

AKTIVNOSTI ZA DJECU KOD KUĆE

TEMA: boje


Dob 5+





ŠARENI LEPTIRI

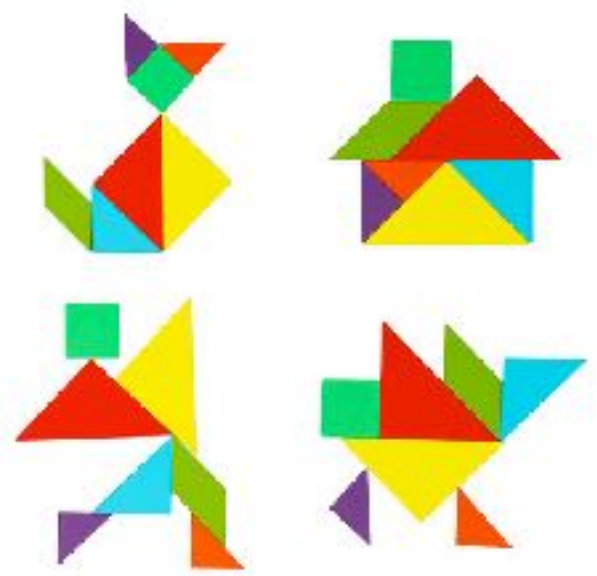
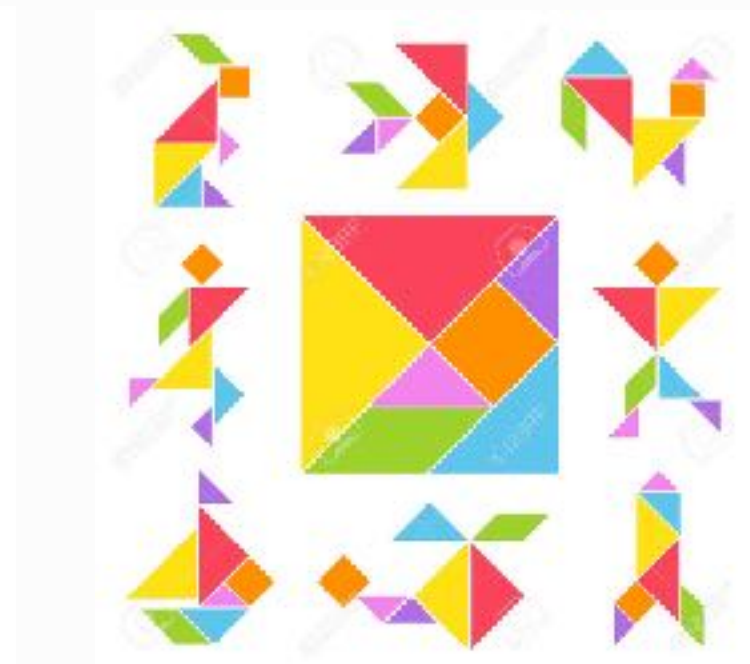
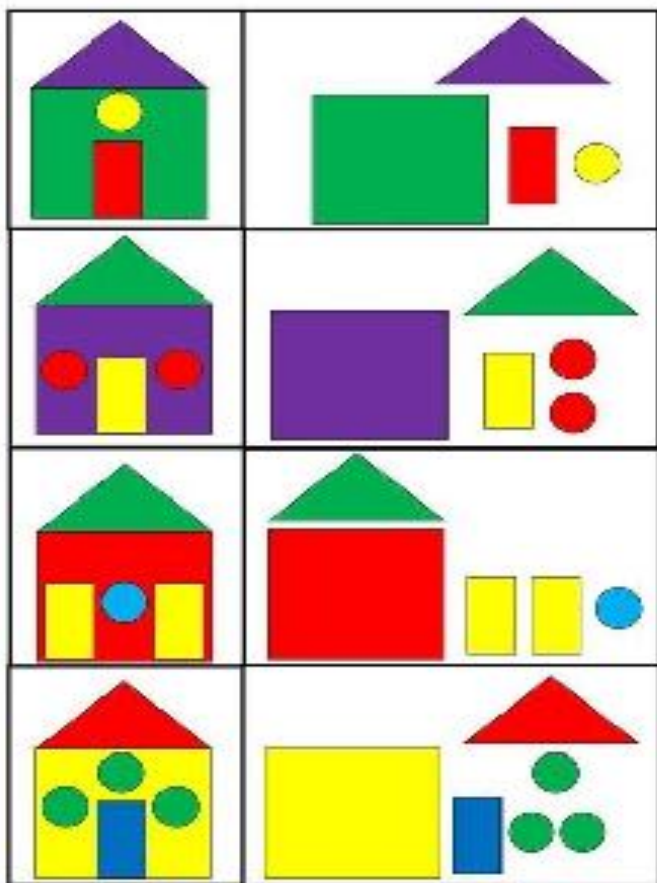
- **Dob djeteta:** 5+
- **Cilj aktivnosti:** Ovom aktivnošću kod djeteta utječemo na razvoj pamćenja i namjernog zapamćivanja, razvoj krupne motorike i naglašavamo važnost poštivanja pravila.
- **Potreban materijal:** zastavice različitih boja - možete ih izraditi od kolaž papira kojeg zalijepite na olovke ili štapiće za ražnjiće.

