

AKTIVNOSTI PRIPREME ZA ŠKOLU KOD KUĆE

PRIPREMILA: Eva Jagić Vasilić, psihologinja

PREDČITALAČKE VJEŠTINE

1. PLAKAT ABECEDA

- Zajedno s djetetom izraditi plakat (ili npr. viseće zastavice preko dječje sobe) na kojem će biti prikazano svako veliko tiskano slovo abecede. Pored slova dijete može nacrtati neki predmet, biljku ili životinju koji počinje tim slovom (npr. R - riba).

2. SLOVO NA SLOVO

- Roditelj s djetetom izradi kartice sa slovima (a ima i za kupiti u svim većim dućanima, npr. Konzum, Interspar...).
- Zatim postoji nekoliko verzija igre:
 - Slaganje riječi: igrači s podijeljenim kartama slažu riječi, koje se boduju prema svojoj duljini. Igrač s najviše bodova je pobjednik.
 - Memori: Igrači okreću po dvije karte pokušavajući pronaći parove slova (pritom svaki put imenuju slova). Pobjednik je igrač s najviše prikupljenih parova.
 - Slaganje riječi prema predlošku: Unaprijed se napišu zadane riječi (npr. cvijet, miš, sunce...). Igrači zatim iz vrećice izvlače riječ te se natječu tko će prvi pronaći tražena slova i ispravno složiti riječ prema predlošku.

3. VJEŠALA

- Igra se tako da na jedan papir treba nacrtati slovo L okrenuto naopako tako da na vrhu bude jedna mala crtica na koju ćete "objesiti" svog suparnika. Nakon toga zamislite u sebi jednu riječ (koja treba biti kratka i djetetu poznata) i ne izgovarate ju na glas. Tada izbrojite u sebi koliko ta riječ ima slova i zapišite toliko crtica, npr. _ _ _ _ i napišite pored toga u kojoj je vrsti, npr. zamislite riječ avion i napišete iznad vozilo. Ili: zamislite riječ tulipan i napišete iznad cvijet. Tada igrači pogađaju slova, ne odmah

riječ, no ako je riječ točna i ona se može upisati. Ako netko ne kaže dobro, crtate mu dijelove tijela, a ako netko kaže slovo koje postoji u toj riječi upišite ga na odgovarajuću crticu, a ako ne postoji onda ga napišite ispod riječi. Ako više ljudi pogađa riječ, morate za svakoga nacrtati posebno "njegovo" vješalo.

4. KALADONT

- Igra se tako da kad jedan igrač kaže neku riječ, drugi mora reći riječ koja počinje sa zadnja dva slova prethodne riječi.
- Igra završava kad netko kaže riječ na koju se igra ne može nastaviti (kaladoNT), odnosno riječ se ne smije završiti na KA, jer vam drugi igrač može reći KALADONT i time postaje pobjednik jer nema riječi koja započinje slovima NT! Pobjednik osvaja 1 bod i započinje novu igru s novom riječi!
- To izgleda ovako, npr.:
 - djeCA, caPA, pasTA, taVA, vaZA, zašTO, torBA, baKA (Kaladont)
- Riječ mora biti poznata, a ne neka izmišljena i ne smije biti na stranom jeziku. Ne smiju se koristiti vlastita imena Ne smiju se koristiti skraćenice. Poželjno je da se riječi ne ponavljaju - dvije iste riječi u jednom krugu igre ne važe.

5. RIME

- Jedan igrač zadaje početnu riječ, a drugi se mora sjetiti (ili smisliti) što više riječi koje se rimuju sa zadanom riječi. Zatim se upisuju bodovi (jedna rima nosi 1 bod). Nakon toga riječ zadaje drugi igrač. Tako se izmjenjuju sve dok netko od njih prvi ne skupi 20 bodova. Onaj tko prvi stigne do 20 bodova je pobjednik.

