CENTER ZA SLOVENŠČINO
KOT DRUGI IN TUJI JEZIK

SLIKA JEZIKA

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

Univerza *v Ljubljani*

REPUBLIKA SLOVENIJA | MINISTRSTVO ZA ŠOLSTVO IN ŠPORT

Naložba v vašo prihodnost
OPERACIJO DELNO FINANCIRA EVROPSKA UNIJA
Evropski socialni sklad

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 neopismenjenih 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 sosedu.
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 sosedu, ta svojemu sosedu 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 sosedu 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 pravilnih 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 pulover. To je krilo. To so hlače.*, ali povedati, kaj ima v roki, npr. *Imam majico. Imam pulover. 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 želeno kartico, jo mora dati soigralcu.
6. Igra se konča, ko vsi zberejo želene 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.

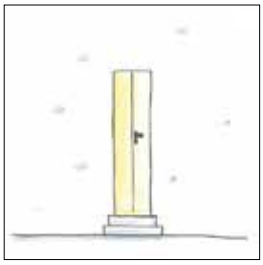
RAZREDNA ZGODBA

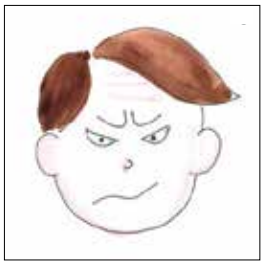
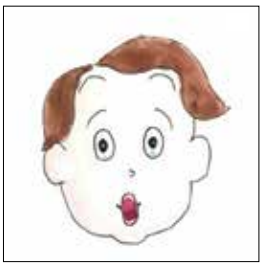
Število igralcev: **3–8**
Potrebujemo: **slikovne ali besedne kartice**

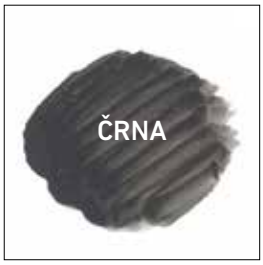
1. Vsak igralec dobi nekaj kartic.
2. Dogovorijo se, kdo bo začel.
3. Igralec, ki začne, izbere eno od svojih kartic in jo pokaže soigralcem ter tvori poved, v kateri je tudi ta beseda.
4. Naslednji igralec poved ponovi in glede na eno od svojih kartic doda novo poved. Tako nastaja zgodba.
5. Igra se 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

