

Spontane igre urbane i ruralne sredine

Barković, Paula

Master's thesis / Diplomski rad

2022

Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj: **University of Zagreb, Faculty of Teacher Education / Sveučilište u Zagrebu, Učiteljski fakultet**

Permanent link / Trajna poveznica: <https://um.nsk.hr/um:nbn:hr:147:789953>

Rights / Prava: [In copyright](#)/[Zaštićeno autorskim pravom.](#)

Download date / Datum preuzimanja: **2024-07-21**

Repository / Repozitorij:

[University of Zagreb Faculty of Teacher Education - Digital repository](#)



SVEUČILIŠTE U ZAGREBU
UČITELJSKI FAKULTET
ODSJEK ZA UČITELJSKE STUDIJE

Paula Barković

SPONTANE IGRE URBANE I RURALNE SREDINE

Diplomski rad

Zagreb, lipanj, 2022.

SVEUČILIŠTE U ZAGREBU
UČITELJSKI FAKULTET
ODSJEK ZA UČITELJSKE STUDIJE

Paula Barković

SPONTANE IGRE URBANE I RURALNE SREDINE

Diplomski rad

Mentor rada:

prof. dr. sc. Ivan Prskalo

Zagreb, lipanj, 2022.

SADRŽAJ	
SAŽETAK.....	
SUMMARY.....	
UVOD	1
1. IGRA	2
<i>1.1. Definicija igre</i>	2
<i>1.2. Uloga igre u razvoju djeteta</i>	2
<i>1.2.1. Tjelesni razvoj</i>	3
<i>1.2.2. Kognitivni razvoj</i>	3
<i>1.2.3. Socijalni i emocionalni razvoj</i>	4
<i>1.2.4. Tjelesna aktivnost</i>	5
<i>1.2.5. Učinci nedostatne igre</i>	5
<i>1.3. Vrste igara</i>	6
<i>1.4. Trajni elementi u strukturi igre</i>	7
2. SLOBODNO VRIJEME	10
3. URBANA SREDINA	12
<i>3.1. Slobodno vrijeme urbane sredine</i>	13
<i>3.2. Igre urbane sredine</i>	13
4. RURALNA SREDINA	18
<i>4.1. Slobodno vrijeme ruralne sredine</i>	18
<i>4.2. Igre ruralne sredine</i>	20
5. ISTRAŽIVANJE	23
ZAKLJUČAK	30
LITERATURA	32

SAŽETAK

Cilj ovog rada bio je objasniti pojam igre, naglasiti njezinu važnost, te prikazati i usporediti spontane igre koje djeca igraju ovisno o tome odrastaju li u urbanoj ili ruralnoj sredini. Dječja igra urođena je instinktivna potreba koja djetetu pomaže razumjeti svijet u kojem živi, ali i potiče njegov cjelokupan razvoj. Igra ima pozitivne učinke na kognitivni, tjelesni, socijalni i emocionalni razvoj djeteta. Također, djetetu pruža mogućnost da se bavi tjelesnom aktivnošću koja pozitivno utječe na zdravlje. Način na koji će se djeca igrati uvelike ovisi o njihovoj životnoj sredini, kulturi i načinu na koji odrastaju. Nekada je razlika između igara urbanih i ruralnih sredina bila puno veća jer se život u gradu uvelike razlikovao od života na selu. Djeca urbanih sredina imala su više prilika za igru i igračke su im bile dostupnije, dok su djeca ruralnih sredina imala mnoštvo obaveza u kući i na polju, pa nisu imala vremena za igru, a zbog siromaštva kupovina igračkaka nije bila moguća. Igrali su se uglavnom onda kada su vodili životinje na pašu, na pašnjacima, s onime što su tamo našli. Industrijalizacijom i modernizacijom, razlike između života urbanih i ruralnih sredina sve su manje, pa su tako i igre koja djeca igraju sličnije. Uglavnom ne postoje značajne statističke razlike u igrama koje djeca igraju, najčešće su to sportske aktivnosti poput nogometa ili odbojke, lovice ili skrivača, ali igra na spravama poput tobogana ili trampolina češća je kod djece ruralne sredine jer im je dostupnija. Naime, djeca ruralnih sredina imaju mogućnost igrati se u dvorištu, pa je to njihov pretežit odabir. U dvorištu obično imaju trampoline i ostale sprave pa se često zabavljaju na njima. Djeca urbanih sredina koja žive u zgradama nemaju tu mogućnost pa odlaze u parkove i na igralište. Pojavom tehnologije koja je sveprisutna, dječja igra u zatvorenom sve je rjeđa, već najčešća biraju sjediti pred ekranima i ući u virtualni svijet, bez obzira na mjesto odrastanja. Bili iz urbane ili ruralne sredine, od izrazite važnosti je poticati i motivirati djecu na igranje, jer ono, za razliku od sjedenja pred televizijom ili kompjuterom, ima mnoge pozitivne učinke.

Ključne riječi: igra, urbana sredina, ruralna sredina, dijete, slobodno vrijeme

SUMMARY

The aim of this paper was to explain the concept of play, emphasize its importance, and present and compare spontaneous games that children play depending on whether they grow up in an urban or rural environment. Children's play is an innate instinctive need that helps the children understand the world in which they live, but also encourages their overall development. Play has positive effects on a child's cognitive, physical, social and emotional development. It also gives the child the opportunity to engage in physical activity that has a positive effect on health. The way children play will largely depend on their environment, culture and the way they grow up. In the past, the difference between the plays of urban and rural areas was much bigger because life in the city was very different from life in the countryside. Children from urban areas had more opportunities to play and toys were more accessible to them, while children from rural areas had many responsibilities at home and in the field, so they did not have time to play, and due to poverty it was not possible to buy toys. They played mostly when they took the animals to pasture, on pastures, with what they found there. With industrialization and modernization, the differences between the lives of urban and rural areas are getting smaller, so the games that children play are more similar. Mostly, there are no significant statistical differences in the games children play, most often they choose sports activities such as football or volleyball, or hunting or hide-and-seek. But, playing on playground equipment, such as slide or trampoline is more common among children from rural area because it is more accessible to them. Namely, children from rural areas have the opportunity to play in the yard, so it is their predominant choice. They usually have trampolines and other devices in the yard, so they often have fun on them. Children from urban areas who live in buildings do not have this option, so they go to parks and playgrounds. With the advent of ubiquitous technology, indoor children's play is becoming less common, but most often they choose to sit in front of screens and enter the virtual world, regardless of where they grew up. Whether they are from an urban or rural environment, it is extremely important to encourage and motivate children to play, because, unlike sitting in front of a television or computer, it has many positive effects.

Keywords: play, urban environment, rural environment, child, free time

UVOD

„Igra je nespecijalizirana, neizdiferencirana, vrlo složena, nejednoznačna, multifunkcionalna aktivnost“ (Duran, 1995, str. 18). Urođena je i potrebna svakom pojedincu, a pretežito je vezana uz djetinjstvo. Ona je sredstvo koje djetetu pomaže da se razvije na svim razinama – kognitivnoj, tjelesnoj, socijalnoj i emocionalnoj. „U njoj dijete aktivno angažira sve svoje mogućnosti, te sa zadivljujućom sigurnošću pronalazi one igre koje anticipiraju njegov psihički i tjelesni razvoj“ (Duran, 1995, str. 19). Kroz igru dijete spoznaje sebe, svoje mogućnosti i osjećaje, spoznaje kako svijet funkcionira, spoznaje svoju okolinu i kulturu, međuljudske odnose i obrasce pravilnog ponašanja i reagiranja. Osim navedenog razvoja, igra djetetu pruža i priliku za tjelesnom aktivnošću, koja je izrazito bitna za zdravlje djeteta. Otpuštanje stresa, smanjivanje pojave tjeskobe, ubrzavanje metabolizma i potrošnja energije, samo su neki od pozitivnih učinaka koje tjelesna aktivnost u igri ima na dijete. Dječje igre razlikuju se po sadržaju, broju sudionika, mjestu izvođenja, načinu organizacije i mnogim drugim karakteristikama. Upravo zbog toga dječje igre su raznolike i teško ih je klasificirati u kategorije. Međutim, u literaturi se cjelokupna igrovnost razlikost najčešće razvrstava u tri kategorije: funkcionalna igra, simbolička igra te igre s pravilima (Duran, 1995). Igra ima iznimnu važnost za djetetov razvoj, a kako će se i s čime dijete igrati određuje sredina u kojoj odrasta. Cilj ovog rada jest objasniti pojam igre, naglasiti njezinu važnost, te istražiti i prikazati spontane igre koje djeca igraju ovisno o tome odrastaju li u urbanoj ili ruralnoj sredini. Na početku će se definirati igra, navest će se njezini pozitivni učinci na djetetov razvoj, ali i oni negativni prilikom nedostatka iste. Objasnit će se klasifikacija igre te zajednički elementi svih igara, a zatim će se igra staviti u kontekst slobodnog vremena. Nakon toga će se opisati provedeno istraživanje te analizirati rezultati. Cilj istraživanja bio je otkriti kako učenici primarnog obrazovanja provode svoje slobodno vrijeme, koje igre igraju te postoje li razlike u igrama u odnosu na mjesto odrastanja, odnosno ruralnom ili urbanom području. Istraživanje je provedeno na ukupno 80 učenika prvih i četvrtih razreda osnovne škole. Ispitanici su odabrani slučajnim odabirom i bili su podvrgnuti dirigiranom intervjuu koji se sastojao od pet pitanja.

1. IGRA

Igra je urođena instinktivna potreba koja djetetu pomaže razumjeti svijet u kojem živi, ali i potiče njegov cjelokupan razvoj. To je postupak u kojem dijete uživa; nije specijalizirana, definirana, planirana aktivnost niti je usmjerena na rezultat. Jednostavna je, višenamjenska, spontana i iznutra motivirana i kao takva najbolje odgovara zakonitostima djetetovog razvoja (Golež, 2021)

1.1. Definicija igre

Duran (1995, prema Bruner, 1976) navodi kako se fenomen definicije ne može potpuno i nepogrešivo obuhvatiti jednom operacionom definicijom. „Igra i igrovni elementi kulture nisu predmet proučavanja samo psihologije, proučava ih i antropologija, etnologija, sociologija, pedagogija, itd. Većina autora koji se bave igrom a pripadaju različitim pravcima, zadovoljava se time što pokušava odrediti i sistematizirati svojstva za razlikovanje igre od ostalih vidova aktivnosti, dajući tako više ili manje sustavno opisno određenje igre“ (Duran, 1995, str. 11) Postoje brojne definicije igre, a Stegelin (2007; prema Anderson, 1998) navodi kako sve proizlaze iz njezina tri aspekta: istraživačke i otvorene prirode igre; intrinzične, evolucijske i sinergijske priroda igre te iz razvojnih aspekata igre. Istraživačku i otvorenu prirodu igre, Stegelin (2007) opisuje kao ključni dio svakodnevnog djetetova života koji je od vitalne važnosti za njegov razvoj. Navodi da kroz igru dijete istražuje svijet i razvija praktične vještine te tvrdi kako je ona ključna za tjelesni, emocionalni i duhovni razvoj, za spoznajni razvoj, ali i za usvajanje vještina socijalnog ophođenja i ponašanja. Intrinzičnu, evolucijsku i sinergijsku prirodu igre opisuje kao kreativnu odliku igre, odnosno elementom otvorenosti, nepredvidivosti, jedinstvenosti i ‘šaljivosti’; elementom ‘iznenađenja’ (2007; prema Salthe, 1991.). „Razvojni aspekt igre uključuje predvidljivije strukture igre koje su povezane s djetetovim socijalnim, spoznajnim, jezičnim, tjelesnim i kreativnim razvojem u ranom djetinjstvu“ (Stegelin, 2007, str. 3).

1.2. Uloga igre u razvoju djeteta

„Dječja igra je mnogo više od zabave, ona je vitalni dio dječjeg intelektualnog, socijalnog i emocionalnog razvoja“ (Petrović-Sočo, 1999, str. 10). Uz razvoje koje navodi Petrović-Sočo treba spomenuti kako igra također utječe i na tjelesni razvoj djeteta. „Dinamičnost igre i različiti pokreti tijela povoljno djeluju na tjelesni aspekt razvoja djeteta“ (Klarin, 2017, str. 22).

1.2.1. Tjelesni razvoj

Svojim sudjelovanjem u igri, dijete razvija tjelesnu snagu i ravnotežu te radi na motoričkim sposobnostima kao što su jačanje koordinacije pokreta, spretnost, pravilno držanje, razvoj grube i fine motorike. Dijete će možda izbjegavati igre za koje nije dovoljno motorički razvijeno, ali će s vremenom, kada postane spremno za određenu aktivnost, sudjelujuću u njome usavršiti određenu motoričku sposobnost. Duran (1995) tvrdi da djeca preferiraju igranje u onim područjima kompetencije kojima još nisu potpuno ovladala, a koja im nisu potpuno nepoznata. Tjelesni razvoj usko je povezan i s kognitivnim razvojem. „Kroz igru dijete zadovoljava vrlo važnu potrebu, potrebu za kretanjem u osnovi koje je ne samo tjelesni razvoj, već i drugi aspekti razvoja. Kroz pokret dijete zapaža, predočava, misli, mašta i pamti. Stoga je za kognitivni razvoj vrlo važan nesmetan tjelesni razvoj. Posljedica izostanka i usporenosti motoričkog razvoja su nespremnost i nesigurnost koje mogu omesti kognitivni razvoj“ (Klarin, 2017, str. 23) .

