

# Spontane igre urbane i ruralne sredine

---

**Kaderžabek, Tea**

**Undergraduate thesis / Završni 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:147:216359>

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

*Download date / Datum preuzimanja:* **2024-08-13**

*Repository / Repozitorij:*

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



**SVEUČILIŠTE U ZAGREBU**  
**UČITELJSKI FAKULTET**  
**ODSJEK ZA ODGOJITELJSKI STUDIJ**

**TEA KADERŽABEK**  
**ZAVRŠNI RAD**

**SPONTANE IGRE URBANE I RURALNE SREDINE**

**Petrinja, srpanj 2022.**

**SVEUČILIŠTE U ZAGREBU  
UČITELJSKI FAKULTET  
ODSJEK ZA ODGOJITELJSKI STUDIJ U PETRINJI**

**ZAVRŠNI RAD**

**Ime i prezime pristupnika: Tea Kaderžabek**

**TEMA ZAVRŠNOG RADA: Spontane igre urbane i ruralne sredine**

**MENTOR: Prof. dr. sc. Ivan Prskalo**

**Petrinja, srpanj 2022.**

# Sadržaj

UVOD .....	1
1. IGRA .....	2
1. 1. Uloga igre u razvoju djeteta .....	3
1.1.1 Igra i kognitivni razvoj .....	3
1.1.2. Igra i tjelesni razvoj .....	4
1.1.3. Igra i emocionalni razvoj .....	5
1.1.4. Igra i socijalni razvoj .....	6
2. Vrste dječje igre .....	7
2.1.1. Funkcionalna igra .....	7
2.1.2. Simbolička igra .....	7
2.1.3. Igre s pravilima .....	8
3. Urbane sredine .....	9
3.1. Općenito o urbanim sredinama .....	9
3.2. Igre u urbanim sredinama .....	9
4. RURALNE SREDINE .....	12
4.1. Općenito o ruralnim sredinama .....	12
4.2. Igre ruralne sredine .....	12
5. USPOREDBA URBANE I RURALNE SREDINE .....	17
6. ZAKLJUČAK .....	19
LITERATURA .....	20
IZJAVA O SAMOSTALNOJ IZRADI ZAVRŠNOG RADA .....	22

## **Sažetak**

U ovom radu pisati ću kako se djeca igraju u urbanim a kako u ruralnim sredinama. Uvodno ću navesti opće definicije igre te pojasniti kakav utjecaj igra ima na različite vrste dječjeg razvoja te objasniti njezine vrste i osnovne podjele. U idućem poglavlju definirati ću urbane sredine, načine na koje se djeca u gradovima igraju i navesti nekoliko primjera igara s objašnjenjima. Nakon urbane sredine, definirati ću ruralne sredine, objasniti način života na selu te također navesti primjere igara s objašnjenjima. Na kraju rada istaknuti ću usporedbu na temelju vlastitog promišljanja o dvije navedene sredine i prikazati njihove pozitivne i negativne strane. Svrha i cilj rada je uočiti razlike u načinu života i načinu igre tih dviju sredina.

Ključne riječi: igra, razvoj, urbana sredina, ruralna sredina, dijete, odrastanje

## **Summary**

Firstly, the author will define the play and explain what kind of an impact it has on different levels on children's development, and also talk about its basic divisions. Next chapter is reserved for defining urban middles, the ways children play in the cities and mention a few examples of games. After that, the author will talk about rural places and games children play in them. Finally, rural and urban middles will be compared by their positive and negative aspects. This paper's purpose and goal are to look into differences of lifestyle and ways of playing of children living in both rural and urban areas.

Key words: play, development, rural area, urban area, children

## UVOD

Djetinjstvo svakog čovjeka je nezamislivo bez igre. Djeca putem igre istražuju svijet oko sebe, pokazuju zanimanje za svijet koji ga okružuje. Nevezano za mjesto rođenja prve igre su gotovo iste i uvijek prisutne. Igra se razvija kako se razvija i mijenja dijete. U igri dijete unosi vlastite doživljaje različitih situacija, događaje, iskustva. Kroz igru dijete nadograđuje svoja postojeća znanja na području tjelesnog, kognitivnog, socijalnog i emotivnog razvoja. Kako dijete raste, tako se povećava njegov razvoj i sposobnosti. Johan Huizinga (1938) navodi da je igra slobodan, nenametnut čin, donosi zadovoljstvo i opuštanje, nema materijalne koristi, odvija se unutar određenog/omeđenog prostora po posebnim pravilima. Igra uz svoje raznolike definicije, jer ju je nemoguće sročiti u jednu, ima svoje vrste, podjele i utjecaje. Bez obzira gdje se djeca rodila, na selu ili u gradu, igra je sastavni dio svačijeg djetinjstva i odrastanja. Kao i različiti načini života, tako i igra ima različite načine igre u različitim sredinama. Svako dijete kroz igru razvija, stječe nova iskustva, uspostavlja interakciju s okolinom i uči igrajući se. Rad je podijeljen na šest poglavlja u kojima su navedene općenite definicije i objašnjenja, a i konkretni primjeri života i objašnjenja igara. U zadnjem poglavlju navedene su usporedbe urbane i ruralne sredine te njihove pozitivne i negativne strane što nas navodi da sami procijenimo koja sredina je bolja odnosno lošija za dječju igru i odrastanje.

## 1. IGRA

Igra se može definirati kao svaka aktivnost koju dijete bira samo, a posljedica je uživanja i satisfakcije (Lindon, 2001). Postoji niz definicija igre, stručnjaci smatraju nemogućim igru obuhvatiti i objasniti jednom definicijom.

Neke od definicija dječje igre su (prema Else, 2014):

- Igra je dobrovoljna aktivnost koja se provodi bez prisile, u cijelosti, s uživanjem ili očekivanja uživanja (English i English, 1958).
- Igra se može definirati kao način, poseban set ponašanja, kao kontekst (Rubin i Vandenberg, 1983).
- Igra uključuje samostalnu igru koja uključuje objekte, koja uključuje borbu i sukob, lokomotornu igru, konstruktivnu igru, sociodramsku igru, jezičnu igru i igru s pravilima (Goncu i Gaskins 2007).
- Igra je jedinstvena, njezina jedina svrha je ona sama – igra (Sturrock, 2011. prema Klarin, 2017).

