

Osmišljavanje igara za poticanje govornog izražavanja

Zeman, Stela

Undergraduate thesis / Završni rad

2022

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:137:909253>

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

Download date / Datum preuzimanja: **2024-12-22**



Repository / Repozitorij:

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



Sveučilište Jurja Dobrile u Puli
Fakultet za odgojne i obrazovne znanosti

STELA ZEMAN

OSMIŠLJAVANJE IGARA ZA POTICANJE GOVORNOG IZRAŽAVANJA

Završni rad

Pula, srpanj, 2022.

Sveučilište Jurja Dobrile u Puli
Fakultet za odgojne i obrazovne znanosti

STELA ZEMAN

OSMIŠLJAVANJE IGARA ZA POTICANJE GOVORNOG IZRAŽAVANJA

Završni rad

JMBAG: 0303083779, redoviti student

Studijski smjer: predškolski odgoj

Predmet: Govorno izražavanje

Znanstveno područje: Humanističke znanosti

Znanstveno polje: Filologija

Znanstvena grana: Lingvistika

Mentor: dr. sc. Irena Mikulaco, pred.

Pula, srpanj 2022.

Sadržaj

1. UVOD	1
2. GOVOR	2
2.1. RAZVOJ GOVORA	2
2.2. POTICANJE RAZVOJA GOVORA	4
3. KOMUNIKACIJA	6
3.1. VRSTE KOMUNIKACIJE	6
3.2. NEVERBALNA KOMUNIKACIJA	7
3.3. VERBALNA KOMUNIKACIJA	8
3.4. STILOVI KOMUNICIRANJA	9
4. IGRA	10
4.1. UVODNO O IGRI	10
4.2. VAŽAN ČIMBENIK DJETETOVA ODRASTANJA	14
4.3. DJEČJI DOŽIVLJAJ IGRE	15
5. IGRE ZA POTICANJE GOVORNOG IZRAŽAVANJA	17
5.1. POSTOJEĆE IGRE	17
5.2. OSMIŠLJAVANJE IGARA	19
5.3. PRIKAZ NOVIH IGARA	19
5.3.1. SLAGALICE I IGRE NA PLOČI	19
5.3.2. IGROKAZI	26
5.3.3. PJESME	28
5.3.4. POKRETNE IGRE	30
6. ZAKLJUČAK	32
7. POPIS LITERATURE	33
POPIS SLIKA I TABLICA	34
SAŽETAK	35
SUMMARY	36

1. UVOD

Tema završnog rada je osmišljavanje igara za poticanje govornog izražavanja. Završni rad strukturno se sastoji od četiri poglavlja. Nakon uvodnog poglavlja slijedi poglavlje o govoru. Točnije, što je govor, kada i kako se razvija te na koje se sve načine isti može poticati. Drugo poglavlje govori o komunikaciji. Navedene su vrste komunikacije od kojih su objašnjene dvije, verbalna i neverbalna komunikacija te su opisani stilovi komuniciranja među govornicima. U trećem poglavlju definirana je igra te njezina obilježja i podjela koja je detaljno objašnjena. Govori se o igri kao važnom čimbeniku pri odrastanju djeteta te su prikazani dječji odgovori na postavljena pitanja o igri. Zadnje, četvrto poglavlje govori o igrama iz samog naslova rada. Točnije, prikazane su već postojeće igre za poticanje govornog izražavanja, opisane su i slikovito prikazane nove igre te je ukratko objašnjeno kako iste i osmisliti. Rad je zaokružen zaključkom gdje su opisana razmišljanja o temi nakon pisanja i provedenog istraživanja.

2. GOVOR

Govor je teško odrediti. Svi ga znamo prepoznati ali nezahvalno je odrediti što je on zapravo. Jedna od definicija govora jest: "...govor je optimalna zvučna čovječja komunikacija oblikovana ritmom rečenica, riječi i slogova." (Škarić, 1993:69).

No, za govor se sa sigurnošću može reći kako ima različite funkcije. Škarić (1993) navodi kako posjeduje logičku, komunikacijsku, simboličku kao i mnoge druge. Također spominje kako razne značajke dovode do toga da je govor zasebna sposobnost ali i povezana s ostalim.

Neke od značajki koje karakteriziraju govor kao zasebnu sposobnost jesu:

- Dijete je sposobno govoriti prije negoli savlada ostala kompetencije
- Poremećaj kao, na primjer, mucanje, javlja se samo unutar govora
- Bez govora čovjek je oštećen (Škarić, 1993).

2.1. RAZVOJ GOVORA

Kod djeteta razvoj govora započinje plačem, već od samog rođenja. Nedugo nakon dolazi do prvog gukanja, između šestog i osmog mjeseca života. Neki znanstvenici gukanje i plač ne navode kao nešto čemu prethodi govor zbog toga što u njima nema izgovornih glasova. Škarić (1973) je ovu tezu potkrijepio s nekoliko objašnjenja. Navodi (Škarić, 1993) kako je glas/krik samo odraz djetetova stanja, njegov zadovoljstva ili nezadovoljstva. Dva osnovna prepoznatljiva krika jesu u smijehu i plaču, a pod pojmom krika svrstava i kihanje, kašljanje, štucanje. Predgovorni glasovi kao što su *aaa*, *gaa* i slični, dijete počinje upotrebljavati već sredinom trećeg mjeseca života (Vrsaljko i Paleka, 2018). Kao što je i vidljivo iz primjera, vokal je izgovoren uz samoglasnik *a*. Dalje, dijete počinje upotrebljavati glasove kao što su *b*, *p*, *m* čime proizvodi grgljanje. Ono je najlakše pokazati na primjeru s hranom gdje dijete upotrebljavajući te glasove "opisuje" svoje zadovoljstvo. Oko šestog mjeseca glasovi koje dijete izgovara postaju razumljiviji, stoga je moguće čuti nešto poput *ma-ma*, *pa-pa*. U istom tom razdoblju pojavljuju se i prve "konkretne" riječi, a

razumljive oko godinu/ godinu i pol djetetove starosti. Već nakon usvajanja riječi, dijete u dobi od dvije godine razumije značenje iste i jednako tako imenuje stvari i pojave, te govor postaje razumljiv.

