### NAVODILA

Otrok vzame zatiče iz posodice in jih položi v prozorne lončke.



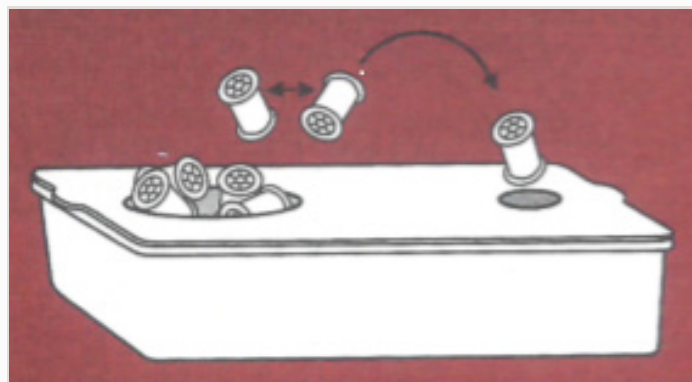
# SPOOLS

## PODROČJE

Shoobox tasks

## SET VSEBUJE

škatla s pokrovom  
10 tuljav z ježki



ID:BC009  
Zaloga / 1

## NAVODILA

Otrok loči par tuljav, ki se drži skupaj z ježki, ter ju pospravi skozi odprtino v pokrovu.

# LOCKTAGONS

## PODROČJE

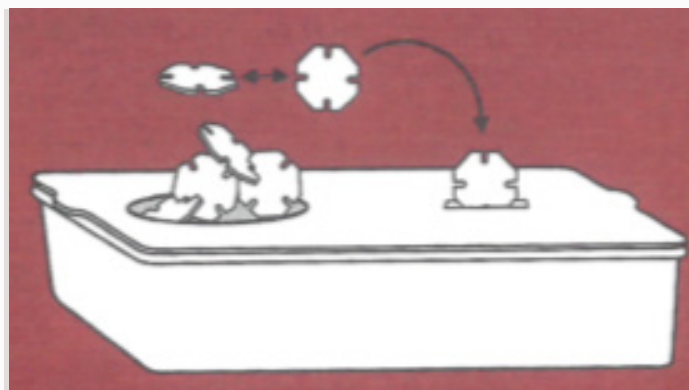
Shoebbox tasks

## SET VSEBUJE

škatla s pokrovom

1 lonček

12 barvnih žetonov z ježki



ID:BC010

Zaloga / 1

## NAVODILA

Otrok da narazen par žetonov, ki se držita skupaj, ter ju pospravi skozi odprtino pokrova.

## CLOTHESPINS - CARDS

### PODROČJE

Shoobox tasks

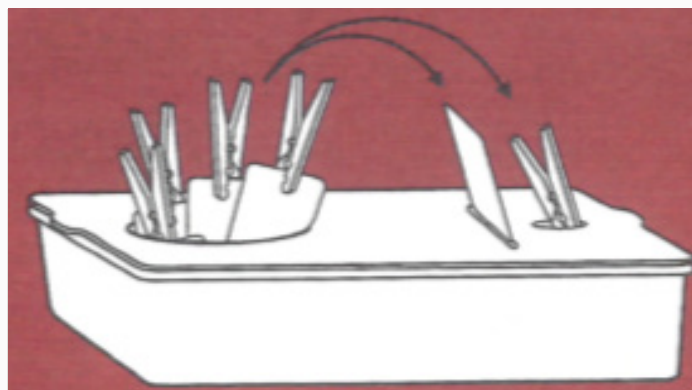
### SET VSEBUJE

škatla s pokrovom

1 lonček

5 kljukic

5 modrih ploščic (kvadratnih)



ID:BC011

Zaloga / 1

### NAVODILA

Otrok loči kljukice in modre ploščice ter jih pospravi skozi ustrezno odprtino.

## STACK IT

### PODROČJE

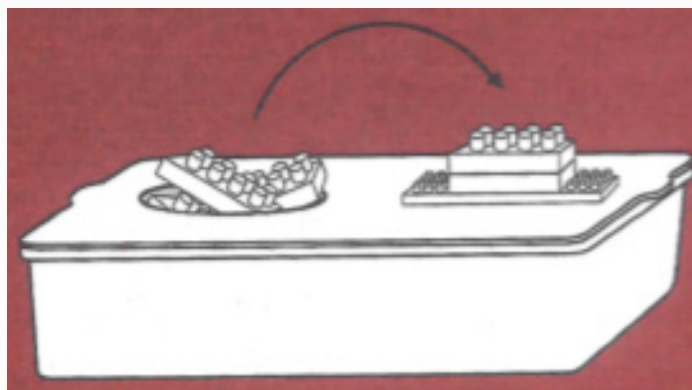
Shoebbox tasks

### SET VSEBUJE

škatla s pokrovom

1 lonček

6 rdečih kock



ID:BC012

Zaloga / 1

### NAVODILA

Otrok natika kocke na že nastavljeno kocko, ki jo že prej na pokrov položi učitelj.

# CUPS

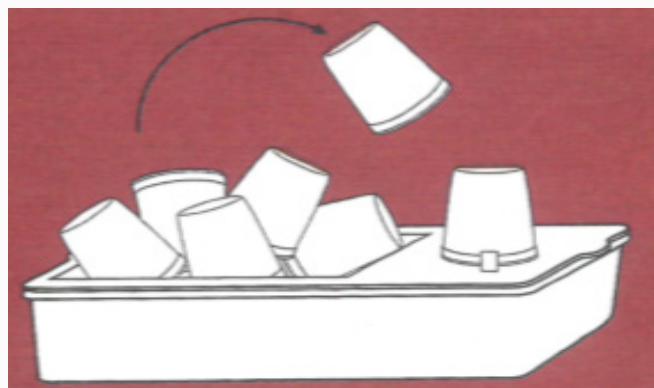
## PODROČJE

Shoebbox tasks

## SET VSEBUJE

škatla s pokrovom

7 lončkov (en lonček ima pritrjen ježek)



ID:BC013

Zaloga / 1

## NAVODILA

Otrok polaga lončke enega na drugega. Prvi lonček z ježkom položi na pokrov učitelj.