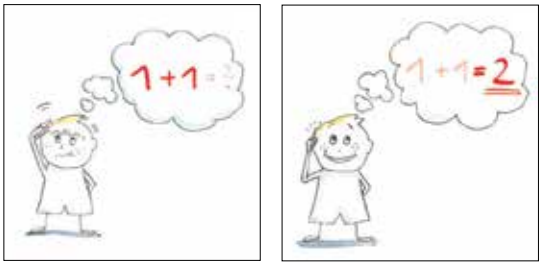
VIJOLIČNA

ZLATA

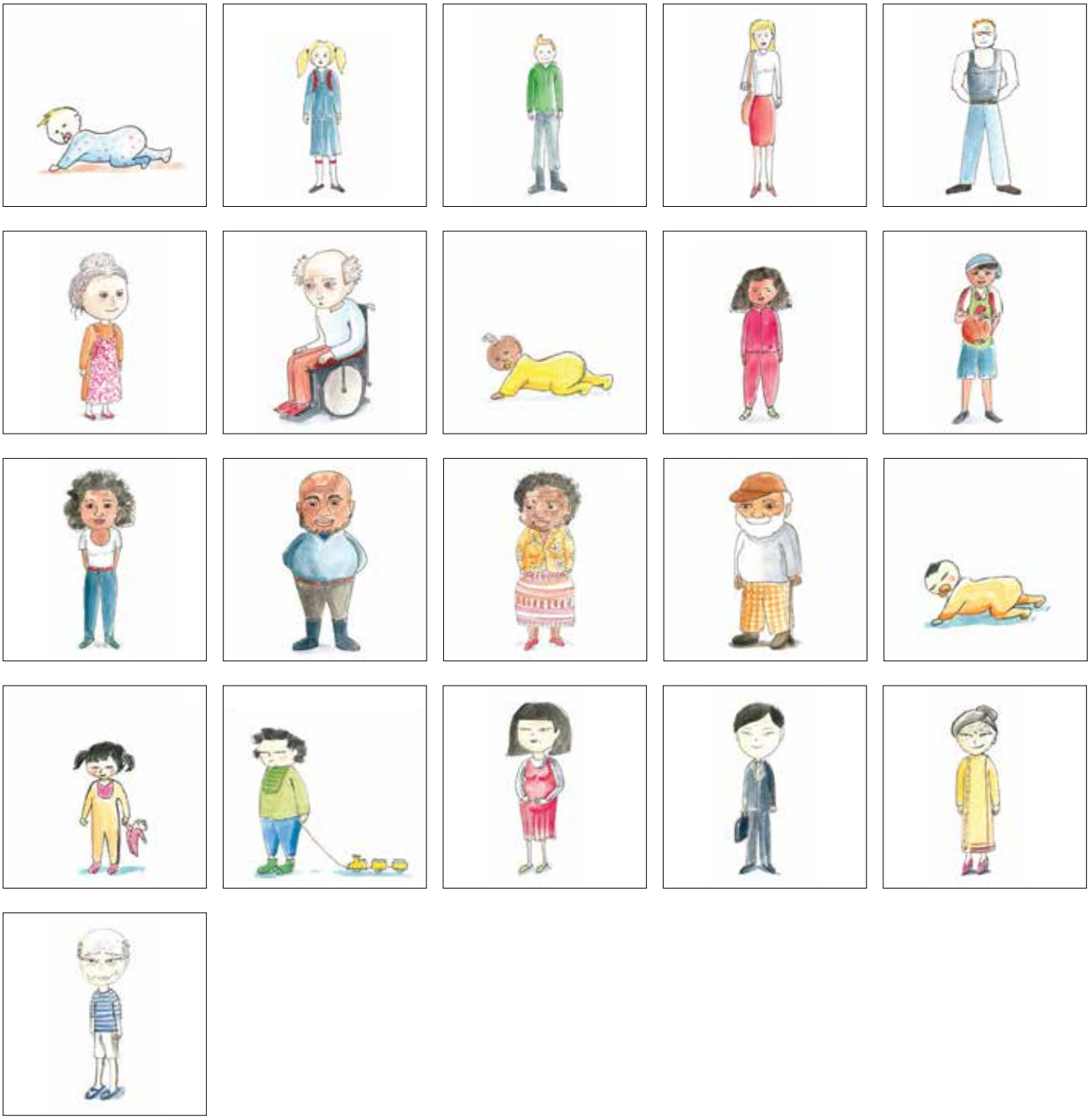
ČRKE IN ŠTEVILKE

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

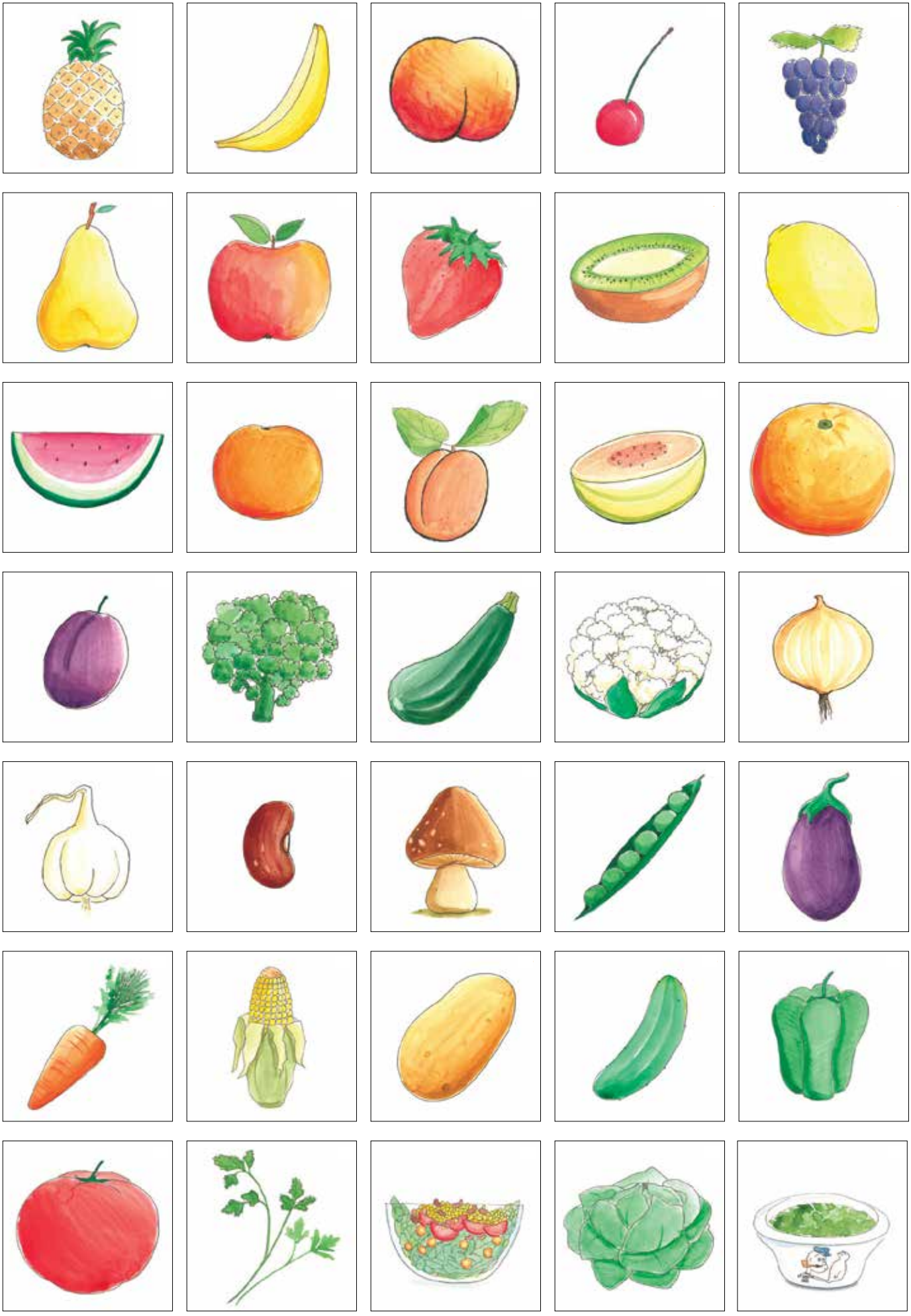


GLAGOLI

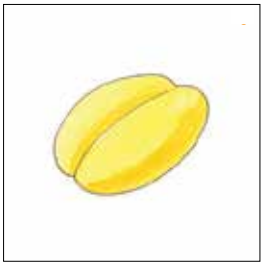
1+1

?

