



54 IGRAČKE

MAŠTA  
ISKUSTVA  
IGRAČKE  
UČENJE IGRATI  
RAZVOJ

KREATIVNOST  
znanje  
IDEJE  
INOVAČIJA  
ODRŽIVOST  
SMIJEH  
SURADNJA



# KATALOG EDUKATIVNIH IGARA I IGRAČAKA

2024/2025

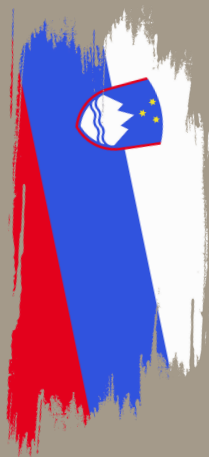
Projekt KA2: Mala partnerstva

Broj projekta: 2024-1-SI01-KA210-SCH-000250723  
Naziv projekta: Razvoj i izrada edukativnih igara i igračaka. Financira Europska unija. Izneseni stavovi i mišljenja su, međutim, isključivo stavovi autora/autora i ne odražavaju nužno stavove Europske unije ili Europske komisije.

Grafički dizajn Nike Pec, učiteljice predškolske dobi, prevođenje uz pomoć umjetne inteligencije



Co-funded by  
the European Union



## O projektu

Projekt Edukativne igre i igračke provodi se u okviru međunarodnog partnerstva Erasmus plus KA2 od studenog 2024. do prosinca 2025. U projektu sudjeluju tri partnerske institucije. To su Vrtec Otona Župančiča Slovenska Bistrica Slovenija, Dječji vrtić Vukovar Hrvatska i Detska Gradinka Sedmi Septemvri Pehčevo Sjeverna Makedonija. Svaku instituciju predstavljaju četiri stručna djelatnika. Pedagoško vodstvo pruža Nina Borko Bezjak, dok koordinaciju projekta vodi Mojca Juhart.

Glavni cilj projekta je jačanje profesionalnih kompetencija odgojitelja predškolske djece u planiranju, stvaranju i korištenju edukativnih igara i igračaka temeljenih na načelima održivog razvoja, inovacija i holističkog razvoja djeteta. Projekt uključuje mjesečne stručne zadatke, razmjenu dobrih praksi i mobilnosti koje su provedene u Sloveniji u siječnju 2025., u Sjevernoj Makedoniji u svibnju 2025. i u Hrvatskoj u rujnu 2025.

Kroz stručne sastanke, obuke, hospitacije u učionici i radionice, sudionici projekta razvili su dublje razumijevanje važnosti edukativne igre kao ključnog elementa ranog učenja. Projekt je doprinio razvoju inovativnih i održivih pedagoških pristupa koji potiču visokokvalitetan kreativan i razvojno orijentiran obrazovni rad u modernim vrtićima.



# Izrađene igre i igračke

## Inovativna igra kao temelj modernog djetinjstva

Prilikom izrade edukativnih igara i igračaka dosljedno smo se pridržavali profesionalnih kriterija za visokokvalitetne materijale kao što su sigurnost, održivost, estetska vrijednost, funkcionalnost i razvojna prikladnost. Proces stvaranja temeljio se na analizi dječje igre, identificiranju razvojnih potreba i na profesionalnoj refleksiji učitelja. To je omogućilo dizajniranje promišljeno isplaniranih, stimulirajućih i djeci prilagođenih materijala.

U sklopu međunarodnih radionica prošli smo kroz sve faze kreativnog procesa. To je uključivalo planiranje, odabir prirodnih i recikliranih materijala, izradu igračaka, njihovo testiranje i korištenje u praksi. Igračke su zatim predstavljene grupama i pratili smo kako ih djeca koriste za razvoj znatiželje, kreativnosti, istraživačkih vještina i socijalnih kompetencija. Takav pristup omogućio nam je da promatramo učinke igre i da steknemo dublje razumijevanje kako inovativne i održivo dizajnirane igračke podržavaju dječje učenje i razvoj.

Projekt je značajno pridonio profesionalnom rastu odgojitelja predškolskih ustanova, razmjeni iskustava i dobrih praksi te jačoj svijesti o važnosti održive kreativne i razvojno primjerene igre kao temelja suvremenih predškolskih kurikuluma. Istovremeno, projekt je obogatio vrtiće i djecu koja sudjeluju u projektu, a sada imaju pristup brojnim visokokvalitetnim edukativnim igračkama stvorenim s obzirom na inovacije u održivosti i holistički razvoj djeteta. Ove materijale karakterizira raznolikost, promišljen dizajn i višenamjenska upotreba. Podržavaju istraživanje, kreativno izražavanje, maštu i razvoj kognitivno-motoričkih i socijalnih vještina.

Stoga projekt doprinosi ne samo profesionalnom razvoju učitelja već i obogaćivanju obrazovnog okruženja i ukupne kvalitete predškolskog odgoja u širem međunarodnom kontekstu.



# Edukativne igre i igračke za prvu dobnu skupinu



## Djeca od jedne do tri godine

U prvoj dobnoj skupini djeca istražuju svijet kroz igru, razvijajući osnovne motoričke, senzorne, kognitivne i socijalne vještine. Igračke u ovoj dobi moraju biti sigurne, jednostavne, održive i prikladne za multisenzorno istraživanje. Preporučene igračke su one koje podržavaju koordinaciju pokreta, percepciju, finu motoriku, ponavljanje i jednostavno rješavanje problema. Djeci su potrebne prilike za samostalno eksperimentiranje, aktivno sudjelovanje i osjećaj uspjeha tijekom igre.

Preporučene igračke uključuju kocke za razvrstavanje predmeta po oblicima za umetanje i premještanje igračaka za guranje ili povlačenje, kao i igre s prirodnim materijalima, vodom, pijeskom i mekanim lutkama. Takve igračke potiču znatiželju, kreativnost, razvoj fine motorike i samopouzdanje u vlastite sposobnosti, što čini bitan temelj za holistički razvoj u ranom djetinjstvu.



# Senzorni zid



DOB DJECE: 1-2 godine

OBRAZOVNO PODRUČJE: Priroda, Jezik

CILJEVI:

Razvijanje taktilne percepcije.

Poticanje istraživanja.

Jačanje koncentracije i znatiželje.

Poticanje imenovanja osjeta i materijala.

MOGUĆI NAČINI IGRANJA:

Djeca istražuju pričvršćene materijale na senzornom zidu poput tkanina, gumba, četkica, drvenih površina i metalnih elemenata. Dodiruju ih, klize rukama po njima, slušaju zvukove i uspoređuju osjete. Učiteljica potiče djecu da opišu što osjećaju, meko, tvrdo, glasno i nudi im prilike za sigurno i samostalno istraživanje.

AUTORICA IGRE: Kristina Plankl

# Šumska senzorna stanica

DOB DJECE 1-2 godine

OBRAZOVNO PODRUČJE: Priroda

CILJEVI:

Razvijanje taktilne percepcije.

Osjet različitih tekstura.

Upoznavanje s prirodnim mirisima.

Upoznavanje šume kroz ponuđene materijale.

MOGUĆI NAČINI IGRANJA:

Kroz senzornu stanicu u šumi djeca istražuju senzorne vrećice ispunjene smrekom i biljem. Stiskaju ih, mirišu i promatraju teksture. Otkrivaju elemente šume dodirujući lišće, iglice, češere i grane. Pomoću zvučnih mješalica ispunjenih različitim prirodnim materijalima djeca slušaju kako svaki predmet proizvodi drugačiji zvuk.

AUTOR IGRE: Nika Pec



# Tračnica podzemne željeznice

DOB DJECE: 1-2 godine

OBRAZOVNO PODRUČJE: Priroda,  
Matematika, Kretanje

CILJEVI:

Upoznavanje s prirodnim materijalima.

Razumijevanje uzroka i posljedice.

Jačanje koordinacije ruku i očiju.

Poticanje eksperimentiranja i promatranja.

MOGUĆI NAČINI IGRANJA:

Djeca ubacuju prirodne materijale u cijevi i promatraju kako se kesteni kotrljaju gdje se zaustave i koje zvukove proizvode. Mogu uspoređivati različite veličine i oblike. Učiteljica potiče samostalno istraživanje i daje vokabular za opisivanje radnje.

AUTORICA IGRE: Kristina Plankl



# Znatiželjni prsti

DOB DJECE: 2.–3. godine

OBRAZOVNO PODRUČJE: Matematika,  
Kretanje, Priroda

CILJEVI:

- Razvijanje fine motorike.
- Razvoj taktilne osjetljivosti.
- Poboljšanje koordinacije ruku i očiju.
- Poticanje neovisnosti.

MOGUĆI NAČINI IGRANJA:

Dijete istražuje senzornu ploču. Pritišće prekidač i promatra klik i kretanje. Okreće zvonce i sluša zvuk. Dodiruje brojeve, osjeća oblike i boje, odvezuje i veže vezice te pomiče metalne prstenove duž užeta. Ključem pokušava otključati lokot.

AUTOR IGRE: Nika Pec



# Šareni cvjetnjak

DOB DJECE: 1–3 godine

OBRAZOVNO PODRUČJE: Matematika

CILJEVI:

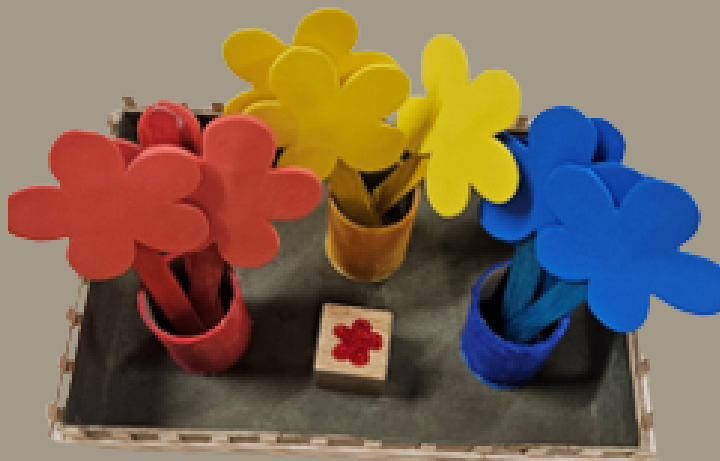
Pravilno sortiranje cvijeća u cvjetne gredice na temelju osnovnih boja.

MOGUĆI NAČINI IGRANJA:

Opcija 1: Dijete igra samo. Baca kockicu i sortira jedan cvijet u odgovarajuću posudu u boji prema prikazanoj boji. Igra završava kada su svi cvjetovi sortirani.

