



Република Српска
Министарство просвјете и културе

ЗАИГРАЈ И ТИ

КАТАЛОГ НАГРАЂЕНИХ ДИДАКТИЧКИХ МАТЕРИЈАЛА И ИГРАЧАКА
ВАСПИТНО-ОБРАЗОВНИХ РАДНИКА
ПРЕДШКОЛСКИХ УСТАНОВА У РЕПУБЛИЦИ СРПСКОЈ

Децембар 2021. године



РИЈЕЧ МИНИСТРА

Поштовани васпитачи, стручни сарадници, драга дјецо,

Прве године живота сматрају се најважнијим периодом за раст и развој дјетета те је један од главних приоритета Републике Српске улагање у дјецу кроз унапређење професионалних компетенција васпитно-образовних радника. Министарство је од 2011. године више пута организовало активности избора најбољих дидактичких материјала и играчака за рано учење

које припремају и израђују васпитачи и стручни сарадници предшколских установа у Републици Српској. Промовишући професионалце који знају да је игра непресушна потреба дјече, а играчка моћан медиј и незаобилазно средство рада желимо да скренемо пажњу јавности на позицију дјетета у систему предшколског васпитања и образовања у коме се дијете игра, развија, напредује и интуитивно учи о себи и другима те охрабriamo васпитаче да јавно покажу игре и играчке које су сами креирали и који су резултат њиховог промишљања о дјечи и раду са њима.

Желим да у своје име и у име Министарства просвјете и културе честитам васпитачима и предшколским установама који су добитници награда, уз увјерење да ће њихова идејна рјешења за дидактички материјал и играчку за рани раст допринијети унапређењу предшколског васпитања и образовања. Такође, овим путем желим да се захвалим на вашем досадашњем труду и залагању уз увјерење да ћемо и у будућности заједничким снагама радити на развоју предшколског васпитања и образовања у Републици Српској.

Министар просвјете и културе

др Наталија Тривић

УВОД

Поштовани читаоци, пред вама је публикација „Заиграј и ти“ – каталог награђених дидактичких материјала и играчака васпитно-образовних радника предшколских установа у Републици Српској. Каталог је настао у жељи да презентујемо дидактичке материјале и играчке за рано учење које су у сарадњи са дјецом израдили васпитно-образовни радници предшколских установа у периоду од 2011-2021. године. Дидактички материјали и играчке представљене овим каталогом производ су промишљања васпитно-образовних радника о дјечи и раду са њима, односно оне су резултат унапређења васпитно-образовне праксе у предшколској установи. Поред играчака за подршку програмских активности и сета играчака и средстава за вишеструке намјене каталогом су представљене и сликовнице, приче у сликама, као и композиције и филмови креирани у предшколским установама.

Познато је да је у човјековој природи да се цијели живот игра, али у дјетињству ова активност има највеће значење и моћ, јер се дијете у том периоду највише развија и расте. Због тога је игра једна од темељних претпоставки за правилан раст и развој дјечијег организма. Дијете има потребу за игром исто као и за храном, сном и љубављу јер она пружа могућност за задовољавање његове потребе за кретањем и постизањем повољног емоционалног стања. Дијете у игри има прилику показати све што зна и може, а то га испуњава осјећајем великог задовољства.

Игра и развој дјетета су међусобно условљени, узимајући у обзир да игра доприноси развоју дјететових физичких и интелектуалних способности, а те способности са друге стране, утичу на подизање квалитета игара. Неопходно је да игра, а самим тим и играчка буде примјерена развојним карактеристикама дјете, садржајем једноставна, лако примјенљива и доступна свима. Потребно је да буде прилагођена реалним потребама, интересима и могућностима дјетета, те мора представљати изазов за дјететов развој, треба допринијети његовом напредовању и самосталном проналажењу рјешења за различите проблеме. Раније је доказано да је игра темељ дјечијег развоја, физичких, интелектуалних и социјално-емоционалних способности, а да истовремено подстиче и развој моралних особина дјетета, пријатељство, сарадњу, помагање, издржљивост, истрајност, толеранцију, самодисциплиновање и сличне карактерне особине личности дјетета. Захваљујући игри и њеним особинама, дијете од малих

ногу учи како савладати препреке, како се дружити с другима, учи да истражује, машта, усваја правила понашања и формира правилан поглед на свијет.

Вођени идејом по којој је игра најважнија активност дјетета и као облик понашања и као потреба без које развој дјетета није могућ, приредили смо овај каталог који ће додатно промовисати идејна рјешења васпитно-образовних радника, предшколске установе, а прије свега игру као метод рада с дјецом предшколског узраста.

„ШАРЕНА КОЦКА“

Аутор: Нада Радоја, ЈУ Центар за предшколско васпитање и образовање Бања Лука

Прва награда по Позиву Министарства просвјете и културе у 2021. години

Опис: Дидактичка играчка је направљена од мемори пјене, филца, апликација одштампаних на картону и платна (подлоге за игру) димензије 100x150 cm, одлаже се у пластичну кутију са обиљеженим натписима и сликовним приказима појмова. Велика коцка (са ознакама геометријских облика и тачкицама) направљена је од каширане картонске кутије, а мања коцка (са тачкицама) је дрвена. Обје су обложене мемори пјеном. Играчка садржи 20 кругова који представљају скупове (по пет комада у четири боје – црвена, плава, жута и зелена) и три комплекта за усвајање појмова у апликацијама одштампаним у боји на картону и залијепљеним на филц и то: сет за упознавање геометријских облика (четири круга, осам квадрата, 12 полукругова, 16 правоугаоника и 20 трокутова), сет за упознавање карактеристика годишњих доба и сет за упознавање врста животиња (домаће, дивље, морске животиње и животиње далеких крајева).



Правила игре: У игри учествују четири играча, али да би се укључило више дјеце сваки играч бира свог „помагача“ и боју кругова који представљају скупове, те их ставља на подлогу за игру испред себе. У току игре играчи одлучују да ли ће први скуп садржавати један елемент или пет (серијација скупова). Након постављања кругова (скупова) играчи се договарају које појмове ће сакупљати као елементе скупова и апликације изабраног сета стављају у кутију која је постављена на средини подлоге за игру. У случају да се одлуче за сетове годишња доба или врсте животиња, сваки играч сакупља ону врсту животиња или карактеристика годишњег доба која се налази на страни кутије окренуте према њему. Прво дијете баца коцку која је обиљежена тачкицама од један до шест. Број који коцка покаже, нпр. три, значи да тај играч треба наћи у кутији три апликације оног што сакупља и од понуђеног са кутије изабрати шта жели да му буду три елемента трећег скупа по реду. Играчи наизмјенично бацају коцку и попуњавају

скупове. У случају да у поновљеном бацању коцке добију број скупа који је већ попуњен не бацају поново него чекају нови ред за бацање, а ако коцка покаже број шест имају право поново бацати. Игра је завршена када сви играчи попуне своје скупове. У случају да одлуче да им елементи скупа буду геометријски облици тада играју великом коцком на којој су на сваком пољу поред тачкица означени различити геометријски облици. Број један показује круг, број два квадрат, број три полукруг, број четири правоугаоник и број пет троугао. На примјер, ако коцка покаже број четири и поред њега је правоугаоник то значи да у четврти скуп дјеца стављају четири правоугаоника. Ову игру могу играти два до четири играча и у игри су сви учесници побједници.

Аспекти развоја на које играчка утиче су: социјално-емоционални развој и развој личности и интелектуални развој.



Аутор: Слађана Мишић, ЈУ Центар за предшколско васпитање и образовање Бања Лука
Друга награда по Позиву Министарства просвјете и културе у 2021. години



Правила игре: „Еду полигон“ је играчка за дјецу узраста од три до шест година. Тежина задатака бира се у сету картица према потребама и могућностима конкретне вртићке групе. Игра започиње бројалицом којом се бирају два играча која прилазе старту. На самом старту играчи бирају један од два аутомобила. Боја аутића подударе се са кућицом на старту па се тако зна која је чија стаза. Први задатак односи се на отварање прозора, свако у својој боји (црвена и плава). Прозори су затворени ситним патентима како би отежали откривање задатка и вјежбали ситну моторику. Под једним прозором налази се фотографија вртића, а под другим фотографија куће. Свако од њих говори пјесмице са садржајем везаним за фотографију. Уколико не зна, има могућност да нешто самостално каже о оба појма. На тај начин је ријешен задатак и свако у својој возној траци вози ка сљедећем задатку. Црвени играч се зауставља код знака стоп и рјешава питања везана за фотографије које се налазе у кружном току који је пред њим. То су задаци о геометријским облицима и пјесмица о кругу. Играч наставља вожњу до картице која му се налази на путу и која скрива сљедећи задатак, који се односи на диносаурусе. Након ријешеног задатка играч стиже до другог кружног тока у којем одмотава „ролницу“ и према задатку слаже домине са тачкицама од 1-5. Уласком у трећи кружни ток наилази на још једну картицу са новим задатком који садржи питања о гусарима. Када савлада овај задатак играч

„СА ЗЕКОМ СЕ ИГРАЈ ТИ“

Аутор: Раденка Бутулија, ЈУ за предшколско васпитање и образовање дјеце „Наша радост“ Требиње

Трећа награда по Позиву Министарства просвјете и културе у 2021. години



Опис: Сет играчака и средстава за вишеструке намјене се састоји из три дијела:

- Разигране коцке са пратећим самољепљивим тракама за под,
- Рођенданске торте са гумираним маскама шумских животиња и
- Дидактичке табле.

Правила игре: Сет је прилагођен дјечи узраста од четири до шест година. На поду се залијепе двије паралелне самољепљиве траке дужине 2,5 m, ширине 7 cm и размака између њих 1,5 m. На њима су означени почетак (старт) и завршетак (циљ). На страницама коцке је исцртан зечић који носи своје рођенданске балоне. На свакој страници је различит број балона које носи зечић (крећу се у оквиру бројева 1-5). Поред зечића се налази стрелица са емотиконом осјећања срећан и тужан и смјером стрелице напријед и назад. Једна страница коцке је исцртана зечијим стопалима и то је задатак да играч једном скочи у мјесту као зец. Бројалицом се бирају парови, те пар који започиње игру. Један играч у пару баца коцку и именује број балона и осјећања, а други извршава задатак помјерајући напријед или назад стопала по праволинијској траци. Дијете баца коцку, именује број балона које носи зечић

и погледа стрелицу да ли је срећан или тужан. Ако је емотикон срећан и стрелица показује према напријед дијете се креће онолико корака колико зечић носи балона. Ако коцка показује емотикон тужан и правац кретања назад, дужином свог стопала, ногу иза ноге, дијете се враћа назад онолико корака колико зечић носи балона. Пар који први стигне до циља је побједник. Коцку прати и одговарајућа пјесма „Разиграна коцка“. На овај начин дијете уочава бројност елемената скупа у оквиру прве десетице, значење појма пар, препознаје осјећања срећан и тужан, именује их, креће се праволинијски напријед и назад, сарађује и воли да се игра у пару и развија позитиван такмичарски дух.