6. LANAC RIJEČI

- Jedan igrač prvi započinje i zadaje riječ. Drugi igrač treba osmisliti riječ koja se nastavlja na prvu. Zatim ponovi prvu i drugu riječ zajedno. Zatim je na redu sljedeći igrač (ili opet onaj koji je bio prvi, ako ih je samo dvoje). On ponavlja dvije riječi i dodaje treću. Tako se igra nastavlja sve dok netko ne pogriješi, odnosno dok krivo ne reproducira zapamćen niz.
- Primjer: Mačka... Mačka je... Mačka je siva... Mačka je siva i... Mačka je siva i čupava... Mačka je siva i čupava i... Mačka je siva i čupava i leži... Mačka je siva i čupava i leži na... Mačka je siva i čupava i leži na travi...

7. PREPRIČAVANJE PRIČE

- Djetetu se ispriča ili pročita priča. Dijete zatim ima zadatak prepričati što se u priči dogodilo. Roditelj mu pomaže da se pritom usmjeri na početak, sredinu i kraj, kako bi priča imala smislen tijek radnje. Zadatak može biti i osmisliti drugačiji kraj ili zamisliti i ispričati što bi se dogodilo da „zločesti“ likovi postanu dobri i slično.

8. PRIČA PO SLIKAMA

- Djetetu se zada niz sličica koje su međusobno povezane (slike prethodno roditelj može nacrtati s djetetom). Zatim dijete treba slike složiti po redoslijedu događaja te ispričati priču (npr. koka koja sjedi na jajima - jaja koja su napuknuta - izlegnuti pilići). Dijete se potiče da osmisli priču sa što više detalja.

9. OPISIVANJE SLIKE

- Djetetu se zada slika ili fotografija koja je bogata detaljima. Dijete zatim ima zadatak detaljno opisati sve što se nalazi na slici. Pritom ga se potiče da koristi što više vrsta riječi (veznici, prijedlozi, prilozi). Npr. ako dijete kaže da je na slici mačka, roditelj će ga upitati gdje je mačka, s ciljem da dijete kaže da je mačka ispod pokrivača, ili lijevo od košare. Roditelj potiče dijete da obrati pažnju na detalje i da opisivanjem bogati svoj rječnik.

10. GLASOVNA ANALIZA I SINTEZA

- Igrači se izmjenjuju zadajući si riječi koje je potrebno rastaviti na glasove ili sastaviti od glasova. Npr. prvi igrač kaže „R-I-B-A“, a drugi igrač pogađa da je to „RIBA“. Zatim drugi igrač kaže „SIR“, a prvi tu riječ treba rastaviti na glasove „S-I-R“. Za svaku ispravnu riječ upisuje se po 1 bod. Pobjednik je igrač koji prvi skupi 10 bodova.

11. DEFINIRANJE PREDMETA I POJAVA

- Izrezati slike različitih predmeta koje dijete treba imenovati i definirati. Npr. pokazati sliku krave i pitati „Što je na slici?“ Kad dijete kaže „krava“, Vi ga pitajte: „Što je krava?“ Dijete treba potaknuti na široke odgovore. Npr. Krava je domaća životinja koja živi na farmi i daje nam mlijeko.

VJEŠTINE FINE MOTORIKE I GRAFOMOTORIKE

1. IZREZIVANJE OBLIKA PO LINIJI

- Roditelj nacрта jednostavne geometrijske likove (npr. krug), a dijete ih treba izrezati po liniji. Kasnije likovi postaju sve složeniji.

2. LIJEPLJENJE PAPIRA

- Roditelj i dijete zajedno nacrtaju šablonu (npr. konturu slona), a zatim kolaž papir izrezuju škarama na sitne komadiće i lijepe ga pravilno unutar konture kako bi na kraju ispunili cijeli lik.

3. OBLIKOVANJE

- Roditelj djetetu ponudi plastelin, glinamol, tijesto ili neki drugi materijal te zajedno oblikuju oblike po želji.

4. SLIKANJE RAZLIČITIM PRIBOROM

- Slikanje vodenim bojama, temperama, akrilnim bojama...
- Crtanje kredom
- Crtanje ugljenom
- Crtanje tušem

5. ZAKOPČAVANJE, VEZANJE ČVOROVA, VEZICA

- Roditelj i dijete uvježbavaju samostalno kopčanje sitnijih gumbića, vezanje vezica na cipelama, vezanje različitih vrsta čvorova na konopu i slično.

