

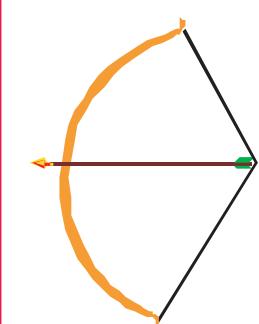
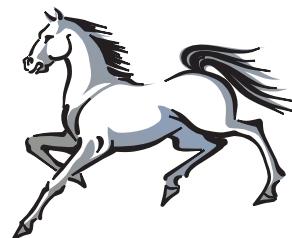
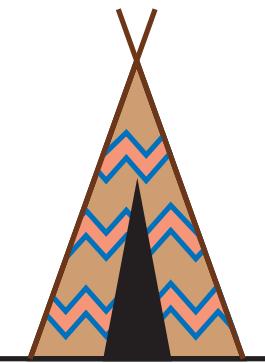
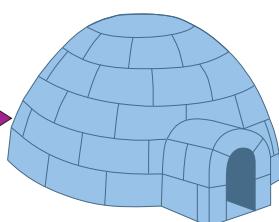
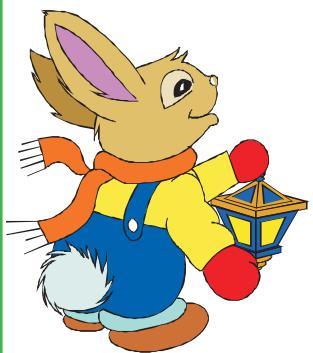
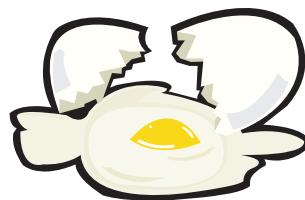
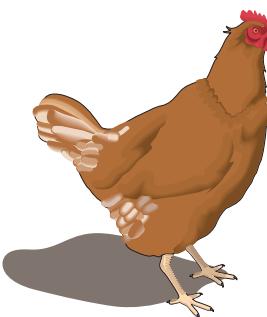
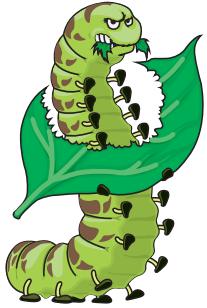
## ODGONETALJKA

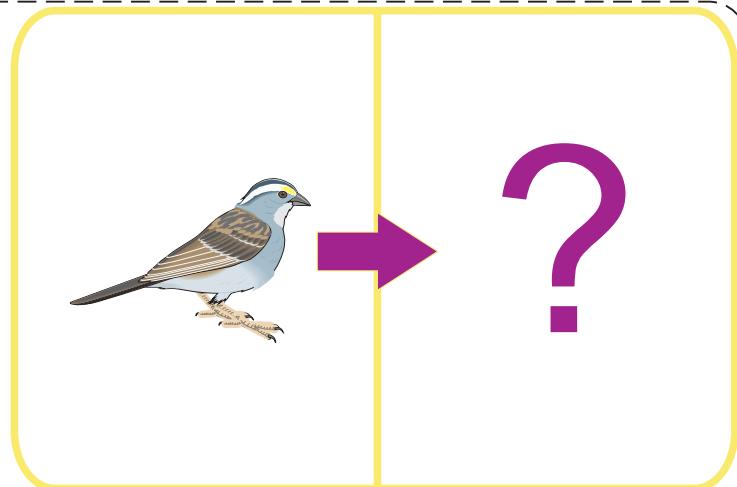
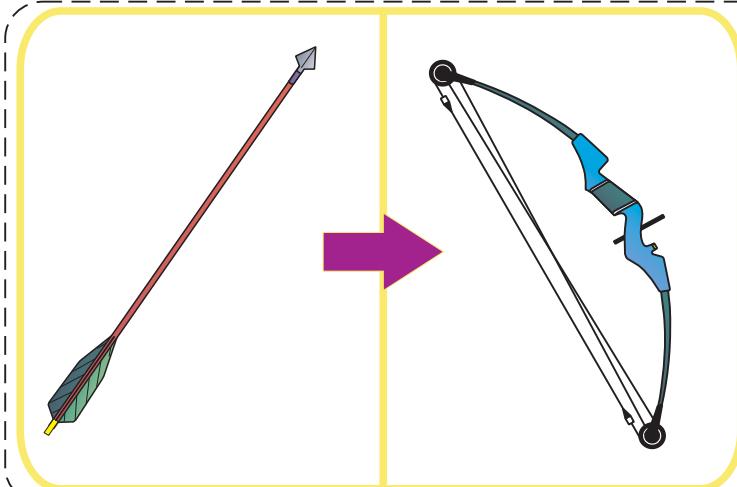
Igra se sastoji od osam traka sa po tri sličice i jednim praznim mjestom te od 32 (8 x 4) pojedinačne sličice. Traka i pripadajuće joj sličice obrubljene su istom bojom.

