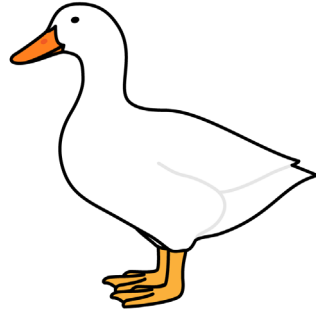
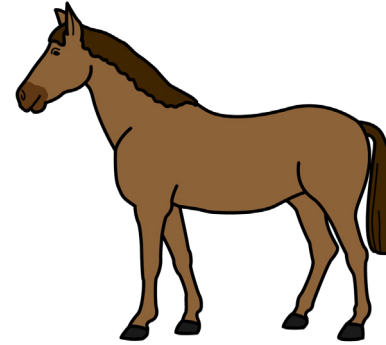


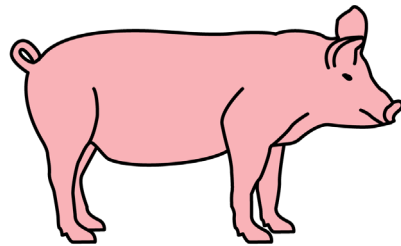
STARI GUBEC IMAO FARMU



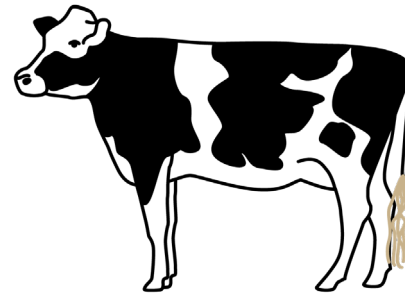
PATKA



KONJ



SVINJA



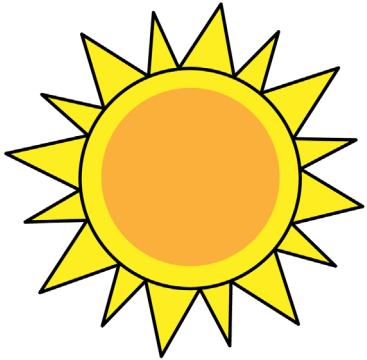
KRAVA

Broj igrača: jedan i više

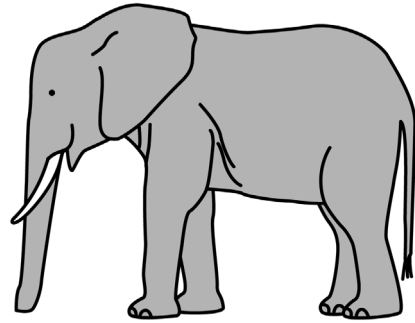
Potrebno: Pričajući kvadratići s odgovarajućim predlošcima

Opis igre: Voditelj/ica unaprijed priprema četiri Pričajuća kvadratića sa snimljenim auditivnim uputama ("rok-rok", "kva-kva", "muu-muu", "iha-iha") i slikovnom podrškom. Zadatak djeteta je pritisnuti pravi Pričajući kvadratić u trenutku kada voditelj/ica igre zaustavi pjesmicu nakon što se spomene jedna od životinja koju je Stari Gubec imao na farmi. Dijete će pritiskom reproducirati glasanje životinje koja je spomenuta i pomoću komunikatora nastaviti pjesmicu.