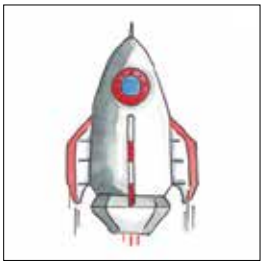
HRANA

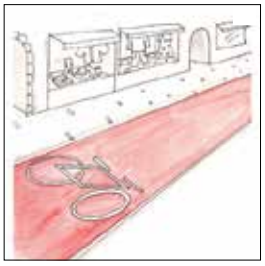


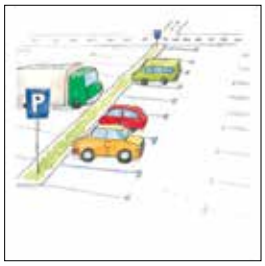
quick
H2O
Jog
Chips
SALTED



MESTO IN PROMET

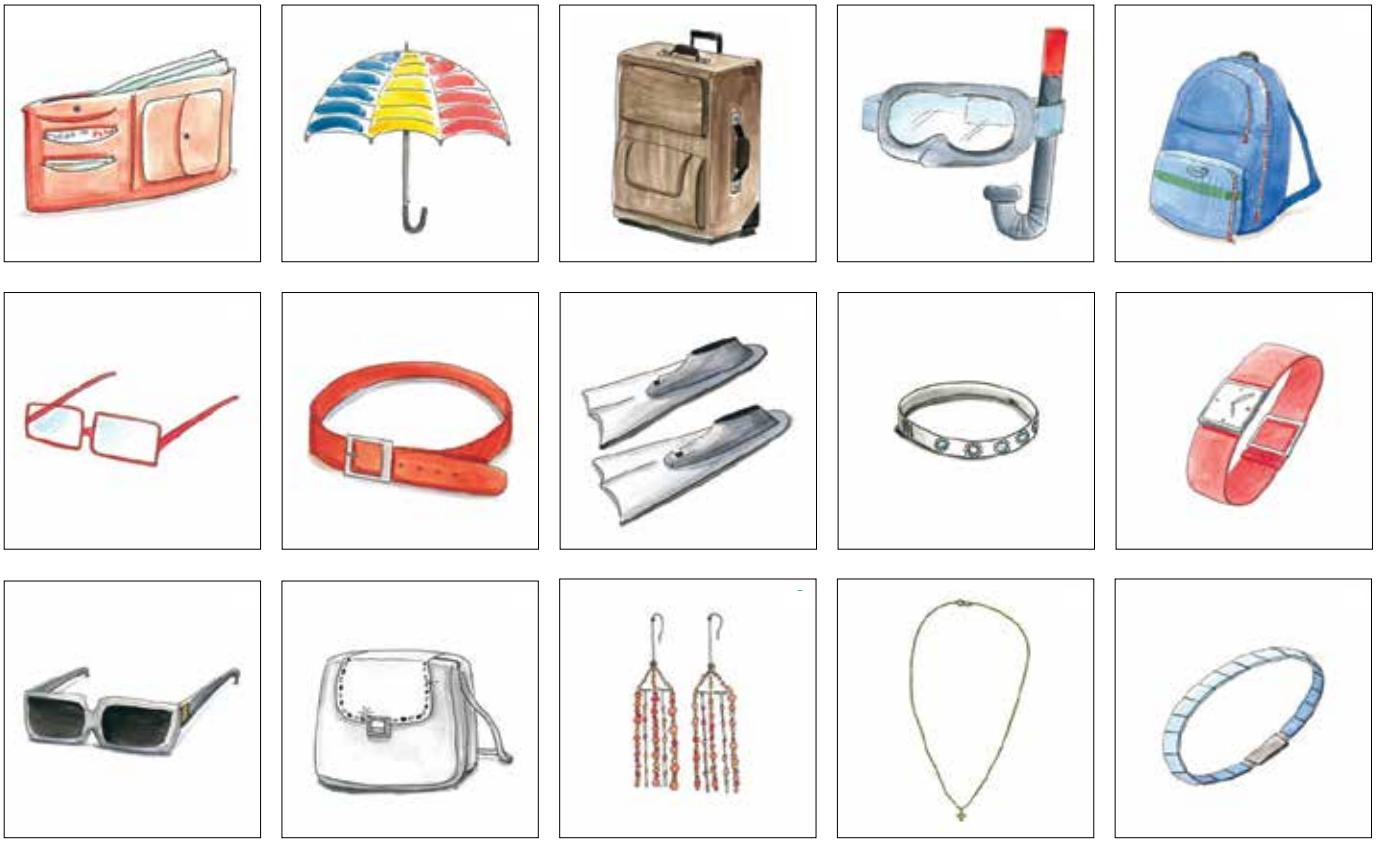






NARAVA

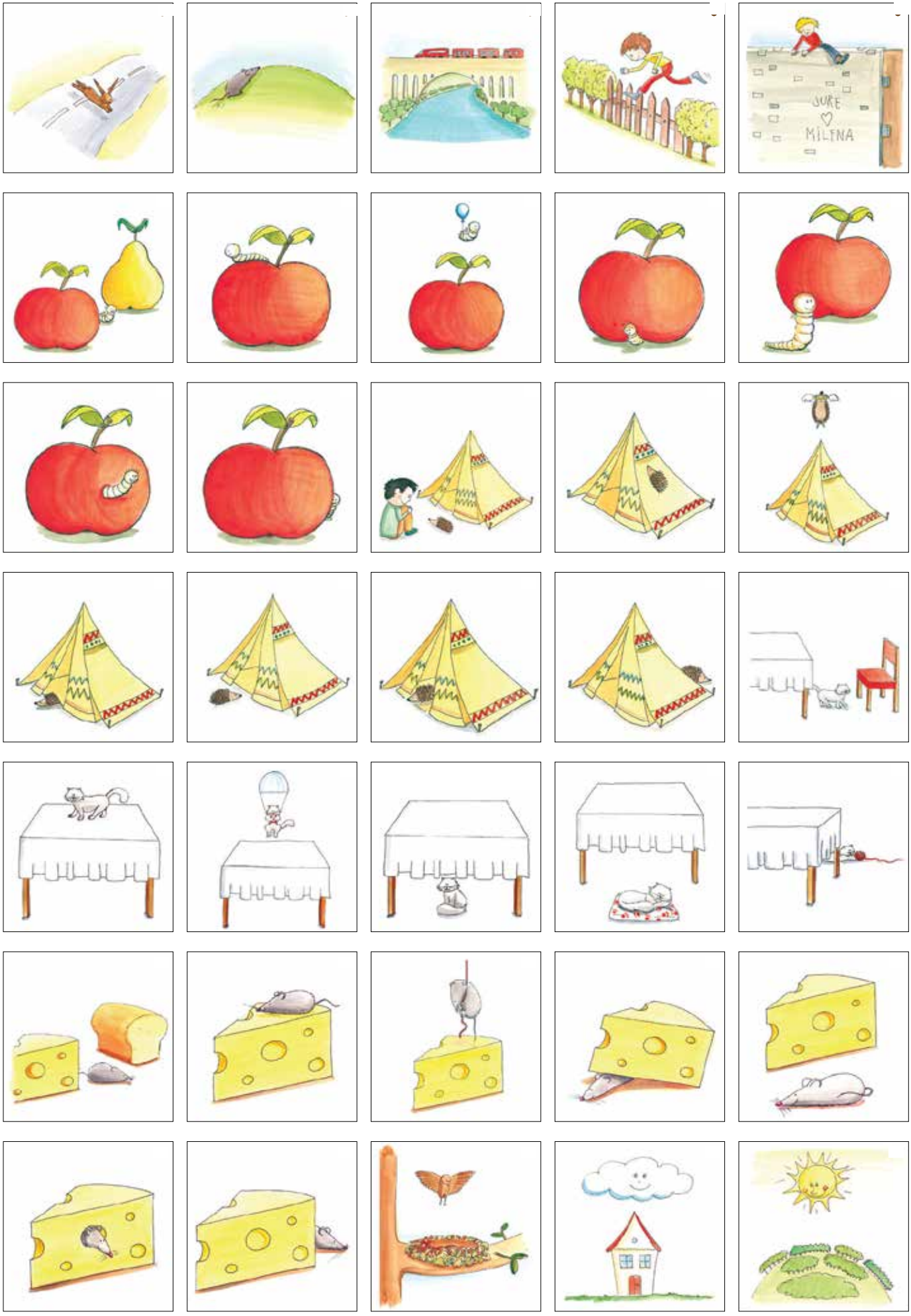
OBLAČILA

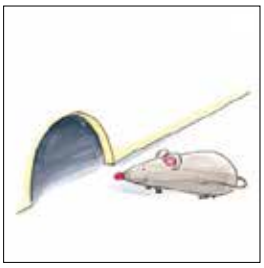


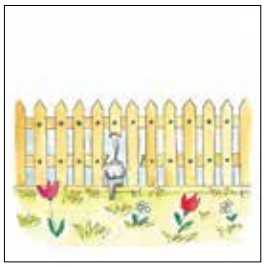
6

POKLICI

PREDLOGI

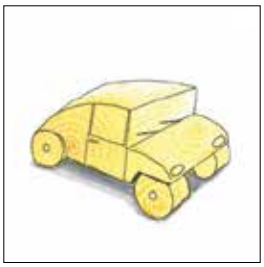
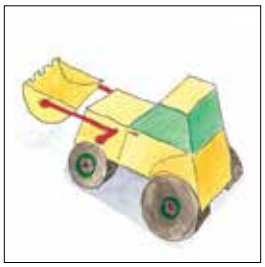


