

54 IGRAČ



KATALOG DIDAKTIČNIH IGER IN IGRAČ

2024/2025

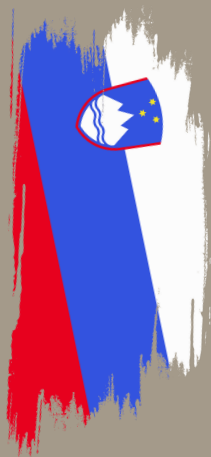
K2 projekt: Mala partnerstva.

Številka projekta: 2024-1-SI01-KA210-SCH-000250723

Naslov projekta: Razvijanje in izdelava didaktičnih iger in igrač

Financirano s strani Evropske unije. Izražena stališča so izključno stališča avtorja in ne odražajo nujno stališč Evropske unije ali Evropske komisije.

Pripravila: Nika Pec, vzgojiteljica predšolskih otrok



O projektu

Projekt Didaktične igre in igrače poteka v okviru mednarodnega partnerstva Erasmus+ (KA2), v obdobju od novembra 2024 do decembra 2025. V projektu sodelujemo tri partnerske ustanove: Vrtec Otona Župančiča Slovenska Bistrica (Slovenija), Dječji vrtić Vukovar (Hrvaška) in Detska gradinka »Sedmi septemvri« Pehčevo (Severna Makedonija). V vsaki ustanovi sodelujemo štiri strokovne delavke. Za strokovno-pedagoško usmeritev projekta skrbi Nina Borko Bezjak, koordinacijo projekta pa vodi Mojca Juhart.

Temeljni cilj projekta je krepitev strokovnih kompetenc vzgojiteljic na področju načrtovanja, izdelave in uporabe didaktičnih iger in igrač, ki temeljijo na načelih trajnostnega razvoja, inovativnosti in otrokovega celostnega razvoja. Projekt vključuje mesečne strokovne naloge, izmenjave dobrih praks ter mobilnosti, ki so bile izvedene v Sloveniji (januar 2025), Severni Makedoniji (maj 2025) in Hrvaški (september 2025).

Skozi strokovna srečanja, izobraževanja, hospitacije in delavnice, smo udeleženke projekta razvijale poglobljeno razumevanje pomena didaktične igre kot ključnega elementa zgodnjega učenja. Projekt je prispeval k oblikovanju inovativnih in trajnostno naravnanih pedagoških pristopov, ki spodbujajo kakovostno, ustvarjalno in razvojno usmerjeno vzgojno delo v sodobnem vrtcu.



Ustvarjene igre in igrače

Inovativna in trajnostna igra kot temelj sodobnega otroštva

Pri ustvarjanju didaktičnih iger in igrač smo dosledno upoštevale strokovne kriterije kakovostne igrače – varnost, trajnost, estetsko vrednost, funkcionalnost in razvojno ustreznost. Proces ustvarjanja je temeljil na analizi otrokove igre, prepoznavanju razvojnih potreb in strokovni refleksiji vzgojiteljic, kar je omogočilo načrtovanje didaktično premišljenih, spodbudnih in otroku prijaznih materialov.

V okviru mednarodnih delavnic smo prešle skozi vse faze ustvarjalnega procesa – od načrtovanja in izbire naravnih ter recikliranih materialov, do izdelave, preizkušanja in uporabe v praksi. Izdelane igrače smo vključile v oddelke ter spremljale kako otroci z njimi razvijajo radovednost, ustvarjalnost, raziskovalni duh in socialne kompetence. Tak način dela je omogočil empirično spremljanje učinkov igre ter poglobljeno razumevanje, kako inovativno in trajnostno zasnovane igrače prispevajo k otrokovemu učenju in razvoju.



Projekt je pomembno prispeval k strokovni rasti vzgojiteljic, izmenjavi izkušenj in dobrih praks ter krepitvi zavedanja o pomenu trajnostno naravnane, ustvarjalne in razvojno ustrezne igre kot temelja sodobnega kurikula predšolske vzgoje.

Obenem je projekt obogatil tudi sodelujoče vrtce in otroke, saj so v prakso vključene številne kakovostne didaktične igre in igrače, ustvarjene z mislijo na trajnost, inovativnost in otrokov celostni razvoj. Te pripomočke odlikujejo raznolikost, premišljena oblikovanost in večplastna uporabnost, saj otrokom omogočajo raziskovanje, ustvarjalno izražanje, razvoj domišljije ter krepitev miselnih, gibalnih in socialnih spretnosti.

Tako projekt ne prispeva le k strokovnemu razvoju vzgojiteljic, temveč tudi k bogatitvi vzgojno-izobraževalnega okolja in dvigu kakovosti predšolske vzgoje v širšem mednarodnem prostoru.



Didaktične igre in igrače za 1. starostno obdobje



V prvem starostnem obdobju otrok skozi igro raziskuje svet in razvija osnovne gibalne, čutne, spoznavne ter socialne sposobnosti. Igrače v tem obdobju morajo biti varne, preproste, trajnostne in omogočati raziskovanje z vsemi čutili.

Primerne so igrače, ki spodbujajo gibanje, koordinacijo, zaznavanje, drobne prstne spretnosti, ponavljanje in preprosto reševanje problemov. Otrok potrebuje možnost samostojnega preizkušanja, aktivno vključenost in občutek uspeha pri igri.

Priporočljive so vstavljanke, kocke, predmeti za vstavljanje in prelaganje, igrače za potiskanje ali vlečenje, igre z naravnimi materiali, vodo ali peskom ter mehke lutke. Takšne igrače spodbujajo radovednost, ustvarjalnost, razvoj drobnih gibov in zaupanje v lastne sposobnosti, kar predstavlja temelj celostnega razvoja v zgodnjem otroštvu.



Čutna stena



STAROST OTROK: 1-2 let

VZGOJNO PODROČJE: Narava, jezik

CILJI:

- Razvijanje taktilnega zaznavanja.
- Spodbujanje raziskovanja.
- Krepitev koncentracije in radovednosti.
- Spodbujanje poimenovanja občutkov in materialov.

MOŽNI NAČIN IGRE:

Otroci raziskujejo pritrjene materiale na čutni steni (tkanine, gumbi, ščetke, lesene površine, kovinski elementi). Po svoje se dotikajo, drsijo z rokami, poslušajo zvoke in primerjajo občutke. Vzgojitelj spodbuja opisovanje občutkov (mehko, trdo, glasno), omogoča samostojno raziskovanje ter varno manipulacijo.

AVTOR IGRE: Kristina Plankl

Gozdna senzorna postaja

STAROST OTROK: 1-2 let

VZGOJNO PODROČJE: narava

CILJI:

- Razvijanje taktilnega zaznavanja.
- Zaznavanje različnih tekstur.
- Spoznavanje naravnih vonjev.
- Spoznavanje gozda preko ponujenih materialov.

MOŽNI NAČIN IGRE:

Preko gozdne senzorne postaje otroci raziskujejo senzorne vrečke s smrečjem in zelišči – jih stiskajo, vonjajo in opazujejo njihovo teksturo. Skozi igro z naravnimi materiali spoznajo dotike gozda, preko tipanja listja, iglic, storžev. vej ugotavljajo, kakšni so na otip. Ob ropotuljah, napolnjenih z različnimi materiali pa opazujejo in poslušajo, kako vsak predmet ustvari drugačen zvok.

AVTOR IGRE: Nika Pec



Cevni poligon

STAROST OTROK: 1-2 let

VZGOJNO PODROČJE: Narava,
matematika, gibanje

CILJI:

- Spoznavanje naravnih materialov.
- Razumevanje vzročno-posledičnih odnosov.
- Krepitev koordinacije oko – roka.
- Spodbujanje eksperimentiranja in opazovanja.

MOŽNI NAČIN IGRE:

Otroci v različne cevi vstavljajo naravne materiale. Opazujejo, kako kostanj potuje, kje se ustavi in kakšen zvok ustvarja. Lahko primerjajo različne velikosti in oblike predmetov. Vzgojitelj spodbuja samostojno raziskovanje, ob tem po potrebi ponudi besede za opis dogajanja.

AVTOR IGRE: Kristina Plankl



Radovedni prstki

STAROST OTROK: 2-3 let

VZGOJNO PODROČJE: matematika,
gibanje, narava

CILJI:

- Razvijanje fine motorike.
- Razvijanje taktilnega zaznavanja,
- Razvijanje koordinacije oko – roka.
- Spodbujanje samostojnosti.

MOŽNI NAČIN IGRE:

Otrok preko igre raziskuje senzorno tablo. Prtitiska na stikalo, opazuje klik ter spremembo položaja. Vrta zvonec na desni strani in prisluhne zvoku, S prsti prehaja po številkah in prepoznava barve/oblike. Razvezuje in zavezuje vezalke. Premika kovinske obroče po vrvici in jih šteje. S pomočjo vrtenja ključa pa poskuša odkleniti ključavnico.

AVTOR IGRE: Nika Pec

Pisan cvetlični vrt

STAROST OTROK: 1-3 let

VZGOJNO PODROČJE: Matematika

CILJI:

- Pravilno razvrščanje cvetlic v cvetlične grede, glede na kriterij – osnovne barve.

MOŽNI NAČIN IGRE:

Način 1: Otrok igra igro sam. Vrže kocko in glede na prikazano barvo cvetlice razvrsti cvetlice v barvna korita. Igra je končana, ko razvrsti vse cvetlice v korita.

