

# Interakcija govora i ostalih aktivnosti kod djece predškolske dobi

---

**Klauški, Mirjana**

**Undergraduate thesis / Završni rad**

**2018**

*Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj:* **University of Pula / Sveučilište Jurja Dobrile u Puli**

*Permanent link / Trajna poveznica:* <https://um.nsk.hr/um:nbn:hr:137:237669>

*Rights / Prava:* [In copyright](#)/[Zaštićeno autorskim pravom.](#)

*Download date / Datum preuzimanja:* **2025-01-02**



*Repository / Repozitorij:*

[Digital Repository Juraj Dobrila University of Pula](#)



Sveučilište Jurja Dobrile u Puli  
Fakultet za odgojne i obrazovne znanosti

**MIRJANA KLAUŠKI**

**INTERAKCIJA GOVORA I OSTALIH AKTIVNOSTI KOD DJECE PREDŠKOLSKE  
DOBI**

Završni rad

Pula, lipanj, 2018.

Sveučilište Jurja Dobrile u Puli  
Fakultet za odgojne i obrazovne znanosti

**MIRJANA KLAUŠKI**

**INTERAKCIJA GOVORA I OSTALIH AKTIVNOSTI U DJECE PREDŠKOLSKE  
DOBI**

Završni rad

**JMBAG:** 0303052959, izvanredni student

**Studijski smjer:** Predškolski odgoj

**Predmet:** Govorno izražavanje

**Znanstveno područje:** Humanističke znanosti

**Znanstveno polje:** Filologija

**Znanstvena grana:** Lingvistika

**Mentor:** Irena Mikulaco, prof., pred.

Pula, lipanj, 2018.



## IZJAVA O AKADEMSKOJ ČESTITOSTI

Ja, dolje potpisana Mirjana Klauški, kandidat za prvostupnika predškolskog odgoja ovime izjavljujem da je ovaj Završni rad rezultat isključivo mogega vlastitog rada, da se temelji na mojim istraživanjima te da se oslanja na objavljenu literaturu kao što to pokazuju korištene bilješke i bibliografija. Izjavljujem da niti jedan dio Završnog rada nije napisan na nedozvoljen način, odnosno da je prepisan iz kojega necitiranog rada, te da ikoji dio rada krši bilo čija autorska prava. Izjavljujem, također, da nijedan dio rada nije iskorišten za koji drugi rad pri bilo kojoj drugoj visokoškolskoj, znanstvenoj ili radnoj ustanovi.

Student

---

U Puli, lipanj, 2018. godine



## IZJAVA o korištenju autorskog djela

Ja, Mirjana Klauški dajem odobrenje Sveučilištu Jurja Dobrile u Puli, kao nositelju prava iskorištavanja, da moj završni rad pod nazivom Interakcija govora i ostalih aktivnosti kod djece predškolske dobi koristi na način da gore navedeno autorsko djelo, kao cjeloviti tekst trajno objavi u javnoj internetskoj bazi Sveučilišne knjižnice Sveučilišta Jurja Dobrile u Puli te kopira u javnu internetsku bazu završnih radova Nacionalne i sveučilišne knjižnice (stavljanje na raspolaganje javnosti), sve u skladu s Zakonom o autorskom pravu i drugim srodnim pravima i dobrom akademskom praksom, a radi promicanja otvorenoga, slobodnoga pristupa znanstvenim informacijama.

Za korištenje autorskog djela na gore navedeni način ne potražujem naknadu.

U Puli, \_\_\_\_\_.

Potpis

---

## SADRŽAJ

UVOD.....	6
1. GOVOR.....	7
1.2. RAZVOJ GOVORA.....	7
1.2.1. Od nula do tri mjeseca .....	7
1.2.2. Od četiri do devet mjeseci .....	8
1.2.3. Od deset do dvadeset četiri mjeseca .....	8
1.2.4. Od dvadest pet do šezdeset mjeseci .....	9
2. NAČELA RAZVOJA GOVORA .....	10
1.2.1. Poticajna okolina .....	10
1.2.2. Omogućavanje kretanja – razvoja motorike .....	11
1.2.3. Izbjegavanje zabrana tijekom istraživačkih aktivnosti .....	11
1.2.4. Boravak u prirodi .....	11
1.2.5. Emocionalan odnos (posebice s majkom).....	11
1.2.6. Bavljenje djetetom.....	12
1.2.7. Dobno uvjetovani oblik poticaja.....	12
1.2.8. Interes kao temelj poticanja.....	13
1.2.9. Puno razgovaranja s djetetom.....	13
1.2.10. Govor kao dio cjeline s ostalim psihičkim funkcijama .....	13
1.2.11. Čitanje priča i poezije .....	13
1.2.12. Poticanje razvoja fine motorike .....	14
2. IGRA .....	15
2.1. SVOJSTVA IGRE .....	15
2.2. RAZVOJ DJEČJE IGRE .....	16
2.2.1. Dječja igra od nula do tri mjeseca .....	17
2.2.2. Dječja igra od četiri do devet mjeseci .....	17
2.2.3. Dječja igra od deset do dvadeset i četiri mjeseca .....	18
2.2.4. Dječja igra od dvadest pet do četrdeset osam mjeseci .....	20
2.3. VRSTE DJEČJIH IGARA.....	21
3. INTERAKCIJA GOVORA I OSTALIH AKTIVNOSTI.....	24
3. 1. RAZVOJ FINE MOTORIKE .....	24
3.1.1. Igre za razvoj fine motorike- igre sitnim predmetima .....	25
3.1.2. Igre za razvoj fine motorike- igre stvaranja figurica prstima .....	27

3.2.1. Igre za razvoj slušne pažnje .....	27
3.3. IGRE ZA RAZVOJ PAMĆENJA .....	28
3.3.1. Jednostavne igre .....	29
3.3.2. Igre koje pomažu učiti poeziju napamet .....	29
3.3.3. Didaktičke igre .....	30
3.4. IGRE ZA RAZVOJ FONEMSKÉ PERCEPCIJE .....	31
3.5. IGRE ZA RAZVOJ INTELIGENCIJE .....	32
4. ZAKLJUČAK .....	34
5. LITERATURA .....	35
SAŽETAK .....	36
ABSTRACT .....	37

## UVOD

U ovom ću završnom radu prvo progovoriti o važnosti govora i razvoju govora u djece predškolske dobi, a onda o ostalim aktivnostima djece te dobi. Budući da brojni autori vrlo široko poimaju pojam igre, pod pojmom ostalih aktivnosti djece te dobi prije svega podrazumijevam različite igre. Kada pričam o predškolskoj dobi, smatram nužnim da je važno istaknuto kako u kategoriju ubrajam djecu od prve godine do pete/šeste godine života.

Pojam ostalih aktivnosti u temi mog završnog rada protumačila sam si prije svega kao najrazličitije igre koje pomažu djeci da uz govor razvijaju npr. finu motoriku, pamćenje, pažnju, kreativne sposobnosti... Dakle, moj je zadatak progovoriti o tome kako različite aktivnosti (posebice brojne igre) npr. za razvoj fine motorike utječu na razvoj govora.



## 1. GOVOR

Govor možemo smatrati osnovnim načinom komunikacije među ljudima. Čovjek komunicira govorom tijela i izgovorenom i pisanom riječju. „Od osjetila komunikaciji služe ponajprije vid, ali i dodir, sluh i njuh“ (Largo 2013: 251). „Preduvjeti za razvoj govora su: dobro zdravlje, uredno razvijeni govorni organi, uredan sluh, uredan intelektualni razvoj te stimulativno okruženje“ (Mesec 2010: 8). Pritom je važno istaknuti da se najintenzivniji razvoj govora odvija u prve tri godine života.

Predgovorno razdoblje traje od rođenja do 9. mjeseca života uz pretpostavku da dijete prije devetog mjeseca starosti ne izgovori svoju prvu riječ sa značenjem. Govorno razdoblje započinje pojavom prve riječi sa značenjem, a to je prema Mesec (2010) od 9. do 15. mjeseca. Pritom smatram da je važno istaknuti da je svako dijete različito, tj. individua za sebe, pa tako neka djeca progovore tek s navršene dvije godine.

### 1.2. RAZVOJ GOVORA

„Razvoj govora odražava djetetov intelektualni razvoj“ (Largo 2013: 258). To znači da dijete najprije razvija unutarnje poimanje neke ideje. Potom shvaća određeni jezični pojam i tek na kraju ga i samo počinje koristiti.

Largo (2013) u svom djelu „Sretno djetinjstvo“ opisuje vremenski razvoj govora u djece do 4. godine života. On razlikuje četiri vremenska razdoblja/faze u razvoju govora: od nula do tri mjeseca, od četiri do devet mjeseci, od deset do dvadeset četiri mjeseca, te dvadeset pet do četrdeset osam mjeseci. U zadnju fazu uključuje i pojedine informacije o razvoju govora u petogodišnjaka.

#### 1.2.1. Od nula do tri mjeseca

Kada navrši prvi mjesec života, dijete formira sve više raznovrsnih glasova, a prevladavaju samoglasnici („a-a-a“, „oo-oo-oo“ i sl.). U trećem mjesecu njegova produkcija glasova podsjeća na pjevanje, tj. ono proizvodi melodične i pjevajuće glasove poput „are-are“ ili „ane-ane“. Pritom već dodaje i prve suglasnike. Ono u dobi od tri mjeseca svoju radost izražava proizvodnjom glasova, dok je u ranijoj dobi to radilo uz ciku i kričanje.

### **1.2.2. Od četiri do devet mjeseci**

Dijete u prvih šest mjeseci života ne razumije značenje izgovorenih riječi i rečenica, ali shvaća emotivni naboj ljudskog glasa. Ono u dobi od navršenih šest do dvanaest mjeseci postupno počinje razumijevati pojedine riječi. Kao prvo povezuje osobna imena s određenim osobama („mama“, „tata“, „baba“ i sl.). Nakon toga počinje povezivati riječi s određenim predmetima i okolnostima (npr. predmeti koje koristi svaki dan – mlijeko, duda i dr.). Kada navršši šest mjeseci u govoru koristi sve više suglasnika, te spaja dva ili više slogova (npr. „po-po-po“ ili „ga-ga-ga“).

