

Лексикон образовних термина (2014). Београд: Учитељски факултет.

Методичка пракса број 1/2020

УДК: 37:81

стр. 123 - 124

ЈЕЗИЧКЕ ИГРЕ

Вишња Мићић

ЈЕЗИЧКЕ ИГРЕ – 1) мисаоне и духовне досетке појединца засноване на звучним и значењским контрастима или сличностима, а налазе се у основи кратких књижевних форми (брзалица, загонетка, афоризам и др.) или су саставни део различитих видова хумористичке књижевности (пародија, сатира и др.); 2) природни део језичког развоја деце који се испољава у спонтаном или намерном манипулисању језичким јединицама и формама: а) фонолошке – игра гласовима (нпр. имитирање звукова из окружења), б) семантичке – игра значењима (нпр. Душко Радовић је душа која се радује), в) парадигматске игре – примена језичких образаца по аналогiji (нпр. васпитач / васпитачица – пас / пасица, јаје / у јајету – срце / у срцету и сл.); 3) врста → **језичких вежби** за системско подстицање когнитивног развоја, култивисање језичког стваралаштва и учење кроз игру коришћењем, комбиновањем или кршењем језичких правила: а) слово на слово – уланчавање слова у речи; б) преметаљке – састављање нових речи премештањем слова из задате речи (нпр. град – драг – гард); в) допуњалке – усмено или писмено допуњавање речи изостављеним словима или стихова изостављеним речима; г) измишљање нових речи – усвајање појединих механизма творбе речи кроз игру (нпр. измишљање имена на основу задате речи: смех – Смешко Нацерековић); д) ребуси – прављење и решавање загонетки изражених сликама или знацима уместо речима; ребуси могу бити: словни (подврсте: „слово у слово“, „слово о слово“, ребус-разломак, сложени словни ребуси), сликовни, словно-сликовни; њ) игра асоцијација – приказивање скупа речи / слика (појмова) који у свести учесника игре изазивају тражени појам (реч); заснива се на психолошкој операцији повезивања појмова по сличности, супротности или емоционалном доживљају; е) укрштене речи – низ загонетки чија се решења укрштено уписују у понуђена поља; ж) читање

палиндрома – читање речи или реченица које и прочитане одостраг имају значење (нпр. ратар; гард; Саво, и маче једе јечам и овас); з) реч по реч – реченица, тј. уланчавање речи у смислену реченицу; и) духовите досетке – духовити одговори на задату тему (нпр. Шта би било када би оловке проговориле?); ј) смишљање бесмислица – спајање неспојивих речи, стварање изокренутих прича и песама (нпр. Зец пушку лови, пушка зеца носи), к) разговорне игре – разговор заснован на машти: разговор са предметом, животињом, биљком (нпр. разговор са непослушном лутком, с пркосном свиралом и сл.); л) ситуационе игре – имитација разговора из свакодневног живота (нпр. у продавници, код зубара и сл.); љ) игре прагматичким аспектима језика – кршење правила о употреби језика у социјалном контексту (нпр. исказима: обећањима, питањима и сл.); м) коришћење и стварање брзалица и језиколома, разбрајалица, питалица, загонетки; н) игре риме – тражење речи које се гласовно подударају са задатом; њ) игре пантомиме – играч објашњава појам или назив (књиге, филма, ТВ серије и сл.) изразним покретима тела и лица, без говора, док остали играчи могућа решења исказују речима.

Лит.: А. Марјановић, „Језичке игре предшколског детета“, *Предшколско дете*, бр. 2, 1975; С. Васић, „Игра и говор“, *Предшколско дете*, бр. 2–3, 1972; S. Težak, *Govorne vježbe i nastavi hrvatskoga ili srpskoga jezika*, 1990; Н. Трнавац и сар., *Дидактичке игре*, 1991; С. Васић, *Психолингвистика*, 1994; И. Перишић, *Увод у теорије смеха*, 2010; В. Милатовић, *Методика наставе српског језика и књижевности у разредној настави*, 2011.