

Primjena kinezioloških igara kod djece vrtićke dobi

Cvetnić, Lucija

Undergraduate thesis / Završni rad

2024

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:147:102929>

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

Download date / Datum preuzimanja: **2025-01-08**

Repository / Repozitorij:

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



SVEUČILIŠTE U ZAGREBU
UČITELJSKI FAKULTET
ODSJEK ZA ODGAJATELJSKI STUDIJ

Lucija Cvetnić

PRIMJENA KINEZIOLOŠKIH IGARA KOD DJECE VRTIĆKE
DOBI

Završni rad

Petrinja, rujan 2024.

SVEUČILIŠTE U ZAGREBU
UČITELJKI FAKULTET
ODSJEK ZA ODGOJITELJSKI STUDIJ

Lucija Cvetnić

PRIMJENA KINEZIOLOŠKIH IGARA KOD DJECE VRTIĆKE
DOBI

Završni rad

Mentor rada:

izv. prof. dr. sc. Marija Lorger

Petrinja, rujan 2024.

Sadržaj

1. Uvod.....	1
2. Razvojne karakteristike djece vrtićke dobi	2
2.1. Tjelesni razvoj	3
2.1.1. Kognitivni razvoj	4
2.1.2. Emocionalni razvoj	4
2.1.3. Socijalni razvoj	5
3. Igra	6
4. Kineziološke igre	7
5. Uloga igre u razvoju djeteta	9
5.1. Igra i tjelesni razvoj	9
5.2. Igra i kognitivni razvoj	10
5.3. Igra i emocionalni razvoj	10
5.4. Igra i socijalni razvoj	11
6. Primjeri kinezioloških igara	12
6.1. Elementarne igre	12
6.2. Štafetne igre	17
6.3. Igre na otvorenom	19
6.4. Igre s jednostavnim elementima kompleksnih kinezioloških aktivnosti	22
6.4.1. Igre s jednostavnim elementima nogometa	22
6.4.2. Igre s jednostavnim elementima rukometa	23
6.4.3. Igre s jednostavnim elementima košarke	24
6.4.4. Igre s jednostavnim elementima tenisa	25
6.4.5. Igre s jednostavnim elementima polistrukturalnih aktivnosti	26
6.4.6. Igre s jednostavnim elementima estetskih aktivnosti	26
6.4.7. Igre s jednostavnim elementima monostrukturnih aktivnosti	29
6.7.1. Dječje folklorne igre s pjevanjem	32
8. Zaključak	34
Literatura	35

Sažetak

Glavna tema ovog završnog rada je primjena kinezioloških igara u radu s djecom vrtićke dobi. Igra, kao djetetova dominantna aktivnost, uvelike pridonosi njegovom cjelokupnom razvoju. Utječe na tjelesni, motorički, kognitivni, emocionalni i socijalni razvoj. Igra, posebice kineziološka, uz to što utječe na cjelokupni razvoj djeteta, savršena je za zadovoljavanje djetetove prirodne potrebe, potrebe za kretanjem. U njoj hoda, trči, skače, viče, penje se i veseli. Odrasle osobe, odgojitelj i roditelj, imaju važnu ulogu u provođenju kinezioloških igara. Vrijednost ovog završnog rada može se promatrati kroz navedene primjere različitih motoričkih igara koje se mogu primjenjivati u svakodnevnom radu s djecom vrtićke dobi u svrsi podizanja motivacije za rad, pozitivnog djelovanja na tjelesni i psihosocijalni razvoj djece kao i izbjegavanja monotonije u radu s djecom.

Ključne riječi: *antropološki status, motoričke igre, predškolska dob*

Summary

The main topic of this final thesis is the application of kinesiology games in working with children of kindergarten age. Play, as a child's dominant activity, greatly contributes to its overall development. It affects physical, motor, cognitive, emotional and social development. Play, especially kinesiology one, besides strengthening the overall development of the child, is perfect for satisfying the child's natural need, the need for movement.. In it, the child walks, runs, jumps, shouts, climbs and is happy. Adults, preschool teacher and parents, have an important role in conducting kinesiological games. The value of this final thesis can be seen through the examples of different motor games that can be applied in everyday work with children of kindergarten age in order to increase motivation for work, positive effects on the physical and psychosocial development of children as well as avoiding monotony in working with children.

Key words: *anthropological status, motor games, preschool age*

1. Uvod

Rana faza djetinjstva vrijeme je intenzivnog cjelokupnog razvoja djeteta koja obuhvaća tjelesni, kognitivni, emocionalni i socijalni razvoj. To je razdoblje ključno za razvoj sposobnosti i vještina koje će djetetu trebati u daljnjem životu. Fizičko i mentalno sazrijevanje usko je povezano s fizičkom aktivnosti. Kineziologija, znanost o pokretu, ima bogat sadržaj načina promoviranja i primjene tjelesne aktivnosti kroz igru. Kineziološka igra, osim što zadovoljava djetetovu potrebu za kretanjem, zasigurno je jedna od najboljih sredstava za poticanje cjelokupnog razvoja djeteta.

Cilj ovog rada je ukazati na važnosti primjene igre, posebice kineziološke, u svrsi utjecanja na cjelokupan razvoj djeteta vrtićke dobi te osvijestiti odrasle o njihovoj ozbiljnoj ulozi. Rad je napravljen kako bi odgojitelji i roditelji mogli iz njega crpiti ideje za razne igre.

Rad je podijeljen u sedam poglavlja. Nakon uvoda, u drugom poglavlju navode se razvojne karakteristike djece vrtićke dobi, u podnaslovima se posebna pažnja pridonosi karakteristikama četiri razvojna područja: tjelesni, kognitivni, emocionalni i socijalni razvoj.

U trećem poglavlju detaljno se definira i opisuje uloga igre kroz različita shvaćanja mnogih stručnjaka, slažući se da je igra dominantna dječja aktivnost i prirodna potreba koja pozitivno utječe na djecu. Podijeljena je na dva osnovna tipa: vođena igra i slobodna igra. Oba tipa igre su ukratko opisana, te su dani primjeri za svaki.

U četvrtom poglavlju se opisuje kineziološka igra i njen utjecaj na dijete vrtićke dobi. Navode se i opisuju 4 vrste kinezioloških igara: biotičke igre, igre pretvaranja, igre stvaranja, igre s jednostavnim pravilima i igre s složenim pravilima.

U petom poglavlju razlaže se uloga igre u razvoju djeteta, fokusirajući se u podnaslovima na četiri razvojna područja prethodno navedena u drugom poglavlju.

U šestom poglavlju nalaze se primjeri raznih vođenih kinezioloških igara koja mogu poslužiti odraslima u radu s djecom. Igre su podijeljene u sedam glavnih podnaslova: elementarne igre, štafetne igre, igre na otvorenom, igre s jednostavnim elementima kompleksnih kinezioloških aktivnosti i dječje folklorne igre s pjevanjem.

U sedmom poglavlju je iznesen zaključak, uz popis korištene literature pri izradi ovog rada.

2. Razvojne karakteristike djece vrtićke dobi

Razvoj djeteta obuhvaća niz promjena u osobinama, vještinama, sposobnostima i ponašanju, što ga čini sve većim, jačim, spretnijim, društvenijim i prilagodljivijim (Starč, Čudina-Obradović, Pleša, Profaca i Letica, 2004). Da bi rad s djecom vrtićke dobi bio uspješan, važno je prilagoditi aktivnosti specifičnostima koje karakteriziraju njihov rast i razvoj. Zato je poznavanje tih obilježja jedan od ključnih uvjeta za pravilan rad (Findak, 1995).

Findak (1995, str. 18) je prema razvojnim obilježjima djece podijelio njihov razvoj u nekoliko faza:

I. Rano djetinjstvo - od rođenja do tri godine :

- a) od prvog do četvrtog tjedna – doba novorođenčeta,
- b) od petog tjedna do desetog mjeseca – faza dojenja,
- c) od desetog do petnaestog mjeseca - faza puzanja i početnog hodanja,
- d) od petnaestog do dvadesetčetvrtog mjeseca- srednje doba ranog djetinjstva
- e) od druge do treće godine - starije doba ranog djetinjstva.

II. Predškolsko doba – od treće do šeste ili sedme godine:

- a) od treće do četvrte godine - mlađe predškolsko doba
- b) od četvrte do pete godine - srednje predškolsko doba
- c) od pete do šeste ili sedme godine – starije predškolsko doba

Svaka razvojna faza se razlikuje od drugih po svojim specifičnim karakteristikama, a na odgojitelju je da ih poznaje i razumije.

Na rast i razvoj djeteta vrtićke dobi utječu biološkim čimbenici, ali i okolina, uključujući organizaciju dana, prehranu, san i tjelesnu aktivnost (Findak, 1995).

Važno je napomenuti da se rast i razvoj djeteta ne odvija ravnomjerno. Svako dijete je jedinstveno i razlikuje se od druge djece, ne samo između spolova i različitih dobnih skupina, već i unutar iste dobnе skupine i istog spola. Postoje razlike ne samo između djevojčica i dječaka, već i kod svakog pojedinog djeteta. Također, dijete nije „mali čovjek“, ono se u mnogim aspektima bitno razlikuje od odrasle osobe: građa tijela, funkcija organa, načina na koji doživljava i reagira na svijet oko sebe. Sukladno tome, dijete u bilo kojoj razvojnoj fazi ne treba podcjenjivati, ali ni precjenjivati, već ga prihvatiti u skladu s njegovim karakteristikama (Findak 1995).

Djetetov razvoj se može podijeliti prema najvažnijim i najvidljivijim oblicima koji su međusobno povezani i čine njegov cjelokupni razvoj:

- razvoj motorike
- razvoj spoznaje
- emocionalni i socijalni razvoj
- razvoj igre
- razvoj govora
- razvoj likovnih sposobnosti
- razvoj glazbenih sposobnosti (Starč i sur., 2004, str. 14).