Tablica 1. Prikaz jezično govornog razvoja u prve tri godine života

0- 2 mjeseca	<ul style="list-style-type: none"> - spontani zvukovi proizašli iz stanja zadovoljstva ili nezadovoljstva - reakcija na jake zvukove - pojava smješka
3-6 mjeseci	<ul style="list-style-type: none"> - od 3 do 4 mjeseca faza gukanja - od 4 do 6 mjeseca faza brbljanja - shvaćanje pozitivne i negativne emocije, reakcija na njih (smijeh i plač)
7-12 mjeseci	<ul style="list-style-type: none"> - savladavanje izgovora glasova - oponašanje zvukova - korištenje slogova ma-ma, ta-ta... - razumijevanje pojma ne - na riječ <i>pa-pa</i> maše - povezuje riječi s osobom - korištenje i razumijevanje gesti
12-17 mjeseci	<ul style="list-style-type: none"> - korištenje žargona - izgovor prvih riječi sa značenjem, u dobi od 12 mjeseci najčešće 1-3 takve riječi, broj se s vremenom povećava - mijenjanje riječi promjenom intonacije - razumijevanje postavljenih pitanja - odaziva se na ime - pokazivanje poznatih predmeta ili osoba
18-24 mjeseca	<ul style="list-style-type: none"> - korištenje mimike i geste - razumije većinu riječi - sastavlja dvočlane rečenice (npr. Vodu piti) - raspoznavanje dijelova tijela - simbolička igra
25-36 mjeseci	<ul style="list-style-type: none"> - izgovor svi suglasnika i samoglasnika - jednostavne rečenice, gramatički točnije

	<ul style="list-style-type: none"> - poznavanje od oko 200 do 300 riječi - korištenje pridjeva, glagola, imenica - imenovanje boja - igra s vršnjacima
--	--

Elektronički izvor: URL: http://poliklinika.org/jezicno-govorni-razvoj-u-prve-tri-godine-zivota/?fbclid=IwAR1FKd8F_OiEhtfgPFO1B0WRPM8O8SKDwQq9JiV1VlnH0gsX38cDjcbOfLg
 [pristupljeno 20.04.2022]

U razvoju govora vrlo je bitno djetetovo okruženje. Okruženje je djetetov model koje ono oponaša i teži ka njemu.

2.2. POTICANJE RAZVOJA GOVORA

Postoji mnogo načina kako odrasla osoba može potaknuti dijete na razvoj govora i njegovih vještina. Naravno, svaki od tih načina prilagođen je dobi djeteta. Prema Stojčević Polovini, u nastavku su prikazani neki od načina kako potaknuti dijete na adekvatan razvoj govora.

OD ROĐENJA DO 6 MJESECI

- govoriti polagano kako bi dijete što lakše usvojilo nove glasove i zvukove
- opisivati radnje
- koristiti jednostavne glasove poput *da* i *ma* (dijete ih može razlikovati, to će ujedno biti i prvi glasovi koje će dijete izgovoriti)
- pjevati, pjevušiti (ovakav način izgovora glasova više privlači pažnju djeteta)
- ponavljati glasove koje je dijete izgovorilo

OD 6 DO 12 MJESECI

- imenovati stvari iz okoline (dijete uči nazive predmeta/objekata s kojima se susreće, koje sluša i uči izgovor istih, npr. "Vidi, plavi autobus!")

- čitati slikovnice s djetetom (opisivati djetetu što se nalazi na slikama)

Tijekom čitanja bitnije je imenovati prikazano nego čitati napisani tekst.

- igrati se (jednostavna igra poput skrivanja razvija djetetovu pažnju, slušanje i koncentraciju)

OD 13 DO 18 MJESECI

- slušati i pjevati pjesmice zajedno s djetetom (uz pomoć pjesmica dijete uči nove riječi te razvija vještine slušanja)
- ponuditi djetetu izbor (dijete samostalno donosi odluke, te je potaknuto na govor odgovarajući na pitanje što želi od ponuđenog)

OD 18 MJESECI DO 2 GODINE

- davati djetetu jednostavne zadatke (ovaj dio nadovezuje se na dio gdje se govorilo o opisivanju radnji, pa tako npr. dijete zna što znači ispuhati nos, no sada se od njega traži da to učini samostalno znajući što zadatak znači)
- pitati jednostavna pitanja
- igrati se s djetetom (poželjno je dopustiti djetetu da ono vodi igru jer će unutar takve, njemu ugodne atmosfere, doći do komunikacije)

OD 2 DO 3 GODINE

- proširiti djetetove izraze (pobliže opisati izgovorenu riječ, primjer: dijete kaže "gladan", naš odgovor može izgledati ovako: "Jesi li jako gladan?, Što želiš jesti?, Ako si gladan idemo sjesti u hranilicu.")
- kategorizirati pojmove (tratinčica i maslačak- cvijeće, pas i mačka - životinje)
- opisivati događaje

3. KOMUNIKACIJA

Pojam komunikacija dolazi od latinske riječi *communicatio* što znači nešto priopćiti (Zeba, 2015). Stoga, komunikacija se može definirati kao proces razmjene informacija koji kako bi bio ispravan treba teći u dva smjera. Dakle, šalju se i primaju informacije ovisno o načinu na koji je informacija shvaćena.

Uloga komunikacije nije samo razmjena informacija, ona stvara niz mogućnosti kao što su iznošenje mišljenja, rješavanje konflikata i slično. Jednako tako vrlo je važna zbog utjecaja na psihološkom i socijalnom polju djeteta. Dijete razvija svoju ličnost, takozvano svoje "ja" kroz razmjenu informacija (Bratanić, 1997; prema Petar, 2004).

3.1. VRSTE KOMUNIKACIJE

Osnovna podjela komunikacije je na verbalnu i neverbalnu. No, navode se i drugačiji oblici.

Autorica Bratanić (1997; prema Petar, 2004) navodi sljedeće:

- komunikacija između dvije osobe (dijadička)
- javna komunikacija
- komunikacija u maloj grupi
- organizirana komunikacija
- komunikacija masovnim medijima.

Autori Jukić i Nadrljanski (2015; prema Petar, 2004) komunikaciju su podijelili ovako:

- verbalna komunikacija
- neverbalna komunikacija
- interpersonalna komunikacija
- masovna komunikacija
- aktivno slušanje

- telekomunikacija
- računalno posredovana komunikacija.

3.2. NEVERBALNA KOMUNIKACIJA

Dio komunikacije koji pokazuje osjećaje, mišljenja i dojmove o primljenoj informaciji. Tijekom ove komunikacije se ne koriste riječi. Petar (2004) navodi kako takva komunikacija ima više funkcija:

- uz pomoć nje osoba izražava osjećaje
- izražava se određeni stav tijekom komunikacije
- prezentiraju se osobine govornika
- nadopuna je verbalnoj komunikaciji
- izražavaju se socijalne aktivnosti (rukovanje)

Tijekom razgovora s osobom poželjno je obratiti pažnju na neke od znakova koji ukazuju na neverbalnu komunikaciju.

Dijete pri navršenoj trećoj godini postoje sve zrelije te neverbalnu komunikaciju pokazuje kroz izraze lica, dodir, geste i položaj tijela.

Izrazom lica dijete je sposobno pokazati šest do osam emocija (sreća, strah, tuga, iznenađenje, gađenje i ljutnju). One se mogu pokazati kroz mnoštvo načina, no neki od njih jesu:

- očima (širokom otvorene oči iskazuju iznenađenje)
- jezikom (plazeći jezik iskazuje se prkos)
- osmijehom (iskazuje se sreća, veselje)
- obrvama (lagano mrštenje iskazuje tugu)

Dodir je vrlo važan znak neverbalne komunikacije jer uz pomoć njega dijete izražava svoj stav prema ostatku grupe (prijateljski/ neprijateljski). Zatim, pokretom tijela dijete pokazuje osjećaje (ubrzani živahni pokreti iskazuju sreću), dok su geste odnosno gestikulacija najkorištenije sredstvo ove vrste komunikacije. "Uporabom gesta dijete „jača“ komunikacijske vještine jer gesta daje vizualni trag značenju koje dijete želi prenijeti. Gestama djeca lakše prenose poruke, komunikacijski su aktivnija i grade

zdrav jezični i komunikacijski sustav” (Starčević Perica, M. 2008., Geste i razvoj govora, dostupno na:

<https://martininblog.hr/geste-i-razvoj-govora/?fbclid=IwAR2vZPSZSWQk9S4BAjymEYpDAhxsLaUSPDVgdpBW9VzioxWTg4a3n5zEm7w> [pristupljeno 29.04.2022.]

