

Uspješnost djeteta u školi svakako određuje njegova sposobnost pažnje i koncentracije na sadržaje koje mu se nude kao i na zadatke koje mora samostalno riješiti. Dijete mora biti spremno usredotočiti se na ono što čini pa čak i ukoliko ga to ne interesira. Dijete treba imati razvijenu hotimičnu pažnju, što znači da mora sam kontrolirati svoju usredotočenost da mu ne bi nešto drugo odvučlo pažnju. Pažnja i koncentracija se mogu uvježbati i unaprijediti pa evo nekoliko igara koje vam u tome mogu pomoći.

## PONOVI ZA MNOM RIJEČI/BROJEVE KOJE ĆU IZGOVORITI

Djetetu izgovorimo niz od četiri riječi/brojke koje ne moraju biti međusobno povezane, dijete ih treba ponoviti za vama. Možete niz izgovoriti dva do tri puta ako je potrebno. Npr: avion-kućamačka-kruh

Nizove možete slagati i od brojki. Ukoliko primijetite da djetetu dobro ide možete povećati broj riječi ili brojki u nizu. U zadacima se izmjenjujete, što znači da dijete i vama zadaje zadatke.

## ŠTO JE NESTALO?

Na stol stavite pet predmeta, dajte djetetu 1-2 minute vremena da ih upamti. Ukoliko dijete ne može upamtiti predmete recite mu da na glas imenuje predmete, ako treba nekoliko puta kako bi ih upamtio. Kada dijete zažmiri sakrijte jedan predmet, no nemojte ostaviti prazno mjesto tamo gdje ste ga uzeli. Upitajte dijete: „Koji predmet je nestao?“ Ako vidite da djetetu dobro ide, možete povećati broj predmeta na stolu. Isto tako možete maknuti dva- tri predmeta ili pak sve predmete. U zadacima se izmjenjujete s djetetom.

## IGRA – LETI, LETI

Ovo je dobro poznata igra iz našeg djetinjstva. Lupkajući kažiprstima obje ruke po rubu stola govorimo „Leti, leti olovka!“. Ako olovka leti sudionici igre moraju dići prste u zrak, ako ne leti moraju ih ostaviti na stolu. Ova igra unapređuje slušnu pažnju i koordinaciju.

## IGRA - SIMON KAŽE

Igrač koji je prvi na redu postaje Simon. On daje upute drugima „Simon kaže, skoči dva puta“. Svi to moraju učiniti. „Simon kaže plješćite rukama“, svi moraju pljeskati. No ukoliko on kaže „Skočite jednom“, a pritom nije rekao „Simon kaže“, a sudionici skoče, ispadaju iz igre. Simona se sluša samo onda kada ispred zahtjeva izgovori „Simon kaže“.

## OTKUCAJ MOJ NIZ

Pokucajte po stolu olovkom, jednostavnije pa složenije nizove, dijete neka ponovi za vama način kako ste otkucali. Npr: Tap- tap- tap-tap; Tap-tap-taptap-tap

## OTKRIJ DETALJ

Pronađete sliku u slikovnici ili knjizi s puno detalja. Kažete djetetu da pronade neke predmet na slici koji ste uočili. Ako dijete ne može naći predmet, poučite ga kako da promatra sliku. Od gora prema dolje, te s lijeva na desno kako bi znao kamo usmjeravati svoj pogled i pažnju.

## PONOVI REČENICE

Dijete za vama treba ponoviti rečenice koje ćete vi izgovoriti.

Npr: Petar Petru plete petlju. Riba ribi grize rep. Kada zeko mrkvu ljubi, zasvrbe ga zubi. Možete zajedno smišljati smiješne rečenice i ponavljati ih.

## ČITANJE PRIČA I SLIKOVNICA

Čitajte puno svome djetetu i kasnije razgovarajte o priči. Koji se likovi spominju, što su radili, što se dogodilo, gdje se dogodilo, kako je završilo, tko je dobar, tko nije, itd. Potaknite dijete da prepriča priču ukućanima.

