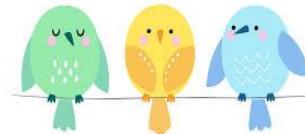


DJEČJI VRTIĆ „RADOST“ POREČ-PARENZO  
Pedagoška g. 2021./2022.

# PRIPREMA DJETETA ZA ŠKOLU - PRIMJERI DOBRE PRAKSE



## NASTAVI NIZ

U cilju razvijanja sposobnosti i vještina potrebnih za školu razvijamo poticajno okruženje nudeći djeci različite aktivnosti i sadržaje, u skladu s njihovim razvojem i individualnim potrebama.

Kako bismo međusobno obogatili aktivnosti u odgojnim skupinama predškolaca odgojiteljice su se uključile u dijeljenje primjera dobre prakse. Za uključivanje u ovu aktivnost pod nazivom *Nastavi niz* bilo je potrebno upisati najmanje jedan do tri primjera igre/aktivnosti po odgojnoj skupini. One su se mogle odnositi na razvijanje spoznajnih, kognitivnih, premašematičkih, predčitalačkih, grafomotoričkih i socioemocionalnih vještina kao i na samostalnost u brizi za sebe i svoje stvari.

Nakon upisanih podataka za igru/aktivnost na način koji je dat u započetim primjerima, materijali su se prosljeđivali. Kada je niz došao do kraja sistematiziralo se predloženo i oblikovano u e-skriptu koja će biti objavljena i na web stranicama vrtića.

U projektnu aktivnost *Nastavi niz* uključile su se odgojiteljice svih odgojnih skupina djece u godini prije polaska u školu i tako su prikupljene i predstavljene 37 igre/aktivnosti.

Ovu zajedničku projektnu aktivnost nadograđivat ćemo sljedeće godine na isti način, uključivanjem odgojiteljica odgojnih skupina predškolskog uzrasta.

Primjeri dobre prakse poslužit će odgojiteljicama u dalnjem radu, a roditeljima kao pregled primjera odgojne prakse u pripremi djece za školu.

## NAZIV IGRE: VJEVERICA

**CILJ:** poticanje razvoja fine motorike, predčitalačkih vještina, predvještina matematike, kategorizacije, socijalnih vještina, strateškog razmišljanja, okulomotorne koordinacije. Upoznavanje načina pripreme vjeverice za zimu .

### POTREBAN MATERIJAL:

polja za igru, četiri figurice, kocka, četiri kartice s nazivima plodina, pet sličica oraha, pet sličica lješnjaka, pet sličica badema, pet sličica kestena, i pet sličica češera, slagalica vjeverice u 6 dijelova.



**PRIPREMILA:** Nives Jurman

**OPIS IGRE:** Zima je sve bliže. Vjeverice se žure sakupiti što više hrane za zimu.

- Igraju do četiri igrača.
- Polja za igru imaju sličice plodina (orah, lješnjak, badem, kesten i češer) koje su fiksirane magnetima.
- Svako polje je označeno s početnim slovom hrane, a riječ sa početnim slovom potraže na kartici.
- Pobjeđuje vjeverica koja složi sve sličice na kartici.
- Otežavajuća okolnost je slaganje slagalice vjeverice u sredini polja za igru.
- Igrač koji bacanjem kocke stane na vjevericu mora složiti dijelove slagalice.



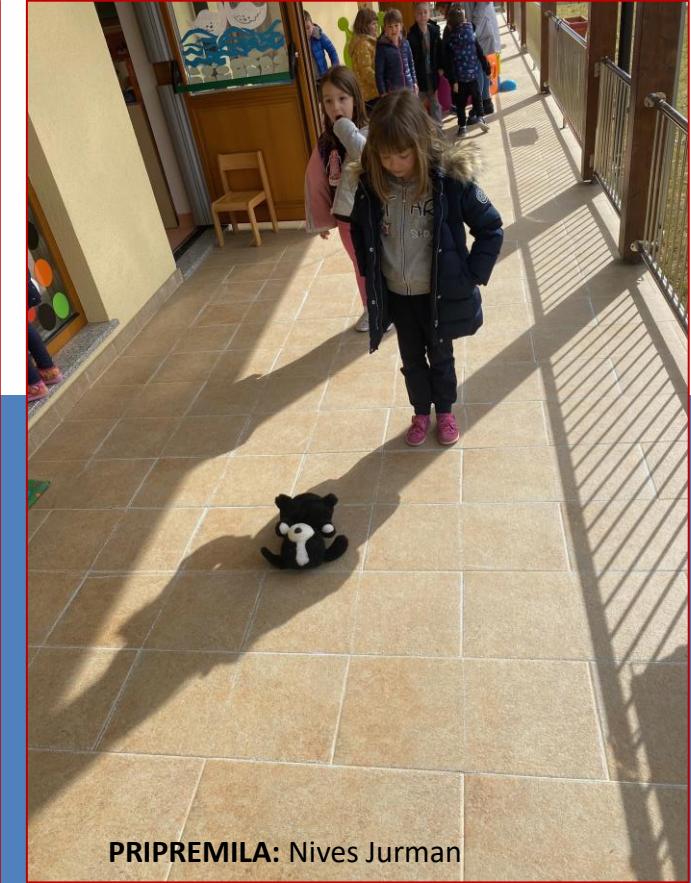
## NAZIV IGRE: GRADIĆI



**CILJ IGRE:** razvoj sposobnosti orientacije u prostoru: desno, lijevo, naprijed, natrag, pokraj, iza, ispred , brojanje.

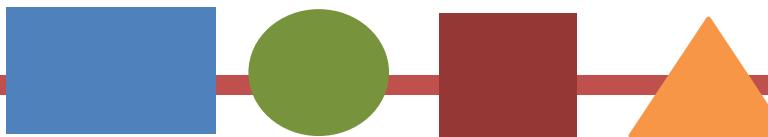
**POTREBAN MATERIJAL:** velika kocka, plišana igračka, kreda.

**TIJEK IGRE:** Na podu se nacrtava kvadrat koji se podijeli na 16 manjih kvadrata. U jedan od tih kvadrata stavi se plišana igračka. Prvi igrač odabere kvadrat od kojega će krenuti , a drugi igrač bacava kocku i određuje prema broju na kocki u kojem će se pravcu dijete kretati i za koliko polja. Kada dijete dođe do plišane igračke , izabire se drugo dvoje djece za igru.