Slika 1. Najčešći znakovi neverbalne komunikacije

NAJČEŠĆI ZNAKOVI NEVERBALNE KOMUNIKACIJE			
KORIŠTENJE GLASA	KORIŠTENJE TIJELA	KORIŠTENJE PROSTORA	KORIŠTENJE VREMENA
jačina glasa	kontakt očima	udaljenost od sugovornika	trajanje
visina glasa	izrazi lica	raspored sjedenja	vrijeme
boja glasa	položaj tijela	izgled prostora	«govor tišine»
brzina govora	pokreti, geste	odjeća	vrijeme potrebno
način govora	dodirivanje	za započinjanje	komunikacije

Izvor: Petar (2004.) *Osnove uspješne komunikacije*, str. 76.

3.3. VERBALNA KOMUNIKACIJA

Dio komunikacije u kojem je prisutna uporaba riječi. Oblici takve komunikacije jesu govorenje, čitanje, pisanje i slušanje.

Govorenje se smatra osnovnim oblikom verbalne komunikacije. Ono se pojavljuje u različitim oblicima do primatelja. Govor se dijeli na dijalog i monolog. Ukratko, dijalog je komunikacija između dvije ili više osoba, dok tijekom monologa govori jedna osoba, te je njezina poruka upućena slušateljima koji ne nastavljaju komunikaciju.

Neki od primjera govorenja jesu:

- telefonski poziv
- glasovna poruka
- razgovor.

Pisanje jest trag koji je zabilježen slovima. “pisani tekst bi trebao zadovoljiti najmanje tri uvjeta: jasnoća, urednost i gramatička ispravnost.” (Petar 2004: 96).

Neki od primjera pisanog teksta:

- pismo
- poruka
- e-mail (elektronička pošta)
- knjiga.

Za dobru komunikaciju važan je, osim sadržaja, način na koji se govori. Svaki govornik teži ka komunikaciji bez agresivnosti, a to se najbolje postiže “ja” porukama. Takvima se porukama iznosi mišljenje bez optuživanja drugih.

“Ja” poruke strukturirane su u tri djela : KADA + JA SE OSJEĆAM + ZATO.

Jednostavan primjer: “Kada nisi pospremio igračke osjećam se ljutito jer me nisi poslušao.”

Uspješna komunikacija uključuje tri karakteristike govornika:

1. otvorenost
2. samopouzdanje
3. pristupačnost.

Verbalna komunikacija je ujedno i najrazvijeniji oblik komunikacije.

3.4. STILOVI KOMUNICIRANJA

Postoje tri stila komuniciranja koja se koriste u svakodnevici.

To su:

- pasivni (govornik najčešće ne iskazuje svoje osjećaje, mišljenja i želje)
- asertivni (govornik iznosi svoje mišljenje, uvažavaju se mišljenja svih govornika, poštuju se svi)
- agresivni stil (govornik mora postići svoj cilj ne mareći za druge)

Slika 2. Stilovi komuniciranja



Elektronički izvor: URL: <https://webiz.me/hub/articles/asertivna-komunikacija-svrha-zauzimanja-za-sebe/?fbclid=IwAR3EhrhBqvTwwgt33EWLWdt1DjSnpIWIVv6eYCany7PO8OWufryMRiSMug>
[pristupljeno 27.04.2022.]

4. IGRA

4.1. UVODNO O IGRI

Spontani i najčešći oblik kretanja kod djece je igra. Ona je također prirodna potreba svakoga od njih. Kroz igru se djeca izražavaju, pokazuju svoje emocije, interes i stvaraju zajedništvo među svim sudionicima iste. Dijete se kroz igru izgrađuje, kroz tu aktivnost ono stvara nove spoznaje o sebi i drugima.

Spomenuvši termin *igra* istovremeno govorimo o velikom broju aktivnosti. Autorica djela *The psychology of play*, Susanna Millar (Duran, 2003.) smatrala je kako igra nema vidljivo određenu socijalnu ili biološku primjenu. Idući autor, J. Bruner (Duran, 2003), govori kako se igra ne može opisati samo s jednom odrednicom. Upravo zbog toga većina znanstvenika pokušava sistematizirati obilježja igre od svakodnevnih aktivnosti.

Z. Matejić (Duran, 2003) smatra kako je igra otvorena aktivnost koja sadrži određene karakteristike:

- igra je stimulativno ponašanje
- igra je autotelična aktivnost
- igra ispunjava privatne funkcije igrača
- igra se izvodi u stanju optimalnog motivacijskog tonusa.

Iz navedenih karakteristika proizlazi da igra ne sadrži točno određeni cilj, da je bitniji proces igre od njezinog ishoda. Igram se prikazuju skraćene radnje i ponašanja, ono što bi dijete htjelo napraviti u “stvarnom životu”. Karakterizira ju divergentnost gdje se ponašanje zasniva na novom i neobičnom načinu. Tijekom igre regulira se spoznajni, fizički i socijalno- emocionalni razvoj djeteta, te se dijete istovremeno oslobađa napetosti, što proizlazi iz karakteristike *ispunjava privatne funkcije igrača* (Duran, 2003).

Bitnim obilježjem igre smatra se i stimulativno izvođenje, što podrazumijeva stvaranje novih pokreta, novog ponašanja u određenim situacijama. Iz ovog obilježja dolazi se do toga da je igra *referenički okvir*. Referenički okvir naziv je za posebnu vrstu komunikacije uz pomoć koje se odvija igra. Neki od oblika takve komunikacije jesu: signali, zahtjevi, pregovori i slično (Duran, 2003). Dopuna ovoj komunikaciji jest metakomunikacijska funkcija. Ta funkcija smatra se glavnom mišlju koju igrač ima tijekom igre. Ako je nema, igra će poprimiti pad, prerast će u nasilje. No, sagledajući stavove i mišljenja mnoštva autora vidljivo je kako se svi slažu oko istoga, da je igra vezana uz djetinjstvo. Dijete kao subjekt igre iskrenije je, opuštenije i pristupačnije nego odrasla osoba, što ne osporava činjenicu da se odrasle osobe ne igraru, samo naglašava kako je igra bitnija u mlađoj dobi za razvoj djeteta. Dijete je od rođenja okruženo različitim materijalima i predmetima, ovisno o kulturi u kojoj odrasta, sve to određuje igru. (Duran, 2003).