Način 2: Igro igrata dva igralca. Vsak ima pred sabo cvetlični vrt z barvnimi koriti. Prvi vrže kocko in glede na pokazano cvetlico, pravilno razvrsti po eno v pravilno barvo korita. Nato vrže kocko tudi drugi otrok in ponovi enako dejanje. Zmaga tisti, ki prvi razvrsti vse svoje cvetlice v barvna korita.

AVTOR IGRE: Alja Macuh



Čutna pot

STAROST OTROK: 1-3 let

VZGOJNO PODROČJE: Narava, gibanje

CILJI:

- Razvijanje taktilnega zaznavanja.
- Razvijanje ravnotežja in koordinacije.
- Razvijanje fine in grobe motorike.
- Spodbujanje ustvarjalnosti.
- Razvijanje vztrajnosti in pozornosti.

MOŽNI NAČIN IGRE:

Otroci iz posameznih senzornih plošč sami sestavijo čutno pot. Ko je pot postavljena, po njej hodijo, stopajo, se plazijo ali jo tipajo z rokami. Lahko raziskujejo kako se različni materiali pod stopali ali dlanmi razlikujejo. Pot lahko večkrat spremenijo ter preizkusijo nove kombinacije.

AVTOR IGRE: Nika Pec



Paleta malih umetnikov

STAROST OTROK: 1-3 let

VZGOJNO PODROČJE: Umetnost

CILJI:

- Prepoznavanje in razvrščanje osnovnih barv.
- Razvijanje fine motorike in koordinacije oko – roka.
- omogočanje strukturiranega učenja.

MOŽNI NAČIN IGRE:

Otrok prejme čopič (ščipalko) z določeno barvo. Ogleda si barvne madeže na paleti in poišče enako barvo ter čopič pripne na ustrezno mesto.

AVTOR IGRE: Kristina Plankl



Naravni zvončki

STAROST OTROK: 1-3 let

VZGOJNO PODROČJE: Narava

CILJI:

- Spodbujanje raziskovanja naravnih materialov.
- Razvijanje koordinacije oko – roka in fine motorike.
- Spodbujanje poslušanja, opazovanja in koncentracije.
- Razvijanje čutnega zaznavanja (sluh, tip, vid).

MOŽNI NAČIN IGRE:

Otrok raziskuje naravne materiale, kot so lesene palice, obroči in koluti. Elemente premika, vrti, spušča ali opazuje njihovo gibanje ter posluša različne zvoke, ki nastajajo ob trkanju lesa. Med igro primerja oblike, velikosti in zvoke ter s tem razvija zaznavanje in pozornost. Aktivnost lahko poteka individualno ali v manjši skupini, v mirnem delu igralnice.

AVTOR IGRE: Kristina Plankl



Senzorni valji

STAROST OTROK: 1-3 let

VZGOJNO PODROČJE: Narava

CILJI:

- Spodbujanje čutnega zaznavanja preko tipa.
- Razvijanje fine motorike in koordinacije oko – roka.
- Razvijanje sposobnosti opazovanja, raziskovanja in primerjanja.

MOŽNI NAČIN IGRE:

Otrok raziskuje valjčke, ki so oviti z različnimi materiali, kot so filc, perje, mehurčkasta folija, brusni papir in školjke. Valjčke tipa, jih valja po rokah, nogah ali tleh ter opazuje, kateri občutki so mu prijetni in kateri manj. Otroci med igro primerjajo texture ter izražajo, kaj jim je mehko, trdo, hrapavo ali gladko. Aktivnost lahko poteka individualno ali v manjši skupini. Valjčke se lahko uporabi tudi kot senzorično pot, po kateri otrok z rokami ali nogami raziskuje različne površine.

AVTOR IGRE: Kristina Plankl



Aktivnostna kocka

STAROST OTROK: 1-3 let

VZGOJNO PODROČJE: Gibanje, matematika

CILJI:

- Razvijanje prstne spretnosti oz. fine motorike.
- Prirejanje 1-1.

MOŽNI NAČIN IGRE:

Kocka otroku ponuja različne aktivnosti za razvijanje fine motorike, kot so: odpiranje in zapiranje zadrge, pripenjanje posameznih elementov na gumbe, privijanje zamaškov, premikanje perlic ipd. Hkrati pa jih spodbuja k razvijanju matematičnega mišljenja (iskanje parov, prirejanje 1-1).

AVTOR IGRE: Tamara Petrič



Človek, ne jezi se

STAROST OTROK: 1-6 let

VZGOJNO PODROČJE: Matematika, gibanje

CILJI:

- Razvijanje socialnih veščin.
- Spodbujanje štetja in razumevanja količin.
- Razvijanje barvnega prepoznavanja.
- Krepitev fine in grobe motorike.
- Učenje čustvene regulacije ob zmagi ali porazu.
- Spodbujanje skupinske povezanosti in medsebojne interakcije.

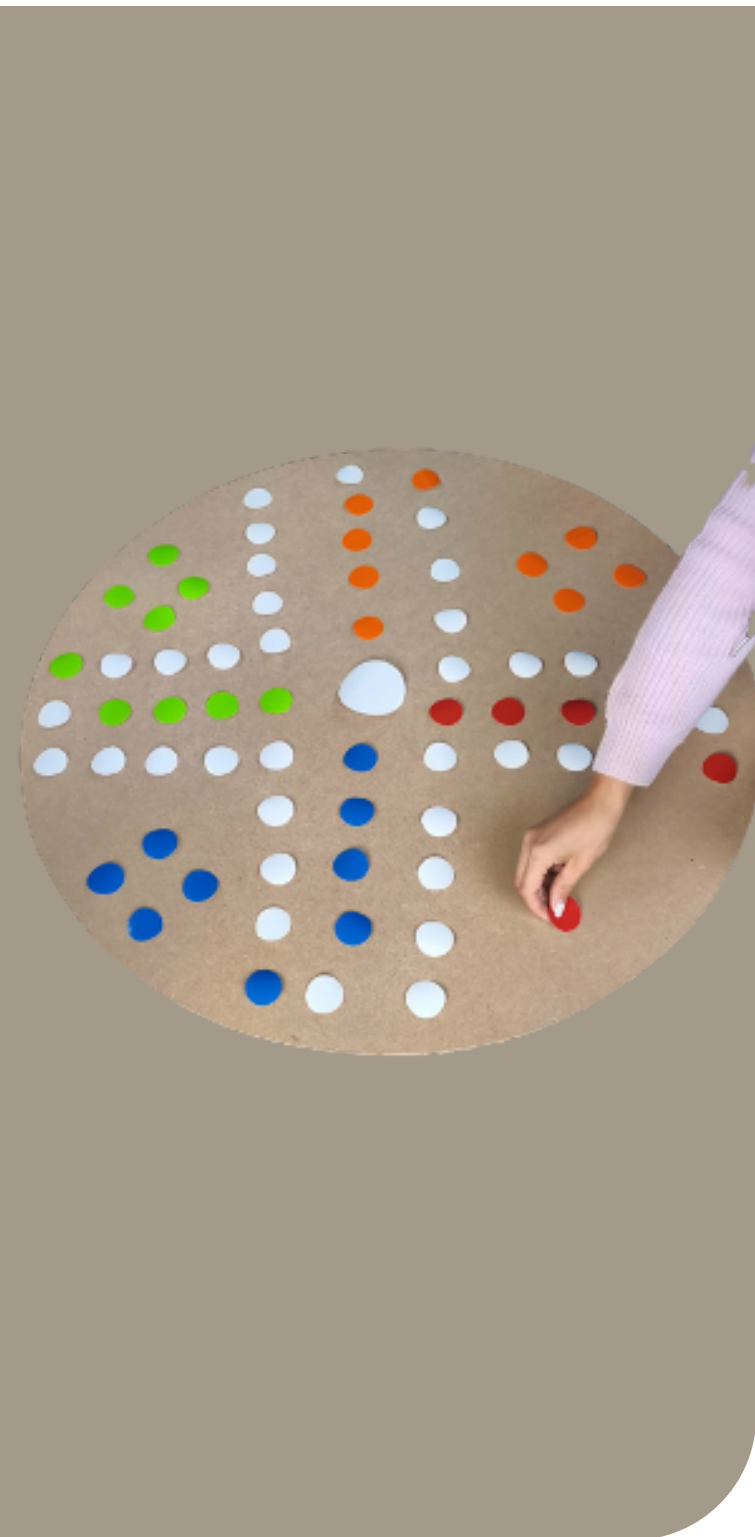
MOŽNI NAČIN IGRE:

Otroci izberejo barvo, ki jim pripada in figurico postavijo na izhodišče. Veliko kocko mečejo izmenično. Premikajo figurice po jasno vidni barvni poti.

Način 1: igra se lahko poenostavi — premik za en korak ali premikanje po barvah.

Način 2: otroci se lahko igrajo klasično različico — štetje pik, premik po celotni poti, vračanje figuric.

AVTOR IGRE: Kristina Plankl



Barvni vrtilček števil

STAROST OTROK: 1-6 let

VZGOJNO PODROČJE: Matematika

CILJI:

- Prepoznavanje osnovnih barv.
- Prepoznavanje števila od 1 do 4.
- Povezovanje števila s količino.
- Razvijanje natančnosti, vztrajnosti in pozornosti.
- Razvijanje t. i. fine motorike in koordinacije oko – roka.
- Razumevanje pravil igre in učenje samostojnega reševanja naloge.