2.1. Tjelesni razvoj

Djetetov tjelesni razvoj započinje od doba začeca i traje do približno dvadesete godine života (Findak, 1995). Vrtičko razdoblje je period naglog rasta u visinu, mijenjanja proporcija tijela, postepenog povećavanja muskulature, a gubljenja masnog tkiva, što omogućuje djetetu da postaje sve spretnije (Lazar, 2007), dolazi do pojačanog razvoja moždanog tkiva. Kralježnica još uvijek nije potpuno zakrivljena, a koža, dišni organi i krvožilni sustav vrlo su osjetljivi (Ivanković, 2006; Findak, 1995 prema Lorger, 2014). Dječje tijelo se zbog svoje „plastičnosti“ lako mijenjanja pod utjecajem povoljnih ili nepovoljnih uvjeta (Findak, 1995). Poznavanje te karakteristike korisno je odraslima u cilju utjecanja na dječji organizam.

U prvoj godini su prisutni refleksni pokreti koji se oko četvrtog mjeseca zamjenjuju voljnim pokretima. U prvoj i drugoj godini razvijaju se osnovne voljne aktivnosti poput pokretanja glave i gornjeg dijela trupa, prevrtanje, sjedenje, puzanje, stajanje, hodanje (Starč i sur. 2004). Djeca mlađe dobne skupine svladala su osnovne prirodne oblike kretanja, ali pokreti su još uvijek spori, površni i skromni u odnosu prema prostornoj orijentaciji. Zadaci koji se postavljaju djeci moraju biti manji i sama tjelesna aktivnost ne bi trebala trajati duže od deset do petnaest minuta. U srednjoj dobnoj skupini se povećava sposobnost za kretanjem, djeca su brža, spretnija i točnija kod izvođenja pokreta, razlikuju smjer kretanja, bolje se snalaze u prostoru i s manje napora svladavaju zadatke. Tjelesna aktivnost u toj dobi može trajati do dvadeset minuta. Djeca starije dobne skupine imaju uvelike povećanu sposobnost kretanja, pokrete izvode točnije, brže i imaju znatno bolju prostornu orijentaciju. Spremnija su za uključivanje u različite oblike tjelesnih aktivnosti i izvođenje složenijih pokreta, mogu

podnositi najduža opterećenja do sad. Tjelesne aktivnosti mogu trajati čak i do trideset minuta (Findak, 1995).

2.1.1. Kognitivni razvoj

Kognitivni ili spoznajni razvoj obuhvaća mentalne procese pomoću kojih dijete pokušava razumjeti i prilagoditi se okolini (Starc i sur., 2004). Osnovni procesi kognitivnog razvoja uključuju pažnju, pamćenje, operativno mišljenje i rješavanje problema (Neljak, 2009, prema Novak, 2021). Oko dvije trećine spoznajnih sposobnosti su uglavnom urođene, samo manji dio je stečen (Sindik, 2008). Tijekom ranog djetinjstva pažnja je kratkotrajna i nenamjerna (Novak, 2021). Pažnja i pamćenje su nestabilni i površni te se postupno stječu kako djeca rastu. Neki elementi svjesne pažnje javljaju se oko četvrte godine, a oko šeste djeca stječu misaone operacije poput usporedba, analiza i apstrahiranje (Starc i sur. 2004). Oko sedme godine djeca postaju sposobna ignorirati ometajuće sadržaje i podražaje (Sindik, 2008).

2.1.2. Emocionalni razvoj

Emocionalni razvoj igra ključnu ulogu u osobnom razvoju djeteta. Uz biološke temelje emocionalnih reakcija na vanjske podražaje, emocionalni razvoj se odvija procesom socijalnog učenja iz svoje društvene okoline koja daje uzore za oponašanje načina emocionalnog izražavanja (Sindik, 2008). Prve emocije koje dijete izražava su vezane za ugodu ili neugodu (Starc i sur., 2004). Ugodu izražava smiješkom, vokalizacijom i fiksirajućim pogledom, a neugodu kroz plač, mrštenje i gađenjem. Kroz interakciju s okolinom uče prepoznati svoje i tuđe emocije, razumjeti ih, prihvatiti, kontrolirati i izraziti na prihvatljiv način, te prikladno reagirati na emocionalne potrebe drugih. Krajem druge godine razvijaju se emocije samosvijesti, dijete počinje shvaćati sebe kao zasebno biće. Javlja se stid, neugoda, krivnja, ponos i zavist.

Emocije djeteta vrtiće dobi su jednostavne i spontane, dolaze nesuzdržano i odmah otvoreno izlaze na površinu, što odraslima omogućuje lakši uvid u djetetov svijet. Snažne su, česte, kratkotrajne i nestabilne, zato djeca brzo mijenjaju raspoloženja (Starc i sur., 2004).

2.1.3. Socijalni razvoj

Socijalnu sredinu djeteta vrtićke dobi najviše čini obitelj, njegovi roditelji, odgojitelji i vršnjaci. Tijekom ranog djetinjstva, djeca pokazuju interes za druženje s naglaskom na interakciju s vršnjacima, a sve manje s odraslima za kojima postaje sve manje ovisno (Starc i sur., 2004) te je taj proces usmjeren prema sve većem broju kontakata i interakcija s vršnjacima (Sindik, 2008). Prvi socijalni odnosi s vršnjacima uočljivi su kod trogodišnje djece, dok status u grupi i osjećaj prihvaćenosti postaju važni od četvrte godine. Prijateljstvo ima posljedice na kvalitetu socijalnog i emocionalnog razvoja. Prihvaćena djeca su zadovoljna i imaju sposobnost samoregulacije emocija, a djeca koja nisu prihvaćena su povučena, niskog samopoštovanja, usamljena, agresivna i kasnije manje uspješna u školi (Klarin, 2006).

Važno je da roditelji i odgojitelji potiču socijalni razvoj pružanjem prilika za zajedničku igru s vršnjacima, poučavaju djecu socijalnim vještinama i daju primjer prijateljskog i suradničkog ponašanja (Starc i sur., 2004).

3. Igra

Mnogi stručnjaci proučavali su igru, njenu važnost, primjenu i značenje u cjelokupnom razvoju djece. O igri je napisano mnoštvo knjiga i priručnika te ju svaki autor definira na svoj način. Zbog prebogate raznovrsnosti njezina značenja i uloga u razvoju ljudskog bića, općenito u životu čovjeka, za igru je teško odrediti samo jednu opće zadovoljavajuću formulu odredbe pojma igre (Došen-Dobud, 2016). Iako zato danas imamo mnoštvo definicija igre, svi stručnjaci se slažu kako je igra temeljni sadržaj u danu svakog djeteta vrtićke dobi i ima veliku ulogu u njegovom ranom životu. Ona je temelj dječjeg razvoja, tjelesnih, intelektualnih i socio-emocionalnih sposobnosti (Lazar, 2007).

Prema Findaku (1995) igra je, koliko i jednostavna, toliko i složena aktivnost. Najstariji je oblik tjelesne i zdravstvene kulture, spontana i slobodno izabrana aktivnost čovjeka čija su glavna obilježja raznovrsnost pokreta i visoka razina osjećaja ugone i zadovoljstva (Lorger, Findak i Prskalo, 2012, prema Matijašević, 2018). Iako se čovjek igra cijeli život, igra je ipak dominantna aktivnost djece i obilježje je ranog djetinjstva (Klarin, 2006) to je osnovna je i prirodna potreba svakog djeteta. Ima veliku odgojnu važnost, može se reći da priprema dijete za život. U njoj dijete trči, skače, viče, pjeva i veseli se. Čar i bit igre leži u zadovoljavanju njegove potrebe za pokretom, kretanjem i slobodnim izražavanjem utisaka i doživljaja, kao i zadaća da dijete čini raspoloženim, radosnim i sretnim (Koritnik, 1978).

Svaka dječja igra je po svom karakteru i sadržaju vrlo različita. Moguće je razlikovati vođenu od slobodne igre. Vođenu igru inicira i njome upravlja odrasla osoba te uvijek ima svoju određenu namjenu i strukturu, okvire i pravila. Pravila su često sastavni dio igre, a mogu ih postavljati odrasla osoba ili samo dijete (Došen-Dobud, 2016). Često je cilj takve igre podučiti djecu određenim vještinama. Primjer vođene igre je bilo koja štafetna igra.

U slobodnoj igri, i nema određenog cilja, sadržaja i pravila, jer dijete trči i lovi svoje prijatelje, preskače jarak, penje se na drvo, tjera kolut, oponaša razne pokrete čovjeka, životinja, stroja, spremno je skakati kao zec, juriti kao auto ili trčati uvučen u vreću (Koritnik, 1978). Spontana je, a dijete samo pokreće i kontrolira tijek igre.

4. Kineziološke igre

Kineziološke igre uključuju sve igre koje zahtijevaju fizički pokret i aktivnost ljudskog tijela. Vole ih djeca svih uzrasta, i dječaci i djevojčice, jer im omogućuju zadovoljavanje svojih potreba za kretanjem i izražavanjem svog unutrašnjeg stanja. U igri trče, skaču, penju se, pužu, svladavaju razne zapreke, uče se bacanju i hvatanju raznih predmeta, te još puno toga (Koritnik, 1978).

Osim što kineziološke igre pozitivno utječu na veliki broj morfoloških, motoričkih i funkcionalnih obilježja djeteta, također imaju utjecaj i na umni aspekt odgoja jer dijete mora naučiti razmišljati o igri koju igra (Ivanković, 1971, prema Baučić, 2021). Tako, kineziološke igre djeluju korisno na cjelokupni dječji organizam, na njegov rast i razvoj.

Kako bi kineziološke igre bile učinkovite u potenciranju različitih motoričkih iskustva, sadržaji trebaju biti različiti i razvojno primjereni djeci (Loreger i Prskalo, 2010, prema Baučić, 2021).

