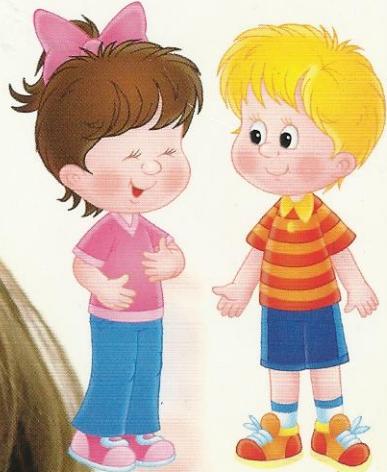


ZABAVNE IGRE I AKTIVNOSTI ZA RAZVOJ GOVORA

3.
IZDANJE

200 LOGOPEDSKIH

UČIMO
MISLITI,
RAZUMJETI
I GOVORITI



IGARA

200

LOGOPEDSKIH IGARA

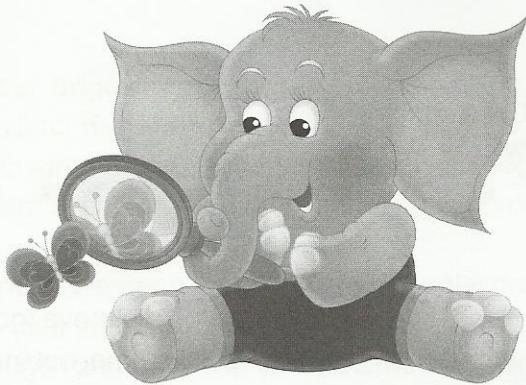
**ZABAVNE IGRE
I AKTIVNOSTI
ZA RAZVOJ GOVORA**



**PRIREDILA ILONA POSOKHOVA
ILUSTRIRAO ALEKSEJ BANNIH**



*Treće prošireno izdanje priručnika
ranije tiskanog pod naslovom "145 logopedskih igara"*



Sadržaj



Uvod	4
1. Riječi, riječi...	7
Igre za proširivanje vokabulara	9
2. Od rečenice do priče	59
Igre za razvoj smislenog govornog izražavanja	61
3. Slušamo i upoznajemo glasove	93
Igre za razvoj slušne pažnje	95
Igre za razvoj fonematskog slуха	107
4. Pripremamo se za čitanje	111
Igre za razvoj fonološke svjesnosti	113
5. Vježbamo izgovor	135
Igre za poboljšanje izgovora glasova	138

Uvod



U predškolskoj dobi razvoj djetetova govora odvija se osobito brzo: vokabular se popunjava tisućama novih riječi, poboljšava se izgovor, rečenice postaju bolje oblikovane i bogatije.

Ipak, djeca iste dobi na različitim su stupnjevima govorno-jezičnog razvoja. Neka djeca već s navršene tri godine čisto i ispravno izgovaraju riječi. Druga djeca mlađe predškolske dobi govore još uvijek nedovoljno razgovijetno, pogrešno izgovaraju pojedine glasove i riječi (izostavljaju ili zamjenjuju slogove), imaju nestabilan glas. Neki govore vrlo tiho, jedva ih se može čuti (osobito ako nisu sigurni u to izgovaraju li riječi ispravno), drugi govore preglasno, kao da viču.

U dobi između 3 i 6 godina djetetov vokabular raste nevjerojatnom brzinom. Tako, u dobi od 3 do 4 godine vokabular se od petstotinjak riječi gotovo utrostručuje. Od četvrte do pete godine vokabular raste od 1,5 do 2 tisuće riječi. Petogodišnjak koristi čak do tri tisuće riječi, a do navršene šeste godine vokabular se opet udvostručuje do šest tisuća riječi. Taj se razvoj najvećim dijelom događa zahvaljujući kvalitetnoj komunikaciji djeteta u obitelji.

No u nekih sedmogodišnjaka aktivni fond riječi ostaje katkad ograničen. Dijete poznaje mnogo riječi i može čak objasniti njihovo značenje, no te riječi često ostaju u njegovom pasivnom vokabularu - ono ih ne koristi u vlastitom govoru, što počinje predstavljati problem u školovanju.

Dobro je poznato da mala djeca najviše od svega na svijetu vole igru. Zato u procesu poticanja njihova govorno-jezičnog razvoja trebamo koristiti posebno razrađene logopedske igre, koje služe razvijanju slušne pažnje, poboljšanju izgovora, stabiliziranju glasa, proširivanju vokabulara, uče povezivanju izgovorenog riječi s predmetom ili slikom, uče

pravilnom oblikovanju rečenica, odgovaranju na pitanja i smislenom govoru. Igre skupljene u ovoj zbirci namijenjene djeci u dobi od 3 do 7 godina. Roditelj i dijete mogu ih igrati u paru, a odgojitelji i učitelji mogu gotovo sve igre prilagoditi većem broju igrača u dječjem vrtiću ili prvom razredu.

Igre su jednostavne i traže malo vremena pa se s djetetom uglavnom mogu igrati uvijek i posvuda - dok zajedno čekate u redu u trgovini, u liječničkoj čekaonici, tijekom duge i zamorne vožnje u automobilu ili kod kuće, tijekom kuhanja i pospremanja, ili u vrtiću prilikom prijelaza s jedne dnevne aktivnosti na drugu. Ukratko, uvijek kad na raspolaganju imate nekoliko slobodnih minuta i želite s djetetom kvalitetno komunicirati, a pritom se dobro zabaviti.

1

Riječi, riječi...

Igre za proširivanje vokabulara

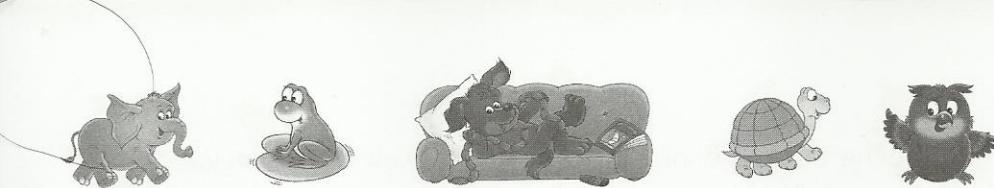


Prosječna odrasla osoba u svojoj svakodnevnoj komunikaciji koristi oko 3 tisuće riječi. No njezin je vokabular zapravo mnogo veći i uključuje oko 20 tisuća riječi. Znanstveno je dokazano da osoba s velikim vokabularom mnogo je uspješnija u životu od osobe čiji je vokabular ograničen. Početak tog uspjeha očituje se već u prvim godinama školovanja. Dijete koje poznaje mnogo riječi, brže ovladava čitanjem i pisanjem, te općenito znatno lakše usvaja gradivo. Kao rezultat, odrasta u osobu visoke inteligencije.

Iako se vokabular obogaćuje čitav život, najvažnija dob za njegov razvoj je upravo predškolska dob, jer tada raste najintenzivnije. Vokabular petogodišnjaka uredna govorno-jezičnog razvoja sadrži više od tisuće riječi. Do navršene šeste godine vokabular se udvostručuje. U njemu su zastupljene sve vrste riječi. Dijete se aktivno služi tvorbom riječi i govoru u proširenim, gramatički pravilnim rečenicama. Sasvim je drukčija slika u predškolca iste dobi, ali nedovoljno razvijena govora. Njegov je vokabular u najboljem slučaju upola manji. U njemu su riječi-nazivi predmeta iz djetetove neposredne okoline i riječi koje označavaju svakodnevne uobičajene radnje, uz vrlo siromašan fond zbirnih i općih pojmoveva, opisnih pridjeva, apstraktnih pojmoveva (npr. riječi-nazivi osjećaja, stanja i pojava) i sl. Dijete često nepravilno koristi jezična sredstva, poput tvorbe riječi, a što je najvažnije, ne posjeduje takozvani "osjećaj za jezik". Upravo je "osjećaj za jezik" ono što pomaže djetetu predškolske dobi odabrati pravu riječ, upotrijebiti odgovarajući gramatički oblik, naći pravi način usklađivanja riječi u rečenici i dr.

U ovom smo dijelu knjige izdvojili igre namijenjene razvoju leksičko-gramatičke strukture govora, proširivanju vokabulara, razvoju zanimanja za riječi i govor općenito, kao i proširivanju djetetovih općih znanja i vidika, što će nesumnjivo poslužiti kao solidan temelj za školovanje i uspješan život.

Osim toga, igre u ovom odjeljku pomažu razvoju djetetovog mišljenja, pamćenja i pažnje. Poučavaju ga verbalnom promišljanju, analiziranju i logičkom zaključivanju. Drugim riječima, pred vama stoji 71 zabavan način da zavirite u beskrajan svijet riječi.



Leti, skače, pliva, hoda!



Cilj: Razvoj slušno-verbalne pažnje, razumijevanje govora, bogaćenje vokabulara (imenice i glagoli).

Igra: Osoba moli dijete da pažljivo sluša. Kada osoba kaže nešto istinito, nešto što je moguće u stvarnom životu, dijete treba izvesti neku dogovorenu radnju (npr. pljesnuti dlanovima ili poskočiti). Kada kaže besmislicu, dijete ne treba ništa učiniti. Poslije možete zamijeniti uloge, kao i uvesti nove glagole (npr. plovi, puže, stoji i dr.).

Primjer jednoga "kruga":

Riba pliva.

Pas leti.

Ptica leti.

Mačka skače.

Zeko leti.

Krevet hoda.

Pas skače.

Čovjek hoda.

Kuća skače.

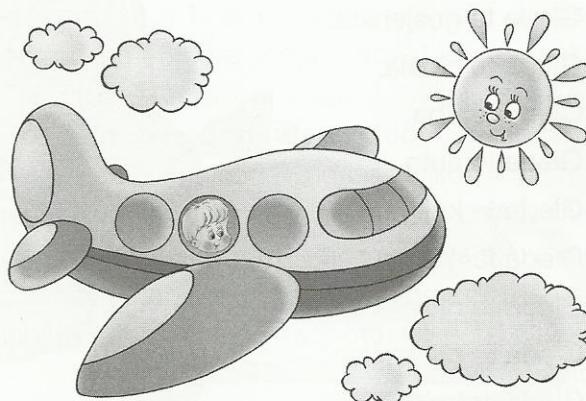
Stol pliva.

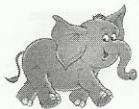
Jastuk hoda.

Dijete pliva.

Leptir skače.

Avion leti.





Tko te gleda?



Cilj: Razvoj slušno-verbalne pažnje i razlikovanje imenica koje označavaju živo i neživo.

Igra: Igra se jednako kao i u prethodnoj igri. Osoba kaže: "Gleda te...". Kad se imenuje živo biće, dijete izvodi dogovorenu radnju (npr. pljesne dlanovima). Kad se kaže besmislica "Gleda te (naziv predmeta)", dijete ne reagira.

Primjer jednog "kruga":

Gleda te majmun.

Gleda te tepih.

Gleda te pas.

Gleda te gusjenica.

Gleda te cipela.

Gleda te riba.

Gleda te auto.

Gleda te knjiga.

Gleda te mama.

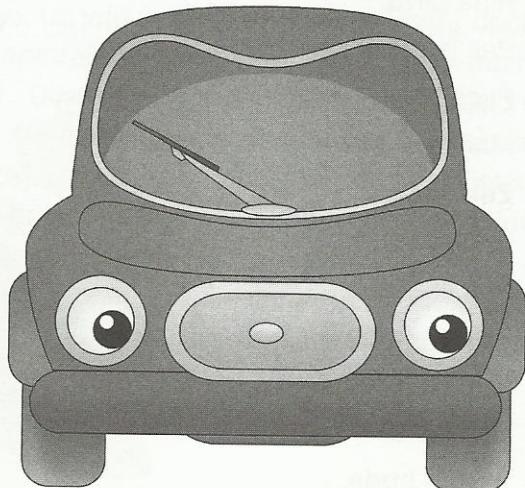
Gleda te olovka.

Gleda te djevojčica.

Gleda te baka.

Gleda te kutija.

Gleda te policajac.





Nađi 5



Cilj: Obogaćivanje vokabulara (imenice)

Igra: Osoba zadaje glagol kojem dijete treba pripojiti pet (5) odgovarajućih imenica. Naprimjer: "Što možemo otvoriti?" Dijete treba odgovoriti s pet logičnih rečenica: "Možemo otvoriti vrata. Možemo otvoriti knjigu. Možemo otvoriti torbu. Možemo otvoriti bocu. Možemo otvoriti kutiju."

U početku se igrajte tako da tih pet predmeta dijete traži i pronađe u obližnjem prostoru, npr. u sobi, u kuhinji, u dvorištu. Ako ne uspijeva, možete pokazati taj predmet prstom, tako da se dijete sjeti njegova naziva i složi rečenicu. Poslije možete igrati samo prema sjećanju, ne oslanjajući se na predmete iz okoline. Dijete može na prste odbrojavati pet rečenica. U naprednijoj verziji igre možete povećati broj zadanih predmeta, npr. "Nađi 7". S mlađom djecom, pak, možete igrati "Nađi 3".

Prijedlog mogućih zadataka:

Što možemo rezati?

Što možemo odjevati?

Što možemo pitи?

Što možemo brisati?

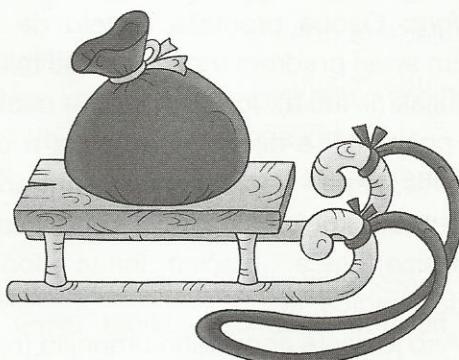
Što možemo podizati?

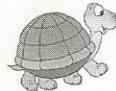
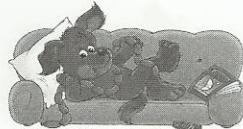
Što možemo zatvarati?

Što možemo prati?

Što možemo glaćati?

Što možemo graditi?





Tko trči?



Cilj: Obogaćivanje vokabulara (imenice)

Igra: Osoba zadaje glagol kojemu dijete treba pripojiti što veći broj imenica koje se tu smisleno uklapaju. "Tko može trčati?" "Medvjed može trčati." "Tko još može trčati?" "Dječak može trčati. Vuk može trčati. Kokoš može trčati." Djetetu se može pomagati gestama koje oponašaju kretanje životinja ili opisnim pridjevima (kudrav, dugodlak, lajav- pas). Zadaju se različiti glagoli kretanja - trčati, skakati, hodati, plivati, letjeti, puzati i dr.

Čarobno smanjivanje



Cilj: Tvorba umanjenica

Igra: Osoba predlaže djetetu da zamisli kako ima čaroban štapić kojim svaki predmet može smanjiti toliko da se njime može služiti šumski patuljak (ili lutka). Igra se tako da osoba izgovara naziv predmeta (može ga pokazati), a dijete ga pretvara u umanjenicu: žlica - žličica, kaput - kaputić, kapa - kapica, ormar - ormarić, krevet - krevetić, cvijet - cvjetić, list - listić, kocka - kockica, soba - sobica, prozor - prozorčić, čarape - čarapice, hlače - hlačice, lonac - lončić, stol - stolić, cipele - cipelice, kada - kadica, itd.

Ako je dijete nepravilno umanjilo (npr. hlačičke, stočić i dr.), osoba mu predlaže dva rješenja od kojih je jedno ispravno: "sobćica ili sobica?" Osoba sama daje točan odgovor tek ako dijete nije uspjelo pravilno odgovoriti. U tom slučaju moli dijete da glasno ponovi pravilnu riječ.



U trgovini



Cilj: Obogaćivanje vokabulara (imenice)

Igra: Ovu je igru poželjno igrati nakon što ste s djetetom više puta zajedno odlazili u kupovinu u velike trgovine. Dijete po uputama odrasle osobe u mislima posjećuje određeni odjel i kupuje predmete koji se na tom odjelu prodaju. Osoba kaže: "Sad si na odjelu voća. Što ćeš kupiti?" Dijete, primjerice, odgovara: "Kupit ću šljive, grožđe, jabuke i breskve." "Dobro. Sad si na odjelu mlijeko, voćni jogurt, svježi sir, maslac." Na isti način "posjećuju se" odjeli: igračaka, odjeće, povrća, pekarskih proizvoda, proizvoda za kućanstvo, za vrt i dr.

Što sve može raditi ... ?



Cilj: Obogaćivanje vokabulara (glagoli)

Igra: Osoba zadaje djetetu imenicu koja označuje živo biće i predlaže da se prisjeti što većeg broja radnji koje to biće može izvoditi.