6. VJEŽBE ZA FINU MOTORIKU RUKE I PRSTIJU

- ruke su na stolu – širimo i skupljamo prste, dižemo i spuštamo svaki prst posebno
- skvrčimo i ispružimo svaki prst posebno
- kružimo šakom u ručnom zglobu
- gumenu lopticu stišćemo što jače i brže možemo
- spojimo ruke vrhovima raširenih prstiju, zatim rastavljamo jedan po jedan par prstiju
- palcem dodirujemo svaki prst posebno i to po redu

7. GRAFOMOTORIČKE VJEŽBE

- bojanje unutar linije
- spajanje točaka kako bi se dobio neki lik
- precrtavanje geometrijskih likova po modelu (npr. krug koji dodiruje trokut u jednom kutu; dva preklapljena romba, ...)
- bojanje unutar linije
- zrcalno završavanje slike - npr. roditelj nacrtava pola cvijeta, a dijete treba do crtati polovicu koja nedostaje, ali tako da bude potpuna zrcalna preslika zadane polovice
- rješavanje labirinata
- ispunjavanje raznih crtančica i vježbenica

PREDMATEMATIČKE VJEŠTINE

1. MEHANIČKO BROJANJE I BROJANJE UZ POKAZIVANJE

- Uvježbavati brojanje do 30
- Uvježbavati brojanje uz pokazivanje predmeta do 20

2. PRIDRUŽIVANJE KOLIČINE BROJU U SVAKODNEVNIM SITUACIJAMA

- Npr. „Uzmi 8 mrkvi i stavi ih u lonac.“ ili „Koliko igračaka imaš na stolu?“

3. PRIDRUŽIVANJE KOLIČINE KROZ IGRU

- Npr. djetetu se nacrtaju kartice s brojevima do 15 i druge s točkicama do 15. Dijete zatim treba upariti karticu s brojem i onu s tom količinom. S istim se karticama može igrati i memori.
- Npr. 2. roditelj na kvačice markerom napiše brojeve. Zatim na kartonu izreže krug i podijeli ga na 15 dijelova i u svaki dio nacrtava određen broj predmeta (npr. autića, cvijeća, životinja, ...). Dijete zatim treba kvačicu staviti na dio kruga koji ima istu količinu predmeta kao i broj na kvačici.
- Roditelj djetetu pokaže karticu s brojem, a dijete zatim u stanu treba pronaći isti broj zadanih predmeta. Npr. „Pronađi mi ovaj broj čarapa“ - roditelj pokazuje karticu s brojem „7“.

4. SERIJACIJA

- Dijete treba stvoriti niz po određenom kriteriju - npr. štapiće poredati po dužini, od najkraćeg prema najdužem.

5. USPOREĐIVANJE KOLIČINA

- Djetetu stavite različiti broj kockica na dvije hrpice i pitajte ga gdje ima više, manje ili jednako kockica
- Možete nacrtati dva kvadrata - u lijevi ucrtajte 8 jabuka, a u desni 5 banana. Dijete zatim u desni kvadrat mora ucrtati onoliko banana da bi dobilo jednak broj voća kao u lijevom kvadratu.

6. RAZVRSTAVANJE PREMA KOLIČINI I OBLIKU

- Roditelj nacrtava tablicu od 4 reda i 4 stupca. Zatim na početku svakog reda nacrtava krug, kvadrat, trokut ili romb; a na početku svakog stupca brojeve 5, 7, 9, 11. Dijete zatim treba na točno određeno mjesto u tablici nacrtati npr. 7 krugova ili 11 trokutova, tako da pazi da mjesto na kojem crta odgovara zadanom liku i zadanom broju.

7. ODREĐIVANJE SLJEDBENIKA I PRETHODNIKA ZADANOG BROJA

- Dijete i roditelj si međusobno zadaju zadatke da odrede prethodnik ili sljedbenik zamišljenog broja. Na primjer, roditelj traži od djeteta da mu kaže koji broj dolazi prije broja 7 ili slijedi nakon broja 10.