MOŽNI NAČIN IGRE:

Način 1: Otroci med igro rože odstranijo iz podstavka. Mlajši jih nato razporedijo v lončke ustrezne barve.

Način 2: Starejši otroci razvrščajo glede na zapisano številko ali število pik. Po končani igri preštejejo pike pred lončki in preverijo, če so ustrezno razvrstili cvetlice.

AVTOR IGRE: Nika Pec



Čutni spomin

STAROST OTROK: 1 - 6 let

VZGOJNO PODROČJE: Matematika, narava

CILJI:

- Iskanje parov.
- Raziskovanje in tipanje raznolikih materialov.

MOŽNI NAČIN IGRE:

Način 1: Otrok tipa in raziskuje raznolike materiale.

Način 2: Otrok z zakritimi očmi išče pare.

AVTOR IGRE: Katja Kovačič



Nagajivi krogci



STAROST OTROK: 1 - 6 let

VZGOJNO PODROČJE: Matematika, gibanje

CILJI:

- Prepoznavanje in razvrščanje barv.
- Razvijanje fine in grobe motorike.
- Razvijanje koordinacije oko – roka.
- Razvijanje preciznosti in koordinacije.

MOŽNI NAČIN IGRE:

Način 1: Otroci razvrščajo krogce po barvah tako, da jih natikajo na palice iste barve. Igra se konča, ko so vsi krogci pravilno razvrščeni.

Način 2: Starejši otroci lahko krogce namesto natikanja tudi mečejo proti izbrani barvni palici.

AVTOR IGRE: Nika Pec

Mali vedež

STAROST OTROK: 2-6 let

VZGOJNO PODROČJE: Matematika

CILJI:

- Razvijanje različnih spretnosti (matematične, jezikovne, finomotorične in koordinacije oko – roka).

MOŽNI NAČIN IGRE:

Knjiga vsebuje več aktivnosti, ki spodbujajo otrokov razvoj skozi igro. Natančneje zajema naslednje aktivnosti: prirejanje 1-1, preštevanje predmetov, nizanje manjših predmetov, spoznavanje in prepoznavanje različnih geometrijskih oblik, nizanje vzorcev in zaporedij. Otrok jo lahko uporablja sam ali z mentalno razvitejšim partnerjem (vzgojiteljem ali starejšim vrstnikom).

AVTOR IGRE: Maja Podlesnik, Timotej Avguštin, Manja Kunej, Andreja Vrbek



Cesta malih raziskovalcev

STAROST OTROK: 2 - 6 let

VZGOJNO PODROČJE: Gibanje, matematika

CILJI:

- Razvijanje raziskovalnih sposobnosti, kritičnega mišljenja in sklepanja preko poskusov in napak.

MOŽNI NAČIN IGRE:

Otrok sestavlja pot iz ponujenih delov, glede na svoje želje in znanje. Poleg igralnih avtomobilov in drugih prevoznih sredstev lahko uporablja različne naravne in neoblikovane materiale za raziskovanje hitrosti, gravitacije, teže in podobnega.

AVTOR IGRE: Jasenka Zeko, Marija Jukić, Nikolina Bošković Totar, Kristina Zorić Beslema, Nina Borko Bezjak, Mateja Šrimf, Kristina Plankl, Nika Pec, Vaska Simovska, Aleksandra Bogdanovski, Stanka Stamenkovska, Snežana Vuchkovska



Razvoj gosenice v metulja

STAROST OTROK: 2-6 let

VZGOJNO PODROČJE: Narava

CILJI:

- Seznanjanje z razvojem metulja.
- Razvijanje prostorske orientacije (leva in desna).

MOŽNI NAČIN IGRE:

Otrok s pomočjo slamice piha žogico po pripravljeni poti, ki prikazuje razvoj metulja. Pri tem upošteva prepreke na poti. Igra se zaključi, ko otrok spravi žogo skozi luknjico metulja.

AVTOR IGRE: Mateja Šrimf



Didaktične igre in igrače za 2. starostno obdobje

V drugem starostnem obdobju otrok postopno razvija višje miselne procese, domišljijo, ustvarjalnost in socialne veščine. Igra postaja bolj namenska in simbolna, otrok pa jo uporablja za raziskovanje odnosov, reševanje problemov in izražanje doživetij.

Didaktične igrače morajo omogočati raznoliko, raziskovalno in ustvarjalno igro, pri kateri otrok načrtuje, preizkuša, kombinira in izpeljuje ideje. Pomembno je, da igrače spodbujajo drobne prstne spretnosti, koordinacijo, natančnost, logično mišljenje in sodelovanje z vrstniki.

Primerne so sestavljanke, gradniki, družabne igre, igre vlog, naravni materiali, konstrukcijske in ustvarjalne igre ter pripomočki za eksperimentiranje. Takšne igrače spodbujajo radovednost, vztrajnost, domišljijo, socialno učenje, kar krepi samostojnost in odgovornost ter podpira celostni razvoj otroka.



Goba s pikami

STAROST OTROK: 3 - 5 let

VZGOJNO PODROČJE: Matematika, družba, gibanje

CILJI:

- Prepoznavanj, povezovanje količin, števil in zaporedja
- Razvijanje fine motorike.
- Sodelovanje in upoštevanje pravil.

MOŽNI NAČIN IGRE:

Vsak otrok ima svojo podlago z gobo. Igralci izmenično mečejo kocko, preštejejo pike na njej in enako število belih pik položijo na gobo. Zmaga tisti, ki prvi napolni svojo gobo z vsemi pikami.

AVTOR IGRE: Jasenka Zeko, Marija Jukić, Nikolina Bošković Totar, Kristina Zorić Beslema



V sadovnjaku barv



STAROST OTROK: 3 - 5 let

VZGOJNO PODROČJE: Matematika,
gibanje

CILJI:

- Razvijanje fine motorike in koordinacije oko – roka.
- Razvijanje, prepoznavanje barv in spretnosti štetja.

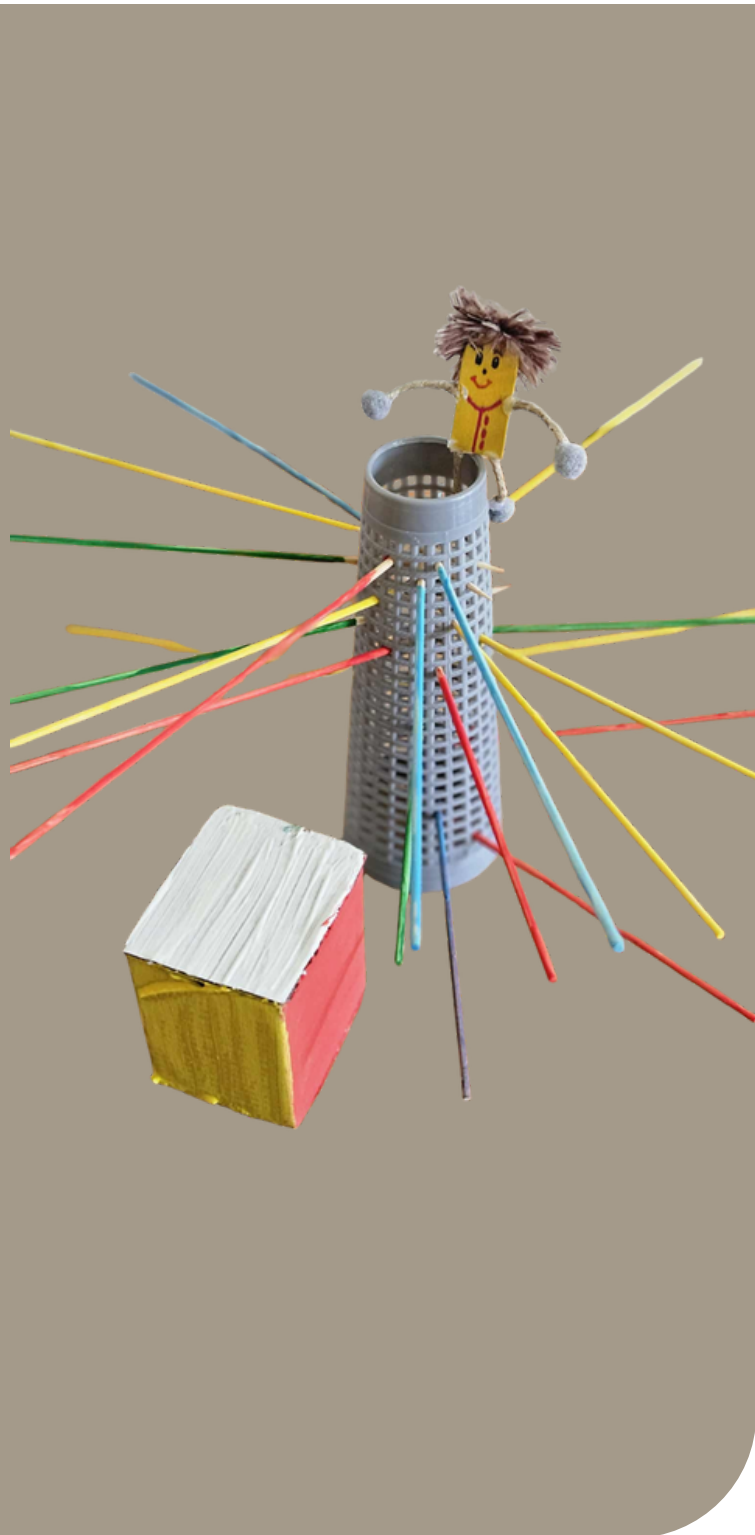
MOŽNI NAČIN IGRE:

Način 1: Igralec s pinceto prijema cofe iz posode in jih glede na barvo razvršča v ustrezno barvo jabolka.