Primjer:

Što sve može raditi dijete? (igrati se, jesti, piti, skakati, kupati se, spavati, hodati, slikati, plesati, voziti bicikl, oblikovati figurice od plastelina itd.)

Što sve može raditi mama? Što sve može raditi djed? Što sve može raditi dječak? Što sve može raditi mačka? Što sve može raditi pas?



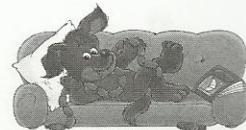
Iz ormara

• • • • • • • • • • •

Cilj: Obogaćivanje vokabulara (imenice i pridjevi) na temu "Odjeća"

Igra: Ovu je igru najzanimljivije igrati s pravim odjevnim predmetima i kostimima. Izvadite iz ormara različite odjevne predmete i rasporedite ih na mjestima gdje su dobro vidljivi u trgovini. Ako nemate za to vremena, jednostavno otvorite ormara u kojem visi odjeća. Kako bi kupio neki odjevni predmet "kupac" ga treba što bolje opisati: kako se zove, koje je boje i od kojeg je materijala napravljen, koje detalje ima, u koje se godišnje doba nosi itd. U ovoj igri dijete uči razlikovati odjeću za djevojčice i dječake; zimsku od ljetne odjeće, kao i odjeću za svaku dobu godine; usvaja nazine različitih dijelova odjeće (ovratnik, rukav, džep, nogavica itd.); nazine tkanina od kojih se izrađuju odjevni predmeti (pamuk - pamučna, svila - svilena, baršun - baršunasta, vuna - vunena, lan - lanena i dr.). Možete iskoristiti priliku za usporedbu različitih odjevnih predmeta (npr. košulju i majicu, kaput i jaknu i sl.).





Koga i što?

• • • • • • • • • •

Cilj: Učenje razlike između pitanja <koga?> i <što?> s obzirom na pojmove živog i neživog; obogaćivanje vokabulara (imenice) vezanih uz određenu temu i učenje akuzativa jednine i množine u muškom, ženskom i srednjem rodu.

Igra: Roditelj i dijete jedno drugome postavljaju dvije vrste pitanja: "Koga možemo vidjeti u ... ?" i "Što možemo vidjeti u ... ?" Potrebno je dati što više odgovora (najmanje 5).

Primjer:

Koga možemo vidjeti u šumi? (vjevericu, srnu, ježa, zeca, lisicu, djetlića...)

Što možemo vidjeti u šumi? (drveće, lišće, potok, šumske plodove, šumsko cvijeće, gljive...)

Moguća pitanja:

Koga možemo vidjeti u zoološkom vrtu?

Što možemo vidjeti u zoološkom vrtu?

Koga možemo vidjeti na seoskom imanju?

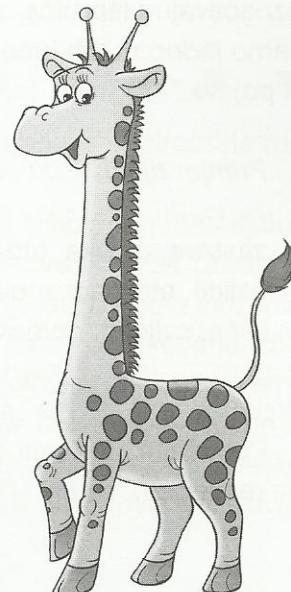
Što možemo vidjeti na seoskom imanju?

Koga možemo vidjeti na ulici?

Što možemo vidjeti na ulici?

Koga možemo vidjeti kod veterinara?

Što možemo vidjeti kod veterinara?





Jedan i mnogo



Cilj: tvorba množine iz jednine

Igra: Recite djetetu: "Igrat ćemo se ovako: izgovarat ću riječ koja označava jedan predmet ili jedno živo biće, a ti je izgovori tako da označava više tih predmeta ili bića. Naprimjer, reći ću 'mačka', a ti trebaš reći 'mačke'.

Primjer riječi:

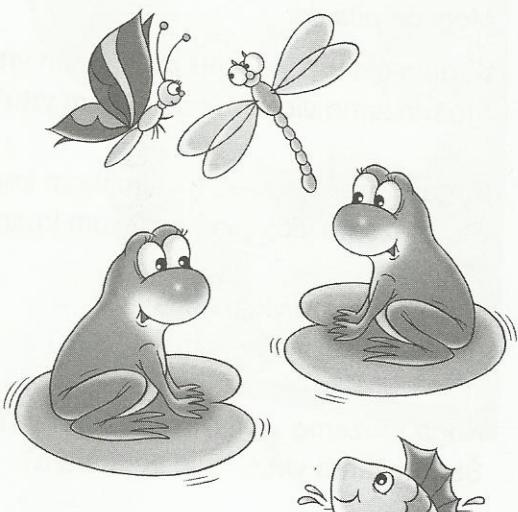
riba, banana, knjiga;
pas, lav, uho, rep;
ime, dijete, čovjek.

Zatim nastavite: "A sada pokušajmo drugčije. Izgovarat ću riječi koje označavaju više bića, stvari ili pojava, a ti izgovori riječ koja označava samo jedno od tih bića, stvari ili pojava."

Primjer riječi:

zastave, olovke, oblaci;
šalice, stolnjaci, stolovi;
lišće, cvijeće, drveće.

Pokušajte postaviti zamku pa recite npr. "hlače" i "škare".





Ona, onaj, ono



Cilj: Poučavati dijete upotrebi pokazne zamjenice *onaj* s obzirom na rod imenice.

Igra: *Najbolje je igrati vani ili u prostoriji u kojoj se nalazi mnogo djetetu poznatih predmeta.* Dijete treba izgovoriti nazine predmeta koje vidi oko sebe, ali dodajući ispred svakog naziva riječ "onaj", "ona" ili "ono". Osoba kaže: "Slušaj kako različito govorimo o nekim predmetima: *ona* cesta, ali *onaj* automobil; *onaj* semafor, ali *ona* zgrada." Zatim predlaže djetetu da izgovara nazine samo onih predmeta o kojima je moguće reći *onaj*. Kada su svi predmeti ispravno imenovani, može nastaviti nabrajati one za koje kažemo *ona*.

Dva ili dvije



Cilj: Poučavati dijete upotrebi brojeva "dva" ili "dvije" s obzirom na rod imenice

Igra: Ova se igra provodi nakon što je dijete na slikovnom materijalu i uživo dobro upoznalo dijelove tijela i njihove nazine. Osoba predlaže djetetu da se pogleda u zrcalo i razmisli o *kojim dijelovima tijela možemo reći "dva"?* *Dva oka, dva uha, dva obraza, dva lakta, dva koljena, dva stopala.* Tek nakon toga pita dijete: "*O kojim dijelovima tijela možemo reći 'dvije'?*" *Dvije ruke, dvije noge, dvije usne, dvije nozdrve, dvije obrve, dvije pete.* Igrati se poslije može na plišanim životinjama, što postaje zanimljivo jer životinje imaju drukčije dijelove tijela (npr. *dva krila, dvije prednje šape, dva roga, itd.*)



Povrće

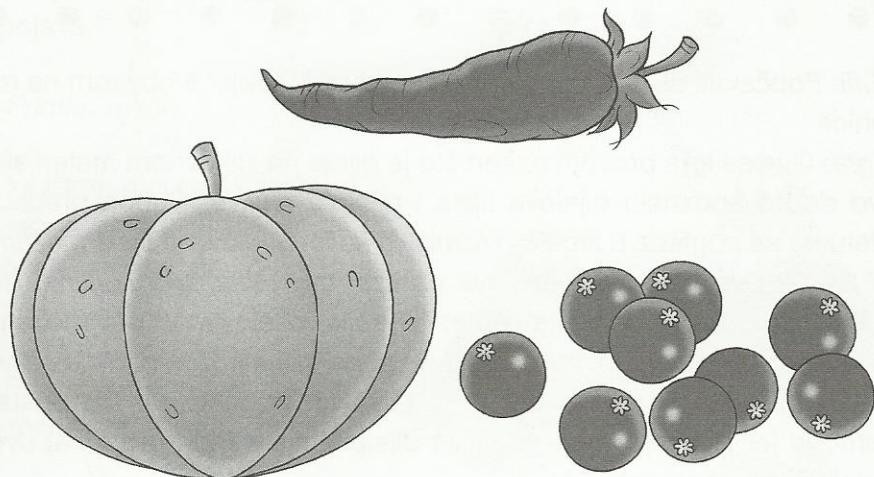


Cilj: Obogaćivanje vokabulara (imenice i pridjevi) na temu "Povrće"

Igra: Ovu je igru najzanimljivije igrati u kuhinji ili na tržnici. Osoba pokazuje djetetu povrće i pita kako se sve te biljke zovu zajedno, jednom riječju. Zatim se postavljaju sljedeća pitanja na koja dijete odgovara u rečenicama:

Koje je povrće tvrdo? Mekano? Sočno? Slatko? Ljuto? Gorko? Trpko? Veliko? Malo? Okruglo? Ovalno? Crveno? Žuto? Zeleno? Ljubičasto? Bijelo? Smeđe? Glatko? Hrapavo? Lagano? Teško? Gdje povrće raste? Koje povrće raste u tlu? Na tlu? Iznad tla? Kojem povrću jedemo korijen? Lišće? Plodove? Koje povrće trgamo iz tla? Koje skidamo s grana? Režemo sa stabljike? Iskapamo iz tla? Koje povrće jedemo sirovo? Kuhano? Prženo? Pečeno? Koje se kiseli? Konzervira?

Svaki djetetu nepoznati pojам pokazujemo i objašnjavamo njemu poznatim riječima.





Kuharevo povrće



Cilj: Obogaćivanje vokabulara (opisni pridjevi)

Igra: Igra se provodi nakon što je dijete usvojilo nazive povrća i zna kako koje povrće izgleda. Osoba predlaže djetetu da sebe zamisli kao neko povrće, ali ne smije reći koje dok osoba sama ne pogodi prema djetetovu opisu. Zato dijete treba što preciznije opisati "sebe" i na kraju opisa reći "Kuharu, pogodi tko sam!"

Naprimjer: Ja sam velika, okrugla, narančasta, tvrda, slatka, ukusna sam pečena. Kuharu, pogodi što sam! (Tikva.)

Druga varijanta iste igre je da osoba zamisli neko povrće, a dijete pogadja postavljajući pitanja na koja se smije odgovarati samo s "da" ili "ne".

Naprimjer: Jesi li zelene boje? Ne. Jesi li crvene boje? Da. Jesi li okrugla? Da. Jesi li mekana? Ne. Stavlja li se tebe u salatu? Da. Rasteš li ispod zemlje? Da. Jesi li rotkvica? Jesam!





Voće



Cilj: Proširivanje vokabulara (imenice i pridjevi) na temu "Voće"

Igra: Ovu je igru najzanimljivije igrati u kuhinji ili na tržnici. Osoba djetetu pokazuje voće i pita kako se sve to zove zajedno, jednom riječju. Zatim dijete proučava svaki plod i u rečenicama odgovara na sljedeća pitanja:

Kojeg je oblika svaki plod? Koje je boje? Je li boja unutra ista kao i izvana ili drukčija? (Plod se prerezuje napola.) Kakvog je okusa? (Kiseo, sladak, slatko-kiseo, trpak, gorak i dr.) Veličine? Težine? Je li njegova kora glatka ili hrapava? Je li plod lagan ili težak? Tvrđ ili mekan? Je li sočan? Ima li jednu košticu? Ima li više sitnih koštice? Kako koštica izgleda? Kako se taj plod jede (treba li guliti koru, rezati na kriške i sl.)? Koje vrste desertnih jela i pića možemo pripremati od tog voća (sok, kompot, frape, sladoled, puding, voćni jogurt, voćnu kremu, voćni kolač, voćnu salatu, žele...)?

Pogodi voće

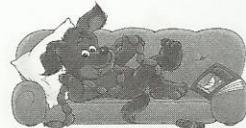


Cilj: Proširivanje vokabulara (opisni pridjevi)

Igra: Igra se jednako kao i u igri "Kuhar i povrće". Dijete opisuje "sebe".

Ovalan, tvrd, žut, kiseo, stavljam me u čaj. Pogodi što sam! (Limun.)

Ovalna, plava, tvrda, glatka, kiselo-slatka, s košticom u sredini. Pogodi što sam! (Šljiva.)



Juha ili kompot

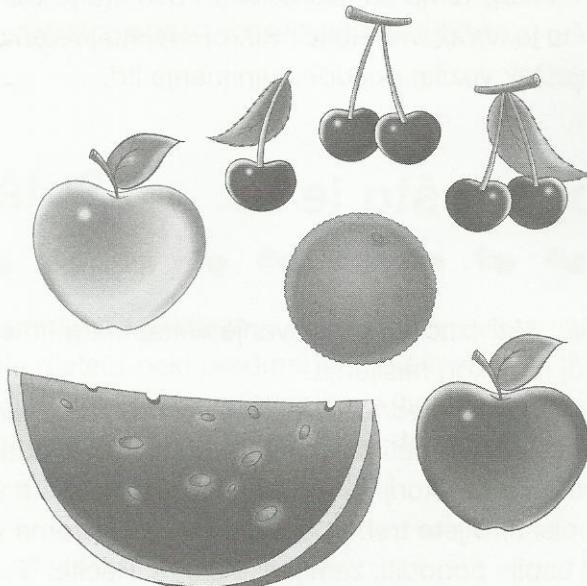


Cilj: Aktivizacija vokabulara (imenice) na temu "Voće" i "Povrće", razlikovanje voća i povrća, razvoj slušne pažnje.

Igra: Recite djetetu: "Kuhat ćemo zamišljenu juhu i kompot. Što stavljamo u juhu? Povrće. A od čega se kuha kompot? Od voća." Nasumce izgovarajte nazive voća i povrća. Kad čuje naziv voća dijete treba reći "Kompot!", a kad čuje naziv povrća treba reći "Juha!". Nakon jednog kruga uloge se mijenjaju i dijete izgovara nazive voća i povrća koje poznaje.

Primjer jednog "kruga":

- Kruška.
- Kompot!
- Jabuka.
- Kompot!
- Luk.
- Juha!
- Borovnica.
- Kompot!
- Mrkva.
- Juha!
- Celer.
- Juha!





Koračnica



Cilj: Aktivizacija i proširivanje vokabulara (sve vrste riječi po izboru)

Igra: Ovo je igra za dva ili više igrača. Može se igrati s roditeljem, ali bit će zanimljivije kada se više djece "utrkuje" na stazi. Označite liniju "starta" i "cilja" (na udaljenosti od 5 do 10 koraka; što je "cilj" dalje, to je zadatak za igrače zahtjevniji). Odaberite temu koračanja, naprimjer "Sve što je okruglo". Kako bi napravio jedan korak prema liniji cilja, igrač treba izgovoriti naziv okruglog predmeta. Prije početka koračanja recite "Priprema!" i tako dajte djeci minutu-dvije za razmišljanje, da se u sebi prisjetе što više odgovarajućih riječi, a onda najavite "Pozor! Kreni!" Pobjeđuje onaj tko prvi dođe do cilja. Obavezno unaprijed odredite dužinu koraka, kako bi svi igrači pravili jednake korake.

Prijedlog tema za "Koračnicu": sve što je ravno; sve što je mekano; sve što je tvrdo; sve što je mokro; sve što je slatko; voće; povrće; odjeća; namještaj; vozila; posuđe; zanimanja itd.

Pogodi što je to



Cilj: Aktivizacija i proširivanje vokabulara (imenice i opisni pridjevi) te razvoj logičkog mišljenja

Igra: Ovo je jednostavna, ali vrlo zabavna igra pogađanja. Zamislite neki djetetu poznati predmet (ili jednostavno odaberite neki predmet koji se nalazi u prostoriji, ali nemojte reći djetetu što ste odabrali) i pokušajte ga opisati. Dijete treba pogoditi što je to prema vašem opisu. Kada više puta uspije pogoditi, zamijenite uloge. Recite: "Pokušaj opisati neki predmet, a ja ću pokušati pogoditi što je to."



Isto kao...



Cilj: Aktivizacija vokabulara (imenice), razvijanje logičkog mišljenja

Igra: Ovo je igra uspoređivanja u kojoj je potrebno sjetiti se predmeta koji se može karakterizirati istim opisnim pridjevom kao i zadani predmet (npr. bojom, oblikom, okusom i dr.).

