

SLIKA JEZIKA

**Priročnik k slikovnemu gradivu za
poučevanje slovenščine kot drugega/tujega
jezika**

Univerza v Ljubljani



SLIKA JEZIKA

Slikovno gradivo za poučevanje slovenščine kot drugega/tujega jezika

Slikovno gradivo je nastalo v okviru projekta Evropskega socialnega sklada EU in Ministrstva za šolstvo in šport RS Uspešno vključevanje otrok, učencev in dijakov migrantov v vzgojo in izobraževanje, ki ga izvaja Center za slovenščino kot drugi/tuji jezik pri Oddelku za slovenistiko Filozofske fakultete Univerze v Ljubljani.

Vodja projekta:	Mihaela Knez
Avtorji:	Mihaela Knez, Matej Klemen, Damjana Kern, Tjaša Alič, Katja Kralj, Andreja Markovič, Staša Pisek, Mojca Stritar
Uredili:	Matej Klemen, Damjana Kern, Mihaela Knez
Ilustrirala:	Sonja Makuc
Oblikovala:	Nina Urh
Založila:	Znanstvena založba Filozofske fakultete Univerze v Ljubljani
Izdal:	Center za slovenščino kot drugi/tuji jezik pri Oddelku za slovenistiko Filozofske fakultete Univerze v Ljubljani www.ff.uni-lj.si/center-slo
Za založbo:	red. prof. dr. Valentin Bucik, dekan Filozofske fakultete
Tisk:	Birografika Bori, d. o. o.

Ljubljana, 2010

Prvi natis

Naklada: 100 izvodov

Gradivo je brezplačno.

© Univerza v Ljubljani, Filozofska fakulteta, 2010.
Vse pravice pridržane.

UVOD

Slikovno gradivo *Slika jezika* je didaktični pripomoček v obliki kartic, ki omogoča sproščeno učenje besedišča in jezikovnih vzorcev pri pouku slovenščine kot drugega/tujega jezika.

Obsega 1882 besednih in slikovnih kartic, ki so razporejene v 14 tematskih sklopov: *barve in lastnosti, črke in številke, družina, glagoli, hrana, mesto in promet, narava, oblačila, poklici, prosti čas, stanovanje, šola, telo in zdravje, živali in njihova bivališča*, tem pa so dodani še 4 sklopi, ki ponazarjajo izbrane slovnične vsebine: *dovršne in nedovršne glagole, predloge, primerjanje, spreganje*. Posamezen sklop zajema poimenovanja osnovnih pojmov izbranega tematskega področja.

Slikovno gradivo je namenjeno za delo v razredu, kjer dejavnosti moderira učitelj, učeči se pa imajo pri tem dejavno vlogo. Uporabno je še zlasti takrat, kadar učitelj in učeči se nimata stičnega jezika. Tako realnost, prikazana na slikovnih karticah, omogoči oz. olajša začetno učenje jezika. Kartice so dobrodošla pomoč pri vseh učencih začetnikih, saj dejavnosti z njimi dinamično dopolnjujejo pouk in ponujajo veliko možnosti za učenje in utrjevanje že usvojenega jezikovnega znanja.

Priročnik ob slikovnem gradivu predstavlja nekaj predlogov za dejavnosti oz. igre, ki jih izvedemo s karticami in še nekaterimi pripomočki ter jih lahko uporabimo pri skoraj vseh tematskih sklopih. Učitelji pa naj navedenim dodajo še druge. Sklopi kartic, ki pokrivajo slovnične vsebine, so namenjeni ponazarjanju in utrjevanju slovničnih vzorcev, zato jih ne moremo vedno uporabiti pri vseh opisanih dejavnostih.

Igre so namenjene razvijanju receptivne in produktivne jezikovne zmožnosti. Učitelj naj učeče se spodbuja, da bodo pri igrah čim bolj jezikovno dejavni. Smiselno je, da slikovno gradivo izkoristi tudi kot izhodišče za govorjenje. Učitelj naj pri obravnavi posameznega tematskega sklopa glede na potrebe, zmožnosti, starost, interese ... učečih se izbere le nekaj iger. Pri neopisemenjenih učečih se naj uporablja le slikovne kartice in igre ustrezno priredi.

Opis posamezne igre sestavljajo: ime, priporočeno število igralcev, seznam potrebščin, navodila za organizacijo prostora in izvedbo igre, ob koncu pa so dodana še opozorila ali navodila za variante igre. Število igralcev je priporočeno, kar pomeni, da bomo igro najučinkoviteje izvedli ob takem številu. Igre je mogoče izvesti tudi z večjim številom igralcev ali celo samo z enim igralcem, pri čemer mora pri nekaterih igrah vlogo soigralca prevzeti učitelj. Priporočamo, da si igralci pred začetkom igre slikovne kartice ogledajo in pred pravo igro izvedejo nekaj poskusov. Tako bodo zadrege pri igranju manjše, saj bodo tematiko, besedišče in pravila igre poznali ter z njo dosegli tudi večji jezikovni učinek.

IGRE

POLAGANJE KARTIC

Število igralcev: 2–8

Potrebujemo: slikovne in besedne kartice

1. Igralci sedijo v krogu za mizo.
2. Učitelj polaga slikovne kartice na mizo eno za drugo in ob tem pove, kaj je na sliki, npr. *To je jabolko*. Igralci ponavljajo besede za njim.
3. Potem učitelj polaga še besedne kartice in prebere poimenovanje, npr. *Jabolko*. Igralci poiščejo ustrezno sliko, h kateri učitelj položi besedno kartico.
4. Igro lahko nadaljujemo z igro *Jemanje po nareku*.

JEMANJE PO NAREKU

Število igralcev: 2–8

Potrebujemo: slikovne kartice

1. Igralci sedijo v krogu za mizo.
2. Kartice razporedimo na sredino mize.
3. Igralci poimenujejo slike na karticah, npr. *To je jabolko*.
4. Učitelj pove, kdo naj vzame posamezno kartico, npr. *Tina vzame jabolko*.
5. Igralci po nareku jemljejo ustrezne kartice. Če imajo težave, jim pomaga učitelj.
6. Igra se konča, ko so pobrane vse kartice.
7. Ob koncu igre vsak igralec pove, katere kartice ima.
8. Igro lahko nadaljujemo z igro *Dvigovanje po nareku*.

DVIGOVANJE PO NAREKU

Število igralcev: 2–8

Potrebujemo: slikovne kartice

1. Igralci sedijo v krogu za mizo.
2. Vsak dobi enako število kartic.
3. Igralci kartice razporedijo pred seboj in poimenujejo slike na njih, npr. *To je jabolko*.
4. Učitelj kliče posamezna poimenovanja, npr. *Jabolko*., ali sprašuje, kdo ima posamezno kartico, npr. *Kdo ima jabolko?* Ko igralec zasliši besedo, ki je na eni od njegovih kartic, mora to kartico dvigniti in jo dati na sredino mize.
5. Igra se konča, ko so vse kartice na sredini mize.

POSLUŠAJ IN DVIGNI

Število igralcev: 2–8

Potrebujemo: slikovne in besedne kartice

1. Igralci sedijo v krogu za mizo.
2. Vsak dobi enako število naključno izbranih slikovnih in besednih kartic. Igralec ne sme imeti para slike in poimenovanja.
3. Igralci kartice razporedijo pred seboj in ugotovijo, katerih slikovnih kartic ne znajo poimenovati oz. katerih poimenovanj ne razumejo.
4. Dogovorijo se, kdo bo začel.
5. Igralec izbere eno izmed svojih kartic, in sicer tisto, na kateri je slika, ki je ne zna poimenovati, ali poimenovanje, ki ga ne razume.
6. Kartico dvigne in jo pokaže soigralcem. Pri slikovni kartici vpraša *Kaj je to?*, pri besedni pa prebere poimenovanje.
7. Soigralci morajo biti pozorni, ali imajo morda kartico, ki z dvignjeno tvori par. Tisti, ki jo ima, jo mora hitro dvigniti in poimenovati, npr. *Jabolko*. Kartici oba igralca položita nazaj.
8. Igro nadaljuje igralec, ki je dvignil par.
9. Ko igralci svoj komplet kartic brez težav poimenujejo, ga predajo sosedu na levi in igro ponovijo z novim kompletom.

