Vrtec "Otona Župančiča" Slovenska Bistrica
Zidanškova 1 A, 2310 Slovenska Bistrica
T: 02 / 80 51 420
E: vrtec.slo-bistrica@guest.arnes.si
www.vrtec-slobistrica.si

Kakovost za prihodnost
SIQ KzP-027

Medkulturno razumevanje z empatijo in spoštovanjem na ISLANDIJI

z obiskom vrtca/šole za spodbujanje povezanosti in pozitivne samopodobe

(17.8.2025 – 23.8.2025)

Skupina v katero sva bili dodeljeni v sklopu strukturiranega tečaja, temelji na ENIA pristopu, prilagojenem tudi predšolskim otrokom in spodbuja razvoj ključnih socialnih veščin. Glavni stebri tečaja so bili toleranca, empatija in medkulturno razumevanje. Udeleženci smo se skozi igre, pogovore in praktične aktivnosti učili, da drugačnost ni ovira, temveč priložnost za osebno rast, širjenje obzorij in bogatenje medosebnih odnosov. Tečaj je ustvarjal varno in spodbudno okolje, kjer je vsak občutil spoštovanje, sprejetost in motivacijo za sodelovanje z drugimi.

V sklopu tega sva pripravili zbirko iger, ki smo jih izvajali tudi na tečaju. Igre so izbrane tako, da bodo bodoče udeležence (odrasle/otroke) vzpodbujale k razumevanju drugačnosti, razvoju empatije in grajenju medosebnega zaupanja. Preko gibalnih, socialnih in ustvarjalnih aktivnosti bodo udeleženci lahko na igriv način odrivali, da je sodelovanje močnejše od tekmovanja, drugačnost pa priložnost za skupno učenje in rast.

IME IGRE: **SLON, ŽIRAFA, MIKSER**

MOŽNI NAČIN IGRE:

Otroci stojijo v krogu. Eden izmed njih stop na sredino oziroma pred drugega igralca in vodi igro. Vodja izbere eno izmed sledečih besed (slon, žirafa, mikser). Vsi se hitro postavijo v položaj in ponovijo ustrezen gib:

Slon: otrok z rokami ob glavi naredi velika ušesa in z rokami maha.

Žirafa: otrok iztegne roke visoko nad glavo, kot da ima dolg vrat.

Mikser: otrok se hitro zavrti okrog sebe.

Če kdo zamuja ali se zmoti, gre v sredo kroga kot novi vodja. Igra se nadaljuje, dokler imajo otroci veselje.

IME IGRE: **COOKIE JAR**

MOŽNI NAČIN IGRE:

Igralci se učijo prepoznavanja čustev, opazovanja in izražanja ter se zabavajo pri iskanju »krivca«, ki je vzel piškotek. Potrebujemo posodico in vanjo damo sličice piškotov. Izberemo enega otroka, ki bo vodja-preiskovalec. Ostali otroci so »sumljivi« oziroma igralci, ki bi lahko vzeli piškotek. Vodja zapre oči, medtem pa eden izmed igralcev vzame piškotek iz posodice. Vodja odpre oči in prične »preiskavo«. Postavlja vprašanja: Ali si vesel, žalosten, jezen…?« Igralci odgovarjajo po resnici ali z mimiko. Na koncu vodja pogleda v posodico (ali Kinder jajčke, če jih uporabljate) in ugotovi, kdo je vzel piškotek. Igra se lahko ponovi z novim vodjo ali s tem, da vsi igralci enkrat vzamejo piškotek. Lahko pa piškotek vzame tudi več igralcev hkrati. Ko ni več piškotov v posodici se igra konča. Pomembno ni samo, kdo je vzel piškotek, ampak tudi prepoznavanje čustev in smeh ob igri.

IME IGRE: **GIBALNA ABECEDA**

MOŽNI NAČIN IGRE:

Na tablo napišemo črke abecede. Pod vsako črko dodamo puščico gor, dol, levo, desno) ali določen gib (npr. poskok, počep, obrat). Udeleženci nato črkujejo svoje ime tako, da pri vsaki črki naredijo gib, ki je zapisan pod njo. Igro razširimo tako, da udeleženci še črkujejo priimke ali druge besede in tak sestavijo celotno gibalno zaporedje.