Primjeri zadataka:

Mlijeko je bijelo. Sjeti se, što još je bijelo? (Snijeg, jaje, zidna boja, papir, kreda, polarni medvjed...)

Vrpyca je uska. Sjeti se, što još je usko? (Igla, čavao, pribadača, vijača, konac, potok...)

Lopta je okrugla. Sjeti se, što još je okruglo? (Naranča, jabuka, breskva, kugla za biljar, teniska loptica, loptica za stolni tenis...)

Od čega je što?



Cilj: Vježbati tvorbu građevnih pridjeva

Igra: Osoba pokazuje djetetu neki predmet i primjerice kaže: "Ako je tanjur napravljen od porculana, onda kažemo da je porculanski." Zatim pita: "Kako ćemo reći za tanjur koji je napravljen od drveta? Od metala? Od papira? Od keramike? Od plastike? Od kristala?"



Igra uspoređivanja



Cilj: Aktivizacija i proširivanje vokabulara (opisni pridjevi) i logičkog mišljenja

Igra: Ovo je jednostavna igra uspoređivanja različitih predmeta prema istoj karakteristici (boji, okusu, čvrstoći, širini, dužini, visini, obliku itd.). U prethodnoj igri tražile su se imenice za zadani zajednički opisni pridjev. U ovoj igri tražimo obrnuto: pridjeve za zadane imenice.

Primjeri zadataka:

Usporedi:

prema boji - krastavac i rajčicu, tratinčicu i karanfil, marelisu i šljivu;

prema okusu - limun i med, sol i papar, lijek i bombon,

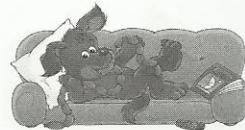
prema čvrstoći - konac i konop, kamen i plastelin, staklo i drvo;

prema visini - neboder i kolibu, grm i drvo, planinu i humak;

prema širini - potok i rijeku, puteljak i autocestu, zrakoplovnu pistu i traku za bicikliste;

prema obliku - nogometnu loptu i kutiju za cipele; olovku i papir;
triangl i bubenj.

Primjeri odgovora: Krastavac je zelen, a rajčica je crvena. Neboder je visok, a koliba je niska. Limun je kiseo, a med je sladak...



Što je glavni sastojak?

● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ●

Cilj: Vježbati tvorbu građevnih pridjeva

Igra: Igra je slična prethodnoj. Postavljajte djetetu pitanja o glavnem sastojku namirnica i jela. Potičite da odgovara sintagmama ili rečenicama, što je važno zbog usklađivanja pridjeva s imenicom u odgovarajućem rodu.

Kako zovemo brašno samljeveno od zrnja kukuruza? (Kukuruzno brašno.)

Kako zovemo krupicu samljevenu od zrnja od pšenice? (Pšenična krupica.)

Kako zovemo kruh napravljen od raži? (Raženi kruh.)

Kako zovemo juhu skuhanu od govedine? (Govedja juha.)

Kako zovemo temeljac skuhan od piletine? (Pileći temeljac.)

Kako zovemo kocku od povrća koju bacamo u juhu? (Povrtna kocka.)

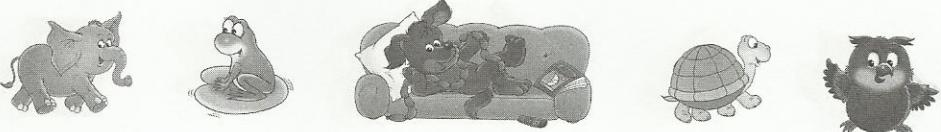
Kako zovemo salatu napravljenu od voća? (Voćna salata.)

Kako zovemo kašu skuhanu od ječma? (Ječmena kaša.)

Kako zovemo kekse napravljeni od zobi? (Zobeni keksi.)

Kako zovemo tortu od čokolade? (Čokoladna torta.)

Kako zovemo jogurt s dodatkom voća? (Voćni jogurt.)



Čije je što?



Cilj: Vježbati tvorbu posvojnih pridjeva.

Igra: Igra je slična prethodnoj. Postavljajte djetetu pitanja i potičite da odgovara s nekoliko riječi ili u rečenicama.

Primjeri:

Ako haljina pripada mami, čija je haljina? (Mamina haljina.)

Ako kućica pripada psu, čija je kućica? (Pseća kućica.)

Ako cipele pripadaju tati, čije su cipele? (Tatine cipele.)

Ako autić pripada bratu, čiji je autić? (Bratov autić.)

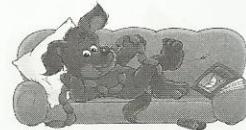
Pogodi cjelinu prema dijelovima



Cilj: Obogaćivanje vokabulara (nazivi pojedinih dijelova predmeta).

Igra: Osoba i dijete naizmjence jedno drugome nabrajaju dijelove predmeta na temelju kojih treba pogoditi o kojem je predmetu riječ. Igrači se mogu natjecati tko će nabrojiti više dijelova. Svaka pravilna riječ koja označava dio danog predmeta donosi jedan bod.

Naprimjer: Imam vrata, prtljažnik, kotače, motor, svjetla, volan, sjedala, poklopac, ispušnu cijev (automobil).



3 i 2

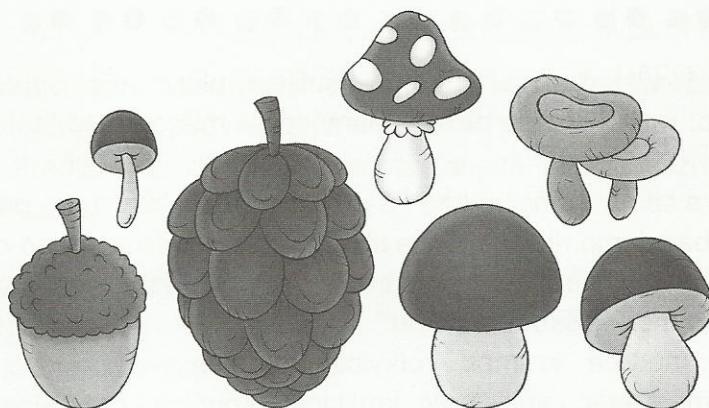


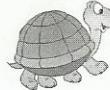
Cilj: Aktivizacija vokabulara (imenice), ponavljanje zbirnih imenica, razvoj pamćenja i pažnje.

Igra: Prvo predlažemo djetetu da se prisjeti pojmljova koji jednom riječju označavaju mnogo predmeta (voće, povrće, živež, namještaj, posuđe, odjeća, obuća, životinje, ptice, kukci, drveće, cvijeće, profesije). Nakon što se dijete prisjetilo zbirnih imenica provodimo igru "3 i 2" u kojoj je zadatak imenovati, naprimjer:

3 ploda voća i 2 povrća; 3 odjevna predmeta i 2 predmeta posuđa; 3 domaće životinje i 2 divlje; 3 ptice i 2 kukca; 3 vrste drveta i 2 cvijeta; itd.

Osim vokabulara, ova igra razvija opća znanja, pamćenje i pažnju. Nakon što dijete postane iskusan igrač, možete zadavati složenije zadatke, poput "3 šumske životinje iz naših krajeva i 2 stanovnika džungle"; "3 zimzelena drveta i 2 listopadna" itd.





Što tu ne pripada?



Cilj: Aktivizacija vokabulara (imenice i pridjevi), ponavljanje zbirnih imenica, razvoj logičkog mišljenja, slušne pažnje i kratkoročnog verbalnog pamćenja.

Igra: Osoba izgovara tri riječi - pojma, a dijete treba odgovoriti koja je riječ suvišna. Može se igrati s imenicama, pridjevima i bilo kojim logički i jezično povezanim pojmovima. U svrhu vježbanja pamćenja, niz se može povećati do 5 i više riječi.

Primjeri:

breskva - kruška - krevet
vrabac - stol - papiga
tikvica - rajčica - sanjke

plava - zelena - hladna
gorko - kiselo - ljubičasto
pravokutan - vruć - okrugao

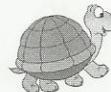
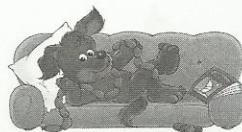
Nađi suvišno I



Cilj: Vježba tvorbe riječi pomoću sufiksa, aktivizacija i proširivanje vokabulara, razvoj slušne pažnje, pamćenja i mišljenja, te "osjećaja za jezik".

Igra: Igra se na isti način kao i u prethodnoj igri "Što tu ne pripada?", ali sada izbacujemo riječ koja nije stvorena istim sufiksom kao ostale tri (npr. nije umanjenica). Četiri riječi trebaju pripadati istoj temi i razlikovati se samo po morfološkom principu.

Primjeri: mrkvica - krumpir - rotkvica - korabica;
zečić - medvjedić - vuk - lavić; kruškica - jabučica - breskvica - šljiva



Idemo na put



Cilj: Aktivizacija i proširivanje vokabulara (imenice)

Igra: Recite djetetu: "Idemo put i moramo ponijeti sa sobom što je više moguće stvari koje su... (zadajte opisni pridjev, npr. stvari koje *slatke*, *kisele*, *tvrde* i dr.). Zatim dijete nabraja nazine odgovarajućih predmeta.

Ovu je igru najzanimljivijeigrati s većom skupinom djece mlađe dobi, npr. na rođendanskoj zabavi ili u dječjem vrtiću. Djeca oblikuju veliki krug ("kuću"). Ako je zadan pojam *slatko*, igrači trebaju brzo izgovoriti nešto slatko. Dijete koje prvo izgovori naziv slatkog predmeta (npr. čokolada) izlazi iz kruga ("ide na put"). Igra se nastavlja s novim zadanim pojmom ("Idemo na put i nosimo sa sobom nešto *kiselo* itd.). Djeca "idu na put" sve dok "kod kuće" ne ostanu dva igrača koji ostaju "čuvati kuću".

Igra pogađanja



Cilj: Aktivizacija vokabulara (imenice i pridjevi), ponavljanje zbirnih imenica, razvoj logičkog mišljenja

Igra: Predlažemo djetetu da postavljanjem pitanja sazna koji ste predmet zamislili. Naprimjer:

- Je li to jestivo?
- Ne.
- Je li to odjevni predmet?
- Da.



- Ima li rukave?
- Da.
- Jesu li rukavi kratki?
- Ne.
- Je li za hladno vrijeme?
- Da.
- Je li to vuneno?
- Da.
- To je džemper!



Detektivi

• • • • • • • • • • •

Cilj: Aktivizacija vokabulara pridjeva i imenica, vježbanje vještine opisivanja predmeta, stjecanja senzornih iskustava i znanja o prirodi.

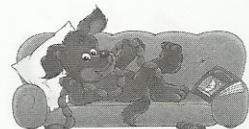
Igra: Igra se provodi u okviru šetnje na otvorenom, u parku ili u šumi. Dijete zajedno s roditeljem istražuje drveće, cvijeće, grmove i jestive gljive. Zadatak je sastaviti što je moguće precizniji opis biljke. Pritom potičite dijete da opipava koru, lišće, miriše cvijeće i plodove.

Primjeri:

Breza - listopadno drvo; stablo je tanko, ravno, bijelo; list je širok; stablo stvara proziran ukusan sok.

Bor - zimzeleno drvo; stablo je debelo, ravno, smeđe; na granama su iglice i šišarke.

Hrast - listopadno drvo; ogromno stablo, pokriveno debelom i čvrstom korom; list je ovalan, valovitog ruba; osim lišća hrast ima žirove koje vole jesti divlje svinje.



Divlje životinje



Cilj: Obogaćivanje vokabulara imenica i pridjeva na temu "Divlje životinje"

Igra: Osoba predlaže djetetu da nabroji sve divlje životinje koje poznaje. Zatim mu postavlja različita pitanja:

Koje dijelove tijela ima ta životinja? Koja od tih životinja ima rogove? Kljove? Ralje? Duge uši? Bodlje? Kratki ili dugi rep? Kakva joj je njuška?

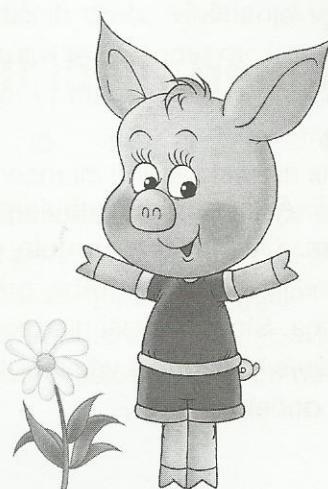
Koja je životinja malena? Velika? Bodljikava? Snažna? Bojažljiva? Dugouha? Kratkodlaka?

Gdje živi? (u rupi u zemlji, u brlogu, u duplji na drvetu)

Kako se zove mladunčad spomenutih životinja?

Čime se pojedine životinje hrane? Koja je od njih grabežljivac? Koja je biljođed?

Sjeti se nekih bajki sa životinjskim likovima. Koji se životinjski likovi pojavljuju u bajkama "Tri praščića", "Crvenkapica", "Vuk i sedam kozlića"? Koje basne poznaješ i tko su likovi u njima?





Odaberi riječi I (pridjevi)



Cilj: Aktivizacija vokabulara (opisni pridjevi)

Igra: Osoba zadaje imenicu, a dijete se treba za nju prisjetiti što je moguće više odgovarajućih opisnih pridjeva. Kakav može biti snijeg? Kakav može biti dan? Kakva može biti noć? Kakva može biti jesen? Kakvo može biti nebo? Kakva može biti kosa? Itd.

Primjeri:

Snijeg - bijel, žut, hladan, mekan, suh, zrnat, prljav, blatan, blistav, vlažan, mokar, ljepljiv, umjetan...

More - duboko, plavo, čisto, prljavo, otvoreno, slano, onečišćeno, mirno, olujno, nemirno, valovito...

Dan - sunčan, vedar, topao, hladan, kratak, dug, vjetrovit, kišovit, veselo, miran, sretan, dobar, loš...

Noć - duga, hladna, zvjezdana, polarna, mrkla, gluha, mračna, potpuna, duboka, nemirna, mirna, novogodišnja...

Odaberi riječi II (imenice)



Cilj: Aktivizacija vokabulara (imenice)

Igra: Ova je igra obrnuta varijanta prethodne. Osoba zadaje opisni pridjev, a dijete se treba prisjetiti što je moguće više odgovarajućih imenica. Što može biti hladno? Zaledeno? Duboko? Itd.

Primjer: Hladno - vrijeme, jesen, zima, dan, noć, piće, zakuska, jelo, znoj, doček, oružje...



Odaber i riječi III (glagoli)



Cilj: Aktivizacija vokabulara (glagoli)

Igra: Odabir što većeg broja glagola prema zadanoj imenici. Dijete se najvjerojatnije neće prisjetiti više od prvog glagola koji mu padne na pamet. Zato nakon svakog dobivenog odgovora postavite novo pitanje, naprimjer: "Što još čini sunce, osim što sjaji?" Neka dijete razmišlja i pokuša pridružiti predmetu što je moguće više radnji, odnosno pridružiti imenici što je moguće više glagola.

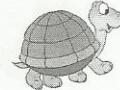
Primjer: Djeca - trče, pjevaju, crtaju, jedu, spavaju, šeću, smiju se, igraju se, skaču, plešu, skijaju...

Riječi-prijatelji



Cilj: Aktivizacija i proširivanje vokabulara (sinonimi), prepoznavanje i usvajanje različitih nijansi u značenju sličnih riječi, vježbanje vještine odabira najtočnije riječi, one koja najviše odgovara kontekstu, izbjegavanje korištenja uskog izbora riječi i poticanje na razmišljanje o jeziku.

Igra: Igramo na temu likova iz djetetu poznatih knjiga i crtanih filmova. Objasnite djetetu da je istu stvar moguće opisati na različite načine, odnosno različitim riječima koje su bliske po smislu. To su riječi-prijatelji (sinonimi). Kada ih koristimo, izražavamo se ljepše i bogatije. Recite djetetu: "Počet ću, a ti nastavi. Medvjedić Winnie Pooh je zabavan (veseo, smiješan, komičan...). Magarčić Sivko je žalostan (tužan, neveseo, potišten...).



Riječi-neprijatelji



Cilj: Aktivizacija i proširivanje vokabulara (protuznačnice), uvježbanje odabira riječi sa suprotnim značenjem.

Igra: Osoba započinje rečenicu, a dijete je treba dovršiti dopunjavanjem riječi suprotnog značenja.

Primjeri:

Limun je kiseo, a šećer je ...

Kamen je tvrd, a jastuk ...

Sladoled je hladan, a kakao je ...

Brusni papir je hrapav, a papir za pisanje je ...