PAPIGE

Število igralcev: 3–8

Potrebujemo: slikovne kartice, vrečka

1. Izbrane kartice enega ali več tematskih sklopov stresemo v vrečko.
2. Igralci sedijo v krogu.
3. Učitelj iz vrečke izvleče eno kartico, jo pokaže igralcem in glasno poimenuje sliko na njej, npr. *Jabolko*. Kartico da prvemu igralcu, ta ponovi poimenovanje in kartico da naprej sosedu.
4. Igralci si tako podajajo kartico in poimenujejo sliko.
5. V prvem krogu učitelj počaka, da kartica pride do zadnjega igralca, da se prepriča, da igralci besedo ustrezno izgovarjajo.
6. Ko vsi že poznajo poimenovanja, kartice začne dajati eno za drugo vedno hitreje.

STOP

Število igralcev: 3–8
Potrebujemo: slikovne in besedne kartice

1. Igralci sedijo v krogu.
2. Prvi igralec s kupčka vzame kartico.
3. Če zna sliko poimenovati ali če zapisano besedo razume, kartico poda naprej svojemu sosеду.
4. Če slike ne zna poimenovati ali če zapisane besede ne razume, zakliče *Stop*. in vpraša soigralce, npr. *Kaj je to?* ali *Kaj pomeni jabolko?*
5. Tako kartice potujejo v krogu. Vsakič, ko kdo od igralcev slike ne zna poimenovati ali zapisane besede ne razume, zakliče *Stop*. in vpraša soigralce, npr. *Kaj je to?* ali *Kaj pomeni jabolko?*
6. Igra se konča, ko kartice potujejo brez premora.
7. Dejavnost lahko izvedemo tudi tako, da potovanje kartic prekine učitelj, igralci pa morajo besedo na kartici, ki jo imajo v roki, uporabiti v svoji povedi.

TELEFONČEK

Število igralcev: 3–8
Potrebujemo: slikovne kartice, vrečka

1. Kartice stresemo v vrečko.
2. Igralci sedijo v vrsti.
3. Učitelj iz vrečke izvleče eno kartico, prvemu igralcu pokaže sliko in tiho pove besedo, npr. *Jabolko*.
4. Igralec to besedo na uho zašepeta sosеду, ta svojemu sosеду in tako naprej.
5. Zadnji igralec besedo glasno ponovi, učitelj pa pokaže kartico in skupaj z igralci preveri, ali je rezultat pravilen.
6. Igro lahko izvedemo tudi kot tekmovanje v dveh skupinah: učitelj prvima v skupini pokaže isto slikovno kartico, na znak oba igralca hkrati zašepetata besedo na uho sosеду in tako naprej. Zadnji igralec v vsaki skupini glasno pove besedo. Zmaga skupina, ki je hitrejša, oz. tista, ki pove pravilno rešitev.

PANTOMIMA

Število igralcev: 3–8
Potrebujemo: slikovne kartice, vrečka

1. Slikovne kartice damo v vrečko.
2. Igralci se dogovorijo, kdo bo začel.
3. Igralec izvleče eno slikovno kartico, ki je ne pokaže soigralcem. Soigralcem brez besed, samo z mimiko in kretnjami pokaže, kaj je na kartici.
4. Igralec, ki pravilno ugane, kaj kartica prikazuje, nadaljuje z igro.
5. Igra se konča, ko v vrečki zmanjka vseh slikovnih kartic.
6. Igro lahko izvedemo tudi kot tekmovanje v dveh skupinah: učitelj predstavnikoma skupine pokaže isto slikovno kartico, oba hkrati z mimiko in kretnjami svoji skupini kažeta, kaj je na kartici, zmaga skupina, ki prva pove iskano besedo.

ČRKE IN GLASOVI

Število igralcev: 2–8

Potrebujemo: slikovne kartice s črkami abecede in kartice drugih tematskih sklopov, vrečka

1. V vrečko damo kartice s črkami abecede. Druge pa pred začetkom igre igralci poimenujejo, npr. *To je jabolko.*, in jih razporedijo po mizi ali po prostoru.
2. Igralci stojijo v krogu.
3. Učitelj izvleče kartico s črko in igralci morajo hitro poiskati čim več kartic s slikami besed, ki imajo to črko na začetku ali kje drugje.
4. Zmagovalec je tisti, ki nabere največ kartic.

SPOMIN

Število igralcev: 2–8

Potrebujemo: slikovne in besedne kartice

1. Premešane kartice razporedimo po mizi tako, da slikovne kartice položimo na en del mize, besedne pa na drugega. Kartice so obrnjene s sliko oz. besedo navzdol.
2. Igralci se dogovorijo, kdo bo začel.
3. Igralec obrne slikovno kartico in jo poimenuje, obrne tudi besedno kartico in prebere, kaj piše na njej. Če se slika in poimenovanje ujemata, je našel par in lahko nadaljuje z iskanjem novih parov. Če ni našel para, kartici obrne in ju položi na isto mesto nazaj.
4. Igro nadaljuje naslednji igralec.
5. Igra se konča, ko so odkriti vsi pari. Zmaga igralec, ki je našel največ parov.
6. Ko igralci obrnejo slikovno kartico, lahko besedo na kartici uporabijo v povedi, npr. *Jem jabolko.*, lahko opišejo sliko na kartici, npr. *Jabolko je rdeče*, ali pa ob tem uporabijo že usvojene sporazumevalne vzorce, npr. *Rad imam jabolko. / Jabolka ne maram.*, *Všeč mi je knjiga. / Knjiga mi ni všeč*. Učitelj lahko postavlja vprašanja, npr. *A je to jabolko?*, igralci pa odgovarjajo *Ja./Ne.*, ali *A imaš rad jabolka?* ipd.

KVADRAT

Število igralcev: 2–8

Potrebujemo: slikovne in besedne kartice, igralna kocka, igralna figurica za vsakega igralca

1. Slikovne kartice razporedimo v obliki kvadrata, obrnjene s slikami navzgor. V kvadrat položimo besedne kartice, obrnjene z besedami navzdol.
2. Igralci se dogovorijo, kdo bo začel in na kateri slikovni kartici se bo igra začela.
3. Prvi igralec vrže kocko in se po karticah premakne za toliko mest, kot je število pik na kocki.
4. Ko pride na določeno mesto, poimenuje kartico, nato pa obrne eno od besednih kartic na sredini kvadrata in prebere poimenovanje. Če najde par – sliko in besedo, dobi točko, sicer besedno kartico obrne nazaj in igro nadaljuje naslednji igralec.
5. Igra se konča, ko nekdo od igralcev prvi zbere 10 točk.

PRINESI PRAVO

Število igralcev: 4–8

Potrebujemo: slikovne in besedne kartice

1. Igralci se razdelijo v dve skupini. Vsaka skupina se postavi v svojo kolono. Pred vsako kolono postavimo kupček kartic.
2. Besedne kartice razporedimo na drugo stran prostora.
3. Prvi igralec v vsaki koloni s kupčka vzame eno slikovno kartico. Ob znaku igra steče. Igralci posamično tečejo po ustrezno besedno kartico in par položijo na mizo.
4. Zmaga skupina, ki prinese največ pravih parov.