Kineziološke igre kod djecu vrtićke dobi dijele se s obzirom na njihovu dobi i njihovo pojavljivanje u određenom uzrastu, a glavni tipovi su:

- biotičke igre – u prvim mjesecima do kraja druge godine
- igre pretvaranja – od oko dvije godine do četvrte ili pete godine
- igre stvaranja – od oko treće godine do kraja rane školske dobi
- igre s jednostavnim pravilima – u petoj godini
- igre sa složenim pravilima – nakon 5. godine do kraja života (Neljak, 2009, prema Matijašević, 2018).

Kroz biotičke, spontane igre djeca se igraju na način da koriste jednostavne pokrete mišića pa tako gura loptice u krevet, bacaju predmete na pod, tresu zvečku, skakaču gore dolje i slično. Ono se tako igra svojim tijelom i njegovim funkcijama.

U igri pretvaranja prisutna je priča (zaplet), uloge i razni predmeti. Djeca koriste predmete ili čak ljude kao simbole za oponašanje nečeg što inače oni nisu. Na primjer, mogu koristiti daljinski upravljač za mikrofona. Oponašaju odrasle najčešće iz svakodnevnog života kao što su mama, tata, liječnik i tako dalje. Također, se često pretvaraju da su likovi iz bajke..

U igrama stvaranja se služe različitim predmetima kako bi nešto od njih napravili. Na primjer, grade s kockama, izrezuju i lijepe, izrađuju figurice i makete iz raznih materijala.

Igre s jednostavnim pravilima imaju već unaprijed poznata pravila i ciljeve. Obično za cilj imaju razvijanje određenih tjelesnih sposobnosti. Primjeri ovakvih igara su igra školice, skrivača i slično. Pod ove igre se ubrajaju elementarne igre ili pokretne igre koje mogu biti praćene riječima ili pjesmom.

Igre s složenim pravilima imaju kompleksnija i zahtjevnija pravila te zahtijevaju od igrača da razmišlja, planira svoje poteze i pokuša predvidjeti tuđa kako bi pobijedio. Primjer ovih igara su igre kartama kao Uno, graničar i društvene igre poput Čovječe ne ljuti se. (Matijašević, 2018).

5. Uloga igre u razvoju djeteta

Kao što je i ranije spomenuto, rast i razvoj se odvija pod utjecajem okoline, svega što dijete prati i okružuje, u što spada i kretanje, odnosno tjelesna aktivnost (Findak, 1995). Među mnogobrojnim raznovrsnim kineziološkim aktivnostima, igra ima nesumnjivo izuzetno značenje u životu djeteta (Kosinac i Prskalo, 2017). Iako se čovjek igra čitav svoj život, ipak treba naglasiti da ona ni u jednom razdoblju njegova života nema takvo veliko značenje i toliku moć kao u djetinjstvu. Stoga je igra uvjerljivo jedna od temeljnih uvjeta za rast i razvoj dječjeg organizma (Findak, 1995). Redovita igra, kao jedna od tjelesnih aktivnosti, kod djece vrtićke dobi sinonim je za fizičko i psihičko blagostanje (Kosinac i Karin, 2024).

Nedvojbeno je da igra ima veliku ulogu u djetetovu razvoju. Izvor je radosti jer odgovara djetetovoj prirodi, aktivira i razvija sve fizičke i psihičke snage i sposobnosti. Dijete raste i razvija se pomoću igre, disciplinira svoje pokrete, izlaže ih određenim ciljevima (Koritnik, 1978), postaje svjesno svojih mogućnosti koje aktivno angažira u njoj, te sa zapanjujućom sigurnošću pronalazi igre koje predviđaju njegov psihički i tjelesni razvoj (Duran, 1995). Djeca se privikavaju na pobjede i poraze, da se uspiju snaći u svakoj neprilici, da na teškom zadatku ne klonu i ne posustaju (Findak, 1995).

Uskrati li se djetetu vrtićke dobi igra, smanjuje se zaštitno djelovanje tjelesne aktivnosti (Kosinac i Karin, 2024) i stagnira njegov razvoj (Koritnik, 1978). Raznovrsnosti igre važna je jer o njoj ovisi kvaliteta dječjeg razvoja. Iako će određene sposobnosti djetetu trebati tek kasnije u nekim životnim radnjama, ono ih tada neće imati mogućnosti razviti ukoliko se nije kao dijete efikasno igralo (Lazar, 2007).

5.1. Igra i tjelesni razvoj

Igra uvelike pridonosi zdravlju i uravnoteženom tjelesnom razvoju. Igra, pogotovo kineziološka, kao tjelesna aktivnost bitna je za razvoj tjelesnih sposobnosti kod djece vrtićke dobi. Dijete usvaja određene motoričke vještine sudjelovanjem u igrama koje su dinamične te sadrže pokrete tijela (Lužaić, 2023). Ono kroz igru disciplinira svoje pokrete podvrgavajući ih određenim ciljevima, osposobljava rad ruku, gipkost tijela, sigurnost, ljepotu i preciznost pokreta (Koritnik, 1978) te ih koristi u svakodnevnim situacijama (Kosinac, 2011, prema Raič, 2021). Omogućuje djetetu razvoj svih motoričkih sposobnosti: snage, brzine, koordinacije, ravnoteže, agilnosti, gibljivosti i preciznosti. Primjenom određenih pomagala, dijete uči kako na funkcionalan način koristiti ruke i prste, razvijajući tako grubu i finu motoriku (Lazar, 2007).

Igrom se može vrlo uspješno utjecati na metabolizam, jačanje kosti i mišića, povećanje vitalnog kapaciteta, ukupno povoljniji rad dišnog, lokomotornog i srčano-žilnog sustava (Findak, 1995), funkciju potpornih struktura odgovornih za uspravno držanje i ravnotežu te reedukaciju posturalnih problema. Sadržaj različitih igara utječu na promjenu morfoloških karakteristika poput savitljivosti, gustoće kostiju, indeks tjelesne mase, sastav tijela i raspored potkožne masti. Održavanje normalne tjelesne težine najprirodnije se regulira igrom (Kosinac i Prskalo, 2017). Osim u preventivne svrhe, također pomaže i kod već prisutnih zdravstvenih problema.

5.2. Igra i kognitivni razvoj

Misaoni procesi su na složen način povezani s motoričkim vještinama pa motorička aktivnost, poput igre, svakako potiče kognitivni, to jest spoznajni, razvoj kod djeteta, posebice u prvih šest godina (Sindik, 2008). Brojnost podataka prikupljeni iz stvarnog života, koji pokazuju povezanost razvoja mišljenja, interakcije, govora i razvijenosti igre, danas čini vezu između igre i kognitivnog razvoja (Duran 1995).

Duran (1995) također ističe kako je igra značajna za spoznajni razvoj jer stvara poticajne situacije, uz relaksiranu atmosferu, bez doze prisile. Koritnik (1978) napominje kako dijete kroz igru na zanimljiv i nenametljiv način upoznaje predmete svoje okoline i njihovu namjenu. Igra djetetu pokreće misao, razvija pamćenje, maštu i stvaralačke sposobnosti.

5.3. Igra i emocionalni razvoj

Dijete se kroz igru susreće s raznim emocionalnim reakcijama (Lužaić, 2023), uči o njima i prepoznaje ih (Raič, 2021). Uglavnom se radi o pozitivnim emocijama, ali ponekad su prisutne i one negativne (Lužaić, 2023). Zato je igra korisno sredstvo za razvoj i poticanje pozitivnih emocija, jer najčešće takve emocije i stvara, ali i za stabilizaciju negativnih (Kosinac i Prskalo, 2017). Omogućuje sprečavanje nezadovoljstva, ljubomore, ljutnje i mržnje (Koritnik, 1978). Pridonosi emocionalnom pražnjenju (Findak, 1995) te razvoju samopoštovanja, samopouzdanja, pozitivne slike o sebi, samokontrole, motivacije, optimizma i vedrine (Raič, 2021).

5.4. Igra i socijalni razvoj

Težnja djeteta, kao i svake odrasle osobe, je da se uključuje u životnu sredinu, da aktivno sudjeluje i samostalno djeluje. Uz svakidašnje interakcije s roditeljima i odgojiteljima za razvoj su potrebne i česte interakcije s vršnjacima (Starc, 2004). Prve interakcije s vršnjacima odvijaju se kroz igru. Igra je za dijete vrlo učinkovito odgojno sredstvo koje ima znakovit utjecaj u formiranju njegova karaktera, osobina ličnosti i socijalizaciji (Kosinac i Prskalo, 2017). Ona uvodi dijete u život kolektiva, u krug njegovih vršnjaka gdje nalazi svoje odgovarajuće mjesto i vrijednost. Djeca se dobrovoljno i na prirodan način udružuju na temelju zajedničkih interesa (Koritnik, 1978). Preko igre stječu prijateljstva preko igre, a za prijatelja navode ime djeteta s kojim provode vrijeme u igri. Druženje s vršnjacima kroz igru omogućuje djetetu priliku za isprobavanje i usavršavanje socijalnih vještina (Starc, 2004). Uči se ponašati u vršnjačkoj skupini, poštovati pravila, nositi se s porazom i pobjedom (Klarin, 2006) te kako osobne interese podrediti zajedničkim interesima (Koritnik, 1978).

6. Primjeri kinezioloških igara

6.1. Elementarne igre

Krokodil

Djeca stoje formirana u vrstu na jednom kraju igraćeg polja. Na sredini igraćeg polja nalazi se krokodil koji čuva svoju rijeku.

Djeca upitaju krokodila: „Krokodile, krokodile, smijemo li prijeći rijeku?“.