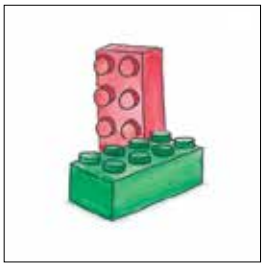




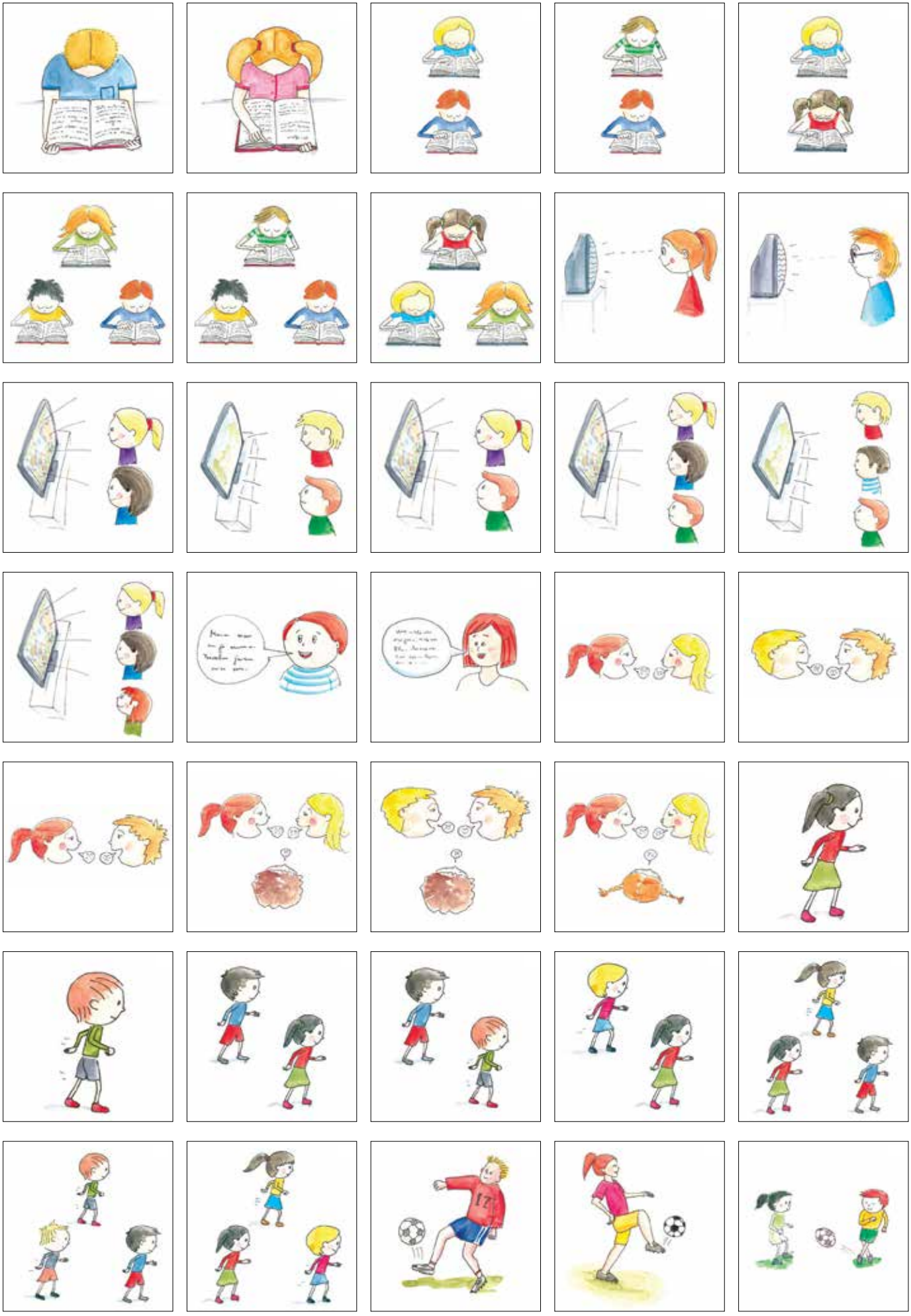
PRIMERJANJE

PROSTI ČAS



SPREGANJE



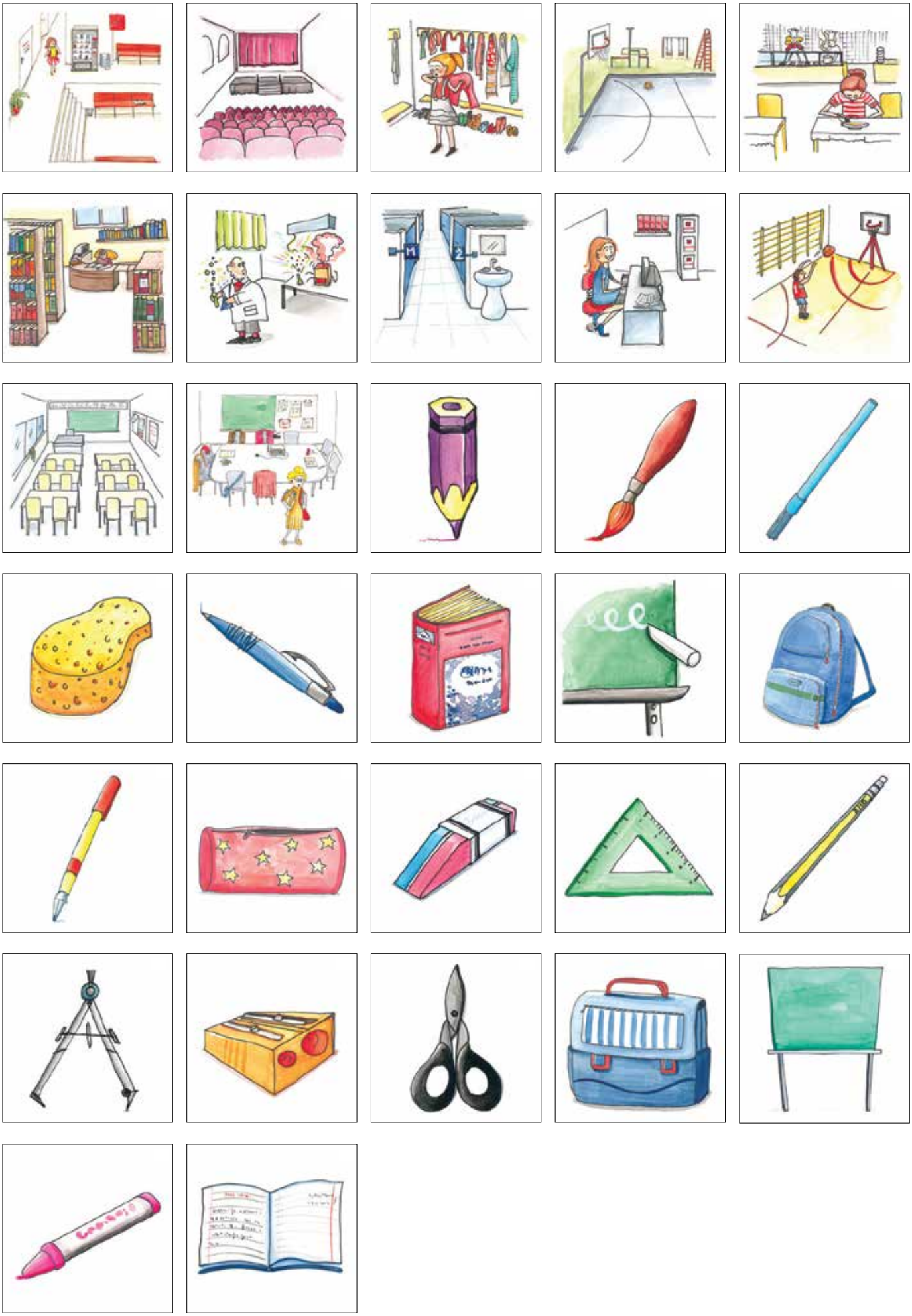
STANOVANJE

1, 2,
3

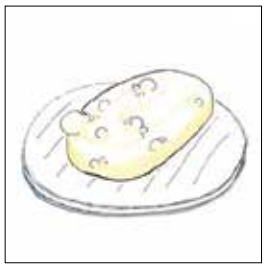
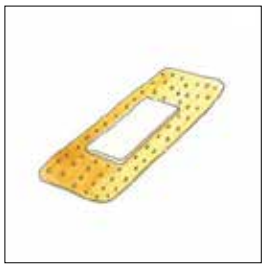
SLIKAJEZIKA

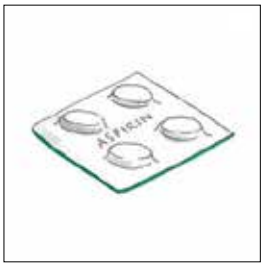
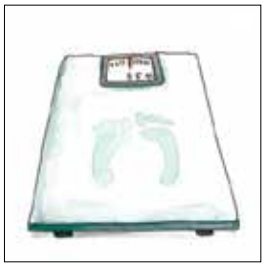
B
SLOVENIJA