ČAROBNA VREČKA

Število igralcev: 2–8

Potrebujemo: slikovne in besedne kartice, dve vrečki

1. Slikovne kartice damo v eno vrečko, besedne pa v drugo.
2. Igralci se dogovorijo, kdo bo začel.
3. Igralec iz prve vrečke izvleče eno slikovno kartico in jo poimenuje. Iz druge vrečke izvleče besedno kartico in prebere, kaj piše na njej.
4. Če se slika in poimenovanje ujemata, je našel par in lahko nadaljuje z iskanjem novih parov. Če ni našel para, kartici vrne nazaj v vrečki.
5. Igro nadaljuje naslednji igralec.
6. Igra se konča, ko najdejo vse pare. Zmaga igralec, ki je našel največ parov.
7. Ko igralci izvlečejo slikovno kartico, lahko besedo na kartici uporabijo v povedi, npr. *Jem jabolko*. Lahko opišejo sliko s slikovne kartice, npr. *Jabolko je rdeče.*, ali pa ob tem uporabijo že usvojene sporazumevalne vzorce, npr. *Rad imam jabolko./Jabolka ne maram.*, *Všeč mi je knjiga./Knjiga mi ni všeč*. Učitelj lahko postavlja vprašanja, npr. *A je to jabolko?*, igralci pa odgovarjajo *Ja./Ne.*, ali *A imaš rad jabolka?* ipd.

TOMBOLA

Število igralcev: 3–7

Potrebujemo: slikovne in besedne kartice, dve vrečki

1. Slikovne kartice damo v eno vrečko, besedne pa v drugo.
2. Vsak igralec iz prve vrečke izvleče enako število slikovnih kartic in jih položi na mizo pred sabo. Slikovne kartice igralci polagajo s slikami navzgor. Vsak igralec poimenuje ali opiše sliko, npr. *To je rdeče jabolko*.
3. Učitelj iz druge vrečke izvleče besedne kartice eno za drugo.
4. Igralci, ki imajo ustrezno slikovno kartico pred seboj, jo obrnejo okrog.
5. Zmaga igralec, ki prvi obrne vse slikovne kartice. Igra se konča, ko imajo vsi igralci obrnjene slikovne kartice.

OSEL

Število igralcev: 4–8

Potrebujemo: po štiri slikovne ali besedne kartice posameznega tematskega sklopa na igralca (npr. štiri živali, štiri oblačila, štiri prevozna sredstva ...) in ena slikovna kartica brez para

1. Igralci sedijo v krogu za mizo.
2. Kartice premešamo in jih razdelimo igralcem, pri tem mora biti znano, katera kartica je odvečna.
3. Igralci morajo zbrati vse štiri kartice posameznega tematskega sklopa.
4. Igralec, ki ima kartico več, začne. Soigralcu poda tisto kartico, za katero meni, da je ne bo potreboval za zbirko štirih kartic. Odvečno slikovno kartico mora en krog obdržati, potem pa jo lahko poda naprej.
5. Ko igralec zbere vse kartice posameznega tematskega sklopa, npr. štiri oblačila, položi roko na sredino mize.
6. Soigralci morajo čim hitreje položiti svojo roko na njegovo.
7. Prvi mora poimenovati svoje kartice, npr. *To je majica. To je pullover. To je krilo. To so hlače.*, ali povedati, kaj ima v roki, npr. *Imam majico. Imam pullover. Imam krilo. Imam hlače.* Nato svoje kartice poimenujejo še drugi.
8. Tisti, ki je zadnji, izgubi in dobi prvo črko besede *osel*.
9. Igra se konča, ko nekdo od igralcev zbere vse črke besede *osel*.

ČRNI PETER

Število igralcev: 4–8

Potrebujemo: slikovne in besedne kartice, po dva para kartic na igralca in ena slikovna kartica brez para

1. Igralci kartice poimenujejo, npr. *To je jabolko.*, in poiščejo pare.
2. Kartice premešamo in razdelimo igralcem.
3. Igralec, ki ima kartico več, začne igro.
4. Odvečno slikovno kartico mora en krog obdržati, potem pa jo lahko poda naprej.
5. Od soigralca na levi vzame eno kartico.
6. Če ima kartico, ki z dobljeno tvori par, ga položi na mizo in pove, kaj je na sliki, npr. *To je jabolko.*
7. Zmaga igralec, ki najprej ostane brez vseh kartic. Igralec, ki mu ostane kartica brez para, izgubi.
8. Igro lahko nadgradimo tako, da iščemo slikovne ali besedne pare, ki so pomensko smiselno povezani, npr. ko igralec dobi par *zdravnik* in *bolnišnica* ju smiselno poveže v poved npr. *Zdravnik dela v bolnišnici.*

ALI IMAŠ?

Število igralcev: 4–8

Potrebujemo: slikovne kartice toliko različnih tematskih sklopov, kot je število igralcev

1. Igralci si kartice ogledajo, jih poimenujejo, npr. *To je jabolko.*, in poiščejo tematske sklope. Nato kartice premešajo.
2. Vsak igralec dobi toliko kartic, kot je število igralcev.
3. Naloga igralca je, da od soigralcev pridobi kartice enega tematskega sklopa.
4. Igralci hodijo po prostoru in se sprašujejo, npr. igralec, ki bi rad zbral kartice s slikami sadja sprašuje *Ali imaš jabolko?*
5. Vprašani igralec odgovori *Ja, imam.* oz. *Ne, nimam.* Če ima zeleno kartico, jo mora dati soigralcu.
6. Igra se konča, ko vsi zberejo zelene kartice.
7. Dialog ob izmenjavi kartic lahko prilagodimo glede na že usvojene sporazumevalne vzorce, npr. igralci v odgovoru dodajo zaimek *Ali imaš jabolko? – Ja, imam ga./Ne, nimam ga.*

KAČA

Število igralcev: 2–5

Potrebujemo: slikovne kartice, igralna kocka, igralna figurica za vsakega igralca

1. Kartice pomešamo in jih obrnemo s sliko navzdol. Razporedimo jih po mizi v vrsto kot kačo. Določimo, kje je začetek in kje konec.
2. Za začetek morajo vreči šest pik na kocki. Potem postavijo svoje igralne figurice na začetek.
3. Po kači se premaknejo za toliko mest, kot je število pik na kocki.
4. Ko pridejo na določeno mesto, obrnejo kartico in poimenujejo, kaj je na sliki, npr. *To je jabolko.*
5. Če sliko ustrezno poimenujejo, lahko ostanejo na tem mestu. Če se zmotijo, se pomaknejo nazaj na prejšnje mesto.
6. Na vrsti je naslednji igralec.
7. Zmaga igralec, ki prvi pride do cilja. Igra se konča, ko vsi igralci pridejo do cilja.
8. Igralci lahko besedo na kartici uporabijo tudi v povedi, npr. *Jabolko je rdeče.* Učitelj lahko postavlja vprašanja, npr. *A je to jabolko?*, igralci pa odgovarjajo *Ja./Ne.*, ali *A imaš rad korenje?* ipd.
Vajo lahko izvedemo tudi s pomočjo besednih kartic, v tem primeru je naloga igralcev, da pomen besede pokažejo s pantomimo ali pa jo uporabijo v svoji povedi.

