**MATEMATIČNE IGRE**

**KAZALO**

1. Tipanje predmetov

2. Najvišja hišna številka

3. Levo in desno

4. Kaj si prikockal?

5. Števila do 20

6. S kocko do 20

7. Z avtomobilčkom do cilja

8. Katera igrača manjka?

9. Nagajivi škratje na obisku

10. Kaj je enake oblike?

11. Kje se skrivajo rokavičke?

12. Kaj je večje / manjše

13. Veliko - majhno

14. Kdo ima enak vzorček?

15. Domine seštevanja in odštevanja

16. Moja številka

17. Vrži kocko

18. Kdo bo hitrejši?

19. Kaj se skriva pod lončkom?

20. Večje, manjše, enako

21. Prepoznavanje barv  
22. Palček skakalček  
23. Obisk  
24. Presedanje  
25. Labirint  
26. Potovanje  
27. Podajanje žogice  
28. Kje je - v, na, ob  
29. Ugani, povej  
30. Roboti  
31. Ujamem žogico in povem rezultat  
32. Poslušaj in preštej  
33. Dopolni do 7  
34. Štejemo do 10  
35. Velikostni odnosi do 10  
36. Kdo ima večje število?  
37. Vstanite številke  
38. Skupne lastnosti  
39. Hišica seštevanja  
40. Klicanje števil  
41. Črna dvajsetica  
42. Ladjice  
43. Slamice  
44. Mečem igralni kocki  
45. Veriga črk  
46. Deset in ...  
47. Fižolčki  
48. Kocki  
49. Deset  
50. Prijateljici žabici  
51. Kartajmo  
52. Spomin  
53. Štafetna igra  
54. Igra z žogico  
55. Gosenica  
56. Matematična preproga  
57. Iščemo pare  
58. Klovnove kape  
59. Sledi naših prstov  
60. Polži gredo na izlet  
61. Vrvice  
62. Poišči svoj par  
63. Kdo ima več?  
64. Skrinjice  
65. Poišči ustrezno odprtino  
66. Polžki  
67. Katero število manjka?  
68. Kdo bo prej na cilju?  
69. Kdo bo pokril več števil?  
70. Kdo bo prvi na vrhu?  
71. Rišemo, lepimo  
72. Kdo je nad menoj?  
73. Povelje  
74. Kaj imam v torbi?  
75. V šoli, okoli šole  
76. Ograja  
77. Kocke, kockice  
78. Ciljanje  
79. Poglejmo okoli sebe  
80. Ples  
81. Obuvanje čevljev  
82. Vlakec  
83. Od starta do cilja  
84. Vodenje slepca  
85. Pomagajmo miški do sira  
86. Veliko, majhno  
87. Kdo gre z nami na izlet?  
88. Kdo stanuje v tej hišici?  
89. Razvrščanje v škatle  
90. Strižemo, lepimo  
91. Res, ni res  
92. Gradimo blok  
93. Vlaki  
94. Trakovi  
95. Najmanjši / največji  
96. Naš delavnik  
97. Prstki  
98. Drevesa  
99. Katera je naslednja?  
100. Oblikujemo vzorec  
101. Vsakemu svoje  
102. Sladke košarice  
103. Link kocke  
104. Domine  
105. Ocenjujemo količino  
106. Poiščimo svojo skupino  
107. Sadno drevje  
108. Nevarna sedmica  
109. Stonogica marogica  
110. Pobiranje predmetov  
111. Kdo sem  
112. Po velikosti  
113. Predhodnik - naslednik  
114. Večje, manjše, je enako  
115. Roke, noge gor  
116. Najdi par  
117. Plus ali minus  
118. Desetiške enote  
119. Spomin  
120. Kosilo  
121. Da-ne  
122. Izmenjava prostorov  
123. Kaj imajo skupnega  
124. Obisk  
125. Žabica

**1. TIPANJE PREDMETOV**

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: papir in svinčnik, škatla, 10 majhnih predmetov

NAMEN: pozorno opazovanje

Naloga igre je prepoznavanje predmetov, ki jih pod mizo (padalom, rjuho…) otipamo in si jih zapomnimo. Vsi otroci sedijo v krogu. Odrasla oseba prinese škatlo z 10 majhnimi predmeti (ključ, gumb, svinčnik, žlica, radirka …). Škatlo postavi pod mizo tako, da otroci ne vidijo vsebine. Otroci z rokami sežejo pod mizo in si podajajo predmete. Ugibati morajo katere predmete otipajo. Ko zaključijo krog, mora vsak otrok zapisati čim več predmetov, ki jih je otipal in si jih zapomnil. Če pa otroci še ne znajo pisati, na list narišemo vse predmete in dodamo nekaj, ki jih ni pod mizo ter nato obkrožijo predmete, ki so jih otipali.

**2. NAJVIŠJA HIŠNA ŠTEVILKA**

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: 3 kocke  
NAMEN: števila do 1000

Vsak igralec meče 3x eno kocko ali pa vrže 3 kocke naenkrat. Iz dobljenih pik/števil skuša sestaviti najvišjo možno številko.

**3. LEVO IN DESNO**

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: stoli  
NAMEN: orientacija

V krog postavimo en stol manj kot je igralcev. Vodja igre, ki je brez stola, ukazuje kam se morajo igralci posesti. Ko reče levo, se morajo vsi usesti na stol, ki je levo od njihovega, ko reče desno pa na stol, ki je desno od njihovega. Vodja igre mora v času presedanja najti prosti stol. Kdor ostane brez stola, postane vodja.

**4. KAJ SI PRIKOCKAL?**

ŠT. IGRALCEV: do 10

PRIPOMOČKI: predmeti, kocka, listki s številkami  
NAMEN: poznavanje števil, urjenje besednega zaklada

Po mizi razpostavimo različne predmete in jih oštevilčimo od 1 do 6. Igralci mečejo kocko. Ko otrok vrže kocko, vzame predmet s številko, ki jo je pokazala kocka. Potem z nekaj besedami pove, čemu služi predmet, ki ga je prikockal.

**5. ŠTEVILA DO 20**

ŠT. IGRALCEV: pari

PRIPOMOČKI: kartončki s števili 1 do 20  
NAMEN: števila do 20

Po dva učenca izdelata skupaj kartončke s števili od 1 do 20.

Kartončke pomešata in jih potem skušata čim hitreje urediti v pravilni vrstni red.

Prvi učenec izžreba kartonček, drugi učenec nastavi ustrezno število kock ali fižolčkov. Vlogi večkrat menjata.

Prvi učenec nastavi nekaj kock ali fižolčkov, drugi učenec jih prešteje in njihovo število pokaže z ustreznim kartončkom. Vlogi večkrat menjata.

**6. S KOCKO DO 20**

ŠT. IGRALCEV: skupine po 5

PRIPOMOČKI: kocka, kartončki s števili do 20  
NAMEN: števila do 20

Vsak učenec potrebuje trak z 20 praznimi okenci. V okenca zapišejo števila od 1 do 20. Nato oblikujemo skupine s po tremi ali štirimi učenci. Vsaka skupina dobi 3 običajne igralne kocke. Prvi učenec vrže kocke, prešteje pike in število, ki ga dobi, pobarva na svojem kartončku. Nato je na vrsti naslednji igralec ... Po določenem času igro prekinemo. Zmaga tisti igralec, ki ima pobarvanih največ okenc.

**7. Z AVTOMOBILČKOM DO CILJA**

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: tabla ali plakat z mrežo,  avtomobilček  
NAMEN: orientacija

Na tablo narišemo mrežo in damo napisa LEVO in DESNO na ustrezno stran. Na mreži označimo  polji START in CILJ. Nato avtomobilčki »potujejo« od starta do cilja. Otroci sedijo spredaj – pred plakatom.  Izšteti otrok daje navodila: npr.: – *en kvadratek desno,*–*en kvadratek gor  ...,* drug otrok premika avtomobilček  po njegovih navodilih. V nadaljevanju igre prestavljamo kartončka START in CILJ.