Na što krokodil odgovara: “Samo onaj tko ima plavu boju.“ (na primjer)

Tada svi koji imaju plavu boju, na odjeći, obući, nakitu, špangicama i tako dalje, smiju prijeći na drugi kraj igraćeg polja. Oni koji nemaju plavu boju, na voditeljev znak pokušavaju pretrčati na drugu stranu bez da ih krokodil ulovi. Koju djecu krokodil ulovi, postaju krokodili u sljedećim rundama igre. Dijete koje na kraju jedino ostane neulovljeno je pobjednik, a ako krokodili uspiju uloviti svu djecu, tada su krokodili pobjednici.

Mačka je ovdje – mačke nema

Jedno dijete je „mačka“, a ostala djeca su „miševi“. Na voditeljev znak „Mačke nema“, miševi slobodno trče po prostoru, a mačka čuča s pognutom glavom. Na voditeljev znak „Mačka je ovdje!“, miševi čučnu sa spuštenom glavom na prsima, a mačka se kreće po sobi između miševa i promatra je li se netko miče. Ako mačka uoči da se netko pomaknuo, proziva ga te s njim mijenja uloge. Igra se zatim nastavlja kao i na početku (Findak i Šnajder, 1986).

Roda i žabe

Jedno dijete je „roda“, a sva ostala djeca su „žabe“. Na podu su kredom ili pik trakom označene dvije paralelne trake međusobno udaljene tri do četiri metra, između njih stoji roda. Žabe skačući četveronoške prelaze s jedne crte na drugu, a roda ih pokušava uloviti skačući na jednoj nozi. Roda se riješila svoje uloge tek kad ulovi sve žabe (Duran, 1995).

Ribar i ribice

Jedno dijete je „ribar“, dok su ostala djeca „ribice“. Ribarov zadatak je uloviti što više ribica. Kada lovac uhvati jedno dijete, taj mu daje ruku i sada njih dvoje zajedno hvataju ostale. Svaka sljedeća ulovljena ribica se pridružuje ribarima, čineći tako ribarsku mrežu sve dužom. Ako hvat jednog djeteta popusti i mreža pukne, i on i svi s njegove strane ponovno postaju ribice, dok dio mreže gdje je ostao glavi ribar nastavlja loviti. Pobjednik je dijete koje ostane zadnje neulovljeno.

Semafor

Voditelj za igru treba tri kartonska kruga u crvenoj, žutoj i zelenoj boji te ih zalijepiti na drvene štapiće. Voditelj predstavlja semafor, a krugovi u boji su svjetla semafora. Djeca se kreću u formaciji kruga. Kada voditelj poviče „Crveno!“ i digne u zrak crveni krug, djeca moraju stati. Na žutu boju djeca hodaju, a na zelenu počnu trčati što brže mogu. Voditelj ne mora govoriti boje istim redom. Nakon nekog vremena djeca mijenjaju smjer kretanja.

Ova igra se može napraviti zahtjevnijom. Voditelj pokazuje boje i imenuje ih, ali ponekad namjerno imenuje boju koja nije sukladna onoj koju pokazuje. Zadatak je da djeca što manje puta pogriješe i reagiraju sukladno pokazanoj boji koju pokazuje, a ne prema onoj koju izgovori, jer će ih on ponekad pokušati prevariti izgovarajući drugu boju.

Crvena kraljica jedan, dva, tri

Na jednoj strani se nalaze djeca poredana u vrstu. Na drugoj strani se nalazi dijete koje je leđima okrenuto djeci. Ono je „Crvena kraljica“. „Crvena kraljica“ izgovara rečenicu: „Crvena kraljica jedan, dva, tri!“ dok ostala djeca trče prema njoj. Kada kraljica izgovori rečenicu, naglo se okreće te šalje na početak sve igrače koje je spazila da se miču. Rečenica se može izgovarati različitom brzinom, a djeca moraju paziti da se ukipe prije nego što se kraljica okrene. Igrač koji prvi dotakne Crvenu kraljicu je u sljedećoj rundi Crvena kraljica (Duran, 1995).

Poplava, tuča i vjetar

Djeca slobodno trče po dvorani. Kada voditelj vikne „Poplava!“, djeca se moraju popeti na neko povišenje, na primjer švedske ljestve ili klupu. Kada vikne „Tuča!“, djeca se moraju sakriti ispod nekog predmeta ili površine na primjer ispod klupe, stola ili savijene strunjače. Na voditeljev povik „Vjetar!“, djeca se brzo uhvate za stup, švedske ljestve ili nešto drugo. Kada voditelj vikne „Sunce!“, djeca slobodno trče po dvorani.

Četiri vatre

S kredom ili pik trakom se na tlu označi jedno veće polje kvadratnog oblika. Dvoje igrača, dvije vatre, stoje na granici, svatko na suprotnoj strani kvadrata. Ostala djeca su unutar granice kvadrata. Zadatak djece unutar kvadrata je da izbjegnu loptu s kojom ih gađaju „dvije vatre“. Svako dijete koje je pogodeno loptom izlazi iz kvadrata i prelazi na jednu od sporednih granica, gdje se pridružuje vatrama u gađanju. Ako dijete unutar kvadrata uhvati loptu, ne ispada i loptu mora vratiti jednom djetetu koji gađa. Posljednje dijete koje ostane nepogođeno je pobjednik.

Neka puca, neka puca

Svako dijete šapne voditelju svoje tajno ime, voditelj to zapiše, Lopta se postavi na zemlju, sva djeca se okupe oko nje stojeći u pognutom položaju i držeći dva prsta jedne ruke na lopti. Sudac govori: „Neka puca, neka puca...“ i kaže neko od tajnih imena, na primjer: „Kruška“. U tom momentu svi potrče, osim djeteta čije je tajno ime. To dijete hvata loptu, podiže se i viče: „Stoj!“ Na tu zapovijed se sva djeca moraju zaustaviti, a prozvano dijete, koje sad drži loptu, odabere koga će gađati. Naravno, to je svakako onaj igrač koji mu je najbliže. Ako ga promaši, ili ako ovaj uspije uhvatiti loptu, dobiva negativan bod, a ako ga pogodi negativan bod dobiva pogođeni. S pet negativnih bodova napušta se igra. Voditelj se ponekad može poigravati s igračima pa, na primjer, prozove neko ime koje ne postoji na popisu, a igrači se uzalud razbježe ili, na primjer, umjesto imena „lutka“ prozove „lutak“. Dijete koje je uzelo loptu a nije prozvan, također dobiva negativan bod (Duran, 1995)

Ptičice u gnijezdu

Za ovu igru potrebno je pripremiti onoliko obruča koliko ima djece. Obruči su razbacani po cijelom igralištu, oni predstavljaju gnijezdo. Djeca su ptičice koje lete uokolo, po igralištu, i traže crviće. Kada voditelj poviče „Pada kiša!“, svako dijete mora što brže dotrčati do jednog obruča i sunožno uskočiti u njega. Kada voditelj poviče „Sija sunce!“, djeca sunožno iskoče iz obruča, nastave trčati po igralištu i pretvarati se da su pričice koje lete i traže crviće.

Ova igra se može učiniti zahtjevnijom tako što će se postepeno iz igre izbacivati po jedan obruč. Djeca će se tada više morati potruditi zauzeti jedan obruč kako ne bi ispala iz igre. Time se također ubacuje i natjecateljski segment (Matijašević, 2018).

Zmija

Za ovu igru je potreban konopac dugačak otprilike 2 metra, on predstavlja zmiju. Djeca razmaknuta jedan od drugog stoje u formaciji kruga, licem okrenuti prema unutra. Voditelj stoji prignut u sredini kruga držeći konopa za jedan kraj. Nakon što da znak za početak, voditelj počne vrtjeti konopac po tlu. Djeca preskaču konopac i tako izbjegavaju „ugriz zmije“. Igra se može igrati na način da je djetetov cilj na kraju igre imati što manji broj puta kada je konopac dotaknuo nogom.

Može se igrati i na drugi način. Kada dijete nogom dotakne konopac, izlazi iz kruga i čeka sve dok ga drugo dijete, koje je konopac dotaknuo, ne zamjeni. Pobjednik je onaj koji je najmanje puta ispao iz igre.

Potezanje užeta

Za ovu igru je potrebno dugačko čvrsto uže, duljina užeta ovisi o broju djece koja sudjeluje. Na sredini užeta je vezana vrpca ili marama koja je pozicionirana između dvije linije označene na tlu, linije mogu biti označene kredom ili pik trakom. Djeca se podijele u dvije brojučano jednake ekipe. Na jednom kraju užeta je jedna ekipa, na drugom druga. Svi igrači čvrsto drže uže s obje ruke. Kada voditelj da znak za početak, obje ekipe počinju povlačiti uže na svoju stranu. Ekipa koja uspije povući središnju vrpcu preko svoje linije na tlu pobjeđuje u igri (Koritnik, 1978).

Magarac bez boje

Voditelj prije igre treba izrezati krugove od kartona. Par krugova je crvene boje, par plave, zelene, žute, ljubičaste te narančaste. Djeca sjede grupirani na jednom mjestu. Jedno dijete stoji par metara od njih okrenut im leđima, on je „magarac bez boje“. Svako dijete dobije jedan krug čiju boju mora sakriti tako što će sjesti na njega. Nakon što sva djeca sjednu na krug, voditelj da znak „magarcu“ da se može okrenutu prema ostaloj djeci.

Magarac vikne: „Kuc-kuc!“

Djeca: „Tko je?“

Magarac: „Magarac bez boje!“

Djeca: „Koju boju trebate?“

Magarac: „Plavu!“ (na primjer)

Tada djeca koja imaju plavu boju ustanu i krenu trčati, po unaprijed dogovorenom putu, pokušavajući pobjeći magarcu tako što će se vratiti na svoje mjesto. Onaj kojeg magarac uhvati postaje sljedeći magarac, a ako ne uspije uloviti nikoga, ostaje magarac i u idućoj rundi. Svaku rundu, dok je magarac okrenut leđima, djeca se mijenjaju za boje.

