



35 igara za učenje za decu sa smetnjama u razvoju

Deca vole da se igraju i zato su igre jedan od najefikasnijih načina da dete nešto nauči. Povrh toga, ukoliko dete pati od neke vrste izazova ili nesposobnosti, učenje mu može biti teško i zahtevati dodatno vreme ili uvežbavanje pre nego što uspešno ispune zadatka. Koji je bolji način da naučite ili obrazujete dete nego putem interesantnih, jednostavnih i posebno prilagođenih igara? Ovih 35 igara koriste muziku, pokret, zvukove i tišinu u različitim vidovima aktivnosti kao podsticaj detetovom procesu učenja, ciljajući specifične oblasti i odgovarajući na posebne potrebe.

Svakoga dana ljudi koriste muziku u različite svrhe a da toga ponekad nisu ni svesni. Podižemo svoj glas da bismo privukli pažnju ili trubimo sirenom da bismo upozorili drugog vozača. Pevamo tihu uspavanku da bismo smirili uplakano dete. Džingl na radiju ili televiziji obaveštava nas da počinje određena emisija.

Jedna od očiglednih upotreba muzike je ples. Manje očigledno, možemo uhvatiti sebe kako tapkamo ritam bez svesnog napora da to uradimo.

Ovi primeri svakodnevnih spontanih reakcija na muziku vide se kod ljudi svih vrsta i uzrasta uključujući i one sa poteškoćama i poremećajima. Ljudi sa fizičkim hendikepima možda ne mogu da plešu ili tapkaju nogom u ritmu, ali muzika i njih podstiče da se pokreću na neki način. Ljudi sa ozbiljnim teškoćama sa učenjem ne moraju da prepoznaju izvođače ili instrumente da bi osetili opuštenost uz umirujuću pesmu.

Stoga nije začuđujuće da mnogi roditelji, učitelji, vaspitači i terapeuti koriste neki oblik muzike da bi pomogli ljudima sa teškoćama sa učenjem da prevaziđu probleme.



Razvoj veština slušanja



Papirna kesa



Uzrast: Za sve uzraste

Izuzeci: Deca sa oštećenjem sluha

Materijali: Papirna kesa, zvečke i predmeti koji stvaraju buku

Ciljevi: Slušanje, kontrola tela, socijalizacija

Igra

Grupa stoji u velikom krugu.

Igrači moraju da se dodaju papirnom kesom u krug, trudeći se da ne naprave nikakvu buku dok rukuju kesom.

Nakon prvog kruga u kesu ubacite zvečku.

Nakon drugog kruga dodajte u kesu još jedan bučni premet.

svaki put kada igrač napravi buku kesom ili njenim sadržajem diskvalifikovan je. Aktivnost se završava kada ostane samo jedan igrač.

Igra se završava kada su svi igrači počeli da kontrolišu svoje pokrete.



Zvučne čorave bake



Uzrast: Za sve uzraste

Izuzeci: Može se prilagoditi i deci sa oštećenjem sluha

Materijali: Različiti muzički instrumenti, povez za oči.

Ciljevi: Slušanje, razlikovanje glasno/tihog, socijalizacija.

Igra

Jednom igraču stavljamo povez preko očiju dok ostali igrači sede okolo po sobi i svaki od njih drži jedan instrument.

Voditelj bira drugog igrača kojeg čorava baka treba da pronađe.

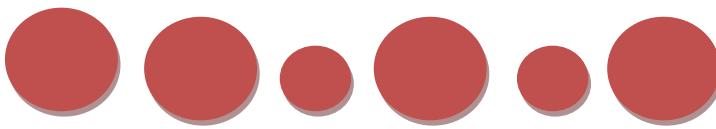
Čorava baka mora da pronađe drugog igrača prateći zvučne signale. Variranjem jačine sviranja, čorava baka će znati da li se približava ili odaljava od cilja (tiki zvuk kada je daleko, jako glasan kada je jako blizu). Kada je igrač pronađen uloge se zamenjuju.

Igra se završava nakon što su svi igrači imali priliku da budu čorave bake.

Napomena: Deca sa oštećenjem sluha često mogu da čuju instrumente visokih tonova, kao što su male činele ili triangl i/ili one niskih tonova kao što su bubnjevi.



Ticho i glasno



Uzrast: Za sve uzraste

Izuzeci: Može se prilagoditi i deci sa oštećenjem sluha

Materijali: Karton, makaze, jedan muzički instrument (po izboru)

Ciljevi: Slušanje, razlikovanje glasnoće.

Igra

Igrači iseku krugove od kartona: tri mala i tri velika. Od igrača se traži da slušaju tri zvuka koje svira voditelj. Oni treba da prepoznaju da li je zvuk tih ili glasan i da stave odgovarajući krug u niz (glasno-veliki krug, tiko-mali krug).

Igra se završava kada svi igrači razumeju razliku između glasnog i tihog.

Varijacija 1: Možete svirati veći broj zvukova u zavisnosti od uzrasta i sposobnosti igrača. Možete uvesti i krug srednje veličine da biste otežali igru.

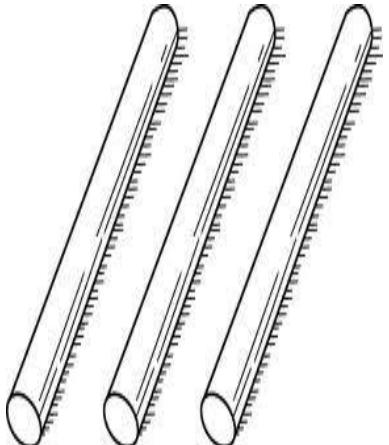
Varijacija 2: Igrači treba da povežu pokret sa zvukom, npr. ustano kada je zvuk glasan a čučnu kada je tih.