Iz gore navedenog slijedi da postoji velika razlika u igri ovisno o njezinoj klasifikaciji. U suvremenim izvorima prema Došen Dobud (2016) igra se promatra s dvije razine, spoznajne i socijalne razine. Spoznajna razina razvrstava se u četiri kategorije:

- funkcionalna igra
- konstruktivna igra
- igra pretvaranja
- igre s pravilima (Došen Dobud, 2016).

Funkcionalna igra opisana je kao najjednostavnija igra u kojoj se javljaju jednostavni pokreti mišića te se isti ponavljaju neovisno o postojanju predmeta, a javlja se već u prvim mjesecima djetetova života. Druga po redu, konstruktivna igra javlja se s navršenih godinu dana djeteta. Odnosi se na igru rukovanja s predmetima s namjerom da se od istih nešto formira.

Nakon konstruktivne igre, obzirom na djetetov razvoj dolazi igra pretvaranja, tj. simbolička igra. Ova vrsta igre razvija se u periodu od 18 mjeseca djetetova života do navršene šeste godine, a najizraženija je u dobi između četvrte i šeste godine. Tijekom ove vrste igre djeca koriste predmete i prikazuju ih kao nešto što nisu.

Posljednja vrsta igre prema Došen Dobud (2016) jest igra s pravilima. Ova igra razvija se u razdoblju između sedme i jedanaeste godine, a "koristi" se cijeli život. U ovoj vrsti igre pravila su sastavni dio, najbitniji dio. Prema istima se odvija igra. Svaka od tih igara sadrži drugačija pravila. Primjer jedne od najpoznatijih igre jest *Čovječe ne ljuti se*. Pravila posjeduju i igre koje se ne igraju na ploči, kao naprimjer igra skrivača.

Nadalje, Došen (2016) navodi i podjelu igara s obzirom na socijalnu razinu:

- promatranje
- samostalna
- usporedna
- suradnička.

Prema ovoj podjeli lakše je uvidjeti kako se dijete igra s drugima. Promatranje kao prva razina vrlo je jasna. Dijete promatra ostatak djece tijekom igre, no svojevrijem se ne uključuje u istu. U samostalnoj igri djeteta, jednako kao i u promatračkoj dijete se ne igra s drugima. U ovoj razini postoji igra, no kako govori i sam naziv, samostalna. U trećoj razini vidljiv je pomak u socijalnom kontaktu. Dijete se i dalje igra samostalno, no nalazi se u blizini drugih, najčešće igrajući se istima predmetima. Pravi kontakt postojan je unutar četvrte i pete razine. Peta razina, tj. suradnička je ona kojoj teži svaki roditelj i odgojitelj. To je upravo ona igra koja ima zajednički cilj, u kojoj svatko od članova ima točno određenu ulogu. Svaka od navedenih razina/vrsta igara mijenja se ovisno o dobi djeteta. Tijekom svih razina dijete se razvija i napreduje, jer su upravo te igre odraz dječjih emocionalnih stanja, potreba i težnja.

Prema Duran (2003) igra je podijeljena na:

- funkcionalnu
- simboličku
- igre s pravilima.

Duran funkcionalnu igru objašnjava kao igru tijekom koje se dijete razvija osjetno, motorički i perceptivno. Opipavajući i uzimajući predmete u ruke dijete propituje predmetne funkcije, ali i vlastite. Uz ovo objašnjenje stoji i Piagetova konstatacija da se ova vrsta igre javlja prilikom dodira djeteta s okolinom (fizičkom) (Duran, 2006).

Druga, simbolička igra vezana je uz misaone aktivnosti. Ona odgovara predoperacionalnom mišljenju, tome da dijete razmišlja o konkretnome. Simboličku igru Duran opisuje prema istraživanjima Piageta koji smatra da su preduvjet za razvoj iste poznavanje simbola (slika, fotografija). No, stvaranje simbola nije moguće ukoliko se dijete nalazi u socijalnoj izolaciji. Upravo ta činjenica je i istražena. Istraživanje je izvršeno na blizancima koji su od svojih 18 mjeseci do sedme godine živjeli u izolaciji. U prostoriji u kojoj su se nalazili posjedovali su samo drveni stol i stolicu. Dječaci su uz loše životne uvjete živjeli i bez ikakve komunikacije s odraslima. Pri pronalasku dječaka izvršila su se testiranja. Dječaci su tek nakon upoznavanja s različitim slikama i simbolima te komunikacijom s drugima razvili mogućnost korištenja simboličke igre. Stoga se Duran s pravom složila s Piagetom, jer tako je zaključeno, bez komunikacije se ne razvija simbolička funkcija, niti simbolička igra što je potvrđeno i u primjeru s dječacima (Duran, 2006). Neki od autora kao što su Vigotski i Elkonin, navodi Duran, simboličku igru nazivaju i igrom uloga. Objašnjavaju ju kao igru gdje dijete mijenja svoje mjesto u društvu. Najčešće se poistovjećuje sa ulogom svojih roditelja tj. njihovim zanimanjima. "Igra uloga je aktivnost u kojoj dijete, motivirano željom- živjeti društveni život s odraslim članovima društva; prvo, uzima ulogu odraslog; drugo, stvara igrovnu situaciju putem prijenosa značenja s jednog predmeta na drugi; treće, uvjetno prikazuje djelatnost odraslih, modelirajući motive, ciljeve i norme odraslih" (Elkonin, 1975:18; prema Duran, 2006:20).

Posljednja vrsta igre prema Duran jest igra s pravilima. One se javljaju u dobi djeteta između sedme i jedanaeste godine. Obzirom da je u tim godinama dijete poznato sa ostalim vrstama igri i značenjem pojma pravilo, takve igre smatraju se elementom kulture. Igre s pravilima su one tijekom kojih se igrači međusobno natječu. Većina pravila svih igara preuzeta je od roditelja, odnosno, starijih generacija s nekim

izmjenama. Jednako tako navodi se kako se igre s pravilima smatraju nekim od oblika komunikacije. Dakle, može se reći kako one potiču komunikaciju, socijalizaciju, kontrolu vlastitih normi i želja te individualizaciju. Kod ovih igara postoje različite klasifikacije, a one se dijele ovisno o rekvizitima, sadržaju igre, funkciji, integraciji i slično.

Jedan od autora, Roberts zajedno sa svojim suradnicima igre s pravilima dijeli u tri kategorije:

- igre fizičke vještine
- šanse
- strategije.

Drugi, Caillois ih dijeli u četiri kategorije:

- natjecanja
- šanse
- simulacije
- vrtoglavice.

Sve navedene igre javljaju se kod djece. Igra je vrlo složena aktivnost koja je uvelike povezana s razvojem djeteta. Svaka od navedenih ima svoju funkciju, što jedno drugo ne isključuje.