Autocesta je široka, a puteljak je ...

Zec trči brzo, a puž puzi ...

Nađi suvišno II



Cilj: Aktivizacija vokabulara (opisni pridjevi istoznačnice), razvoj logičkog mišljenja, slušne pažnje i kratkoročnog verbalnog pamćenja

Igra: Još jedna igra izdvajanja riječi koja ne pripada nizu. Svaki put kad dijete otkrije "uljeza", pitajte ga zašto izbacuje baš tu riječ. Ako mu je značenje neke riječi nepoznato ili nejasno, objasnite mu.



Primjeri:

Tužan, žalostan, potišten, dubok

Hrabar, glasan, smion, odvažan

Slab, lomljiv, dugačak, krhak

Dalek, snažan, jak, moćan

Reci suprotno



Cilj: Aktivizacija i proširivanje vokabulara (protuznačnice, sve vrste riječi), uvježbavanje odabira riječi sa suprotnim značenjem, razvoj slušne pažnje.

Igra: Osoba izgovara riječ, a dijete treba izgovoriti riječ sa suprotnim značenjem, npr. hladan - vruć. Bit će zanimljivije ako pri brzoj igri miješate različite vrste riječi (imenice, pridjeve, priloge, glagole).

Primjer jednoga "kruga":

Vruć, blisko, sjesti, ljeto, rijetko, čist, podići, dan, lomljiv.

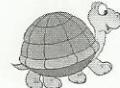
Prijedlog riječi:

Jutro (večer), dan (noć), zima (ljeto), prijatelj (neprijatelj)...

Hladan (vruć), čist (prljav), mekan (tvrd), tanak (debeo), mokar (suh), mlađi (stariji), oštar (tup), glasan (tih), veselo (tužan), spor (brz)...

Pobjedio (izgubio), podigao (spustio), sjeo (ustao), zaboravio (sjetio se), zaprljaо (očistio)...

Sutra (danas), kasno (rano), blisko (daleko), rijetko (često), visoko (nisko), usko (široko)...



Loptanje suprotnostima



Cilj: Aktivizacija i proširivanje vokabulara (protuznačnice, imenice i pridjevi), uvježbavanje odabira pridjeva i imenica sa suprotnim značenjem u obliku sintagmi, razvoj slušne pažnje.

Igra: Roditelj i dijete bacaju jedno drugome loptu uz izgovaranje sintagmi (pridjev + imenica) suprotnog značenja. Roditelj zadaje sintagmu, a dijete bacajući mu loptu izgovara suprotnost.

Primjeri:

rano jutro - kasna večer

slabi mraz - ...

lagan početak - ...

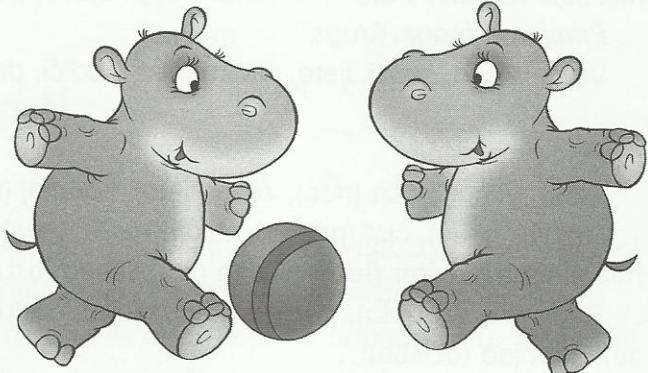
kratak dan - ...

tih plač - ...

davati mnogo - ...

kasno leći - ...

polako sjedni - ...





Lančić riječi

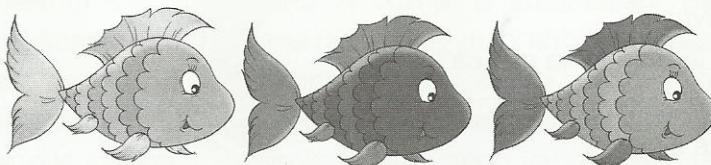


Cilj: Aktivizacija i proširivanje vokabulara, razvoj logičkog mišljenja, slušne pažnje i pamćenja, razvoj općih znanja.

Igra: Odaberite temu na koju ćete stvarati lančice riječi. Jedan igrač (npr. roditelj) započinje lanac od tri riječi, drugi igrač treba izgovoriti sljedeće tri riječi na istu temu, treći igrač izgovara tri nove riječi i tako dalje, ali uvjet je da se riječi ne ponavljaju. To znači da svaki igrač treba pažljivo slušati i pokušati zapamtiti sve imenovane riječi, pazeći da ih ne ponavlja. Onaj tko izgovori riječ što ju je već predložio neki od prijašnjih igrača, ispada iz igre. Uz vježbu, razmišljanje i bogat vokabular, moguće je složiti prilično duge lančice.

Primjer lančića riječi na temu "Ljeto":

1. igrač: sunce, vrućina, kupanje
2. igrač: more, plaža, pjesak
3. igrač: kantica, lopatica, šljunak
1. igrač: sladoled, lubenica, trešnje
2. igrač: praznici, igranje, odmor
3. igrač: djeca, zabava, izlet...





Kotrlja se lopta, jedan, dva, tri...



Cilj: Aktivizacija vokabulara, razvoj logičkog mišljenja, razvoj slušne pažnje i regulacije govornih iskaza, uvježbavanje vještine davanja kratkih smislenih odgovora na postavljena pitanja.

Igra: Ovo je klasična igra odgovaranja na pitanja u kojoj jedan igrač postavlja drugom pitanja, a drugi na njih odgovara pazeći da pritom ne izgovori "zabranjene" riječi. Prvi igrač nastoji "uloviti" drugog u trenutku nepažnje i svojim pitanjima namjerno ga navodi na to da izgovori "zabranjenu" riječ. Zabranjene riječi su: "crno", "bijelo", "da" i "ne" (poslije možete ih zamijeniti drugima). Svaki krug igre započinjemo pjesmicom u kojoj se određuju pravila igre:

*Kotrlja se lopta, jedan, dva, tri,
na pitanja moja odgovaraj ti.
"Crno" i "bijelo" ne izgovaraj,
S "da" i "ne" ne odgovaraj.*

Primjer pitanja i odgovora:

- Jesi li ti djevojčica?
- Svakako.
- Ideš li već u školu?
- Krećem iduće godine.
- Sviđa li ti se ova igra?
- Zabavna je.
- Koje je boje tvoja majica?
- Boje mlijeka i snijega.
- Sviraš li klavir?
- Učim ga svirati.
- Koje je boje klavir?
- Boje moje mačke.





Šarena igra



Cilj: Aktivizacija vokabulara imenica i pridjeva, usvajanje boja, prepoznavanje predmeta prema boji.

Igra: Za svaki krug igre odabiremo jednu boju. Dijete udara loptom o pod i pritom izgovara sve predmete koji mogu biti zadane boje, nastojeći pobrojati što više predmeta jer za svaku riječ dobiva "bod".

Primjeri:

Bijela boja: sol, snijeg, mlijeko, jaje, riža, papir, kreda, pamuk, tratinčica...

Zelena boja: list, trava, kaktus, gusjenica, krokodil, lubenica, jabuka, krastavac, kupus...

Žuta boja: sunce, pijesak, žirafa, lav, tigar, dinja, limun, tikva, mahune, sunovrat...

Automobili



Cilj: Usvajanje boja i njihovih nijansa, razvoj vizualne percepcije.

Igra: Ova igra izvrsna je prilika za učenje boja i njihovih najrazličitijih nijansi tijekom šetnje u gradu ili vožnje u automobilu. Šarenilo na gradskim ulicama, a prije svega raznobojni automobili, najbolja su prilika za upoznavanje svih mogućih boja. Tijekom šetnje ili vožnje pitajte dijete koje je boje automobil koji ste ugledali. Budite precizni i imenujte nijanse, naprimjer nije svaka crvena boja crvena, nego jarkocrvena, tamnocrvena, boja ciklame, boja trule višnje i dr.



Reci jednom riječju



Cilj: Aktivizacija i proširivanje vokabulara, razvoj analitičkog i sintezičkog mišljenja.

Igra: Izgovarajte tri riječi koje su tematski povezane i mogu se svrstati pod jedan opći pojam, odnosno poopćiti jednom riječju. Dijete treba izgovoriti taj pojam. Poslije možete zamijeniti uloge.

Primjeri:

mama, tata, dijete - obitelj

snijeg, mraz, mečava - zima

torta, baloni, darovi - rođendan

potočić, siga, visibaba - proljeće

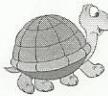
more, sladoled, praznici - ljeto

Tko je čije dijete?



Cilj: Utvrđivanje imena životinja i njihove mладунčadi.

Igra: Roditelj baca djetetu loptu i istodobno izgovara ime neke životinje, a dijete dok je vraća treba izgovoriti naziv mладунčeta te životinje. Počnite od domaćih životinja, zatim prijeđite na perad, divlje životinje i ptice.



Dodaj zadnju riječ



Cilj: Aktivizacija vokabulara imenica na zadanu temu, razumijevanje opisnih pridjeva, smisleno dovršavanje rečenica.

Igra: Nakon što ste s djetetom pomoću slikovnica, knjiga i enciklopedija proučavali određenu temu, npr. afričke životinje, znanje možete utvrditi u igri dovršavanja rečenica.

Primjeri:

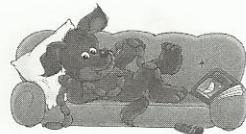
- U Africi žive veliki, debelokožni... (vodenkonji).
- U Africi žive spretni, dugorepi... (majmuni).
- U Africi žive zeleni, oštrozubi... (krokodili).
- U Africi žive brze, plašljive, prugaste, crno-bijele... (zebre).
- U Africi žive ogromni, snažni... (slonovi).

Jestivo - nejestivo



Cilj: Razvoj slušne pažnje, proširivanje vokabulara imenica, razvoj logičkog mišljenja i općih znanja.

Igra: Imenujte različite imenice, a dijete treba brzo odgovoriti može li se imenovani predmet jesti ili ne.



Pokretljivo - nepokretljivo



Cilj: Razvoj slušne pažnje, proširivanje vokabulara imenica, razvoj logičkog mišljenja i općih znanja.

Igra: Jedna od mnogih varijacija prethodne igre. Imenujte različite predmete i bića, a dijete treba brzo odgovoriti je li imenovano pokretljivo ili nije.

Ostale verzije igre: "može se dodirnuti - ne može se dodirnuti", "može se staviti u džep - ne može se staviti u džep", "tvrdi - mekano", "teško - lagano", "nastalo je u prirodi - napravio je čovjek" i dr.

Manje - veće



Cilj: Usvajanje pojmoveva "veći" i "manji", aktivizacija vokabulara imenica, razvoj logičkog mišljenja i stjecanje općih znanja.

Igra: Imenujte neki djetetu dobro poznat predmet (ili životinju). Dijete se treba sjetiti predmeta koji je veći od onoga koji ste imenovali. Ova je igra zanimljivija kada se igra brzo.

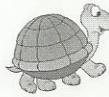
Primjeri:

Muha - leptir; knjiga - televizor; jabuka - lubenica; stolica - ormara; miš - mačka, pas - konj...

U drugoj varijanti dijete treba reći predmet manji od imenovanog.

Primjeri:

Muha - mrav; knjiga - kutija za šibice; jabuka - trešnja; košulja - čarapa; miš - skakavac; pas - kokoš...



Reci što vidiš



Cilj: Aktivizacija vokabulara imenica, razvoj vizualne pažnje, percep-cije i pamćenja.

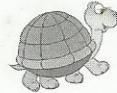
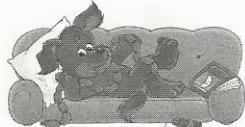
Igra: Ovu je igru zanimljivo igrati tijekom vožnje automobilom, auto-busom ili tramvajem. Sjednite s djetetom pokraj prozora i neka pokuša uočiti i imenovati što više stvari koje primijeti gledajući kroz prozor tijekom vožnje. Treba biti brz jer vozilo ide dalje i stalno se pojavljuju novi predmeti i bića (ljudi i životinje). Ili predložite djetetu da pažljivo gleda i imenuje sve predmete određene boje, npr. plave (djevojčicu u plavoj haljinici, muškarca u plavom odjelu, ženu s plavim dječjim kolicima, plavo cvijeće ispred zgrade, plavi automobil, itd.).

Zapamti što vidiš



Cilj: Razvoj dugoročnog vizualnog pamćenja, aktivizacija vokabulara imenica.

Igra: Još jedna igra za šetnju ili vožnju gradom. Predložite djetetu da tijekom šetnje ili vožnje zapamti određeni broj predmeta kraj kojih je prošlo, ali umjesto da vam to odmah priopći (kao što je to bio zadatak u igri "Što vidiš?"), sada ih mora zapamtitи i otkriti vam ih tek kad se vratite kući. Broj predmeta za zapamćivanje može se s vremenom povećati do deset i čak više.



Predmeti oko nas



Cilj: Aktivizacija i proširivanje vokabulara imenica, razvoj vizualne percepcije i pažnje, sposobnosti zapažanja i vizualnog prepoznavanja, razvoj slušne pažnje i pamćenja.

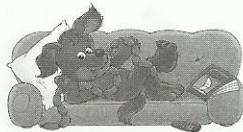
Igra: Ovu nadasve jednostavnu igru za dva igrača možete igrati bilo gdje: u kuhinji, u kupaonici, u sobi, u liječničkoj čekaonici i dr. Naizmjence imenujte sve predmete u prostoriji. Svatko odjednom smije imenovati samo jedan predmet, zatim je na redu drugi igrač. Igra se završava kada su svi predmeti imenovani, odnosno kada nijedan igrač ne može nastaviti niz. Pobjednik je onaj koji je rekao zadnju riječ (imenovao zadnji predmet). Tijekom igre potrebno je paziti da nema ponavljanja. Ako je igrač ponovio već izgovorenu riječ, treba naći novi predmet.

Što o tome možeš reći



Cilj: Aktivizacija i proširivanje vokabulara (sve vrste riječi), razvoj sposobnosti zapažanja i vizualnog prepoznavanja, razvoj slušne pažnje i pamćenja.

Igra: Ova je igra slična prethodnoj po tome što se dva igrača natječu u tome tko će reći "zadnju riječ". No u ovoj igri natječu se oko samo jednog predmeta. Odabiru predmet o kojem će govoriti i svatko naizmjence imenuje jednu osobinu, svojstvo, funkciju i dr. Nastoje opisati predmet do najsitnijih pojedinosti dok ne iscrpe sve mogućnosti. Pobjednik je onaj koji je rekao zadnju riječ.



Kome je što potrebno

• • • • • • • • • •

Cilj: Proširivanje vokabulara imenica na temu ljudskih zanimanja i njima pripadajućih predmeta, razvoj logičkog mišljenja i općih znanja.

Igra: Djeca starije predškolske dobi upoznaju se s različitim zanimanjima i nazivima predmeta što ih ljudi određenog zanimanja koriste u poslu. U ovoj igri osoba imenuje pojedina zanimanja, a dijete imenuje predmet (ili više njih) koji je u tom zanimanju potreban. Poslije možete igrati obratnu varijantu - vi imenujete nekoliko predmeta u nizu, a dijete pogadja u kojem su zanimanju svi ti predmeti potrebni. Također, pitajte dijete kako se svaki od imenovanih predmeta koristi, odnosno čemu točno služi.

Primjeri:

Kuhar - lonac, tava, namirnice.

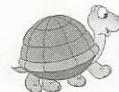
Slastičar - kalup za torte, maslac, čokolada.

Frizer - škare, četka, češalj, lak za kosu.

Građevinar - kaciga, rukavice, cement, pijesak, cigla.

Prodavač - trgovina, vaga, blagajna.





Cjelina i dio I



Cilj: Aktivizacija vokabulara imenica (predmet i njegovi dijelovi), razvoj slušne pažnje, proširivanje općih znanja, razvoj analitičkog mišljenja.

Igra: Roditelj i dijete bacaju ili kotrljaju jedno drugome loptu. Roditelj izgovara imenicu, a dijete vraćajući loptu izgovara naziv dijela tog predmeta ili bića. Igra je zanimljivija kada postupno povećavate brzinu dobacivanja loptom.

Primjeri:

kuća - prozor; automobil - kotač; stablo - korijen; knjiga - stranica;
lice - oko; računalo - tipkovnica; ptica - krilo; lisica - rep

Cjelina i dio II



Cilj: Aktivizacija vokabulara imenica (predmet i njegovi dijelovi), razvoj slušne pažnje, proširivanje općih znanja, razvoj analitičkog i sintetičkog mišljenja.

