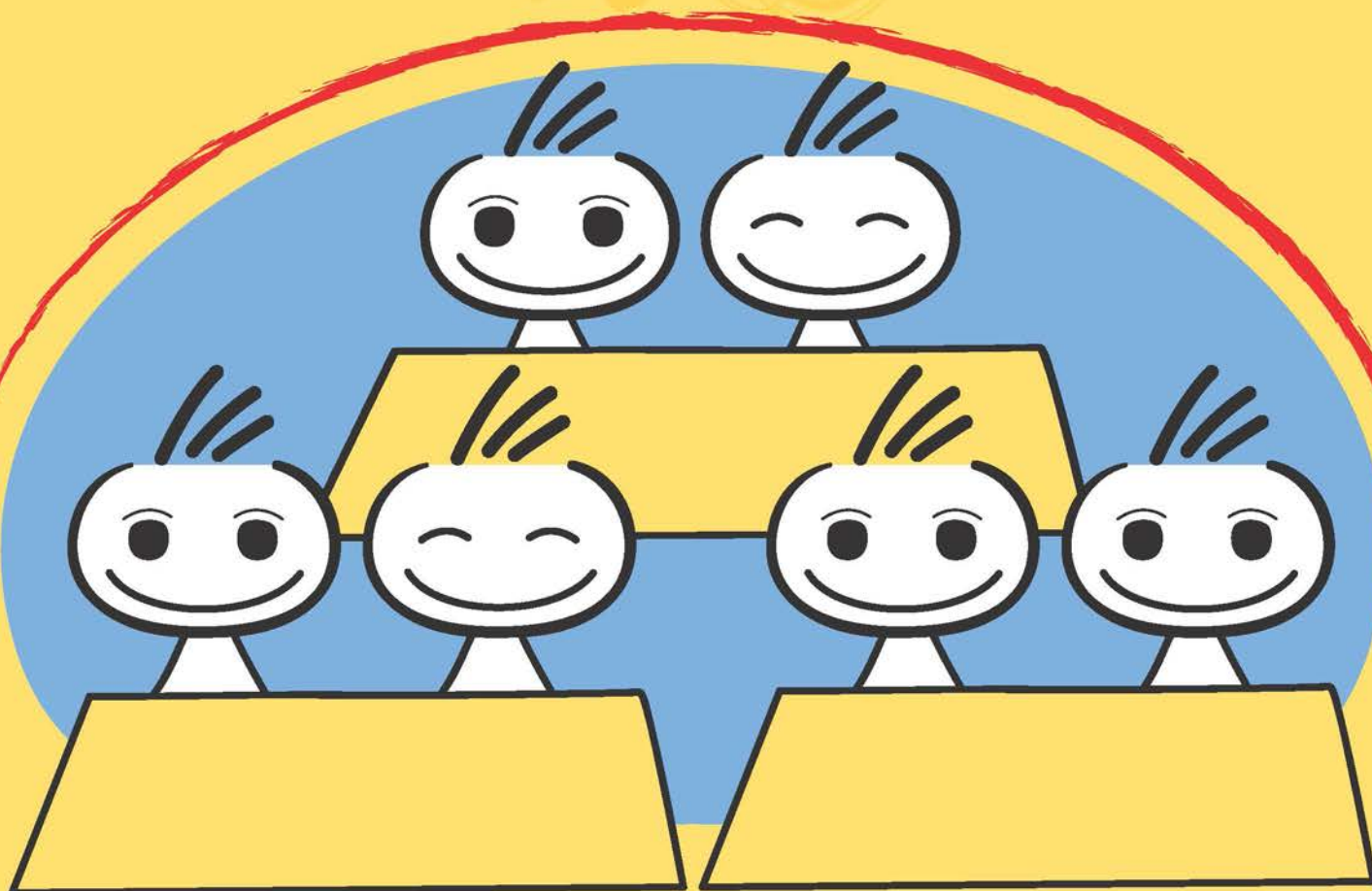




K

AKO STVARATI **PRIJATNU**
ATMOSFERU
ZA UČENJE

N. Jović, D. Kuveljić



Edicija
Kreativna škola

Kako stvarati prijatnu atmosferu za učenje

Riznica igara

Drugo dopunjeno izdanje

Autori
Neca Jović i Dragan Kuveljić

Recenzent
Ljubinko Zlatić, pedagog, OŠ „Stari grad“, Užice

Lektori
Rada Stijović
Jasminka Jović
Ivana Ignjatović

Redaktor
Natalija Panić

Ilustracije
Milica Golubović

Grafički dizajn i korice
Neda Dokić

Priprema za štampu
Ljiljana Pavkov

Izdavač
Kreativni centar, Beograd
Gradištanska 8

Tel. 011/3820 464, 3820 483, 2440 659

e-mail: info@kreativnicentar.rs

www.kreativnicentar.rs

Za izdavača
Mr Ljiljana Marinković, direktor

Štampa
Grafostil, Kragujevac

Tiraž
1.000

ISBN 978-86-7781-396-3

Neca Jović i Dragan Kuveljić

Kako stvarati prijatnu atmosferu za učenje

– Riznica igara –



Kreativni centar



Uvod

Poštovani čitaoc,

S radošću konstatujemo da je 2.000 primeraka prvog izdanja ove knjige našlo svoje korisnike. Želimo da obradujemo i one nove, kao i naše dugogodišnje *potrošače*, ovim drugim, dopunjenim izdanjem igara za razmrđavanje tela i razgibavanje duha. Pokazalo se da *igara nikad nije dosta*, pa ih zato sada dajemo više od 350. Neke igre su nove, neke su stare i zaboravljene, ali su sve dragocene za razvoj dece u eri *virtuelnog druženja* i kompjuterskih igrica koje podrazumevaju *vezanost igrača za stolicu*.

Dečja igra je aktivnost koju u razvoju deteta ništa ne može zameniti, baš kao što nema zamene za roditeljsku brigu i ljubav. Lav Semjonovič Vigotski, jedan od najvećih poznavalaca dečjeg razvoja, zapazio je *da igra predstavlja zonu narednog razvitka deteta. U igri je dete uvek više od svog prosečnog uzrasta, za glavu više od samog sebe. Igra u zgušnjutom vidu u sebi, kao u fokusu lupe, sadrži sve tendencije razvoja*. Oni koji umeju da se igraju zadržavaju vitalnost i entuzijazam. Igra je najbolji začim života. Ona podstiče razvoj i pomaže roditeljima i nastavnicima da otkriju detetove sposobnosti. Praćenjem dečje uspešnosti u raznim vrstama igara moguće je naslutiti onu aktivnost koja bi mogla biti od značaja za kasniju profesionalnu aktivnost.