**8. KATERA IGRAČA MANJKA?**

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: igrače, rjuha  
NAMEN: opazovanje

Na mizi imamo 6 do 9 igrač. Otroci jih najprej poimenujejo in si jih dobro ogledajo. Nato jih učiteljica pokrije in eno od njih odstrani. Otroci ugibajo, katera igrača manjka.

**9. NAGAJIVI ŠKRATJE NA OBISKU**

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: /  
NAMEN: opazovanje

 Izštejemo dva otroka, ki zapustita učilnico, še prej pa si jo natančno ogledata. V tem času otroci v učilnici postanejo nagajivi škratje, ki obrnejo predmete, jih postavijo na drugo mesto, npr. *URNIK obrnejo narobe, stole prevrnejo, copat obesijo na tablo …* Ko se otroka vrneta, morata ugotoviti, kaj je narobe in neobičajno. Izštejemo nova dva otroka in igro nadaljujemo.

**10. KAJ JE ENAKE OBLIKE?**

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: žogica, kartončki z geometrijskimi liki  
NAMEN: geometrijski liki

Učiteljica ima 4 kartončke z znaki: KROG, TRIKOTNIK, KVADRAT in PRAVOKOTNIK. Otroci sedijo v polkrogu. Žogica potuje od otroka do otroka. Ko dvigne znak v zrak, otrok z žogico pove predmet enake oblike.

**11. KJE SE SKRIVAJO ROKAVIČKE?**

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: rokavičke iz kartona  
NAMEN: opazovanje, primerjanje

Iz različnega barvnega papirja (kartona) izstrižemo pare rokavic (glede na število otrok). Pari naj se razlikujejo po barvi, velikosti in vzorcih. Razlike naj bodo majhne. Posamezne rokavice skrijemo po učilnici, otroci jih morajo zbrati v pare. Kdo bo našel več parov?

**12. KAJ JE VEČJE/MANJŠE?**

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: žogica  
NAMEN: večje, manjše

Žogica potuje po krogu. Prvi otrok poimenuje predmet in pove npr. »Jaz imam mizo in je večja od tvojega predmeta.« Poda žogico sosedu, ta pa pove večji oz. manjši predmet.

**13. VELIKO – MAJHNO**

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: /  
NAMEN: veliko, malo

Igramo se enako kot noč in dan. Učiteljica poimenuje predmete, ki so v resnici veliki oz. majhni. Ko npr. reče: “Šilček!”, otroci počepnejo, ko reče “Drevo!”, vstanejo. Razlike v velikosti naj bodo očitne. Igro nato vodijo otroci.

**14. KDO IMA ENAK VZORČEK**

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: kartončki z vzorčki  
NAMEN: prirejanje, iskanje parov

Otroci izvlečejo karte z vzorčkom in ob glasbi plešejo. Ko glasba preneha, vsak pogleda vzorec na svoji karti in poišče par. Igro večkrat ponovimo.

**15. DOMINE SEŠTEVANJA IN ODŠTEVANJA**

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: poljubno  
NAMEN: računanje

Vsak par dobi nekaj domin – na enem delu domine je rezultat, na drugem delu pa račun. Zlaga jih z leve proti desni tako, da začne s ploščico, ki je na levi prazna in ima samo račun. Učenec išče ploščico, na kateri je rezultat predhodnega računa. Konča s ploščico, ki ima na levi račun, na desni pa je prazna.

**16. MOJA ŠTEVILKA**

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: kartončki s števili  
NAMEN: poznavanje števil

Učenci stojijo v krogu. Iz čarobne vrečke vsak potegne številko. Števila se pri več učencih lahko ponovijo. Učiteljica zakliče posamezno številko in vsi učenci, ki imajo to številko, stečejo okrog kroga in nazaj na svoje mesto.

**17. VRŽI KOCKO**

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: kocke, pisalo, zvezek  
NAMEN: računanje

Vsak učenec dobi kocko, ki jo vrže dvakrat. Števila na kocki so od 0 do 5. Vsakič si zapiše število, ki ga je dobil. Nato ti dve števili sešteje in odšteje. Če meče trikrat pa ima lahko račun s tremi seštevanci ali dvema odštevancema.

**18. KDO BO HITREJŠI?**

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: droben material (koruza, fižol, gumbi, cofki ...)  
NAMEN: množice

Tekmujeta po 2 učenca naenkrat. Na klopi so kupčki z enakim številom npr. gumbov. Kateri učenec bo prvi razdelil množico na množico s po 3 člani? Igro ponovimo večkrat, da se zvrsti čim več učencev.

**19. KAJ SE SKRIVA POD LONČKOM?**

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: lončki, različni predmeti  
NAMEN: števila

Na mizi so postavljeni lončki, ki so označeni s števili od 1 do 6. Vsak učenec vrže kocko in kolikor pik je vrgel, tisti lonček odpre. Na vrsto naj pridejo vsi učenci.

**20. VEČJE, MANJŠE, ENAKO**

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: kartončki s števili  
NAMEN: velikostni odnosi

Učiteljica dvigne dva kartončka na katerih sta zapisani števili. Učenci po dogovoru stojijo, če je vmes znak večji, počepnejo, če je znak manjši in se usedejo, če je znak enako.

**21. PREPOZNAVANJE BARV**

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: barvni kartončki  
NAMEN: barve

Učiteljica pokaže kartonček neke barve. Učenec, ki ima to barvo na sebi, izvede gibalno nalogo, ki je napisana na hrbtni strani kartončka.

**22. PALČEK SKAKALČEK**

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: /

NAMEN: utrjevanje barv

Vodja pove: Palček Skakalček na veji sedi in sprašuje, kakšne barve si pa ti.Ob besedi TI pokaže na sošolca in ta pove barvo svojega oblačila. Igro nadaljuje učenec, ki je povedal barvo svojega oblačila in pove: Palček Skakalček na veji ...

**23. OBISK**

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: hišice različnih barv

NAMEN: utrjevanje barv

Na tla položimo barvne hišice iz papirja. Vsak učenec si izbere barvo hišice in se postavi ob njo. Po navodilih hodijo na obisk k prijateljem. Ob prihodu  potrkajo, pozdravijo in povedo zakaj so prišli na obisk.

Vodimo igro tako, da povemo, npr.:

*Učenec iz rumene hišice gre (zjutraj, zvečer…) na obisk k učencu v modro hišico.*

*Učenec iz modre hišice gre na obisk k učencu v rdečo hišico.*

*Učenec iz  rumene hišice odhaja z obiska v rdeči hišici…*

**24. PRESEDANJE**

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: stoli

NAMEN: leva / desna

Učence povabimo v krog. S seboj prinesejo stole in jih postavijo v krog.  Igralci sedijo v krogu tako, da so čim bliže skupaj. En stol je prazen. Sredi kroga stoji kapitan, ki poveljuje. Ko reče: ¸¸Na desno!¸¸,  se mora tisti, ki sedi levo od praznega stola presesti nanj, njegov levi sosed pa na izpraznjeni stol. Skratka, vsi igralci se presedejo za en stol desno. Če pa reče kapitan: ¸¸Na levo!¸¸, se vsi presedejo za en stol levo.

Naloga kapitana je, da skuša med presedanjem zasesti enega od stolov. Igralci mu to preprečujejo na ta način, da se čim hitreje presedejo. Če kapitanu uspe zasesti prazen stol, mora v sredo kroga tisti, ki je izgubil stol. Seveda se sme kapitan usesti na prazen stol le pri presedanju. Pomaga si lahko tako, da zelo hitro poveljuje.

