

Djeca i roditelji zajedno na radionicama za razvijanje predčitačkih vještina djeteta:

Tjedan dana prije početka radionice, djeca su sa svojim odgajateljima za roditelje pripremili pozivnice, a radionica se održala u popodnevnim satima u sobi dnevnog boravka skupine kada u vrtić mogu doći svi roditelji. Slijed radionice je bio na slijedeći način:

Na stolu su bile pripremljene kartice sa imenima obitelji sudionika radionice – dijete i roditelj flomasterom su na karticu napisali imena članova obitelji koji su došli na radionicu. Pri tome se vodilo računa da za svakim stolom sjede djeca različitih predčitačkih sposobnosti. Odgajatelji su svakom stolu ponudili stolne didaktičke igre navedenim redom, sistemom zamijenjivanja među stolovima. Svaka igra je bila popraćena napisnim pravilom koje bi svaki puta pročitao cijeloj skupini jedan roditelj. Uloga svakog roditelja je bila da prati svoje dijete u igri, promatra njegovu interakciju sa ostalom djecom, pojašnjava mu pravilo, usmjerava ga u igri, asistira mu, pri tome pazeći da je dijete u igri što samostalnije.

Igre koje su djeca igrala na radionici podijelili smo u tri skupine i nazvali ih:

- stolne didaktičke igre mirnog karaktera
- stolne društvene igre sa elementima pokreta
- pokretne didaktičke igre

Postepenim uvođenjem pokreta u igre rukovodili smo se dužinom djetetove pažnje i njegovom potrebom za kretanjem u 6. godini života, da bi dijete na radionici osjetilo što manji zamor i moglo sudjelovati u svim ponuđenim sadržajima. Djeca su zajedno sa odgajateljima sudjelovala u izradi materijala za igre (izrezivala, lijepila, bojala, crtala).

#### 1. Stolne didaktičke igre mirnog karaktera

S obzirom da se svaka od navedenih igara može igrati na početni ili na završni glas detaljno smo objasnili samo jednu od igara (ili na početni, ili na završni glas).

«IGRA PAROVA» – početni glas predmeta sa slike i slovo

Karte sa slikama se podijele svim igračima jednaki broj, a karte sa slovima se okrenu licem prema stolu na jedan kup. Brojalicom se odredi koje dijete će prvo izvlačiti kartu sa kupa. Ono izgovara slovo na izvučenoj kartici i pita tko ima sliku sa tim početnim glasom. Sva djeca na svojim karticama traže sliku sa tim početnim glasom. Ono dijete koje je ima, dobije karticu sa slovom i sastavlja par. Igra je gotova kada se sva slova spoje u par sa svojom slikom predmeta.

«IGRA PAROVA» -završno glas predmeta sa slike i slovo

Karte sa slovima se podijele svim igračima jednaki broj, a karte sa slikama se okrenu licem prema stolu na jedan kup. Brojalicom se odredi koje dijete će prvo izvlačiti kartu sa kupa. Ono imenuje predmet na slici, izgovara završni glas te riječi i pita tko ima to slovo. Sva djeca traže slovo na svojim karticama. Ono dijete koje ima slovo dobije karticu sa predmetom i sastavlja par. Igra je gotova kada se sve slike predmeta spoje u par sa svojim slovima.

«MEMORI» - početni glas predmeta sa slike

Karte se izmješaju i poslože na stol u redove okrenute licem prema dolje. Brojalicom se odredi koje dijete će prvo okrenuti dvije karte, imenovati predmete na slikama i odlučiti da li su njihovi početni glasovi isti. Ako jesu sastavlja par i ima pravo još jednom okrenuti dvije karte. Ako početni glasovi predmeta sa slike nisu isti, karte se okreću licem prema stolu i igra se nastavlja na isti način. Po završetku igre svaki igrač broji koliko je parova sakupio.