Други дио игре чини зекина рођенданска торта, а играчка је предвиђена за четири учесника који организују прославу рођендана зечића. На рођендан су позване шумске животиње медвјед, лисица и јеж. Учесници бирају маску са ликом једне од шумских животиња и пјевају рођенданску пјесму. Тарту ће подијелити тако да свако добије по једно парче које му припада. На парчићима торте су слике омиљене хране животиња на рођендану. На тај начин дијете кроз игру учи о шумским животињама и њиховим особинама, уочава цјелину и дијелове који је чине, препознаје облике који имају симетрију, уочавају вертикалну и хоризонталну осу симетрије.

Зеко је добио различите поклоне (облика коцке, круга и троугла). На чичак траку треба залијепити одговарајући облик и поредати величину у складу са задатим правилима растућег и опадајућег низа. На овај начин дијете групише предмете по величини и облику, уочава разлику предмета и сортира их по задатом правилу. Зекини поклони ће помоћи да се уочи облик, величина и именује мало, веће и највеће.

Аспекти развоја на које сет утиче су: физички, социјално-емоционални развој и развој личности, интелектуални развој и развој говора, комуникације и стваралаштва.

„ПАМЕТНИ МАГНЕТИ“

Аутор: Милош Ристић, ЈУ Дјечији вртић „Чика Јова Змај“ Бијељина

Четврта награда по Позиву Министарства просвјете и културе у 2021. години



Опис: Сет играчака и средстава за вишеструке намјене „Паметни магнети“ је израђен у виду кутије од иверице. Димензије кутије су 59 cm x 36 cm x 14 cm. Са бочних страна причвршћене су дрвене ручке које се користе приликом преношења играчке. Кутија се једноставно отвара и има уграђен сигурносни механизам који омогућава да горњи дио кутије стоји усправно. Поклопац има на себи дванаест распоређених магнета и један метални држач за апликације. У доњем дијелу кутије налазе се три преграде у којима је смјештено шест украсних кутија са апликацијама, двије коцке од картона (бројевна и сликовна), 24 пластифицирана задатка за игру израђена у А4 формату, пет магнетних плоча са симболима и беџеви за учеснике. Све ивице дрвених дијелова су кантоване, а метални дијелови су обли.

Правила игре: Сет играчака је прилагођен дјечијем вртићког узраста. Може се користити у учећим активностима, као и у слободној игри, а предвиђен је за мањи број учесника. У почетној фази игре васпитач учествује као модератор и дјечијем даје јасна упутства за игру. У игри учествују четири играча који су обиљежени беџевима. Приликом отварања кутије васпитач упознаје дјецу са садржајем исте. Игра започиње тако што се одређује распоред играча, а то

„ЛЕТ, ЛЕТ У ГЕОМЕТРИЈСКИ СВИЈЕТ“

Аутори: Сања Перић, Душанка Николић и Катарина Перковић, ЈУ Дјечији вртић „Чика Јова Змај“ Бијељина

Пета награда по Позиву Министарства просвјете и културе у 2021. години

Опис: Дидактичка играчка се састоји од плутанетаблеса постољем величине 90 cm x 60 cm, 16 пластифицираних картица, 16 папирних авиона и 16 пластичних лоптица.

Правила игре: Игра је такмичарског карактера, а предвиђена је за четворо дјеце. Игра почиње тако што дијете прилази кутији и из ње извлачи четири картице. Картице су обиљежене геометријским обликом (квадрат, круг, троугао и правоугаоник) у боји (црвена, плава, жута и зелена). Затим прилази другој кутији у којој се налазе папирни авиони, који су такође обиљежени као картице. Дијете прилази табли на којој се налазе отворена геометријска поља. Ивице поља су такође обојене. Дијете треба да са одређене удаљености убаца авион кроз одговарајуће поље. Удаљеност процјењује васпитач у зависности од узраста дјете (нпр. ако је дијете извукло картицу обиљежену црвеним кругом, тражи авион са истим обиљежјем и авион убацује кроз отворено поље – црвени круг). Дијете убацује четири авиона кроз поље на табли. Када заврши пролази са друге стране табле и узима авионе које је успјело убацили кроз поље. Затим у игру ступа следеће дијете. Када су сви учесници завршили игру, врши се пребројавање папирних авиона које су дјеца успјела убацили кроз поље. Дијете које је убацило највише авиона је побједник. У игри могу учествовати и дјеца јасличког узраста за које је предвиђено кориштење пластичних лоптица уместо папирних авиона.

Аспекти развоја на које играчка утиче су: физички, социјално-емоционални развој и развој личности и интелектуални развој.



Аутори: Оливера Јањић и Слободанка Копрена, ЈУ Центар за предшколско васпитање и образовање Бања Лука

Прва награда по Позиву Министарства просвјете и културе у 2021. години

Опис: У документарном филму је приказан један дан у предшколској установи са посебно одрађеним учећим активностима које се односе на очување наше традиције и културе. Наиме, васпитачице су у свом дугогодишњем раду примијетиле да се много тога мијењало кроз генерације дјеце, утицајем медија и напредне технологије, односно употребом паметних телефона, таблета и рачунара. Исти су изазвали и промјене у породици, у међусобном односу дјеце и родитеља, у начину комуникације и што је најважније, у игри и дружењу дјеце. С циљем очувања традиције и културе васпитачице су, уз помоћ дјеце и њихових породица окружење радне собе прилагодили некадашњем окружењу домаћинства наших предака створивши тако мали „Етно музеј Невен“. Дјеца су обављала посао кустоса, упознавајући све посјетиоце о специфичностима изложених експоната, као што су народне ношње, ћилими, вретено и друго, те им кроз причу презентовали, на њима својствен начин, о традицији нашег народа. Надаље, родитељи, баке и деке су писали у „Путујућој свесци“ као баштионику обичаја и предања, о сјећањима и искуствима наших предака. Наведена свеска је послужила као инспирација за реализацију бројних игара и активности у предшколској установи. Дјеца и васпитачи су се окупљали уз заједничко „огњиште“, организујући „прело“ када су размјењивали идеје, утиске и разне приче. С циљем унапређења развоја говора, интелектуалних и физичких способности дјеце у предшколској установи организоване су бројне радионице – дјеца су учила народне пјесме, организовано је и такмичење у традиционалним играма, попут поткапице, скакања у врећама, вуче конопца, играња кликерима, орасима и другим играма. На овај начин, дјеци је промијењена улога од оних који уче, до оних који поучавају, уз равноправан однос са васпитачима приликом размјене прича и искустава, те подстакнута самосталност кроз развијање критичког мишљења. Поред наведеног, дјеца, а и њихови родитељи су стекли знања о нашој историји и традицији, те је унапријеђен партнерски однос предшколске установе са породицом.



„ШАРЕНО ДЈЕТИЊСТВО“

Аутор: Гордана Симић, Јавна предшколска установа „Трол“ Дервента

Друга награда по Позиву Министарства просвјете и културе у 2021. години

Опис: „Шарено дјетињство“ је збирка прича за дјецу предшколског узраста, а заједно са „луткама на штапићу“ и слагалицама са илустрацијама сцена из прича чини сет дидактичког материјала смјештен у дрвену кутију. Дрвена кутија на свом горњем дијелу, односно поклопцу има отворе за штапиће на којима су лутке, те на тај начин представља малу позорницу за луткарско позориште/приче у сликама. Збирка прича за дјецу предшколског узраста „Шарено дјетињство“ је у формату А4, чији се текстуални и илустровани садржај налази на папиру и садржи четири приче подршке породичним вриједностима и шест развојних прича за гласно читање.

Сликовница је примјенљива у програмским активностима у предшколским установама, као и у слободној игри дјеце. Такође, пружа подршку у развијању родитељских улога с циљем да родитељи и дјеца слободно вријеме у породици проведу квалитетно, а свакако један модел квалитетноведеног времена јесте читање прича и вођење разговора између родитеља и дјеце.

Аспекти развоја на које сликовница утиче су: развој говора, комуникације и стваралаштва и социјално-емоционални развој и развој личности.



Аутори: Немања Митрић, Љиљана Стевановић, Ведрана Маглајчевић, Мара Перић, Ведрана Митрић, Гоја Стојшић, Жељка Мирковић, Сања Петричевић, Александра Стјепановић и Зорица Лазић, Предшколска установа – клуб за дјецу „Петар Пан“ Бијељина

Прва награда по Позиву Министарства просвјете и културе у 2017. години



Опис: Играчка „Паметна кутија“ израђена је од дрвета, димензија 50х50 cm.

Правила игре: Дијете помоћу карти задатака треба да сложи одговарајући шаблон крећући се по тачно одређеној путањи са геометријским облицима (квадрат, круг, троугао, правоугаоник). Када дијете сложи одређени шаблон, прелази на други.

Играчка првенствено утиче на интелектуални развој.

„ПРЕДШКОЛСКА РАДИЛИЦА“

Аутори: Милена Јовић и Даница Мојић, ЈУ Дјечији вртић „Чика Јова Змај“ Бијељина
Прва награда по Позиву Министарства просвјете и културе у 2017. години



Опис: Радни лист „Предшколска радилница“ направљен је од папира димензија 285 x 230 mm, има 63 стране, те 16 страна прилога. У радном листу су оригинални стихови, праћени одговарајућим сликама и апликацијама, као и задацима које дијете треба да уради. Намијењен је дјечијем узрасту од пет до шест година која похађају Програм за дјецу у години пред полазак у школу, али га могу користити и дјеца која похађају cjелoднeвни програм у предшколским установама.

Теме које се налазе у радном листу пружају васпитачима изузетну помоћ и подршку приликом израде етапних планова и планирања учећих активности. Свака тема има своје оригиналне стихове који помажу дјечи да се, на занимљив начин, упознају са истима. Обојен је ведрим бојама са сликама које су прилагођене предшколском узрасту, а нуди дјечи бројне задатке (да обоје, повежу, заокруже, доцртају, нацртају, залијепе, изрежу, преброје, упишу итд.). Кроз радни лист, дјеца ће се упознати са великим бројем тема и појмова којима ће се бавити у првом разреду основне школе.