## BEADS - DOWEL

### PODROČJE

Shoobox tasks

### SET VSEBUJE

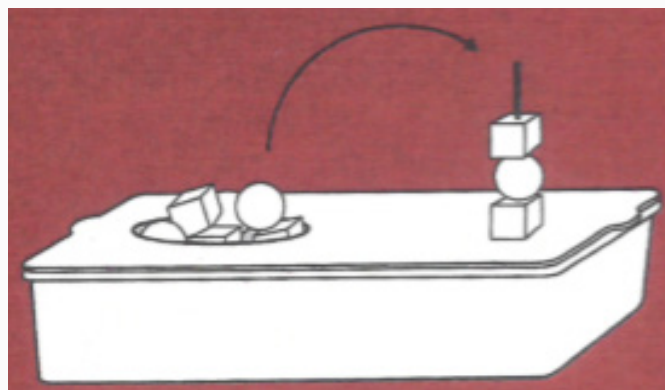
škatla s pokrovom

1 lonček

1 lesena palica

3 kocke z luknjicami

3 kroglice z luknjicami



ID:BC014

Zaloga / 1

### NAVODILA

Otrok vzame kocke in kroglice iz lončka ter jih natika na leseno palico.

# STACKING PEGS

## PODROČJE

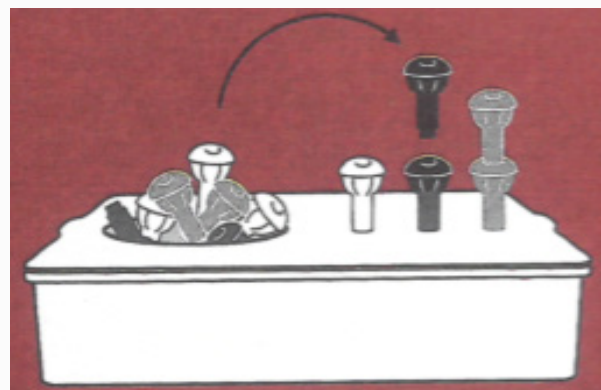
Shoobox tasks

## SET VSEBUJE

škatla s pokrovom

1 lonček

16 barvnih plastičnih figuric (zatičev) – 4 rdeči, 4 zeleni, 4 modri, 4 oranžni



ID:BC015  
Zaloga / 1

## NAVODILA

Otrok vzame zatiče iz lončkov ter jih polaga na že nastavljene zatiče na pokrovu. Otrok lahko zatiče razvršča po barvi.

# SORTING

## PODROČJE

Shoebbox tasks

## SET VSEBUJE

škatla s pokrovom

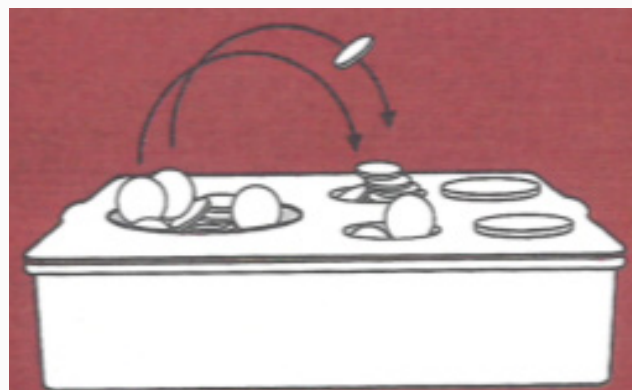
1 lonček

4 manjši lončki

6 lesenih kroglic

6 lesenih ploščkov

1 plastični pokrovček



ID:BC016

Zaloga / 1

## NAVODILA

Otrok razvršča lesene kroglice in ploščke. Vzame jih iz večjega lončka in jih razvršča v manjša lončka. Sčasoma lahko dodamo še dodatne predmete.



# RED BUTTONS INTO WATER

## PODROČJE

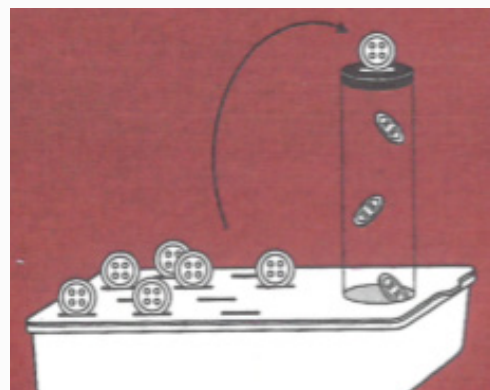
Shoebbox tasks

## SET VSEBUJE

škafca s pokrovom

10 rdečih gumbov

plastični tulec s pokrovom



ID:AC017Zaloga / 1

## NAVODILA

Otrok daje gumbe iz zarez v tulec z vodo skozi odprtino pokrova.

