

Naslov članka/Article:

## Vključevanje igre v zgodnje učenje angleščine Incorporating Play into Early Learning of English

Avtor/Author:

Špela Bogataj

DOI:

CC licenca



Priznanje avtorstva-Nekomercialno-Brez predelav



### Razredni pouk št. 2/2019, letnik 21

ISSN 1408-7820

Izdal in založil: Zavod Republike Slovenije za šolstvo  
Kraj in leto izdaje: Ljubljana, 2019

Spletna stran revije:

<https://www.zrss.si/strokovne-revije/razredni-pouk/>



 **Špela Bogataj,**  
OŠ Cvetka Golarja Žiri

# Vključevanje igre v zgodnje učenje angleščine

---

**IZVLEČEK:** V prispevku so predstavljene različne igre, s katerimi učence učinkovito spodbujamo k uresničevanju različnih ciljev iz učnega načrta za tuji jezik v 2. in 3. razredu osnovne šole. Najprej so na kratko opisane značilnosti igre s poudarkom na didaktičnih igrah pri pouku tujega jezika. V nadaljevanju so podrobneje opisane različne namizne igre, ki učence na zanimiv način motivirajo za učenje na različnih področjih tujega jezika.

**Ključne besede:** didaktična igra, branje, poslušanje, govorjenje, pisno sporočanje

---

## Incorporating Play into Early Learning of English

**Abstract:** The article presents different games with which pupils are effectively encouraged to achieve various goals from the Foreign Language Curriculum in the 2nd and 3rd grade of primary school. It begins by briefly describing the characteristics of play with emphasis on didactic games during foreign language lessons. It continues with a more thorough description of different board games, which motivate pupils to learn different elements of a foreign language in interesting ways.

**Keywords:** didactic game, reading, listening, speaking, written communication

---

## Uvod

V predšolskem obdobju se otroci zelo veliko igrajo. Skoraj ne mine dan brez igre. Menim, da bi se morali otroci veliko igrati tudi, ko sedejo v šolske klopi. Dnevno opazujem otroke, v šoli in doma, in vidim, kako veseli in sproščeni so, kadar se igrajo. Igra ima v sebi nekaj čarobnega, vsi se radi igramo, zato se mi zdi nujno, da igro pogosto vključujem v pouk angleščine na razredni stopnji.

»Igra je spontana, navadno otroška dejavnost, ki jo opazimo tudi pri odraslih. Odrasli se pravilom igrajo manj pogosto kot otroci – sami pravijo, da nimajo časa! Pogosto je igra skupinska, za razvedrilo in zabavo; lahko pa gre za tudi gibalno-športno dejavnost, organizirano po določenih pravilih. Igra je spontana, povezana z nepričakovanim in ne vzročnim delovanjem. Izvaja se zaradi nje same, je notranje motivirana, svobodna, odprta ter za izvajalca prijetna.« (Bergant, 2011, str. 2).

Igra pri pouku tujega jezika se razlikuje od igre v prostem času. Učitelj je tisti, ki zelo vpliva na učinkovitost igre pri pouku, s tem ko po potrebi zmanjšuje ali povečuje težavnost igre. Prav tako učitelj otroke vodi in usmerja, in sicer to dela skrivoma in po tiho, indirektno ter otroku nevidno. Pri pouku lahko igro uporabljamo kadarkoli, kot uvodno motivacijo, v osrednjem delu, na koncu ure, lahko jo uporabimo za obravnavo nove snovi, ponavljanje in utrjevanje. Prav tako lahko igro uporabljamo z različnimi

starostnimi skupinami, saj se vsi radi igramo in učenje je s pomočjo igre zabavnejše in enostavnejše (Pižorn, 2011).

Pri uporabi iger pri pouku tujega jezika sledimo trem korakom. Najprej učence razdelimo v skupine. Nato otrokom podamo navodila za igranje in pripomočke za igro. Če so navodila za igro kompleksna, lahko navodila podamo v maternem jeziku, saj so pravilno razumljena navodila predpogoj za kakovostno igro. Igro tudi demonstriramo. Sledi samostojna igra otrok. Učitelj opazuje, nadzira, usmerja delo otrok, če je to potrebno (Pižorn, 2011).