ŠOLA

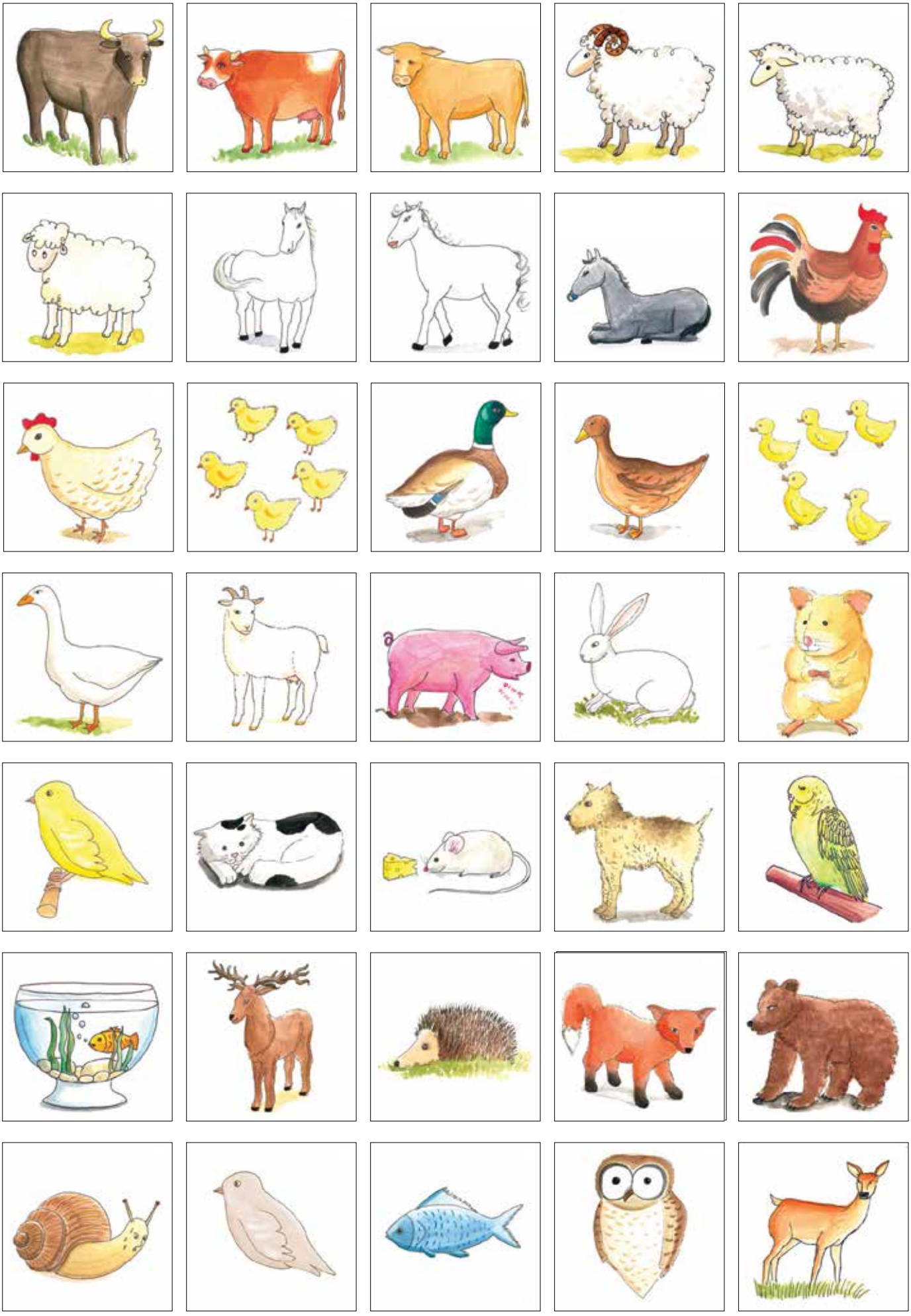


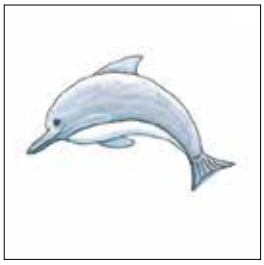
TELO IN ZDRAVJE

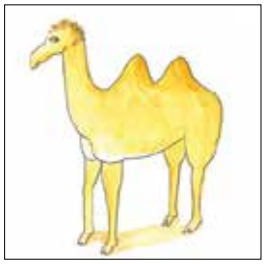



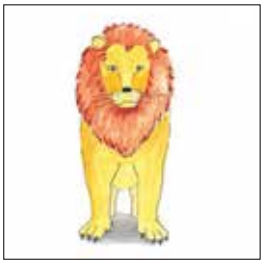
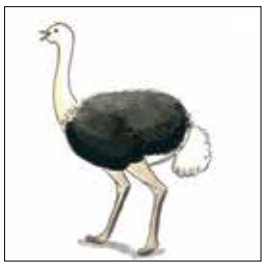



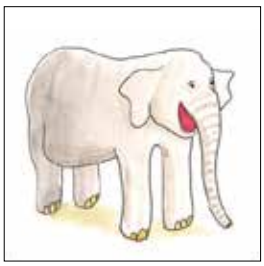
ŽIVALI IN NJIHOVA BIVALIŠČA

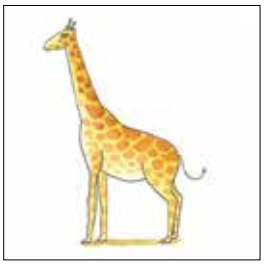
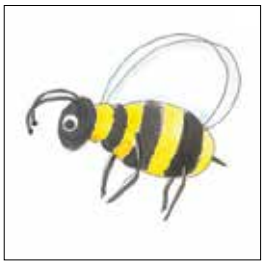


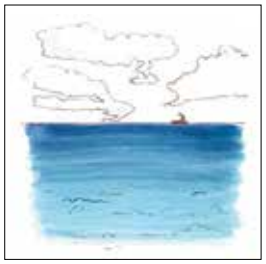
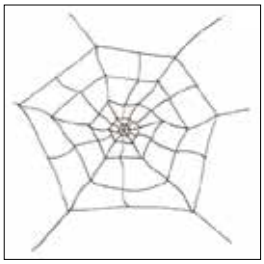






BARVE IN LASTNOSTI

BEL	ČRN	ORANŽEN	RDEČ	ROZA
RUMEN	SIV	SREBRN	SVETLO MODER	SVETLO RJAV
SVETLO ZELEN	TEMNO MODER	TEMNO RJAV	TEMNO ZELEN	VIJOLIČEN
ZLAT	BOLAN	ČIST	DEBEL	DOLG
DRAG	GRD	HITER	HUDOBEN	JEZEN
KRATEK	LAČEN	LEP	MAJHEN	MEHEK
MLAD	MOČEN	MOKER	MRZEL	NEUMEN

NIZEK	NOV	OZEK	PAMETEN	POCENI
POČASEN	POLN	PRAZEN	PRESENEČEN	PRESTRAŠEN
PRIJAZEN	SIT	STAR	STAR	SUH
SUH	ŠIBEK	ŠIROK	TRD	UMAZAN
UTRUJEN	VESEL	VISOK	VROČ	ZALJUBLJEN
ZASKRBLJEN	ZASPAN	ZDRAV	ŽALOSTEN	ŽEJEN

CENTER ZA SLOVENŠČINO KOT DRUGI IN TUJI JEZIK

ČRKE IN ŠTEVILKE

NIČ	ENA	DVE	TRI	ŠTIRI
PET	ŠEST	SEDEM	OSEM	DEVET
