

## IGRANJE S DJECOM



## Igra i njena važnost za sveukupni razvoj djeteta

Kroz igru dijete uči, razvija se, otkriva sebe i svijet putem pokušaja i pogrešaka, eksperimentiranjem s različitim materijalima, zvukovima, sredstvima, istraživačkim i drugim načinima, igranjem uloga. Dijete se kroz igru afirmira, vlastitom aktivnošću stječe nove spoznaje o sebi i ljudima općenito, prerađujući i zamišljajući putem svog djelovanja. Sukladno razvoju djeteta, i njegove igre postaju složenije. Dijete se počne igrati čim se oslobodi novorođenačkih refleksa. Doživljavanje užitaka ovisi o kontinuiranom ohrabrenju starijih kao i



korištenju prikladnih igračaka i ostale opreme. Igra se može podijeliti na aktivnu, istraživačku, oponašajuću, konstruktivno-uvjeravajuću i igru s pravilima (pobjeda, porazi). Različite vrste igre odražavaju se u naprednijim fazama, kao što dijete uči kako upotrijebiti svoje prve osjete i motoričke aktivnosti da bi unaprijedilo svoje kasnije sposobnosti kroz komunikaciju i kreativnosti.

Predškolsko dijete većinu vremena provodi u igri, a razvoj, učenje i rad bit će uspješniji ukoliko se odvijaju kroz igru ili sadrže elemente igre. Njome dijete razvija osjećaj sigurnosti, samostalnosti, samokontrole, kompetencije te razvija vještine na svim područjima (motoričke, emocionalne, kognitivne, socijalne i govorne vještine) te jača samopouzdanje. Nije dovoljno da dijete samo promatra i sluša, već i da samo otkriva i istražuje- dodirne, rastavi, sastavi, pomiriši i isproba jer time zadovoljava svoju znatiželju, ali i doživljajima potiče razmišljanje i zaključivanje što je temelj intelektualnog razvitka.

Igra bi trebala biti zabavna kako bi „zadržala“ pažnju da se njom bavimo, no mnoge igre imaju (manje ili više naglašenu) edukativnu komponentu.



Svako slobodno vrijeme je vrijeme koje bi trebali posvetiti razvoju svojih sposobnosti putem igre, zabavljati se učeći i vježbajući svoj um i tijelo. Stolne igre su izuzetna sredstva za učenje. Cijelo vrijeme dok se djeca igraju i uče, bile to brojke, oblici, grupiranje, boje, slova, prepoznavanje. Igranje stolnih igara uključuje vježbanje strpljenja, empatije i tolerancije na frustraciju. Igre pomažu djeci naučiti razliku između vještine i sreće i njihovu vezu s pobjeđivanjem i gubljenjem. Pobjede i porazi su sastavni dio života, a igre mogu biti od velike pomoći u spoznavanju te činjenice.

Kroz igru se potiče koordinacija ruka-oko koja pomaže između ostalog i kasnije u školi. Možete naučiti dijete kako se ponašati u natjecateljskoj situaciji, modelirati smireno ponašanje, umiriti suviše hvalisanje kad se pobjeđuje i ukazati na neprimjerene i nepotrebne izljeve tuge i ljutnje kad gubimo. U igri se izražavaju radoznalost, osjetljivost, fizička aktivnost i potreba za suradnjom i zajedništvom među sudionicima.

*U PREDŠKOLSKOJ DOBI MOŽEMO NAPRAVITI SLJEDEĆU PODJELU IGARA:*

### *1. Stvaralačke igre – djeca ih sama izmišljaju*

Igre uloga (igre imitacije i dramatizacije) u ranijoj fazi radi se o imitaciji zvukova pojedinih predmeta (auta, različitih životinja..), kasnije, s razvojem djeteta dolaze igre dramatizacije koje razvijaju izražajnost govora, a iziskuju pribor i materijale (npr. kostimi). Konstruktivne igre – to su stvaralačke igre djeteta koje razvijaju percepciju, finu motoriku, utječu na razvoj mašte i kreativnosti. kada jedan predmet predstavlja nešto drugo (npr. kutija predstavlja krevet za lutku ili vatrogasni šljem). S godinama dječji scenariji postaju sve složeniji.