## BEAD STACK 1-5

### PODROČJE

Shoobox tasks

### SET VSEBUJE

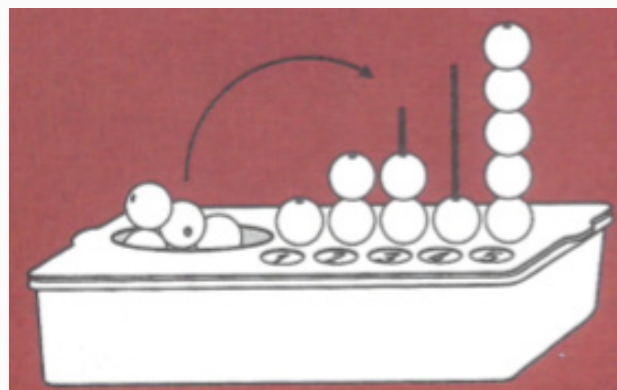
škatla s pokrovom

1 lonček

15 rdečih kroglic

5 različno dolgih lesenih paličic

samolepilna modra blazinica za pritrjevanje



ID:AC018

Zaloga / 1

### NAVODILA

Otrok natika kroglice na lesene paličice. Na ta način vizualno prikažemo koncept štetja od ena do pet.

# DOX BLOX

## PODROČJE

Shoebbox tasks

## SET VSEBUJE

škatla s pokrovom

1 lonček

3 plastični krogci (rdeči, rumeni, modri)

18 lego kock (6 rumenih, 6 rdečih, 6 modrih)



ID:AC019

Zaloga / 1

## NAVODILA

Otrok razvršča kocke po barvi. Kocke iste barve sestavi skupaj in jih odloži v odprtino na desni strani.

# LETTER, SHAPE, NUMBER, COLOR MATCH

## PODROČJE

Shoebbox tasks

## SET VSEBUJE

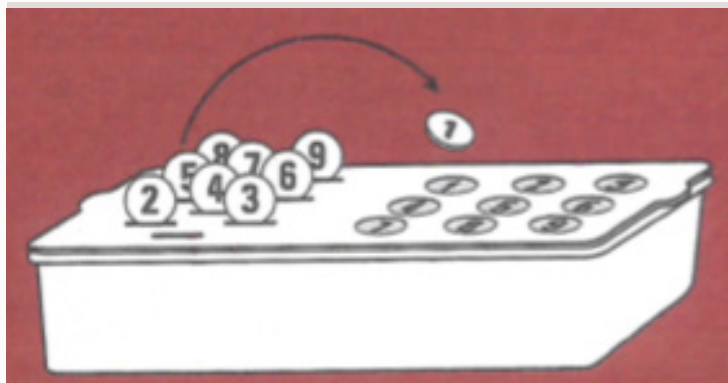
škatla s pokrovom

18 krožcev z barvo (po dva enaka)

18 krožcev z obliko (po dva enaka)

18 krožcev s številko (po dva enaka)

52 krožcev s črko (po dva enaka)



ID:AC020

Zaloga / 1

## NAVODILA

Otrok poveže črke, številke, oblike in/ali barve, ki so na pokrovu v zarezah, s črkami, številkami, oblikami in/ali barvami, ki so v vdolbenem delu pokrova.

V kolikor je 9 predmetov preveč, omejimo na manjše število predmetov, da je otrok pri delu uspešen.

Tukaj lahko uporabljamo le pokrov in nam škatla služi kot shramba za ostale krožce, ki niso v uporabi.

# BEAD SLIDE

## PODROČJE

Shoebox tasks

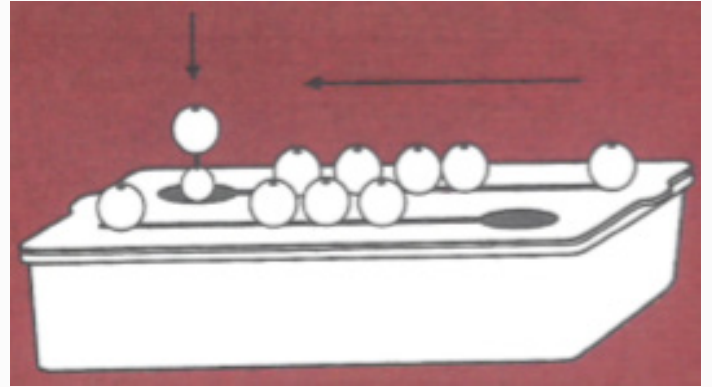
## SET VSEBUJE

škatla s pokrovom

10 rdečih krogov (večji)

10 belih krogov (manjši)

10 vijakov



ID:AC021

Zaloga / 1

## NAVODILA

Otrok premakne kroge po zarezi od enega konca škatle do drugega.

# LACING

## PODROČJE

Shoebbox tasks

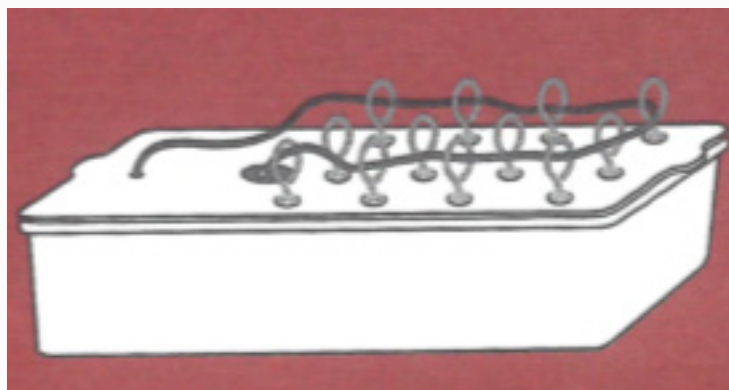
## SET VSEBUJE

škatla s pokrovom

rdeča vrvica

pisalo

12 kaveljčkov, 12 matic, 12 podložk



ID:AC022

Zaloga / 1

## NAVODILA

Otrok napelje vrvico skozi kaveljčke po določeni poti. Pot se konca pri rdeči odprtini.