Varijacija 3: Jedan igrač poređa krugove po podu nasumičnim redosledom. Potom svi igrači treba da tapšu rukama u skladu sa veličinom krugova u nizu: glasno za veliki i tiko za mali krug.

Napomena: Deca sa oštećenjem sluha često mogu da čuju instrumente visokih tonova, kao što su male činele ili triangl i/ili one niskih tonova kao što su bubnjevi.



Dugo i kratko

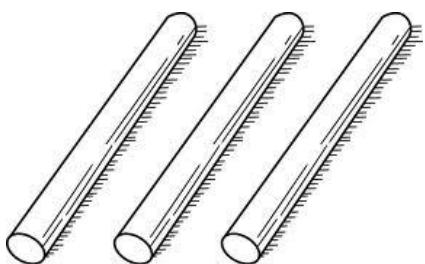


Uzrast: Za sve uzraste

Izuzeci: Deca sa oštećenjem sluha

Materijali: Tri dugačka štapića, tri kratka štapića, činele.

Ciljevi: Slušanje, svest o vremenu



Igra

Igrači treba da slušaju zvukove koje svira voditelj i da odrede dužinu njihovog trajanja. Voditelj svira činele i pušta ih da rezoniraju za dugi zvuk. Za kratak zvuk, ruka zaustavlja rezonanciju činela. Igrači potom treba da izaberu štapić koji odgovara dužini zvuka koji su čuli.

Igra se završava kada svi igrači razumeju značenje dugog i kratkog zvuka.

Varijacija: Može se povećati broj štapića u zavisnosti od sposobnosti i uzrasta igrača.



Muzički prstenovi



Uzrast: Za sve uzraste

Izuzeci: Nema (deca sa oštećenjem sluha mogu čuti ili osetiti rok muziku ili jake basove).

Materijali: Plastični obručevi (mogu se zameniti i stolicama, jastucima itd.)

Ciljevi: Slušanje, kontrola pokreta tela, socijalizacija.

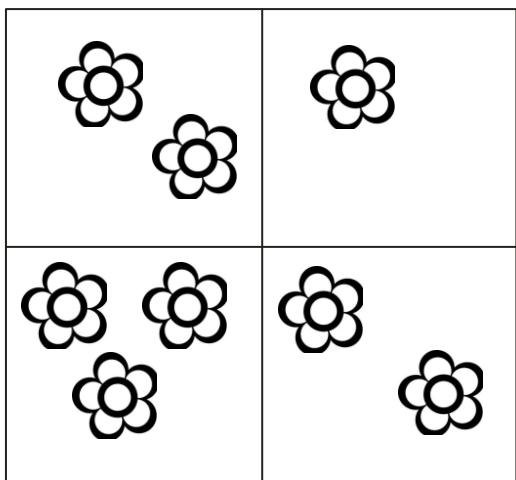
Igra

Plastični obručevi koji su dovoljno veliki da igrač u njih stane ili sedne se rasprostisu po podu prostorije. Obruč ima za jedan manje od broja igrača. Igrači plešu uz muziku oko obruča (ne smeju da dodiruju ili da ulaze u obruče), moraju da se kreću okolo a ne da stoje pored jednog obruča.

Kada muzika stane, svaki igrač treba da uskoči u obruč i sedne. Igrač koji je ostao bez obruča isпадa. Jedan obruč se potom uklanja. Igra se nastavlja sve dok ne ostane jedan igrač koji sedi u obruču. Pobednik je onda zadužen za puštanje muzike u sledećoj partiji. Igra se završava nakon što je svaki igrač imao priliku da pušta muziku.



Koliko zvukova čuješ?



Uzrast: Za sve uzraste

Izuzeci: Deca sa oštećenjem sluha

Materijali: Različiti muzički instrumenti, papir, bojice

Ciljevi: Slušanje, koncentracija, diskriminacija.

Igra

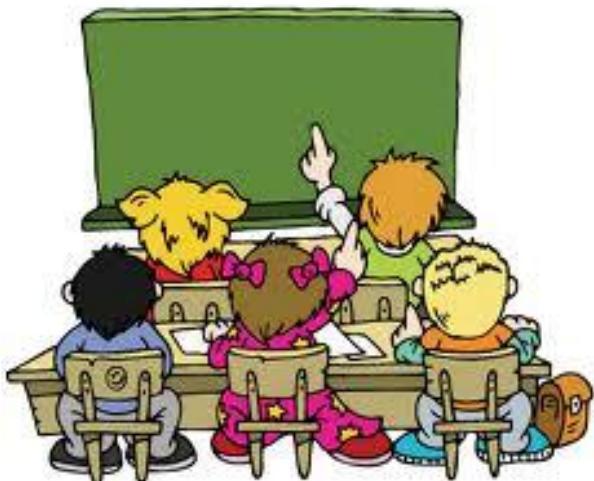
Grupa sedi sa listom papira i bojicama. Od svakog igrača se traži da nacrtava kvadrat i podeli ga na četiri jednakna polja. Voditelj skriveno od pogleda svira jedan, dva ili tri zvuka na različitim instrumentima. Igrači moraju da prepoznaju koliko je zvukova odsvirano i da nacrtaju isti broj cvetova u jednom polju.