«DOMINO» - završni glas predmeta sa slike

Kartice domina se promiješaju i svako dijete dobije isti broj kartica koje posloži ispred sebe okrenute licem prema gore, osim jedne koja se stavi na isti način na sredini stola. Brojalicom se odredi koje dijete će igrati prvo. Ono imenuje predmete na «slobodnim – nesparenim» slikama domina, i traži da li ima među svojim slikama predmet istog završnog glasa. Kada ga pronađe, spaja u par te dvije slike. Ako dijete nema sliku istog završnog glasa, igru nastavlja slijedeće dijete. Igra završi kada se više ne može nastaviti igra «domino» ili ako su djeca «potrošila» sve domono kartice.

«REMI» - sa početnim glasom

Karte se izmiješaju. Svaki igrač dobije 5 karata koje slaže ispred sebe licem prema gore i odlučuje na koji će početni glas sakupiti 4 kartice (npr. ako se odluči za glas «**K**» – sakuplja kartice: **k**roko**d**il, **k**ada, **k**lavir, **k**utija). Ostatak kompleta se posloži na stol licem prema dolje. Brojalicom se odredi koje dijete će prvo uzeti bilo koju okrenutu karticu sa stola i odlučuje da li će je zadržati ili ne, tj. ako ju treba - stavlja je u svoj komplet, a ako ne treba - vraća je od kuda ju je uzelo okrenutu licem prema dolje. Kada dijete zadrži kartu, onda odbacuje jednu od svojih karata, tako da ju stavlja na stol gdje su ostale karte za uzimanje. Pobjednik je ono dijete koje je prvo sakupilo 4 karte sa slikama na isti početni glas.

## 2. Stolne društvene igre s elementima pokreta

Za svaku napisanu igru na kraju smo naveli nekoliko primjera uputa za pokret, a na svakom odgajatelju je da ih prilagodi mogućnostima djeteta ili osmisli neke druge pokrete.

«KRUGOVI»

Igrači odabiru svoju figuricu i započinju igrati takmičarsku igru od STARTA prelazeći iz kruga u krug prateći strelice (krugovi povezani strelicama su nacrtani na kartonu ili papiru veličine stola). Igru započinje ono dijete koje je bacilo i dobilo najveći broj na kocki. Kada se dođe na sliku predmeta – igrač je treba imenovati i prepoznati početni glas, te se sjetiti još jedne riječi na isto početno slovo, a kada se dođe na krug sa opisom radnje – igrač je mora izvršiti. Pobjednik je onaj igrač koji prvi prođe sve krugove i dođe do CILJA, a igra tada završava.

«VESELI PUŽ»

Na papiru ili kartonu veličine stola nacrtan je puž. Igrači odabiru figurice, a igru započinje od STARTA, onaj igrač koji je bacio kocku i dobio najveći broj. Dok «hodaju» sa figuricom po puževoj kućici igrači ili naprave zadanu radnju ili imenuju predmet na slici, prepoznaju početni glas i pronađu njegov simbol tj. slovo koji leži pokraj puža. Pobjednik je ono dijete koje prvi stigne do CILJA, a igra tada završi.

Primjeri uputa raznih pokreta koje dijete izvodi u igri:

PODIGNI DESNU RUKU VISOKO IZNAD GLAVE 5 PUTA, A LIJEVU 6 PUTA.	STAVI DESNO KOLJENO NA STOLICU 4 PUTA, A DESNI DLAN LIJEVE RUKE NA STOL 5 PUTA.	SKOČI 4 PUTA NA DESNOJ NOZI I 6 PUTA NA LIJEVOJ NOZI.
STAVI LIJEVU RUKU NA GLAVU, DESNU RUKU NA TRBUH I SKOČI 5 PUTA U ZRAK.	PODIGNI I PLJESNI ISPOD DESNE NOGE 3 PUTA, A ISPOD LIJEVE NOGE 4 PUTA.	ČUČNI 4 PUTA I POTRČI OKO STOLICE 2 PUTA S LIJEVOM RUKOM NA LEĐIMA.