4.2. VAŽAN ČIMBENIK DJETETOVA ODRASTANJA

Ovo poglavlje vezano je uz dječji razvoj kroz samu igru. Vrlo je bitno naglasiti kako se ne igraju samo djeca, tu su odrasli i životinje. Tako je, Karl Groos, njemački filozof potaknut igrom životinja shvatio kako sve proizlazi iz prirodne selekcije. Zaključio je kako je igra upravo takva, kakva jest, usko vezana uz opstanak. Drugi, francuski psiholog Jean-Claude ne poistovjećuje igru čovjeka i životinja, no suglasan je u tome da postoje sličnosti. Dakle, jednostavne igre djeteta nalik su životinjskim igrama. Upravo zbog ovih činjenica igra postaje sredstvo odgoja i obrazovanja jer je ona ta koja se smatra najbistrijim proizvodom bića (Došen Dobud, 2016). Igra dovodi do mijenjanja djece, kako unutarnjeg tako i vanjskog. Potiče se tjelesni i kognitivni

razvoj djeteta, te ono razvija i socioemocionalne sposobnosti. Dijete igru može doživjeti na dva načina. Kao neku vrstu djelatnosti ili užitka. Stoga se tako razlikuje vođena i slobodna igra, iz čega je odmah vidljivo kako vođenom igrom netko upravlja (odgojitelj/roditelj). Takva igra ima svoj cilj i pravila, a najčešće je upravljana didaktičkim igrama. Tijekom svake igre pa tako i ove prisutne su igračke. Igračka je jednostavno rečeno sredstvo koje upotpunjuje igru. Može biti izrađena od različitih materijala (prirodnih i plastičnih). Igra sa igračkama prirodnih materijala uvijek je “bolja opcija” zbog djetetova zdravlja, te zbog poticanja razvoja mašte i kreativnosti. Na primjer, granu možemo iskoristiti kao štap, udaraljku, flautu... Svaki prirodni materijal koji nije opasan za dijete je dobrodošao u igri! A kao zadnji segment koji je bitan za djetetov razvoj jest okruženje, koji zajedno sa igrom i igračkama čini cjelinu (Došen Dobud, 2016).

Kako bi do svega navedenog došlo, potrebno je spomenuti i razvoj mozga. Upravo bez njegovog djelovanja nema niti ljudskog djelovanja. Mozak se razvija od samog začeća pa sve do odrasle dobi od oko 16 do 18 godine. U prve tri godine života mozak se razvija velikom brzinom, i upravo to razdoblje ukazuje na važnost djetetova razvoja. Stvaralačke igre i igre istraživanja traže od djeteta razmišljanje, planiranje i slično, što bi trebalo rezultirati željenim učincima- razvoj mozga. Poznata talijanska pedagoginja Maria Montessori naglašava kako treba vježbati osjetila. Vježbe trebaju biti prirodne i spontane, a najprirodnija je upravo igra. Još neke pretpostavke iznio je Jean Piaget koji je djetetov razvoj podijelio u tri razdoblja (senzomotoričko, predoperacijsko, operacijsko). U jednom od tih razdoblja razvija se I govor (senzomotoričko). Govor potiče razvoj geste i mimike (govor tijela). “Igre i druge aktivnosti u susretu s drugim osobama, posebno djecom iz okruženja, pomoći će razvoju i verbalne i neverbalne komunikacije djeteta s okruženjem” (Došen Dobud, 2016:26).

4.3. DJEČJI DOŽIVLJAJ IGRE

U ovom dijelu prikazano je malo istraživanje o tome kako nekolicina djece doživljava igru. Osmero djece u dobi od četiri do šest godina odgovorilo je pitanje “Što je to igra?” te, “Čime/čega se voliš igrati?”. Odgovori su pismeno zabilježeni. Intervju se vodio sa

svakim djetetom ponaosob u prostorijama vrtića. Većina odgovora kategorizirana je kao oblik zabave i druženja kod djece.

Tablica 2. Odgovori djece na pitanja Što je igra? Čime/čega se voliš igrati?

“Što je igra?” “Čime/čega se voliš igrati?”	
M	Ž
“To znači da se lijepo igramo sa svima. Osjećam se dobro i sretan sam. Igramo se gusara, lovice, nogomet, autiče vozimo po stazi.” 4 god	“To je da se lijepo igraš sa prijateljima. Igramo se frizera, sa puzzlama, u parku lovice.” 4 god
“Igra znači da se ne udaramo i da se lijepo igramo. Sretan sam kad se igram. Igram se sa mamom, tatom i prijateljima. Gađamo koš, lovice, nogomet igramo, skrivača, igramo se autićima i kockama gradimo kuću.” 4 god	“Igra znači kada se igramo sa igračkama. Jako sam sretna i volim se igrati sa prijateljima. Igramo se lovice, skrivača, gusara, frizera, kuhamo za drugu djecu...” 4 god
“To znači da se igraš sa prijateljima, lijepo se igramo i sretan sam kad se s nekim igram. Puno toga se igramo... skrivača, lovice, nevidljivih kuglica, sa kockama gradimo likove iz igrica, kuću.” 5 god	“Igra je da se nečega igraš. Igram se sa sekam, prijateljicama i mamom. Igramo se sa kockicama, igramo se mame, bebe i seke.” 5 god
	“To znači da se s nekim igram, i sretna sam. Igramo lovice, pokvareni telefon i crtamo.” 6 god
	“To znači da se volim igrati sa prijateljima. Super mi je i najviše se igramo princeza. Igramo se sa novcima trgovine, igramo se frizerke, radimo frizure drugoj djeci i frizure životinjama.” 6 god

5. IGRE ZA POTICANJE GOVORNOG IZRAŽAVANJA

Prije nego se spomene pojam igre, važno je naglasiti kako je bitno pratiti djetetov razvoj. Prilikom praćenja govora djeteta najčešće se primijeti nepravilan izgovor. Pravilan izgovor riječi dolazi na samome kraju, kao finalan čin komunikacije i jezika. Prije samog izgovora riječi dijete komunicira na neki drugačiji, vlastiti način, koji drugi razumiju. S vremenom uz komunikacijske izmjene dijete savladava i druge komunikacijske vještine kao što su asertivnost, aktivno slušanje i slično. Treba se naučiti pravilnom izgovoru, stvaranju rečenica, ali i bontonu tijekom razgovora. No, kako je igra najzastupljenija kod djece i najčešće ju koriste, tako će kroz istu najviše i naučiti. Igrajući jezične igre dijete kvalitetno provodi vrijeme, koje je uz uobičajenu zabavu obogaćeno i znanjem.

U sljedećem poglavlju navedene su već postojeće igre za poticanje govornog izražavanja.

5.1. POSTOJEĆE IGRE

Navedene igre u nastavku poredane su kronološki.

1. DA ili NE

Opis igre: naizmjenično pokazivati djetetu različite slike/predmete i postavljati pitanje: "Je li to...". Dijete na postavljeno pitanje treba odgovoriti s da ili ne.

2. POGODI TKO JE

Opis igre: igrački se nalaze u krugu. Izabere se jedan igrač koji žmiri. Iz nastalog kruga u sredinu dolazi jedan od igrača i govori:

Diri- diri

biri- biri

žmiri - žmiri

i ne viri!

Onaj igrač koji žmiri treba pogoditi čiji je to glas.

3. RINGE, RINGE, RAJA

Opis igre: djece se uhvate u krug. Krug se okreće, a djeca pjevaju:

“Ringe, rige, raja

došo čika Paja,

pa pojeo jaja.