Igra predstavlja velik broj aktivnosti s kojima djeca razvijaju razne obrasce ponašanja koji nisu naslijeđeni, a potrebni su za opstanak (Duran, 2003). Igra je primarni način učenja o sebi, drugima i okolini; univerzalna je, svoj djeci poznata, instiktivna te bitan dio odrastanja i formiranja osobnosti (Kralj 2012). Djeca putem igre istražuju svijet oko sebe, pokušavaju ga razumjeti i prilagoditi (Starc i suradnici, 2004. Prema Gjurović, 2018). Prema Gjurović (2018) djeca putem igre stječu vještine sa svih aspekata razvoja i socijalnog, emocionalnog tj. spoznajnog. Igram dijete razvija osjećaj sigurnosti, samostalnosti, samokontrole, kompetencije te razvija vještine na svim područjima (motoričke, emocionalne, kognitivne, socijalne i govorne vještine) te jača samopouzdanje (Kralj, 2012). Istražuju svijet putem svih svojih osjetila, nije dovoljno da samo gleda i sluša već mora opipati, pomirisati, okusiti, sastaviti, rastaviti i na taj način zadovoljiti svoju znatiželju ali i potaknuti razmišljanje i zaključivanje što je temelj intelektualnog razvitka.

Kakva god igra bila ona ima zajedničkih karakteristika (Rubin, Fein i Vandenberg, 1983 prema Klarin 2017):

- Igra je intrinzično motivirana, nije potaknuta vanjskim poticajima, nije obavezna
- Igra je spontana, oslobođena je vanjskih kazni, ona je sama sebi svrha
- U igri se pita: Što ja mogu s ovim predmetom ili osobom?



- Igra nije ozbiljna izvedba aktivnosti ili ponašanja
- Igra je oslobođena vanjskih pravila
- Igra uključuje aktivni angažman

Uz sve karakteristike, igra djeci još omogućuje: aktivnost, doživljaj pustolovine i rizika, uključenost u igru, smislenost i značenje, socijabilnost i interaktivnost, simboličnost, terapijski učinak i dobrovoljnost. Jedini cilj igre je da dijete uživa u njoj, prirodno i opušteno izvodi radnje dok ta aktivnost traje. Igra se mijenja kako dijete u tom trenutku želi, prilagođava situaciju iz svakodnevnog života i na sebi razumljiv način pokazuje kako ju je preživjelo. Kako (Pertović-Sočo i Rajić 2015) navode svako dijete raste s igrama a igre s njim.

## **1. 1. Uloga igre u razvoju djeteta**

"Igra ima neprocjenjivu ulogu kod djece rane dobi, a kroz nju se obogaćuju i nadograđuju postojeća znanja" (Rogulj, 2018) "O raznovrsnosti dječje igre ovisi kvaliteta dječjeg razvoja. Što je igra raznovrsnija, to više doprinosi razvoju djece. Ona proširuje dječje sposobnosti. (Lazar, 2007). U nastavku slijedi na koje sve razvoje igra utječe.

### **1.1.1 Igra i kognitivni razvoj**

Autorica Klarin (2017) ističe kako se tijekom igre javljaju kognitivni procesi koji su jednaki onima koji se javljaju tijekom učenja. Čitanje, socijalne vještine i kreativnost razvijaju se kroz igre pretvaranja a igra omogućuje savladavanje osnovnih matematičkih pojmova kao što su zbrajanje, računanje, izdvajanje, mjerenje, klasificiranje, razvrstavanje te jednakost (Fisher, Hirsh-Pasek, Newcombe i Golinkoff 2013.prema Klarin 2017). Uloga igre vrlo je bitna u usvajanju jezika, odnosno u usvajanju govora. Djeca uče i usvajaju jezik slušajući ostalu djecu i odrasle tijekom igre te razmjenjujući riječi i rečenice uče i nove riječi (Westman 2003.,prema Goldstein, 2012). Već u ranom djetinjstvu dijete može razlikovati značenje i ono što vidi. Možemo reći da dijete nauči davati smisao stvarima, razdvaja značenje riječi od objekta.

Prema Russ (2004) možemo vidjeti koji se kognitivni procesi javljaju tijekom igre:

- Organizacija – dijete uči pričati priče s logičkim redosljedom

- Divergentno mišljenje – dijete uči generirati različite ideje
- Simbolizam – dijete uči transformirati objekte, preoblikovati i redefinirati predmete i igračke koje ga okružuju
- Fantazije – dijete zamišlja, pravi se da je u različitom vremenu i prostoru, razvija mašu i imaginaciju

Djeca koja su motivirana za igru pokazuju veću jezičnu razvijenost od djece koja pokazuju manje zanimanje za igru. Možemo reći da djeca koja provode više vremena u igri bolje se kognitivno razvijaju (Westman, 2003, prema Goldstein, 2012)

### 1.1.2. Igra i tjelesni razvoj

Kroz igru dijete razvija tjelesnu snagu te usavršava motoriku. Dinamičnost igre i različiti pokreti tijela povoljno djeluju na tjelesni razvoj djeteta. Motoričke vještine uključuju jačanje koordinacije pokreta, finu i grubu motoriku. Igra pruža djetetu mogućnost razvijanja svih motoričkih sposobnosti (gruba i fina motorika, spretnost, koordinacija oka i ruke, koordinacija prstiju, očiju i ruku, pravilno držanje, tjelesno zdravlje) (Klarin, 2012). Autorica također ističe kako je razvoj motoričkih sposobnosti temeljen na jednostavnijim motoričkim obrascima koji se javljaju u prve tri godine života. S vremenom usvojene motoričke vještine postaju sofisticiranije i složenije. U toj se dobi razvija koštano-vezivni i živčano-mišićni sustav. Dijete nauči hodati, trčati, skakati, penjati se, bacati i sl. Također, Klarin motorički razvoj u ranom djetinjstvu promatra kroz dva temeljna razvojna smjera:

- razvoj grube motorike
- razvoj fine motorike

Razvoj grube motorike omogućuje razvoj motoričke spretnosti, da bi dijete moglo kontrolirano pomicati ruke i noge i odnosi se na razvoj veće skupine mišića. S vremenom se pružaju veće motoričke mogućnosti. Dijete između pete i šeste godine usavršava pokrete ruku i nogu i to dovodi do izvođenja sve savršenijih vještina kao što su bacanje i hvatanje lopte, vožnja bicikla...

