

## »SNEŽNI« POZDRAV



PRI NAS NALETAVA SNEG IN SE OPRIJEMA ZEMLJE. ČE JE TUDI PRI VAS PODOBNO, SE ODPRAVITE NA LOV ZA SNEŽINKAMI, MOGOČE VAM USPE NAREBITI TUDI SNEŽNO KEPICO ALI ZELO MAJHNEGA SNEŽAKA. VERJETNO BO VAS ZUNAJ ZEBLO, ZATO VAM POŠILJAM RECEPT ZA **ZLATO KURKUMINO MLEKO**, KI VAS BO POGRELO, KO SE VRNETE NAZAJ V HIŠO. SESTAVINE:

- SKODELICA MLEKA (NAVADNO, KOKOSOVO, MANDLJEVO),
- 1 ŽLIČKA GHIJA ALI KOKOSOVE MAŠČOBE (lahko tudi izpustite, če nimate doma ali nimate radi),
- ¼ ŽLIČKE KURKUME V PRAHU,
- PO ŠČEPEC INGVERJA, CIMETA, KARDAMOMA IN ČRNEGA POPRA,
- 1 ŽLIČKA MEDU.

MLEKO SEGREJEMO IN VANJ DODAMO MAŠČOBO IN VSE ZAČIMBE. PREMEŠAMO (priporočam s paličnim mešalnikom, da bo nastala pena) IN PUSTIMO POKRITO ZA DESET MINUT, DA SE RAZVIJE MOČ ZAČIMB. V TEM ČASU SE BO MLEKO RAVNO PRAV OHLADILO, DA GA LAHKO OSLADIMO Z MEDOM.



ZA PREŽIVLJANJE PROSTEGA ČASA V HIŠI VAM POŠILJAM ŠE NEKAJ IDEJ:

- **PANTOMIMA** (NA TEME: POKLICI, ŠPORTI, DOMAČA OPRAVILA...).
- **NAVZGOR – NAVZDOL** (POTREBUJETE KOCKO ZA ČLOVEK NE JEZI SE): NAJPREJ GRE IGRALEC NAVZGOR; V NAJMANJŠEM ŠTEVILU METOV MORA VREČI 1, 2, 3, 4, 5 IN 6 V OPISANEM ZAPOREDJU. NATO MORA ŠE ENKRAT VREČI VSE ŠTEVILKE, TOKRAT OD 6 NAVZDOL. OB TEM JIH NA LISTKU PREČRTAVA. KOCKO MEČEJO IGRALCI IZMENIČNO. ZMAGA TISTI, KI PRVI PREČRTA VSE

ŠTEVILKE. IGRALEC, KI TRIKRAT ZAPOVRSTJO VRŽE ISTO ŠTEVILKO, JE IZLOČEN.

- **NAŠTEVANJE POJMOV:** IGRALCI STOJIJO V KROGU IN SI PODAJAJO ŽOGO (ali kaj drugega). IGRALEC Z ŽOGO MORA PRED PODAJO NAŠTETI ŠEST (število naštetih pojmov lahko prilagodite glede na težavnost kategorije) POJMOV DOLOČENE KATEGORIJE (na primer, če je kategorija sadje, naštejete: jabolko, ananas, banana, kivi, sliva, pomaranča). KATEGORIJE SO LAHKO: BARVE, ZIMSKI/POLETNI ŠPORTI, ŠOLSKI PRIPOMOČKI/PREDMETI, ZELENJAVA, PREVOZNA SREDSTVA ITD. KO IGRALEC POVE VSEH ŠEST POJMOV, ŽOGO PODA NASLEDNJEMU IN MU HKRATI DOLOČI NOVO KATEGORIJU.

ČE STE ŽE DOKONČALI KAKŠEN IZDELEK, MI GA LAHKO POŠLJETE PO E-POŠTI. VESELA BOM VAŠIH POVRATNIH INFORMACIJ.



**NASVIDENJE**