|  |
| --- |
| *Timski pristop pri spodbujanju sodelovalnega učenja in vrstniške učne pomoči*  *ŠIPK projekt, Univerza v Ljubljani, Pedagoška fakulteta* |
| **ČRKOVNI SPOMIN** |
| **Ciljna skupina:** *učenci I. triletja* |
| **Cilji aktivnosti:**   * Učenec preko igre Črkovni spomin spoznava velike tiskane in male tiskane črke. * Učenec preko igre sodeluje z drugimi učenci in razvija zdravo tekmovalnost. |
| **Pripomočki:**   * Kartice za igro Črkovni spomin |
| **Navodilo/utemeljitev za učitelje:** Natisnite spodnji predlogi z velikimi tiskanimi in malimi tiskanimi črkami. Nato črke razrežite in jih prilepite na večjo tršo podlago, lahko jih tudi plastificirate. Ko so kartončki narejeni, jih položite na mizo, premešajte in obrnite okrog, da črk ne bo videti. Igra Črkovni spomin je pripravljena. |
| **Navodilo/utemeljitev za starše:** Natisnite spodnji predlogi z velikimi in malimi tiskanimi črkami. Črke razrežite in jih prilepite na tršo podlago ali jih plastificirajte. Pomembno je, da se na hrbtni strani ne vidi, katera črka je na drugi strani. Izdelane kartončke položite na mizo, jih premešajte in obrnite tako, da črk ne bo videti. Ob tej igri vaši otroci spoznavajo velike tiskane in male tiskane črke, sodelujejo pri igri, lahko si med seboj pomagajo, lahko pa razvijajo tudi zdravo tekmovalnost. |
| **Navodilo za učence***:* V IGRI SODELUJETA VSAJ DVA UČENCA. KARTONČKE PREMEŠAJTE IN JIH OBRNITE NA MIZO TAKO, DA ČRK NE BO VIDETI. DOLOČITE, KDO BO ZAČEL IGRO. PRVI IGRALEC OBRNE DVA KARTONČKA. ČE STA NA KARTONČKU DVE ENAKI ČRKI (NPR. T IN T), KARTONČKA POBEREŠ IN ODKRIVAŠ ZNOVA, DOKLER NE OBRNEŠ DVEH KARTONČKOV, NA KATERIH STA DVE RAZLIČNI ČRKI. ČE OBRNEŠ DVE RAZLIČNI ČRKI, JIH OBRNEŠ NAZAJ IN PUSTIŠ NA ISTEM MESTU. ZMAGA TISTI, KI ZBERE VEČ PAROV. |
| **Potek aktivnosti:**   1. NATISNI PRILOGI. 2. IZREŽI ČRKE PO ČRTAH IN JIH PRILEPI NA TRŠO PODLAGO. 3. ČRKE PREMEŠAJ IN JIH POLOŽI NA MIZO TAKO, DA SE NE PREKRIVAJO IN DA NI VIDETI, NA KATEREMU KARTONČKU JE KATERA ČRKA. 4. S SOIGRALCEM SE DOGOVORITA, KDO BO ZAČEL IGRO. 5. PRVI IGRALEC OBRNE DVA KARTONČKA. ČE STA NA KARTONČKU DVE ENAKI ČRKI (ENA MALA IN ENA VELIKA TISKANA), POTEM JU VZAMEŠ K SEBI IN NADALJUJEŠ Z ODKRIVANJEM KARTONČKOV, DOKLER NE OBRNEŠ DVEH, NA KATERIH STA DVE RAZLIČNI ČRKI (ČE OBRNEŠ DVE RAZLIČNI ČRKI, JU OBRNEŠ NAZAJ IN PUSTIŠ NA ISTEM MESTU). 6. ZMAGA IGRALEC, KI ZBERE NAJVEČ PAROV. |

**PREDLOGA: VELIKE TISKANE ČRKE**

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

**PREDLOGA: MALE TISKANE ČRKE**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **a** | **b** | **c** | **č** | **d** |
| **e** | **f** | **g** | **h** | **i** |
| **j** | **k** | **l** | **m** | **n** |
| **o** | **p** | **r** | **s** | **š** |
| **t** | **u** | **v** | **z** | **ž** |