DESET	ENAJST	DVANAJST	TRINAJST	ŠTIRINAJST
PETNAJST	ŠESTNAJST	SEDEMNAJST	OSEMNAJST	DEVETNAJST
DVAJSET	TRIDESET	ŠTIRIDESET	PETDESET	ŠESTDESET
SEDEMDESET	OSEMDESET	DEVETDESET	STO	

CENTER ZA SLOVENŠČINO KOT DRUGI IN TUJI JEZIK

DOVRŠNI IN NEDOVRŠNI GLAGOLI

BRATI	PREBRATI	JESTI	POJESTI	KUHATI
SKUHATI	KUPITI	KUPOVATI	LIKATI	ZLIKATI
LOVITI	ULOVITI	PISATI	NAPISATI	RISATI
NARISATI	OBESITI	OBEŠATI	OBLEČI SE	OBLAČITI SE
PEČI	SPEČI	PETI	ZAPETI	POMITI
POMIVATI	RAČUNATI	ZRAČUNATI	UMITI SE	UMIVATI SE
ZALITI	ZALIVATI			

CENTER ZA SLOVENŠČINO KOT DRUGI IN TUJI JEZIK

DRUŽINA

BABICA	BRAT	BRATRANEC	DEDEK	DOJENČEK
HČERKA	MAMA	MOŽ	NEČAK	NEČAKINJA
OČE	SESTRA	SESTRIČNA	SIN	STRIC
TETA	VNUK	VNUKINJA	ŽENA	

CENTER ZA SLOVENŠČINO KOT DRUGI IN TUJI JEZIK

GLAGOLI

BRATI	BRISATI POSODO	ČAKATI	ČESATI SE	DATI
DRSATI	GLEDATI	GOVORITI	HODITI	IGRATI IGRICE
IGRATI KITARO	IGRATI NOGOMET	ITI V ŠOLO	JESTI	JOKATI
KLICATI	KOLESARITI	KOSITI	KUHATI	KUPITI
LIKATI	MISLITI	OBLAČITI SE	PEČI	PETI
PISATI	PITI	PLAVATI	PLESATI	POČIVATI
POGOVARJATI SE	POMAGATI	POMIVATI	PONOVITI	POSLUŠATI