## IGRA MEMORI

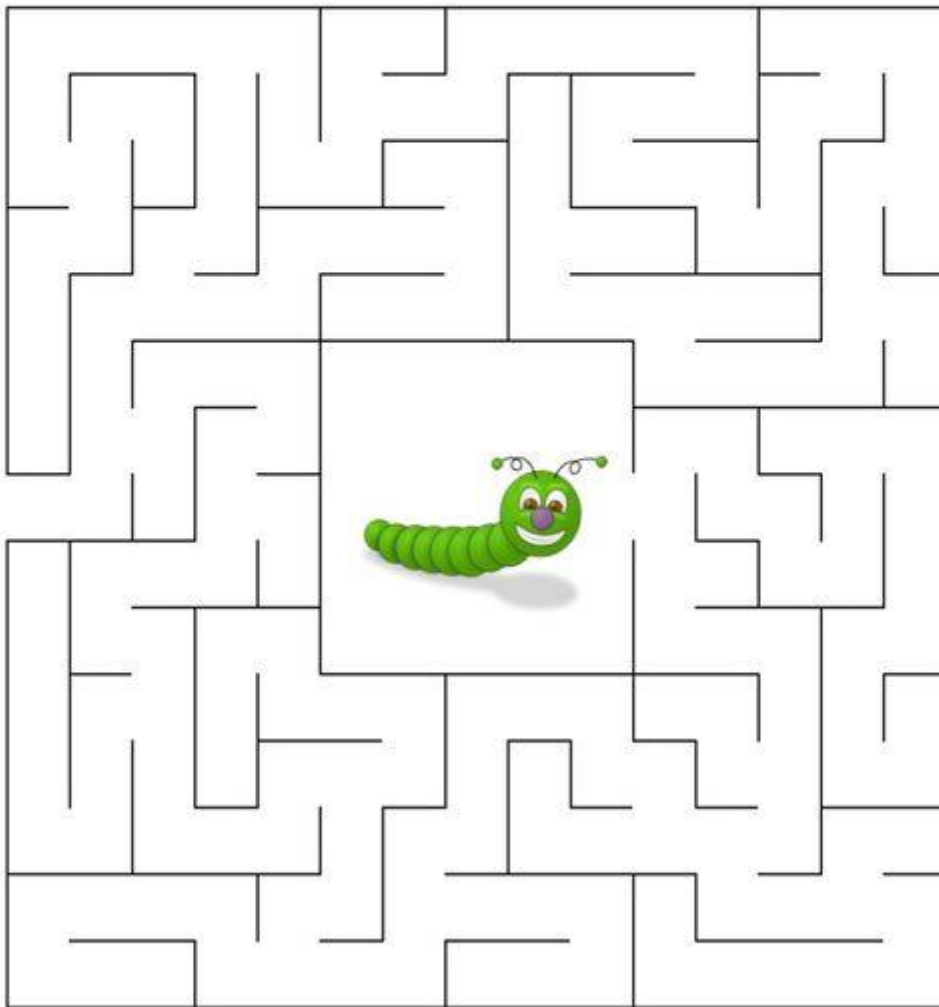
Dobro poznata igra svima, uparivanje istih kartica koje su okrenute slikom prema dolje. Dijete mora upamtiti mjesto sličice i pronaći njen par kako bi ih mogao uzeti. Pobjednik je onaj koji ima najviše parova.

Pronađi 10 razlika i zaokruži ih na donjoj slici.

[www.maligenijalci.com](http://www.maligenijalci.com)



Pomogni malom crviću da izađe iz labirinta.



## Vježbe razmišljanja

### Pronađi odgovarajuće vozilo

Pročitaj navedene tragove i pronadi odgovarajuće vozilo. Prekriži s X vozilo koje ne odgovara tragovima. Zaokruži na kraju točan odgovor.

Trag 1: Vozilo nema propeler.

Trag 2: Vozilo nema sirenu.

Trag 3: Vozilo se ne koristi za građenje.



## Vježbe razmišljanja

### Pronađi odgovarajući broj

Pročitaj navedene tragove i pronadi odgovarajuće voće. Prekriži s X voće koji ne odgovara tragovima. Zaokruži na kraju točan odgovor.

Trag 1: Nije najmanje voće.

Trag 2: Voće nije crveno.

Trag 3: Voće nije okruglo.



Spoji objekt s njezinom sjenom

[www.maligenijalci.com](http://www.maligenijalci.com)



