**JEZIČNE IGRE ZA NIŽE RAZREDE OSNOVNE ŠKOLE**

Slijedi nekoliko igara koje su korisne za aktivaciju i proširivanje rječnika, gramatičko oblikovanje rečenice, razvoj logičkog mišljenja, slušne pažnje i pamćenja.

**Povrće/voće**

Ova igra služi za bogaćenje rječnika. Postavljaju se pitanja na koja dijete odgovara u rečenicama. Igramo se pogađanja pokušavajući se sjetiti što više vrsta povrća ili voća koje odgovaraju postavljenom pitanju. Pitanja koja možete postaviti: *Koje je povrće/voće tvrdo? Mekano? Sočno? Slatko? Ljuto? Gorko? Kiselo? Veliko? Malo? Okruglo? Crveno,žuto,zeleno,ljubičasto,bijelo,smeđe…? Glatko? Hrapavo? Lagano? Teško? Koje povrće/voće raste na tlu, u tlu, iznad tla?* *Kojem povrću jedemo korijen, lišće, plodove?* *Koje povrće jedemo sirovo, kuhano, prženo, pečeno?* Ova igra može se igrati u kuhinji, prilikom kupovine namirnica na tržnici ili u trgovini. Možete se i natjecati, pa napraviti tablicu i upisivati broj odgovora.

**Iz ormara**

Ova igra može se igrati s pravim odjevnim predmetima. Možete ih izvaditi iz ormara ili samo otvoriti ormar. Igrate se trgovine. „Kupac“ dolazi u trgovinu i mora što bolje opisati predmet koji želi kupiti: koje je boje, od kojeg materijala (pamuk, svila, baršun, traper), koje detalje ima na različitim dijelovima (ovratnik, džep, rukav, nogavica), u koje godišnje doba se nosi, nose li ga djevojčice ili dječaci… Prodavač pokazuje na predmet prema opisu. Ako je pogodio, kupnja je uspješna. Možete i mijenjati uloge.

**Koga i što?**

Ovo je igra u kojoj se uči razlika između postavljanja pitanja za živo (koga?) i neživo (što?). Roditelj i dijete jedno drugome postavljaju dvije vrste pitanja: *Što možemo vidjeti u…? Koga možemo vidjeti u… ?* Primjer: Koga/što možemo vidjeti u zoološkom vrtu / seoskom imanju / na ulici, kod veterinara /u školi…?

Koga možemo vidjeti na ulici? (baku, djeda, dijete, policajca…)

Što možemo vidjeti na ulici? (auto, prometni znak, koš za smeće…)

**Nađi 5**

Osoba zadaje glagol, a dijete mora smisliti 5 odgovarajućih smislenih odgovora. Primjer: *Što možemo otvoriti?* Dijete odgovara s 5 punih rečenica. Primjer: *Možemo otvoriti bocu. Možemo otvoriti vrata. Možemo otvoriti knjigu. Možemo otvoriti torbu. Možemo otvoriti kutiju.* Ostala pitanja mogu biti: *Što možemo rezati / odijevati / piti / brisati / podizati / zatvarati / prat / glačati / graditi…?,* ali i mnoštvo drugih. Ukoliko je djetetu lako pronaći 5 odgovora, možete i povećati broj zadanih predmeta, npr. *Nađi 7.*

**Lančić riječi**

Odaberite temu na koju ćete stvarati lančić riječi. Jedan igrač započinje lanac dajući prvu riječ. Drugi igrač treba izgovoriti prvu riječ i dodati još jednu. Treći igrač ponovi prve dvije riječi i dodaje treću itd. Svaki igrač treba pažljivo slušati i pamtiti redom zadane riječi. Onaj tko pogriješi ili ponovi dva puta istu riječ, ispada iz igre. Teme mogu biti godišnja doba, odjeća, obuća, imena... Primjer za temu ljeto:

1. igrač: sunce
2. igrač: sunce, vrućina
3. igrač: sunce, vrućina, kupanje…

**Moj kovčeg**

Ova igra može se igrati u skupini ili u paru. Igrači redom dopunjavanju rečenicu novim riječima. Sljedeći igrač treba ponoviti cijelu rečenicu i onda dodati svoj nastavak. Primjer:

Prvi igrač: Spremam se na put i u kovčeg stavljam pastu za zube.

Drugi igrač: Spremam se na put i u kovčeg stavljam pastu za zube i sapun.

Treći igrač: Spremam se na put i u kovčeg stavljam pastu za zube, sapun i češalj.

Svi trebaju pozorno slušati i pamtiti. Ukoliko netko pogriješi, ispada.