Igru pojmovno određujemo kao svaku aktivnost preduzetu zbog zadovoljstva koje pruža, bez obzira na konačan ishod. Osnovni pokretač koji nas navodi na igru – ponavljamo to bezbroj puta – jeste zadovoljstvo koje proizlazi iz date aktivnosti. Igra je izvor prijetnosti i osnovni podsticaj razvoja. Odsustvo igre kod dece izaziva napetost i razdražljivost. Što neprijatna stanja duže traju i što se češće javljaju, detetove sposobnosti teže se razvijaju. Od svih ljudskih aktivnosti osećanje prijetnosti najuspešnije izaziva baš igra. Zato će igre iz ove *Riznice* poslužiti za stvaranje opuštene atmosfere, učiniće učenje prijatnim iskustvom, a decu

će ispuniti zadovoljstvom. Takva osećanja doprineće unutrašnjoj ravnoteži i tako će podstaći razvoj dečjih sposobnosti. Igra u kojoj je dete uspešno razvija kod njega osećaje sigurnosti, samopouzdanja, prihvaćenosti i podstiče sazajne potrebe. Ona priprema dete za život u odraslom dobu. Prateći dete koje se igra, otkrivamo njegov način doživljavanja sveta što ga okružuje. Dete se igrom priprema za stvarne životne situacije. U njoj ono razvija osetljivost za druge učesnike, uči se da poštuje pravila igre, što je za svakodnevni život i te kako važno. Dobro je igru prilagoditi detetovom uzrastu, sposobnostima i interesovanjima jer će onda njen efekat u pogledu moralnog i fizičkog razvoja biti potpun. Igru možemo ostvariti rečima, zajedničkim pokretima, gestovima, glasom... Da bi igra postigla pun efekat, neophodno je da njome budu podstaknute što raznovrsnije dečje sposobnosti. Poziv u igru od odraslog ili druge dece dete doživljava kao znak da je voljeno, poštovano i prihvaćeno.