# MATCHING, ASSEMBLE & PACKAGING

## PODROČJE

Shoobox tasks

## SET VSEBUJE

škatla s pokrovom

1 lonček

5 plastičnih vrečk z »zip« zapiranjem

6 kartončkov s sliko

5 lesenih zajčkov

5 lesenih zvezdic

5 lesenih srčkov

5 plastičnih vijakov

5 plastičnih podložk

5 plastičnih matic



ID:AC023

Zaloga / 1

## NAVODILA

Nalogo v škatli lahko prilagodimo glede na sposobnosti otroka.

Otrok razporedi predmete (zajček, srček, zvezdica) na ustrezno sliko. Predmete pospravi v vrečko in jo odloži v odprtino na desni strani. Na ta način naredi pet paketkov s tremi različnimi predmeti.

V naslednji stopnji lahko otrok razporedi vijak, podložko in matico na ustrezno sliko. Te tri dele sestavi skupaj in jih spakira v vrečko. Zaprto vrečko odloži v odprtino na desni strani.

# PIPETTES

## PODROČJE

Shoobox tasks

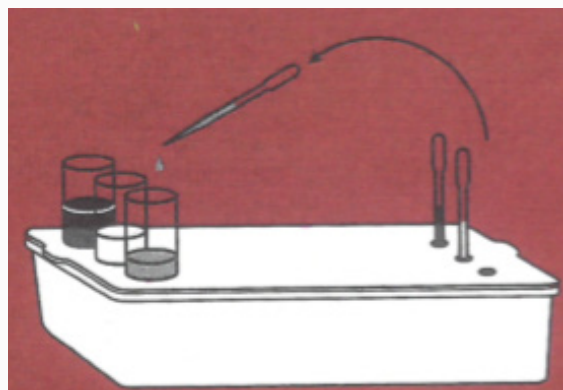
## SET VSEBUJE

škatla s pokrovom

4 plastične pipete

3 barve (modra, rdeča, rumena)

6 prozornih plastičnih lončkov



ID:AC024

Zaloga / 1

## NAVODILA

Otrok s pipeto povleče barvo iz stekleničk, ki so postavljene v škatli, pod luknjicami pokrova. Otrok napolni lončke, ki so pritrjeni na pokrovu, na desni strani ali ustvarja umetniške slike na prtičku.



# FLEX TUBE

## PODROČJE

Shoebox tasks

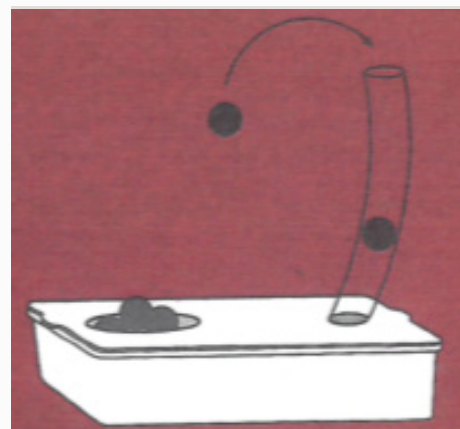
## SET VSEBUJE

škatla s pokrovom

1 lonček

plastična cev

10 rdečih krogel



ID:AC025

Zaloga / 1

## NAVODILA

Otrok daje krogle v plastično cev. Pri tem opazuje kako krogla potuje skozi prozorno cev ter zaznava zvočne efekte, ko krogla potuje po cevi in pade v škatlo.

# COLOR MATCH SEQUENCE

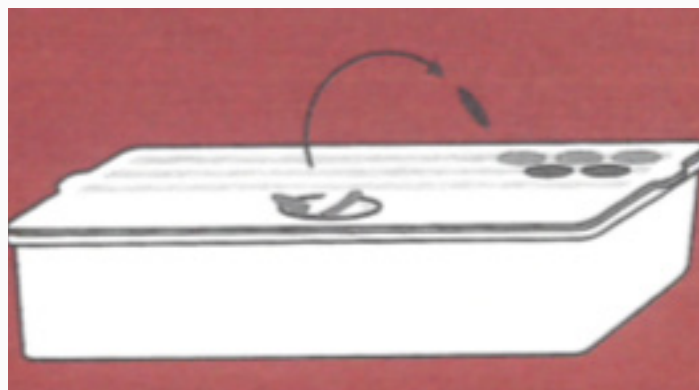
## PODROČJE

Shoebbox tasks

## SET VSEBUJE

škatla s pokrovom

1 manjši prozorni lonček z ježkom na dnu  
27 plastičnih krožcev – po trije enake barve (rumeni, modri, oranžni, zeleni, rjavi, sivi, rdeči, črni, oker)



ID:AC026  
Zaloga / 1

## NAVODILA

Pri tej nalogi lahko otrok poišče krožce enake barve ali nadaljuje zaporedje.

Na trak pokrova damo krožce različne barve. Otrok poišče enako barvo krožca in ga položi na trak pod njim. Pod ustrezno barvo lahko nastavi enega ali oba krožca.

Otrok lahko tudi nadaljuje zaporedje, ki ga je nastavil učitelj. Zaporedje lahko nadaljuje v drugi in tretji vrsti.