Igra: Izgovarajte imenicu koja označava dio koji može pripadati različitim predmetima, a dijete treba nabrojiti tri predmeta koji imaju taj dio.

Primjeri:

prozor - zgrada, automobil, vlak
kotač - autobus, bicikl, kolica
lišće - drvo, grm, cvijet
bodlja - dikobraz, jež, kaktus



Pogodi životinju

Cilj: Proširivanje rječnika imenica i opisnih pridjeva, proširivanje općih znanja o životinjama.

Igra: Ovo je varijanta klasične igre pogodađanja u kojoj od djeteta tražimo da prema nizu opisnih riječi (uglavnom pridjeva) pogodi životinju koju smo zamislili. Cilj je pogoditi što prije, prema što manje opisnih riječi. Što prije dijete pogodi o kojoj se životinji rado, to više bodova dobiva. Ako pogodi nakon jedne riječi, dobiva 10 bodova, nakon dvije - 8 bodova, 3 - 7 bodova, 4 - 5 bodova.

Kada igrate s djecom u skupini, dijete koje je prvo točno odgovorilo dobiva sličicu te životinje ili neki drugi nagradni predmet. Ukupni pobjednik je dijete koje do kraja igre skupi najviše nagradnih predmeta.

Kako biste spriječili nepomišljeno pogodađanje čija je svrha samo da se bude prvi, uvedite pravilo prema kojem ono dijete koje je netočno i nepomišljeno odgovorilo, propušta pravo pogodađanja u sljedećem zadatku.

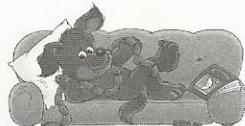
Također, kako bi igra bila izazovnija, niz opisnih pridjeva započnite od općenitih opisa koji nisu karakteristični samo za određenu životinju. Tako, naprimjer, u zadatku čiji je odgovor "zec", nemojte početi niz riječju "dugouh".

Primjeri zadataka:

Malen, siv, plašljiv, skakutav, dugouh. (Zec)

Malen, kratkonog, radišan, bodljikav. (Jež)

Siv, oštrozub, gladan, opasan. (Vuk)



Znam pet... I



Cilj: Aktivizacija vokabulara imenica prema odabranoj temi.

Igra: Ovo je poznata igra loptom koju preporučuju mnogi stručnjaci. Psiholozi preporučuju da se izvodi prvo jednom pa drugom rukom, a zatim s obje ruke naizmjenično (ukupno osam udaraca). Dijete udara loptom o pod i istodobno izgovara pet riječi na zadatu temu, uz brojanje svake riječi/udarca loptom. Svaki niz udaraca počinjemo riječima: "Znam pet..."

Primjeri:

Znam pet vrsta voća:

Jabuka - jedan.

Kruška - dva.

Šljiva - tri.

Breskva - četiri.

Marelica - pet.

Znam pet odjevnih predmeta:

Košulja - jedan.

Hlače - dva.

Haljina - tri.

Vesta - četiri.

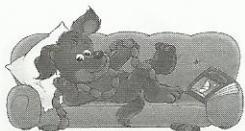
Suknja - pet.

Reci pravu riječ



Cilj: Aktivizacija i proširivanje vokabulara glagola, razvoj općih znanja i mišljenja.

Igra: Izgovarajte rečenice s parnim radnjama u kojima dijete treba dodati pravi glagol na kraju, a koji se razlikuje od prvog glagola. Obavezno navedite nekoliko primjera, odnosno dovršenih rečenica, kako bi dijete shvatilo što se od njega traži.



Primjeri:

Ptica leti, a riba pliva.

Jež hoda, a zec...

Juhu kuhamo, a palačinke...

Kolač jedemo, a sok...

Na stolici sjedimo, a u krevetu...

Travu kosimo, a kosu...

Brodom plovimo, a zrakoplovom...

Vijak zavrćemo, a čavao...

Grabljama grabljamo, a lopatom...

Kada semafor pokazuje crveno - stojimo, a kada semafor pokazuje zeleno - ...

Kada dijete shvati bît igre, predložite mu zamjenu uloga.

Slično je...



Cilj: Aktivizacija i proširivanje vokabulara (sve vrste riječi), razvoj asocijativnog i kreativnog mišljenja, proširivanje općih znanja.

Igra: Ovu igru možete igrati u svakoj prilici kada vidite neki zanimljiv predmet, osobito tijekom šetnje u prirodi. Kada ugledate nešto poput oblaka, paučine, lista, češera i dr., razgledajte to zajedno i upitajte dijete na što ga stvar podsjeća, odnosno čemu je slična. Zamolite ga da objasni. Naprimjer, paučina je slična koncu (tanka je poput najfinijeg svilenog konca), oblak za sunčanog dana sličan je vati (bijel, pahuljast i lagani), mravinjak je sličan brdu, a list na stablu sličan je papiru. Ova aktivnost izuzetno je dobra za vježbanje asocijativnog mišljenja, kao i fleksibilnosti mišljenja izvan okvira, što je jedna od najvažnijih misaonih vještina u učenju i životu općenito.



Zajednička radnja



Cilj: Aktivizacija i proširivanje vokabulara glagola, razvoj logičkog mišljenja i općih znanja.

Igra: Imenujte dva pojma (bića, pojave, predmeti) i predložite djetetu da imenuje njima zajedničku radnju. Obavezno navedite nekoliko primjera, odnosno dovršenih rečenica, kako bi dijete shvatilo što se od njega traži.

Primjeri:

I čovjek, i pas - hodaju.

I ptica, i leptir - ...

I zec, i klokan - ...

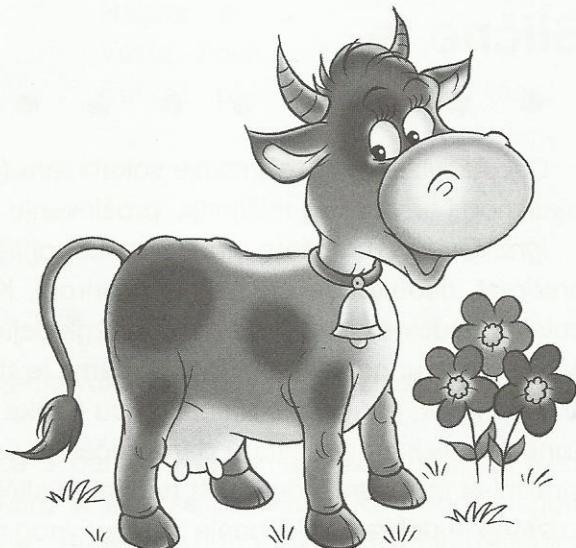
I konj, i deva - ...

I krava, i koza - ...

I kiša, i snijeg - ...

I snijeg, i led - ...

I olovka, i flomaster - ...





Što se nalazi unutra?



Cilj: Aktivizacija i proširivanje vokabulara imenica, razvoj vizualne percepcije i vizualno-prostornih predodžbi, razvoj logičkog mišljenja i općih znanja.

Igra: Imenujte neki predmet ili mjesto i pitajte dijete što se može nalaziti u njemu (unutra). Prvo počnite od djetetu poznatih svakodnevnih predmeta i mjesta, a zatim igrajte istu igru u šetnji; neka dijete pogoda što bi se sve moglo nalaziti unutar imenovanog predmeta ili na imenovanom mjestu. U početku je dovoljno da dijete točno imenuje jedan predmet, a poslije proširite zadatak na više predmeta, na tri ili čak šest!

Primjeri:

Šuma - stablo.

Trgovina - kupci.

Dječji vrtić - djeca.

Kuća - krevet.

Ormar - košulja.

Hladnjak - mljekko.

Lonac - juha.

Vlak - putnici.

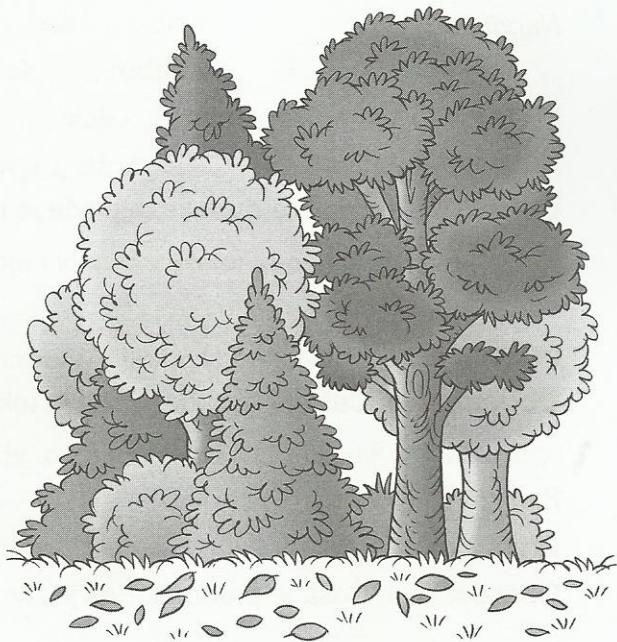
Bolnica - liječnici.

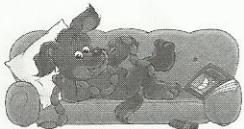
Kazalište - glumci.

Brod - mornari.

Škola - učenici.

Park - šetači.





Suprotnosti-asocijacije



Cilj: Aktivizacija i proširivanje vokabulara (protuznačnice), uvježbanje odabira riječi sa suprotnim značenjem, razvoj logičkog mišljenja.

Igra: Ovo je zahtjevna igra koja izuzetno potiče razvoj logičkog mišljenja u djece. Jedan igrač izgovara riječ koja označava predmet (imenicu). Drugi igrač treba izgovoriti drugu riječ koja također označava predmet, ali sa suprotnom značajkom ili namjenom. U ovoj igri nema jednog točnog odgovora na zadatak. Važno je da igrač obrazloži svoj odgovor. Ako je logičan, odgovor se prihvata. Ova igra nikada neće dosaditi jer potiče vrlo aktivno mišljenje, pronalaženje novih nestandardnih mogućnosti i asocijacija.

Naprimjer:

Prvi igrač: - Čaša.

Drugi igrač: - Ploča.

Obrazloženje: Čaša je duboka, a ploča je ravna.

Prvi igrač: - Čaša.

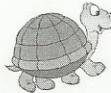
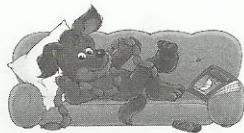
Drugi igrač: - Voda.

Obrazloženje: Čaša je posuda. Voda je tekućina koja je puni.

Prvi igrač: - Čaša.

Drugi igrač: - Pas.

Obrazloženje: Čaša je predmet. Pas je živo biće.



Igra analogija



Cilj: Aktivizacija i proširivanje vokabulara, razvoj osjećaja za jezik i logičkog mišljenja.

Igra: Sposobnost pronalaženja analogija i oslanjanja na njih izuzetno je važna u ovladavanju jezikom u male djece. Ova igra nastavljanja niza analogija osobito je korisna za razvoj logičkog mišljenja jer dijete na temelju ponuđenog para riječi treba odabrati potrebnu riječ za sljedeći par. Drugim riječima, treba shvatiti na koji su način prve dvije riječi logički i jezično povezane, te na isti način stvoriti sljedeći par riječi.

Od djeteta se traži da nastavi niz (doda drugu riječ i tako završi drugi par):

Čovjek - ljudi, dijete - ..., pas - ..., drvo - ...

Sin - kći, unuk - ..., nećak - ..., rođak - ...

Čamac - čamčić, brod - ..., vlak - ..., auto - ...

Sjeverni pol - bijeli medvjed, džungla - ..., savana - ..., planine - ...

Kutija - kartonska, čaša - ..., vaza - ..., kuća - ..., vrećica - ...

Lonac i tava - kuhar, boje i kist - ..., stetoskop i injekcija - ...,

klavir i note - ...

Nož - noževi - mnogo noževa, vilica - ..., mnogo ..., žlica - ..., mnogo ...

Putnik je ušao u autobus, putnik se vozi u ..., putnik je izišao iz ...



Tvrdoglaví magarčíć



Cilj: Poučiti dijete odabiru glagola suprotna značenja prema drugom glagolu (protuznačnice) te njihovoj primjeni u rečenicama.

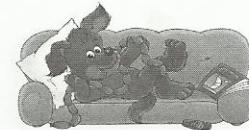
Igra: Prvo predložite djetetu da učini nešto prema vašim uputama:

Uđi u sobu. Zatvori vrata. Približi stolicu krevetu. Podigni olovku sa stola. Ulij vodu u čašu. Obuci kapu. Zaveži cipelu. Spusti zastor. Itd.

Zatim mu predložite da kratko odglumi tvrdoglavog magarčića koji sve čini suprotno od onoga što se od njega traži. Naprimjer, osoba kaže: "Uđi u sobu." Dijete odgovara: "Izađi iz sobe" i čini to. Možete izgovarati glagole suprotnog značenja u parovima:

uđi - izadji; zatvori - otvori; približi - udalji; podigni - spusti; ulij - izlij; obuci - svuci; zaveži - odveži; spusti - podigni... itd.





Dovrši rečenicu I



Cilj: Poučiti dijete pravilnoj sklonidbi imenica u rečenicama s prijedlozima i bez njih.

Igra: Osoba izgovara rečenicu koju dijete treba dovršiti tako da bude smislena i gramatički pravilna.

Primjeri rečenica:

Leptir je sjedio na ...

Gusjenica se penje na ...

Mačić je volio spavati ispod ...

Povrće se kuha u velikom ...

Dječak je spremio knjige u ...

Mama je stavila tanjure na ...

Gljiva je rasla ispod ...

Putnici su prišli ...

Miris je dolazio iz ...

Obitelj se okupila oko ...

Baka je obrisala prašinu s ...

Djeca su se brinula o ...





Dopuni rečenicu



Cilj: Poučiti dijete upotrebljavati prijedloge u rečenicama.

Igra: Osoba izgovara rečenicu u kojoj postoji prijedlog. Umjesto da ga izgovori, pljesnut će dlanovima. Naprimjer: "Pčela je sjela (pljesak) cvijet." Dijete treba ponoviti rečenicu s prijedlogom: "Pčela je sjela na cvijet."

Primjeri rečenica:

Vrt je bio ... kuće. (iza, ispred)

Baka leži ... kauču. (na)

Djed sjedi ... fotelji. (u)

Medvjed spava ... kruške. (ispod)

Dječak je odnio posuđe ... sudoper. (u)

Djevojčica je stavila kolač ... pećnicu. (u)

Mama je stavila tortu ... stol. (na)

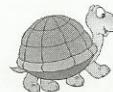
... prozora raste grm jorgovan. (ispod)

Dječak je izvadio knjige ... torbe. (iz)

Putnici su ušli ... autobus. (u)

Roda je napravila gnijezdo ... krovu. (na)

Štene se sakrilo ... kreveta. (ispod)



Objasni riječ



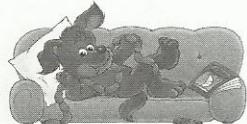
Cilj: Poučiti dijete objašnjavati značenje pojedinih riječi, opisivati predmete i pojmove te njihove funkcije, jasno se izražavati. Aktivizacija vokabulara (sve vrste riječi), vježbanje povezanog govora i razvoj logičkog mišljenja.

Igra: Ovu igru možete igrati udvoje ili s većom skupinom djece podijeljenom u dvije ekipe. Jedan igrač ili ekipa zadaje drugoj strani riječ. Drugi igrač ili ekipa treba objasniti značenje te riječi. Ako je objašnjenje zadovoljavajuće, igrač ili ekipa dobiva bod i zadaje riječ. Ako druga strana ne zna značenje riječi ili nije sigurna da će je dobro objasniti, onaj tko je zadao riječ daje svoje objašnjenje. Zato igrač koji zadaje riječ mora biti siguran da je sam zna objasniti, inače gubi dva boda. Prije početka igre odredite koje ćete vrste riječi zadavati/objašnjavati.

Kada dijete dobro uvježba izražavanje vlastitih misli, osim riječi možete zadavati različite izraze, fraze i dr.

Primjeri:

lopta, pismo, vilica, jastuk, čekić, šešir, suncobran, mač, pjesma, staklo, magarac...



Objasni smisao



Cilj: Vježbanje razumijevanja prenesenog značenja.