Ovakva vrsta igre korisna je za razvoj simboličkog mišljenja (koje je osnova i za kasnije vještine poput čitanja), govora (u ovakvoj vrsti igre se više priča nego u konstruktivnoj igri), za socijalno-emocionalni razvoj jer djeca uče o tuđoj perspektivi, imaju prilike istražiti različite emocije, te za razvoj kreativnosti i mašte. Igra pretvaranja korisna je za suočavanje sa strahovima pa tako djeca kroz igru mogu pokazati ono što ih muči te pronaći razna rješenja kojima će si u budućnosti olakšati nošenje sa stresnim situacijama

## 2. Igre s pravilima – zadatak se rješava pomoću ranije utvrđenih pravila

Društvene igre koje kroz primjenu pravila potiču razvoj zajedništva, razvijaju natjecateljski duh i potrebu za kontrolom ponašanja (ljutnje, tuge..) čovječe ne ljuti se, Uno, mlin,. Pokretne igre – elementarne igre – često su praćene riječima ili pjesmom, sadrže određeni zadatak, a za cilj obično imaju razvijanje određene tjelesne sposobnosti. Didaktičke igre – imaju osobit utjecaj na djetetov spoznajni razvoj, sadrže zadatke, pravila i cilj.

Uz navedene vrste igara, nužno je spomenuti i FUNKCIONALNU IGRU koja se javlja u ranom djetinjstvu, a koja se definira kao igra novim funkcijama koje u djeteta sazrijevaju - motoričkim, osjetilnim, perceptivnim. Ona je određena ranom socijalnom interakcijom, a javlja se oko osmog mjeseca života djeteta. Postupno se u drugoj godini života funkcionalna igra smanjuje, a razvojem djeteta raste intenzitet stvaralačkih i igara s pravilima.

### Za djecu u trećoj godini života poželjne su:

- slagalice
- plastelin
- odjeća i kuća za lutke
- garaža
- prve društvene igre
- slikovnice s kratkim tekstovima i stihovima
- igračke za pješčanik
- dječje kazete s dječjim pričama i pjesmicama



### Djeci u četvrtoj godini poželjno je darivati:

- dječje knjige i slikovnice
- igre s bojama i oblikovanjem
- prometne igre
- igre s jednostavnim pravilima
- igre s kockama
- igre sa simbolima i bojama
- igre spretnosti, koncentracije
- nadopuna konstrukcijskih elemenata za gradnju





- bojice, predmeti za bojanje.

### U dobi od pet do sedam godina djeca pokazuju

#### interes za:

- igre s pravilima
- igre s kockama
- društvene igre
- sportske rekvizite
- glazbene instrumente.



#### Važnost slikovnica i knjiga

Važno je odabrati dobre i kvalitetne dječje knjige i slikovnice pune pozitivnih poruka. Čitanje je vrlo ugodan čin koji zbližava odraslu osobu i dijete, proširuje djetetovo znanje o ljudima, stvarima i životinjama. S obzirom da je čitanje odlična priprema za školu važno je djetetovo aktivno sudjelovanje (neka dijete iskaže svoje mišljenje, razgovarajte i komentirajte s djetetom tijekom čitanja).

### S A V I J T I Z A I G R U S D J E C O M

1. Podržite spontanu dječju igru pohvalama ("Kako si se to dobro sjetio/la!")
2. Istaknite djetetove uspjehe u igri, njegove vještine i vrline.
3. Budite partner djetetu u igri a ne vođa.
4. Riječima pratite dijete u igri – opisujte što vi ili dijete u igri radite („Tražiš jednu malu kockicu.“)
5. Ne prekidajte naglo djetetovu igru
6. Ne kritizirajte dijete npr: „Kakva je to kuća?“
7. Ponovite s djetetom pojedinu igru ako to želi- djeca vole ponavljati stvari u kojima su dobri i uspješni i koje im predstavljaju izazov.
8. Koristite svakodnevne predmete u igri (razne kutije, posude, siguran kuhinjski pribor, ..).
9. Prihvatite dječje ideje u igri ma koliko one bile na prvi pogled čudne ili nemoguće.
10. Budite strpljivi – pustite dijete da samo istražuje, ne nudite gotova rješenja.
11. Zabavljajte se i sami, uživajte u zajedničkoj igri!

