

IGRE ZA PROŠIRIVANJE RJEČNIKA

1. LETI, SKAČE, PLIVA, HODA!

Igra: Osoba moli dijete da pažljivo sluša. Kada osoba kaže nešto istinito, nešto što je moguće u stvarnom životu, dijete mora izvesti neku dogovorenu radnju (npr. pljesnuti dlanovima). Kada osoba kaže nešto besmisleno, dijete ne treba ništa učiniti. Poslije možete zamijeniti uloge i uvesti nove glagole (npr. stoji, sjedi, leži, plovi, puže, gmiže, spava itd.)

✚ Primjer jednog „kruga“

Riba pliva.

Pas leti.

Ptica leti.

Mačka skače.

Zeko leti.

Krevet hoda.

Pas skače.

Čovjek hoda.

Kuća skače.

Stol pliva.

Jastuk hoda.

Dijete pliva.

Leptir skače.

Avion leti.



2. TKO TE GLEDA?

Cilj: Razvoj slušne pažnje i razlikovanje imenica koje označavaju živo i neživo.

Igra: Igra se jednako kao u prethodnoj igri. Osoba kaže „Gleda te..“, kada se imenuje živo biće dijete izvodi dogovorenu radnju (npr. pljesne). Kada se kaže besmislica, npr. Gleda te auto, dijete ne ragira.

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 djevočica.

Gleda te baka.

Slobodno manipulirajte riječima. U igri možete koristiti i neke predmete ili osobe iz djetetove okoline. Ponekad uvedite novi pojam (npr. neki predmet ili životinju) koja djetetu i nije toliko poznata, te mu je predočite (objasnite ili pokažite kako izgleda)

3. ČAROBNO SMANJIVANJE

Cilj: Tvorba umanjenica

Igra: Osoba kaže djetetu da zamisli kako ima čarobni štapić (može se i poslužiti nekim predmetom, npr. flomaster) kojim svaki predmet može smanjiti. Igra se tako da osoba imenuje predmet, može ga i pokazati, a dijete ga pretvara u umanjenicu (žlica-žličica, kapa-kapica, ormar-ormarić, cvijet-cvjetić, cipele- cipelice itd.). Ako je dijete nepravilno umanjilo (npr. hlačičke ili stočić i dr.) osoba mu predlaže 2 rješenja od kojih je jedno ispravno npr. „sobćica ili sobica?“ Ako dijete izabere krivu riječ, osoba mu daje točan odgovor, te dijete potom mora ponoviti taj točan odgovor.



4. TKO IDE ZAJEDNO?

Cilj: osvještavanje semantičkih (značenjskih) kategorija

Igra: Izrežite sličice iz novina i časopisa ili uzmite igračke. Sličice mogu biti razne, npr. životinje (domaće, divlje, morske), prijevozna sredstva, odjeća, voće ili povrće itd. Potom uzmite kutije ili posude te recite djetetu da u svaku kutiju mora ubaciti one predmete koji idu zajedno. Dok ih ubacuje, tražite od njega da ih imenuje, te na kraju tražite od njega da imenuje tu cijelu kategoriju npr. „Ovo sve je voće“.

Možete uzeti plavu posudu koja predstavlja more, te u nju ubacivati morske životinje ili u zelenu posudu možete ubacivati voće jer ono raste na stablima.

5. ISTO KAO...

Cilj: Aktivacija rječnika i razvoj logičkog mišljenja

Igra: Ovo je igra uspoređivanja u kojoj je potrebno sjetiti se predmeta koji se može opisati istim pridjevom kao i zadani predmet (npr. ista boja, oblik, okus, građa itd.).

Primjer: Mlijeko je bijelo. Sjeti se, što je još bijelo? (Snijeg, jaje, kreda, polarni medvjed itd.). Lopta je okrugla. Sjeti se, što je još okruglo? (Naranča, jabuka, kugla za biljar , teniska loptica itd.).