Opcija 2: Dvoje djece se igra. Svako ima svoj cvjetnjak. Naizmjenice bacaju kockice i sortiraju cvijeće. Pobjednik je onaj koji prvi završi.

AUTORICA IGRE: Alja Macuh



# Senzorni put

**DOB DJECE:** 1–3 godine

**OBRAZOVNO PODRUČJE:** Priroda, Kretanje

**CILJEVI:**

- Razvijanje taktilne percepcije.
- Razvoj ravnoteže i koordinacije.
- Jačanje fine i grube motorike.
- Poticanje kreativnosti.
- Razvijanje upornosti i fokusa.

**MOGUĆI NAČINI IGRANJA:**

Djeca grade vlastitu senzornu stazu od pojedinačnih senzornih pločica. Hodaju, pužu ili dodiruju stazu rukama. Istražuju kako se različiti materijali osjećaju pod njihovim stopalima ili dlanovima i mogu mnogo puta preurediti stazu.

**AUTOR IGRE:** Nika Pec



# Paleta malih umjetnika

DOB DJECE: 1–3 godine

OBRAZOVNO PODRUČJE: Umjetnost

CILJEVI:

Prepoznavanje i sortiranje osnovnih boja.  
Razvoj fine motorike i koordinacije ruku i očiju.

Omogućavanje strukturiranog učenja.

MOGUĆI NAČINI IGRANJA:

Svako dijete dobiva malu štikaljku za kist određene boje. Dijete promatra obojene mrlje boje na paleti i pričvršćuje kist na odgovarajuću boju.

AUTORICA IGRE: Kristina Plankl



# Prirodna zvona

DOB DJECE: 1–3 godine

OBRAZOVNO PODRUČJE: Priroda

CILJEVI:

Poticanje istraživanja prirodnih materijala.  
Razvoj koordinacije ruku i očiju i fine motorike.

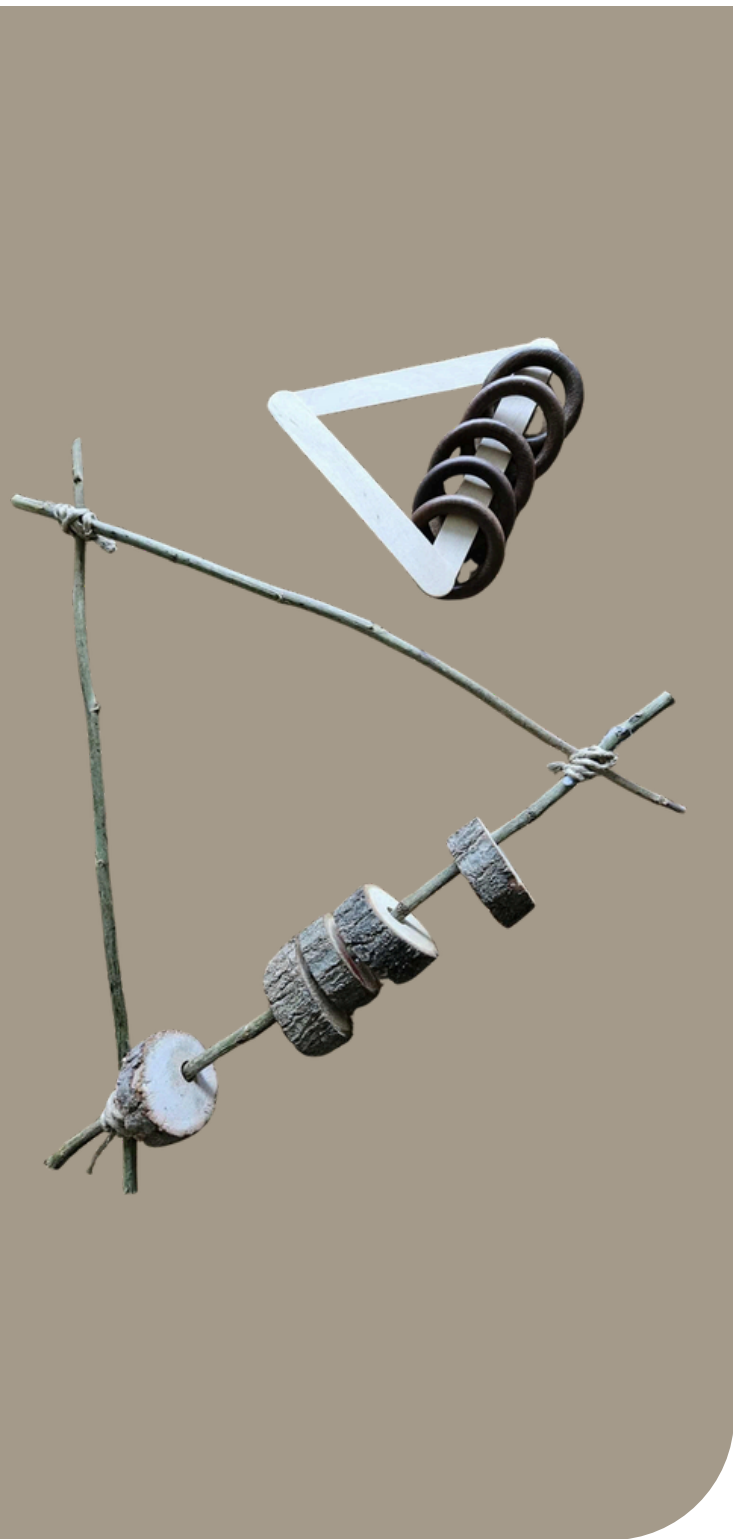
Poticanje slušanja, promatranja i koncentracije.

Razvijanje senzorne percepcije putem zvuka, dodira i vida.

MOGUĆI NAČINI IGRANJA:

Dijete istražuje prirodne materijale poput drvenih štapića, prstenova i diskova. Pomiče ih, vrti, ispušta ili promatra njihovo kretanje i sluša zvukove koji nastaju kada drvo kucka o drvo. Kroz igru dijete uspoređuje oblike, veličine i zvukove te razvija percepciju i pažnju. Aktivnost može biti individualna ili u maloj grupi.

AUTORICA IGRE: Kristina Plankl



# Kocka aktivnosti

DOB DJECE: 1–3 godine

OBRAZOVNO PODRUČJE: Kretanje,  
Matematika

CILJEVI:

Razvijanje fine motorike.

- Korespondencija jedan na jedan.

MOGUĆI NAČINI IGRANJA:

Kocka za aktivnosti nudi različite zadatke poput otvaranja i zatvaranja patentnih zatvarača, pričvršćivanja elemenata na gumbe, zavrtnja čepova za boce, pomicanja perli i slično. Istovremeno potiče matematičko razmišljanje sparivanjem i individualnim spajanjem.

AUTORICA IGRICE: Tamara Petrič



# Senzorne role

DOB DJECE: 1–3 godine

OBRAZOVNO PODRUČJE Priroda

CILJEVI:

Poticanje istraživanja prirodnih materijala.  
Razvoj koordinacije ruku i očiju i fine motorike.

Poticanje slušanja, promatranja i koncentracije.

Razvijanje senzorne percepcije putem zvuka, dodira i vida.

MOGUĆI NAČINI IGRANJA:

Dijete istražuje role omotane različitim materijalima poput filca, perja, mjehurićaste folije, brusnog papira i školjki. Valja ih po rukama, nogama ili podu i primjećuje koje su teksture ugodne, a koje manje ugodne. Djeca uspoređuju teksture i opisuju meko, tvrdo, hrapavo i glatko. Role se također mogu složiti u senzornu stazu za istraživanje rukama ili nogama.

AUTORICA IGRE: Kristina Plankl



# Ludo igra – Ne ljuti se

DOB DJECE: 1–6 godina

OBRAZOVNO PODRUČJE Matematika, Kretanje

CILJEVI:

Poticanje brojanja i razumijevanja količina.

Razvijanje prepoznavanja boja.

Jačanje fine i grube motorike.

Učenje emocionalne regulacije prilikom pobjede ili poraza.

Poticanje suradnje i interakcije u grupi.

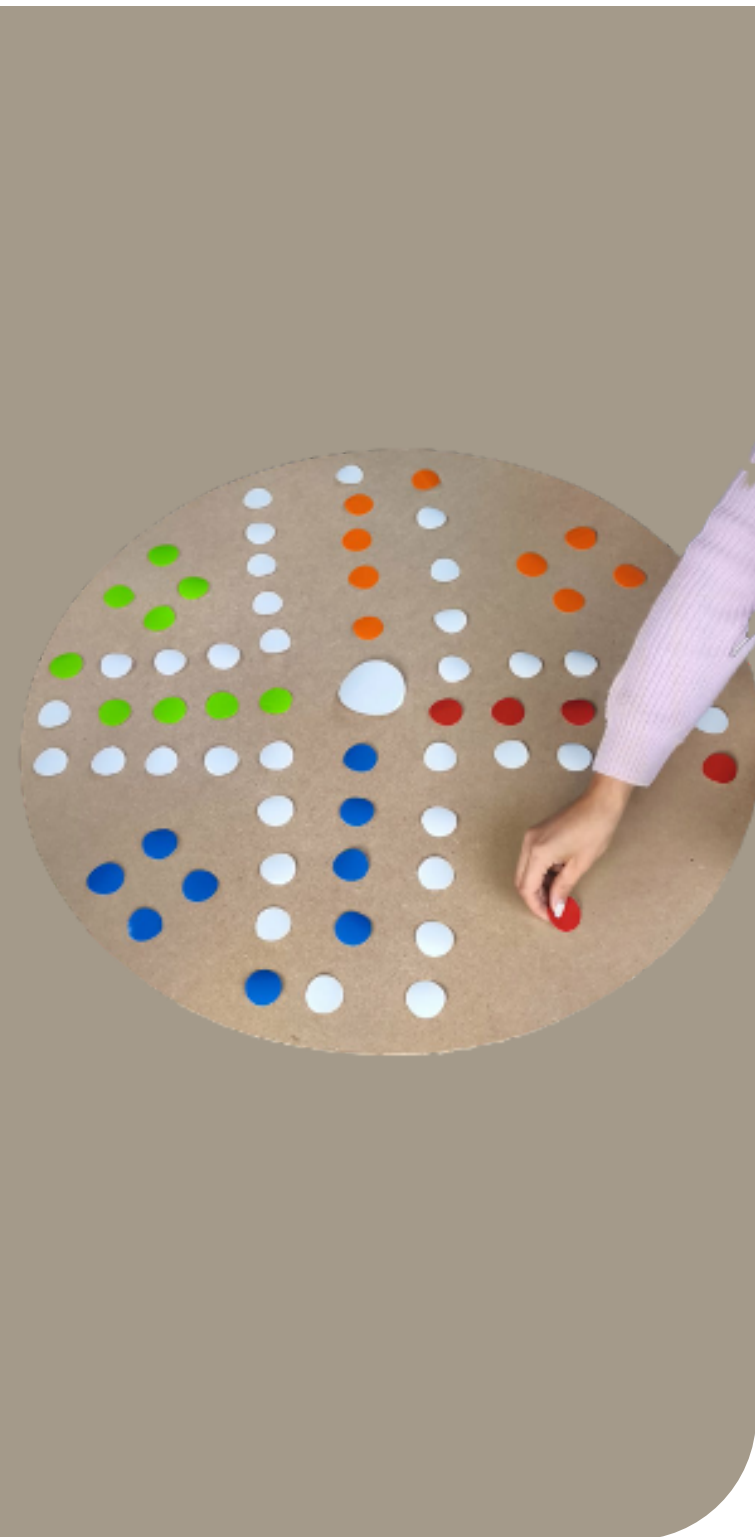
MOGUĆI NAČINI IGRANJA:

Djeca biraju svoju boju i postavljaju svoju figuru na početak. Naizmjenice bacaju veliku kocku i pomiču svoje figure duž obojene staze.