## Primeri didaktičnih iger

V nadaljevanju je predstavljenih nekaj didaktičnih iger, ki sem jih preizkusila v praksi. Učenci z uporabo iger razvijajo potrebne spretnosti in zmožnosti poskusov tvorbe s poudarkom na branju in bralnem razumevanju. V znane in zelo popularne družabne igre s kockami in kartami (remi, črni peter, zaspanec, igra s kocko primi se za nos) sem dodala nove elemente. Če je bilo treba sem priredila pravila ter tako družabne igre spremenila v didaktične igre, primerne za uporabo pri pouku angleščine v 3. razredu. Vsako od opisanih iger je možno tudi prilagoditi, povečati oziroma zmanjšati zahtevnost tako, da igre omogočajo diferenciacijo in uporabo pri različnih temah.

## Iskanje zaklada

**Material za igro:** igralna plošča, figurice, kocka, kartice z nalogami.

Število igralcev: 2-4.

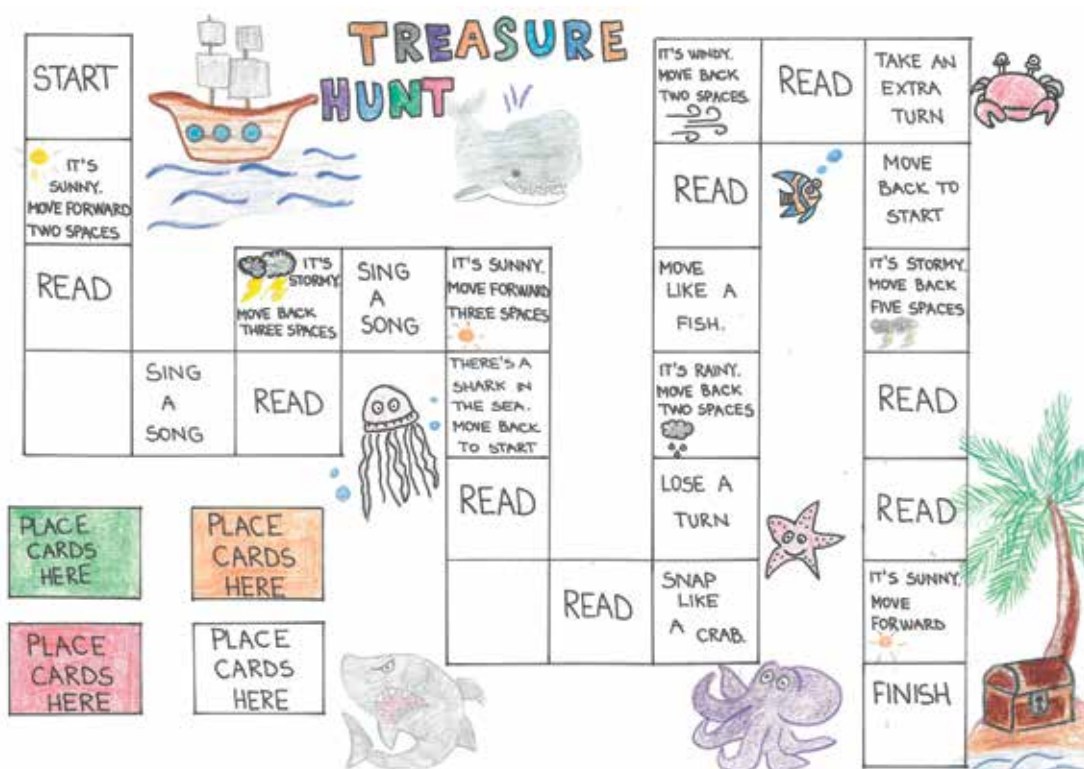
**Cilj igre:**

Učenci:

- razvijajo tehniko branja in razumevanje prebranega,
- razumejo in upoštevajo navodila igre (jezik razreda, razumevanje glavnih idej),
- se navajajo na poslušanje in spremljanje branja sošolcev ter presojanje (vrstniško vrednotenje),
- razumejo pogosto rabljeno besedišče (na izbrano temo),
- razvijajo spretnosti izgovarjave, intonacije in ritma tujega jezika,
- se besedno odzivajo na prebrano,
- se odzivajo v spontanem sporazumevanju v tujem jeziku (Učni načrt, 2013).

