



# PRIJEDLOZI AKTIVNOSTI

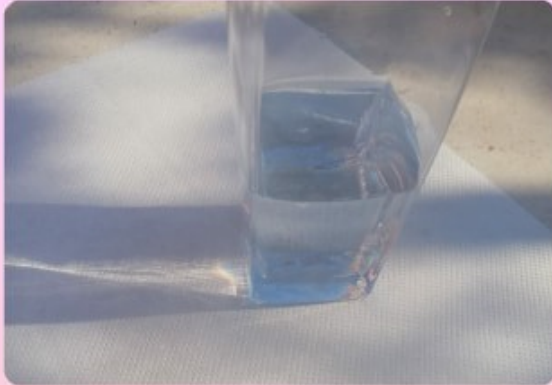
ODGOJITELJICE: Marina Karalić  
Karmela Ivić

DV ŠKRINJICA

# 1. EKSPERIMENT „DUGA” (1. PRIMJER)

## ZA AKTIVNOST POTREBNO JE SLJEDEĆE:

- čaša vode do pola napunjena vodom
- bijeli ubrus ili papir
- sunčeva svjetlost



## OPIS AKTIVNOSTI:

Prije eksperimenta razgovarajte s djetetom o tome kako nastaje duga, koliko duga ima boja i koje su to boje.

Kako bi na ubrusu vidjeli dugine boje, potrebno je čašu staviti na sunčevo svjetlo te je lagano pomicati. Ova aktivnost omogućava razvoj kognitivnih sposobnosti (logičko zaključivanje, pažnju te koncentraciju).

## 2. EKSPERIMENT „DUGA” (2. PRIMJER)

### ZA AKTIVNOST POTREBNO JE SLJEDEĆE:

- dvije čaše do pola napunjene vodom
- dva lista toilet papira
- flomasteri



### OPIS AKTIVNOSTI:

Potrebno je krajeve toilet papira obojiti flomasterima u duginim bojama. Zatim toilet papir umočiti u vodu te promatrati što će se dogoditi.

Ova aktivnost omogućava razvoj kognitivnih sposobnosti (logičko zaključivanje, pažnju te koncentraciju).

# 3. SLIKANJE S MJEHURIĆMA OD SAPUNICE

## ZA AKTIVNOST POTREBNO JE SLJEDEĆE:

- dublje posude (3 posude)
- tempere/jestive boje (1/2 žličice)
- slamka
- sredstvo za pranje posuđa (1 žličica)
- malo grublji papir
- 1/2 šalice vode



## OPIS AKTIVNOSTI:

U posude ulijte 1/2 šalice vode te 1 žličicu sredstva za pranje posuđa. Zatim u tekućine zasebno stavite temperu ili jestivu boju po želji. Postavite slamku u tekućinu i lagano upuhajte kako bi se stvorili mjehurići. Upuhajte sve dok se ne stvore visoki slojevi mjehurića. Lagano stavite papir na vrh mjehurića i držite ga kratko dok se nekoliko mjehurića ne rasprsne i ostavi trag na papiru. Isti postupak ponovite s drugim bojama pa ih kombinirajte do željene slike.

Ova aktivnost omogućava razvoj kreativnosti, ali je važna senzomotorna vježba za poticanje i jačanje osobno-facijalne motorike.

## 4. IGRA „BRZO PRENOŠENJE”

### **ZA AKTIVNOST POTREBNO JE SLJEDEĆE:**

- dvije stolice
- 10 do 15 predmeta (drvene bojice/flomasteri/manje igračke)

### **OPIS AKTIVNOSTI:**

Igra se igra u paru. Stolice se postavljaju na razmaku od 1,5 do 2 metra. Predmeti se nalaze na jednoj stolici, a cilj igre je u odođenom vremenu (što duže u jednom dahu izgovarati glas "A") što više predmeta prenijeti na drugu stolicu. Dok jedan igrač izgovara glas "A", drugi prenosi predmete. Prenošnje predmeta prestaje u onom trenutku kada drugi igrač udahne. Mijenjajte uloge, a možete organizirati i natjecanje u parovima među ukućanima. Broj predmeta i udaljenost između stolica prilagodite dobi i mogućnostima djeteta.

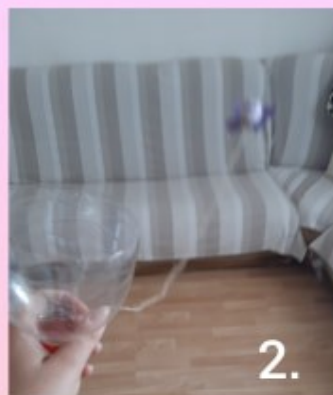
Ova igra potiče razvoj krupne motorike, koordinaciju oko-ruka, spretnost, brzinu i povećava kapacitet pluća.



