

SOCIJALIZACIJSKE IGRE

1. VRTULJAK DOBRIH OSOBINA

Djeca su podijeljena u dvije grupe. Jedna grupa sjedi na stolicima u krugu, imaju jednu loptu koja kruži dok glazba svira. Druga grupa djece stoji oko kruga sa stolicima, znači, svako dijete koje sjedi ima svog para koji stoji iza njega. Kad glazba prestaje dijete kod kojeg se zatekla lopta podigne je u zrak i to je znak njegovom paru da treba reći nešto pozitivno o tom djetetu koje drži loptu - neku dobru osobinu, u čemu je to dijete jako dobro (pjevanje, slikanje, pomaganje prijateljima, dijeljenje igračka, pričanje priča...), uglavnom nešto pozitivno što je zapazio kod tog određenog djeteta. Nakon nekog vremena slijedi izmjena - djeca koja su sjedila stoje, a ona koji su stajala sjede. Uglavnom smo se igru mogli igrati dok se svi nisu izredali. Djeca si nisu sama birala parove, već su parovi bili onako kako je "ispalo". Igru smo proveli nakon nekoliko razgovora o našim osobitostima i dobrim osobinama te nakon odgajateljevih izjava što nam se sviđa kod svakog pojedinog djeteta, u čemu je dijete napredovalo i igre *Zatvaranje kruga*.

Jako smo zadovoljni s igrom jer smo je sami izmislili i jer je djeci bila zanimljiva i jako dobro su je prihvatila i zaista, svako dijete je moglo reći o onom ispred sebe nešto lijepo i pozitivno. Izenadio nas je Luka za kojeg smo mislili da niti ne zapaža druge, a on je npr. istaknuo kako je Lucija dobra sestra, da pazi svog brata i vodi ga "tamo i tamo".

Igra je dobra za uočavanje pozitivnih osobina kod druge djece, za razvoj koncentracije, za razvoj strpljivosti, pažljivog slušanja i praćenja što drugi govori.

2. ZATVARNJE KRUGA (igra imenima)

Sjedimo u krugu na tepihu. Dijete od kojeg počinjemo igru treba reći svoje ime i prezime i što voli raditi ili nešto pozitivno o sebi. Nakon toga primi dijete do sebe za ruku. Ovaj treba ponoviti što je dijete prije njega reklo i reći svoje ime, prezime, pozitivnu osobinu (npr. *Ti si Matko Matijević i voliš crtati, ja se zovem Ante Borovac i volim*

nositi u vrtić svoje igračke s kojima se zajedno igramo) i primiti sljedećeg za ruku i tako redom sve dok potpuno ne zatvorimo krug. Djeca su uz moju, zaista malu pomoć, mogla slijediti pravilo igre, ali je nekima - Ivi, Filipu, Ivanu bilo vrlo teško izraziti se, dok je npr. Mislav M., a zatim i Ante izgovorio sve glatko, bez zastajkivanja, glasno i razgovijetno. Marijan Ž. bio je naročito maštovit u opisu onoga što voli.

Igra je izvrsna za koncentraciju, praćenje što drugi govori, razvoj komunikacije, pamćenje, toleranciju.

3. "STONOGA"

To je igra koju smo isto sami izmislili. Nekoliko dana prije provođenja igre pred djecom sam rezala raznobojne članke stonoge, a svaki članak je imao nogu i cipelu u različitom položaju. Djeca su bila zainteresirana što bi to moglo biti i za što nam to treba te ih je to potaklo da pogađaju što predstavljaju članci stonoge. Sara je rekla da je to glista, ali tada smo ustanovili da glista nema noge, Barbara je rekla da je to neki čovjek, ali tada smo ustanovili da nedostaju mnogi dijelovi tijela, Filip je rekao da je mrav, ali tada smo ustanovili da mrav nema toliko nogu, Antun je zapazio da jedna noga trči, druga da stoji, treća kao da vježba, a to je i druge potaklo da promatraju po čemu se članci razlikuju. Nakon mnogo pogađanja i izjava djece da je to puž, gusjenica, bubamara itd., Mislav N. se dosjetio da bi to mogla biti stonoga. Složili smo zajedno stonogu na tepihu - svako dijete je izabralo po jedan članak. Zatim smo se uhvatili svi za ramena i kao jedna velika stonoga vježbali i kretali se u prostoru. Igra se djeci jako svidjela i naša stonoga gotovo uopće nije pucala. Na kraju smo kao stonoga plesali uz glazbu *Igrajmo se stonoge*, a pokušali smo pjesmu i otpjevati.