Igra se završava nakon nekoliko ponavljanja kada ste sigurni da je koncept broja zvukova dobro shvaćen.

Varijacija: Povećajte broj zvukova.



Pravilan redosled



Uzrast: Za sve uzraste

Izuzeci: Deca sa oštećenjem sluha

Materijali: Poznati predmeti koji prave jedinstvene zvuke.

Ciljevi: Slušanje, pamćenje, organizovanje misli, imaginacija.

Igra

Igrači sede okrenuti prema zidu tako da ne mogu da vide voditelja. Voditelj bira tri do pet različitih predmeta da pravi zvukove (duže sekvence za starije igrače). Na primer, može yveckati ključevima, zatvoriti vrata, šuškati papirom i pomeriti stolicu. Igrač koji misli da može da ponovi ove zvukove istim redosledom zamoli se da to i uradi. Ako je pogodio, on može da izmisli novu sekvencu.

Igra se završeva kada su svi igrači izmislili po jednu sekvencu.

Varijacija: Igrajte gore navedenu igru ali sa muzičkim instrumentima.



Zvučni krug



Uzrast: Za mlađe igrače

Iuzuzeci: Može se adaptirati za decu sa oštećenjem sluha ili vida.

Materijali: Bubanj

Ciljevi: Slušanje, posmatranje, razlikovanje glasno/ticho, socijalizacija.

Igra

Jedan igrač stoji u sredini držeći bubanj, dok ostali igrači stoje u povelikom krugu oko njega. Ima prostora ispred i iza bubenjara. Zamolimo bubenjara da svira instrument; ukoliko svira glasno krug oko njega postaje veći a ako svira ticho krug se smanjuje. Igrač svira bubanj dok ne počne da shvata da je on taj koji kontroliše veličinu kruga oko sebe.

Igra se završava kada je svaki igrač imao priliku da bude u sredini.

Varijacija: Dodatni igrač van kruga naizmenično sa igračem u krugu svira bubanj ili neki drugi instrument.

Napomena 1: Činjenica da igrač stoji ili sedi unutar kruga omogućice mu da fizički uvidi razliku između veličina kruga. Ukoliko postoji i drugi igrač van kruga, on može „stisnuti“ igrača u sredini kada se krug smanjuje.

Napomena 2: Za decu sa oštećenjem sluha, igrač u sredini treba da naglašava pokrete. Veliki pokreti označavaju veliki krug a mali pokreti mali krug.

Napomena 3: Za decu sa oštećenjem vida, osteli igrači treba da prave buku stopalima prateći zvuk bubenja da bi igrač u sredini čuo zvuk kruga koji se sužava ili širi.



Muzički ples



Uzrast: Za sve uzraste

Izuzeci: Nema

Materijali: CD plejer, CD-ovi sa pop ili rok muzikom sa naglašenim ritmom

Ciljevi: Slušanje, pažnja, samo kontrola i kontrola tela, razvoj ritma, socijalizacija.

Igra

Igrači plešu uz muziku prateći ritam. Kada muzika stane oni moraju da se zalede u položaju u kom su se zatekli. Ukoliko se pomeraju posle prestanka muzike – ispadaju. Igra prestaje kada ostane samo jedan igrač. On tada postaje zadužen za zaustavljanje muzike u sledećem krugu.

Ponovite nekoliko puta da biste bili sigurni da igrači kontrolišu svoje pokrete i da mogu u trenutku da se zaustave.

Igra se završava nakon što su svi igrači imali priliku da zaustavljaju muziku.



Prati ritam



Uzrast: Za sve uzraste

Izuzeci: Deca sa oštećenjem sluha

Materijali: Bubanj, palice, činele, gong (opciono).

Ciljevi: Slušanje, diskriminacija, disciplina.

Igra

Jedan igrač drži bubanj i svira običan ritam. Igrači treba da se kreću u skladu sa ritmom bубња:

- *Hodaju* kada je ritam spor, i posle svakog ritma
- *Trče* kada je ritam brz
- Potom dodajte činele za *hodanje unazad*
- Potom dodajte gong za *skakanje*

Igra se završava nakon što su svi igrači imali priliku da sviraju instrumente.



Svest o sebi i okolini



Ja poznajem svoje telo



Uzrast: Za mlađe igrače

Izuzeci: Nema

Materijali: Nema

Ciljevi: Svest o sopstvenom telu, otkrivanje tela, koordinacija.

Igra

Od igrača se traži da hodaju okolo po prostoriji. Voditelj uzvikuje jedan deo tela. Igrači prestaju da hodaju i počinju da pomeraju samo taj deo tela (npr. glavu, ruku, stopalo, prst) Igra se završava kada su svi delovi tela dobro shvaćeni.

Varijacija: Igrači prate ritam bubenja dok hodaju i pomeraju zahtevani deo tela.



Moje telo je muzička mašina



Uzrast: Za mlađe igrače

Izuzeci: Deca sa oštećenjem sluha

Materijali: Nema

Ciljevi: Samopouzdanje, svest o okolini, imaginacija.

Igra

U timova od po tri ili četiri igrači treba da pronađu sve različite zvukove koje mogu da proizvedu svojim telom.

Svaki tim potom predstavlja svoja otkrića ostalima.

Igra se završava kada svi timovi proizvedu svoje zvukove.