Dijete treba odgonetnuti vezu između sličica povezanih strelicom te zaključiti koju od četiri ponuđene sličice treba pridružiti sličici uz upitnik, dovodeći ih u istu vezu. Npr. kao što **KRUH** režemo **NOŽEM**, tako **DASKU** pilimo **PILOM**. Ostali ponuđeni pojmovi (ograda, kist, čavli i vijci) predstavljaju višak.

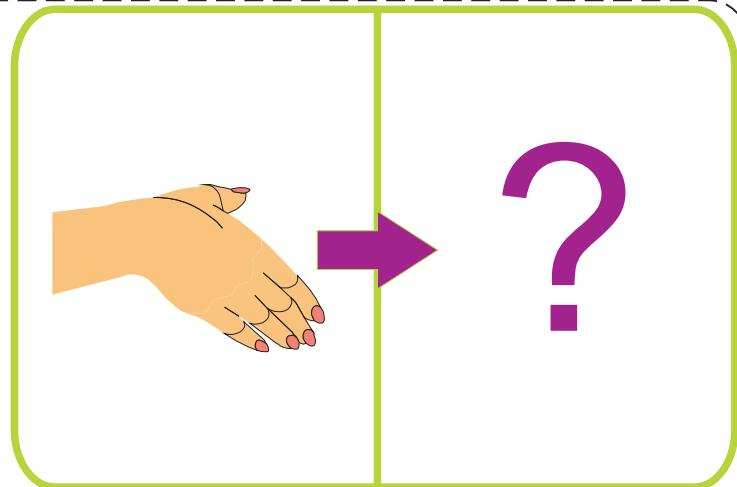
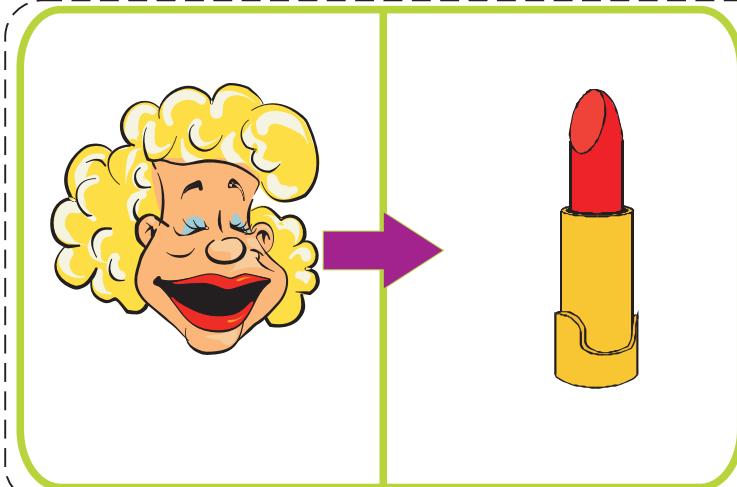
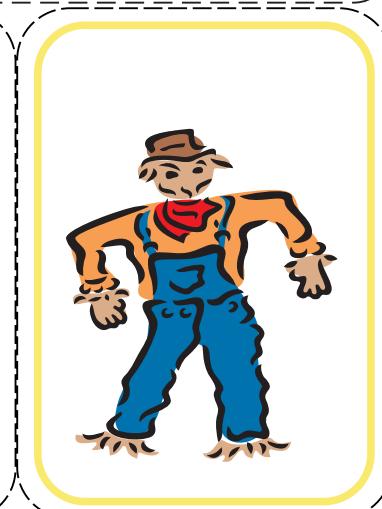
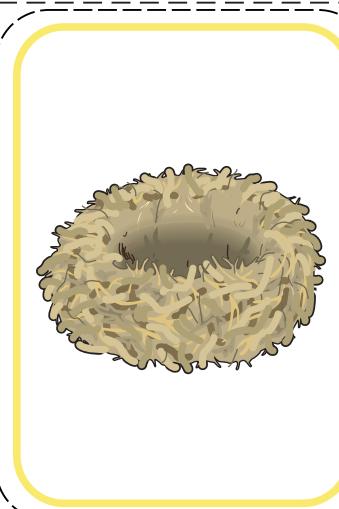
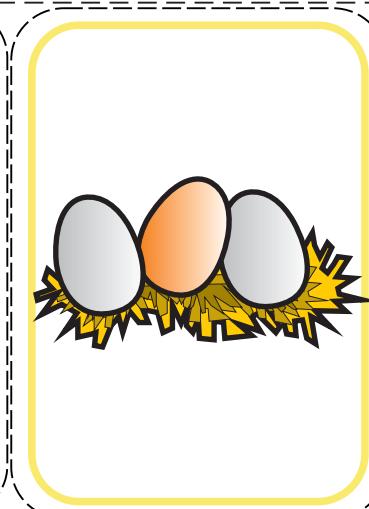
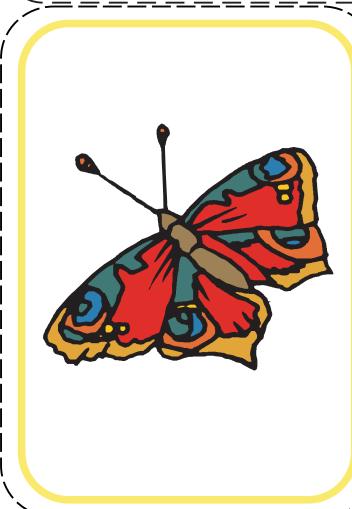
Napomena: ukoliko dijete ponudi odgovor koji roditelj ne smatra točnim, ne treba dijete posramiti kritikom, niti mu reći kako nije točno riješilo zadatku, već zatražiti od njega da pokuša objasniti svoje mišljenje. Poticanjem djeteta da svoje misli oblikuje u rečenice, utiče se na razvoj njegovih kognitivnih funkcija.

