



IGRE UZ POTPOMOĞNUTU KOMUNIKACIJU



**KOMUNIKACIJSKE PLOČE I PREDLOŠCI ZA
KOMUNIKATORE UZ UPUTE KAKO MODELIRATI**

MIA MARČEC, EMILI KUCHAR

Komunikacijske ploče i modeliranje kroz igru

Igra je prirodan i najvažniji način učenja djeteta. Tijekom igre dijete istražuje, otkriva, uči nova značenja i razvija odnose s drugima. Upravo zato igra pruža bogate prilike za **poticanje komunikacije** — bilo verbalne, bilo potpomognute različitim drugim načinima.

Ovaj priručnik donosi **komunikacijske ploče i predloške za komunikatore** (Quicktalker ft 7, 12 i 23) za različite igre: *Memory*, *Čovječe ne ljuti se*, *Domino*, *Strava glava*, *igra autićima*, *igra mjehurićima*, *igra loptom*, *igra kockama*, *igra igračkama na navijanje*, *igra plastelinom*, *igra lutkama*.

Za svaku igru ponuđene su:

- **komunikacijske ploče** izrađene u Cboard aplikaciji i predlošci za Quicktalker komunikatore (u jednostavnijoj i/ili proširenoj verziji, ovisno o sposobnostima djeteta) pa su dostupne osim u ovom obliku koji je spreman za printanje, i za primjenu na računalu/tabletu ili mobitelu tako da se onda mogu i prilagođavati individualnim potrebama svakog djeteta
- **upute i primjeri modeliranja komunikacije** — što odrasla osoba može govoriti i istodobno pokazivati simbole te na taj način razvijati komunikacijske vještine i jačati jezično razumijevanje.

Zašto koristiti komunikacijske ploče u igri?

Komunikacijske ploče omogućuju djeci koja imaju složene komunikacijske potrebe da **sudjeluju u igri aktivno**, umjesto da budu samo pasivni promatrači. Kroz simbole dijete može:

- izraziti svoje **želje i potrebe**,
- **dijeliti pažnju i emocije** s drugima,
- **komentirati i pitati**,
- **učiti nove riječi i strukture rečenica** u stvarnom kontekstu igre.

Kad se simboli koriste u svakodnevnim, smislenim situacijama, dijete ih povezuje s iskustvom i značenjem, a time se **povećava razumijevanje i motivacija za komunikaciju**.

Zašto modelirati?

Modeliranje znači da odrasla osoba **pokazuje simbol dok govori odgovarajuću riječ ili rečenicu**. Time djetetu dajemo primjer kako može komunicirati pomoću ploče — bez pritiska da mora odmah i samo „odgovarati“.

Modeliranjem:

- pokazujemo **da su simboli sredstvo komunikacije**,
- potičemo **razumijevanje jezika**,
- razvijamo **spontanu uporabu** simbola,
- jačamo **povezanost između riječi, slike i situacije**.

Važno je da modeliranje bude **prirodno, kratko i zabavno** — kao dio same igre, a ne dodatna obveza.

Zašto je važno igrati i komunicirati uz ploču?

Korištenje komunikacijskih ploča u igri:

- potiče **dvosmjernu komunikaciju** — dijete sudjeluje, odgovara, inicira;
- razvija **socijalne vještine** — čekanje, izmjenjivanje, zajedničko donošenje odluka;
- pomaže djetetu da **generalizira komunikacijske vještine** u svakodnevnim situacijama;
- stvara **pozitivna iskustva uspješne komunikacije**;
- gradi **povjerenje i povezanost** između djeteta i odrasle osobe.

Kako koristiti ovaj priručnik

1. Odaberite igru prema interesu i razini djeteta.
2. Pripremite odgovarajuću komunikacijsku ploču (jednostavniju ili proširenu).
3. Tijekom igre **govorite i istovremeno pokazujte simbole**.
4. Ne tražite od djeteta da ponavlja — promatrajte, čekajte, potičite, komentirajte.

5. Uživajte u igri i komunikaciji!

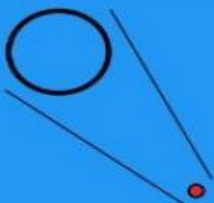
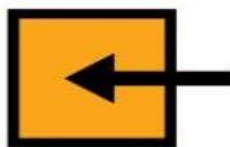
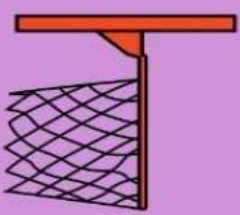
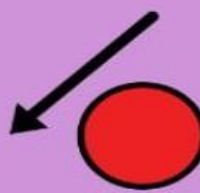
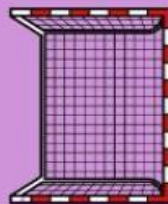
Kome je priručnik namijenjen

Priručnik je namijenjen:

- **učiteljima i edukacijskim rehabilitatorima**, koji u svom radu već koriste igre kao poticajno sredstvo učenja i komunikacije,
- **roditeljima djece sa složenim komunikacijskim potrebama**, koji žele razvijati i podržati djetetovo razumijevanje i izražavanje
- **te svim ostalim stručnjacima** koji rade s djecom sa složenim komunikacijskim potrebama — logopedima, psiholozima, odgajateljima...

Cilj priručnika je omogućiti **jednostavan i pristupačan način primjene potpomognute komunikacije** u igri – bez potrebe za dodatnim pripremama ili tehničkim znanjima.

IGRA S LOPTOM

lopta 	ja 	ti 
dati 	odskočiti 	baciti 
udariti nogom 	kotrljati 	uhvatiti 
daleko 	brzo 	sporo 
u 	koš 	dolje 
bravo 	gore 	gol 

igra loptom

Cilj:

Poticati djetetovu komunikaciju kroz zajedničku igru, praćenje uputa, komentiranje i izražavanje želja pomoću simbola.

1. Početak igre

„Pogledaj, lopta!“

Modelirajte: pogledaj (gesta rukom) + **lopta**

„Ja bacam loptu.“

ja + baciti + lopta

„Hoćeš ti baciti?“

ti + baciti + lopta

2. Tijekom igre

„Baci loptu!“ → **baciti + lopta**

„Uhvatila sam!“ → **uhvatiti**

„Kotrljaj loptu.“ → **kotrljati + lopta**

„Lopta je odskakala!“ → **odskočiti + lopta**

„Hvataj!“ → **uhvatiti**

„Udari nogom.“ → **udariti nogom + lopta**

„Daj meni.“ → **dati + ja**

„Sad ti.“ → **ti**

„Lopta se sporo kotrlja.“ → **sporo + kotrljati**

„Vidi lopta se brzo kotrlja!“ → **brzo + kotrljati**

3. Smjer i cilj

„Baci gore!“ → **baciti + gore**

„Kotrljaj dolje.“ → **kotrljati + dolje**

„Baci u koš!“ → **baciti + u + koš**

„Šutni u gol!“ → **udari nogom + u + gol**

„Vidi kako je daleko otišla!“ → **daleko**

4. Pohvala i poticanje

Kad dijete sudjeluje ili uspješno izvodi radnju:

„Bravo!“ → **bravo**

„Super si bacio!“ → **bravo + baciti**

„Super si uhvatio!“ → **bravo + uhvatiti**

5. Završetak igre

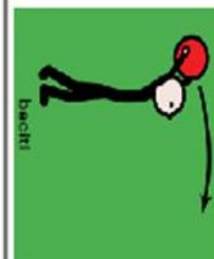
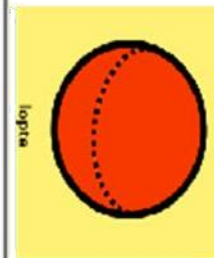
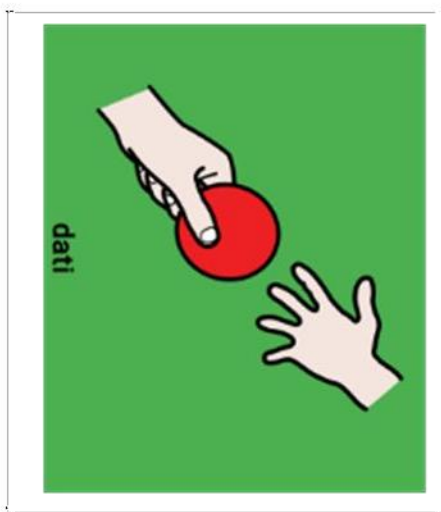
„Gotova je igra s loptom.“

lopta + (gesta „kraj“)

„Bravo, lijepo smo se igrali!“

bravo + lopta

LEVEL ____



IGRA S LOPTOM – MODELIRANJE KOMUNIKACIJE (Quicktalker ft7)

Cilj:

Poticati djetetovu komunikaciju kroz zajedničku igru s loptom, razmjenu, čekanje reda i komentiranje pomoću simbola.

1. Početak igre

„Pogledaj, lopta!“

Modelirajte: pogledaj (gesta rukom) + **lopta**

„Ja imam loptu.“

ja + lopta

„Hoćeš ti?“

ti + lopta

2. Tijekom igre

„Baci loptu!“

baci + lopta

„Uhvati loptu!“

uhvati + lopta

„Daj meni!“

daj + ja

„Sad ti baci.“

ti + baci + lopta

Ako dijete uhvati:

„Bravo!“

bravo

Ako dijete ne uspije:

„Nema veze, pokušaj opet.“

baci + lopta

3. Naizmjenična igra

„Sad ja.“

ja + baci

„Sad ti.“

ti + uhvati

„Daj meni.“

daj + ja

„Bravo, uhvatio si!“

bravo + uhvati

4. Pohvala i poticanje

Kad dijete aktivno sudjeluje:

„Bravo!“ → **bravo**

„Super si bacio!“ → **bravo + baci**

„Uhvatila si!“ → **uhvati + bravo**

5. Završetak igre

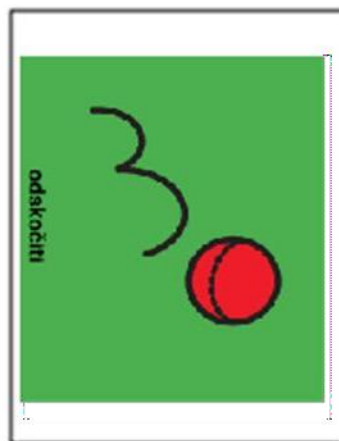
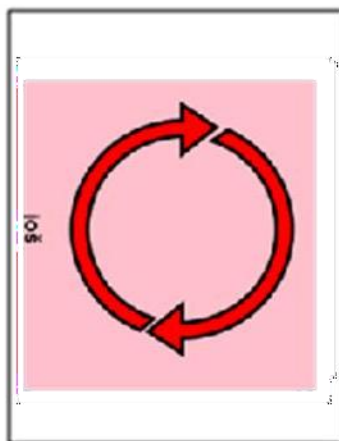
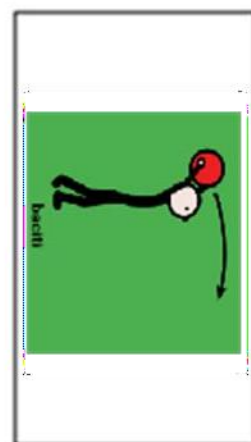
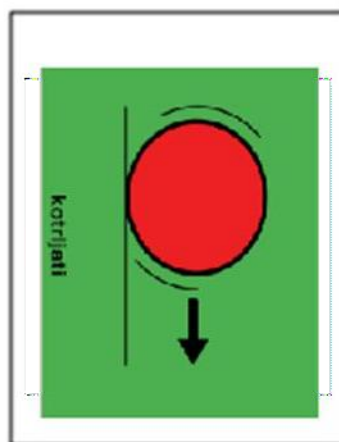
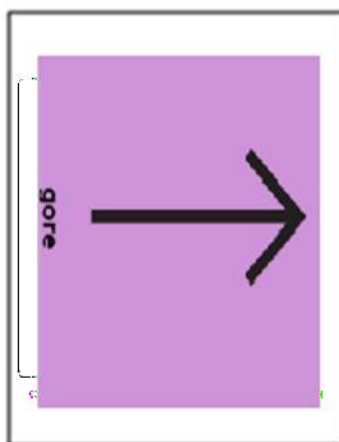
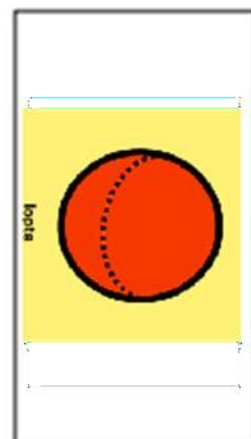
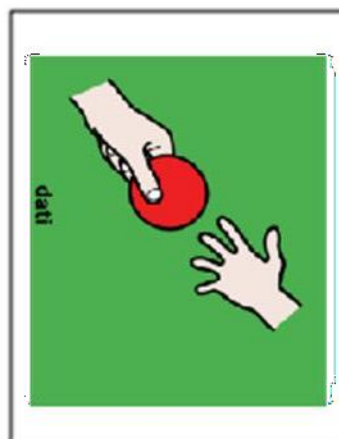
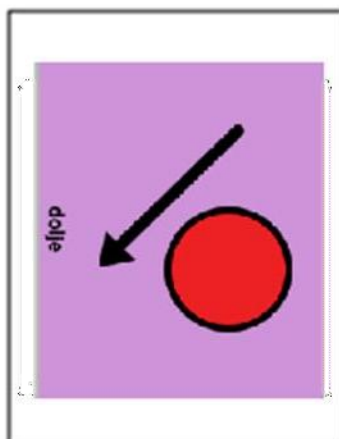
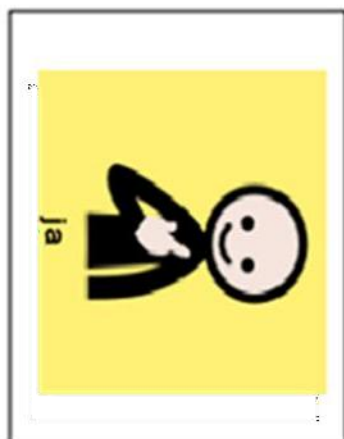
„Gotova igra s loptom.“

lopta + (gesta „kraj“)

„Bravo, lijepo smo se igrali!“

bravo + lopta

LEVEL ____



IGRA S LOPTOM – MODELIRANJE KOMUNIKACIJE (Quicktalker FT12)

Cilj:

Poticati razumijevanje i izražavanje kroz pokret i jednostavne rečenice — imenovanje radnji, davanje uputa, izražavanje redoslijeda i tko sudjeluje u igri.

