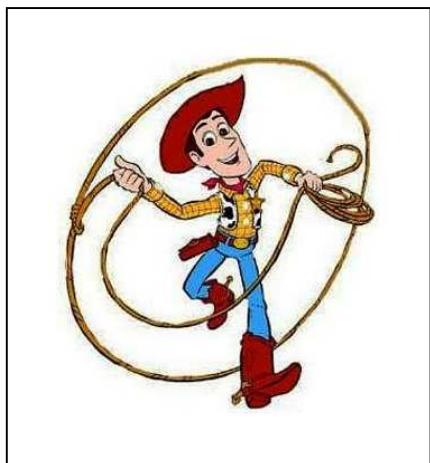


GLAS Š — BESEDNE ZVEZE



To je ŠERIF ŠIME.

ŠIME ima zelo rad matematiko. Prešteva vse, kar vidi.

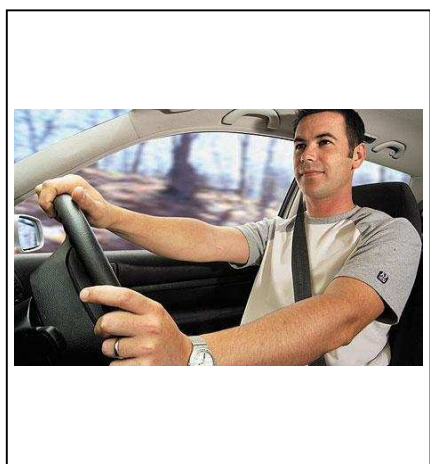
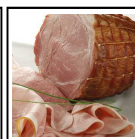
ŠTEJE ŠIPE.

ŠTEJE ŠOLE.

ŠTEJE ŠUNKE.

ŠTEJE ŠEME

ŠTEJE ŠALE.



To je ŠOFER ŠTEFAN.

ŠTEFAN zelo rad ŠPARA. ŠPARA vse, kar najde.

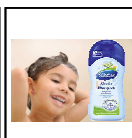
ŠPARA ŠAH.

ŠPARA ŠAMPON.

ŠPARA ŠIPEK.

ŠPARA ŠUMI BOMBONE.

ŠPARA ŠALE.



To je ŠOJA ŠPELA.

ŠPELA zelo rada ŠIVA. ŠIVA tudi zelo nenavadne stvari.

ŠIVA ŠALE.

ŠIVA ŠEME.

ŠIVA ŠUMI BONBONE.

ŠIVA ŠIPE.

ŠIVA ŠAH.



SESTAVLJAMO SMEŠNE STAVKE...

Za igro potrebujemo štiri škatlice ali vrečke:



V prvo vrečko damo kartice živali, ki se začnejo na Ž:

ŠOFER
ŠERIF
ŠEF
ŠOJA



V drugo vrečko damo kartice z imeni na Ž:

ŠIME
ŠTEFAN
ŠPELA
ŠTEFKA



V tretjo vrečko damo kartice z Glagoli na Ž:

ŠTEJE
ŠILI
ŠIVA
ŠPARA



V četrto vrečko damo kartice s predmeti na Ž:

ŠUNKA
ŠAH
ŠAMPON
ŠIPEK
ŠAL
ŠEMA
ŠIPA
ŠOPEK
ŠUMI BONBONI

Iz vsake vrečke oziroma škatlice otrok izvleče po eno kartico in »prebere« zgodbo, ki jo na tak način sestavi. Če na primer iz prve vrečke izvleče »šerif«, iz druge »Šime«, iz tretje »šili« in četrte »šunka«, iz tega sestavi poved: »Šerif Šime šili šunko.«

Pri igri uporabimo kartice, ki smo jih pripravili že pri petem cilju, nekaj pa je še dodatnih kartic (glej naslednjo stran).



ŠOJA



ŠIME



ŠTEFKA



ŠTEFAN



ŠPELA



ŠTEJE



ŠPARA



ŠILI



ŠIVA



ŠOPEK



ŠIBE



ŠALICA