Način 2: Igra se lahko izvaja kot tekma. Otroci tekmujejo kdo najhitreje razvrsti vse cofe.

AVTOR IGRE: Jasenka Zeko, Marija Jukić,
Nikolina Bošković Totar, Kristina Zorić
Beslema

Najdi palčka



STAROST OTROK: 3-6 let

VZGOJNO **PODROČJE:** Družba,
matematika

CILJI:

- Upoštevanje pravil.
- Razvijanje logičnega mišljenja.

MOŽNI NAČIN IGRE:

Igro igrata dva igralca. Igralec, ki prvi začne, zakotali kocko z barvnimi ploskvami. Tista barva, ki je prikazana na kocki, tiste barve paličice izvleče iz stolpa. Zmaga tisti igralec, kateremu palček ostane v stolpu, porabi pa vse paličice.

AVTOR IGRE: Mateja Šrimf

Spretni prstki



STAROST OTROK: 3-6 let

VZGOJNO PODROČJE: Gibanje

CILJI:

- Razvijanje prstne spretnosti oz. t. i. fine motorike.
- Razvijanje natančnosti vztrajnosti in hitrosti.

MOŽNI NAČIN IGRE:

Igra je zasnovana tako, oblačenja in urejanja, kot so odpiranje in zapiranje zadrg, zapenjanje gumbov, pritrjevanje ježkov, uporaba sponke ter zavezovanje vezalk. Za dodatno spodbudo lahko igro nadgradimo s časovno komponento – otrok poskuša vse naloge opraviti čim hitreje. Tisti, ki jih uspešno dokonča v najkrajšem času, postane zmagovalec.

AVTOR IGRE: Nika Pec

Igriva preja

STAROST OTROK: 3 - 6 let

VZGOJNO PODROČJE: Matematika

CILJI:

- Urjenje fine motorike in vztrajnosti.

MOŽNI NAČIN IGRE:

Otrok prepleta preje različnih barv in tako ustvarja poljubne vzorce, motive.

AVTOR IGRE: Janja Leskovar



Nagajivi črvički



STAROST OTROK: 3 - 6 let

VZGOJNO PODROČJE: Družba,
matematika, jezik

CILJI:

- Medsebojno sodelovanje.
- Urjenje fine motorike.
- Štetje črvov.
- Pripovedovanje zgodbe o jabolku in črvu.

MOŽNI NAČIN IGRE:

Način 1: Igro igrata dva igralca. Z rokami, ki jih imamo izdelane, morata črvička skupaj ujeti vsak iz svoje strani in ga prenesti v košaro. Možnost te igre je, da lahko črvičke štejeta sproti, ko jih lovita ali na koncu preštejeta vse skupaj.

Način 2: To igro lahko igralca uporabita tudi za pripovedovanje izmišljene zgodbe. Lahko jo pripovedujeta drug drugemu ali skupaj ustvarita eno zgodbo in jo predstavita celotni skupini.

AVTOR IGRE: Kristina Plankl

Dalnogled in krona

STAROST OTROK: 3 - 6 let

VZGOJNO PODROČJE: Jezik

CILJI:

- Razvijanje izražanja čustev, bogatenje domišljije in krepitev ustvarjalnega mišljenja.

MOŽNI NAČIN IGRE:

Uprizoritev kratkih gledaliških prizorov, ustvarjalna improvizacija in igra vlog.

AVTOR IGRE: Aleksandra Bogdanovski



Tržnica

STAROST OTROK: 3 - 6 let

VZGOJNO PODROČJE: Matematika, jezik

CILJI:

- Poimenovanje živil na slikah in razvrščanje glede na dano lastnost.

MOŽNI NAČIN IGRE:

Otrok razvršča slike na vrvici, na levo ali desno stran, po navodilih, kot je prikazano na slikah zgoraj.

AVTOR IGRE: Mateja Planinc, Jasmina Kidrič



Barka ribiča Rista

STAROST OTROK: 3 - 6 let

VZGOJNO PODROČJE: Jezik

CILJI:

- Spodbujanje, razvijanje govora ter komunikacijskih veščin.

MOŽNI NAČIN IGRE:

Zgodba pripoveduje o ribiču Ristu, ki lovi ribe na Ohridskem jezeru. Ob igri otrok spontano ponavlja glas R, ki je eden zahtevnejših glasov za izgovorjavo. Utrjuje ga na igriv in naraven način.

AVTOR IGRE: Vaska Simovska



Poišči prava kolesa

STAROST OTROK: 3 - 6 let

VZGOJNO PODROČJE: Matematika

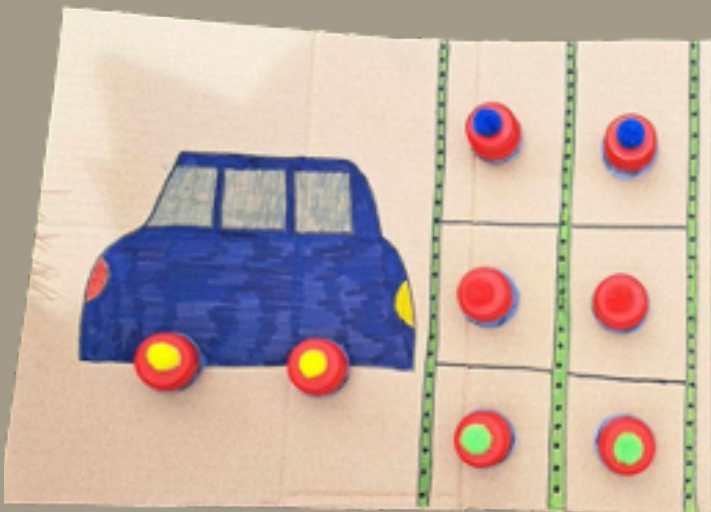
CILJI:

- Razvijanje koordinacije oko – roka.
- Razvijanje fine motorike.
- Razvijanje sposobnost opazovanja, razvrščanja in natančnosti.

MOŽNI NAČIN IGRE:

Otrok opazuje avtomobil brez koles in s strani izbere ustrezna kolesa iz barvnih pokrovčkov. Kolesa poskuša pravilno namestiti na avtomobil tako, da se barve ujemajo. Ob tem razvija sposobnost opazovanja, razvrščanja in natančnosti. Igro lahko izvaja samostojno. Ko so vsa kolesa nameščena, otrok preveri, ali so barve pravilno razporejene.

AVTOR IGRE: Kristina Plankl, Mateja Šrimf, Nika Pec, Nina Borko Bezjak



Mišji lov na sir



STAROST OTROK: 4 - 6 let

VZGOJNO **PODROČJE:** Gibanje, matematika

CILJI:

- Vodenje miške po labirintu do sira, razvijanje koordinacije roka – oko.

MOŽNI NAČIN IGRE:

Igralec miško postavi na start z magnetom pod njo. Sir pa z magnetom prestavi na najbolj oddaljeno točko v labirintu. Igralec mora v najkrajšem možnem času miško pripeljati do sira brez, da se dotika sten labirinta. Za merjenje časa se uporabi peščena ura.

AVTOR IGRE: Nina Borko Bezjak

Bzzz, leti v vrsto

STAROST OTROK: 3 - 6 let

VZGOJNO PODROČJE: Matematika, narava in družba

CILJI:

- Razvijanje logičnega mišljenja in strategije.
- Urjenje fine motorike.
- Spodbujanje pozornosti in koncentracije.
- Krepitev pozornosti, vztrajnosti in upoštevanja pravil.
- Razvijanje prostorske orientacije in sodelovanja.

MOŽNI NAČIN IGRE:

Način 1: Igralca izmenično postavljata po eno svojo figuro na prazno polje mreže. Cilj igre je postaviti tri svoje žuželke v vrsto – vodoravno, navpično ali diagonalno. Kdor prvi uspe postaviti tri v vrsto, zmaga.

Način 2: Igro se igrajo 4 igralci. V vsakem paru ima en otrok zavezane oči, drugi pa ga usmerja s prostorskimi izrazi: levo, gor, sredina. Zmaga tisti par, ki prvi uspe postaviti tri v vrsto.

AVTOR IGRE: Kristina Plankl, Mateja Šrimf, Nika Pec, Nina Borko Bezjak



Štejem z naravnimi materiali

STAROST OTROK: 3 - 6 let

VZGOJNO PODROČJE: Matematika, narava, jezik

CILJI:

- Natančno manipuliranje z majhnimi predmeti,
- Prepoznavanje napisanega števila,
- Spoznavanje z naravnimi materiali,
- Povezovanje količine predmetov z ustrezno številko.