1. Početak igre

„Pogledaj, **lopta!**“

„Igramo se s loptom!“

„Tko će prvi?“ → **ja / ti**

„Uzmi loptu.“ → **lopta**

2. Osnovne radnje s loptom

„**Baciti** loptu!“ → pokazati i izvesti bacanje

„**Uхватiti** loptu!“ → pokazati i uhvatiti

„**Kotrljati** loptu!“ → pokazati pokret kotrljanja

„Lopta će **odskočiti!**“ → pokazati pokret odskoka

Ako dijete izvede radnju → „**bravo!**“

3. Davanje i primanje

„Ja dam tebi.“ → **ja + dati + ti**

„Ti daj meni.“ → **ti + dati + ja**

„Tvoja je lopta.“ → **lopta + ti**

„Moja je lopta.“ → **lopta + ja**

4. Smjer i pokret

„Baci **gore.**“ → **gore**

„Kotrljaj **dolje.**“ → **dolje**

„Ajmo **još!**“ → **još**

Ako dijete prati smjer ili uputu — „**bravo!**“

5. Interakcijske razmjene

„Sad ti!“ → **ti**

„Sad ja!“ → **ja**

„Još jednom!“ → **još**

(Mijenjanje uloga potiče komunikaciju i čekanje reda.)

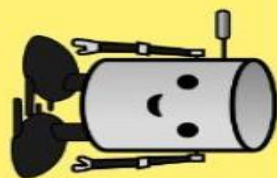
6. Završetak igre

„Bravo, super si bacao/la!“ → **bravo**

„Igramo još jednom ili gotovo?“ → **još** / gesta gotovo

IGRA S IGRAČKAMA NA NAVIJANJE

igračke na navijanje



igračka na navijanje



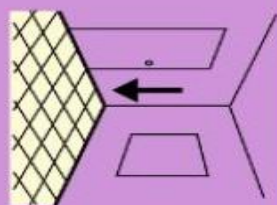
pasti



ide



četiri



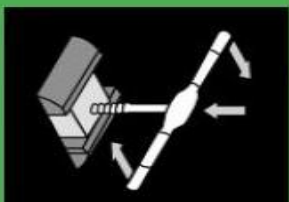
pod



gotovo



ja



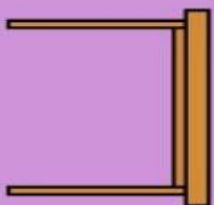
naviti



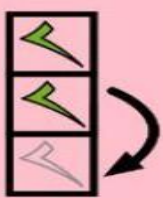
stati



tri



stol



još jednom



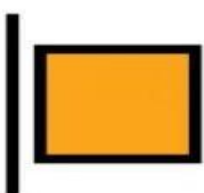
ti



staviti



sad



na



tko



trebam pomoć

Cilj:

Poticati razumijevanje i izražavanje kroz promatranje i opis pokreta, davanje uputa i izražavanje redoslijeda te traženje pomoći.

1. Početak igre

„Pogledaj, igračka na navijanje!“ → **igračka na navijanje**

„Tko će prvi, ti ili ja?“ → **tko / ja / ti**

„Ja ću naviti.“ → **ja + naviti**

„Sad ti.“ → **ti**

2. Pokretanje igračke

„Navij igračku.“ → **naviti**

„Ide!“ → **ide**

„Ide po stolu.“ → **ide + stol**

„Ide po podu.“ → **ide + pod**

Ako se igračka pokrene → „Bravo, **ide!**“

3. Zaustavljanje i promatranje

„Stala je.“ → **stati**

„Pala je!“ → **pasti**

„Pala je na pod“ → **pasti + na + pod**

„Pala je na stol!“ → **pasti + na + stol**

„Stavi je opet na stol.“ → **staviti + na + stol**

„Stavi je na pod.“ → **staviti + na + pod**

Ako dijete samostalno reagira → „Bravo!“

4. Združena pažnja i ponavljanje

„Tri, četiri, sad!“ → **tri + četiri +** (zastati prije – čekati da vas dijete pogleda) **sad** (uz pokret navijanja)

„Još jednom!“ → **još jednom**

Ponavljajte uz veseli ton i geste ruku za odbrojavanje.

5. Traženje pomoći

Ako dijete ne uspije naviti igračku → „Trebam pomoć.“ → ***trebam pomoć***

Modelirajte rečenicu pokazujući simbol i očekujte pogled ili gestu.

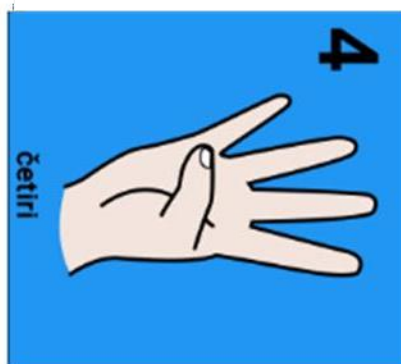
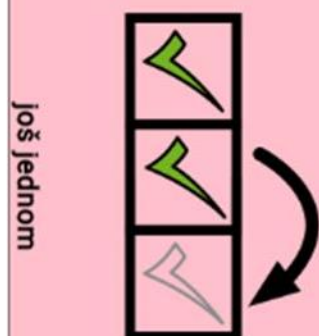
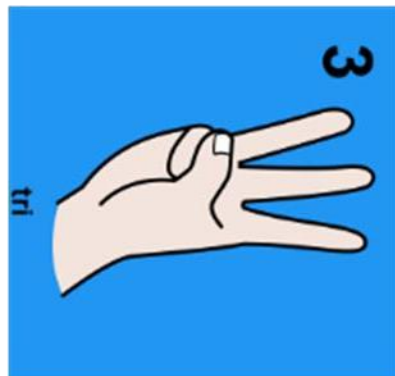
6. Završetak igre

„Gotovo?“ → ***gotovo***

„Igramo još jednom?“ → ***još jednom***

Ako dijete želi ponoviti, pokažite veselje: „Super, idemo opet!“

LEVEL ____



IGRA S IGRAČKAMA NA NAVIJANJE - MODELIRANJE KOMUNIKACIJE (Quicktalker ft7)

Cilj:

Razvijati združenu pažnju, poticati razumijevanje i izražavanje kroz igru i ponavljanje — imenovanje radnji, uočavanje pokreta i učenje redoslijeda.

1. Početak igre

„Pogledaj, igračka na navijanje!“ → **igračka na navijanje**

„Sad ćemo je naviti!“ → **naviti**

2. Pokretanje

„Tri, četiri, sad!“ → **tri + četiri + sad**

(Izgovarajte ritmično, pokažite simbole i pokretom ruke označite start. Prije pokretanja čekajte da vas dijete pogleda)

„Ide!“ (govorno potkrijepite pokret igračke)

3. Zaustavljanje

Kad se igračka zaustavi:

„Stala je.“ → **stati**

4. Ponavljanje

„Želiš još jednom?“ → **još jednom**

Ako dijete pokaže interes ili se nasmiješi:

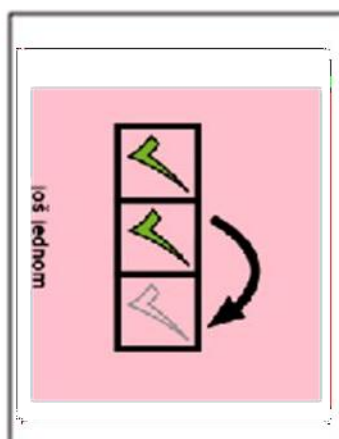
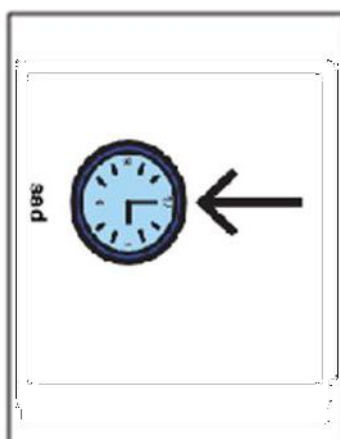
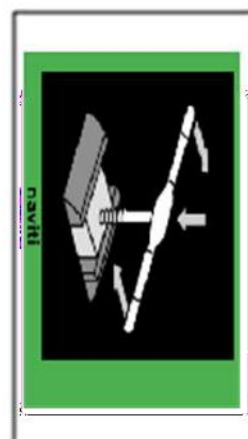
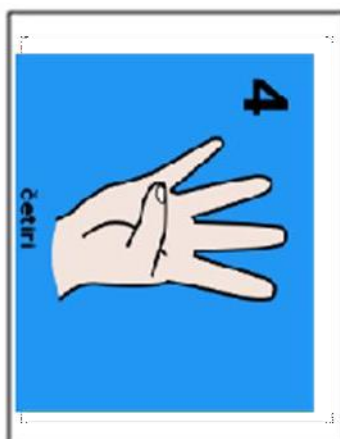
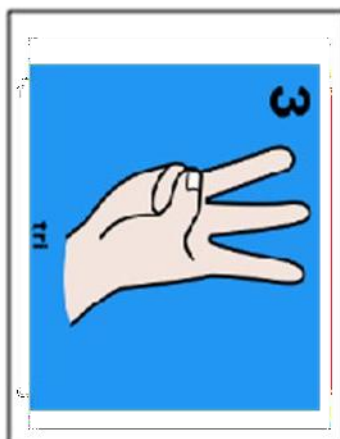
„Super! Navij opet!“ → **naviti + igračka na navijanje**

5. Završetak igre

Ako dijete pokaže umor ili nezainteresiranost:

„Gotovo.“ (možete dodati gestu za gotovo)

LEVEL ____



IGRA S IGRAČKAMA NA NAVIJANJE – MODELIRANJE KOMUNIKACIJE (Quicktalker FT12)

Cilj:

Poticanje razumijevanja i izražavanja kroz zajedničku igru – učenje redoslijeda radnji, imenovanje i traženje pomoći, izražavanje uspjeha i ponavljanja.

1. Početak igre

„Pogledaj, igračka na navijanje!“ → **igračka na navijanje**

„Tko će prvi?“ → **ja / ti**

„Ja ću naviti.“ → **ja + naviti**

(Modelirajte pokret navijanja rukom.)

2. Pokretanje

„Tri, četiri, sad!“ → **tri + četiri + sad**

(Ritmično i veselo, neka vas dijete pogleda prije nego pokrenete igračku.)

„Ide!“ (možete pokazati igračku u pokretu)

Ako dijete sudjeluje:

„Bravo!“ → **bravo**

3. Zaustavljanje

Kad se igračka zaustavi:

„Stala je.“ → **stati**

Ako padne:

„Pala je!“ → **pasti**

„Oh, pala je! Ajmo opet!“ → **pasti + još jednom**

◆ 4. Ponavljanje i pomoć

„Hoćeš još jednom?“ → **još jednom**

Ako dijete ne može naviti:

„Trebam pomoć.“ → **trebam pomoć**

Ili potaknite ga da pokaže simbol **pomoć** ako želi da mu pomognete.

5. Interakcijske razmjene

„Sad ti navij!“ → **ti + naviti**

„Ja gledam!“ → **ja**

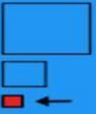
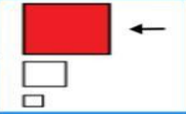
(Potičite izmjenu uloga i čekanje reda.)