6.2. Štafetne igre

Štafetna igra s čarapama

Djeca su podijeljena u dvije ekipe, svaka ekipa stoji u svojoj koloni. Par koraka ispred kolona nalazi se zajednička košara s kvačicama i košara s čarapama. Kvačica i čarapa treba biti što više. Pet metara dalje nalazi se špaga zapeta između dva stolca, stupa, stabla ili nečeg drugog. Sredina špage je označena vrpcom ili maramom. Zadatak je da prvo dijete iz kolone otrči do košara, uzima po jednu kvačicu i čarapu, zatim nastavi trčati do svoje strane špage gdje treba zakačiti čarapu kvačicom. Objesivši čarapu, trči nazad u kolonu te kreće sljedeće dijete koje je na redu. Igra traje sve dok se ne isprazni košara s kvačicama i čarapama, nakon čega se broji koliko čarapa je uspjela zakačiti svaka ekipa. Ekipa koja je uspjela objesiti više čarapa na svoju stranu užeta je pobjednik, ili dobiva jedan bod.

Igra se može nastaviti tako da će u sljedećoj rundi zadatak biti što prije vratiti sve čarape i kvačice sa svoje strane špage. Prije početka, voditelj treba izjednačiti broj čarapa i kvačica za obje ekipe.

Štafeta premještanjem lopte (predmeta)

Djeca su podijeljena u kolone, broj kolona ovisi o broju djece. Na pet do 8 metara udaljenosti ispred svake kolone nalazi se čunjić. Prvo dijete iz kolone u rukama drži loptu ili neki drugi predmet poput vrećice ili igračke. Na voditeljev znak prvi iz kolone trči oko oznake noseći loptu u rukama, kada se vrati do kolone predaje ju sljedećem djetetu te odlazi na kraj kolone.

Igra se može izvesti i trčanjem oko čunjića bez prenošenja predmeta (Lorger i Prskalo, 2010).

Štafeta premještanjem (zamjenom lopte)

Djeca su podijeljena u kolone, broj kolona ovisi o broju djece. Prvi u koloni drži loptu u rukama. Ispred svake kolone na udaljenosti od pet do osam metara nalazi se obruč u kojem se nalazi druga lopta. Na voditeljev znak, prvo dijete iz kolone trči do obruča noseći loptu u rukama i izvrši zamjenu lopti tako da loptu koju je donio stavlja u obruč, a loptu iz obruča uzima. Trči s njom nazad do sljedećeg djeteta u koloni kojem predaje loptu, te odlazi na kraj kolone.

Igra se može igrati tako da kada dijete dotrči nazad do kolone, ne daje loptu prvom djetetu već trči na kraj kolone gdje loptu kotrlja kroz raširene noge suigrača do prvog djeteta u koloni (Lorger i Prskalo, 2010).

Štafeta preskakanja i trčanja

Djeca su podijeljena u kolone, broj kolone ovisi o broju djece. Kolone stoje iza startne linije označene kredom ili ljepljivom trakom. Dva metra dalje na podu se nalaze dva štapa položena po širini, međusobno su udaljeni trideset do pedeset centimetra. Na udaljenosti od osam do 10 metara od startne linije se nalaze čunjevi. Na voditeljev znak, prvo dijete iz kolone lagano trčeći dođe do štapova, sunožno ih preskoči te nastavi trčati oko čunjeva i nazad na kraj kolone. (Lorger i Prskalo, 2010).

Put oko svijeta

Djeca su podijeljena u dvije kolone. Djeca s raskoračenim stavom stoje u koloni, što bliže jedno drugome. Dijete na početku kolone rukama drži loptu. Na znak odrasle osobe, dijete radeći zaklon šalje loptu iza sebe sljedećem djetetu, koje na isti način šalje loptu. Kada lopta dođe do zadnjeg djeteta, ono je tada u pretklonu šalje djetetu ispred sebe, pružajući mu ju kroz njegove noge. Igra završava kada se lopta vrati skroz na početak kolone i tako napravi jedan krug, „put oko svijeta“. Cilj je da lopta što brže napravi cijeli krug, sa što manje ispadanja. Zabranjeno je loptu bacati sljedećem djetetu ili preskočiti nekoga u cilju da lopta brže završi krug. Pobjeđuje kolona koja prva s loptom završi krug.

Autobus

Djeca su podijeljena u dvije ekipe, svaka ekipa stoji u koloni iza linije označene kredom ili ljepljivom trakom. Stojeći u koloni drže jedni druge s obje ruke oko struka, formirajući tako autobus. Voditelj daje znak nakon kojeg ekipe kreću do čunja, od njih udaljen par metara, kojeg zaobilaze i vraćaju se nazad iza linije u početnu poziciju. Pobjednik je ekipa koja je prva došla na početnu poziciju, a da se pritom ni u jednom trenu nije razdvojila (Batllori, Fontan i Lozano, 2008, prema Raič, 2021).

Štafeta s knjigama na glavi

Djeca su podijeljena u ekipe, broj ekipa ovisi o broju djece. Svaka ekipa stoji u koloni iza linije na podu označene kredom ili ljepljivom trakom. Ispred svake kolone se nalazi obruč na udaljenosti od 5 metara, u njemu se nalazi maramica ili loptica. Na voditeljev znak prvi iz kolone kreće što brže prema obruču noseći knjigu na glavi koju ne smije pridržavati rukama. Kada dođe do obruča, oprezno se sagne kako bi rukom uzeo predmet iz njega, a da mu knjiga pritom ne padne s glave. Ustaju te se vraćaju do kolone gdje sljedećem djetetu predaje knjigu i predmet iz obruča kojeg sada treba vratiti u obruč. Padne li knjiga u bilo kojem momentu, dijete mora stati, vratiti knjigu na glavu i tek onda smije nastaviti dalje. Pobjednik je ekipa koja je prva izvršila zadatak (Koritnik, 1978).

6.3. Igre na otvorenom

Vjeverice sakupljačice

Djeca zamišljaju da su vjeverice. Odrasla osoba zadaje djeci što trebaju pronaći izgovarajući „Vjeverice sakupljačice, pronađite mi...“ i navede neki predmet iz okoline, kao što su kamenčić, grančica, žir, kesten, list, cvijet, gljiva i tako dalje. Odrasla osoba može u igru ubaciti boje i brojeve. Na primjer: „Vjeverice sakupljačice, pronađite mi 2 žuta lista!“ ili „Vjeverice sakupljačice, pronađite mi 5 žirova!“. Djeca sakupljaju individualno uz dozvoljenu pomoć prijatelja.

Igra može biti i u zahtjevnijem obliku. Odrasla osoba će na početku igre ispričati djeci kratku priču o vjeverici iz šume. U priči vjeverica sakuplja i pronalazi razne stvari. Djeca moraju pažljivo slušati priču kako bi zapamtili predmete navedene u priči, koje će kasnije tražiti. Cilj ove verzije igre je da djeca zapamte što više predmeta iz priče i zatim ih pronađu. Ovdje si djeca ne mogu međusobno pomagati u pronalaženju jer se natječu tko će pronaći više predmeta iz priče.

Važno je na početku objasniti djeci da cvijet i gljivu ne smiju ubrati, nego samo pronaći i pokazati odrasloj osobi. Predmete poput kamenčića, lišća, žirova koje su našli na tlu mogu pokupiti i donijeti.

Tko će prvi?

Voditelj igre zadaje ciljeve do kojih se utrkuje s djecom. Na primjer, odrasla osoba govori: „Tko će prvi, tko će prvi do onog stabla?“ ili „Tko će prvi, tko će prvi do plave ograde?“ Čim izgovori cilj, oboje počnu trčati prema njemu. Onaj tko prvi stigne dobiva bod. Djeca također mogu određivati ciljeve za utрку.

Pronađi zastavu

Djeca su podijeljena u dvije ekipe, crveni i plavi. Svaka ekipa ima svoju zastavicu čija boja predstavlja boju ekipe. Jedno dijete iz svake ekipe sakriva zastavicu, prvo jedan pa drugi, dok ostala djeca žmire. Kada se oboje vrate, voditelj daje znak za početak igre u kojoj crvena ekipa traži plavu zastavicu, a plava ekipa traži crvenu. Pobjednik je ekipa koja prva uspije pronaći i donijeti voditelju zastavicu protivničke ekipe (Vukotić i Krameršek, 1957, prema Medić, 2020).

Ulovi sjenu

Djeca slobodno trče po prostoru. Jedno dijete je lovac koji pokušava uloviti sjenu druge djece na način da stane na nju. Kada lovac uspije uloviti nečiju sjenu krene bježati, a dijete ulovljene sjene postaje lovac. Kako bi dijete znalo da mu je lovac ulovio sjenu, lovac može reći „Ulovio sam...(ime djeteta) sjenu!“ Igra traje dok voditelj ne označi kraj (Gunther, 2007, prema Medić, 2020).

Igre na snijegu

Slijedimo trag

Djeca se nalaze u koloni iza odrasle osobe. Odrasla osoba hoda po netaknutom snijegu i tako ostavlja tragove. Koraci se izmjenjuju od normalnog hoda, preko širokog i uskog hodanja (nogu pred nogu), pa do malo većeg iskoraka. Zadatak djece je da prate odraslu osobu hodajući po tragovima koje ostavljaju njegove čizme, pritom pazeći da ne izgube ravnotežu i ugaze u netaknuti snijeg. Na početak kolone dolazi jedno dijete nakon prijeđenih pet do deset metara. Dijete koje ne poštuje pravila igre ne može biti prvi u koloni. (Findak i Šnajder, 1986).