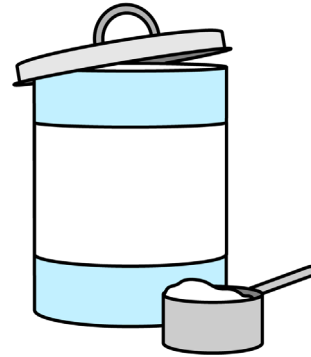
SUPROTNOSTI



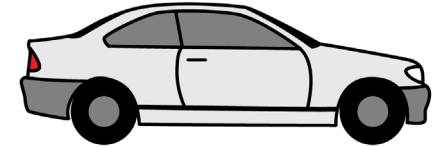
TOPLO SUNCE



TEŠKI SLON



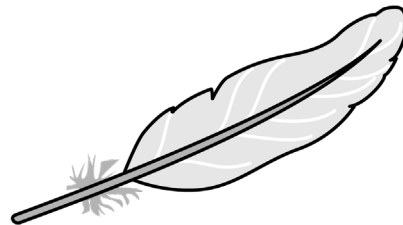
SLATKI ŠEĆER



BRZI AUTOMOBIL



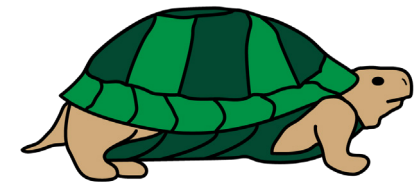
HLADNI SLADOLED



LAGANO PERO



SLANA SOL



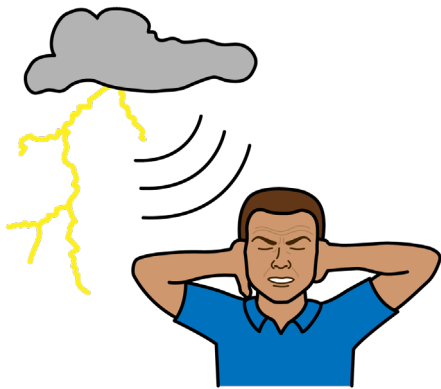
SPORA KORNJAČA

Broj igrača: jedan i više

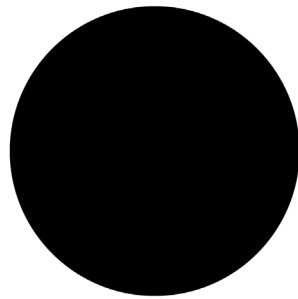
Potrebno: Pričajući kvadratići s odgovarajućim predlošcima

Opis igre: Ispred djeteta se nalazi parni broj Pričajućih kvadratića s isprintanim predlošcima. Sjedne strane se nalazi određeni broj komunikatora, a s druge strane su njihovi suprotni parovi. Zadatak djece je upariti suprotne pojmove. Na primjer: dijete pritisće komunikator s lijeve strane sa sličicom sunca i čuje snimku: "Sunce je toplo! Nađi predmet koji je hladan!". Dijete s desne strane treba pronaći pojam koji predstavlja nešto hladno (npr. sladoled). Kada pritisne odabrani uređaj, čut će je li točno odabralo (u ovom slučaju: "Sladoled je hladan! Nije topli kao sunce!"). Igra se nastavlja dok se sve suprotnosti ne upare.

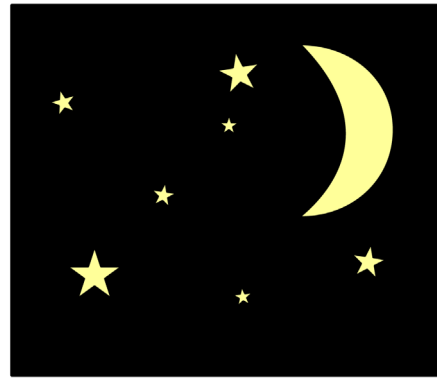
UBACI RIJEČ



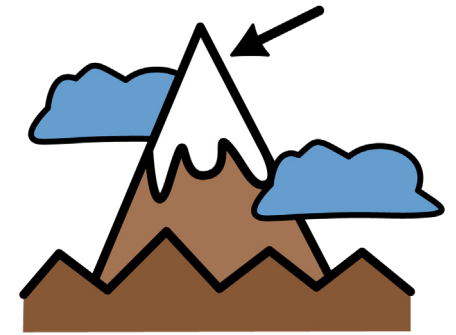
GROM



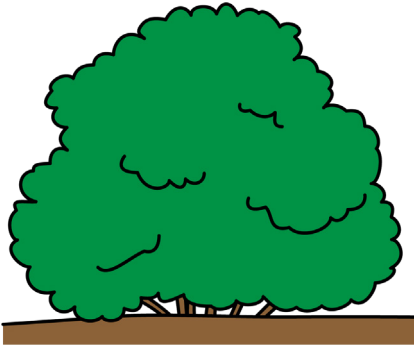
CRN



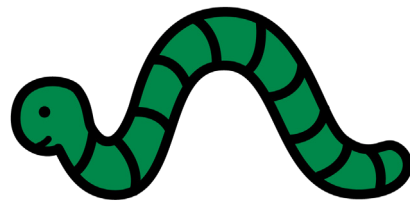
NOĆ



VRH



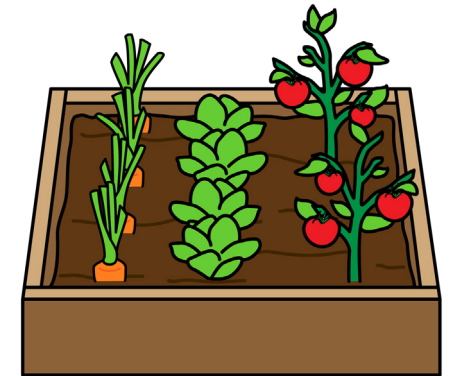
GRM



CRV



NOŽ



VRT

Broj igrača: jedan

Potrebno: Pričajuci kvadratići s odgovarajućim predlošcima

Opis igre: Na jednom komunikatoru snimimo određeni pojam i umetnemo odgovarajuću sličicu i riječ. Na drugom komunikatoru napravimo isto s drugom vrlo sličnom riječi koja se nerijetko miješa ili zrcali s prvom riječi. Od djeteta tražimo da pročita traženu riječ (i reproducira snimku) te ju proba upotrijebiti u smisljenoj rečenici. Primjeri za igru: crn - crv, bol - dol, trg - trn, vrh - vrt, noć - nož, šal - žal, disati - dizati.