Igre koje su pred vama doprineće stvaranju prijatne atmosfere za učenje – poboljšaće saradnju, povećaće koncentraciju, doprineće boljem međusobnom upoznavanju i većem uvažavanju, formiranju grupa, boljoj proceni doživljenog, razmrdaće telo i razgibaće duh. Novo, dopunjeno izdanje obuhvata i sedmu grupu igara, a to su one koje podižu sveukupnu energiju dece potrebnu za život i rad u školi. U tom poglavlju pronaći ćete i igre koje se mogu posebno odnositi na razvijanje veština pomenutih u prethodnim poglavljima. Dakle, te igre nam pomažu da se bolje upoznamo, da povećamo nivo energije na času ili u okviru radionice, ohrabruju nas pri stvaranju tima ili nas navode na kreativno razmišljanje o nekoj temi.

Igre se na času mogu koristiti kada su deca umorna, nezainteresovana za gradivo koje se obrađuje ili kada su napeta iz bilo kog razloga. Osim na času, igre se

mogu koristiti i u okviru radionica, na sastancima, prilikom druženja i u svakoj drugoj prilici u kojoj je potrebna prijatna atmosfera. Suština je to da se deci igrom podigne nivo entuzijazma, kreativnosti, znatiželje i radne energije. Jedan broj igara iz *Riznice* može deci poslužiti kao podsticaj za razmišljanje o pojedinim pitanjima, kao i za otkrivanje i razrešavanje problema na koje mogu naići kada rade zajedno. *Riznica* treba da pomogne deci da kroz igru razmišljaju kreativno i maštovito.

Nastavnik/voditelj može odabrati one igre koje smatra najprikladnijim za određenu namenu i određeni kontekst. Za nastavnika na času ili osobu koja vodi radionicu vrlo je važno da ima igre *pri ruci* i da može da ih upotrebi kad god primeti da su učesnici pospani, umorni ili bez energije. Igre se mogu koristiti i kao uvod, zatim u pauzi između pojedinih aktivnosti, kao i za kraj – da bismo učesnike ostavili u dobrom raspoloženju. Treba voditi računa i o tome

da igra odgovara datom kontekstu, to jest zamisli i ideji časa odnosno radionice. Važno je da u igri svi učestvuju. U ovim igrama nema mesta takmičenju. One su i kratke, pa se sa ostalim planiranim aktivnostima na času odnosno u okviru radionice brzo može nastaviti.

Zbirka obuhvata i neke od starih popularnih igara na otvorenom, kao i *igre bez granica*, koje će razigrati i decu i odrasle. Te igre posebno su važne jer znamo da s dolaskom kompjutera deca sve manje vremena provode igrajući se u prirodi. Prošlo je doba u kojem su prvi prolećni dani značili da će deca otad ulaziti u kuću samo kada ogladne ili kad dođe vreme za spavanje. Deca su provodila dane u igri bez kraja, učeći se svemu onome što nisu mogla naučiti u školi. Igrajući se u prirodi, deca stiču spretnost i veštine koje utiču i na mentalni razvoj. U tim igrama uče se da pobeđuju i gube, da rešavaju probleme, ali i sklapaju poznanstva i razvijaju maštu i snalažljivost.

U radu s decom podršku smatramo važnijom od svega. Zato i nama, priređivačima *Riznice igara*, mnogo znači podrška što smo je dobili od autora literature koju smo koristili. Veliko *hvala* na podršci i toplim rečima!

Radujem se kad vidim da ima inicijativnih ljudi i potvrđujem ono što sam rekla u telefonskom razgovoru – prihvatam da objavite igre... (Nada Ignjatović-Savić)

Hvala na lepom pismu i potrebi da se javite autorima određenih delova vaše zbirke. To je profesionalni gest s vaše strane i s velikim zadovoljstvom dajem svoj pristanak i podržavam vas u vašem poduhvatu. Želim vam mnogo uspeha i brzo izlaženje zbirke. (Ljubica Beljanski-Ristić)

Radujemo se što Grupa „Hajde da...“ može da doprinese širenju duha zajedništva i saradnje, a zbirke koje spajaju „znanja“ iz različitih oblasti sigurno jesu dobar način povezivanja. Želimo da podržimo vaše napore da pomognete praktičarima na polju radioničarskog rada da na jednom mestu nađu opis raznih igara koje mogu koristiti... Želeli bismo da poručimo svima koji će koristiti igre iz vaše zbirke (bez obzira na to da li one potiču iz našeg priručnika ili nekog drugog izvora) da uživaju izvodeći ih i raduju se njihovoj snazi i poletu. (Grupa „Hajde da...“)

