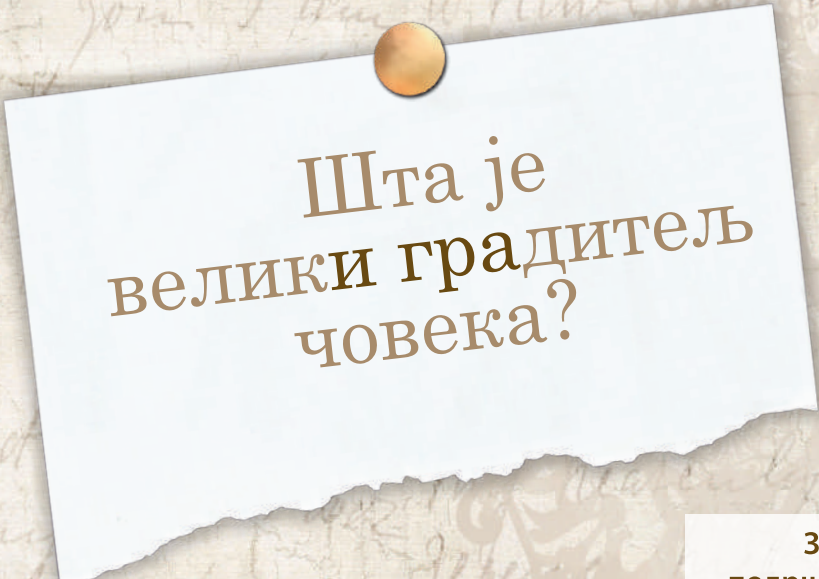


Шта је  
велики градитељ  
човека?

Збирка НТЦ активности за  
подршку вођеној игри у вртићу



Ранко Рајовић



Шта је  
велики градитељ  
човека?

Збирка НТЦ активности за  
подршку вођеној игри у вртићу



РЕПУБЛИКА СРБИЈА  
ЗАВОД ЗА УНАПРЕЂИВАЊЕ  
ОБРАЗОВАЊА И ВАСПИТАЊА

## ИМПРЕСУМ

Издавач: Завод за унапређивање образовања и васпитања

Место издавања: Београд

Година издавања 2024.

Штампа: Кућа штампе плус доо, Бачка 15 д, 11080 Земун

Тираж: 70 ком.

ISBN 978-86-87137-89-9

---

CIP - Каталогизација у публикацији  
Народна библиотека Србије, Београд

37.091.33-027.22:796(035)  
37.015.311-053.4(035)

РАЈОВИЋ, Ранко, 1964-

Шта је велики градитељ човека? : збирка НТЦ активности за подршку вођеној игри у вртићу / Ранко Рајовић. - Београд : Завод за унапређивање образовања и васпитања, 2024 (Земун : Кућа штампе плус). - 78 стр. : илустр. ; 16 x 22 cm

Кор. насл. - Тираж 70. - Стр. 2: Реч директора ЗУОВА / [Златко Грушановић]. - Библиографија: стр. 8.

ISBN 978-86-87137-89-9

а) Дидактичке игре -- Предшколска деца -- Приручници

COBISS.SR-ID 160296713

---

## САДРЖАЈ

Уводна реч .....	3
Назив пројекта .....	9
Како читати НТЦ активности.....	10
Мисаоне класификације, серијације и асоцијације.....	12
Табела мисаоних серијација .....	14
Табела асоцијација .....	15
Табела мисаоних класификација .....	16
Нелогична бајка .....	17
Нелогична бајка - дечији примери .....	19
Нелогичне приче из наше собе .....	20
Пример питања за децу млађег узраста .....	21
Пример приче коју је направио дечак из групе .....	22
Сликовно - асоцијативни приказ песмице .....	24
Сликовно - асоцијативни приказ песмице .....	26
Причљива рода .....	28
Прича за памћење .....	31

НТЦ дан - ноћ .....	34
Мењажа .....	37
Скривене речи у речи .....	43
Изаћи или остани .....	44
Скривене речи у речи «Паметне штипаљке» .....	45
НТЦ ребуси .....	48
«Прочитај покретом» + Асоцијација (НТЦ тапшалица) .....	51
НТЦ Клацкалица .....	53
Пут лоптица на задатку .....	55
Чаробна линија .....	57
НТЦ полигон .....	59
НТЦ кула .....	61
НТЦ рецитације уз покрет .....	63
Игра меморије (4 memory) .....	67
Седи ако смеш .....	69
Златни обруч .....	70

Асоцијације на делове тела .....	71
Покажи свима шта у граду има .....	72
Арјачкиње - бајрачкиње уз измену правила .....	74
НТЦ брзалице .....	75
НТЦ шах .....	76
НТЦ таблић .....	77
Предлози питања за паралелне асоцијације .....	78

## РЕЧ ДИРЕКТОРА ЗУОВ

---

Циљеви предшколског васпитања и образовања су усмерени на подршку целовитом развоју и добробити детета предшколског узраста, пружањем услова и подстицаја да развија своје капацитете, проширује искуства и изграђује сазнања о себи, другим људима и свету, подршку васпитној функцији породице, даљем васпитању и образовању и укључивању у друштвену заједницу и развијању потенцијала детета као претпоставке за даљи развој друштва и његов напредак.<sup>1</sup>

У предшколском васпитању и образовању добробит детета је на првом месту. Она се дефинише као стање у којем се дете осећа добро, здраво, развија своје капацитете и успешно функционише у односима са другима. Холистичким приступом, осетљивошћу на дететове потребе, разумевањем дететове перспективе, прихватањем и уважавањем сваког детета, подупирањем и проширивањем дечијих искустава, васпитачи пружају подршку њиховом учењу и развоју.

Игра у вртићу је специфичан и посебно вредан облик активности предшколског детета, којом дете упознаје себе и своју околину и на њу делује. У игри, дете доживљава себе као компетентно биће које има капацитете да изрази своје мишљење, идеје и слободно их дели са вршњацима. Задатак васпитача је да се деца, с једне стране, обезбеди безбедан простор за игру, а са друге, омогући богатство доживљаја и искустава како би деца: иницирала активности, учила целим телом, била радознала, тумачила догађаје и процесе, сарађивала, комуницирала, усклађивала се, показивала истрајност у ономе што раде, истраживала, била креативна у идејама и начиним изражавања који су им блиски, давала допринос заједници вртића...

Намера нам је да овом Збирком активности подржимо игру у вртићу. Примери активности треба да послуже као подстицај васпитачима у креирању ситуација вођене игре. У сарадњи са децом и у зависности од онога чиме се деца и васпитачи баве у групи, понуђени иницијални примери могу да се прилагоде на различите начине и интегрисати у свакодневни рад са децом, поштујући слику о детету дату у Основама програма „Године узлета“.

<sup>1</sup> Закон о предшколском васпитању и образовању («Службени гласник» бр 18/2010 и 101/2017.)

## Уводна реч

Поштовани васпитачи и родитељи,

Пре нешто више од пет година, спровели смо истраживање, са циљем да се установи која су занимања била најтраженија 2018. године. Показало се да од десет најтраженијих занимања 2018. године, чак девет није постојало 2008. године. У јануару 2024. године смо поновили ово истраживање да бисмо сазнали да чак девет од најтраженијих десет занимања није постојало 2019. године (на пример: научник за обраду података, инжењер за развој апликација, пилот дрона, UX/UI дизајнер, итд.)! Након овог истраживања долази се до закључка да се окружење веома брзо мења, те да се образовни систем данашњице сусреће са феноменом који се дешава први пут у историји: задатак образовног система постаје да припреми децу да обављају занимања која још увек не постоје.

Када то знамо, јасно је да је неопходно да се промене приоритети образовног система, тако да циљ постане, не да деца усвоје и науче што више информација, него да се деца кроз образовни систем оспособе да мисле и повезују информације, а не да уче и репродукују напамет.

Поставља се питање: Када је најбољи тренутак да учимо децу да мисле, да делују, осмишљавају, у вртићу или у школи?



## *Шта је велики градитељ човека?*

---

Практично, припрема за овај процес почиње рођењем, а посебно осетљив је период од тренутка када дете проговори, јер је развој мозга, а самим тим и когнитивних способности, у том периоду најинтензивнији [1]. Стога је приоритетан период за рад са децом период пре поласка у школу, што се и наводи у Основама програма предшколског васпитања и образовања где су дугорочни циљеви подршке добробити конкретизовани на нивоу реалног програма [2].