Lisica po snijegu

Prije nego što igra počne, u snijegu treba ugaziti polje za igru. Napravi se u jedna veća kružnica i u sredini jedan manji krug. Spaja ih 4 linije, otprilike jednako udaljene jedna od druge. Veličina igraćeg polja ovisi o broju djece. Jedno dijete je lovac, a sva ostala djeca su lisice. Loveći lisice i lovac i lisice se smiju kretati samo po ugaženom putu, po prethodno „nacrtanom“ igraćem polju. Ugaženi manji krug, u centru većeg kruga, je pik za odmor. Dok su lisice u piku, lovac im ne smije ništa. Lisica koja je ulovljena ispada iz igre (Duran 1995). Igra se također može igrati tako da, kada lovac ulovi lisicu, lisica postaje lovac, a lovac postaje lisica.

Osvajanje otoka

Djeca su podijeljena u parove. Na snijegu je nacrtano krugova polumjera jednog metra, broj krugova je jednak broju parova. Parovi stoje u krugu leđima okrenuti jedan prema drugome držeći se za ruke. Cilj je da dijete izgura svog protivnika iz kruga potiskivanjem svojih leđa o njegova. Onaj tko u deset pokušaja više puta izgura protivnika je pobjednik (Raič, 2021).

Graničar na snijegu

U snijegu se ugaze dva polja jedno do drugog. Djeca su podijeljena u dvije jednake ekipe, svaka ekipa je svom polju. Svako dijete napravi grudu od snijega s kojom gađa protivničku ekipu na voditeljev znak. Djeca koja su pogođena izlaze iz svojih polja, a ostavi se pripremaju za novo gađanje praveći nove grude. Igra traje tri minute, a pobjednička ekipa je ona u kojoj ostane više igrača na kraju igre (Raič, 2021),

Trčanje preko prepreka

Na prostoru predviđenim za igru se napravi „snježni poligon“. Prepreke su manja hrpa snijega (prepone), viša hrpa snijega (skok u vis), iskopana rupa u snijegu (skok u dalj) i slično. Staza poligona može biti ravna i vijugava, a razmak između prepreka treba biti kraći ili duži ili nepravilan. Djeca trče u koloni, držeći razmak, pokušavajući što uspješnije proći poligon ne dotičući prepreke (Findak i Šnajder, 1986).

6.4. Igre s jednostavnim elementima kompleksnih kinezioloških aktivnosti

6.4.1. Igre s jednostavnim elementima nogometa

Rušenje čunjeva loptom

Za ovu igru je potrebno je 6 čunjeva i lopta. Jedno po jedno dijete nogom šutira loptu u čunjeve koji su postavljeni nekoliko metara dalje. Cilj je srušiti što više čunjeva. Igra se može igrati na bodovanje tako da svako dijete ima pravo na 3 pokušaja, a za svaki srušeni čunj se dobiva jedan bod. Na kraju se bodovi zbrajaju, a pobjeđuje dijete koje je skupilo najviše bodova.

Vodenje lopte

Na podu su nanizani čunjevi s razmakom od jednog metra, poslije njih se nalazi обруč. Svako dijete ima jednu loptu. Zadatak je da djeca, držeći razmak, vode loptu nogama u slalom u između čunjeva. Kada dođu do обруča naprave oko njega jedan krug, a zatim se trčeći vraćaju na kraja kolone, cijelo vrijeme vodeći loptu.

Nogo - slalom

Djeca su podijeljena u kolone, broj kolona ovisi o broju djece. Ispred svake kolone su u nizu poredana tri čunjeva međusobno udaljena oko jedan metar. Svako dijete ima svoju loptu koju drži na podu ispred nogu. Prvo dijete u koloni, na voditeljev znak, spušta loptu i vodi ju nogom između čunjeva. Kada prođe čunjeve, okrene se te vodi loptu natrag ravno kroz „tunel“ napravljen od čunjeva ili pik trake. Došavši do kolone, predaje loptu sljedećem djetetu i odlazi na kraj kolone. Djeca cijelo vrijeme pokušavaju što spretnije proći zadatke. U igri se djeca koriste i lijevom i desnom nogom (Bastjančić, Lorger, Topčić, 2011).

Pogodi „gol“ loptom

Djeca stoje u vrsti međusobno razmaknuti minimalno jedan metar. Svako dijete ima svoju loptu koja se nalazi ispred njega na mjestu označenom trakicom. Ispred svakog djeteta na udaljenosti od tri do četiri koraka nalazi se zastavica, čunjić ili nešto drugo što će predstavljati „gol“. Na znak voditeljice, djeca pokušavaju pogoditi svoj „gol“ loptom šutirajući ju nogom,

nakon čega svako dijete trči po svoju loptu, vraća se na početno mjesto i šutiraju loptu drugom nogom na voditeljev znak (Bastjančić i sur., 2011).

6.4.2. Igre s jednostavnim elementima rukometa

Prenošenje loptica

Na sredini prostora nalazi se veliki obruč sa što više loptica. Djeca su podijeljena u dvije jednako brojčane ekipe, svaka se nalaze na linijama jednako udaljene od obruča. Na voditeljev znak ekipe trče prema lopticama i prenose rukom lopticu prema liniji gdje ju ostavljaju na crti. Svako dijete može uzeti samo jednu lopticu. Kraj igre je kada ekipe uspiju prenijeti sve loptice iz obruča na svoje linije. Ekipe koje na kraju imaju najviše loptica su pobijedile u igri.

Tko bolje gađa?

Za ovu igru je potrebno imati prazne limenke ili plastične boce i loptice, po jedno za svako dijete. Svako dijete postavi na označenoj crti svoju limenku ili bocu. S par metara udaljenosti djeca pokušavaju lopticom pogoditi svoju metu. Svako dijete ima pravo na 3 bacanja po 3 puta. Svaki pogodak je jedan poen. Pobjednik je dijete s najvećim brojem poena (Koritnik, 1978).

Lopta u tunelu

Za ovu igru je potrebno imati dvije strunjače, pilates loptu i podosta lopta za gađanje. Strunjače se postavljaju paralelno napravivši „tunel“, a između njih se na sredini nalazi pilates lopta. Sa svake strane tunela nalazi se kredom ili pik trakom označena linija s koje gađaju ekipe. Kada voditelj da znak, ekipe počnu loptama gađati pilates loptu pokušavajući ju izgurati iz tunela na protivničku stranu. Ako lopta izađe van s bočne strane tunela, igra se zaustavlja i kreće se ispočetka (Antić, 2018).

1, 2, 3, bacite lopte svi

Djeca su raširena po cijelom prostoru, važno je da su djeca udaljena jedni od drugih te imaju dovoljno prostora. Svako dijete u rukama drži laganu loptu srednje veličine. Kada voditelj

poviče „1, 2, 3, bacite lopte svi“ svako dijete baci svoju loptu s dvije ruke u vis, te ju pokušaju uhvatiti s dvije ruke. Djeca mogu uhvatiti loptu i nakon što prvo padne i odskoči od poda.

Druga varijanta igre može biti da djeca cijelo vrijeme hodaju i na voditeljev znak „1, 2, 3, bacite lopte svi“ stanu, bace loptu i hvataju na jedan ili drugi način, te nastave hodati (Bastjančić i sur., 2011).

6.4.3. Igre s jednostavnim elementima košarke

Bacanje kroz obruč

Na granu se priveže manji obruč. Djeca stoje u koloni te jedan po jedan pokušavaju baciti loptu kroz obruč. Svako dijete ima pravo na tri bacanja po tri puta, svaki pogodak je jedan poen. Pobjednik je dijete s najvećim brojem poena.

Bacanje u košaricu

Na granu ili neku gredu priveže se košarica ili posuda. Svako dijete ima deset šišarka, kamenčića ili nečeg sličnog. Djeca na voditeljev znak u isto vrijeme počnu sa zemlje gađaju kamenčićima u košaru, ili posudu. Voditelj broji pogotke i bilježi rezultata pojedinog igrača. Svaki pogodak je jedan poen. Onaj igrač koji ima najveći broj poena je pobjednik (Koritnik, 1978,).

Pogodi krug

Na podlogu se stavi kartonska kutija na čijoj su jednoj strani izdubljena četiri krugova promjera trideset centimetra. Kutija je podignuta od tla kako bi lopte mogle proći kroz okvir. Djeca se nalaze na tri metra od kutije posloženi u kolonu, svako dijete ima loptu. Na voditeljev znak bacaju lopte pokušavajući pogoditi otvor na kutiji, trče po loptu i ponovo sa njom stanu u kolonu. Ako pogode otvor osvajaju bod. Trajanje igre određuje odgojitelj kao i način bodovanja.

Kukuriček

Djeca su podijeljena u grupe od tri igrača, svaka grupa ima jednu loptu. Jedno dijete je „kukuriček“ i stoji u sredini između dva suigrača koji su „farmeri“. Farmeri se međusobno dodavaju loptom, dok kukuriček pokušava uhvatiti loptu. Kada kukuriček uspije uhvatiti loptu, zamjenjuje mjesto s farmerom koji je odgovoran za gubitak lopte, a taj igrač postaje kukuriček. Kada je broj djece manji, igra se može igrati tako da sva djeca formiraju krug, dok jedno dijete stoji u sredini kruga

6.4.4. Igre s jednostavnim elementima tenisa

Tenis s rukama

Djeca se podijele u parove. Između svakog para se nalazi mreža, ili obično uže. Zadatak je da rukama, oponašajući njima reket, prebacuju lopticu preko mreže na drugu stranu. Loptica se smije odbijati o pod, slično kao i u pravom tenisu. Ako dijete ne uspije prebaciti lopticu preko mreže, protivnik dobiva jedan bod. U svakom paru, dijete koje prikupi najviše bodova je pobjednik.

„Štapićanje“ lopte

Djeca su slobodno raširena po prostoru. Svako dijete u ruci drži kraći štap (oko 30 cm), te je ispred njega lagana lopta. Kada voditelj da znak, djeca počnu štapom udarati gornju stranu lopte tako da odskoči par centimetra od tla. Nakon nekog vremena, po voditeljevoj procjeni, se štap prebacuje u drugu ruku. Voditelj se može služiti glazbom za davanje znaka. Kada glazba svira djeca drže štapove mirno na loptama, a kad glazba stane djeca „štapićaju“.