Jedno jaje muć,

a mi djeco čuč!”

Kada izgovore posljednju riječ (čuć) svi čučnu.

4. MAČKA I MIŠ

Opis igre: potrebno je izabrati mačku i miša. Kada su oni izabrani djeca stanu u krug. Miš stane u sredinu kruga dok se mačka nalazi izvan kruga. Mačka se šeta oko kruga i govori: “Što ti mišu u mom polju radiš?”, miš odgovara “To mačja briga nije.”. Nakon razgovora mačke i miša, mačka ga nastoji uloviti. No, kako bi došla do miša mora ući u krug koji čvrsto drže djeca. Drže ga tako što dižu i spuštaju ruke ovisno o tome kako mačka pokušava ući u krug. Ako mačka uspije ući u kolo djeca puštaju miša van, te mačka opet pokušava doći do miša.

5. KAKO TI SE SVIĐA SUSJED?

Opis igre: igrači se nalaze u krugu, a jedan od njih u sredini kruga. Igrač iz sredine pita: “Kako ti se sviđa susjed”. Igrač koji odgovara jednog susjeda mora zamijeniti za drugog igrača. U trenutku kada se igrači mijenjaju i srednji igrač pokušava zauzeti svoje mjesto u krugu. Onaj koji ostane bez mjesta staje u sredinu i ponovno postavlja isto pitanje jednom od igrača.

6. LIMUN I NARANČA

Opis igre: igrači su podijeljeni u dvije grupe (grupa limun i grupa naranča). Cijela grupa limun žmiri dok se cijela grupa naranča skriva. Grupe se ne smiju odvajati, dakle zajedno žmire i zajedno se skrivaju. Kada grupa limun završi sa žmirenjem govore:

Limun traži naranču! Kada grupa limun nađu naranče, moraju ih uhvatiti. Nije dovoljno da ih samo dodirnu. Kada su sve naranče uhvaćene mijenjaju se uloge.

5.2. OSMIŠLJAVANJE IGARA

Osmišljavanje igara je vrlo zanimljiv proces. Osnova za uspjeh je maštovitost. Uz nju bih još navela kreativnost i inovativnost. Sve tri karakteristike usko su povezane. Njegujući ih i razvijajući ih mogu se postići odlični rezultati. Svaka novonastala igra proizlazi ih već postojećih. Igra se samo nadograđuje ili se mijenja njezina svrha, predmet rukovanja/ baratanja, tema. Sami nastanak igre podijelila bih u nekoliko procesa:

- 1) IDEJA- tema igre
- 2) CILJ IGRE- elementi igre, kako ga ostvariti
- 3) ODREDBA PRAVILA
- 4) PRIKUPLJANJE/ IZRADA MATERIJALA (ELEMENATA ZA IGRU)

Slijedeći ove procese i interese ispitane djece osmislila sam nekoliko igara prikazanih u idućem poglavlju.

5.3. PRIKAZ NOVIH IGARA

5.3.1. SLAGALICE I IGRE NA PLOČI

1. PRIČLJIVA ZMIJA

Cilj: poticanje govornog izražavanja, razvoj kreativnosti i mašte

Potreban materijal: tube wc papira, škare, ljepilo, fotografije, boje

Opis igre: Uz pomoć kartonske zmijske i njezinog rastavljenog tijela stvorit će se priča. Tijelo zmijske sastoji se od 4 tube wc papira. Na svakoj tubi nalazi se različita fotografija. Kreativna jezična igra se igra tako da jedno po jedno dijete složi zmijsku i prema rasporedu slika ispriča, odnosno stvori vlastitu priču. Svaka priča bit će različita, obzirom na redoslijed fotografija i maštu djeteta.

Slika 3. Pričljiva zmija



Izvor: arhiva autorice

2. IDEMO NA MORE!

Cilj: poticanje govornog izražavanja, učenje novih riječi

Potreban materijal: plastificirane fotografije, kutija (torba)

Opis igre: potrebno je imenovati stvari koje se nose na more, a nalaze se na stolu. Imenovane stvari potrebno je ubaciti u torbu (kutiju).

Slika 4. Idemo na more



Izvor: arhiva autorice

Slika 5. Idemo na more



Izvor: arhiva autorice

3. VRIJEME JE ZA?

Cilj: poticanje govornog izražavanja

Potreban materijal: kartonski sat sa slikama

Opis igre: igrači se nalaze u krugu. Na početku igre odgojitelj pokazuje kartonski sat koji sadrži 12 fotografija, baš onoliko koliko ima sati u jednome danu. Ovaj, kartonski sat ima samo jednu kazaljku. Igrač će zavrtjeti kazaljku i reći *Vrijeme je za...* ovisno o fotografiji na kojoj se kazaljka zaustavila. Svako dijete iz kruga jednom će zavrtjeti kazaljku sata i reći za što je njihovo vrijeme.

Slika 6. *Vrijeme je za*



Izvor: arhiva autorice

4. FILMSKE KOKICE

Cilj: poticanje govornog izražavanja

Potreban materijal: papirnate kokice, fotografije

Opis igre: igrači sjede na podu u vrsti. Ispred njih se na stolu nalaze papirnate kokice i velike fotografije iz crtanih filmova o bajkama. Na kobicama se nalaze iste fotografije kao i što su svima vidljive na velikim fotografijama. Igrač koji uzima kokicu ostalima mora opisati kakvu fotografiju ima, tj. koji ona crtani film predstavlja. Igrač koji pogodi o kojem je filmu riječ idući izvlači kokicu i opisuje fotografiju.

Igra je olakšana tako što je su velike fotografije postavljene na zid kako bi igrači mogli pratiti opise i lakše pogoditi film.

Slika 7. Filmske kokice



Izvor: arhiva autorice

Slika 8. Filmske kokice



Izvor: arhiva autorice

5. IZABERI I OBUCI

Cilj: poticanje govornog izražavanja

Potreban materijal: plastificirane fotografije dječaka i djevojčice, plastificirane fotografije odjeće i obuće

Opis igre: u igri sudjeluju dva igrača. Jedan drugome govore što žele da obuku dječaku a što djevojčici. Igrač koji ih je "oblačio" na kraju daje ocjenu za modnu kombinaciju koji je drugi igrač osmislio

Slika 9. Izaberi i obuci



Izvor: arhiva autorice

Slika 10. Izaberi i obuci



Izvor: arhiva autorice

6. GDJE SE KRIJE JESEN?

Cilj: poticanje govornog izražavanja, usvajanje novih riječi

Potreban materijal: figure, igraća ploča

Opis igre: u igri može sudjelovati više igrača. Igra započinje na startnom polju, a prvi igra onaj koji dobije najveći broj bacajući kocku. Na ploči se nalazi 50 polja među kojima su i ona gdje se krije jesen. Igrači bi trebali prepoznati ta polja kao neke od vjesnika jeseni i ukoliko ih prepoznaju kada stanu na to polje dozvoljeno im je nagradno bacanje, a ukoliko ga ne prepoznaju vratit će se u nazad za isti broj koji su dobili. Među poljima nalaze se ljestve i tobogani. Kada igrač stane na polje gdje se nalaze ljestve popet će se do polja gdje ga one vode, a ukoliko je stao na polje gdje je tobogan spustit će se dolje do određenog polja. Pijuni s kojima će se igrači kretati jesu neki drugi vjesnici jeseni koji će se kretati pločom i predočiti kako jesen stiže do svojega cilja. Igra završava kada svi igrači dođu do cilja.