U dobi od sedam do osam mjeseci dijete počinje razvijati sposobnost direktnog oponašanja. Prvo oponaša poznate glasove, a zatim i one koje čuje po prvi puta. Od osam do deset mjeseci dijete počinje proizvoditi riječi poput „tata“ i „mama“ i tako izvodi svoje prve nazive za roditelje. U dobi od osam do dvanaest mjeseci djeca su očarana ljudskim licima, a posebice ustima koja proizvode različite glasove. U drugoj polovini prve godine života djeca počinju koristiti geste. Neke od gesta su mahanje na odlasku, pljeskanje rukama kada su sretni i sl.

### **1.2.3. Od deset do dvadeset četiri mjeseca**

Dijete potkraj prve godine života razumije/poznaje imena i nazive predmeta i osoba s kojima je svakodnevno u kontaktu. Isto tako razumije zahtjeve poput „Daj mi dudu!“ i odgovara kratko na pitanja poput „Gdje je baba?“. Krajem druge godine života počinje razumijevati i složenije rečenice poput „Kada dođemo u park, moći ćeš se igrati u pijesku.“ Između dvanaestog i osamnaestog mjeseca života razumijevanje jezika i govora nije više vezano samo uz osobe i predmete s kojima je svakodnevno u kontaktu. Naime, govor i jezik su toliko razvijeni da dijete razumije riječ čak i kad osoba i predmet koju ona označava nisu u toj prostoriji. U drugoj godini života ono počinje razumjeti značenje prostornih prijedloga „u“, „na“, „ispod“ i „gore“. Na početku druge godine života djeca razvijaju neku vrstu tzv. govornog žargona. Riječ je o govornom sustavu koji oponaša intonaciju i govor razgovornog jezika, ali ne sadrži prave riječi.

Većina djece izgovori svoje prve riječi između dvanaestog i osamnaestog mjeseca. Tako većina djevojčica progovori potkraj prve godine života, dok većina dječaka u tome uspije tek nakon drugog rođendana. Početak korištenja vlastitog

imena u govoru ukazuje nam i na razvoj djetetove svijesti o sebi. To se najranije događa s petnaest do osamnaest mjeseci, a kod većine ipak između osamnaestog i dvadeset sedmog mjeseca života.

#### **1.2.4. Od dvadest pet do šezdeset<sup>1</sup> mjeseci**

Dvogodišnjaci govore o sebi koristeći svoje vlastito ime. Kada navršše tri godine, djeca po prvi puta počnu koristiti zamjenice „moj“ i „meni“. Potom polako počinje koristiti zamjenicu „ti“, a s prvim poimanjem količine i zamjenicu „mi“.

Dvogodišnjaci i trogodišnjaci rado slušaju razgovore odraslih, čak i kada ne razumiju njihov sadržaj. Tada stalno zapitkuju „Zašto...?“, „Kada...?“. Isto tako vole razgledavati slikovnice i slušati odrasle koji im čitaju priče. „S tri godine počinju razumijevati pojam radnje neke priče“ (Largo 2013: 273). Također, vole kada im odrasli pjevaju i recitiraju pjesmice. Četverogodišnjaci sve lakše odgovaraju na svakodnevna pitanja i uspješno sudjeluju u kraćim razgovorima.

U dobi od dvije godine većina djece glagole koristi u infinitivu i ne prilagođuje oblik glagola subjektu. Tek u trećoj/četvrtoj godini života počinju koristiti različita glagolska vremena i konjugirati ih. Osnovni preduvjet koji mora biti zadovoljen je shvaćanje sebe i druge osobe kao zasebnih bića i osnovno shvaćanje pojma vremena. Dvogodišnje dijete još ne razumije pojmove „jučer“, „danas“ i „sutra“. Tek u trećoj godini života razvija svoje prvo poimanje vremena (npr. „Nakon spavanja popodne idemo na igralište.“ Djeca u četvrtoj godini života počinju bolje razumijevati pojmove „jučer“ i „sutra“.

Korištenje rečenica s dvjema riječima javlja se najranije u dobi od 15 do 18 mjeseci, a najkasnije s tri do tri i pol godine (npr. „Ana piti.“). Nakon toga slijedi faza nizanja riječi (npr. „Ana tata auto.“) i naposljetku slaganje rečenica u skladu s gramatičkim i sintaktičkim pravilima (npr. „Ana i tata se voze autom.“). Dijete u dobi od dvije do pet godina velikom brzinom proširuje svoj fond riječi. Petogodišnje dijete raspolaže s 2000-5000 riječi (aktivni vokabular), a razumije 8000 do 15 000 riječi (pasivni vokabular). „Kada djetetov vokabular dosegne oko 200 riječi, počinje ih slagati u skladu s jednostavnim gramatičkim i sintaktičkim pravilima“ (ibid.: 280). Budući da je slaganje rečenica veliki izazov za djecu, moguća i normalna je pojava

---

<sup>1</sup> Largo (2013) u svom djelu „Sretno djetinjstvo“ navodi razdoblje od 25 do 48 mjeseci kao zadnju fazu razvoja govora, a unatoč tome napominje neke podatke o razvoju govora u petogodišnjaka. Iz tih razloga smatram opravdanim da se ta faza odnosi i u naslovu na razdoblje od 25 do 60 mjeseci.

zamuckivanja koje traje nekoliko tjedana, ali ne bi trebalo trajati dulje od šest mjeseci. Većina petogodišnjaka priča toliko jasno da ih i nepoznate osobe mogu jasno razumjeti. Unatoč tome čak 30% djece te dobi može imati teškoća s izgovorom glasova „r“, „s“ i „š“.

## **2. NAČELA RAZVOJA GOVORA**

Obitelj ima najveću ulogu u razvoju dječjeg govora, ali i cjelokupnog procesa dječjeg razvoja. Ona je najbliže i najprirodnije okruženje djeteta. Posokhova (2008: 25) tumači osnovno načelo poticanja dječjeg razvoja psihologa Lava Vigotskog na sljedeći način: „... poticanje je primjereno i ispravno tek kada ide ispred razvoja, kada je usmjereno ne na jučerašnji, nego na sutrašnji dan“.

Načela poticanja govora prema Posokhovej (2008) su:

1. poticajna okolina,
2. omogućavanje kretanja - razvoja motorike,
3. izbjegavanje zabrana tijekom istraživačkih aktivnosti,
4. boravak u prirodi,
5. emocionalan odnos (posebice s majkom),
6. bavljenje djetetom,
7. dobno uvjetovani oblik poticaja,
8. interes kao temelj poticanja,
9. puno razgovaranja s djetetom,
10. govor kao dio cjeline s ostalim psihičkim funkcijama,
11. čitanje priča i poezije,
12. poticanje razvoja fine motorike.

### **1.2.1. Poticajna okolina**

Kako bi se dijete moglo normalno razvijati potrebna mu je poticajna okolina pa tako tijekom uređenja njegove sobe treba voditi računa o tome. „Dojenče voli nježne, čiste pastelne boje stop i zidovi) i jarke boje predmeta i slika“ (Posokhova 2008: 26). Preporuča se djetetu nabaviti posteljину i pidžamicu s raznim sličicama, izraditi mu pokrivač od različitih vrsta i struktura tkanina, jer čak i nesvjesno dodirivanje različitih površina aktivno stimulira mozak i osjetilo dodira, ali i priprema osnovu (temelj) za razvoj govora.

### **1.2.2. Omogućavanje kretanja – razvoja motorike**

Isto tako, važno je da dijete ne sputavamo u kretanju jer kretanje i vježbe ravnoteže potiču razvoj mozga. Razvoj motorike je usko povezan s razvojem govora. To bi ukratko moglo značiti da uredan razvoj motorike i posebice fine motorike, tj, motorike pokreta prstiju, ima značajan utjecaj na uredan razvoj govora. Pa tako djeca koja zaostaju u razvoju motorike i fine motorike, često imaju i govorne teškoće. Kada dijete još nije u fazi puzanja, potrebno ga je stavljati na šarenu dečicu kako bi se moglo igrati na trbuhu i leđima i tako ovladavati svojim pokretima uz istraživanje okoline. Također, kada počne puzati, treba mu omogućiti da puže po cijeloj prostoriji.

### **1.2.3. Izbjegavanje zabrana tijekom istraživačkih aktivnosti**

Dijete s vremenom mora naučiti značenje pojma „ne“. Unatoč tome, preporuča se da ga barem tijekom prvih dvanaest mjeseci ne ograničavamo u situacijama istraživačke aktivnosti. Ako djetetu baš moramo nešto zabraniti, bolje mu je to objasniti na pozitivan način u okviru konkretne situacije bez korištenja pojma „ne“. Nema smisla djeci kupovati skupe igračke koje će morati samo čuvati. One tada zapravo gube svoju bit, gube svoju svrhu. Čak i trganje lutke može imati svoju svrhu, a to je istraživanje dijelova tijela, materijala od kojeg je napravljena i sl.

### **1.2.4. Boravak u prirodi**

Borak u prirodi djeluje poticajno na dječji razvoj jer pruža obilje prilika za raznoliku senzornu i motoričku stimulaciju. Tako dijete može osjetiti toplinu sunčevih zraka, svježinu vjetra, pjev ptica, šum potoka i rijeka, boje i mirise drveća, cvijeća, hladnoću snijega ... „Prirodno svjetlo jača imunitet, a svježi zrak aktivno hrani mozak“ (Posokhova 2008: 29).

### **1.2.5. Emocionalan odnos (posebice s majkom)**

Blizak odnos s majkom pokreće djetetov razvoj u majčinoj utrobi i tijekom prvih šest mjeseci nakon rođenja. Dijete u majčinoj utrobi reagira na njezino raspoloženje i emocije. Ako je majka uznemirena i fetus to osjeća, tj. i on se uznemiri. Beba je tijekom devet mjeseci u stalnom tjelesnom i fiziološkom kontaktu s

majkom. Dolaskom na svijet ona se još uvijek ne snalazi u okolini i ne osjeća se kao odvojeno biće. Ona osjeća zadovoljstvo od majčinog dodira pa je tjelesna bliskost kože uz kožu u prvim satima nakon rođenja jako važna. Dijete voli negdje do šestog mjeseca stalno promatrati majku. Nakon šestog mjeseca se javlja interes za okolinu i istraživanje okolnog svijeta pa joj voli biti okrenuto leđima. „Majčina ljubav je fiziološka potreba koja osigurava razvoj, kao što je i hrana“ (Posokhova 2008: 29). Čak mu je emotivan odnos s majkom važniji i od hrane. Ljubav je prijeko potrebna za razvoj živčanog sustava pa tako odrastanje bez ljubavi može imati ozbiljne razvojne i zdravstvene posljedice.