**PRIPREMILA:** Nives Jurman

## NAZIV AKTIVNOSTI: NASTAVI NIZ



**CILJ:** razvoj prematematičkih vještina (nizanje i održavanje redoslijeda), razvoj socijalnih vještina (suradnja, dogovaranje), spoznajni razvoj (usvajanje novih pojmljiva; imenovanje geometrijskih likova).

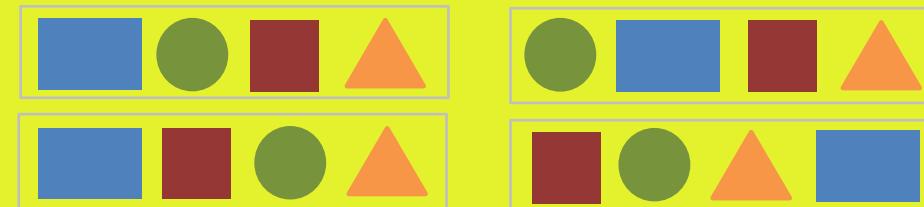
**POTREBAN MATERIJAL:** isprintane ili nacrtane oznake: trokut, krug, kvadrat, pravokutnik; papiri s nacrtanim nizovima geometrijskih likova, šešir/kutija za izvlačenje.

- sve materijale moguće je izraditi u aktivnostima s djecom ili samostalno

### OPIS AKTIVNOSTI:

Djeca se podijele u timove sa po 4 člana; svaki član tima dobije oznaku s jednim geometrijskim likom. Odgajatelj iz šešira izvlači karticu s nacrtanim nizom koji pokazuje timovima.

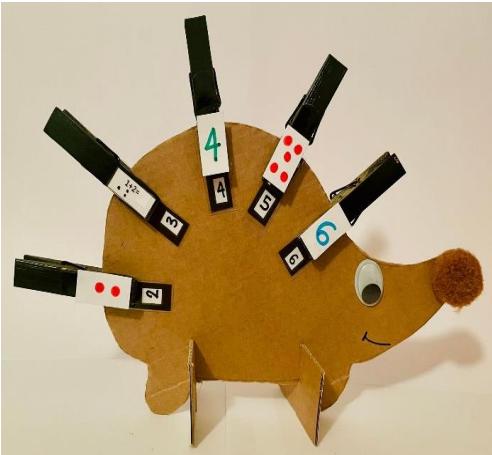
- Primjer kartica nizova za izvlačenje



**PRIPREMILA :** Patricia Momčić

Zadatak svakog tima je u što kraćem vremenu posložiti se jedan do drugoga tako da simboli koji drže odgovaraju redoslijedu simbola na izvučenom papiru. Pobjednik je onaj tim koji se brže ispravno posloži u vrstu. Kada su djeca upoznata s pravilima igre ulogu voditelja (onoga tko izvlači kartice) može preuzeti dijete.

## NAZIV AKTIVNOSTI: BODLJE BROJALICE/ZBRAJALICE



ŠTIPALJKE S NEKOLIKO RAZLIČITIH JEŽVA MOGU SE KOMBINIRATI U JEDINSTVENE JEŽVE



**POTREBAN MATERIJAL:** karton (izrađen „jež bez bodlji“, flomasteri, štipaljke)

• Od kartona je potrebno izrezati „ježa bez bodlji“. Na mjestu svake „bodlje“ na ježu i na pripadajućoj štipaljci potrebno je točkicama označiti odabранe brojeve (1-10).

• Aktivnost je prema potrebi moguće prilagoditi na način da se aktivnost „olakša“ pr. dodavanjem boje (štipaljke iste boje pripadaju jednom „ježu“) ili „oteža“ pr. pridruživanje arapskoga broja i njegovog točkastog prikaza ili jednostavnim matematičkim zadacima (iznimno ukoliko postoji veliki interes kod djece).

• Na poleđini svakog ježa možemo staviti tablicu za samoprocjenu koja će djeci omogućiti da samostalno pronađu pomoć (pr. oznaka boje štipaljki koje pripadaju ježu) ili provjere točnost izvršene aktivnosti

### OPIS AKTIVNOSTI:

• Djeci ponudimo ponuđeni materijal na način da na stol postavimo „ježa bez bodlji“ i pokraj njega pripremljene štipaljke. Poželjno je napraviti nekoliko „ježeva“ (3+) kako bi se na uključivanje potaknulo više djece, kako bi se djecu potaknulo na suradnju ili kako bi se djeci omogućilo rješavanje nekoliko razina zahtjevnosti iste aktivnosti.



**PRIPREMILA :** Patricia Momić

**CILJ:** razvoj fine motorike i predmatematičkih vještina (sparivanje, pridruživanje, mehaničko brojanje).

## GLAZBENA IGRA

**CILJ:** koncentrirano i sinkronizirano kretanje uz ritam glazbe po dogovorenom obrascu kretanja do kraja označenih polja.

**POTREBAN MATERIJAL:** označena polja i CD s glazbom.

Glazba korištena za igru je dječja pjesmica na španjolskom jeziku „Borborlethina“ (bez teksta pjesme). Može biti i neka druga sa naglašenim ritmom.



### PRAVILA IGRE:

Na podu je označeno 20 polja (pet redova po četiri polja), polja se mogu označiti i kredom u vanjskom prostoru. Potrebno je odrediti koje je prvo polje. Djeca stanu u red jedan iza drugoga. Kada glazba krene, dijete koje je prvo u redu skoči sunožno u kvadrat ispred sebe i nastavi sunožno skakati u ritmu glazbe s lijeva u desnu i natrag u prvi kvadrat. Tada skače u drugi red kvadrata, a dijete iza njega u prvi, sunožno skaču u ritmu glazbe jedan iza drugoga svaki u svom redu po istom obrascu kretanja s lijeva u desno do kraja reda i natrag.

Na taj se način uključuje jedan po jedan igrač u igru.

Kada neko dijete pogriješi igra kreće ispočetka za njega i sve igrače iza njega.

Kada djeca usvoje ovaj obrazac kretanja uz glazbu, to se može i promijeniti, npr. djeca ne skaču sunožno u kvadrate već u jedan kvadratić ide jedna nogu, a u kvadrat do njega druga ili nakon određenog broja polja zadatak je okrenuti se i nastaviti skakati u „paru“ sa djetetom koji skače iza prvog djeteta ili npr. u četvrtom kvadratu uz skok pljesnuti rukama.

Mogućnosti je bezbroj.