Igra: Ova aktivnost namijenjena je nešto starijoj djeci. Od djeteta se traži da objasni kako shvaća sljedeće izraze:

zlatan prsten - zlatne ruke

otrovan ubod - otrovan pogled

oštar nož - oštra riječ

mekan jastuk - mekano srce

Skupljamo sličice



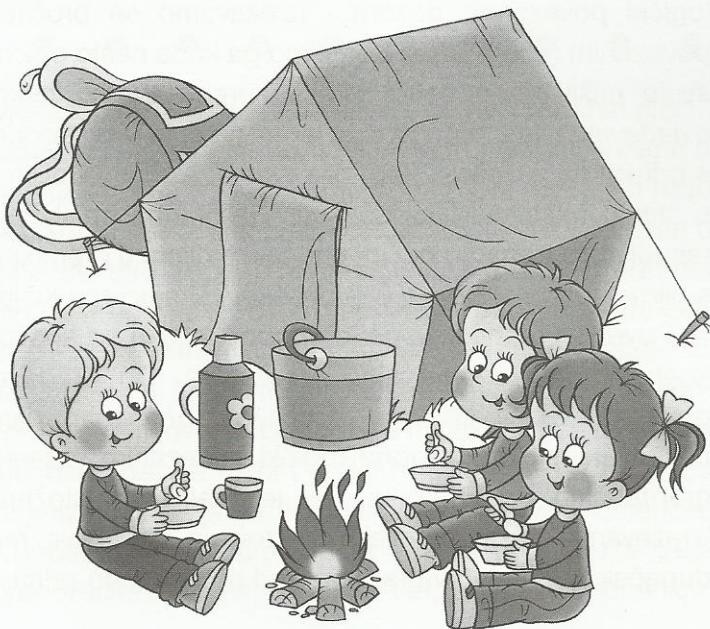
Cilj: Aktivizacija i proširivanje vokabulara.

Aktivnost: Sličice koje ćete skupiti mogu se koristiti u mnogim aktivnostima i igrama s djetetom. Iz dječjih časopisa i različitih prospekata izrezujte slike raznih predmeta, životinja i dr. Mnogo prekrasnih sličica može se naći i na internetu. Svaki put kada u časopisu ili katalogu ugledate lijepu sličicu (npr. igračku, voće, povrće, životinju, neki predmet i dr.), izrežite je i spremite u poseban fascikl, a poslije nalijepite na kartonske kartice dimenzije oko 5 x 5 cm. Skupljajte takve sličice zajedno s djetetom u svakoj prilici jer s njima možete igrati mnogo različitih logopedskih igara, pogotovo onda kada skupite mnogo sličica.

2

Od rečenice do priče

Igre za razvoj smislenog govornog
izražavanja



Dobro razvijen logički smislen govor omogućuje djetetu da slobodno i aktivno komunicira s ljudima koji ga okružuju. Učinkovitost te komunikacije umnogome ovisi o tome koliko se precizno, suvislo, adekvatno i svrhovito dijete izražava u pojedinim govornim situacijama. Drugim riječima, može li izražavati svoje misli. Razvoj povezanog govora u neraskidivoj je vezi s razvojem logičkog mišljenja, pamćenja, percepcije i pažnje. Kako bi bilo sposobno pričati o nekoj temi, dijete treba biti u stanju razmišljati o njoj, odabirati činjenice, uočavati detalje, pamtitи događaje i uspostavljati uzročno-posljedične veze.

U povezanom govoru, osim sadržaja o kojem se govor, važnu ulogu igraju jezična sredstva, poput intonacije, logičkih naglasaka, odabira onih riječi koje najbolje odgovaraju kontekstu, kao i oblikovanja odgovarajućih različitih rečeničnih konstrukcija. Tako, naprimjer, u dijalogu izgovaramo pojedine riječi i kratke rečenice, izmjenjujemo kratke replike sa sugovornikom. Drugim riječima, izražavamo se sažeto. Djeca prilično lako savladavaju dijaloški način izražavanja jer ga neprekidno slušaju u svakodnevnim situacijama kod kuće.

S druge strane, u monološkom izražavanju - znatno složenijoj vrsti logički povezanog govora - izražavamo se proširenim, međusobno povezanim rečenicama. Koristimo ga kada nešto opisujemo, izražavamo svoje mišljenje o nekoj temi ili prepričavamo neko zbivanje. Djeca ovladavaju njime mnogo teže jer ga ne čuju u svakodnevnoj komunikaciji s odraslima u obitelji. Zato nije rijedak slučaj da dijete školske dobi nije u stanju nešto suvislo ispričati. Vještina opisivanja, prepričavanja i rasuđivanja trebamo početi poučavati dijete u predškolskoj dobi, igrajući s njime igre predložene u ovoj zbirci i čitajući mu knjige.

Povezani monološki govor mnogo je više od sposobnosti spontanog kontinuiranog nizanja riječi i rečenica. On predstavlja slijed logički povezanih misli koje se izražavaju preciznim riječima u ispravno oblikovanim i međusobno logički povezanim rečenicama raznovrsnih gramatičkih konstrukcija. To je, dakle, najsloženiji vid govornog izražavanja u kojem dolazi do izražaja bogatstvo misli i jezika. To je dugačak put djetetova razvoja - od rečenice do priče. Dio igara u ovom

odjeljku posvećen je razvoju vještine gramatičkog oblikovanja rečenica. Kako bi dijete moglo razumjeti monološki govor, a pogotovo izražavati se njime, mora ovladati odgovarajućim rečeničnim konstrukcijama (sintaksom). Dok ne nauči pravilno oblikovati jednostavne proširene i složene rečenice, njegov govor neće biti povezan. Zato put prema "priči" počinje rečenicom.



Smisli rečenicu I

• • • • • • • • • • •

Cilj: Vežbanje vještine sastavljanja rečenica uz pomoć zadatah riječi.

Igra: Ova jednostavna i kratka igra pomoći će vam prikratiti vrijeme u trenucima dosadnog čekanja ili vožnje u automobilu. Dok čekate u redu na blagajni u trgovачkom centru, ili u nekoj čekaonici, ili dok se vozite u automobilu, okrenite se oko sebe i pogledajte koliko vas predmeta okružuje. Zadajte jedno drugome po dvije riječi (nazivi okolnih predmeta) s kojima drugi igrač treba smisliti smislenu, gramatički ispravnu rečenicu. Rečenice mogu biti ozbiljne ili luckaste, svaka se prihvata pod uvjetom da je gramatički ispravno oblikovana. Ovu je igru najlakše igrati u trgovini jer su tamo mogućnosti odabira riječi i smišljanja zanimljivih rečenica najveće. Potičite dijete na smišljanje originalnih i maštovitih rečenica. Ako je djetu u početku teško samostalno smisliti rečenicu s dvije zadane imenice, preporučite mu i glagol koji će uklopiti u svoju rečenicu.



Smisli rečenicu II



U ovoj verziji igre umjesto dva naziva predmeta (dvije imenice) igrači zadaju jedan drugome zanimljive sintagme (pridjev + imenica) s kojima je potrebno smisliti rečenice. Potičite djecu na smišljanje zanimljivih i nestandardnih proširenih rečenica.

Primjeri sintagmi:

Veseli psić, gladno mače, zabavna igra, najdraža pjesma, hladno mlijeko, ukusan sendvič, šumsko voće, kisela jabuka...

Neočekivani gost, uzbudljivo putovanje, šumsko jezero, nevjerojatna pustolovina, hrabri istraživači, bodljikavo grmlje, planinski vrh...

Složi rečenicu



Cilj: Vježbatи pravilno oblikovanje proširenih rečenica.

Igra: Jedan igrač započinje rečenicu, a drugi je dovršava važnim pojedinostima.

Naprimjer:

"Djeca idu... (Kamo? Zašto? Kako?)" ili "Vrtlar zalijeva... (Što? Gdje? Kada? Kako? Zašto?)" Nastojte da rečenice budu zanimljive.



Most

• • • • • • • • • •

Cilj: razvoj logičkog mišljenja, aktivizacija i proširivanje vokabulara, vježbanje povezivanja zasebnih riječi u smislu, gramatički oblikovanu rečenicu.

Igra: Ovo je klasična igra asocijacija za dva ili više igrača. Jedan igrač zadaje dvije riječi (npr. imenice), a drugi igrač predlaže treću riječ - "most" (npr. glagol) koja smisleno povezuje te dvije riječi. U ovoj igri nema jedinog točnog odgovora. Svaki se odgovor prihvata, ako se ponudi kao smislena i gramatički ispravno oblikovana rečenica.

Primjer:

Prvi igrač: - 'Mačka' i 'drvo'.

Drugi igrač: - 'Penjati se'. Mačka se popela na drvo.

Prvi igrač: - 'Mačka' i 'drvo'.

Drugi igrač: - 'Skrivati se'. Mačka se skriva iza drveta.

Prvi igrač: - 'Mačka' i 'drvo'.

Drugi igrač: - 'Skakati'. Mačka je skočila s drveta.

Prvi igrač: - 'Mačka' i 'drvo'.

Drugi igrač: - 'Rezbariti'. Izrezbario sam mačku iz drveta.

Napomena. Za razliku od prethodne jednostavnije igre "Smisi rečenicu I", u kojoj je potrebno samo uklopiti dvije zadane riječi u istu rečenicu, u ovoj igri treća riječ treba obavezno biti "most" između dvije zadane riječ i povezivati ih u rečenici. Zato se ne prihvataju rečenice poput "Vidio sam mačku i drvo" ili "Nacrtao sam mačku i drvo".



Dodaj riječ



Cilj: Vježbanje vještine proširivanja rečenica.

Igra: Recite djetetu: "Izgovorit ću rečenicu. Naprimjer: 'Dječak piće sok.' Što misliš, možemo li dodati još neke pojedinosti o tome kakav je sok ili slično? Pokušajmo dodavati riječi tako da se iz rečenice može saznati sve o tome." Ovu je igru zanimljivo igrati u skupini. Svaki igrač redom dodaje po jednu riječ. Pobjeđuje onaj tko posljednji doda riječ, odnosno kad ostali igrači više ne mogu dodati zadanoj rečenici ni jednu jedinu riječ. Tada počinje novi krug igre.

Primjer:

Zadana rečenica: "Dječak piće sok."

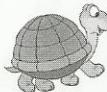
Prvi igrač: "Dječak piće gusti sok."

Drugi igrač: "Dječak piće gusti sok od marelice."

Treći igrač (ili opet prvi kad igrate udvoje): "Dječak piće svježe isciđeni gusti sok od marelice."

Četvrti igrač (ili opet drugi): "Ujutro dječak piće svježe isciđeni gusti sok od marelice."





Rulet s prijedlozima



Cilj: Vježbati sastavljanje rečenica s prijedlozima.

Igra: Uzmite bijeli papirnati tanjur i iscrtajte ga flomasterom "na kriške" u onoliko polja koliko želite upisati prijedloga. U svaki dio upišite po jedan prijedlog: "u", "na", "ispod", "iznad", "s" itd. Zakotrljajte lopticu po tanjuru. Ona će se zaustaviti na jednom od polja s prijedlogom. Dijete treba smisliti rečenicu s tim prijedlogom.

Zato što...



Cilj: Vježbati dopunjavanje složenih rečenica s prijedlogom "zato što", razvoj logičkog mišljenja.

Igra: Izgovarajte prvi dio rečenice, a dijete treba smisliti logičan završetak.

Primjeri:

Na granama nije ostala nijedna jabuka, zato što...

Zec zimi dobiva bijelu boju krvna, zato što...

Djed okopava voćke u vrtu, zato što...



Moj kovčeg



Cilj: Aktivizacija i proširivanje vokabulara (imenice), vježbanje slušne pažnje i pamćenja, te vještine oblikovanja rečenica.

Igra: Ovu je igru najzanimljivije igrati u većoj skupini, iako ju je moguće igrati i u paru. Igrači redom dopunjavaju rečenicu novim riječima. Sljedeći igrac treba ponoviti cijelu rečenicu i onda dodati svoj nastavak. Prvi igrac kaže: "Spremam se na put i u kovčeg stavljam pastu za zube". Sljedeći igrac ponavlja cijelu rečenicu i dodaje ono što smatra potrebnim staviti u kovčeg, naprimjer: "Spremam se na put i u kovčeg stavljam pastu za zube i sapun." Treći igrac: "Spremam se na put i u kovčeg stavljam pastu za zube, sapun i ručnik." I tako dalje. Svi trebaju pozorno slušati i paziti da nitko ne pogriješi.

Kuhamo ručak



Ovo je drukčija varijanta prethodne igre "Kovčeg". Razlika je u tome što početak rečenice treba biti svaki put drukčiji, a poredak dodanih riječi isti. Naprimjer:

Prvi igrac: "Kada kuham juhu, u lonac stavljam mrkvu".

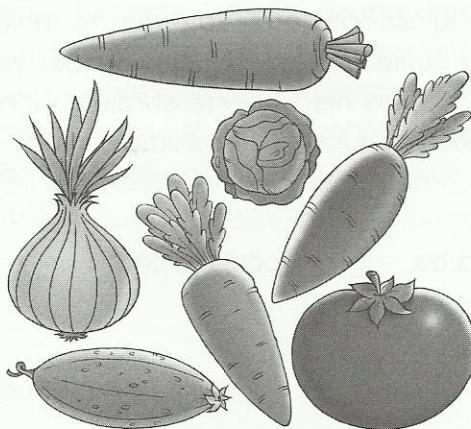
Drugi igrac: "Ja ne stavljam mrkvu u juhu, nego luk."

Treći igrac: "Ja ne volim juhu s mrkvom i lukom, nego stavljam krumpir."



Četvrti igrač (ili opet prvi): "Ja volim sve vrste povrća i stavljam u juhu mrkvu, luk, krumpir i kupus."

Važno je da svaki igrač u svoju rečenicu uklopi sve već nabrojene sastojke (riječi) i doda sljedeći. Obvezno treba paziti na ispravno gramatičko oblikovanje rečenica.



Idemo na plažu



Još jedna od verzija igre "Kovčeg". Ovdje svi igrači ponavljaju isti početak rečenice, ali osim imenice dodaju i odgovarajući glagol.
Naprimjer:

Prvi igrač. "Spremamo se na plažu. Oblaćim kupaći kostim."

Drugi igrač: "Spremamo se na plažu. Oblaćim kupaći kostim i uzimam ručnik."

Treći igrač (ili opet prvi): "Spremamo se na plažu. Oblaćim kupaći kostim, uzimam ručnik, stavljam u torbu masku za ronjenje."



Izgubljene riječi



Cilj: Vježbanje razumijevanja i dopunjavanja rečenica prema kontekstu, proširivanje vokabulara, upoznavanje s tekstom.

Igra: Recite djetetu: "Ispričat će ti kratku priču. Ali u njoj su neke riječi izgubljene. Pokušaj se dosjetiti koje su to riječi." Na mjestima nedostajućih riječi činite stanke. Koristite kratke pričice iz poznatih slikovnica. Važno je da se riječi koje izostavljate mogu lako pogoditi iz konteksta jedne rečenice, kao i prethodnih rečenica.

Primjer:

Sunce se sakrilo iza _____. Počela je padati _____.

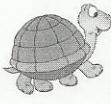
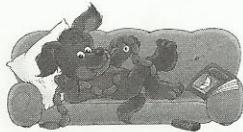
Zagonetni lik



Cilj: Razvoj povezanog govora, vježbanje vještine opisivanja.

Igra: Dogovorite se što ćete pogadati. Zanimljivo je pogadati likove iz crtanih filmova ili nedavno pročitanih slikovnica. Dijete opisuje lik, a vi trebate prema njegovom opisu odrediti o kome se radi.

Na isti način mogu se pogadati i predmeti sa slika u časopisima ili ilustracija u slikovnicama. Za razliku od igre pogadjanja "Pogodi što je to" iz poglavlja "Riječi, riječi...", ovdje potičite dijete da govori logički povezanim, proširenim rečenicama, odnosno da ih poveže u kratku priču o zamišljenom liku ili ilustraciji.



Luckaste rečenice I



Cilj: Vježbanje razumijevanja na razini rečenice, razvoj logičkog mišenja, općih znanja i povezanog govora.

Igra: Ovo je vrlo zabavna, a ujedno i korisna igra. Djeca jako vole besmislice u govoru i luckaste verbalne zagonetke. Smisljavite različite rečenice s greškom u smislu, a dijete treba ispraviti grešku. Složenost rečenica i grešaka u smislu prilagodite djitetovoj dobi, razini jezičnih sposobnosti i općih znanja. U svrhu poticanja povezanog govora, zamolite dijete da vam objasni zašto je rečenica pogrešna. Potom možete zamijeniti uloge.

Primjeri:

Dječak je prozorom razbio loptu.