**Navodila za igro:**

Učenci najprej pripravijo igralno ploščo, figurice in kocko. Figurice postavijo na polje z napisom START. Kartice z nalogami razporedijo na ustrezna mesta



Slika 1: Igra treasure hunt.

igralne plošče (rdeče kartice dajo na rdečo polje, zelene kartice na zeleno polje, oranžne na oranžno polje in bele kartice na belo polje igralne plošče). Pri igri uporabijo kartice štirih različnih barv: zelene kartice z najlažjimi nalogami, oranžne kartice s srednje težkimi nalogami, rdeče kartice z najtežjimi nalogami in bele kartice z vprašanji oziroma ugankami. Ko je igralna plošča pripravljena, lahko začnejo z igro. Igro prične učenec, ki vrže največ pik na kocki. Igra poteka v smeri urnega kazalca.

Če se učenec premakne na polje, kjer je že kdo od soigralcev, ga zbije s polja in pošlje na začetek, sam pa nadaljuje pot. Če se učenec premakne na polje z vremenskim simbolom, se premakne naprej ali nazaj, odvisno od simbola (prebere besedilo napisano na polju igralne plošče). Če se učenec premakne na polje z napisom READ, si izbere eno izmed kartic (glede na svoje sposobnosti in znanje) in jo na glas prebere. Izbira lahko med karticami treh težavnostnih stopenj. Na zelenih karticah so najlažje naloge, na oranžnih karticah srednje težke naloge in na rdečih karticah najtežje naloge. Na belih karticah so preproste uganke. Če učenec pride na polje z morskim psom, se vrne na začetno polje in še enkrat začne igro.

Do zaklada lahko pridejo samo s skupnimi močmi. Zaklad lahko odprejo, ko dobijo 5 žetonov. Žetone si prislužijo z reševanjem uganek na belih karticah. Učenci rešujejo glasbene uganke. Preberejo besedilo na kartici in poskušajo ugotoviti, za katero pesem gre. Pesem tudi zapojejo. Za vsako pravilno rešeno nalogo, dobijo žeton. Učenec, ki pride do cilja, lahko takrat, ko je na vrsti, rešuje uganke. Ta zadnja naloga je skupinska, pri reševanju te naloge sodelujejo vsi. Zaklad osvojijo, ko imajo 5 žetonov in vsi pridejo na zadnje polje didaktične igre.

#### Dodatne ideje:

- Skupina, ki konča z igro, dobi zemljevid, na katerem je označeno, kje se skriva zaklad. Zaklad je skrit v razredu ali na šolskem igrišču.
- Ko končajo z igro, dobijo napisana navodila, kje se skriva zaklad. Berejo navodila in iščejo »pravi zaklad«.
- Učenci sami napišejo besede oziroma povedi na kartice.
- Namesto besedila na karticah učenci berejo knjige. Ko učenec pride na polje z napisom READ, si sam izbere knjigo (knjige so različnih težavnostnih stopenj) in glasno prebere nekaj povedi.
- Na belih karticah so napisane povedi iz knjig, ki so jih učenci prebrali pri pouku angleščine. Ugotoviti morajo naslov knjige, iz katere je besedilo na beli kartici.

- Za figurice lahko uporabimo katerokoli figurico za igro ali pa kakšen manjši predmet ali jih izdelamo sami in na hrbtno strani figuric napišemo angleška imena. Učenci figurice z imeni brez težav ločijo med seboj in vadijo tudi branje angleških imen.
- Namesto kocke s pikami za igro uporabimo kocko z angleškimi besedami za barve. Kocko lahko izdelamo sami. Na majhno leseno kocko nalepimo lističe z angleškimi besedami za števila ali števila napišemo na kocko.



Slika 2: Kartice.

## Igra s kartami vojna

**Material za igro:** igralne karte za igro remi (na igralnih kartah so zapisane angleške besede oziroma povedi). Predlogo za izdelavo kart sem našla na internetni strani <https://www.themeasuredmom.com>.

Število igralcev: 2.