Igra je potakla maštovitost djece, radosno raspoloženje, želju za sudjelovanjem i suradnjom (svi su se uključili), razvijala je pažljivost, grupnu koordinaciju.

4. "PRANJE AUTA"

Igra koju su izmislila sama djeca u jednom drugom vrtiću. Cijela grupa se postavi u dva paralelna reda, licem okrenuti jedni prema drugima, sasvim blizu jedni drugima. Onda se jedno dijete, koje glumi auto, šalje kroz praonicu (između redova). Djeca glume da polijevaju auto, da ga šamponiraju, peru spužvama, mekim četkama, ispiru, "glancaju" i za to vrijeme, po redu kako koje dijete pere auto, treba reći riječ, rečenicu naklonosti, ohrabrenja, što voli raditi s dotičnim djetetom - autom, što mu se sviđa kod njega i sl. Na kraju pranja auto mora izaći blistav iz praonice i stvarno, svaki put kada bi neko dijete propuštalo kroz praonicu ono bi izašlo blistavo, radosno, sretno. Niti jedanput se nije dogodilo da neko dijete ne želi ići kroz praonu ili da mu je neugodno. Primijetili smo da je igra naročito dobra za onu djecu koja bi taj dan bila mrzovoljna, svadljiva, nespremna surađivati ili naprosto loše volje. Takvu djecu bi obavezno "prali"; to je stvarno koristilo, djeca su se nakon toga dobro osjećala, bila bolje volje, prestala bi se svađati, bila spremna surađivati i s djecom i s odgajateljem. To iskustvo nam je potvrdilo koliko mi sami trebamo biti pozitivni i poticajni prema svima. Trudili smo se svaki, svaki drugi ili treći dan propuštati kroz praonu po jedno ili dvoje djece.

TRADICIONALNE IGRE

Sjećanja odgajateljica

1. IGRA IZ DJETINJSTVA

U obližnjoj šumici skupljali smo se i dogovarali na kojem ćemo mjestu "graditi" kućicu od granja, kartona i suhih borovih iglica. Više me zanimala gradnja od same igre uloga. Na oborenom stablu zamislili smo da se nalazimo na brodu, u vlaku, u kamionu ili na osmatračnici. Sva sredstva koja smo koristili bila su od prirodnog materijala: grane, kutije, borove iglice, češeri, cvijeće, a koristili smo ih iz dana u dan u druge svrhe. Zanimljivo je i to da nisam željela birati ženske uloge, već me više zanimalo tzv. "muški posao": gradnja, prijevoz, nošenje, gdje je do izražaja mogla doći snaga ili neka sposobnost. Blistala sam od sreće kad bi netko primjetio: *Koliko ti možeš kartona odjednom donijeti!*

2. IGRA PILJAKA

Igrači se dogovore s koliko kamenčića (piljaka) će se igrati. Prikupi se dogovoreni broj prikladnih piljaka i izabere ravna površina na kojoj će se igrati. Kamenčiće skupimo u šaku i slobodno ih ispustimo na plohu. Jedan piljak bacimo u zrak i dok on pada kupimo šakom jedan s plohe i hvatamo onaj bačeni. Uhvaćeni kamenčić odlažemo sa strane i radnju ponavljamo dok jedan po jedan, na isti način, ne pokupimo sve kamenčiće. Tada počinje novi krug: jedan kamenčić bacimo u zrak i dok on pada šakom kupimo dva kamenčića. Daljnji postupak je isti s tim da se u svakom sljedećem krugu broj kamenčića koje pokušavamo uhvatiti povećava za jedan.

NAPOMENA: uz kamenčiće koje pokušavamo uhvatiti šakom moramo uhvatiti i kamenčić koji smo bacili u zrak.

Pokušavajte, biti će sve lakše i lakše!