**25. LABIRINT**

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: mize, stoli

NAMEN: poslušanje

V učilnici razporedimo mizice in stole tako, da bodo otroci lahko hodili med njimi - naredimo labirint.

Navodila: Pojdi do učiteljičine mize, nato se obrni desno in pojdi do tvojega stola, pri stolu se obrni v levo in pojdi do okna ... Dvigni desno/levo roko in se zasuči levo,  naredi dva poskoka naprej in nato dva v desno ...

**26. POTOVANJE**

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: obroči

NAMEN: razvrščanje po dani lastnosti

Po prostoru razporedimo več obročev, ki predstavljajo različne dežele: dežela otrok z modrimi očmi, dežela deklic, dežela otrok, ki imajo brata.... Najbolje je, da jih označimo s simboli. Cela skupina potuje od dežele do dežele in v vsaki ostane nekaj učencev z zahtevano značilnostjo. Pri potovanju se gibajo na različne načine: hoja po štirih, hoja po prstih ... Ko se razporedijo, jim damo naloge, npr.: Vsi otroci v deželi modrih oči naj se objamejo, se veselijo, pomahajo... Pomembno je, da otroci v svoji deželi delajo nekaj skupnega.

**27. PODAJANJE ŽOGICE**

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: rdeča in modra žogica / kocka

NAMEN: levo / desno

Učence povabimo v krog. Povemo, da si bomo v krogu podajali žogico. Najprej ponovimo znake za levo, desno in njihovo barvo. Pokažemo rdečo in modro žogico. Da učenci sami ugotovijo pravila igre vprašamo: V katero smer bo potovala rdeča/modra žogica? S katero roko jo bomo podajali naprej? (rdečo z levo, modro z desno roko).

**28. KJE JE – V, NA, OB**

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: dva različno velika obroča, žabice

NAMEN: predlogi

V igri sodeluje več igralcev. Na papir (ali na tla) narišemo okrogel bazen s širšim robom. Vsaki skupini damo žabici iz papirja (zgibane žabice pripravimo doma), ki skače ob pritisku na zadek. Vsaka žabica lahko skoči trikrat tako, da se čim bolj približa bazenu. Po zadnjem skoku žabice igralec pove, kam je skočila žabica, oziroma kje je (v bazen, na robu bazena, ostala je ob bazenu).

**29. UGANI, POVEJ**

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: kartončki s števili, pikami, črticami

NAMEN: številske predstave do 3

V roki imamo večji šop kartončkov s številkami, pikami, črticami – vse samo do 3. Kartončke držimo v roki tako, da učenci ne vidijo, kaj je na kartončkih narisano/napisano. Odkrijemo prvi kartonček in vprašamo prvega učenca: Ali bo na drugem kartončku več ali manj ali enako? Učenec ugiba. Pokažemo kartonček in ugotovimo, ali je bilo predvidevanje pravilno ali ne. Po vrsti vsi učenci ugibajo, ali bo več ali manj ali enako. Za pravilno predvidevanje lahko dobijo točko, jih nagradimo s ploskom, ali podobno.

**30. ROBOTI**

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: /

NAMEN: orientacija na telesu

Učencem dajemo navodila: dvigni desno, levo roko, nogo, primi se za levo koleno, dvigni desni komolec, stopi korak naprej, nazaj, v stran, levo, desno, dvigni roke nad glavo, daj jih med noge …

**31. UJAMEM ŽOGICO IN POVEM REZULTAT**

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: žogica

NAMEN: hitro računanje

Učence povabimo v krog. Učitelj pove račun odštevanja do 5 in vrže žogico učencu, ki račun izračuna. Učenec žogico vrne učitelju. Igro večkrat ponovimo.

Učenec pove račun odštevanja do 5 in vrže žogico sošolcu, ki račun izračuna. Učenec, ki je izračunal, pove nov račun in vrže žogico sošolcu, ki izračuna račun. Igro večkrat ponovimo.

**32. POSLUŠAJ IN PREŠTEJ**

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: kartončki s števili

NAMEN: razlikovanje števil

Za igro vsak učenec potrebuje kartončke s številkami od 1 do 7. Izvajamo zvoke s ploskanjem, topotanjem, tleskanjem, udarjanjem ob mizo … Izvedemo določeno število zvokov, npr.: trikrat ploskemo, učenci preštejejo ploske in ob dogovorjenem znaku vsi hkrati dvignejo kartonček z ustrezno številko.

**33. DOPOLNI DO 7**

ŠT. IGRALCEV: pari

PRIPOMOČKI: /

NAMEN: računanje do 7

Igro igramo v parih. V paru en učenec sedi, drugi stoji.

Navodilo: Povedala bom število, učenci, ki sedite, boste dvignili ustrezno število prstkov. Učenci, ki stojite, boste dvignili toliko prstkov, da bosta imela oba skupaj dvignjenih 7 prstov.

Primer: Rečemo 2. Učenci, ki sedijo dvignejo 2 prsta, učenci, ki stojijo, dvignejo 5 prstov.

**34. ŠTEJEMO DO 10**

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: majhni predmeti v posodicah

NAMEN: štetje do 10, urjenje pincetnega prijema

Učencem razdelimo posodice in v njih različna ponazorila (kocke, gumbe, palčke, kroglice, link kocke …). V vsaki posodici je 10 elementov. Naročimo, naj preštejejo predmete v posodicah in povedo, koliko jih ima vsak.

**35. VELIKOSTNI ODNOSI DO 10**

ŠT. IGRALCEV: pari

PRIPOMOČKI: posodice s predmeti, kartončki števili, kartončki z velikostnimi odnosi

NAMEN: velikostni odnosi do 10

Vsak učenec ima 10 elementov, kartončke s števili od 0 do 10 in znake za velikostne odnose.Nastavita vsak svojo množico in s številom (na kartončku) označita moč množice. Kartončke pomakneta navzdol in med števili postavita ustrezni znak (večje/manjše/je enako).Matematični izraz prebereta.

**36. KDO IMA VEČJE ŠTEVILO?**

ŠT. IGRALCEV: pari

PRIPOMOČKI: kartončki s števili

NAMEN: velikostni odnosi do 10

Naročimo, naj kartončke s števili vzamejo v roke in jih pomešajo tako, da ne bodo po vrsti. Nato naj prvi v paru postavi navzdol na sredino klopi pet kartončkov. Nato naj drugi v paru prav tako položi pet kartončkov k prvim kartončkom. Preberita števili v isti vrsti, številki razmaknita in med njiju postavita ustrezni znak (večje/manjše/je enako).

**37. VSTANITE ŠTEVILKE**

ŠT. IGRALCEV: 10

PRIPOMOČKI: kartončki s števili do10

NAMEN: števila do 10

V igri sodeluje 10 igralcev. Vsak dobi kartonček s številko do 10. Vodja igre pripoveduje zgodbo, v kateri nastopa čim več številk. Naloga igralcev je, da čim hitreje vstanejo, ko zaslišijo svojo številko.

      Primer zgodbe:

»Danes zjutraj sem se zbudil ob **6** uri. Umil in oblekel sem se in za zajtrk popil **1** skodelico mleka. Z avtomobilom me je mamica odpeljala do šole. Pred šolo sem srečal **5** sošolcev in**3** sošolke. Vseh **9** nas je odšlo v razred. Pouk se je pričel ob **8** uri. Najprej smo imeli matematiko. Izračunal sem**2** stolpca računov. Pri uri športne vzgoje smo tekli**7** krogov in naredili**10** počepov. Po kosilu smo odšli **4** učenci k pevskemu zboru.«

**Predlog:** Igro razvijemo naprej. Številke naj se postavijo v pravilno zaporedje od 1 do 10;

      od 10 do 1; iz vrste naj stopijo številke 2, 4, 6, 8, 10 – učenci morajo ugotoviti zaporedje.