## Vježbe razmišljanja

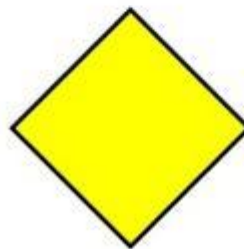
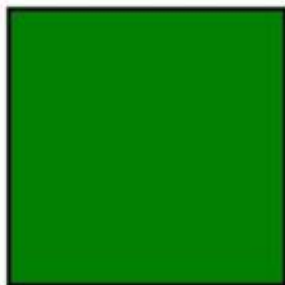
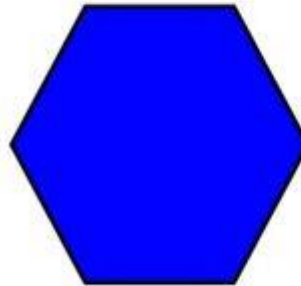
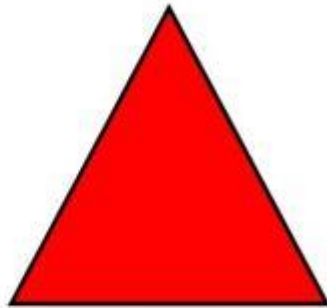
Pronađi odgovarajuće geometrijski oblik

Pročitaj navedene tragove i pronadi odgovarajuće oblik. Prekriži s X oblik koji ne odgovara tragovima. Zaokruži na kraju točan odgovor.

Trag 1: Geometrijski oblik ima više od 3 strane.

Trag 2: Nije najmanji.

Trag 3: Oblik nije plave boje.



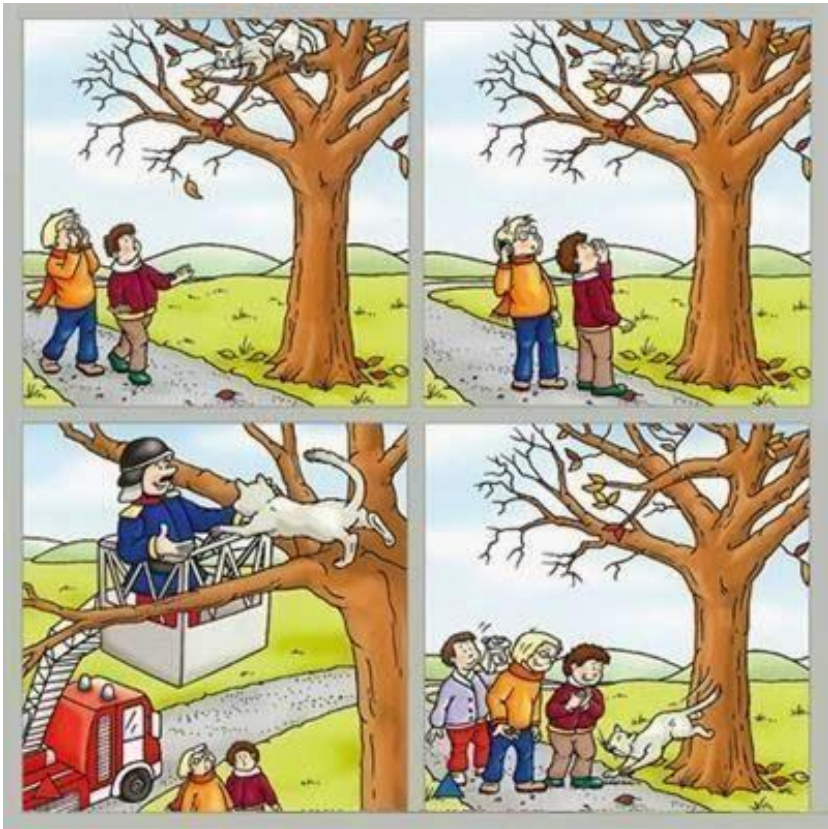
Pronađi 10 razlika i zaokruži ih na donjoj slici.

[www.maligenijalci.com](http://www.maligenijalci.com)





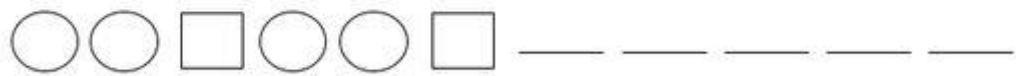
Upiši redni broj u prazni kvadratić pazeći da prepoznaš redosljed radnje.