Razvoj fine motorike napredak se prati kroz dva područja:

- razvoj crteža
- djetetova briga o vlastitom tijelu

Oblačenje i svlačenje je dugotrajan proces kao i vezivanje tenisica što od odraslih iziskuje puno strpljenja. Kao oblačenje i vezivanje, razvoj djetetova crteža sadrži vještine fine

motorike koja kroz rano djetinjstvo pokazuje veliki napredak. Lazar (2007) ističe da fina motorika uključuje vještine koje angažiraju manje skupine mišića i razvijaju preciznost finu motoriku šake. Neke aktivnosti za poticanje razvoja fine motorike su crtanje, rezanje škare, nizanje sitnih predmeta, otkopčavanje i zakopčavanje, presavijanje papira

Pravilan tjelesni razvoj utječe na kognitivni razvoj djeteta, a nesigurnost i nespremnost mogu ga omesti (Klarin, 2017)

### **1.1.3. Igra i emocionalni razvoj**

Emocija je osjećaj, stanje uzbuđenosti koje se manifestira kao reakcija na neki vanjski podražaj (Rezić, 2006). Prema Klarin (2017), prve emocije kod djece pojavljuju se gotovo već odmah nakon rođenja. To je djetetov način komuniciranja s okolinom tako što ju upozorava na ono što djetetu odgovara odnosno što mu ne odgovara. Prve emocije koje dijete pokazuje su emocije usmjerene prema svojoj majci a kasnije se one usmjeravaju i prema ostalim članovima obitelji. Dijete prve emocije izražava reakcijama ugone kao što su smijeh, gugutanje i pozorno gledanje i reakcije neugode koje dijete izražava plačem, mrštenjem i izrazom gađenja (Rezić, 2006). Igra omogućuje djetetu da razvije socio-emocionalnu sposobnost kao što je društvenost, odnos prema vršnjacima i odraslima, suradnju, odgovornost, samostalnost, empatiju, solidarnost, komunikativnost te samokontrolu (Klarin 2017) te pruža mogućnost istraživanja i učenja vlastitih emocija na prikladan način. Igranjem dijete uči pokazivati emocije na društveno prihvatljiv način; rješavati konflikte, prihvaćati tuđe potrebe te ih uskladiti sa svojim (Klarin, 2017). Pojam socijalizacije emocija odnosi se na utjecaj okoline na djetetovo izražavanje emocija. Okolina uči dijete kako da se izražava emocijama, a da je to društveno prihvatljivo te se na taj način dijete priprema za svijet odraslih. Proces socijalne emocije razvija se kroz promatranje i oponašanje, u okviru modela ponašanja ljudi iz bliske okoline te namjernim odgajanjem kontrole emocija od strane odraslih (roditelja, odgojitelja) (Rezić, 2006). Emocionalno zdravlje je temelj za dječji psihološki i socijalni razvoj (Rezić, 2006).

#### **1.1.4. Igra i socijalni razvoj**

Usvajanje normi, pravila, konvencija, prilagodba na socijalni kontekst, proces je koji nazivamo socijalizacijom (Klarin, 2017). Vasta, R., Haith, M.M. i Miller, S.A.(2000) definiraju socijalizaciju kao proces tijekom kojega društvo oblikuje djetetova uvjerenja, očekivanja i ponašanja. Interakcija među vršnjacima potiče socijalni i osobni razvoj djeteta. Vršnjački odnosi u funkciji razvoja zauzimaju sve značajnije mjesto u djetetovu životu. Prijateljstvo i odnosi s vršnjacima dramatično se mijenjaju s dobi i to u smjeru veće bliskosti i privrženosti (Berndt i McCandless, 2011 prema Klarin, 2017). Odnos s vršnjacima povezan s razvojem ostalih aspekata ličnosti, pa tako djeca do šeste godine života za prijatelje smatraju onu djecu s kojom se igraju. Seliman (1981, prema Klarin 2017) klasificira razinu razumijevanja odnosa s vršnjacima. Te razine kreću se od egoistične perspektive u predškolskoj dobi do uzajamnog povjerenja u adolescenciji. Nulta razina odnosi se na rano djetinjstvo i čini ju egocentrična perspektiva. Dijete ne razlikuje sebe od ostalih, prijatelj mu je dijete s kojim se igra pa tako i traje njihovo prijateljstvo dok traje i sama igra. Prvu razinu socijalnih odnosa susrećemo u predškolskoj dobi i ona uključuje razumijevanje tuđih osjećaja. Dijete tada za prijatelja smatraju onoga ko im pomaže i čini dobre stvari za njega. Tijekom rane školske dobi susrećemo drugu razinu socijalnih odnosa koju karakterizira reciprocitet. Djeca prijateljstvo promatraju kao uzajaman odnos. Prijateljstvo traje dok se ne pojave nesuglasice i konflikti. Treća razina odnosi se na srednje i kasno djetinjstvo koju karakterizira uzajamnost prijateljskih odnosa i intimnost je vrlo važna osobina. Posljednja razina socijalnih odnosa javlja se kod adolescenata te se nastavlja do odrasle osobe. Karakteristično za ovu razinu je ravnoteža prijateljstva i uzajamnost s jedne strane i individualnosti s druge strane.

## 2. Vrste dječje igre

Dječju igru možemo promatrati kroz kognitivni razvoj i socijalne interakcije s okolinom odnosno na spoznajnoj i socijalnoj razini. Jedna od najstarijih klasifikacija, s obzirom na društvenu razinu, dolazi od Parten (1932, prema Vasta i sur. 2000)

**Promatranje igre** – dijete samo promatra igru drugih, bez da se i samo uključi

**Samostalna igra** – dijete je uživljeno u igru bez potrebe za drugom djecom

**Usporedna igra** – djetetova igra teče paralelno s igrom druge djece, ali ne uspostavlja se kontakt ni zajednička aktivnost

**Povezujuća igra** – jednostavan oblik socijalne igre u kojoj se javljaju poneke interakcije među djecom koja se igraju, poput dodavanja igračaka ili kratkog

**Suradnička igra** – suradnja među djecom tijekom zajedničke aktivnosti

### 2.1. Osnovna podjela igara

Novija klasifikacija uvažava različite aspekte razvoja prema više autora (Klarin, 2017).

#### 2.1.1. Funkcionalna igra

Kognitivno najjednostavniji oblik igre pri kojem dijete koristi dijelove tijela kako bi se zabavilo. Kako i sama riječ govori, funkcionalna igra je određena motoričkim funkcijama, osjetnim i perceptivnim. Odraz je stupnja razvoja senzorično-motorne inteligencije. Piaget smatra da funkcionalna igra nastaje kao i senzomotorična inteligencija u dodiru djeteta s fizičkom okolinom (Duran, 2001). Postupno se u drugoj godini života funkcionalna igra smanjuje, a razvojem djeteta raste intenzitet stvaralačkih i igara s pravilima. (Klarin, 2017).

#### 2.1.2. Simbolička igra

Često se koristi i izraz igra pretvaranja. To je igra u kojoj prevladava kognitivni razvoj djeteta i misaone aktivnosti te je značajna uloga simbola (Piaget, prema Duran 2001). Dijete se pretvara da određeni predmet predstavlja neki drugi ili da određeni predmet može imati funkciju koju nema (Klarin, 2017) (npr. štap može biti kuhača a banana telefon). U

simboličkoj igri dogovorom se oblikuju dijelovi igre, prostor i pravila koja su promijenjiva. Igra omogućuje rasterećenje od negativnih emocija, potisnutih afekata, agresivnih impulsa i olakšava razrješenje sukoba. Igra nije samo uгода i razbibriga već iscjeliteljski i ljekoviti agens (Duran, 2001).