Varijacija 1: Pronađite različite zvukove koje mogu praviti sa nekim spoljašnjim predmetom kao na primer: lupanje vratima, ispuštanje olovke, cepanje papira.

Varijacija 2: Prepoznajte različite zvukove koje čujete u okruženju kao na primer: motori vozila, lajanje pasa, ptice i vetar.



Šta se promenilo?



Uzrast: Za sve uzraste

Izuzeci: Deca sa oštećenjem vida

Materijali: Nema

Ciljevi: Svest o okolini, veština zapažanja, pamćenje, socijalizacija.

Igra

Igrači sede leđima okrenuti prema zidu. Jedan igrač stoji ispred svih da ga svi vide i zapamte detalje. On potom izlazi iz sobe i menja neki detalj na sebi (npr. zavrne rukav, prevrne džemper, promeni frizuru). Zatim ulazi nazad u prostoriju a ostali igrači pokušavaju da otkriju šta je promenjeno. Igrač koji pogodi šta je promenjeno pobeđuje i on je na redu da nešto na sebi promeni.

Igra se završava kada je svaki igrač dobio priliku da nešto na sebi promeni.



Diskriminacija zvukova i tonova



Znam odakle dolazi



Uzrast: Za sve uzraste

Izuzeci: Deca sa oštećenjem sluha

Materijali: Povez za oči za svako dete, jedan instrument za svakog igrača – svi međusobno jako različiti.

Ciljevi: Slušanje, diskriminacija tonova, pažnja, socijalizacija.

Igra

Grupa igrača sedi u krugu. Svaki igrač drži različiti muzički instrument. Jedan igrač je u centru sa povezom preko očiju. Voditelj izgovara naziv instrumenta kojeg treba prepoznati. Na znak, svi igrači istovremeno počinju da sviraju. Samo uz pomoć slušanja igrač u centru treba da pronađe instrument. Kada ga pronađe stane ispred njega i pokaže. Ako je pogodio, menja mesto sa sviračem a ako je pogrešio nastavlja da traži dok ne pronađe zadati instrument.

Igra se završava kada je svaki igrač dobio priliku da bude u centru.



Tajni zadatak



Uzrast: Za sve uzraste

Izuzeci: Nema

Materijali: Nema

Ciljevi: Procenjivanje, sinhronizacija, socijalizacija.



Igra

Podelite grupu u dva tima. Voditelj daje tajni zadatak jednom od timova da izvedu nešto specifično tokom svoje koreografije ili plesa (npr. da skoče ili pljesnu rukama). Drugi tim mora da otkrije šta je bio tajni zadatak. Kada je tajna otkrivena, druga ekipa izvodi svoj tajni zadatak. Svaki igrač iz svakog tima izmišlja jedan tajni zadatak koji će zadati igračima suprotnog tima.

Igra se završava kada su svi igrači izmislili po tajni zadatak.

Varijacija: Može se igrati dok se pleše uz muziku.



Plesovi svih boja



Uzrast: Za sve uzraste

Izuzeci: Nema

Materijali: Muzički CD-ovi iz različitih zemalja.

Ciljevi: Slušanje, imaginacija, sticanje znanja, novi pokreti tela.

Igra

Igrači slušaju muziku iz različitih delova sveta. Uz pomoć voditelja treba da pokušaju da prepoznaju iz koje je zemlja muzika. Voditelj objašnjava specifičnosti te zemlje i instrumenata koji se čuju. Od igrača tražimo da plešu onako kako oni zamišljaju da ljudi iz te zemlje plešu. Broj zemalja koje ćemo posetiti zavisi od znanja voditelja. Igra se završava kada je predstavljeno nekoliko zemalja.



Čija je ovo stvar?

Uzrast: Za sve uzraste

Izuzeci: Nema



Materijali: Velika torba ili kutija.

Ciljevi: Imaginacija, socijalizacija, samopouzdanje.

Igra

Svi igrači sede duž zida. Svaki igrač stavlja lični predmet (kao npr. cipelu) u veliku torbu. Jedan igrač potom sedne ispred okrenut leđima prema svima. Zatim jedan od igrača pored zida izvlači iz torbe jednu stvar. Potom igrač koji sedi ispred svih naređenje koje vlasnik premeta mora da izvrši da bi dobio predmet nazad (predmet može biti i njegov). Sve naredbe moraju da budu umetnički nastrojene (da otpeva pesmu, otplesne, svira neki instrument). Igrač mora da izvrši naređenje (ne treba da traje više od 30 sekundi) da bi dobio svoju stvar nazad. Potom on menja igrača koji sedi ispred i smišlja novo naređenje za novu stvar.

Igra se završava kada je svaki igrač imao priliku da izda jedno naređenje.



Ja se zovem



Uzrast: Za jako mlade igrače

Izuzeci: Nema

Materijali: ritmički muzički instrumenti

Ciljevi: Razvoj ritma, socijalizacija, razvoj govora.

Igra

Svaki igrač ima jedan instrument i sedi u krugu. Svaki igrač izgovara svoje ime u ritmu sa instrumentom (jedan slog=jedan takt) i ostali ponavljaju nekoliko puta.

Igra se završava kada je svaki igrač rekao svoje ime.

Varijacija: Dodajte: „Ja se zo-vem Ve-ra“ ili „Mo-je i-me je Sa-va“



Sviram svoj ritam



Uzrast: Za starije igrače

Izuzeci: Nema

Materijali: Nema

Ciljevi: Slušanje, koncentracija, koordinacija, socijalizacija.