### **1.2.6. Bavljenje djetetom**

Bavljenje djetetom barem sat dnevno u smislu igranja i pričanja s njime može značajno utjecati na mentalni razvoj i razvoj govora. Dijete traži našu pozornost jer se želi aktivno razvijati, učiti i istraživati svijet oko sebe. Nužan preduvjet za razvoj govora je ljudsko okruženje. Ta osoba ne mora uvijek biti majka već i ostali članovi obitelji.

### **1.2.7. Dobno uvjetovani oblik poticaja**

Možemo razlikovati četiri stupnja predškolskog djetinjstva. Razdoblje dojenčeta traje od rođenja do prve godine života. Vodeća razvojna aktivnost, tj. odgovarajući oblik poticaja za dojenče je emocionalna komunikacija s odraslima. Primjerice ono se smije, glasa i sl., kada mu se netko približi. Rano djetinjstvo traje od prve do treće godine života. Vodeća aktivnost za djecu u ranom djetinjstvu je predmetna komunikacija, tj. komunikacija s odraslima radi istraživanja vanjskog svijeta. Uz to aktivno razvija svoj govor. Mlađa i srednja predškolska dob obuhvaća razdoblje od treće do četvrte, tj. pete godine života. Vodeća aktivnost za predškolca je igra. „Igra postupno napreduje od jednostavnog manipuliranja predmetima do socijalnog simboličkog igranja tijekom kojega dijete kreira određenu socijalnu situaciju i tako ovladava oblicima ponašanja odraslih“ (Posokhova 2008: 32). Starija predškolska dob obuhvaća razdoblje od 4.-5. do 6.-7. godine. Budući da u tom periodu dijete kreće u školu, tada se ostvaruje prijelaz od igre prema učenju.

### **1.2.8. Interes kao temelj poticanja**

Djeca rado izvode aktivnosti koje smatraju zanimljivima. Dječji interes treba probuditi i održavati. Primjerice kada želimo potaknuti interes djeteta za pisanje poželjno je privući ga zanimljivim senzomotoričkim materijalima i priborom za pisanje, slikovnicama, papirom i sl. Djeca u dobi od 4 do 5 godina vole stalno ponavljanje istih priča, a ponavljanjem se uči i stvaraju se nove veze među moždanim stanicama djeteta. Nakon pete godine ona najčešće traže raznovrsnost u okvirima iste igre.

### **1.2.9. Puno razgovaranja s djetetom**

Važno je razgovarati s djetetom već od rođenja. Ono ne može govoriti ali počinje učiti govor slušanjem, a kasnije i oponašanjem. „Manjak govorne stimulacije tijekom prvih mjeseci života može uzrokovati ozbiljno zaostajanje u govoru“ (Posokhova 2008: 33). Dakle, s bebom treba čim više razgovarati, komentirati aktivnosti usmjerene na nju (npr. hranjenje), postavljati pitanja i odgovarati, pjevati i sl. Na taj način stvaramo preduvjete za razvoj govora jer tako ubrzavamo proces sazrijevanja odgovarajućih dijelova mozga.

### **1.2.10. Govor kao dio cjeline s ostalim psihičkim funkcijama**

Govor je potrebno poticati u cjelini s ostalim psihičkim funkcijama, a to su inteligencija, pamćenje, pažnja i percepcija. Cijelu psihu možemo zamisliti kao piramidu, a u toj je piramidi svaki stupanj i dio povezan sa svim ostalim dijelovima. Govor je najmlađa psihička funkcija i potrebno ju je poticati zajedno sa starijim psihičkim funkcijama jer se njezin razvoj oslanja na njih. Iz tih je razloga poželjno uvoditi aktivnosti, pa time i igre koje istodobno potiču više psihičkih funkcija pa time i govor.

### **1.2.11. Čitanje priča i poezije**

Učenje dječje poezije potiče razvoj govora, emocija, pamćenja te mentalnih i kreativnih potencijala. S djetetom treba puno pričati, čitati mu, zajedno učiti dječje pjesmice s jednostavnim, čistim rimama. Bitno je da je sadržaj odabrane dječje

poezije njima blizak, te da su te pjesmice ritmične i rimovane. Dijete osjeća zadovoljstvo od ponavljanja i može zapamtiti od 100 do 200 kratkih pjesmica. Naime, nisu sve pjesmice poželjne za učenje. Dijete treba učiti poeziju/ stihove koji se sastoje od riječi koje ono razumije, ali ne koristi u govoru (djetetov pasivan rječnik). Vrlo je važno da se odabrana poezija djetetu sviđa.

Čitanje priča potrebno je popratiti razgledavanjem ilustracija. Nije loše ponekad prekinuti čitanje i porazgovarati o pročitanoj, dati mu mogućnost da sam osmisli kraj priče, izrazi mišljenje o likovima i sl. Slikovnice sa razumljivim, jasnim i velikim ilustracijama omogućuju djetetu da samo složi priču. Čitanjem priča potičemo djetetovu želju za čitanje i taj se interes može javiti vrlo rano (3.-4.godine života).

### **1.2.12. Poticanje razvoja fine motorike**

Formiranost pokreta prstiju izravno utječe na razvoj govora (fine motorike). U nekim slučajevima zaostajanja govornog razvoja gruba motorika može biti uredno razvijena, ali najčešće zaostaje razvoj fine motorike. Oblikovanje govornih centara u mozgu postiže se uz pomoć, tj. pod utjecajem živčanih impulsa prstiju ruku (Posokhova, 2008 prema Koljcova).

Kada dijete napuni šest mjeseci života, možemo započeti sa svakodnevnim stimuliranjem prstiju, tj. masiranjem dlana i svakog prsta. Takvu vrstu masaže možemo provoditi do treće godine života. U dobi od devet mjeseci možemo već uvoditi aktivne vježbe za prste. Na primjer dijete može prstima okretati razne sitne predmete (kockice, kuglice, perlice i sl.) i baviti se ručnim radom (lijepljenje, crtanje, pletenje, origami i dr.). Pritom je važno smanjivati dimenzije predmeta, jer stimuliramo veću točnost i spretnost pokreta. Dijete se do treće godine ne smije samo igrati s tim predmetima jer bi ih moglo staviti u nos, usta ili uho. Igre prstima ne samo da potiču dijete na razvoj govora, već ga i pripremaju za pisanje. U kasnijim ćemo poglavljima spomenuti neke primjere masaže dlana i prstiju, ali i brojne igre i aktivnosti za poticanje razvoja fine motorike, pa time i govora.



## 2. IGRA

Odrasli doživljavaju igru kao zabavnu aktivnost, a djeca kao radnu aktivnost. „Igru se razvija i izgrađuje cjelokupna ličnost djeteta“ (Stevanović 2003: 105). Igra je osnovna i prirodna potreba djeteta. Prerano uključivanje djeteta u svijet odraslih i nametanje prevelikih zahtjeva mogu imati negativne posljedice. To dijete može postati odrasla frustrirana osoba koja ne vjeruje u svoje sposobnosti, važnost rada i sl.. Dijete koje puno pažnje i vremena posvećuje igri, najvjerojatnije će kao odrasla osoba prihvaćati rad s užitkom i odgovornošću i smatrati ga izazovom. Sve aktivnosti koje osmišljavaju odrasli možemo smatrati igrama ukoliko ih djeca doživljavaju kao takve. Takve, didaktičke igre najčešće su usmjerene postizanju određenog cilja. Dijete vidi važnost igre u njoj samoj, a ne u nekom konačnom rezultatu (Largo, 2013; Stevanović, 2003). „Igra je oblik i sredstvo odgoja djeteta“ (Stevanović 2003: 110). Dijete tako stječe znanja i uči ponašanja. Ona je oblik ranog obrazovanja djeteta. Bitno je da odrasli shvaćaju važnost dječje igre. Poželjno je da stvore uvjete za igru (igračke, prostor i dr.) i povremeno sudjeluju u njoj. Djetetu su također potrebna druga djeca u igri jer ono tako stječe prijateljstva, emocionalno sazrijeva i socijalizira se.

### 2.1. SVOJSTVA IGRE

Igra ima sljedeća svojstva/karakteristike (Largo, 2013):

1. Tjelesno i psihičko zdravlje je preduvjet za igru.  
Samo dijete koje se osjeća dobro i sigurno, voli sudjelovati u igri. U skladu s time djeca koja su bolesna se igraju manje od zdrave ili se uopće ne igraju.
2. Igra ukazuje na stupanj djetetova razvoja.  
Primjerice, punjenje i pražnjenje posuda je aktivnost koja zaokuplja dvogodišnjake, ali ne i trogodišnjake.
3. U sve djece se javljaju određeni obrasci ponašanja istim redoslijedom.  
Svako dijete s otprilike dvanaest mjeseci puni i prazni posude, potom s osamnaest mjeseci gradi tornjeve, a s dvadeset četiri mjeseca gradi vlak.
4. Ponašanje pri igranju je univerzalno, tj. u raznim kulturama se javljaju isti obrasci ponašanja u igri u približno istoj dobi djeteta.

U skladu s time mali Afrikanci pune i prazne glinene i zemljane posude, mali Europljani najčešće plastične, ali to je i dalje ostaje aktivnost koja zaokuplja dvogodišnjake. Razlika je jedno u materijalu od kojeg su izrađene posudice.

5. Igra djetetu daje osjećaj kontrole.

Dijete treba u igri biti samostalno, imati osjećaj kontrole, a igra mu mora biti zanimljiva kako bi moglo stjecati nova iskustva.

6. Dijete je zainteresirano za igru. Riječ je urođenom interesu kojemu se dijete veseli.

Stevanović (2003) u svom djelu Predškolska pedagogija navodi sljedeće karakteristike dječje igre:

1. Igra je ponašanje koje se pojavljuje/izvodi u isto vrijeme (simultano) s divergentnošću, nekompletnošću i neadekvatnošću. Pod pojmom divergentnosti podrazumijevamo organizaciju ponašanja na nov i neobičan način. Nekompletnost znači da se ne dostiže neki specifični cilj, riječ je o sažetom i skraćenom ponašanju. Pojam neadekvatnosti znači da je ponašanje nesuglasno danoj situaciji.
2. Igra je sama sebi svrha (autotelichna djelatnost). To znači da posjeduje vlastite izvore motivacije, sredstva dominiraju nad ciljevima i nema izravnih pragmatičnih učinaka.
3. Isto tako, ona ispunjava privatne funkcije igrača kao što su oslobađanje od napetosti, rješavanje konflikata te regulacija fizičkog, spoznajnog i socijalno-emocionalnog razvoja.
4. Ona se izvodi u stanju najboljeg/najpovoljnijeg (optimalnog) motivacijskog tonusa. Iz navedenog slijedi da se igra javlja kada nema bioloških prisila i socijalnih prijetnji, te u stanju umjerene psihičke mentalne i/ili emocionalne napetosti.