### **2.1.3. Igre s pravilima**

Igre s pravilima uobičajene su u mladeži i djece starijeg uzrasta i poneke u odrasloj dobi. Igre koje se odvijaju s unaprijed određenim pravilima. Važno je da se djeca razumiju u utvrđivanju pravila da bi svako dijete znalo što se od njega u igri očekuje i da svi mogu sudjelovati, a isto tako izbjegli bi se konflikti i nesuglasice. (Klarin, 2017). Po Piagetu pripadaju školskom uzrastu i zadržavaju se tijekom cijelog života. Sadrže pravila koja određuju tijek igre i ona su obvezna za sve igrače. Kršenje pravila dovodi do prekida igre. Igre s pravilima povezane su kombinacijama senzomotornih funkcija (trčanje, loptanje, špekuliranje, skakanje i sl.) i intelektualnih funkcija (šah, kartanje) i često imaju natjecateljski karakter. Igre s pravilima potiču komunikaciju, kontrolu ponašanja i poštivanje društvenih normi (Vilgotski, Eljkonin prema Duran, 2001).

### **3. Urbane sredine**

#### **3.1. Općenito o urbanim sredinama**

Zakon o regionalnom razvoju odredio je tri tipa urbanih područja:

1. 4 gradske aglomeracije (sjedišta u Zagrebu, Splitu, Rijeci i Osijeku)
2. Veća urbana područja – gradovi koji na razini jedinica lokalne samouprave imaju više od 35.000 stanovnika, a nisu uključeni u urbane aglomeracije
3. Manja urbana područja – gradovi koji imaju manje od 35.000 stanovnika, ali njihova središnja naselja imaju više od 10.000 stanovnika ili su sjedišta županija

Urbanim naseljima smatraju se sva naselja veća od 10.000 stanovnika te naselja od 5000-9999 stanovnika, s 25% i više zaposlenih u naselju stanovanja, i to u sekundarnim i tercijarnim djelatnostima (o odnosu na ukupan broj zaposlenih mještana) te s udjelom nepoljoprivrednih kućanstava od 50% i više.

#### **3.2. Igre u urbanim sredinama**

Činjenica je da je urbana sredina i način života u njoj drugačiji nego u ruralnoj sredini. Djeca i mladi u gradu imaju više mogućnosti za provođenje slobodnog vremena. Slobodno vrijeme djeca ionako ne organiziraju samostalno, većinom je to volja i želja njihovih roditelja. Kada djeca nemaju prenatrpan raspored s izvanškolskim aktivnostima (tečaj stranog jezika, sport, radionice i sl), svoje slobodno vrijeme provode u raznolikim aktivnostima. U današnje doba to su najčešće *gadgeti* i tehnologija. Roditelji koji više vremena provode u uredima nego kod kuće, tehnologija je od velike koristi. Televizijski programi, crtići, mobitel i kanali sa dječjim sadržajima dijete zadržavaju mirnim i roditelji mogu obavljati posao bezbrižno. Djetetova potreba za znatiželjom i upoznavanjem svijeta (slikom i zvukom) je zadovoljena. Je li takav način "zabavljanja" djeteta dobar ili nije, ostaje da procijenimo sami. Uz tehnologiju kao zabavu za djecu, postoji pregršt igraonica. U igraonicama postoje animatori koji s unaprijed isplaniranim igrama zabavljaju djecu, bez obzira na dječji interes i želju. Bez obzira što se u igraonici nalazi više djece, nisu prepušteni da sami odlučuju što se i kako žele igrati.

U urbanim sredinama, velika većina djece i mladih živi u zgradama. Zgrade se nalaze uz prometnice u čijem okruženju nije siguran samostalan boravak djece. Ukoliko roditelji ne uspiju izdvojiti vrijeme i provesti ga kvalitetno s djecom boravkom na otvorenom, osuđena su bit u stanu i zabaviti se a to će vjerojatno napraviti uz televiziju, mobitel ili kompjuter ne

krećući se. Nešto starija djeca, koja ne provode vrijeme samo na *gadgetima*, vrijeme za druženje biraju na školskom igralištu ili parkovima. Tamo imaju mogućnost igranja nogometa, košarke, rukometa ili skrivača, lovice, igre loptom i sl. Stoga, ne valja generalizirati i reći da sva današnja djeca provode vrijeme na ekranima. Ovisi o odgoju, prenesenim navikama, o društvu u kojem dijete boravi, o željama i potrebama djece. Iako sam dijete urbane sredine, provodili smo dosta vremena na otvorenom, izmišljali igre i vjerujem da smo igrali slične igre kao i djeca ruralne sredine.

Igra koju svako dijete iz 90ih godina zna je "Graničar". Spominje ju i Duran (2001) te objašnjava kako igru igraju dvije suprotstavljene ekipe. Za igru je potrebno iscrtati ili nekako označiti linije, tj. granice, odrediti kapetane tj. graničare i igrače po ekipama. Kapetan (graničar) ekipe je na granici i dodaje loptu svojoj ekipi preko suparničke ekipe i obrnuto. Cilj je pogoditi igrača suparničke ekipe, ako je pogođen, ispada iz igre. Ukoliko igrač suprotne ekipe uhvati loptu, lopta je njihova i dodaju se sa svojim kapetanom gađajući drugu ekipu. Kada su svi igrači iz ekipa ispali, ulaze graničari. Ekipe čiji graničar ostane zadnji je pobijedila.

Igra koja je vrlo popularna, a većinom su je igrale djevojčice, zove se "Gumi-gumi", preskakanje lastike na različite načine ovisno o igri koja se igra jer svaka igra ima svoja pravila preskakanja.

"Crna kraljica" je igra u kojoj je kraljica okrenuta leđima drugoj djeci. Cilj igre je dotaknuti kraljicu da ona ne vidi. Kraljica govori "Crna kraljica je n, dva, tri" dok se ostala djeca njoj približavaju a kada se ona na "tri" okrene, moraju se „zalediti“, ukoliko vidi da se netko pomaknuo, ispada iz igre.

U "Ledenoj babi" dijete koje je "ledena baba" lovi ostalu djecu. Kada "ledena baba" dotakne dijete, ono se zaledi i ostane u tom položaju. Druga djeca ga mogu "odlediti" dodiranjem. Svaki kvart, ulica ili skupina djece ima doručena ili izmijenjena pravila za "odleđivanje".

Neke najpopularnije igre koje ne zahtijevaju boravak na otvorenom su "Pokvareni telefon", "Kaladont", "Vješalo" koje su vezane za slušanje, izgovor riječi, pamćenje i povezivanje riječi i slova.

