

## IGRE SLUŠANJA:

### 1. Na slovo, na slovo... Iz knjige Jezične igre za velike i male (28str.)

Zajedno s djecom odaberemo jedan glas/slovo abecede. Djeca dižući ruku govore riječi koje počinju tim glasom. Pritom djeca uče kako se pristojno javiti za riječ i saslušati drugoga, a uz to vježbaju i zapamtiti riječ koju su smislili dok ne dođu na red. Nastavak igre može biti takav da djeca sjede za stolovima, svatko s papirom ispred sebe, tako da mogu, kad se izgovori neka riječ, nacrtati ono što je njome izrečeno.

Jezični ciljevi:

Prepoznavanje početnog glasa/slova.

Vježba koncentriranog slušanja

Spoznajni/odgojni ciljevi:

Vježba pamćenja

Dobna skupina:

4+

### 2. Školice Iz knjige Jezične igre za velike i male (48str.)

Ovo je jedna od poznatih dječjih igara u kojima se povezuje pokret s glasom i riječju. Igra se tako da prvo voditelj zadaje riječ, a djeca odskakuću (kako žele, na dvije noge ili na jednoj) onoliko puta koliko glasova ima ta riječ. Npr. Ako je riječ koja je zadana stol, treba skočiti 4 puta. Kasnije jedno dijete zadaje riječ, a sva ostala djeca skakuću. Igra se može igrati i tako da se djeca podijele u parove pa si naizmjenice zadaju riječ i skakuću. Prilikom igranja ove igre treba voditi računa o tome da se u početku zadaju jednostavne i „neproblematične“ riječi, što znači one u kojima nema nedoumice oko toga od kojih se glasova sastoji. Svakako treba birati riječi koje su djeci poznate i koje su dio svijeta koji ih okružuje i koji su naučili

imenovati. Takve su riječi, na primjer: pas, nos, igra, mama, tata, brat, baka i dr. Kako se djeca navikavaju na igru, poželjno je uvoditi i riječi koje se sastoje od više glasova.

Jezični ciljevi:

Glasovna analiza.

Spoznajni / odgojni ciljevi:

Vježba brojanja.

Dobna skupina:

5+

### 3. Poigraj se, rimu složi! Iz knjige Jezične igre za velike i male (53str.)

Svi sjede u krugu tako da sva djeca vide jedna druge. Voditelj im objasni da će se poigrati riječima tako da će sastavljati pjesmice. Pjesmice mogu biti o bilo kojoj temi, a ne mora biti ni neka posebna tema... Važno je samo da se sjete riječi koje se po zvuku slažu sa zadnjom riječi u stihu. Ako je riječ o mlađoj djeci, ne mora se tražiti potpuna rima, nego samo podudaranje zadnjega glasa ili sličnost po zvuku (pri tome se zanemaruju razlike u č i ć, zvučni i bezvučni suglasnici npr. Pričat ću vam priču – o nekom psiću, došli su do ruba – i tamo je bila rupa, premda treba uzeti u obzir da su već vrlo malena djeca, od tri ili četiri godine, sposobna proizvoditi takve parove riječi i spontano se igrati na taj način). Djecu se tijekom igre može potaknuti tako da im se voditelj obraća kao pjesnicima: „ A sada neka novu pjesmu započne pjesnik Marko!“

Jezični ciljevi:

Vježba slušne osviještenosti.

Prepoznavanje zvučnosti (rime).

Spoznajni / odgojni ciljevi:

Poticanje suradnje u skupini.

Dobna skupina:

#### 4. Rime Iz knjige Enciklopedija razvojnih igara za djecu (213 str.)

Voditelj baca djetetu loptu i izgovara riječ. Dijete lovi loptu i smišlja rimu. Ako ne može brzo smisliti rimu, voditelj izgovara rimu. U tom slučaju uloge se mijenjaju, odnosno dijete postaje voditelj.

3-4 godine. U toj dobi djetetu je još teško samostalno smisliti rimu, zato je najbolje igrati s gotovom parovima – rimama: s parovima sličica čiji se nazivi rimuju, naprimjer „krava“ – „trava“, „lav“ – „mrav“, „ptica“ – „žlica“, „šljiva“ – „gljiva“ i dr. Parove sličica podijelite tako da jedna rima bude u djeteta, a druga u vas. Pokazujete djetetu karticu sa slikom, a ono među svojim karticama traži onu čiji se naziv rimuje sa sličicom koju ste pokazali.