Vođenje računa o potrebama dece, prilagođavanje nastave tim potrebama i učenje po meri deteta jesu osnovni preduslovi uspešnog obrazovanja, a interaktivno i kooperativno učenje, učenje kroz igru i saradnju dece najbolji su način ostvarivanja ovih preduslova. Otud mi je izuzetno drago što će vaša zbirka doprineti daljem širenju ovih ideja, usavršavanju nastavnika i razvoju i zadovoljstvu dece u Srbiji. (Tinde Kovač-Cerović)

Poštovani nastavnici, dragi radioničari!

Koračajući kroz ovu *Riznicu*, naići ćete na više od 350 igara koje će vam pomoći da u svom odeljenju ili grupi stvorite prijatnu atmosferu za učenje. Putokazi koji se nalaze na početku svake grupe igara ukazuju vam na to šta svakom igrom možete da postignete. Više od 40 igara poboljšava *saradnju* među decom, 60 povećava *koncentraciju*, više od 30 utiče na to da deca nauče da se međusobno *upoznaju* i da se *uvažavaju*. Desetak igara odnosi se na *formiranje grupa*, sledećih 10 na *procenu doživljenog*, 90 na razmrđavanje tela i razgibavanje duha, a sledećih 45 *podići će energiju* grupe s kojom radite. U dodacima su *stare popularne igre* i *igre bez granica*, koje su više od igre.

Riznica je nastala iz želje da se olakša primena igara u školskoj praksi. Verovatno ste i sami mnoge igre već primenjivali, koristeći hrpu literature o njima ili se oslanjajući na sećanje. Sada ih imate na jednom mestu, grupisane po oblastima. Iza opisa i sadržaja igre nalazi se broj izvora iz kojeg je igra preuzeta (uz neznatne izmene teksta). Na vama je samo da izaberete ono što vam treba i da osvežite atmosferu u svom odeljenju. Naše tridesetogodišnje iskustvo u radu i druženju s decom uverilo nas je da su deca jedinstve-

na i neponovljiva bića, bića koja ne treba međusobno porediti, već podržati da budu najbolja u onome što mogu. Tada ćete videti koliko *mnogo* mogu!

Usput ćete naići i na neke važne citate – oni će vas osnažiti u plemenitom poslu kojim se bavite i tako će doprineti stvaranju prijatne atmosfere za učenje. Saznaćete i da svako *zašto* ima svoje *zato*, a naše *zato* jesu PRAVA DETETA, koja su veoma važna i koja treba da budu prisutna u svesti odraslih.

Pogrešno je deliti vreme koje deca imaju na vreme za učenje i vreme za igru. Deca najbolje uče upravo u igri jer tamo gde ima smeha – ima i učenja. Poštovani nastavnici, dragi radioničari, učinimo vreme koje deca provode u školi prijatnim i radosnim. Neka svaki vaš čas ili dan započne nekom od igara iz ove *Riznice*. Kada imate problem, nemojte se namršiti, već se osmehnite, jer je osmeh jedina kriva linija koja sve ispravlja. Sreća svakom lepo stoji, a sreća je ključ života. *Razumeti život znači – razumeti dete u igri.*

Priredivači

Pre igre

Zažmuri se na jedno oko
Zaviri se u sebe u svaki ugao
Pogleda se da nema eksera da nema lopova
Da nema kukavičjih jaja

Zažmuri se i na drugo oko
Čučne se pa se skoči
Skoči se visoko visoko visoko
Do na vrh samog sebe

Odatle se padne svom težinom
Danima se pada duboko duboko duboko
Na dno svoga ponora

Ko se ne razbije u paramparčad
Ko ostane čitav i čitav ustane
Taj igra

Vasko Popa

Važna pitanja

1. Da li dete sme da se plaši?

Sme, ako ima čega!

2. Da li dete sme da plače?

Sme, ako ume da prestane!

3. Da li dete mora da bude hrabro?

Ne mora, ako nije!

4. Da li dete mora biti dobar đak?

Ne mora, ako ne može!

5. Da li dete mora sve da zna?

Mora, ali ne može!

Dušan Radović

Još pet važnih pitanja

6. Kome je riznica namenjena?

Ova riznica igara je namenjena svima koji se bave decom i koji žele da unesu dinamiku u proces podučavanja, kao i onima koji žele da pomognu deci u sticanju veština važnih za kvalitetno življenje.