6. Završetak igre

„Bravo! Super si navio/la!“ → **bravo**

„Hoćeš još jednom ili gotovo?“ → **još jednom / stati**

IGRA S KOCKAMA

gotovo 	ne sviđa mi se 	sviđa mi se 	kocka 
složiti 	pospremi 	trebam 	staviti 
igrati se 	zgradu 	garažu 	most 
mala 	velika 	zelena 	kuću 
	crvena 	žuta 	plava 

Cilj:

Poticati djetetovu komunikaciju kroz zajedničku igru kockama, komentiranje i izražavanje želja pomoću simbola.

1. Početak igre

„Pogledaj, kocke!“

Modelirajte: **pogledaj** (gesta rukom) + **kocka**

„Ja stavljam kocku.“

ja (pokazivanje na sebe) + **staviti** + **kocka**

„Hoćeš ti?“

ti (pokazivanje na dijete) + **staviti** + **kocka**

Ako dijete pokazuje interes:

svidi mi se → „Svidi ti se kocka!“

trebam + **kocka** → „Želiš staviti? Trebaš kocku?“

2. Tijekom igre

„Stavi kocku.“ → **staviti**

„Složimo most!“ → **složiti** + **most**

„Garaža!“ → **garaža**

„Kuća!“ → **kuća**

„Zgrada!“ → **zgrada**

Ako dijete želi nastaviti:

svidi mi se (ili pokaže kocku, gleda vas, pruža ruku)

Ako želi završiti:

gotovo

3. Količine i opis

Koristite kontraste i komentirajte:

„Velika kocka.“ → **velika** + **kocka**

„Mala kocka.“ → **mala** + **kocka**

„Zelena kocka.“ → **zelena + kocka**

„Plava kocka.“ → **plava + kocka**

„Žuta kocka.“ → **žuta + kocka**

„Crvena kocka.“ → **crvena + kocka**

- pokažite **mala** kad uzme manju, a **velika** kad uzme veću.

4. Pohvala i poticanje

Kad dijete aktivno sudjeluje:

„Bravo!“ (gesta i osmijeh)

sviđa mi se (možete i pljesnuti rukama)

Ako dijete pokaže **ne sviđa mi se**, poštujuće njegovu želju i ponudite pauzu ili kraj igre.

5. Završetak igre

„Gotova je igra.“ → **gotovo**

„Bravo! Lijepo smo složili kuću!“

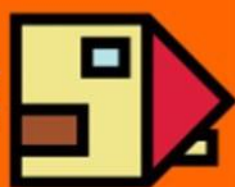
složiti + kuću + sviđa mi se

LEVEL ____

gotovo



kuću



pospremi



kocka



sviđa mi se



garažu



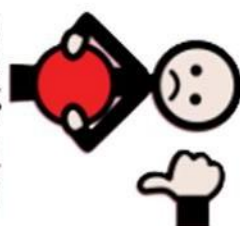
staviti



igrati se



ne sviđa mi se



most



trebam



složiti



Cilj:

Poticati djetetovu komunikaciju kroz zajedničku igru, komentiranje i izražavanje želja pomoću simbola.

1. Početak igre

„Pogledaj, kocke!“

kocka

„Idemo se igrati.“

igrati se

„Ja ću složiti.“

složiti

„Hoćeš i ti?“

trebam (dijete može pokazati da želi)

Ako dijete pokazuje interes, možete reći:

„Sviđa ti se kocka!“ → **sviđa mi se**

2. Tijekom igre

„Stavi kocku.“ → **staviti**

„Složimo kuću!“ → **kuću**

„Napravimo garažu!“ → **garažu**

„Napravimo most!“ → **most**

Ako dijete želi nastaviti: **sviđa mi se**

Ako želi završiti: **gotovo** ili **ne sviđa mi se**

3. Pohvala i poticanje

Kad dijete sudjeluje u igri:

„Bravo!“ ili „Sviđa mi se kako gradiš.“

sviđa mi se

Ako dijete pokaže **ne sviđa mi se**, poštujujte njegovu želju i završite igru.

5. Završetak igre

„Gotova je igra.“ → **gotovo**

Ponudite izbor:

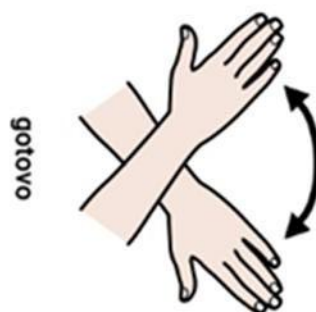
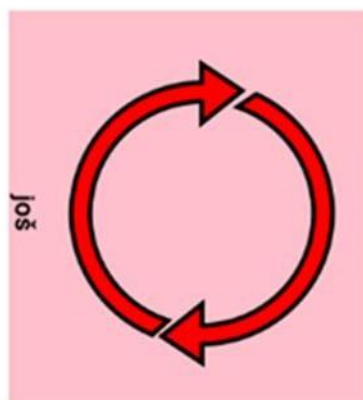
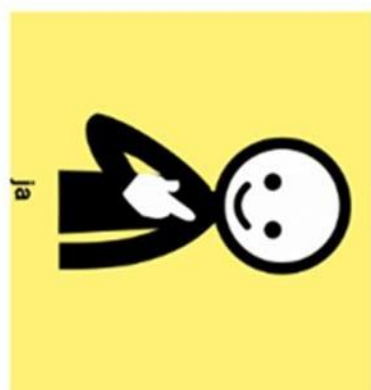
svidā mi se (još se igra)

gotovo (završava)

Na kraju igre:

„Pospremi kocke.“ → **pospremi**

LEVEL ____



IGRA S KOCKAMA – MODELIRANJE KOMUNIKACIJE (Quicktalker FT 7)

Cilj:

Poticati razumijevanje i izražavanje kroz zajedničku igru građenja kockama — imenovanje predmeta, izražavanje želja, redoslijeda i završetka aktivnosti.

1. Početak igre

„Pogledaj, kocke!“ → **kocka**

„Igramo se kockama!“

„Tko će prvi slagati?“ → **ja / ti**

2. Izvođenje radnji

„Stavi kocku.“

„Uzmi još jednu.“ → **još**

„Bravo, dobro ti ide!“

Ako dijete uspije složiti toranj → „**da!**“ / „**bravo!**“

Ako se toranj sruši: „Nema veze, još jednom!“ → **još**

3. Interakcijske razmjene

„Sad ja slažem.“ → **ja**

„Sad ti.“ → **ti**

„Tvoja kocka.“ → **ti**

„Moja kocka.“ → **ja**

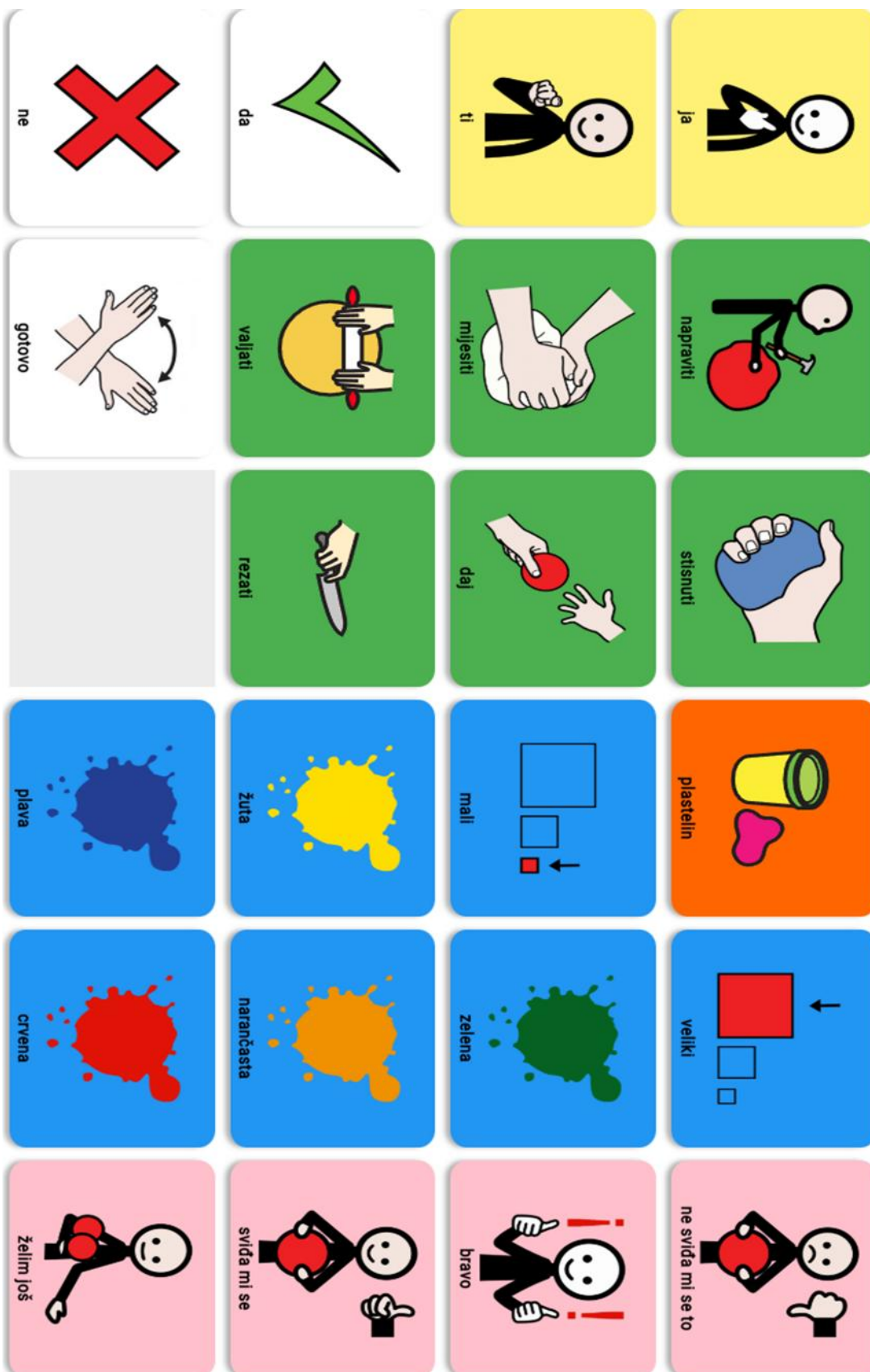
4. Izražavanje želje i završetka

„Hoćeš još?“ → **da / ne / još**

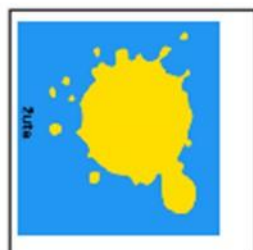
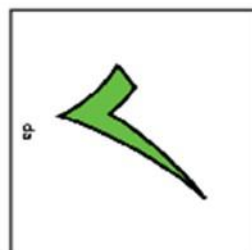
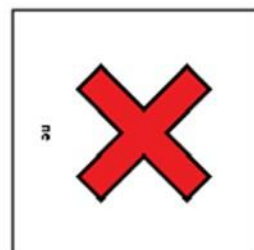
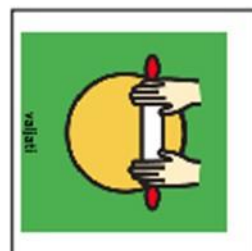
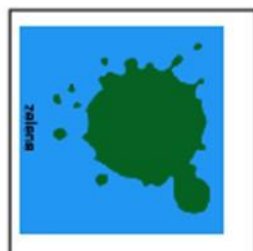
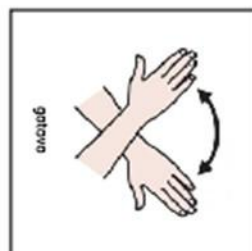
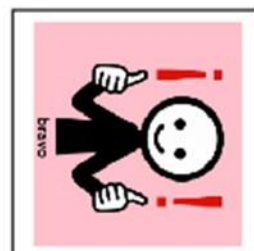
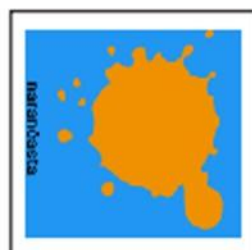
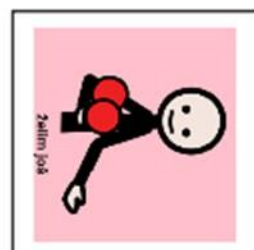
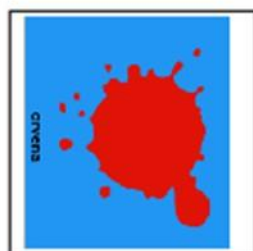
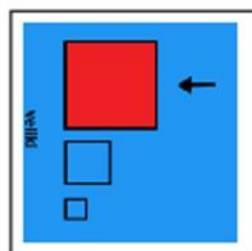
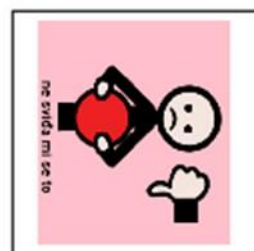
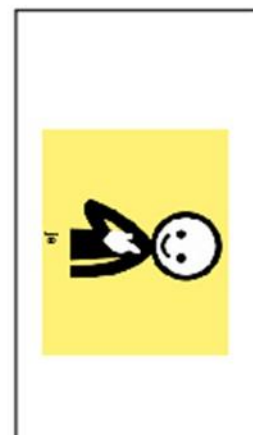
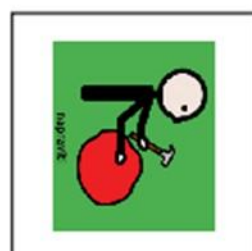
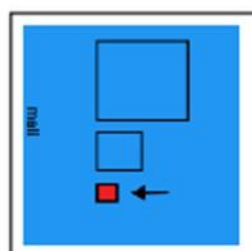
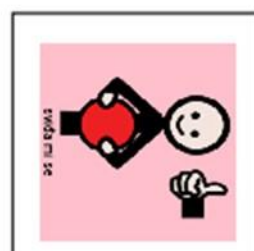
„Gotovo?“ → **gotovo**