**PRIPREMILE:** Jasna Beaković i Ksenija Deković

## AKTIVNOST: EMOCIJE

**POTREBAN MATERIJAL:** papirnati predložak na kojem se nalazi oblik lica (četiri puta), plosnati kamenčići raznih oblika na kojima su nacrtani dijelovi lica (obrve, oči, nos, usta, uši, može biti i kosa, suze...) po kojima se mogu prepoznati različite emocije (npr. nasmiješena usta, tužna usta, jako razrogačene oči, ukošene obrve...)

Aktivnost traje dok postoji interes djece.



**CILJ:** složiti dijelove lica, prepoznati i imenovati emocije.

**NAPOMENA:** Igra se može nadograđivati postavljanjem pitanja djeci i njihovim verbalnim iskazima (npr. Kada su se osjećali sretno?/tužno/ljuto?, Što im se tada dogodilo?, Kako su riješili ili mogli riješiti neku emocionalnu situaciju?).



**PRIPREMILE:** Jasna Beaković i Ksenija Deković

## NAZIV AKTIVNOSTI: VJEVERICA U KUPNJI

**CILJ:** razvoj spoznajnih i predmatematičkih vještina.

**POTREBAN MATERIJAL:** vaga, orašasti plodovi (kesten, orah, lješnjak, badem, žir), košara, ilustracije vjeverice s brojevima.

### OPIS AKTIVNOSTI:

- Djeca će pomoći vjeverici u kupnji plodova.
- Vaganjem će moći provjeriti težinu plodova.
- Na ilustracijama je vjeverica s nacrtanim plodovima i upisanim brojevima do 10., odnosno na svakoj ilustraciji je upisan jedan broj i jedan od plodova koji se nalazi na ilustraciji i u košari.
- Djeca odabiru ilustraciju/karticu i na vagu stave plod i onu količinu koja je navedena.

**PRIPREMILA:** Stela Đujić (ogledna aktivnost - studeni 2021., mješovita skupina PV Vižinada, odabrala Suzana Uzelac)



Na stolu mogu biti složene riječi (plastificirane kartice) sa nazivima šumskih životinja (jež, zec, vjeverica,..) ili podova jeseni (kesten, orah, lješnjak, badem, žir). Od ponuđenih slova abecede djeca sastavljaju te riječi.  
Mogu sastaviti svoje ime i dr.



# NAZIV IGRE: IGRA KOJA ĆE VAS NASMIJATI

**CILJ:** koordinacija pokreta i razvoj fine motorike.

## POTREBAN MATERIJAL:

kolaž papir, bijeli papir, škarice, ljepilo. Djeca mogu sama ili uz pomoć odrasle osobe izraditi materijal za aktivnost.

## OPIS IGRE:

- Dijete nacrta dlanove na kolaž papiru (tri puta lijevu ruku i tri puta desnu ruku).
- Otisak dlanova izreže škaricama i zaliđe na bijeli papir formata A4.
- To sve ponovi sa stopalima (tri puta lijevo stopalo i tri puta desno stopalo).  
Sveukupno treba biti šest dlanova i šest stopala.
- Papiri se poslože po podu. Redoslijed nije bitan i može se mijenjati nakon svake igre.



**ODABRALA:** Suzana Uzelac (preuzeto s web stranice vrtića 2019./2020., prijedlog T. Kodrnje za aktivnosti kod kuće)



# NAZIV AKTIVNOSTI: VESELI VRTULJAK



**CILJ:** razvoj predčitalačkih vještina.

**POTREBAN MATERIJAL:**

okrugla podloga za okretanje, sličice predmeta ili životinja, kartice sa slovima abecede.

**OPIS AKTIVNOSTI:**

- Dijete zavrti vrtuljak i rješava neki od predloženih zadataka.
- Imenuje sličicu predmeta koju označava strelica.
- Pronađe početno slovo tog predmeta.
- Slaže riječ.
- Opisuje predmet na slici.
- Sastavljanje i rastavljanje riječi (glasovna analiza i sinteza).



**PRIPREMILE :** Kornelija Cosseto i Dunja Olić



## NAZIV AKTIVNOSTI: IGRE SLOVIMA – SLAGANJE RIJEČI U SLIKU

**CILJ:** razvoj predčitalačkih vještina (prepoznavanje glasova i slova u riječi).

**POTREBAN MATERIJAL:** kartice sa slovima i slike različitih predmeta.

### OPIS AKTIVNOSTI:

Stavljanje početnog slova uz zadanu sliku.  
Slaganje riječi uz zadanu sliku.

**PRIPREMILE:** Kornelija Cossetto i Dunja Olić



## NAZIV AKTIVNOSTI: GEOMETRIJSKI LIKOVI I TIJELA

**CILJ:** upoznavanje, razumijevanje, razlikovanje i usvajanje pojmova: geometrijski likovi (krug, trokut, pravokutnik) i geometrijska tijela (piramida, kocka, valjak, kvadar), razvijanje logičkog razmišljanja i zaključivanja.

**POTREBAN MATERIJAL:** čačkalice, plastelin



### OPIS AKTIVNOSTI:

- Dijete izrađuje kuglice od plastelina kojima će spajati štapiće u likove ili tijela.
- Odgojitelj nacrtava određeni lik ili tijelo na papiru, a dijete ga izrađuje.
- Kada dijete usvoji pojam određenog geometrijskog lika ili tijela igra se može proširiti tako što se u vrećicu stave predmet određenih likova ili tijela koje dijete izvlači i imenuje.

**PRIPREMILE:** Kornelija Cossetto i Dunja Olić



## IGRA SLOVIMA: POČETNO SLOVO IMENA DJECE U SKUPINI



### CILJ:

razvoj predčitalačkih vještina (prepoznavanje glasova kojim počinje djetetovo ime i pridruživanje odgovarajućeg slova).

### POTREBAN MATERIJAL:

na većem kartonu naljepljena početna slova imena djece u skupini, dvije kartonske kocke s ispisanim početnim slovima imena djece u skupini.

### OPIS IGRE:

Igraju po dvoje djece. Djeca trebaju reći koje je slovo na kocki, stati na to slovo, izgovoriti ime djeteta iz skupine koje počinje tim slovom i imenovati sličicu na kojoj stoji.

**PRIPREMILE:** Marija Franko i Ružica Potkonjak

## NAZIV IGRE: IGRA BROJEVIMA



**CILJ:** razvijanje matematičkih vještina i pojmove, prepoznavanje boja, pridruživanje skupu, razvoj logičkog zaključivanja, zbrajanja.