# DRUM ROLL

## PODROČJE

Shoobox tasks

## SET VSEBUJE

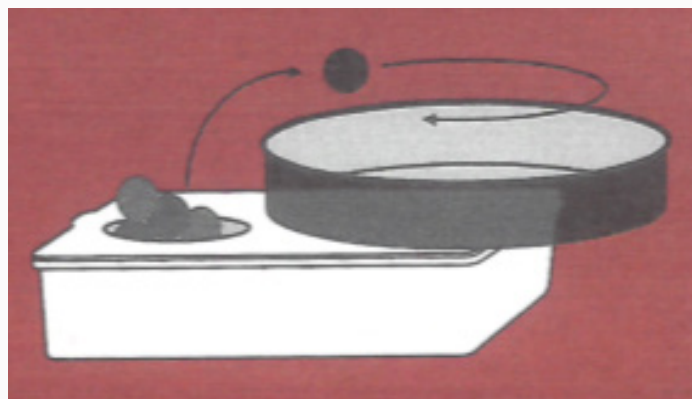
škatla s pokrovom

1 lonček

1 modri lijak

10 rdečih kroglic

6 ježkov



ID:AC027  
Zaloga / 1

## NAVODILA

Otrok zakotali kroglico po lijaku. Dejavnost, pri kateri otrok opazuje, kako kroglica potuje, kroži po lijaku, je za otroka zelo zanimiva.

# POMPOM

## PODROČJE

Shoebbox tasks

## SET VSEBUJE

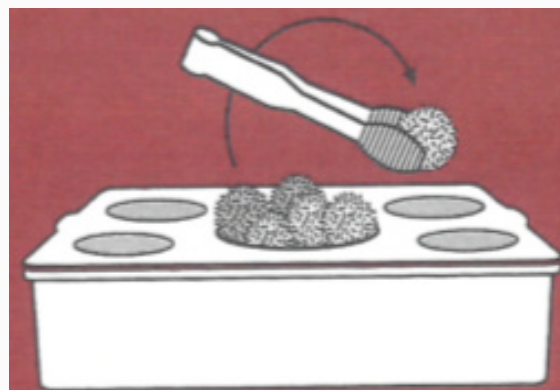
škatla s pokrovom

1 večji lonček

4 manjši lončki

20 pompomov (rumeni, modri, rdeči, zeleni)

1 plastična prijemalka (pinceta)



ID:AC028

Zaloga / 1

## NAVODILA

Otrok s prijemalko prestavi pompome iz srednjega lončka v ostale štiri.

# CLOSURE

## PODROČJE

Shoobox tasks

## SET VSEBUJE

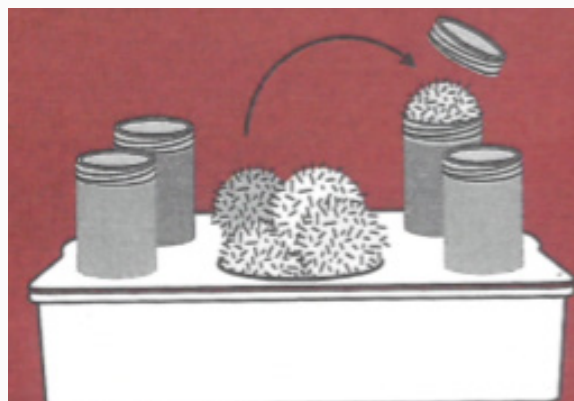
škatla s pokrovom

1 lonček

4 rdeči pompi

4 tulci

4 pokrovi



ID:AC029  
Zaloga / 1

## NAVODILA

Otrok da pompom v tulec. Nato tulec pokrije s pokrovom.

# BEAD PATTERNS

## PODROČJE

Shoobox tasks

## SET VSEBUJE

škatla s pokrovom

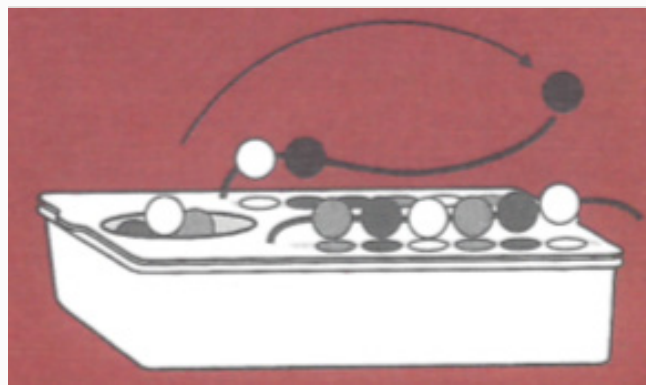
1 lonček

12 krogel z luknjami (4 rdeče, 4 rumene, 4 modre)

12 krožcev z ježki (4 rdeči, 4 rumeni, 4 modri)

2 rdeči vezalki

2 beli kosmati žički



ID:AC030

Zaloga / 1

## NAVODILA

Otrok nadaljuje vzorec, ki je določen s krožci. Kroglice niza na vezalko ali na kosmato žičko. Ni-zanje na vezalko zahtev več finomotoričnih spretnosti.

6 krožcev lahko položimo na en ali oba traka na pokrovu. Barve krožcev vsakič spremenimo. S tem otroka spodbudimo, da sledi barvnemu vzorcu, ki je nastavljen, in ne naučeni rutini.

# STRETCH

## PODROČJE

Shoebox tasks

## SET VSEBUJE

škafca s pokrovom

1 lonček

4 lesene palčke z ježki

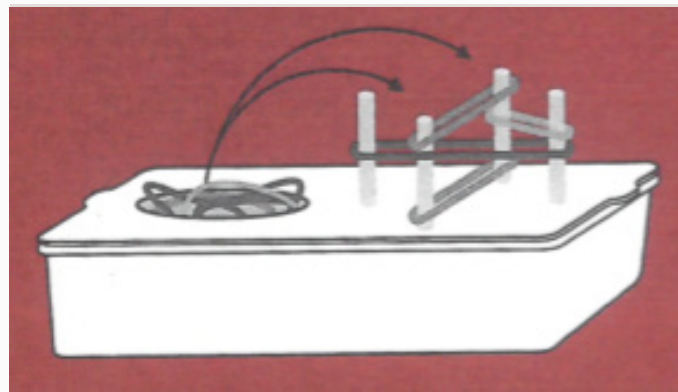
10 rumenih najlonk (trakci)

10 rdečih najlonk (trakci)

10 vijoličnih najlonk (trakci)

10 modrih najlonk (trakci)

10 zelenih najlonk (trakci)



ID:AC031  
Zaloga / 1

## NAVODILA

Otrok napne barvne trakce med dvema palčkama ter tako ustvari različne vzorce.