#### **Cilj igre:**

Učenci:

- razvijajo tehniko branja (glasno berejo besede, enostavne povedi),
- razumejo in upoštevajo navodila igre,
- se navajajo na poslušanje in spremljanje branja sošolcev ter presojanje (vrstniško vrednotenje),
- razumejo besedišče z obravnavanih vsebinskih področij,
- se preizkušajo v spontanem sporazumevanju v tujem jeziku,
- uporabljajo tuji jezik v novih okoliščinah in okolju (Učni načrt, 2013).

#### **Navodila za igro:**

Učenci igrajo v paru. Učenca pomešata karte in jih pravično razdelita. Svojih kart ne pogledata, ampak uredita v kupček z licem navzdol. Vsak obrne zgornjo karto iz svojega kupčka in prebere angleško besedo oziroma poved zapisano na karti. Tisti, ki ima karto večje vrednosti (npr. karta z motivom kralja je vredna več kot dama), pobere obe karti. Igralec, ki ima karto večje vrednosti, obe karti pobere samo v primeru, da besedo oziroma poved, zapisano na karti, tudi prebere. V primeru, da učenec, ki ima karto večje vrednosti, besede



Slika 3: Igra s kartami vojna.

oziroma povedi ne zna prebrati, karti pobere nasprotnik, ampak samo v primeru da besedo oziroma poved tudi pravilno prebere. Kadar odkrijeta dve enakovredni karti, karti pobere učenec, ki besedo oziroma poved tudi prebere. Če oba učenca angleško besedo oziroma poved zapisano na kartici prebereta pravilno, karti ostaneta na mizi. Tisti, ki zmagava v naslednjem krogu, sme pobrati tudi spodnji karti. Igra traja, dokler eden od tekmovalcev drugemu ne pobere vseh kart.

Ideje za dodatne dejavnosti:

- Različni kompleti kart. Učenci sami izberejo, kateri komplet kart bodo uporabili.
- Učenci sami izdelajo karte za igro. Na že pripravljene karte zapišejo besede oziroma povedi.
- Namesto predloge za karte z interneta uporabimo komplet kart za igro remi (uporabimo stare karte ali kupimo nove) in na te karte zapišemo besede oziroma povedi. Za izdelavo takega kompleta kart porabimo manj časa, kot če komplet kart za igro izdelamo sami.
- Katerokoli igro s kartami, ki je otrokom všeč, lahko uporabimo kot pripomoček za poučevanje angleščine (npr. karte za igro ena). Na karte za igro enka napišemo besede ali povedi. Učenci igrajo igro in med igro berejo besede (povedi) zapisane na kartah. Pri branju besed si lahko pomagajo. Zmagata tisti, ki ostane brez kart in besedo (poved) na zadnji karti tudi sam prebere. Če besede (povedi) ne prebere, zadnje karte ne more položiti na kupček kart in tako zaključiti igre. Poleg tega, če ne zna prebrati besede (povedi) na zadnji karti, ki jo ima v roki, mora vzeti še eno dodatno karto.

## Igra s kartami črni Peter

**Material za igro:** karte za igro črni Peter.

Število igralcev: 2-4.

**Cilj igre:**

Učenci:

- razvijajo tehniko branja (glasno berejo besede, enostavne povedi) in razumevanje prebranega,

- razumejo in upoštevajo navodila igre,
- se navajajo na poslušanje in spremljanje branja sošolcev ter presojanje (vrstniško vrednotenje),
- se nebesedno in besedno odzivajo,
- razumejo pogosto rabljeno besedišče v skladu s predlaganimi vsebinami,
- razvijajo spretnosti izgovarjave, intonacije in ritma tujega jezika,
- se odzivajo v spontanem sporazumevanju v tujem jeziku (Učni načrt, 2013).

**Navodila za igro:**

Komplet tvorijo pari in ena osamljena karta, ta karta je črni Peter. Kdor ima na koncu v roki to karto, izgubi. Pri tej igri uporabljamo različne komplete kart.

En komplet kart vsebuje pare sestavljene iz besede (a cat) in sličice (slika mucka).

Drugi komplet kart sestavljajo pari rim (a hat, a cat).

Tretji komplet kart sestavljajo pari kart z vprašanjem (What's your name?) in odgovorom (My name is Jane).

Pri četrti različici igre učenci sestavljajo povedi, del povedi na eni karti (My name is) in nadaljevanje na drugi (Jane).