## **2.2. RAZVOJ DJEČJE IGRE**

Već nerođena djeca izvode u majčinom truhu određene motoričke kretnje koje podsjećaju na igru. Primjerice sisanje palca i ritanje nožicama možemo smatrati igrom. U ovom ću poglavlju ukratko opisati razvoj dječje igre prema Largu (2013) kroz sljedeća vremenska razdoblja: od nula do tri mjeseca, od četiri do devet

mjeseci, od deset do dvadeset četiri mjeseca, te od dvadeset pet do četrdeset osam mjeseci.

### **2.2.1. Dječja igra od nula do tri mjeseca**

U dojenčeta starosti od nula do tri mjeseca zastupljene su socijalna igra i igra ručicama. Socijalna igra je najčešći oblik igre u novorođenčadi. Novorođenče se igra izrazom očiju, mimikom lica kao i glasovima koje proizvodi. Za takvu vrstu igre potreban mu je partner – majka, otac, braća, sestre, bake, djedovi... Ono se veseli igri i voli kada mu bliska osoba opetovano okreće lice širom otvarajući oči, tepa mu i postupno povisuje intonaciju glasa. Takvi podražaji moraju biti snažni, ponavljajući i dugotrajni jer su djetetove mogućnosti percipiranja i obrade podražaja poprilično ograničene. Isto tako, ono treba uložiti puno truda i vremena kako bi proizvelo zvuk ili izrazilo se mimikom. Socijalna igra se sastoji od dvije faze – faze zanimanja i pozornosti te faze odmora. Kada dijete nije zainteresirano za socijalno igru, ono će možda skrenuti pogled, plakati ili zijevati.

Djetetova igra ručicama zapravo je priprema djeteta za hvatanje predmeta koje se javlja u dobi od četiri do pet mjeseci. Dijete te dobi igra se na tri načina vlastitim ručicama: stavljanje ruku u usta (koordinacija ruka-usta), promatranjem ruku (koordinacija ruka-oko), te dodirivanje ruku (koordinacija ruka-ruka). Ono stavlja ruku/ruke u usta kada je gladno, kako bi se smirilo ili zaspalo, ali i kako bi ih upoznao. „Usta su prvi organ percepcije kojim dijete istražuje predmete“ (Largo 2013: 208). Koordinacija ruka-oko je već vrlo razvijena u drugom i trećem mjesecu života. Dijete stavlja ruku ispred lica, širi i pomiče prste te ne skreće pogled s njih. U trećem, pa i četvrtom mjesecu života dijete često istražuje jednu ruku drugom (koordinacija ruka-ruka). Ruke stavljaju ispred lica te jednom rukom dodiruju drugu.

### **2.2.2. Dječja igra od četiri do devet mjeseci**

Djeca u dobi od četiri do pet mjeseci počinju ciljano hvatati predmete. Igra služi djetetu od četiri do deset mjeseci za istraživanje predmeta u svojoj okolini. Svaki predmet koji dijete može istražiti možemo smatrati igračkom. Razlikujemo četiri faze razvoja hvatanja u dobi od četiri do deset mjeseci: palmarno hvatanje objema rukama, palmarno hvatanje jednom rukom, hvatanje poput škara i pincetni hvat. U dobi od četiri do pet mjeseci dijete hvata predmete dlanovima i to objema

rukama. Potom, u dobi od šest do sedam mjeseci počinje hvatati predmete dlanom jedne ruke, a druga ruka ispočetka samo oponaša tu kretnju. Bitno je napomenuti da kod palmarnog hvatanja dijete savija sve prste. Kod hvatanja predmeta jednom rukom dijete može premještati predmet iz jedne ruke u drugu, a to sve omogućava intenzivniji kontakt s predmetom. Kod hvatanja poput škara dijete hvata predmete između baze palca i kažiprsta. Ta vrsta hvatanja javlja se u dobi od sedam do osam mjeseci. Pincetni hvat javlja se u dobi od devet do deset mjeseci te dijete hvata predmete jagodicama palca i kažiprsta.

Dijete upoznaje materijalnu okolinu (predmete) oralnim istraživanjem, manualnim istraživanjem i vizualnim istraživanjem. Oralno istraživanje prevladava do osmog mjeseca djetetova života. Dijete stavlja predmet u usta nakon hvatanja rukama jer upravo usnama i jezikom istražuje veličinu, konzistenciju, oblik i površinu predmeta. S navršениh osamnaest mjeseci života djeca skoro uopće više ne istražuju predmete oralno. Manualno istraživanje najčešće se javlja nekoliko tjedana nakon oralnog istraživanja. Kod ove vrste istraživanja informaciju o predmetu mu daju dlanovi i ruke. Dijete pomiče predmete, udara njima o podlogu, baca ih na pod i na taj način dobiva taktilno-kinestetičke informacije o predmetu. Vizualno istraživanje javlja se u dobi od osam do devet mjeseci. „Dijete ustrajno promatra predmete, premeće ih u rukama i pažljivo opipava kažiprstom, kao da time pomaže očima pri gledanju“ (Largo 2013: 217).

Dijete s devet mjeseci razvija kratkoročno pamćenje ili tzv. stalnost predmeta. Primjerice, ono postaje svjesno pokrivanje medvjedića dekom ne znači da je on nestao, već da je samo prestao biti vidljiv i to se potvrđuje ponovnim otkrivanjem medvjedića. Dijete potkraj prve godine života voli igru skrivanja, tj. igru „Kuku!“ To je igra kojom se vježba kratkoročno pamćenje. Majka drži dijete u naručju okrenuto u suprotnom smjeru od nje, a otac ili neka druga bliska osoba se skriva iza leđa. Otac stoji iza majčinih leđa i na trenutak se pokaže djetetu uz izgovaranje riječi „Kuku!“ pa se opet skriva. Dijete se okreće i traži oca, te se veseli kada ga ponovno ugleda.

### **2.2.3. Dječja igra od deset do dvadeset i četiri mjeseca**

Djeca u drugoj godini života uče čitav niz obrazaca ponašanja koja će mu kasnije pomoći u stjecanju različitih iskustva i uvida. Igre prostornim obilježjima pokazuju dječje razumijevanje pojma prostora. Dijete razvija ove oblike igre

prostornim obilježjima sljedećim redoslijedom: igra posudama i njihovim sadržajem, vertikalna gradnja, horizontalna gradnja te vertikalna i horizontalna gradnja. U dobi od dvanaest do petnaest mjeseci djeca su najviše zainteresirana za punjenje i pražnjenje posuda, a vole i puniti i prazniti ladice i police u kućanstvu. U dobi od 18 mjeseci većina djece voli slagati predmete vertikalno (jedan na drugi), a to nisu uvijek kocke već ponekad i predmeti koji nisu namijenjeni za takvu vrstu slaganja. U dobi od dvadeset četiri mjeseca uglavnom slaže kocke ili druge predmete u jedan niz (horizontalno).

Dijete tijekom druge godine života počinje pokazivati interes za konkretne funkcije poznatih predmeta. Razlikujemo sljedeće igre simboličkog karaktera koje se javljaju sljedećim redoslijedom: funkcionalna igra, reprezentativna igra, sekvencijalna igra i simbolična igra. Pod funkcionalnom igrom, koja se najčešće javlja u dobi od devet do dvanaest mjeseci, podrazumijevamo korištenje predmeta u skladu s njihovom funkcijom na sebi (npr. dijete se češlja). Kod reprezentativne igre dijete prenosi naučenu radnju na lutku (npr. prvo samo češlja lutku, a kasnijem stupnju razvoja joj stavlja češalj u ruku i zamišlja da se sama češlja). Prvi oblici reprezentativne igre javljaju se u dobi od dvanaest do osamnaest mjeseci. Sekvencijalna igra javlja se u dobi od dvadeset jedan do dvadeset četiri mjeseca. U igri prikazuje čitave nizove radnje vezane uz događaje iz svakodnevnog života. Ukoliko se igra „doručka“ onda: kuha što je potrebno, reže kruh i sve što je potrebno, postavlja stol, na njega stavlja jelo, smješta lutke za stol i hrani ih. Kod simbolične igre dijete daje jednom predmetu značenje drugoga ili samo čak zamišlja da predmet postoji. Tako primjerice cipela može poslužiti kao automobil za lutke ili mahanje lutkom po zraku može značiti da ona leti avionom.

U dobi između osamnaest i dvadeset četiri mjeseca djeca počinju razvrstavati, tj. kategorizirati predmete s obzirom na određena svojstva. Razvrstavanje predmeta u kategorije osnovni je preduvjet razvoja logičkog razmišljanja. Na primjer dijete slaže plastične tanjure na jednu hrpu, plastične vilice na drugu, plastične noževe na treću i plastične žlice na četvrtu. Isto tako počinju razvrstavati predmete s obzirom na boje, materijal izrade (drvo, plastika, platno i sl.). Socijalna igra djetetu je i dalje važna te se voli igrati međusobnog davanja i uzimanja. Na primjer dijete kotrlja loptu prema ocu i čeka da mu ju on vrati. Dijete je fascinirano svojim očekivanjem da mu otac vrati loptu, samo sebi želi potvrditi svoje očekivanje i zanima ga može li utjecati na drugu osobu.

#### **2.2.4. Dječja igra od dvadeset pet do četrdeset osam mjeseci**

U razdoblju od dvadeset pet do četrdeset osam mjeseci nastavljaju se razvijati igre u prostoru. Dijete u dobi od dvije i pol godine u igri gradi istovremeno horizontalno i vertikalno pa primjerice gradi stubište ili most za vlakić. Ono s tri do četiri godine počinje graditi razne strukture trodimenzionalno. Ta se djetetova svijest o prostoru sve više razvija pa već u dobi od pet godina zna graditi od lego-kocaka i drugih materijala kuće, automobile, zrakoplove... To razumijevanje prostora važno je i za razvijanje razumijevanja vlastitog tijela. U trećoj/četvrtoj godini života dijete detaljno razumije svoje tijelo, tj. poznaje dijelove tijela.