Будући да се у радном листу налази велики број различитих тема, као такав покрива све аспекте развоја дјетета.

Аутор: Александра Вујмиловић, ЈУ Центар за предшколско васпитање и образовање Бања Лука
Друга награда по Позиву Министарства просвјете и културе у 2017. години

Опис: Дидактичко средство за вишеструке намјене „Сликарске приче“ је манипулативна словарица (плоча) на којој се налазе округле „кућице“ за свако слово азбуке. Оно садржи:

1. Плочу са симболима (тачкицама) у шест колона – представља посебан дио који се поставља изнад манипулативне словарице (поставља се од слова А на доље). Садржи шест колона са одређеним симболима (тачкицама). Ова плоча помаже дјечи при проналажењу одговарајућег симбола (слова).
2. Манипулативна плоча са „кућицама“ са словима азбуке – свака „кућица“ представља слово азбуке одређене боје по одговарајућем распореду (у колони и редовима – 6 x 5).
3. Талони слова са одговарајућом бојом и тачкицама на полеђини – у свакој „кућици“ налази се већи број истих слова која имају одговарајућу боју на предњој страни и симболе (тачкице) на задњој страни. Боје на словима су црвена, жута, наранџаста, плава и зелена осликане различитим ликовним материјалима (темпера, фломастери, дрвене или водене боје) као мотив за каснији избор ликовног материјала.
4. Талони са сликама и колонама са бојом и тачкицама – талони са сликом служе дјечи да повезују симболе боја, тачкица на талону са истим симболима који се налазе на одговарајућем симболу – слову и тако сложе ријеч.



Правила игре:

1. корак – изнад манипулативне словарице са „кућицама“ у којима су слова поставити плочу са симболима (са тачкицама распоређеним у шест редова). Дјеца прате боје и распоред тачкица и тако једноставно уз помоћ симбола могу спојити ријеч иако не знају слова.
2. корак – дјеца бирају талоне са сликама и редовима са бојом и тачкицама. За почетак дјеца могу спонтано изабрати талон. Старија дјеца могу бацати коцкицу те број на коцкици

одређује број талона који бирају или одређује избор талона како би сложили ријеч са истим бројем (симбола, слова).

3. корак – након што изаберу талоне дјеца на основу задате боје и тачкица траже одговарајућу „кућицу” са словима како би сложили задати талон – ријеч.
4. корак – дјеца слике – ријечи које су сложили на талонима цртају као мотив ликовног рада са ликовним материјалом који сами бирају. Важно је да се придржавају правила „сликарске слободе“, а радове могу обогатити и другим мотивима како би изразили своју маштовитост.
5. корак – дјеца осмишљавају причу у којој ће користити и ријечи које су сложили на талону, а уједно и сликали. Дјечије приче се могу записати или снимити, а које се касније могу слушати и гледати заједно са цијелом групом.

Аспекти развоја на које дидактичко средство утиче су: развој говора, комуникације и стваралаштва и интелектуални развој.



Аутори: Мирјана Деспотовић, Катарина Живановић, Ведрана Цвјетиновић и Даница Мојић,
ЈУ Дјечији вртић „Чика Јова Змај“ Бијељина

Друга награда по Позиву Министарства просвјете и културе у 2017. години

Опис: Дидактичко средство направљено је у облику правоугаоне кутије, димензија 52 x 32 cm која има пластичне цијеви са два улазна и једним излазним отвором. На бочним странама налазе се три мање кутије, двије са по 10 куглица и једна са картицама. Као основни материјал за израду дидактичког средства коришћена је иверица, пластичне цијеви, пластичне куглице, хамер папир и папир у боји.

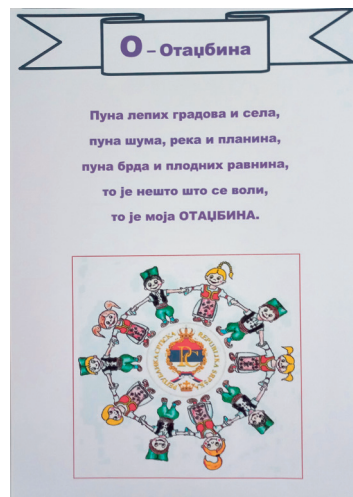
Правила игре: Дјеца помоћу задатака на картицама и куглица које убацују у цијеви уче да сабирају бројеве у оквиру прве десетице користећи при томе своје опажање и меморију. Игра је намијењена дјеци узраста од пет до шест година. На улазним отворима цијеви, који су означени црвеном и плавом бојом, налазе се џепови у које васпитач убацује картице (означене плавом и црвеном бојом) и тако задаје задатак за рачунање. На картицама се налазе бројеви од један до 10, као и број тачкица које тај број одређује (умјесто тачкица могу бити и други мотиви: цвјетићи, лептирићи, пахуље, звјездице и сл.). Дијете у отворе цијеви убацује онолико куглица колико пише на картицама, нпр. у један отвор убацује пет куглица, а у други три куглице. Куглице из излазног отвора означеног жутом бојом, упадају у посебну преграду, гдје их дијете пребројава и на понуђеним картицама означеним жутом бојом, проналази рјешење задатка, у овом примјеру број осам. Картицу ставља у џеп за рјешење задатка, односно збир бројева. Ова игра може се организовати као такмичарска гдје може учествовати више дјеце.

Дидактичко средство првенствено утиче на интелектуални развој.



„МОЈА СРПСКА ОД А ДО Ш“

Аутор: Горан Гашић, Предшколска установа Дјечији вртић „Драган и Зоран“ Бијељина
Трећа награда по Позиву Министарства просвјете и културе у 2017. години



Опис: Сликовница – бојанка за дјецу “Моја Српска од А до Ш” израђена је с циљем да дјеца на лак и занимљив начин упознају Републику Српску.

Уз свако слово азбуке представљено је нешто карактеристично, то јест, оно што краси нашу Републику Српску. Сви појмови су представљени стиховима, тако да их дјеца могу лако усвојити и стећи нека нова знања. Такође, сваки појам прати и пригодна илустрација, прилагођена дјечијем узрасту и обојена пријатним бојама. Поред илустрација и стихова, овдје се налазе и листови за бојење. Бојећи слова и илустрације појмова, дјеца развијају фину моторику шаке и полако улазе у свијет слова. Важно је напоменути да је ова сликовница – бојанка настала као резултат партнерства породице и Предшколске установе Дјечијег вртића „Драган и Зоран“ из Бијељине.

Аспекти развоја на које сликовница – бојанка утиче су: социјално-емоционални развој и развој личности, интелектуални развој и развој говора, комуникације и стваралаштва.

Аутори: Весна Спасојевић и Сњежана Кашиковић, ЈУ Дјечији вртић „Чика Јова Змај“ Бијељина
Трећа награда по Позиву Министарства просвјете и културе у 2017. години

Опис: Дидактичка играчка „Шарени свијет игре“ састоји се из више елемената и то: коцке која је направљена од картона и спужвастог материјала разних боја, а на којој су залијепљени кружићи (на свакој страници коцке различит број кружића – од један до шест) и кутије која је направљена од картона и папира у боји. Кутија је подијељена у шест дијелова који имају поклопце на којима су назначени бројеви од један до шест који су у истој боји као тачкице на коцки.



Правила игре: „Шарени свијет игре“ је намијењен дјеци узраста од четири до шест година. Игра почиње тако што дјеца бацају коцку, а након тога дијете именује боју и број кружића на датој страни коцке, односно којем броју (и боји) на поклопцу кутије одговара добијени број кружића на коцки. На основу тога дијете отвара поклопац са одговарајућим бројем и бојом броја и из тог дијела кутије извлачи задатак. У шест дијелова кутије налази се шест врста задатака, и то:

- Мини слагалица (дјеца извлаче коверту и имају задатак да сложе слагалицу која се налази у извученој коверти),
- Шарени штапићи (у кутији се налазе картице са сликама геометријских облика које дијете извлачи и има задатак да од штапића који се налазе у прегради направи исти облик као са слике),
- Пронађи пар (од 21 пара картица које се налазе у прегради дијете треба да пронађе пет парова „слика + сијенка“),
- Танграм (дијете извлачи картицу на којој се налази слика фигуре коју треба да направи),
- „Погоди ко сам?“ (дијете извлачи картицу на којој се налази одређена животиња, а затим имитира исту или покретима показује другој дјечи која је животиња у питању) и
- Брзалице (након што извуче картицу са одређеним знаком дијете треба да покуша да објасни илустрацију и уз помоћ васпитача или друге одрасле особе изговори брзалицу).

Аспекти развоја на које играчка утиче су: интелектуални развој и развој говора, комуникације и стваралаштва.

Аутори: Слађана Мишић и Светлана Чигоја, ЈУ Центар за предшколско васпитање и образовање Бања Лука

Специјално признање Министарства просвјете и културе у 2017. години због другачијег приступа изради дидактичког материјала

Опис: Дијете покреће анимацију путем рачунара или ТВ пријемника. На притисак старт, појављује се анимирани лик изгледа дјевојчице или дјечака који се покреће у складу са текстом који прати композиција.

Текст:

Глава горе глава доље
Па понови пет пут' ти,
Да вјежби руке можемо
Придружити ми.
Десна рука лијева рука
Подмазаћу сад зглобове
Кад' их на бок ставим
И слово Ф направим,
Леђа ћу своја да исправим.
Клацкалица сада креће
И, ето моје среће.

Глава доље глава горе
Моја леђа сад не боле.
Сад другари у чучањ сви.
Козаци на кратко будимо ми.
Искорак десно искорак лијево,
И на тобоган послије можемо смјело.
Замислимо бицикл сада сви,
И ногама педале гурајмо ми,
Ко ће брже ко ће прије
Да понови ово све?

Текст је веселог и забавног садржаја, те уз динамичну музику мотивише дијете и подстиче на вјежбање, односно разгибавање цијелог тијела почевши од главе ка доњим дијеловима тијела и екстремитетима. Може се користи током јутарње гимнастике или приликом реализације друге физичке активности.

Аспекти развоја на које дидактички материјал утиче су: физички, интелектуални развој и развој говора, комуникације и стваралаштва.