8. ODREĐIVANJE „ZA 1 VIŠE“ I „ZA JEDAN MANJE“ OD ZADANOG BROJA

- Roditelj na sredinu papira napiše neki broj, npr. „8“ te zatraži od djeteta da s lijeve strane napiše broj koji je za jedan manje od 8, a s desne strane broj koji je za jedan više od 8.

9. ZBRAJANJE I ODUZIMANJE 1 ELEMENTA U SKUPU OD 10

- Roditelj u svakodnevnim situacijama i kroz igru potiče dijete na učenje jednostavnih matematičkih operacija na konkretnim primjerima. Npr. dok daje djetetu 3 komada jabuke, pita dijete koliko će mu komada jabuka ostati ako pojede jednu. Npr. 2. roditelj djetetu da 7 kockica i upita ga koliko će imati kockica ako mu da još jednu kockicu.

9. KOCKE

- Igra se igra s 4 kocke. Prvo jedan igrač baci 4 kocke zajedno i zbroji koliki je ukupni broj dobio (ne očekuje se od djeteta da zbraja, već da prebroji točkice na svim kockama). Roditelj zatim upiše broj na papir. Zatim drugi igrač učini isto. Onaj igrač koji je imao veći ukupni broj je pobjednik u toj rundi. Igra se 10 rundi i igrač s ukupnim većim brojem pobjeda je krajnji pobjednik.

SPOZNAJNI RAZVOJ, RAZVOJ PAMĆENJA I PAŽNJE

1. VREMENSKA ORIJENTACIJA (korištenje i naglašavanje u svakodnevnom govoru)

- Doba dana (jutro, podne, poslije podne, večer, noć)
- Dani u tjednu
- Godišnja doba

2. PROSTORNA ORIJENTACIJA

- Prostorni odnosi (ispod, iznad, pored, ispod, iza, ...)
- Orijehtacija lijevo-desno na tijelu, u prostoru i na papiru
- Uvježbavaju se kroz igru - npr. lijevom rukom dotakni svoje desno koljeno; provuci se ispod stolice, okreni se iza sebe... (možete napraviti mali poligon u stanu)

3. ZAPAMTI NIZ

- Igrači se natječu tko će zapamtiti duži niz nepovezanih riječi ili brojeva
- Primjer: prvi igrač kaže „jabuka, avion, more“, a drugi to ponovi; zatim prvi igrač kaže „sunce, škare, sok, kokoš“, a drugi igrač opet nastoji ponoviti; nakon toga prvi igrač osmišljava još duži niz, od 5 riječi, i tako sve dok drugi igrač više ne može ponoviti. Zatim se zamijene.

4. ZAPAMĆIVANJE RITMA

- Igra služi razvijanju dužine slušne pažnje i pamćenja
- Roditelj zadaje djetetu ritam rukama, pljeskanjem, udaranjem nogama o pod, štapićima, a dijete ga ponavlja točno zadanim redom

5. TRAŽENJE RAZLIKA MEĐU SLIKAMA

- Dijete na 2 gotovo iste slike treba pronaći razlike
- Vježba služi usmjeravanju vizualne pažnje i održavanje pažnje na zadatku

6. SLAGANJE SLOŽENIJIH PUZZLI

- Slaganje puzzli od većeg broja dijelova i težih uzoraka služi razvijanju dužine pažnje, osobito kad se dijete potiče da ne odustaje i da sliku složi do kraja. Sliku možete slagati zajedno s djetetom.

7. KLASIFIKACIJA I RAZVRSTAVANJE PO KLASAMA

- Npr. Pitati dijete što su kruška, jabuka i šljiva? Što su crvena, plava i žuta (dijete određuje viši rodni pojam)? Ispisati imena 4 godišnja doba na papir. Izrezati iz novina sličice koje se mogu svrstati u 4 godišnja doba (npr. drvo sa požutjelim lišćem, djeca koja plivaju u moru, snjegović...) i dati djetetu da razvrstava koja sličica pripada gdje.