MOŽNI NAČIN IGRE:

Način 1: Otrok vzame naravne materiale in jih polaga, kot mu kaže število. Pri tem šteje in razvršča.

Način 2: Otrok primerja število naravnih materialov v dveh različnih poljih in ugotovi, kje jih je več ali manj.

AVTOR IGRE: Kristina Plankl, Mateja Šrimf, Nika Pec, Nina Borko Bezjak



Poišči zelenjavo

STAROST OTROK: 3 - 6 let

VZGOJNO PODROČJE: Matematika

CILJI:

- Razvijanje fine motorike.
- Prepoznavanje in poimenovanje barv.
- Razvrščanje in klasificiranje predmetov.
- Utrjevanje hitrih reakcij in koncentracije.
- Krepitev sposobnosti razvrščanja in organiziranja predmetov.

MOŽNI NAČIN IGRE:

Igro postavimo na ravno površino in poskrbimo, da je vsa zelenjava vstavljena v svoje reže ter se lahko premika. Otrokom ponudimo nekaj kartic z navodili (npr. Najdi rumeno zelenjavo). Otrok določeno zelenjavo potegne iz reže ter jo razvrsti glede na barvo. Ko konča, prešteje koliko različnih barv zelenjave ima.

AVTOR IGRE: Stanka Stamenkovska



Številске srajce z gumbi

STAROST OTROK: 3 - 6 let

VZGOJNO PODROČJE: Matematika, gibanje

CILJI:

- Prepoznavanje števil in štetje.
- Razvijanje fine motorike in koordinacije oko – roka.
- Spodbujanje logičnega mišljenja ter spretnosti razvrščanja.
- Razvijanje pozornosti in vztrajnosti.

MOŽNI NAČIN IGRE:

Način 1: Pripravimo podlago (karton ali filc) z narisano ali pritrjeno vrvico za perilo. Na vrvico razporedimo srajčke, označene s številkami (npr. 1, 2, 3, 4, 5). Pripravimo tudi manjše papirnate srajčke, na katere narišemo ali prilepimo gumbe – njihovo število se mora ujemati s številkami na srajčkah na vrvici. Otrokova naloga je, da prešteje gumbe na mali srajčki ter jo s sponko pripne pod ali ob številko, ki ustreza količini gumbov. Nadaljuje, dokler niso vse srajčke pravilno povezane.

Način 2: Za starejše otroke lahko uporabimo večje številke. Vključimo lahko tudi barve in otrok povezuje število in barvo. Spremenimo v skupinsko igro, kjer se otroci izmenjujejo in vsak pripne eno srajčko. Dodamo lahko tudi oblike za širjenje učenja.

AVTOR IGRE: Jasenka Zeko, Marija Jukić, Nikolina Bošković Totar in Kristina Zorić Beslema



Ujemanje barv in oblik

STAROST OTROK: 3 - 6 let

VZGOJNO PODROČJE: Matematika

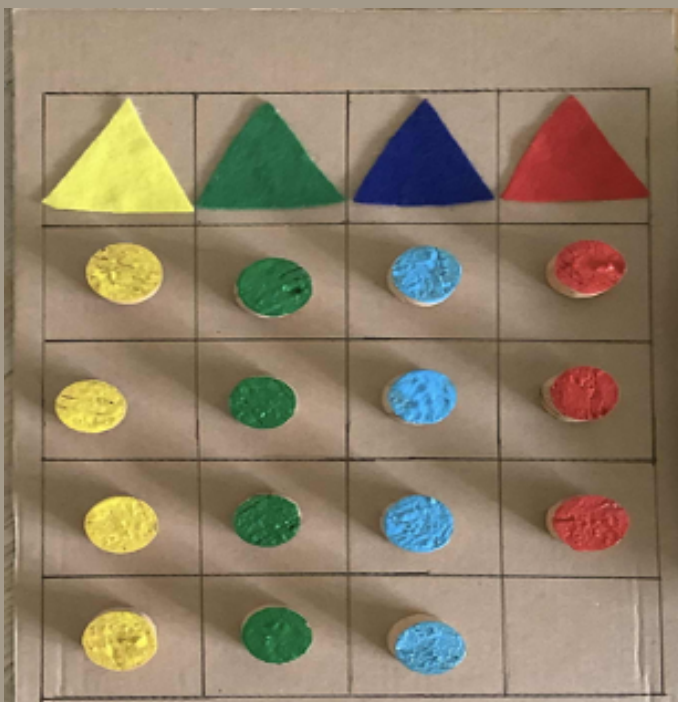
CILJI:

- Razvijanje fine motorike in koordinacije oko – roka.
- Spodbujanje logičnega mišljenja ter spretnosti razvrščanja.
- Razvijanje pozornosti.

MOŽNI NAČIN IGRE:

Igra je namenjena enemu otroku. Naloga je ujemanje vsakega kroga s trikotnikom enake barve, ki je postavljen nad njim. Premešamo vse barvne kroge in jih naključno razporedimo po mreži. Otrok premika kroge po podlagi, da jih barvno uskladi: rumen krog pod rumen trikotnik, zelen krog pod zelen trikotnik, modri krog pod modri trikotnik, rdeč krog pod rdeči trikotnik. Ko so vsi krogi postavljeni pod trikotnike enake barve, je igra končana.

AVTOR IGRE: Stanka Stamenkovska



Nogometna tekma

STAROST OTROK: 3 - 6 let

VZGOJNO PODROČJE: Gibanje

CILJI:

- Razvijanje fine motorike in koordinacije oko – roka.
- Razvijanje vztrajnosti.
- Razvijanje zmožnosti upoštevanja pravil igre.

MOŽNI NAČIN IGRE:

Igrača je namenjena za igro v paru. Otroka zbirata kroglice s pomočjo palice. Tisti otrok, ki izbere več kroglic, je zmagovalec.

AVTOR IGRE: Aleksandra Bogdanovski



Nogometna vadba

STAROST OTROK: 3 - 6 let

VZGOJNO PODROČJE: Gibanje

CILJI:

- Razvijanje grobe motorike, natančnosti in koordinacije.
- Razvijanje štetja in primerjanja rezultatov.
- Razvijanje sodelovanja in upoštevanja pravil.

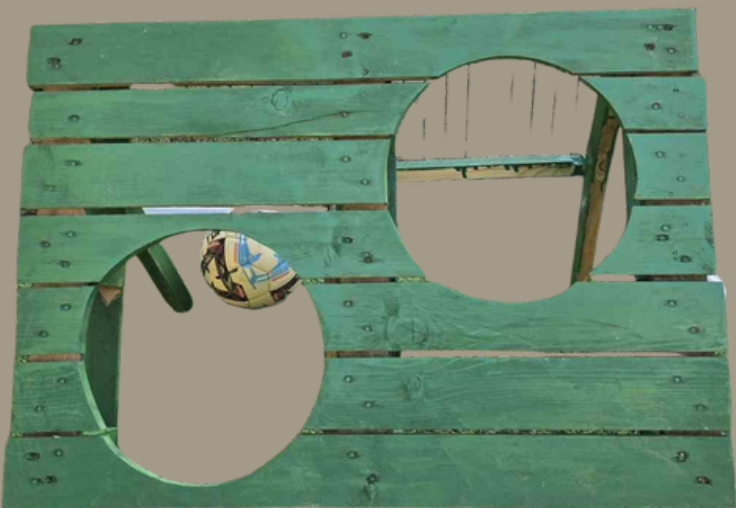
MOŽNI NAČIN IGRE:

Način 1: Otroci lahko poljubno brcajo žogo v označene odprtine ter se urijo v natančnosti in moči brcanja.

Način 2: Igra se lahko izvaja tekmovalno. Otroci štejejo zadetke, primerjajo rezultate in na koncu razglasijo najboljšega nogometaša.

Način 3: Možen je tudi ekipni pristop (npr. dve skupini otrok izmenično ciljata na gol).

AVTOR IGRE: Jasenka Zeko, Marija Jukić, Nikolina Bošković Totar, Kristina Zorić Beslema, Nina Borko Bezjak, Mateja Šrimf, Kristina Plankl, Nika Pec, Vaska Simovska, Aleksandra Bogdanovski, Stanka Stamenkovska in Snežana Vuchkovska



Smešne pošasti

STAROST OTROK: 3 - 6 let

VZGOJNO PODROČJE: Matematika

CILJI:

- Razvijanje matematičnih kompetenc.
- Prepoznavanje barv in oblik.
- Spodbujanje sodelovalne igre z upoštevanjem pravil.

MOŽNI NAČIN IGRE:

Igro lahko igrajo štirje otroci. Potrebni sta dve igralni kocki. Ena s števili do šest in druga z barvami ter oblikami. Otrok vrže obe kocki hkrati, dobljeno kombinacijo poišče v škatli ter jo namesti na ustrezno mesto na svoji podlagi s pošastjo. Zmaga tisti, ki prvi zbere vsa očesa svoje pošasti.

AVTOR IGRE: Jasenka Zeko, Marija Jukić, Nikolina Bošković Totar, Kristina Zorić Beslema



Hišice letnih časov

STAROST OTROK: 3 - 6 let

VZGOJNO PODROČJE: Jezik, družba, gibanje

CILJI:

- Bogatenje besedišča skozi igro vlog.
- Razvijanje sodelovanja.
- Razvijanje domišljije in ustvarjalnega mišljenja.
- Razvijanje spretnosti razvrščanja.

