



Romana Krmelj  
Osnovna šola  
Orehok Kranj

# Gibalna igra (Smrkci) v razredu

**Povzetek:** Otroci potrebujejo veliko gibanja. Mlajši učenci imajo krajšo pozornost in koncentracijo, pouk pa zahteva veliko sedenja, zato učenci večino časa preživijo v svojih klopeh. Hitro postanejo nemirni, zato je gibanje treba vključiti v različne dejavnosti vzgojno-izobraževalnega dela. Učitelj podaljšanega bivanja ima nekoliko bolj proste roke pri izbiri dejavnosti, saj ga učni načrt ne zavezuje. V času podaljšanega bivanja lahko učencem omogoči različne gibalne dejavnosti. Če je gibanje povezano z zgodbo, je otrokom toliko bolj zanimivo in dejavnosti opravljajo z večjo motivacijo. V prispevku predstavljam primer dejavnosti pri pouku ali v podaljšanem bivanju, pri kateri se otroci preko zgodbe gibajo, učijo, pokažejo svojo ustvarjalnost in se sprostijo. **Ključne besede:** podaljšano bivanje, motivacija, gibalna igra. **The moving game (smurfs) in class. Abstract:** Children need a lot of movement. Younger students can concentrate for a shorter time on one hand but on the other hand they are expected to sit a lot during instruction. They soon become restless and that is why one has to include movement in their activities. When it comes to activities, the after school care class teachers are more autonomous as class teachers as they don't have to follow the curriculum as closely. They can offer different activities involving movement. On condition it is connected to a certain story, the children find it interesting and motivating. The article focuses on the activity where the after school care class students use a story to move, teach, show their creativity and relax. **Key words:** after school care class, motivation, the moving game

## Uvod

Na Osnovni šoli Orehek Kranj večina otrok prvega VIO (pa tudi 4. in 5. razreda) po rednem dopoldanskem pouku ostane v oddelku podaljšanega bivanja. Ker so po dopoldanskih učno-vzgojnih obveznostih nekateri učenci utrujeni in naveličani vodenega dela, je v času podaljšanega bivanja toliko težje vzdrževati disciplino. Zato je treba otrokom pripraviti zanimive dejavnosti, pri katerih bodo še vedno opravili svoje naloge, se gibalni, učili in se hkrati zabavali.

## Potek dejavnosti

Čas v podaljšanem bivanju se običajno začne s sprostitveno dejavnostjo. Otroke po navadi odpeljemo na igrišče, kjer se igrajo na igralih in v peskovniku ter razne športne igre po želji. Čas je namenjen sprostitvi in širjenju socialnih stikov. Nato sledi kosilo, po njem kratka pravljica za umiritev ter samostojno učenje (pisanje doma-

če naloge, branje, učenje ...). Po domači nalogi učenci odhajajo na interesne dejavnosti oz. učitelj otrokom pripravi dejavnosti, ki jih izbirajo po želji (likovno ustvarjanje, šport, glasba, branje ali pisanje pravljič ...). Ta čas je namenjen tudi urejanju peresnic in razreda.

## Igra Smrkci

V šolskem letu 2011/2012 sem poučevala v kombiniranem oddelku podaljšanega bivanja 1. in 2. razreda. V skupini sem dejavnosti ustvarjalnega prostega časa izpeljala na otrokom prijazen način, preko gibanja in zgodbe. Ker so bili tisti čas najbolj aktualni Smrkci (napisane so bile zgodbe, na televiziji so se vrtele risanke, našli smo jih v reklamah, kupili smo lahko igrače v njihovih podobah ...), je bila to zlata nit za preplet te zgodbe v naloge v razredu.

Igra ni odvisna od števila igralcev, lahko se jo igra samo nekaj otrok ali celotna skupina. Učitelj je pripovedovalec, otroci pa so »Smrkci«. Učitelj

otroke popelje v deželo »Smrkarijo«. Tu mora uporabiti svoje pripovedovalske zmožnosti in domišljijo. Otrokom, Smrkcem, naroča, kako se ti v deželi gibajo in katere naloge opravljajo. Primer dejavnosti:

- Smrkci poskakujejo čez luže,
- lazijo kot kače,
- skačejo po eni nogi,
- ko se srečajo, se pozdravijo in si podajo roko/se objamejo,
- se združijo v skupine po dva/tri,
- sklenejo krog in plešejo,
- spijo in pri tem glasno smrčijo ...



Po navadi v zgodbah nastopajo tudi negativne osebe. Smrkcem preti nevarnost, strašni Gargamel, s katerim lahko popestrimo samo dogajanje in pripovedovanje. Npr. Gargamel »ugrabi« vsakega, ki se ne ravna po navodilu:

- se s konico prsta ne drži nečesa rdečega/zelenega/modrega,
- se z dvema prstoma ne drži nečesa okroglega/kvadratnega/trikotnega,
- se s celo dlanjo ne drži nečesa kovinskega/lesenega/plastičnega,
- se z desno roko ne drži nečesa hladnega/trdega/mehkega/bleščečega,
- ne sedi na svojem mestu za mizo,
- ne sedi na mizi in nima nog dvignjenih visoko v zrak,
- se ne drži za nos,
- ne obstane povsem pri miru,
- nima pospravljenih svojih miz,
- ne poišče treh papirčkov in jih ne vrže v smeti,
- ne stoji tiho v koloni,
- povsem tiho ne opravlja naloge ...



Dejavnosti si lahko pripovedovalec izmišljuje po želji: glede na učno snov, ki jo obravnavajo pri pouku (barve, števila, material ...), glede na naloge, ki jih morajo otroci opraviti v razredu (pospravljanje, urejanje peresnic ...), ne smemo pozabiti na gibanje in na zabavne ter smešne naloge.



Pomembno je, da učitelj zgodbo pripoveduje na dramatičen način (npr. strašni Gargamel že gleda skozi okno razreda in si izbira Smrkca ...) in vmes

zaigra ključne trenutke (z izrazom, udarcem, hrupom ...). Igra se lahko igra tudi na izpadanje. Kogar Gargamel »ugrabi« (kdor ne izpolni ukaza), se usede pred tablo (ali določimo drug kotiček) in počaka, da mu pripovedovalec, učitelj, dovoli ponovni vstop v igro (npr. Gargamel je bil nepreviden in je pustil odprto okno stanovanja, zato so ujeti Smrkci izkoristili priložnost in mu pobegnili). Pri igri mora učitelj spodbujati sodelovanje in pomoč med učenci tako, da se pri nalogah učenci sami popravljajo, si pomagajo in ponudijo rešitev, če je nek učenec ne najde sam.



## Zaključek

Učenci so pri igri utrjevali učne vsebine 1. in 2. razreda, se gibali, zabavali ter sprostiti. Prav zanimivo je bilo opazovati njihovo ustvarjalnost pri opravljanju določenih nalog, pa tudi motivacija za pospravljanje razreda in opravljanje drugih, za otroke manj atraktivnih nalog, je bila višja kot običajno. Da je ta igra zanimiva, so mi potrdili otroci sami, ker so me vsakodnevno prosili zanjo. Seveda pa lahko vsak učitelj prilagodi zgodbo trenutni aktualni risanki, pravljici ali si nastopajoče osebe izmisli skupaj z učenci. ■