Мада знамо шта је циљ, није увек најјасније како да дођемо до њега. Није увек очигледно шта је то што од активности треба да упражњавамо са децом, односно како подстицати мисаоне капацитете деце и како да их мотившемо да раде оно што је добро за њих?

НТЦ активности ослањају се најпре на дугогодишње искуство у раду са децом и на теоријска знања из области неуронаука у васпитању и образовању.

Не мање важно, НТЦ активности прате и имплементирају резултате савремених истраживања и достигнућа из поменутих наука [3]. С обзиром да се окружење веома брзо мења, а знамо да је оно важно за развој 100%, као и генетика, образовни системи који стреме да помогну деци морају брже да реагују [4,5].

Сви чиниоци образовног система морају да учествују у овом процесу, морамо то да радимо заједно, интердисциплинарно или мултидисциплинарно.

Стога и Збирку која је пред вама треба посматрати као напор и допринос НТЦ-а свеопштем циљу, а који је унапређење образовног система Републике Србије. У Збирци се налазе НТЦ активности, са детаљним упутствима за извођење и дечијим примерима.

По чему су ове НТЦ активности посебне, односно другачије од било које друге игре и по чему се разликују од традиционалних игара[6]? Због чега је неопходно да баш ове игре користимо у раду са децом предшколског узраста?

Најпре, јер су подршка вођеној игри. О важности игре многи су говорили и ниво дечије посвећености приликом игре поистовећивали са савршеном посвећеношћу у обављању било ког посла. Игра се посматра као основни мотив детета за било какву делатност, а тај мотив детету је дат да би се кроз њега развијало на најбољи начин. Исто то, само много језгровитије и, вероватно са осећајем да се игра, рекао је наш прослављени песник Љубивоје Ршумовић, када је написао:

*„...јер све дечје стазе воде, од игре до слободе.“*

Игра је једна од основних потреба детета. Она не само што испуњава дечје време, већ подстиче дете да постепено напредује и усваја различите вештине, упознаје се са различитим садржајима и шири опште знање. НТЦ активности су пажљиво осмишљене како би пружиле широк спектар могућности детету да самостално креира и мења постојећа правила у складу са својим заинтересованостима и могућностима.

## Шта је велики градитељ човека?

---

Такође, НТЦ активности за подршку вођеној игри које су пред вама у потпуности су усклађене са основним принципима образовних неуронаука и неуродидактике, односно имплементирају следеће принципе [7]:

1. Размишљање у покрету;
2. Мисаоне класификације, серијације и асоцијације;
3. Групни рад;
4. Ослањање на претходна дечја знања и искуства;
5. Ишчекивање и предвиђање;
6. Препознавање и овладавање сопственим емоцијама.

Дакле, НТЦ активности за циљ имају да подстакну децу да се крећу, односно развијају сензо-моторни развој, да подстакну децу да мисле и да се слободно изражавају, односно подстичу когнитивни развој, креативност и слободу изражавања; активности имају своја правила и начин изведбе којима се подстиче правилан емотивни и социјални развој деце [8]. На овај начин, применом ових активности подстиче се сензо-моторни, когнитивни, емоционални и социјални развој детета.

## *Шта је велики градитељ човека?*

---

Пред вама су активности осмишљене да унапреде свакодневни рад с децом, а утемељене су на основним принципима неуронаука у васпитању и образовању. Ове активности су пажљиво одабране како би подржале развојне потребе деце, и како би, истовремено, деца пружиле забавно и едукативно искуство.

Сврха приручника је да помогне васпитачима да употпуне своје вођене игре и да кроз разноврсне активности, омогуће деци да развијају когнитивне, емоционалне и социјалне вештине на природан и ефикасан начин. Намењен је да олакша васпитачима организацију активности које подстичу пажњу, памћење, креативност и емоционалну стабилност код деце. Збирка активности има за циљ да подржи стварање стимулативног окружења у којем се деца развијају емпатију и самопоуздање, осећајући се сигурно, радознано и мотивисано за учење.

Применом активности и стицањем искуства, моћи ћете и сами да креирате сопствене активности и примере са активним учешћем деце, те ће Збирка допринети унапређењу, професионалном развоју и напретку у струци свакоме ко му буде посветио своје време и енергију. Додатна вредност ове Збирке је у томе што ће и родитељи код куће моћи да користе предложене игре чиме се ствара добра веза између вртића и породице.

Исто тако, помоћу датих активности могу се креирати подстицајне ситуације за учење и моћи ће да их користе и учитељи нижих разреда основне школе, јер је већина активности осмишљена тако да је примењива и за обраду наставних јединица, што може да омогући повезивање активности у вртићу и у школи.

## Шта је велики градитељ човека?

---

Надам се да ће ова Збирка активности бити алатка у вашем раду и да ће вам користити, јер представљене НТЦ активности прате промене окружења и подстичу активно учешће одраслих и деце и у складу су са потребама и приоритетима будућности.

На крају, савет је да пружите деци подршку и да им допустите да се самостално развијају кроз уочавање, повезивање и закључивање и кроз активности које личе на игру. Наша улога је да деци пружимо све оно за шта знамо да је неопходно да би дечији развој био правилан и целовит [9]. Све друго деца ће достићи сама, као и увек - кроз игру.

Желим вам много среће и успеха у раду!

*Др Ранко Рајовић*

### Literatura:

1. Rajović, R. (2009). Nikola Tesla Centar (NTC) IQ deteta-briga roditelja, autorsko izdanje. Novi Sad, ISBN 9788688125161
2. Правилник о основама програма предшколског васпитања и образовања "Године узлета", Сл. Гласник бр.16/2018.
3. Rajović, R. (2012), NTC sistem učenja, Metodički priručnik za uzrast 4-10 godina, Ministarstvo prosvjete i kulture Republike Srpske, ISBN 9789995588014
4. Chaddock, L., Erickson, K. I., Prakash, R. S., VanPatter, M., Voss, M. W., Pontifex, M. B., ... & Kramer, A. F. (2010). Basal ganglia volume is associated with aerobic fitness in preadolescent children. *Developmental neuroscience*, 32(3), 249-256.
5. D'Anna, C., Forte, P., & Pugliese, E. (2024). Trends in Physical Activity and Motor Development in Young People—Decline or Improvement? A Review. *Children*, 11(3), 298.
6. RAJOVIĆ, R., KOVIĆ, V., & BERIĆ, D. (2020). PLAYING, THEN AND NOW—DIFFERENCES IN TIME AND ELEMENTS OF PLAY FROM PARENTS' PERSPECTIVE. *Annales Kinesiologicalae*, 11(2).
7. Rajovic, V., Rajovic, D., Saric, S. (2024). Alignment of neurodidactic theory with its practical application through aspects of the NTC programme. Program 14th Scientific Conference with International Participation Science and Teaching Today, Faculty of Pedagogy, Bijeljina, September 20-21. 2024.
8. Rajović, R., Berić, D., Bratić, M., Živković, M., & Stojiljković, N. (2017). Effects of an "NTC" exercise program on the development of motor skills in preschool children. *Facta Universitatis, Series: Physical Education and Sport*, 315-329.
9. Rajović, R. (2010). NTC sistem učenja: metodički priručnik za vaspitače. *Visoka škola strukovnih studija za obrazovanje vaspitača" Mihailo Palov"*.

**Назив пројекта:**

НТЦ активности као подршка вођеној игри  
у предшколским установама у Републици Србији

**Напомена:**

Васпитачи и деца имају слободу да игре прилагоде (олакшају или отежају)  
у зависности од узраста деце, њихових интересовања и могућности.