5-6 godina. Odrasla osoba treba birati rime koje djetetu nisu teške. Nemojte koristiti višesložne riječi poput „listopad“, „vodopad“ i dr.

6-7 godina. Ako je dijete već naučilo samostalno smišljati rime, igrajte se s njim izgovarajući bilo koju riječ, uz uvjet da vi možete smisliti rimu za njih

Ciljevi:

Poticanje slušne osviještenosti, govornoga izražavanja. Prepoznavanje i stvaranje rime.

#### 5. Pamtilica Iz knjige Enciklopedija razvojnih igara za djecu (57 str.)

Odrasla osoba izgovara 6 do 15 riječi (ovisno o djetetovoj dobi i razini sposobnosti). Dijete ih ponavlja slobodnim slijedom (nasumično). Hoće li dijete uspjeti zapamtiti sve riječi koje ste izgovorili?

Ciljevi:

Vježba koncentriranog slušanja. Razvoj pamćenja i pažnje. Proširivanje vokabulara.

## 6. Uhvati glas Iz knjige Enciklopedija razvojnih igara za djecu (212 str.)

Odrasla osoba dogovara s djetetom koji glas treba „hvatati“ ((z) ili (v) ili dr.). Odrasla osoba izgovara riječi, a dijete treba pljesnuti dlanovima kada čuje riječ s tim glasom.

3-4 godine. Birajte riječi koje počinju zadanim glasom. Naprimjer, odabrali ste glas (b). Možete koristiti sljedeće riječi: „baka“, „bubanj“, „san“, „banana“, „bačva“, „brat“, „ljet“, „buka“, „bumbar“, „krumpir“, „bajka“, „blago“, itd.

5-6 godina. Možete uključiti riječi u kojima zadani glas stoji u sredini ili na kraju riječi. Naprimjer, za glas (b): „jabuka“, „autobus“, „zub“, „rub“ i dr.

6-7 godina. Učinite zadatak zahtjevnijim tako što ćete umjesto pojedinih riječi čitati djetetu tekst u kojem ono treba „uhvatiti“ riječi sa zadanim glasom u različitim pozicijama u riječi. Djetetova pažnja će se preusmjeravati na sadržaj teksta pa je „hvatanje“ riječi sa zadanim glasom pravi izazov. Taj zadatak dobro uvježbava vještinu raspodjele pažnje.

Ciljevi: Prepoznavanje glasa/slova u riječi. Poticanje i razvijanje aktivnog slušanja. Povezivanje pokreta i govora. Vježba koncentracije

## 7. Dovrši stih Iz knjige 145 logopedskih igara (69 str.)

Cilj: Prepoznavanje riječi koje se rimuju, aktivizacija i proširivanje vokabulara.

Igra: Za ovu će vam igru trebati dječja pjesmarica s jednostavnim i kratkim pjesmicama sa čvrstom rimom. Recite djetetu da ćete mu čitati pjesmicu u kojoj nedostaju neke riječi. Ono treba te riječi dodati. Uvjet je da se riječi u pjesmici dobro „slažu“ (rimuju).

Prvo provjerite razumije li dijete što je rima. Objasnite da se dvije riječi „slažu“ (rimuju) ako se završavaju jednako, naprimjer, trava – krava. Zamolite ga da pažljivo sluša pjesmicu i dodaje riječ kad vi napravite stanku. Prvo vježbajte na poznatim pjesmicama, da dijete shvati što se od njega traži. Primjeri iz pjesmarice Kućica u gljivi Ivane Machiedo Herljević (Planet Zoe, 2009):

U šumi jako daleko

Živi jedan mali... (zeko)

Iz potoka pije vode,  
Jede travu i ... . (jagode)  
Umiva se svaki dan,  
Pa je lijep i ... . (uredan).  
Vidi. Vidi, tu u travi,  
Kako idu mali ... . (mravi)  
I svi složno hranu traže,  
Jedan drugome ... . (pomaže).

## 8. Plješćimo slogove Iz knjige 145 logopedskih igara (91 str.)

Cilj: Poučavanje slogovnoj analizi riječi.