3. IGRA PRINCEZE U ZAČARANOJ ŠUMI

Ja, princeza, željna sam i znatiželjna neotkrivenih svjetova. Obilazim šumu koja je začarana i nailazim na razne neobičnosti i nepoznatosti, pa tako nalazim cvijeće kojeg nema u mojoj stvarnosti. Naravno, uz mene je uvijek moja dobra vila koja me vodi kroz začaranu šumu i na razne načine me čuva od zlih stvorenja u njoj. Šuma uz moju kuću bila je sasvim prikladna za takve igre koje su me oduševljavale. Zamišljala sam tamo razne moje nemoći, strahove, želje i čudnovate doživljaje, pokušavajući ih sama svladati, ali ako ne bi išlo tako, zvala bih svoju dobru vilu u pomoć.

Moja igra me oduševljavala i duševno hranila.

4. LANCA PROBIJANCA

Jedna skupina djece stoji na jednoj strani, jedno pored drugog, između je razmak od 10 metara. Druga skupina djece je na drugoj strani, a svi se držimo za ruke. Izabrani s jedne strane mora taj "lanac" trčanjem prekinuti, ako prekine uzima jedno dijete i odvodi ga u svoju skupinu, ako ne, ostaje na drugoj strani. Pobjednik je ona skupina koja sakupi sve igrače.

5. ODUZIMANJE ZEMLJE

-igra s otoka Brača

Na zemlji treba nacrtati krug i podijeliti ga na jednake dijelove (onoliko koliko ima igrača). Stavi se štapić u sredini kruga i igrač na čije polje padne štapić, uzima štapić i viče "stoj" dok ostali trče van kruga. Kad vikne "stoj" ostali igrači moraju stati te onaj koji ima štapić gađa jednog od igrača. Ako ga pogodi štapićem, oduzima mu zemlju i to onoliko koliko može zahvatiti rukom.

6. STARA KOŠARA

U igri moraju sudjelovati dječaci i djevojčice. Dječaci stoje u vrsti sa jedne strane, a djevojčice nasuprot njih u drugoj vrsti. Svaki dječak pojedinačno dolazi do djevojčice koja mu se sviđa i nakloni joj se. Ako djevojčica uzvratí naklonom, oni postaju jedan par, ali ako djevojčica dječaku okrene leđa on se ponovo vraća u vrstu i čeka novu priliku. Kad se svi parovi popune, mora ostati jedan dječak više, odnosno bez para i on postaje "stara košara". Djeca u parovima stoje jedan iza drugoga s podignutim rukama, a dječak "stara košara" treba potrcati ispod njihovih ruku i to što brže, jer ga ostali za to vrijeme drugom rukom tuku po stražnjici. Igra se ponavlja, ali sada djevojčice biraju.

7. "TOVOR GRIE"

-igra s otoka Hvara

Krug se podijeli na onoliko dijelova koliko je djece u igri. Jedno dijete stoji u sredini kruga i štapom pokazuje na pojedine djelove kruga i govori "TOVOR GRIE". Drugo dijete zatvori oči i odgovara - NEKA GRIE. Kad dijete sa zatvorenim očima odgovori - NEKA STANE - dijete u centru pita - KOJI MU JE ZAKON - on odgovara što treba da napravi ono dijete koje je vlasnik dijela kruga na kojem je štap.

8. "TRULE KOBILE"

-stara samoborska igra

Grupa igrača se podijeli na dva jednaka dijela. Brojalicom se odredi tko je prvi. Oni koji su drugi se postavte tako da je jedan igrač naslonjen na zid.

Drugi igrač iz njegove grupe mu stavi (nasloni) glavu u ruke (sagnut je). Svaki sljedeći igrač se sagne glavom prema dolje i rukama uhvati noge igrača ispred sebe.

Druga grupa igrača skače na njih po redu. Važno je da igrač koji skoči tu i ostane, ne pomiču se naknadno prema naprijed.

Pobjednik je momčad:

1. skakača, ako protivnici padnu i ne mogu držati njihovu težinu
2. igrača na koje se skače ako uspiju podnijeti težinu svih igrača druge grupe bez razdvajanja
3. nitko od skakača ne smije pasti. kuće, a druga grupa na drugom uglu kuće.