„Super si složio/la!“

IGRA S PLASTELINOM



LEVEL _____



Cilj:

- Poticati izražavanje želja i potreba (npr. *još, želim*).
 - Potaknuti komentiranje (npr. *veliki, boje*).
 - Potaknuti izbor (npr. *da, ne*).
 - Omogućiti djetetu da bude aktivni sudionik igre — a ne samo pasivni promatrač.
-

1. Početak igre — uspostaviti zajedničku pažnju

Što odrasla osoba govori i modelira:

- „Pogledaj plastelin!“ → **plastelin**
- „Ja mijesim.“ → **ja + mijesiti**
- „Hoćeš ti?“ → **ti + mijesiti**

Savjet: Ako dijete pokazuje interes (pogledom, pokretom ili glasom), to je komunikacija — odmah je „označite“ simbolima i riječima.

2. Tijekom igre — radnje i komentari

Modelirajte ono što se događa:

- „Stišćem!“ → **stisnuti**
- „Valjam.“ → **valjati**
- „Režem.“ → **rezati**
- „Veliki!“ → **veliki**

- „Mali.“ → **mali**
- „Napravio si **crvenu** kuglu.“ → **crvena**
- „Ja imam **plavu**.“ → **plava**
- „Ova je **zelena**.“ → **zelena**
- „Hoćeš **žutu** ili **narančastu**?“ → **žuta / narančasta**

Dok izvodite neku radnju — pokazujte odgovarajući simbol.

Ako dijete nešto radi, verbalizirajte i modelirajte *ono što dijete radi* — ne samo ono što vi radite.

Savjet: Djeca često uče najviše kada čuju i vide opis vlastitog ponašanja.

3. Poticaj na sudjelovanje i donošenje odluka

Pitanja s izborom:

- „Još?“ → **još**
- „Gotovo?“ → **gotovo**
- „Hoćeš valjati ili rezati?“ → **valjati/rezati**
- „Veliki ili mali?“ → **veliki / mali**

Ako dijete samo pogleda željeni simbol ili predmet — vi ga verbalno i simbolički potvrdite:
„Da, još plastelina.“ → **da + još + plastelin**

Savjet: Kad dijete ne odgovara, ponudite dva izbora i modelirajte obje opcije.

4. Emocije i pohvala

„Bravo!“ → **bravo**
„Jako mi se sviđa što si napravio.“ → **sviđa mi se**

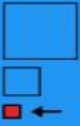
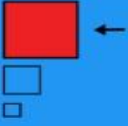
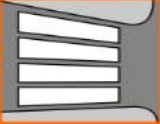
Koristite pohvale često — i kada dijete komunicira pogledom, gestom ili simbolom.

5. Završetak aktivnosti

„Gotovi smo.“ → **gotovo**
„Želiš da se još igramo ili smo gotovi?“ → **još / gotovo**
„Bravo, igrali smo se plastelinom.“ → **bravo + plastelin**

Savjet: Završetak igre je jednako važan kao početak — dijete uči da može i **završiti aktivnost** komunikacijom.

IGRA S AUTIĆIMA

 mall	 brzo	 sporo	 ti	 ja
 veliki	 kreni	 stati	 čekati	 voziti
 skrenuti	 spremiti	 trubiti	 okrenuti se	 želim
 zebra	 sudar	 auto	 semafor	 hitna pomoć
 gotovo	 iza	 naprijed	 policija	 cesta

Cilj:

Poticati djetetovu komunikaciju kroz zajedničku igru autićima, komentiranje i izražavanje želja pomoću simbola.

1. Početak igre

„Pogledaj, auti!“

auto

„Ja vozim.“

ja + voziti

„Hoćeš ti?“

ti + voziti

Ako dijete pokaže interes:

želim

„Želiš voziti auto?“

2. Tijekom igre

„Vozi naprijed!“ ili „vozim naprijed“ → **voziti + naprijed**

„Stani.“ ili „auto je stao“ → **stati**

„Kreni!“ ili „auto je krenuo“ → **kreni**

„Skreni.“ ili „auto skreće“ → **skrenuti**

„Neka se auto okrene.“ ili „auto se okreće“ → **okrenuti se**

„Trubi!“ ili „auto trubi“ → **trubiti**

Uključite geste kada je to prikladno (pokret ruke za skretanje, pokazivanje smjera...).

3. U igri s više vozila

- Uključite i **policiju**, **hitnu pomoć** i **semafor**:
„**stani.**“
„**vozi.**“
- Ako dijete izazove „sudar“, možete komentirati:
sudar → „Ups, sudar!“ ili „auti su se sudarili“

4. Istražujte i prostorne odnose:

- „Auto je iza.“ → **iza**
 - „Auto ide naprijed.“ → **naprijed**
 - „Vozi u garažu.“ → **garaža**
 - **cesta** → „Auto vozi po cesti.“
 - **zebra** → „Auto staje na zebri.“
-

5. Opis i kontrasti

Koristite pojmove za brzinu i veličinu:

brzo → „Auto ide brzo.“

sporo → „Auto ide sporo.“

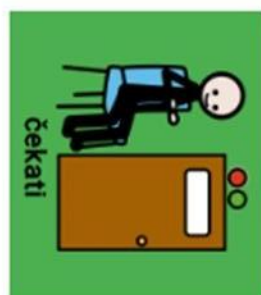
veliki / mali → „Veliki auto.“ / „Mali auto.“

6. Završetak igre

„Auto ide u garažu.“ → **garaža**

„Gotova je vožnja.“ → **gotovo**

LEVEL ____



čekati



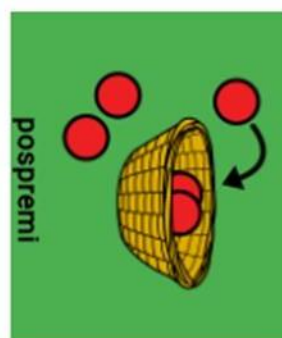
trubiti



želim



Ja



pospremi



sudar



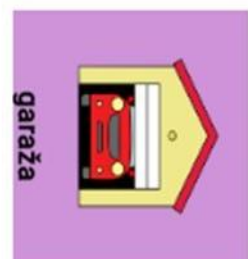
voziti



ti



gotovo



garaža



stati



auto

Cilj:

Poticati djetetovu komunikaciju kroz zajedničku igru autićima, komentiranje i izražavanje želja pomoću simbola.

1. Početak igre

„Pogledaj, autić!“ → **auto**

„Ja vozim.“ → **ja + voziti**

„Hoćeš ti?“ → **ti + voziti**

Ako dijete pokaže interes:

želim

„Želiš voziti auto?“

2. Tijekom igre

„Vozi!“ → **voziti**

„Stani!“ → **stati**

„Trubi!“ → **trubiti**

„Ups, sudar!“ → **sudar**

„Auto ide u garažu.“ → **auto + garaža**

„Čekaj malo.“ → **čekati**

Uključite geste i zvukove: trubljenje, pokret vožnje, znak „stop“.

3. Situacije u igri

Ako dijete vozi prebrzo i sudari se:

sudar → „Ups! Sudar!“

Ako auto stane:

stati → „Auto je stao.“

Ako želi opet igrati:

želim + voziti → „Želiš opet voziti?“

Ako završava igru:

auto + garaža → „Auto ide u garažu.“

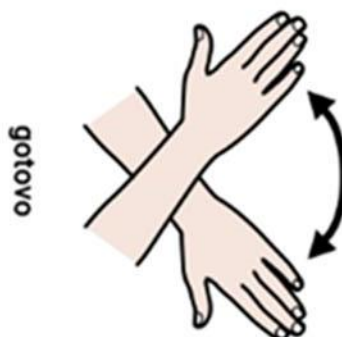
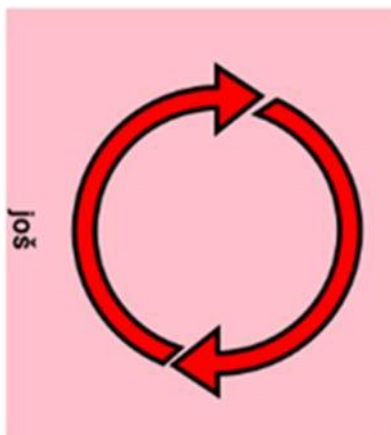
4. Završetak igre

„Gotovo.“ → **gotovo**

„Pospremi aute.“ → **pospremi + auto**

„Sad čekamo sljedeću igru.“ → **čekati**

LEVEL ____



IGRA S AUTIĆIMA – MODELIRANJE KOMUNIKACIJE (Quicktalker ft7)

1. Početak igre

„Pogledaj!“

„**autić!**“

„Tko će voziti?“ → **ti** ili **ja**

Ako dijete uzme autić → možete reći: „Bravo, **ti** ćeš **voziti!**“

2. Pokretanje

„Sad **ja voziti.**“ (pokazuješ kako voziš)

„Sad **ti.**“ (dijete vozi autić)

Možete dodati i zvukove auta „brrrm brrrm“ da bude zabavnije.

3. Zaustavljanje

„**stati!**“ (autić se zaustavi)

„Super si stao!“

4. Ponavljanje

„Hoćeš **još?**“ (pokazujete simbol **još**)

Ako dijete pokaže **još** → vožnja se nastavlja.

Ako pokaže **gotovo** → ide kraj igre.

5. Interakcijske razmjene

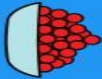
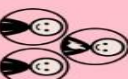
„Sad **ti.**“ / „Sad **ja.**“

6. Kraj igre

„**gotovo.**“

„Bravo! Lijepo smo se igrali s **autićem!** “

IGRA PUHANJA MJEHURIĆA

 malo	 puno	 mi	 ti	 ja
 dolje	 gore	 ulovi	 stani	 puhati mjehuriće
 pod	 gotovo	 padati	 skočiti	 čekati
	 ne	 da	 željati	 pogledaj
	 ja sam na redu	 još	 bravo	 stol

Cilj:

Poticati razumijevanje i izražavanje kroz igru i pokret — imenovanje radnji, izražavanje želja i osjećaja, opisivanje količine i sudjelovanje u zajedničkoj aktivnosti.