MOŽNI NAČIN IGRE:

Otroci poiščejo in prinašajo predmete iz narave, ki ustrezajo izbranemu letnemu času na hiški. Z njimi ustvarjajo preproste dramatizacije (npr. jesenski sprehod, pomladni piknik, zimski sprehod) ter med igro poimenujejo predmete, dejanja in letne čase.

AVTOR IGRE: Jasenka Zeko, Marija Jukić, Nikolina Bošković Totar, Kristina Zorić Beslema, Nina Borko Bezjak, Mateja Šrimf, Kristina Plankl, Nika Pec, Vaska Simovska, Aleksandra Bogdanovski, Stanka Stamenkovska, Snežana Vuchkovska



Senzorna kocka



STAROST OTROK: 3 - 6 let

VZGOJNO PODROČJE: Gibanje

CILJI:

- Omogočanje senzoričnih izkušenj z dotikom.
- Razvijanje čuta za dotik.

MOŽNI NAČIN IGRE:

Kocka ima šest različnih površin z različnimi teksturami – od grobih do gladkih. Igralec vrže kocko in se dotakne tiste površine, na kateri kocka pristane.

AVTOR IGRE: Vaska Simovska

Saškine obleke

STAROST OTROK: 3 - 6 let

VZGOJNO PODROČJE: Jezik, gibanje, matematika

CILJI:

- Spodbujanje jasnega in pravilnega govora.
- Spodbujanje kognitivnega razvoja.
- Spodbujanje razvoja fine motorike.
- Spoznavanje dni v tednu in utrjevanje štetja.

MOŽNI NAČIN IGRE:

Otroci v skupini spoznajo vsebino zgodbe, nato jo ubesedijo. Deklica Saška razporedi sedem oblek in jih pripne s ščipalkami. Prijateljica jo radovedno sprašuje, zakaj je pripravila sedem oblek in zakaj so vse v različnih barvah. Deklica pojasni, da želi pomagati mami in da je vsaka obleka namenjena enemu dnevu v tednu. Skupaj preštejejo dni, poimenujejo vsak dan in določijo barvo obleke, ki ga predstavlja. Tako otroci prek igre spoznavajo dneve v tednu in vadijo štetje. Zgodbo je mogoče prilagoditi na otrokovo ustvarjalnost.

AVTOR IGRE: Snežana Vuchkovska



Ujemanje barv



STAROST OTROK: 3 - 6 let

VZGOJNO PODROČJE: Matematika, jezik, gibanje

CILJI:

- Prepoznavanje, razvrščanje in poimenovanje barv.
- Razvoj fine motorike.
- Razvijanje koordinacije oko – roka.

MOŽNI NAČIN IGRE:

Način 1: Otrok vstavlja paličice v luknje enake barve.

Način 2: Igro lahko popestrimo z uporabo štoparice.

Način 3: Za dodaten izziv lahko igralec poskusi z zaprtimi očmi najti pravo barvo, na podlagi verbalnih namigov.

AVTOR IGRE: Jasenka Zeko, Marija Jukić, Nikolina Bošković Totar, Kristina Zorić Beslema

Barvni stolpci

STAROST OTROK: 4 - 6 let

VZGOJNO PODROČJE: Matematika

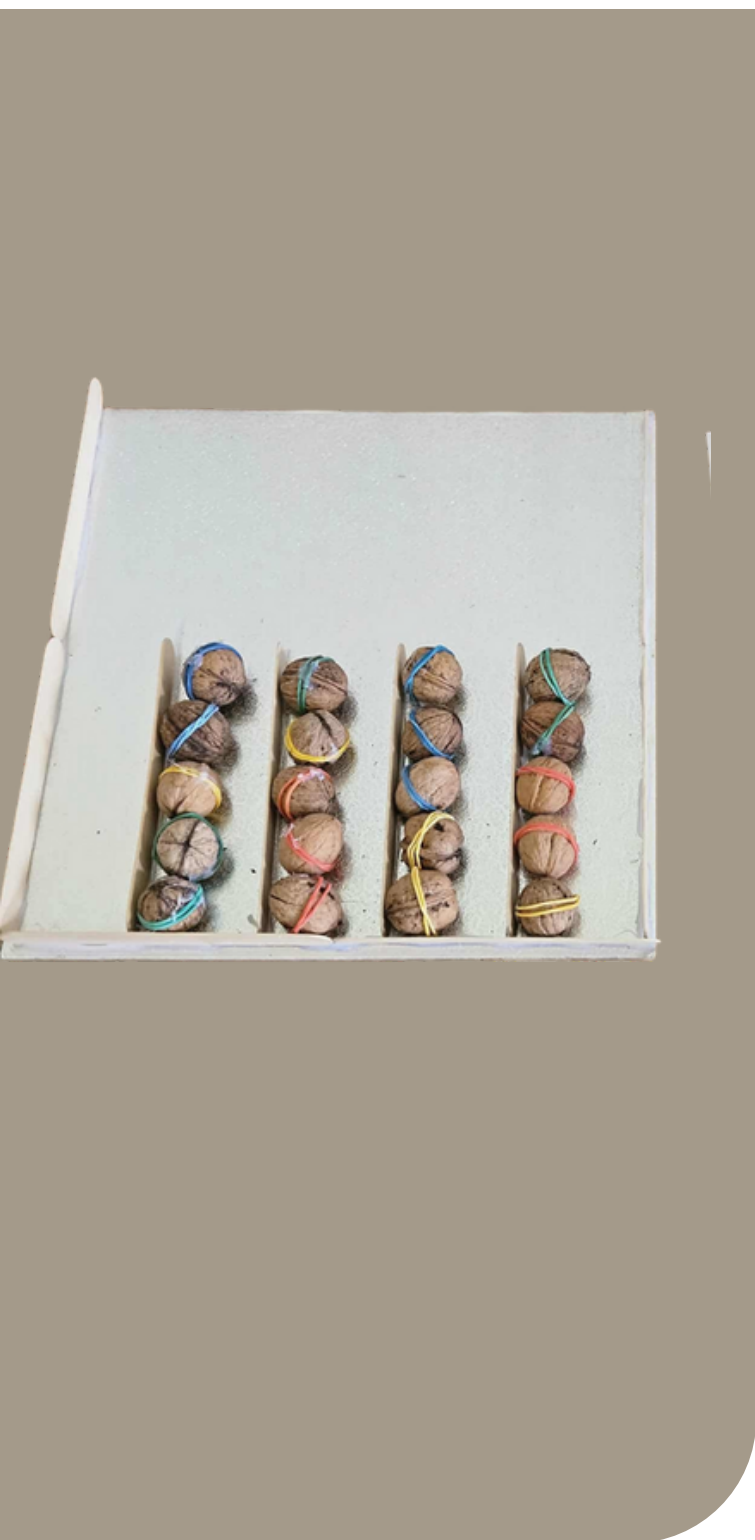
CILJI:

- Spodbujanje logičnega mišljenja.
- Razvijanje sposobnosti razvrščanja barv.
- Razvijanje fine motorike.
- Razvijanje pozornosti in koncentracije.

MOŽNI NAČIN IGRE:

Igralec premika barvne predmete med stolpci, pri čemer lahko prazen stolpec uporabi kot pomoč pri urejanju. Ko je vsak stolpec napolnjen s predmeti enake barve, je igra zaključena.

AVTOR IGRE: Jasenka Zeko, Marija Jukić, Nikolina Bošković Totar, Kristina Zorić Beslema



Potovanje v vesolje

STAROST OTROK: 4 - 6 let

VZGOJNO PODROČJE: Gibanje

CILJI:

- Razvijanje koordinacije oko – roka in fine motorike.
- Razvijanje pozornosti.
- Razvijanje orientacije v prostoru.

MOŽNI NAČIN IGRE:

Način 1: Otrok skuša pripeljati vesoljsko plovilo z žogo po izbrani poti vse do konca poti, kjer je odprtina. Igra se zaključi, ko žogica pade skozi odprtino.

Način 2: Igro lahko igrata dva igralca. Upošteva se čas igranja. Zmaga tisti igralec, ki pot opravi v krajšem času.

AVTOR IGRE: Mateja Šrimf



Krožni barvni lov

STAROST OTROK: 4-6 let

VZGOJNO PODROČJE: Družba, matematika, gibanje

CILJI:

- Razvijanje otrokove spretnosti.
- Urjenje spomina.
- Prepoznavanje in utrjevanje barv.
- Spodbujanje koncentracije in potrpežljivosti.
- Urjenje koordinacije oko – roka.

MOŽNI NAČIN IGRE:

Način 1: Otrok postavi vse pokrovčke na ustrezno barvo. Nato vrže kocko in tisto barvo, ki je na kocki poskuša poiskati. Igra deluje kot družabna igra spomin, le da v samo igro vključimo tudi igralno kocko. Ko otrok odkrije dva para ustrezne barve, vzame pokrovčka iz predloge. Tisti otrok, ki ima več pokrovčkov zmaga.

Način 2: Vse pokrovčke postavimo na mizo in jih premešamo. Otrok vrže igralno kocko, katera mu pove, kateri barvni par mora poiskati. V tem primeru pokrovčke polaga na krožno podlago, na ustrezno barvo.