Opcija 1: Igra se može pojednostaviti pomicanjem korak po korak ili pomicanjem samo prema bojama.

Opcija 2: Klasična verzija se može igrati brojanjem točkica i praćenjem cijelog puta, uključujući vraćanje figura kada je to potrebno.

AUTORICA IGRE: Kristina Plankl



# Vrt brojeva u boji

DOB DJECE: 1–6 godina

OBRAZOVNO PODRUČJE: Matematika

CILJEVI:

Prepoznavanje osnovnih boja.

Prepoznavanje brojeva od 1 do 4.

Povezivanje brojeva s količinama.

Razvijanje točnosti, upornosti i pažnje.

MOGUĆI NAČINI IGRANJA:

Opcija 1: Djeca vade cvijeće s podloge, a mlađa ih sortiraju u posude odgovarajućih boja.

Mogućnost 2: Starija djeca sortiraju cvijeće prema napisanom broju ili broju točkica, a kasnije provjeravaju je li njihovo sortiranje ispravno.

AUTOR IGRE: Nika Pec



# Senzorna memorija

DOB DJECE: 1–6 godina

OBRAZOVNO PODRUČJE: Matematika, Priroda

CILJEVI:

Odgovarajući parovi.

Istraživanje i dodirivanje različitih materijala.

MOGUĆI NAČINI IGRANJA:

Mogućnost 1: Dijete slobodno dodiruje i istražuje različite materijale.

Mogućnost 2: Dijete s zatvorenim očima traži odgovarajuće parove.

AUTOR IGRE: Katja Kovačič



# Razigrani krugovi

DOB DJECE: 1–6 godina

OBRAZOVNO PODRUČJE: Matematika,  
Kretanje

CILJEVI:

Prepoznavanje i sortiranje boja.

Razvijanje fine i grube motorike.

Razvoj koordinacije ruku i očiju.

Razvijanje preciznosti i koordinacije.

MOGUĆI NAČINI IGRANJA:

Opcija 1: Djeca sortiraju obojene krugove tako da ih nanižu na štapiće identičnih boja. Igra završava kada su svi krugovi ispravno sortirani.

Opcija 2: Starija djeca mogu pokušati bacati krugove prema štapiću odgovarajuće boje umjesto da ih provlače koncem.

AUTOR IGRE: Nika Pec



# Mali istraživač

DOB DJECE: 2–6 godina

OBRAZOVNO PODRUČJE: Matematika

CILJEVI:

- Razvijanje matematičkog jezika i vještina.
- Razvoj fine motorike i koordinacije ruku i očiju.
- Vježbanje dopisivanja jedan na jedan.
- Brojanje predmeta.
- Prepoznavanje geometrijskih oblika.
- Stvaranje uzoraka i nizova.

MOGUĆI NAČINI IGRANJA:

Knjiga aktivnosti sadrži nekoliko zadataka koji podržavaju dječji razvoj. Djeca je mogu koristiti samostalno ili zajedno s iskusnijim vršnjakom ili učiteljem.

AUTOR IGRICE: Maja Podlesnik, Timotej Avguštin, Manja Kunej, Andreja Vrbek



# Put malih istraživača

DOB DJECE: 2–6 godina

OBRAZOVNO PODRUČJE: Kretanje, Matematika

CILJEVI:

- Razvijanje istraživačkih vještina i kritičkog mišljenja.
- Učenje kroz pokušaje i pogreške.

MOGUĆI NAČINI IGRANJA:

Djeca grade cestu od ponuđenih dijelova prema svojim sposobnostima i interesima. Koriste igračke automobile i prirodne materijale kako bi istražili koncepte poput brzine, gravitacije, težine i slično.

AUTORICE IGRE: Jasenka Zeko, Marija Jukić, Nikolina Bošković Totar, Kristina Zorić Beslema, Nina Borko Bezjak, Mateja Šrimf, Kristina Plankl, Nika Pec, Vaska Simovska, Aleksandra Bogdanovski, Stanka Stamenkovska, Snežana Vuchkovska



# Od gusjenice do leptira

DOB DJECE: 2–6 godina

OBRAZOVNO PODRUČJ: Priroda

CILJEVI:

Učenje o razvoju leptira.

Razvijanje prostorne orijentacije lijevo i desno.

MOGUĆI NAČINI IGRANJA:

Dijete koristi slamku kako bi puhalo malu lopticu niz stazu koja ilustrira životni ciklus leptira. Igra završava kada loptica dođe do leptira.

AUTOR IGRE: Mateja Šrimf



# Edukativne igre i igračke za drugu dobnu skupinu

Djeca od jedne do tri godine



U drugom dobnom razdoblju dijete postupno razvija više kognitivne procese, maštu, kreativnost i socijalne vještine. Igra postaje svrhovitija i simboličnija, a dijete je koristi za istraživanje odnosa, rješavanje problema i izražavanje iskustava.

Didaktičke igračke trebale bi omogućiti raznoliku, istraživačku i kreativnu igru, u kojoj dijete planira, eksperimentira, kombinira i razvija ideje. Važno je da igračke potiču finu motoriku, koordinaciju, preciznost, logičko razmišljanje i suradnju s vršnjacima.

Primjeri uključuju setove za konstrukciju, društvene igre, igre uloga, prirodne materijale, igre konstrukcije i kreativnosti, kao i alate za eksperimentiranje. Takve igračke potiču znatiželju, upornost, maštu, socijalno učenje, jačaju samostalnost i odgovornost te podržavaju cjelokupni razvoj djeteta.



# Gljiva s točkicama

DOB DJECE: 3–5 godina

OBRAZOVNO PODRUČJE: Matematika,  
Društvo, Pokret

CILJEVI:

Prepoznavanje veličina, brojeva i nizova.

Razvijanje fine motorike.

Suradnja i poštivanje pravila.

MOGUĆI NAČINI IGRANJA:

Svako dijete ima ploču s gljivama. Igrači se naizmjenice bacaju kocku, broje točkice i stavljaju isti broj bijelih točkica na svoju gljivu. Prvo dijete koje popuni sve točkice pobjeđuje.

AUTORICE IGRE: Jasenka Zeko, Marija Jukić,  
Nikolina Bošković Totar, Kristina Zorić  
Beslema



# U voćnjaku boja



DOB DJECE: 3–5 godina

OBRAZOVNO PODRUČJE: Matematika,  
Kretanje

CILJEVI:

- Razvoj fine motorike i koordinacije ruku i očiju.
- Prepoznavanje boja.
- Razvijanje vještina brojanja.

MOGUĆI NAČINI IGRANJA:

Opcija 1: Dijete koristi pincetu za podizanje pompona i sortiranje u jabuke odgovarajućih boja.

Opcija 2: Kao natjecateljska verzija, djeca se utrkuju tko će najbrže posložiti sve pompone.

AUTORICE IGRE: Jasenka Zeko, Marija Jukić,  
Nikolina Bošković Totar, Kristina Zorić  
Beslema