1. Početak igre

„Pogledaj, mjehurići!“ → **pogledaj**

„Igramo se puhanja mjehurića!“ → **puhati mjehuriće**

„Tko će prvi puhati?“ → **ja / ti**

„Uzmi štapić.“ (pokazati na puhalicu)

2. Osnovne radnje u igri

„Puhni jako!“ → **puhati mjehuriće**

„Gledaj kako lete!“ → **pogledaj / gore**

„Uhvati mjehurić!“ → **ulovi**

„Skoči i uhvati!“ → **skočiti + ulovi**

Ako dijete uspije uhvatiti → „**Bravo!**“

3. Davanje i izmjena

„Sad ti puhni.“ → **ti / puhati mjehuriće**

„Sada ja.“ → **ja / puhati mjehuriće**

„Čekaj svoj red.“ → **čekati**

„Tvoja je puhalica.“ → **ti**

„Moja je puhalica.“ → **ja**

4. Opisivanje pokreta i prostora

„Mjehurići idu gore!“ → **gore**

„Pali su dolje.“ → **dolje**

„Mjehurići su pod stolom!“ → **pod / stol**

Ako dijete pokaže točno mjesto → „**Bravo!**“

5. Izražavanje količine i želje

„Još mjehurića!“ → **još**

„Puno mjehurića!“ → **puno**

„Malo mjehurića.“ → **malo**

„Želim još puhati.“ → **željeti + još**

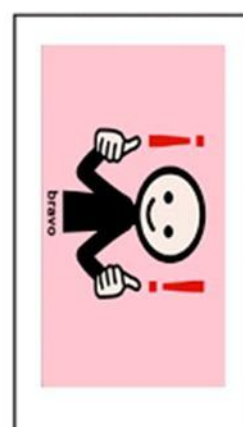
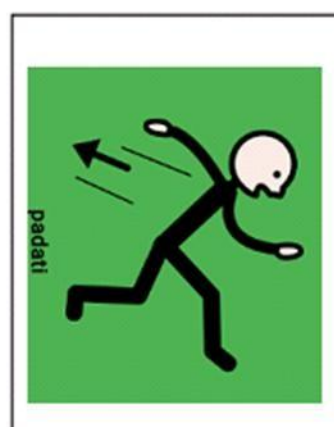
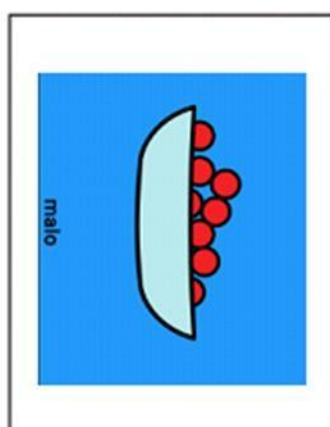
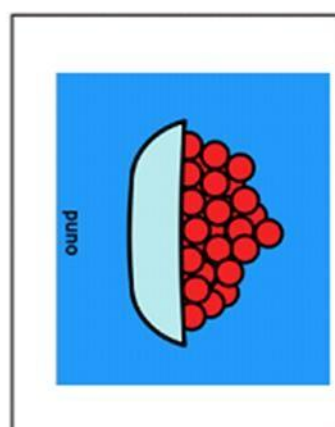
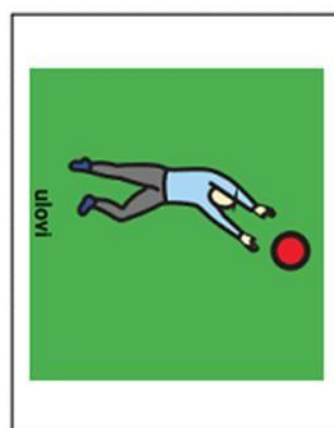
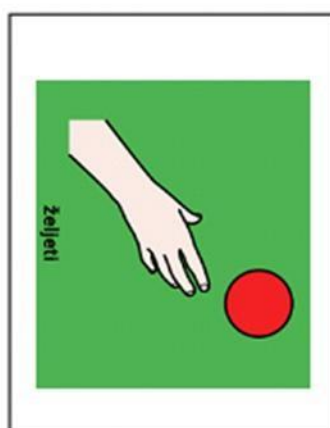
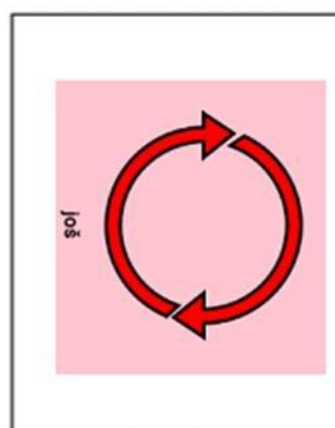
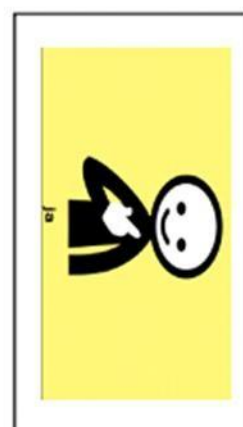
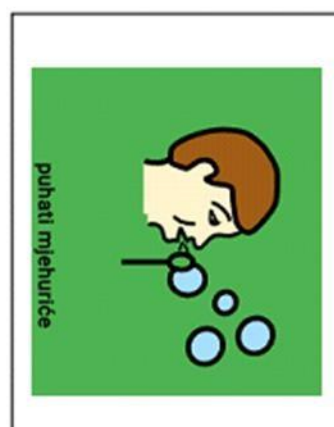
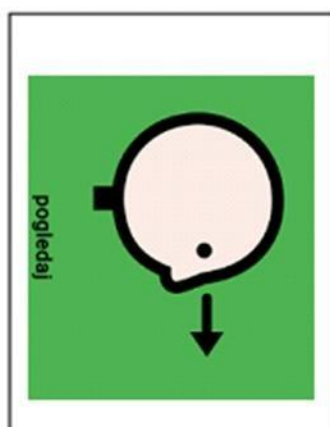
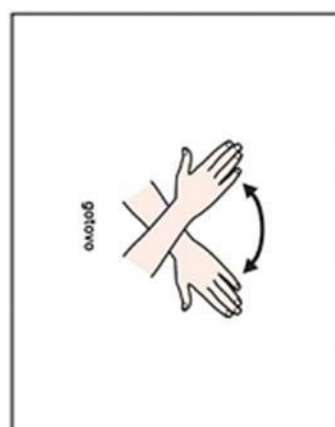
6. Završetak igre

„Gotovo, svi su pukli.“ → **gotovo**

„Hoćemo još ili kraj?“ → **još / gotovo**

„Bravo, super si puhao/la!“ → **bravo**

LEVEL ____



IGRA PUHANJA MJEHURIĆA — MODELIRANJE KOMUNIKACIJE (Quicktalker ft 12)

Cilj:

Poticati djetetovu komunikaciju kroz zajedničku igru, komentiranje i izražavanje želja pomoću simbola.

1. Početak igre

„Pogledaj, mjehurići!“

Modelirajte: **pogledaj** + **puhati mjehuriće**

„Ja pušem.“ → **ja** + **puhati mjehuriće**

„Hoćeš ti?“ → **ti** + **puhati mjehuriće**

Ako dijete pokazuje interes, modelirajte: **željeti** + **puhati mjehuriće**

„Želiš puhati?“

2. Tijekom igre

„Ulovi!“ → **ulovi**

„Pazi, pada!“ → **padati**

„Još mjehurića?“ → **još**

„Gotova igra?“ → **gotovo**

Dijete može pokazati **još** ako želi nastaviti ili **gotovo** ako je završilo.

3. Količine i opis

Kad pušete više puta:

„Puno mjehurića!“ → **puno**

„Malo mjehurića.“ → **malo**

Koristiti kontrast da dijete razumije razliku:

pokažite **malo** dok pušeš 1–2 mjehurića,

puno kad napravite veliki oblak mjehurića.

4. Pohvala i poticanje

Kad dijete aktivno sudjeluje:

„Bravo!“ → **bravo**

Modelirajte uvijek s osmijehom i gestom.

5. Završetak igre

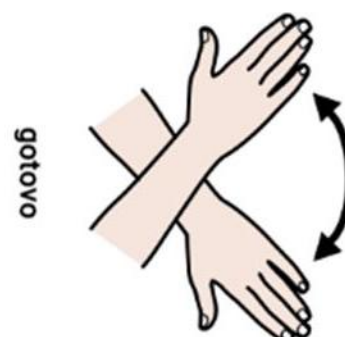
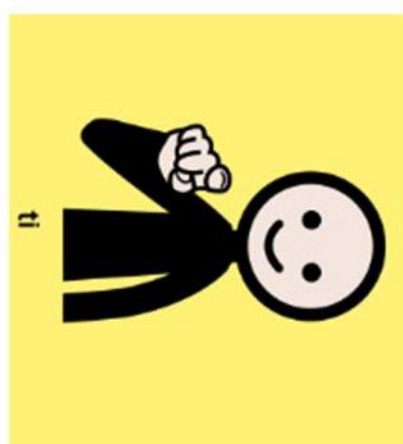
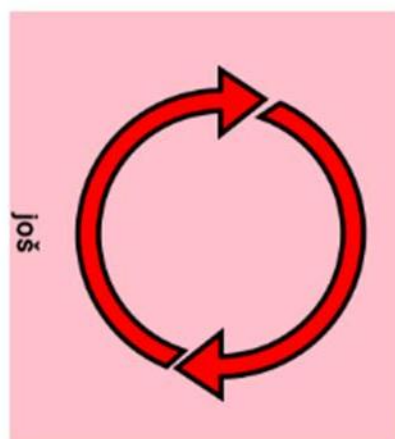
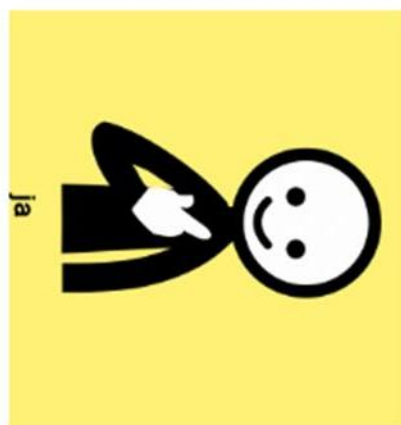
„Gotova je igra.“ → **gotovo**

„Želiš još ili smo gotovi?“ → ponudite izbor između **još** i **gotovo**

Završite s pohvalom:

„Bravo! Lijepo smo puhali!“ → **bravo + ja/ti**

LEVEL ____



IGRA – PUHANJE MJEHURIĆA (Quicktalker ft7)

1. Početak igre

„Pogledaj!“

„**puhati mjehuriće!**“

„Tko će puhati?“ → **ti** ili **ja**

Ako dijete pokaže **ja** → date mu štapić da puše.

Ako pokaže **ti** → vi pušete mjehuriće.

2. Akcija – puhati (interakcijske razmjene)

„Sad **ja puhati mjehuriće.**“

„Sad **ti.**“

(Zajedno promatrate kako mjehurići lete)

3. Ponavljanje igre

„Hoćeš **još?**“

Ako dijete pokaže **da** ili na drugi način pokazuje da želi → ponovno puhati.

Ako pokaže **ne** → ide kraj.

Ako dijete ne odgovori, možete ponuditi:

„**još** ili **gotovo?**“

4. Interakcijske razmjene

„Sad **ti.**“ (dijete puše)

„Sad **ja.**“ (odrasli puše)

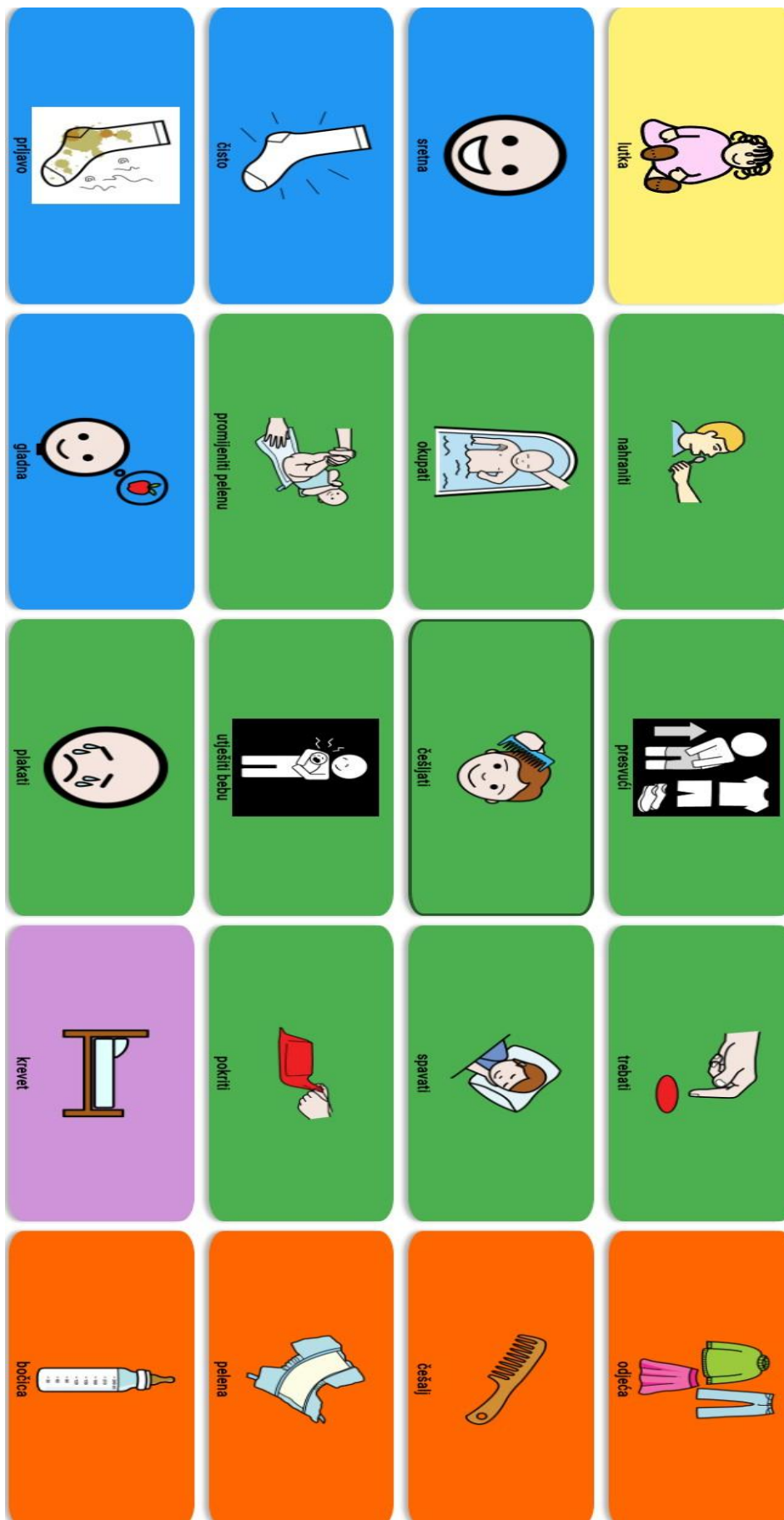
(Možete dodati i brojalicu ili kratku pjesmicu za ritam.)