RAZREDNA ZGODBA

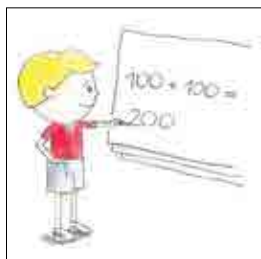
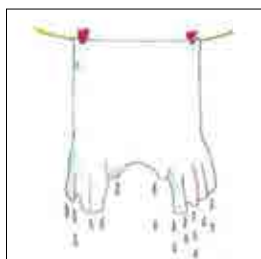
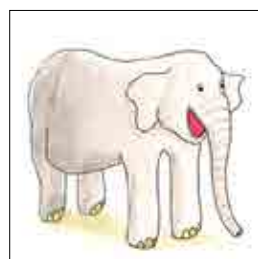
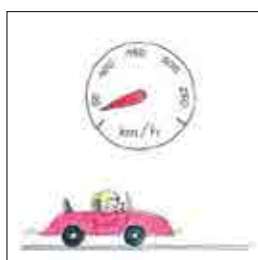
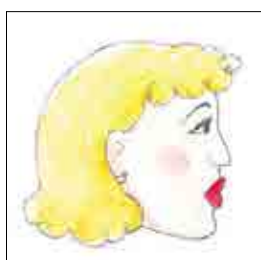
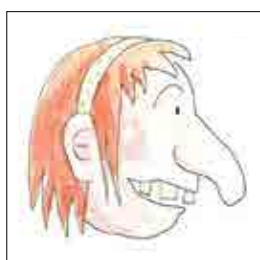
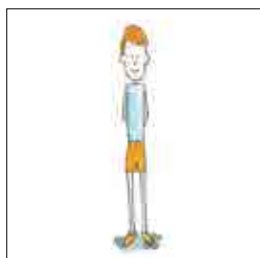
Število igralcev: 3–8

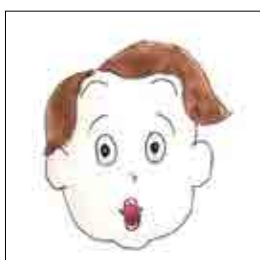
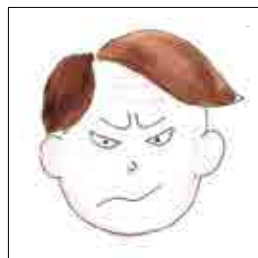
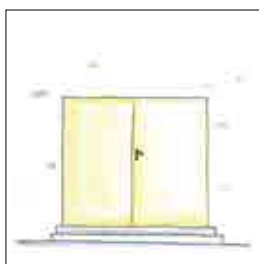
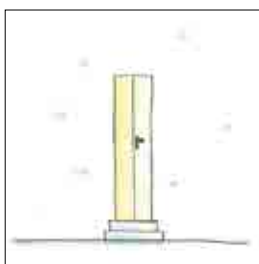
Potrebujemo: slikovne ali besedne kartice

1. Vsak igralec dobi nekaj kartic.
2. Dogovorijo se, kdo bo začel.
3. Igralec, ki začne, izbere eno od svojih kartic in jo pokaže soigralcem ter tvori poved, v kateri je tudi ta beseda.
4. Naslednji igralec poved ponovi in glede na eno od svojih kartic doda novo poved. Tako nastaja zgodba.
5. Igra se konča, ko igralci porabijo vse slike.
6. Igra je primerna za ponavljanje besed, ki si jih učeči se težko zapomnijo ali jim delajo drugačne težave.

SEZNAM KARTIC

BARVE IN LASTNOSTI





BELA



ČRNA



ORANŽNA



RDEČA



ROZA



RUMENA



SIVA



SREBRNA



**SVETLO
MODRA**



**SVETLO
RJAVA**



**SVETLO
ZELENA**



**TEMNO
MODRA**



**TEMNO
RJAVA**



**TEMNO
ZELENA**



VIJOLIČNA



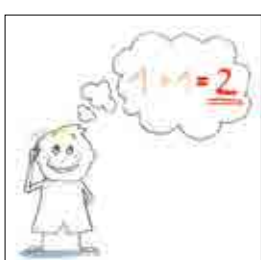
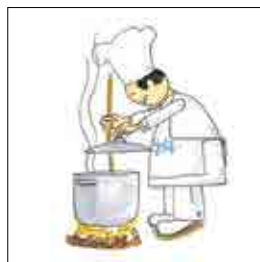
ZLATA

ČRKE IN ŠTEVILKE

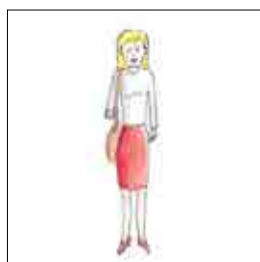
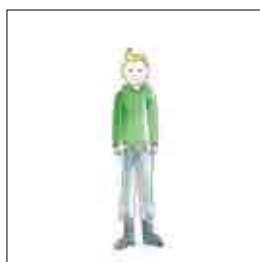
A	B	C	Č	D
E	F	G	H	I
J	K	L	M	N
O	P	R	S	Š
T	U	V	Z	Ž

0	1	2	3	4
5	6	7	8	9
10	11	12	13	14
15	16	17	18	19
20	30	40	50	60
70	80	90	100	

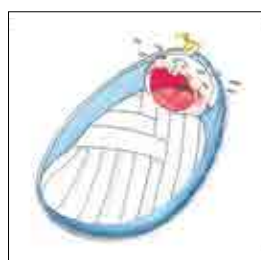
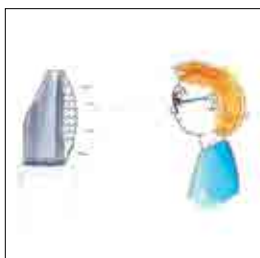
DOVRŠNI IN NEDOVRŠNI GLAGOLI



DRUŽINA



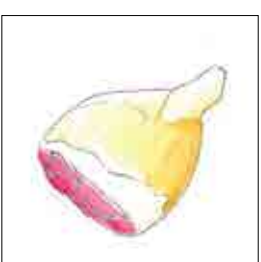
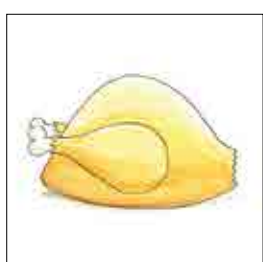
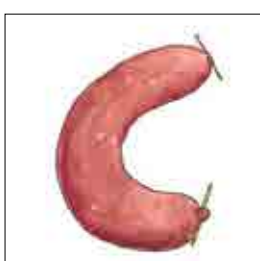
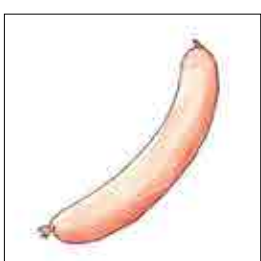
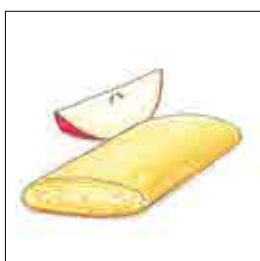
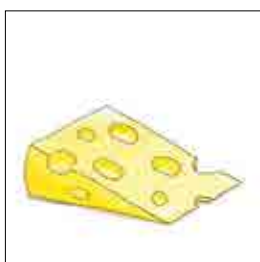
GLAGOLI

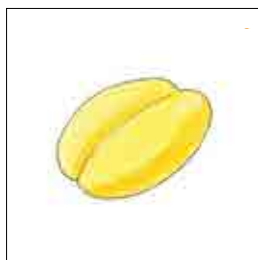
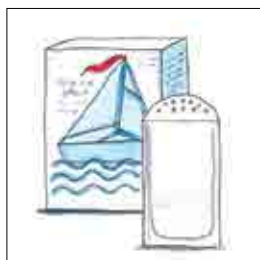