## Portali, knjige blogovi za pronalazak ideja za igranje s djetetom:

- Igre stvaralice- Dr. Dorothy Einon
- Igre učilice- Dr. Dorothy Einon
- 365 dana bez televizije- Steve i Ruth Bennett
- Lukin portal
- Blog Rastemo
- Mini clip
- [www.skrabalica.com](http://www.skrabalica.com)

## Primeri igara za djecu

### IGRA CRTA

Materijal: kamenčić za svakog igrača i kreda.

Na podu igrači nacrtaju dvije crte udaljene jedna od druge tri metra. Držeći u rukama kamenčiće, svi stanu na jednu crtu. U slučaju da nema krede, mogu igrati pred nekim zidom čiji rub označava crtu. Svaki igrač baca svoj kamenčić, nastojeći da ga baci što bliže crti na podu ili zidu. Pobjednik je igrač čiji kamenčić padne najbliže crti. On započinje sljedeću igru.

### KAMEN, PAPIR, ŠKARE

Igrači stanu jedan nasuprot drugome s jednom rukom na leđima i na glas govore: „ jedan, dva, tri – kamen, papir ili škare. Jedan, dva , tri. “

Kad to naprave, izvuku ruku i pokažu jedan od tri predmeta. Znak za kamen je zatvorena šaka, za papir otvorena, a za škare ispruženi kažiprst ili prstenjak.

Smatra se da papir pobjeđuje kamen jer ga može omotati, kamen pobjeđuje škare jer ih jednim udarcem u vršak može savnuti, a škare pobjeđuju papir jer ga mogu izrezati. Ako oba igrača pokažu isti predmet, igra se ponavlja.

Pobjednik je onaj igrač koji pobjedi tri puta( sa sva tri predmeta) te započinje sljedeću igru.

### JAJE NA ŽLICI

Materijal: žlica, tvrdo kuhano jaje za svakog igrača

Igrači stanu na jedan kraj sobe sa žlicom u ustima i jajetom na njoj. Na drugi kraj sobe ostavi stolicu dva metra udaljenu od zida. Na znak za početak

svi sudionici počnu hodati, nastojeći zadržati jaje u žlici. Ako nekome jaje ispadne, ne može nastaviti sve dok ne vratijaje na žlicu. Pobjednik je onaj igrač koji prvi put obiđe stolicu i stavi se na početak.



### GURAJ

Materijal: novčić za svakog igrača

Igrači označe prostor za igru na glatkoj podlozi, na primjer na parketu ili na stolu.

Svaki igrač prstom gura svoj novčić od kraja prema unutrašnjosti tog prostora. Kad su svi novčići unutra, naizmjenice se nastoji udariti protivnikov novčić kako bi se on izgurao van. Ako igrač uspije udariti neki novčić, ponovno igra. Pobjeđuje onaj igrač koji uspije održati svoj novčić unutar polja za igru.

### KINESKA ŠAKA

Dva se igrača uhvate za ruke tako da su im palci slobodni. Kad kažu : „Jedan, dva, tri, - sad!“ obojica svojim palcem pokušavaju uhvatiti protivnikov palac, a da ne puste ruke ni u kojem trenutku. Igrač koji uspije uhvatiti protivnikov palac i drži ga nepokretnim dok izbroji do tri, pobjeđuje. Obično se igra na tri dobijene partije.

### ŠTO SI JUČER VIDIO?

Igrač kojeg će se ispitivati odabere premet, životinju ili osobu koju je vidio prethodnog dana i kaže, na primjer :“jučer sam vidio jednu životinju.“ Igra ide dalje igrač postavlja dalje pitanja kako bi odgonetnuo što je suigrač vidio. On Može odgovoriti samo „da“ ili „ ne“ kada igrač pogodi što je njegov protivnik vidio, zauzima njegovo mjesto.