**POTREBAN MATERIJAL:** Brojevi od 1 – 10 nalijepljeni na veliki karton, kocka od papira sa ispisanim brojevima do 10.

### OPIS IGRE:

Djeca istovremeno bacaju dvije kocke i stanu na dva broja. Pridružuju i uspoređuju količine.

**PRIPREMILE:** Marija Franko i Ružica Potkonjak

## NAZIV IGRE: POKRIVALJKA – PRONAĐI I PRIDRUŽI SLIČICU



**PRIPREMILE:**  
Marija Franko i  
Ružica Potkonjak

**CILJ:** razvoj predčitalačkih vještina, prepoznavanje glasova i slova u riječi.

**POTREBAN MATERIJAL:** Tablica sa svim slovima abecede, pet kocki sa slovima abecede (pet kocki po šest slova), slova abecede na papiru, sličice uz koje su ispisane riječi.

**OPIS IGRE:**

- U igri može sudjelovati do pet igrača.
- Bacanjem kocke igrači dobiju slovo te isto traže na papiriću, pokrivaju to slovo na tablici i na papirićima traže riječ koja počinje istim početnim slovom. Mogu izgovoriti i neku drugu riječ s istim početnim slovom.



## NAZIV IGRE: PECANJE GEOMETRIJSKIH RIBICA



**CILJ:** Usvajanje pojmljiva geometrijskih likova (krug, trokut, kvadrat, pravokutnik), razvoj koncentracije, fine motorike.

**POTREBAN MATERIJAL:** drvene ribice u raznim bojama (crvene, žute, plave, zelene) na kojima su zaljepljeni različiti geometrijski likovi u istim bojama, štapovi i čunjevi u prethodno odabranim bojama ribica.

### OPIS IGRE:

- U igri sudjeluju četiri igrača.
- Ribice treba štapom upecati i pomoću štapa odložiti na čunj.
- Pobjednik igre je onaj tko prije upeca ribice i pravilno ih staviti na čunj.

**PRIPREMILE:** Marija Franko i Ružica Potkonjak



## NAZIV AKTIVNOSTI: PRONAĐI MJESTO

## PRONAĐI U MREŽI



PRIPREMILA: Davorka Maretić



**VRSTA AKTIVNOSTI:** spoznajna, individualna stolno-manipulativna aktivnost.

**CILJ:** pronaći odgovarajuće mjesto sličici u mreži prema zadanom predlošku.

**POTREBNI MATERIJALI:** sličice, prazna kvadratna mreža, kvadratna mreža popunjena sličicama (predložak).

**RAZVOJNE ZADAĆE:** Razvoj vještine uočavanja i prepoznavanja položaja u mreži na predlošku i prepoznavanje istog u praznoj mreži. Razvoj sposobnosti orientacije u prostoru na papiru (2D). Razvoj pozitivne slike o sebi osobito samopouzdanja jer vlastitim naporom može riješiti zadatak.

**OPIS AKTIVNOSTI:** Na stolu se nalaze sličice (s novogodišnjim motivima), prazne mreže i različiti predlošci (zadaci). Zadatak svakog djeteta jest da praznu mrežu popuni prema zadanom predlošku. Pritom treba paziti da se u njegovoј mreži ista sličica nalazi na istom mjestu kao i na predlošku.

**NADOGRADNJA AKTIVNOSTI:** Nakon što su djeca usvojila zadaću igra se može igrati kao natjecateljska igra.

## NAZIV AKTIVNOSTI: PRONAĐI SMJER

**VRSTA AKTIVNOSTI:** spoznajna, individualna stolno-manipulativna aktivnost.

**CILJ:** Upariti smjer strelice s odgovarajućom bojom.

**POTREBNI MATERIJALI:** Kvadratna mreža u čijim se poljima nalaze strelice koje pokazuju smjer. U svakom polju nalazi se jedna strelica koja pokazuje jedan smjer (lijevo, desno, gore ili dolje). Predmet u boji (kruna) koji pripada određenom smjeru strelice.

**RAZVOJNE ZADAĆE:** Razvoj sposobnosti prepoznavanja (i imenovanja) smjera strelice te njegovo uparivanje sa zadanom bojom. Razvoj sposobnosti uočavanja veza i odnosa među stvarima osobito klasifikacije (prema boji i smjeru). Razvoj pozitivne slike o sebi osobito samopouzdanja jer vlastitim naporom može riješiti zadatak.



### NADOGRADNJA AKTIVNOSTI:

Ako djeca pokazuju zainteresiranost za opisanu igru, a vidljivo je da su usvojili cilj igre, može ju se nadograditi dodavanjem još četiri smjera (dijagonalna) i četiri boje.

**PRIPREMILA:** Davorka Maretić



**OPIS AKTIVNOSTI:** Odgajatelj uparuje boju (krunu) i smjer strelice. Djeca potom ispunjavaju mrežu tako da pridružuju boju odgovarajućem smjeru.

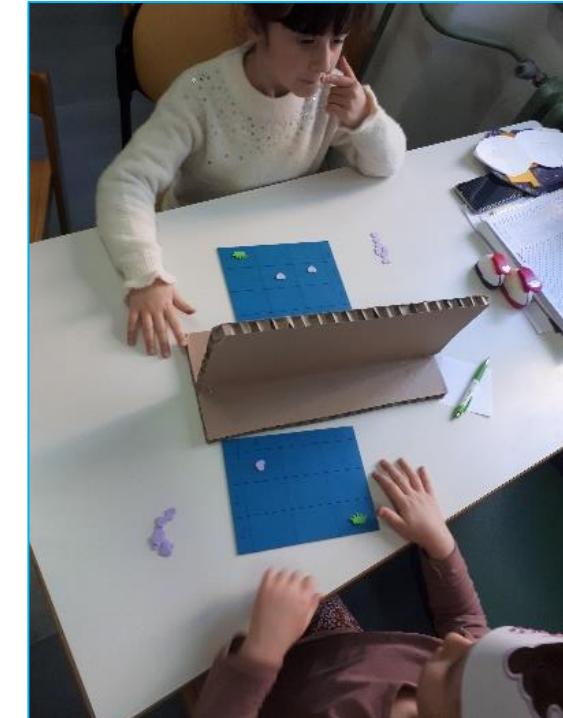
## NAZIV AKTIVNOSTI: PRONAĐI POLOŽAJ

**VRSTA AKTIVNOSTI:** spoznajna, stolno-manipulativna igra u paru.

**CILJ:** Pogoditi položaj predmeta u koordinatnoj mreži.

**POTREBNI MATERIJALI:** Dvije koordinatne mreže označene slovima A,B,C,D i brojevima 1,2,3,4. Figura predmeta (kruna od pjenaste gume) i označivač praznog polja (srce od pjenaste gume).