5. Kraj igre

„**gotovo.**“

„Bravo! Lijepo smo puhali **mjehuriće!**“

IGRA S LUTKAMA



Cilj:

Potaknuti djetetovu komunikaciju i razumijevanje rutine igre s lutkom kroz simboličku igru – prepoznavanje potreba, izražavanje osjećaja i korištenje simbola u kontekstu.

1. Početak igre

„Pogledaj, lutka!“

lutka

„Lutka je beba.“

(pokazivanje na lutku) + **beba**

„Što beba treba?“

beba + trebati

Ako dijete pokaže lutku ili bebu:

„Da, treba bebu nahraniti!“

trebati + nahraniti

2. Briga o bebi

„Beba je gladna.“ → **beba + gladna**

„Treba bočicu.“ → **trebati + bočica**

„Nahranit ću bebu.“ → **nahraniti + beba**

Kad dijete sudjeluje:

„Bravo, nahranio/la si bebu!“ → **bravo + nahraniti**

3. Presvlačenje i čistoća

„Pogledaj, pelena!“ → **pelena**

„Pelena je prljava.“ → **pelena + prljava**

„Treba promijeniti pelenu.“ → **trebati + promijeniti pelenu**

„Sad je čisto!“ → **čisto** + osmijeh

„Obuci bebu.“ → **odjeća + presvući**

„Bravo, beba je obučena!“ → **bravo + odjeća**

4. Kupanje i uređivanje

„Vrijeme je za kupanje.“ → **okupati + beba**

„Sad je čisto!“ → **čisto**

„Češljaj bebu.“ → **češalj + češljati**

„Bravo, beba je uredna!“ → **bravo** + osmijeh

5. Spavanje i utjeha

„Beba plače.“ → **plakati + beba**

„Trebalo je utješiti.“ → **trebati + utješiti bebu**

„Bravo, beba se smirila.“ → **bravo**

„Beba spava.“ → **spavati + krevet**

„Pokrij bebu.“ → **pokrivati + krevet**

„Sad mirno spava.“ → **spavati** + osmijeh

6. Izražavanje osjećaja

„Beba je sretna.“ → **sretna**

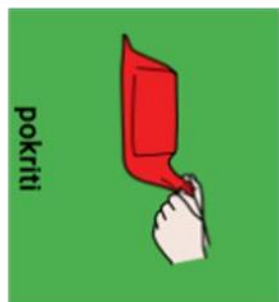
„Kad je gladna, plače.“ → **gladna + plakati**

„Sad je sretna jer je pojela.“ → **sretna + nahraniti**

LEVEL ____



bočica



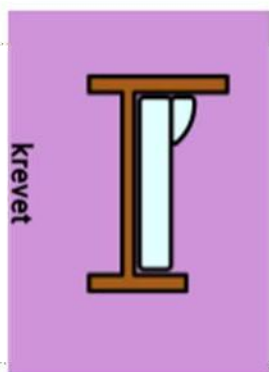
pokriti



trebati



luka



krevet



odjeća



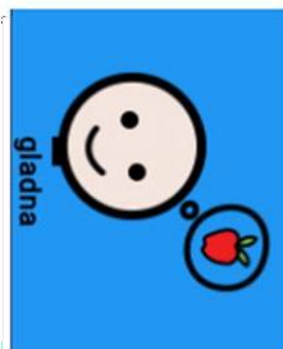
okupati



nahraniti



sretna



gladna



spavati



presvući

IGRA S LUTKAMA – MODELIRANJE KOMUNIKACIJE (Quicktalker ft12)

Cilj:

Poticati razumijevanje i izražavanje potreba kroz simboličku igru s lutkom – imenovanje radnji, predmeta i stanja te poticanje emocionalnog izražavanja.

1. Početak igre

„Pogledaj, lutka!“

lutka

„Što lutka treba?“

trebati

Ako dijete pokaže lutku ili simbol:

„Da, lutka treba jesti!“

trebati + nahraniti

2. Hranjenje lutke

„Lutka je gladna.“ → **lutka + gladna**

„Treba bočicu.“ → **trebati + bočica**

„Nahrani lutku.“ → **nahraniti + lutka**

Kad dijete nahrani lutku:

„Bravo! Lutka je sretna!“ → **sretna**

3. Presvlačenje i oblačenje

„Lutka ima odjeću.“ → **odjeća**

„Treba presvući lutku.“ → **trebati + presvući**

„Stavi novu odjeću.“ → **odjeća + presvući**

Kad dijete završi:

„Sad je lijepa i čista.“ → osmijeh + **sretna**

4. Kupanje i briga

„Vrijeme je za kupanje.“ → **okupati**

„Treba okupati lutku.“ → **trebati + okupati**

Kad dijete opere lutku:

„Bravo, čista je!“ → osmijeh + **sretna**

5. Spavanje

„Lutka je umorna.“

(pokazati krevet ili pokret spavanja) + **spavati**

„Stavi je u krevet.“ → **krevet**

„Pokrij lutku.“ → **pokriti**

„Sad spava.“ → **spavati**

Kad dijete reagira:

„Bravo, lutka spava mirno.“ → osmijeh + **sretna**

6. Emocije i završetak

„Lutka je sretna!“ → **sretna**

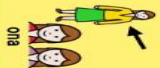
„Sretna je jer si joj pomogao/la.“

sretna + nahraniti / okupati / spavati

Ako dijete pokazuje zadovoljstvo ili pažnju:

„Bravo! Lijepo brineš o lutki.“ → osmijeh + **sretna**

IGRA STRAVA GLAVA

 ona	 on	 ti	 ja	 strava glava
 jednu	 ne	 što mas	 iz	 kartice
 bravo	 vriti	 pionaci	 opipati	 izvadi
 mray	 čavao	 zub	 štakor	 izalica
 sir	 čarapa	 mozak	 žaba	 jezik
 vanzemljec	 pauk	 kornjaka	 crti	 krokodil

Cilj:

Poticati razumijevanje i izražavanje potreba i emocija kroz simboličku igru s karticama „strašnih“ i smiješnih predmeta/bića — imenovanje, reagiranje, izražavanje osjećaja i radnji.

1. Početak igre

„Pogledaj, **strava glava**!“

„Što vidiš?“ → **što imaš / kartice**

Ako dijete pokaže simbol:

„Da, to je... (ime simbola)!“ → npr. **krokodil**

„Izvadi krokodila iz strave glave.“ → **izvaditi + krokodil + iz+ strava glava**

„Moraš opipati!“ → **opipati**

„Ne smiješ viriti!“ → **ne + viriti**

Ako pronađe: „Da, **krokodil**!“ → **krokodil + bravo**

Ako izvuče nešto drugo: „Ne, to nije krokodil.“ → **ne**

2. Imenovanje i reakcija

„Što je to?“ → **što imaš**

„To je **krokodil**.“

Ako dijete reagira smijehom, začuđenošću ili gestom:

„Bravo!“ → **bravo**

„Krokodil!“ → **krokodil**

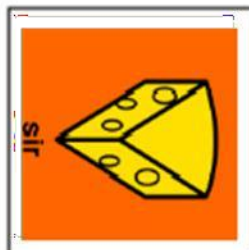
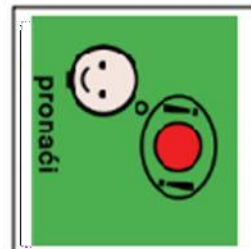
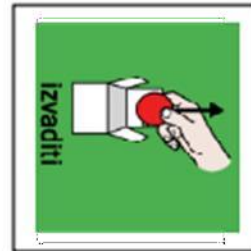
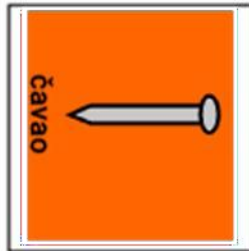
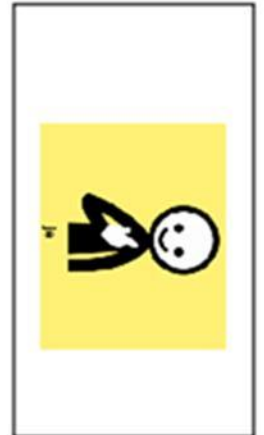
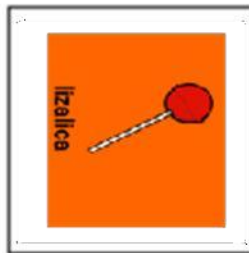
3. Ponavljanje i izmjena uloga

„Sad opet izvuci karticu.“ → **izvaditi + jednu**

„Tko će sad tražiti?“ → **ti / ja / on / ona**

(po potrebi dijete može birati i što će netko drugi tražiti)

LEVEL ____



IGRA STRAVA GLAVA – MODELIRANJE KOMUNIKACIJE (Quicktalker FT23)

Cilj:

Poticati imenovanje, razumijevanje i izražavanje emocija i doživljaja kroz taktilnu igru — dijete izvlači karticu, zatim opipom traži odgovarajući predmet unutar „strašne glave“ i opisuje osjećaj.

1. Početak igre

„Pogledaj, **strava glava!**“

„Imamo **kartice.**“

„Izvuci **jednu.**“ → **izvaditi + kartice + jednu**

Ako dijete uzme karticu:

„Da, to je **krokodil!**“ (ili drugi simbol)

„Sad ga pronađi unutra.“ → **pronaći + opipati**

2. Opipavanje i prepoznavanje

„Što imaš unutra?“ → **što imaš**

„Opipaj dobro.“ → **opipati**

Ako dijete pronađe točan predmet:

„Bravo! **pronaći krokodil!**“ → **bravo + krokodil**

„Pokaži karticu.“ (dijete može ponovno pokazati simbol)

Ako nije točno:

„Još jednom probaj.“ → **opipati**

3. Imenovanje predmeta i reakcija

„To je **čavao / žaba / sir / kornjača / štakor / mrav / mozak / krokodil / pauk / zub / jezik / čarapa / crv / vanzemaljac / lizalica.**“

„Je li ti strašno?“ → **strava glava**

„Smiješno?“ → **osmijeh** (možeš pokazati izraz lica)

Ako dijete reagira:

„Bravo, super si pronašao!“ → **bravo**

4. Izmjena uloga i ponavljanje

„Sad si ti!“ → **ti**

„Sad ja.“ → **ja**

Dijete može izabrati što će netko drugi tražiti → **izvaditi** + simbol.

5. Emocije i završetak igre

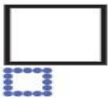
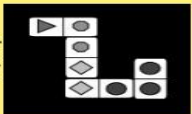
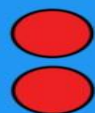
„Pogledaj sve što smo našli!“

„Što ti je bilo najstrašnije?“ → **čavao / žaba / sir / kornjača / štakor / mrav / mozak / krokodil / pauk / zub / jezik / čarapa / crv / vanzemaljac / lizalica.**

„Što ti je bilo smiješno?“ → **čavao / žaba / sir / kornjača / štakor / mrav / mozak / krokodil / pauk / zub / jezik / čarapa / crv / vanzemaljac / lizalica.**

„Bravo!“ → **bravo**

IGRA DOMINO

 pokraj	 domino	 ti	 ja
 uzni	 čekati	 stavi	 nije
 trebati pomoć	 okreni	 pobediti	 je
	 ne	 da	 pločica
	 još jednom	 bravo	 isto

Cilj:

Poticati djetetovu komunikaciju kroz zajedničku igru, komentiranje i izražavanje želja pomoću simbola.