1.2.2. Kognitivni razvoj

Igra stvara poticajnu okolinu, stavlja dijete u situaciju s dozom novine, dozom repetitivnosti, situaciju u kojoj se dijete osjeća opušteno i sigurno te situaciju u kojoj nema prisile. Iz tog je razloga značajna za spoznajni razvoj. „U igri dijete postepeno stječe kontrolu nad onim što je moglo izvesti uz pomoć odraslog, ali u igri je spremno i divergentno iskušati različite nove mogućnosti“ (Duran, 1995, str. 127). Kognitivni procesi koji se javljaju tijekom igre, jednaki su onima koji se javljaju prilikom učenja. Igra ima značajnu ulogu u razvoju govora, učenju jezika, simboličkom predočavanju, usvajanju osnovnih matematičkih sposobnosti; pozitivno utječe na čitanje, socijalne vještine i kreativnost kod djece. „Odrastajući dijete najviše uči kroz igru. Igra pomaže stvoriti dobar temelj za daljnje učenje. Spontanost, kreativnost, imaginacija, povjerenje dobre su pretpostavke za učenje. Kroz igru jača se samopoštovanje i međuljudski odnosi“ (Klarin, 2017, str. 24). Također, igra djeci olakšava da razumiju svijet. „Djeci je simbolična igra način asimiliranja znanja o njima samima i o svijetu, način na koji prave smisao vanjske realnosti njenim ponovnim stvaranjem u igri“ (Petrović-Sočo, 1999, str. 10). Russ (2004), smatra da postoje četiri kognitivna procesa kroz koje dijete prolazi kroz igru. To su organizacija, divergentno mišljenje, simbolizam i fantazija. Organizacija djetetu omogućava pričanje priče kroz logičan slijed događaja, s indikacijama na uzroke i posljedice. Divergentnim mišljenjem djeca dolaze do brojnih različitih ideja, tema priča i simbola. Simbolizam im omogućava da transformiraju određene objekte u nešto drugo, odnosno redefiniiraju predmete da im služe onome čemu su ga namijenili –

primjerice, kvadrat postaje telefon. I posljednji proces, fantazija, omogućava im da se pretvaraju da se nalaze u nekom drugom vremenu i prostoru. Njime razvijaju maštu i kreativnost.

1.2.3. Socijalni i emocionalni razvoj

Igra djeci osigurava prve kontakte i međusobnu interakciju koja je nužna za socijalni, ali i osobni razvoj djeteta. „Socijalizacija je složen proces učenja kojim kroz interakciju sa svojom društvenom okolinom usvajamo znanja, stavove, vrijednosti i ponašanja neophodna za sudjelovanje u životu društva. To je spona između pojedinca i društva, bez koje ne bi bilo ni jednog ni drugog“ (Mahmutović, 2013, str. 23). Uspješnom socijalizacijom dijete intenzivno razvija svoje sposobnosti. „Igra pruža djetetu mogućnost da razvije svoje socioemocionalne sposobnosti: društvenost, odnos prema vršnjacima i odraslima, suradnju, odgovornost, samostalnost, poštivanje pravila, empatiju, solidarnost, samokontrolu, komunikativnost“ (Klarin, 2017, str. 26). Kroz igru dijete uči o emocijama, uči ih izražavati na prikladan način. Zamišljanje tijekom igre omogućuje djeci nošenje sa snažnim negativnim emocijama, kao što su ljutnja i strah, u sigurnim situacijama. Također, igra je odličan način za usvajanje ponašanja u društvu i odnosa prema drugima, ali i rješavanje sukoba i stvaranje empatije. „Igra pomaže djetetu istraživati socijalne vještine i uči ih kako napredovati u odnosima s drugima. Kada djeca zamišljaju da su mame, tate ili policajci, uživljavaju se u emocije i probleme ljudi koje odražavaju u igri. Tako se stvara osnova empatije i razumijevanje drugih. (Petrović-Sočo, 1999, str.11) Nadalje, igra djeci pruža priliku da se osjete moćnima, ali i razviju samokontrolu. „Igra je način da se osjeti moćnim. Simbolična igra emocionalno je zadovoljenje. U svijetu u kojem dominiraju odrasli, djeca imaju malo moći pa im zamišljanje dopušta iskušavanje uloga odraslih i pretpostavke fantastične moći.“ Kroz igru se isto tako razvija i suradnja, odgovornost i poštivanje pravila. Dijete u igri surađuje s drugima, slobodno bira i donosi odluke te slijedi određena pravila. Russ (2004), navodi sljedeće afektivne procese koji se javljaju tijekom igre: izražavanje emocija, izražavanje emocionalnih sadržaja, komfor i užitek, upravljanje emocijama i oblikovanje istih, te kognitivna integracija osjećaja u kontekst. Izražavanje emocija djeci omogućava da iznesu svoje osjećaje, bilo pozitivne, bilo negativne, u igri pretvaranja. Primjerice, dijete će izraziti sreću i zadovoljstvo tako što će pljeskati rukama lutke i pomicati ju gore dolje kao da skače od sreće. Kroz izražavanje emocionalnih sadržaja djeca ustvari indirektno izražavaju osjećaje kroz tip igre koju su odabrali. Primjerice, ukoliko dijete sagradi tvrđavu i priprema pištolje za bitku to predstavlja agresiju iako se bitka zapravo ne odvija. Emocije su razne, pa tako i kontekst u koje će dijete staviti igru može uvelike varirati. Igra djetetu

pruža komfor i užitek jer mu pruža mogućnost da se 'izgubi' u toj igri. Upravljanje emocijama i oblikovanje istih podrazumijeva da igra sadržava i oblikuje i pozitivne i negativne emocije. I naposljetku, kognitivna integracija osjećaja u kontekst djeci omogućava da svoje osjećaje izraze kroz priču. Tako će, primjerice, agresija biti projicirana kroz pričanje priče o boksačkom meču.

1.2.4. Tjelesna aktivnost

Igra djetetu omogućava tjelesnu aktivnost koja je od izrazite je važnosti za djetetov razvoj i zdravlje. „Redovna tjelesna aktivnost trebala bi biti sastavni dio odrastanja, jer pomaže u fizičkom, socijalnom i mentalnom razvoju. Pomaže u osiguravanju odgovarajuće tjelesne težine i tjelesnog razvoja. Kao što pokazuju različite studije, ona također poboljšava djetetove kognitivne sposobnosti - pamćenje, pažnja i sposobnost rješavanja problema“ (Kolarić, 2020, str. 3). Valja napomenuti kako se termin "tjelesna aktivnost" ne bi trebao poistovjećivati s terminom "tjelesno vježbanje" koje je potkategorija tjelesne aktivnosti i ona je planirana, strukturirana, repetitivna i svrhovita te je njezin cilj poboljšanje i održavanje jedne ili više komponenata tjelesnog fitnesa (Tomic i sur.; prema Mišigoj-Duraković 2015). Mnogo je koristi koje aktivna igra donosi. Tjelesna aktivnost u igri otpušta stres, smanjuje pojavu tjeskobe, depresije i problema u ponašanju kod djece te pomaže djeci da nauče kontrolirati osjećaje i dobiju osjećaj samokontrole (Stegelin, 2007). Također, pomoću puzanja, istezanja, posezanja, trčanja, penjanja, balansiranja i preskakanja razvija se krupna motorika; manipulirajući objektima za igru, razvijaju se vještine fine motorike i koordinacija ruka-oko; ubrzava se metabolizam i potrošnja energije; smanjuje se tjelesna težina i rizik od srčanih oboljenja te se postiže osjećaj uspjeha i postignuća (Stegelin, 2007)

1.2.5. Učinci nedostatne igre

Mnoštvo je pozitivnih uloga igre u razvoju djeteta. No što kada ona manjka; koji su učinci nedostatne igre na razvoj djeteta? „Uvjeti života i rada u suvremeno vrijeme napravili su odmak od onih prije nekoliko desetaka godina. Razvoj tehnologija, informatike, prometa i komunikacija ubrzao je našu svakodnevicu. Isto tako promijenio se i svijet u kojemu odrastaju naša djeca“ (Jenko Miholić, Hraski, Juranić, str. 136). Tako je došlo i do promjene u igri djeteta, odnosno do pojave određenih rizika, osobito ukoliko govorimo o igri izvan kuće. „Djetinjstvo je ponekad bilo puno slobodnog vremena, lutajući i igrajući se u prirodi do večeri. U današnje vrijeme djeci ostaje malo vremena za slobodnu igru ili se odrasli boje opasnosti koja bi se mogla dogoditi“ (Golež,

2021, str. 5). Ti strahovi mogu biti realni i irealni. Kakvi god bili, stvaraju zabrinutost te se roditelji prema svojoj djeci ponašaju pretjerano zaštitnički što dovodi do ograničavanja spontanosti dječje igre i prostora u kojem se ono igra. Drugim riječima, djetetu se smanjuje mogućnost spontane igre. Klarin (2017; prema Brown i Patte, 2013) navodi neke od posljedica nedostatne igre na razvoj djeteta. To su: nedostatak socijalne kompetencije, učestalost poremećaja pažnje, ranjivost djeteta, pretilost, anksioznost i depresivnost, smanjenje kreativnosti i imaginacije, nefleksibilnost, izbjegavanje rizika. Iz tog razloga, djecu treba poticati na igru, ali i pružiti im prostora za istu.

1.3. Vrste igara

Dječje igre razlikuju se po sadržaju, broju sudionika, mjestu izvođenja, načinu organizacije i mnogim drugim karakteristikama. Upravo zbog toga dječje igre su raznolike i raznovrsne, a njihovih sustava klasifikacija je mnoštvo. Katkad se kao kriterij klasifikacije uzima sadržaj igara, nekad su to rekviziti, neki razlikuju igre prema sposobnostima, a neki prema funkcijama kojima se realiziraju igre. Duran (1995) tvrdi da se dječje igre najčešće klasificira u tri kategorije: funkcionalna igra, simbolička igra i igre s pravilima.

Funkcionalna igra djeteta određena je ranom socijalnom interakcijom. To je igra u kojoj dijete koristi određeni predmet i isprobava što s njime može učiniti. „Funkcionalna igra određuje se obično kao igra novim funkcijama koje u djeteta sazrijevaju – motoričkim, osjetnim, perceptivnim. S jedne strane dijete ispituje svoje funkcije, a s druge osobitosti objekta“ (Duran, 1995, str. 14) Funkcionalne igre dijete izvodi zato što je ovladalo funkcijama svoga tijela, igračaka ili sredstava oko sebe. To su ustvari više igrolike aktivnosti nego stvarne igre (Mahmutović, 2013). Primjerice, dijete tresе zvečkom, gura loptu ili baca predmete na pod.

Simbolička igra, koja se često naziva i imaginativna igra, igra fikcije, iluzorna igra, igra uloga, dramska uloga, igra mašte, igra pretvaranja i sl. igra je u kojoj su simboli od signifikantne funkcije. „Simbolima su denotirani različiti objekti, bića, svojstva, a pri strukturiranju te reprezentacije dijete mora udovoljiti određenim kognitivnim zahtjevima (koje ujedno svladava i stječe gradeći igrovnu strukturu)“ (Duran, 1995, str. 107). Drugim riječima, simboli su nosioci značenja. Badurina (2015; prema Casper i Theilheimer, 2010) tvrdi da se simbolička igra najčešće određuje kao aktivnost u kojoj dijete koristi zamjenske objekte, akcije ili ideje (koji su u funkciji simbola) da bi prikazalo određeno ponašanje ili radnju. Ona predstavlja semiotički sustav u kojem se koriste različiti simboli koji imaju signifikantnu funkciju, a koriste se u svrhu reprezentiranja

fiktivnog (Duran, 1995). Na primjer, dijete će uzeti olovku i pretvarat će se da puši. Dijete je svjesno da ne puši stvarno, što pokazuje svijest o reprezentaciji fiktivnog. Ova igra nema osnovnih pravila koja određuju redoslijed događanja u igri ili oblikuju igru, već se gradi u hodu. „Djeci je simbolična igra način asimiliranja znanja o njima samima i o svijetu, način na koji prave smisao vanjske realnosti njenim ponovnim stvaranjem u igri“ (Petrović-Sočo, 2011, str. 10).