# Pronađite malog patuljka

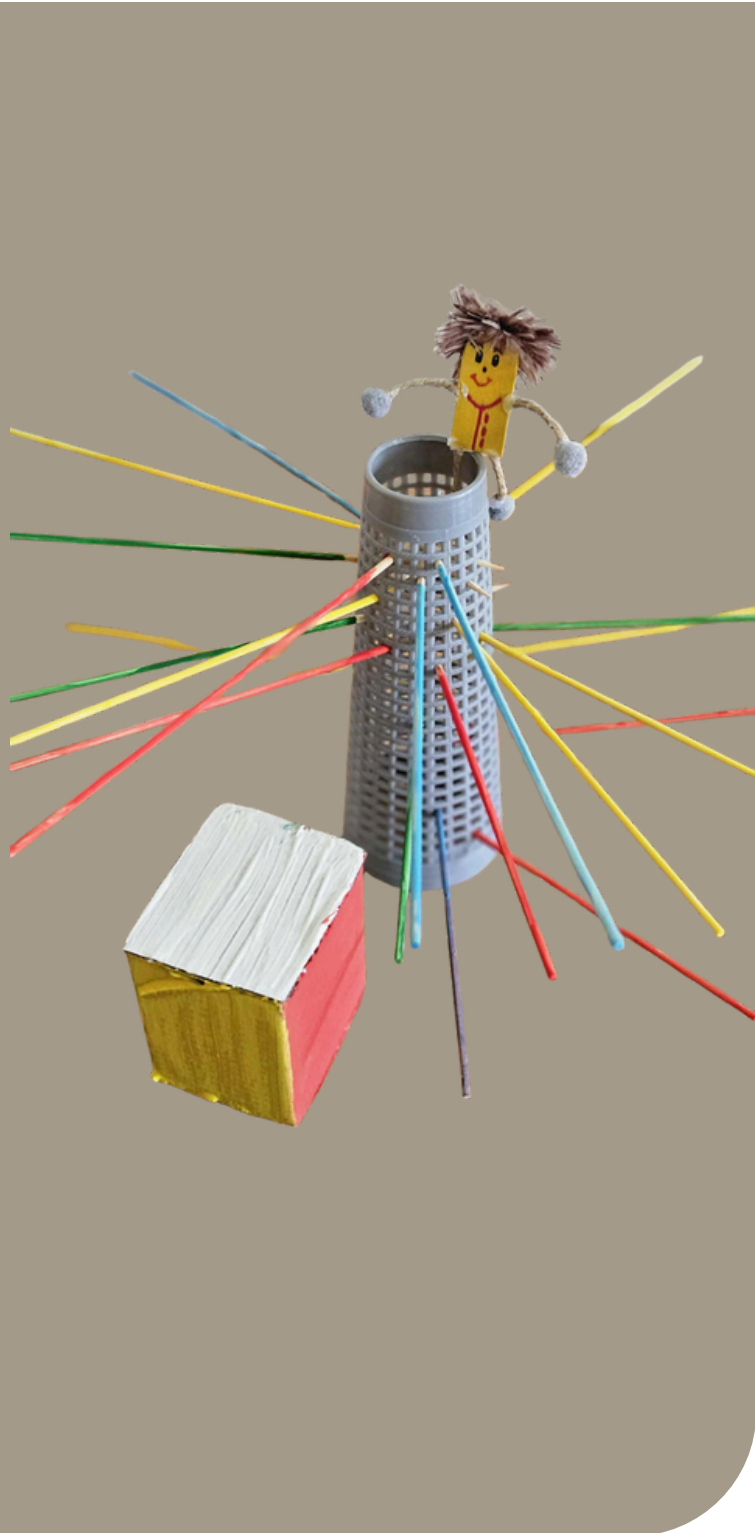
DOB DJECE: 3–6 godina

OBRAZOVNO PODRUČJE: Društvo, Matematika

CILJEVI:  
Učenje poštivanja pravila.  
Razvijanje logičkog mišljenja.

MOGUĆI NAČINI IGRANJA:  
Dvoje djece igra. Prvi igrač baca kockicu u boji. Mora izvući štapić prikazane boje iz tornja. Pobjednik je igrač čiji patuljak ostane u tornju nakon što su potrošeni svi štapići.

AUTOR IGRE: Mateja Šrimf



# Vješti prsti

DOB DJECE: 3-6 godina

OBRAZOVNO PODRUČJE: Pokret

CILJEVI:

- Razvijanje fine motorike.
- Razvijanje preciznosti, upornosti i brzine.

MOGUĆI NAČINI IGRANJA:

Igra uključuje aktivnosti poput otvaranja i zatvaranja patentnih zatvarača, zakopčavanja, pričvršćivanja čička kopčama i vezanja vezica. Za dodatni izazov, djeca mogu zadatke izvršiti u najkraćem mogućem vremenu.

AUTOR IGRE: Nika Pec



# Razigrana pređa

DOB DJECE: 3–6 godina

OBRAZOVNO PODRUČJE: Matematika

CILJEVI:

- Vježbanje fine motorike i upornosti.

MOGUĆI NAČINI IGRANJA:

Dijete isprepliće pređe različitih boja, stvarajući proizvoljne uzorke i motive.

AUTOR IGRE: Janja Leskovar



# Zločesti crvi

DOB DJECE: 3–6 godina

OBRAZOVNO PODRUČJE: Društvo,  
Matematika, Jezik

CILJEVI:  
Suradnja.  
Razvijanje fine motorike.  
Brojanje crva.  
Stvaranje priča.

MOGUĆI NAČINI IGRANJA:  
Opcija 1: Dvoje djece koristi ručno izrađene ruke kako bi uhvatili crve sa suprotnih strana i stavili ih u košaru. Broje crve tijekom ili nakon aktivnosti.

Opcija 2: Djeca koriste rekvizite za stvaranje i pričanje vlastitih priča.

AUTORICA IGRE: Kristina Plankl



# Teleskop i kruna

DJEČJI DOGOVOR: 3–6 godina

OBRAZOVNO PODRUČJE: Jezik

CILJEVI:

Razvijanje izražavanja emocija obogaćujući maštu i jačajući kreativno razmišljanje.

MOGUĆI NAČINI IGRANJA:

Djeca izvode kratke kazališne scene, improviziraju ili se uključuju u igranje uloga. Rekviziti potiču kreativnost pripovijedanja i maštovito izražavanje.

AUTORICA IGRE: Aleksandra Bogdanovski



# Tržnica

DJEČJI DOGOVOR: 3–6 godina

OBRAZOVNO PODRUČJE: Matematika,  
Jezik

CILJEVI:

- Imenovanje namirnica i njihovo razvrstavanje prema zadanim karakteristikama.

MOGUĆI NAČINI IGRANJA:

Dijete sortira slike na nizu na lijevu ili desnu stranu na temelju uputa prikazanih na primjerima kartica.

AUTOR IGRE: Mateja Planinc, Jasmina Kidrič



# Ristov brod ribara

DOB DJECE: 3–6 godina

OBRAZOVNO PODRUČJE: Jezik

CILJEVI:

- Poticanje razvoja govora.
- Razvijanje komunikacijskih vještina.

MOGUĆI NAČINI IGRANJA:

Priča govori o ribaru Ristu koji lovi ribu u Ohridskom jezeru. Kroz igru djeca prirodno ponavljaju glas R, koji je jedan od zahtjevnijih glasova za izgovor. Glas se vježba na razigran i prirodan način.

AUTORICA IGRE: Vaska Simovska



# Pronađite prave kotače

DOB DJECE: 3–6 godina

OBRAZOVNO PODRUČJE: Matematika

CILJEVI:

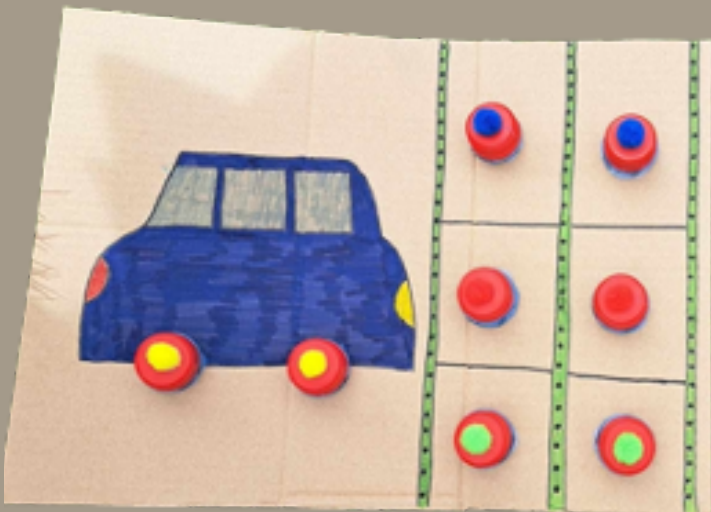
Razvoj koordinacije ruku i očiju.

- Razvijanje fine motorike.
- Razvijanje sortiranja i preciznosti opažanja.

MOGUĆI NAČINI IGRANJA:

Otrok Dijete promatra automobil bez kotača i odabire odgovarajuće kotače među obojenim čepovima od boca. Pokušava spojiti kotače po boji i postaviti ih na automobil. To potiče sortiranje, promatranje i provjeru točnosti.

AUTOR IGRICE: Kristina Plankl, Mateja Šrimf, Nika Pec, Nina Borko Bezjak



# Buzz leti u liniju

DOB DJECE: 3–6 godina

OBRAZOVNO PODRUČJE: Matematika, Priroda, Društvo

CILJEVI:

- Razvijanje logičkog razmišljanja i strategije.

Vježbanje fine motorike.

Poticanje pažnje i koncentracije.

Razvijanje prostorne orijentacije i suradnje.

MOGUĆI NAČINI IGRANJA:

Opcija 1: Dva igrača naizmjenice postavljaju jednog kukca na mrežu. Cilj je stvoriti liniju od tri svoja kukca vodoravno okomito ili dijagonalno.

Opcija 2: Četiri igrača igraju u parovima. Jedno dijete ima povez preko očiju dok ga partner vodi koristeći prostorne upute poput lijevo prema gore u sredini. Pobjednički par je prvi koji formira liniju od tri igrača.

AUTOR IGRICE: Kristina Plankl, Mateja Šrimf, Nika Pec, Nina Borko Bezjak



# Brojanje s prirodnim materijalima

DOB DJECE: 3–6 godina

OBRAZOVNO PODRUČJE: Matematika, Priroda, Jezik

CILJEVI:

Precizna manipulacija malim predmetima.

Prepoznavanje pisanih brojeva.

Upoznavanje s prirodnim materijalima.