U proljeće je selo poplavilo rijeku.

Poslije gljiva u šumi raste kiša.

Kada nam je hladno, grijemo se sladoledom.

Turisti su na more doletjeli vlakom.

U vrtu su jabuke skupljale djecu u košare.

Zimi su u voćnjaku sazrijele trešnje i višnje.

Volim kruške, jabuke, šljive i ostalo povrće.

Baka je na željezničkoj postaji čekala avion.

Brod je otplovio tako visoko da ga se s kopna više nije moglo vidjeti.



Pogodi tko je glavni lik



Cilj: Razvoj povezanog govora, vježbanje vještine prepričavanja i pričanja kratkih priča iz mašte.

Igra: Ovu je igru najzanimljivije igrati na rođendanskoj zabavi. Oda-berite nekoliko igračaka ili drugih predmeta i stavite ih u red. Jedno dijete izlazi iz prostorije dok odrasla osoba priča djeci kratku priču u kojoj je glavni lik odabrana igračka ili predmet. Zatim dijete ulazi u prostoriju, a ostala djeca mu, jedno po jedno, prepričavaju smišljenu priču, ne imenujući glavni lik (zovu ga zamjenicom "on" ili "ona"). Dijete treba pogoditi o kojoj se igrački radi. Ako pogodažnje nije uspješno, djeca dodaju u priču nove pojedinosti koje bi trebale pomoći pri pogodažnju.

Ovu igru možete igrati i samo s jednim djetetom. Nakon svakog uspješnog pogodažnja mijenjajte uloge. Prvo vi pričate priču, a u sljedećem krugu dijete.

Najbolji prijatelj



Cilj: Razvoj povezanog govora, vježbanje vještine prepričavanja i pričanja kratkih priča iz mašte.

Igra: Evo načina da skratite vrijeme u čekaonici gdje ima časopisa (kod frizera, liječnika i dr). Uzmite časopis s najviše slika. Neka dijete odabere sliku koja mu se sviđa. Na slici može biti dijete ili odrasla osoba, ili neka životinja. Neka vam iz mašte priča o "svom najboljem prijatelju". Kako on izgleda? Gdje živi? Što voli? Čim se bavi? Može se smisliti prilično zanimljiva i zabavna priča.



Potraga



Cilj: Razvoj povezanog govora i vještine zapažanja.

Igra: Ovu je igru zanimljivo igrati u skupini djece ili na obiteljskom okupljanju. Odabrana osoba kaže: "Tražim prijatelja (prijateljicu, člana obitelji). Ima smeđe oči, kratku smeđu kosu, voli mačke i ne voli jesti zobene pahuljice." Onaj koji prvi pogodi o kome je riječ, zadaje sljedeću potragu.

Prije početka igre odredite što se smije navoditi u opisu. To ovisi o dobi djece s kojom igrate i o tome koliko se sudionici poznaju. U igri s najmlađom djecom dopušteno je opisivati odjeću.

Sjetimo se događaja



Cilj: Razvoj povezanog govora.

Igra: Odaberite s djetetom neki zanimljivi događaj u kojem ste nedavno zajedno sudjelovali. Naprimjer, kako ste šetali parkom i promatrali vjeverice, kako ste promatrali vatromet na gradskom trgu, slavili rođendan ili na kolodvoru čekali baku i djeda. Naizmjence pričajte jedno drugome što ste vidjeli, što ste radili i koji su vaši doživljaji. Što je više pojedinosti, to je bolje. Dopunjavajte svoju priču pojedinostima sve dok joj se ne bude moglo više ništa dodati.



Smisli priču



Cilj: Vježbanje vještine dopunjavanja i sastavljanja smislenih, gramatički ispravno oblikovanih rečenica, povezivanje rečenica u priču, odgovaranje na pitanja, ispravna deklinacija riječi.

Igra: Za početak poslužite se djetetu poznatom pričom iz neke slikovnice. Čitajte mu rečenice koje ono treba dopunjavati tako da rečenice imaju smisla i budu ispravno gramatički oblikovane (dodaju subjekt, predikat, attribute itd.).

Primjer:

Na prozoru je ležala... (tko?) Mačka je na livadi ugledala... (koga?) Skočila je... (odakle?) i potrčala za... (kim?) Itd.

Kasnije možete naizmjence smisljati vlastite zabavne priče iz mašte. Zanimljivost je u tome što igrač koji predlaže rečenice nikad ne zna kojim će ih riječima drugi igrač nadopuniti, odnosno tko će biti glavni lik i u kojem će smjeru otici radnja.





Intervju



Cilj: razvoj povezanog govora, vježbanje postavljanja smislenih pitanja i odgovaranja na postavljena pitanja povezanim, smislenim, proširenim rečenicama.

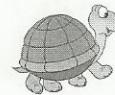
Igra: Prvo upoznajte dijete s pojmovima "intervju", "reporter" ili "novinar". Objasnite mu da je intervju razgovor u kojem novinar postavlja pitanja osobi koja na njih odgovara (respondent). Intervju emitira na televiziji ili radiju, ili se objavljuje u novinama. Podijelite uloge (tko će intervjuirati, a tko odgovarati). Odaberite temu intervjeta, npr. posjet lutkarskom kazalištu, zoološkom vrtu, zanimljiv izlet, ljetovanje na moru i dr. Ili možda dijete jednostavno poželi intervjuirati svoju baku ili djeda te tako saznati nešto o njihovom djetinjstvu. U početku mu pomognite osmisliti dobra pitanja, naprimjer: "Koja je bila tvoja omiljena igračka u djetinjstvu?" ili "Kako si se igrao sa svojim priateljima?" Bit će zanimljivije ako intervju snimate i zatim slušate te raspravljate o njemu.

Kako je završilo



Cilj: Razvoj povezanog govora i vještine prepričavanja.

Igra: Jedan od načina razvoja povezanog govora je gledanje dječjih igranih i crtanih filmova. Počnite s djetetom gledati neki zanimljiv dječji film, a u trenutku kad radnja postane najnapetija pravite se da morate hitno nekom telefonirati ili nešto hitno obaviti u kući. Poslije ga zamolite da vam prepriča što dalje događalo i kako je film završio.



Luckaste rečenice II



Cilj: Razvoj smislenog govornog izražavanja i razumijevanja, prepoznavanje rečenica koje nemaju smisla, razvoj razumijevanja subjektno-objektnih odnosa u rečenici, vježbanje u sastavljanju jednostavnih subjektno-objektnih rečeničnih konstrukcija.

Igra: Ovo je zabavna i jednostavna igra za koju vam nije potrebno ništa osim mašte i dobrog raspoloženja. Recite djetetu: "Izgovarat ću neke smiješne rečenice u kojima su riječi zamjenile svoja mesta. Ispravljaj me." Izgovarajte rečenicu tako da zamijenite mesta subjekta i objekta. Pazite da dijete pravilno oblikuje rečenice, kako smisleno, tako i gramatički. Koristite dosta rečenica u prošlom vremenu i rečenica s prijedlozima.

Kada dijete shvati smisao igre i dobro se uvježba u ispravljanju rečenica, predložite mu zamjenu uloga; sada će ono smisljati rečenice za vas. Taj je zadatak znatno zahtjevniji (treba prvo smisliti pravilnu rečenicu, a poslije je u sebi invertirati), ali je vrlo koristan.

Primjeri:

Škare režemo papirom.
(Papir režemo škarama.)

Mlijeko je popilo mačku.
(Mačka je popila mlijeko.)

Vodu umivamo licem.
(Lice umivamo vodom.)

Potok je skočio u žabici.
(Žabica je skočila u potok.)

Olovka je pisala dječakom.
(Dječak je pisao olovkom.)

Prag je legao na psa.
(Pas je legao na prag.)



Moguće - nemoguće



Cilj: Razvoj slušne pažnje i analitičkog mišljenja, razvoj razumijevanja govora i smislenog govornog izražavanja, prepoznavanje gramatički pravilnih rečenica koje nemaju smisla.

Igra: Recite djetetu: "Izgovarat ču neke rečenice. Neke od njih govore o nečemu što se događa u stvarnosti, a neke o tome što se ne može dogoditi. Svaki put kad izgovorim rečenicu, trebaš mi reći je li to moguće ili nemoguće. Slušaj pažljivo i razmišljaj jer ču te pokušati nadmudriti." Dajte djetetu dovoljno vremena za razmišljanje nad svakom rečenicom, ne požurujte ga, a kada procijenite da je pogrešno odgovorilo, svakako zatražite objašnjenje (možda je ono ipak u pravu, a ne vi!).

Primjeri:

Lav žvače cvijeće.

Tigar piye vodu.

Pingvin lovi ribu.

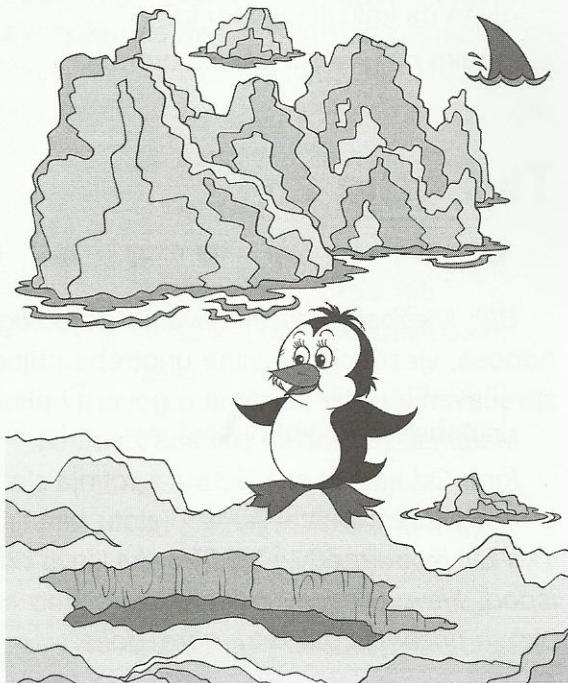
Riba glođe kost.

Pas na vrtu jede mrkvu.

Zec pliva u moru.

Krava lovi muhu.

Srna pase na livadi.





"U" ili "na" - tu je mudrost sva



Cilj: Razvoj slušne pažnje i pamćenja, vježbanje pravilne upotrebe prijedloga "u" i "na", razumijevanje i pravilna upotreba prijedložnih rečeničnih konstrukcija, sprečavanje agramatizama u govoru i pisanju.

Igra: Recite djetetu: "Izgovarat ću ti fraze na dva načina - jednom ispravno, a drugi put pogrešno. Slušaj pažljivo i ponovi ono što smatraš ispravnim."

Primjeri:

dugme na košulji *ili* dugme u košulji

maramica na džepu *ili* maramica u džepu

zakrpa na rukavu *ili* zakrpa u rukavu

dijete na krilu *ili* dijete u krilu

jabuka na grani *ili* jabuka u grani

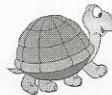
Tko gdje živi



Cilj: Vježbanje razumijevanja prijedloga koji označavaju prostorne odnose, vježbanje pravilne upotrebe prijedložno-padežnih konstrukcija, sprečavanje agramatizama u govoru i pisanju.

Materijal: Kartice sa slikama životinja.

Igra: Od kartica sa slikama životinja slažemo "kućicu" (npr. 3 kartice u 3 reda). Zatim postavljamo djetetu pitanja poput: "Tko živi iznad zeca? Tko živi ispod medvjeda? Tko živi lijevo od lisice?" Koristimo riječi *iznad, ispod, lijevo, desno, pokraj* (nabrajamo sve susjede imenovane životinje), *u prizemlju, na katu, gore, dolje*.



Smišljamo zagonetke



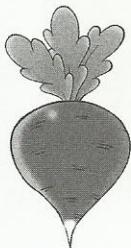
Cilj: Aktivizacija vokabulara i verbalne aktivnosti, vježbanje vještine opisivanja uz izdvajanje najvažnijeg, konstruiranje jednostavnih i složenih rečenica, vezanje rečenica u cjeloviti, ali i jezgroviti opis zadanog predmeta.

Igra: Djeca vole zagonetke. Vole ih smišljati i rješavati. Predložite djetetu da jedno drugome zadajete zagonetke o predmetima, bićima i pojavama koji vas okružuju, kao i zagonetke na odabrane leksičke teme (npr. "Pogodi povrće" i dr.). Još je veći izazov smišljati rimovane zagonetke, odnosno zagonetke oblikovane u kratke pjesmice. Zapisujte svoje zagonetke u posebnu bilježnicu u kojoj će dijete crtati odgonetku. Skupljajte i poznate zagonetke iz dječjih časopisa i s interneta. Prijedlog: raspoređujte zagonetke po temama "Životinje", "Ptice", "Vrijeme i prirodne pojave", "Ljudsko tijelo", "Hrana" i dr.

Primjeri:

Na temu "Povrće":

Obraščići su ružičasti,
A nosić mi je bijel.
U mraku sjedim cijeli dan,
Zelena košulja viri mi van.
(Rotkvica)

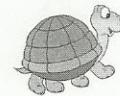


Na temu "Ljudsko tijelo":

U tijelu mom je samo jedno,
Dan i noć mi kuca vjerno,
Svakako je dobro znati -
Ni na trenutak ne smije stati.
(Srce)

Na temu "Odjeća i obuća":

Uvijek koračamo udvoje,
No svatko mjesto ima svoje.
Trebaš uvijek jedan par,
Znade to i mlad i star.
(Par cipela)



Smišljamo brzalice



Cilj: Aktivizacija vokabulara i verbalne aktivnosti, vježbanje izgovora.

Igra: Poznato je da su brzalice korisne za uvježbavanje izgovora.

Objasnite djetetu da je brzalice važno izgovarati ne samo brzo, već i razgovijetno, pravilno izgovarajući svaki glas. Klasične brzalice iz narodne jezične kulture nisu uvijek zanimljive i razumljive djeci predškolske i mlađe školske dobi. Zato vam predlažemo da zajedno s djetetom smišljate vlastite zabavne brzalice i zapisujete ih u bilježnicu. Djeca vole brzalice u kojima se spominju njihova imena i imena druge djece. Smišljanje brzalica vrlo je korisna jezično-govorna vježba. Osim vježbanja izgovora prilikom njihova ponavljanja, sam proces smišljanja brzalice s određenim glasovima izuzetno je kreativna aktivnost (dijete traži odgovarajuće riječi i oblikuje od njih smislenu rečenicu). Evo nekoliko prijedloga zabavnih brzalica za mlađu djecu:

Maša maše majušnom mašnom.

U šumi miš lišćem šuška.

Mišo nešto šapuće Maši.

Sonja i Sanja sjele su na sanjke.

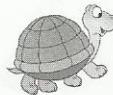
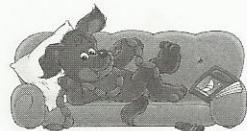
Vaša je Maša viša od naše. Naš je Saša viši od vašeg.

U Ratka je brat, Ratkov je brat Ratku brat.

Tanja ima tajnu, to je Tanjina tajna.

Crnim crtama crtam crni crtež.

Išlo je šest miševa i našlo je šest češera.



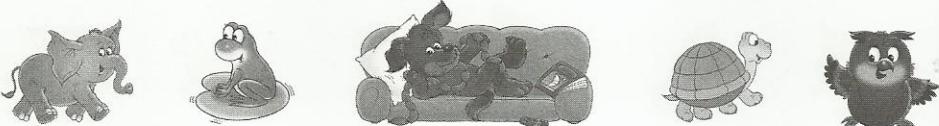
Slušamo i učimo pjesmice



Cilj: Razvoj slušne percepcije i pamćenja, razvoj osjećaja za ritam i rimu, proširivanje vokabulara stabilnim sintagmama.

Igra: Skupljajte dobre slikovnica i pjesmarice s dječjim pjesmicama na razne teme. Tražite pjesmice s čistom rimom i čvrstim ritmom. Djeca najviše vole pjesmice o životinjama i aktivnostima iz dječje svakodnevice. Ne tražite od djeteta da uči pjesmu napamet, ono će je ionako zapamtiti ako mu se sviđa. Djeca traže da im najdraže pjesmice ponavljate mnogo puta i spontano ih pamte. Recitirajte pjesmice zajedno, zastanite na kraju stiha i neka dijete doda zadnju riječ. Iznenadit ćete se koliko će pjesmica zapamtiti. Slušanje i učenje pjesmica izvrsno je sredstvo za razvoj govora od najranije dobi. Pjesmice proširuju djetetov vokabular i obogaćuju ga takozvanim stabilnim sintagmama, a djetetov jezik tako postaje bogatiji i razvijeniji.