7. Šta se igrama može postići?

Cilj svake igre je da razvija grupnu kohezivnost, da neguje pozitivnu klimu i međusobno uvažavanje u odeljenju; da stvara osećanje pripadanja, da podstiče socijalnu odgovornost dece.

Veoma je važno podsticati samoafirmaciju kod dece. Svako dete treba da zna da je jedinstveno, dragoceno biće koje ima svoja osećanja, da je ličnost, da vredi kao i drugi i da ima ista prava kao i drugi.

Deca kroz ove igre prepoznaju i uvažavaju svoje potrebe, ali takođe postaju i osetljiva i otvorena za potrebe drugog.

Ove igre kod dece podstiču i razvoj komunikacijskih sposobnosti. Dete se opробava u ulozi govornika i u ulozi slušaoca. Kao govornik uvećbava se da jasno saopštava sopstvene potrebe i iskazuje sopstvena osećanja. Kao slušalac uvećbava samokontrolu kako bi slušalo drugoga. Slušati drugoga znači videti drugoga kao ljudsko biće slično sebi i razumeti ga, a u tom procesu i sam slušalac se menja – radi na sebi.

Igrajući se deca uče da budu tolerantna, da uvažavaju razlike u mišljenju, osobinama, navikama, izgledu, ukusima, potrebama i slično. To treba neprestano podsticati.

8. Čega se treba pridržavati?

Za igre, kao i za rad u radionicama, važe neka osnovna pravila. Ovakve igre su, u stvari, sastavni

deo radioničarskog rada, koji se najčešće dešava u krugu – gde se svi gledaju u oči, gde nema prvog i poslednjeg, gde su svi jednako važni i svi učestvuju u razmeni slušajući jedni druge. Pravila se mogu dopunjavati i proširivati u zavisnosti od potreba dece i voditelja.

Voditelj jeste taj koji uvodi osnovne principe i pravila, ali je i odgovoran za stvaranje povoljne klime u grupi. Asimetričnost interakcije dete – odrasli treba iskoristiti tako da dete ima inicijativu koliko god je to moguće. Dakle, od voditelja se očekuje i podsticaj i podrška. Voditelj ima ulogu facilitatora (lat. *facilis* – lak, lagan), osobe koja olakšava, podržava proces rada u grupi.

9. Kako pronaći odgovarajuću igru?

Igre su svrstane u nekoliko kategorija. Svaki voditelj ima mogućnost izbora, kako oblasti, tako i igre koja mu se tog trenutka čini najefikasnijom za postizanje željenog cilja. Cilj može biti uspostavljanje saradnje među decom, poboljšanje koncentracije, razvijanje međusobnog uvažavanja i samouvažavanja, podela na grupe, uvećbavanje procene doživljenog ili prosto razmrdavanje tela i duha. Nekada u jednoj igri ima više elemenata, ali su je autori riznice svrstali u određenu kategoriju po svom viđenju – što ne znači da je vi ne možete koristiti po sopstvenoj proceni.

10. Kada koristiti igre?

Igre su obično kratke i možemo ih koristiti uvek kada primetimo da deci opada pažnja, da su zamorena ili zabrinuta. Ove igre će razveseliti i razgaliti decu i tako popraviti atmosferu u odeljenju.

Samo tamo gde se svi osećaju prijatno, odrasli mogu da podučavaju, a deca da uče!

Deset načela za odnose sa drugima

- Prihvatanje nekog onakvim kakav jeste istinski je čin ljubavi!
- Da biste naveli nekoga da usvoji vaše vrednosti treba da sa njim uspostavite dobre odnose. U tome je ključ uspeha!
- Odnos između dve osobe može se značajno promeniti nabolje samo ako se promeni onaj koji ima veću moć!
- Kritikovanje i negativno procenjivanje kojima se ističu slabosti – inhibira, a ne inicira promene!
- Silom i autoritetom možemo kontrolisati ponašanje druge osobe, ali retko njene misli, ideje, uverenja!
- Moć deluje destruktivno na za sve ljudske odnose!
- Moć kvari ljude, a apsolutna moć ih apsolutno kvari!
- Moć proizvodi strah, a strah koči kreativnost i pothranjuje konformizam!
- Zdrav ljudski odnos zavisi od mere zasebnosti koju smo spremni da priznamo drugome!
- Nema boljeg rešenja od odustajanja, odnosno prihvatanja onoga što ne možemo da promenimo!