Igre s pravilima javljaju se kasnije u odnosu na funkcionalne i simboličke igre. „Igre s pravilima dijete zatječe u već gotovom obliku i ovladava njima kao elementom kulture, ali sudjeluje i u stvaranju novih“ (Duran, 1995, str. 16). To su igre sa senzomotoričkim ili intelektualnim kombinacijama u kojima se pojedinci natječu i koje su regulirane ili kodeksom koji je preuzet od starijih generacija ili privremenim sporazumom. „U igrama s pravilima postoje pravila, kolektivna disciplina, kodeks časti i fair play, te one predstavljaju 'zadivljujuće socijalne institucije' i pravi politički materijal djetinjstva“ (Duran, 1995, str. 17) Dječje igre s pravilima, kao regulacijski mehanizam socijalnih odnosa, imaju dvije velike funkcije, a to su: socijalna integracija, odnosno približavanje članova grupe, i socijalna diferencijacija, tj. povećanje rastojanja među članovima grupe, individualizacija (Duran, 1995). Igrajući igre s pravilima dijete razvija samokontrolu, uči poštivanju pravila te kako se nositi s uspjehom ili neuspjehom.

1.4. Trajni elementi u strukturi igre

Postoji mnoštvo oblika igre i načina na koji se izvode. Mnogo je različitih elemenata koji se mijenjaju s igrama – kriterij za uspjeh, rekviziti, pokreti, pravila, simboli, interakcija itd. „Raznolikost potječe ne samo od različitosti igara, već i od raznolikosti izvedbe, različitih peripetija u procesu izvođenja, odnosno igranja igara. No, mnoštvo igara, kao i mnoštvo izvođenja ipak krije neko jedinstvo, odnosno postoje neki osnovni elementi za koje je karakteristična trajnost i ponovljivost, a javljaju se u strukturi igre“ (Duran, 1995, str. 77). Struktura igre odnosi se na odnos, povezanost igre; na raspored i organiziranost. Svaka igra ima strukturu, odnosno stalni dio, koji ju čini prepoznatljivom, ali isto tako ima i varijabilni dio (Duran, 1995). Varijabilni dio omogućuje dodavanje različitog smisla već postojećoj igri, to jest, njezinu prilagodljivost dječjoj dobi i kulturi odrastanja. Ono što nam omogućava uočavanje igre kao stabilne cjeline jesu njezini trajni elementi koji grade njezinu strukturu. Trajni elementi su: pravila, tip odvijanja igre, propisana igrovna interakcija, simbolička komponenta, te započinjanje i kraj igre (Duran, 1995).

Pravila u igri potiču moralni razvoj, potrebno je biti ih svjestan i poštivati ih. Postoje tri grupe pravila, a to su: osnovna, specifična i opća. Osnovna pravila su ona koja određuju tijek igre, odnosno redoslijed događanja za vrijeme igre, a moguće ih je prepoznati već pri opisu igre. Ona igru čine ponovljivom i prepoznatljivom. Primjerice, u dobro poznatoj igri *Ringe, ringe raja* osnovno pravilo jest da svi igrači trebaju čučnuti kada se kaže čuč. Osnovna pravila ne nalazimo jedino u simboličkoj igri. Specifična pravila su ona kojima se određuju neke specifičnosti ili pojedinosti. Ona se mogu mijenjati od igranja do igranja neke igre, obično se dogovaraju prije, ali mogu se stvoriti i tijekom igranja. Primjerice, u igri lovljenja jedno od specifičnih pravila može biti da lovac mora predati loptu (ili neki drugi predmet) ulovljenome i tek tada novi lovac kreće loviti. I posljednja, opća pravila, definiraju ponašanje tijekom igranja. Najčešće su to pravila koja se odnose na prihvaćanje uloga iako nisu po volji, odrađivanje kazne, igranje bez varanja i sl.

Razlikujemo tri tipa odvijanja igre (Duran, 1995): linearni tip odvijanja igre s utvrđenim redoslijedom prema principu „zatim“, razgranati tip odvijanja igre s utvrđenim redoslijedom prema principu „ako da onda“ i razgranati tip odvijanja igre bez utvrđenog redoslijeda. Linearni tip odvijanja igre s utvrđenim redoslijedom prema principu „zatim“ pronalazimo u igrama s osnovnim pravilima koje određuju tijek igre. Točno je propisano što se događa nakon čega. Razgranati tip odvijanja igre s utvrđenim redoslijedom prema principu „ako da onda“ također pronalazimo u igrama s osnovnim pravilima koja određuju kako će se odvijati igra. No ovdje postoje mogućnosti različitih pravaca igre jer postoji više mogućih ishoda pojedinih segmenata igre. I posljednji, razgranati tip odvijanja igre bez utvrđenog redoslijeda pronalazimo u simboličkoj igri koja nema osnovnih pravila, pa tijekom igre može poprimiti najrazličitije smjerove koji se ne mogu unaprijed predvidjeti.

Zadana igrovna interakcija odnosi se na komunikaciju, odnosno socijalnu interakciju. Ona može biti igrovna ili realna. Igrovna je određena pravilima igre i moguće ju je pretpostaviti, dok je realna interakcija izvan zadanih, propisanih odnosa. Igrovna interakciju ovisi o odnosima među pojedincima i skupinama ili odnosu pojedinca i skupine. Taj odnos može biti negativan, odnosno odnos suprotstavljanja koji vodi diferencijaciji, pozitivan - odnos suradnje koji vodi integraciji ili kombinacija, odnos suprotstavljanja i suradnje.

Simbolička komponenta je prisutna u mnogim igrama, a odnosi se na sve što stoji umjesto nečeg drugog, podrazumijeva modifikaciju odnosa prema realnosti, odnosno simboli imaju

funkciju reprezentacije. Dijete simbole koristi svjesno i namjerno, njima označava stvari, odnose, ideje, različite sadržaje.

Započinjanje igre trajni je element igre jer na početku svake igre postoji poziv na tu istu igru, a zatim podjela uloga. Poziv može biti direktan, na primjer: „Hoćete li igrati lovice?“ ili indirektan, da primjerice, dijete koje želi igrati lovice krene bježati od drugih i dovikuje „Ulovi me, ulovi me!“ Nakon poziva na igru slijedi podjela uloga koja se može odvititi na formaliziran ili neformaliziran način. Formaliziran način dijeljenja uloga podrazumijeva već razrađene načine podjela među skupinom djece, a najčešće je to uz pomoć brojalica. Na taj način daje se jednaka šansa svakom članu skupine. Neformaliziran način dijeljenja uloga podrazumijeva borbu za određenu ulogu kroz socijalne vještine, status u skupini i slično. Često pojedinci do željene uloge dolaze protestiranjem i glumom, pa ostali članovi, želeći izbjeći svađu i sukobe, popuste tim pojedincima.

Kako svaka igra ima svoj početak, tako ima i kraj. Kraj igre povezan je s prethodno spomenutim tipom odvijanja igre. Linearni tip odvijanja igre s utvrđenim redoslijedom ima kraj s unaprijed poznatim ishodom. Zadnji dio igre propisan je i ne može biti drugačiji te predstavlja njezin kraj. Razgranati tip odvijanja igre s utvrđenim redoslijedom „ako da onda“ ima neizvjestan ishod koji može biti konačan ili lančan. Konačan ishod javlja se nakon što igrači postignu cilj igre. Primjerice, u kasnije spomenutoj igri Krokodile, krokodile, smijemo li prijeći rijeku, igra završava kada svi igrači prijeđu rijeku ili kada krokodil ulovi igrača u rijeci. Igra se može dalje nastaviti kao nova etapa, ali ne ovisi o prethodnoj. Lančan ishod pronalazimo, primjerice, u igri Lovice gdje lovac uhvati nekoga, ali igra time nije završena već samo dolazi do zamjene uloga. U igrama s lančanim ishodom kraj igre nastupa onda kada djeca izgube interes za istu ili postanu preumorna za njezin nastavak. I na posljetku, u razgranatom tipu odvijanja igre bez utvrđenog redoslijeda kraj igre nije određen jer osnovna pravila ne postoje.

2. SLOBODNO VRIJEME

U svakodnevnom životu vrijeme možemo najjednostavnije podijeliti na radno vrijeme, odnosno neslobodno vrijeme te na slobodno vrijeme, to jest vrijeme koje pojedincu ostaje na raspolaganju nakon što izvrši svoje obaveze (Badrić, Prskalo, 2011). Slobodno vrijeme obuhvaća niz aktivnosti u kojima pojedinac prema vlastitom nahođenju može raditi što želi: odmarati se, zabavljati se, obrazovati se, ostvariti svoje stvaralačke potencijale, ... a u to vrijeme oslobođen je bilokakvih obveza. Slobodno vrijeme od izrazite je važnosti kako za dijete, tako i za svakog pojedinca. „Slobodno vrijeme je jedna od determinanti razvoja. Vrijeme koje pojedinac ima na raspolaganju bez ikakve obveze i prilika za ostvarenje čovjekove slobode i osobnog razvoja nazivamo slobodno vrijeme. Ono je osnovni preduvjet za brojne aktivnosti koje jačaju tijelo i duh i poboljšavaju društveni život“ (Jenko Miholić i sur., 2015; prema Bašić, 1993). Suvremeno društvo, život danas uvelike se razlikuje od prije nekoliko desetaka godina. Došlo je do novih otkrića, dostignuća, razvoja tehnologije, sveopćeg napretka. Sve to utječe generalno na život ljudi, na način provođenja slobodnog vremena, na zdravlje i obaveze, koliko pozitivno, toliko i negativno. Slobodnog vremena danas sve je više, ali se ono sve manje koristi za osobne potrebe. „Razvojem tehnologije radno je vrijeme sve kraće, a tehnološki procesi smanjuju ljudsku kreativnost u procesu rada. Iako je slobodnog vremena sve više, ubrzani ritmovi svakidašnjeg života sužavaju prostor ljudske slobode“ (Babić, 2003, str. 394). Pojedinac svojevrijedno i slobodno bira način na koji će provesti svoje slobodno vrijeme, no na njegovu odluku uvelike utječu multinacionalne kompanije i mediji. Komercijalna poduzeća kroz oglašavačku industriju manipuliraju ukusima i potrebama potrošača kako bi ostvarili vlastiti dobitak. Tako se i djeca, pod utjecajem ekranizirane i digitalizirane današnjice, sve češće odlučuju svoje slobodno vrijeme provesti gledajući TV ili igrajući igrice što potvrđuje istraživanje koje su 2011. godine proveli Badrić, Prskalo i Šilić. Slobodno vrijeme trebalo bi biti prožeto kreativnim aktivnostima kojima se razvija vlastita sposobnost, a ne vrijeme tijekom kojeg robujemo „masmedijskim spektaklima koji nude iluziju sudjelovanja“ (Babić, 2003). Također, sve se više mijenja školstvo, odnos školskog radnog vremena i slobodnog vremena. „Djeca su opterećena opširnim školskim obvezama pa je znatno važnije ostatak dana popuniti kvalitetnim sadržajima. Slobodno vrijeme je vrijeme aktivnog odmora, razonode, pozitivnog razvoja, socijalizacije, druženja i razvijanja osobne ličnosti. Sadržaji i aktivnosti slobodnog vremena postaju sve veće odrednice u odgoju djeteta“ (Jenko Miholić i sur., 2015, str. 136). Dijete će samo izabrati predmet interesa, ali potrebno

ga je usmjeriti i upoznati ga sa svim mogućnostima koje mu se nude. „Sadržaji slobodnog vremena djece i mladih važni su s aspekta koji pridonose formiranju njihova identiteta i kvalitete života u budućnosti“ (Badrić, Prskalo, Šilić, 2011, str. 59). Djeca i mladi imaju više slobodnog vremena od odraslih te njihov način provedbe slobodnog vremena ne bi trebao biti prepušten slučaju. No, jesu li djeca, odnosno njihovo vrijeme slobodno dolaskom iz škole? Izvanškolsko vrijeme, osim što je opterećeno medijskom ponudom, isprepletено je školskim obvezama, roditeljskim očekivanjima, nametnutim obvezama i vlastitim aktivnostima. „Dolaskom kući učenici i jesu i nisu slobodni. Slobodni su utoliko što mogu sami načiniti raspored obveza (slično seljaku koji može birati hoće li kopati ili orati) tijekom dana, ali ih uglavnom ne mogu izbjeći. Dvostruka socijalna kontrola, roditeljska i školska, pritom predstavlja jak pritisak na tu populaciju“ (Babić, 2003, str. 396).

S obzirom da je primarni izbor načina provođenja slobodnog vremena kod djece sjedilački, odnosno odabir aktivnosti koje ne iziskuju nikakav tjelesni napor, često dolazi i do problema sa zdravljem. Pretilost i živčana napetost sve su više prisutne kod mladih (Badrić, Prskalo, Šilić, 2011). Iz tog razloga, vrlo je važno djecu motivirati, usmjeriti na tjelesnu aktivnost tijekom slobodnog vremena. Tada na red dolazi igra, oblik zabave koji je urođen svakom živom biću, a omogućuje nam osobni razvoj koji bi trebao biti rezultat kvalitetno iskorištenog slobodnog vremena. „Igra u svom iskonskom razotkrivenom smislu znači druženje, smijeh, radost, zadovoljstvo, neizvjesnost i slobodu koja oplemenjuje biće i stvara ga potpunim (...) Stoga nije neobično što sve veći broj sadržaja slobodnog vremena nastoji obilovati igrom kao značajnim motivirajućim čimbenikom“ (Babić, 2003; prema Andrijašević, 2000).