"Pokvareni telefon" se igra tako da djeca sjednu u krug, prvo dijete šapne rečenicu djetetu pored sebe, to dijete prenese što je čulo drugom djetetu i tako do zadnjeg u krugu koji



onda na glas izgovara rečenicu a prvo dijete kaže što je reklo na početku i je li ta rečenica točna. Igra je vrlo zabavna jer većinom "poslana" rečenica ispadne drugačija na kraju.

U igri "Kaladont" djeca u krugu izgovaraju riječi nastavno na prethodnu. Posljednji slog je prvi slog riječi koje dijete mora reći. Djeca razmišljaju, obogaćuju vokabular i uče pojam sloga. Igra "Vješalo" nije zahtjevna igra a dobra je za djetetov razvoj. U igri sudjeluju samo dva igrača. Na papir se nacrtava vješalo, jedan igrač zamišlja neki pojam (predmet,naziv,film..) nacrtava crtice na papiru koliko ima slova taj pojam. Igrač koji pogađa govori moguća slova u tom pojmu,ukoliko pogodi,slovo se upisuje na odgovarajuću crticu a ako slova nema u nazivu, crta se vješalo počevši od glave. Cilj igre je pogoditi pojam prije nego se nacrtava cijelo vješalo.

Igra "Grad država" je također jedna od popularnih igara, prema Duran (2001) svaki sudionik mora imati papir i olovku. Na papiru se radi tablica s kolonama grad, država, rijeka, planina.. Slovo na koje ćemo pisati sve navedeno, bira se tako da jedan sudionik u sebi vrti abecedu dok mu drugi sudionik ne kaže stop. Na kojem slovu je stao, na to slovo pišemo pojmove u tablici. Igra je gotova kada prvi sudionik ispuni cijelu tablicu. Bodovi se dijele 5,10 ili 15 za svaki pojam. Treba biti dosjetljiv jer se najviše bodova dobije kada se nitko drugi nije sjetio tog grada,države,rijeke ili planine osim tebe.

Igra "Pogodi tko, pogodi što" je igra u kojoj ne postoji određeni broj sudionika. U kutijicu ili u šešir se ubace papirići na kojima pišu pojmovi (stvar,živo biće). Svaki sudionik izabire papirić ali ne smije pročitati što na njemu piše. Papirić se lijepi na čelo sudionika koji ga je izabrao. Sudionici redom postavljaju pitanje na koje ostali odgovaraju samo sa da ili ne. Ukoliko sudionika dobije potvrđan odgovor na svoje pitanje, ima pravo postavljati pitanja dok ne dobije negativan odgovor, onda je red na drugo dijete. Pitanja koja se mogu postavljati su "Jesam li ja poznata osoba?" "Jesam li star/a?" "Živim li u Hrvatskoj?". Igra je vrlo česta na rođendanima ili zabavama s većim brojem djece ili odraslih jer je zabavna za sve uzraste. Za mlađu djecu se pojmovi pogađanja mogu pojednostaviti.

Nijedna igra nema negativan utjecaj na dijete, naprotiv, svaka igra ima funkciju u razvoju sposobnosti, samopouzdanja, znanja i vještina djeteta ali u urbanim sredinama nedostaje spontane fizičke,slobodne aktivnosti u igri.

## **4. RURALNE SREDINE**

### **4.1. Općenito o ruralnim sredinama**

Rural je pridjev koji se koristi za označavanje onoga što je povezano s poljskim i poljoprivrednim i stočarskim radom. Riječ je latinskog porijekla "seoski". Seosko područje ima manji broj stanovništva, udaljeno je od urbanih sredina, karakteriziraju ga velike zelene površine koje se koriste za poljoprivredu, stoku, lovstvo. Zbog većih poslovnih i ostalih životnih mogućnosti mlađe stanovništvo je selilo iz sela u gradove. Sadašnje situacije s pandemijom i prirodnim katastrofama, mladi sve više uočavaju prednosti života u selu i manjim mjestima pa se nadamo da će ruralne sredine ponovno zaživjeti kao i prije.

### **4.2. Igre ruralne sredine**

Život u ruralnim sredinama je općenito slobodniji, naročito za djecu. Prostor je sigurniji, s manje prometnica i više zelenih površina koje mame na igru. Odrastanje u takvoj okolini je veselo, zdravo, omogućuje druženje s djecom različitih dobnih skupina, međusobno se igraju i paze. Roditelji su bezbrižniji i ne moraju stalno biti uz dijete radi njegove sigurnosti. Znaju da su u poznatom okruženju i nije im potreban nadzor. Djeca ruralne sredine imaju više mogućnosti za razvijanje mašte jer im nisu dostupne gotove igračke iz trgovina s igračkama. Provode više vremena na otvorenom, svježem zraku, smišljaju nove ili doraduju stare igre. Nije nužno igrati se s vršnjacima da bi igra na otvorenom bila uspješna, djetetu je jednako zanimljivo s odraslima provoditi vrijeme i pomagati a ujedno kroz igru nešto i naučiti. Priroda nudi mnogo poticaja različitih oblika i materijala koji, kada se spoje s dječjom maštom, postaju dobitna kombinacija za ostvarenje izvrsne igre. S obzirom da se vremena brzo mijenjaju i ruralne sredine se ne smatraju više kao nekada već se moderniziraju, možemo igre ruralne sredine smatrati kao igrama iz prošlosti. Kožić (1980) ističe kako su djeci tijekom boravka na otvorenom bile najzanimljivije igre na pašnjacima za vrijeme čuvanja stoke.

Igra "Špekule", "Pikule" ili u dalmatinskoj sredini "Franje", igra je u kojoj su sudionici morali imati svoje "pikule". Za igru je potrebno iskopati veću i manju rupu u zemlji. Posebnim izbačajem pikule iz pokreta palca i kažiprsta, dijete izbacuje pikulu prema velikoj rupi. Ako ubaci, baca još jednu. Ako dijete pogriješi, drugi sudionik dolazi na red. Sve pikule ostaju na svojim mjestima, kada završi krug u sljedećem krugu prvo dijete svojom pikulom pokušava pogoditi pikulu od nekog sudionika. Ako pogodi tuđu pikulu, postaje njegova. Dijete koje je izgubilo sve svoje pikule, ispada iz igre.

Budući su bili u doticaju s odraslima koji su se bavili lovom, dječaci su uz pomoć odraslih izrađivali "oružje" poput luka i strijele, i praćke od grane. Prema Paun (2001) za luk i strijelu zavezali bi deblju špagu, savili granu u obliku luka i pričvrstili špagu na drugi kraj grane te tu na taj način dobili luk. Stijeke su se izrađivale od grane kojoj bi se zašiljio vrh. Za izradu praćke bilo je potrebno pronaći granu u obliku slova V na čije se vrhove pričvrstila guma. Kamenčić bi se postavio u sredinu gume, guma bi se nategnula i ciljala bi se meta za pogodak.