Igra se također može izvesti tako da djeca hodaju dok „štapićaju“ loptu na način da ju udaranjem sa stražnje strane „guraju“ prema naprijed (Bastjančić i sur., 2011).

Hodanje s lopticom na reketu

Djeca su podijeljena u kolone, broj kolona ovisi o broju djece. Svako dijete na početku kolone dobiva reket i lopticu. Ispred svake kolone se nalazi se poredanih par čunjeva i obruč na kraju. Zadatak je da dijete balansira lopticu na reketu, bez pridržavanja rukama, prolazeći

slalom između čunjeva. Kada stigne do obruča, napravi krug oko njega, zatim se vraća do kolone, ponovo prolazeći čunjeve. Dijete se treba što brže vratiti u kolonu bez ispadanja loptice. Ako mu loptica ispadne, mora se zaustaviti, ponovno je namjestiti na reket, te nastaviti dalje. Kada stigne do kolone, daje lopticu i reket sljedećem djetetu.

6.4.5. Igre s jednostavnim elementima polistrukturalnih aktivnosti

Otimanje repića

Svako dijete ima komad tkanine zataknut u stražnjoj strani hlača. Cilj igre je da dijete pokuša oteti što više repića od druge djece, a pritom pazi da mu ne otmu njegov. Pobjednik je onaj tko uspije oteti najviše repića. Druga varijanta igre je da pobjednik postaje onaj tko posljednji ostane s repićem.

Čija je lopta?

Djeca su podijeljena u parove, između njih se nalazi lopta malo većih dimenzija, djeca drže ruke na bedrima nogu. Na voditeljev znak pokušavaju što prije uhvatiti loptu s obje ruke, koje dijete prvo uhvati loptu je pobjednik. Igra se ponavlja nekoliko puta.

Potiskivanje palicom

Djeca su podijeljena u parove. Okrenuti su licima jedno prema drugom, između njih je na podu označena linija iznad koje s obje ruke drže palicu na razini prsa. Na voditeljev znak krenu potiskivati palicu nastojeći s obje noge preći preko crte na protivnikovu stranu. Svaki uspješan prelazak na protivnikovu stranu, pobjedniku donosi bod (Neljak, Milić, Božinović-Mađor i Delaš-Kalinski, 2008).

6.4.6. Igre s jednostavnim elementima estetskih aktivnosti

Igre s jednostavnim elementima gimnastike

Most

Djeca se podijele u parove i zajedno trče po prostoru jedan pored drugog. Kada voditelj vikne „Desni“, dijete koje je s desne strane se zaustavi, upre se na ruke i noge („most“) kako bi

se njegov suvježbač mogao provući ispod njega. Kada voditelj povikne „Lijevi“, isto se ponavlja samo drugo dijete postavlja „most“

„Gimnastika“ na signal

Djeca raširena po cijelom prostoru sjede na podu. Voditelj daje znak zviždaljkom i zvoncem, na zviždaljku djeca brzo ustaju i izvode razne vježbe i figure koje zadaje voditelj, a na zvonce ostaju sjediti. Voditelj nasumično daje znakove zviždaljkom i zvoncem, a dijete pokušava reagirati sukladno danom znaku te što manji broj puta pogriješiti. Dijete koje je najmanje puta pogriješilo je pobjednik, ili koje je ostalo zadnje u igri ako se igra na ispadanje (Findak i Šnajder, 1986).

Provlačenje kroz обруč

Za igru je potreban jedan обруč. Djeca formiraju kolonu držeći se za ruke. Dijete na početku kolone drži обруč slobodnom rukom. Na znak voditelja, dijete se počinje provlačiti kroz обруč koristeći samo slobodnu ruku. Kada uspješno prođe kroz обруč, time ga prebacivši na drugu ruku, sljedeće dijete u koloni kreće s provlačenjem. Igra traje sve dok se kroz обруč ne provuče zadnje dijete.

Ovu igru se može napraviti natjecateljskom tako što će se djeca podijeliti u dvije ekipe s jednakim brojem igrača. Cilj igre je da se djeca što brže provuku kroz обруč i tako ga premjeste s početka kolone na kraj. Pobjednička ekipa je ona koja prva premjesti обруč na kraj kolone.

Igre s jednostavnim elementima plesnih aktivnosti

Glazbeni kipovi

Jedno dijete što će se pretvoriti ostala djeca. To naprimjer može biti mačka. Voditelj pusti muziku na koju sva djeca slobodno plešu. Kada muzika strane sva djeca se pretvore u kip mačke dok dijete, koje je zadalo u šta se svi pretvaraju, pregledava svaki kip i odlučuje koji mu je najbolji. Ono dijete koje je izabrano za najbolji kip mačke sljedeći određuje u šta će se ostala djeca pretvoriti i odabire najbolji kip.

Glazbeni obruči

Za ovu igru je potrebno obruča jednako broju djece. Obruči se poslagani ukруг. Dok svira muzika, djeca hodajući plešu oko obruča. Kada muzika stane, svako dijete mora što brže čučnuti u jedan od obruča.

Igra se može napraviti natjecateljskom tako što će u svakoj sljedećoj rundi igre oduzimati po jedan obruč. Dijete koje ne uspije zauzeti obruč, ispada iz igre.

Ples s vrećicom na glavi

Svako dijete pleše na glazbu noseći malu vrećicu na glavi, pritom ne pridržavajući je rukama. Pobjednik je dijete kojem je vrećica najmanje puta pala s glave (Findak i Šnajder, 1986).

Plesna ogledala

Djeca se podijele u parove. U pozadini svira muzika. Jedno dijete iz para je „ogledalo“ te ono pokušava što vjernije oponašati plesne pokrete djeteta s kojim je u paru. Nakon nekog vremena se zamjenjuju uloge.

6.6.7. Igre s jednostavnim elementima monostrukturnih aktivnosti

Ledena baba

Jedno dijete je „ledena baba“. Ledena baba lovi drugu djecu koja bježe od nje. Koga ledena baba zaledi, on se pretvori u „ledeni kip“ i ne smije se micati sve dok ga drugo dijete ne odledi. Način odleđivanja mora biti dogovoren prije igre. Na primjer, dijete može odlediti zaleđenog tako da ga dotakne, zagrlji ili prođe kroz njegove noge. Djeca prilikom odleđivanja zaleđenih moraju paziti da i njih ne zaledi ledena baba. Sljedeća ledena baba određuje se po želji djeteta ili je sljedeće ono dijete koje je bilo zaleđeno tri puta.

Utrka

Djeca u vrsti stoje iza linije na podu označene kredom ili ljepljivom trakom, najmanje 15 metara dalje nalazi se još jedna označena linija koja označava cilj. Voditelj pljeskom daje znak djeci da krenu trčati do cilja, s time da svaki put promjeni položaj iz kojeg kreću trčati. Prvi put djeca stoje u visokom startu, drugi put sjedeći prekrivenih nogu, treći put ležeći na trbuhu glavom okrenuti prema cilju, četvrti put ležeći na leđima nogama okrenutim prema cilju. Cilj je što prije doći do cilja.

Rodo – skok

Djeca su raspoređena u kolone, broj kolona ovisi o broju djece. Ispred svake kolone se na podu nalaze četiri obruča, u nizu pričvršćeni jedan za drugog. Na voditeljev znak „Skačimo kao rode“ prvo dijete iz kolone napravi četiri skoka na jednoj nozi iz obruča u obruč držeći drugu nogu podignutu u vis. Nakon toga se okrene i skače na drugoj nozi iz obruča u obruč do kolone, stane na kraj kolone te kreće sljedeće dijete (Bastjančić i sur., 2011).

Zeko – skok

Djeca su podijeljena u kolone, broj kolona ovisi o broju djece. Ispred svake kolone nalaze se četiri obruča na podu. Posloženi u nizu, pričvršćeni su ljepljivom trakom jedan za drugog. Na voditeljev znak „Skačimo kao zeko“ prvo dijete iz kolone napravi četiri sunožna skoka naprijed iz obruča u obruč, okrene se te ih ponovno napravi natrag. Dijete odlazi na kraj kolone te kreće sljedeći iz kolone (Bastjančić i sur., 2011).

„Skoči i puži, puži i skoči!“

Djeca su podijeljena u par vrsti, broj ovisi o broju djece koja sudjeluju. Razmak između svakog djeteta je najmanje jedan metar. Djeca stoje iza linije označene pik trakom. Na voditeljev znak „Skoči!“ djeca sunožno skoče u dalj najdalje što mogu, nakon čega legnu na trbuh i puzajući prolaze ispod užeta visine pedeset centimetra udaljene tri do četiri metra. Prošavši ispod užeta ustaju, pljesnu iznad glave i stanu na liniju na suprotnoj strani koja je udaljena oko dva metra te čekaju da skupina iza njih izvrši zadatak. Kada sve skupine završe zadatak, igra se nastavlja izvodeći ju obrnutim redom. Na voditeljev znak „Pužimo!“ djeca puzajući prelaze ispod užeta, ustaju, pljesnu visoko iznad glave te sunono skoče naprijed i vrate se na crtu s koje su krenuli na početku igre (Bastjačić i sur., 2011).

Unutra, van, uže!

Na podu se dugačkim debljim užetom oblikuje krug, što je više djece to uže treba biti duže. Djeca stoje s obje noge na užetu gledajući prema unutra. Kada voditelj vikne „Unutra!“ djeca sunožno skaču unutar kruga, na voditeljev povik „Van!“ skaču sunožno van kruga, a kada poviče „Uže!“ djeca sunožno skaču na uže. Voditelj nasumično daje komande te, kako bi otežao igračima, može raditi krive radnje na naredbe. Na primjer, uskočiti unutar kruga kada vikne „Uže!“, a djeca se trude točno izvršiti radnju koju je naredio.