# SHAPE-UP

## PODROČJE

Shoebox tasks

## SET VSEBUJE

škatla s pokrovom

1 lonček

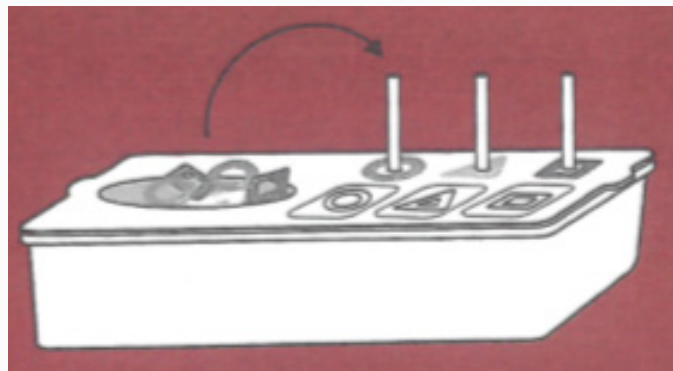
3 lesene paličke

3 kartice (krog, kvadrat, trikotnik)

6 modrih obročkov

6 modrih kvadratov

6 modrih trikotnikov



ID:AC032

Zaloga / 1

## NAVODILA

Otrok razvršča oblike. Oblike natika na ustrezno paličico, kot prikazuje slika.



# AROUND THE BLOCK

## PODROČJE

Shoebbox tasks

## SET VSEBUJE

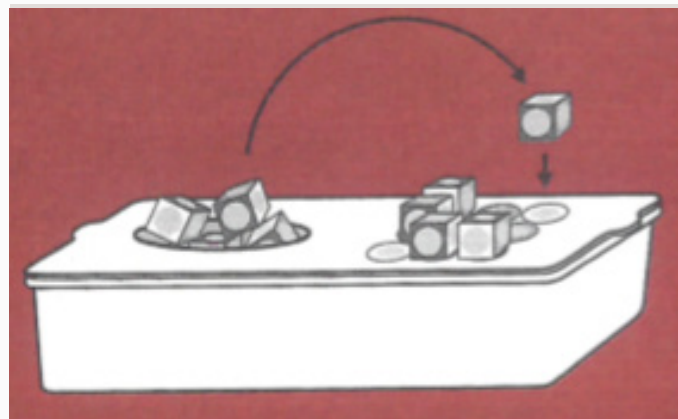
škatla s pokrovom

1 lonček

9 krožcev z ježki (modro-rdeči)

9 krožcev z ježki (rumeno-beli)

9 kock z ježki (modri, rdeči, rumeni)



ID:AC033  
Zaloga / 1

## NAVODILA

Na pokrov položimo 9 krožcev v različnih kombinacijah treh barv. V lonček damo enako količino kock z ježki. Otrok primerja barvo krožca na pokrovu in barvo kocke. Ko združi kocko s krožcem, se enaka barva pojavi na vrhu kocke.

Na začetku začnemo z 1, 2 ali 3 krožci, čez čas zahtevnost stopnjujemo in povečujemo število krožcev.

# POSITIVE ATTRACTION

## PODROČJE

Shoebbox tasks

## SET VSEBUJE

škatla s pokrovom

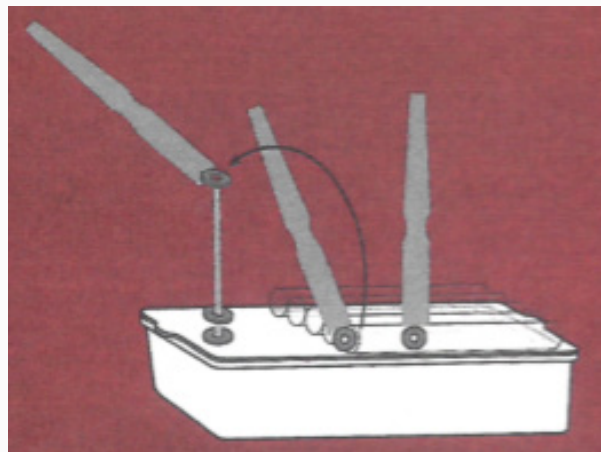
5 plastičnih tulcev

1 lesena palčka

6 magnetov (modro-rdeči, okrogli z luknjico)

1 magnetna palica

1 samolepilna modra blazinica za pritrjevanje



ID:AC034

Zaloga / 1

## NAVODILA

Otrok s pomočjo magnetne palice premika magnet skozi plastični tulec ter ga namesti na leseno palčko. Dejavnost krepi koncentracijo in razvoj fine motorike.