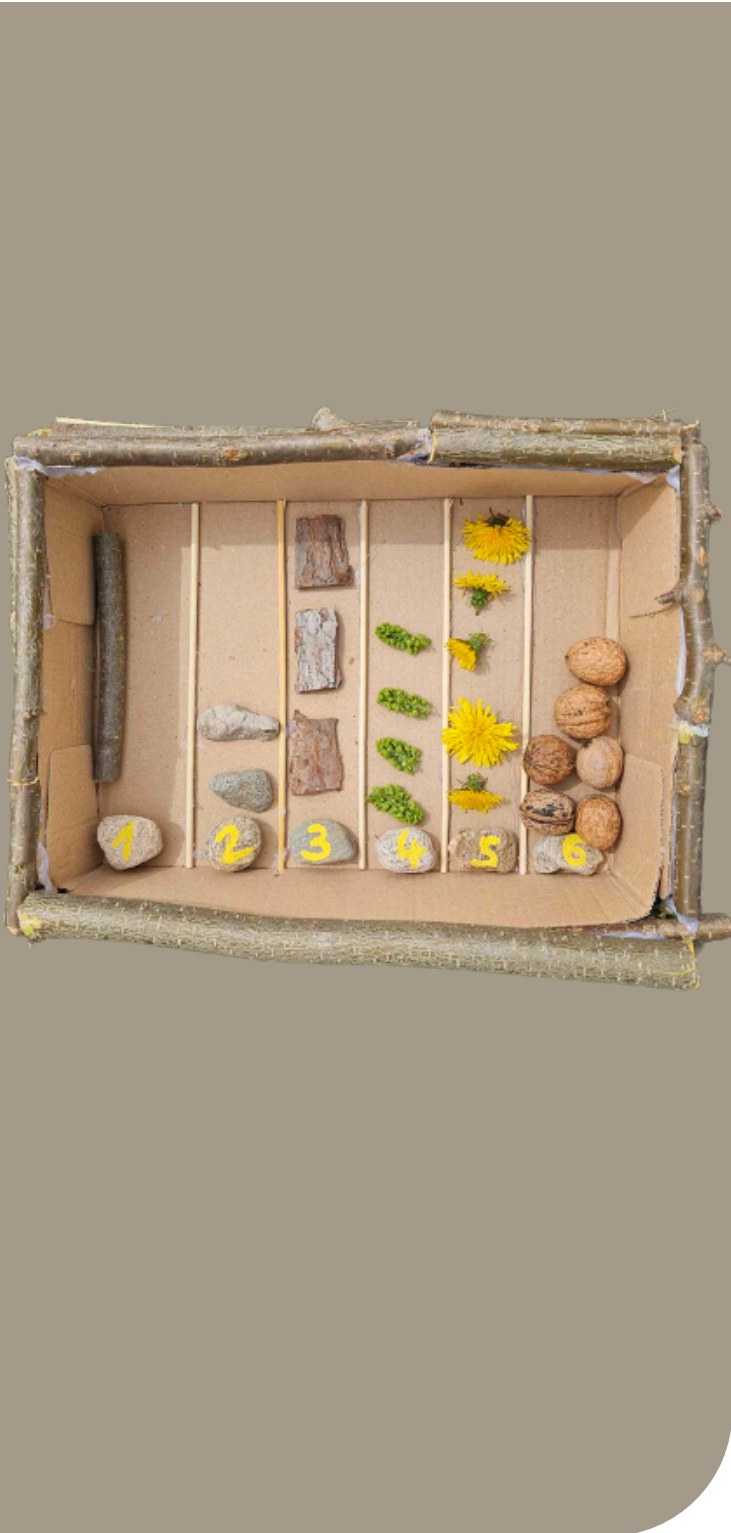
Spajanje količina s brojevima.

MOGUĆI NAČINI IGRANJA:

Mogućnost 1: Dijete postavlja prirodne materijale prema broju prikazanom u polju, broji ih i sortira.

Mogućnost 2: Dijete uspoređuje količine u dva polja i prepoznaje gdje ima više ili manje materijala.

AUTOR IGRICE: Kristina Plankl, Mateja Šrimf, Nika Pec, Nina Borko Bezjak



# Pronađite povrće

DOB DJECE: 3–6 godina

OBRAZOVNO PODRUČJE: Matematika

CILJEVI:

Razvoj fine motorike i koordinacije ruku i očiju.

Poticanje logičkog razmišljanja i sortiranja.

Razvijanje koncentracije pažnje i organizacijskih sposobnosti.

MOGUĆI NAČINI IGRANJA:

Ploča sadrži povrće umetnuto u utore. Djeca dobivaju kartice s uputama poput Pronađi žuto povrće. Dijete vadi povrće te boje i sortira ga. Nakon aktivnosti dijete broji koliko je boja pronašlo.

AUTORICA IGRE: Stanka Stamenkovska



# Košulje s brojevima i gumbima

DOB DJECE: 3–6 godina

OBRAZOVNO PODRUČJE: Matematika, Kretanje

CILJEVI:

Prepoznavanje brojeva i brojanje.

Razvoj fine motorike i koordinacije ruku i očiju.

Logičko sortiranje.

Razvijanje pažnje i upornosti.

MOGUĆI NAČINI IGRANJA:

Opcija 1: Pozadina s užetom za rublje prikazuje majice označene brojevima. Dijete dobiva male majice s gumbima. Broji gumbe i kopča malu majicu pored odgovarajućeg broja.

Opcija 2: Za stariju djecu mogu se dodati veći brojevi ili boje. Igra se može igrati u grupama, a djeca se izmjenjuju.

AUTORICE IGRE: Jasenka Zeko, Marija Jukić, Nikolina Bošković Totar in Kristina Zorić Beslema



# Usklađivanje boja i oblika

DOB DJECE: 3–6 godina

OBRAZOVNO PODRUČJE: Matematika

CILJEVI:

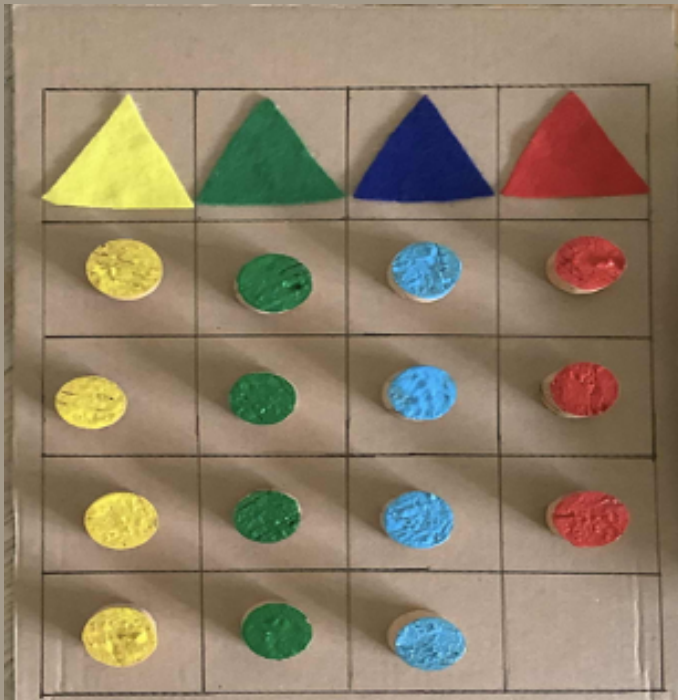
Razvoj fine motorike i koordinacije ruku i očiju.

Poticanje logičkog razmišljanja, sortiranja i pažnje.

MOGUĆI NAČINI IGRANJA:

Dijete spaja svaki krug u boji s trokutom iste boje. Krugovi se miješaju i raspršuju po mreži. Igra završava kada su svi krugovi ispravno postavljeni ispod odgovarajućih trokuta.

AUTORICA IGRE: Stanka Stamenkovska



# Nogometna utakmica

DOB DJECE: 3–6 godina

OBRAZOVNO PODRUČJE: Pokret

CILJEVI:

Razvoj fine motorike i koordinacije ruku i očiju.

- Razvijanje pažnje.
- Učenje poštivanja pravila igre.

MOGUĆI NAČINI IGRANJA:

Igra je namijenjena dvoje djece. Koriste štapiće ili male šipke za skupljanje loptica. Pobjednik je dijete koje sakupi više loptica.

AUTORICA IGRE: Aleksandra Bogdanovski



# Trening nogometa

DOB DJECE: 3–6 godina

OBRAZOVNO PODRUČJE: Pokret

CILJEVI:

- Razvijanje grube motorike, preciznosti i koordinacije.
- Brojanje i uspoređivanje rezultata.
- Razvijanje suradnje i poštivanje pravila.

MOGUĆI NAČINI IGRANJA:

Opcija 1: Djeca slobodno šutiraju loptu u označene otvore i vježbaju preciznost i snagu.

Opcija 2: Kao natjecanje, djeca broje golove i uspoređuju rezultate kako bi pronašla najboljeg igrača.

Opcija 3: Igra se može igrati u timovima s djecom koja se izmjenjuju u šutiranju na gol.

AUTORICE IGRE: Jasenka Zeko, Marija Jukić, Nikolina Bošković Totar, Kristina Zorić Beslema, Nina Borko Bezjak, Mateja Šrimf, Kristina Plankl, Nika Pec, Vaska Simovska, Aleksandra Bogdanovski, Stanka Stamenkovska in Snežana Vuchkovska



# Smiješna čudovišta

DOB DJECE: 3–6 godina

OBRAZOVNO PODRUČJE: Matematika

CILJEVI:

- Razvijanje matematičke kompetencije.
- Prepoznavanje boja i oblika.
- Poticanje suradničke igre i poštivanje pravila.

MOGUĆI NAČINI IGRANJA:

Mogu igrati do četvero djece. Koriste dvije kockice, jednu s brojevima, a drugu s bojama i oblicima. Dijete baca obje kockice i pronalazi odgovarajuće oko u kutiji, a zatim ga stavlja na svoju ploču s čudovištima. Pobjednik je prvo dijete koje sastavi svoje čudovište.

AUTORICE IGRE: Jasenka Zeko, Marija Jukić, Nikolina Bošković Totar, Kristina Zorić Beslema



# Sezonske kuće

DOB DJECE: 3–6 godina

OBRAZOVNO PODRUČJE: Jezik, Društvo, Kretanje

CILJEVI:

Obogaćivanje vokabulara kroz igranje uloga.

Razvijanje suradnje.

Poticanje mašte i kreativnosti.

Razvijanje vještina sortiranja.

MOGUĆI NAČINI IGRANJA:

Djeca traže prirodne materijale koji odgovaraju odabranom godišnjem dobu na kući. Mogu stvoriti jednostavne dramatizacije poput jesenske šetnje, proljetnog piknika ili zimskog jutra te imenovati predmete, radnje i godišnja doba dok se igraju.

AUTORICE IGRE: Jasenka Zeko, Marija Jukić, Nikolina Bošković Totar, Kristina Zorić Beslema, Nina Borko Bezjak, Mateja Šrimf, Kristina Plankl, Nika Pec, Vaska Simovska, Aleksandra Bogdanovski, Stanka Stamenkovska, Snežana Vuchkovska



# Senzorna kocka



DOB DJECE: 3–6 godina

OBRAZOVNO PODRUČJE: Pokret

CILJEVI:

Pružanje senzornih iskustava putem dodira.  
Razvijanje taktilne svijesti.

MOGUĆI NAČINI IGRANJA:

Kocka ima šest različitih teksturiranih površina, od hrapavih do glatkih. Dijete kotrlja kocku i dodiruje površinu na koju sleti.

AUTORICA IGRE: Vaska Simovska

# Saškine haljine

**DOB DJECE:** 3–6 godina

**OBRAZOVNO PODRUČJE:** Jezik, Kretanje, Matematika

**CILJEVI:**

Poticanje jasnog i ispravnog govora.

Podržavanje kognitivnog razvoja.

Razvijanje fine motorike.

Učenje dana u tjednu i vježbanje brojanja.

**MOGUĆI NAČINI IGRANJA:**

Djeca slušaju priču o Saški koja priprema sedam šarenih haljina, po jednu za svaki dan u tjednu. Broje dane, imenuju ih i pričvršćuju haljine štipaljkama. Priča se može prilagoditi dječjoj kreativnosti.