Pred začetkom igre učenci karte pomešajo in nato razdelijo. Učenci pogledajo svoje karte. Kdor ima par, ga položi predse (prebere besedo oziroma poved). Nato se igra začne. Učenci vlečejo karte en od drugega. Vsakič ko učenec povleče novo karto, prebere besedo oziroma poved zapisano na karti. Če ne zna prebrati, za pomoč prosi sošolce ali učiteljico. Kdor sestavi nov par, ga odloži predse, prebere besedo oziroma poved. Par kart sme na mizo odložiti samo v primeru, da besedo tudi prebere. Če besede ne zna prebrati, mu lahko pomagajo sošolci ali učiteljica. Igra se konča, ko na mizi ležijo vsi pari. Poraženec je tisti, ki ima v rokah karto s črnim Petrom.

Dodatne možnosti za uporabo kart:

- Igra se lahko igra tudi kot spomin. Učenci v tem primeru karte položijo na mizo in iščejo pare.
- Učenci lahko tudi sami izdelajo karte za igro črni Peter in vadijo pisanje.
- Težavnost igre povečamo s tem, da v igro dodamo več kart.
- Karte za igro črni Peter lahko uporabimo tudi za delitev otrok v pare. Kadar je v razredu neparno število otrok, nekdo dobi karto s črnim Petrom. Otrok, ki dobi to karto, sam izbere par otrok, s katerim bo sodeloval.





Slika 4: Igra s kartami črni Peter.

## Igra s kocko primi se za nos

**Material za igro:** kocka in list z navodili.

Število igralcev: 2-4.

### Cilj igre:

Učenci:

- razvijajo tehniko branja (glasno berejo besede, enostavne povedi),
- razumejo pogosto rabljeno besedišče v skladu s predlaganimi vsebinami,
- razumejo in upoštevajo navodila igre,
- se navajajo na poslušanje in spremljanje branja sošolcev ter presojanje (vrstniško vrednotenje),
- razvijajo spretnosti izgovarjave, intonacije in ritma tujega jezika,
- se nebesedno odzivajo na prebrano,
- se preizkušajo v spontanem sporazumevanju v tujem jeziku (Učni načrt, 2013).

### Navodila za igro:

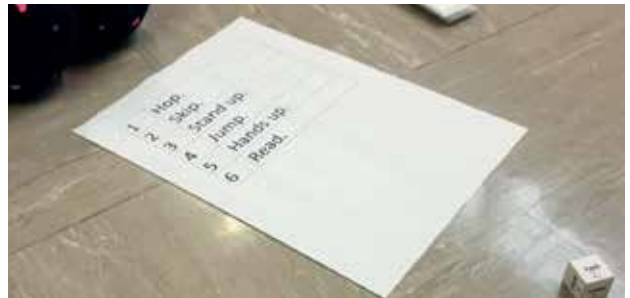
Učenec vrže kocko. Ko kocka pade, se morajo učenci, kar se da hitro odzvati na prej dogovorjene načine. (1 – Turn around. 2 – Touch your nose. 3 – Cross your legs. 4 – Stand up. 5 – Clap your hands. 6 – Read.). Njihov odziv je odvisen od števila pik na kocki.

Kadar vržejo šest pik na kocki, učenec, ki najhitreje vzame listek, prebere besedo. Če učenec besedo pravilno prebere, lahko obdrži kartico z besedo. Zmaga učenec, ki zbere največ kartic z besedami.

### Dodatne možnosti za igranje igre:

- Dejavnost lahko izvaja cel razred istočasno ali poteka v manjših skupinah.

- Za frontalno izvedbo dejavnosti uporabimo veliko kocko, za skupinsko delo manjšo kocko.
- Pri igri lahko uporabimo različne kocke, kocke z različnim številom polj.
- Naloge, ki jih morajo izvesti otroci, so lahko enostavne (npr. Jump) ali sestavljene (Stand up and jump.).
- Ko učenci znajo pisati, lahko sami napišejo navodila za igro.
- Navodila za igro so razporejena po različnih mestih v razredu. Učenci morajo pred začetkom igre najprej poiskati lističe z navodili. Navodila preberejo, jih izvedejo in sami določijo vrstni red nalog in nato začnejo z igranjem igre.



Slika 5: Igra s kocko primi se za nos.