## **КАКО ЧИТАТИ НТЦ АКТИВНОСТИ?**

НТЦ активности имају за циљ да подстакну сензомоторни-асоцијативни развој детета. У том смислу неопходна је целовита стимулација великих регија у мозгу које су задужене за извршне функције. У Табели 1. наведени су процеси (нпр. слушна пажња) који се одвијају током спровођења НТЦ активности и означени су одговарајућим симболом (ухо). Процеси који се одвијају током спровођења НТЦ активности, а који су задужени за процес сензо-моторне интеграције обележени су плавом бојом, док су процеси задужени за асоцијативну интеграцију обележени зеленом бојом. Одговарајући симболи (динамичка акомодација ока, фина моторика, итд.) користиће се кроз приручник да укажу на то које процесе активира одређена НТЦ активности. На овај начин, спровођењем НТЦ активности обједињује се сензо-моторна и асоцијативна интеграција, односно целовита стимулација најважнијих регија у мозгу.

## КАКО ЧИТАТИ НТЦ АКТИВНОСТИ?



Овај симбол указује да је применом НТЦ активности активирана **динамичка акомодација ока**.



Овај симбол указује да је применом НТЦ активности активирана **фина моторика прстију**.



Овај симбол указује да се током примене НТЦ активности врши **кретање**.



Овај симбол указује да се током примене НТЦ активности врши **ротација**.



Овај симбол указује да се током примене НТЦ активности одржава **равнотежа**.



Овај симбол указује да се током примене НТЦ активности одвија **говор**.



Овај симбол указује да је применом НТЦ активности активирана **слушна пажња**.



Овај симбол указује да је применом НТЦ активности активиран процес **мисаоне серијације**.



Овај симбол указује да је применом НТЦ активности активиран процес **мисаоне класификације**.



Овај симбол указује да је применом НТЦ активности активирано **асоцијативно мишљење**.



Овај симбол значи **закључивање или прикључивање**.



### Мисаоне класификације, серијације и асоцијације

Суштинска разлика коју правимо, када је реч о операцијама наведеним у наслову, јесте да прави разлику између конкретних (класичних) и мисаоних класификација, серијација и асоцијација.

Типичан пример конкретне (класичне) класификације био би да питамо дете да од воћа које се налази на столу издвоји жуто воће. Дете би тада могло да одвоји банану и лимун, уколико се рецимо на столу налази између осталих и то воће. Са друге стране, пример мисаоне класификације био би да питамо дете да нам наброји што више воћака које имају плод који је најчешће црвене боје. Дете би тада у својим мислима требало да се присети да то могу да буду јагода, малина, вишња, трешња... По узору на наведени пример, и процес серијације или асоцијације може да се изводи на конкретном (класичном) нивоу или на мисаоном нивоу.

Када се ради о мисаоним класификацијама, серијацијама и асоцијацијама оне активирају асоцијативне регије мозга, односно активира се мисаони процес код деце. Што чешће активирамо асоцијативне регије (мисаоне процесе), то ће нам се ове регије (способност мишљења) више развијати, јер људски мозак функционише по следећем принципу: синапсе, односно неурони који се користе опстају и јачају, док они који се не користе слабе и нестају. Увођењем мисаоних класификација, серијација и асоцијација, јачају се синапсе задужене за размишљање. У Табели 2 су приказани примери задатака који могу да подстакну ове процесе.


Табела 2. Примери задатака који подстичу процесе мисаоне класификације, серијације и асоцијације

Критеријум	Мисаона класификација	Мисаона серијација	Асоцијација
Животиње	Навести: што више домаћих животиња, животиње које лете, животиње које имају две ноге, животиње које у свом називу имају одређено слово...	Набрајање животиња од веће ка мањој, од старије ка бржој, од оне са најкраћим репом до оне са најдужим репом...	Навести што већи број асоцијација на одређену животињу
Биљке	Навести: што више поврћа, цвећа, што више плодова које расте на дрвету...	Набрајање плодова од већег ка мањем, биљака од ниже ка вишој, поврћа по дужини речи...	Навести што већи број асоцијација на одређену биљку
Предмети	Навести: што више предмета који се најчешће налазе у кухињи, што више предмета који могу да се сломају, што више предмета који се праве од дрвета...	Набрајање алата од већег ка мањем, грађевина од ниже ка вишој, музичких инструмената по дужини речи...	Навести што већи број асоцијација на одређени предмет


**ТАБЕЛА МИСАОНИХ СЕРИЈАЦИЈА** (прилагођено спрам узраста)

	Млађи узраст (3, 4 године)	Средњи узраст (4, 5 година)	Старији узраст (5, 6 година)
Животиње	-	Наброј било које животиње по величини	Наброј било које домаће животиње по величини, по брзини.
Биљке	-	Наброј биљке по величини плода	Наброј јужно воће по величини плода, наброј поврће по величини плода, наброј биљке по дужини речи
Предмети	-	Поређај по величини предмете у кући, у вртићу ...	Поређај предмете по величини на улици, инструменти по јачини звука, превозна средства по брзини, ...
Људи	-	Поређај чланове породице по висини.	Занимања – величина алата, врсте спортова – реквизити, величина музичких инструмената, породица од најмалајег до најстаријег ...

**ТАБЕЛА МИСАОНИХ АСОЦИЈАЦИЈА** (прилагођено спрам узраста)

	Млађи узраст (3, 4 године)	Средњи узраст (4, 5 година)	Старији узраст (5, 6 година)
Животиње	Наброј животиње које имају везу са бајкама, са лукавством...	Наброј животиње које имају везу са мраком, са кавезом...	Наброј животиње које имају везу са прстеном, са чоколадом...
Биљке	Наброј биљке које имају везу са прехладом, везу са зецом, везу са топлом ...	Наброј биљке које се љуште, које долазе са југа ...	Наброј биљке са ситним коштицама, које имају одређено слово у називу ...
Предмети	Који имају везу са храном ...	Наброј предмета који имају везу са буком, топлотом ...	Предмети који имају везу са доктором, са музиком ...
Људи	Везу са пливањем, са лоптом ... Везу са пливањем, са лоптом ...	Набој људе који су у вези са периком, са мрежом, са точковима...	Наброј људе који имају везу са висином, са реком ...

### ТАБЕЛА МИСАОНИХ КЛАСИФИКАЦИЈА (прилагођено спрам узраста)

	Млађи узраст (3, 4 године)	Средњи узраст (4, 5 година)	Старији узраст (5, 6 година)
Животиње	Наброј било које животиње	Наброј дивље, домаће, морске, које имају четири ноге, које лете...	Наброј које имају длаку, које у себи имају одређено слово, које имају 2 ноге...
Билјке	Наброј било које билјке	Наброј воће, поврће, све зелене билјке...	Наброј врсте цвећа, све које расту на дрвету, од којих се прави сок...
Предмети	Наброј све што може да буде у: кухињи, купатилу, дневној соби...	Наброј све што може да буде у/на: вртићу, игралишту, рођендану...	Наброј превозна средства, школски прибор, што може да лети, а није живо, све што може да стане на длан ...
Људи	Кажите своје име, име својих другара, родитеља ...	Наброј делови тела, одевни предмети, родбина ...	Наброј занимања, врсте спортова, хоби, уметност...



## НЕЛОГИЧНА БАЈКА

- 1 **Потребно:** картице ликова из бајки и картице заставе.
- 2 Деца извуку један лик и једну заставу.
- 3 Када извуку заставу разговарају о карактеристикама те државе.
- 4 Извучени јунак се нашао у тој држави и деца му праве авантуру у новој причи.
- 5 У нелогичној бајци су испреплетани догађаји из стандардне бајке и карактеристике наведене државе.
- 6 Свака идеја је драгоцене, а на крају дете црта ону која му је најзанимљивија.



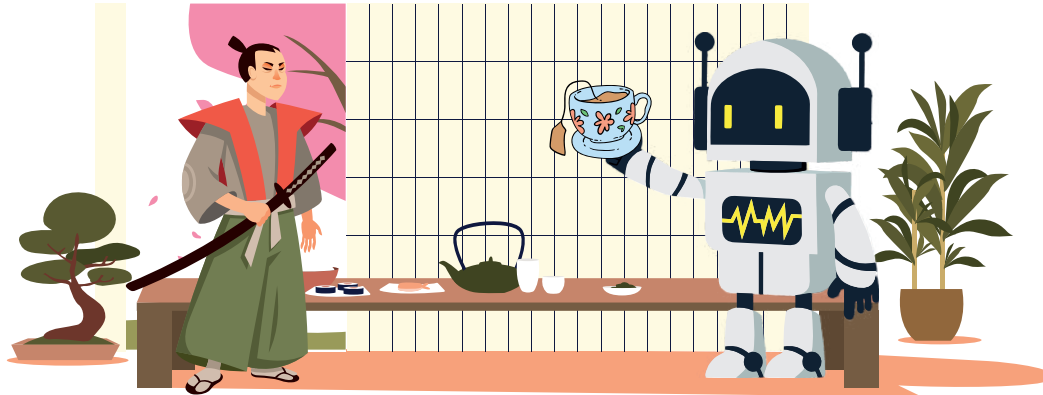
## Шта је велики градитељ човека?