Dječaci su se također igrali rata i jedna od sličnih igara je "Car i vojska" koju navodi Paun (2001). Dječaci se podijele u dva reda licem okrenuti jedni prema drugima. Jedan red dječaka je vojska i njihov car, a drugi red su neprijatelji. Igra počinje pitanjem neprijatelja caru i vojsci: "Care, daješ li vojsku?". Ako car negativno odgovori neprijatelj mu kaže: "Ako ne daš milom, dat ćeš silom." Tada car neprijatelja pita koga od njihove vojske odabiru, na što neprijatelji izgovaraju nečije ime. Ako car ne da tog vojnika jedan od neprijatelja se zatrči s ciljem da presiječe taj red. Ako uspije vodi vojnika sa sobom ako ne, ostaje na toj strani.

Igra koja je neizbježan dio svačijeg djetinjstva je igra "Skrivača" koja se najbolje igra u ruralnim sredinama zbog slobode, veličine prostora i dobrih mjesta za skrivanje. Igra se tako da jedno dijete odlazi iza drveta, nasloni se na ruku i žmireći broji do kojeg se broja djeca prethodno dogovore. Kada izbroji, govori na glas "Tko se nije skrio, magarac je bio". "Pik" se odredio kao mjesto "spasa", a to je bilo drvo na kojem se brojalo. Djeca koja su se posakrivala, morala su doći do pika prije djeteta koje je žmirilo. Ako dijete stigne do pika, vikne "Spas za mene", ukoliko dijete koje je brojalo ne stigne spasiti nikoga, broji i traži ponovno.

"Pokvareno jaje" ili "Ide maca oko tebe" je igra koju su igrali zajedno i dječaci i djevojčice. Djeca sjednu u krug i izaberu nekoga tko će hodati s odabranim predmetom u ruci, najčešće je to bila marama ili loptica. Dok je odabrano dijete hodalo iza leđa druge djece, svi su izgovarali "Ide maca oko tebe, pazi da te ne ogrebe, čuvaj mijo rep da ne budeš slijep, ako budeš slijep, otpast će ti rep." Odabrano dijete bi ostavilo predmet nekome iza leđa. Ako dijete, kojem je predmet iza leđa, nije primijetilo da se ona tamo nalazi, dok onaj koji mu ju je stavio ne obiđe cijeli krug. Ako dijete primijeti, uzima taj predmet i lovi drugo dijete sve dok ono ne dođe na njegovo mjesto i sjedne. (Paun, 2001).

Igra "Žmura" ili "Slijepi miš" se igra tako da se jednom sudioniku vežu oči maramom, zavrte ga oko njegove osi i puste ga da pokušava pronaći/opipati djecu koja su se sakrila

svuda po prostoriji, najčešće se igralo u zatvorenim prostorijama. Koga bi tražitelj dodirnuo i uhvatio trebao je pogoditi tko je, pipajući ga po glavi, kosi, rukama i tako pogoditi o kojem se djetetu radi. Ako uspije pogoditi, zamjene uloge i igra se nastavlja.

U ruralnim sredinama, mjesta su često smještena nedaleko od rijeka ili jezera. Promatrajući odrasle koji su se bavili ribolovom, djeca bi ih oponašala i izrađivala si štapove za pecanje i glumila da i oni pecaju. Štap bi bio obična grana od drveta na koju bi vezali konopac a mamac bi najčešće bio neki iskopani crv ili kukac. Vjerojatnost je da takav ribolov nije bio uspješan ali je zasigurno bio zabavan. U blizini vodenih površina svi dobije želju za bacanjem kamenčića. Za "Žabice" bilo je potrebno pronaći dobro plosnati kamen koji se bacio da okrzne vodenu površinu i odskakuje u dalj. Brojale su se lokvice na površini i dijete koje ih je napravilo najviše, bio bi pobjednik. Uz rijeke ili jezera, djevojčice su se radije igrale u blatu. Kuhanje i pečenje blatnih kolača ili izrađivanje visokih kula i tvrđava. Bacanje kamena udalj je natjecateljska igra s kamenčićima. Kamen se bacao s određenog mjesta. Utvrđivanjem "od oka" znalo se tko je dalje dobacio kamen i taj bi bio pobjednik. Najveselija igra uz vodu je ipak bila kupanje i skakanje u vodu u kojoj su najviše vremena provodili tijekom ljetnih mjeseci i ljetnih praznika.

Igre s pjevanjem također su unosile ritmičnost i radost u dječju igru. "Išla majka s kolodvora".

"Išla majka s kolodvora dija dija de!

Što će majka s kolodvora dija dija de?

Hoće majka jednu kćerku. Dija dija de!

Kako će se kćerka zvati? Dija dija de?

Nek se zove lijepa Mara! Dija dija de!

Djeca se hvataju za ruke i stoje u redu. Naspram njih je jedno dijete (uglavnom djevojčica) u ulozi majke. "Majka" pjeva i ide prema djeci:

"Došla majka s kolodvora, dija, dija, de! Potom uzmiče unazad, a djeca idu k njoj pjevajući: Što će majka s kolodvora? Dija, dija de!

–Hoće majka jednu kćerku, dija, dija, de!

Kako će se kćerka zvati? Dija, dija, de!

- Nek se zove lijepa Mara! Dija, dija, de!

Mi ne damo lijepu Maru! Dija, dija, de!

-Ja je uzmem za ručicu pa je vodim u kućicu. Dija, dija, de!

"Majka" tada uzme djevojčicu za ruku i prevede je na svoju stranu. Igra traje dok to ne učini sa svima.

Igra "Šibice" je jedna od igara koja ne zahtijeva previše rekvizita i dokaz je kako uz maštu ni od čega možemo stvoriti rekvizit za igru. U ovom slučaju bila je dovoljna prazna kutija šibica. Kutija bi se stavila na rub stola i odbijalo bi se udarcem palca. Ako bi kutija pala na oslikani dio površine računalo bi se 10 bodova, ako na bočnu stranu onda 100 a ako u visinu dobivalo bi se najviši broj bodova 1000. Okrene li se kutija naopako, na ne oslikani dio, značilo bi 0 bodova. Na kraju rundi (ovisi koliko bi ih se igralo), zbrajali bi se bodovi.