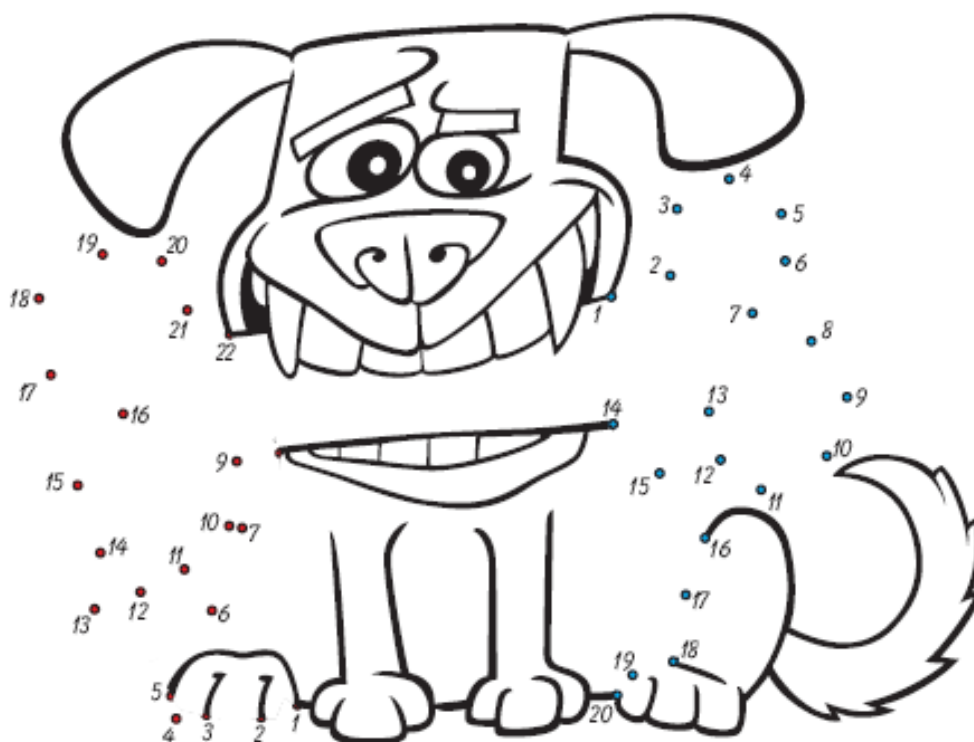
Dobro promotri sve sličice redom i zatim ispričaj priču o onome što si vidio na sličicama.

NASTAVI NIZ

www.maligenijalci.com

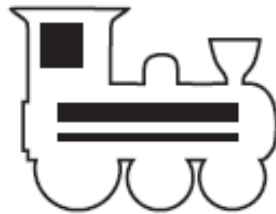


Spoji točke pravilnim redoslijedom i otkrij što je na slici.

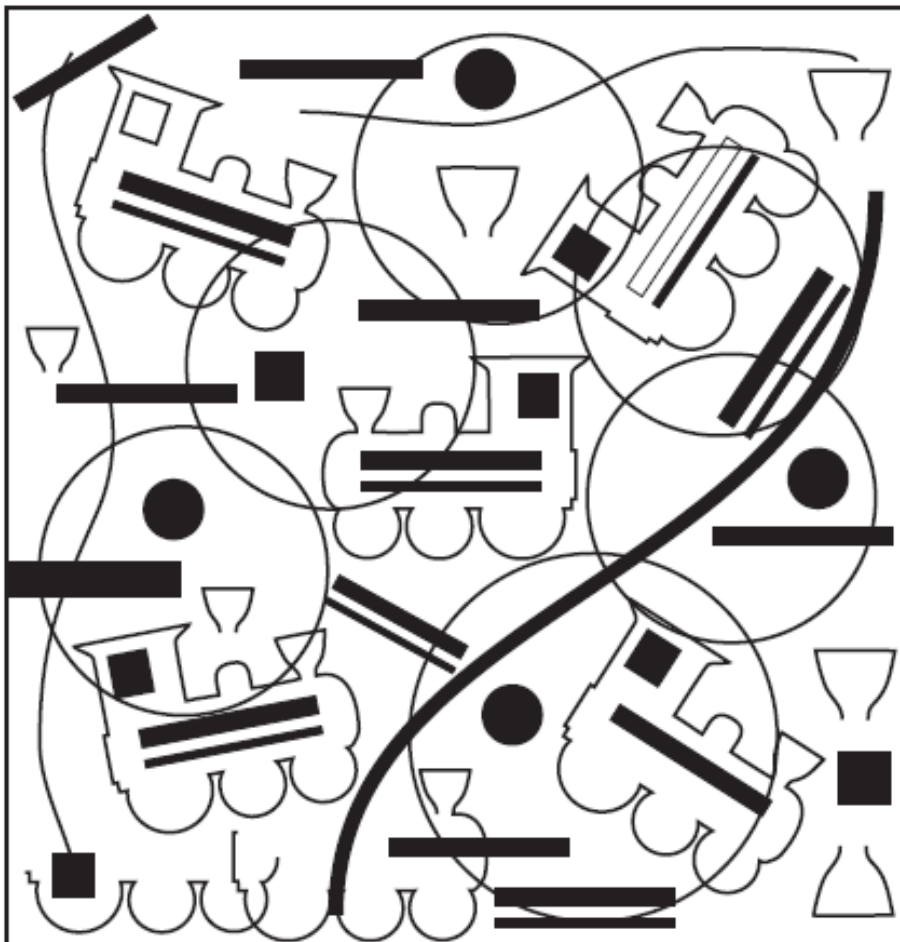


Točkalice za djecu možete pronaći na: [www.artrea.com.hr/tockalice.html](http://www.artrea.com.hr/tockalice.html)

Slika tražilica



Pronađi u donjem okviru potpuno istu lokomotivu.