---

### Пример:

Трнова Ружица се убола на штапић док је јела суши. Утонула је у дубок сан, као и сви гости ресторана у коме је била.

У то место нико није могао да уђе тачно сто година. После једног века поред ресторана је пролазио самурај. Ушао је у ресторан. Дошао је до робота који му је направио чај од трешњиног цвета. Од његовог мириса сви су почели да се буде. Једна девојка поред прозора у кимону му је привукла пажњу, није се померала. Отворио је прозор и када је у ресторан ушло Сунце и она је отворила очи.



**НЕЛОГИЧНА БАЈКА- дечји примери**



"Успавана лепотица у Јапану"  
Цртежи деце из вртића "Липа", Београд



## НЕЛОГИЧНЕ ПРИЧЕ ИЗ НАШЕ СОБЕ



- 1 Насумично изабрано четворо деце доносе по један предмет из собе.
- 2 Свако дете има по један задатак на основу кога треба да пронађе предмет.
- 3 Дете када схвати о чему се ради, то исто треба и да пронађе.
- 4 Све предмете ставимо на тепих испред целе групе (укупно четири).
- 5 Сада правимо нелогичне приче у којима треба да повежемо на занимљив начин оно што је испред нас.
- 6 Сви који имају идеју треба да испричају, а касније можемо и да нацртамо наше приче.

**Пример питања за децу млађег узраста:**

Донеси нешто што можемо видети у купатилу и има везу са косом.. (*шампон*)

Донеси нешто што почиње са мед и спава целе зиме. (*медвед*)

Донеси нешто што када није играчка не може бити у соби, већ на градилишту. (*багер*)

Донеси нешто што има везу са рупом и зидом. (*бушилица*)

Донеси нешто што је исте боје као сунце и има поклопац. (*шерпа*)



## Шта је велики градитељ човека?



Млађа група из вртића  
"Слава Ковић" , *Богатић*



### Пример приче коју је направио дечак из групе:

Медвед је бушилицом поправио багер и отишао багером да купи шампон (*дечак је имао потребу да дође до багера и покаже део који је у његовој причи поправио медвед*).

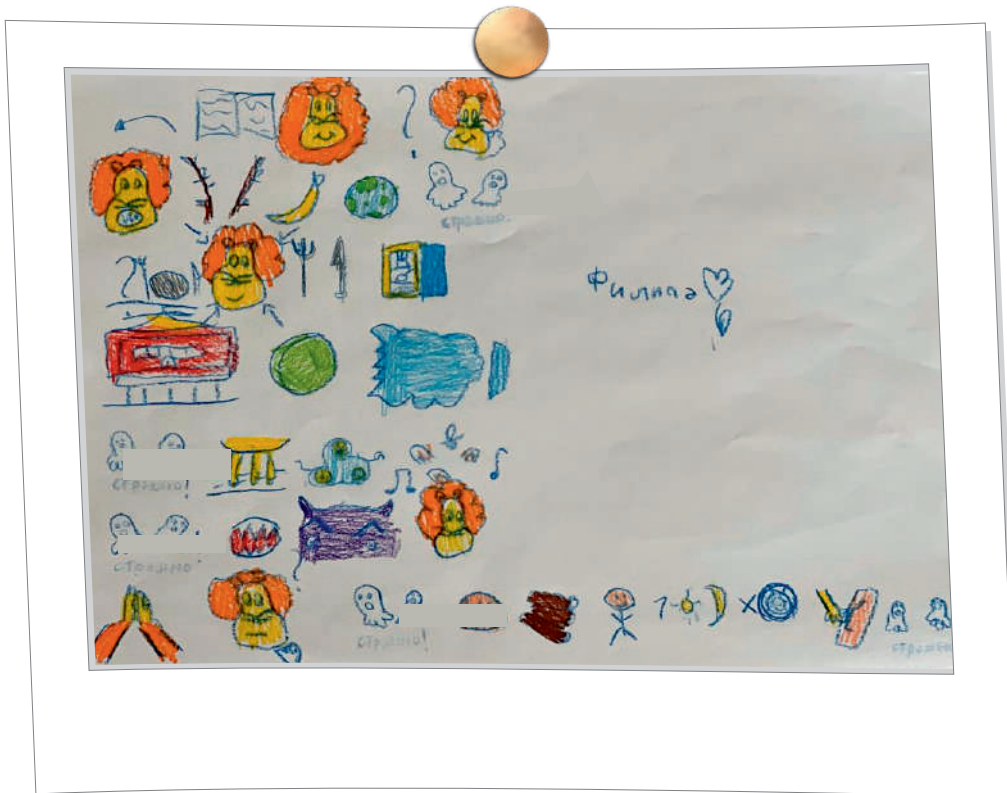




### СЛИКОВНО-АСОЦИЈАТИВНИ ПРИКАЗ ПЕСМИЦЕ

- 1 Деца заједно са васпитачем осмишљавају сцене које ће нацртати на табли или хамеру папиру, а указују на радњу и слике из одабране песмице.
- 2 Васпитач полако рецитије песмицу и црта се део по део.
- 3 Идеје које деца наведу може да црта васпитач, а могу то да чине и деца уколико желе.
- 4 Још једна од могућности је да свако дете има свој папир испред себе, да сви дају своје идеје и предлоге, након што чују песмицу, па да касније појединачно цртају.
- 5 За старији узраст деци се изрецитије песма, а затим строфа по строфа, а потом они самостално цртају своју верзију песмице. Након тога представљају свој рад и објашњавају на шта се он односи.
- 6 Касније или неки други дан деца гледају у цртеже и покушавају на основу њих да одрецитију песмицу.





Сликовно-асоцијативни приказ песмице:  
"СТРАШАН ЛАВ" Душан Душко Радовић

Био једном један лав...  
Какав лав?  
Страшан лав, наругушен и  
љут сав!

Страшно, страшно!

Не питајте шта је јео.  
Тај је јео шта је хтео  
- трамвај цео  
и облака један део!

Страшно, страшно!

Ишао је на три ноге, гледао  
је на три ока, слушао је на  
три ува...

Страшно, страшно!

Зуби оштри, поглед зао, он  
за милост није знао!

Страшно, страшно!

Док га Брана  
једног дана  
није гумом избрисао.  
Страшно, страшно!

## СЛИКОВНО-АСОЦИЈАТИВНИ ПРИКАЗ ПЕСМИЦЕ



**Јесења соната**

Један је лека сањао свој сан  
Да ће му требати плави кишобран  
Да ће облачити увек када спаваш  
Белу пијаму дугачких рукава.

Један је меда јутрос насмејан  
И он је сањао свој најлепши сан  
Да ће му памети одмак поред кулаше  
Велики жути и зелени крушки.

Једна је ласта сонјала свој сан  
Да је све краћи и хладнији дан  
И да ће паћи розијерски кишобран  
У топло крајеве где је и мечка била.

Hand-drawn illustrations for the first poem: a rabbit, a dog, a cat, a bear, and a fox.