POSODITI	POSPRAVLJATI	POTOVATI	PRATI	RAČUNATI
REZATI	RISATI	ROLATI	SANKATI SE	SEDETI
SESATI	SKAKATI	SLEČI SE	SMEJATI SE	SMUČATI
SPATI	STATI	STRIČI	TEČI	TELEFONIRATI
TELOVADITI	TUŠIRATI SE	UČITI SE	UMIVATI SE	VPRAŠATI
VSTATI	ZBUDITI SE			

CENTER ZA SLOVENŠČINO KOT DRUGI IN TUJI JEZIK

HRANA

ANANAS	BANANA	BONBON	BRESKEV	BROKOLI
BUČKA	ČAJ	ČEBULA	ČESEN	ČEŠNJA
ČIPS	ČOKOLADA	CVETAČA	FIŽOL	GOBA
GRAH	GROZDJE	HRENOVKA	HRUŠKA	JABOLČNI ZAVITEK
JABOLKO	JAGODA	JAJCE	JAJČEVEC	JOGURT
JUHA	KAKAV	KAVA	KIS	KIVI
KLOBASA	KORENJE	KORUZA	KOSMIČI	KROF

KROMPIR	KRUH	KUMARA	LIMONA	LIMONADA
LIZIKA	LUBENICA	MANDARINA	MARELICA	MARMELADA
MASLO	MED	MELONA	MESO	MLEKO
MOKA	OLJE	PALAČINKA	PAPRIKA	PARADIŽNIK
PAŠTETA	PETERŠILJ	PICA	PIŠČANEC	PIŠKOT
PIVO	POMARANČA	POPER	POTICA	PRŠUT
RIBA	RIŽ	SALAMA	SENDVIČ	SIR

SLADKOR	SLADOLED	SLIVA	SMETANA	SOK
SOL	SOLATA	SOLATA	ŠPAGETI	ŠPINAČA
TORTA	VINO	VODA	ZELJE	ŽEMLJA
ŽGANJE	ZREZEK			

CENTER ZA SLOVENŠČINO KOT DRUGI IN TUJI JEZIK

MESTO IN PROMET

AVTOBUSNA POSTAJA	BANKA	BAZEN	BENCINSKA ČRPALKA	BLOK
BOLNIŠNICA	CERKEV	CESTA	CVETLIČARNA	CIRKUS
DVORANA	GALERIJA	GLEDALIŠČE	GRAD	HIŠA
HOTEL	KINO	KMETIJA	KNJIGARNA	KNJIŽNICA
KOLESARSKA STEZA	KRIŽIŠČE	LEKARNA	MESTO	MOST
MUZEJ	OPERA	PARK	PARKIRIŠČE	PEKARNA
PLOČNIK	POŠTA	PREHOD ZA PEŠCE	PROMETNI ZNAK	RESTAVRACIJA

RIBARNICA	SEMAFOR	SLAŠČIČARNA	SODIŠČE	SPOMENIK
STADION	STOLPNICA	ŠOLA	TRAFIKA	TRGOVINA
TRŽNICA	VAS	VODOMET	AVTO	AVTOBUS
BALON	ČOLN	FORMULA	HELIKOPTER	JADRNICA
KOLO	KOMBI	LADJA	LETALO	MOTOR
RAKETA	REŠILNI AVTO	TAKSI	TOVORNJAK	TRAJEKT
VLAK				

CENTER ZA SLOVENŠČINO KOT DRUGI IN TUJI JEZIK

NARAVA

DEŽ	DREVO	GORA	GOZD	GRM
HRIB	JAMA	JESEN	JEZERO	LUNA
MAVRICA	MEGLA	MORJE	NEVIHTA	OBLAČNO
OBLAK	OTOK	PLAŽA	POLEDICA	POLETJE
POLJE	POMLAD	PRAGOZD	PUŠČAVA	REKA
ROŽA	SLAP	SNEG	SONCE	SONČNO
TEMPERATURA	TOČA	TRAVNIK	VETER	ZIMA

ZVEZDA

OBLAČILA

BLUZA	BUNDA	COPATI	ČEVLJI	DENARNICA
DEŽNIK	DRES	HLAČE	JAKNA	JOPICA
KAPA	KAVBOJKE	KOPALKE	KOSTIM	KOVČEK

KRATKE HLAČE	KRAVATA	KRILO	MAJICA	MASKA
MOŠKA OBLEKA	NAHRBTNIK	NOGAVICE	OBLEKA	OČALA
PAS	PELERINA	PIŽAMA	PLAŠČ	PLAVUTKE
PRSTAN	PULOVER	ROKAVICE	RUTA	ŠAL
SANDALI	ŠKORNJI	SONČNA OČALA	SPODNJA MAJICA	SPODNJE HLAČE
SRAJCA	SUPERGE	TORBICA	TRENIRKA	UHANI
URA	VERIŽICA	ZAPESTNICA	ŽABE	

CENTER ZA SLOVENŠČINO KOT DRUGI IN TUJI JEZIK

POKLICI

ARHITEKT	ASTRONAVT	AVTOMEHANIK	BALERINA	ČISTILKA
DIMNIKAR	FRIZERKA	GASILEC	GOSPODINJA	HIŠNIK
IGRALEC	KMET	KNJIŽNIČARKA	KUHARICA	MEDICINSKA SESTRA
MORNAR	NATAKAR	PEK	PEVKA	PILOT
POLICIST	POŠTAR	PRODAJALKA	RAVNATELJ	SLIKAR
SMETAR	TAJNICA	UČITELJICA	VOJAK	VOZNIK
ZDRAVNIK	ZIDAR	ZOBOZDRAVNIK	ŽIVINOZDRAVNICA	

CENTER ZA SLOVENŠČINO
KOT DRUGI IN TUJI JEZIK

PREDLOGI

ČEZ	MED	NA	NAD	OB
POD	PRED	SKOZI	V	ZA

PRIMERJANJE

DEBEL	DEBELEJŠI	NAJDEBELEJŠI	GLOBOK	GLOBLJI
NAJGLOBLJI	HITER	HITREJŠI	NAJHITREJŠI	KRATEK
KRAJŠI	NAJKRAJŠI	LAHEK	LAŽJI	NAJLAŽJI
MAJHEN	MANJŠI	NAJMANJŠI	OZEK	OŽJI
NAJOŽJI	ŠIROK	ŠIRŠI	NAJŠIRŠI	STAR
STAREJŠI	NAJSTAREJŠI	TEŽEK	TEŽJI	NAJTEŽJI
VELIK	VEČJI	NAJVEČJI	VISOK	VIŠJI