Igra

Grupa je podeljena u dve ekipe. Obe ekipe tapšu osam taktova u normalnom ritmu dok broje u sebi do osam.

Zatim svaka ekipa treba da tapše rukama samo na specifičnom taktu. Npr. prva ekipa na trećem taktu, a druga na šestom. Obe ekipe moraju uvek da broje u sebi sve taktove a da pljesnu samo na svom taktu.

Cilj je vidimo mogu li oba tima da održe svoj ritam dve-tri minute. Treba da vežbaju dok ne budu uspeli to da izvedu. Potom jedna osoba počinje da tapše bilo gde u ritmu da pokuša da zbuni ostale.

Varijacija 1: Podelite grupu u tri ekipe i dodelite treći ritam.

Varijacija 2: Podelite grupu u četiri ekipe i dodelite četvrti ritam.

Varijacija 3: Ritam možete svirati na nekom instrumentu.



Kontrola pokreta tela



Kao u ogledalu



Uzrast: Za sve uzraste

Izuzeci: Deca sa oštećenjem vida

Materijali: CD plejer, CD-ovi sa ritmičnom muzikom

Ciljevi: Imaginacija, kontrola pokreta tela, fizičke sposobnosti, ritam, socijalizacija.

Igra

Voditelj pleše ispred grupe. Svaki igrač je ogledalo. Igrači moraju tačno da imitiraju pokrete voditelja. Zatim sledeći igrač stane ispred grupe a ostali su njegova ogledala. Aktivnost se završava nakon što je svaki igrač imao priliku da ga imitiraju.



Ja sam vajar



Uzrast: Za uzrast preko 6 godina

Izuzeci: Nema

Materijali: Nema

Ciljevi: Imaginacija, kreativnost, socijalizacija.

Igra

Igra se u parovima gde je jedan par vajar a drugi glina. Vajar oblikuje glinu na originalan način. Glina mora da drži svoje ruke, noge i telo u položaju u koji ih je stavio vajar. Nakon par minuta, voditelj daje znak za kraj, igrači posmatraju svačije skulpture i nakratko komentarišu zanimljive poze. Potom se zamenjuju uloge.

Igra se završava nakon što je svaki igrač nekoliko puta bio vajar i glina.



Azbuka



Uzrast: Za mlađe igrače

Izuzeci: Nema

Materijali: Kartice sa slovima

Ciljevi: Kreativnost, učenje slova, poboljšanje sposobnosti čitanja i pisanja, kontrola pokreta.

Igra

Igrač bira kartu iz špila katica sa slovima i zapamti slovo. Potom pokušava da kristeći svoje telo pokaže drugima koje je to slovo. Igrač koji pogodi tačno slovo potom vuče kartu i pokazuje slovo svojim telom.

Igra se završava kada je svaki igrač imao priliku da demonstrira bar jedno slovo drugima.



Aktivnosti za razvoj slušanja i koncentracije



Ruke gore!

Glavni cilj: Da se ubrza reagovanje

- Dalji ciljevi:**
- Da razvijamo veštine slušanja
 - Da poboljšamo koncentraciju

Oprema: Mali instrument za svakog člana grupe. Klavijatura ili snimljena muzika.

Broj dece: 3 do 10

Osnovni model: Svaki igrač ima instrument. Voditelj pušta muziku, ili sa CD-a ili na klavijaturi. Dok muzika svira svi se pridružuju sa svojim instrumentima. Kada muzika prestane, svi instrumenti moraju odmah da se podignu iznad glave, bez zvuka. Muzika može ponovo da počne tek kada je grupa u potpunoj tišini.



Zapažanja:

- Fokus ove aktivnosti je opažanje tišine dok držimo instrument. Voditelj treba da pomogne grupi da se koncentriše na postizanje ovog cilja.

- Voditelj može podstići grupu tako što će podići svoje ruke čim muzika stane.

Varijacije:

- Igrači mogu da stave svoje instrumente na pod pre nego što podignu ruke.



Ticho i glasno

Glavni cilj: Da se razvija strpljenje i veština slušanja

- Dalji ciljevi:**
- Da razvijamo veštinu iščekivanja
 - Da poboljšamo koncentraciju

Oprema: Jednak broj zvončića i daira tako da svaki igrač ima jedan instrument.
Klavijatura ili CD plejer.

Broj dece: 6 do 10

Osnovni model: Dve grupe instrumenata sede jedna preko puta druge spremne da naizmenično sviraju. Voditelj objašnjava da će igrači sa zvončićima svirati uz tihu muziku, a oni sa dairama uz glasnu muziku. Muzika počinje i grupe sviraju u skladu sa intenzitetom muzike.



- Zapažanja:**
- Voditelj ili dirigent za svaku grupu može pomoći u ovoj igri.
 - Na početku može biti korisno da ubacite prekid između dva stila muzike.
 - Nekim igračima će trebati podsticaj da čekaju i slušaju dok druga grupa svira.

- Varijacije:**
- Možete koristiti dva kontrastna stila muzike npr. živahna i smirujuća.
 - Možete koristiti dve različite pesme po izboru kao signale za svaku grupu.



Zvončići i daire

Glavni cilj: Da se razvija koncentracija i grupna kooperacija

- Dalji ciljevi:**
- Da razvijamo veštinu opažanja
 - Da razvijamo veštinu slušanja

Oprema: Jednak broj zvončića i daira tako da svaki igrač ima jedan instrument.
Klavijatura ili CD plejer.