8. USTRAJANJE U AKTIVNOSTIMA

- Dijete pred polazak u školu treba imati razvijenu hotimičnu pažnju, što znači da bi trebalo moći održavati pažnju dvadesetak minuta na aktivnosti koja mu možda nije privlačna.
- Roditelj bi trebao djetetu ponuditi raznovrsne aktivnosti (čak i one za koje pretpostavlja da djetetu nisu izrazito zanimljive) i poticati dijete da u njima ustraje i dovrši ih do kraja, što osobito vrijedi za aktivnosti koje se rade za stolom (npr. vježbenice za razvoj grafomotorike).

SOCIO-EMOCIONALNI RAZVOJ

1. ODLAZAK U DUĆAN

- Roditelj se s djetetom igra odlaska u dućan - dijete treba pozdraviti, odzdraviti, dati novce, zamoliti da mu se nešto doda ako je na višoj polici
- Nakon uvježbavanja kod kuće (i nakon što zdravstveni uvjeti to opet omoguće) uvježbavati se može u stvaroj situaciji

2. SVAKODNEVNO KULTURNO OPHOĐENJE

- Vježbati kulturne izraze: molim, hvala, izvoli, oprost, pozdravi – u svim situacijama
- Važno je djetetu biti dobar model ponašanja

3. RAZGOVOR O EMOCIJAMA

- Razgovarati puno o emocijama i reflektirati emocije: „Vidim da si tužan/na. Idu ti suze.“, „Vičeš, znači da si ljut/a.“
- Uputiti dijete kako se nositi s emocijama ljutnje, srdžbe i straha. Pitati dijete što može učiniti da bi se osjećao bolje ili da bi nekome drugome pomoglo. Npr. „Vidim da si sada jako ljut/a. Što možeš učiniti?“ Prvo poslušamo djetetove ideje, a zatim predložimo svoje (npr. umjesto da udari ili viče, dijete može izreći da je ljuto, može uzeti bojicu i jako šarati, može uzeti lopticu i stiskati, može duboko disati na trbuh, brojati do 5 i slično).
- Čitati slikovnice i komentirati kako se koji lik osjećao. Pitati dijete kako se neki lik osjećao i kako bi mu mogao pomoći. Npr. lik u priči je tužan, možemo ga zagrliti, ponuditi mu pomoć i sl.

4. PANTOMIMA S EMOCIJAMA

- U vrećicu se stave slike emocija. Igrači jedan po jedan izvuku po jednu emociju i moraju je odglumiti. Pokušaju je tako odglumiti da drugi mogu prepoznati o kojoj se emociji radi. Mogu se kretati, mogu se glasati zvukovima, ali ne smiju govoriti riječi ili reći koju su emociju dobili. Drugi igrači pogađaju o kojoj je emociji riječ.
- Emocije mogu biti: sreća, tuga, ljutnja, strah, iznenađenje (pozitivno i negativno), gađenje, ljubav, ponos, sram, bijes, ljubomora, hrabrost, usamljenost, zabrinutost.

5. STAKLENKA LIJEPIH USPOMENA

- Roditelj i dijete kod kuće zajedno izrade i ispune Staklenku lijepih uspomena. Uzmu jednu staklenku i zajedno je ukrase. Zatim u nju svaki dan ili svaki tjedan ubacuju papiriće na koje napišu i/ili nacrtaju nešto lijepo što im se taj dan/tjedan dogodilo (npr. igrali smo društvene igre; nazvali smo baku i djeda...). Staklenku mogu otvoriti u situacijama kad je dijete tužno, kako bi ga podsjetili na lijepe zajedničke trenutke.

6. UNUTARNJA SREĆA

- S djetetom se razgovara o tome što ga usrećuje izvana, a što dolazi iz njega samog i čini ga sretnim. Zatim mu se zadaje zadatak da nacrtá sreću iznutra. Prvo ga se navede da se prisjeti kakav je to osjećaj. Npr. osjeća li toplinu u prsima, lakoću tijela? Zatim treba svojim najdražim bojama nacrtati svoju emociju, ali uz napomenu da ne crta samog sebe ili određene predmete, već apstraktan prikaz osjećaja. Neka da mašti i pokretu na volju i da stvarnu ekspresiju sebe. Roditelj istovremeno može crtati svoju unutarnju sreću pa mogu usporediti crteže i razgovarati o njima.

