**IGRE ZA DOB OD 4 DO 5 GODINA**

1. **Što je živo?**

Vrijeme potrebno za izvođenje: 30 minuta

Materijal: slike ili fotografije bića, stvari i pojava (vizualna pomagala)

Opis aktivnosti : Odgojitelj izgovara riječi koje slično zvuče, a dijete treba ponoviti samo onu riječ kojom se imenuje živo biće (npr. balon-slon-vagon, kosa-osa-rosa, mačka-igračka - kopačka).

Cilj: razvijanje slušne pažnje, razumijevanje i proizvodnja rime, obogaćivanje rječnika

1. **Igra : Zaboravljene igračke**

Vrijeme potrebno za izvođenje: 30 - 60 minuta

Materijal: slikovnica Prašnjavko Želimira Hercigonje, dječje igračke

Opis aktivnost: Svako dijete donese od kuće neku svoju igračku s kojom se nije dugo igralo. Prethodno se roditelje obavijesti i informira o aktivnosti. Prvi je dio aktivnosti priča o Prašnjavku, patuljku koji živi na zapuštenom tavanu među starim stvarima i uspomenama kojima udahnjuje život. Nakon što odgojitelj pročita priču o Prašnjavku, djeca pripovijedaju priče o svojim zaboravljenim igračkama. Mogu ih opisivati, pripovijedati o igrama koje su igrala s igračkama, iznositi svoje osjećaje te na taj način stvarati sliku o sebi, osloboditi se straha od nastupa pred publikom, razviti govorne vještine i osjećaj važnosti. Na taj način stare igračke dobivaju novi smisao.

Cilj: poticanje pripovijedanja

1. **Igra : Čarobni šešir**

Vrijeme potrebno za izvođenje: 20 minuta, s valorizacijom 30 minuta

 Materijal: šešir za čarobnjaka, čarobni štapić, kartice sa slikom situacije s problemom, oznake (sunce, oblak, kiša) za vrednovanje aktivnosti

Opis aktivnosti : Jedno je dijete dobri čarobnjak koji ima moć popraviti sve što nije dobro. Druga djeca biraju karticu na kojoj je nacrtana problemska situacija (primjerice, dječak je loptom razbio prozor; dječak bez obuće; dječak u poderanoj košuljici sam na snijegu; djevojčice se rugaju drugoj djevojčici; dijete se izgubilo u gomili odraslih ljudi; za djevojčicom trči pas; veliki dječak tuče maloga; velika djeca ruše dvorac od pijeska maloj djevojčici i sl.). Djeca opisuju situaciju čarobnjaku, a on uz pomoć svojih čarolija traži najbolje rješenje. Nakon igre slijedi vrednovanje aktivnosti. Djeca biraju oznaku koja govori kako su se osjećali i kako im se svidjela igra (sunce, oblak, ki{a).

Cilj: razvijanje vještina slušanja, prepričavanja i pronalaženja načina za rješavanje problema

1. **Igra: Koračnica**

Trajanje: 20 – 30 min

Materijal: Traka za označavanje linija starta i cilja

Opis aktivnosti: 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.

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

1. **Luckaste rečenice**

Trajanje: 15 – 20 min

Materijal: Pripremljene luckaste rečenice.

Opis aktivnosti: Smišljajte različite rečenice s greškom u smislu, a dijete koje digne ruku treba ispraviti grešku. Složenost rečenica i grešaka u smislu prilagodite djetetovoj dobi, razini jezičnih sposobnosti i općih znanja. U svrhu poticanja smislenog govora, zamolite dijete da vam objasni zašto je rečenica pogrešna. Potom možete zamijeniti uloge, a dijete odabire tko će objasniti zašto je njegova rečenica luckasta.

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.

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

1. **Gdje je zazvonilo?**

Trajanje: 15 – 20 min

Materijal: zvečka, zvono, šuškalice…

Opis aktivnosti: Djeca sjede u krugu i žmire. Dok sjede zatvorenih očiju, odgojitelj ide oko kruga i dodiruje dijete koje postaje ptičica. Ono se skriva negdje u prostoriji i proizvodi zvuk. Ostali otvaraju oči i traže prijatelja prema smjeru iz kojega dolazi zvuk. Ako nemate odgovarajući predmet, možete zviždati, pljeskati ili ispuštati neki drugi jednoličan zvuk.
Cilj: Određivanje smjera zvuka, razvijanje orijentacije u prostoru.

1. **Tiho - glasno!**

Trajanje: 15 – 20 min

Materijal: vlastito tijelo

Opis aktivnosti: Odgojitelj udara dlanovima po stolu tiho, glasnije, pa jako glasno. Djeca se kreću u skladu sa zvukovima: kad se čuje tiho lupkanje - hodaju na vršcima nožnih prstiju, glasno - koračaju punim korakom, jako glasno - trče. Kad igramo s više djece, možemo ih staviti u red. Onaj tko je pogriješio odlazi na kraj reda, pa će se najpažljiviji naći na početku.

Cilj: Razvijanje koordinacije pokreta i osjećaja ritma.

1. **Igra: Tko te gleda?**

Trajanje aktivnosti: 15- 20 min

Materijal : pripremljene rečenice i vlastito tijelo

Opis aktivnosti : Odgojitelj kaže: "Gleda te...". Kad se imenuje živo biće, skupina izvodi dogovorenu radnju (npr. pljesne dlanovima ili poskoči). 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.

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

1. **Vježba slušanja**

Trajanje: 15 – 25 min

Materijal : pripremljena kratka priča ili pjesmica koja se bavi određenom kategorijom (obitelj, voće, povrće, vozila, obuća, odjeća, boje…)

Opis aktivnosti: Čita se tekst na neku temu (npr. članovi obitelji), a oni su svaki put kad čuju ime nekog člana obitelji moraju čučnuti. Igra je na ispadanje, a pobijedi onaj koji je posljednji ostao stajati.

Cilj: obogaćivanje vokabulara, prepoznavanje kategorija

1. **Lav koji spava**

Trajanje: 20 – 30 min

Materijal : plastični čepovi (20 komada) i dvije kantice

Opis aktivnosti: Djeca se podijele u dvije skupine. Prva skupina dobije jednu kanticu, a druga drugu. Zajedno odaberu mjesto gdje će u sobi staviti kanticu svoje skupine. Potom odgojitelj legne na pod ili sjedne u stolac, a oko sebe stavi plastične čepove koji postaju zlatnici. Kada se odgojitelj pravi da spava djeca dolaze i kradu čepove. Čepove odlažu u kanticu njihove ekipe dok lav spava. Čim odgojitelj na prepad otvori oči moraju se pretvoriti u kip. Onaj tko se pomakne ide u imaginarni zatvor odnosno propušta jedan krug i mora vratiti sve čepove koje trenutno ima u ruci. Na kraju igre odgojitelj uzima obe kantice i zajedno s djecom broji koliko čepova ima koja ekipa. Na kraju zaključuju tko ima više.

Cilj: razvoj slušne pažnje i pojma količine.