Ako dijete ustraje u svome odgovoru i ako nije u stanju riječima pojasniti svoj izbor, to znači da njegov kognitivni razvoj još nije dosegao stupanj koji od njega zahtijevamo. Stoga mu treba nuditi igre u kojima će uživati i osjećati se uspješnim.

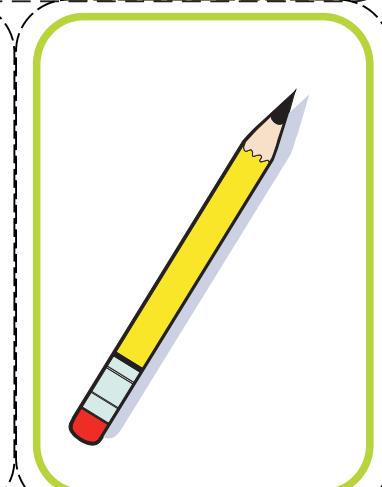
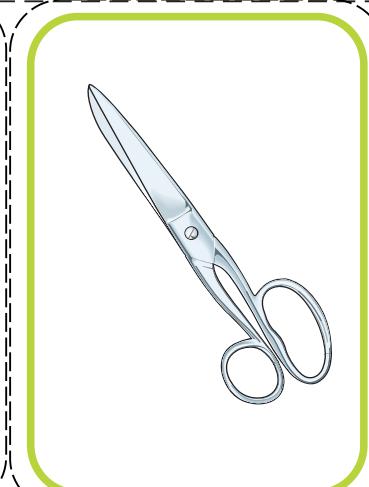
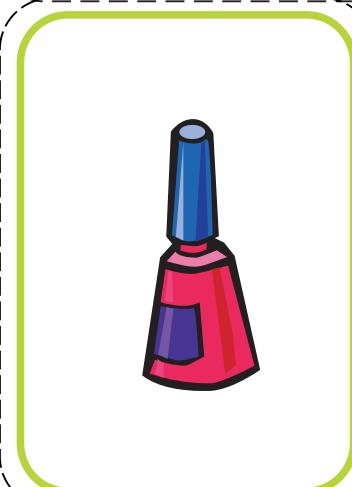


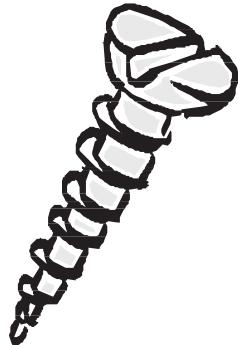


?

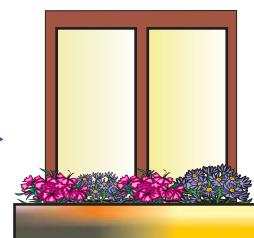
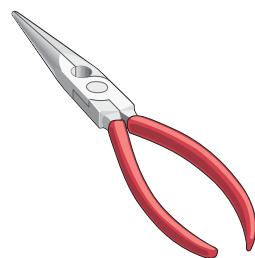


?





?



?