## MRAV I DRUGI KUKCI

Kada ste u prirodi nađite mrava ili nekog kukca, stavite ga u staklenku ili u neku prozirnu flašicu. Kada dođete kući, uzmite povećalo i pogledajte sa djetetom kako izgleda životinja pod povećalom. Možete mu postaviti pitanje tipa: „Što kukci imaju, a djeca nemaju?“

## IGRE ZA MLADU DJECU (3 - 4 godine)

### Pjesme i brojalice za djecu

#### BOC BOC

Boc boc iglicama, ne diraj ga ručicama

Bode bode  
jež

Bjež u rupu  
bjež!

#### PUŽU MUŽU

Pužu mužu

Puščaj roge

Puščaj van

Da ti kuću

Ne prodam

Staroj babi za duhan!

#### IŠ, IŠ, IŠ

Iš, iš, iš ja sam mali miš,

Ti si, moja mica maca

Bjež u rupu miš!

#### KUHALA MIŠICA KAŠICU

Kuhala mišica kašicu,

Tebi dala žlicicu

tebi dala vilicu

tebi dala kuhaču,

a tebi ništa nije dala

kuhala mišica kašicu i tu ju je  
skuhala.





## IGRE ZA RAZVOJ SLUŠNE PAŽNJE ( RAZVOJ GOVORA)

### GDJE JE ZAZVONILO ?

Svrha: odrediti smjer zvuka. Razviti orijentaciju u prostoru.

Materijal: zvončić

Opis igre: Dijete sjedi u središtu sobe. Predložimo mu da zatvori oči i pogodi gdje je zazvonilo i pokaže rukom smjer. Voditelj ide od nekih od uglova sobe i zvoni. Kad je dijete ispravno pokazalo smjer, kažemo mu: „ Gotovo!“ Dijete otvara oči i vidi zvončić. Sada možemo zamijeniti uloge. Druga varijanta iste igre se organizira tako da dok dijete sklopi oči, voditelj se skriva negdje u sobi i zvoni, dijete otvara oči i trži voditelja prema smjeru iz kojeg dolazi zvuk.

### RECI ŠTO ČUJEŠ ?

Svrha: odrediti izvor zvuka, razlikovati pojedine negovorne zvukove iz općeg šuma.

Opis igre: Predložimo djetetu da zatvori oči, pažljivo poslušaj i odredi koji se zvukovi čuju ( pjevanje ptičica, signal automobila, šum vjetra u lišću itd.) Igru je poželjno organizirati tijekom šetnje u prirodi.

### TIHO GLASNO!

Svrha: razvijanje koordinacije pokreta osjećaja ritma.

Materijal: dječji bubanj.

Opis igre: Voditelj udara u bubanj tiho , glasno ,pa jako glasno. Dijete se kreće u skladu sa zvukovima bubnja: kad se čuje tiho zvučanje – ide na vršcima nožnih prstiju, glasno – ide punim korakom, jako glasno trči.

## ŠTO JE TO?

Svrha: odrediti izvor zvuka.

Materijal : različite igračke i predmeti ( dječji bubanj, flauta, zvončić, čaša, štapić, limenka, papirnata vreća, žlica, list papira, knjiga lopta i sl.)

Opis igre: Dijete sjedi okrenuto leđima prema voditelju. On proizvodi zvučanja i šumove raznim predmetima ( baca žlicu na pod, udara u bubanj, lista knjigu, gužva papir i sl.). Dijete pogađa izvor zvuka. Kad je dijete pogodilo tri puta za redom, uloge se mijenjaju. Postupno usložnjavamo zadatak (udaramo predmetom u predmet, naprimjer, udaramo žlicom o knjigu, štapićem o čašu i sl).

## MUZIČKE ČAŠE

Svrha: razvijati oštrinu muzičkog sluha

Materijal: 4 čaše s različitom razinom vode, drveni štapić.

Opis igre: Voditelj štapićem, zajedno s dijeteom, iskušava visinu tonova u svakoj ods čaša. Zatim se dijete okreće leđima, a voditelj udara štapićem po različitim čašama. Dijete mora reproducirati zadani ton samostalno. Možemo povećati složenost zadatka tako da zadajemo dijeteu parove tonova. Zatim možemo povećati broj Čaša do sedam.

Igre za razvoj govornog sluha

## POGODI GLASIĆ

Svrha: prepoznati drugu osobu prema glasu.

Opis igre: Igramo samo u skupini s najmanje petero djece.