M	**I**	**Š**	**A**
→	↓	●	←

IME IGRE: **DVE RESNICI IN ENA LAŽ**

MOŽNI NAČIN IGRE:

Vsak udeleženec pove o sebi tri trditve- dve resnici in eno izmišljeno. Ostali morajo ugotoviti, katera trditev je laž. Po razkritju se igra nadaljuje z naslednjim udeležencem. Namen igre je zabava in boljše spoznavanje drug drugega.

IME IGRE: **PIKNIK**

MOŽNI NAČIN IGRE:

Otroci skupaj načrtujejo piknik. Eden za drugim nizajo predloge, kaj bi vzeli s sabo (npr. jabolko, sok, odejo). Vendar na piknik lahko pride le tisti, ki predlaga predmet, ki se začne na isti začetni glas kot njegovo ime (npr. Maja lahko vzame »mandarino«, Luka »limonado«). Igro nadaljujemo tako dolgo, da vsi otroci odkrijejo pravilo oziroma ugotovijo skrivnost igre.

IME IGRE: **VODENJE V PARU**

MOŽNI NAČIN IGRE:

Otroci se razdelijo v pare. Eden ima zavezane oči, drugi pa ga vodi po prostoru. Vodnik lahko uporablja različne načine – z dotikom na ramo, s prijemom za roko ali pa celo brez besed , samo z gibom prsta pred partnerjem. Po želji lahko tudi na poti postavimo ovire, ki jih skupaj premagujeta. Nato vlogi zamenjata.

IME IGRE: **GIBALNI TELEFON**

MOŽNI NAČIN IGRE:

Otroci stojijo v koloni. Zadnji v vrst si izmisli gib, nato otroka pred seboj narahlo potreplja po rami in mu pokaže. Ta ponovi gib naslednjemu, dokler sporočilo ne pride do prvega v koloni. Prvi otrok nato pred vsemi pokaže, kakšen gib je na koncu prišel do njega. Igro lahko večkrat ponovimo, saj je zabavno opazovati, kako se gib spremeni med prenašanjem.

IME IGRE: **BARVNE PACKE**

MOŽNI NAČIN IGRE:

Otroci si najprej izberejo svojo barvo packe. Nato skupaj mečemo posebno kocko, na kateri so narisane packe različnih barv. Ko kocka pokaže določeno barvo, otrok, ki si je izbral to barvo pokaže dogovorjen gib (npr. plosk, obrat, skok…). Igra se lahko ponavlja, dokler imajo otroci veselje, gibe pa lahko sproti spreminjamo ali dodajamo nove.

IME IGRE: **PLOSK, BUM, ZDAJ**

MOŽNI NAČIN IGRE:

Otroka sedita na tleh drug nasproti drugega. Ob besedi plosk oba ploskata z rokami, ob besedi bum oba udarita po tleh, ob besedi zdaj pa čim hitreje zgrabita izbrani predmet, ki leži med njima. Zmagovalec je tisti, ki predmet prvi vzame. Igra se izvaja v parih in lahko traja, kolikor dolgo želimo.

IME IGRE: **ZAJTRKI PO SVETU**

MOŽNI NAČIN IGRE:

Poteka tako, da otroci najprej spoznajo različne dežele in značilno hrano za to deželo. Vsaka dežela je predstavljena z zastavo h kateri otroci nato razporedijo sliko otroka iz te države, polega pa na krožnika polagajo sličice različnih jedi. Naloga otrok je, da pravilno povežejo hrano z ustreznim obrazom oziroma državo. Na koncu skupaj preverimo ujemanja, se pogovorimo o podobnostih in razlikah ter in poudarimo, da povsod po svetu zajtrk združuje ljudi in daje energijo za nov dan.

Zapisali: Branka Kogej, Katja Ratej

Sofinancira Evropska unija