- 
- **Opis aktivnosti:** Svaka boja, odnosno zastavica predstavlja jedno pravilo koje dogovorite s djetetom, a dijete ih treba upamtiti. Za početak odaberite 3 boje i pravila vezana za pokret. Igra počinje tako da se dijete kreće oponašajući let leptira, a kada roditelj podigne zastavicu određene boje treba se kretati prema pravilu te boje.
 - **Primjer pravila:**
 - **Zelena** boja - skakući na desnoj nozi
 - **Crvena** boja - vrti se oko sebe
 - **Žuta boja** - pljeskaj rukama iznad glave.
 -
 - Dodate li još boja igra će biti zahtjevnija jer dijete treba upamtiti više pravila i pokreta. Uključite li veselu glazbu, igra će biti još bolja jer ćete potaknuti dijete da se kreće u ritmu glazbe



SLAGARICA

- **Dob djeteta:** 5+
- **Cilj aktivnosti:** razvoj pamćenja
- **Potreban materijal:** isprintani predlošci (ili ih možete nacrtati sami) te kolaž iz kojih će dijete samo izrezivati potrebne oblike od kojih će „graditi“ kuću prema predlošku
- **Opis aktivnosti:** Igra se igra na način da dijete gleda predložak i po njemu pokuša napraviti identičnu sliku.



TWISTER

- **Dob djeteta:** 5+
- **Cilj aktivnosti:** Prepoznavanje i imenovanje boja, razvoj koordinacije, preciznosti pokreta, ravnoteže, fleksibilnosti.
- **Potreban materijal:** Bijelo platno (plahta), tempere, kist.
- **Opis aktivnosti:** Na tkaninu iscrtajte četiri reda obojenih krugova. Ispravan slijed krugova: zelena, žuta, plava i crvena. U svakom redu nalazi se po šest krugova.

Ovo je igra za koju je potrebno malo više prostora, ali ćete se odlično zabaviti i razgibati.

U igri sudjeluju dva ili više igrača. Potrebna vam je podloga sa krugovima u boji i pokazivač radnje.

Ovisno o pokazivaču radnje, igrači moraju stati nogom ili rukom na krugove određene boje. Pri tome moraju zauzimati razne položaje, kako bi uspjeli doći do krugova preko ostalih igrača.



- **PRAVILA IGRE:**

Ako se igra s neparnim brojem igrača, dobro je odrediti suca. On ostaje izvan podloge, okreće pokazivač (kolo) i govori koju ruku ili nogu igrači moraju staviti na koji obojeni krug.

- **2 igrača:** Svaki igrač stoji na jednom kraju podloge, jednom nogom na plavom krugu, a drugom na susjednom žutom. Možete igrati na uobičajeni način, ali ne trebate koristiti pokazivač-kolo. Jednostavno, naizmjenično "zovite" ruku, nogu ili boju po izboru.
- **3 igrača:** Isto kao gore. Treći igrač stoji na dva centralna crvena kruga, tako da svi igrači budu licem okrenuti prema centru podloge.
- **4 igrača:** Podijelite se u dva tima, licem okrenuti jedni prema drugima, dvoje po dvoje na suprotnim krajevima podloge.
- **Više od 4 igrača:** Podijelite se u timove ili igrajte svaki za sebe.
- **Igra u timovima:** Igrači iz istog tima mogu dijeliti krug. Čim jedan igrač padne ili dodirne pod koljenom ili laktom, pobjeđuje protivnički tim.

- **POKAZIVAČ RADNJI - ZAVRTITE KOLO:**

1. Sudac zavrti kolo i kaže koju ruku ili nogu igrač mora pomaknuti i na koju boju pokazuje strelica.

Ako sudac zove "desna ruka, crveno", stavite desnu ruku na crveni krug bez da koljenom ili laktom dodirnete tepih.

-
- 2. Kad je krug već zauzet, ostali igrači ne mogu doći na njega. Ako se ne možete dogovoriti koji ga je igrač prvi zauzeo, neka sudac odluči.

3. Nakon što ste bili na redu i zauzeli svoj krug, više se ne možete micati, osim ako vam sudac ne kaže drugačije. Možete se pomaknuti da biste propustili drugog igrača. Prvo obavijestite suca, a tada pomaknite ruku ili nogu onoliko, koliko drugom igraču treba na napravi svoj potez.

4. Ako je zauzeto svih 6 krugova u jednoj boji, sudac ponovo vrti kolo dok se ne okrene druga boja.

5. Ako sudac dvaput za redom zove istu boju, pomaknite ruku ili nogu u novi krug iste boje.

6. Ako izgubite ravnotežu i dodirnete pod rukom ili nogom (ili padnete), ispadate iz igre.

7. Pobjednik je onaj igrač koji ostane stajati nakon što su njegovi protivnici pali, odnosno koljenom ili laktom dodirnuli pod.