Djeca sjede, dok jedno dijete stoji u središtu kruga zatvorenih očiju. Voditelj tiho pokazuje rukom na nekog tko sjedi. To dijete izgovara ime onoga tko je u središtu. Dijete koje je u središtu mora prepoznati tko ga je pozvao. Kad je pogodilo, otvara oči i drugo dijete ide u krug. Ako nije pogodilo, ponovo zatvara oči i igra se nastavlja.

## LOTO

Svrha: ispravno povezivati riječ sa predmetom. Razvijanje razumjevanja na temelju ispravnog primanja i razlikovanja slušnih poruka. Materijal: Loto sa sličicama različitih djetetu poznatih predmeta.

Opis igre: Stupanj 1: Dajemo djeci velike karte. Male sličice zadržava voditelj. Voditelj je okrenut prema djeci i zapituje: „Kod koga je auto?“ Dijete koje ima sliku auta diže ruku i kaže: „Kod mene je auto“ itd. Stupanj 2 : Voditelj sjedi djeci iza leđa i nastavljamo igru isključivo na temelju slušne percepcije i pažnje.

## LETI, LETI...

Svrha: obogatiti rječnik imenica i glagola, razvijati slušnu i govornu pažnju.

Opis igre: Voditelj ( odrasla osoba, a poslije i dijete) kaže: „ Sada ću govoriti: ptica leti, leptirić leti, avion leti itd., a ti svaki put digni ruku. Ali slušaj pažljivo što ja govorim jer mogu krivo reći, naprimjer, mačka leti, tada nemoj dizati ruku.“ Voditelj prvo govori polako, sa stankom nakon svake rečenice da bi dijete razmislilo odnosno povezalo predmet i akciju, zatim poveća tempo. Poslije možemo povećati složenost igre tako da voditelj sam svaki put diže ruku bez obzira da li to treba činiti ili ne.

## ZAPAMTI BROJ

Svrha: razvijati slušnu i govornu pažnju.

Materijal: deset sitnih jednoličnih predmeta ( dugmići, zrnca graha, figurice i sl. )

Opis igre: Voditelj kaže: „ Izgovorit ću istu riječ nekoliko puta. Slušaj pažljivo koliko sam puta izgovorio i stavi na stol nekoliko figurica ( dugmića) koliko puta si čuo tu riječ. „

## ZAPAMTI RIJEČI

Svrha: obogatiti rječnik, razvijati slušnu i govornu memoriju.

Materijali: sličice iz „ Lota“ ili „ Memo- a“.

Opis igre: Voditelj imenuje 5 -6 predmeta, dijete mora zapamtiti i ponoviti u istom redosljedu i zatim staviti na stol sličice imenovanih predmeta. Ako je dijete propustilo pojedinu riječ ili ju je reklo u krivom redosljedu, gubi odgovarajuću sličicu ( daje voditelju). Pobjeđuje dijete.

#### IGRE ZA RAZVOJ FONEMATSKE PERCEPCIJE

##### Uhvati glas

Svrha: traženje određenog glasa u riječima na temelju slušne percepcije.

Opis igre: voditelj kaže dijetetu da pažljivo sluša i odredi koje od izgovoreni riječi imaju glas Š ( R, L, Č, Ž) Voditelj izgovara pojedine riječi i kad je dijete čulo određeni glas, mora ga „ uhvatiti“ ( pljesnuti u dlanove), kada tog glasa nema – ne plješće.

Primjer: „ Kada čuješ glas Š, plješći dlanovima:

Sok, šaka, mašta, mast, njuška, miš, sirup, list, lišće

##### TKO JE PAŽLJIV?

Svrha: traženje zajedničkog početnog glasa u riječima, aktiviranje rječnika.

Materijal: sličice na određeni glas.

Opis igre: Voditelj kaže dijetetu: „ Sada ću ti pokazati slike i imenovati ih, slušaj me pažljivo i pogodi, koji je glas zajednički u svim tim riječima.“ Zatim voditelj pokazuje i imenuje slike, koje počinju, naprimjer sa R: rak, radio. Ruža, ronilac, rep. Kada je dijete dalo ispravan odgovor, voditelj nastavlja: „ Točno sve te riječi imaju na početku glas R, a sad pokušaj sam imenovati sličice.“ Poslije predložimo dijetetu da samo smisli riječi koje također počinju sa glasom R.