## Igra s kartami zaspanec

**Material za igro:** karte.

Število igralcev: 2-4.

### Cilj igre:

Učenci:

- razvijajo tehniko branja (glasno berejo besede, enostavne povedi),
- razumejo in upoštevajo navodila igre,
- se navajajo na poslušanje in spremljanje branja sošolcev ter presojanje (vrstniško vrednotenje),
- se nebesedno in besedno odzivajo,
- razumejo pogosto rabljeno besedišče v skladu z izbranimi vsebinami,
- razvijajo spretnosti izgovarjave, intonacije in ritma tujega jezika,
- se besedno odzivajo na slišano ali prebrano,
- se odzivajo v spontanem sporazumevanju v tujem jeziku (Učni načrt, 2013).

## Navodila za igro:

Učenci pomešajo karte in vse karte razdelijo. Cilj igre je zbrati štiri enakovredne karte, in sicer štiri karte z besedami, ki se rimajo (npr. bat, hat, cat, mat). Igre ne uporabljamo samo za branje besed, ki se rimajo, ampak tudi pri drugih temah in učenci morajo ravno tako zbrati 4 enakovredne karte (npr. 4 barve, 4 vozila, 4 družinske člane, 4 živali ...). Ko dobro berejo besede, dodam nove karte, in sicer karte s povedmi. Pri izbiri tem za pouk angleščine v prvem triletju si pomagam z učnimi načrti drugih predmetov. Največ vsebin črparam iz učnega načrta za spoznavanje okolja. Sledijo vsebine matematike, slovenščine, glasbene umetnosti, športa. Včasih tudi kaj ustvarimo in takrat izhajam iz vsebin učnega načrta za likovno umetnost. Učenci morajo zbrati 4 karte, ki tvorijo smiselno celoto (npr. My name is Simon. I am eight years old. I live in London. I can ski.). Učenci se sami dogovorijo, kdo bo začel igro. Učenec, ki igro začne, pogleda svoje karte in eno karto poda levemu sosedu. Ko karto poda svojemu levemu sosedu, prebere besedo oziroma poved, zapisano na karti. Če besede oziroma povedi ne zna prebrati, lahko koga prosi za pomoč (sošolca ali učiteljico). Sošolec oziroma sošolka karto vzame in na enak način nadaljuje igro. Kdor prvi zbere štiri enakovredne karte, jih neopazno položi na mizo in se prime za nos. Karte lahko položi kadarkoli, tudi takrat ko ni na vrsti. Tudi drugi igralci se morajo dotakniti nosu. Kdor to naredi zadnji, je »zaspanec« in to igro izgubi. Nato lahko igro igrajo še enkrat.

### Dodatne možnosti za uporabo kart:

- Kartice za igro zaspanček je možno uporabiti tudi za igro spomin, le da pri tej različici igre spomin učenci ne iščejo dveh enakih kart, ampak iščejo 4 enakovredne karte (npr. 4 števila, 4 barve, 4 vozila ...).
- Kartice lahko uporabimo tudi za razdelitev učencev v skupine. Vsak učenec dobi karto, prebere besedo oziroma poved zapisano na karti, nato se sprehodi po razredu in poišče svojo skupino. Skupino tvorijo učenci, ki imajo štiri enakovredne karte (npr. 4 vozila, 4 barve ...).
- Prav tako lahko kartice uporabimo za različne dejavnosti v krogu ali gibalne dejavnosti v razredu. Npr. vsak učenec dobi eno karto, ko rečem npr. animals, vsi, ki imajo sliko živali, vstanejo in zamenjajo mesto.

## Sklep

Pri pouku tujega jezika se trudim uporabljati čim več iger, saj so učenci pri igranju iger aktivni, učijo se na nezaveden način in pri tem uživajo, na njim zanimiv način uporabijo svoje znanje, si medsebojno pomagajo ter se tako učijo od sošolcev. Poleg tega lahko s pomočjo didaktičnih iger hitreje preverim, koliko učenci res znajo.