**38. SKUPNE LASTNOSTI**

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: sličice

NAMEN: razvrščanje po lastnosti

V paru učenca dobita sličice. Skupaj se morata dogovoriti po kateri lastnosti bosta sličice razvrstila. Lahko pa eden razvrsti sličice, drugi pa ugotovi po kateri lastnosti so razvrščene.

**39. HIŠICA SEŠTEVANJA**

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: pokrov kartonaste škatle, figurice

NAMEN: seštevanje

Povemo račun seštevanja. Učenec nastavi figure v pokrov škatle, ki je razdeljena tako, da imamo na eni polovici 2 sobi, na drugi polovici pa je dvorišče. Za prvi seštevanec da figurice v eno sobo, na primer modre figurice v modro sobo, za drugi seštevanec pa v rumeno sobo rumene figurice. Potem gredo figurice na dvorišče. Koliko jih je na dvorišču?

**40. KLICANJE ŠTEVILK**

ŠT. IGRALCEV: skupine po 10

PRIPOMOČKI; števila na kartončkih

NAMEN: utrjevanje števil do 10

Učenci sedijo drug za drugim v enako številčnih kolonah. Na znak: Številka štiri! vstanejo vsi učenci, ki smo jih prej označili s številom 4 in tečejo okoli danega predmeta. Kdor prvi priteče na cilj, se usede na svoje mesto in s tem pridobi točko za svojo skupino.

**41. ČRNA DVAJSETICA**

ŠT. IGRALCEV: skupine po 4

PRIPOMOČKI: karte s števili

NAMEN: utrjevanje števil do 20

Skupine po 4. Vsaka izdela 39 kart. Na njih napiše dvakrat števila od 1 do 19. na zadnjo karto pa 20. Igrajo kot igro Črni Peter, le da je številka 20 Črni Peter.

**42. LADJICE**

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: ladjice, števila do 20

NAMEN: utrjevanje števil do 20

Vsak otrok zguba ladjico ali jo izstriže. Iz vrečke potegne eno število od 1 do 20 in ga zapiše na ladjico. Nanjo napiše tudi svoje ime. Na tabli imamo plakat z dvema pomoloma - večji od 10, manjši od 10. Učenci polagajo ladjice ob pomol.

**43. SLAMICE**

ŠT. IGRALCEV: pari

PRIPOMOČKI: slamice

NAMEN: števila do 20

Vsak učenec ima 20 slamic. Delamo v parih. Med učencema je pregrada. Vsak postavi določeno število slamic. Odmakneta pregrado. Situacijo z velikostnimi odnosi zapišeta v zvezek.

**44. MEČEMO IGRALNI KOCKI**

ŠT. IGRALCEV: pari

PRIPOMOČKI: kocke

NAMEN: seštevanje do 10

Pari. Vsak par dobi dve igralni kocki. Prekrijemo ploskev s šestimi pikami. Izmenoma mečeta kocki. Na list zapišeta ustrezna računa seštevanja in odštevanja.

**45. VERIGA ČRK**

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: listki z vzorci

NAMEN: nadaljevanje vzorca

Na listih imamo zapisana različne vzorce črk. Učenec iz vrečke potegne listek, prebere vzorec in ga nadaljuje. Naprimer: AB  AB  AB, ŽZO ŽZO ŽZO, SŠT SŠT SŠT.

**46. DESET IN ...**

ŠT. IGRALCEV: pari

PRIPOMOČKI: po 2 lončka in 20 barvic/par

NAMEN: dodajanje desetici

Pari. Dva lončka. Dvajset barvic vsaka dvojica. V en lonček dasta 10 barvic, v drugega pa dajeta poljubno število barvic. Nastavljata račune.

**47. FIŽOLČKI**

ŠT. IGRALCEV: skupine po 4

PRIPOMOČKI: 20 fižolčkov, vrečka, dve košarici/na skupino

NAMEN: seštevanje do 20 brez prehoda

Učenci dajo v eno vrečko 10 fižolčkov. Eden zamiži, ostali pa si razdelijo ostalih 10 fižolčkov. Na kogar pokaže tisti, ki je zamižal, da fižolčke v košarico in zraven doda vrečko z 10 fižolčki. Tretji da svoje fižolčke v drugo košarico. Nastavijo račun.

**48. KOCKI**

ŠT. IGRALCEV: trojke

PRIPOMOČKI: kocki (ena normalna, druga s števili od 16  do 20)

NAMEN: odštevanje do 20 brez prehoda

Skupine po 3. Vsaka skupina ima 2 kocki. Vsak član skupine vrže obe kocki hkrati in zapiše račun odštevanja v zvezek. Kdo ima večji, manjši, enak rezultat?

**49. DESET**

ŠT. IGRALCEV:

PRIPOMOČKI:

NAMEN: dopolnjevanje do 10

Krog. V sredini je zapisano število 10. Podajajo si žogico. Prvi reče število do 10 (npr. 8) in poda žogico naslednjemu. Ta mora ujeti žogico in povedati število, ki skupaj z 8 da število 10.

**50. PRIJATELJICI ŽABICI**

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: listi

NAMEN: seštevanje do 20 s prehodom

Vsak pripravi žabico. Te žabice imajo rade števila. Dogovorijo se in vsak napiše eno število od 1 do 10. Nobeno število naj se ne ponovi. Žabe pa rade regljajo in se družijo. Ko se dve srečata, skupaj zaregljata vsoto števil, ki ju imata na hrbtu.

**51. KARTAJMO**

ŠT. IGRALCEV: skupine po 4

PRIPOMOČKI: karte

NAMEN: seštevanje do 20 s prehodom

Vsaka skupina dobi kup igralnih kart od 1 do 10 ( 40 kart). Karte premešajo in si jih razdelijo. Igrata po 2 skupaj. Karte imata na kupčku pred sabo. vsak odpre eno karto. V paru seštejeta vsoto števil. Pobere par, ki ima višjo vsoto.

**52. SPOMIN**

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: listki s števili

NAMEN: seštevanje do 20, 100..., števila

Vsak otrok ima listič s 5 števili od 1 do 20. Učitelj pove račun. Učenci zapišejo račun v zvezek, ga izračunajo in pogledajo, če imajo število na lističu. Če ga imajo, ga obkrožijo.

**53. ŠTAFETNA IGRA**

ŠT. IGRALCEV: skupine

PRIPOMOČKI: košarice z računi, vrv z rezultati

NAMEN: računanje do 20, 100

Učence razdelimo v skupine. Postavijo se za črto. Na določeni razdalji imamo vrstico z rezultati. V košarici ima vsaka skupina listke z računi. Prvi steče do košarice, vzame račun, izračuna in s ščipalko pritrdi k pravemu rezultatu.

**54. IGRA Z ŽOGICO**

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: žogica

NAMEN: računanje do 10, do 20, do 100

Sedimo v krogu. Učitelj pove račun. Učenci izračunajo na pamet. Poda žogico nekomu. Ta pove rezultat in nato pove nov račun.

**55. GOSENICA**

ŠT. IGRALCEV: skupine po 4

PRIPOMOČKI: papir

NAMEN: računanje do 10, 20

Vsak v skupini izreže 2 kroga. Pripravimo glavo in na njo učenci zapišejo število. Otroci na vsak člen (krog) zapišejo račun, katerega rezultat je zapisan na glavi.