**Kotrlja se lopta – jedan,dva, tri…**

Ovo je igra odgovaranja na pitanja u kojoj jedan igrač postavlja drugom pitanja, a drugi odgovara na njih pazeći da pritom ne izgovori „zabranjene riječi“. Prvi igrač nastoji „uloviti“ drugoga u trenutku nepažnje i navodi ga svojim pitanjima da izgovori „zabranjene riječi“. Zabranjene riječi su: da, ne, crno, bijelo. Poslije možete smisliti i neke druge zabranjene riječi. Igrač koji izgovori zabranjenu riječ je izgubio i igra kreće ispočetka, uloge se mogu i mijenjati. Svaka nova igra započinje pjesmicom:

*Kotrlja se lopta – jedan, dva, tri.*

*Na pitanja moja odgovaraj ti.*

*„Crno“ i „bijelo“ ne izgovaraj,*

*S „da“ i „ne“.*

**Kuharevo povrće/voće**

Osoba predloži djetetu da sebe zamisli kao neko povrće ili voće, ali ne smije reći koje dok osoba sama ne pogodi prema djetetovom opisu. Zato dijete treba što preciznije opisati „sebe“, tj. povrće/voće i na kraju reći: „Kuharu pogodi što sam!“

Primjer: „Ja sam velika, okrugla, narančasta, tvrda, slatka, ukusna sam pečena. Kuharu pogodi što sam!“ (tikva).

Druga varijanta je da osoba zamisli neko povrće, a dijete pogađa postavljajući pitanja na koja se smije odgovarati samo s „da“ i „ne“. Nakon nekoliko pitanja, dijete nudi rješenje.

**Rulet s prijedlozima**

Uzmite bijeli papirnati tanjur i iscrtajte ga flomasterom na „kriške“ u onoliko polja koliko želite upisati prijedloga. U svaki dio upišite po jedan prijedlog: u, na, ispod, iznad, iza, s, pokraj… Uzmite manju lopticu ili je napravite od papira, folije i sl. Zakotrljajte lopticu po tanjuru. Ona će se zaustaviti na jednom od polja s prijedlogom. Dijete treba smisliti rečenicu s tim prijedlogom. Možete igrati naizmjenično bacajući lopticu, pisati rezultate na papir…

**Šarena igra**

Za svaki krug igre odabiremo jednu boju. Dijete udara loptom o pod i pritom izgovara sve predmete koji mogu biti zadane boje, nastojeći pobrojati što više predmeta jer za svaku riječ dobiva bod.

**Čarobna vrećica**

Možete uzeti ukrasnu vrećicu, oslikati običnu papirnatu ili zamisliti čarobnu vrećicu. Dijete „vadi“ iz čarobne vrećice zamišljene predmete koji počinju zadanim glasom. Što god dijete zamisli, a počinje na zadani glas, čarolijom se stvori u vrećici.

**Manje-veće**

Imenujte djetetu neki dobro poznat predmet ili životinju. Dijete se treba sjetiti predmeta/životinje koja je veća od onoga koje ste imenovali. Ova je igra zanimljivija kada se igra brzo.

Primjer: muha – leptir ; knjiga – televizor ; jabuka – lubenica

U drugoj varijanti dijete treba reći predmet/životinju koja je manja od imenovanog.

Primjer: muha – mrav ; košulja – čarapa, miš – skakavac

**Zagonetni lik**

Dogovorite se što ćete pogađati. Zanimljivo je pogađati likove iz crtanih filmova ili nedavno pročitanih knjiga. Dijete opisuje lik, a vi trebate prema njegovom opisu pogoditi o kome se radi. Na isti način mogu se pogađati predmeti u kući, dvorištu, sa slika u knjigama, novinama… Potičite dijete da govori cjelovitim, što bogatijim rečenicama kako bi na kraju ispala kratka priča o zamišljenom liku / predmetu…

**Poveži sličice u priču**

Za igru su potrebne kartice sa slikama. Mogu se uzeti sličice iz igre memory, Životinjskog carstva, iz neke druge igre sa slikama ili ih možete nacrtati. Iz hrpe sličica izvucite nasumce 5 ili više nepovezanih sličica. Zadatak je povezati sve odabrane sličice u smislenu priču. Igrati mogu svi članovi obitelji. Svi igrači mogu pričati priču sa istim sličicama ili svaki igrač može vući svoje sličice. Kada svi ispričaju priču, bira se najzanimljivija. Možete smisliti i nagrade za pobjednika.

**Dodavalica**

Zajedno s djetetom odaberite neki glas i prisjećajte se riječi koje počinju s tim glasom. Zatim bacite djetetu loptu, a ono mora brzo izgovoriti riječ na zadani glas i odmah vam vratiti loptu. Može se igrati i s više igrača. U tom slučaju sjedimo ili stojimo u krugu i ne bacamo loptu po redu, nego nasumce, tako da nitko ne zna kada će primiti loptu, da se ne pripremi unaprijed. Riječi se ne smiju ponavljati. Nešto teža varijanta je da se prisjećamo riječi koje imaju zadani glas u sredini ili na kraju.

**UŽIVAJTE U IGRAMA!**