Kadar učenci v skupinah igrajo igre, jih opazujem, hodim od skupine do skupine in dobim vpogled, koliko znajo, kaj jim še ne gre in v čem so dobri. Uporaba didaktične igre pri poučevanju mi kot učiteljici omogoča, da dobim celovitejšo informacijo o njihovem znanju, kot pri frontalno vodenem pouku. Tudi učenci, kadar delajo v skupini, dobijo boljšo povratno informacijo o svojem znanju in o tem, kako ga lahko še izboljšajo. Igre so zasnovane tako, da lahko učenec napreduje le v primeru, ko pokaže znanje (npr. glasno bere besede, enostavne povedi in kratka preprosta besedila v ciljnem jeziku; razume posamezne besede, fraze, preproste povedi v ciljnem jeziku). Kadar ima učenec težave pri igri, bodisi da ne zna prebrati besede oziroma povedi, lahko za pomoč prosi učitelja ali sošolca. Igre so namenjene uresničevanju učnih ciljev in učencem omogočajo različne načine učenja tujega jezika ter spremljanja lastnega napredka. Veliko iger za uporabo pri pouku najdem na različnih spletnih straneh. Nekaj jih izdelam sama in jih prilagodim potrebam svojega poučevanja in potrebam otrok. Igre uporabljamo, ker so zabavne, ker se otroci radi igrajo in predvsem zato, ker z uporabo iger na zanimiv način dosežem cilje iz učnega načrta. Uporabo iger pri pouku angleščine na razredni stopnji zelo priporočam. Za pripravo nove igre ali za prilagoditev že obstoječega pripomočka oziroma gradiva, je potrebno le nekaj dobre volje in domišljije.

### **Viri in literatura:**

Allue, J. M. (2004). *Velika knjiga iger*. Radovljica: Didakta.

Bregant, T. (b. d.). *Pomen igre za otrokov razvoj*. Pridobljeno 15. 9. 2018 s <http://www.zdaj.net/assets/Gradiva/Gradivo-za-starse-Nasveti-in-pogovori-o-dojencku/Pomen-igre-za-otrokov-razvoj-za-starse.pdf>.

De Costa, B. (2014). *Igre za majhne in velike*. Ljubljana: Tehniška založba Slovenije.

Kavčič, R. A. (2005). *Učenje z gibanjem pri matematiki*. Ljubljana: Bravo

Kessel, M., Frorath, G., Fuchs, B., Diem, W. (2009). *Otroške in družinske igre*. Ljubljana: Tehniška založba Slovenije.

Mrak Merhar, I., Umek, L., Jemec, J., Repnik, P. (2013). *Didaktične igre in druge metode dela*. Ljubljana: Salve.

Otrin, G. (2008). *Igra je zakon! 226 iger za otroke, mlade in skupine*. Ljubljana: Salve.

Pižorn, K. (b. d.). *Igra pri pouku tujih jezikov na zgodnji stopnji*. Pridobljeno 15. 9. 2018 s [https://www.zrss.si/projektiess/skladisce/sporzumevanje\\_v\\_tujih\\_jezikih/tuj-jezik-v-prvemtriletju/Strokovni%C4%8Dlanki%20in%20prevodi/igra\\_pri\\_pouku%20tujega%20jezika-pizorn.pdf](https://www.zrss.si/projektiess/skladisce/sporzumevanje_v_tujih_jezikih/tuj-jezik-v-prvemtriletju/Strokovni%C4%8Dlanki%20in%20prevodi/igra_pri_pouku%20tujega%20jezika-pizorn.pdf).

*The measured mom. Tools for teching* (b. d.). Pridobljeno 20. 11. 2017 s <https://www.themeasuredmom.com>.

*Učni načrt*. (2013). Program osnovna šola. Tuji jezik v 2. in 3. razredu. Članice delovne skupine za pripravo učnega načrta: Pevec Semec, K. (ur.) in drugi. [Elektronski vir]. Pridobljeno 15. 9. 2018 s [http://www.mizs.gov.si/fileadmin/mizs.gov.si/pageuploads/podrocje/os/prenovljeni\\_UN/UN\\_TJ\\_2\\_in\\_3\\_razred\\_OS.pdf](http://www.mizs.gov.si/fileadmin/mizs.gov.si/pageuploads/podrocje/os/prenovljeni_UN/UN_TJ_2_in_3_razred_OS.pdf).

Zorec, D. (2014). *Igre mojega otroštva*. Grosuplje: Knjigca, založništvo in izobraževanje.