AVTOR IGRE: Tamara Leskovar



Dama

STAROST OTROK: 4 - 6 let

VZGOJNO PODROČJE: Družba

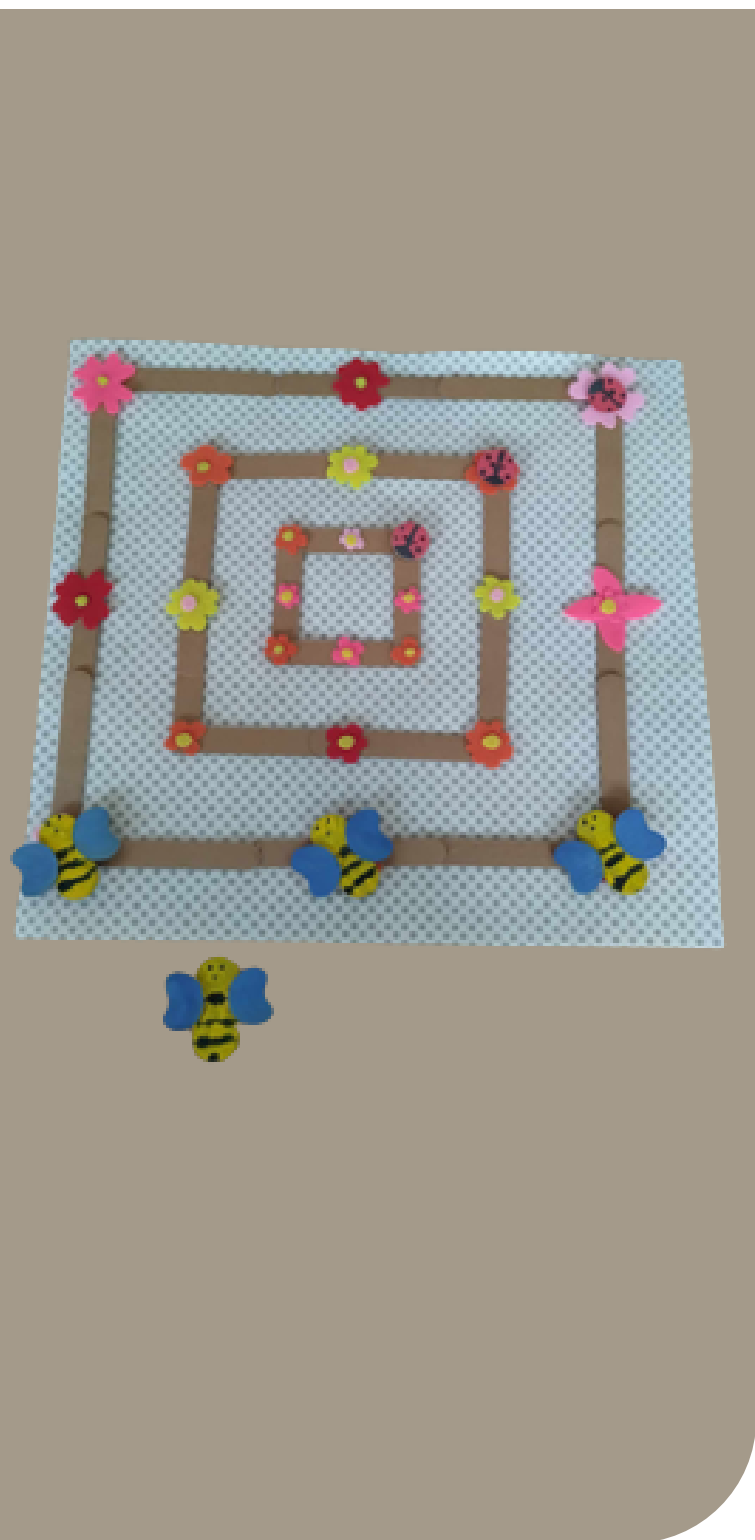
CILJI:

- Razvijanje samostojnosti, pozornosti in vztrajnosti.
- Omogočanje natančnega opazovanja ter usmerjene manipulacije elementov.
- Navajanje na upoštevanje pravil igre.

MOŽNI NAČIN IGRE:

Igra vključuje premikanje figur po mreži v vodoravni, navpični ali diagonalni smeri. Otrok razporeja figure dveh vrst (čebele in pikapolonice) ter skuša postaviti tri figure iste vrste zaporedoma, v označeni smeri. Zmagovalec je tisti, ki mu najprej uspe razporediti figure v zahtevani kombinaciji.

AVTOR IGRE: Stanka Stemenkovska



Človek ne jezi se

STAROST OTROK: 4 - 6 let

VZGOJNO PODROČJE: Družba, matematika

CILJI:

- Navajanje na upoštevanje pravil igre.
- Spoznavanje in poimenovanje osnovnih barv.
- Seznanjanje s števili.
- Razvijanje potrpežljivosti in vztrajnosti.

MOŽNI NAČIN IGRE:

Igra poteka med štirimi otroki, pri čemer vsak uporablja svojo barvno figuro. Igralci se izmenjujejo pri metanju kocke in premikajo svoje figure po poti, ki ustreza njihovi barvi. Vsaka žuželka (figura) sledi barvno označeni poti. Zmagovalec je tisti, ki do konca igre na cilju zbere oz. razporedi vse svoje figure.

AVTOR IGRE: Aleksandra Bogdanovska



Sestavljanke

STAROST OTROK: 4 - 6 let

VZGOJNO PODROČJE: Matematika,
narava, gibanje

CILJI:

- Razvijanje sposobnosti reševanja problemov.
- Izboljšanje spomina in pozornosti.
- Razvijanje koordinacije oko – roka.
- Razvijanje fine motorike in prstne spretnosti.
- Seznanjanje z deli telesa.

MOŽNI NAČIN IGRE:

Sestavljanke lahko uporabljata dva ali en otrok. Otrok koščke vzame iz okvirja in jih postopoma razvršča, dokler ne sestavi vsega. ob zaključku preveri ustreznost sestavljenih delov telesa.

AVTOR IGRE: Vaska Simovska



Čutila

STAROST OTROK: 4 - 6 let

VZGOJNO PODROČJE: Narava,
matematika

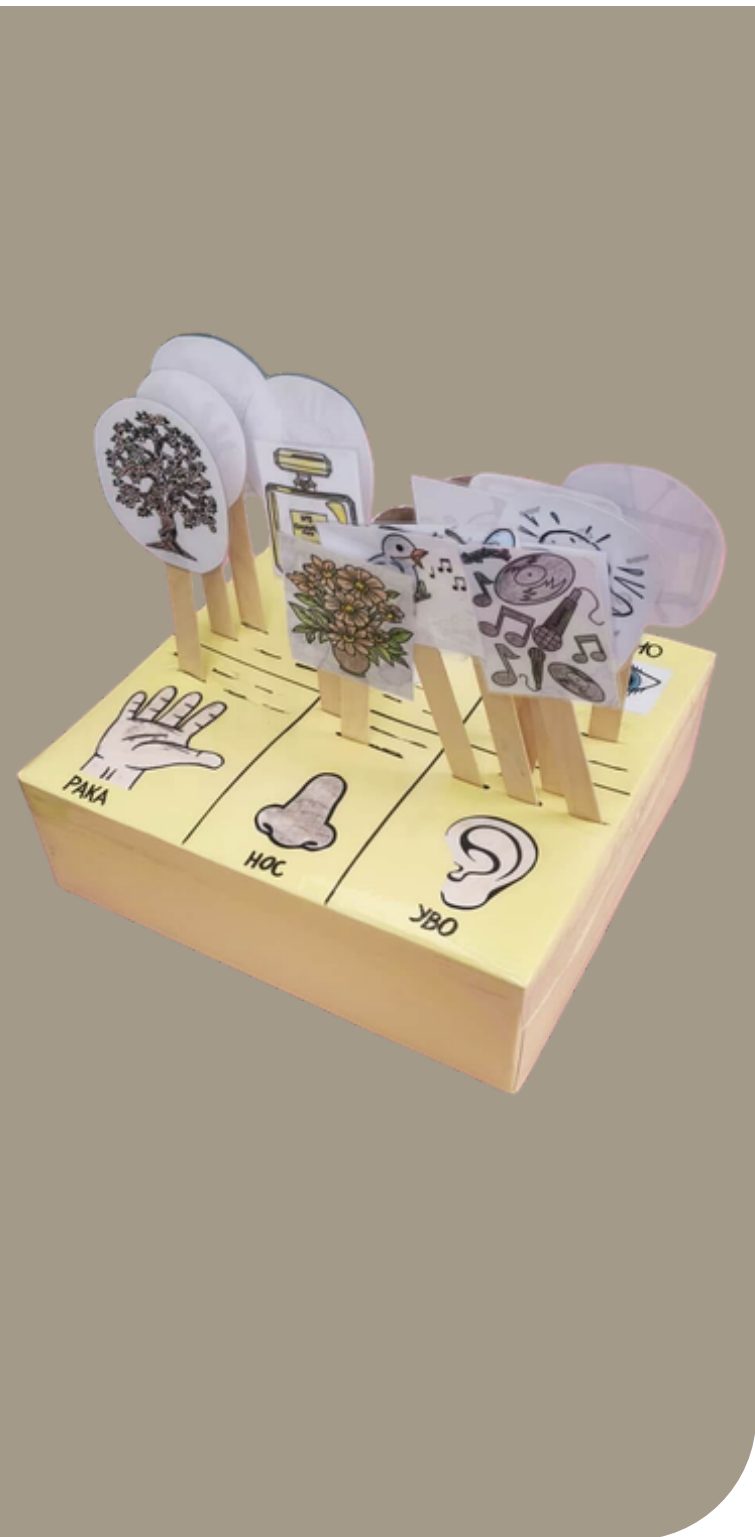
CILJI:

- Spodbujanje reševanje problemov.
- Spodbujanje fine in grobe motorike.
- Razvrščanje predmetov.
- Razvijanje sodelovanja.
- Seznanjanje s čutili.