Broj dece: 6 do 10

Osnovni model: Pola grupe ima zvončice a druga polovina daire. Kada muzika počne, svi slobodno plešu po prostoriji, svirajući instrumente. Kada muzika stane, svi igrači sa zvončićima treba da se okupe na jednoj strani a igrači sa dairama na drugoj. Kada muzika ponovo počne, svi se opet pomešaju i slobodno plešu po prostoriji.



Zapažanja:

- Na početku bi moglo biti od pomoći da se svakoj grupi pridruži po jedan pomoćnik da bi pomogao deci da se pravilno grupišu kad stane muzika.

Varijacije:

- Možete koristiti neke druge nosive instrumente.
- Aktivnost se može usložniti dodavanjem više različitih setova instrumenata.
- Možete koristiti različite vrste instrumenata. Npr. kastanjete, zvečke, bubnjiće itd.
- Možete isprobavati različite vrste muzike za ples.
- Nakon što se oforme grupe zvončića i dairi, mogu izvesti neki kratki ples pre nego što se opet svi izmešaju.



Muzičke linije

Glavni cilj: Da se razvija veština slušanja zajedno sa koordinacijom oko-ruka.

Dalji ciljevi: • Da razvijamo predpisačke veštine

Oprema: Tabla i kreda ili olovka i veliki papir zakačen na zid.

Broj dece: 3 do 8

Osnovni model: Jedan igrač stoji ispred table, a drugi je „pevač“. Pevač proizvodi jasan vokalni zvuk. Igrač na tabli odmah počinje da crta vodoravnu liniju. Kada pevač stane, crtač isto prestaje i ostavlja veliki ili mali razmak u zavisnosti od toga koliko je trajala tišina pre nego što je pevač ponovo počeo da peva.



Zapažanja: • U ovoj igri ili pevač ili crtač mogu da vode.

Varijacije: • Ukoliko crtač vodi možemo pozvati i ostale igrače da se uključe i pevaju zajedno.

- Crtač može izabrati da crta ravnu liniju koja odgovara zvuku jedne visine, ili talasastu liniju koja odgovara menjanju visine zvuka.
- Mogu se koristiti instrumenti umesto glasa. U ovom slučaju olovke različitih boja mogu poslužiti za označavanje različitih instrumenata.
- Mogu se crtati debele i tanke linije zavisno od jačine zvukova.
- Različiti crtači mogu istovremeno beležiti isti zvuk svako na svom papiru. Potom grupa može poređiti rezultate.



Ding ili dong

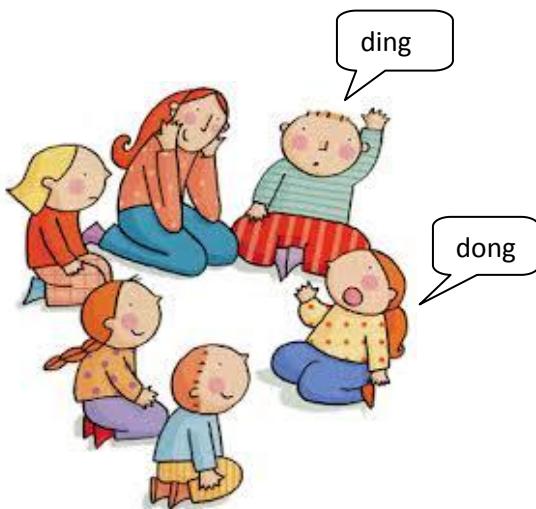
Glavni cilj: Da se razvija koncentracija.

- Dalji ciljevi:**
- Da razvijamo auditornu diskriminaciju
 - Da ubrzamo reakcije
 - Da podstaknemo grupnu saradnju.

Oprema: Nema

Broj dece: 6 do 10

Osnovni model: Grupa sedi u krugu. Voditelj objašnjava da treba da prenosimo zvuk u krug. Kada kažemo „ding“ zvuk se prenosi na levo, a kada kažemo „dong“ zvuk ide desno. Npr. igrači A,B i C sede jedan pored drugog. A kaže „ding“. Njegov levi sused B odgovara „ding“. C koji sedi levo od B odgovara „dong“. B će potom reći „ding“ ukoliko želi da zvuk ide ka C ili „dong“ ukoliko želi da zvuk ide ka A.



Zapažanja:

- Može biti od pomoći da se prvo utvrdi smer svakog zvuka tako što ćete predložiti grupi da jednom ili dva puta prenesu svaki zvuk ceo krug.

Varijacije:

- Umesto da koriste reči „ding“ i „dong“ igrači mogu lupiti svoje desno ili levo koleno da bi označili smer kretanja.
- Mogu se koristiti instrumenti umesto reči. Npr. udaraljke - jedan udarac da zvuk ide levo a dva da zvuk ide desno.
- Mogu se koristiti po dva mala instrumenta – jedan u levoj ruci a drugi u desnoj. Ako sviramo levim zvuk ide levo i obrnuto.



Aktivnosti za razvoj svesti o sebi i drugima



Gde treba da sviram?

Glavni cilj: Da se razvija inicijativa.

- Dalji ciljevi:**
- Da razvijamo veštine slušanja
 - Da podstaknemo grupnu saradnju.

Oprema: Daire za svakog člana grupe. Klavijatura ili CD plejer.