3. URBANA SREDINA

Za određivanje tipova naselja rabi se jedan (ili više) od pet temeljnih kriterija: veličina naselja (broj stanovnika ili stanova), gustoća naseljenosti (broj stanovnika po jedinici površine), upravni (administrativni) status naselja, socioekonomska struktura i mobilnost stanovništva (udio poljoprivrednog stanovništva, sastav stanovništva prema sektorima djelatnosti, dnevne cirkulacije zaposlenih, učenika i studenata i slično) i urbana infrastruktura i morfološka obilježja naselja (DZS, 2011).

„Urbanim (gradskim) naseljima smatraju se:

1. sva naselja sjedišta upravnih gradova (bez obzira na broj stanovnika)
2. sva naselja s više od 10 000 stanovnika
3. naselja od 5 000 do 9 999 stanovnika s 25% i više zaposlenih u naselju stanovanja, i to u sekundarnim i tercijarnim djelatnostima (u odnosu na ukupan broj zaposlenih stanovnika naselja)
4. naselja od 2 000 do 4 999 stanovnika s 25% i više zaposlenih u naselju stanovanja, i to u sekundarnim i tercijarnim djelatnostima (u odnosu na ukupan broj zaposlenih mještana) te s udjelom nepoljoprivrednih kućanstava od 50% i više“ (Državni zavod za statistiku Republike Hrvatske, 2011).

Urbana sredina predstavlja područje u kojem je stanovništvo vrlo gusto naseljeno. Ima obilježja izgrađenog okoliša, pa je iz tog razloga u urbanim sredinama veća izolacija od prirode. Uključuje gradove i naselja, a život u njima često je ubrzan. Urbana područja razvijaju se planski i sustavno, u skladu s procesom urbanizacije i industrijalizacije. Obzirom da je stopa urbanizacije i industrijalizacije visoka, mogućnosti zapošljavanja u urbanim sredinama veće su nego u ruralnim područjima. Grad stanovništvu pruža zadovoljavanje životnih potreba kao što su opskrba, promet, obrazovanje, zdravstvena zaštita, dostupnost upravnih i ostalih pravnih usluga i slično (centralne funkcije)“ (DZS, 2011). Osim toga, urbana sredina nudi i pristup raznim zabavnim i animirajućim sadržajima. No, ova sredina također ima i određene nedostatke kao što je onečišćenje, prouzročeno industrijalizacijom velikih razmjera i prijevoznim sredstvima.

3.1. Slobodno vrijeme urbane sredine

Svoje slobodno vrijeme djeca urbane sredine najčešće provode u udobnosti svog doba igrajući igrice ili gledajući TV. Pokazuje to istraživanje koje 2011. provode Badrić, Prskalo i Šilić, ali i istraživanje koje 2015. provode Jenko Miholić, Hraski i Juranić. „Slobodno vrijeme koje je preostalo na raspolaganju za korištenje aktivnosti prema slobodnom odabiru, djeca najčešće provode u gledanju televizije, dvd-a ili sličnih aktivnosti (više od 2,5 sata dnevno)“ (Badrić, Prskalo, Šilić, 2011). Nakon svih školskih obaveza djeca često nisu raspoložena za bilo kakvu aktivnost te odabiru sjesti pred ekrane. To je postao najlakši način zabave i okupacije. Ipak, urbana sredina pruža djeci razno razne izvanškolske aktivnosti – sportske klubove, radionice, škole stranih jezika. Od spomenutih, najčešće se uključuju u sportske klubove te je iz tog razloga njihova tjelesna aktivnost ipak veća nego u ruralnim sredinama gdje djeca nemaju takve mogućnosti. „Djeca koja žive u urbanom području više vremena provode u igri i kineziološkim aktivnostima od djece koja žive u ruralnom području. Razlog ovome se definitivno može pripisati činjenici da na istraživanom području učenici ruralnog prostora nemaju gotovo nikakve mogućnosti da se bave nekom vrstom organizirane kineziološke aktivnosti“ (Badrić, Prskalo, Šilić, 2011).

3.2. Igre urbane sredine

Dječje igre na otvorenom nekada su bile glavni oblik zabave djece urbane sredine. Nekad su se djeca u svoje slobodno vrijeme rado okupljala na igralištima, livadama i cestama ispred kuća. Tada nije bilo toliko prometnica, nije bilo toliko vozila na cestama; djeca su prostor za igru imala praktički ispred praga svoje kuće. Danas rijetko tko ima taj 'luksuz' jer novih zgrada i prometnica ima sve više, a prostora za igru sve manje. Parkovi ispred zgrada koji zamjenjuju livade djeci ne donose mnogo jer čar igre je u socijalizaciji, društvenoj aktivnosti, suradnji i prijateljstvu. Parkovi ne bude dječju maštu, ne razvijaju kreativnost i više otuđuju djecu nego ih zbližavaju. Ono što dodatno sprječava igru na otvorenom jest strah roditelja. „Igru u prirodi te na otvorenom prostoru odrasli često poistovjećuju s rizičnom igrom“ (Topić i Visković, 2020; prema Schepers i Liempd, 2010). Svijet je postao mjesto otuđenih ljudi, mjesto prepuno strahova i briga. Rijetko tko danas poznaje svog prvog susjeda, a kamoli onog na kraju ulice. Igre na otvorenom više se ne odvijaju ispred kuće, pod kontrolom roditelja već djeca odlaze dalje od kuće, na nesigurno i nekontrolirano što kod roditelja uzrokuje zabrinutost. „Iako odrasli prepoznaju važnost igre na otvorenom, njihovi strahovi (od ozljeda djece, prometa, nepoznatih osoba) te nepovjerenje u dječje mogućnosti i sposobnosti često su ograničavajući čimbenici“ (Topić i Visković, 2020; prema Prott, 2010;

Veitcha i sur., 2010). No, bez obzira na sve navedeno, igre na otvorenom nisu nestale, i dalje su prisutne. Djeca se i danas igraju i to uglavnom igre koje su igrali i njihove bake i djedovi jer igre su dio tradicije. Slijedi nekoliko primjera igara koje su često (bile) igrane na području urbanih sredina.

Najjednostavnija i jedna od najčešće igranih igara na otvorenom, igrana generacijama unazad, ona za koju ne treba ništa osim dobre volje jest igra lovice. U njoj uvijek postoji netko tko lovi i ostali koji od njega bježe. No, varijanta ove igre ima mnoštvo jer dječja mašta nema granica. Jedna od varijanti je igra Lanac. Kada onaj koji lovi uhvati nekoga, taj mu daje ruku i sada zajedno, držeći se za ruke, love dalje ostale. Kada ulove još nekoga, on im također daje ruku i nastavlja loviti zajedno s njima. Zato se igra i zove Lanac jer svakim ulovljenim djetetom, povećava se broj onih koji love i stvara se 'lanac'. Kako 'lanac' postaje sve veći i veći, tako postaje sve teže i teže uloviti sljedećeg. Svatko ima svoj tempo trčanja, svatko poteže na svoju stranu, može doći do padanja ili 'pucanja lanca'. Zato je bitno da se djeca dogovaraju i surađuju, da igraju timski. Igra završava kada ostane jedno neulovljeno dijete te je on pobjednik (Duran, 1995).

Uz lovice, jednako popularna je igra Skrivača, za koju također nisu potrebni nikakvi rekviziti. Poželjno je da se ova igra ne igra na livadi, već u parku ili negdje gdje postoje objekti iza kojih se djeca mogu sakriti. Jedno dijete traži, ostali se skrivaju. Igra počinje tako da se odredi dijete koje će tražiti ostale i do koliko se broji. Kada se to odredi, onaj koji traži se nasloni na nešto što će biti 'pik' (mjesto na kojemu se stoji i broji - obično zid ili stablo), zatvori oči i počinje brojati, a ostali se skrivaju. Kad tražitelj završi sa brojanjem, on glasno viče "Tko se nije skrio, magarac je bio!" kako bi obavijestio ostale da kreće u potragu. Skrivanje iza pika nije dozvoljeno. Ako se netko ipak sakrio iza pika onda taj žmiri tri puta za redom. Tražitelj traži sakrivene suigrače, a kad nekog spazi mora ga prijaviti na piku na način da dotakne pik i kaže „pik spas za (*ime*). Ako sakriveni uspije proći ne zapažen do pika, mora dotaknuti pik i reći "pik spas za mene".

Također, jedna od najpoznatijih igara urbanih sredina nekada je bila Gumi – gumi, odnosno skakanje gume. U igri se koristi guma dužine 3 metra čiji su krajevi spojeni, odnosno ušiveni. Skakanje uz gumu vrlo je rašireno i ima mnoge varijante te ju je iz tog razloga teško opisati. Obično igraju dva suprotstavljena para. Jedan par drži gumu na način da stane unutar gume i rastegne je, a drugi par ju preskače (jedan po jedan) preko gume određenim pokretima. Gumi – gumi uvijek se igra uz izgovaranje, odnosno pjevanje određenih stihova čime se određuje ritam skakanja. Guma

se najprije drži u visini gležnjeva, a nakon uspješnog preskakanja guma se podiže. Kada jedan član para pogriješi, skače drugi član para te ponavlja pokrete na kojima je njegov suigrač pogriješio. Kada i on pogriješi, na red dolazi drugi par. Sada oni koju su preskakali gumu, drže istu. Pobjeđuje onaj par koji prvi izvede sve pokrete, u svim visinama gume (Duran, 1995). Gumi – gumi je igra koja se može igrati i u skućenijim prostorima, potiče fizičku aktivnost, utječe na razvoj motoričkih sposobnosti, ali i kognitivnih jer zahtjeva koncentraciju i razmišljanje. No, ako je suditi prema odgovorima ispitanika istraživanja provedenog za ovaj diplomski rad (5. ISTRAŽIVANJE), gumi-gumi više nije popularna igra jer ju nitko od ispitanika nije spomenuo.

Kao vrlo poznatu igru valja spomenuti i graničara. Ova igra ima elemente sporta, a igra se na igralištu pravokutnog oblika podijeljenog crtom po sredini na dva jednaka kvadrata (ili pravokutnika).



Djeca su podijeljena u timove, a od rekvizita im je potrebna lopta. Najprije se odrede kapetani timova, a zatim oni biraju članove svojih timova među ostalom djecom. Koji od parova će prvi birati najčešće određuje kratka igrice par nepar. Kapetani odabiru koji je par, a koji nepar, stavljaju jednu ruku iza leđa, stisnu šaku i zajedno broje „Par, nepar, bim, bam, bom!“ te zatim pokazuju šaku s nekoliko ispruženih prstiju. Zbrajaju se ispruženi prsti te zbroj, paran ili neparan, odlučuje o pobjedniku. Kapetan pobjednik prvi bira prvog člana svoga tima, a zatim se članovi biraju naizmjenice. Kapetani stoje s vanjske strane pravokutnika, a njihovi igrači unutar onog kvadrata koji je dalje od njihovog kapetana. Kapetan dodaje loptu svom timu preko polja protivničkog tima i oni mu vraćaju loptu također preko protivničkog polja. Ukoliko lopta pogodi nekoga iz druge ekipe, a taj igrač ju ne uhvati, on napušta igru ili nastavlja igru s vanjske strane igrališta s kapetanom, uz jednu od preostale dvije stranice protivničkog kvadrata, ovisno o dogovorenim pravilima. Pogodak mora biti direktan, odnosno lopta se ne smije odbiti od poda. Ukoliko igrač suprotnog tima uspije uhvatiti loptu, ona je preoteta i nastavlja dodavanje sa svojim kapetanom s ciljem pogotka igrača druge ekipe. Kako bi igrači izbjegli pogodak, izmiču se lopti i trče s jedne do druge strane igrališta. Kada je pogođen i posljednji igrač nekog od timova, u polje ulazi kapetan, a njegovo mjesto zauzima igrač koji je posljednji ostao u igri. Gubi ekipa čiji kapetan bude prvi pogođen. Ovoj igri djeca ponekad dodaju posebna pravila, primjerice da svaki igrač ima dva

'života', kapetan tri, odnosno toliko puta smiju biti pogođeni prije nego iziđu iz polja. Graničar je izrazito popularna igra koja se igra već generacijama unazad, a često je uvrštena i u pokoji sat Tjelesne i zdravstvene kulture u nižim razredima osnovne škole. Ona potiče međusobnu suradnju, poštivanje pravila, suigrača i protivnika, a istodobno djeci pruža kvalitetnu tjelesnu aktivnost.