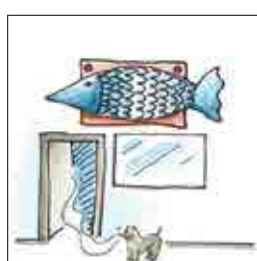
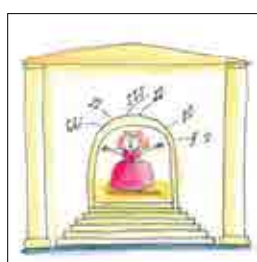
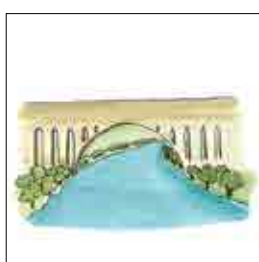
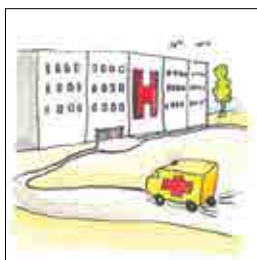
HRANA

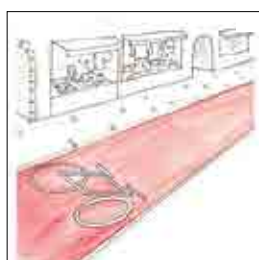
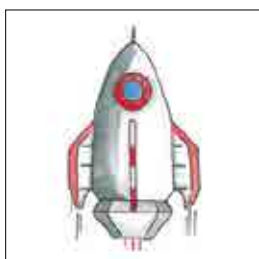
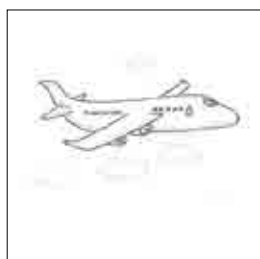
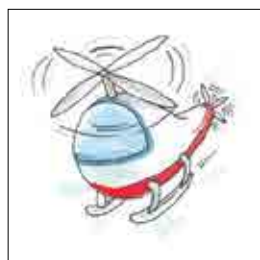
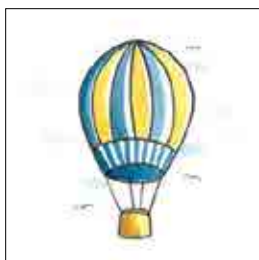


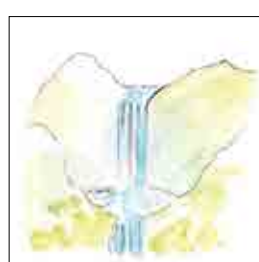
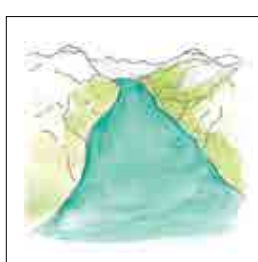
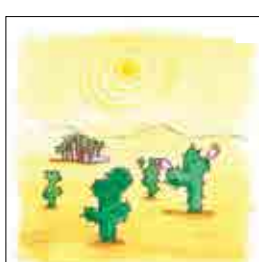
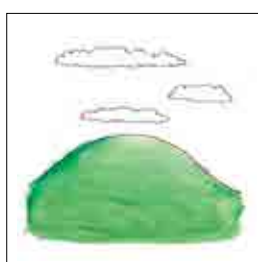
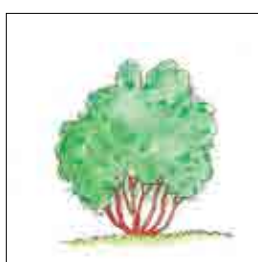
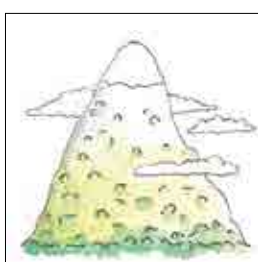
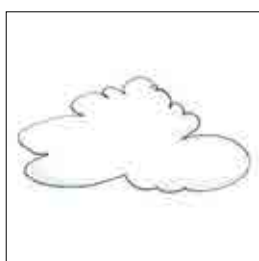




MESTO IN PROMET

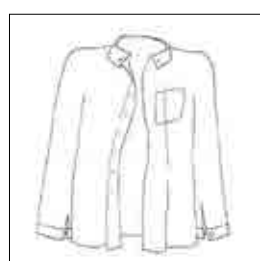






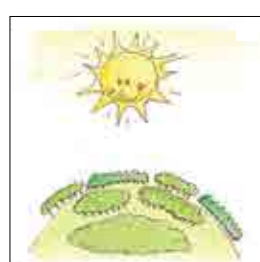
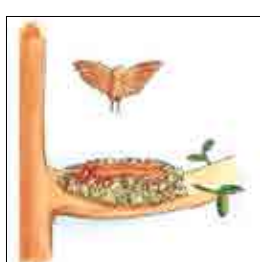
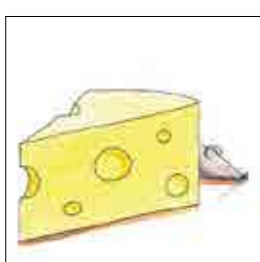
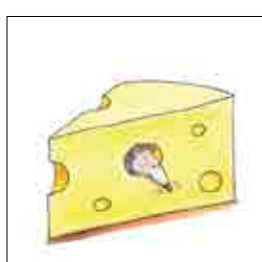
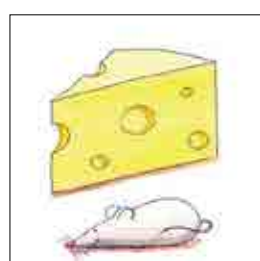
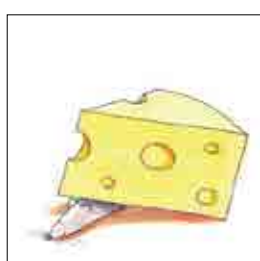
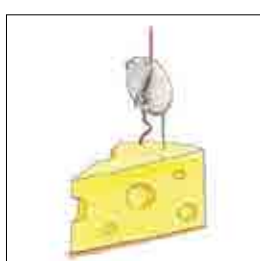
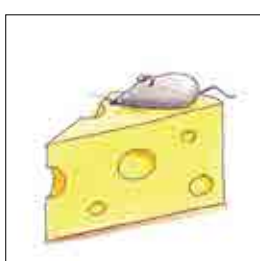
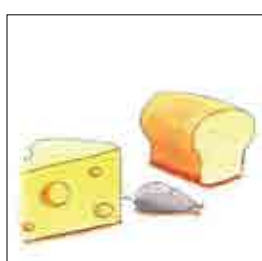
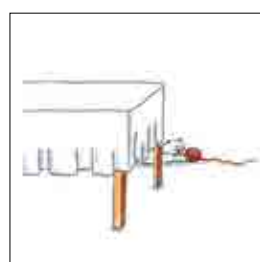
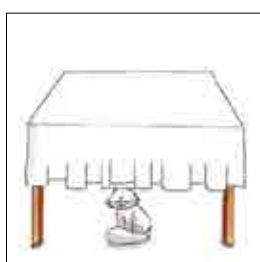
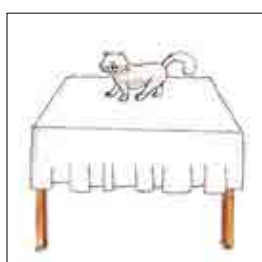
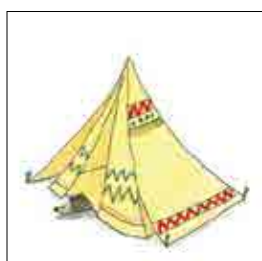
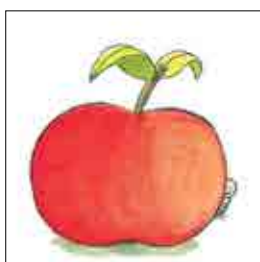
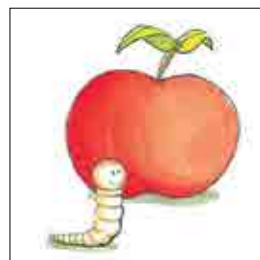
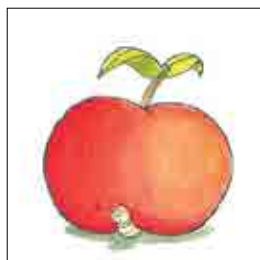
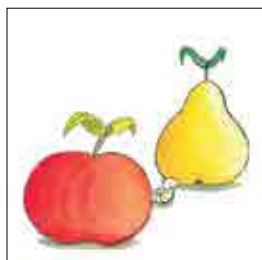
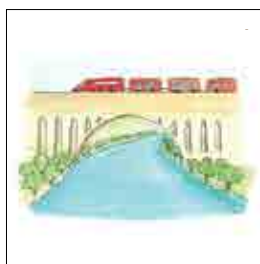
OBLAČILA