MOŽNI NAČIN IGRE:

Igra poteka v skupinah. Otroci s pomočjo čutov razvrščajo predmete na označena mesta. Pri tem urijo spomin, razvijajo pozornost ter krepijo svoje senzorične sposobnosti.

AVTOR IGRE: Sanela Eminovska



Lutke iz cunj



STAROST OTROK: 4 - 6 let

VZGOJNO PODROČJE: Družba

CILJI:

- Igra vlog in izražanje čustev s pomočjo lutke.
- Seznanjanje z družinskimi člani.
- Prepoznavanje razlik med spoloma.

MOŽNI NAČIN IGRE:

Igra spodbuja prepoznavanje družinskih vlog ter razumevanje spolnih razlik skozi simbolno igro. Otroci ob tem razvijajo socialno razumevanje, empatijo in sposobnost opisovanja odnosov med družinskimi člani.

AVTOR IGRE: Aleksandra Bogdanovski

A traditional stringed instrument, possibly a veena, is shown. It features a wooden frame with a series of horizontal strings. The frame is decorated with colorful beads in shades of blue, red, yellow, and green. A long, blue string is attached to the top of the frame and extends upwards. Two wooden sticks are placed horizontally across the strings. The instrument is set against a plain, light-colored background.

VZGOJNO PODROČJE: Umetnost, matematika, družba

- Seznanjanje s tradicionalno tehniko tkanja.
- Razvijanje fine motorike.
- Spoznavanje vzorcev in barv.

Igrača zajema tkalni okvir in dve česali za ravnnje volne. Otrok si sam izbere volno. Le-to prepleta preko in pod prečkami okvirja, pri čemer se vzorec izmenjuje. Česalo se uporablja za potiskanje volne navzdol, da tkanina dobi enoten videz. Otrokom se lahko ponudi tudi vnaprej določen barvni vzorec, ki jih vodi pri tkanju.

AVTOR IGRE: Jasenka Zeko, Marija Jukić,
Nikolina Bošković Totar, Kristina Zorić
Beslema

Križci in krožci

STAROST OTROK: 4 - 6 let

VZGOJNO PODROČJE: Matematika

CILJI:

- Razvijanje sposobnosti logičnega mišljenja.
- Razvijanje predstave o vzorcih in prostorski orientaciji.
- Seznanjanje s pravili in upoštevanje le-teh.
- Razvijanje sodelovanja z vrstniki.

MOŽNI NAČIN IGRE:

Način 1: Igra se lahko igra na klasičen način, kjer dva igralca tekmujeta, kdo bo prvi postavil tri svoje simbole v vrsto (vodoravno, navpično ali diagonalno).

Način 2: Otroci se razporedijo v dve skupini in odigrajo več krogov, zmenično. Točke se lahko beležijo čez več iger. Ob zaključku se določi zmagovalec.

AVTOR IGRE: Jasenka Zeko, Marija Jukić, Nikolina Bošković Totar in Kristina Zorić Beslema.



Mali prijatelj iz narave

STAROST OTROK: 4 - 6 let

VZGOJNO PODROČJE: Umetnost

CILJI:

- Prepoznavanje in poimenovanje naravnih materialov.
- Sodelovanje pri ustvarjanju figure.
- Spodbujanje skrbi za naravo in uporabo okolju prijaznih materialov.
- Spodbujanje sodelovanja in prijateljskih odnosov.

MOŽNI NAČIN IGRE:

Igro pričnemo s pogovorom o naravi. Otroci imajo na voljo volno in veje. Iz ponujenega materiala ustvarijo svojega prijatelja iz narave ter ga poimenujejo. Vsak predstavi svojo figuro. Otroci figure postavijo v krog ter ustvarijo krog prijateljev. Te figure so lahko izhodišče za družabo igro, kjer otroci potrebujejo vsak svojo figuro.

AVTOR IGRE: Stanka Stamenkovska



Domino

STAROST OTROK: 4 - 6 let

VZGOJNO PODROČJE: Matematika

CILJI:

- Razvijanje samostojnosti, vztrajnosti, pozornosti in potrpežljivosti.
- Razvijanje logičnega mišljenja in načrtovanja.

MOŽNI NAČIN IGRE:

Igra je namenjena dvema igralcema. Vsak igralec prejme nekaj domin (kamnov), preostale pa tvorijo rezervni kup. Igro prične igralec, ki ima dvojni simbol (npr. dve enaki sličici), če ga nima nihče, začne igralec z naključno izbranim kamnom. Kamni se polagajo v vrsto tako, da simbol na eni polovici ustreza simbolu na zunanjem koncu že položene vrste. Če igralec ne more odigrati, vzame en kamen iz rezervnega kupa. Zmaga igralec, ki prvi porabi vse svoje kamne oz. ima manj kamnov.

AVTOR IGRE: Stanka Stamenkovska



Jedilni pribor



STAROST OTROK: 4 - 6 let

VZGOJNO PODROČJE: Družba

CILJI:

- Razvijanje domišljije in igre vlog.
- Razvijanje spretnosti razvrščanja in štetja.
- Razvijanje pojmov prostorske orientacije.

MOŽNI NAČIN IGRE:

Način 1: Otroci uporabljajo predmete kot pripomočke v igri vlog. V igralnem kotičku jih vključujejo v situacije kot je priprava mize.

Način 2: Predmete lahko med seboj primerjajo in jih razvrščajo glede na velikost, obliko ali vrsto pribora. Razporejajo jih v skupine (npr. žlice, vilice, noži) ter jih postavljajo na izbrana mesta na mizi, pri čemer se dogovarjajo in sodelujejo.

AVTOR IGRE: Snežana Vuchkovska

Poišči pravo pot in se igray z mano

STAROST OTROK: 4 - 6 let

VZGOJNO PODROČJE: Matematika

CILJI:

- Razvijanje algoritmičnega mišljenja in štetja.

MOŽNI NAČIN IGRE:

Otrok pri iskanju prave poti uporablja kartice z različnimi smermi ter izbira ustrezne, da uspešno doseže zastavljeni cilj. Igra se začne tako, da oba otroka skupaj iščeta številko ena. Kdor jo prvi najde, nadaljuje z iskanjem številke dve, nato tri in tako naprej po vrstnem redu, vse do cilja. Če otrok ne najde naslednje številke, mora zapreti že vse odkrite številke, nato pa iskanje začne drugi otrok, tudi od začetka. Igro lahko prilagodimo starosti in sposobnostim otrok. Lahko dodamo večje številke, različne barve ali dodatne izzive.

AVTOR IGRE: Blanka Kamenik





Ko se ustvarjanje poveže s prakso – Didaktične igrače kot most med domom in vrtcem

Didaktične igrače, predstavljene v katalogu, niso le rezultat ustvarjalnega in strokovnega načrtovanja, temveč pomembno orodje pri podpori celostnega razvoja otrok. Njihova uporaba spodbuja raziskovanje, logično mišljenje, gibanje, ustvarjalnost in samostojnost.

Pomemben korak k prenosu teh iger v vsakdanje življenje družin je bila tudi vzpostavitev izposojevalnice didaktičnih igrač, ki smo jo izvedli v okviru strokovnega dogodka: Skupaj ustvarjamo za vključujoči vrtec, 14. 10. 2025. Izposojevalnico je pripravila Mateja Šrimf, ki je zasnovala pregledno zbirko didaktičnih pripomočkov, med njimi tudi tistih, nastalih na mednarodnih mobilnostih Erasmus+.

Izposojevalnica je staršem omogočila, da so se z igrami neposredno seznanili, jih preizkusili v domačem okolju ter skupaj z otrokom ustvarili dodatne priložnosti za igro, učenje in medsebojno povezanost. S tem se je vzpostavil pomemben most med vrtcem in domom, saj igra in njena vrednost presegata okvire igralnice ter postaneta del vsakdana celotne družine.



IMPRESUM

Naslov publikacije: Katalog didaktičnih iger in igrač
Izdajatelj: Vrtec »Otona Župančiča« Slovenska Bistrica
Glavna urednica: Aleksandra Pirš
Oblikovanje: Nika Pec
Fotografije: Arhiv vrtca
Tisk: Interni tisk v vrtcu

Leto izida: december 2025

Projekt: Erasmus+ projekt: Razvoj in izdelava didaktičnih iger in igrač

Številka in referenčna številka projekta: 2024-1-SI01-KA210-SCH-000250723

Projekt je financiran s strani Evropske unije. Izražena stališča in mnenja so izključno stališča avtorjev in ne odražajo nujno stališč Evropske unije ali Evropske komisije.

Kontakt

Telefon: +386 2 80 51 420

Spletna stran: www.vrtec-slobistrica.si