Igre koje podstiču saradnju



1. Tražim – dajem – primam

Svi igrači stoje poredani tako da čine krug. Igrači drže ruke na leđima, a jedan hoda ukrug okolo-naokolo i govori (dok deca ne nauče reči, voditelj pomaže): SRCE, DUŠU IMAM, HRABROST I MIŠIĆE, TRAŽIM, DAJEM, PRIMAM, JA SAM LJUDSKO BIĆE! Zatim stane, priđe nekome iz kruga i kaže, na primer: DAJEM TI JEDAN SVOJ LEP DAN KADA SAM BIO NA IZLETU SA ŠKOLOM. Onaj kome se obratio treba da odgovori sa PRIMAM, ako mu se sviđa to što mu se nudi ili NE PRIMAM, ako mu se ne sviđa. Ako primi, on ulazi u krug. Ako ne primi ponudu, onaj koji je bio u krugu smišlja nešto novo što bi ponudio i bira nekog drugog kome bi to ponudio. Važno je da voditelj objasni deci da treba da nude nešto što je njima bilo lepo, nešto što vole, lep doživljaj i slično. Posle sva-

kog PRIMAM ili NE PRIMAM deca treba da se rukuju, a zatim sledi pljesak ostalih igrača i igra se nastavlja.⁽⁶⁾

2. Neću da budem sam

Svi igrači stanu ukrug. Igra počinje tako da svi stoje na mestu a jedno dete treba da izađe iz kruga i, kao razbrajalicom, da izgovara reči (dok deca ne nauče reči, voditelj pomaže): JA MOGU NEKOM KOG ZNAM, SLOBODNO VREME DA DAM, JER NEĆU DA BUDEM SAM! Poslednjim izgovorenim slogom razbrajalice obeležen je učenik koji će ući u krug. Njega dete uvodi u krug kroz pokret, znači bez reči, samo pantomimom, pokazujući mu i navodeći ga da radi isto što i ono (nešto što voli da radi u svoje slobodno vreme – i tako zajedno, kobajagi igraju fudbal, čitaju, gledaju

televiziju, odmaraju se ili plivaju i slično). Sve bez reči, samo pantomimom. Kad završe, svi im plješču i igra se nastavlja tako da onaj, koji je bio izabran, sada bira.⁽⁶⁾

3. Sledi krila ptice

Svi igrači stoje tako da čine krug i drže se za ruke. Jedan je u krugu, čuč. Svi tiho, polako se spuštaju – u čučajući položaj, govore onome u krugu (voditelj, dok deca ne nauče, tiho vodi): SLEDI KRILA PTICE, NAĐI MIRNU LUKU, NAĐI ČISTO SRCE, KAŽI SVOJU MUKU. Onaj koji čuč u krugu treba da jednim vezanim pokretom i zvukom izrazi ono što ga muči. Svi i dalje čučajući ponavljaju taj pokret i zvuk, da osete tu muku, onda pljesnu rukama, ustanu u pokret oslobođen od muke, pokret radosti, sreće i olakšanja, i ostaju nepomični. Dete iz sredine kruga polako ustaje, hoda lagano gledajući mogućnosti oslobađanja, stane ispred onoga koji mu najviše odgovara, kao pred ogledalo, postavi se u njegov položaj i ostane jedan trenutak nepomično, a zatim, oslobođeno muke, pljesne rukama. Svi zaplješču s odobravanjem, oslobođeno. Taj drugi ulazi u krug i igra se nastavlja.⁽⁶⁾

4. Komunikacija leđima

Igrači koji čine par sede tako da se dodiruju celom površinom leđa (voditelj demonstrira). Na znak voditelja igrač A treba da pokretima svojih leđa saopšti svoja osećanja igraču B. Kad završi, kaže GOTOVO, a igrač B treba da pogodi da li se radi o osećanju RADOSTI, TUGE, BESA ili STRAHA (to su četiri osećanja koja deci treba ponuditi). Kad završe jedan krug, parovi menjaju uloge. Svaki član para treba da bude onaj koji pokazuje bar 4 puta. Učesnici ove igre treba da kažu da li su uspeali da prepoznaju osećanja i kako su se osećali dok su demonstrirali radost, tugu, bes i strah.⁽⁴⁾