Dijete u dobi od tri godine razvija određenu predodžbu o ljudskom tijelu, ali ga nije u stanju nacrtati. Ono većinom črčka po papiru izvodeći kretnje koje je vidjelo u odraslih i starije djece. U četvrtoj godini se te črčkarije pretvaraju u okrugle, zatvorene oblike. Najčešće u dobi od trideset šest do četrdeset osam mjeseci djeca svladaju prvi slikovni prikaz čovjeka koji izgleda poput glave s očima i ustima iz koje izlaze ruke i noge. Do pete godine djeca tom liku dodaju glavu, vrat, trup, ekstremitete i polako sve više pojedinosti poput kose, stopala i šaka. Ljudski lik crtaju sprijeda, a kada crtaju obitelj, osobe koje su im važnije su često veće na crtežu od ostalih. U četvrtoj godini većina djece rado boji razne likove u bojankama.

Već u trećoj godini života djeca mogu slagati slagalice (najčešće one slagalice sa stavljanjem određenih oblika na udubljenje na podlozi), ali ta sposobnost vrlo varira od djeteta do djeteta. U dobi od četiri do pet godina djeca počinju igrati igre pamćenja (memory) i pokazuju odličnu sposobnost točna pamćenja slika u parove, te točno pamte prostorni raspored slika na podlozi.

Djeca također uživaju u izradi predmeta vlastitim rukama. U dobi od dvije i pol do tri godine znaju koristiti škare, nizati kuglice na nit i raditi ogrlice. U dobi od tri godine počinju pokazivati i veliki interes za slikovnice, vole razgledavati obiteljske albume te pjevati pjesme s drugom djecom i odraslima.

Na početku treće godine života dijete je sposobno u igri ponoviti radnje iz svakodnevnog života (kućanski poslovi, događaji u prometu i sl.), a riječ je o igrama simboličkog karaktera. Djeca te dobi rado se igraju zajedno, ali se zapravo ne igraju jedno s drugima. Često promatraju jedni druge i oponašaju te radnje u svojoj igri (paralelna igra). Iz te vrste igre se u dobi od tri do pet godina razvijaju igre uloga gdje djeca glume scene iz svakodnevnog života poput primjerice odlaska u šetnju. Djeca

se počinju igrati zajedno u pravom smislu riječi tek kada se budu sposobna uživjeti u svoju ulogu, ali i prilagoditi se ulozi koju igra drugo dijete. Jedna od takvih igara je „igra kupovine“ gdje je jedno dijete prodavač, a ostala djeca kupci. Kako bi djeca mogla igrati igara s elementima igranja uloga te simboličkih igara potrebna su im brojna iskustva iz svakodnevnog života, trebaju im različiti doživljaji i uzori. Dijete u dobi od tri do pet godina nije baš u stanju izraziti svoje osjećaje riječima, ali ih mnogo bolje izražava igrom. Ono u dobi od tri do četiri godine stupa u tzv. čarobnu fazu te pokazuje veliki interes za bajke i filmove fantazije, obožava bića iz svijeta priča i bajki poput princeza, vitezova, raznih čudovišta, dinosaura... Dijete se poistovjećuje s tim bićima i želi posjedovati njihove moći. U tom razdoblju počinje djetetov moralni razvoj. Roditelji svojim reakcijama na dječju igru pridonose vrijednostima koje će dijete prihvatiti i na kojima će graditi osjećaj vlastite vrijednosti.

Neka djeca već u dobi od tri do četiri godine pokazuju veliki interes za brojke i slova. Dok je većina djece u dobi od tri do pet godina ograničena na razumijevanje pojma brojeva od jedan do pet, ima i djece koja u dobi od četiri godine razumiju brojeve od 1 do 1000. Djeca koja u ranoj dobi znaju čitati i razumiju pojam brojeva od 1 do 1000 nisu nužno inteligentnija od ostale djece.

Stručnjaci preporučaju da dijete čim manje vremena provodi ispred televizije jer do sjedi ispred ekrana ne može stjecati nova iskustva. Puno je bolje da dijete provodi čim više vremena u igri s drugom djecom. Budući da se u dobi od treće do četvrte godine života vrlo brzo razvijaju djetetove mentalne sposobnosti, govor i motorika, potrebno je djetetu pružiti što više mogućnosti za stjecanje novih iskustava jer na taj način potičemo njegov razvoj.

### **2.3. VRSTE DJEČJIH IGARA**

Djeca već od ranog djetinjstva uživaju u istraživanju i otkrivanju onoga što ih okružuje. Kako rastu tako njihova znatiželja i interesi postaju sve širi, a samim time mijenja se i složenost igre. Postoji više vrsta dječjih igara:

a) Funkcionalne igre nastaju u međudjelovanju s djetetovom okolinom, a razlikujemo osjetilno-motorne aktivnosti vlastitim organima, rukovanje nekim materijalom i pokretne igre uz korištenje rekvizita.

b) Igre mašte ili igre uloga odlikuje oponašanje nekih postupaka (prema modelu), simbolička imitacija i dramske igre uloga.

c) Didaktičke igre imaju za cilj proširivati i bogatiti dječje znanje. „Najčešće se kao osnovna značajka didaktičke igre ističe pravilo koje ona sadrži, no njena je osnovna karakteristika didaktička podređenost nekim specijalnim odgojno-obrazovnim zadacima koji su unaprijed postavljeni, a koji se mogu odnositi na intelektualni razvoj, kao i na razvoj psihomotorike, discipline, socijalno-moralnih osobina ili uopće socijalizacije djece (Stevanović, 2003 prema Došen-Dobud). Samu zamisao, sadržaj i pravila neke didaktičke igre izmišljaju odrasli. Djeca pri igri nemaju toliku slobodu, no pozitivna strana didaktičkih igara je što one iziskuju veću koncentraciju, samokontrolu, više umnog napora. Didaktičke su igre najčešće igre na rasklapanje, kuglice, štapići, mozaici, igre riječima, loto-igre. Važnu ulogu imaju govorne igre koje služe za pravilnu artikulaciju glasova, obogaćivanje rječnika i rečenice.

d) Igre riječima mogu biti neke dosjetke, zagonetke ili nalozi da se izvrši neka radnja. Posokhova (2009), u svojoj knjizi 145 logopedskih igara (zabavne igre i aktivnosti za razvoj govora), opisuje niz korisnih i prikladnih igara riječima.

e) Simbolička igra (igra uloga, igra pretvaranja, dramska igra) služi za imitaciju društvenog života i rada u djetetovoj okolini. Simboličke se igre razvijaju i mijenjaju usporedno s psihičkim razvojem djeteta.

f) Konstruktivne igre nastaju prilikom rada s nekim materijalom (oblikovanje, sklapanje, rasklapanje, redanja, slaganje, proširivanje, dodavanje...).

g) Igre s pravilima su igre koje se češće javljaju kod djece mlađe školske dobi jer se djeca tada bezuvjetno pridržavaju pravila igre. Takve su igre igre ravnoteže, skakanja, skrivanja i pronalažanja, pitalice, dijalози i slično. Igre s pravilima pomažu intelektualnom razvoju djeteta. Postoje igre u kojima pravila nastaju tijekom igre, igre gdje postoje već tradicionalna pravila, te igre u kojima se formiraju nova pravila kako bi se nešto naučilo.

Sve u svemu, igre se dijele na dvije velike skupine: stvaralačke igre i igre s pravilima (Stevanović, 2003 prema Levin- Ščirina i Mendžerickaja). Kod stvaralačkih igara djeca sama stvaraju, a u igrama s pravilima već je unaprijed određen način izvođenja neke igre.

Posebnu ulogu kod stvaralačkih igara imaju mašta i koncentracija pažnje. U stvaralačkim igrama potiče se osobna sloboda, traženje vlastitog rješenja, najboljeg puta do željenog cilja. Za razliku od igara zabave, natjecanja i rekreacije, u



stvaralačkim je igrama važna prisutnost traženja pravog puta do cilja, no bez nametanja, upletanja i dirigiranja.

Primjeri takvih igara su:

- a) Dramske igre – podrazumijevaju biranje pogodnih sadržaja i poticaja za igru, ali bez ikakvih uputa da bi se spriječila mogućnost „imitacije“.
- b) Igre riječima- prisutne su već pri izgovaranju prvih glasova, slogova, riječi i sl. Tu do izražaja dolazi pravljenje stihova, rimovanje, zagonetanje, odgonetanje.
- c) Igre tijelom- podrazumijevaju pokret, kretanje, ples. Dječji izraz je tako čist da ni jedno „učenje“ određenih kretnji ne bi moglo nadomjestiti vrijednost i ljepotu vlastitog dječjeg stvaranja.“ (Stevanović 2009: 126)
- d) Likovne igre- ljepota ove vrste igre leži u raznolikosti prostora, površina, ploha gdje djeca mogu kroz igru likovno stvarati.
- e) Glazbene igre- jednako kao i likovne igre, glazbene igre dopuštaju djeci da se samostalno opredjeljuju za određeni instrument i slobodno se izražavaju.
- f) Pokretne igre- služe za stjecanje fizičke snage i spretnosti kod djece. Razlikujemo pokretne igre s pravilima i pokretne igre bez sadržaja. Pokretne igre potiču djecu na odvažnost, želju za svladavanjem prepreka kako bi postigli određeni cilj.
- g) Igre pogađanja- zasnivaju se na praćenju promjena u nekoj situaciji ili na osnovi zaključivanja. To su igre „pogodi gdje je lopta“, „pogodi u kojoj je ruci“ i slične igre koje se zasnivaju na „sreći“.

Kao nezaobilazna motivacija za govornu aktivnost djece važno je spomenuti slikovnice i brojalice jer ih sva djeca diljem svijeta rado prihvaćaju i pamte. Značajno za brojalice je to što one nastaju za vrijeme igre, u prvi plan ne stavlja se sadržaj već karakterističan ritam i kratkoća.