Tko će više

Djeca stoje raširena po cijelom prostoru, svako dijete ima lopticu. Na voditeljev znak djeca bacaju loptice u vis. Cilj svakog djeteta je da njegova loptica poleti što više te zadnja padne na pod. Nakon što loptica padne na pod, dijete ju lovi te se priprema za sljedeće bacanje (Findak i Šnajder, 1986).

Bacanje loptice u dalj

Djeca stoje u vrsti razmaknuti jedan od drugog. Svako dijete rukama drži laganu loptu ispred tijela. Na voditeljev znak djeca s obje ruke bacaju loptu ispred sebe, cilj je baciti ju što dalje. Nakon toga trče za svojom loptom, uzimaju je i brzo se vraćaju na svoje mjesto. U igru

se mogu ubaciti razne varijante bacanja. Tako djeca mogu bacati loptu preko glave, s lijevom rukom, s desno rukom, odozgo pa odozdo s obje ruke i tako dalje (Bastjančić i sur., 2011).

Pljesnivi luk

Djeca su podijeljena u dvije jednake ekipe, svaka ekipa stoji u startnoj poziciji formirajući vrstu na suprotnim stranama igrališta ili dvorane, ispred njih se nalaze lopte jednake broju igrača. Dijeli ih linija označena na podu kredom ili pik trakom. Na voditeljev znak za početak djeca počinju bacati lopte, „pljesnivi luk“, u polje protivničke ekipe. Nije dozvoljeno da dijete istodobno baci više lopta. Cilj igre je da svake ekipa pokuša prebaciti sve lopte u protivničko polje, tako da na njihovom polju ne ostane ni jedna lopta. Ekipa koja prva uspije „očistiti“ svoje polje je pobjednička.

6.7.1. Dječje folklorne igre s pjevanjem

Ringe, ringe, raja

Tekst pjesme:

Ringe , ringe, raja

Doš'o čika Paja,

Pa pojeo jaja.

Jedno jaje muć,

A mi djeco čuć!

Djeca se uhvate u kolo i vrte se u jednu stranu izgovarajući tekst pjesme. Na posljednju riječ sva djeca čučnu

Boc, boc iglicama

Tekst pjesme:

Boc, boc iglicama,

ne diraj ga ručicama.

Bode, bode jež!

Bit će suza, bjež!

Djeca stoje u formaciji kruga, jedno dijete čuču u sredini, on je „jež“. Djeca pjevajući pjesmu „bodu“ rukama prema djetetu u sredini. Kada otpjevaju zadnji stih, djeca se razbježe, a jež ih lovi. Dijete koje je ulovljeno, sljedeći je jež (Kraljić, 2017).

Igra mlinara

Već se kolo kreće,

Tko će nosit' vreće

u naš mlin,

u naš mlin?

Ti!

Djeca su u kolu, a jedno dijete je izvan kola, on je mlinar. Pjevajući pjesmu, kolo se okreće u jednu stranu, a mlinar hoda oko kola na drugu stranu. Na kraju mlinar preda jednom djetetu vrećicu, ili ga samo dotakne, uz uzvik „ti“. Dok ostali stoje, mlinar bježi na jednu stranu, a ulovljeno dijete na drugu stranu oko kola. Tko prvi stigne na prazno mjesto ostaje u kolu, a drugi postaje mlinar (Kraljić, 2017).

Mi smo djeca vesela

Tekst pjesme:

Mi smo djeca vesela,

rado bi se igrala,

al' ne znamo što.

Kaži nam ti Marice

što će tvoje družice,

kaži nam ti Marice

što će tvoje družice.

„Svi činite kao ja

to me vrlo zabavlja“.

Svi činimo kao ti,

to nas vrlo veseli.

Djeca su u kolu, a u sredini je jedno dijete. Kolo se kreće u jednu stranu dok pjevaju pjesmicu, u pjesmi mogu izgovarati ime djeteta koje je u sredini. Kada dugi put otpjevaju „družice“ stanu i gledaju dijete u sredini koje pokazuje radnju dok pjeva svoj dio. Kolo ponavlja radnju pjevajući „Svi činimo kao ti, to nas vrlo veseli“ (Kraljić, 2017).

8. Zaključak

Primjena kinezioloških igara ima veliku važnost ne samo za zadovoljavanje prirodne potrebe djeteta vrtičke dobi za kretanjem, već i za njegov cjelokupni razvoj, u čemu se slažu razni stručnjaci koji se bave igrom. Igra zasigurno, zbog svih svojih dobrobiti, mora biti sastavni dio dana svakog djeteta i ne smije se zanemariti. Odrasla osoba pri biranju igara i njihovom provođenju mora obratiti pažnju na razne faktore. Zahvaljujući raznovrsnosti kinezioloških igara, prilagođenih raznim okruženjima, uvjetima, sposobnostima i potrebama djece, omogućen je neiscrpan izvor materijala koji odrasli mogu koristiti u radu s djecom. Uvođenjem kinezioloških igara u svakodnevni rad s djecom odgojitelji postavljaju temelje za djetetovu zdravu i sretnu budućnost.

Literatura

Antić, T. (2018). *Primjena elementa tehnike rukometne igre u radu sa djecom predškolske dobi*. Diplomski rad. Sveučilište u Zagrebu, Kineziološki fakultet.

Bastjančić, I., Lorger, M., Topčić, P. (2011). Motoričke igre djece predškolske dobi. U V. Findak (Ur.) *Zbornik radova 20. ljetna škola kineziologa Republike Hrvatske, Poreč, 2011, „Dijagnostika u područjima edukacije, sporta, sportske rekreacije i kineziterapija“* (str. 400-450). Zagreb: Hrvatski kineziološki savez.

Baučić, I. (2021). *Pokretne i plesne igre u dječjem vrtiću*. Završni rad. Sveučilište u Splitu, Filozofski fakultet

Došen-Dobud, A. (2016). *Dijete – istraživač i aktivni stvaralac: Igra, istraživanje i stvaranje djece rane i predškolske dobi*. Zagreb: Alinea.

Došen-Dobud A. (2018). *Djeca otkrivaju tajne svijeta: Priručnik za odgojitelje u dječjim vrtićima*. Zagreb: Alineja.

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

Findak, V. (1995). *Metodika tjelesne i zdravstvene kulture u predškolskom odgoju*. Priručnik za odgojitelje, Zagreb: Školska knjiga.

Findak, V., Šnajder, V. (1986). *Tjelesne aktivnosti djece i učenika na zimovanju*. Zagreb: Školske novine.

Lazar, M. (2007). *Igra i njezin utjecaj na tjelesni razvoj*. Đakovo: Tempo.

Lorger, M. (2014). Motoričko učenje u predškolskoj dobi. U I., Prskalo, A., Jurčević – Lozančić, Z., Braičić (Ur.) *Zbornik radova međunarodnog znanstveno stručnog skupa 14. dani Mate Demarina „Suvremeni izazovi teorije i prakse odgoja i obrazovanja“*, Topusko (str. 169–175). Zagreb: Učiteljski fakultet Sveučilišta u zagrebu.

Lorger, M. i Prskalo, I. (2010). Igra kao početni oblik treninga brzine u predškolskoj dobi. *Zbornik radova 8. Međunarodne konferencije Kondicijska priprema sportaša*, (str. 473-476) Zagreb: Kineziološki fakultet

Lužaić, N. (2023). *Značaj i uloga igre u sportskoj rekreaciji*. Diplomski rad. Sveučilište u zagrebu. Kineziološki Fakultet

- Klarin, M. (2006). *Razvoj djece u socijalnom kontekstu: roditelji, vršnjaci, učitelji kontekst razvoja djeteta*. Znanstvena monografija Sveučilišta u Zadru, Jastrebarsko: Naklada Slap.
- Koritnik, M. (1978). *2000 igara*. Zagreb: Zadružna štampa
- Kosinac, Z. i Karin, Ž. (2024). *Kineziološka aktivnost – prestižna značajka zdravlja djece i mladeži*. Zagreb: Medicinska naklada.
- Kraljić, J. (2017) *Pjesmom kroz igru*. Sveučilište u Zagrebu, Učiteljski fakultet
- Matijašević, L. (2018). *Kineziološka igra u predškolskoj dobi*. Završni rad. Sveučilište u Zagrebu, Učiteljski fakultet.
- Medić, M. (2020). *Elementarne igre u primarnom obrazovanju*. Diplomski rad. Sveučilište u zagrebu, Učiteljski fakultet.
- Neljak, B., Milić, M., Božinović-Mađor i Delaš-Kalinski S. (2008). *Vježbamo zajedno 4*. Zagreb: Profil International d.o.o.
- Novak, M. (2021). *Uključenost djece predškolske dobi u sportske aktivnosti*. Diplomski rad. Sveučilište u Zagrebu, Učiteljski fakultet.
- Raič, J. (2021). *Elementarne i štefeti igre u primarnom obrazovanju*. Završni rad. Sveučilište u Zagrebu. Učiteljski fakultet.
- Sindik, J. (2008). *Sport za svako dijete*. Buševac: Ostvarenje d. o. o.
- Starc, B., Čudina-Obradović, M., Pleša, A., Profaca, B., Letica, M. (2004). *Osobine i psihološki uvjeti razvoja djeteta predškolske dobi*. Zagreb: Golden marketing.

IZJAVA O SAMOSTALNOJ IZRADI RADA

Ja, Lucija Cvetnić, izjavljujem da sam završni rad na temu *Primjena kinezioloških igara kod djece vrtićke dobi* izradila samostalno, pod vodstvom i uz pomoć mentorice izv. prof. dr. sc. Marije Lorger, koristeći literaturu navedenu na kraju završnog rada.

Studentica: Lucija Cvetnić