OSMIŠLJAVANJE IGARA I IZRADA IGRAČAKA

"ŠUMA I MORE"

Izrada

dvije središnje slike - na jednoj slika mora, na drugoj šume
male kartice sa slikama životinja

Pravila

Igrači međusobno podijele kartice (može se igrati i samo jedno dijete).

Male kartice se imenuju i stavljaju na određenu središnju sliku.

Kad je igra gotova, dobije se pregled obilježja šume nasuprot mora.

PRONAĐI UGLATO, PRONAĐI OKRUGLO

Izrada

dvije osnovne ploče - na jednoj je nacrtan krug, na drugoj kvadrat
kartice s raznim predmetima (štednjak, stol, lopta ...)

Pravila

Kartice se podijele igračima, a brojalicom se odredi tko počinje. Igrač uzima karticu, opiše predmet, odredi je li okrugao ili uglat te ga stavi na odgovarajuću ploču.

PRONAĐI PAR - BROJEVI**Izrada**

- kartice s brojevima od 1 do 15
- kartice s točkicama od 1 do 15

Pravila

Sve kartice okrenu se naopačke. Brojalicom se odredi tko počinje.

Prvi igrač okreće na pravu stranu dvije kartice - ako je pogodilo i broj i točkice se podudaraju, uzima par i igra dalje. Ako ne pogodi, okreće ih natrag i nastavlja drugi. Pobjednik je onaj tko ima najveći broj parova.

NA SLOVO, NA SLOVO**Izrada**

- mnoštvo malih kartica s raznim sličicama (izrezano iz časopisa)
- veće karte - na svakoj je napisano jedno slovo

Pravila

Veće karte se rasporede po stolu, a manje se izmiješaju i izvlače.

Imenuje se predmet na slici i stavlja na kartu na kojoj je napisano to početno slovo.

LIVADA**Izrada**

- osnovna ploča na kojoj je nacrtana livada u presjeku
- male kartice s kukcima

**VRTULJAK:
"NA SLOVO"****Izrada**

potreban je karton, flomaster, strelica, kotačić

Pravila

Igru igra više igrača, strelica pokazuje slovo koje igrač koji je vrtio vrtuljak imenuje. Igra se može i otežati tako da odgovatelj postavlja pitanje. Putem ove igre utječemo na razvoj govora, koncentraciju, učenje abecede, povezivanje slike slova s pojmom.

Pravila

Kartice se podijele među igračima, brojalicom se odredi tko počinje.

Kad dijete uzme karticu, treba opisati životinju i staviti je na odgovarajuće mjesto - u travu, zemlju, na cvijeće. Kad je igra gotova dobije se pregled životinjskog svijeta livade.

MATEMATIČKA IGRA: LEPTIRIĆI**Izrada**

- kartice s nacrtanim leptirićima koji imaju točkice po sebi (10 točkica na jednoj kartici)
- kocka s bojama (umjesto brojeva ima boje)
- kružići, kockice, sjemenke - bilo što čime ćemo prekrivati točkice

Pravila

Igrači uzmu po jednu karticu. Prvi igrač baci kocku. Onaj igrač čiji su leptiri na kartici iste boje kao i na kocki stavi si jedan kružić na jednu točkicu.

Pobjednik je onaj koji prvi prekrije sve točkice.

IGRA ZBRAJANJE**Izrada**

- jedna ili više središnjih ploča gdje su ucrtana polja kako je prikazano na skici

Pravila

U veće površine stavljaju se kartice s crtežom i različitim točkicama (boja), a na kraju niza njihov zbroj, ispod se stavljaju male kartice s točkicama istim redom, a u zadnji red idu kartice s brojevima.

IGRA PREPOZNAVANJA BROJEVA 1.

Izrada

dvije ploče podijeljene na polja u kojima su napisani bez nekog reda brojevi od 1-6 kartice u dvije boje (npr. jedan crveni, drugi bijeli komplet) s brojevima od 1-6 (svaki broj na 5 kartica)
kocka

Pravila

Igrači podijele kartice s brojevima. Baca se kocka - među karticama treba pronaći broj koji se okrene i staviti ga na jedno mjesto na ploči. Ako se popuni npr. broj 5, a igrač opet baci taj broj, nema pravo još jednom bacati. Pobjeđuje tko prvi točno popuni ploču.