### 3. INTERAKCIJA GOVORA I OSTALIH AKTIVNOSTI

Na temelju načela razvoja govora navedenih u poglavlju 1.2. zaključujem da na različite načine možemo poticati razvoj govora. Razvoj motorike i fine motorike usko su povezani s razvojem govora. Isto tako, potrebno je poticati razvoj ostalih psihičkih funkcija (inteligencija, pažnja, pamćenje i percepcija) zajedno s razvojem govora jer je govor najmlađa psihička funkcija. Dobra razvijenost inteligencije, pažnje, pamćenja i percepcije kao starijih psihičkih funkcija može itekako povoljno utjecati na razvoj govora. Dakle, razvoj govora se integrira s razvojem motorike, fine motorike, inteligencije, pamćenja, pažnje i percepcije. To znači da dolazi do međusobnog, tj. uzajamnog djelovanja/utjecaja razvoja govora na razvoj motorike, fine motorike, inteligencije, pamćenja, pažnje i percepcije. Iz navedenih je razloga poželjno provoditi različite ciljane aktivnosti ili igre koje osim na razvoj govora ciljaju i na razvoj motorike, fine motorike, inteligencije, pamćenja, pažnje i percepcije. Ako razvijamo finu motoriku razvijamo i govor i sl. U 3. poglavlju ćemo predstaviti različite igre koje utječu na razvoj govora.

#### 3. 1. RAZVOJ FINE MOTORIKE

Unutar potpoglavlja 1.2.12. spomenula sam da sa šestomjesečnom bebom možemo započeti s masiranjem dlanova i prstiju kako bi potakli razvoj fine motorike pa time i govora. Takve masaže možemo izvoditi sve do djetetove treće godine života.

Posokhova (2008) navodi nekoliko načina masaže za prste djeteta te dobi:

- masiranje svakog zgloba i članka svakog prsta,
- nježno tapkanje svake jagodice prstima,
- počevši od palca, glađenje svakog prsta u smjeru prema vrhovima,
- glađenje i blago podraživanje jagodica na svim prstima kistovima,
- masiranje svakog bebinog prsta kružnim pokretima svoga palca,
- okretanje svakog prsta u cijelosti 7 do 9 puta u smjeru kazaljke na satu i u obrnutom smjeru,
- okretanje šake naprijed-natrag i u krug 3 do 4 puta,
- blago udaranje s dva prsta od početka šake do lakta s vanjske strane,

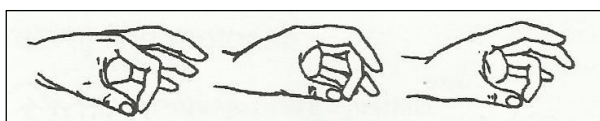
- kružno masiranje točke, odmjerene dužine djetetova malog prsta, s vanjske i unutarnje i unutarnje strane 7 do 9 puta u oba smjera,
- kružno masiranje točke s obje strane lakta (vanjske i unutarnje)
- glađenje i i blago podraživanje jagodica svih prstića malim kistovima

Važno je naglasiti da se vježbe moraju obavljati nježno i oprezno s obzirom na osjetljivost dječjih ručica.

### 3.1.1. Igre za razvoj fine motorike- igre sitnim predmetima

Igra „Dizalica“ je igra za koju su nam potrebni ispremiješani šibice i gumbići ili špekulice. Dijete treba svaki predmet primiti koristeći svaki puta drugi par prstiju (vidljivo na Slici 1). Predmete razvrstava u dvije kutijice (jedna za šibice, a druga za gumbiće ili špekulice).

**Slika 1: Podizanje predmeta parovima prstiju**



Izvor: Posokhova, I. (2008): „Razvoj govora i prevencija govornih poremećaja u djece“  
Zagreb: Planet Zoe d.o.o., str. 118.

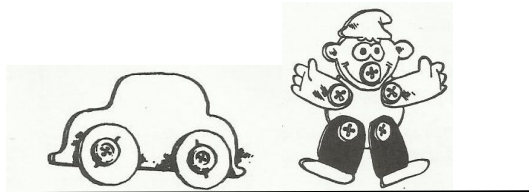
Svrha igre „Čarobna torbica“ je uvježbavanje vizualne pažnje, pamćenja i sposobnosti prepoznavanja predmeta na dodir, te aktiviranje fonda riječi. Potrebna nam je vrećica te različiti sitni predmeti poput drvenih štapića, plastičnih figurica, različitih sitnih igračaka, ključeva, gumbića, špekulica, komadića kartona i sl. Djetetov zadatak je da pomno prouči svaki predmet. Potom stavlja predmete u vrećicu i pogađa koji je predmet napipalo. Igru je moguće izvoditi na dva načina. Prvi način je da odmah imenuje predmet. Drugi način je da dijete pridjevima opisuje predmet da bi voditelj pogodio o čemu se radi (npr. *Okrugla, mala, tvrda i glatka*. - špekula), a nakon toga se uloge mijenjaju pa voditelj opisuje, a dijete pogađa.

Za „Igru vezicama“ potrebno je iz kartona izrezati male figurice raznih predmeta (zvjezdice, krugovi, cvjetići...). U sredini svake figurice treba probušiti rupicu. Potom pokazujemo djetetu kako nanizati figurice određenim redoslijedom,

npr. zvjezdica, krug, zvjezdica. Isto tako, možemo iz većeg komada kartona izrezati čizmicu ili prsluk te pokazati djetetu kako provući vezicu kroz svaku rupicu.

„Igre gumbima“ možemo igrati na različite načine. Primjerice, djetetu damo kutiju s gumbima i ono ih može razvrstavati prema boji ili veličini, ali i sastaviti lijepi mozaik. Isto tako, iz kartona ili jako debele tkanine možemo izrezati figurice životinja, autić, avion i dr. te na njima pričvrstimo gumbе. Potom dijete može prikačiti glavu i ruke i noge na tijelo dječaka, kotače na automobil i sl. (vidi Sliku 2).

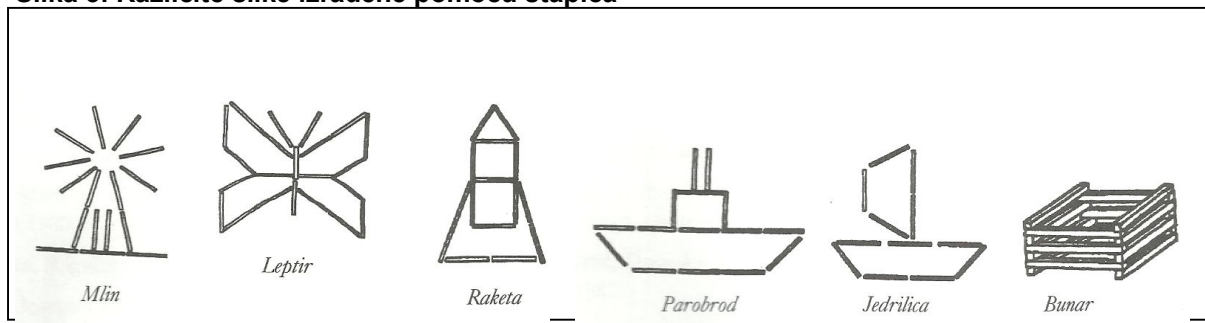
**Slika 2: Pričvršćivanje dijelova gumbima**



Izvor: Posokhova, I. (2008): "Razvoj govora i prevencija govornih poremećaja u djece"  
Zagreb: Planet Zoe d.o.o., str. 119.

Pomoću malih štapića ili šibica s otkinutim glavicama možemo konstruirati različite figurice. Dijete mora prije ove igre poznavati osnovne geometrijske likove (putem kolaža ili crtanja) jer će pomoću njih graditi složenije slike. Slike mogu biti plošne, ali i trodimenzionalne (vidi Sliku 3). Osim razvoja fine motorike, ove igre potiču i govor, te razvijaju vizualnu percepciju, inteligenciju, shvaćanje prostornih odnosa i maštu.

**Slika 3: Različite slike izrađene pomoću štapića**



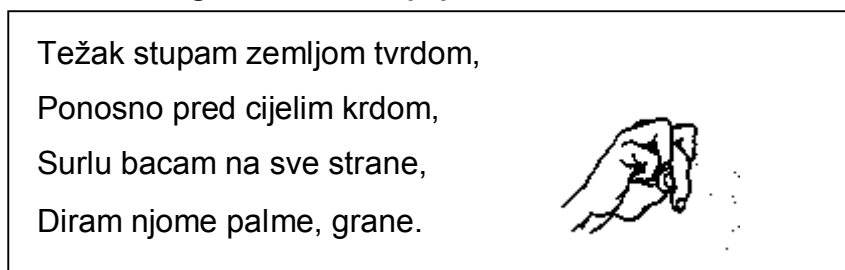
Izvor: Posokhova, I. (2008): "Razvoj govora i prevencija govornih poremećaja u djece"  
Zagreb: Planet Zoe d.o.o., str. 119.

### 3.1.2. Igre za razvoj fine motorike- igre stvaranja figurica prstima

Vrlo pozitivan utjecaj na razvoj govora imaju kratke ritmične dječje pjesmice uz koje se, osim samog izgovora, rade i pokreti prstima. Svrha takvih igrica je da dijete svaki pokret obavlja lako i bez napora, a samim time će se tome i veseliti.

Primjer takvih igara je igra „Sjene životinja“ (vidi sliku 4). Odgojitelj treba djetetu pokazati kako prstima stvarati razne figurice koje stvaraju velike sjene na zidu ili platnu kada se ruke postave ispred svjetiljke ili nekog izvora svjetlosti.

Slika 4. Prikaz figurice „Slon“ uz popratne stihove



Izvor: Posokhova, I. (2008): „Razvoj govora i prevencija govornih poremećaja u djece“  
Zagreb: Planet Zoe d.o.o., str. 116.

### 3.2. IGRE ZA RAZVOJ PAŽNJE

Pažnja je veoma važna sposobnost koju razvijamo odrastajući. Pažnju bismo mogli opisati kao proces koji nam omogućava da se usmjerimo na važne informacije. Za siguran razvoj i sposobnost učenja uvelike je odgovoran ovaj proces. Sposobnost kontrole pažnje povećava se proporcionalno s djetetovim rastom i razvojem. Za razvoj govora izuzetno je važan razvoj slušne pažnje.

#### 3.2.1. Igre za razvoj slušne pažnje

Svrha igre „Reci što čuješ“ je odrediti izvor zvuka te razlikovati pojedine zvukove iz mnoštva zvukova. Najbolje je provesti igru negdje na otvorenom. Dijete treba zatvoriti oči, osluhnuti i odrediti koje glasove čuje (pjev ptica, žuborenje potoka, lavež psa itd.).