„НИКОЉДАН“ И „ЈЕСЕЊА ПЈЕСМА“

Аутор: Бранкица Јаковљевић, ЈУ Центар за предшколско васпитање и образовање Бања Лука
Специјално признање Министарства просвјете и културе у 2017. години због другачијег приступа изради дидактичког материјала



Опис: Композиције се као средство за рад у предшколској установи могу користити у многобројним и различитим музичким, плесним, покретним и другим активностима дјечијег стваралаштва. Њиховом примјеном код дјеце се развија интересовање за музику и потреба за свакодневним контактом са овом врстом умјетности. Такође, њиховом примјеном код дјеце се подстиче ведрина, оптимизам и позитивна клима, обезбјеђује благотворно дејство музике и позитивних емоција на дјечији нервни и респираторни систем, емоционалну стабилност и психо-моторни развој.

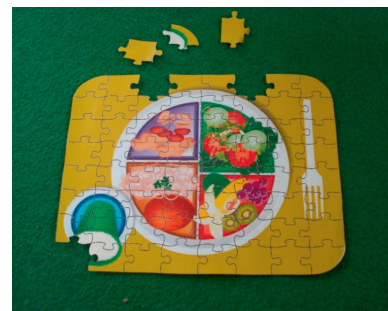
Аспекти развоја на које композиције утичу су: развој говора, комуникације и стваралаштва.

„ЈЕДИ ЗДРАВО! БРАВО, БРАВО!“

Аутори: Милена Јовић и Даница Мојић, ЈУ Дјечији вртић „Чика Јова Змај“ Бијељина
Прва награда по Позиву Министарства просвјете и културе у 2014. години

Опис и правила игре: Дидактичко средство се састоји из више елемената, и то:

1. Слагалице „Тањир здравља“ направљене од пластифицираног картона, димензија 40 x 30 cm (слагалица од 64 дијела). Дјеца имају слику на столу или окачену на зид, као модел за слагање слагалице. На слици се налази тањир здравља (пун тањир са намирницама из пет основних група: воће, поврће, протеини, житарице, млијечни производи). Слагалица је намијењена раду у малој групи.
2. Карте за игру меморије (50 картица, димензија 7 x 6 cm), на којима су слике хране и оригинални стихови из наведених пет категорија намирница по двије исте како је уобичајено за игре меморије. Дјеца треба да издвоје парове картица на којима се налазе исте намирнице. Игру меморије може играти двоје и више дјеце. Једно дијете, одабрано бројалицом, промијеша картице и пореда их тако да су окренуте лицем на доље. Први играч бира двије картице, окреће их на лице тражећи пар. Ако су слике на картицама исте, тј. чине пар, играч их издваја са стране и чува. Уколико картице не чине пар, покаже их свим играчима и поново врати на исто мјесто, лицем на доље. Игру наставља слједећи играч. Игра се завршава када играчи пронађу свих 25 парова. Побједник је играч који сакупи највише парова.
3. Четири слике тањира здравља (димензија 40 x 30 cm) као подлоге на коју ће се ређати сличице (50 сличица, димензије 6 x 5 cm) и „Вртуљак здравља“ – круг од пластифицираног картона, пречника 26 cm, са казаљком на средини. Игра је предвиђена за двоје, троје или четворо дјеце, од којих свако узме подлогу на којој је нацртан тањир здравља. Дјеци се подијели по десет, девет или осам картица, зависно од броја играча (два играча десет картица, три играча девет картица и



четири играча осам картица). Остале картице су на средини стола, лицем окренутим на доље. Дијете заврти вртуљак, на којем је осам поља са различитим сликама (поврће, воће, житарице, протеини, млијечни производи, на једном пољу је пун тањир што значи да дијете прескаче један круг игре, на другом је празан тањир што значи да може ставити било коју картицу, а на посљедњем пољу је сличица вртуљка што значи да се окретање вртуљка понови). У зависности од тога на којој слици је стала казаљка, дијете узима сличицу из те групе намирница и ставља је на свој тањир здравља. Уколико у својој групи картица нема одговарајућу, узима једну из „баште“ на средини стола, ставља је на тањир или задржава код себе. Игру наставља сљедећи играч. Игра траје док се све картице не потроше, односно ставе на тањире. Игра је намијењена дјечи узраста од четири до шест година.

Аспекти развоја на које дидактичко средство утиче су: физички, социјално-емоционални развој и развој личности, интелектуални развој и развој говора, комуникације и стваралаштва.



„ЛУТКИЦА СВЕЗНАЛИЦА“

Аутори: Добринка Пердан, Мирјана Зеленовић, Славиша Вујановић, Биљана Лаловић, Јелена Цвјетковић и Савка Филиповић, ЈУ Дјечији вртић „Чика Јова Змај“ Бијељина

Друга награда по Позиву Министарства просвјете и културе у 2014. години



Опис: Дидактичка играчка је направљена у облику сликовнице која има три странице, са димензијама страница 50 x 70 cm на којима се налазе елементи потребни да се направи модел „Луткице свезналице“. Као основни материјал за њену израду кориштене су разне врсте папира у боји, хамер папир, селотејп, лепенка, сатенске траке различитих боја, пластични и дрвени дугмићи, чичак трака. На насловној страни је модел „Луткице свезналице“, на првој страни су залијеplени понуђени елементи за формирање лутке, калуп у који се стављају елементи и прави лутка, док су на трећој понуђени елементи за прављење „Луткице свезналице“. Сливковница је обогaћена текстом, тј. оригиналним стиховима који објашњавају дјеци како да направе „Луткицу свезналицу“.

Правила игре: Игра има више сегмената, а први подразумеијева да васпитач чита строфу по строфу рецитације, а дијете проналази дио који симболизује прочитане стихове и уклапа га у одговарајући облик. Игра „Луткица свезналица“ може се организовати и као такмичарска игра у којој ће учествовати више дјеце. Након прочитане одређене строфе рецитације дјеца имају задатак да што брже пронађу одговарајући елемент, а затим заједно, уз консултацију са другарима, уклапају тај елемент у одговарајући облик. Потом дјеца, кроз игру, могу меморисати рецитацију о „Луткици свезналици“ тако што им васпитач прво чита строфу, а када дијете

пронађе одговарајући елемент који симболички представља ту строфу, на основу тог елемента понавља и меморише текст строфе, а касније и цијеле рецитације. Игра се наставља тако што васпитач дјечи даје по један елемент који представља одређено занимање. Дјеца треба да ријеше постављени проблем и препознају о ком занимању је ријеч. Дијете уз помоћ елемената, које уклапа један по један, учи да броји. Васпитач од дјеце тражи да пронађу елемент на којем се налази одређени број, а дјеца извршавају задатак тако што проналазе оне картице на којима се налази тражени број. Циљ игре је да дјеца, пратећи текст рецитације, пронађу одговарајуће компоненте како би направили модел „Луткице свезналице“, користећи при томе своје опажање и меморију. Као допунску активност васпитач може да подстакне дјецу да именују одговарајући дио тијела који проналазе. „Луткица свезналица“ може се још обогатити у зависности од креативности васпитача и потенцијала дјеце. Игра је намијењена дјечи узраста од четири до шест година, а такође је могу примјењивати и дјеца узраста од три до четири године (нпр. упознавање са дијеловима тијела, развој графомоторике и сл.).

Аспекти развоја на које играчка утиче су: интелектуални развој и развој говора, комуникације и стваралаштва.

„ХИМНА ВРТИЋУ“

Аутор: Оливера Протић, ЈУ Центар за предшколско васпитање и образовање „Принцеза Катарина Карађорђевић“ Лакташи

Трећа награда по Позиву Министарства просвјете и културе у 2014. години

ХИМНА ВРТИЋУ

ХИМНА ВРТИЋУ

Кад они отворим
будим се радостан,
у вртић позарим
срећан ја пресрећан.

Рефрен
Весели другови, најљепше тете
на цијелом свијету ове планете,
играчке, књиге и пуно пјесме
што се никад заборавит не смије.

Срећан сам, весео,
другаре имам ја,
музику слушамо,
радносно плешемо.

Рефрен
Весели другови, најљепше тете
на цијелом свијету ове планете,
играчке, књиге и пуно пјесме
што се никад заборавит не смије.

Вртић мој пјева,
поносно, чило,
ту нам је дјецо
најљепше било.

Весели другови, најљепше тете
на цијелом свијету ове планете,
играчке, књиге и пуно пјесме
што се никад заборавит не смије.

Опис: Композиција „Химна вртићу“ се састоји од текста пјесме којег чине три строфе, рефрена и нотног записа. Композиција се као средство за рад може користити у различитим музичким, плесним, покретним и другим активностима дјечијег стваралаштва. На тај начин код дјеце се развија интересовање за музику и потреба за свакодневним контактом са овом умјетношћу, подстиче се ведрина, оптимизам и позитивна клима, обезбјеђује благотворно дејство музике и позитивних емоција на дјечији нервни и респираторни систем, емоционалну стабилност и психо-моторни развој. Такође, подстичу се дјечије природне склоности за учествовање у различитим музичким активностима, те његује слушна осјетљивост и музички сензибилитет дјеце, као и стварање основа за развој музичких способности (осјећај за ритам, пажњу, музичко памћење, препознавање инструмената, гласова, јачине звука) и развија дјечији гласовни апарат, култивисање гласовних могућности, артикулације и дикције. Садржај текста је дјецу близак и разумљив, јер се говори о њиховој другој кући – предшколској установи, њиховим васпитачима и свему оном лијепом што се тамо збива.

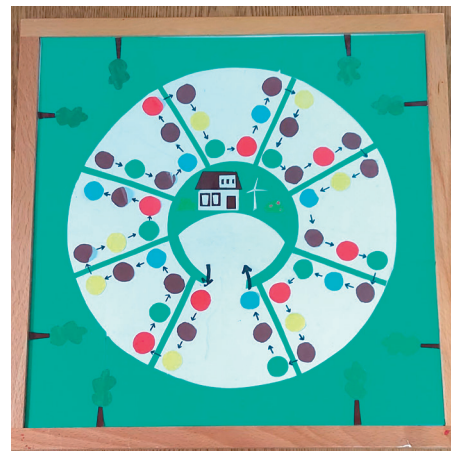
Аспекти развоја на које композиције утичу су: социјално-емоционални развој и развој личности, интелектуални развој и развој говора, комуникације и стваралаштва.

Аутори: идејни творац Санела Мрвељ и тим васпитача: Дијана Стеванов, Борка Баљковић, Раденка Дамјановић, Нада Војиновић, Ангелина Вуковић, Сњежана Ковачевић и Тијана Ђорић, ЈУ Центар за предшколско васпитање и образовање „Принцеза Катарина Карађорђевић“ Лакташи
Четврта награда по Позиву Министарства просвјете и културе у 2014. години

Опис: Сет играчака и средстава за вишеструке намјене „Уредимо двориште – волимо планету“ направљен је од дрвене плоче (40 x 40 cm), малих пластичних посудица (висине 5 cm), пластичне коцкице (2 x 2 cm), четири пијуна од старих бојица и перли од рачуналке (висине 4 cm), 102 картице (16 x 7 cm) и четири пластичне канте „оживљене“ природним материјалом (висине 30 cm, платно, лутке, папир, папир у боји). У игри је све представљено у четири боје: жута, црвена, плава и зелена.