Osim nogometa, igra s loptom "5-10" bila je i za djevojčice i dječake. Loptanje o zid s posebno izvođenim figurama lijeve i desne ruke. Za nju je bio dovoljan ravan zid i krpena lopta. Brojalo se nekim posebnim jezikom: odan-dodan, dime-disle, ake-tuke, penge-lenge, kara-deset. 5-10 je bio početak. Lopta bi se bacila desnim otvorenim dlanom, a zatim bi se to ponovilo lijevom rukom. Ravnom plohom prstiju lijeve i desne ruke utkanih jedne u drugu igralo bi se do broja devet. Osam puta bi se udaralo loptom o zid čvrsto stisnutom lijevom šakom i desnom preko nje, a sedam skupljenim prekrizanim prstima u obliku slova w. Broj šest bi bio repriza onog početnog broja 5-10. Petica bi se izvodila jedanput, a vrijedila pet puta bacajući desnom rukom loptu iza leđa i hvatajući se pošto se odbila od zida. Četiri se izvodio udarajući prvim člancima desne šake, a tri uz pljesak desne ruke o lijevu. Glavom bi se brojilo dva, a s lijevom ispruženim prstima desne ruke izvodio broj jedan. Tko bi izveo sve pokrete ne zastajkujući osim broja pet, bio bi pobjednik.

Igra "Zemlja" je igra zauzimanja tuđe zemlje. Djeca bi nacrtala kamenom veliki krug, podijelivši ga na nekoliko dijelova, ovisno o broju igrača. Svaki je imao svoj teritorij, svoju zemlju. Za igru je bio potreban jedan tanji štap. On se bacao na određenu udaljenost. Trebao je dotaknuti protivnika i tako sačuvati svoj i zauzeti dio tuđe zemlje. Zemlja se zauzimala istim tim prutom, stojeći na svojem teritoriju, sagnuvši se, s ravnim koljenima i stopalima. Koliko bi mogao štapom zaokružiti vidljivom crtom bilo bi njegovo. Igrač je svoju zemlju

mogao vraćati, gubiti i osvajati susjedovu. Pobjednik je bio onaj koji je osvojio najviše zemlje.

U igri "četiri ugla" potrebo je 5 igrača. Četiri će biti koji su postavljeni u kutovima i jedan koji će biti onaj koji je postavljen u sredini. Cilj igre je da se djeca u uglovima trebaju premjestiti na sljedeći kut, onaj u sredini mora pokušati ukrasti slobodni kut prije dolaska drugog sudionika. Kad onaj u sredini uspije ukrasti kut, onaj kojem ponestane odlazi u centar i sada je taj koji mora pokušati doći do slobodnog kuta.

Uz spontane igre, igre s pjevanjem i natjecateljske igre, djeca u ruralnim sredinama često su se igrala s ručno izrađenim drvenim igračkama koje i danas možemo pronaći na tržnicama ili sajmovima s drvenarijom. Većinom su to bili konji, kočije, autići, leptiri i ptice na štapu, zvečke, i razni drveni instrumenti poput tambure, gitare...

## 5. USPOREDBA URBANE I RURALNE SREDINE

Osnovna razlika između igre urbane i ruralne sredine je ta što gradovi nude više sadržaja za slobodno vrijeme i nije im potrebno upotrijebiti maštu i smišljati igre. Mala mjesta obično imaju manji broj vrtića i osnovnih škola. Takva situacija roditeljima ne daje na izbor mogućnost različitih vrtićkih programa, izvanškolskih aktivnosti i slično. Postoji mogućnost da roditelji voze djecu na aktivnosti u grad ali to je vremenski i financijskih zahtjevnije. Djeca koja žive u urbanim sredinama se mogu upisati u razne radionice i grad im pruža puno više mogućnosti za raznovrsne aktivnosti kao što su tečajevi stranih jezika, velik izbor svih vrsta sportova i plesova, glazbenih škola i likovnih radionica. Bognat (2004) govori da je uloga izvannastavnih aktivnosti iznimno važna u poticanju i razvoju kreativnosti mladih. Već sama riječ "izvannastavne" i "slobodne" aktivnosti postavlja uvjete za kreativnost: psihološka sloboda i sigurnost koja učenicima daje motivaciju za sudjelovanje. Kao društvo odgovorni smo omogućiti i poticati razvoj kreativnosti jer kreativne osobe predstavljaju ljudski potencijal i snažan su čimbenik razvoja društva. Prednost malog mjesta je u tome da djeca nisu ovisna o javnom prijevozu i do škole ili parka mogu pješke. Upravo poznavanje susjeda, učitelja te blizina liječnika, vrtića i škole prednost su života u manjem mjestu. I nije samo prednost smanjenog prijevoza za odlazak u školu već i za igru na otvorenom, roditelji su bezbrižniji jer znaju da su djeca na sigurnijem prostoru nego u gradu među većim prometnicama. U ruralnim sredinama mnogo je ljudi radilo od kuće, na zemljištima. Djeca se više druže, po cijele dane su zajedno ili oko kuće gdje su roditelji. Nemaju točno određeno vrijeme igre kao kada u gradu dijete izađe u kvartovski park. Na selu igra traje kroz cijeli dan. Nisu ograničeni ni vremenom ni prostorom pa tako niti izvor igranja. Sve što vide, pronađu, uhvate u ruke može biti dovoljan predmet koji će upotpuniti igri i biti baš ono što im teba ovisno o igri koju igraju. Najčešće ne provode vrijeme uz kompjutor, mobitel, igrice i televizor. U vremenu kada je sve veći naglasak na zdraviju prehranu i aktivnosti, prednost svakako možemo dati ruralnoj sredini. Djeca u gradu borave u zatvorenim prostorijama uz igrice i imaju restorane brze hrane npr. McDonald's u koje češće odlaze nego djeca u ruralnim sredinama. Na selu većina obiteljskih kuća posjeduje vrt koji obrađuju i prehranjuju se zdravijim namirnicama. U urbanim sredinama veći je rizik od pretilosti nego u ruralnim sredinama gdje su djeca fizički aktivnija, bilo da pomažu roditeljima na poljoprivrednim zemljištima ili samo više borave na otvorenom. Ekonomski čimbenik tj. financijska situacija također ima bitnu ulogu u dječjim igrama. Ne ističe se samo novčana vrijednost nego i kreativna. Gradovi daju više izbora tvornički izrađenih igračaka koje se kupuju u svim

trgovačkim lancima u gradu dok ruralne sredine nude brojne materijale od kojih nastaju igračke kao plod mašte i kreativnosti. Što je više materijala za osmisliti i izraditi igračku, a manje gotovog proizvoda, dječja mašta i kreativnost su podraženiji i "stvaraju" više. Djeca u urbanim sredinama imaju toliko igračaka da im prestanu biti zanimljive niti više znaju što sve imaju kada se prestanu igrati s njima jer teže za nečim novijim, dok djeca u ruralnim sredinama znaju koje sve igračke posjeduju, kako su došli do njih, kako su ih prikupili, izradili i kako se njima igraju.

Dakle, jasne su razlike između urbane i ruralne sredine kako u načinu života, tako i o načinu dječjeg igranja. Kao za sve stvari u životu postoje dobre i loše strane. U gradu možemo pronaći pozitivne odnosno negativne strane, kao i na selu. To su dva različita svijeta ali koliko god različiti bili, igra je igra. Igra ima svoju svrhu koju ispunjava, bilo da se radi o selu ili gradu, a to je bezbrižno uživanje u njoj samoj.