**55. MATEMATIČNA PREPROGA**

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: stara tapeta

NAMEN: števila, računanje

Na staro tapeto zapišemo števila do 20. Naj bodo primerno velika in v razmaku, da bodo učenci lahko hodili po njih. Po njej hodijo po določenih pravilih. Naprimer: Postavi se na 6. Prehodi 7 korakov. Kam prideš?

**56. IŠČEMO PARE**

 ŠT. IGRALCEV: pari

PRIPOMOČKI: računi

NAMEN: računanje, sešt. in odšt. obratni operaciji

Pari. Vsaka dvojica dobi listke z računi. Otroci iščejo ustrezne pare ( 10+3=13, 13-3=10). Pare postavijo na klop.

**57. KLOVNOVE KAPE**

ŠT. IGRALCEV: skupine po 4

PRIPOMOČKI: klovnove kape iz papirja s po 3 gumbi

NAMEN: kombinatorika

Skupine po 4. Rišejo kape. Pobarvajo le gumbe. Vsak mora biti druge barve. Uporabljajo lahko le rumeno, modro in rdečo barvico. Narišejo toliko kap, kolikor je možnih razporeditev gumbov.

**58. HIŠKE**

ŠT. IGRALCEV: skupine po 4

PRIPOMOČKI: liki iz papirja

NAMEN: kombinatorika

Vsaka skupina izstriže 5 rdečih trikotnikov, 5 rumenih trikotnikov, 3 rdeče kvadrate, 3 modre kvadrate in 3 zelene kvadrate. Na listu imajo narisani 2 ulici. V vsaki ulici naj bodo enake hiše z drugačno streho. Ena ulica rdeča streha, druga ulica rumena streha. Nalepijo na plakat, karton.

**59. SLEDI NAŠIH PRSTOV**

ŠT. IGRALCEV: skupine po 4

PRIPOMOČKI: prstne barve

NAMEN: ravne in krive črte

Velik list. Učenci s prsti na plakat rišejo različne črte.

**60. POLŽI GREDO NA IZLET**

ŠT. IGRALCEV: skupine po 4

PRIPOMOČKI: igralna kocka s števili 10, 20, 30, 40, 50, 60; polž z deseticami (na začetku hišica, v sredini zelje)

NAMEN: desetice, seštevanje, odštevanje

Mečejo igralno kocko. Kdo prej pride do 100? Naslednjič začnemo pri 100. Kdo prej pride domov?

**61. VRVICE**

ŠT. IGRALCEV: skupine po 4, 5

PRIPOMOČKI: različno dolge vrvice

NAMEN: ravne črte, krive črte, točke

Vsaka skupina dobi več različno dolgih vrvic. Z vrvicami oblikujejo poljubno risbo. Koliko je ravnih, krivih, koliko se jih seka? Kje?

**62. POIŠČI SVOJ PAR**

ŠT. IGRALCEV: dve enako številčni skupini

PRIPOMOČKI: listki z računi, listki z rezultati

NAMEN: računanje do 10, 20, 100

Ena skupina dobi listke z računi, druga pa listke z rezultati. Kdo bo prvi našel svoj par? Preverimo.

**63. KDO IMA VEČ?**

ŠT. IGRALCEV: pari

PRIPOMOČKI:  za vsakega 2 vrečki, enice, desetice na kartončkih

NAMEN: števila do 100

Vsak dobi 19 kartončkov s števili od 0 do 9 in od 10 do 90. Vsak ima dve vrečki. V eni so enice, v drugi desetice. Izvleče iz vsake vrečke en kartonček in sestavi število. Enako naredi tudi sosed. Kdo ima večje, manjše število? Zapišeta z znaki za velikostne odnose v zvezek.

**64. SKRINJICE**

ŠT. IGRALCEV: skupine po 4

PRIPOMOČKI: računi, skrinjice > 44, 44, < 44

NAMEN: računanje do 100, števila do 100

Skupine po 4. Za vsako skupino pripravimo barvni list z računi. Razrežejo. Rešujejo račune nato jih vstavijo v ustrezno skrinjico glede na rezultat.

**65. POIŠČI USTREZNO ODPRTINO**

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: škatla, liki iz kartona

NAMEN: liki, telesa

V kartonski škatli izrežemo različne like. Otroku zavežemo oči. Iz kupa izbere lik, ga otipa in ga poskuša spraviti v ustrezno odprtino za lik.

**66. POLŽKI**

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: mreža, polži, kocka

NAMEN: števila do 10, desetice do 100, seštevanje

Na karton narišemo mrežo / polja od 10 do 100. Vsak igralec dobi polžka. Pot polža je označena z isto barvo kot je polž. Naredimo še igralno kocko s števili 10 - 60. Čigav polž prej pride na cilj?

**67. KATERO ŠTEVILO MANJKA?**

ŠT. IGRALCEV: pari

PRIPOMOČKI:

NAMEN: števila do 10, 20, 100

Na mizi imata učenca števila do 10, 20 ali 100. Vsako število je na svojem kartončku. Eden v paru se obrne stran, drugi pa pokrije eno število. Prvi nato ugotavlja katero število manjka.

**68. KDO BO PREJ NA CILJU?**

ŠT. IGRALCEV: največ 5

PRIPOMOČKI: igralna plošča, kocka, figurice

NAMEN: števila do 5, računanje do 5  
Na plošči imamo start in cilj. Vmes pa vsaj 40 belih krogcev. Vmes na nekatere krogce napišemo -2, +3, -1 ... Učenec meče kocko in potuje po igralni plošči.   
  
**69. KDO BO POKRIL VEČ ŠTEVIL?**

ŠT. IGRALCEV: pari

PRIPOMOČKI: igralna plošča, žetončki, kartončki s števili

NAMEN: odštevanje do 10

Na plošči imamo števila 7, 1, 5, 0, 4, 3, 2, 9, 9, 6, 5, 1, 8, 4, 2, 6. Enaka števila imamo tudi na kartončkih. Igramo v parih. Vsak učenec ima žetončke druge barve. Iz kupčka potegne dve karti. Nastavi račun odštevanja in ga izračuna. Na plošči pokrije rezultat s svojim žetonom. Nadaljuje drugi.

**70. KDO BO PRVI NA VRHU?**

ŠT. IGRALCEV:

PRIPOMOČKI:

NAMEN: števila do 10

Na kartončkih imamo narisano lestev s števili od 1 do 10. Potrebujemo igralno kocko, figurice ter žetone. Prvi vrže kocko in pomakne svojo figurico za toliko polj, kot kaže kocka. Kdo bo prej do 10? Ta dobi en žetonček.

**71. RIŠEMO, LEPIMO**

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: plakat, slike živali

NAMEN: opredeli položaj predmeta

Učitelj pripravi plakat na katerem je na klopci narisana siva muca od strani. Otroci imajo slike živali iz revij. Otroke povabimo, da lepijo določeno žival pred muco, pod muco, za njo ... Potem tudi sami povedo kam bodo kaj nalepili in pazimo, da izpolnijo navodilo.

**72. KDO JE NAD MENOJ?**

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: /

NAMEN: opredeli položaj predmeta

Učenci sedijo v krogu. Eden izmed učencev se usede na sredino. Zavežemo mu oči. Drugi učenec ga 'zajaha', mu sede na hrbet in s spremenjenim glasom reče: Pod menoj je Tina. Kdo je nad teboj? Tina ugiba: Nad menoj je ...

**73. POVELJE**

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: /

NAMEN: opredeli položaj predmeta

Otroci so zbrani okrog mize in trkajo s prsti po njej. Vodja igre poveljuje v neenakih presledkih: roke pod klop, roke nad glavo, dlan pod nos, noge na stol ... Vsakokrat, ko reče naprej 'povelje', morajo vsi napraviti, kar je ukazal, če pa daje povelje, ne da bi pri tem rekel 'povelje', se otroci na to ne smejo odzvati.