Suvišna riječ



Cilj: Razvoj vještine oblikovanja smislenih i gramatički pravilnih rečenica, proširivanje vokabulara, razvoj analitičkog mišljenja.

Igra: Izgovarajte rečenice u kojima je jedna riječ suvišna, odnosno nepotrebna, jer ukazuje na nešto što je već rečeno. Predložite djetetu da prepozna tu riječ i ponovi rečenicu pravilno.

Upitajte ga: "Koja je riječ u ovoj rečenici nepotrebna?"

Primjeri:

Na igralištu se zabavljaju maleni mališani.

Baka je zašećerila kolač šećerom.

Turisti su prenoćili noć u šatoru.

Sutra ćemo proslaviti proslavu.

Na kiosku smo kupili slatke slatkiše.

Djevojčica ima plavooke oči.

Što se tada događa?



Cilj: Razvoj općih znanja, aktivizacija vokabulara, razvoj smislenog govornog izražavanja na razini rečenice i priče.

Igra: Zajedno s djetetom odaberite godišnje doba, prirodnu pojavu, doba dana, situaciju ili dr. Postavljate djetetu konkretna pitanja o tome što se u to doba/u toj situaciji događa. Nakon toga predlažemo djetetu da od svojih odgovora složi priču.



Primjeri:

"JUTRO"

Što se ujutro događa sa suncem? (*Sunce ujutro izlazi i osvjetljava svijet.*)

Što ljudi čine ujutro? (*Ljudi se bude i ustaju iz kreveta. Zatim se umivaju u kupaonici i odjevaju dnevnu odjeću.*)

Kako se zove odjevni predmet u kojem smo spavali? (*Pidžama ili spavačica.*)

Kako se zove jutarnji obrok? (*Doručak.*)

Što jedemo za doručak? (*Jedemo voće, prepečenac, kajganu, sir, jogurt, itd.*)

Što ljudi čine radnim danom nakon doručka? (*Odrasli ljudi odlaze na posao, a djeca u vrtić i u školu.*)

"PROLJEĆE"

Kakvo je sunce u proljeće? (*Sunce je toplo i ugodno grijе. Povećava se broj sunčanih i toplih dana.*)

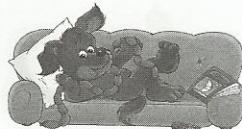
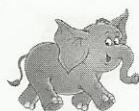
Što se događa s drvećem? (*Na golim granama pojavljuju se propupali lističi.*)

Kakva je trava u proljeće? (*Trava je mlada i zelena. Zbog čestih proljetnih kiša trava brzo raste.*)

Što se događa s pticama? (*Ptice selice u proljeće se vraćaju kući iz južnih krajeva.*)

Kojim se aktivnostima u prirodi bave ljudi? (*Ljudi obrađuju vrtove, siju u povrtnjacima i uzgajaju sadnice.*)

Koje se prirodne pojave događaju u proljeće? (*Topi se snijeg, žubore potočići, na šumskim proplancima i u vrtovima niču jaglaci, visibabe, zvončići i đurđice - prvo proljetno cvijeće, čuje se ptičji pjev, neke šumske životinje bude se iz zimskog sna.*)



Prije i poslije I



Cilj: Razvoj slušne pažnje, logičkog mišljenja, razvoj sukcesivnih verbalnih funkcija, sposobnost uspostavljanja vremenskog slijeda unutar rečenice.

Igra: Vježbajte s djetetom rasporediti dva događaja ili dvije radnje u vremenskom odnosu po principu "prije - poslije". Recite mu dva događaja i pitajte što je bilo na početku, a što na kraju, odnosno što se događa prije, a što poslije.

Primjeri:

Što se događa prije, a što poslije: umila sam se - probudila; jučer - danas; peremo zube - večeramo, idemo spavati - ustajemo iz kreveta; stavljamo krumpir u lonac - peremo i gulimo krumpir.

Kada dijete shvati smisao pojmova "prije" i "poslije", imenujte neki događaj ili radnju i pitajte ga što se događa poslije, naprimjer:

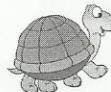
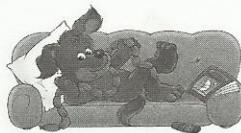
Prvo ulijevamo juhu u tanjur, a zatim...

Zrakoplov prvo polijeće, a zatim...

Mama nosi bebu u trbuhu, a onda...

Zatim uvedite treći događaj i predložite djetetu da odredi početak, sredinu i kraj.

Primjeri: idemo spavati - večeramo - peremo zube; danas - jučer - sutra; vuk je došao praščićima - praščići su izgradili kućice - praščići su otjerali vuka.



Prije i poslije II



Cilj: Razvoj slušne pažnje, logičkog mišljenja, razvoj sukcesivnih verbalnih funkcija, sposobnost uspostavljanja vremenskog slijeda unutar rečenice, traženje "smislenih pogrešaka" u vremenskim konstrukcijama.

Igra: Kada više puta odigrate prethodno opisanu igru, uvedite novi element - "namjerne smislene pogreške". Izgovarajte "pogrešne" rečenice u kojima je poremećen smisao. Naprimjer:

Mačka prvo okoti mačića koji poslije odrasta u velikog psa.

ili

Mačka prvo okoti štene koje poslije postaje odrasla mačka.

Kada dijete shvati bît igre, zamijenite uloge; neka sada ono smišlja luckaste rečenice za vas.

Redoslijed događaja



Cilj: Razvoj smislenog povezanog govora, razvoj sukcesivnih verbalnih funkcija, sposobnost uspostavljanja redoslijeda misli i rečenica u smisleni povezani tekst, orientacija u priči.

Igra: Djeca predškolske dobi mogu prepričavati priču iz slikovnice prema nizu od tri do šest slika, koje prethodno trebaju ispravno poredati. Kako biste pripremili slike za ovu aktivnost, iz slikovnice možete jednostavno izrezati (ako ste nabavili dva primjerka) ili skenirati nekoliko ilustracija koje prikazuju najznačajnije događaje.



Telefonski razgovor



Cilj: Razvoj dijaloškog govora.

Igra: Telefonski razgovori s članovima obitelji (npr. s bakom ili dječdom) u kojima dijete ne vidi sugovornika korisni su za razvoj dijaloškog govora. No takvi razgovori nerijetko se svode na to da dijete sluša što mu govori sugovornik i šuti ili šturo odgovara na pitanja. S djecom mlađe dobi igrajte se "telefonskog razgovora" u kojima oboje glumite da razgovarate jedno s drugim putem telefonskih aparata iskopčanih iz linije. Vodite duge i zabavne razgovore, navodite dijete na postavljanje pitanja i aktivno, ravnopravno sudjelovanje u "razgovoru". Kada ga sljedeći put nazove baka, bit će znatno aktivniji sudionik u razgovoru.





Poveži sličice u priču



Cilj: Vježbanje smislenog govornog izražavanja, razvoj analitičkog i sintetičkog mišljenja, poticanje pronalaženja nestandardnih ideja, maštane.

Materijal: Kartice sa slikama.

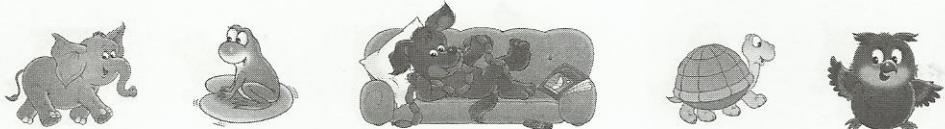
Igra: Ova jednostavna, ali zabavna i nadasve kreativna igra može poslužiti kao izvrsna vježba mišljenja, govora i maštane. Iz hrpice sličica na različite teme odaberite nasumce 3 do 5 međusobno nepovezanih sličica. Zadatak je povezati sve odabrane sličice u smislenu priču. Igra može postati omiljena zabava za cijelu obitelj: svi članovi obitelji smišljaju vlastitu priču prema istim odabranim slikama, a zatim se, nakon što svatko ispriča svoju priču, bira pobjednik - najzanimljivija priča. Broj sličica može se postupno povećavati.

Primjer: traktor, lubenica, tigar, naslonjač, kokoš

Jednoga je dana kroz šumu prolazio traktor pun lubenica.

Jedna je lubenica pala i otkotrljala se duboko u šumu. Našao ju je tigar. Budući da nikada prije nije vidio lubenicu, pomislio je da je to divovsko zeleno jaje. Pokrio je lubenicu travom, sjeo u svoj naslonjač i čekao da se iz jajeta izlegne golema zelena kokoš.





Slikopriča



Cilj: Razvoj smislenog govornog izražavanja, konstruiranje jednostavnih i složenih rečenica, povezivanje rečenica u priču, sastavljanje priče prema slikovnom planu.

Materijal: Papir i olovka (ili gotove sličice).

Igra: Kako bismo djetetu pomogli ispričati smislenu kratku priču na neku apstraktну temu, možemo mu napraviti slikovne natuknice (pikto-grame). Nacrtajte na papiru pravokutnik 15 x 10 cm i podijelite ga na 6 kvadrata. U svakom kvadratu nacrtajte pojam koji će biti subjekt jedne rečenice.

Primjer 1: sunce, snijeg, drvo bez lišća, medvjed, djeca u zimskoj odjeći, sanjke.

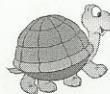
ZIMA

Došla je zima. Sunce sije, ali slabo grijе zemlju. Listopadno drveće je izgubilo lišće, grane su gole. Mnoge životinje spavaju zimski san. Ljudi vani hodaju toplo odjeveni. Djeca uživaju u zimskim radostima: sanjkaju se, skijaju, grudaju i grade snjegoviće.

Primjer 2: Oblak, kiša, lišće, vjeverica, ptice, voće i povrće.

JESEN

Došla nam je jesen. Sunce se često skriva iza oblaka. Lišće mijenja boju, postaje žuto i crveno. Životinje skupljaju zalihe hrane i spremaju se za zimu. Jata ptica lete na jug. U vrtovima i voćnjacima dozrijeva razno povrće i voće.



Varijacija: Kada dijete dobro uvježba sastavljanje proširene priče prema zadanim slikama u nizu, možete zamijeniti uloge. Ono će vama sastavljati grafički plan priče na zadanu temu. To je također zahtjevan zadatak u kojem je potrebno odabratи potrebne pojmove na zadanu temu i dobro promisliti redoslijed slika, kako bi priča ispala smislena.

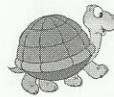
Aukcija

• • • • • • • • • • •

Cilj: Aktivizacija vokabulara i verbalne aktivnosti, vježbanje vještine opisivanja, konstruiranje jednostavnih i složenih rečenica, povezivanje rečenica u cjeloviti opis zadanog predmeta.

Igra: Ovu igru možemo igrati bilo gdje. Potrebno je što više toga reći o odabranom predmetu (pojavni, radnji, situaciji i dr.). Zabavno je igrati s cijelom obitelji i na primamljiv način opisivati (nuditи na aukciji) neke uobičajene predmete iz svakodnevne uporabe. Igrač koji opisuje predmet treba se dovoljno potruditi da njegov opis bude privlačan "kupcima" na aukciji. Potičite dijete da u opisu koristi što više pridjeva.





Smisli zanimljiv kraj rečenice



Cilj: Razvoj smislenog izražavanja na razini rečenice, razvoj mišljenja i općih znanja, poticanje mašte i jezične kreativnosti.

Igra: Ovo je zabavna i kreativna igra koju djeca starije predškolske i mlađe školske dobi vole jer mogu pustiti maštu na volju. Započnute složenu rečenicu koju dijete treba dovršiti na zanimljiv, ali smislen način. Važno je da rečenica predstavlja dovršenu i oblikovanu misao. Iznenadit ćete se, jer ćete čuti izuzetno zanimljive i neočekivane završetke rečenica.

Primjer:

Šetala sam jednoga dana šumom i odjednom sam... (npr. ...srela zeca u odijelu, cipelama i šeširu.)

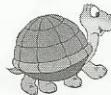
Iz takvih rečenica može nastati nevjerojatna priča. Zapisujte najzanimljivije rečenice i koristite ih kao materijal za kratke priče.

Nastavi priču



Cilj: Razvoj smislenog izražavanja na razini rečenice i teksta, povezivanje rečenica u cjelovit i smislen tekst, razvoj sposobnosti nadovezivanja vlastite misli na misao, odnosno iskaz sugovornika, poticanje mašte i jezične kreativnosti.

Igra: Roditelj i dijete zajedno smisljavaju i odmah pričaju priču naizmjence izgovarajući rečenice i nadovezujući svoju sljedeću rečenicu na pret-



hodnu rečenicu drugoga. Jednu rečenicu smišlja roditelj, dijete se zatim svojom rečenicom nadovezuje na roditeljevu, pa se potom roditelj nadovezuje na djetetovu rečenicu, i tako dalje. Svaka sljedeća rečenica predstavlja nastavak iste priče. Igra je izazovna i zanimljiva po tome što je istodobno smišljaju dvije osobe i nijedna od njih ne zna kako će se priča zapravo razvijati.

Što znaš o...



Cilj: Razvoj vještine opisivanja i sastavljanja priče o zadanom predmetu po principu "ispričaj što ti je o tom predmetu poznato".

Igra: Odaberite neki uobičajeni, dobro poznati predmet, i predložite djetetu da kaže sve što zna o njemu: čemu služi, kakve vrste postoje, kako izgleda, itd.

Primjer:

"To je telefon. Telefon služi za razgovor s ljudima koji se nalaze daleko i koje ne možemo dozvati glasom. Svaka osoba koja ima kod kuće telefon, ima telefonski broj. Kako bismo nekoga nazvali, trebamo točno birati njegov telefonski broj. Telefoni mogu biti različiti. Postoje telefoni fiksne telefonske linije, a postoje i mobiteli. Mobilni možemo ponijeti kamo god idemo, dok fiksni telefon radi samo kod kuće..."





Sličnosti i razlike



Cilj: Aktivizacija i proširivanje vokabulara (sve vrste riječi), razvoj analitičkog i asocijativnog mišljenja, proširivanje općih znanja o predmetima, bićima i pojavama koji nas okružuju; razvoj smislenog rečeničnog govora i uvježbavanje vještine usporednog opisivanja dvaju pojmova.

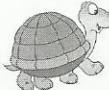
Igra: Ovo je naprednija i zanimljivija verzija "Igre uspoređivanja". Odaberite dva pojma iz iste ili iz različitih pojmovnih kategorija i predložite djetetu da nabroji sve sličnosti, a zatim i razlike između tih predmeta, bića ili pojava.

Naprimjer: "Usporedi kišu i snijeg", "Usporedi vrapca i kokoš", "Usporedi grm i stablo" i dr. Poučavajte dijete da u uspoređivanju koristi opće pojmove i detalje.

Primjer: "*Usporedi kišu i snijeg*"

"Kiša i snijeg su prirodne pojave. Kiša i snijeg su oborine koji padaju s neba na zemlju. Kiša i snijeg su mokri jer se sastoje od vode. Kiša je tekuća voda, a snijeg je smrznuta voda. Kiša uglavnom pada u jesen, proljeće i ljeto, a snijeg zimi. Snijeg je bijel, a kiša je prozirna. Snijeg možemo oblikovati rukama u grude, a kišu ne možemo jer je tekuća. Snijeg se od topline topi i pretvara u tekuću vodu. Kiša se sastoji od kapi, a snijeg od pahulja..."

Iz ove igre može nastati nova - smišljanje i rješavanje zagonetaka temeljenih na međusobnoj usporedbi dvaju pojmova (također vidi igru "Smišljamo zagonetke").



Turistička agencija



Cilj: Razvoj smislenog govornog izražavanja.

Igra: Dijete svakodnevno hoda s vama istim putem do istih odredišta, npr. u trgovinu, u park s igralištem ili u dječji vrtić. Sigurno već dobro poznaje put i može ga opisati. Ovaj put neka zamisli da je odlazak na to mjesto zanimljivo turističko putovanje koje preporučuje nekom stranom turistu (vi glumite tog turista). Glumite da ste došli u djetetovu turističku agenciju i ono vam treba detaljno opisati putovanje koje ste odabrali. Kojim prijevoznim sredstvom ćete tamo stići? Što ćete vidjeti na putu? Na što treba skrenuti osobitu pozornost (neke znamenitosti vašeg grada, zanimljiva građevina, zanimljivo drvo, spomenik kulture, muzej i sl.)? Što se preporučuje ponijeti sa sobom? Svakodnevno rutinsko putovanje moguće je doživjeti i opisati kao zanimljivu pustolovinu.