

Govorne igre za predškolsku djecu



LANAC - igra u kojoj prvi igrač kaže neku riječ, a sljedeći igrač treba reći neku drugu riječ koja počinje posljednjim slovom prethodne riječi. Ispada igrač koji ponovi riječ ili koji se ne može sjetiti neke nove riječi na zadano slovo.

KALADONT - ovo je zahtjevnija verzija prethodnog prijedloga u kojoj umjesto posljednjeg slova, sljedeću riječ određuju posljednja dva slova. Pobjednik je igrač koji može složiti riječ kaladont ili neku drugu riječ poslije koje nema nastavka, npr. dijamant.

ZAGONETNI PREDMET ILI ŽIVOTINJA - igra u kojoj igrač zamisli predmet ili životinju. Zamišljeno nacrtati ili napisati na papiriću koji presavije da ostali ne vide. Suigrači mu postavljaju pitanja „Ima li krila?“, „Je li jestivo?“, „Živi li u vodi?“ i slično. Svatko postavlja pitanje sve dok su odgovori potvrdni. Kada igrač dobije negativan odgovor, dolazi red na sljedeći igrač u krugu. Pobjednik je onaj koji pogodi nacrtano ili napisano na papiriću.

POGODI TKO SI - igra slična prethodnoj igri, samo što svaki igrač prvom do sebe napiše ili nacrtati na samoljepljivom papiriću ili samoljepljivoj traci neki predmet ili životinju i zalijepi mu na čelo. Igrač postavlja pitanje i pokušava pogoditi što mu piše na čelu. Za djecu koja nisu vješta u crtanju ili pisanju, roditelji mogu napraviti kartice s crtežima predmeta ili životinja.

PRIČAM TI PRIČU - igra u kojoj prvi igrač izgovori neku riječ, a svaki sljedeći igrač treba ponoviti sve što je prethodni rekao i dodati svoju riječ. Tako nastaje priča. Prvi koji izostavi neku riječ, izlazi iz igre.

NA SLOVO, NA SLOVO, verzija 1. - igra se igra u krug tako da svaki igrač kaže po jednu riječ na zadano slovo, zatim u sljedećem krugu mora i ponoviti sve prethodne riječi. Tko se ne može sjetiti ili ponoviti neku od prethodnih riječi, ispada iz igre.

NA SLOVO, NA SLOVO, verzija 2. – Ova igra je namijenjena za više igrača. Igra počinje tako što odabrani igrač zamisli predmet koji se nalazi u okruženju i kaže: Na slovo, na slovo... (npr. S), zatim ostali igrači pogađaju koji je to predmet u pitanju. Igrač koji prvi pogodi koji je zamišljeni predmet, zadaje sljedeći predmet. Ako se desi da nitko ne pogodi zadani predmet, igrač koji je zadao misteriozni predmet, zamišlja novi. Ova igra je namijenjena mlađem uzrastu, potiče pamćenje i odlična je za učenje slova i riječi.

IGRA POGAĐANJA - odaberite jedan predmet u djetetovu okruženju te ga opišite sa što više preciznih detalja. Zadatak je da dijete pogodi o kojem se predmetu radi. Nakon toga roditelj i dijete mogu zamijeniti uloge.

BRZO GOVORENJE - Odaberite recitaciju koju svi u obitelji znaju napamet i nije previše duga. Na primjer, Iš'o medo u dućan. Trebat će vam sat ili štoperica za mjerenje vremena. Birajte tko će pokušati prvi i tko će mjeriti vrijeme. Cilj igre je što brže izgovoriti riječi, ali da svaka riječ bude jasno izgovorena i da se koja ne preskoči. Zabilježite rezultate, odnosno ukupno vrijeme koje je bilo potrebno za točno i brzo izgovorene riječi. Ako se želite još malo nasmijati, snimite svoje pokušaje i preslušajte ih jednom kada se zaželite dobrog raspoloženja.

Kroz ove igre:

- vježbamo izražavanje
- potičemo analizu i sintezu riječi
- potičemo dijete da razmišlja
- potičemo dijete da bude pažljivo
- razvijamo kod djeteta otpornost na neuspjeh