**RAZVOJNE ZADAĆE:** Razvoj vještine prepoznavanja, imenovanja i snalaženja u prostoru koordinatne mreže. Razvoj sposobnosti rješavanja problema - traženja rješenja. Razvoj sposobnosti druženja s drugima - spremnost na zajedničku igru te poštivanje pravila. Razvoj pozitivne slike o sebi, osobito samopouzdanja (osobnim naporom može se riješiti problem). Razvoj osjećaja ponosa zbog vlastitog uspjeha.



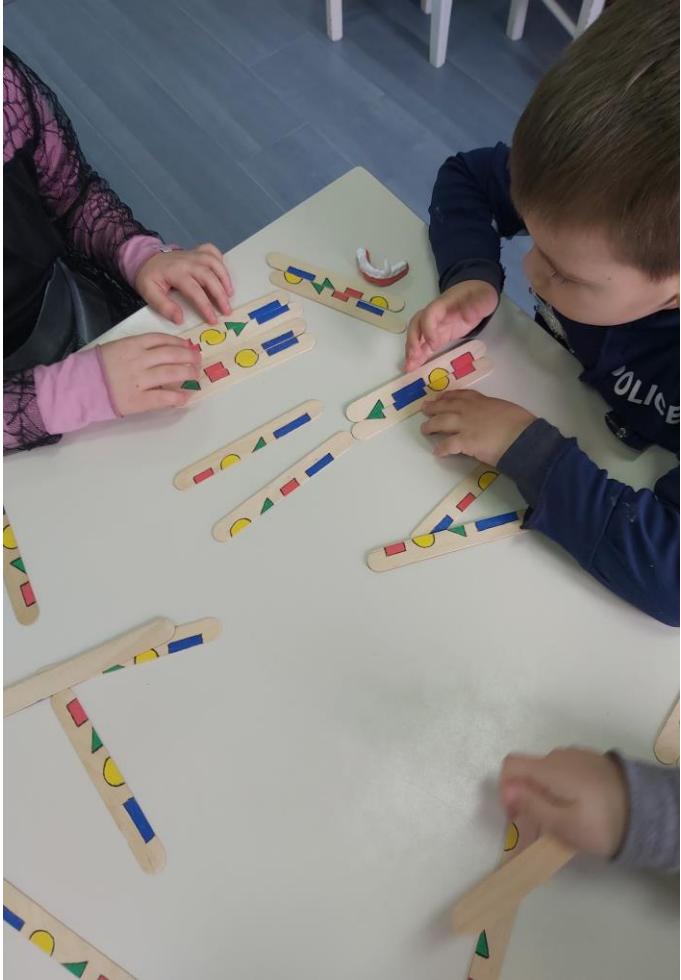
**OPIS AKTIVNOSTI:** Jedno dijete smješta predmet u koordinatnu mrežu. Drugo dijete pokušava pogoditi u koje polje je prvo dijete postavilo predmet. Pritom polja imenuju pomoću slova i brojeva (A3,B1,C2...). Drugo dijete označuje u kojim se poljima ne nalazi predmet. Kad dijete pogodi položaj predmeta mijenjaju uloge i tako nastavljaju igru.

**PRIPREMILA:** Davorka Maretić

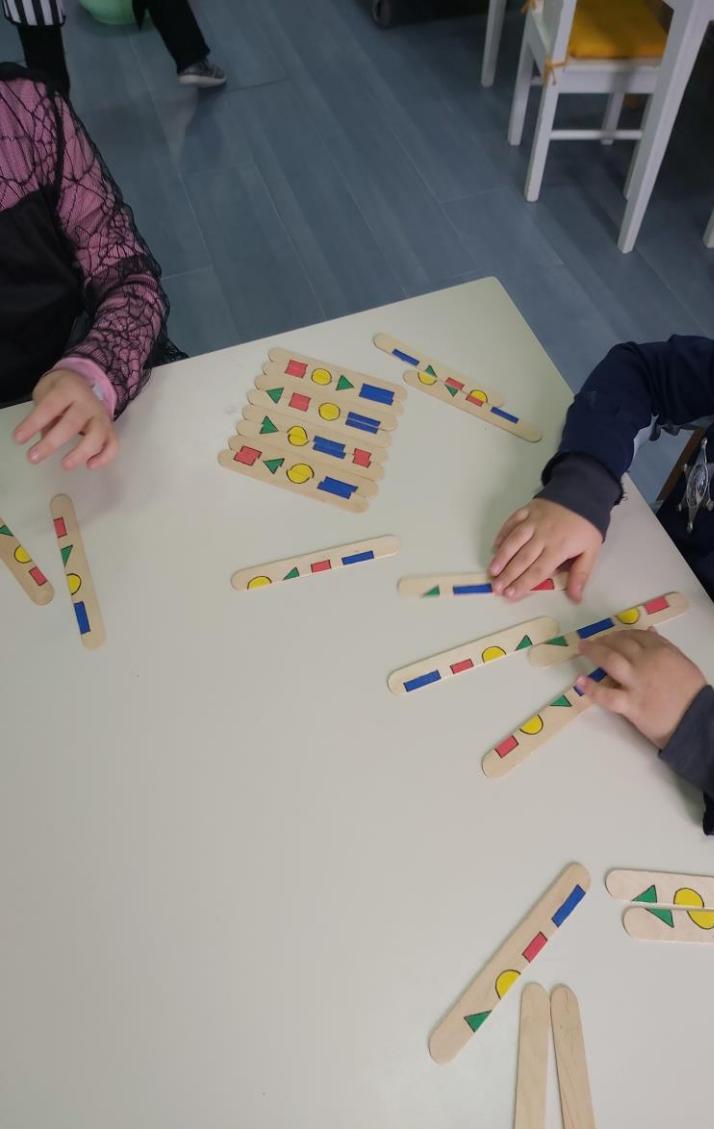
### NADOGRADNJA AKTIVNOSTI:

Kada djeci aktivnost postane lagana uvode se simultane uloge. Tada oba igrača naizmjenično postavljaju i pogađaju položaj predmeta u koordinatnoj mreži.