1. Početak igre

„Pogledaj, domino!“

Modeliraj: gesta rukom + **domino**

„Ja želim igrati.“

ja + domino

„Hoćeš ti?“

ti + domino

Ako dijete pokazuje interes:

trebam pomoć → „Trebaš pomoć?“

da → „Da, idemo igrati!“

ne → „Ne želiš sada igrati?“

2. Tijekom igre

„Stavi pločicu.“ → **stavi + pločica**

„Pokraj iste.“ → **pokraj + isto**

„Okreni pločicu.“ → **okreni + pločica**

„Uzmi pločicu.“ → **uzmi + pločica**

„Čekaj, sad sam ja.“ → **čekati + ja**

„Sad si ti.“ → **ti**

Ako dijete napravi dobar potez:

da + bravo → „Da, bravo!“

Ako potez nije ispravan:

nije + isto → „Ne, to nije isto.“

Ako dijete treba podršku pri stavljanju pločice:

trebam pomoć → „Trebaš pomoć da složiš pločicu?“

3. Kraj igre i komentari

„Pobijedio si!“ → **pobijediti + ti**

„Bravo!“ → **bravo**

„Hoćeš još jednom?“ → **još jednom**

Ako dijete odbija:

ne → „Ne želiš više igrati?“

Ako želi ponoviti:

da + još jednom → „Da, još jednom!“

4. Pohvala i poticanje

Kad dijete sudjeluje, komentira ili čeka red:

„Bravo, super čekaš!“ → **bravo + čekati**

„Sviđa mi se kako igraš!“ (pokazati osmijeh i gestu palca gore)

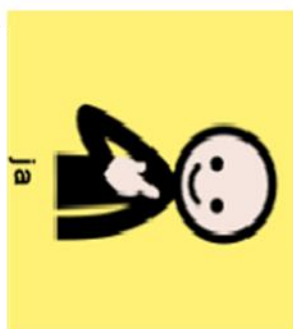
5. Završetak igre

„Bravo, dobro smo igrali!“ → **bravo + domino + pobijediti + ja/ti**

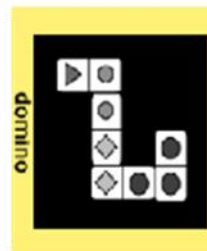
Ako dijete treba podršku pri kraju:

trebam pomoć → „Trebaš pomoć da spremimo pločice?“

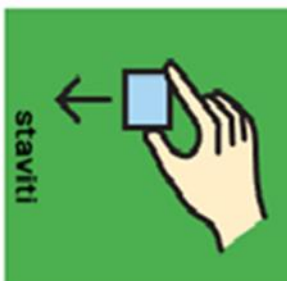
LEVEL ____



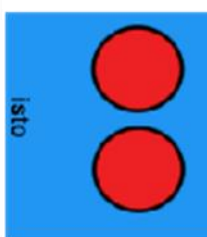
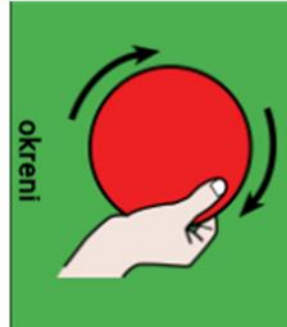
da



ne



pobediti



IGRA DOMINO — MODELIRANJE KOMUNIKACIJE (Quicktalker ft 12)

Cilj:

- poticanje razumijevanja i izražavanja,
 - vježbanje izmjenjivanja reda u igri,
 - usvajanje osnovnih pojmova i radnji (uzmi, stavi, okreni, isto...),
 - razvijanje socijalne komunikacije.
-

Simboli i njihova upotreba:

domino / pločica

„Domino!“, „Imam pločicu.“

Koristiti na početku igre, pri predstavljanju aktivnosti.

„Igramo domino.“

isto

„Isto.“, „Imaš istu pločicu.“

Kad dijete pronade ili treba staviti pločicu koja odgovara.

„To je isto!“, „Ista pločica!“

uzmi

„Uzmi pločicu.“

Kad je red na dijete da uzme pločicu s hrpe.

„Sad ti uzmi.“

staviti

„Stavi pločicu.“

Kad dijete treba postaviti pločicu na stol ili u niz.

„Stavi ovdje.“

okreni

„Okreni pločicu.“

Ako pločica ne paše i treba je okrenuti.

„Okreni da odgovara.“

da / ne

„Da, to je to.“ / „Ne, ne paše.“

Za potvrdu ili odbijanje izbora pločice.

„Da — isto je!“ / „Ne — ne ide tu.“

pobijediti

„Pobijedio si!“ „Bravo!“

Kad netko prvi složi sve pločice ili završi krug.

„Ja/ti si pobjednik!“

ja / ti

„Sad ja.“ „Sad ti.“

Za izmjenu reda.

„Sad ja stavljam.“ „Sad ti uzmi.“

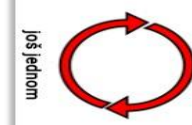
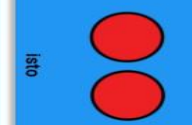
bravo

„Bravo!“ „Odlično si stavio pločicu.“

Kad dijete uspješno pronađe odgovarajuću pločicu ili završi igru.

„Bravo!“ (s veselom intonacijom i gestom)

IGRA MEMORY

 oni	 ona	 ti	 ja
 gotovo	 tko	 koliko	 par
 okreni	 promijenjati	 pobjediti si	 uzmi
 memory	 kartica	 nije	 još jednom
 bravo	 čestitam	 dije 2	 isto

1. Početak poteza

Odrasli pokaže: „**tko**” + kaže: „*Tko je na redu?*”

Ako je dijete, može se pokazati „**ti**”, pa dodati: „*Ti si na redu.*”

2. Okretanje kartica

Odrasli pokaže: „**dvije**” + „**kartica**” + „**okreni**”

i kaže: „*Okreni dvije kartice.*”

Kad dijete okreće, potvrdite simbolima: „**dvije kartice okrenuo**”.

3. Provjera jesu li iste

Pitate pokazujući: „**isto?**” ili „**nije isto?**”

Ako jesu → pokažete „**par**” i kaže: „*Bravo, našao si par.*”

Ako nisu → pokažete „**nije isto**”, pa vratite kartice: „*Ok, kartice idu natrag.*”

4. Reakcije na ishod

Ako je par: „**bravo**”, „**čestitam**”, „**uzmi**” (dijete uzima par).

Ako nije: pokažete „**nije par**” ili kaže „*U redu, sad je moj red.*” i pokaže „**ja**”

5. Završetak poteza

Možete pitati: „**koliko parova?**” dok broje.

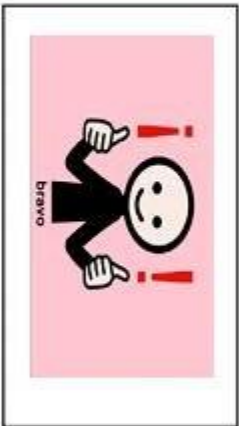
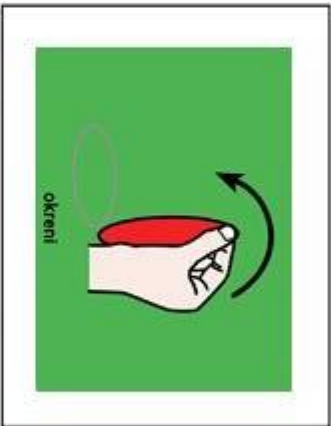
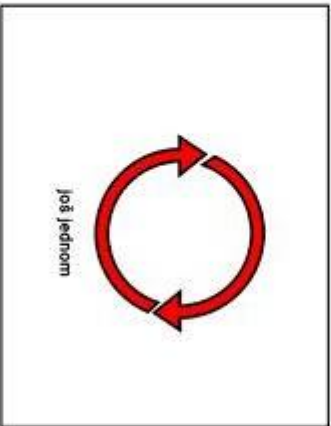
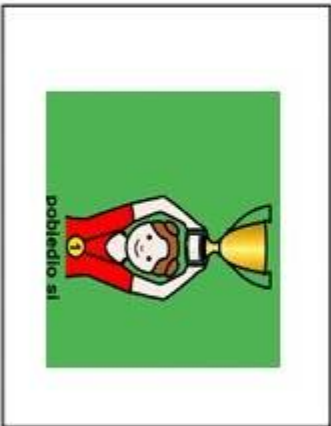
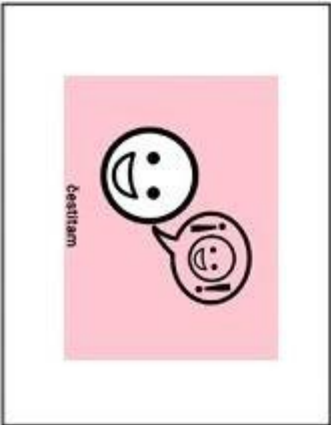
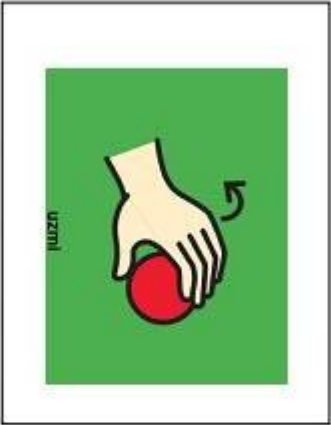
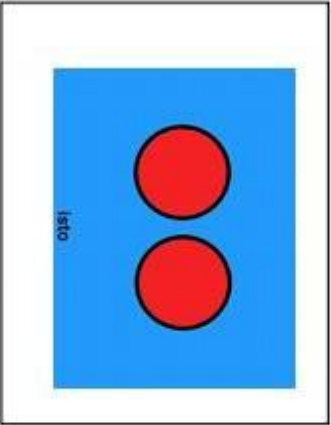
Pokažete: „**gotovo**” na kraju igre i kaže: „*Gotovo je, igra je završila.*”

6. Kraj igre

Pokažete: „**pobjedio si**” ako je dijete imalo više parova.

Ako nije, pokaže „**čestitam**” drugome.

LEVEL ____



IGRA MEMORY – MODELIRANJE KOMUNIKACIJE (Quicktalker FT12)

Cilj:

Poticati razumijevanje i izražavanje kroz igru pamćenja — davanje uputa, prepoznavanje istih slika, izražavanje uspjeha i redoslijeda u igri.

1. Početak igre

„Igramo memory!“ → **memory**
„Tko će prvi?“ → **ja / ti**
„Promiješaj kartice.“ → **promiješati**
„Bravo, počinjemo!“

2. Tijekom igre

„Okreni karticu.“ → **okreni**
„Isto!“ → kad su dvije iste slike
„Nije isto.“ → **nije isto**
„Uzmi par.“ → **uzmi**
Ako dijete pronađe par → „Bravo!“ / **bravo**
„Igraš još jednom!“ / **još jednom**

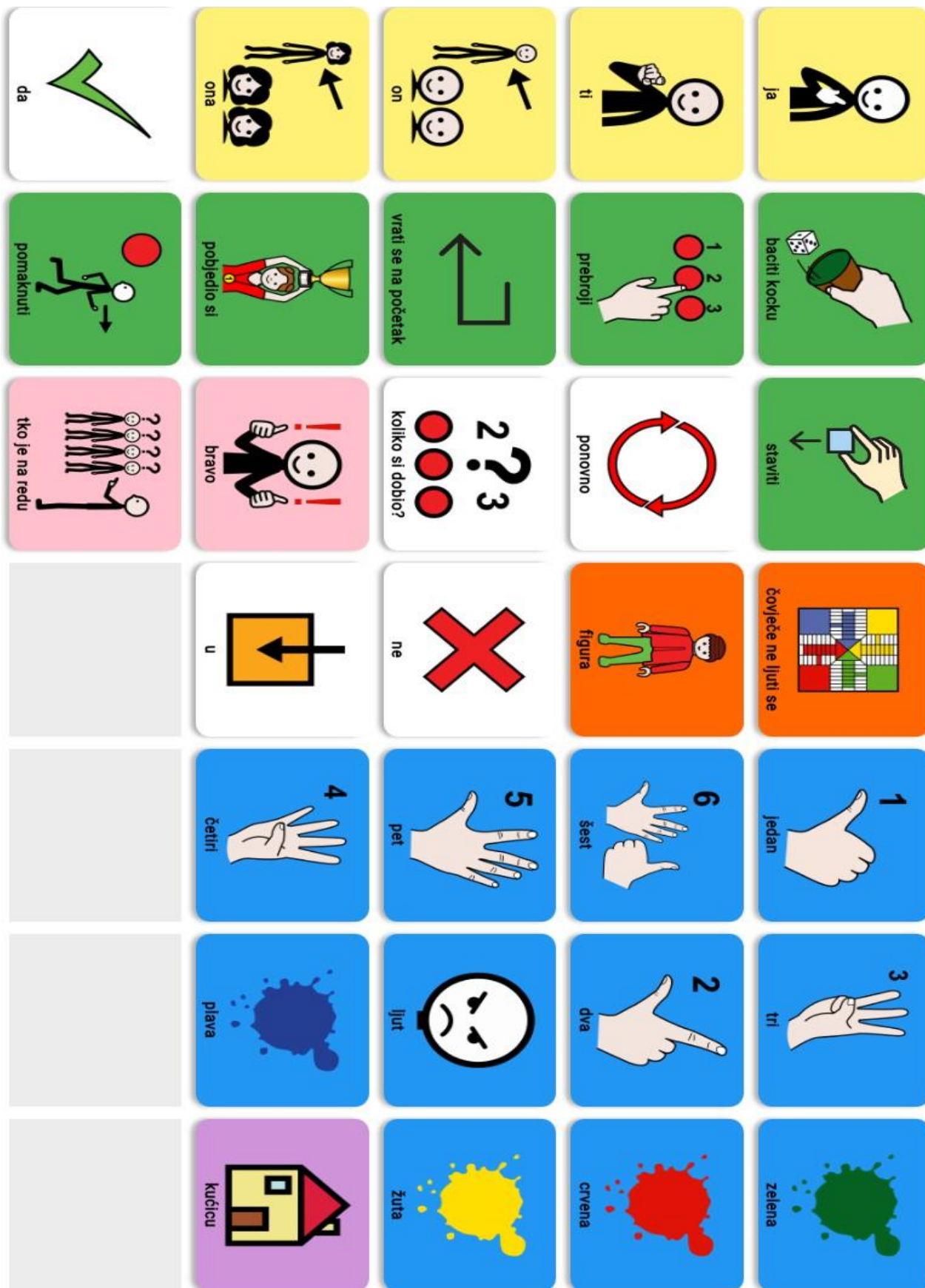
3. Izmjena uloga

„Sad ja.“ → **ja**
„Sad ti.“ → **ti**
„Još jednom.“ → **još jednom**
(izmjenjivanje pomaže razvijanju razumijevanja redoslijeda i čekanja)