##### OKRENI RIJEČ

Svrha: aktiviranje riječnika, slogovna analiza riječi. Opis igre: Voditelj izgovara riječ naopako, naprimjer „ Azok“ ( koza) Dijete mora pogoditi koja je to riječ. Zatim mjenjamo uloge.

## IGRE ZA RAZVOJ GOVORNIH ORGANA

### Bajka o veselom Ježičku

Svrha: jačanje mišića i usavršavanje okreta jezika.

Opis igre: Pričamo dijetetu bajku i izvodimo odgovarajuće pokrete jeziom. Dijete oponaša. Možemo povremeno mijenjati i obogaćivati sadržaj bajke ( dodavati nove složenije pokrete) da bi dijetetu bilo zanimljivo. Zatim mu možemo ponuditi da smisli svoju bajku o Veselom Ježičku)

„ Živio je veseli Ježičak u svojoj kućici. Pogodi o kakvoj se kućici radi.

Ima kućica crvenih vrata,  
za vratima stoje zvjerčice bijele,  
te zvjerčice vole slatkiše i kekse.

Jesi li pogodio? Ta kućica su usta. Vrata kućice se otvaraju i zatvaraj. Ovako: usta su otvorena, pa zatvorena. Jogunasti Ježičak ne sjedi na jednom mjestu. Često istrčava iz kućice ( ispružiti jezik) Evo izašao je da se sunča i odmori na terasi .Počeo je puhati lagani vjetročić. Ježičak se naježio ( ispružiti i nategnuti jezik u obliku „iglice“ ), sakrio se u kućici i zatvorio je iza sebe vrata ( maknuti jezik i zatvoriti jezik) Vani se pojavio oblak, prekrpio je sunce i kiša je zabubnjala po krovu. Ovako (kucamo jezikom po gornjim sjekutićima te izgovaramo:“d – d – d – d ) Ježičak se nije dosađivao kod kuće, napojio je svog mačića mlijekom. Mačić je pio mlijeko ( činimo jezikom pokrete gore – dolje do donje usne prema gornjoj, usta su otvorena), zatim se obliznuo (obliznuti gornju i donju usnice s lijeva na desno, pa s desna na lijevo) i slatko zjevnuo ( široko otvoriti usta). Ježičak je ogledao na sat. Sat je tikatakao: „ tik – tak, tik – tak“ ( usta su otvorena, usne se osmjehuju, vrškom jezika dodirujemo uglove usnica). Mačić se smotao u klupko. Moram i ja na spavanje“, - pomislio je Ježičak.“

## IGRE ZA RAZVOJ FIZIOLOŠKOG I GOVORNOG DISANJA

### „ LETI, PTIČICE!“

Svrha: uvježbavanje dugotrajnog i tečnog izdaha. Aktiviranje mišića usnica.



Materijal: male papirnate ptičice od tankog papira

Opis igre: stavimo nekoliko ptičica obojenih u razne boje na ivicu stola. Dijete sjedi na stolici za stolom ( igra je zanimljiva kad se organizira u skupini). Voditelj objašnjava da pokretati ptičicu možemo isključivo jednokratnim izdahom. Daje se signal „ letimo!“ i djeca pušu u figurice Voditelj gleda čija ptičica odleti dalje.

„ NOGOMET“

Svrha: uvježbavanje dugotrajnog tečnog izdaha uz aktiviranje mišića usnica.

Materijal: mala loptica od vate, četiri prazne kutije od šibica.

Opis igre : voditelj stavi dvije kutije razmaknute 10 cm. s jedne strane stola i dvije s druge strane. Dijete ili dvoje djece laganim izdahom guraju lopticu po stolu u smjeru suparnikova gola.

IGRE ZA RAZVOJ GLASA

PREPOZNAJ PREMA INTONACIJI

Svrha: uvježbavanje izražajnosti glasa i mimike.

Opis igre: Voditelj dijete redom glume veselu, iznenađenu, tužnu, bolesnu, ljutu osobu i s odgovarajućom intonacijom izgovaraju kratke riječi: „ Joj – joj – joj! „ Jau – jau – jau! Oh – oh – oh! Ah – ah – ah! Drugi igrač treba prema intonaciji pogoditi raspoloženje osobe.