## NAZIV IGRE: GEOMETRIJA NA ŠTAPIĆIMA



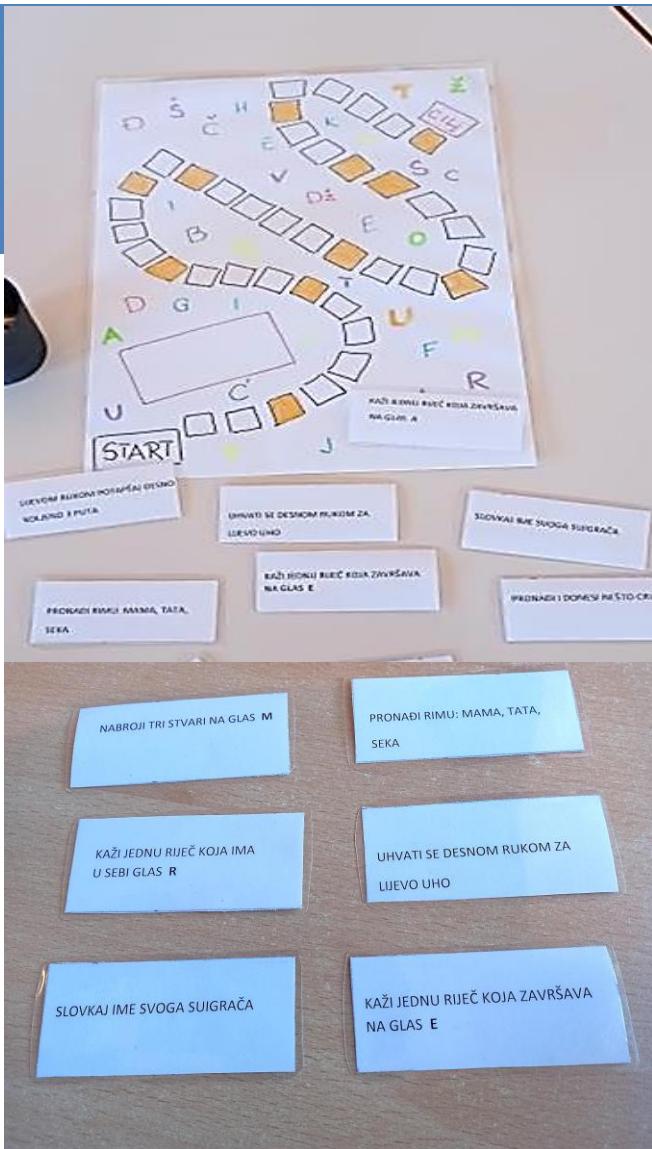
**PRIPREMILA:**  
Višnja Đurin-Ipsa



**CILJ:** upoznati osnovne geometrijske likove, krug, trokut, pravokutnik i kvadrat.

**POTREBAN MATERIJAL:** nekorišteni štapići za sladoled, flomasteri u osnovnim bojama (crvena, žuta, plava i zelena), crni flomaster.

**OPIS IGRE:** U igri može sudjelovati 1-4 igrača. Jedno ili više djece razbacaju štapiće po stolu te pokušavaju posložiti geometrijske likove po boji i liku u parove. Ako je dijete samo čini to samo za sebe, ako su djeca u paru ili više njih pobjednik je tko složi više parova štapića.



## NAZIV IGRE: ŠKRINJA S BLAGOM

**CILJ:** poticanje predčitalačkih vještina, socijalnih vještina, spretnosti, ustrajnosti.

**POTREBNI MATERIJALI:** papir podloga sa iscrtanim poljima od kojih su neka obojana zlatnom bojom, kartice sa zadacima napisanim velikim tiskanim slovima, kockica, figurice.

### OPIS IGRE:

- Igraju 2-4 igrača.
- Bacaju kocku i za dobiveni broj pomiču svoju figuricu, igrač koji stane na zlatno polje uzima karticu, čita zadatak i izvršava ga. Karticu stavlja na dno.
- Pobjednik je dijete koje prvo stigne na cilj. Djeci koja ne poznaju sva slova čitaju prijatelji koji znaju ili odgojitelj.

**PRIPREMILA:** Katica Tomaić



# NAZIV IGRE: VESELA GUSJENICA

**CILJ:** Poticanje predčitalačkih vještina, okulomotorne koordinacije, prostornih odnosa (naprijed-natrag, ispod-iznad i dr.)

## POTREBAN MATERIJAL:

Hamer u boji sa poljima u raznim bojama, kocka, figurice za igru.



**PRIPREMILA:** Katica Tomaić

## OPIS IGRE:

Igraju 2-4 igrača.

Na svakom polju napisano je jedno veliko tiskano slovo, a kada dijete nakon bacanja kocke svojom figuricom stane na to polje, treba ga prepoznati.

Na pojedinim poljima tiskanim je slovima napisan zadatak koji, kada se figuricom stane na njega, treba obaviti. Zadatak pročita dijete koje zna čitati ili odgojitelj. Zadatak se odnosi na pojmove prostornih odnosa (npr. pomakni figuricu za dva polja naprijed, tri polja natrag i sl.)

Pobjednik je dijete koje prvo stigne na cilj.



## NAZIV IGRE: POKLAPALICA 1

**CILJ:** razvoj predčitalačkih vještina, prepoznavanje glasova u riječi, razvoj glasovne analize i sinteze.

**POTREBAN MATERIJAL:** karton, sličice životinja, ljepilo, plastificirana slova.

**OPIS IGRE:** Lijevo je sličica životinje, desno u prozorčiću treba složiti zadani riječ pomoću izrezanih slova. Igra je namijenjena djeci koja prepoznaju sva slova i samostalno slažu riječi.



**PRIPREMILA:**  
Lidija Smajlović

## NAZIV IGRE: POKLAPALICA 2

**CILJ:** razvoj predčitalačkih vještina, prepoznavanje istih slova, razvoj glasovne analize i sinteze.

**OPIS IGRE:** Igra je namijenjena djeci koja ne prepoznaju slova te traže zadani riječ prema predlošku.



## NAZIV IGRE: MORSKI SVIJET



**CILJ:** Razvoj logičkog mišljenja i zapažanja, razvoj prematematičkih i predčitalačkih vještina, razvoj fine motorike, učenje stranog jezika (talijanskog), razvoj sposobnosti za rješavanje problema, razvoj socio-emocionalnih i komunikacijskih potreba.

**POTREBAN MATERIJAL:** Polja za igru, dva brodića, kocka, kartice s pitanjima. Pitanja s kartica odnose se na provedene sklopove aktivnosti na temu podmorja.