5. Igra s lopticom (ili gužvicom od papira)

Igrači sede u krugu. Bacaju loptu jedan drugome, ali pre nego što je bace, izgovore ime onoga kome će baciti loptu. Posle se može umesto imena kazati boja kose, boja očiju (npr. *Sanji – crnim očima*).⁽⁴⁾

6. Vajanje

„Sad ćemo da probamo nešto drugo: kako možemo jedni drugima da pomognemo da se bolje osećamo?“ Igrači se podele u dve grupe: polovina igrača ustane i namesti se u *statue tuge*, zauzmu položaj tela kao kad su tužni. Druga polovina grupe ima zadatak da modelira, oblikuje tužne statue tako da od njih napravi radosne figure. Svaki vajar može nešto da izmeni na svakoj figuri, tako da je napravi veselijom. Može da joj pomeri nogu, ruku, lice, vrat, glavu itd. Kad napravi izmenu na jednoj figuri, prelazi na sledeću itd. Kad svi vajari završe vajanje, ocenjuju šta su napravili, da li su zadovoljni kolektivnim delom. (Sve to vreme statue miruju u položaju u koji su postavljene. Čekaju da se izređuju svi vajari, a to traje oko 7 minuta.) Menjaju uloge: oni koji su bili statue, postaju vajari, i rade isto od početka do kraja. Igra se završava razmenom utisaka: *Kako su se igrači osećali kao vajari, a kako kao vajarska dela? Da li su ikad osetili promenu u raspoloženju tokom vajanja?*⁽⁴⁾

7. Pomozi bubamaru

Voditelj drži zamišljenu bubamaru između dlanova i prenosi je detetu do sebe. Ono brzo prima bubamaru među svoje dlanove i prenosi je dalje ukруг. Svako prenosi bubamaru na svoj način.⁽⁴⁾

8. Zamak

Deca se podele u dve jednake grupe. Jedni glume zamac, a drugi su radoznali putnici koji žele da uđu u zamac. Deca koja glume zamac stanu ukруг, čvrsto zbijena jedna do drugih, i tajno se dogovore koji deo zamka treba dodirnuti da bi se kapija otvorila i propustila putnika. Na primer, to može da bude vrh nosa. Putnici pokušavaju da uđu u zamac, tj. unutrašnjast kruga. Da bi to uspeali, treba da pronađu ključ, tj. da dodirnu onaj deo tela dece iz zamka koji je dogovoren kao znak za otvaranje zamka. Svako od putnika počinje da istražuje na svom delu zamka (odabere dete iz zamka na kome će da ispituje gde je ključ). Kada neko od putnika dodirne dogovoreni deo – ključ, zamac se otvara na tom mestu i putnik ulazi u zamac, tj. u krug. Pri tome ne sme da kaže ostalima šta je uradio, koje je mesto dodirnuo. Igra traje

sve dok svi putnici ne uđu u zamak. Zatim se menjaju uloge – putnici postaju zamak...⁽⁵⁾

9. Linija rođenja

Učesnici treba da naprave liniju rođenja i da stanu u vrstu prema mesecu rođenja, bez verbalnog dogovaranja. Voditelj može da pomogne tako što će da odredi gde je početak, odnosno gde stoje oni koji su rođeni u januaru... Kada naprave vrstu, deca govore datum svog rođenja. Nakon toga razmenjuju utiske o tome kako im je bilo dok su se raspoređivali.⁽⁵⁾

10. Lični prostor

Dečaci i devojčice kao parovi stanu tako da su oko 1 m udaljeni jedni od drugih. Prilaze jedno drugom na udaljenost koja im odgovara. Stalno se pri tom gledaju u oči. Stanu kad osećaju potrebu (voditelj nenametljivo, za sebe, odmerava distance). Na znak voditelja primaknu se sasvim, tako da se dodirnu nosevima. Potom se udalje jedno od drugog, onoliko koliko žele.⁽⁵⁾

11. Brod i stena

Pripreme se cedulje na kojima piše *brod* ili *stena* (tri cedulje su brod, ostalo stene). Odabere se jedno dete koje je izvuklo cedulju na kojoj piše *brod*, a ostala deca glume stene u moru. Deca-stene se rasporede po prostoru da sede ili stoje i ne mrdaju se tokom igre. Detetu koje glumi brod vežu se oči, i ono ima zadatak da prođe od jedne do druge obale mora, a da pri tom ne udari u stenu. Kada brod priđe blizu steni, stena proizvodi zvuk sličan talasima koji udaraju o nju – šššššššš i time upozorava brod da se izmakne. Kada brod stigne do obale, postaje stena, a drugo dete-brod ulazi u igru. Potom treće...⁽⁵⁾