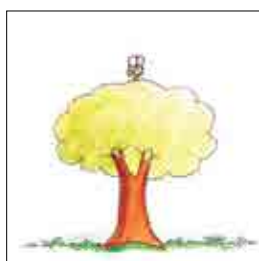
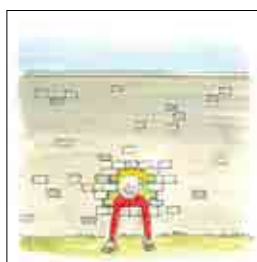
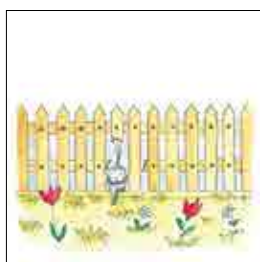
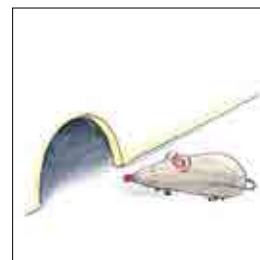
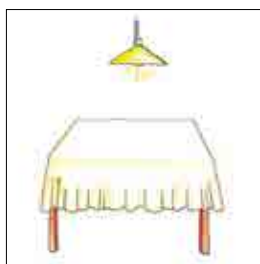




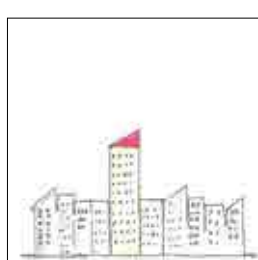
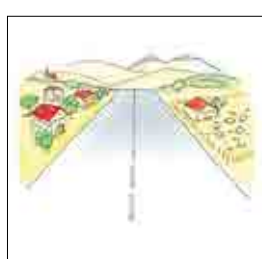
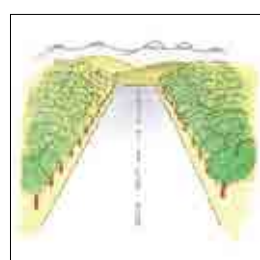
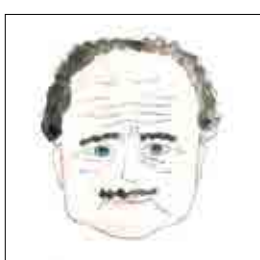
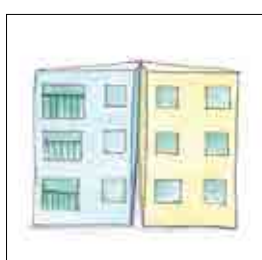
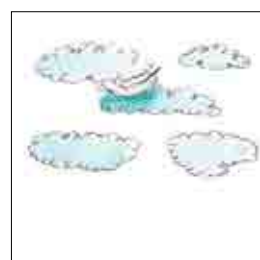
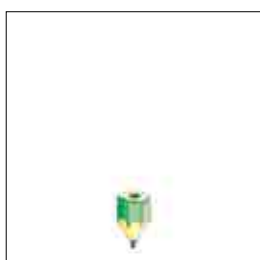
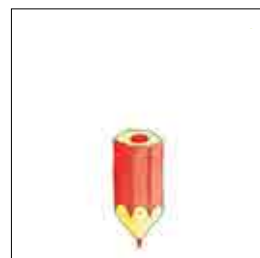
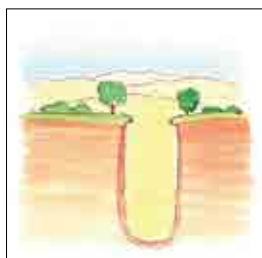
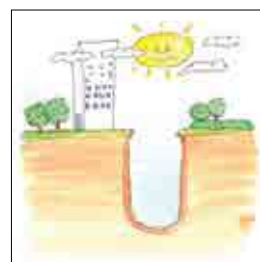
POKLICI





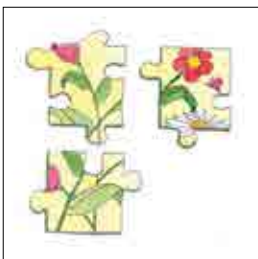
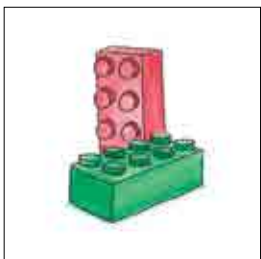
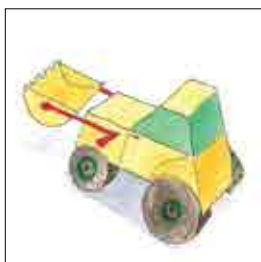
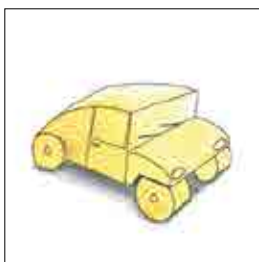


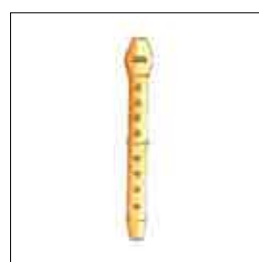
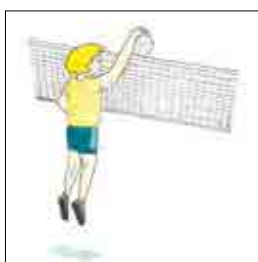
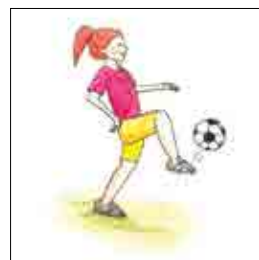
PRIMERJANJE