Krokodile, krokodile, smijemo li prijeći rijeku bila je vrlo rado igrana igra moga djetinjstva, a pokazuje koliko su djeca maštovita u osmišljavanju igara. Za ovu igru potrebna je zamišljena rijeka (nađe se neki puteljak ili se označi na podu). Djeca prebroje koliko boja imaju na odjeći. Krokodil je ono dijete koje ima najmanje boja na sebi i stoji s jedne strane 'rijeke' okrenut leđima ostalima koji stoje s druge strane. Djeca se obraćaju krokodilu: „Krokodile, krokodile, smijemo li prijeći rijeku?“ Krokodil odgovara: „Smije onaj koji ima plavu boju.“ Svi koji imaju plavu boju smiju tada slobodno prijeći na drugu stranu 'rijeke'. Onaj tko nema traženu boju, nema dopuštenje za prijelaz, ali svejedno nastoji pretrčati na drugu stranu. Krokodil ga pokušava uloviti, a ukoliko uspije dok je još 'u rijeci', ulovljeni igrač postaje krokodil. Izvan rijeke krokodil ne može uloviti djecu. Danas rijetko koje dijete zna za ovu igru.

Pljeskanje je također bilo popularno u urbanim sredinama tijekom moga odrastanja. To su igre koje se igraju u paru, plješće se rukama uz stihove koji se izgovaraju različitim ritmom. Varijanti ima mnogo, a igra je draža djevojčicama. Igra se tako da dvije djevojčice sjede ili stoje jedna nasuprot drugoj, određenim ritmom izgovaraju stihove te u istom ritmu na prethodno dogovoren način udaraju dlanovima o dlan jedna drugoj, a zatim vlastitim dlanom o dlan. Nekada se izvode i drugi pokreti rukama. Duran (1995) kao primjer navodi sljedeće - stihovi su:

„Tom i Džeri,
Pink panteri. To sam ja, ja, ja,
To si ti, ti, ti.
To su srca ljubavi.“

Uz prvi stih igrači udaraju šakom o šaku suigrača, zatim se uz *Pink panteri* isprepletu prsti jedne i druge ruke, ruke se izvrtu pa se dlanovima udara o dlan suigrača čiji su prsti isto isprepleteni. Na riječi *To sam ja* udare svojim dlanom o dlan, a nakon toga se do zadnjeg stiha udara dlan o dlan suigrača na svaku izgovorenu riječ. Tijekom zadnjeg stiha oba igrača 'crtaju' veliko srce po zraku. Pljeskanje se naravno ne mora odvijati na otvorenim prostorima već je primjereno i za zabavu u zatvorenom.

Osim pljeskanja, postoje brojne igre riječima koje se mogu igrati u zatvorenom, i koje se najčešće igraju ukoliko je loše vrijeme, hladno razdoblje ili postoji već spomenuti strah i briga pa se djeca ostaju igrati kod kuće. Ove igre ne zahtijevaju fizičku aktivnost, ali je svakako koncentracija nužna, pa tako njima djeca razvijaju kognitivne sposobnosti. Neke od tih igara su Pokvareni telefon, Kaladont i Lanac riječi.

Pokvareni telefon igra je u kojoj djeca posjeduju jedan do drugoga. Prvi šapne onome do sebe jednu rečenicu. Ista rečenica se prenosi šaptanjem od jednog djeteta do drugog, sve dok ne dođe do posljednjega. Posljednji na glas govori što je čuo. Šapće se vrlo tiho i ponavljanje nije dozvoljeno, pa tako ona rečenica koju izgovori posljednji obično ima vrlo malo sličnosti s onim što je rečeno na početku.

Kaladont je igra riječima u kojoj jedan od igrača kaže bilo koju riječ. Sljedeći igrač mora reći riječ koja će počinjati posljednjim slogom riječi koju je rekao njegov prethodnik. Na primjer, prvi kaže riječ naranča, sljedeći kaže čarapa i treća riječ treba početi slogom pa. No, ne smije se reći riječ koja završava slogom ka (primjerice jabuka). Tada svi igrači viču „Kaladont!“ a dijete koje je reklo tu riječ ispada iz igre. Također, ispada i onaj koji se ne može sjetiti niti jedne riječi koja počinje traženim slogom. Pobjednik je onaj koji zadnji ostane u igri.

I posljednji primjer igre riječima jest Lanac riječi. Jedan igrač u sebi izgovara abecedu, drugi ga nakon nekog vremena zaustave. Izgovara slovo na kojemu su ga zaustavili i govori riječ koja počinje tim slovom. Sljedeći igrač mora ponoviti tu riječ i reći još jednu koja počinje istim slovom. Svaki sljedeći ponavlja sve riječi koje su izgovorene i dodaje svoju. Broj riječi se povećava i sve ih je teže pamti. Iz igre ispada svaki igrač koji ne može ponoviti sve riječi ili se ne može sjetiti nove. Na kraju ostaje samo jedan – pobjednik.

Istraživanje provedeno za potrebe ovog diplomskog rada (5. ISTRAŽIVANJE) pokazuje kako su ove maštovite kognitivne igre danas zamijenjene video igricama i kupovnim društvenim igrama.

4. RURALNA SREDINA

Naselja koja ne zadovoljavaju uvjete navedene za urbana naselja, nazivamo ruralnima. Ruralna sredina područje je smješteno na periferiji, u kojem je stanovništvo rijetko naseljeno. Odnosi se na malo naselje, koje je izvan granica gradskog, trgovačkog ili industrijskog područja. Uključuje sela ili zaseoke, gdje su prirodna vegetacija i otvoreni prostori, a život u njima teče sporije nego u urbanim sredinama. Sredina se razvija nasumično, na temelju dostupnosti prirodne vegetacije na tom području, a primarni izvor prihoda stanovnika su poljoprivreda i stočarstvo. „Sociološki je moguće vrlo slojevito odrediti ruralni prostor: to je prostor slabije gustoće naseljenosti u kojemu dominiraju djelatnosti poljoprivrede i šumarstva, prostor malih kolektiviteta i kulturne posebnosti koje su nesvodive na masovnu kulturu. Ruralni prostor neki vide kao ruralnu idilu usporenog ritma življenja u kojoj ljudi radije slijede prirodni tijek događanja nego tržišni” (Ivoš, 2010, str. 40). U ruralnim sredinama puno je manje dostupnih sadržaja, objekata i ustanova nego u urbanim sredinama, te je upravo to, uz nedostatak industrijalizacije, glavni razlog za slabiju naseljenost ovih područja.

4.1. Slobodno vrijeme ruralne sredine

Nekada, prije nekoliko desetaka godina, u ruralnim sredinama razlika između slobodnog i radnog vremena nije bila jasno vidljiva. „Predindustrijski (predmoderni) socijalni ambijent i njegovi akteri ne poznaju izrazito jasnu razliku između slobodnoga i radnog vremena. Poljoprivreda i stočarstvo, pa i kućni obrt, nisu opterećeni točnošću koja obilježava urbana i industrijska društva. Pojedine aktivnosti nisu jasno odijeljene, pa se utoliko ne povlači oštra granica između zabave, razonode, pjesme, igre, obreda i, najčešće, teškog fizičkog rada“ (Babić, 2003, str. 392). Poljoprivredniku priroda diktira stil i tempo rada, podjelu rada kroz godišnje i tjedne cikluse, određuje mu vrijeme spavanja i odmora. „Svako živo biće, svaka biljka, općenito uzevši svaki organizam, rađa se, raste, razvija, živi, nestaje i umire pod utjecajem raznovrsnih faktora i stimulatora. Te faktore i stimulare u poljoprivredi potiče i obrađuje seljak svojim specifičnim radom“ (Mihovilović, 1969, str. 33). Budući da je nekada cijela obitelj ovisila o obiteljskom gospodarstvu, odnosno živjela od istog, svi su mu bili posvećeni, pa tako i djeca. Cijela obitelj bila je osnovna proizvodna jedinica. Na djecu se vrlo rano računalo kao na pomoćnu radnu snagu u gotovo svim seljačkim obiteljima, a bavili su se razno raznim poslovima. Poslovi su se razlikovali po prirodnom, sezonskom slijedu, ali i po dobu i spolu djece. Primjerice, mlađa djeca

(od 9 do 12 godina) dobivala su lakše zadatke kao što je na primjer, vezanje i okopavanje vinograda, dok su starija (iznad 12 godina) bila zadužena za kopanje vinograda. Voditi životinje na pašu bila je jedna od glavnih zadaća najmanjih. Predškolska djeca čuvala su pure i svinje, ona malo veća vodila su krave. (Leček, 1997). U prve radne obaveze također se ubrajaju plijevljenje vrta, branje graha i drugih plodova, trebljenje graha i kukuruza. Djeca su i prodavala na tržnici, išla do dućana, nosila vodu, drvo za potpalu iz šume, nosili jelo svojima na polju, postepeno učila sve što je bilo potrebno znati o vođenju gospodarstva, ali i šire. „Djeca su pripremana ne samo znati uraditi neki posao, nego i preuzeti obavezu, imati radnu discipline i pozitivan odnos prema onome od čega će živjeti“ (Leček, 1997, str. 224). Radila su od najranijeg doba kako bi pod kraj djetinjstva (14-16 godina), bila sposobna obavljati sve poslove u obiteljskom gospodarstvu, ali i dopunske poslove vezane uz domaćinstvo. Nerađ u seoskoj zajednici nije se tolerirao, smatrao se velikom sramotom i nije bilo gore stvari nego čuti za nekoga da nije dobar radnik. Sloboda kretanja, bilo u igri ili na paši, nije bila dugog vijeka i djecu su brzo zaposlili škola i poslovi na gospodarstvu. (Leček, 1997).

Pojavom tehnologije u industriji, poljoprivrednici koriste mašine koje su im prije bile nedostupne te im se zadatci koje moraju obaviti olakšavaju. Iako to ne utječe previše na njihovo slobodno vrijeme, već se ogleda u povećanju produktivnosti (Mihovilović, 1969), utječe na dječje obaveze u polju. Djeca se danas puno manje koriste kao radna snaga. Naravno, postoje poslovi u kojima trebaju pomoći, kao što je košnja trave, ali nisu toliko opterećena. Također, većina obitelji ruralnih sredina više ne ovise isključivo o vlastitoj poljoprivrednoj proizvodnji već su roditelji često zaposleni u sektoru industrije u nekom obližnjem gradu. Slobodnog vremena djeca imaju više, a način na koji ga provode neznatno se razlikuje od načina na koji slobodno vrijeme provode djeca iz grada – uglavnom je to pred ekranima, bilo televizijskim, mobilnim ili kompjuterskim. Za razliku od gradova koji svojem stanovništvu nudi brojne sadržaje i zanimacije, u ruralnim sredinama ih manjka. Sadržaji i objekti uglavnom se svode na kafice, konobe, gostionice, slastičarnice, knjižnice i slično. Organiziranih aktivnosti putem, primjerice, sportskih organizacija, manjka pa tako djeca sami moraju smišljati načine kako će se zabaviti. Najčešće se slobodno formiraju u skupine u kojima se onda bave sportskima aktivnostima poput nogometa ili se zabavljaju na trampolinima i drugim spravama u vlastitim dvorištima koje su im roditelji omogućili da bi imali zanimaciju.

4.2. Igre ruralne sredine

Igre koje djeca igraju danas vuku korijene iz davnih dana. Igre se, poput narodnih priča i običaja, prenose s koljena na koljeno. U ruralnim sredinama djeca su nekada puno vremena provodila na otvorenom, prvenstveno zbog radnih obaveza. Kako slobodnog vremena baš i nisu imala, vrijeme provedeno na paši nastojala su maksimalno iskoristiti za igru i razonodu. S obzirom da su ljudi koji su živjeli u ruralnim sredinama nekada bili izuzetno siromašni te roditelji nisu djeci mogli priuštiti igračke, djeca su se snalazila i igrala s onime što su našla u prirodi, najčešće su to bili štapovi i kamenje. Nekada su se koristila i razbijenim zemljanim loncima, starim krpama, a znala su i sama izrađivati igračke. „Igračke su radili sami, a obično su se svele na štapove, kakvu lopticu ili predmete od kojih je mašta učinila što bi zamislili. Vještiji su si izradili i složenije igračke” (Leček, 1997, str. 222). U nastavku slijedi nekoliko primjera takvih igara, najprije dvije Istarske od kojih je jedna i danas popularna, a obje proizlaze iz vremena kada su djeca vodila životinje na ispašu.