Igra: Izgovarajte djetetu riječi s različitim brojem slogova, a ono treba glasno i razgovijetno ponoviti svaku riječ uz pljeskanje po slogovima. Pljeskati je potrebno toliko puta koliko je slogova u danoj riječi. Prije početka igre uvježbajte pljeskanje slogova uz izgovor po slogovima. Za početak izgovarajte djetetu riječi sporo i s jasnim odvajanjem slogova. Prvo nudite dvosložne riječi (ma-ma, ba-ka, ta-ta, te-ta, kre-vet, pro-zor, vra-ta, itd.). Nakon toga postupno uvedite trosložne riječi (ba-na-na, ja-go-da, kro-ko-dil, itd.) i jednosložne (slon, zec, jež, stol, itd.).

## 9. Recipročno iz knjige 145 logopedskih igara (35 str.)

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 brznoj 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 (ljetno), prijatelj (neprijatelj)... Hladan (vruć), čist (prljav), mekan (tvrd), tanak (debeo), mokar (suh), mlađi (stariji), oštar (tup), glasan (tih), veseo (tužan), spor (brz)... Pobijedio (izgubio), podigao (spustio), sjeo (ustao), zaboravio (sjetio se), zaprljao (očistio)... sutra (danas), kasno (rano), blisko (daleko), rijetko (često), visoko (nisko), usko (široko)...

## 10. Gospođica od A do Ž Iz knjige Jezične igre za velike i male (41. str)

Voditelj zajedno s djecom od neoblikovanog materijala izradi lutku. Tako pripremljena lutka služi kao motivacija za jezičnu igru, jer ona je gospođica od A do Ž. Gospođica od A do Ž razlikuje se od ostalih lutaka po tome što ima toliko različitih imena koliko ih se djeca mogu dosjetiti. Njena imena, dakako, počinju različitim slovima abecede, tako da se jednom zove Ana, drugi put Marija, a ponekad i Željka. Djecu podijelimo u skupine sa zadatkom da smisle rečenicu o gospođici Željki, i to takvu u kojoj će uz njezino ime biti bar tri riječi koje počinju glasom Ž. Na primjer: Gospođica Željka žarko želi živjeti u netaknutoj prirodi. Pobjeđuje skupina koja smisli rečenicu s najviše riječi na zadano slovo i ona daje ime gospođici od A do Ž za sljedeći krug.

Sredstva: neoblikovani materijal za izradu lutke

Varijanta igre:

Učini li vam se preteškim da djeca smišljaju rečenice u kojima je nekoliko riječi koje počinju odabranim glasom, možete se dogovoriti da rečenica treba samo započeti odabranim glasom, ali da riječ kojom počinje ne može biti ime gospođice od A do Ž.

Jezični ciljevi:

Prepoznavanje prvog glasa/slova u riječi. Rečenična sinteza. Oblikovanje teksta.

Spoznajni / odgojni ciljevi:

Razvijanje suradnje u skupini. Poticanje i razvijanje ekološke svijesti.

Dobna skupina: 5+

## IGRE GOVORENJA:

### 1. Reci mi tiho Iz knjige Jezične igre za velike i male (35 str.)

Riječ je o igri nalik na Pokvareni telefon, ali s manjim varijacijama. Djeca se podijele u skupine po petero. Sjednu u male krugove. Prvi onome do sebe šapne riječ, a on ponovi tu riječ i doda još jednu šapćući onome do sebe i tako redom. Cilj je oblikovati što dužu rečenicu. Kad sve skupine završe svoje rečenice, po jedan igrač iz svake skupine kaže glasno rečenicu pred svima, prebroje se riječi u njoj i proglase pobjednici.

Jezični ciljevi: Razgovijetno izgovaranje riječi. Oblikovanje rečenica.

Spoznajni/odgojni ciljevi:

Vježba koncentracije.