Правила игре: Игра је предвиђена за дјецу узраста од пет до шест година и максимално четворо дјеце. На постољу, дрвеној плочи, колаж папиром насликано је двориште и апликације: кућа, дрвеће, вјетрењача, чист ваздух, кругови у бојама по којима се пијуни крећу. Центар круга је старт „двориште“ које треба „почистити“. Пијуни (у четири боје) излазе из четири мале кантице (четири боје), бацањем коцкице и добијањем броја шест. Играч броји поља и ако стане на ознаку рециклаже (четири боје), повуче картончић (16 апликација различитог материјала: пластика, гума, стакло, метал и папир x 7) добија задатак да опише шта је на картици, од којег је материјала и гдје би требало да буде рециклирано, која је то боја канте. Картончић одлаже у одговарајућу канту. Ако је стао на смеће поље у том кругу не рециклира. Контрола грешке – унутар сваке канте се већ налази по један одговарајући материјал: тегла, папир, конзерва и пластична чаша. Дијете контролише своје знање тако што кад отвори канту погледа да ли се његова картица по материјалу слаже са садржајем у канти. Ако дијете не погоди одговарајући материјал, контрола грешке му даје могућност поновног размишљања и самосталног доношења новог рјешења (уз минималну помоћ васпитача). Игра је завршена кад је сво „смеће“ покупљено и све канте пуне. Игру побољшавамо, отежавамо и избјегавамо механичко памћење, тако што кад увидимо и осјетимо да дјеца играју „напапет“ у канте за рециклажу стављамо нови одговарајући материјал и уводимо нове картице. У овој игри нема побједника, циљ је да сви што више, љепше и боље очисте „двориште“ симболично – нашу планету.

Сет првенствено утиче на интелектуални развој.



„БЕЗ КЉУЧА ПОШТЕ НЕМА, ЗАТО СЕ ИГРА СПРЕМА“

Аутор: Слађана Кучук, ЈУ Дјечији вртић „Лариса Шугић“ Котор Варош

Пета награда по Позиву Министарства просвјете и културе у 2014. години



Опис: Играчка је облика поштанског сандучета који има двоје врата и двије кутије са бочних страна. Једна врата су розе, а друга црвене боје. На вратима су по три различите бравице са по три различита кључа и три различита привјеска. Бравице су обиљежене различитим облицима и бојама. Додатне боје на кутији су плава, зелена, жута и сива. Изнад врата је отвор кроз који дјеца убацују картице. Кутија је у унутрашњости преграђена и има преграде за „писма“ – картице. На обе бочне стране су три чивилука са по три кључа који су везани за мале кутије, који се распоређују по облицима и боји. Кључеви одговарају бравицама на вратима. Врата су обиљежена бројевима и облицима, а откључавају се према одговарајућем облику.

Идеја се јавила као рјешење на проблем који се често деси када се дијете закључа. Зато је ова играчка у потпуности намијењена и прилагођена дјечи предшколског узраста, а погодна је за индивидуалну игру, игру у пару и групну игру. Корисна је и за више учећих и игроликих активности: стави кључ у одговарајућу бравицу, откључај по облику, боји, убади писмо у „сандучић“, препоручено „писмо“, пронађи пар, препознај број, преброј на прстиће, именуј број, учи боје, учи облике, уочи бројеве у свијету око нас, именуј слова, „на слово“, од мањег ка већем, од већег ка мањем, и сл.

Аспекти развоја на које играчка утиче су: физички, интелектуални развој и социјално-емоционални развој и развој личности.

„ТАТА – МАТА СЛИКОМ ЛАКО БАРАТА“

Аутори: Слађана Мишић и Светлана Чигоја, ЈУ Центар за предшколско васпитање и образовање Бања Лука

Пета награда по Позиву Министарства просвјете и културе у 2014. години

Опис: Дидактичка играчка се састоји од кутије са елементима и то: сет талона са симболима исцртаним у црно-бијелој техници, картица са симболима исцртаним у колору и талон „непотпуне“ приче у слици. Играчка је настала у пракси, будући да је искуство показало да дјеца предшколског узраста имају посебан интерес за сликовнице са такозваним „стикерима“.

Правила игре: Намијењена је дјечи узраста од три до шест година. Приликом првог сусрета са играчком „Тата – мата сликом лако барата“ одрасла особа чита питање и нуди дјечи талоне и картице. Дијете проналази одговарајућу картицу (бира међу понуђеним) и причвршћује је на одабрано мјесто. Сваки следећи сусрет са играчком дијете анализира, истражује и само закључује како је формулисано питање. Међу талонима се налази и прича у слици на којој недостају дијелови ликова и мотива. Дјеца која овладају игром попуњавају празнине у понуђеној причи раније поменутом методом. Када понестане интереса за даљи рад, васпитач подстиче дијете на даље размишљање постављајући питања са полеђине талона и мотивишући дијете да излаже приче које је креирало комбинујући симболе.

Аспекти развоја на које играчка утиче су: интелектуални развој и развој говора, комуникације и стваралаштва.

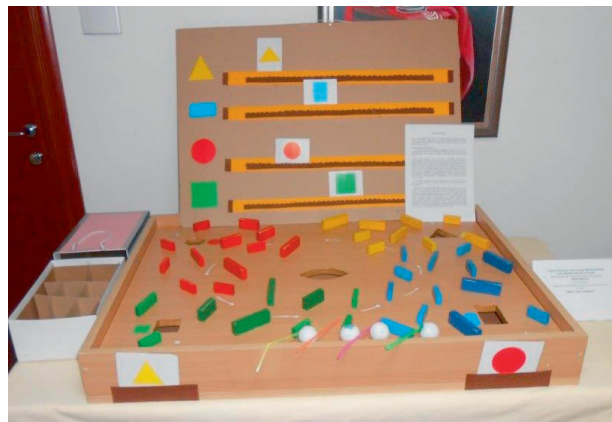


„ПИНГ-ПОНГ ЛАВИРИНТ“

Аутори: Татјана Вукадин, Александра Цвијетиновић, Сања Перић и Добрила Тодић, ЈУ Дјечији вртић „Чика Јова Змај“ Бијељина

Прва награда по Позиву Министарства просвјете и културе у 2013. години

Опис: Дидактичка играчка се састоји од кутије пречника 100 x 75 x 11,50 cm која у унутрашњости има преграде како се лоптице убачене кроз одговарајући отвор не би помијешале. Са бочних страна кутије налазе се четири џепа са апликацијама (свака картица на себи има нацртан један геометријски облик – жути троугао, плави правоугаоник, црвени круг и зелени квадрат) које означавају старт играчима. Поклопац кутије се може подићи, како би се извадиле лоптице убачене током игре. На поклопцу се налазе четири отвора различитих геометријских облика, четири сличице геометријских облика, поред сваког отвора и лавиринт направљен од геометријских тијела у боји. Саставни дио играчке су и четири мемо картице које служе за почетак игре. Свака картица има на себи слику геометријског облика у боји која одговара слици геометријског облика на површини кутије, као и слици која је на бочној страни кутије одакле почиње игра. Поред наведеног, играчка има и четири кутијице у којима се налази по 10 пинг-понг лоптица (10 лоптица са сликом жутог троугла, 10 лоптица са сликом црвеног круга, 10 лоптица са сликом зеленог квадрата и 10 лоптица са сликом плавог правоугаоника) и четири сламчице помоћу којих дијете покушава кроз лавиринт одувати лоптицу до одговарајућег отвора. Саставни дио игре је и пано за биљежење резултата уз који се налазе апликације геометријских облика (троугао, круг, квадрат, правоугаоник) поредане усправно, картице у бојама (по 10 црвених, плавих, жутих и зелених картица) и џепови за картице које се убацују приликом бројања убачених лоптица у одговарајући отвор.



Правила игре: Играчка је намијењена дјечији узроста од четири до шест година, али се може користити и у раду са млађом дјецом, уколико апликације и број пинг-понг лоптица,

прилагодимо њиховом узрасту и претходном искуству. У игри учествују четири играча и четири помоћника. Играчи извлаче мемо картице и кад именују боју и облик са исте игра почиње. Сва четири играча одлазе до кутије са пинг-понг лоптицама и извлаче свако за себе по једну лоптицу, све док не изваде лоптицу са сликом геометријског облика који одговара слици мемо картице коју су претходно извукли. Ко први извуче одговарајућу лоптицу наставља игру. Потом одлази до кутије и тражи на бочним странама кутије апликацију са сликом, која му одговара по облику и боји. Када је пронађе, са тог мјеста гдје се налази одговарајућа апликација наставља са игром. Лоптицу поставља на површину на којој је лавиринт, осмотри гдје се налази одговарајући отвор према којем треба дувати лоптицу. Након што убади прву лоптицу одлази по другу. У случају да лоптица упадне у погрешан отвор, играч иде по нову лоптицу. Лоптице које упадну у погрешна поља не рачунају се. Игра траје све док прво дијете не јави да је убацило све своје лоптице. У том моменту игра стаје. Диже се поклопац кутије. Свако дијете за себе уочава скупове које су направили након убачених лоптица и почиње бројање. Играч броји лоптице из свог скупа, нпр. броје се лоптице из скупа жутог троугла. Крај паноа стоји помоћник. Поред одговарајуће апликације на паноу убацује одговарајућу картицу (одговарајуће боје) у џеп. Остала три играча пребројавају лоптице из свог скупа, а помоћници убацују адекватан број картица (одговарајуће боје) крај своје апликације. На крају се утврђује побједник, на основу броја убачених картица у џепове.

Аспекти развоја на које играчка утиче су: интелектуални и физички развој.

„СЛИКОМ ЋУ ТЕ НАВЕСТИ ДО ОДГОНЕТКЕ ДОВЕСТИ“

Аутори: Добринка Пердан, Биљана Паповић, Мирјана Зеленовић и Славиша Вујановић,
ЈУ Дјечији вртић „Чика Јова Змај“ Бијељина

Друга награда по Позиву Министарства просвјете и културе у 2013. години



Опис: Дидактичка играчка је састављена из два модела. Први модел користе дјеца и он се састоји од 133 картице различитих боја на којима је представљен животињски свијет и њихове битне карактеристике, а други модел користи васпитач и он се састоји од 21 текстовне картице са римованим загонеткама које су осмислили васпитачи.