# TWISTER

## PODROČJE

Shoebbox tasks

## SET VSEBUJE

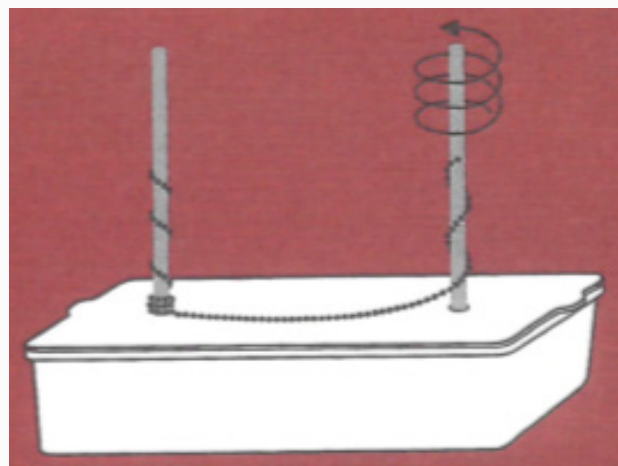
škafila s pokrovom

2 leseni palici

2 plastični epruveti s pokrovom

2 čepka za verigo

1 veriga



ID:AC035

Zaloga / 1

## NAVODILA

Otrok navija verigo okrog palic na različne načine. Pri tem razvija fino motoriko, koordinacijo oko-roka.

# BULLSEYE

## PODROČJE

Shoobox tasks

## SET VSEBUJE

škatla s pokrovom

pregradna stena

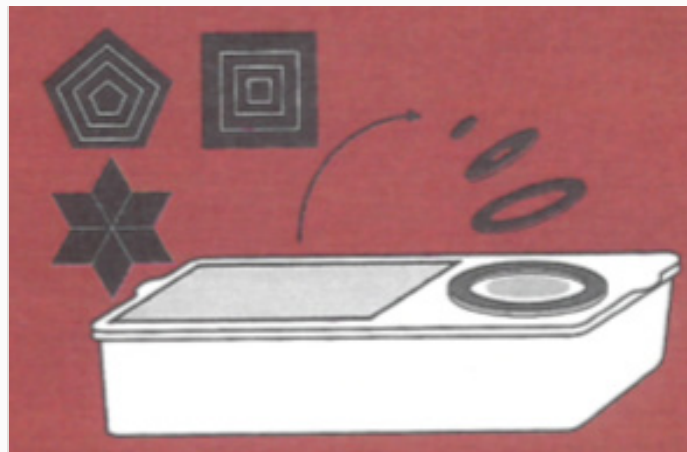
4 predloge (petkotnik, krog, kvadrat, zvezda)

4 modri petkotniki (različne velikosti)

4 rdeči krogi

4 zeleni kvadrati

6 rumenih rombov



ID:AC036

Zaloga / 1

## NAVODILA

Pred uporabo med ježka, ki sta nalepljena na notranji strani škatle, vstavimo pregradno steno.

Na pokrov nalepimo izbrani vzorec, v odprtino pa položimo vzorcu primerne like.

Otrok vzame delčke iz odprtine in jih položi na ustrezno mesto na sliki pokrova.

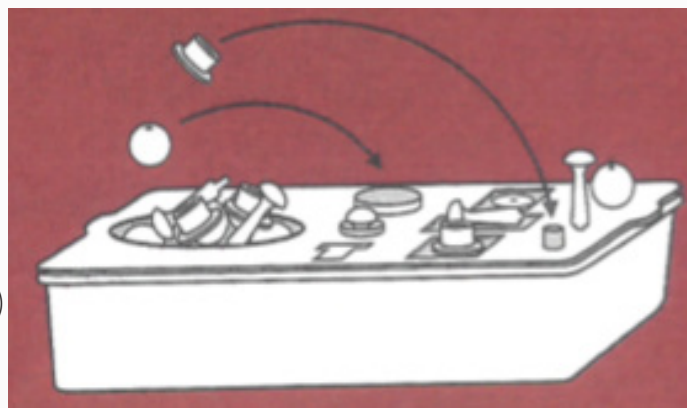
## VARIATIONS

### PODROČJE

Shoobox tasks

### SET VSEBUJE

- škatla s pokrovom
- 1 lonček
- 2 plastični epruvetki s pokrovom (majhna in velika)
- 3 kartice s simboli
- 2 leseni palčki (tanka in debela)
- 3 lesne palčke (zatiči)
- 3 plastične podložke
- 3 modre kroglice



ID:AC037

Zaloga / 1

### NAVODILA

Škatlo pripravimo tako, da položimo kartice na za to predvideno mesto, tanko paličico v najmanjšo odprtino (desna stran pokrova), debelo paličico v največjo odprtino (desna stran pokrova) ter epruvetki v odprtini na sredini pokrova. Predmete (3 kroglice, 3 zatiče, 3 podložke) položimo v lonček.

Otrok razporedi predmete na vsa tri predvidena mesta: v epruveto/odprtino za podložko, na kartico in na paličico/luknjico za zatič.

# FOLDER TASKS - BARVE

## PODROČJE

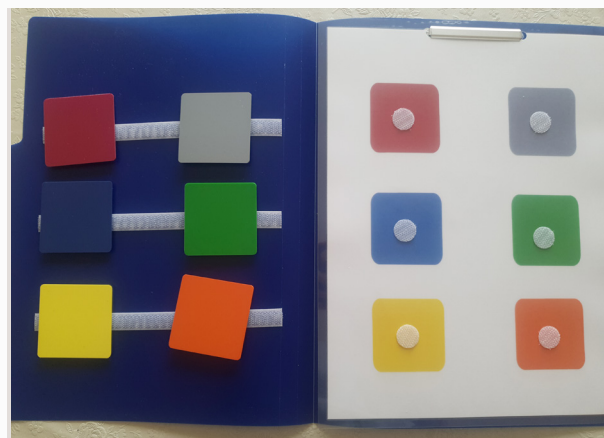
Shoebox tasks

## SET VSEBUJE

modra mapa

plastificirani list s šestimi kvadrati

6 plastičnih kvadratov (rdeči, sivi, modri, zeleni, rumeni, oranžni)



ID:AC038  
Zaloga / 1

## NAVODILA

Naloge v mapici so podobne nalogam v škatli (ShoeboxTasks) v tem, da so kot ena enota ter da delajo od leve proti desni. Razlika pa je v tem, da naloge v mapici spominjajo na naloge v šoli. Kadar pričnemo uvajati naloge v mapici, jih vključimo med aktivnosti z nalogami v škatli (ShoeboxTasks). Ne dajemo jih na začetek in ne na konec, ampak jih vključimo vmes. Bolje je, da aktivnost zaključi uspešno ter z nalogo ob kateri uživa.