Za igru „Tiho-glasno“ potreban nam je dječji bubanj. Svrha ove igre je razvijanje osjećaja ritma i koordinacije pokreta. Voditelj igre udara o bubanj, tiho, glasnije i vrlo glasno. Dijete se treba kretati u skladu s udarcima bubnja, tj. kad se

čuju tihi udarci bubnja - ono hoda na vrhovima prstiju, kada su udarci bubnja glasni - ono hoda punim korakom, a kada su jako glasni – ono trči. Ukoliko u igri sudjeluje više djece, primjerice u vrtiću, ona se mogu kretati u koloni. Onaj koji pogriješi ide na kraj kolone, a najpažljiviji je na početku kolone.

Svrha igre „Gdje je zazvonilo?“ je određivanje smjera zvuka te razvijanje orijentacije u prostoru. Potreban nam je zvončić ili neka druga vrsta zvečke. Dijete treba sjesti u sredinu sobe i zatvoriti oči (ili mu možemo staviti povez). Voditelj igre ide u neki od kutova sobe i zvoni. Dijete pokazuje rukom smjer gdje je zazvonilo. Ukoliko je dijete ispravno pokazalo smjer, govorimo mu: „Gotovo!“ Dijete otvara oči ili skida povez te gleda zvončić. Nakon toga dolazi do zamjene uloga. Drugi način igranja te igre bi bio da dijete zatvoreni oči, a voditelj se za to vrijeme sakrije negdje u sobi i zvoni. Potom otvara oči i traži voditelja prema smjeru zvuka.

Potreban materijal za igru „Tko je to?“ su slike životinja i ptica. Slike ptica i životinja nalaze se u jednoj kutiji. Dijete vadi jednu sličicu iz kutije, ne pokazujući je voditelju (ili ostaloj djeci), već oponaša glasanje i pokrete životinje sa slike. Voditelj (ili ostala) djeca moraju prepoznati o kojoj se životinji ili ptici radi.

Svrha igre „Glazbene čaše“ jest razvijati oštrinu glazbenog sluha. Za igru su potrebne četiri (najviše sedam) staklene čaše u kojima su različite razine vode, te drveni štapić. Najprije voditelj s djetetom isprobava visinu tonova u svakoj čaši udaranjem drvenim štapićem o čašu. Zatim se dijete okreće leđima, a voditelj udara štapićem po različitim čašama. Dijete mora samostalno ponoviti tonove koje je čulo.

### **3.3. IGRE ZA RAZVOJ PAMĆENJA**

„Pamćenje je proces prepoznavanja, pohranjivanja, reproduciranja i zaboravljanja podataka“ (Popov 2010: 47). Često primijećujemo da djeca kao spužvice upijaju riječi odraslih koji ih okružuju. Dijete ima potrebu uvijek iznova ponavljati ono što mu se sviđa, no kada se od njega traži da nešto zapamti, to je već teže.

U svojoj knjizi, Enciklopedija razvojnih igara z djecu od 3 do 7 godina, Popov navodi niz igara za razvoj pamćenja podijeljenih u tri skupine:

### **3.3.1. Jednostavne igre**

Igra „Što se promijenilo“ igra se u prostoru koji je djetetu poznat i u kojem boravi. Dijete izlazi iz sobe a roditelj za to vrijeme premješta tri predmeta na neka neuobičajena mjesta. Po povratku u sobu dijete treba pronaći te tri promjene. Ova igra osim pamćenja izvrsno razvija i pažnju.

Igra „Bajkovita pitanja“ započinje čitanjem bajke, a nastavlja se pitanjima o bajci na koja dijete treba odgovoriti. U mlađoj dobi pitanja trebaju biti što jednostavnija. Na primjeru bajke o Crvenkapici pitanja bi bila: O kome je bajka? Što je Crvenkapica nosila u košari? Koga je Crvenkapica sreala?

U igri „Prisjetilica“ dijete promatra neku sliku. Nakon nekog se vremena okreće leđima i odgovara na pitanja koja mu se postavljaju o slici. Pobjeda se proglašava kada ispravno odgovori na sva pitanja.

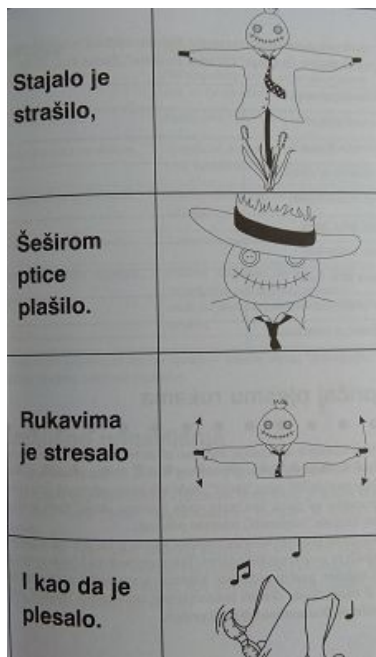
Za igru „Što je zamijenilo mjesta“ potrebne su nam razne igračke koje ćemo poslagati ispred djeteta u jedan niz. Dijete pokušava zapamtiti redoslijed igračaka. Dijete zatim zatvara oči, a odrasla osoba mijenja mjesta dviju (ili više, ovisno o dobi djeteta) igračaka. Dijete treba pogoditi koje su igračke zamijenile mjesta.

### **3.3.2. Igre koje pomažu učiti poeziju napamet**

U svrhu brzog učenja pjesama napamet možemo se poslužiti specijalnim trikovima koji pomažu brže zapamtiti podatke, jednim imenom mnemotehnike. Mnemotehnike se temelje na stvaranju asocijativnih poveznica u našem mozgu. Naš mozak ima sposobnost percipiranja kinestetičkih informacija (radnje), senzornih informacija (slušne, vidne, okusne, mirisne i taktilne) te verbalne informacije (značenje). Među navedenim vrstama informacija stvaraju se sljedeće veze: verbalno-kinestetičke; verbalno-slušne; vidno-kinestetičke; vidno-verbalne; vidno-slušne; slušno-kinestetičke. Kako bismo pjesmu naučili napamet trebamo asociirati njezin sadržaj različitim vrstama asocijacija.

Igra „Mnemotablica“ sastoji se od ucrtavanja teksta pjesme u tablicu (vidi sliku 5) stvarajući tako vizualne asocijacije.

**Slika 5. Mnemotablica, vizualne asocijacije**



Izvor: Popov, D. (2010): "Enciklopedija razvojnih igara za djecu od 3 do 7 godina"  
Zagreb: Planet Zoe d.o.o., str. 63.

Osim vizualnih, za razvoj pamćenja možemo oblikovati i kinestetičke asocijacije. U igri „Ispričaj pjesmu rukama“ djeca pokretima prate stihove pjesmice. Takve se vježbe brzo pamte, a svaki pokret koji slijedi asocijativno „izvlači“ riječi iz pamćenja djeteta.

Na primjer: Tri nestašne male vile, (pokazujemo prstima obiju ruku jedan, dva, tri)  
Na zabavi su bile. (pomičemo, „plešemo“, svim prstima.

### **3.3.3. Didaktičke igre**

Didaktičkim igrama smatraju se igre čija je svrha djecu nečemu poučiti. Postoji niz didaktičkih igara koje pomažu razvoju pamćenja.

„Slikovna pamtilica“ je igra za koju su nam potrebne kartice sa slikama. Dijete ima vremena da razgleda i zapamti sličice, a zatim ih okrećemo poledinom prema gore. Zadatak za dijete je da imenuje kartice nasumičnim slijedom.

U igri „Sjeti se par“ također koristimo sličice, ali parove sličica koji se mogu međusobno asocijativno povezati. Primjeri su: kiša-kišobran, brava-ključ, i slično. Sličice se u parovima nalaze na stolu ispred djeteta. Dijete zatvara oči i broji do 10, a roditelj u svakome paru okreće jednu sličicu poledinom prema gore. Kada otvori oči



dijete se promatrajući otkrivenu sličicu iz para treba sjetiti što je naslikano na drugoj sličici.

Za malo stariju djecu prigodna je igra „Zapamti samo...“ u kojoj se pred dijete stavlja 15 kartica. Dijete ima 15 sekundi da zapamti samo određene kartice ovisno o tome što je zadano. Tako mu možemo dati uputu da zapamti samo kartice s vozilima, ili jestivim predmetima, ili posuđem, ili živim bićima i slično.

### **3.4. IGRE ZA RAZVOJ FONEMSKJE PERCEPCIJE**

U fazi početnog čitanja i pisanja u 1.razredu djeca trebaju naučiti pretočiti glas u slovo, a od slova zatim nastaje riječ. Fonemska percepcija pomaže nam uočiti redoslijed glasova u riječi, a ona se može razvijati kroz brojne igre.

Igra „Uhvati glas“svodi se na traženje određenog glasa u riječima na temelju slušne percepcije. Dijete sluša dok voditelj izgovara riječi u kojima je ili nije zastupljen određeni zadani glas, a dijete kada čuje zadani glas pljesne rukama kao da ga želi uhvatiti. Voditelj daje uputu: „Kada čuješ glas Š, plješči dlanovima: sok, šaka, mašta, mast, njuška, miš, sirup, list, lišće...“

„Gdje je glas?“ je igra koja zahtjeva pozicioniranje dogovorenog znaka unutar riječi. Za igru se pripremi crtež vlaka koji se sastoji od lokomotive i dva vagona, te mala papirnata zastavica ili figurica. Voditelj izgovara riječi u kojima se dogovoreni glas nalazi na različitim pozicijama u riječi, a dijete, kada čuje riječ, na slici vlaka smješta zastavicu ili figuricu. Na primjer: kada je glas na početku riječi, zastavica se smješta u lokomotivu.

Igra „Tko se sjeti više riječi?“ igra se uz pomoć lopte. Voditelj i dijete zajedno izabiru neki glas i nabrajaju neke riječi u kojima je taj glas. Voditelj baca djetetu loptu, a ono mora brzo izgovoriti riječ u kojoj je zastupljen dogovoreni glas i baciti loptu natrag voditelju. Riječi se ne smiju ponavljati.

Još jedna zanimljiva igra je igra „Okreni riječ“. Voditelj izgovara riječ, ali naopako, a dijete mora pogoditi koja je to riječ (npr. „azok“, „koza“). Igru je najbolje igrati u skupini. Jedno dijete izlazi iz prostorije, a ostala smišljaju riječ. Voditelj prati da djeca ne pogriješe.