Dobna skupina: 5+

### 2. Škrinja s blagom Iz knjige Jezične igre za velike i male (42.str)

Ova je igra izvrsna i za manju i za veću djecu zato što se djeca, uživljavajući se u ulogu nekoga drugoga, jednostavno oslobode za razgovor o bilo kojoj temi, a takvim razgovorom bogate svoj rječnik i svoju sposobnost sporazumijevanja na dva načina – slušanjem sugovornika i vlastitim nastojanjem da pronađu najbolje riječi za izražavanje onoga što žele. Scenarij igre pri tome služi kao motivacija za razgovor. Djeca trebaju ustati s mjesta, pažljivo slušati upute voditelja i raditi ono što je zadano. Upute mogu izgledati otprilike ovako:

Hodate parkom. Sami ste. Odjednom u grmu pored kojeg prolazite ugledate poveliku škrinju. Prilazite joj jer vas zanima što je u njoj. Škrinja je prepuna dragocjenosti. Pokraj škrinje se nalazi papirić na kojem piše: Škrinja s blagom bit će tvoja ako je uspiješ prenijeti u svoj dom. Pokušavate podignuti škrinju, no preteška je. Ne možete je pomaknuti ni za milimetar. Što ćete sad? Smislite način kako da je premjestite. Kad uspijete premjestiti škrinju, zavirite u nju. Slijedi razgovor o škrinji s blagom: Kako ste premjestili svoje škrinje s blagom? Jeste li se namučili? Što je bilo u škrinjama? Je li se trud isplatio? Poticaj za ovu igru može biti i bajka braće Grimm „Zlatni ključić“ koja svojom nedovršenošću upravo poziva na nastavljanje razgovora.

Jezični ciljevi:

Bogaćenje rječnika. Rečenična sinteza i oblikovanje teksta.

Spoznajni / odgojni ciljevi:

Poticanje i razvijanje mašte. Vježba zamišljanja i izražavanja.

Dobna skupina:

6+

### 3. Priča iz vrećice Iz knjige Jezične igre za velike i male (50str.)

U vrećicu stavimo različite predmete i započinjemo pričati priču – npr. Jednoga dana dječak i djevojčica krenuli su šetati šumom. Pružamo vrećicu jednome djetetu, ono izvlači jedan predmet i nastavlja priču tako da taj predmet uključi u nju. Ako, na primjer, izvuče ključić, može reći: Našli su čarobni ključić. Svako dijete izgovara po jednu rečenicu, a može izgovoriti i više rečenica ako mu treba za priču. Ako zapne, pomaže voditelj. Ispričamo priču do kraja, a možemo je ponoviti, zapisati i pročitati, nacrtati, smisliti pjesmicu uz priču ili što drugo što skupina poželi. Kad se igramo sa školskom djecom, u vrećicu možemo staviti i riječi ili rečenice, a ne predmete.

Jezični ciljevi:

Govorno izražavanje.

Spoznajni / odgojni ciljevi:



Poticanje i razvijanje mašte.

Dobna skupina:

5+

#### 4. Fotografaska priča Iz knjige Jezične igre za velike i male (63str.)

Djeca odabiru ilustracije iz raznih časopisa i stavljaju ih u mali foto-album. Trebalo bi odabrati različite ilustracije veličine stranica tog albuma. Dobro je imati što više ilustracija. Kasnije će djeca, na temelju tih slika, pričati svoje priče. Priča se može i promijeniti ili zamijeniti ilustracija tako da se uvijek zbiva nešto novo.

Sredstva: mali foto – album, ilustrirani časopisi

Varijanta igre:

Kad su ilustracije (koje mogu prikazivati neki krajolik, cestu, sobu ili samo jedan predmet) već umetnute u album, na svaku stranicu albuma naljepimo po jednu malu naljepnicu istoga lika ili predmeta (npr. lopta, igračka i sl. ili neka životinja). Možemo se odlučiti i za izmjenjivanje dvaju likova koji se na kraju susreću. Djeca pričaju priču o tom liku koji se pojavljuje na svakoj stranici vaše „knjige“.

Jezični ciljevi:

Rečenična sinteza i oblikovanje teksta. Poticanje govornoga izražavanja.

Spoznajni / odgojni ciljevi:

Poticanje i razvijanje mašte i kreativnosti.

Dobna skupina:

5+

## 5. Kućno kazalište Iz knjige Enciklopedija razvojnih igara za djecu (58 str.)

Rekviziti za kućno kazalište – kostimi za glumce, lutke (ako je to lutkarsko kazalište), scenografija, paravan i dr.

Tko prema svojem zanimanju treba svakako posjedovati dobro pamćenje? Glumci naravno! Pa oni mnogo moraju učiti napamet. Igra kućnog kazališta izvrsna je za poticanje djetetova razvoja. Osim što uvježbava pamćenje, kazalište pomaže razviti maštu, govor i sposobnosti samoizražavanja.