Igre na polju, livadi, igralištu djeci nude određenu slobodu. „Dječje igre na polju ili drugom otvorenom prostoru otvaraju mogućnost uključivanja većeg broja sudionika i korištenje prirodnih materijala kao pomagala u igri“ (Margetić, 2009, str. 134). Djeci nude osjećaj povezanosti i zajedništva, pa su zajedničke igre na otvorenom nekada bile omiljene, a mnoga djeca vole ih igrati i danas. Jedan od najčešće upotrebljivanih prirodnih materijala u igri bio je kamen. Nekada su to nepravilne kamene pločice ili ljepše oblikovani kamenčići, ovisno o vrsti igre. Najraširenija igra s kamenjem na otvorenom u Istri nekada je bila guranje okruglog kamena (ili drvene pločice) u rupu u zemlji uz pomoć drvene palice te se nazivala prahćanje, a često se može naći i pod nazivima prašćanje, pračići, kukali (Margetić, 2009). Najviše se igrala u polju dok se pasla stoka, pa je poznata kao i pastirska igra. Ova igra pravilima podsjeća na današnji hokej na travi, ali je danas gotovo zaboravljena. No, za razliku od nje, pljočkanje je nekadašnja igra koja je i danas popularna. Njome se također nekada kratilo vrijeme na paši. Za ovu igru potrebni su pljočka, plosnati kamen promjera od deset do dvadeset centimetra i debljine od dva do osam centimetara i balin, okrugli ili četvrtasti kamen približne veličine šake. Igra se na ravnom terenu, a sudjeluje više parova. Igrač iz prvog para baci balin na tlo koji potom njegov partner gađa pljočkom. Postupak ponavljaju redom svi parovi nakon čega se provjerava tko je pljočku bacio bliže balinu. Pobjednik igre je onaj par koji je najbliže bacio pljočku balinu (ili koji ga je pogodio) te za to dobiva jedan bod, odnosno punat. Ukupan pobjednik pljočkanja onaj par koji prvi sakupi 11 punata. Danas čak postoji i teren

za pljočkanje. Dugačak je 16, širok 3.5 metra i omeđenom je špagom. Igra se na trinaest dobivenih punata (Mergtić, 2009). Ova igra izrazito je popularna u Istri, ali i drugim dijelovima Hrvatske. Postoji nekoliko pljočkarskih klubova koji organiziraju natjecanja u pljočkanju.

Sljedeće igre Duran (1995) navodi pod poglavljem *Kako su se igrala i kako se igraju djeca Slavonije*. Čoćak je igra čiji se naziv odnosi se na komad drveta dužine 10 do 15 cm. Osim čoćka za igru je potreban po jedan štap za svakog igrača igre. Igrači stoje u polukrugu, a ispred njih, na dogovorenoj udaljenosti, zakopa se cigla, ili nešto drugo od čvrstog materijala, na način da bude ravna sa zemljom. Na tu ciglu se postavlja čoćak pokraj kojeg stoji Čuvar čoćka koji se unaprijed određuje. S obzirom da čuvar nije omiljena uloga ona se određuje bacanjem štapa nogom. Svaki igrač postavlja štap na vrh cipele i baca ga u dalj. Onaj igrač koji baci štap na najkraću udaljenost postaje Čuvar čoćka. Igrači stoje u polukrugu, Čuvar čoćka pokraj čoćka i tada počinje nadmetanje. Jedan po jedan, igrači bacaju svoje štapove i nastoje pogoditi čoćak. Ukoliko promaše, ispadaju iz igre. Ako ga pogode, trče svoj štap, a za to vrijeme Čuvar postavlja čoćak na ciglu i tada gađa sljedeći igrač. Igra traje sve dok ne ostane zadnji igrač, jedini koji nijednom nije promašio čoćak.

Bunar je igra u kojoj djeca imaju uloge svinjara i davljenika. U ovoj igri možemo vidjeti elemente sela – bunar i svinjara. Najprije se odredi tko će biti svinjar. Jedan igrač sjedi na stolici koja je izdvojena, obično u uglu sobe. Ta stolica reprezentacija je bunara, a ona osoba koja sjedi na njoj predstavlja davljenika, odnosno davi se u bunaru. Svinjar prilazi davljeniku s maramom u ruci na kojoj je zavezan čvor i upita ga koga želi da mu dovede da ga izvuče iz bunara. Davljenik potihom, da drugi ne čuju, šapne svinjaru koga želi od ostalih igrača. Svinjar se zatim vraća među igrače, hoda oko njih i udara maramom po glavi onoga za koga mu je rečeno da ga dovede. Prije samog udarca, svinjar stvara tenziju, nastoji udariti neočekivano, podiže ruku i onda kada neće udariti da bi zavarao igrače. Onaj igrač koji dobi udarac, odlazi do bunara i pita davljenika koliko je bunar dubok. Koliko metara kaže toliko poljubaca treba dobiti od svog spasitelja. Svi igrači na glas broje poljupce, navijaju za spas davljenika. Kada je davljenik spašen, spasitelj sjeda na stolac (u bunar) i preuzima mjesto davljenika, a spašeni postaje svinjar te se igra nastavlja (Duran, 1995).

Igra mjeseca je igra u kojoj sudjeluje jednak broj dječaka i djevojčica. Na papiriće ispišu svoja imena, djevojčice stave papiriće sa svojim imenima u jednu, dječaci u drugu kutijicu. Svi sjede u krugu i nekom brojalicom odabiru onoga tko će izvući po jedan papirić iz obje kutije. Izvučeni dječak i djevojčica stanu u sredinu kruga, okrenuti leđima jedan drugome. Onaj koji je

izvlačio papiriće počinje odbrojavati mjesece: siječanj, veljača, ožujak,... Nakon svakog izgovorenog mjeseca dječak i djevojčica okreću glavu ulijevo ili udesno. Ukoliko okrenu glavu u istome smjeru, moraju se poljubiti i tada odlaze na svoje mjesto, a izvlači se novi par. Pobjednik je onaj par koji prođe sve mjesece i stignu do prosinca, a da se ne okrenu u istom smjeru (iako to svi uvijek ne žele). Kada se svi parovi izredaju, papirići se vraćaju u kutije i kreće novo izvlačenje parova (Duran, 1995).

Lisice, kokoši i zmijski primjer je igre koju su djeca osmislila promatrajući, odnosno poznajući životinje koje mogu vidjeti u svojoj blizini. Igrači se podijele u tri skupine: jedni predstavljaju lisice, drugi kokoši, a treći zmijski. Lisice love kokoši, kokoši zmijski, a zmijski love lisice. Istovremeno pokušavaju pobjeći svojim neprijateljima. Ono što ovoj igri dodaje zanimljivost je to što je, na primjer, lisicama u interesu, ali i nije u interesu, istrijebiti što više kokoši. Moraju eliminirati kokoši ako ih žele pobijediti, ali istovremeno te iste kokoši njih spašavaju od zmijski (Duran, 1995).

Provedeno istraživanje (5. ISTRAŽIVANJE) pokazuje da mjesto odrastanja danas nema utjecaj na odabir dječje igre, odnosno da se igra djece ruralnih sredina ne razlikuje od igre djece urbanih sredina.

5. ISTRAŽIVANJE

Metode

Za potrebe ovog diplomskog rada provedeno je istraživanje o igrama u jednoj urbanoj školi na području Grada Zagreba i jednoj ruralnoj osnovnoj školi na području Krapinsko-Zagorske županije. Cilj istraživanja bio je istražiti kako se djeca igraju danas te postoje li razlike u odabiru igara između urbane i ruralne sredine. Uzorak ispitanika činilo je ukupno 80 učenika, od toga 30 učenika iz ruralne sredine, od toga 15 dječaka i 15 djevojčica, dok je uzorak ispitanika urbane sredine činilo 50 učenika, od toga 28 dječaka i 22 djevojčice. Ispitanici su bili učenici prvih razreda, njih 42, i učenici četvrtih razreda, njih 38.

Korišten je dirigirani intervju koji se sastojao od 5 pitanja kojima se htjelo ispitati kako učenici provode svoje slobodno vrijeme, što se i gdje igraju. Pitanja postavljena učenicima su sljedeća:

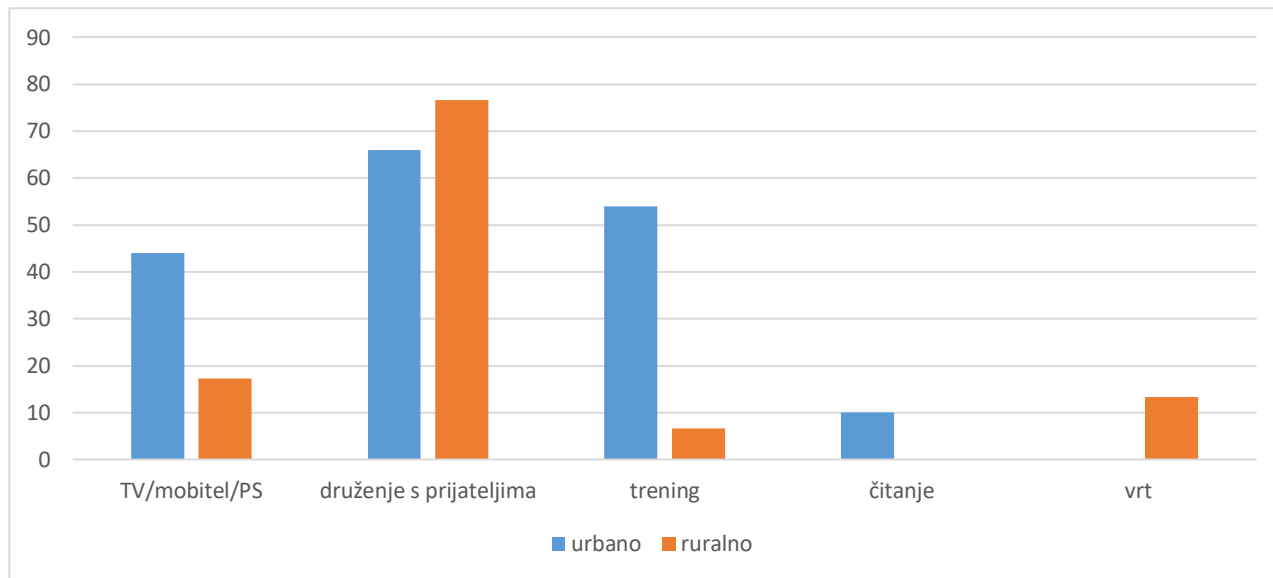
1. Kako si jučer proveo/provela svoje slobodno vrijeme?
2. Gdje se češće igraš, unutra ili vani?
3. Kada se igraš vani, gdje se najčešće igraš?
4. Koje igre najčešće igraš na otvorenom?
5. Koje igre najčešće igraš u zatvorenom prostoru?

Prikupljeni podaci su obrađeni metodama osnovne deskriptivne statistike. Proučene su relativne frekvencije podataka za kategorijske varijable prikupljene uz pomoć dirigiranog intervjua. Obzirom na strukturu dobivenih podataka korišten je hi-kvadrat test (χ^2) kako bi se mogli usporediti dobiveni podaci. Upotrijebljena je statistička značajnost od 5% kao referentna u analizi. Statistička analiza podataka prikupljenih iz upitnika provedena je računalnim softverom Statistica.

Rezultati i diskusija

Na temelju prikupljenih podataka dobiveni su sljedeći rezultati koji su prikazani u obliku relativnih frekvencija podataka iskazanih u postocima. Uz svako postavljeno pitanje, odnosno odgovor data je i vrijednost hi-kvadrat testa.

Prvo pitanje glasilo je: Kako si jučer proveo/provela svoje slobodno vrijeme?



χ^2 test					
value	6,265	0,315	19,447	3,200	7,0175
p	0,012	0,574	0,00001	0,0736	0,008

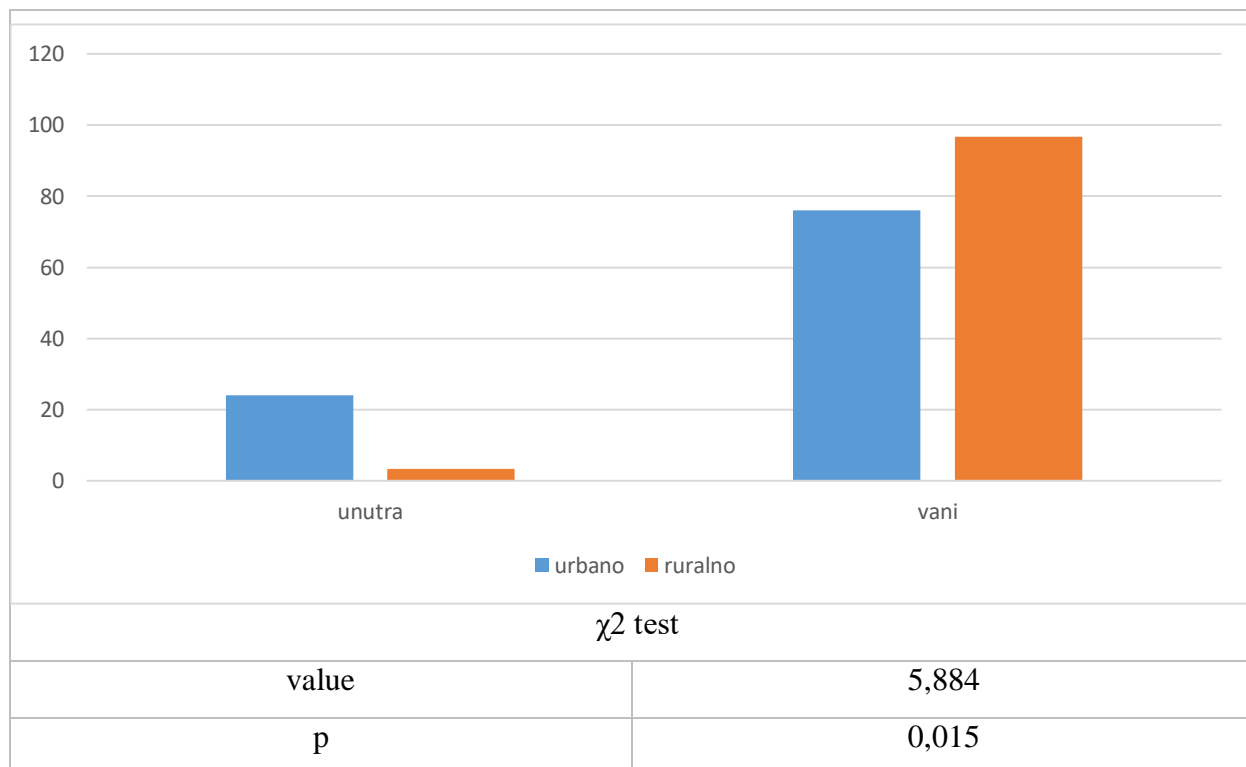
Grafikon 1. Grafički prikaz relativne frekvencije u postocima odgovora na prvo pitanje „Kako si jučer proveo/provela svoje slobodno vrijeme?“ i vrijednosti χ^2 testa.