IGRA PREPOZNAVANJA BROJEVA 2.

Izrada

dvije ploče podijeljene na polja u kojima su upisani brojevi od 1 - 6 bez nekog reda kartice u dvije boje s nacrtanim skupovi ma od 1 - 6 (npr. skupovi cvjetova)

Pravila

Igrači podijele kartice sa skupovima. Baca se kocka - treba pronaći skup s brojem koji se okrene i staviti ga na mjesto na ploči. Ako se popuni npr. broj 5, a igrač opet baci taj broj, nema pravo još jednom bacati.

Pobjeđuje tko prvi točno popuni ploču.

IGRA NIZANJA

Izrada

šuplja tjestenina obojana temperom u plavo, crveno, crno, bijelo, svjetlo i tamno zeleno
vuna
kartice sa zadacima - redosljed nizanja

Pravila

Dijete uzima karticu sa zadatkom te niže tjesteninu na vunu kako je zadano u zadatku.

IGRA MOSTIĆ

Izrada

središnja ploča na kojoj su ucrtana polja koja vode do kućice

DOMINO

Izrada

30 komada kartona dimenzija 8x5 cm. Na jednu polovicu zaljepiti slovo, a na drugu sličicu (djeca izrezuju slova i sličice iz časopisa)

Pravila

Svaki igrač uzima 6 domina. Počinje onaj koji ima slovo A. Ako nema nitko, svaki igrač uzima još po jednu dominu i tako dok se ne pronađe slovo A. Svaki sljedeći igrač mora na sličicu staviti odgovarajuće slovo, i obrnuto (kod izrade treba paziti da za svako slovo odaberemo po jednu sličicu).

Putem ove igre utječemo na razvoj koncentracije, mišljenja, logičkog povezivanja, pamćenje slike slova povezivanjem slike slova s pojmom.

Pravila

Između polja postoje mostići koji vode igrača ili, nekoliko polja naprijed ili natrag, već prema polju na kome se nalazimo. Pobjednik je igrač koji prvi dođe do kućice, a mogu sudjelovati 2-4 igrača.

IGRA "PRONAĐI RIMU"

Izrada

kartice s nacrtanim predmetima i to onima koji po dvoje čine rimu (zec - perec)

Pravila

Igra se na principu igre memori - naopačke poslagane kartice, otvaraju se po dvije. Treba imenovati predmete i vidjeti slažu li se tj. rimuju li se. Pobjednik je onaj koji skupi najviše parova.

IGRA PARNE SLIKE: ISTO POČETNO SLOVO

Izrada

određeni broj kartica koje čine par i to prema istom početnom slovu, npr. cvijet- cipela

Pravila

U igri može sudjelovati koliko želi igrača, a pobjednik je onaj s najviše prikupljenih parova.

GODIŠNJA DOBA

Izrada

četiri osnovne ploče - na svakoj je obilježje jednog godišnjeg doba
male kartice sa sličicama stvari ili pojava karakterističnih za godišnja doba

Pravila

Kartice se podijele igračima, a brojalicom se odredi tko počinje.

Igrač pogleda karticu, opiše je te kaže kojem godišnjem dobu pripada i stavlja je na odgovarajuću ploču. Kad svi završe, mogu ih ponovo pogledati: - što se to sve događa npr. u jesen.

"GDJE ZIMUJU ŽIVOTINJE"

Izrada

osnovna ploča podijeljena na polja koja prikazuju određena mjesta zimovanja (duplja, lišće ...)
kartice sa slikama životinja

Pravila

Kartice sa slikama životinja potrebno je smjestiti na određena mjesta na ploči koja pokazuju mjesto gdje životinja zimuje (medvjed - brlog).

Igra je idealna za jednog igrača - dijete svrstava životinje na temelju prethodnog znanja i iskustva ili usvaja nove činjenice uz nečiju pomoć.

"GDJE TKO STANUJE"

Izrada

osnovna ploča podijeljena na četiri polja: šuma, dvorište, bara, livada
male kartice sa životinjama navedenih staništa (16 komada)

Pravila

Podijele se male kartice, a brojalicom se odredi tko počinje.

Prvi igrač imenuje životinju, navede što zna o njoj te je stavi u polje gdje se nalazi njeno stanište. Može se igrati i samo jedno dijete.