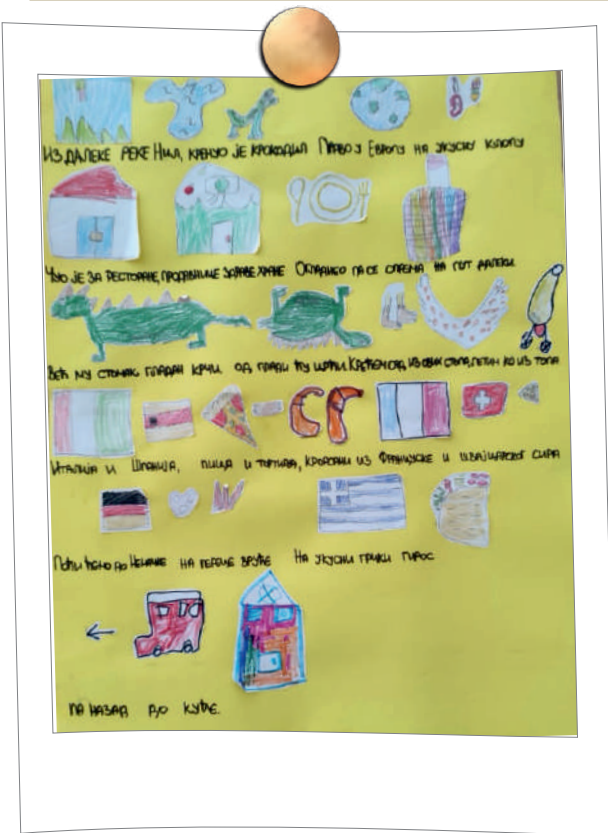
Чим је и веверица уснула ми трави  
Погледао куну ко да није њен  
Својим, нута сваке до росе  
Никада није била тако лепа.

И свако сонја, сонја бојама зачне сан  
Ево нама стани, стани и долази јесен!  
А шума блиста купа се у злату  
И тихо пева ЈЕСЕЊУ СОНАТУ.

Hand-drawn illustration for the second poem: a forest scene with trees and a path.

Сликовно асоцијативни приказ песме "Јесења соната"  
Цртежи деце из вртића "Слава Ковић", *Богатић*

## Шта је велики градитељ човека?



Песмица из пројекта "Путуј, научи, истражи"  
Рад деце из вртића "Звездана прашина", Београд



Песмица "Ала веје, веје"  
Рад деце из вртића "Чигра", Београд





## ПРИЧЉИВА РОДА



- 1 Број учесника у игри: од три до шест.
- 2 Деца стану у врсту и на знак „сад“ подижу једну ногу.
- 3 Водитељ игре задаје задатак мисаоне класификације.
- 4 Деца редом (једно за другим) изговарају своје одговоре који су у складу са задатаком (животиње, биљке, превозна средства, на слово...).
- 5 Игра се завршава уколико неко од деце спусти ногу, понови реч која је била или истекне време.
- 6 Може се водити евиденција тачних одговора који могу бити бодови на крају игре.

## Шта је велики градитељ човека?



Причљива рода  
Деца из вртића "Слава Ковић", *Богатић*



Причљива рода  
Деца из вртића "Дечији гај", *Београд*





## ПРИЧА ЗА ПАМЋЕЊЕ

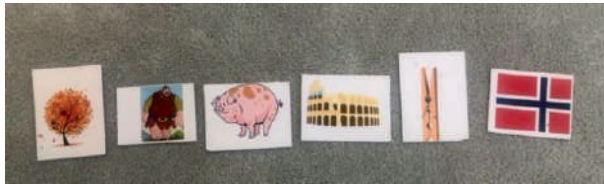
- 1** **Потребно:** од осамнаест до четрдесет картица (зависи од узраста), за три или четири приче.
- 2** Број учесника у игри је два или више.
- 3** Картице се поређају лицем окренуте на доле, а васпитач проверава да је увек другачија комбинација.
- 4** Васпитач окреће једну по једну картицу и спрам слика прича нелогичну причу.
- 5** Када исприча све приче следе питања у вези са садржајем из прича.
- 6** Приче могу да се представе и помоћу сликовно-асоцијативног приказа, на посебним или колективним цртежима.
- 7** Свака прича има има исту форму, а различит садржај.

## Шта је велики градитељ човека?



### Пример једне приче (за предшколски узраст):

Једног зимског дана астронаут је кренуо на своје омиљено место. На глави је имао гусарску капу. Са собом је повео камилу. Када су стигли у пећину угледали су лонац. У лонцу је био пехар. Узео је пехар, узвикнуо: „ Пију, пију!“ . Сео је у мазду и отишао у Јапан. Пример питања за причу: "Шта је пронашао астронаут на свом омиљеном месту?"



### Пример једне приче (за млађи узраст):

Једног јесењег дана цин је кренуо на своје омиљено место. Са собом је повео прасе. Када су дошли у стару грађевину, видели су штипаљку. Узели су штипаљку и отишли у далеку земљу. Пример питања за причу: "Кога је цин повео на своје омиљено место?"

## Шта је велики градитељ човека?

---



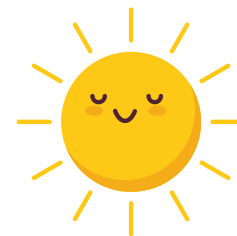
Пример "Приче за памћење" коју су васпитачи и деца урадили на свој начин  
Вртић "Искра", Ужиче

## Шта је велики градитељ човека?



### НТЦ ДАН - НОЋ

- 1 Деца се распореде у простору.
- 2 Изаберу се две категорије појмова у оквиру једне теме (нпр. Биљке: воће и поврће, саобраћај: ваздушни и водени) .
- 3 Свака категорија има свој покрет као код игре Дан-ноћ. На пример, за одабрану категорију воће и поврће, задатак може да буде да када васпитач наведе неко воће деца треба да стоје, као да је дан, а када васпитач наведе поврће, деца треба да чучну, као да је ноћ.
- 4 Васпитач изговара појмове на основу којих деца треба да реагују и на основу којих деца треба да реагују и стану или чучну.
- 5 Дете које погрешно не испада, већ као група имају задатак да у што више покушаја нико не погрешно.

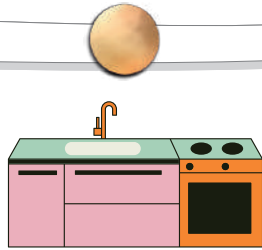


Примери:

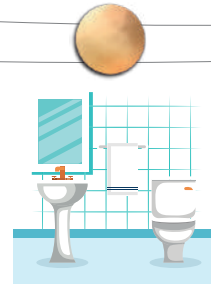




## Шта је велики градитељ човека?



тањир  
фрижидер  
кашика  
шерпа  
шпорет  
чаша  
кутлача



када  
четкица за зубе  
пешкир  
фен  
паста  
лавабо  
шампон



## МЕЊАЖА

- 1 Број деце која учествују у игри није ограничен.
- 2 За игру су потребне картице на којима су слике животиња.  
Деца стоје у кругу и свако испред себе има две картице (које свако може да види), а водитељ игре има једну картицу коју треба да замени са неким од играча.
- 3
- 4 Замену врши тако што тражи жељену животињу описно, путем асоцијација. Дете које има ту животињу треба да је препозна и брзо реагује.
- 5 Врши се замена и у рукама водитеља је нова картица коју је управо добио (тражио).
- 6 Игра се наставља, свака замена је један поен и траје док су деца заинтересована.

## Шта је велики градитељ човека?

Примери:



*Пример картица за једног играча*

**Могуће питање:**

Мењам тигра за животињу која може да се претвори у лопту и котрља се кроз шуму.

**Образложење:** дете које је поставило питање даје тигра детету које је схватило да има животињу која се тражи. Дакле, за тигра добија жежа.



*Пример картица за све играче у игри*

## Шта је велики градитељ човека?



### Примери:

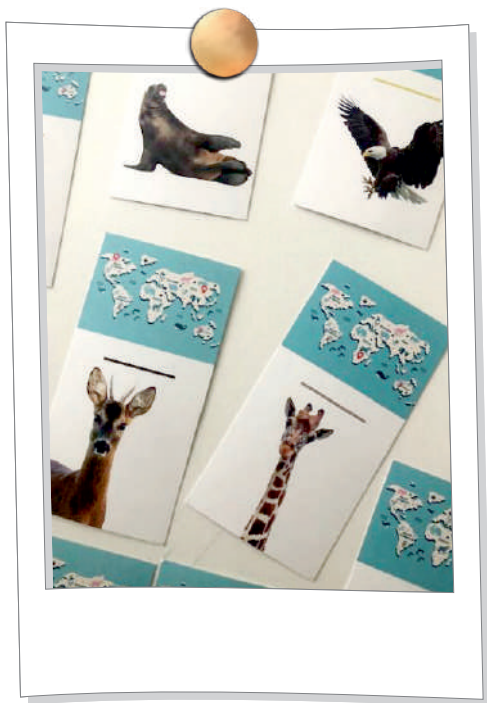
Мењам крокодила за животињу која је у вези са бананом! (*млађи узраст*)

Мењам крокодила за животињу која је у вези са Кином! (*старији узраст*)

Мењам панду за животињу која у свом називу крије воћни напиток!