Правила игре: Игра је намијењена дјеци узраста од три до шест година, а могу је користити и дјеца млађег узраста приликом упознавања са животињским свијетом. Дјеца, на основу стихова које чита васпитач, проналазе одговарајуће слике и дају одговор на постављену загонетку, користећи при томе своје опажање и меморију. Као допунски задатак, кроз игру, васпитач може да поставља и додатна загонетна питања везана за животињу која је представљена сликама и појављује се у питалици. Игра има више сегмената, а први подразумејева да васпитач чита стих по стих загонетке, а дијете проналази картицу на којој се налази слика која симболизује прочитани стих. На основу понуђених сликовних елемената дијете треба да одгонетне о којој је животињи ријеч. Друга варијанта ове игре слична је првој, с тим што се организује у форми такмичења у којем ће учествовати петоро или шесторо дјеце, а побједник је онај који први одгонетне загонетку. Трећи сегмент игре подразумејева да дјеца на основу сликовних картица

„СЛИКОМ ЋУ ТЕ НАВЕСТИ ДО ОДГОНЕТКЕ ДОВЕСТИ“

памте текст загонетке коју могу користити касније у говорним играма. Четврти сегмент игре зове се „Погоди ко сам“ којим на основу сликовне картице дају одговор. Пети сегмент „Пронађи уљеза“ у којем играч има задатак да индивидуално, од понуђених пет сликовних картица, које упућују на дату животињу, пронађе ону која не припада тој животињи и објасни зашто је то уљез. Шести сегмент зове се „Ми се не бојимо, учимо да бројимо“, а подразумијева да дијете, уз помоћ сликовних картица, учи да броји и да одбројава тражени број предмета. Васпитач од дјеце тражи да пронађу картице на којима се налази један, два, три, четири или пет елемената. Посљедњи сегмент примјенљив је за дјецу узраста од три до четири године, а може се користити приликом упознавања са животињским свијетом, као и у вјежбама фине моторике, али и као помоћ при одгонетању загонетки.

Аспекти развоја на које дидактичка играчка утиче су: интелектуални развој и развој говора, комуникације и стваралаштва.

„ЛУТКЕ НА ШТАПУ“

Аутор: Дражана Ступар, ЈУ Центар за предшколско васпитање и образовање „Принцеза Катарина Карађорђевић“ Лакташи

Друга награда по Позиву Министарства просвјете и културе у 2013. години



Опис: Играчка се састоји од седам лутака на штапу које представљају ликове: доктора за проблеме (штити дјецу и њихова права, говори лијепо, смије се и слично), мргуда (има прут, ствара дјеци проблеме, не признаје права дјеце, мршти се и слично) и пет дјевојчица и дјечака различитих раса и боје коже. Лутке су направљене од спужве, платна и коже.

Правила игре: Лутка се држи једном руком за штап који је причвршћен за лутку и помоћу њега се управља лутком. Старија дјеца и одрасли прстима помоћу летвица управљају рукама и ногама лутака. Једна особа управља једном лутком. Лутке су намијењене за промоцију дјечијих права према Конвенцији о правима дјетета, а могу послужити и у друге сврхе (мотивише и позива дјецу да учествују у игри или активности, разговара са дјецом, поставља питања, одговара на питања, чита, прича, пјева, плеше). Помоћу лутака, осмишљеним луткарским играма и представама могуће је представити сва дјечија права на једноставан начин. Лутке својим изгледом и лаким руковањем омогућавају дјеци и одраслима (родитељима и васпитачима) учествовање у једноставним луткарским представама користећи стихове из „Буквар дечјих права“ или ситуације из реалног живота.

Аспекти развоја на које играчка утиче су: социјално-емоционални развој и развој личности и развој говора, комуникације и стваралаштва.

Аутори: Биљана Јефтић, Ивана Илић, Весна Спасојевић и Десанка Јовичић, ЈУ Дјечији вртић „Чика Јова Змај“ Бијељина

Трећа награда по Позиву Министарства просвјете и културе у 2013. години



Опис: Дидактичка играчка „Дрво знања“ се састоји из више елемената, и то: дрвета направљеног од ролни убруса, жице и рафије, геометријских тијела – коцке, квадра и пирамиде (по два комада) и од хамер папира различитих боја. У њима се налазе различите картице, жута коцка (прича у сликама „Болесна птица“), роза коцка (слагалица „Хигијена“), зелена пирамида („Шарени дугмићи“), наранџаста пирамида („Дуже, краће и најкраће“), црвени квадар (воће и поврће) и љубичасти квадар („А ко је то?“).

Правила игре: „Дрво знања“ је намијењено дјечи узраста од четири до шест година. Игра почиње тако што дјеца из чаробне врећице или коверте извлаче картицу и на основу боје и геометријског облика проналазе одговарајуће геометријско тијело које виси на дрвету. Отварају геометријско тијело и обављају задатак, и то: из жуте коцке извлаче слике, показују их другој дјечи и причају причу у сликама. Из розе коцке ваде сличице и састављају слику на којој је нацртан дјечак који пере зубе. Дјеца имају задатак да дугмиће из зелене пирамиде разврстају у скупове, према боји, величини и облику и да преброје број дугмића у сваком скупу. Канапи из наранџасте пирамиде разврставају се по боји и редају по дужини, а од воћа и поврћа из црвеног квадра формирају се скупови. Из љубичастог квадра извлачи се картица на којој је нацртана одређена животиња и имитирајући је или одговарајући на питања дјече (са да и не), покушава да им се објасни о којој животињи је ријеч.

Аспекти развоја на које дидактичка играчка утиче су: интелектуални развој и развој говора, комуникације и стваралаштва.

„ЧУВАРКУЋА ЗНАЊА И ИГРАЊА“

Аутори: Анђа Пасторковић, Јадранка Пасторковић, Весна Симић, Биљана Пејовић, Слађана Крстић, Божана Лазаревић и Ивана Човић, Предшколска установа Дјечији вртић „Штрumpfоград-вртић у природи“ Бијељина

Прва награда по Позиву Министарства просвјете и културе у 2013. години

Опис: Сет играчака и средстава за вишеструку намјену „Чуваркућа игре и знања“ је дрвена шестоугаона кућа која има шест „соба“ у приземљу и шест у поткровљу. Зидови и кров се лако отварају, а између тавана и соба има округли отвор кроз који може проћи дјечија шака. У свакој „соби“ је необичан вагончић, а у њему дидактичка средства за игру. „Собе“ у приземљу имају три дидактичка средства: „Мој вољени граде, расти“, „Љето у селу“, „Купујемо и продајемо“. У ове три собе упакована је по једна велика слика, слагалица слике од 10 картица које на полеђини имају тачке од 1-10, слагалица детаља слике од 10 (имају слова и ријечи, а полеђина је празна). Наредна, четврта „соба“ је „Рођендан у шуми“ која се састоји од једне велике слике, слике из пет дијелова и 30 картица са биљним и животињским свијетом у шуми. Пета „соба“ је „Шепуре се, шепуре“ и садржи једну већу тематску слику, слику у дијеловима – слагалица, мање картице са описом, мање картице без описа – са бројем животиња.

Шеста „соба“ је „Сједи жаба сама на листу локвања“ и садржи једну већу тематску слику, слику из четири дијела, веће карте (на једној страни је слика, а на другој страна питалица). Шест „соба“ у поткровљу су искључиво за дидактичка средства намијењена за: формирање скупова са истим и различитим елементима, упоређивање скупова, ширење бројног низа, релација, а садрже картице са бројевима, картице са тачкама (скуповима), картице са тачкама различитих боја, математичке знакове (+, -, =, >, <), домине за стицање појма сабирања и домине за стицање појма одузимања.

Сет првенствено утиче на интелектуални развој.



Аутори: Миланка Видовић, Дијана Борић и Оливера Јањић, ЈУ Центар за предшколско васпитање и образовање Бања Лука

Друга награда по Позиву Министарства просвјете и културе у 2013. години

Опис и правила игре: Да би изградило појам броја дијете треба да овлада и другим интелектуалним операцијама и то првенствено проблемом серијације. Сет играчака и средстава за вишеструке намјене се састоји од 10 кућица у облику коцке и свака је различите величине, од најмање ка највећој. Најмања кућица је означена бројем један, а највећа бројем 10 (на тај начин дијете схвата да је један много мање него 10). Свака кућица има свој кров који је троугластог облика и одговарајуће величине, тако да најмањи кров дјеца треба да ставе на најмању кућицу. Сви кровови су црвене боје, што представља компликацију у игри, а кућице су обојене у пет основних боја. На свакој кућици се налази број који одговара броју крова те кућице. Уз ово имамо и 10 медвједића различите величине на чијем стомаку се налазе боје и бројеви који показују којој кућици медвједић припада. На примјер, медвједић број један је најмањи по величини и има на стомачићу одговарајући број и боју кућице која је његова те их дјеца могу да класификују по боји, величини или броју. Играчка се може користити за све узрасте, тако је на примјер за јаслички узраст довољно три кућице са три медвједића, а затим игру треба усложњавати зависно од узраста.

Сет првенствено утиче на интелектуални развој.



„РАЗМИШЉАМ, УЧИМ И РАСТЕМ“

Аутори: Слађана Кучук, Славица Лујић, Ранкица Кршић, Весна Марић, Зорица Перишић, Војка Ристић и Жана Гламочак, ЈУ Дјечији вртић „Лариса Шугић“ Котор Варош

Трећа награда по Позиву Министарства просвјете и културе у 2013. години



Опис: Сет играчака и средстава за вишеструке намјене је направљен од шперплоче и дрвених штапића, те је обојен одговарајућим бојама. Састоји се од сета штапића у бојама, сета кутија у три величине, игре меморије, дрвених аутића, канапа и сета геометријских облика.

Правила игре: Погодна је за индивидуалну игру, игру у пару и групну игру. Играчка је намијењена за више активности са дјецом, нпр. класификацију по боји, по облику, низање облика и штапића, игру меморије, пребројавање, уочавање боја и облика, односа између дијела и цјелине, тактирање и вјежбање штапићима, стварање различитих грађевина, такмичарске игре.

Сет првенствено утиче на интелектуални развој.