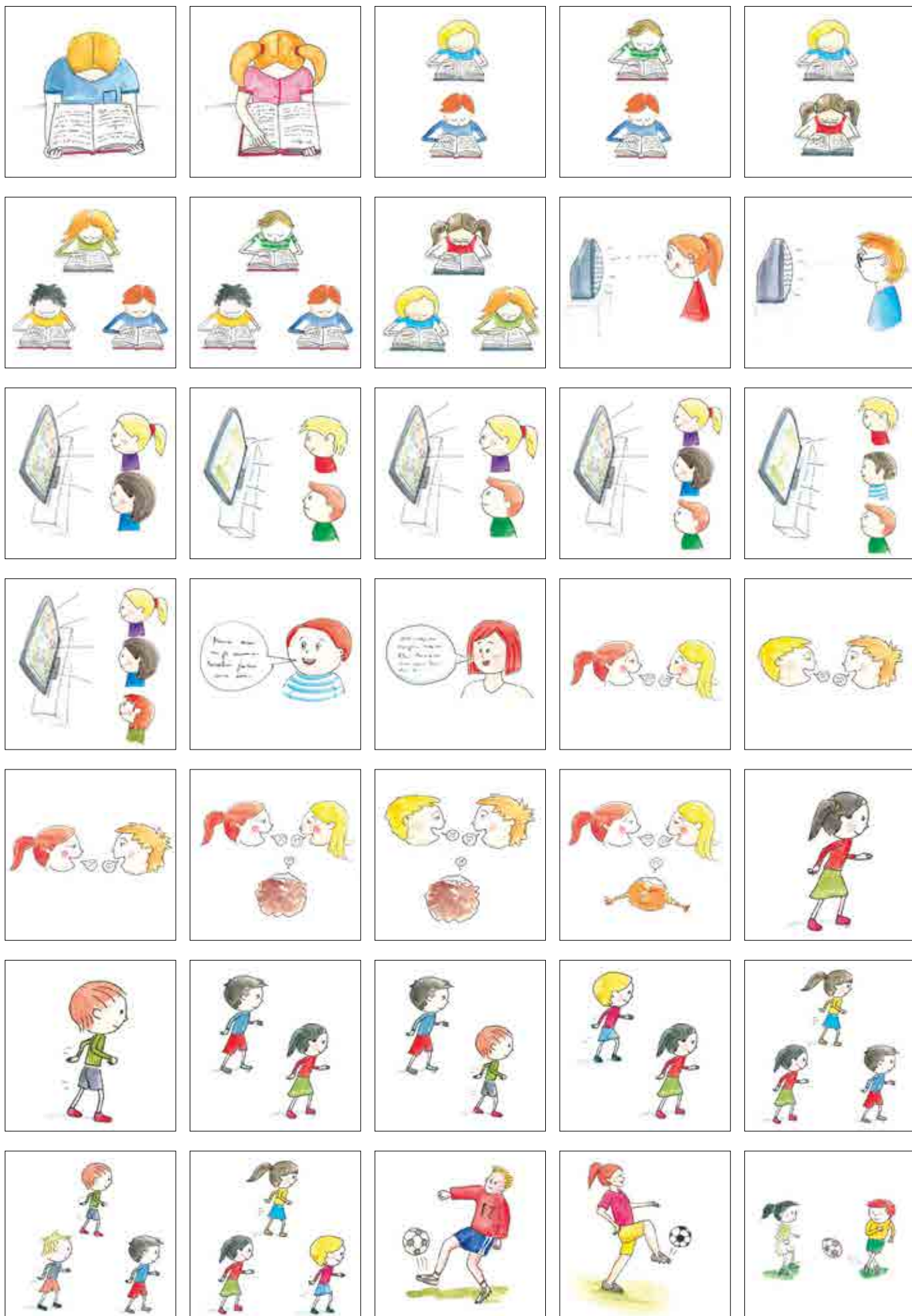


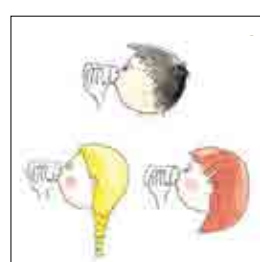
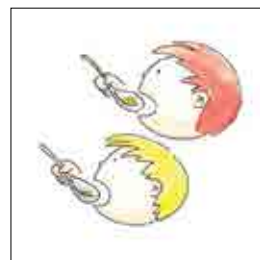
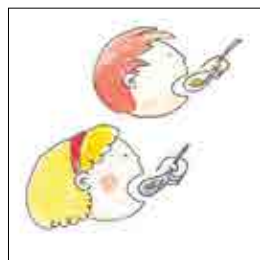
PROSTI ČAS

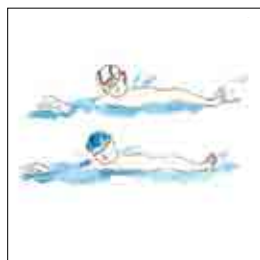
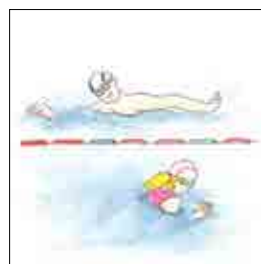


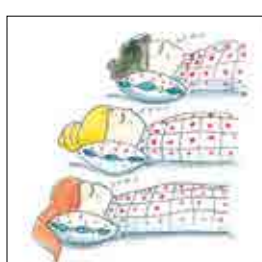
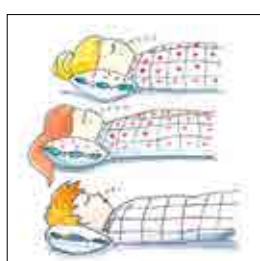
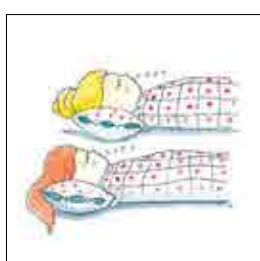
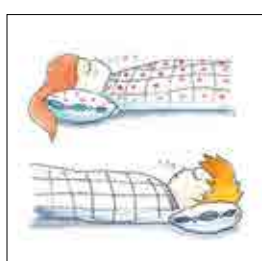
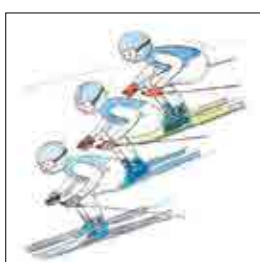


SPREGANJE



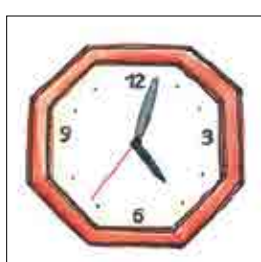
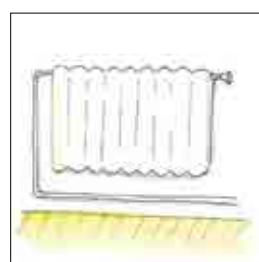
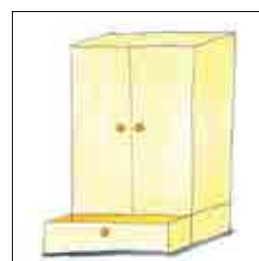
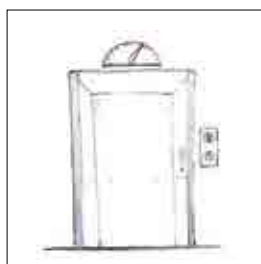


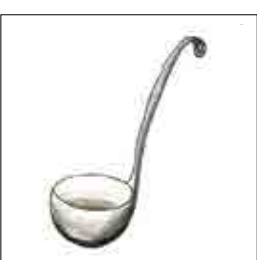
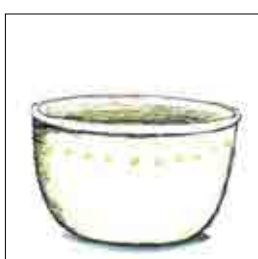
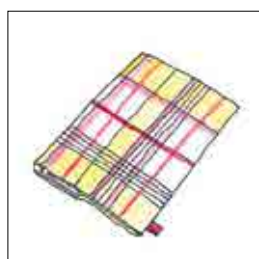
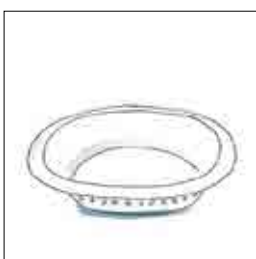
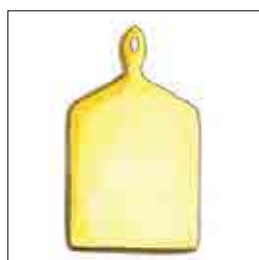
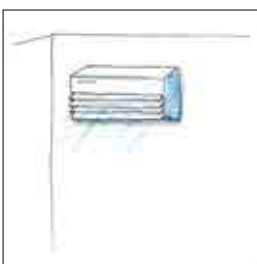