Pri tej nalogi mora otrok barvni kvadrataček, ki je na levi strani mapice, prenesti na enako barvo na desni strani mapice.

# FOLDER TASKS – OBLIKE

## PODROČJE

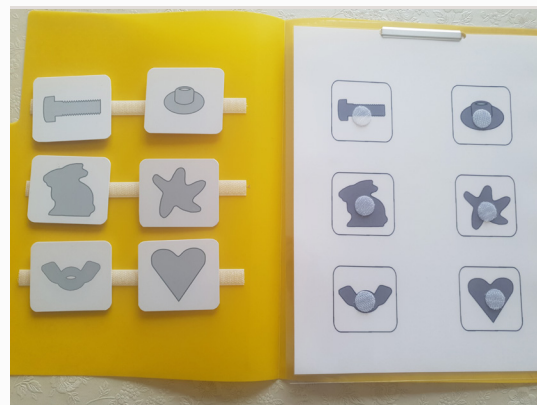
Shoebox tasks

## SET VSEBUJE

rumena mapa

plastificirani list s šestimi oblikami

6 plastičnih kvadratov z oblikami (vijak, podložka, matica, zvezda, zajček, srček)



ID:AC039

Zaloga / 1

## NAVODILA

Naloge v mapici so podobne nalogam v škatli (ShoeboxTasks) v tem, da so kot ena enota ter da delajo od leve proti desni. Razlika pa je v tem, da naloge v mapici spominjajo na naloge v šoli. Kadar pričnemo uvajati naloge v mapici, jih vključimo med aktivnosti z nalogami v škatli (ShoeboxTasks). Ne dajemo jih na začetek in ne na konec, ampak jih vključimo vmes. Bolje je, da aktivnost zaključi uspešno ter z nalogo ob kateri uživa.

Pri tej nalogi mora otrok narisano obliko na kvadratu, ki je na levi strani mapice, prenesti na enako obliko na desni strani mapice.

# FOLDER TASKS – ŠTEVILA

## PODROČJE

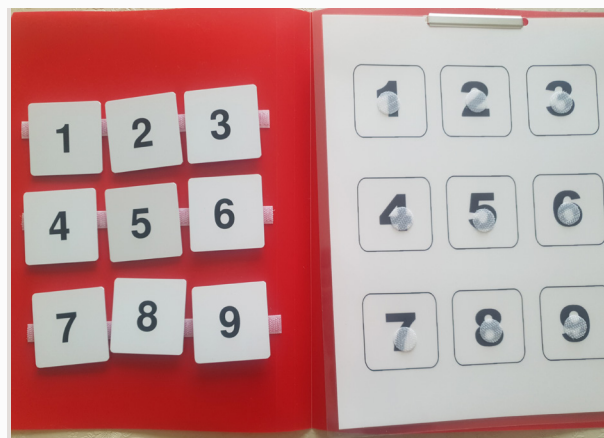
Shoebox tasks

## SET VSEBUJE

rdeča mapa

plastificirani list z devetimi števili

9 plastičnih kvadratov s števili (od 1 do 9)



ID:AC040Zaloga / 1

## NAVODILA

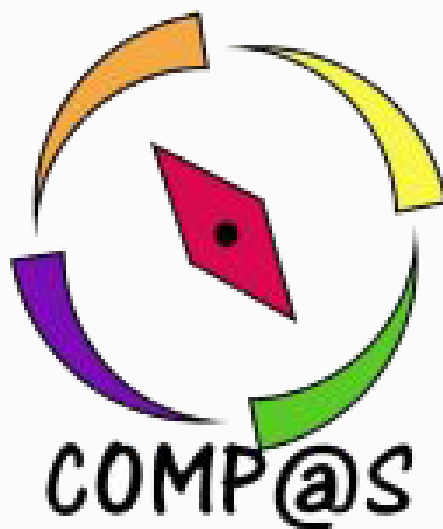
Naloge v mapici so podobne nalogam v škatli (ShoeboxTasks) v tem, da so kot ena enota ter da delajo od leve proti desni. Razlika pa je v tem, da naloge v mapici spominjajo na naloge v šoli. Kadar pričenemo uvajati naloge v mapici, jih vključimo med aktivnosti z nalogami v škatli (ShoeboxTasks). Ne dajemo jih na začetek in ne na konec, ampak jih vključimo vmes. Bolje je, da aktivnost zaključi uspešno ter z nalogo ob kateri uživa.

Pri tej nalogi mora otrok številko na kvadratu, ki je na levi strani mapice, prenesti na enako številko na desni strani mapice.



## DIDAKTIČNI MATERIAL

Šolska knjižnica



### NASLOV

Ulica 25. maja 2a  
2250 Ptuj

### ONLINE / KONTAKT

Tanja Nikolovski:  
tel: +386 (0) 41 335 127  
tanja.nikolovski@pivkaptuj.si

Vesna Horvat  
vesna.horvat@pivkaptuj.si