Dobiveni rezultati hi-kvadrat testova pokazuju da ne postoji značajna ($\chi^2=0,315$, $p=0,574$) razlika u prvotnom izboru učenika, odnosno učenici obaju sredina za provođenje svog slobodnog vremena odabiru druženje s prijateljima ili braćom, i to najčešće na otvorenom. U obzir treba uzeti činjenicu da je istraživanje provedeno tijekom toplih i sunčanih dana što je zasigurno utjecalo na odgovore učenika. Također, ne postoji značajna razlika što se tiče čitanja ($\chi^2=3,200$, $p=0,0736$) s obzirom da je vrlo mali broj ispitanika urbane sredine naveo čitanje kao aktivnost, a iz ruralne sredine nitko.

U ostalim odgovorima postoje značajne razlike. Drugi po redu najčešći odgovor djece ruralne sredine bio je trening (ili neka druga vanškolska organizirana aktivnost), dok je svega nekoliko ispitanika ruralne sredine reklo da je slobodno vrijeme provelo na nekoj od organiziranih aktivnosti. Ovo pokazuje prethodno spomenuti nedostatak organiziranih aktivnosti u ruralnim

sredinama. Gledanje televizije, igranje igrica na mobitelu ili PlayStationu aktivnost je kojima će 44% ispitanika urbane sredine ispuniti svoje slobodno vrijeme, najčešće navečer, nakon druženja i prije spavanja. Ispitanika ruralne sredine koji su slobodno vrijeme dana prije intervjua proveli ispred ekrana svega je 17%. Djeca ruralne sredine, za razliku od djece urbane sredine još i pomažu roditeljima u vrtu ili kose travu u dvorištu.

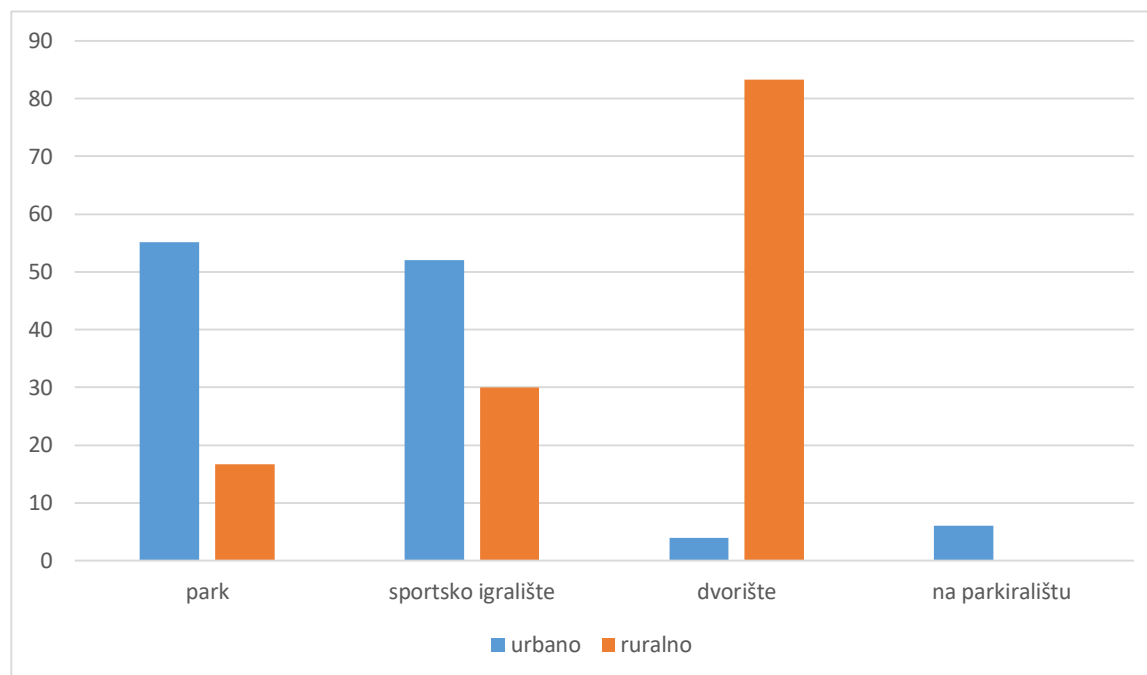
Drugo pitanje glasilo je: Gdje se češće igraš, unutra ili vani?



Grafikon 2. Grafički prikaz relativne frekvencije u postocima odgovora na drugo pitanje „Gdje se češće igraš, unutra ili vani?“ i vrijednosti χ^2 testa.

Prema dobivenim rezultatima hi kvadrat testa ($\chi^2 = 5,884$, $p = 0,015$) postoji značajna razlika u odgovorima djece iz drugačijih krajeva. Rezultati pokazuju da 76% učenika urbane sredine češće za igru odabire prostor na otvorenom, dok se ostalih 24% radije igra u zatvorenom. Za razliku od učenika urbane sredine, gotovo svi učenici ruralne sredine, njih 29 od 30, odnosno gotovo 97%, rekli su kako bi se radije igrali vani. Prema daljnjim odgovorima učenika, vidljivo je da većina djece ruralne sredine ima vlastito dvorište, a često i trampolin, tobogan i/ili ljuljačke u njemu, što zasigurno utječe na njihov odabir mjesta za igru.

Treće pitanje glasilo je: Kada se igraš vani, gdje se najčešće igraš?

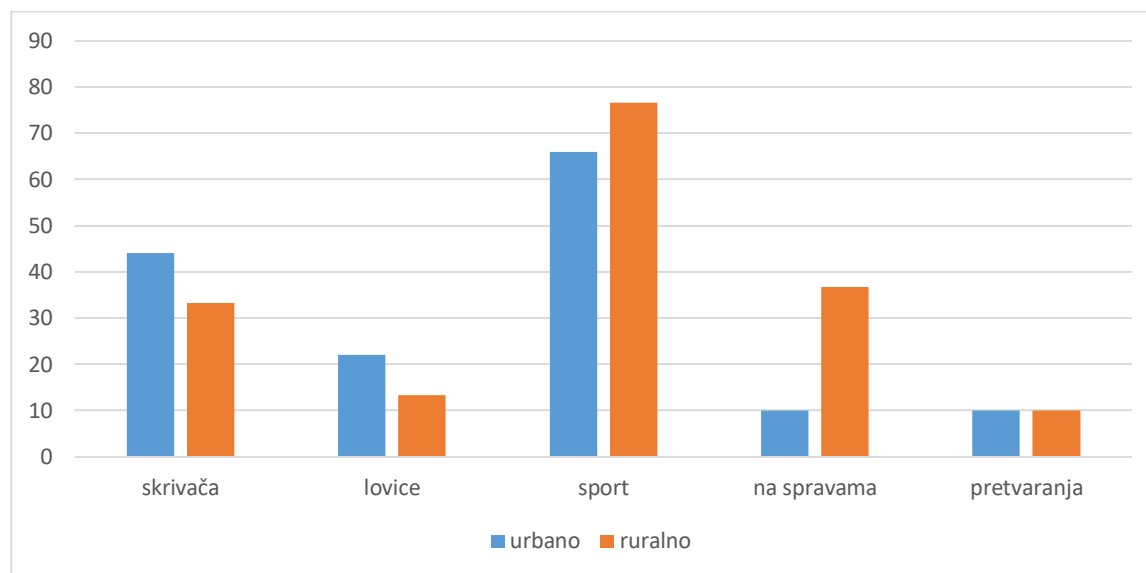


χ^2 test				
value	10,889	4,010	52,778	1,870
p	0,00097	0,04522	0,000	0,17146

Grafikon 3. Grafički prikaz relativne frekvencije u postocima odgovora na treće pitanje „Kada se igraš vani, gdje se najčešće igraš?“ i vrijednosti χ^2 testa.

Prema dobivenim rezultatima vidi se da postoji značajna razlika u odgovorima djece urbane i ruralne sredine. Kao što je već spomenuto, većina ispitanika ruralne sredine živi u kućama uz koje imaju vlastito dvorište u kojemu vrlo rado provode svoje slobodno vrijeme, dok djeca urbane sredine nemaju tu mogućnost jer uglavnom žive u stambenim zgradama pa češće odlaze u parkove i na dječja igrališta. Također, poneki ispitanik urbane sredine rekao je da se igra na parkiralištu ispred svoje zgrade, što ukazuje na nedostatak prostora za dječju igru. Za odgovor *ispred zgrade* ne postoji značajna razlika jer je samo 6% ispitanika ruralne sredine izjavilo da se tamo igra.

Četvrto pitanje glasilo je: Koje igre najčešće igraš na otvorenom?



χ^2 test					
value	0,888	0,9244	1,0158	8,333	0,2086
p	0,34578	0,33631	0,31350	0,00389	0,64782

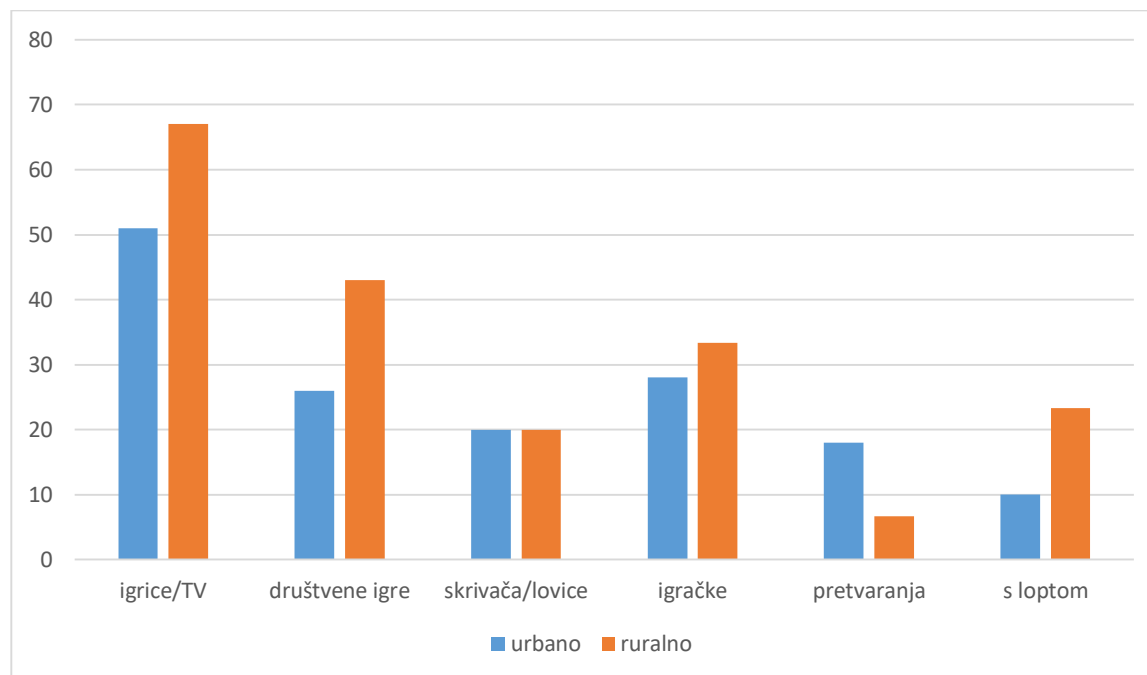
Grafikon 4. Grafički prikaz relativne frekvencije u postocima odgovora na četvrto pitanje „Koje igre najčešće igraš na otvorenom?“ i vrijednosti χ^2 testa.

Na ovo pitanje ispitanici i jedne i druge sredine davali su slične odgovore. Prema dobivenim rezultatima hi-kvadrat testova, značajna razlika postoji ($\chi^2=8,333$, $p= 0,00389$) samo između toga hoće li se djeca igrati na spravama u parkovima i dvorištima ili ne. Pokazano je da će djeca ruralne sredine češće odabrati igru na spravama kao što su ljuljačke, tobogan i trampolin, a razlog tome je što te iste sprave posjeduju u svome dvorištu u kojemu se najčešće igraju.