**74. KAJ IMAM V TORBI?**

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: šolske potrebščine

NAMEN: znotraj - v, zunaj - izven

Učenci poimenujejo predmete, ki jih imajo v torbi, peresnici in opredelijo položaj posameznega predmeta.

**75. V ŠOLI, OKOLI ŠOLE**

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: /

NAMEN: znotraj - v, zunaj - izven

Kaj lahko vidimo v šoli - v telovadnici, v učilnici, v jedilnici, v knjižnici ... Kaj lahko vidimo izven šole - na dvorišču, na parkirišču, na igrišču ...

**76. OGRAJA**

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: /

NAMEN: znotraj - v, zunaj - izven

Naredimo krog. Nekaj učencev je v krogu, nekaj izven kroga. Opisujemo položaje.

**77. KOCKE, KOCKICE**

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: link kocke

NAMEN: znotraj - v, zunaj - izven

Na plakat narišemo vijugasto sklenjeno črto. Pripravimo raznobarvne link kocke. Vsak otrok si pove navodilo in po njem postavi kocko. Lahko so kocke že postavljene, on pa opredeli položaj le-te. Lahko polagamo tudi zamaške, gumbe ...

**78. CILJANJE**

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: košara, žogice

NAMEN: znotraj - v, zunaj - izven

Kdo je vrgel žogico v košaro? Kdo ni vrgel žogice v košaro? Kje je žogica?

**79. POGLEJMO OKOLI SEBE**

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: /

NAMEN: levo - desno

Opisovanje položaja predmetov okoli nas, glede na drug predmet ... Kaj je na moji levi? Kaj je na moji desni?

**80. PLES**

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: tamburin

NAMEN: levo - desno

Smeri gibanja naprej - nazaj - levo - desno povežemo v plesni korak. Učenci ritmično izgovarjajo smeri, učitelj pa daje ritem na tamburin.

**81. OBUVANJE ČEVLJEV**

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: košara / zaboj

NAMEN: levo - desno

Na travniku ali v telovadnici si sezujemo čevlje/ copate in jih damo v košaro, ki je oddaljena od otrok. Na znak vsi stečejo do košare in si obujejo tisti čevelj, kar zahteva navodilo.

**82. VLAKEC**

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: /

NAMEN: levo - desno

Otroci korakajo v koloni. Po učiteljevem navodilu položijo desno roko na desno rabo otroka pred seboj, z levo se primejo za bok. Ustavijo se, dvignejo levo nogo in poskakujejo po desni. Nogi nato zamenjajo. Ponovno korakajo. Z desno roko se primejo za nos ...

**83. OD STARTA DO CILJA**

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI:  /

NAMEN: premikanje po prostoru / ravnini

Otroci so pred tablo in opazujejo klopi. Med klopmi naj bo dovolj prostora, da se sprehodimo mimo. Izberemo učenca in mu dajemo navodila kako naj se premika med klopmi: dva koraka desno, en korak naprej, štiri korake levo ..., dokler ne pride do cilja. Nato gre na pot naslednji. Posamezniku najprej določimo cilj, nato pa povabimo otroke, da s primernimi navodili pomagajo sošolcu do cilja.

**84. VODENJE SLEPCA**

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: rutke

NAMEN: premikanje po prostoru

Eden v paru ima zavezane oči, drugi ga vodi z besedami levo, desno, naprej ... Nato vlogi zamenjata.

**85. POMAGAMO MIŠKI DO SIRA**

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: mreža, narisane miška, sir, mačke

NAMEN: premikanje po ravnini

Plakat narisano mrežo. Na levo spodnje polje postavimo miško, na desno zgornje pa košček sira. Na nekatera polja postavimo mucke, ki spijo. Miška se mora premikati tako, da bo prišla do sira, a ne sme na polja, kjer so mačke. Otroci govorijo navodila za premikanje muce.

**86. VELIKO, MAJHNO**

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: /

NAMEN: velikostni odnosi

Učenci iščejo primere živali, rastlin, predmetov. Marko naprimer reče; Jaz sem lev. Kdo je večji od mene? Tina odgovori: Jaz sem slon. Kdo je večji od mene? Žiga doda: Jaz sem drevo, kdo je manjši od mene?

**87. KDO GRE Z NAMI NA IZLET?**

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: /

NAMEN: podpomenke, razvrščanje

Trije učenci se domenijo, kaj bodo počeli na izletu. Učitelj jim predlaga kaj nenavadnega (peka peciva, pisanje pesmi...). Sedaj sprašujejo druge učence, kaj bi ti vzeli s seboj. V svojo družbo bodo sprejeli tiste učence, ki bodo s seboj vzeli tiste predmete, ki so potrebni za namišljeno dejavnost.

**88. KDO STANUJE V TEJ HIŠICI?**

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: stoli, klopi

NAMEN: razvrščanje, lastnosti, člani skupine

Otroci oblikujejo ograjico s stoli ali klopmi. Ograjeni del predstavlja hišico. Učitelj predlaga, da gredo v hišico npr. dekleta, tisti, ki imajo dolge hlače, tisti, ki imajo očala ... Otroci povedo, zakaj so vstopili v hišico oziroma zakaj ne, poimenujejo skupine in člane skupine.

**89. RAZVRŠČANJE V ŠKATLE**

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: različni predmeti

NAMEN: razvrščanje

V učilnici je nekaj škatel. Otroci prinesejo igrače, žogice, različne predmete ... ji jih razvrščajo po različnih lastnostih - glede na material, barvo, obliko ... Opišejo svojo razvrstitev, poimenujejo skupine in člane.

**90. STRIŽEMO, LEPIMO**

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: revije, reklame, plakati

NAMEN: razvrščanje

Otroci režejo slike ljudi, živali, rastlin ... iz časopisov in revij. Na vsak plakat lepijo eno vrsto. Sami se odločijo kako bodo lepili. Opišejo, kako so lepili slike, poimenujejo skupine in člane.

**91. RES, NI RES**

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: /

NAMEN: lastnosti, višje - nižje

Učenca stopita pred razred. Drugi učenci ju primerjajo. Kdo je višji? Kdo je nižji? Tudi učitelj se lahko vključi v pogovor in doda svojo izjavo enemu učencu. Ta ugotovi in utemelji pravilnost oziroma nepravilnost trditve. Dodajamo trditve: Žirafa je višja od zebre ...

**92. GRADIMO BLOK**

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI:  kocke

NAMEN: višje, nižje  
Učence razdelimo v skupine. Vsaki skupini damo na mizo določeno število kock različnih barv. Učenci po navodilih gradijo bloke. Naprimer sestavi blok iz vseh rdečih kock in blok iz vseh rumenih kock. Kateri blok je višji? Sestavi blok iz rumenih kock in ga postavi ob rdeči blok. Kateri je sedaj višji?  
  
**93. VLAKI**

ŠT. IGRALCEV: skupine

PRIPOMOČKI: link kocke

NAMEN: daljši, krajši

Otroci naj delajo v skupinah. Vsaka skupina naj ima dovolj raznobarvnih link kock (5 barv na skupino). Otroke povabimo, da sestavijo enobarvne vlake. Učitelj naj z otroki posamezne skupine razpravlja ali je modri vlak daljši od rdečega, ali je zeleni vlak krajši od rumenega. Vlake naj uredijo po dolžini.

**94. TRAKOVI**

ŠT. IGRALCEV: skupine

PRIPOMOČKI: trakovi

NAMEN: ozek, širok

Delo v skupinah. Enake trakove različnih širin uredijo po vrsti od najožjega do najširšega in obratno. Nato jim damo enako široke trakove različnih dolžin, da jih uredijo po dolžini.