Slika 11. Gdje se krije jesen?



Izvor: arhiva autorice

7. ŽIVOTINJSKA POTRAGA

Cilj: poticanje govornog izražavanja, razvoj mašte

Potreban materijal: igrači pijuni, kockica

Opis igre: u igri može sudjelovati više igrača. Započinje na startnom polju gdje prvi igru započinje onaj igrač koji je dobio najveći broj na kockici. Na ploči se nalaze 12 polja. Prilikom zaustavljanja na polju igrač mora izvući karticu sa zadatkom. Na karticama su fotografije životinja koje igrač treba imenovati i reći sve što zna o njima (gdje žive, što jedu, kako se kreću i slično). Nakon datog odgovora o životinji na fotografiji igra sljedeći igrač ponovnim bacanjem kockice. Pobjednik je onaj koji prvi dođe do cilja.

Slika 12. Životinjska potraga



Izvor: arhiva autorice

Slika 13. Životinjska potraga



Izvor: arhiva autorice

5.3.2. IGROKAZI

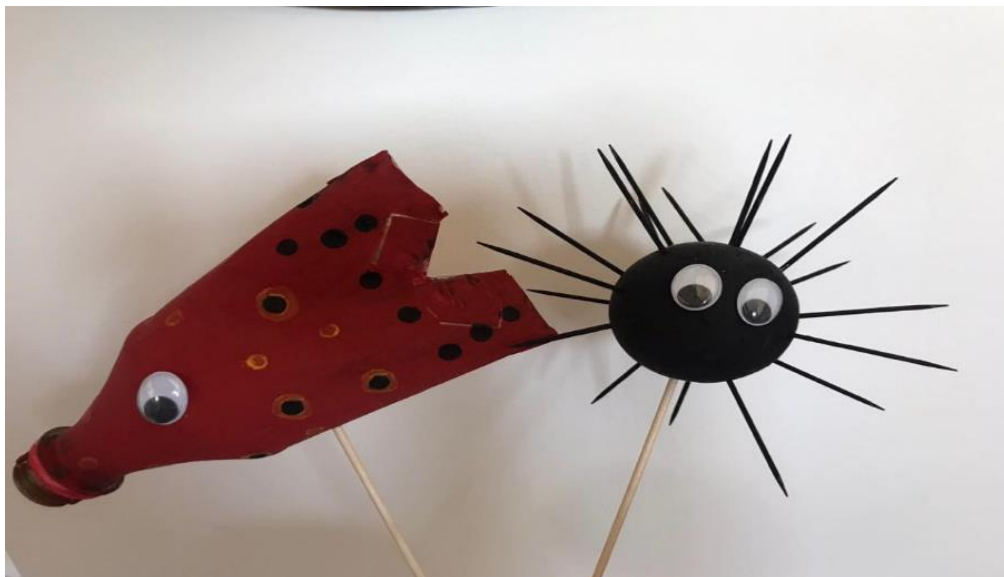
1. O ČEMU RAZGOVARATE?

Cilj: poticanje govornog izražavanja, razvoj kreativnosti i mašte

Potreban materijal: paravan, lutka ribe, lutka morskog ježinca

Opis igre: uz pomoć lutki na štapiću stvoriti igrokaz. U ovoj igri mogu sudjelovati dva djeteta. Potrebno je odglumiti igrokaz koji prethodno nije naučen niti odglumljen. Ovisno o njihovoj mašti stvorit će se jedna lijepa priča, razgovor između ribe i morskog ježinca.

Slika 14. Lutke na štapiću



Izvor: arhiva autorice

2. SOVIN DAN

Cilj: poticanje govornog izražavanja, razvoj sposobnosti prepričavanja

Potreban materijal: paravan, lutka sove

Opis igre: prepričati vikend uz pomoć sove. Svaki ponedjeljak nekoliko djece će ostatku grupe ispričati kako je proveo/la vikend. Prepričavanje će se odvijati na zabavan način, glumom. Svakoj priči, zajedno s odgojiteljem djeca će dati naziv.

Slika 15. Ginjol lutka, sova



Izvor: arhiva autorice

5.3.3. PJESME

1.PJESMA SVAKODNEVICA

Cilj: poticanje govornog izražavanja, razvoj ritma

Potreban materijal: tekst pjesme

Pjesma Svakodnevnica, kao što joj sam naziv govori, može se pjevati svakoga dana. Uz razvoj govornog izražavanja i ritma djeca se kroz igru i zabavu uče svakodnevnim radnim navikama. Pjesma je napravljena s ciljem da se pjeva prilikom pospremanja igračaka pa sve do ručka.

Tekst pjesme:

Spremi, stavi, složi,
igračke na mjesto odloži.
Ispred prijatelja stani,
i za njim idi ruke prati.
Svako dijete stolicu izvuče,
i mirno uza stol sa sobom ju povuče.
i još kratko tiho budi,
Dok teta ne kaže dobar tek, mali ljudi!

2. PAZI, PAZI

Cilj: poticanje govornog izražavanja, razvoj ritma

Potreban materijal: predmet za skrivanje

Opis igre: igrači se nalaze u krugu. Jedan od njih stoji u sredini kruga. Igrač koji se nalazi u sredini mora pogoditi kod koga se nalazi sakriveni predmet postavljanjem pitanja. Ako pogodi kod koga je predmet bio, to drugo dijete dolazi u sredinu na njegovo mjesto. No, ukoliko ne pogodi kod koga je, predmet se skriva kod nekog od drugih igrača te igrač iz sredine ponovno mora pogoditi kod koga je. Za to vrijeme, dok se predmet skriva, dijete iz sredine žmiri, a drugi pjevaju:

Gdje je, gdje je

Predmet nađi, gle

Pazi, pazi

U svojoj potrazi!

Ako ga pronađeš

Na drugo mjesto skačeš.

Hura, hura

Tri puta hura!

5.3.4. POKRETNE IGRE

1. SKAKALICA

Cilj: poticanje govornog izražavanja, razvoj pokreta

Potreban materijal: kamenčić

Opis igre: igra *Skakalica* vrlo je slična igri *Školice*. Na tlu se nalaze polja s različitim fotografijama. Među fotografijama nalaze se i životinjske. Kada igrač stane na polje gdje se nalazi životinjska fotografija potrebno ju je imenovati i oponašati zvuk glasanja životinje. Ukoliko igrač stane na bilo koje drugo polje potrebno je samo imenovati viđeno. Ukoliko je naziv točan igrač može ponovno bacati kamenčić do idućeg polja.