7. TEHNIKE PRAVILNOG DISANJA

- Roditelj može naučiti dijete strategijama umirivanja tijela kroz pravilno disanje. Pravilno disanje je ono koje je polagano, dugo i na trbuh. Roditelj može reći djetetu: “Pokazat ću ti kako da pravilo dišeš. Stavi svoje ručice na trbuh (pokazati). Udahni polagano i dugo. Sad ćemo izdahnuti duugo i polako. Razmišljaj o svom disanju. Udahni poolako i izdahni poolako. U redu. A sad ćemo se usmjeriti na svoj trbuh. Stavi na njega ruku. Promatraj kako se pomiče tvoj trbušćić dok dišeš. Sad polako udahni samo na trbuh. Neka se trbuh širi dok udišeš. Nemoj puno micati ramena ili grudni koš (pokazati). Samo trbuh. Sad malo zadrži dah i onda izdahni ovako: SSSSSSS. Sad ćemo ponoviti, ali ćemo izdisati: SSS-SSS-SSS (snažno izdisati, s prekidima, govoreći slovo S). Pritom pritišći svoj trbušćić rukom.”
- *Zekine uši* - napraviti “uši” s kažiprstom i srednjakom. Kad zeko udiše, uši se dižu mic po mic, a kad izdiše spuštaju se mirno u jednom ritmu i obrnuto. Tako učimo dijete osvještavati svoj dah (disati u kontinuitetu i s prekidima) uz vizualnu pomoć.
- Dijete se može pozvati da legne i staviti mu se mala *plišana igračka na trbuh*. Dijete gleda u igračku dok vježba pravilno disanje, kako bi bolje osvijestilo pomicanje svoga trbuha tijekom disanja.

8. NACRTAJ LICE EMOCIJE

- Roditelj može pomoći djetetu da lakše prepozna svoje i tuđe emocije tako što razgovara s djetetom o tome kako izražavamo emocije (npr. ton glasa, stav tijela, mimika lica). Zatim s djetetom stane pred ogledalo i zajedno glume pojedine emocije, mijenjajući mimiku svoga lica. Zatim crtaju lica koje su pokazivali.

9. PREPOZNAJ EMOCIJU OPIPOM

- Igrači stanu u parove (npr. roditelj i dijete). Jedan u paru ima povez na očima, a drugi svojom mimikom lica glumi određenu emociju. Igrač s povezom opipom lica suigrača nastoji prepoznati o kojoj je emociji riječ. Roditelj zatim povede razgovor o toj emociji (npr. tuzi, strahu, ljutnji) i o tome kako se nositi s tom emocijom, kako je izraziti, kako se umiriti,...

10. IZRADA LOPTICE ZA UMIRENJE

- Roditelj objasni djetetu da nam ponekad pomaže da se umirimo (npr. kad smo ljuti, zabrinuti ili prestrašeni) ako stišćemo lopticu. Zatim zajedno izrade svoju „lopticu za umirenje“. Dijete dobije dva veća balona (jedan se ugura u drugi) i rižu. Dijete i roditelj zatim usipavaju rižu u unutarnji balon i izrađuju vlastitu lopticu za umirivanje koju mogu stiskati kad su ljuti, prestrašeni,... Zatim zavežu oba balona zajedno (dva balona se stavljaju za slučaj da jedan pukne, da se riža ne rasipa uokolo). Lopticu mogu izvana ukrasiti crtežima s vodootpornim markerom.

11. NOŠENJE S NEUSPJEHOM

- Važno je omogućiti djetetu da se prije škole nauči nositi sa situacijama u kojima doživi neuspjeh. To možete vježbati igranjem puno društvenih igara u kojima ćete djetetu omogućiti povremen poraz u igri. Također možete s djetetom raditi nešto novo, nešto u čemu ni Vi možda niste uspješni (npr. pletenje), kako bi dijete kroz Vaš primjer vidjelo kako se nosite sa situacijama u kojima ne uspijete nešto savršeno izvesti „iz prve“ te kako bi se naučilo biti ustrajno i nositi se s početnim neuspjehom.