## 6. ZAKLJUČAK

Igra je najdraža aktivnost svakog djeteta. Prati ga kroz čitav život, stoga nije neobično vidjeti i odrasle kako uživaju u igri. Igra stvara osjećaj ugone, opuštenosti, prepušteni smo sami sebi i svojoj mašti, u igri je sve moguće pa nije čudno da odlutamo mislima i samo ju nadograđujemo novim idejama. Utjecaj igre na dijete nije samo osjećaj ugone i razbibrige već ona ima utjecaj na tjelesni, kognitivni, emocionalni i socijalni razvoj. Tjelesni razvoj omogućuje razvoj fine i grube motorike što pridonosi usavršavanju pokreta cijelog tijela, socijalnim razvojem uči društveno prihvatljivo ponašanje, uči kako izraziti svoje osjećaje i razumjeti tuđe. Za sveukupni razvoj najbitnija je spontana, aktivna igra koja omogućuje slobodu i interakciju s okolinom i vršnjacima. Urbana i ruralna sredina su veoma različite po načinu života pa tako i načinu igre, no to ne umanjuje njezinu funkciju i pozitivan utjecaj na razvoj djeteta na više različitih segmenata. Gdje god se igra odvijala, biti će kvalitetna i utjecajna na djetetov razvoj. Ne uskraćujemo si radost i predivan osjećaj tijekom igre zato jer smo odrasli, djelić dječje zaigranosti trebali bismo zauvijek sačuvati.

*"Ne prestaješ se igrati zato što stariš,  
stariš zato što se prestaješ igrati." (George Bernard Shaw, 1926.)*

## LITERATURA

1. Andrijašević, M. (2000). *Slobodno vrijeme i igra*, u: Andrijašević M. *Slobodno dijete i igra*, Zagreb: Filozofski fakultet za fizičku kulturu Sveučilišta u Zagrebu, str 7-14.
2. Biškupić, I. (1991). *Dječje igračke Hrvatskog zagorja*, Etnol.trib. 14 (85-89).
3. Duran, M. (2001). *Dijete i igra*, Zagreb, Naklada Slap.
4. Else, P. (2014). *Making Sense of Play*. New York: McGraw-Hill
5. English, H.B, English, A.C. (1958). *A comprehensive dictionary of psychological and psychoanalytical terms: A guide to usage*. Longmans, Green
6. Findak, V., i Prskalo, I. (2004). *Kineziološki leksikon za odgajatelje*, Petrinja: Visoka učiteljska škola.
7. Gjurković, T.(2018). *Terapija igrom: Kako razviti vještine za razumijevanje djeteta i produbiti odnos s njim*. Split: Harfa
8. Goldstein, J.(2012). *Play in Children's Development, Helth and Well-being*.
9. Goncu, A., Gaskins, S. (2007). *Play and development: Evolutionary, Sociocultural and Functional Perspectives*
10. Huizinga, J. (1938). *Homo ludens – O podrijetlu kulture u igri*, Zagreb: Naprijed
11. Klarin, M. (2017). *Psihologija dječje igre*. Zadar: Sveučilište u Zadru
12. Kožić. M., (1980). *Dječje igre u okolici Zagreba*, Školska knjiga, Zagreb
13. Kralj, D. (2012). *Zašto je igra važna za razvoj djece?*
14. Lazar, M. (2007). *Igra i njezin utjecaj na tjelesni razvoj*, Đakovo: Tempo d.o.o.
15. Lazar, M. (2007). *Moć igre i igračke*, Đakovo: Tempo d.o.o.
16. Lindon, J. (2001). *Understanding Children's Play*, Nelson Thornes Ltd
17. Maričić, N. (2015). *Kineziološke igre u predškolskom odgoju*, završni rad, Pula: Sveučilište Jurja Dobrile u Puli, Odjel odgojne i obrazovne znanosti Pula.
18. Ostroški, Lj. i sur. (2011). *Model diferencijacije urbanih, ruralnih i prijelaznih naselja u Republici Hrvatskoj*. Zagreb: Državni zavod za statistiku Republike Hrvatske
19. Paun, A. (2001). *Pučke igre i igračke sutlanskog kraja*. Zagreb: Kratis.
20. Pavlušec, M. (2017). *Tradicijske igre hrvatskog Zagorja*, diplomski rad, Čakovec: Učiteljski fakultet, Odsjek za učiteljske studije, Sveučilište u Zagrebu.
21. Puljić, A. (1996). *Problemi ruralnih područja u Hrvatskoj i potreba njihove brže obnove i razvitka*. Sociologija i prostor: časopis za istraživanje prostornog i sociokulturnog razvoja, 133,189-192.
22. Rajić, V. Petrović-Sočo, B.(2015). *Dječji doživljaj igre u predškolskoj i ranoj školskoj dobi*. Školski vjesnik: časopis za pedagoškijsku teoriju i praksu 603-620.
23. Rubin,K., Fein,G., Vandenberg, B. (1983). *Handbook of child psychology*, New York: Wiley.
24. Rezić, L. (2006). *Emocionalni razvoj djeteta- Kako pomoći djetetu da se snađe s onim što se događa u njemu i oko njega?* Djeca prva: Association, Zagreb 7-9.str
25. Russ, S.W. (2004). *Play in Child Development and Psychotherapy*. London: Lawrence Erlbaum Associates.

26. Starc i dr.(2004.) *Osobine i psihološki uvjeti razvoja djeteta predškolske dobi*, Zagreb, Golden marketing – Tehnička knjiga
27. Sturrock, G. (2011.) *What play is*, Ip-Dip, 74. Eastbourne: Meynell Games
28. Šagud, M., Petrović-Sočo, B. (2001.) *Simbolička igra predškolskog djeteta u institucijskom kontekstu*. Napredak, 142, 61-70.
29. Šuvar, S. (2005). *Slobodno vrijeme u seoskoj sredini*, Sociologija sela 43, (899-930.)
30. Vasta, R., Haith, M.M. i Miller, S.A. (2000). *Dječja psihologija*. Jastrebarsko: Naknada Slap.

## IZJAVA O SAMOSTALNOJ IZRADI ZAVRŠNOG RADA

Ovim potpisom potvrđujem da sam samostalno pisala svoj završni rad te da sam njegov autor.

---

(Tea Kaderžabek)

Svi dijelovi rada koji su u radu citirani ili se temelje na drugim izvorima (knjige, mrežni izvori, znanstveni, stručni ili popularni članci) su jasno označeni kao takvi i adekvatno navedeni u popisu literature.

Tea Kaderžabek  
Petrinja, 2022.