

## IGRE SVJETLA - MALI SVJETLOSNI STOL

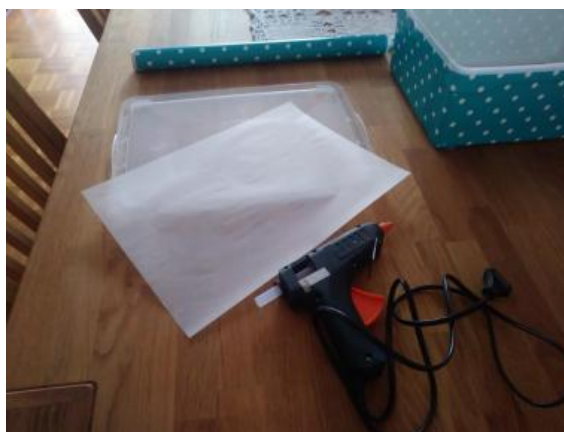


Za djecu od 3.godine.

Aktivnost za poticanje istraživačkog duha i kreativnosti kod djece, a doprinosi i razvoju senzomotorike.

Senzomotorički razvoj djeteta je preduvjet za usvajanje i razvoj viših kognitivnih funkcija. Senzorna integracija je način na koji naš mozak prima, obrađuje i procesira informacije koje prima putem osjetila.

**POTREBNI MATERIJALI:** za svjetlosni stol potrebno je: kartonska ili plastična kutija sa prozirnim poklopcem, samoljepiva folija, bijeli papir za pečenje kolača, ručna svjetiljka ili neke druge lampe na baterije, ljepilo.



## OPIS IZRADE:

Kutiju omotati sa samoljepivom folijom, a na donji dio poklopca zalijepiti bijeli papir za pečenje. Unutar kutije staviti lampice na baterije, poklopiti i dobili ste mali svjetlosni stol.

Svjetlosni stol nudi puno mogućnosti za maštovitu i istraživačku igru djeteta.

## PRIJEDLOZI AKTIVNOSTI:



1. Crtanje prstima po brašnu, soli ili pijesku, mogu se koristiti i šarene mrvice za kolače, konfete, šljokice. Djeci će biti zanimljivo zbog nastalog osvijetljenog traga

2. U prozirnu vrećicu stavite tekuću temperu ili prehrambenu boju, zalijepite ju te potaknite dijete da slika prstima mješajući boje



3. Djeci možete ponuditi različite materijale za istraživanje svjetlosti; plastične čaše, posudice, prozirne obojane lego kocke, vodene kuglice, staklene kamenčiće, bočice napunjene bojom i uljem, cd-e, slamčice, tanke marame...

Zajedno s djetetom po kući tražite predmete te isprobavajte ih na svjetlosnom stolu. Potaknite ih na razmišljanje; "Koji predmeti propuštaju svjetlost?"



4. Na svjetlosnom stolu možete se igrati bojama, poticati dijete na prepoznavanje i imenovanje boja, vidjeti što se događa kada preklopimo dvije boje.

Za ovu aktivnost idealni su omoti za knjige u bojama ili paus papir koji izrežete na željene oblike.

Budite kreativni, eksperimentirajte, odaberite ono što odgovara vašem djetetu i zajedno uživajte u igri.

Laura Trputec Lazički,  
odgojiteljica srednje skupine objekta Neven