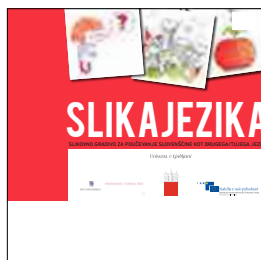
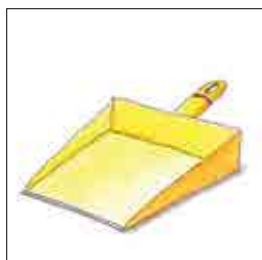




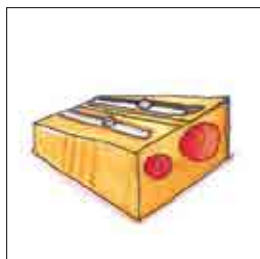
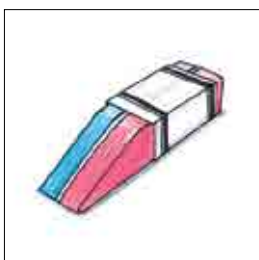
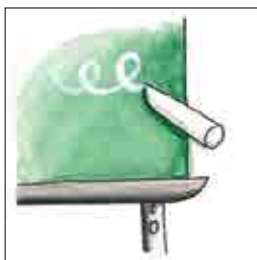
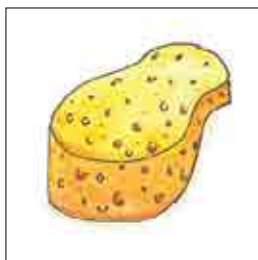
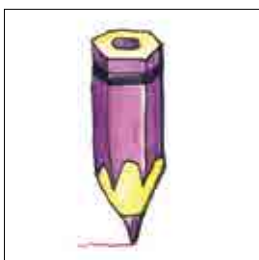
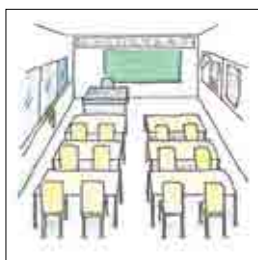
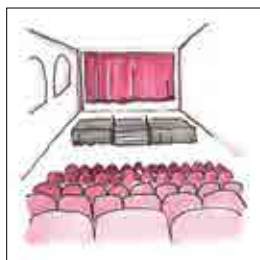
STANOVANJE



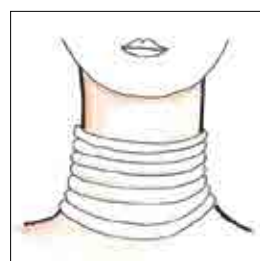
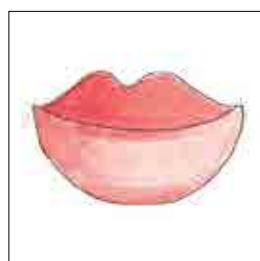
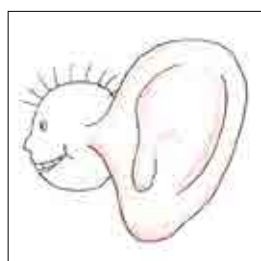
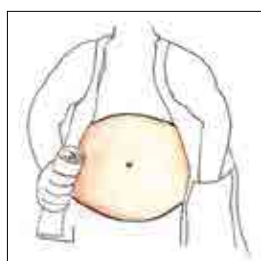
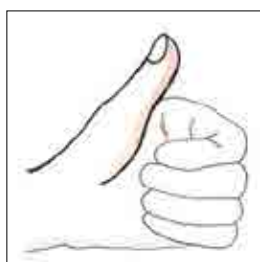
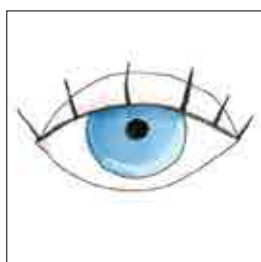
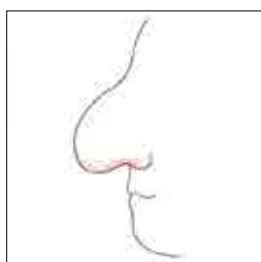
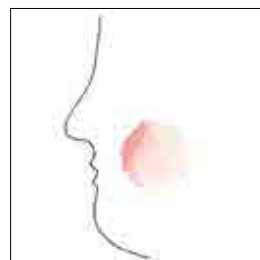
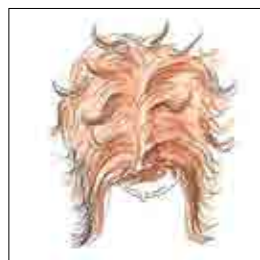
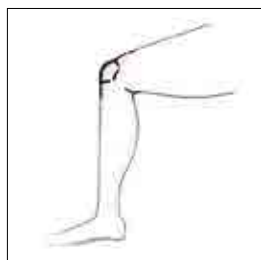
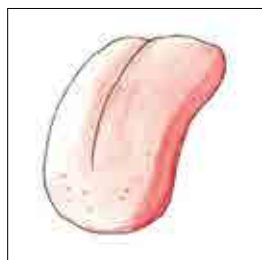
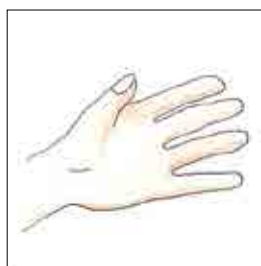
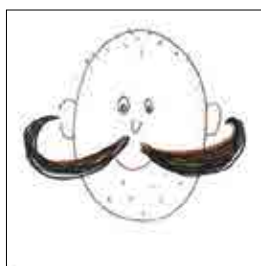
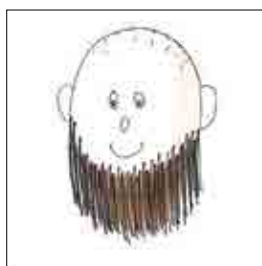


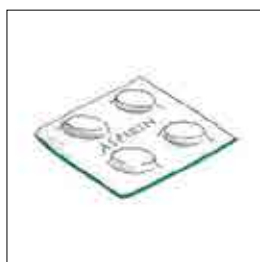
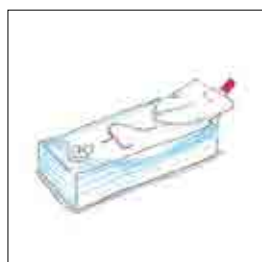
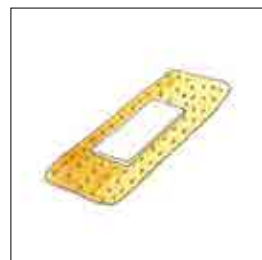
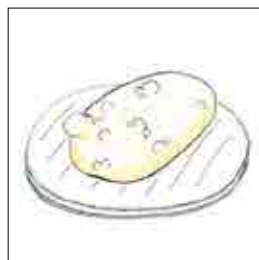
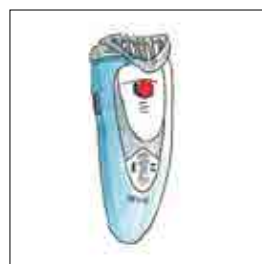


ŠOLA



TELO IN ZDRAVJE





ŽIVALI IN NJIHOVA BIVALIŠČA