Slika 16. *Skakalica*



Izvor: arhiva autorice

2. KAO SEMAFOR

Cilj: poticanje govornog izražavanja, razvoj pokreta

Potreban materijal: papirnati krugovi

Opis igre: na tlu se nalazi 12 krugova žute, crvene i zelene boje postavljeni u kolone. Crveni krugovi označavaju “zabranu”, zeleni “odobravanje” i žuti “premišljanje”. Djeca staju na svaki od krugova. Kada stanu na krug ovisno o njegovoj boji moraju izreći *da/ne/možda*. Crvena boja predstavlja izraz *ne*, zelena *da* i žuta *možda*.

Slika 17. Kao semafor



Izvor: arhiva autorice

6. ZAKLJUČAK

Svatko od nas imao je, ali i još uvijek ima, prirodnu potrebu za igrom. Kroz nju se izražavamo, dijete se izgrađuje, pokazuje svoje emocije, ali i interese. Igra se kroz dob djeteta mijenja, a zajedno s njom dijete napreduje. Takvu promjenu najlakše je uočiti kroz tri osnovne podjele igre (funkcionalna, simbolička, igre s pravilima). Odrastanjem, dijete razvija govor. Do njegove treće godine razvoj je konstantan, tada već poznaje veliki broj riječi i sastavlja jednostavne rečenice. Kako bi govor bio uspješan važan je i proces razmjene informacija. Verbalni znakovi većinom su jasni i konkretni dok je za neverbalne potrebna sposobnost prepoznavanja. Igra kao najraširenija aktivnost u vrtiću kroz neverbalnu komunikaciju razvija komunikacijske vještine govora.

Cilj ovog rada je opisati i prikazati kako igra utječe na razvoj govornog izražavanja te stvoriti nove igre kao poticaj odgojiteljima i roditeljima.

7. POPIS LITERATURE

KNJIGE:

1. Došen Dobud, A. (2016). *Dijete - istraživač i stvaralac - Igra, istraživanje i stvaranje djece rane i predškolske dobi*. Zagreb: Alineja
2. Duran, M. (2003). *Dijete i igra*. Jastrebarsko: Naklada S
3. Duran, M. (2006). *Dijete i igra*. Jastrebarsko: Naklada S
4. Lazar, M. (2007). *Moć igre i igračke*. Đakovo: Tempo
5. Petar, S. (2004). *Osnove uspješne komunikacije*. Zagreb: Euro Hoper
6. Škarić, I. (1991). *Fonetika hrvatskoga književnog jezika*. U: Babić, S. *Povijesni pregled, glasovi i oblici hrvatskog književnog jezika*, Zagreb: HAZU- Globus

INTERNETSKI IZVORI:

1. Radaković, N. (2021.) *Asertivna komunikacija: svrha zauzimanja za sebe*. Webiz [online] dostupno na: https://webiz.me/hub/articles/asertivna-komunikacija-svrha-zauzimanjazasebe/fbclid=lwAR3EhrhBqvTwqgt33EWLWdt1DjSnpIWIVv6eY_Cany7PO8OWufryMRiSMug [pristupljeno 27.04.2022.]
2. Starčević Perica, M. (2018). *Geste i razvoj govora*. *Martinin blog, savjeti i priče jednog logopeda* [online] dostupno na: <https://martininblog.hr/geste-i-razvoj-govora/?fbclid=lwAR2vZPSZSWQk9S4BAjymEYpDAhxsLaUSPDVgdpBW9VzioxWTg4a3n5zEm7w> [pristupljeno 29.04.2022.]
3. Stojčević Polovina, M. *Jezično govorni razvoj u prve tri godine života*. Poliklinika Stojčević Polovina [online] dostupno na: http://poliklinika.org/jezicno-govorni-razvoj-u-prve-tri-godine-zivota/?fbclid=lwAR1FKd8F_0iEhtfgPfO1B0WRPM8O8SKDwQq9JiV1VlnH0gsX38cDjcbOfLg [pristupljeno 20.04.2022.]
4. Vrsaljko, S. i Paleka, P. (2018). *Pregled ranog govornog- jezičnog razvoja*. Sveučilište u Zadru [online] dostupno na: <https://hrcak.srce.hr/file/317959> [pristupljeno 29.04.2022.]

5. Zeba, R. R. (2015). Kultura komuniciranja u dječjem vrtiću. Zeba, kabinet za jezičnu konverzaciju i poduku [online] dostupno na: <http://logoped-zeba.com.hr/kultura-komuniciranja-u-djecjem-vrticu/> [pristupljeno 20.04.2022.]

POPIS SLIKA I TABLICA

Slika 1. Najčešći znakovi neverbalne komunikacije	8
Slika 2. Stilovi komuniciranja.....	10
Slika 3. Pričljiva zmija	20
Slika 4. Idemo na more	20
Slika 5. Idemo na more	20
Slika 6. Vrijeme je za.....	21
Slika 7. Filmske kokice.....	22
Slika 8. Filmske kokice.....	22
Slika 9. Izaberi i obuci	23
Slika 10. Izaberi i obuci	23
Slika 11. Gdje se krije jesen?.....	24
Slika 12. Životinjska potraga	25
Slika 13. Životinjska potraga	25
Slika 14. Lutke na štapiću.....	26
Slika 15. Ginjol lutka, sova	27
Slika 16. Skakalica.....	30
Slika 17. Kao semafor	31
Tablica 1. Prikaz jezično govornog razvoja u prve tri godine života.....	3
Tablica 2. Odgovori djece na pitanja Što je igra? Čime/čega se voliš igrati?	16

SAŽETAK

Igra zajedno s govorom dio je svakodnevice svakog djeteta. Kroz igru se razvija govor. Da bi se govor razvio, potreban je trud i rad s djetetom. Na primjer, kroz ponavljanje izgovorenih glasova i opisivanje. Usko vezan pojam uz govor je i komunikacija koja treba biti zadovoljena kako bi se govornici sporazumjeli ili shvatili određenu poruku. Činjenica da je igra najčešći i najspontaniji oblik kretanja kod djece govori kako se kroz nju djeca na spontan način izražavaju, pokazuju interese i emocije. Dokazalo se da je igra poticajna za razvoj govornog izražavanja, kreativnosti, mašte te ukupni djetetov razvoj, socijalni, emocionalni, motorički i kognitivni razvoj. Kroz osmišljene nove igre djeca su potaknuta na razvoj govornog izražavanja ali i drugih polja. Nove igre osmislila je autorica rada potaknuta već postojećim igrama.

Ključne riječi: govor, komunikacija, igra, osmišljavanje

SUMMARY

Play, together with speech is a part of a child's everyday life. Through play, speech is being developed. For the speech to create properly, work and effort with a child are necessary. For example, they are repeating articulated sounds and descriptions. A term specifically linked with speech is communication which needs to fulfill certain conditions for the speakers to understand each other or recognize a non-verbal message. The fact that play is the most common and spontaneous way of children's movement shows that through play children manifest their interests and emotions and spontaneously express them. It is proven that play stimulates and enables the development of speech, creativity and imagination. As well as the social, emotional, motoric, cognitive and overall development of the child. Through new games and play, the development of speech and other fields with children is greatly promoted and fostered. The new games have been designed by the author through being inspired by already existing games and building on their concepts.

Keywords: speech, communication, game, development, design.