

У функцији учења помоћу игре могу се користити разни облици рада. То могу бити; игре словима и речима, језичко-литерарне игре, ребуси, испуњалке и укрштене речи. Сви ти, и други облици, имају подстицајну улогу и појачавају степен занимљивости, доприносе радној атмосфери, стварају атмосферу пријатности и опуштености. Учење ученика кроз облике игре појачава њихову самосталност, радозналост духа, развија способности мишљења, уочавања, логичког закључивања и низ других менталних операција. „Дете, при том, није пасиван прималац информација. Процес усвајања језика код деце најбоље се може описати као процес поновног стварања. Наиме, дете је врло активно при усвајању језика; оно се бори за своје потребе, жеље, намере, интересовања, тумачења и за своју самосталност. И у интеракцији васпитач - васпитаник дете је врло активан члан. Но, ипак, њему је неопходна помоћ васпитача (често у смислу онога што пружа детету од културе) да би се оспособило да истражује, да разуме и да се прилагоди свим захтевима и ограничењима спољашњег света.“<sup>1</sup>

### *Игре словима и речима*

#### 1. Преметаљке

Колико се речи може добити преметањем слова у речи „град“? Ученици премећу слова и проналазе нове речи. Од дате речи можемо, на пример, добити речи: рад, дар, гард итд. Од речи „један“ преметањем слова можемо добити речи: дан, Дејан, даје, једна, над, је, да, ја, Неда, јад итд.

#### 2. Читање палиндрома

Палиндроми су речи које читамо одостраг а при том имају исто или неко друго значење. Исто значење имају речи потоп, ратар, Ана, Анина итд. Речи које у току читања одостраг добијају ново значење су сир, пут, дар, од, сан, сок итд.

#### 3. Читање реченице као палиндрома

Одостраг се могу читати само речи и реченице које имају неко значење, а ако немају значења, не треба их читати. Реченице које се могу читати одостраг: Ана воли Милована, Маја са Недом оде на Сајам, иду људи, итд.

#### 4. Састављање речи од задатих слова

На табли се напишу разна слова без икаквог реда. а ученици комбиновањем слова састављају реч која нешто значи. Саставите, на пример, речи од следећих слова: А, Г, Д, Р. или, саставите што више речи комбиновањем слова од речи ЛОКОМОТИВА.

#### 5. Састављање реченице од датих речи

Ученицима се дају речи, а они од њих састављају реченицу, прво на словарици, а потом ту реченицу записују. Саставите, на пример, реченицу од следећих речи: ЈЕДНУ, УЧЕНИК, ЛЕПУ, ЧИТА, КЊИГУ.

<sup>1</sup> В. Џ. О. Шмит: *Развој дејшећа*, Завод за уџбенике и наставна средства, Београд, 1999.

## 6. Уланчавање

### а) Уланчавање слова - слово на слово

Одреди се неколико играча. Први играч изговори једно слово, а онда сваки следећи играч додаје по једно слово док се не добије реч која нешто значи. На пример, први играч каже К, други додаје О, трећи М, четврти А, пети Д, шести И, седми Н и осми А. Значи, добили смо реч КОМАДИНА, али то је могла бити и реч КОМАДИЋ или КОМАДИЋАК. Из игре се искључују они ученици који додају слово, а на питање играча не знају која је то реч.

### б) Уланчавање речи - реч по реч, реченица

Уместо слова уланчавају се речи и ствара се реченица која нешто значи. Та реченица некада може бити веома дуга. Из игре се искључују ученици који не могу да се сете одговарајуће речи да би се створила реченица.

Друга варијанта ове игре огледа се у томе што се ученици договоре да проналазе речи по азбучном реду. Прво, један ученик пронађе реч која почиње на А, други ученик тражи реч на Б, трећи на В итд. Из игре испада ученик који не може да пронађе одговарајућу реч на одређено слово. Побеђује онај ученик који до краја остане у игри.

Трећа варијанта ове игре односи се на уланчавање речи истог корена (пароними). Иста реч се не сме понављати. На пример, пронађите све речи које почињу на РАД. Ученици проналазе: радник, радница, радионица, радилиште итд.

Четврта варијанта уланчавања је трагање за речима које се завршавају на одређену групу слова. На пример, пронађите речи које се завршавају па ЛАВ.

ЛАВ

бандог - лав. п - лав, сп - лав, голог - лав

## 7. Ребуси

Ребус је веома функционална језичка игра која, пре свега, подстиче код ученика способност за логичко размишљање и комбинаторику. Ова игра подстиче ученика да мисли како да реши одређену загонетку, како да је одгонетне. То је нека врста мозгалице која тражи од ученика упорност, стрпљење и развијен смисао за одгонетање. Ребус је забавно-поучна игра, изванредна за развијање интелектуалне радозналости, креативности, не губећи никада карактер игре.

Да бисмо открили логички поступак решавања ребуса, морамо знати логички поступак његовог прављења. Ученике можемо упознати с основним принципима прављења ребуса а онда с поступком његовог решавања. Постоје разни типови ребуса, а сваки од њих има своју логику прављења и решавања. Решавање ребуса за ученике мора бити радост и задовољство. Када ученик реши ребус, поготову ако је тежи, он се победнички осећа и не крије своје усхићење. Решавање ребуса је самостални чин, што значи да ова језичка игра подстиче развој самосталности код ученика.

Постоје три основне врсте ребуса:

- 1) словни,
- 2) сликовни и
- 3) словно-сликовни ребуси.

Ученицима првог разреда понајвише одговарају словни ребуси, мада они доста добро решавају и словно-сликовне ребусе. Постоје следећи словни ребуси:

- 1) ребус словне комбинације;
- 2) ребус слово у слово;
- 3) ребус-разломак;
- 4) ребус слово о слово и
- 5) сложени словни ребуси.

8. Укрштене речи

9. Испуњалке

10. Допуњалке

11. Брзалице

Веома су погодне за вежбе артикулације, јер сваки глас и свака реч мора бити веома прецизно и тачно изговорена. Брзалице могу бити веома функционалне за флексибилно читање, на пример, Зашто ви, који сте ти, мени који сам ви кажете ти, када ја који сам ви, вама који сте ти, кажем ви?

12. Замисли и одговори духовито

Ова игра може бити усмена и писмена. Постави се задатак а ученицима се каже да замисле то о чему се говори у задатку и да одговоре духовито, на пример, Шта би било када би оловке проговориле? Шта би било када би клупе проходеале? итд.

13. Измишљање нових речи

Ученицима кажемо једну реч, а они измишљају духовито ново име за тај појам, али име које је логички везано за неку особину тог појма, на пример, кликер - Скочко Котрљановић срце - Заљубљенко Болетић смех - Смешко Нацерековић поток - Потрчко Шапутовић гума за жвакање - Разлизанка Испреживачић

14. Лавиринти

15. Риме

Ученицима се да једна реч, а они кроз игру траже све речи које се гласовно подудару са њом, на пример,  
глава - глава, глава - слава, глава - права, глава – трава

16. Игре асоцијација

17. Ономатопејске игре (игре опонашања звукова)

18. Речи умањеног значења (деминутиви)

19. Речи увећаног значења (аугментативи)

20. Речи сличног значења (синоними)

21. Језиколоми (Чича срче чај из чаше)

22. Игре значењима (семантичке игре) - стварање речи помоћу префикса и суфикса

23. Речи супротног значења (антоними)

24. Поремећен ред речи у реченици (реченице које су доживеле земљотрес)

25. Загонетке

26. Питалице