Мењам панду за животињу која спава на дрвету и почиње на слово К.

## Шта је велики градитељ човека?



Рад родитеља средње групе из вртића "Филмић", Београд за игру "Мењажа" – тема животиње

## Шта је велики градитељ човека?



У вртићу "Тесла - наука за живот" васпитачи и деца су игру прилагодили тренутном пројекту:  
„Знаменитости града Београда“

### **Пример питања:**

Међам Победника за хотел који је добио име по једном главном граду.





## СКРИВЕНЕ РЕЧИ У РЕЧИ

1 На картицама су појмови који у свом називу имају краћу скривену реч ( пример, слама, која има краћу реч – лама...)

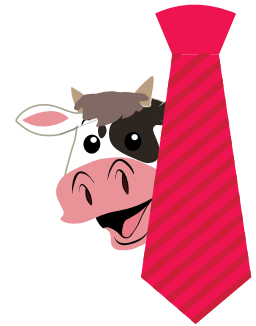
2 Деца се поделе у две или четири групе.  
Свака група добије по 6 картица насумично извучених.

За игру увек можемо постављати различите задатке:

- 3
- Да пронађу скривене речи
  - Да изброје колико скривене речи имају гласова
  - Да поређају картице по дужини речи за тај појам
  - Да поређају картице по дужини скривене речи која се крије у појму
  - Да изброје гласове, на пример А или неке друге.

4 Када ураде задатак заједно упоређујемо колико смо успешни, а најуспешнија група може да помогне другим групама да реше своје задатке.

5 Касније, могу усмено да добију речи и на основу њих да решавају ове и сличне задатке.







## ИЗАЋИ ИЛИ ОСТАНИ

- 1 Деца стоје у форми круга и унутар већег ластиша.
- 2 Васпитач је заједно са децом и изговара две речи.
- 3 Речи које говори су речи које су пар тако што се једна реч крије у другој (на пример балон и бал).
- 4 Ако деца то пронађу она искачу из ластиша.  
Међутим, васпитач повремено каже и две речи које не задовољавају овај критеријум (на пример, купа и сок), тада деца треба да остану у ластишу.  
Ако неко искочи, треба да каже – "Враћам се брзо!" И да то и уради.
- 5 Ако неко остане, а треба да се изађе, такође треба да нагласи када то схвати са речима – "Излазим и ја!" И изађе.  
Увек се креће од лакших примера ка тежим.





## СКРИВЕНЕ РЕЧИ У РЕЧИ "ПАМЕТНЕ ШТИПАЉКЕ"

- 1 **Потребно:** картице са појмовима које у себи крију краћу реч и картице на којима су слике које представљају те скривене речи, канап и штипаљке.
- 2 Укупно је потребно најмање 20 картица.
- 3 Дете када пронађе пар, узима га и качи на канап са штипаљком.
- 4 Пар су картица са појмом и картица са скривеном речи из тог појма (мачка и мач, сплав и лав, соко и сок).
- 5 Игра се завршава када се све картице окаче на канап.
- 6 Игра може да се организује као такмичарска тако што ће две екипе качити своје пронађене парове на два канапа.
- 7 Победник је екипа са више сакупљених и успешно окачених парова.

## Шта је велики градитељ човека?



"Паметне штипаљке"  
Деца из вртића "Полетарац", Ужице



Део картица за игру "Паметне штипаљке" за предшколски узраст

## Шта је велики градитељ човека?



"Паметне штипаљке" Млађе групе из вртића "Веселко", Чукарица / Београд  
- Урадили су тако што су проналазили сличице које су вези и качили једну поред друге: нпр. чекић - ексер.



## НТЦ РЕБУСИ

- 1 Ребус се састоји од слике и слова.
- 2 Тражи се решење које је једна реч.
- 3 Деца траже асоцијацију на слику.
- 4 Све асоцијације покушавају да уклапају са датим словима.
- 5 Уз тачну асоцијацију коју пронађу и додата слова долази се до решења, а решење је нова реч.
- 6 На путу до решења осмишљавају се нове непостојеће речи, које су деци смешне и занимљиве, а уједно ништа не значе.

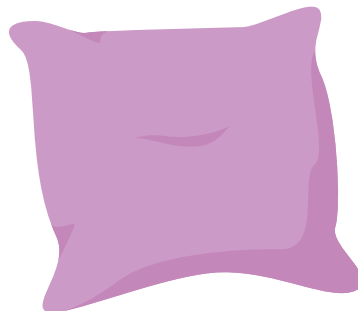
*Шта је велики градитељ човека?*

---

З



**НТЦ ребус**  
Решење: ЗВУК



КЕ

**НТЦ ребус**  
Решење: САНКЕ

## Шта је велики градитељ човека?



НТЦ ребуси које су направили васпитачи из вртића "Маслачак", Ужице  
и вртића "Ластавица", Нови Београд







## "ПРОЧИТАЈ ПОКРЕТОМ" + АСОЦИЈАЦИЈА (НТЦ ТАПШАЛИЦА)

- 1 **Потребно:** најмање шеснаест слика или цртежа три или четири симбола.
- 2 Број деце није ограничен.
- 3 Сви симболи стоје једни поред других у једном или више редова.
- 4 Сваки симбол је заступљен најмање три пута, промешан са осталим симболима.
- 5 За сваки симбол се договори унапред одређен покрет телом и прикладна асоцијација која се изговара уз покрет.
- 6 Деца у исто време прате след (гледају), показују и говоре од почетка до краја онако како тапшалица захтева.

## Шта је велики градитељ човека?



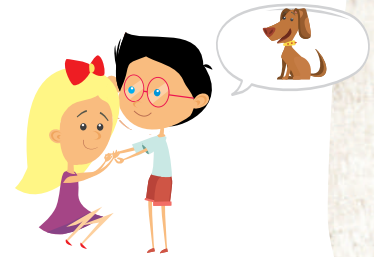
Примери "Тапшалица"  
вртић "Филмић", Београд



Дечји пример "Тапшалица"  
Вртић "Дунавско обданиште", Београд



## НТЦ КЛАЦКАЛИЦА



- 1 Игра се у пару, број парова је неограничен.
- 2 Деца наизменично иду у положај чучња и усправни положај (праве клацкалицу).
- 3 Пре него што чучне дете изговара реч из категорије која се утврђује пре почетка (животиње, на слово, поврће, превозна средства, градови,...), а устаје када његов партнер каже своју реч и иде у чучањ.
- 4 Играчи добро слушају свог другара, јер се појам не сме поновити.
- 5 Игра се прекида ако једано дете понови појам који је већ био или ако му треба више од десет секунди да изговори адекватан појам.

*Шта је велики градитељ човека?*

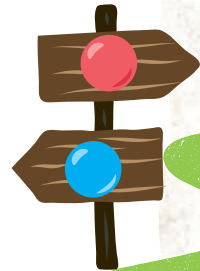


Предшколска група из села *Бадовинци* у игри "Клацкалица"  
вртић "Слава Ковић", *Богатић*



## ПУТ ЛОПТИЦА НА ЗАДАТКУ

- 1 Потребно : три различите мале лопте.
- 2 Деца стоје у форми круга, у врсти или колони.
- 3 Лоптице на различите начине путују од детета до детета.  
На почетку се договоримо за начин додавања сваке лоптице (између кажипрста, само једном руком, између домалих прстића, испод ноге...).
- 4 Када једна лопта крене и мало одмакне, креће и друга лопта на свој начин, па затим и трећа.
- 5 Циљ је да лоптице не стигну једна другу и да не испадну током додавања.
- 6 Деца треба да пазе када су на реду и да прихватају у правом тренутку на прави начин сваку од три лопте.