### OPIS IGRE:

- igraju dva igrača
- polja za igru imaju sličice morskih životinja i školjki (rak, tuna, hobotnica, dagnje...)
- koja su označena brojevima
- između sličica su slobodna polja koja su također označena brojevima
- igrači imaju sličice morskih životinja

**PRIPREMILA:** Morena Mišetić

-igrač koji bacanjem kocke stane na morskú životinju izvlači karticu s pitanjem (ako sam zna pročitati čita, u slučaju da ne zna – čita odgojitelj)  
-ako ne zna odgovor na pitanje baca sličicu morske životinje u more, a kada zna odgovor ponovno baca kocku i nastavlja dalje igru  
-cilj je stići do broda sa što više sličica morskih životinja.



## NAZIV AKTIVNOSTI: HOBOTNICA



**CILJ:** razvoj spoznajnih i prematematičkih vještina (boje i brojevi), koordanacija pokreta i razvoj fine motorike, okulomotorne koordinacije.

### POTREBAN MATERIJAL:

- hamer papir
- oblik hobotnice
- papirnate čaše označene bojom i količinom
- pom-pom loptice
- hvataljka/pinceta.

**OPIS IGRE:** Uz pomoć hvataljke/pincete dijete ubacuje pom-pom loptice u čašu na kojoj je označena količina (koliko loptica treba ubaciti) i boja.

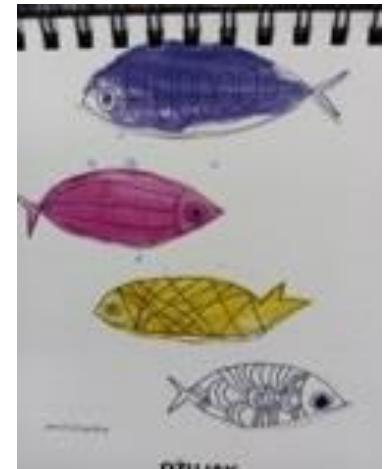
**PRIPREMILA:** Morena Mišetić

## NAZIV AKTIVNOSTI: IMENUJ MORSKU ŽIVOTINJU



**OPIS AKTIVNOSTI:**  
svakoj sličici pridruži naziv (slova).

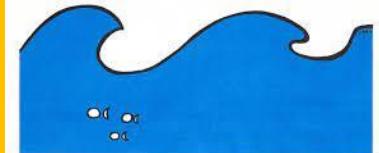
**PRIPREMILA:**  
Morena Mišetić



Jara, 5,9 g.  
#tunaholicar projekt

**CILJ:** poticanje razvoja predčitalačkih vještina (prepoznavanje glasova u riječi), strateškog mišljenja, razvoj koncentracije.

**POTREBAN MATERIJAL:**  
ljepenka, sličice s morskim životinjama, tiskana slova.



## NAZIV IGRE: SLOŽI REČENICU I PRIDRUŽI BOJU



### CILJ:

Razvoj predčitalačkih vještina  
(prepoznavanje glasova u riječi, duge i kratke riječi), razvoj koncentracije,  
razvoj kritičkog mišljenja.

### POTREBAN MATERIJAL:

kartice sličica i opis radnje na sličici, kartice s bojama.

### OPIS AKTIVNOSTI:

- Na svakoj kartici je sličica i riječ koja je imenuje. Okviri sličice su označeni bojom.
- Zadatak je složiti po tri ili četiri sličice i na taj način složiti rečenicu.
- Prilikom sastavljanja rečenice spajaju se sličice s odgovarajućom bojom.
- Moguće je više kombinacija.
- Igraj se koliko želiš!

**PRIPREMILA:** Morena Mišetić

# NAZIV IGRE: MEMORY – GEOMETRIJSKI OBLOCI

## CILJ:

Razvoj spoznajnih vještina (boje i geometrijski oblici), razvoj koncentracije i pamćenja.

## POTREBAN MATERIJAL:

karton s geometrijskim oblicima, geometrijski oblici u boji.

## OPIS IGRE:

- Na kartonu su zadana četiri ili pet različita geometrijska oblika u raznim bojama.
- Djeca traže oblike, imenuju oblik i boju te slažu po zadanome.

**PRIPREMILA**  
Jadranka  
Bronić



# NAZIV IGRE: SNJEGOVIĆ

## CILJ:

Razvoj pažnje, razvoj fizičkih vještina (manualna spretnost, preciznost, brzina), razvoj prematematičkih vještina (imenovanje i manipuliranje geometrijskim likovima), brojanje.

## POTREBAN MATERIJAL:

Dva lika snjegovića (dijelovi snjegovića od kartona, geometrijskih oblika).

## OPIS IGRE:

Igraju dva igrača.  
Pomiješane dijelove snjegovića staviti na pod.

Na zadani znak svaki igrač treba složiti svog snjegovića.  
Pobjednik je onaj koji prvi složi snjegovića.

## PRIPREMILA:

Diana Radisavljević



## NAZIV IGRE: GODIŠNJA DOBA



### CILJ:

Upoznavanje s karakteristikama godišnjih doba, razvoj predčitalačkih vještina, mišljenja i zaključivanja.

### POTREBAN MATERIJAL:

kišobran napravljen od kartona koji prikazuje četiri godišnja doba, četiri uzice, nazivi godišnjih doba, četiri štipaljke, karakteristične sličice.

**OPIS IGRE:** Djeca trebaju spojiti sličice s određenim godišnjim dobom.

**PRIPREMILA:** Diana Radisavljević

## MATEMATIČKA IGRA: KESTEN GUSJENICA



**POTREBAN MATERIJAL:**  
prirodni materijal - sakupljeni kesteni na kojima su  
ispisani brojevi od 1 do 10, vezica.



**OPIS IGRE:**  
Nizanje "brojevnih kestena" u gusjenicu.



**CILJ:**  
razvoj spoznaje i  
predmatematičkih  
pojmova,  
razvoj fine motorike,  
razvoj koncentracije.

**PRIPREMILE:**  
Moira Blažević i  
Danijela Muller

## MATEMATIČKA IGRA: PAHULJICA



1	Yellow	Light Green	Red
2	Red	Yellow	Red
3	Yellow	Light Green	Yellow
4	Red	Light Green	Red
5	Yellow	Red	Yellow
6	Red	Yellow	Light Green
7	Yellow	Yellow	Light Green
8	Light Green	Red	Red
9	Red	Light Green	Red
10	Light Green	Light Green	Light Green

**PRIPREMLE:**  
Moira Blažević i  
Danijela Müller



**CILJ:** prepoznavanje brojeva, mehaničko brojanje, pridruživanje količine, sa brojem razvoj predmatematičkih pojmovi i fine mororike.