Broj dece: 3 do 10

Osnovni model: Igrači sviraju svoje daire i plešu slobodno uz muziku. Nakon par minuta voditelj utiša muziku i daje zadatak igračima da sviraju svojim dairama na različitim mestima kao npr. iza leđa, o zid, o pod, na kolenima, na leđima drugara itd.



Zapažanja:

- Tiha i nežna muzika podstiče igrače da ne budu previše energični već nežni kada sviraju na leđima druga.

Varijacije:

- Igrači mogu i sami da predlažu različita mesta za sviranje
- Igrači mogu da balansiraju svojim dairama na različitim delovima svoga tela npr na glavama ili rukama.
- Igrači se mogu podeliti u parove koji dele jedne daire, pa zajedno izvoditi ove aktivnosti.



Dirigent

Glavni cilj: Da se razvijaju veštine rukovođenja.

- Dalji ciljevi:**
- Da istražujemo neverbalnu komunikaciju.
 - Da razvijamo kontakt očima.
 - Da razvijamo samopouzdanje.

Oprema: Tri kontrastna instrumenta

Broj dece: 4 do 10

Osnovni model: Tri igrača su svirači a četvrti je dirigent. Ostali igrači učestvuju kao publika. Dirigent prvo uspostavlja jasne znakove rukama za „počni“ i „stani“ (npr. pokazivanje prstom za započinjanje i podignuta ruka za zaustavljanje). Dirigent potom diriguje sviračima koji sviraju prateći njegove signale rukama. Igrači mogu svirati pojedinačno i zajedno. Kada prva grupa završi sviranje sledeća grupa preuzima njihove uloge.



Zapažanja:

- Dirigent može koristiti i tišinu između ulazaka različitih instrumenata.

- Ni jedno dirigentovo uputstvo ne treba biti verbalno.
- Stajanje na stolici može pomoći dirigentu da vodi a i sviračima da održe kontakt očima umesto da gledaju u svoje instrumente.

Varijacije:

- Mogu se uspostaviti i dodatni signali za glasno, tiko, brzo, sporo itd.
- Umesto instrumenata igrači mogu da koriste svoje glasove.
- Cela grupa, osim dirigenta, može da svira instrumente pojedinačno ili u podgrupama. Npr. bubnjari, frulaši i zvončići.
- Dirigent može koristiti dirigentsku palicu i/ili bele rukavice.
- Instrumenti mogu biti stavljeni na prostirke različitih boja a dirigent može podizati uzorke tih boja da bi označio koje instrumente treba svirati.
- Dirigent može podizati slike instrumenata koje želi da čuje.



Zameni se!

Glavni cilj: Da se razvija grupna kooperacija.

- Dalji ciljevi:**
- Da se ubrzaju reakcije.
 - Da razvijamo veštine slušanja.

Oprema: Po jedan mali instrument za svakog igrača. Klavijatura ili CD plejer.

Broj dece: 4 do 10

Osnovni model: Grupa sedi u krugu i svaki igrač ima po jedan instrument. Voditelj svira ili pušta komad muzike i svi mu se pridružuju svirajući svako svoj instrument. Kada se muzika zaustavi svi ustaju, stavljaju svoj instrument na stolicu i pomeraju se jednu stolicu uлево. Aktivnost ponovo počinje onda kada su svi spremni i čekaju da sviraju svoj novi instrument.



- Zapažanja:**
- Možda će biti potrebno da pre nego što započnete ovu aktivnost prethodno uvežbate ustajanje i stavljanje instrumenta na stolicu.
 - Igračima će verovatno biti potrebna pomoć da budu tih svaki put dok muzika ne počne.

- Varijacije:**
- Možete koristiti različite tipove muzike za ovu aktivnost.
 - Igrači mogu da odu do koje stolice žele, umesto da se pomeraju za jednu uлево.
 - Ukoliko koristite klavijaturu, i osoba koja svira klavijaturu može biti uključena u krug i pomerati se uлево kada muzika prestane. To znači da svi igrači imaju priliku da „vode“ na klavijaturi.



Kotrljaj ili baci!

Glavni cilj: Da se razvija sposobnost saradnje u grupnoj situaciji.

- Dalji ciljevi:**
- Da se razvija auditorna diskriminacija.
 - Da razvijamo kontakt pogledom.
 - Da razvijamo sposobnost povezivanja zvuka sa pokretom.

Oprema: Dva kontrastna instrumenta. Jedna lopta.

Broj dece: 6 do 10

Osnovni model: Grupa sedi u krugu a jedan igrač sedi van kruga sa dva različita instrumenta. Jedan od igrača u krugu drži loptu. Igrači odlučuju koji instrument će označavati bacanje a koji kotrljanje lopte. Kada svirač svira jedan instrument, igrač sa loptom kotrlja ili baca loptu sledećem igraču u skladu sa dogовором. Svirač može i pauzirati tokom sviranja što označava da igrač koji ima loptu mora mirno da je drži.



- Zapažanja:**
- Možda će biti potrebno da podstaknete svirača da napravi pauzu između sviranja svakog instrumenta.
 - Svirač može okrenuti leđa grupi da ga ne bi ometala.
 - Igrače ćete možda morati da potaknete da ostanu da sede dok kotrljaju ili bacaju loptu.