## Шта је велики градитељ човека?



Пример игре "Пут лоптица на задатку"  
из вртића "Полетарац", Ужичу



Пример игре "Пут лоптица на задатку"  
из вртића "Слава Ковић" у Богатићу



## ЧАРОБНА ЛИНИЈА

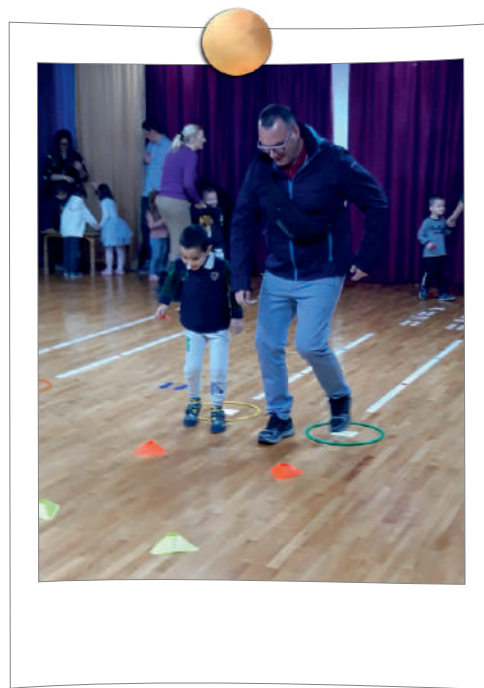
- 1 **Потребно:** уска површина за ходање (креп или нека друга трака којом ћемо направити уску путању у простору – соби или ходнику).
- 2 Децу мотивишемо да током дана неколико пута прођу преко траке постављајући ногу испред ноге.
- 3 Ситуације где дете пролази преко чаробне линије могу бити током других активности, али када дође на тај пут он га усмерава да са њега не сме сићи, већ га ногом пред ногу проћи.
- 4 То може бити пут до столова или прозора ...
- 5 Чаробна линија може бити и део НТЦ полигона где деца добијају на одређеним станицама мисаони задатак.



## Шта је велики градитељ човека?



Пример игре "Чаробна линија"  
из вртића "Искра", Ужице



Пример игре "Чаробна линија" из вртића  
"Дечији гај", Београд (деца и родитељи)



## НТЦ ПОЛИГОН



- 1** **Потребно:** различити реквизити (косе површине, пењалице, обручеви, чуњеви, жежићи...).
- 2** У простору поставимо реквизите које ће деца да користе при прелажењу полигона користећи различите облике кретања.
- 3** На сваком полигону на једној или више станица деца имају мисаони задатак (асоцијације, класификације или серијације које се врше са одређеним картицама или предметима).
- 4** Деца се могу поделити у екипе и паралелно пролазити преко два постављена полигона.
- 5** Важно је да деца дуго не чекају на свој ред, већ и они могу у времену чекања да слажу слагалицу, да граде кулу од чаша, да стоје на једној ноzi ...
- 6** Примери мисаоних задатака у полигонима:  
Пронаћи животињу која може да стане у длан и убаци је у плави обруч, сваки скок из обруча у обруч је предмет из кухиње, док ходаш по линији набрајаш птице...

*Шта је велики градитељ човека?*

---

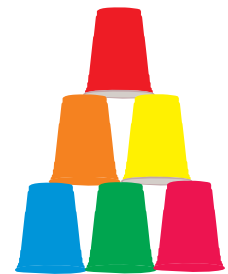


НТЦ полигон у природи (архива)



## НТЦ КУЛА

- 1 Потребно: чаше и картице са поређаним појмовима различитих боја.
  - 2 Деца извуку картицу и од чаша праве кулу која прати боје на картици.
  - 3 Картице могу бити у боји, али и безбојне, како би се задатак мало отежао, јер дете појам везује за боју која му припада.
  - 4 Игра може бити такмичарска, где се паралелно праве две куле
- за одређено време.



## Шта је велики градитељ човека?



У вртићу "Веселко", Железник васпитачи млађе групе направили су задатке на основу којих су деца слагала НТЦ кулу.



## НТЦ РЕЦИТАЦИЈЕ УЗ ПОКРЕТ

### Жаба

Шаке стегни јако,  
затим их рашири.  
Мало се протреси,  
па се онда смири.

Сада лепо чучни  
и до три број.  
Као жаба скочи,  
устај, мирно стој!



## Шта је велики градитељ човека?

---



Рукама покажи, оно што се тражи

На рамена руке стави,  
на колена, затим.  
Једну дигни према глави,  
а другу на стомак стави.  
Са стомака чело пипни,  
другом руком нос штипни.





### Набаци осмех

Стави руку на сред стомака,  
нос нек дотакне друга шака.  
Пронађи брзо и дотакни уши,  
па се на под полако сруши.  
Док устајеш набаци осмех на лице,  
то траже стихови ове песмице.



## Шта је велики градитељ човека?



Рашири, провири

Подигни једну ногу  
и руке рашири.  
Направи два круга  
и кроз њих провири.  
Рашири, провири,  
рашири, провири!  
Спусти ногу  
и тело умири.



Вртић "Искра" Ужиче



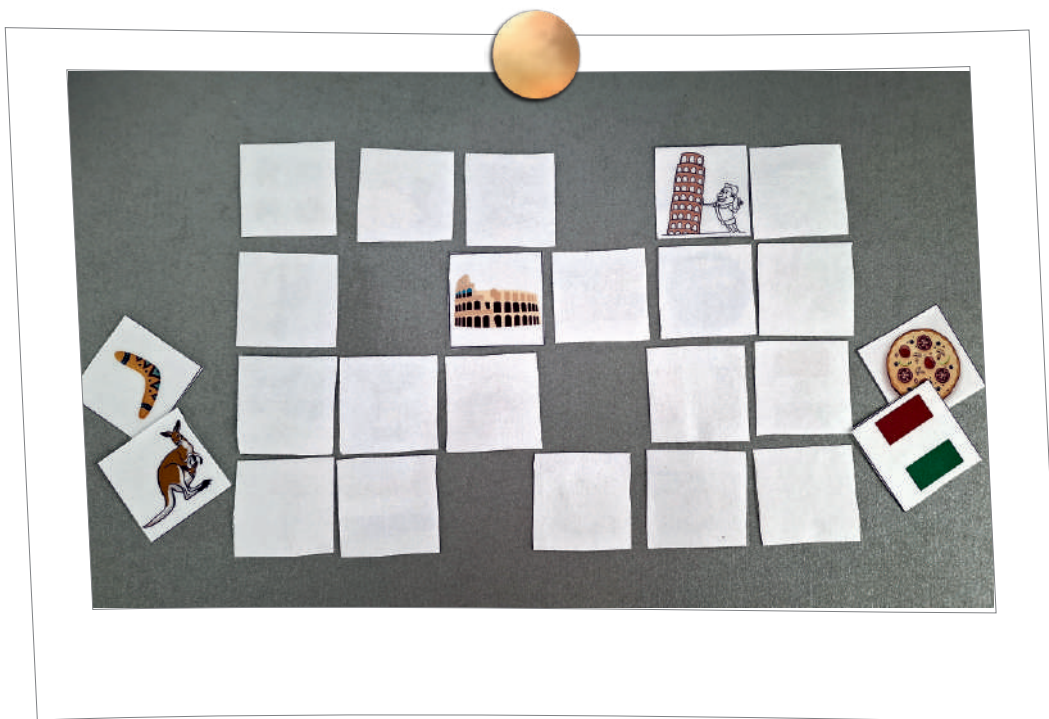


## ИГРА МЕМОРИЈЕ (4 MEMORY)

- 1 **Потребно:** картице за игру меморије.
- 2 У комплекту се налазе карактеристике држава (од шест до девет држава).
- 3 Свака држава је представљена са 4 различите картице. Картице су окренуте лицем на доле и игра се као стандардна игра меморије.
- 4 Разлика је што у овој игри не тражимо две исте да бисмо их покупили са талона, већ две различите картице које припадају једној држави.
- 5 Када се све картице покупе играчи пребројавају своје сакупљене парове.