Sve navedene igre su dinamičke, a ispitanici su kao najčešći odgovor navodili sportske aktivnosti, od kojih je među dječacima najpopularniji nogomet, dok djevojčice najčešće biraju odbojku ili graničara. Također, često se spominju i igre koje se igraju generacijama unazad, a za koje nisu potrebni nikakvi rekviziti – lovice i skrivača. Sportske aktivnosti, lovice i skrivača podjednako su prisutne u odgovorima učenika prvih i četvrtih razreda, dok se učenici prvih razreda češće igraju na spravama. Poneki ispitanik odgovorio je kako se u igri pretvara da je netko drugi – igraju se

škole, pjevačkog natjecanja, kuhanja s blatom, prometnih policajaca i kršitelja prometnih pravila i slično. Svi ispitanici koji su za odgovor naveli igru pretvaranja učenici su prvoga razreda.

Peto pitanje glasilo je: Koje igre najčešće igraš u zatvorenom prostoru?



χ^2 test						
value	2,116	2,5679	0,000	0,2539	2,0307	2,6143
p	0,14573	0,10905	1,000	0,61429	0,15415	0,1059

Grafikon 4. Grafički prikaz relativne frekvencije u postocima odgovora na četvrto pitanje „Koje igre najčešće igraš u zatvorenom prostoru?“ i vrijednosti χ^2 testa.

Hi-kvadrat testom pokazano je da nema statističke značajnosti razlika između urbane i ruralne sredine kod ovog pitanja. Za razliku od igara na otvorenom u kojima prevladavaju dinamične igre, u zatvorenom prostoru prevladava statičnost. Najpopularnije je igranje igrica na PlayStationu, računalu ili mobitelu te gledanje televizije. Kada ipak nisu pred ekranima, ispitanici se i dalje većinom odlučuju za statične igre. Najpopularnije su već osmišljene, kupovne društvene igre kao

što su *Monopoly*, *Čovječe ne ljuti se* ili igraće karte poput *Una*. Ispitanici su često navodili i da se igraju s igračkama, a to su uglavnom bili odgovori učenika prvih razreda. Kod djevojčica prevladava igranje s lutkama, dok dječaci odabiru autiće. Od igračaka su još popularne i lego kocke, podjednako kod djevojčica i dječaka. Kako se i na otvorenom dio ispitanika prvih razreda igra pretvaranja, tako se igraju i u zatvorenom prostoru – dječaci se najčešće pretvaraju da su vojnici, dok se djevojčice igraju dućana i restorana.

Statična igra, iako češći, nije baš uvijek odabir učenika. Ispitanici obaju sredina navodili su kako imaju mekanu loptu koju koriste za igru u zatvorenom, pa se njome dodaju, igraju nogomet ili odbojku. Također, igre skrivača i lovice prenijeli su iz otvorenog prostora u zatvoreni.

ZAKLJUČAK

Dječja igra sastavni je dio odrastanja; pozitivno utječe na razvoj djeteta i na njegovo zdravlje, ali je isto tako i pokazatelj razvoja. Dobrovoljna je i jedinstvena, a djeci pruža užitak i zadovoljstvo. Igra djetetu dopušta da bude bilo tko i bilo gdje, da se prepusti svojoj mašti i kreativnosti. Kroz igru dijete uči o sebi samome, ali i o svijetu koji ga okružuje. Kroz igru dijete izražava svoje misli, osjećaje i potrebe, usvaja životne vještine i razvija motoriku. Također, uči se lijepom ponašanju – surađivanju, dijeljenju, poštivanju, ali i primjerenom reakciji na poraz i negativne osjećaje (nezadovoljstvo, ljutnja).

Ljudi se igraju od pamtivijeka, a način na koji se igraju uvelike ovisi o njihovoj životnoj sredini, kulturi i načinu na koji odrastaju. Dječje igre sastavni su dio života pojedinca i zajednice te se upravo zbog toga ne mogu promatrati izdvojeno iz kompleksa životnih uvjeta sredine kojoj pripadaju (Kožić, 1980). Postoje elementi koji se javljaju u gotovo svakoj igri, ali oni su na različite načine prilagođeni interesu djece, okolini i mogućnostima. Igre se s generacijama mijenjaju, a s obzirom da proizlaze iz dječje mašte, koja ne poznaje granice, mnogobrojne su i različite. Spontane igre urbane i ruralne sredine nekada su se puno više razlikovale nego danas zato što se i sam život na selu uvelike razlikovao od života u gradu. Nekada je većina igara ruralnih sredina nastajala tijekom čuvanja ovaca ili krava na pašnjacima, dok danas djeca više ne vode životinje na ispašu, a te nekadašnje igre su uglavnom zaboravljene. Život na selu postaje sve sličniji onome u gradu – postoje tehnička pomagala za obradu zemlje koja uvelike olakšavaju poljoprivredne poslove, smanjuje se broj stoke i uzgajanih životinja, naselja se šire, ljudi se zapošljavaju u obližnjim gradovima, a djeci je glavna briga škola umjesto rada na polju/u kući. Također, valja spomenuti kako su nekada igračke bile teško dostupne djeci iz urbanih sredina, a gotovo nedostupne djeci ruralnih sredina. Danas je situacija drugačija. „Teško je naći dijete, ma kako god skromne gospodarske prilike u kući bile, koje nije, gotovo doslovce, zatrpano serijskim proizvedenim, industrijskim igračkama. Do koje mjere ta činjenica utječe na smanjenje kreativnih sposobnosti djeteta problem je kojim bi se morali pozabaviti stručnjaci drugih struka: pedagozi, sociolozi i dječji psiholozi“ (Kožić, 1980, str. 62). Ruralne sredine i danas djeci nude manje mogućnosti i sadržaja, nemaju onoliko opcija za provođenje slobodnog vremena koliko ih imaju djeca urbanih sredina, no to ne utječe previše na odabir aktivnosti tijekom slobodnog vremena.

Pojavom tehnologije, koja je lako dostupna, kako djeci urbane, tako i djeci ruralne sredine, dječja igra u zatvorenim prostorima sve je manje zastupljena. Djeca sve češće sjedaju pred male ekrane i zanimaciju pronalaze u virtualnom svijetu. Ovu tvrdnju potvrđuju modernija istraživanja (Babić, 2003; Badrić i sur., 2011; Badrić i Prskalo, 2011; Jenko Miholić i sur, 2015) kojima je cilj bio ispitati aktivnosti kojima se djeca bave u svoje slobodno vrijeme, ali i istraživanje provedeno za ovaj diplomski rad. Gledanje televizije i igranje na računalu zauzeli su prvo mjesto, odnosno prvi su odabir djece. „Veliki društveni problem, sada i u buduću, biti će mnoge tehnološke ovisnosti. Djeca i mladi ovise sve više o virtualnom svijetu, a mnoga istraživanja pokazuju da djeca i mladi danas svoje slobodno vrijeme koriste sa sadržajima bez tjelesnog napora“ (Badrić i Prskalo, 2011, str. 489). U taj virtualni svijet, djeca ulaze sama; sami sjede pred ekranima. Tu dolazi i do otuđivanja, do nedostatka socijalne interakcije, što ima negativne učinke na dijete. Također, bez tjelesnog napora slabije se razvijaju motoričke sposobnosti, ali i narušava se zdravlje. Kada nisu pred ekranima, odabir djece obaju sredina u zatvorenom prostoru će i dalje najčešće biti statična igra - kupovna društvena ili će se igrati igračkama.

Ipak, za lijepog vremena, djeca često izlaze iz stanova i kuća i igraju se s prijateljima. Djeca ruralne sredine nemaju mogućnost igranja pred svojom kućom, pa češće odlaze u parkove i na sportska igrališta, dok se igra djece ruralnih sredina najčešće odvija u dvorištima. Za igru na otvorenom djeca odabiru pretežito sportske aktivnosti te lovice i skrivača, bez obzira na mjesto odrastanja, a kod djece urbane sredine često je i igranje na spravama kao što su trampolini, ljuljačke i tobogani.

Djetinjstvo je razdoblje života koje toliko kratko traje, a toliko toga se u njemu proživi i nauči, a najviše toga kroz igru. Igra je sastavni dio života svakog pojedinca, a najzastupljenija je u djetinjstvu. S obzirom na sve pozitivne učinke koje sa sobom donosi, djecu bi trebalo motivirati i poticati na igru, kako bi ona postala njihov prvi odabir za aktivnost tijekom slobodnog vremena, bez obzira na mjesto u kojemu odrastaju.

LITERATURA

Babić, D. (2003). Slobodno vrijeme mladih stanovnika otočnih lokalnih zajednica – primjer zadarskih otoka (Iž, Dugi otok, Ugljan). *Migracije i etničke teme*, 19(4), (391-411).

Badrić, M., Prskalo, I. (2011). Participiranje tjelesne aktivnosti u slobodnom vremenu djece i mladih. *Napredak: Časopis za interdisciplinarna istraživanja u odgoju i obrazovanju*, 3-4, 479-494.

Badrić, M., Prskalo, I., Šilić, N. (2011). Razlike u strukturi slobodnog vremena između učenika urbanih i ruralnih područja. *Tjelesna i zdravstvena kultura u 21. stoljeću - kompetencije učenika*, 58-65.

Badurina, P. (2015). Uloge odgojitelja u simboličkoj igri djece rane dobi. *Napredak Časopis za interdisciplinarna istraživanja u odgoju i obrazovanju*, 1-2, 47-75.

Državni zavod za statistiku Republike Hrvatske [DZS] (2011). *Model diferencijacije urbanih, ruralnih i prijelaznih naselja u Republici Hrvatskoj*.

https://www.dzs.hr/hrv/publication/metodologije/metod_67.pdf

Duran, M. (1995). *Dijete i igra*. Naklada Slap.

Golež, S. (2021). Važnost igre na djetetov razvoj. *Varaždinski učitelj - digitalni stručni časopis za odgoj i obrazovanje*, 5, 182-194.

Ivoš, M. (2010). Ruralna sociologija kao posebna sociološka disciplina: život na selu. *Praktični menadžment*, 1(1), 36-41.

Jenko Miholić, S., Hraski, M., Juranić, A. (2015). Urbano i ruralne razlike u bavljenju kineziološkim aktivnostima i provođenju slobodnog vremena učenika primarnog obrazovanja. *Zbornik radova Istraživanja paradigmi djetinjstva, odgoja i obrazovanja, Kineziološka edukacija sadašnjost i budućnost*. 136-145.

Klarin, M. (2017). *Psihologija dječje igre*. Sveučilište u Zadru.

Kolarič, A. (2020). Učenje kroz pokret i igru. *Varaždinski učitelj - digitalni stručni časopis za odgoj i obrazovanje*, 4, 1-7.

- Kožić, M. (1980). Dječje igre u okolici Zagreba. *Ekološka tribina*, 3, 51-62.
- Leček, S. (1997). "Nismo meli vremena za igrati se....." - Djetinjstvo na selu (1918-1941). *Radovi - Zavod za hrvatsku povijest*, 30(1), 209-244.
- Mahmutović, A. (2013). Značaj igre u socijalizaciji djece predškolskog uzrasta. *Metodički obzori* 8, 18, 21-33.
- Margetić, M. (2009). Dječje igre na otvorenom i blagdansko darivanje djece u Istri. *Etnološka istraživanja*, 14, 133-144.
- Mihovilović, M. A. (1969). Slobodno vrijeme, korištenje slobodnog vremena i oblici rekreacije u selu (Rezultati istraživanja u Filip Jakovu kod Biograda n m). *Sociologija i prostor: časopis za istraživanje prostornoga i sociokulturnog razvoja*, 25, 33-44.
- Petrović-Sočo, B. (1999). Važnost igre. *Dijete, vrtić, obitelj: Časopis za odgoj i naobrazbu predškolske djece namijenjen stručnjacima i roditeljima*, 16, 10-13.
- Petrović-Sočo, B. (2014). Simbolička igra djece rane dobi. *Hrvatski časopis za odgoj i obrazovanje, sp.ed.1*, 235-251.
- Russ, S. W. (2004). *Play in child development and psychotherapy: toward empirically supported practice*. Lawrence Erlbaum Associates, Inc.
- Stegelin, D. (2007). Zašto je važno zagovarati stav o važnosti igre na razvoj djeteta. *Dijete, vrtić, obitelj: Časopis za odgoj i naobrazbu predškolske djece namijenjen stručnjacima i roditeljima*, 47, 2-7.
- Tomac, Z., Vidranski, T., Ciglar, J. (2015.) Tjelesna aktivnost djece tijekom redovnog boravka u predškolskoj ustanovi. *Medica Jadertina*, 3-4, 97-104.
- Visković, I., Topić, J. (2020). Tradicijska igra i suvremeni kurikulum – mišljenje roditelja i odgajatelja. *Školski vjesnik – časopis za pedagoškijsku teoriju i praksu*, 1, 49-68.

Izjava o izvornosti diplomskog rada

Izjavljujem da je moj diplomski rad izvorni rezultat mojeg rada te da se u izradi istoga nisam koristila drugim izvorima osim onih koji su u njemu navedeni.

Potpis: _____