- Varijacije:**
- Možete koristiti dve kontrastne pesme umesto instrumenata.
 - Možete koristiti različite vrste i veličine lopti.
 - Možete koristiti i druge predmete za dodavanje kao što su vrećice sa zrnevljem ili hula-hop.
 - Možete isprobavati različite načine dodavanja lopte kao što su vrtenje, kotrljanje nogom. Možete koristiti tri ili više instrumenata.



Šta sada?

Glavni cilj: Da se razvija grupna saradnja.

- Dalji ciljevi:**
- Da se razvija sposobnost pravljenja izbora i odlučnosti.
 - Da razvijamo sposobnost prisećanja ranijih događaja.

Oprema: Prazne kartice ili komadi papira i pribor za pisanje. Šešir za kartice.

Broj dece: 3 do 10

Osnovni model: Voditelj traži od učesnika da se sete muzičkih aktivnosti u kojima su učestvovali u grupi. Svaka aktivnost se zapisuje na karticu i stavlja u šešir. Voditelj ili jedan od igrača izvlači jednu karticu iz šešira i grupa se upušta u izvučenu aktivnost.



- Zapažanja:**
- Ova aktivnost se može raditi na početku sesije.
 - Posebno je vredna za grupe koje imaju poteškoća u donošenju odluka.

• Kada je grupa mala, svaki učesnik može da izabere aktivnost.

- Varijacije:**
- Umesto da napišu igrači mogu nacrtati slike koje simbolišu aktivnost.
 - Voditelj može predložiti da se prisete samo sedećih aktivnosti ili samo pokretnih aktivnosti.



Ples šešira

Glavni cilj: Da se razvija grupna saradnja.

- Dalji ciljevi:**
- Da se poboljšamo koncentraciju.
 - Da razvijamo svest o grupi.
 - Da razvijamo osećaj odgovornosti i brižnosti.

Oprema: Šešir. Klavijatura ili CD plejer.

Broj dece: 4 do 8

Osnovni model: Grupa sedi u krugu. Kada muzika počne, šešir se prosleđuje u krug tako što ga svaki igrač koji je na redu stavlja na glavu igrača do sebe. Kada se muzika zaustavi igrač na čijoj je glavi šešir izvodi neku radnju koju svi treba da imitiraju. Aktivnost se nastavlja kad muzika ponovo počne.



- Zapažanja:**
- Bolje je, ukoliko voditelj može podstaći igrače, da stavljaju šešir na glavu saigrača nego da uzimaju šešir jedan od drugog i sami ga stavljaju sebi na glavu.
 - Brzina muzike može uvelikoj mjeri uticati na način na koji se šešir prenosi.

- Varijacije:**
- Mogu se prosleđivati i druge stvari kao što su šal, rukavica, jakna ili ogrtač.



Meni se sviđa...

Glavni cilj: Da se podstaknemo igrače da stupaju u interakciju jedan sa drugim.

- Dalji ciljevi:**
- Da razvijamo veštine slušanja.
 - Da razvijamo svest o grupi.
 - Da podstičemo samo asertivnost samopouzdanje, pozitivno razmišljanje

Oprema: Jedan ksilofon.

Broj dece: 4 do 10

Osnovni model: Grupa sedi u krugu. Jedan igrač drži ksilofon i svira pet nota. U isto vreme igrač izgovara: „Meni se sviđa Acina majica“. Instrument se potom prosleđuje sledećem igraču i potom on svira ksilofon i govori šta mu se sviđa kod nekog drugog igrača. Aktivnost se nastavlja dok svako ne dođe na red.



- Zapažanja:**
- Na kraju aktivnosti igrači mogu razgovarati o tome šta im se sviđa.
 - Igrači mogu svirati više od pet nota ili mogu prvo svirati a potom govoriti. Sve je jedno dokle god je svačiji red relativno kratak a cilj sviranja je da daje podršku izgovorenim rečima.

- Varijacije:**
- Mogu se koristiti različiti instrumenti, tako da svaki igrač može da izabere koji instrument želi da svira.
 - Možemo takođe iskazivati i šta nam se ne sviđa. Igrači mogu govoriti o različitoj hrani ili aktivnostima koje im se ne sviđaju.
 - Umesto da se instrument prenosi u krug igrači mogu davati instrument osobi o kojoj su upravo izneli svoje mišljenje.



Alke u lancu

Glavni cilj: Da se razvija grupna saradnja.

Dalji ciljevi:

- Da razvijamo kontrolu motorike.
- Da podstičemo inicijativu.

Oprema: Onoliko obruča koliko ima igrača. Klavijatura ili CD sa muzikom za sporo marširanje.

Broj dece: 4 do 10

Osnovni model: Svaki igrač bira obruč i kači jedan deo svoga tela za drugog igrača sve dok cela grupa nije povezana u zatvoreni lanac. Kad su se „alke“ zakačile treba da stoje mirno dok muzika ne počne a kada muzika počne treba da pokušaju da se kreću zajedno kao alke u lancu pazeći da se lanac ne pokida.



Zapažanja:

- Voditelj će možda morati da da grupi različite ideje na koji način bi mogli da se povežu jedni za druge – koristeći ramena, ruke, noge, glave, strukove itd.

Varijacije:

- Igrači mogu napraviti vrlo kratak lanac sa alkama zbijenim jedna uz drugu ili dugački lanac sa raširenim alkama. Mogu takođe uz pomoć mašte da naprave špicasti lanac ili okrugli lanac .
- Komadi materijala (oko 20cm²) mogu se koristiti umesto obruča. Igrači se mogu „zalepiti“ jedan za drugog.