## Шта је велики градитељ човека?

---



ИГРА МЕМОРИЈЕ (4 MEMORY), изглед картица



## СЕДИ АКО СМЕШ



- 1 Деца стоје распоређена у простору
- 2 Васпитач (касније дете) изговара појмове на основу којих деца треба да реагују адекватним покретом
- 3 Покрет који треба да се изводи је получучањ као на „невидљивој столици“
- 4 Деца изводе тај покрет само ако се зада појам на који у стварности можемо сести (камен, фотеља, клацкалица, коњ...)
- 5 Ако се каже нешто на шта се не може сести, онда се задржавамо у стојећем положају (месец, јеж, торта...)
- 6 Циљ је да деца током неколико минута више пута стану у положај получучња. Крајњи циљ је да група после десет покушаја проба да не погреш



## ЗЛАТНИ ОБРУЧ

- 1 Потребно је обележити онолико места колико има деце, може са обручевима или креп траком (залепити мали крст или само квадратић)
- 2 Маркирана места су распоређена у облику круга  
Деца се распореде на та места и тако формирају круг
- 3 У том кругу на једној позицији је жути обруч (златни обруч) и ту је на почетку васпитач који исто учествује, ако жели
- 4 На знак „сад!“ од стране васпитача деца скачу са своје позиције удесно на место које је између њихове позиције и наредне
- 5 На следеће „сад!“ скачу удесно и сада су на новом маркираном месту Тако се игра, уз задатак да дете које у скоку уђе у златни обруч треба да нешто каже док стоји у њему ( нпр. своје име, име друга, омиљено јело, животињу ...)
- 6 Деца треба да се сете да када дођу у златни обруч, кажу задатак, ако забораве не опомињу се, већ се игра наставља (онај ко заборави има шансу у следећем кругу да се сети)





## АСОЦИЈАЦИЈЕ НА ДЕЛОВЕ ТЕЛА

- 1 Деца стоје са васпитачем у форми круга
- 2 Васпитач каже неку асоцијацију која указује тачно на један део тела и деца треба брзо да га додирну, затим иде следећи.

- 3 Примери:  
Минђуша – деца се хвартају за уво  
Каиш – за струк  
Пертла – за стопало  
Још могућих предлога:

Капа, шнала, прстен, рукавица, скије, чарапа, столица, наруквица, шал, ранац, наочаре, маска за рођење, рајф, оловка, чешаљ, смрад, сламчица, руменило, знојница, кравата, волан...





## ПОКАЖИ СВИМА ШТА У ГРАДУ ИМА

- 1** Потребне су 4 табле на којима су нацртане асоцијације на институције у граду (укупно десет поља са институцијама у виду различитих асоцијација на њих)
- 2** 40 картица на којима су нацртане институције са једне стране, а са друге стране су бројеви од два до шест.
- 3** Играч баца коцкицу и на основу добијеног броја извлачи картицу на којој се види број, а са друге стране слика институције коју ставља на адекватно место на својој табли. Прво се бирају жуте картице, а затим црвене.
- 4** Затим иде наредни играч са истим поступком. Играч који први попуни сва поља на табели је победио. Ако неко добије број један, он прескаче тај круг и не извлачи картицу

## Шта је велики градитељ човека?





## АРЈАЧКИЊЕ - БАРЈАЧКИЊЕ УЗ ИЗМЕНУ ПРАВИЛА

- 1 Деца стоје у две врсте једна наспрам друге чврсто се држећи за руке као у стандардној игри
- 2 Деца из једне врсте траже дете из друге које треба да потрчи и да пробије везу између одабране два детета
- 3 Деца траже дете, али не по имену, као у стандардној игри, већ по опису детета без изговарања имена
- 4 У опис улазе три договорене ствари на основу којих деца могу да се препознају, на пример боја очију, почетно слово имена и шта тренутно имају од обуће или одеће.







## НТЦ БРЗАЛИЦЕ

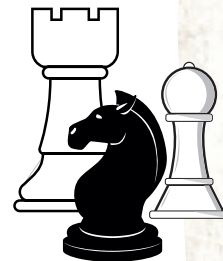
- 1 НТЦ брзалице се заснивају на нелогичним сценама насталим од карактеристика држава
- 2 Деца их изводе затворених очију, запушеним ушима, уз јаче држање за колена ...
- 3 Могу их употпунити стајањем на једној ноzi док их изводе, са подигнутим рукама или са спорим улажењем у чучањ док изговарају брзалицу...
- 4 Пример брзалица:  
Пиране у Рију кафу пију.  
Самурај једе суши док му се кимоно суши.  
Мала коала са еукалиптуса пала.  
Панда са зида бамбус скида.





## НТЦ ШАХ

- 1 Шах се модификује тако да на табли остану фигуре топа, ловца и коња, све друге се избаце
- 2 Потребне су још сличице које се увек различито поставе на табли. На сличицама су старински брод, соко и сено.
- 3 Играч са белим фигурама игра први и једном од својих фигура узима сличицу која фигури припада (топ узима брод, ловац сокола, а коњ сено), затим игра црни и тако наизменично
- 4 Фигуре се крећу као у правом шаху  
Ако играч нема шта да узме, прави потез који му у неком од наредних потеза обезбеђује узимање
- 5 Фигуре се „не једу“ између себе, већ купе само сличице  
Када се све сличице са табле покупе, пребројавају се, да се утврди који играч има више.



## Шта је велики градитељ човека?



### НТЦ ТАБЛИЋ



- 1 Потребне су картице са словима, довољно је да у шпилу има по неколико од сваког слова, али са мало више самогласника.
- 2 На талон се избаце четири извучена слова, а сви играчи добију по четири картице. Картице ставе испред себе да их сви виде.
- 3 Први играч користи једно од својих слова и са словима са талона прави реч. Картице које чине реч узима за себе и ставља их на гомилу која се више не користи у игри.
- 4 Ако играч не може да пронађе реч, избацује неко своје слово на талон. Након тога игра други играч и када се картице истроше након четири круга иде нова подела по четири.
- 5 На крају свако броји своје картице са гомиле и ко има највише он је најуспешнији овог пута у игри. Током игре деца помажу једни другима да играч који је на реду ипак узме неку реч, значи прате и своје и туђе потезе.



## ПРЕДЛОЗИ ПИТАЊА ЗА ПАРАЛЕЛНЕ АСОЦИЈАЦИЈЕ

- Шта повезује сладолед и уши? (*италић*)  
Шта повезује Земљу и сладолед? (*кугла*)  
Шта повезује кенгура и лаптоп? (*торба*)  
Шта повезује млеко и саобраћајни знак? (*пут*)  
Шта повезује пеглу и скокове у воду? (*даска*)  
Шта повезује твора и контејнер? (*смад*)  
Шта повезује лифт и кошуљу? (*дугме*)  
Шта повезује фотоапарат и зид? (*слика*)  
Шта повезује кору и хлад? (*дрво*)  
Шта повезује лонац и шахт? (*поклопац*)  
Шта повезује лед и шећер? (*коцка*)  
Шта повезује шах и реп? (*коњ*)  
Шта повезује шаку и звезду? (*број пет*)  
Шта повезује чај и купатило? (*шоља*)  
Шта повезује семафор и сунце? (*светло*)



**Назив пројекта:** НТЦ активности као подршка вођеној игри у предшколским установама у републици Србији

**Пројекат подржали:** Министарство просвете, Завод за унапређивање образовања и васпитања и завод за вредновање квалитета образовања и васпитања

**Носилац пројекта:** Едукативни центар НТЦ

**Аутор:** др Ранко Рајовић

**Координатори пројекта:** др Вук Рајовић, Марина Илић

**Реализатори пројекта испред НТЦ тима:** Марина Илић, александра Поповић, Зорана Огњановић, Бојана Ристић, јасмина Ружић, Вишња Фуртула

**Предшколске установе где је пројекат реализован:**

ПУ 11. април, Нови Београд

ПУ Дечији дани, Стари град, Београд

ПУ Чукарица, Београд

ПУ Сава Ковић, Богатић

ПУ Ужице, Ужице

**Дизајн и техничка припрема:** Ангелика Павловић

heard from you I am  
eagerly waiting for news  
from you to hear if  
you are all a fine  
family that you are all  
in good health  
I trust that I am  
in health & am  
able to keep bed  
I am glad to hear  
of your health

word from  
before long  
of the world  
I trust that  
my heavenly father will  
send me  
I am glad to hear  
of your health  
I am glad to hear  
of your health  
I am glad to hear  
of your health



W. O. W.  
I am glad to hear  
of your health

My heavenly father will  
send me