## 5. IGRA „UHVATI LEPTIRA“

### ZA AKTIVNOST POTREBNO JE SLJEDEĆE:

- plastična boca
- škare/skalpel
- konop
- manji predmet okruglog oblika (loptica)



### OPIS AKTIVNOSTI:

Plastičnu bocu potrebno je prerezati na dva dijela pomoću škara ili skalpela. Za igru nam je potreban gornji dio plastične boce. Loptica će nam predstavljat leptira, a gornji dio plastične boce predstavljat će nam koš. Lopticu (leptira) možete ukrasiti po želji. Jedan kraj konopa potrebno je zavezati oko čepa na plastičnoj boci, a drugi kraj konopa oko loptice (leptira). Dijete plastičnu bocu drži u ruci te zamahuje konopom sve dok loptica (leptir) ne upadne u plastičnu bocu (koš). Ova igra kod djece potiče razvoj motoričkih sposobnosti (preciznost, koordinacija, snaga).

## 6. PREPOZNAVANJE PREDMETA PO OSJETILU

### ZA AKTIVNOST POTREBNO JE SLJEDEĆE:

- kutija s dvije izrezane rupe/povez za oči
- košara s raznim predmetima



### OPIS AKTIVNOSTI:

Potrebno je na kutiji izrezati dvije rupe tako da djetetove ruke mogu proći. Ako nemate kutiju, možete djetetu staviti povez preko očiju. Ponudite djetetu razne predmete koji će se razlikovati po teksturi, težini te obliku. Prije nego dijete započne s prepoznavanjem predmeta potrebno ih je imenovati. Dijete provlači ruke kroz rupe, opipava predmet te ga imenuje.

Možete aktivnost i otežati na način da u košaru stavite tri predmeta koja su slična. Djetetu pokažite predmete koje se nalaze u košari te ih imenujete. Zatim zatražite od djeteta da pronade određeni predmet, bez gledanja, opipom.

Možete djetetu pomoći na način da mu postavite pitanja kao što su: *Je li predmet hrapav ili gladak?*, *Kakav oblik ima predmet?*, *Proizvodi li predmet zvuk?*...

Ova aktivnost pridonosi razvoju taktilne i slušne percepcije, pažnje te logičkog zaključivanja.

# 7. IZRADA PLOŠNIH ŠTAPNIH LUTAKA

## **DOBRO JE ZNATI O PLOŠNOJ LUTKI:**

- plošna lutka je dvodimenzionalna
- vrlo je jednostavna i pogodna za pokretljivost
- najčešće se za njihovu izradu koriste ravne plohe poput kartona ili papira, a osnova za plošnu lutku je crtež

## **ZA IZRADU POTREBNO JE SLJEDEĆE:**

- karton/deblji papir/papirnati tanjur/rola toaletnog papira/drvena kuhača
- škare
- ljepljivo/selotejp
- flomasteri/drvene bojice
- tempere
- kolaž
- krep papir
- vuna
- dugmad
- drveni štapići
- drugi predmeti po želji



## **OPIS AKTIVNOSTI:**

Prije nego započnete s izradom, razgovarajte s djetetom što bi željelo izraditi. Neka dijete napravi skicu ili crtež željenog lika. Razgovarajte o tome što svaka plošna štapna lutka treba sadržavati. Za izradu vaše plošne štapne lutke mogu vam poslužiti navedeni materijali u prethodnom tekstu. Pomoću kartona/debljeg papira/papirnatog tanjura i škara izrežite lik koji želite te dodajte razne detalje vašoj lutki. Na poledinu lutke potrebno je zalijepiti drveni štapić kako bi lutku mogli držati u ruci te manipulirati njom. Ako je djetetu potrebna pomoć pri radu, pomognite mu. No, dopustite djetetu da sam odluči koji će materijal koristiti te kako će njegova lutka izgledati.

Kada dijete završi s izradom lutaka, potaknite ga da osmisli kratku priču ili igrokaz između svojih lutaka.

Cilj je ove aktivnosti je upoznati dijete s načinom izrade lutke, razvijati interes za lutku te poticati djetetovu kreativnost i stvaralaštvo.

## **DOBROBITI LUTKE ZA DIJETE:**

- lutka omogućava djetetu da izrazi svoje emocije, želje te dojmove
- igra s lutkom potiče govor, bogati djetetov rječnik, razvija motoriku te koordinaciju
- lutka pokreće djetetov fantazijski, misaoni i emocionalni svijet
- u igri s lutkom dijete stvara pozitivnu sliku o sebi te jača samopouzdanje