Odabiremo radnju „kazališne predstave“. Moguće je uprizoriti najrazličitije igrokaze, no najbolji izbor su radnje najdražih bajki ili dječjih pjesmica. Kućne predstave ne smiju biti duge, no poželjno je da su začinjene sa što više humora. Svaku repliku treba zapisati na papir i naučiti s djetetom napamet. Objasnite djetetu karakteristične značajke i osobitosti likova (primjerice, Medvjed ne može govoriti visokim glasićem, a ni Vuk ne može govoriti sa strahom u glasu). Razgovarajte s djetetom o osjećajima likova i poučite ga da ih izražava.

Djeci je lakše igrati se lutkarskog kazališta. Možete sami izraditi lutke za bajku, jednostavno ih nacrtajte na kartonu i izrežite. Osim toga, jedno dijete može glumiti nekoliko likova.

Za „kostimirano“ kazalište pripremite odgovarajuće kostime i lijepo se uredite pomoću mamine šminke.

I naravno, na svoju kazališnu predstavu pozovite gledatelje.

Ciljevi: Poticanje verbalnog i neverbalnog izražavanja. Poticanje kreativnosti i govornoga stvaralaštva. Razvijanje mašte i sposobnosti samoizražavanja.

## 6. Tko će više? Iz knjige Enciklopedija razvojnih igara za djecu (79 str.)

Odaberite neku temu i natječite se tko će imenovati više pojmova/predmeta na tu temu.

3-4 godine. Primjerene teme: divlje životinje, domaće životinje, ptice, kukci, igračke, posuđe, namještaj, odjeća.

5-6 godina. Primjerene teme: obuća, pokrivala za glavu, školski pribor, sportska oprema, vozila, alat, glazbeni instrumenti, električni uređaji.

6-7 godina. Primjerene teme: drveće, cvijeće, biljke, stanovnici južnih krajeva, morskih dubina, slatkih voda, zanimanja, sportovi, neživa priroda, prirodne pojave koje se događaju samo u određeno doba godine (u proljeće, jesen, ljeti, zimi).

Osim što razvija pojmovno mišljenje, ova igra potiče razvoj pamćenja i proširuje vokabular.

Katkad treba pomagati djetetu pitanjima: „Sjećaš se, jučer si odijevala na ruke nešto zeleno?“; „Tko još živi u našem zoološkom vrtu?“, itd.

Ciljevi: Poticanje govornoga izražavanja. Bogaćenje rječnika. Razvoj pamćenja.

## 7. Nađi 5 Iz knjige 145 logopedskih igara (11 str.)

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 pronade u obližnjem prostoru. 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 odbrojivati 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 odijevati? Što možemo piti? Što možemo brisati? Što možemo podizati? Što možemo zatvarati? Što možemo prati? Što možemo glačati? Što možemo graditi?

## 8. Što sve može raditi...? Iz knjige 145 logopedskih igara (13str.)

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?

## 9. Koračnica Iz knjige 145 logopedskih igara (22 str.)

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

Igra: Ova 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 prisjete 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.

## 10. Kakav može biti... Iz knjige Enciklopedija razvojnih igara za djecu (116 str.)

Igrači se natječu imenujući što je moguće više karakteristika predmeta i pojava. Naprimjer, kakav može biti snijeg: bijel, pahuljast, prhak, ljepljiv, svjež, prvi, prljav, čist, otopljen, prošlogodišnji, dubok, jučerašnji, škripav, itd.

Može se koristiti slijedeće zadatke:

Kakav može biti dan?

Kakav može biti čovjek?

Kakav može biti razgovor?

Kakvo može biti drvo?

Kakva može biti šalica?

Kakva može biti haljina?

Kakav može biti telefon?

Kakva može biti pjesma?

Cilj: Aktivizacija vokabulara (opisni pridjevi).

#### Literatura:

Peti-Stantić, A. i Velički, V. (2008). Jezične igre za velike i male. Zagreb: Alfa d.d.

Popov, D. (2010). Enciklopedija razvojnih igara za djecu od 3 do 7 godina. Zagreb: Planet Zoe d.o.o.

Posokhova, I. (2009). 145 logopedskih igara zabavne igre i aktivnosti za razvoj govora. Zagreb: Planet Zoe d.o.o.