

9. UPOŠTEVANJE OTROKOVEGA CILJA V DID. GIBALNI IGRI

Igra mora prinašati otroku radost, veselje, svobodo, ustvarjalnost, imeti se fino-zabavno. Igra otroku pomeni zelo veliko, zato naj ne bo igra le didaktično sredstvo (igro končamo šele, ko je tudi Tonček po dolgem lovljenju ujel svojo prvo »žrtev«). Igra mora biti za otroka primerna. Zagotavlja otrokov celostni razvoj.

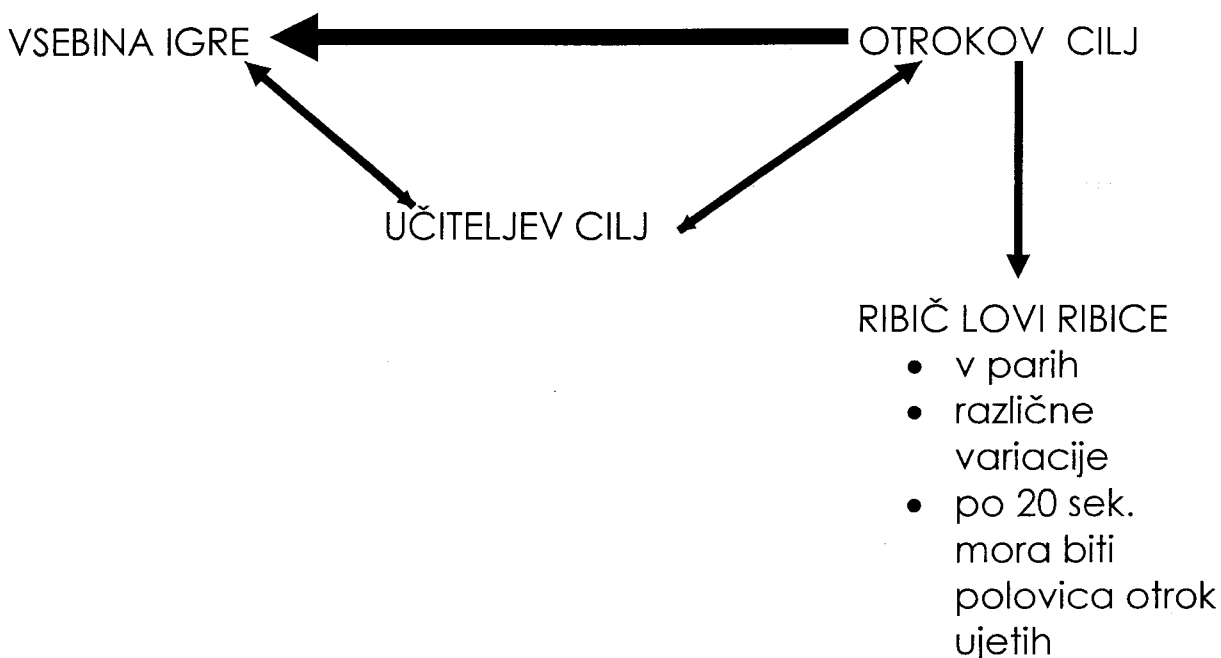
Kajoa pravi: »Povej mi kaj se igraš pa ti povem kdo si!«

Pišotova spoved pa je taka: »Igraj se, da vidim kako se igraš pa ti bom povedal kaj se igraj.« (gre za korekcije).

Ko se gre otrok igrati nikoli ne reče: »Zdaj se grem pa sprostit, zdaj pa bom ustvarjal, ...« Otrok običajno hoče z igro nekaj doseči:

- nekaj zadeti,
- nekaj premagati,
- biti hitrejši,
- biti višji,...

Učitelj mora izhajati iz otrokovega cilja in nanj navezati svoje vsebine in cilje.



Bližje smo cilju manjša bo motivacija (neenaki skupini pri med dvema (fantje:dekletom) – začnejo poniževati slabšo skupino, da so slabši, reve,...), zato za igro sestavimo čim bolj homogene skupine (k skupini deklic damo za pomoč nekaj fantov), da bo motivacija do konca igre močna,.

bilma