**95. NAJMANJŠI / NAJVEČJI**

ŠT. IGRALCEV: pari

PRIPOMOČKI: predmeti

NAMEN: velikost

Pari. Na klop postavita manjši predmet ( gumb, radirko, jabolko ...). Po dva predmeta primerjata po velikosti. Nato jih postavita v vrsto od najmanjšega do največjega. Kaj pa, če urejamo od največjega do najmanjšega? Kateri predmet je na L in kateri na D strani? Nato izberejo še en predmet in ga razvrstijo na pravo mesto.

**96. NAŠ DELAVNIK**

ŠT. IGRALCEV: skupine po 4, 5

PRIPOMOČKI: listi

NAMEN: prej - potem

Pogovor o tem, kako preživijo dan. Zjutraj vstanejo, so v šoli, pridejo domov, večerja, umivanje, pravljica. Posamezna skupina na list nariše enega izmed delov dneva. Pogovor. Razvrstimo slike v pravilen vrstni red. Pri opisu uporabljamo izraza prej - potem.

**97. PRSTKI**

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: /

NAMEN: velikost

Otroci opazujejo prste, jih poimenujejo in povedo, kateri je najkrajši, najdaljši. Nato jih naštejemo od najkrajšega do najdaljšega oziroma obratno. Kaj pa prsti na nogah?

**98. DREVESA**

ŠT. IGRALCEV: skupine

PRIPOMOČKI: karo listi z narisanimi drevesi, prazni karo listi

NAMEN: najvišji, najnižji

Skupine. Vsaka skupina ima 5 enako velikih listov papirja. Na vsakem listu je narisano drevo na karirasti podlagi. Dve drevesi sta enako visoki, druga so si različna po višini. Poleg tega vsak dobi prazen karo list. Otroci poiščejo najnižje drevo in jih nato še ostale razvrstijo po višini. Pogovorimo se tudi o enako visokih drevesih. Na klopi pustimo le najvišje in najnižje drevo. Na prazen list otroci narišejo drevo, ki je višje od najnižjega drevesa in nižje od najvišjega drevesa.

**99. KATERA JE NASLEDNJA?**

ŠT. IGRALCEV: pari

PRIPOMOČKI: link kocke

NAMEN: vzorec, ritem

Pari. Vsak par ima link kocke treh barv. Sestavljajo vzorec, da si sledijo kocke v pravilnem zaporedju.

**100. OBLIKUJEMO VZOREC**

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: različni drobni predmeti

NAMEN: vzorec

Vzorce lahko oblikujemo z barvnimi žebljički, štampiljkami, gumbi, koraldami ... To dejavnost se da povezati tudi z glasbo oziroma ritmičnim odmevom (plosk, udarec po kolenih, udarec ob tla ...) ali zaporedjem gibov.   
  
**101. VSAKEMU SVOJE**

ŠT. IGRALCEV: pari

PRIPOMOČKI: listi

NAMEN: toliko kot, več kot, manj kot, prirejanje

Vsak par dobi list papirja, na katerem so narisani 4 učenci in 4 prazne liste. Eden izmed otrok v paru bo narisal toliko žogic, da bo vsak otrok na listu dobil eno, drugi bo narisal toliko klobukov, ... Nato narišeta še šolske torbe, jabolka ... Lahko izrežemo učence in predmete in k vsakemu učencu prilepimo po en predmet vsake vrste.

**102. SLADKE KOŠARICE**

ŠT. IGRALCEV: skupine po 4

PRIPOMOČKI: bonboni, košarice

NAMEN: primerjanje, prirejanje

Za vsako skupino učitelj pripravi 3 košarice s po 15 ali 16 bonbonov. Košarice postavimo v vrsto in bonbone v srednjo košarico. Otroci morajo bonbone razporediti tako, da jih bo v prvi košari najmanj in v zadnji največ.

**103. LINK KOCKE**

ŠT. IGRALCEV: pari

PRIPOMOČKI: link kocke

NAMEN: prirejanje

Vsak par dobi 10 rumenih in 10 rdečih link kock. Otrok, ki ima rdeče link kocke, jih nekaj postavi na klop. Drugi mora postaviti na klop toliko kock, kot je rdečih. Dejavnost večkrat ponovimo, otroka zamenjata vlogi, postavita manj / več kock... Vsak otrok sestavi stolp iz kock in nato stolpca primerjata po višini in opišeta situacijo.

**104. DOMINE**

ŠT. IGRALCEV: pari

PRIPOMOČKI: domine

NAMEN: več, manj

Vsak par ima domine. Igramo se običajno igro domin. Otroka v paru postavljata domine v vrsto, tako da imata sosednji polji enako število pik.

**105. OCENJUJEMO KOLIČINO**

ŠT. IGRALCEV: pari

PRIPOMOČKI: fižolčki

NAMEN: več, manj, enako mnogo

Učitelj na mizi oblikuje 3 kupčke fižolčkov, link kock, bonbonov ali žetonov. Kupčki naj bodo že na videz različnih velikosti. Otroci na oko ocenijo, v katerem kupčku je največ oziroma najmanj fižolčkov. Večkrat ponovimo. Kupčke oblikujejo tudi učenci.

**106. POIŠČIMO SVOJO SKUPINO**

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: znaki na vrvici

NAMEN: prirejanje, več, manj, enako mnogo

Otrokom razdelimo znake s simbolom, ki si ga obesijo okoli vratu. Dobro si ogledajo simbole, ki jih nosijo sošolci in se z njimi združijo v skupine glede na to, kaj spada skupaj (sadje, zelenjava, živali, igrače...). Skupine imajo od 2 do 5 članov. Ko so sestavljene vse skupine, jih otroci primerjajo med seboj po številu.

**107. SADNO DREVJE**

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: slike dreves s plodovi

NAMEN: več, manj, enako

Na tablo narišemo dve različni drevesi. Nanje pritrdimo različno število plodov (npr. jabolk). Otroci pokažejo drevo, na katerem je več/manj jabolk. Dodajo toliko jabolk, da jih bo na obeh drevesih enakih. Narišemo še trtje drevo in število plodov uredimo tako, da narašča od leve proti desni.

**108. NEVARNA SEDMICA**

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: /

NAMEN: učenje poštevanke, krepitev koncentracije

Igralci se posedejo v krog in prvi začne igro s številko 1. Igralec na desni nadaljuje zaporedje s številko 2. V isti smeri nadaljujemo igro, pri čemer številke, ki vsebuje 7 ali so deljive s 7, zamenjamo z vzklikom “Opa!”

Čez nekaj časa lahko igri spremenimo pravila in številko 7 nadomestimo z drugo.

**109.STONOGICA MAROGICA**

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: /

NAMEN: vrstilni števniki

Učenci prosto tekajo po prostoru. Ko učitelj reče združitev, se učenci postavijo v vrsto. Vsak glasno pove, kateri po vrsti je.

**110.POBIRANJE PREDMETOV**

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: kamenčki, rutke, pladenj

NAMEN: orientacija v prostoru

Učiteljica v prostoru pripravi tekmovalne steze, na katere položimo kamenčke v enakomernih razdaljah. Vsak učenec, ki mu učitelj z ruto zaveže oči, naj ima tudi pladenj, ki ga pusti na startu. Učenci nosijo na pladenj vsak kamenček posebej. Ostali učenci pa pobiralca z zavezanimi očmi usmerjajo s klici 'levo-desno, naprej-nazaj'. Zmaga tisti učenec, ki prvi na svoji tekmovalni stezi pobere vse kamenčke.

**111.KDO SEM?**

ŠT. IGRALCEV: manjše skupine

PRIPOMOČKI: /

NAMEN: geometrijski liki, telesa in črte

Učenci se radelijo v manjše skupine. Vsaka skupina mora gibalno predstaviti geometrijski lik, geometrijsko telo ali črto. Ostale skupine po predstavitvi opisujejo, kaj so videle, ter poimenujejo vrsto lika, telesa, črte.