CRNI PETAR

Izrada

kartice s različitim sličicama i slovima

Pravila

Kartice se podijele među igračima. Jedan od drugog izvlače karte i ako dobiju par (ista slova), on se stavlja na stol.

Igra se tako dugo dok netko ne ostane samo s kartom Crnog Petra.

TKO ĆE PRIJE DO CILJA

Izrada

karton, flomasteri, kocka, figurice (4)

Pravila

Igraju 4 igrača. Baca se kocka i igrač koji prvi dobije 6 počinje igru, broje se polja s brojkom dobioenom na kocki, igrač imenuje slovo. Zaokružena slova su prepreke za igrača. Zadatak čita odgajatelj, a dijete izvršava nalog.

Značenja

Č - propusti jedno bacanje
H - potrči na polje P
J - vrati se na polje C
N - vrati se na start
F - 5 polja naprijed
Š - pjevaj jednu pjesmu
V - reci riječ s četiri glasa

Putem igre utječemo na razvoj koncentracije, pažnje, mišljenja, logičkog povezivanja, pamćenje slike slova, povezivanje slike slova s pojmom, učenje abecede.

PUZZLE - SLOVA

Izrada

kartoni 14x8 cm s nalijepljenim slovima (kartone izrežemo na 4-8 dijelova, ovisno o uzrastu djece)

Pravila

Igra može biti natjecateljska, ali je djeca mogu igrati i zabavljajući se skupljanjem i prepoznavanjem slova, bez obzira na brzinu.

Putem ove igre razvija se koncentracija, prepoznavanje i imenovanje slova, pamćenje slike slova.

MEMORI - SLOVA

Izrada

kartonske pločice 5x5 cm
slova koja djeca sama izrezuju iz časopisa (po dva ista) (slova zalijepiti na kartonske pločice)

Pravila

Svaki igrač ima pravo okrenuti dvije pločice. Ako okrene pločice s istim slovom mora imenovati koje je to slovo. Ukoliko pogodi, osvaja pločice i ima pravo otvarati ponovo. Igra se može otežati tako da igrač mora reći riječ koja počinje tim glasom (to može biti bilo koja riječ, ali može biti i samo životinja, biljka itd.)

Putem ove igre razvija se prepoznavanje i imenovanje slova te povezivanje slova i riječi koja počinje tim slovom.

KAMIONI

Izrada

kartonske pločice 4x4 cm s napisanim slovima (po nekoliko pločica s istim slovom). Pločice sa samoglasnicima neka budu drukčije boje nego pločice sa suglasnicima

kartice sa zalijepljenim sličicama različitih pojmova (predmeti, biljke, životinje ...)

6 kamiončića (ili kocaka različitih boja koje će poslužiti kao kamioni)

kocka

papirnata ili kartonska podloga koju ćemo podijeliti u 6 traka u bojama kakvi su kamioni

Pravila

Kamioni se poslože na start. Jedno dijete izvlači karticu sa slikom predmeta čije ime moraju ispisati. Igrači bacaju kocku i kreću se za onoliko polja koliko pokaže kocka. Slova smo složili pregledno na kraju ceste. Kad igrač dođe do slova i izabere ono koje mu je potrebno, da bi ga dobio, mora reći riječ koja počinje tim slovom. Tada ga uzima, kamionom odvozi (bez bacanja kocke) na početak i slaže ispred sebe ispisujući riječ.

Putem ove igre utječemo na razvoj koncentracije, pažnje, mišljenja, logičkog povezivanja, pamćenje slike slova, povezivanja slike slova s pojmom; upoznavanja samoglasnika. Namijenjena je djeci starije skupine.

TKO ĆE PRVI DOĆI DOMA

Izrada

osnovna ploča s označenim početkom, stazom te košnicom i mravinjakom
dva žetona - na jednom je mravić, na drugom pčela
kocka sa bojama

Pravila

Mogu igrati 4 igrača - u tom slučaju potrebne su dvije ploče sa stazama u različitim bojama.

Baca se kocka i koja se boja okrene, žeton koji se pomiče po stazi te boje može se pomaknuti za jedno polje naprijed. Pobjedi onaj koji prvi stigne u svoju kućicu.