Аутори: Аника Ратешаћ, Мира Ђурић, Савка Филиповић, Цвија Лакић, Дијана Ивановић и Светлана Стевановић, ЈУ Дјечији вртић „Чика Јова Змај“ Бијељина

Прва награда по Позиву Министарства просвјете и културе у 2013. години



Опис: Сликотница је израђена од тврдог папира у боји. Има 16 страница које су илустроване у складу са текстом (текст на лијевој, а илустрације на десној страни). Димензије страница су 21 x 19,5 cm док су прва и посљедња страна у облику кућице и имају димензије 21 x 28 cm. Геометријски облици унутар сликотнице су такође од тврдог папира и посебно су исјечени и залијељени. Кругови су плаве, троуглови црвене, квадрати жуте, а правоугаоници зелене боје.

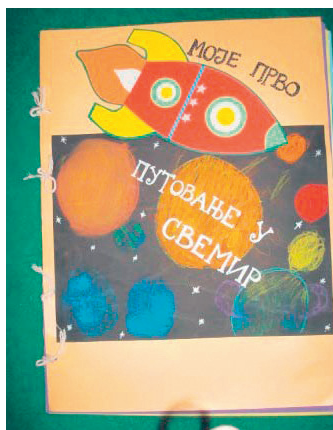
Правила игре: Сликотница је намијењена дјечији узраста од три до шест година, а може се користити приликом упознавања са основним бојама, саобраћајним знацима и средствима, приликом разговора о прелажењу улице, уз помоћ семафора, кретању тротоаром и сл. Исто тако, примјенљива је у учећим активностима упознавања геометријских облика. Сликотница има свој оригинални текст који дјеца могу препричавати, разговарати о ликовима који се у причи појављују, као и сами измислити сопствене приче.

Аспекти развоја на које сликотница утиче су: интелектуални, социјално-емоционални развој и развој личности и развој говора, комуникације и стваралаштва.

„МОЈЕ ПРВО ПУТОВАЊЕ У СВЕМИР“

Аутори: Нада Божић, Славица Ђурић, Александра Миличић, Сандра Јовић, Невена Бенцун, Симонета Шубарић и Вања Вујадиновић, ЈУ Дјечији вртић „Чика Јова Змај“ Бијељина

Друга награда по Позиву Министарства просвјете и културе у 2013. години

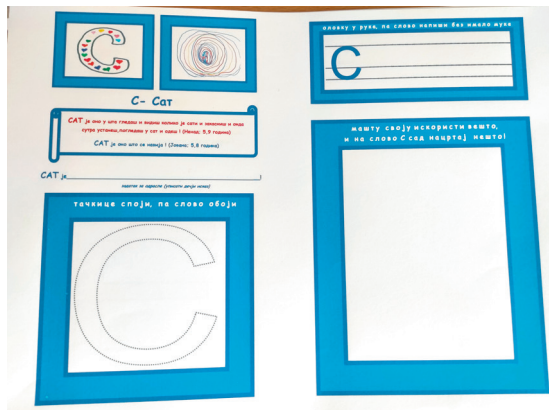


Опис: Сливовница је направљена од хамер папира у боји димензија 35 x 47 cm и садржи слике планета у бојама (свих осам), као и дјечије цртеже за сваку планету појединачно. Прилог сликовнице чине радни листови и игра „Свемирски колаж“.

Правила игре: Сливовница је намијењена дјечији узраста од четири до шест година с циљем упознавања са планетама и Сунчевим системом помоћу слика у бојама, али и помоћу дјечијих цртежа за сваку планету. За сваку планету су наведени стихови како би упознавање са планетама било што занимљивије. Сливовница садржи и радне листове са задацима (нпр. „Нацртај биће које живи на планети Марс“). У игри „Свемирски колаж“ могу учествовати четири играча који се укључују у игру када добију шестицу бацањем коцкице. На појединим пољима могу се добити наградна бацања, на неким се мора прескочити једно бацање или вратити на почетак. За ову игру су потребна четири пијуна и једна коцкица.

Аспекти развоја на које сликовница утиче су: интелектуални развој и развој говора, комуникације и стваралаштва дјете.

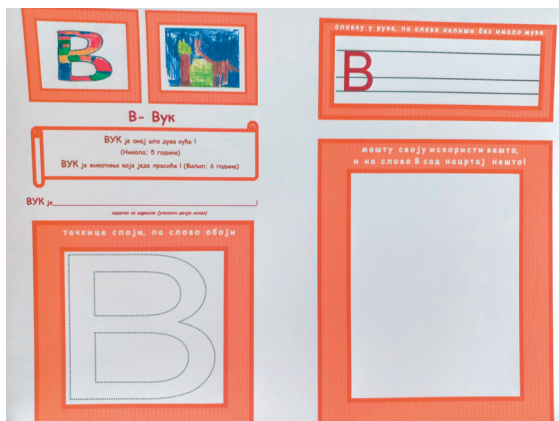
Аутор: Горан Гашић, Предшколска установа Дјечији вртић „Драган и Зоран“ Бијељина
Трећа награда по Позиву Министарства просвјете и културе у 2013. години



Опис: Ово дидактичко средство настало је у непосредном раду аутора са дјецом узраста од три до шест година. Дјеца су на свој начин описивала појмове, а аутор је то записивао. Илустрације које прате сваки појам су, такође, дјело дјеце.

Дидактичко средство је урађено на А4 формату папира и у боји је.

Будући да се у овом дидактичком средству налази велики број различитих тема, као такав покрива све аспекте развоја дјетета.



„ГРАФОМОТОРИЧКО ЋЕБЕ – ОТКОПЧАЈ-ЗАКОПЧАЈ“

Аутори: Бранкица Јаковљевић и Миладинка Макивић, ЈУ Центар за предшколско васпитање и образовање Бања Лука

Прва награда по Позиву Министарства просвјете и културе у 2012. години



Опис: Играчка се састоји од једног ћебета које је подијељено на шест поља која су означена бројем тачкица од један до шест (као на коцки).

Правила игре: Дијете баца коцку и изброји добијене тачкице. На основу броја тачкица извршава задатке на пољу са истим бројем тачкица. Побједник је онај који први откопча или закопча задатак у пољу. Игра може да буде такмичарског карактера, али и не мора, што зависи од узраста дјете. У игри може да учествује шесторо или више дјете.

Аспекти развоја на које дидактичка играчка утиче су: физички, социјално-емоционални развој и развој личности и интелектуални развој.

„ХАЈДЕ ДА СЕ НАЂЕМО У ДВОРЦУ“

Аутор: Нада Вујичић, ЈУ Центар за предшколско васпитање и образовање Бања Лука
Друга награда по Позиву Министарства просвјете и културе у 2012. години



Опис: „Хајде да се нађемо у дворцу“ је дидактичка играчка која је израђена од платна које може да се пере и коцке са различитим бројем круна (1-6). Помоћу чичка се могу додавати разне апликације зависно од теме која се обрађује.

Правила игре: Принцеза и принц су одлучили да пронађу свој дворцац. На том путу морају да прођу кроз шуму од геометријских облика и цвјетни врт да би дошли до циља (дворца). Прво се принцеза и принц поставе на старт. Играч баца коцку на којој се налази симбол круне бројевима од 1-6. Играч са већим бројем круна креће први. Колико круна има на коцки толико направи скокова (на једној нози или двије). Онај ко уђе први у дворцац је побједник.

Дидактичка играчка има веома широку примјену. Уз помоћ ове играчке дјеца развијају све аспекте свог развоја, уче се да поштују правила игре, сарађују и маштају.

Аутор: Славица Јајчевић, ЈУ Центар за предшколско васпитање и образовање „Принцеза Катарина Карађорђевић“ Лакташи

Трећа награда по Позиву Министарства просвјете и културе у 2012. години

Опис: Играчка се састоји од цвијета који је направљен од спужве и има пречник дужине 50 cm, а на цвијету су траком дужине 1-1,5 m причвршћени картонски „туљци“ дужине 30 cm.

Правила игре: Игру може играти три, четири или шест играча. „Весели цвијет“ се стави на под и размотају се траке. Млађа дјеца стану поред туљака и на знак почињу да намотавају ко ће прије, али тако да затежу траке како би цвијет полако подизали од подлоге. Старија дјеца могу намотавати траке на више начина – изнад главе (тако да цвијет заједно подижу од подлоге), између ногу или иза леђа, сједећи или на кољенима и завезаних очију. Старија дјеца могу извлачити картице са бојама и на знак доћи до своје боје и почети намотавање. Размотане траке дјеца могу заједно дизати или спуштати. По договору основне боје могу дизати, а изведене спуштати што зависи од увјежбаности групе. Циљ игре је да се развије моторика и координација покрета, да се развије сарадња међу играчима, такмичарски дух и слично.

Аспекти развоја на које дидактичка играчка утиче су: физички, интелектуални развој и развој говора, комуникације и стваралаштва.



Аутор: Дражана Ступар, ЈУ Центар за предшколско васпитање и образовање „Принцеза Катарина Карађорђевић“ Лакташи

Прва награда по Позиву Министарства просвете и културе у 2012. години

Опис: Дидактичко средство се састоји од четири округле картонске кутије у облику оловака које је могуће спојити у једну дугачку оловку. Свака кутија (оловка) има свој поклопац одговарајуће боје. Прва оловка садржи 30 дрвених плочица са ознакама слова на једној страни и сликама предмета на другој страни који почињу датим словом. Друга оловка садржи 11 дрвених плочица са ознакама бројева на једној страни и ознакама одговарајућег броја геометријских облика на другој страни плочице. Трећа оловка садржи дрвене плочице са ознакама боја на једној страни и слика стварних предмета одговарајућих боја на другој страни плочице. Четврта оловка садржи дрвене штапиће у основним бојама.



Правила игре: Дидактичко средство се састоји од четири међусобно независне игре са сличним или истим правилима (слова, бројеви, боје и облици). Игра пружа могућност учешћа већег броја дјеце који није тачно одређен (најмање два учесника). Приликом реализације игре дјеца сједе на поду у кругу. Размак између дјеце је 1-2 метра. Игра почиње „котрљањем“ једне од оловака од једног до другог дјетета, а завршава се када оловка остане празна, тј. без садржаја. Дијете до којег стигне оловка исправља кутију, отвара поклопац и вади једну насумично изабарну плочицу или штапић, зависно од игре. Након ријешеног задатка дијете котрља оловку даље дјетету до себе. Након насумично изабране плочице задатак дјетета је да увидом на једну страну плочице погоди о којем слову (гласу) је ријеч, а потврди или демантује своју изјаву сликом на другој страни. Ако дијете ријеша задатак тачно задржава плочицу, а ако не ријеша враћа исту у кутију и игра се наставља док се не изваде све плочице из кутије, односно оловке. Друга игра почиње задатком за дијете које треба да увидом у једну страну плочице запази о којем броју се ради, а потврди или демантује своју изјаву пребројавањем елемената на другој страни плочице. Трећа игра садржи задатак за дијете да увидом у једну страну запази о којој боји се ради, а на другој страни потврди или демантује своје запажање. Четврта игра започиње задатком дјетета да насумично вади из кутије по један штапић и слаже поред себе. Игра се може играти на два начина: дијете слаже штапиће различитих дужина, односно реда у растући или опадајући низ и од извучених штапића на поду прави оно што замисли (кућу, коцку, дрво и слично).