**AUTORICA IGRE:** Snežana Vuchkovska



# Odgovarajuće boje

DOB DJECE: 3–6 godina

OBRAZOVNO PODRUČJE: Matematika, jezik, kretanje

CILJEVI:

- Prepoznavanje sortiranja i imenovanja boja.
- Razvijanje fine motorike.
- Razvoj koordinacije ruku i očiju.

MOGUĆI NAČINI IGRANJA:

Opcija 1: Dijete ubacuje štapiće u rupe odgovarajućih boja.

Opcija 2: Igra se može učiniti uzbudljivijom korištenjem štoperice.

Opcija 3: Za dodatni izazov dijete može pokušati pronaći pravu boju zatvorenih očiju na temelju verbalnih tragova.

AUTORICE IGRE: Jasenka Zeko, Marija Jukić, Nikolina Bošković Totar, Kristina Zorić Beslema



# Miš u potrazi za sirom

DOB DJECE: 4–6 godina

OBRAZOVNO PODRUČJE: Kretanje,  
Matematika

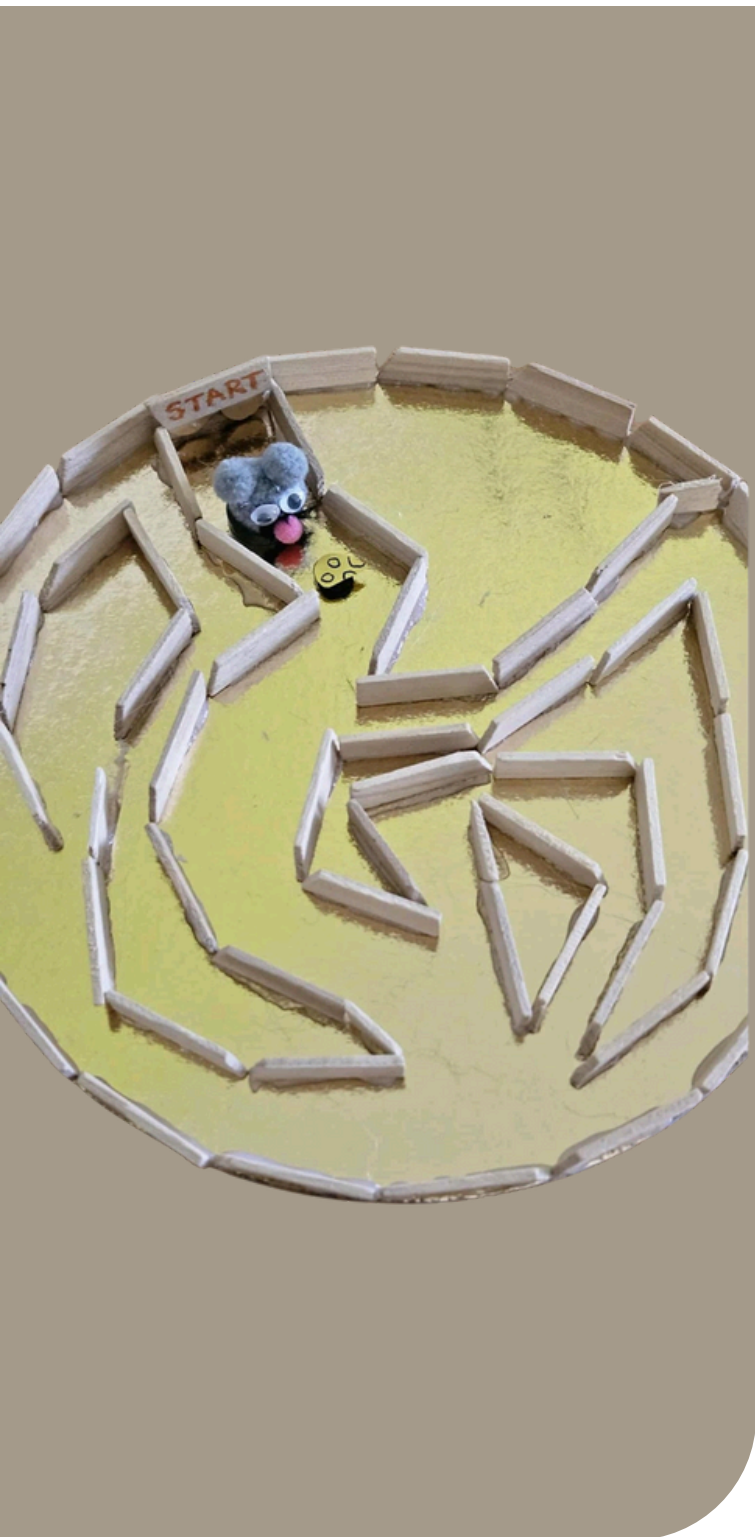
CILJEVI:

Vođenje miša kroz labirint do sira uz razvijanje koordinacije ruku i očiju.

MOGUĆI NAČINI IGRANJA:

Igrač postavlja miša na početak i vodi ga magnetom odozdo. Sir se postavlja na suprotni kraj labirinta. Cilj je doći do sira bez dodirivanja zidova labirinta. Vrijeme se može mjeriti pješčanim satom.

AUTORICA IGRE: Nina Borko Bezjak



# Kolumne u boji

DOB DJECE: 4–6 godina

OBRAZOVNO PODRUČJE: Matematika

CILJEVI:

Poticanje logičkog razmišljanja.

Razvijanje vještina sortiranja.

Razvijanje fine motorike.

Jačanje pažnje i koncentracije.

MOGUĆI NAČINI IGRANJA:

Dijete pomiče obojene predmete između stupaca koristeći prazan stupac kao pomoć.

Kada svaki stupac sadrži predmete jedne boje, igra je završena.

AUTORICE IGRE: Jasenka Zeko, Marija Jukić, Nikolina Bošković Totar, Kristina Zorić Beslema



# Putovanje u svemir

DOB DJECE: 4–6 godina

OBRAZOVNO PODRUČJE: Pokret

CILJEVI:

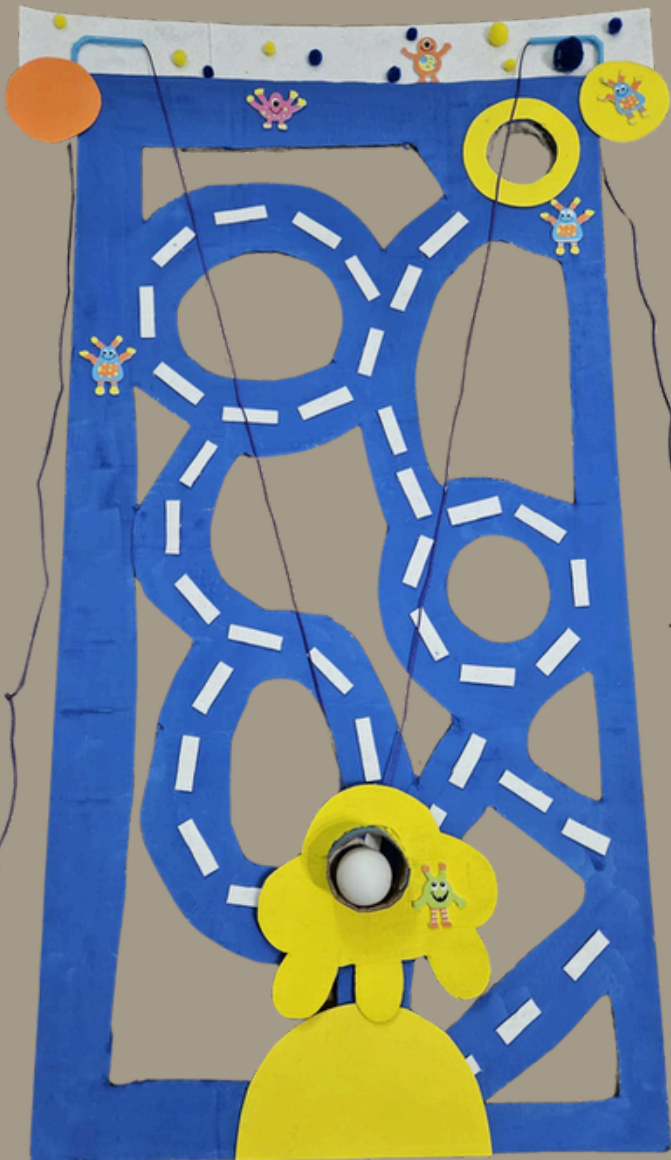
- Razvoj koordinacije ruku i očiju i fine motorike.
- Jačanje pažnje.
- Razvijanje prostorne orijentacije.

MOGUĆI NAČINI IGRANJA:

Opcija 1: Dijete usmjerava loptu odabranom putanjom prema konačnom otvoru. Igra završava kada lopta propadne kroz njega.

Opcija 2: Dvoje djece može igrati jedno protiv drugog. Vrijeme se mjeri i brže dijete pobjeđuje.

AUTORICA IGRE: Mateja Šrimf



# Kružni lov na boje

DOB DJECE: 4–6 godina

OBRAZOVNO PODRUČJE: Društvo,  
Matematika, Kretanje

## CILJEVI:

Razvijanje dječje spretnosti.

Treniranje pamćenja.

Prepoznavanje i naglašavanje boja.

Poticanje koncentracije i strpljenja.

Razvoj koordinacije ruku i očiju.

## MOGUĆI NAČINI IGRANJA:

Opcija 1: Dijete stavlja sve kapice na odgovarajuće boje. Zatim baca kockicu kako bi odredilo koju boju mora pronaći. Igra funkcionira kao igra pamćenja u kombinaciji s kockicom. Kada dijete pronađe par odgovarajućih boja, uklanja ga s ploče. Dijete s najviše kapica pobjeđuje.

Opcija 2: Kape se miješaju na stolu. Dijete baca kocku kako bi saznalo koju boju mora tražiti. Postavlja odgovarajuće kapice na okruglu podlogu na odgovarajuću boju.

AUTORICA IGRE: Tamara Leskovar



# Igra bubamara i pčela

DOB DJECE: 4–6 godina

OBRAZOVNO PODRUČJE: Društvo

CILJEVI:

Razvijanje samostalnosti, pažnje i upornosti.