12. Igra neslušanja

Deca se podele u parove i sednu okrenuta licem u lice. Dogovore se ko je broj jedan, a ko broj dva u paru. Na voditeljev znak dete broj jedan počinje da priča šta je radilo za vikend ili da prepričava sadržaj emisije

koju je gledalo na televiziji ili šta voli da radi, a dete broj dva ima zadatak da gestikulacijom, izrazom lica, položajem tela pokaže da ga uopšte ne sluša. Voditelj meri vreme i posle 1–2 minuta kaže *stop*, zatim deca menjaju uloge: dete broj dva priča, a dete broj jedan ne sluša. Voditelj pita decu kako su se osećala dok su pričala, a drugi ih nisu slušali. Da li im je bilo teško da pričaju? Da li im je bilo teško da ne slušaju?⁽⁵⁾

13. Igra slušanja

Na voditeljev znak dete broj jedan počinje da priča isto ono što je pričalo u prethodnoj igri – šta je radilo za vikend ili da prepričava sadržaj emisije koju je gledalo na televiziji ili šta voli da radi, a dete broj dva ima zadatak da pažljivo sluša i na znak voditelja ponovi doslovce šta je čulo. Voditelj meri vreme i posle jednog minuta kaže *stop*. Dete broj dva ponavlja. Zatim deca menjaju uloge, broj dva priča, a broj jedan sluša. Voditelj pita decu kako se sada osećaju. Da li im je bilo lakše da pričaju? Da li im je bilo teško da slušaju? Da li su uspeli sve da ponove?⁽⁵⁾

14. Poljubac

Svi stoje ukrug. Po unutrašnjem obodu kruga ide jedan od igrača sve dok voditelj ne kaže *stop*. Onaj pored koga je stao ide sa njim u centar kruga. Dok igrači stoje jedan naspram drugoga u centru kruga, ostali broje: 1, 2, 3. Na 3 oba igrača okreću glavu – levo ili desno. Ako su okrenuli glavu na istu stranu, treba da se poljube. Ako nisu, onda podignu ruke i unakrst se pljesnu dlanovima (leva ruka jednog, desnu ruku drugog i obrnuto). Onda onaj koji je bio izabran ostaje u krugu, šeta dok voditelj ne kaže *stop* itd.⁽⁵⁾

15. Otvaranje pesnice

Deca sede tako da su licem okrenuta prema svojim parovima. Voditelj traži da se dogovore ko je u paru broj 1, a ko broj 2. Onda kaže da *jedinice* stegnu prste desne ruke u pesnicu. *Dvojke* imaju zadatak da im otvore pesnicu. Voditelj zatim nekoliko minuta pusti decu da probaju da reše zadatak na svoj način, pa ih onda pita: „Da li se neko od vas setio da zamoli dru-



Mnogi nastavnici koriste igre u školskoj praksi da bi u odeljenju stvorili prijatnu atmosferu koja pogoduje učenju. Igre se mogu primenjivati u bilo kojem delu nastavnog časa ili dana: na početku – kao aktivnost koja motiviše učenike za rad; na kraju – kao aktivnost za opuštanje; u toku časa – kada nastavnik iz bilo kog razloga oceni da će takvom aktivnošću doprineti uspešnijem ostvarivanju osnovnog zadatka.

Priručnik koji je pred vama obuhvata više od 350 igara, nastalih u okviru različitih programa namenjenih stručnom usavršavanju nastavnika. Mnoge od tih igara nastavnici već primenjuju u učionici. Sada se te igre mogu naći na jednom mestu, razvrstane u nekoliko grupa na osnovu onoga što se pomoću njih može postići:

1. poboljšavanje saradnje
2. povećanje koncentracije
3. bolje međusobno upoznavanje i uvažavanje
4. formiranje grupa
5. bolja procena doživljenog
6. razmrdavanje tela i razgibavanje duha
7. podizanje energije i sl.

U dodacima se nalaze stare popularne igre i igre koje višestruko aktiviraju učenike i zaista su *igre bez granica*.

Priručnik *Kako stvarati prijatnu atmosferu za učenje* praktična je i korisna knjiga pomoću koje će svaki nastavnik lako i brzo stvoriti prijatnu atmosferu u svom odeljenju.