## 3. Pokretne didaktičke igre

Poznate govorne igre obogatili smo i povezali sa elementarnim igrama i tako dobili igre koje djeca jako vole igrati i u njima posebno uživaju. Za njihovo provođenje jedino je potrebno nešto više prostora i vesela glazba.

### Elementarna igra: «POTRAŽI SLOVO»

Dijete pleše sa svojim roditeljem između kocaka (ili stolica) na kojima su zalijepljena slova dok svira glazba. Kada prestane svirati glazba, odgajatelj pokaže jedno slovo (slova mogu biti zalijepljena na štap) koje dijete i roditelj zajedno traže, te kada ga pronađu stanu pokraj kocke sa tim istim slovom i imenuju ga. Igra traje dok se ne pronađu sva slova na kockama.

Kada igru igrate sa djecom, možete obogatiti na slijedeći način:

Djeca umjesto plesanja mogu svaki puta dobiti drugi zadatak:

- trčati između kocki ili stolica
  - sunožno skakutati
  - hodati četveronoške
  - hodati u čučnju
  - puzati u sjedećem položaju;
- ili kada trebaju pronaći slovo koje se traži zadati im na da
- čučnu pokraj njega
  - sjednu
  - stanu na jednoj nozi i sl.

Također možete tražiti od djece da kada imenuju slovo sjete se što više riječi koje počinju sa tim glasom.

### Elementarna igra «STOLICE»

Djeca plešu ili izvode neki od zadataka iz prethodne igre oko stolica posloženih u krug sa naslonom prema sredini kruga, kojih je jedna manje od sudionika u igri, dok svira glazba. Kada prestane svirati glazba, djeca sjednu na stolice, a ono dijete koje je ostalo bez stolice dobije kocku koju baca i roditelj mu pročita zadatak koji treba napraviti. Ostala djeca mu pri tome pomognu brojiti i paze da je dobro izvršen zadatak.

Na kocku se mogu napisati slijedeće upute za dijete:

- trči 3 puta oko stolice sa desnom rukom na nosu
- provuci se 1 ispod stola
- sunožno skoči 5 puta sa rukama na ramenima
- čučni 4 puta sa rukama na glavi
- skoči na desnoj nozi 3 puta, a na lijevoj 4 puta
- preskoči 6 puta preko konopca

### Elementarna igra «VRUĆE JAJE»

Djeca stoje ili sjede na stolicama u krugu okrenuta prema sredini. Dok svira glazba jedan drugome dodaju lopticu. Kad prestane svirati glazba, ono dijete kod kojeg je loptica stane u krug i odabire po boji jednu kartu od odgajatelja te izvodi zadatak koji je naveden na karti, a odnosi se na to gdje će staviti lopticu: npr: desnom rukom staviti lopticu na lijevo rame; lijevom rukom staviti lopticu na vrh glave; lijevom rukom staviti lopticu u desnu papuču; lijevom rukom staviti lopticu na lijevo koljeno; sjesti i podignuti lopticu u zrak 3 puta držeći je između stopala; poskočiti 4 puta držeći lopticu između koljena i sl.

Na kraju radionice smo zajedno zapjevali pjesmu koju svi poznajemo (npr. «Kad si sretan» ili «Gugi-gugi»), te se veselo pozdravili jedni s drugima bogatiji za jedno novo iskustvo.

Kod planiranja radionice, važno je da ona traje oko 1 sat, jer duže trajanje djeca ne bi izdržala. Navedene igre su iz svih radionica koje se u našem Centru provode zadnje 3 godine. Nadamo se da će Vas ova naša iskustva u provođenju radionica biti poticaj za Vaše osmišljavanje novih i drugačijih igara za razvijanje predčitačkih vještina kod predškolskog djeteta i želimo da i Vi kao i mi u njima uživate dok ih se igrate.

Odgajateljica Sandra Kanjić