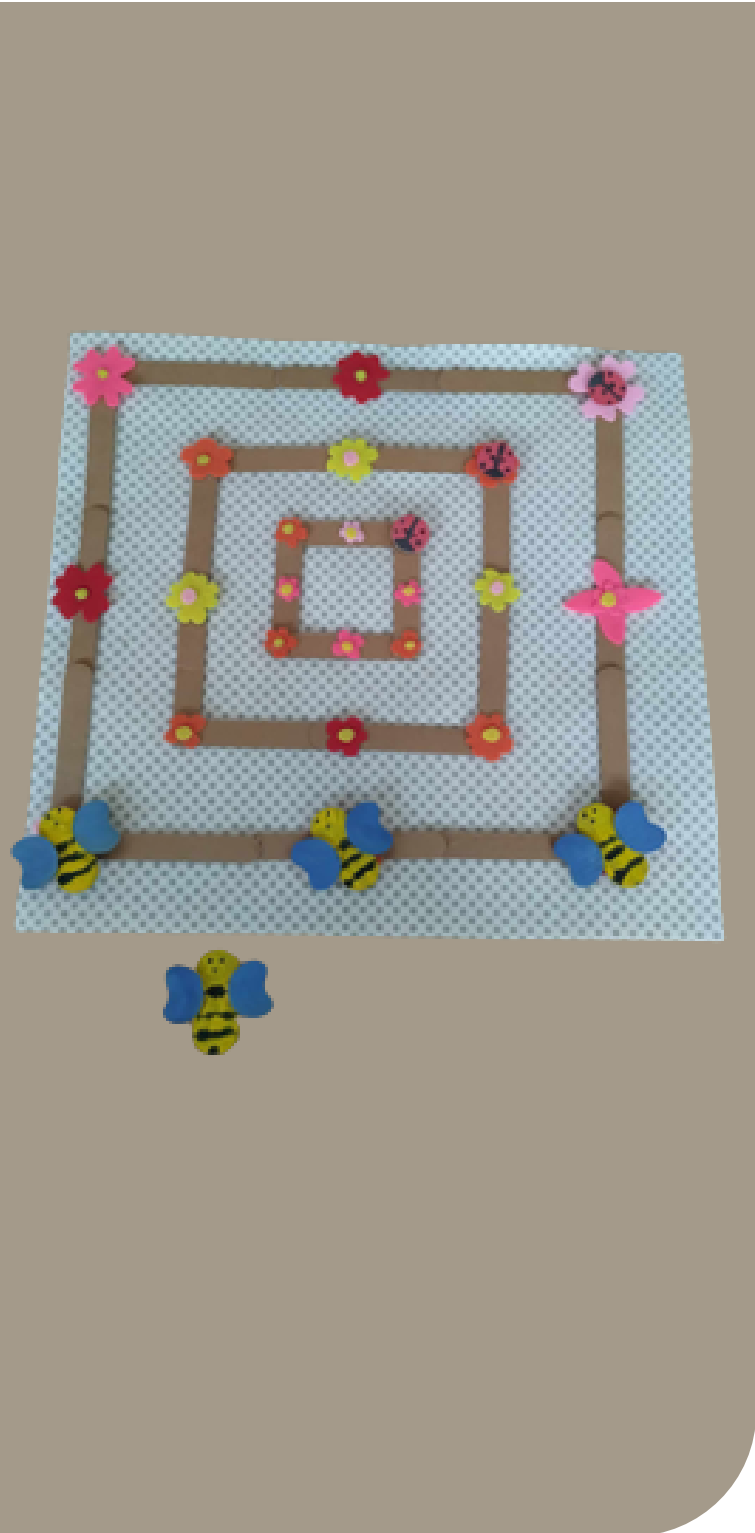
Omogućuje precizno promatranje i manipulaciju dijelovima.

Učenje poštivanja pravila igre.

MOGUĆI NAČINI IGRANJA:

Igra uključuje pomicanje figura na mreži vodoravno, okomito ili dijagonalno. Dijete postavlja bubamare i pčele i pokušava formirati red od tri identične figure u naznačenom smjeru. Pobjednik je prvi koji uspije.

AUTORICA IGRE: Stanka Stemenkovska



# Ludo igra – Ne ljuti se

**DOB DJECE:** 4–6 godina

**OBRAZOVNO PODRUČJE:** Društvo, Matematika

**CILJEVI:**

Učenje poštivanja pravila.

Prepoznavanje i imenovanje osnovnih boja.

Učenje brojeva.

Razvijanje strpljenja i upornosti.

**MOGUĆI NAČINI IGRANJA:**

Četvero djece igra. Svako koristi figuricu u svojoj boji. Djeca se izmjenjuju u bacanju kockica i pomiču svoje figurice duž puta označenog njihovom bojom. Svaka figurica kukca slijedi put svoje boje. Pobjednik je onaj tko prvi dovede sve figurice do cilja.

**AUTORICA IGRE:** Aleksandra Bogdanovska



# Zagonetka – Dijelovi tijela

DOB DJECE: 4–6 godina

OBRAZOVNO PODRUČJE: Matematika,  
Priroda, Kretanje

CILJEVI:

Razvijanje rješavanja problema.

Poboljšanje pamćenja i pažnje.

Razvoj koordinacije ruku i očiju.

Jačanje fine motorike.

Učenje dijelova tijela.

MOGUĆI NAČINI IGRANJA:

Mogu se igrati jedno ili dvoje djece. Dijete vadi dijelove iz okvira i sortira ih dok ne složi slagalicu. Na kraju dijete provjerava jesu li dijelovi tijela ispravno sastavljeni.

AUTORICA IGRE: Vaska Simovska



# Osjetila

DOB DJECE: 4–6 godina

OBRAZOVNO PODRUČJE: Priroda,  
Matematika

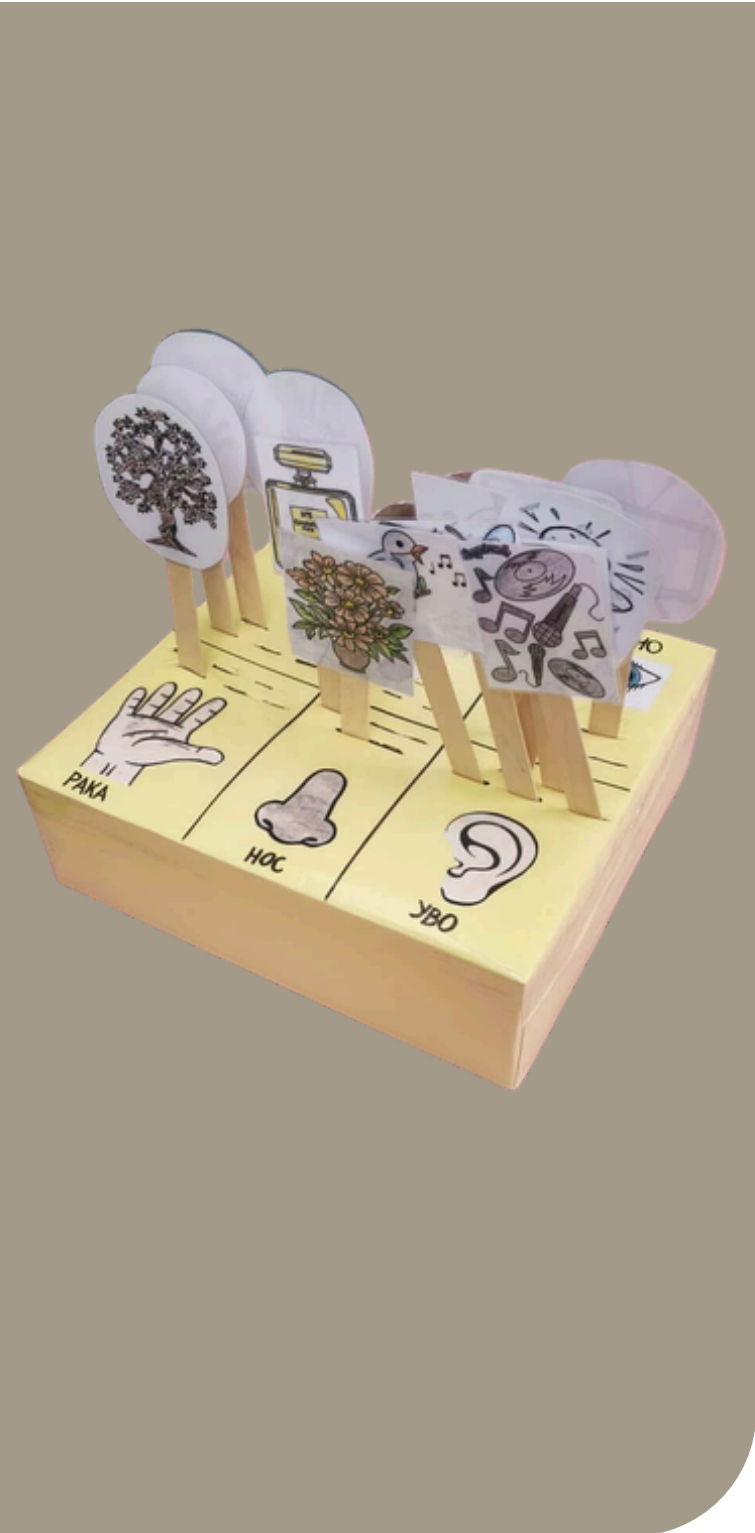
CILJEVI:

- Poticanje rješavanja problema.
- Razvijanje fine i grube motorike.
- Sortiranje objekata.
- Poticanje suradnje.
- Učenje o osjetilima.

MOGUĆI NAČINI IGRANJA:

Igra se igra u grupama. Djeca sortiraju predmete na označena mjesta koristeći različita osjetila. Vježbaju pamćenje, razvijaju pažnju i jačaju senzorne sposobnosti.

AUTORICA IGRE: Sanela Eminovska



# Krpene lutke

**DOB DJECE:** 4–6 godina

**OBRAZOVNO PODRUČJE:** Društvo

**CILJEVI:**

Igranje uloga i izražavanje emocija.

- Učenje o članovima obitelji.
- Prepoznavanje rodnih razlika.

**MOGUĆI NAČINI IGRANJA:**

Igra potiče prepoznavanje obiteljskih uloga i razumijevanje rodnih razlika kroz simboličku igru. Djeca razvijaju socijalno razumijevanje, empatiju i sposobnost opisivanja odnosa među članovima obitelji.

**AUTORICA IGRE:** Aleksandra Bogdanovski



# Igračka za tkanje

DOB DJECE: 4–6 godina

OBRAZOVNO PODRUČJE: Umjetnost, Matematika, Društvo

CILJEVI:

Upoznavanje s tradicionalnom tehnikom tkanja.