**POTREBAN MATERIJAL:** brojevi raspoređeni po redoslijedu od najmanjeg do najvećeg, štipaljke, špaga, prethodno izrađene pahuljice zalipljene na štipaljke

**OPIS IGRE:** Djeca istražuju. Na brojku djeca stavljuju određeni broj pahuljica.



# INTERAKTIVNI PLAKAT: ODIJEVANJE KROZ GODIŠNJA DOBA I VREMENSKI KALENDAR



Igra je zamišljena kao interaktivni plakat. Može se koristiti u manjim grupama ili individualno.

**CILJ:** spoznaja o uzročno-posljedičnim vezama: godišnja doba i vremenske prilike, razvoj preimatematičkih i predčitalačkih pojmoveva, razvoj govora i fine motorike.

**OPIS IGRE:** Djeca istražuju plakat i sličice. Oblače djecu prema godišnjim dobima, vremenskim prilikama. Označuju dan u tjednu. Odgojitelj potiče i usmjerava.

## POTREBAN MATERIJAL ZA IZRADU:

plakat, sličice: odjevni predmeti, vremenske prilike, godišnja doba, kutijice za odjeću i obuću po godišnjim dobima, čičak, štipaljka za oznaku.



Uz pomoć plakata djeca RAZVIJAJU:

- spoznaje o svijetu koji nas okružuje:  
godишњa doba, uočavaju veze i odnose među predmetima i pojavnama, dijelovi tijela
- spoznaja o suprotnostima: toplo – hladno
- govor: imenovanje i prepoznavanje odjevnih predmeta, pojava i neke od karakteristika godišnjih doba
- finu motoriku i preciznost jer se aplikacije/sličice postavljaju na čičak
- opažanje
- predmatematičke i predčitalačke vještine.

Plakat nudi oznaku za dan u tjednu, dan u mjesecu te uz pomoć istoga usvajaju brojeve i dane u tjednu.

**PRIPREMILE:** Moira Blažević i Danijela Muller

## NAZIV AKTIVNOSTI : ODGONETNI RIJEČ

**CILJ :** Poticanje razvoja predčitalačkih vještina, misaonih procesa, koordinacija ruku.

**POTREBAN MATERIJAL:** lišće, crni vodootporni marker, plastična boca, voda.

### OPIS AKTIVNOSTI :

U boci s vodom nalazi se lišće na kojem su napisana slova koja daju određenu riječ.

Djeca će manipulacijom boce odgonetnuti koja se slova nalaze u boci, te od njih složiti jednu ili više riječi.



**PRIPREMILE:** Tereza Banić i Andjela Bošnjak

## NAZIV AKTIVNOSTI : NEOBIČNI MEMORY

**CILJ:** Razvoj socijalnih vještina, poticanje razvoja pažnje i koncentracije, poštivanje pravila igre.

**POTREBAN MATERIJAL:** Lego kocke u raznim bojama, kolaž papir, škare, čaše.

### OPIS AKTIVNOSTI :

- Na stolu su postavljene čaše ( kroz koje se ne vidi ) ispod kojih se nalaze lego kockice u sedam različitih boja
- U sredini stola nalaze se krugovi u bojama lego kocki.
- Dvoje djece sudjeluje u igri te jedan po jedan pomicu čašu prema obojanom krugu.
- Nakon što lego kocka odgovara krugu u sredini stola, čaša s lego kockom stavlja se sa strane.
- Pobjednik je onaj koji se brže riješi lego kockica.



**PRIPREMILE:** Tereza Banić i Andjela Bošnjak

## **NAZIV IGRE: DUPLO**

**CILj:** pozivanje spoznajnih vještina, razvoj govora, koordinacija pokreta, razvoj koncentracije



**POTREBAN MATERIJAL:** hamer papir, bijeli papir, crni flomaster, bojice, škare, ljepilo, folija za plastificiranje

OPIS IGRE:

- igraju do četiri igrača
  - svaki igrač dobije po 5 karata
  - na svakoj karti je po nekoliko simbola
  - svaki par karata ima zajednički samo jedan simbol,a igrač je mora pronaći što prije
  - pobjednik je onaj koji prvi ostane bez karata-koji najbrže primljeti i imenuje iste simbole.

**PRIPREMILE:** Ivana Mahić i Ivančica Sokolović

## NAZIV AKTIVNOSTI: EDUKATIVNA INTERAKTIVNA KNJIGA AKTIVNOSTI



## EDUKATIVNA INTERAKTIVNA KNJIGA AKTIVNOSTI

Edukativna interaktivna knjiga osmišljena je za poticanje razvoja djeteta u dobi od 3 do 7 godina što i predstavlja dobni raspon u skupini.

Izrađene su dvije interaktivne knjige od kojih svaka ima 13 plastificiranih listova zajedno povezanih spiralnim uvezom u pravu knjigu.

Svaki list predstavlja drukčiju aktivnost u kojoj se očekuje djetetovo sudjelovanje lijepljenjem čička, zaokruživanjem, povezivanjem, imenovanjem, opisivanjem ili crtanjem (po plastificiranom papiru pišemo flomasterom i brišemo običnom maramicom).

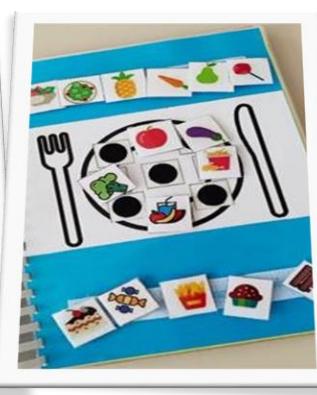
Ovakvom vrstom didaktičkog materijala cilj je razvijati finu motoriku jer se dijete treba potruditi oko odljepljivanja i lijepljenja čička, grafomotoriku, vizualnu percepciju te kroz igru jačati koncentraciju i pažnju te logičko zaključivanje.

Knjiga je namijenjena za jedno dijete ili manju grupu djece koja će kroz igru i međusobnu interakciju proširiti rječnik, naučiti boje, brojeve do 10, geometrijske oblike, dijelove tijela, zdravu hranu, zanimanja, prometna sredstva, voće i povrće, godišnja doba, opisivati vremenske prilike, izraziti kako se osjećaju.

Trenutno je još u nastajanju knjiga zanimanja koja će poticati jezično izražavanje, rječnik i logičko razmišljanje.



**PRIPREMLE:** Sanja Korenić i Štefanija Radanović





**ZAHVALUJUJEMO SVIM ODGOJITELJICAMA  
NA IDEJAMA, IZRADI I IZVEDBI!**