Аспекти развоја на које дидактичко средство утиче су: физички, интелектуални развој и развој говора, комуникације и стваралаштва.

„ВАЉКАСТА ЗАГОНЕТКА“

Аутори: Богданка Мишић и Мирјана Деспотовић, ЈУ Дјечији вртић „Чика Јова Змај“ Бијељина
Друга награда по Позиву Министарства просвјете и културе у 2012. години

Опис: Дидактичко средство је у облику ваљка. У њему се налазе сличице са насликаним предметима из области биљног и животињског свијета, саобраћаја, природних појава, занимања људи, одјеће и др. Позадина сличице је одговарајуће боје са квадратом одговарајуће боје (нпр. сличица са црвеним наличјем представља предмет из области саобраћаја, а боја квадратића нпр. жута указује да се ради о саобраћајном средству). Ваљак је обложен са разнобојним тракама. На црвеној траци је наранџасти и жути квадратић. Упознајемо дјецу да сличице у ваљку са наличјем црвене боје и наранџастим и жутим квадратом указују да се ради о предметима из области саобраћаја. Дакле, свака трака на ваљку представља наличја сличица.



Правила игре: Дјеца сједе у кругу на тепиху или за столом. Игру почиње дијете изабрано бројалицом које откотрљава ваљак једном од другова наспрам себе који даље отвара ваљак, вади сличицу водећи рачуна да наличје буде окренуто дјечи. Посматрајући своју сличицу поставља питање у облику загонетке коју сам измишља или питањем „на слово, на слово“. Посматрајући наличје сличице дјеца одговарају на питања. Ваљак се даље котрља дјетету које је дало тачан одговор.

Аспекти развоја на које дидактичко средство утиче су: интелектуални развој и развој говора, комуникације и стваралаштва.

Аутори: Слађана Мишић и Светлана Чигоја, ЈУ Центар за предшколско васпитање и образовање Бања Лука

Трећа награда по Позиву Министарства просвјете и културе у 2012. години



Опис: Дидактичко средство „Трик и тон“ је настало из жеље да дјеца што лакше, а уз то и активније, науче музичку скалу. Његовом примјеном дјеца уче бројеве од 1-10, кратке писане ријечи, фотографије као асоцијације за тон из музичке скале, као и изглед ноте, виолинског кључа и тактице као ознаке за крај музичког записа. Састоји се из тродијелних пузли са десет талона тј. десет различитих комбинација. Лијеви горњи угао тродијелне пузле садржи бројеве од 1-10, док лијеви доњи угао попуњавају сличице које су асоцијације на ноте и то: добош, ријека, микрофон, флаута, со, лане, сирена и поново добош. Десни горњи угао садржи знак за обиљежавање ноте, а у доњем десном углу су називи нота исписани ријечима. Свака картица је обојена у различиту боју.

Правила игре: Дјеца лако усвајају понуђени садржај, јер је боја талона у складу са музичком причом (Први, „до“ је зелен као трава, други, „ре“ је браон као земља из које расте трава, трећи, „со“ је жут јер за раст нам треба и сунце, а четврто, „фа“ је плаво јер небо нам заокружује причу до петог „со“ које је црвено и упозорава на прелазак са ниских на високе тонове и потребу за разрешењем и ослобађањем гласа од напора. „Ла“ је бијело и њежно као лане, а затим слиједи

слика сирене као симбола за седмо „си“ иза којег стижемо до зеленог „до“ као на почетку, само у свијетлој нијанси јер је у питању високи тон). Након што сложи пузлу дијете прелази на следећи ниво игре. У следећем нивоу игре дијете пред собом има исцртан празан нотни систем на ком се налазе тачно одређена мјеста у која треба поставити картице на којима је број и нота обојена у ону боју која је и прописана теоријом музичког методичара. Поред осам познатих нота сваки музички запис мора започети неким правилом као и завршити. За учење тог дијела нотног система предвиђене су још двије комбинације које су у склопу игре „Трик и тон“. На почетку слагања дјеца могу уочити талон са фотографијом виолинског кључа који се уклапа са фотографијом обичног кључа и на крају игре, када су већ све ноте посложене, слика тачке која се слаже у пузлу са тактицом као ознаком за крај. Као надградња за горе наведена упутства слиједи учење на инструменту уз кориштење боја и бројева као опција за „дјечије компоновање“. Дакле, дјеца палицом за металофон или на тастатурама изводе онолико удара или притисака колико је задато картицом. На примјер, црвена картица са обојеном главом ноте и бројем три значила би да дијете изводи три краћа притиска на ноту „со“ или са „необојеном главом ноте, три дужа притиска“ (ако се узме у обзир да је са дјецом раније обрађено трајање нота).

Аспекти развоја на које дидактичко средство утиче су: интелектуални развој и развој говора, комуникације и стваралаштва.

Аутори: Богданка Мишић и Јелена Савић, ЈУ Дјечији вртић „Чика Јова Змај“ Бијељина
Прва награда по Позиву Министарства просвјете и културе у 2011. години

Опис: Дидактичка играчка се састоји од велике коцке направљене од картона на чијим странама су бројалице у слици (шест страна коцке – шест бројалица – шест слика) и веће коцке направљене од картона. У игри учествује најмање двоје дјеце узраста од пет до шест година.

Правила игре: Игра започиње разгледањем слика на „Коцки брзалици“ и одгонетањем о којој се брзалици ради. Дјеца заједно са васпитачем изговарају брзалице при чему се не инсистира на брзини већ на артикулацији гласова. Заједно са „Коцком брзалицом“ баца се и коцка за игру „Не љути се човјече“. Играчи прво препознају слику на горњој страни „Коцке брзалице“, а затим понове брзалицу онолико пута колико има кружића на другој коцки.

У овом примјеру, илустроване су сљедеће бројалице:

1. Миш уз крушку, миш низ крушку.	2. Црвена крвца из срца врца.
	
3. Риба риби гризе реп.	4. Четири чавке на чамцу цијучу.
	
5. Свака сврака на два крака.	6. Већа врећа Мишина срећа.
	

Аспекти развоја на које дидактичка играчка утиче су: интелектуални развој и развој говора, комуникације и стваралаштва.

„ИГРОМ КРОЗ СРПСКУ“

Аутор: Горан Гашић, Предшколска установа Дјечији вртић „Драган и Зоран“ Бијељина
Друга награда по Позиву Министарства просвјете и културе у 2011. години



Опис: Помоћу ове играчке дјеца се на лак и забаван начин, и онако како то њима највише одговара, то јест кроз игру, упознају са нашом Републиком Српском и њеним карактеристикама и знаменитостима. На А1 формату папира нацртана је мапа Републике Српске на којој су обиљежени градови. Поља која представљају градове обојена су у три боје и то црвену, плаву и бијелу и различитог су обима у зависности од величине града који представљају. Поред сваког града налази се слика на којој је представљен грб и име тог града. Уз мапу ова игра садржи и картице на којима се налазе грбови градова, а на полеђини кратак опис тог града и задатак који се треба ријешити током игре. Материјал од којег је направљена игра је потпуно безбиједан за дјецу.

Правила игре: За игру се користи коцкица и фигурице као за игру „Човјече, не љути се“. Број играча у игри може да буде неограничен, што значи да је могу играти два или више играча

истовремено. Старт и циљ у овој игри су на једном од поља обиљежених црвеном бојом (сваки играч може изабрати своје поље). Правац кретања се одређује договором, прије почетка игре, а игра почиње када један од играча добије „шестицу“ приликом бацања коцке. Када играч током игре стане на бијело поље, онда прескаче једно бацање, а када стане на плаво поље прескаче два бацања. Прескакање бацања симболизује „разгледање града“ који је означен датим пољем. Плавом бојом обиљежени су већи, а бијелом мањи градови. На тај начин дјеца ће веома брзо научити градове по величини и моћи ће без гледања на мапу да одговоре на питање „Који је град већи, а који мањи?“. Стајањем на црвено поље, играч добија одређени задатак који симболизује неку од карактеристика града који је означен тим пољем. Рјешавајући постављени задатак играч, поред тога што се упознаје са тим градом, развија и остале своје способности. Побједник је онај играч или тим који први дође до свог циљног поља и при том успјешно ријешити све задатке које добије током трајања игре. Као додатак игри служе карте за игру меморије на којима се налазе грбови градова Републике Српске.

Аспекти развоја на које играчка утиче су: социјално-емоционални развој и развој личности, интелектуални развој и развој говора, комуникације и стваралаштва.



„ВРИЈЕМЕ ЈЕ ЗА СЛОВА И БРОЈЕВЕ“

Аутор: Милка Шиљековић, ЈУ Дјечији вртић „Радост“ Приједор

Трећа награда по Позиву Министарства просвјете и културе у 2011. години



Опис: Дидактичко средство је направљено од картона, хамер папира, врпце и темпера. Састоји се од круга направљеног од картона пречника 99,5 cm и картонских кутија облика коцке 10 x 10 cm. На изрезаном кругу од картона правилно се одреде 32 поља (15 бијелих, 15 жутих и два црвена). У 30 жуто-бијелих поља налази се 30 слова азбуке и 30 бројева који пребројавају свако слово. У црвена поља је уписан назив игре. У плавој средини круга постављена је покретна зелена казаљка. Средство се постави на под или окачи на зид тако да дјеца лако могу покретати казаљку и играти се. Намијењено је за све облике рада (фронтални, групни и индивидуални).

Правила игре: Када се зеленом казаљком одреди правац слова и броја, дијете (или дјеца) рјешава задатак тако што препознаје и именује слово азбуке и број на одређеном пољу. Затим у кутијама – коцкама проналази картицу са истим словом и поставља је у низ онолико пута колико одређује број на заданом пољу. Свака од 30 коцки кутија садржи по 30 истих слова, тако да је у њима садржана азбука по 30 пута. Игра се може проширити тако што би дјеца, након одиграног првог круга – идентификације слова и бројева, могла да формирају познате ријечи од расположивих слова.

Аспекти развоја на које дидактичко средство утиче су: интелектуални развој и развој говора, комуникације и стваралаштва.