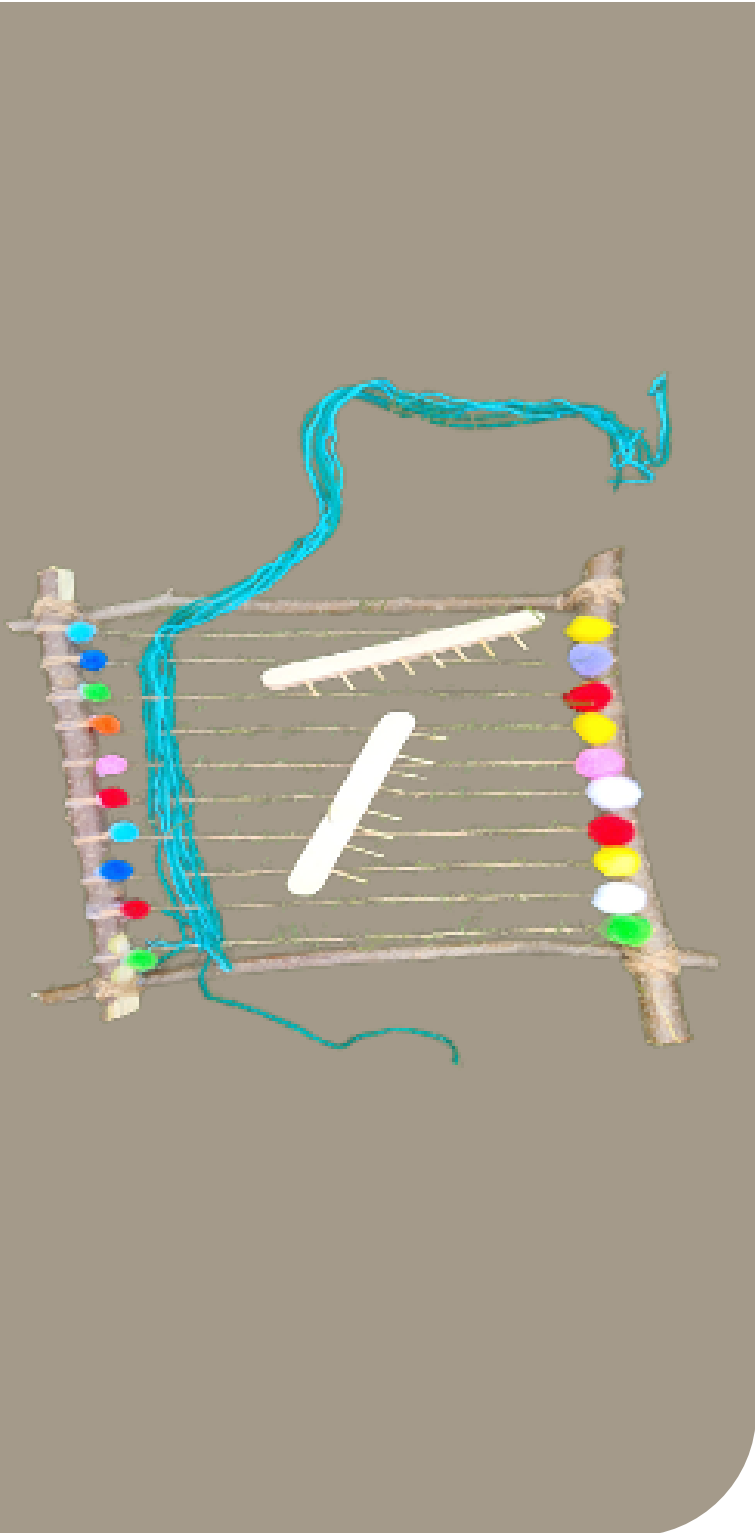
Razvijanje fine motorike.

Učenje o uzorcima i bojama.

MOGUĆI NAČINI IGRANJA:

Igračka uključuje okvir za tkanje i dva češlja za vunu. Dijete bira vunu i plete je preko i ispod niti okvira stvarajući uzorak. Češalj se koristi za pritiskanje vune za ravnomjernu teksturu. Može se ponuditi i unaprijed definirani uzorak.

AUTHOR OF THE GAME: Jasenka Zeko, Marija Jukić, Nikolina Bošković Totar, Kristina Zorić Beslema



# Križić-kružić

DOB DJECE: 4–6 godina

OBRAZOVNO PODRUČJE: Matematika

CILJEVI:

- Razvijanje logičkog mišljenja.
- Razumijevanje obrazaca i prostorne orijentacije.
- Učenje pravila i njihovo poštivanje.
- Suradnja s vršnjacima.

MOGUĆI NAČINI IGRANJA:

Opcija 1: Klasična verzija igre u kojoj dva igrača pokušavaju postaviti tri svoja simbola u niz.

Opcija 2: Djeca igraju u timovima i skupljaju bodove tijekom nekoliko rundi.

AUTHOR OF THE GAME: Jasenka Zeko, Marija Jukić, Nikolina Bošković Totar in Kristina Zorić Beslema.



# Mali prijatelj iz prirode

**DOB DJECE:** 4–6 godina

**OBRAZOVNO PODRUČJE:** Umjetnost

**CILJEVI:**

- Prepoznavanje i imenovanje prirodnih materijala.
- Suradnja u stvaranju figure.
- Poticanje ekološke osviještenosti i korištenje ekološki prihvatljivih materijala.
- Poticanje suradnje i pozitivnih odnosa.

**MOGUĆI NAČINI IGRANJA:**

Djeca započinju s razgovorom o prirodi. Imaju na raspolaganju vunu i grane te izrađuju vlastitog prijatelja iz prirode. Daju ime svojoj figuri i predstavljaju je drugima. Zajedno stvaraju krug prijatelja iz prirode koji se može koristiti kao osnova za daljnju igru.

**AUTORICA IGRE:** Stanka Stamenkovska



# Domino

DOB DJECE: 4–6 godina

OBRAZOVNO PODRUČJE: Matematika

CILJEVI:

- Razvijanje samostalnosti, ustrajnosti, pažnje i strpljenja.
- Razvijanje logičkog mišljenja i planiranja.

MOGUĆI NAČINI IGRANJA:

Igra je za dvoje djece. Svako dobiva set domino kamenčića. Ostali čine rezervni hrpu. Dijete s duplim kamenčićima počinje ili se koristi nasumični kamenčić. Kamenje se postavlja tako da se simboli podudaraju. Ako igrač ne može igrati, uzima kamenčić s hrpe. Pobjednik je igrač koji iskoristi sve kamenčiće ili ih ima manje.

AUTORICA IGRE: Stanka Stamenkovska



# Pribor za jelo

DOB DJECE: 4–6 godina

OBRAZOVNO PODRUČJE: Društvo

CILJEVI:

- Razvijanje mašte i igranje uloga.
- Razvijanje vještina sortiranja i brojanja.
- Razumijevanje koncepata prostorne orijentacije.

MOGUĆI NAČINI IGRANJA:

Opcija 1: Djeca koriste predmete kao rekvizite u igri uloga. U kutku za igru ih uključuju u situacije poput postavljanja stola.

Mogućnost 2: Djeca uspoređuju i sortiraju predmete prema veličini, obliku ili vrsti pribora za jelo. Slažu ih u skupine poput žlica, vilica, noževa i postavljaju ih na ispravne položaje na stolu dok surađuju i zajedno planiraju.

AUTHOR OF THE GAME: Snežana Vuchkovska



# Pronađi pravi put i igranj se sa mnogom

DOB DJECE: 4–6 godina

OBRAZOVNO PODRUČJE: Matematika

CILJEVI:

- Razvijanje algoritamskog mišljenja i brojanja.

MOGUĆI NAČIN IGRE:

Dijete koristi kartice s uputama kako bi pronašlo ispravan put i odabire one prave kako bi uspješno došlo do konačnog cilja. Igra počinje tako da oboje djece traže broj jedan. Tko ga prvi pronađe, nastavlja s brojem dva, zatim brojem tri i tako dalje sve do cilja. Ako dijete ne može pronaći sljedeći broj, mora zatvoriti sve prethodno otvorene, a zatim drugo dijete ponovno počinje tražiti od početka. Igra se može prilagoditi dobi djeteta dodavanjem većih brojeva, različitih boja ili dodatnih izazova.

AUTORICA IGRE: Blanka Kamenik





# Završna refleksija – Kada se kreativnost susreće s praksom

Didaktičke igračke predstavljene u ovom katalogu nisu samo rezultat kreativnog i profesionalnog planiranja, već su i važan alat za potporu holističkom razvoju djece. Njihova upotreba potiče istraživanje, logičko razmišljanje, kretanje, kreativnost i samostalnost.

Važan korak u prenošenju ovih igara u svakodnevni obiteljski život bilo je osnivanje didaktičke knjižnice igračaka koju smo organizirali tijekom stručnog događaja pod nazivom Stvaramo zajedno za inkluzivni vrtić 14. listopada 2025. Knjižnicu igračaka pripremila je Mateja Šrimf koja je osmislila preglednu i strukturiranu zbirku didaktičkih materijala, uključujući i one nastale tijekom Erasmus+ mobilnosti.

Igračkaonica je roditeljima ponudila priliku da se izravno upoznaju s igračkama, isprobaju ih kod kuće i stvore dodatne prilike za učenje kroz igru i povezivanje sa svojim djetetom. Time je uspostavljen važan most između vrtića i doma jer vrijednost igre nadilazi igraonicu i postaje dio svakodnevnog obiteljskog života.



IMPRESUM Naslov publikacije: Katalog edukativnih igara i igračaka Izdavač: Dječji vrtić „Otona Župančiča“ Slovenska Bistrica Glavna urednica: Aleksandra Pirš Dizajn: Nika Pec Fotografije: Arhiva vrtića Tisak: Interno tiskano u vrtiću

Godina objave: prosinac 2025.

Projekt: Erasmus+ Projekt: Razvoj i izrada edukativnih igara i igračaka Broj i referentni broj projekta: 2024-1-SI01-KA210-SCH-000250723 Ovaj projekt financira Europska unija. Izneseni stavovi i mišljenja isključivo su stavovi autora i ne odražavaju nužno stavove Europske unije ili Europske komisije.

Kontakt telefon: +386 2 80 51 420 Web stranica: [www.vrtec-slobistrica.si](http://www.vrtec-slobistrica.si) E-pošta: [info@vrtec-slobistrica.si](mailto:info@vrtec-slobistrica.si)