4. Završetak igre

Kad su sve kartice otkrivene:
„Pobijedio si!“ → **pobijedio si**
„Čestitam!“ → **čestitam**
„Igramo još jednom?“ → **još jednom / memory**
Ako je kraj → „**Gotovo**, super si igrao/la!“

IGRA ČOVJEČE NE LJUTI SE



IGRA ČOVJEČE NE LJUTI SE — MODELIRANJE KOMUNIKACIJE

(Cboard – <https://app.cboard.io/board/c8dcc8cadb5154001ce8151a>)

Cilj:

Poticati djetetovu komunikaciju kroz zajedničku igru **Čovječe ne ljuti se**, poticanje izmjene uloga, izražavanje emocija i komentiranje igre pomoću simbola.

1. Početak igre

„Pogledaj igru!“ → **čovječe ne ljuti se**

„Ja igram.“ → **ja**

„Hoćeš ti igrati?“ → **ti**

„Tko je na redu?“ → **tko je na redu**

2. Bacanje kocke

„Sad bacam kocku.“ → **baciti kocku**

Kad dijete baci kocku, možete komentirati:

„Koliko si dobio?“ → **jedan, dva, tri, četiri, pet, šest**

„Bravo!“ → **bravo**

„Sad pomakni figuru.“ → **pomaknuti + figura**

„Prebroji koliko se trebaš pomaknuti!“ → **prebroji**

3. Tijekom igre

„Tko je sada na redu?“ → **tko je na redu**

„Ja sam!“ → **ja**

„Ti si!“ → **ti**

„On/ona je na redu.“ → **on / ona**

„Stavi figuru u kućicu.“ → **staviti + kućicu**

„Vrati se na početak.“ → **vrati se na početak**

Kad dijete uspije prebrojati/pomaknuti:

bravo → „Bravo, uspio si!“

Kad netko izbací figuru:

„Ups, vrati se natrag!“ → **vrati se na početak**

„Nemoj se ljutiti.“ → **ne + ljut** (možete pokazati i lice s izrazom emocije)

4. Boje figura

„Tvoja figura je crvena.“ → **crvena figura**

„Moja je plava.“ → **plava figura**

„Ona je žuta.“ → **žuta figura**

„On ima zelenu figuru.“ → **zelena figura**

Kroz igru potičite imenovanje boja pomoću simbola i figura.

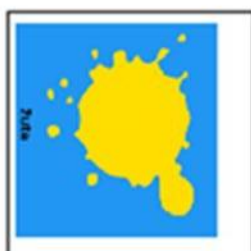
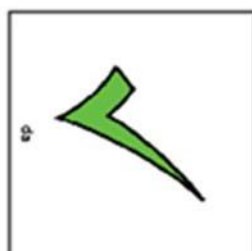
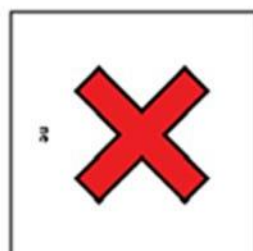
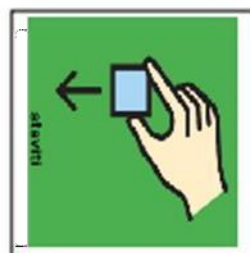
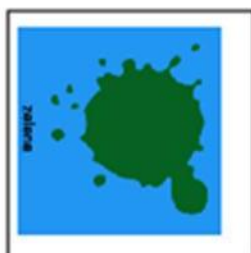
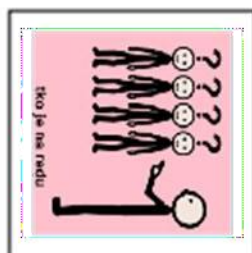
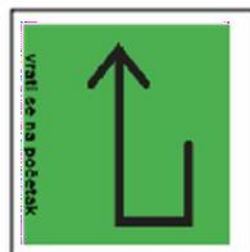
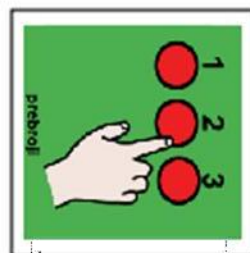
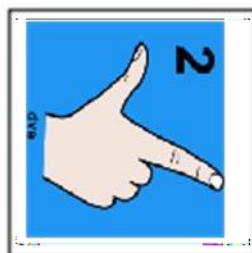
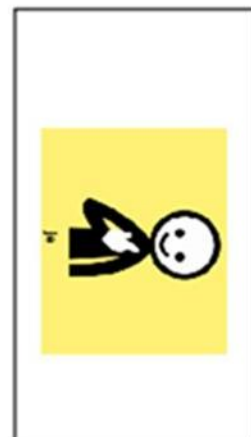
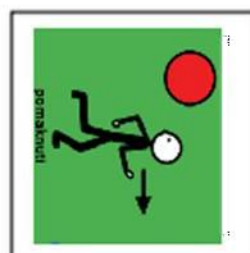
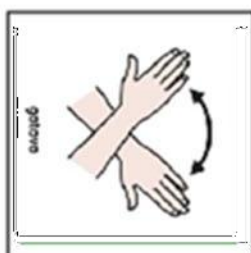
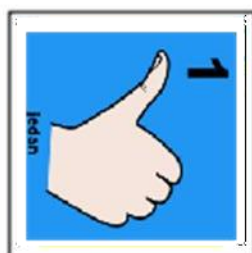
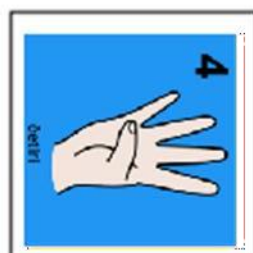
5. Završetak igre

„Figura je stigla u kućicu!“ → **figura + kućicu**

„Bravo, pobjedio si!“ → **bravo + pobjedio si**

„Hoćeš još jednom?“ → **ti + čovječe ne ljuti se**

LEVEL _____



IGRA ČOVJEČE NE LJUTI SE — MODELIRANJE KOMUNIKACIJE (Quicktalker ft23)

Cilj:

Poticati djetetovu komunikaciju i razumijevanje pravila kroz zajedničku igru „Čovječe ne ljuti se“, koristeći simbole za izražavanje redoslijeda, brojeva, emocija i komentara tijekom igre.

1. Početak igre

„Pogledaj! Igramo Čovječe ne ljuti se!“

„Tko je na redu?“ → **tko je na redu**

„Ja igram prvi.“ → **ja**

„Sad ti.“ → **ti**

Ako dijete pokazuje spremnost:

„Da, igramo!“ → **da**

Ako ne želi:

„Ne?“ → **ne**

2. Bacanje kocke

„Sad bacam kocku.“ → **baciti kocku**

„Koliko sam dobio?“ → **prebroji**

Pokažite zajedno broj koji je pao: **1, 2, 3, 4, 5, C**

„Bravo!“ → **bravo**

Kad je dijete na redu:

„Sad ti baci kocku.“ → **ti + baciti kocku**

„Koliko si dobio?“ → **prebroji**

3. Pomicanje figure

„Pomakni figuru.“ → **pomaknuti**

Brojite zajedno koliko se treba pomaknuti: **1, 2, 3, 4, 5, C**

Ako je dijete završilo potez:

„Bravo, super si!“ → **bravo**

4. Tijekom igre

„Tko je sada na redu?“ → **tko je na redu**

„Ja sam.“ → **ja**

„Ti si!“ → **ti**

Ako je netko izbačen:

„Vrati se na početak.“ → **vrati se na početak**

Ako dijete reagira ljutito, možete pokazati **ne** i reći „Ne ljuti se, idemo dalje.“

Kad treba postaviti figuru u kućicu:

„Stavi figuru.“ → **staviti**

5. Boje figura

„Tvoja figura je crvena.“ → **crvena**

„Moja je plava.“ → **plava**

„On ima zelenu.“ → **zelena**

„Ona ima žutu.“ → **žuta**

Potičite dijete da bira i imenuje boju pomoću simbola.

6. Završetak igre

Kad dijete pobijedi:

„Pobijedio si!“ → **pobijedio si**

„Bravo!“ → **bravo**

Kad se igra završava:

„Gotovo.“ → **gotovo**

„Hoćeš još jednom?“ → **da / ne**

DODATNI SAVJETI ZA MODELIRANJE KOMUNIKACIJE TIJEKOM IGRE

1. Modelirajte dok se igrate — bez zahtjeva da dijete ponavlja

- Koristite simbole dok govorite, spontano i u kontekstu igre.
 - Nemojte tražiti da dijete ponavlja – cilj je pokazati način komunikacije, a ne ispitivati.
 - Primjer: u igri „Čovječe, ne ljuti se“ recite i pokažite → „Sad *ja* idem.“ (*ja + ići*), „*Tvoje* je!“ (*ti*).
-

2. Modelirajte ono što se događa „ovdje i sada“

- Opisujte radnje koje vi ili dijete izvodite.
 - Primjeri: „Okrećem karticu.“, „Skačem naprijed.“, „Vozim auto.“
- Tako dijete uči povezivati simbol, riječ i iskustvo u trenutku igre.
-

3. Koristite komentare, a ne samo pitanja

- Umjesto stalnog ispitivanja („Koja je to boja?“), spontano komentirajte:
 - „*Zeleni* autić ide brzo!“
 - „*Pala* je kocka!“
 - „*Sviđa* mi se tvoja lutka!“
- Komentari stvaraju opuštenu komunikaciju i potiču dijete da se samo uključi.
-

4. Reagirajte na svaki oblik komunikacije

- Prepoznajte da su i pogled, pokret, gesta, zvuk oblici komunikacije.
 - Odmah ih potvrdite riječima i simbolom:
„Vidim, *želiš* još.“ → *želim* + *još*
- Tako dijete uči da je svaki pokušaj izražavanja važan i vrijedan odgovora.
-

5. Pružajte izbore — jer izbor potiče motivaciju

- Omogućite djetetu da odlučuje i bira između dvije opcije:
 - „Hoćeš *crveni* ili *plavi* auto?“
 - „Igramo još ili *gotovo*?“
 - „*Ja* bacam ili *ti*?“
- Ako dijete ne odgovori, pokažite obje opcije i modelirajte obje.
-

6. Ponavljajte i koristite iste simbole u različitim situacijama

Ponavljanjem pomažete djetetu da prepozna značenje i funkciju simbola.

7. Prilagodite tempo i dajte vrijeme za odgovor

- Ostavite kratku stanku (3–5 sekundi) nakon pitanja ili komentara.
 - Poštujte djetetov tempo i nemojte žuriti s novim komentarom ili pitanjem.
-

8. Modelirajte emocije i socijalne izraze

- Tijekom igre često koristite simbole:

sviđa mi se, ne sviđa mi se, bravo, super, moje, tvoje, čekaj, gotovo

Tako dijete uči izražavati osjećaje, zadovoljstvo, neslaganje i suradnju.

G. Koristite i prirodne geste uz simbole

- Geste pomažu razumijevanju i olakšavaju prijelaz prema simbolima.
- Prirodne geste su vizualne i intuitivne — pružaju djetetu dodatni „most“ između jezika i radnje.

Primjeri:

- pokazati na sebe za *ja*, na dijete za *ti*
- kimnuti glavom za *da*, odmahnuti za *ne*
- stisnuti šaku za *stisnuti*
- pokret valjanja dlanovima za *valjati*
- tapšati za *bravo*
- rukama pokazati „visoko“ dok gradite kocke ... itd

Kombinirajte govor, simbole i geste – tako stvarate bogat, razumljiv i motivirajući model komunikacije.

GESTE