**112.PO VELIKOSTI**

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: baloni

NAMEN: števila do 20

Učitelj vsakemu učencu da en balon, na katerem so napisana števila od 0 do 20. Učenci se prosto gibljejo po prostoru in si podajajo balone. Njihovo gibanje in sodelovanje lahko spodbujamo z različno glasbo. Ko glasba utihne, naj vsak otrok zadrži en balon. Njihova naloga je, da se z baloni razporedijo po velikosti števil, ki so zapisana na balonih.

**113.PREDHODNIK - NASLEDNIK**

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: baloni

NAMEN: števila do 20

Učitelj vsakemu učencu da en balon, na katerih so napisana števila od 0 do 20. Učenci se prosto gibljejo po razredu in si podajajo balone. Njihovo gibanje in sodelovanje lahko spodbujamo z različno glasbo. Ko glasba utihne, naj vsak otrok zadrži en balon. Učitelj imenuje neko število. Učenec, ki ima balon z imenovanim številom, ter predhodnik in naslednik tega števila, se postavijo na določeno mesto v razredu. Učitelj prižge glasbo in igro nadaljujejo vsi učenci.

**114.VEČJE, MANJŠE, JE ENAKO**

ŠT. IGRALCEV: trojke

PRIPOMOČKI: kartončki s števili 0 - 20

NAMEN: števila do 20

Učenci se razdelijo v trojke. Dva učenca imata vsak po 21 kartončkov, na katerih so števila od 0 do 20. Učenca naj stojita dovolj narazen in sočasno dvigujeta v zrak izbrano število. Tretji učenec pa gibno predstavi ustrezen znak in s tem določi razmerje med podanima številoma.

**115.ROKE, NOGE GOR**

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: /

NAMEN: računanje do 20

Učenci se prosto premikajo po prostoru. Ko učitelj da dogovorjen znak, se učenci ustavijo. Učitelj pokaže karton, na katerem je zapisan račun seštevanja ali odštevanja z rezultatom 0, 1, 2, 3, 4. Učitelj počaka, da učenci račun izračunajo in na učiteljev vzklik: 'Roke, noge gor!' se učenci uležejo na hrbet in dvignejo toliko rok in nog, kolikor znaša rezultat.

**116.NAJDI PAR**

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: kartončki s števili 0 - 20

NAMEN: računanje do 20

Učenci se posedejo v krog. Učitelj učencem razdeli kartončke, na katerih so števila 0 do 20. Vsak učenec dobi en kartonček o do 20. Učitelj pred tablo pove eno število, učenci vstanejo in poskušajo najti sošolca s katerim bodo lahko sestavili račun, katerega rezultat bo število, ki ga je povedal učitelj. Pari, ki tvorijo ustrezen račun, se primejo za roke.

**117.PLUS ALI MINUS**

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: računi

NAMEN: računanje do 20

Učenci so razvrščeni po prostoru. Učitelj na kartonih kaže račune, pri katerih je nekdo izbrisal znak plus ali minus. Učenci morajo ugotoviti, za katero računsko operacijo gre. Če manjka minus, naj se uležejo na tla; če manjka plus, naj stojijo vzravnano z nogami skupaj, roke pa odročijo pravokotno na telo.

**118.DESETIŠKE ENOTE**

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: kartončki s števili

NAMEN: števila do 100

Vsak učenec ima na listu papirja napisano število. Njihova naloga je, da počepnejo, ko učiteljica pove trditev, ki se nanaša na njihovo število:

-          Število ima 2 desetici

-          Število ima 7 enic

-          Število nima stotic

-          Število ima več kot 8 desetic

-          Število ima več enic kot desetic

-          …

**119.SPOMIN**

ŠT. IGRALCEV: skupine po 6

PRIPOMOČKI: spomin – pari račun in rezultat

NAMEN: računanje

Učenci se razdelijo v skupine po 6. Igrajo prirejeno igro spomin. Na karticah imajo napisane rezultate in njihove račune. Učenec mora rezultatu poiskati račun oziroma računu rezultat.

**120.KOSILO**

ŠT. IGRALCEV: trojke

PRIPOMOČKI: /

NAMEN: kombinatorika

Učence razdelimo v skupine po 3. Naloga vsake skupine je, da poiščejo vse možne kombinacije v kakšnem vrstnem redu lahko gredo na kosilo. Kdo bo prvi v vrsti, kdo bo drugi in kdo bo tretji. Na koncu primerjajo rezultate.

**121.DA - NE**

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: /

NAMEN: odnosi med predmeti

Učenci se ob glasbi gibljejo po prostoru. Pred začetkom dejavnosti se dogovorimo za znake za odgovor da (npr. stopijo na stol, dvignejo roke…) in za odgovor ne (npr. počepnejo, se sklonijo …). Učiteljeva naloga pa je, da postavlja različne trditve (npr. Tabla je težja od plastenke. Svinčnik je daljši od letala. ), učenci pa odgovarjajo tako, da zavzamejo dogovorjeni znak za odgovor.

**122.IZMENJAVA PROSTOROV**

ŠT. IGRALCEV: eden

PRIPOMOČKI: kamenčki

NAMEN: miselna

To miselno igro se lahko igramo tudi sami. Vzamemo šest kamenčkov, tri svetle in tri temne. Potem narišimo v pesek, ali na tablo drugega ob drugem sedem polj. V leva tri polja pridejo svetli kamni, v desna pa temni. Srednje polje ostane prazno. Zdaj morajo kamni zamenjati mesta, tako da bodo na koncu temni kamni na levi in svetli na desni strani. Pri tem smeš vedno kamen premakniti za eno mesto naprej ali nazaj in preskočiti samo en kamen. Če je to zate preveč enostavno, se lahko igraš isto igro tudi z osmimi kamni in sprejmeš strožja pravila. Tako lahko določiš, da moraš vedno potegniti izmenično enkrat svetel enkrat temen kamen, preskočiš pa lahko samo kamne drugačne barve.

**123.KAJ IMAJO SKUPNEGA?**

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: /

NAMEN: skupne lastnosti

Otroci sedijo v krogu. Eden izmed otrok hodi po sredi kroga od enega do drugega otroka in govori »imaš« ali »nimaš«. V mislih ima npr. očala, uhane, modre oči ipd. Otroci po končanem obhodu skušajo ugotoviti, na katero skupno stvar ali lastnost je mislil otrok v sredini. Otrok, ki pravilno ugane, kaj je mislil tisti v sredini, pride sam v sredino kroga.

**124.OBISK**

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: barvne krede

NAMEN: barve

Na tla narišemo barvne hišice. V teh hišicah stanujejo otroci. Ti se med seboj obiskujejo. Otroci morajo potrkati, pozdraviti in povedati kaj želijo. Igro vodi voditelj tako, da pripoveduje: 'Otrok iz rumene hišice gre na obisk k otroku v modri hišici.'

**125. ŽABICA**

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: pesmica

NAMEN: števila do 10

Krog. Deklamiramo prvo kitico pesmice.

*Žaba, žaba, žabica,*

*kje je tvoja babica?*

*Moja babica Žabeta*

*iz kalužnic venčke spleta.*

*Ko pa venčke naredi,*

*jih prešteje en, dva, tri.*

Vprašanje zastavi polovica otrok, druga skupina pa jim odgovori. Nato vodja igre pove še zadnja dva verza. Po besedah 'jih prešteje' umolkne in pokaže otrokom določeno število prstov ali list z napisanim številom. Otrok, ki ga z gibom določi, bo prste glasno preštel oziroma bo štel do toliko, kot je napisano na listu.