CENTER ZA SLOVENŠČINO KOT DRUGI IN TUJI JEZIK

NAJVIŠJI

PROSTI ČAS

ATLETIKA	AVTO	BAGER	BALON	BOBNI
DRSANJE	ELEKTRIČNA KITARA	GIMNASTIKA	HARMONIKA	HOJA V HRIBE
HOKEJ	KARATE	KARTE	KLARINET	KLAVIR

KLJUNASTA FLAVTA	KNJIGE	KOCKA	KOCKE	KOLESARJENJE
KOŠARKA	MEDVEDEK	NAMIZNI TENIS	NOGOMET	ODBOJKA
PLAVANJE	PLES	PLEZANJE	PREČNA FLAVTA	PUNČKA
ROKOMET	ROLANJE	SESTAVLJANKA	SMUČANJE	TEK
TENIS	TROBENTA	VEDRO IN LOPATKA	VIOLINA	VLAKEC
ŽOGA				

CENTER ZA SLOVENŠČINO KOT DRUGI IN TUJI JEZIK

SPREGANJE

BRATI	GLEDATI	GOVORITI	HODITI	IGRATI NOGOMET
JESTI	PETI	PISATI	PITI	PLAVATI
PLESATI	POSLUŠATI	ROLATI	SEDETI	SMEJATI SE
SMUČATI	SPATI	STATI	TEČI	TELEFONIRATI
TELOVADITI				

CENTER ZA SLOVENŠČINO KOT DRUGI IN TUJI JEZIK

STANOVANJE

BALKON	BANJA	CEDILO	DARILO	DESKA ZA REZANJE
DETERGENT	DETERGENT	DNEVNA SOBA	DVIGALO	FOTOAPARAT
GARAŽA	HLADILNIK	HODNIK	KAVČ	KLET
KLIMATSKA NAPRAVA	KLJUČ	KNJIGE	KOPALNICA	KOŠ ZA SMETI
KOŠARA	KOZAREC	KROŽNIK	KRPA	KUHALNICA
KUHINJA	LIKALNIK	LONEC	LUČ	METLA
MIZA	MOBILNI TELEFON	NASLANJAČ	NOŽ	ODEJA

OGLEDALO	OKNO	OMARA	PEČICA	PISMO
POLICA	POMIVALNI STROJ	POMIVALNO KORITO	POSODA	POSTELJA
PRALNI STROJ	PREPROGA	PRT	PRTIČEK	RAČUNALNIK
RADIATOR	RADIO	RJUHA	SESALEC	SKLEDA
SKODELICA	SLAMICA	SLIKA	SMETIŠNICA	SOBA
SPALNICA	STEKLENICA	STOL	STOPNICE	STRANIŠČE
SVEČA	ŠKATLA	ŠTEDILNIK	TELEFON	TELEVIZIJA

UMIVALNIK	URA	VAZA	VILICE	VRATA
VRČ	VREČKA	VZGLAVNIK	ZABOJ	ZAJEMALKA
ZAVESA	ZNAMKA	ŽLICA		

CENTER ZA SLOVENŠČINO KOT DRUGI IN TUJI JEZIK

ŠOLA

AVLA	BARVICA	ČOPIČ	DVORANA	FLOMASTER
GARDEROBA	GOBA	IGRIŠČE	JEDILNICA	KEMIČNI SVINČNIK
KNJIGA	KNJIŽNICA	KREDA	LABORATORIJ	NAHRBTNIK
NALIVNO PERO	PUŠČICA	RADIRKA	RAVNILO	ŠESTILO
ŠILČEK	ŠKARJE	ŠOLSKA TORBA	STRANIŠČE	SVINČNIK
TABLA	TAJNIŠTVO	TELOVADNICA	UČILNICA	VOŠČENKA
ZBORNICA	ZVEZEK			

CENTER ZA SLOVENŠČINO KOT DRUGI IN TUJI JEZIK

TELO IN ZDRAVJE

BRADA	BRKI	DLAN	GLAVA	HRBET
JEZIK	KOLENO	KOMOLEC	LASJE	LICE
NOGA	NOS	OKO	PRST	ROKA
STOPALO	TREBUH	UHO	USTA	VRAT
ZADNJICA	ZOB	ALERGIČEN SEM.	BOLAN SEM.	BRUHAM.
GLAVA ME BOLI.	IMAM VROČINO.	IMAM ZLOMLJENO ROKO.	KAŠLJAM.	KIHAM.
PREHLAJEN SEM.	SLABO MI JE.	TREBUH ME BOLI.	UREZAL SEM SE.	VROČE MI JE.

ZDRAV SEM.	ZEBE ME.	ZOB ME BOLI.	BRISAČA	BRIVNIK
FEN	GLAVNIK	KREMA	MILO	OBLIŽ
PAPIRNATI ROBČKI	ŠAMPON	TABLETE	TEHTNICA	TOALETNI PAPIR
ZOBNA KREMA	ZOBNA KRTAČKA			

ŽIVALI IN NJIHOVA BIVALIŠČA

BIK	ČEBELA	DELFIN	GOSKA	HRČEK
JAGENJČEK	JELEN	JEŽ	KAČA	KAMELA
KANARČEK	KIT	KLOP	KOBILA	KOKOŠ
KOMAR	KONJ	KOZA	KRAVA	KROKODIL
LASTOVICA	LEOPARD	LEV	LISICA	MAČKA
MEDVED	METULJ	MIŠKA	MUHA	NOJ
OPICA	OVCA	OVEN	PAJEK	PAPIGA

PES	PETELIN	PIKAPOLONICA	PIŠČANČKI	POLŽ
PRAŠIČ	PTIČ	RACA	RACMAN	RAČKE
RIBA	SKOBČEVKA	SLON	SOVA	SRNA
TELIČEK	TIGER	VEVERICA	VOLK	ZAJEC
ZEBRA	ZLATA RIBICA	ŽABA	ŽELVA	ŽIRAFA
ŽREBIČEK	AKVARIJ	BRLOG	ČEBELNJAK	DREVO
GNEZDO	GOZD	HLEV	KLETKA	KOŠARA

LUKNJA	MORJE	PAJKOVA MREŽA	PASJA HIŠICA	PRAGOZD
PUŠČAVA	TRAVNIK			

CENTER ZA SLOVENŠČINO
KOT DRUGI/TUJI JEZIK

Univerza v Ljubljani
FILOZOFSKA
FAKULTETA