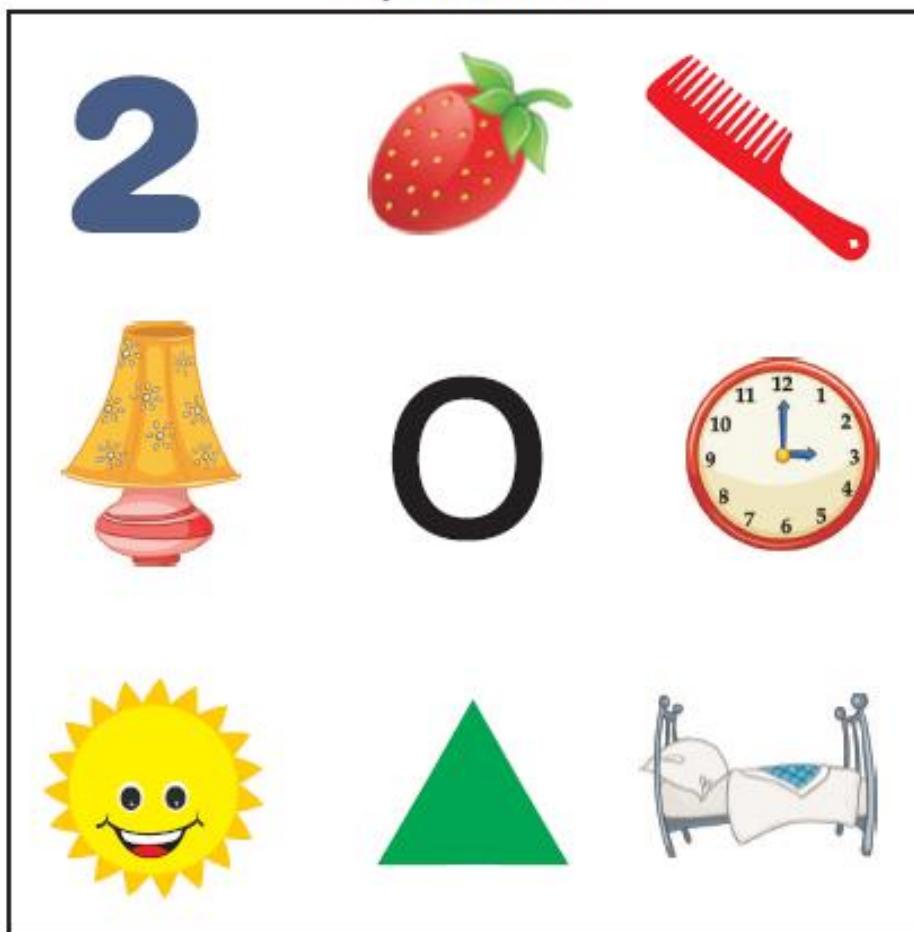
Slike Tražilice možete pronaći na: [www.artrea.com.hr/onlineperpcija.html](http://www.artrea.com.hr/onlineperpcija.html)

## 8. Memorijske kartice

Memorijske kartice možete isprintati već gotove ili ih složiti sami od slika iz časopisa ili novina. Položite karticu na stol ispred djeteta, licem prema gore, i ostavite je tako nekoliko minuta dok dijete ne prepozna i zapamti sve likove. Zatim karticu okrenite licem prema dolje i zamolite dijete da se pokuša prisjetiti svih predmeta prikazanih na kartici. Mijenjajte kartice i pomalo skraćujte vrijeme koje je potrebno da se zapamte likovi skartice.

Memorijske kartice ne pomažu samo u vježbanju pamćenja već pomažu i u razvijanju rječnika te razvoju vizualne percepcije.

### Zapamti ih sve!



Memorijske kartice možete pronaći na: [www.artrea.com.hr/idejelgra.html](http://www.artrea.com.hr/idejelgra.html)