12. PREZENTACIJSKE VJEŠTINE

- Zadajte djetetu zadatak (npr. s njime napravite plakat o nekoj životinji), koji dijete zatim treba prezentirati drugim članovima obitelji. Pritom učite dijete kako se predstaviti drugima, kako najaviti temu o kojoj će govoriti, kako se držati teme, jasno i izražajno govoriti, koristiti složene rečenice i slično.

13. NENASILNO RJEŠAVANJE SUKOBA

- U vrijeme kad je dijete kod kuće, roditelj može svakodnevne situacije iskoristiti kako bi djetetu pomogao da nauči rješavati sukobe na nenasilan način i asertivno se zauzimati za sebe. To mogu, primjerice, biti situacije sukoba među braćom i sestrama. Roditelj tada može s djecom razgovarati o tome što je to sukob i kako dolazi do sukoba (tu možete razgovarati o tome po čemu smo svi slični ili različiti i kako prihvaćati te različitosti jer one često vode do sukoba - npr. netko se brzo naljuti, netko se teško naljuti; netko je strpljiv, drugi je nestrpljiv i slično). Zatim može djetetu/djeci zadati različite problemske situacije u kojima dijete ima zadatak riješiti neki sukob ili problem (npr. Dvoje djece je vidjelo slobodnu ljuljačku u parku i dotrčalo do nje u isto vrijeme. Oboje žele biti prvi na ljuljački. Kako mogu riješiti taj problem?). Roditelj treba razgovarati s djetetom o tome što znači „kompromis“ i kako naći rješenje problema koje je svima prihvatljivo.

14. ZNATI REĆI „NE“

- Roditelj može s djetetom povesti razgovor o tome kako je u redu zauzeti se za sebe i odbiti nešto što nam ne odgovara, što nas plaši ili ugrožava. Roditelj opisuje situacije u kojima je u redu reći „NE“ (npr. prijatelji ti pokušavaju zabraniti da se igraš s drugim djetetom koje se tebi sviđa, ali njima nije po volji). Roditelj također razgovara i o situacijama kada dijete previše govori „NE“ (npr. kad treba oprati zubiće, pospremiti igračke). Možete djetetu pročitati slikovnice „Gospođica Neću“, spisateljice Sunčane Škrinjarić i „Gospođica Hoću“, autorica Jelene Brezovec i Tihane Lipovec Fraculj i razgovarati o tome kada je potrebno i na koji način reći „neću“.

15. RAZVOJ SAMOSTALNOSTI

- Učiti dijete kako se predstaviti drugima (npr. novoj djeci u razredu).
- Učiti dijete što može učiniti ako se izgubi ili odvoji od roditelja (koga nazvati, broj telefona roditelja, kome se obratiti za pomoć, kome smijemo reći podatke o sebi, svoju adresu i slično).
- Učiti dijete s kime smije ili ne smije razgovarati na putu do škole - pričati o tome tko je neznamac, smijemo li razgovarati s neznancima, kako nas neznanci mogu pokušati prevariti da im otkrijemo podatke o sebi i slično.
- Vježbati s djetetom pravilno prelaženje preko zebre (gdje gledati, koje svjetlo treba biti na semaforu i sl.) - možete u stanu zalijepiti na pod pik traku koja glumi zebdu.
- Učiti dijete kulturno - higijenskim navikama (odlazak na toalet, samostalno brisanje nakon „male i velike“ nužde, pranje ruku).
- Učiti dijete samostalnosti za stolom - pomoć u postavljanju stola, korištenje svim priborom (dijete samostalno maže nožem namaz na kruh, a uz nadzor i pomoć može i pokušati rezati nožem), samostalno točenje vode iz vrča u čašu, odnošenje svog tanjura u sudoper i slično.
- Učiti dijete potpuno samostalnom oblačenju, svlačenju, obuvanju i izuvanju - uključujući sve vrste zatvarača na jaknama i vezica na cipelama.