KAKO SE RADI GLINAMOL TIJESTO

400 g brašna

30 g soli

40 g limunske kiseline (izmješaj sa brašnom)

250 ml vode

5 žlica ulja

Malo jestive boje

### SNJEŽNA OLUJA

Materijali:

- Plastična boca ili male staklenke
- Voda
- Kokosovo ili zobeno brašno
- Listići i folije
- Šljokice
- Glicerol iz ljekarne
- Za brzu i jednostavnu snježnu kuglu samo ulijte malo vode u prozirnu bocu ili staklenku i dodajte kokosovo ili zobeno brašno. Napunite glicerolom i dodajte malo šljokica. Zatvorite i potresite i uživajte u snježnoj mećavi.

### PREKLAPANJE PAPIRA I OSTAVLJANJE OTISAKA

Djeca starija od tri godine uživaju u elementu iznenađenja koji prati ovu aktivnost. Presavijte papir napola, zatim otklopite papir i rasprostrite boju glađenjem papira pa otklopite i pogledajte što ste dizajnirali.

### UPORABA NEVIDLJIVE TINTE

Starija djeca uživaju u ovoj aktivnosti zajedno s drugom djecom. Papir natrljan voskom okrenite licem prema dolje na drugi komad papira. Na gornji list, pritiskujući malo jače, napišite tajnu poruku ili nacrtajte crtež. Otkrijte tajnu poruku ili crtež bojenjem donjeg lista.

### POSIPANJE RIŽE

Ovo je aktivnost u kojoj će uživati djeca svih uzrasta. Papir ili karton namažite ljepilom i pospite rižom. Ostavite neka se osuši, a potom stresite višak i izložite na zid.

#### SASTAVI SLIKU

Dijete treba sastaviti sliku iz dijelova. Mogu se iskoristiti stari časopisi s djeci interesantnim sadržajima ( životinjama, vozilima, cvijećem..). Zadatak se može ponavljati tako da se oteža, ako se broj dijelova slike povećava.

#### PANTOMIMA

Dijete ili roditelj samo pokretima, bez govora, pokušava objasniti neki pojam ili radnju. Drugi pogađa o čemu se radi, a kad otkrije, za nagradu dobiva žeton ili nešto drugo.

#### PRIČAMO PRIČU

Djetetu se pokaže nepoznata slika da je promatra otprilike pola minute. Slika se pokriva, a dijete treba ispričati sa što više detalja što je vidjelo na slici.

#### STAVI STVARI NA SVOJE MJESTO

Dijete se usmjeri na promatranje predmeta u kući: gdje što stoji? Što pripada kuhinji, a što dječjoj sobi? Zatim dijete izađe iz sobe, a 10 do 15 predmeta se stavi na stol. Od djeteta se traži da vrati predmete na svoje mjesto.

#### RAZGLEDNICE

Igra se razglednicama koje se prostru na stolu. „ Nađi razglednicu gdje ima najviše kuća, ljudi, biljaka, gdje je prikazan rad, igra i sl.“

#### POZNATA SLOVA

Igra se može izvesti, ako dijete poznaje neka slova. Dijete i roditelj uzmu novine i izaberu koje će slovo tražiti. Dogovoreno slovo se zaokružuje ili potcrtava. Zatim dijete i roditelj izmjene novine i zbroje koliko je tko našao slova.

## NA SLOVO, NA SLOVO

Uzajamna igra roditelja i djeteta:

- Izmisli riječ koja počinje zadanim glasom
- Izmisli riječ koja završava određenim glasom!
- Gdje čuješ u riječi na primjer glas Š
- Izmisli riječ koja počinje glasom kojim je prethodna riječ završila: npr. Koka – auto
- Sastavi riječod zadanih slogova: npr. Pa – tka , šu – ma

## IGRA RIMOM

Izmišljanje riječi koje se rimuju kao npr. Kos – bos, pila – žila

## IZMIŠLJANJE RIJEČI SUPROTNIH PO ZNAČENJU

Npr. Duboko – plitko, teško - lako



## Pružanje pomoći djeci