### 3.5. IGRE ZA RAZVOJ INTELIGENCIJE

Riječ *inteligencija* dolazi od latinske riječi *intellegere* što znači razabirati ili razumijevati. Inteligencija je sposobnost da se uči iz iskustva, sposobnost snalaženja u novim situacijama točnije sposobnost rješavanja nedaća u kojima prijašnja iskustva nisu dostatana. Na sam razvoj inteligencije utječu nasljeđe, okolina i aktivnost pojedinca.

Činjenica je da se ljudi međusobno razlikuju. Razlikuju se u načinu djelovanja, promišljanja, funkcioniranja i sl., a sve je to rezultat dominantne vrste inteligencije. Howard Gardner razvio je teoriju prema kojoj postoji osam vrsta inteligencije:

- I. Interpersonalna inteligencija- odnosi se na naše emocije, misli i ponašanje kada smo u interakciji s drugima. Takve osobe vole promatrati ljude, čitati govor tijela, brinu o ispravnosti odluka, vode računa o osjećajima drugih i sl.
- II. Intrapersonalna inteligencija- odnosi se na veću okrenutost prema sebi, prema vlastitim emocijama i samostalnosti. Takve osobe razmišljaju o svojim iskustvima i uče na njima, preferiraju samostalne aktivnosti.
- III. Tjelesno-kinestetička inteligencija- podrazumijeva dobru fizičku kontrolu i razvijenu koordinaciju pokreta. Takve osobe vole kretanje i fizičku aktivnost, vješti su u primijenjenoj umjetnosti, plesu i sl.
- IV. Prostorna (spacijalna) inteligencija- kod spacijalne inteligencije radi se o razmišljanju u slikama. Takve osobe dobro pamte lica, puno skiciraju, primijećuju stilove odijevanja i sl.
- V. Lingvistička (jezična) inteligencija – podrazumijeva osjetljivost na riječi, njihovo značenje i obrasce govora. Takve osobe uživaju u igrama s riječima, stranim jezicima, pričanju priča, kreativnom pisanju ili čitanju.
- VI. Logičko- matematička inteligencija- ova se vrsta inteligencije najčešće mjeri testovima inteligencije. Ključni element ove inteligencije, je posjedovanje logike koja se koristi kao sredstvo u rješavanju problema. Takve osobe lako primijenjuju brojeve i matematičke pojmove, s lakoćom pronalaze obrasce i uočavaju odnose, uzroke i posljedice.
- VII. Glazbena inteligencija- podrazumijeva osjetljivost na glazbu, zvukove, tonove i sam ritam karakteristično za glazbenike i skladatelje.

VIII. Naturalistička inteligencija- odnosi se na način promatranja prirode i odnos prema prirodi. Takve osobe vole prirodu, životinje, pamte detalje s mjesta na kojima su bili i sl.

Neki navode i postojanje devete inteligencije, takozvane egzistencijalističke inteligencije koja podrazumijeva promišljanje o životu, svrsi postojanja i umiranju. Za sam razvoj inteligencije kod djece primjerene su sljedeće igre:

Igra „Pogodi što se promijenilo?“ osim za razvoj inteligencije služi i za razvoj pamćenja. Voditelj na stol stavlja nekoliko igračaka, dijete ih dobro promotri, a zatim se okrene. Voditelj uklanja jednu (ili više) igračaka, a dijete treba pogoditi koja je igračka nestala.

„Slažemo rečenicu“ je igra koja se može igrati s većim brojem djece. Jedan igrač izgovara riječ, drugi je ponavlja i dodaje još jednu, treći ponavlja prve dvije riječi i dodaje još jednu i tako sve dok se netko od igrača ne zbuni, to jest ne može ponoviti cijelu rečenicu.

Igra „Pamtimo sličice“ može se igrati u dvije ili više skupina, ili pojedinačno. Zadatak je zapamtiti što više sličica koje se nalaze na stolu te ih nakon uklanjanja sa stola čim više imenovati. Pobjednik je onaj tko se sjeti više sličica.

#### 4. ZAKLJUČAK

Cilj je ovog završnog rada objasniti međudjelovanje govora i aktivnosti djece predškolske dobi. Govor je osnovno načelo komunikacije među ljudima. Poznato je da roditelji s nestrpljivošću iščekuju prve riječi svog djeteta izlažući ga raznim podražajima i poticajnom okruženju. Razdoblje od 9. do 15. mjeseca smatra se govornim razdobljem.

U prvom dijelu rada pojašnjava se razvoj govora proporcionalno sa starošću djeteta po mjesecima. Zatim se razrađuju načela razvoja govora s velikim naglaskom na obitelj kao najvažniju stavku razvoja dječjeg govora i razvoja u općenitom smislu. Djetetu je potrebna poticajna okolina, omogućavanje kretanja, izbjegavanje restrikcija za vrijeme istraživanja, boravak u prirodi, emocionalan odnos (bliskost) s roditeljima, puno pozitivnih podražaja za napredak i razvoj, te poticanje razvoja fine motorike.

U nastavku se naglasak stavlja na igru koja je sastavni dio dječjeg života od samih početaka. Ono što je odraslima zabavna aktivnost, djeci je ustvari radna aktivnost kroz koju se ona razvijaju. Dakako i sam proces igranja može se podijeliti prema starosti djeteta gdje se postupno uočava napredak u složenosti i svrsi igranja. Djecu treba izlagati različitim vrstama igara koje imaju pozitivan utjecaj na dječji razvoj, a posebice razvoj govora.

Razvoj motorike također je usko vezan uz razvoj govora. Važno je poticati i razvoj ostalih psihičkih funkcija (inteligencija, pažnja, pamćenje i percepcija) jer one uvelike utječu na razvoj govora. Postoje brojne knjige i primjeri različitih igara za razvoj svake od navedenih psihičkih funkcija.

Na kraju, smatram da je važno razumjeti i primjenjivati stečene spoznaje o razvoju govora te o međudjelovanju govora i ostalih aktivnosti djeteta. Kada bi nas sada kao odrasle osobe netko upitao čega se najviše sjećamo iz djetinjstva, velika bi većina sigurno navela razne igre. Igre su oduvijek sastavni dio naših života, igramo se od samih početaka, a sada zahvaljujući brojnim istraživanjima možemo sa sigurnošću reći kolika je važnost igre i ostalih aktivnosti na cjelokupni razvoj, a posebno na razvoj govora djeteta.

## 5. LITERATURA

1. Antrapova, M.V., Koljcov, M. M. *Psihofiziološka zrelost dece*. Beograd: Zavod za udžbenike i nastavna sredstva, 1986.
2. Došen- Dobud, A. *Odgoj i obrazovanje u dječjem vrtiću*. Zagreb: Pedagoško-književni zbor, 1977.
3. Largo H., Remo. *Sretno djetinjstvo- Odgoj i razvoj djeteta do četvrte godine života*. Zagreb: Mozaik knjiga d.o.o., 2013.
4. Levin - Šćurina, F.S., Mendžerickaja D.V. *Predškolski odgoj*. Zagreb: Pedagoško - književni zbor, 1950.
5. Popov, Darija. *Enciklopedija razvojnih igara za djecu od 3 do 7 godina*. Zagreb: Planet Zoe d.o.o., 2010.
6. Posokhova, Ilona. *145 logopedskih igara (zabavne igre i aktivnosti za razvoj govora)*. Zagreb: Planet Zoe d.o.o., 2009.
7. Posokhova, Ilona. *Razvoj govora i prevencija govornih poremećaja u djece*. Buševac: Ostvaranje d.o.o., 2008.
8. Stevanović, Marko. *Predškolska pedagogija*. Rijeka: Andromeda d.o.o., 2003.
9. Tatalović Vorkapić, Sanja. "Razvojna psihologija; Rani i predškolski odgoj i obrazovanje." *Učiteljski fakultet; Sveučilište u Rijeci*. 10. siječnja 2013. [http://www.ufri.uniri.hr/files/nastava/nastavni\\_materijali/razvojna\\_psihologija.PDF](http://www.ufri.uniri.hr/files/nastava/nastavni_materijali/razvojna_psihologija.PDF) (pristupljeno 7. travnja 2018.).
10. Tkačenko, Tatjana. *Velika knjiga aktivnosti i vježbi za razvoj fine motorike*. Zagreb: Planet Zoe d.o.o., 2012.
11. Vasta, Ross, Marshall Haith M., and Miller A. Scott. *Dječja psihologija*. Jastrebarsko: Naklada Slap, 2005.

## **SAŽETAK**

U ovom se završnom radu obrađuje tema međudjelovanja tj. interakcije govora i ostalih aktivnosti kod djece predškolske dobi.

Rad započinje pojašnjenjem važnosti govora i samim prikazom razvoja govora kod djece predškolske dobi. Igra, kao sastavni dio djetinjstva, igra veliku ulogu u općenitom razvoju djeteta, kao i razvoju govora. Postoji puno različitih primjera igara za djecu od prve do pete/šeste godine života čiji je naglasak isključivo na razvoju govora.

Razvoj motorike, posebice fine motorike, usko je vezan uz razvoj govora. Kroz različite se igre i aktivnosti razvijaju i ostale psihičke funkcije kao što su inteligencija, pažnja, pamćenje i percepcija koje pospješuju razvoj govora.

Ovaj završni rad nudi brojne primjere igara i aktivnosti koje približavaju i pojašnjavaju utjecaj, interakciju govora i ostalih aktivnosti kod djece predškolske dobi.

### **KLJUČNE RIJEČI:**

govor, igra, inteligencija, pamćenje, percepcija, pažnja, motorika

## **ABSTRACT**

This bachelor's thesis deals with the topic of interaction between speech and other activities with pre-school children.

It begins with the explanation of the importance of speech and its development among preschoolers. Game, as the integral part of childhood, plays an important role in the child's overall development, as well as the development of speech. There are many examples of games for one to five/six year olds which have an explicit emphasis on speech development.

The development of motor skills, especially finely motor skills, is also tightly connected to speech development. Various games and activities help the development of other physical functions such as intelligence, attention, memory and perception. These also accelerate speech development.

This bachelor's thesis offers various examples of games and activities which approximate and explain the influence, the interaction of speech and other activities among pre-school children.

## **KEYWORDS:**

speech, game, intelligence, memory, perception, attention, motoric skills