

# Kineziološka igra u predškolskoj dobi

---

**Matijašević, Lucijana**

**Undergraduate thesis / Završni rad**

**2018**

*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:147:704567>

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

*Download date / Datum preuzimanja:* **2025-01-06**

*Repository / Repozitorij:*

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



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

**LUCIJANA MATIJAŠEVIĆ**

**ZAVRŠNI RAD**

**KINEZIOLOŠKA IGRA U PREDŠKOLSKOJ**  
**DOBI**

**Zagreb, srpanj 2018.**

**SVEUČILIŠTE U ZAGREBU**  
**UČITELJSKI FAKULTET**  
**ODSJEK ZA ODGOJITELJSKI STUDIJ**  
**(Zagreb)**

**PREDMET: KINEZIOLOGIJA**

**ZAVRŠNI RAD**

Ime i prezime pristupnika: Lucijana Matijašević

TEMA ZAVRŠNOG RADA: KINEZIOLOŠKA IGRA U PREDŠKOLSKOJ DOBI

MENTOR: Dr. sc. Srna Jenko Miholić

**Zagreb, srpanj 2018.**

# Sadržaj

<b>SAŽETAK</b> .....	<b>4</b>
<b>SUMMARY</b> .....	<b>5</b>
<b>1. UVOD</b> .....	<b>6</b>
<b>2. DOSADAŠNJA ISTRAŽIVANJA</b> .....	<b>7</b>
<b>3. IGRA</b> .....	<b>10</b>
3.1. KLASIFIKACIJA IGRE.....	14
3.2. ULOGA ODGOJITELJA U IGRAMA.....	16
3.3. UTJECAJ IGRE NA RAST I RAZVOJ.....	18
<b>4. RAZVOJNE KARAKTERISTIKE DJECE PREDŠKOLSKE DOBI</b> .....	<b>21</b>
<b>5. KINEZILOŠKA IGRA</b> .....	<b>24</b>
5.1. BIOTIČKE (SPONTANE) IGRE.....	25
5.2. IGRE PRETVARANJA.....	25
5.3. IGRE STVARANJA.....	26
5.4. IGRE S JEDNOSTAVNIM PRAVILIMA.....	27
5.5. IGRE S SLOŽENIM PRAVILIMA.....	27
<b>6. PRIMJERI KINEZILOŠKE IGRE U PREDŠKOLSKOM ODGOJU</b> .....	<b>29</b>
6.1. IGRE ZA MLAĐU DOBNU SKUPINU.....	29
6.2. IGRE ZA SREDNJU DOBNU SKUPINU.....	35
6.3. IGRE ZA STARIJU DOBNU SKUPINU.....	40
<b>7. ZAKLJUČAK</b> .....	<b>46</b>
<b>8. LITERATURA</b> .....	<b>47</b>
<b>IZJAVA O SAMOSTALNOJ IZRADI ZAVRŠNOG RADA</b> .....	<b>50</b>

## SAŽETAK

Cilj ovog završnog rada bio je dati uvid u važnost i značenje kineziološke igre u životu predškolske djece.

Igra je temeljna aktivnost svakog djeteta. Ona je najstariji oblik tjelesne i zdravstvene kulture, spontana i slobodno izabrana aktivnost čovjeka. Kognitivnim i fizičkim sposobnostima igra potiče dijete na razmišljanje, percepciju, pamćenje, analizu, maštu, te razvija upornost, volju, odlučnost, strpljenje itd. Zato rad opisuje sve blagodati igre, pri čemu je dan uvid u utjecaj igre na rast i razvoj. Vidljivo je kako igra doprinosi djetetovu razvoju u svim područjima. Opisana je klasifikacija igre s obzirom na spoznajnu razinu i njezin razvoj. Također, opisana je uloga odgojitelja u cijelom procesu jer raznolike situacije omogućuju da igrom korigira negativne osobine djeteta, da ih usmjerava u pozitivnom smjeru, ali i da utječe na razvoj smjelosti, odlučnosti, samoinicijative, kooperativnosti i općenito razine samostalnosti. Uloga odgojitelja, kao i roditelja, je i da pravovremenim učenjem djece fizičkoj aktivnosti, osim poboljšanja razvoja motoričkih gibanja i sposobnosti djece, pokušava usaditi odgovornost i navike za zdrav život djece u budućnosti.

Među brojnim tjelesnim aktivnostima izuzetno značenje ima kineziološka igra koju treba poticati kako bi dijete razvilo ranije spomenute sposobnosti, a unutar samog rada dani su i primjeri igre te shematski prikazi. Također, opisana je i podjela kineziološke igre s obzirom na kronološku dob i njihovo pojavljivanje u predškolskom uzrastu. Kineziološke igre su igre u kojima prevladava pokret. One zauzimaju u razvoju djece predškolske dobi posebno značajno mjesto zbog pozitivnog utjecaja na veliki broj morfoloških i funkcionalnih obilježja djeteta.

**Ključne riječi:** *djetetov razvoj; igra; kineziološke igre; odgojitelj.*

## **SUMMARY**

### **KINESIOLOGICAL GAMES IN PRESCHOOL AGE**

The purpose of this final work was to give insight into the importance and significance of kinesiological games in the life of preschool children.

The game is the core activity of every child. It is the oldest form of physical and health culture, spontaneous and freely chosen human activity. The game encourages child to think, it develops their perception, memory, way to analyse, their imagination, and perseverance, will, determination, patience, etc. Therefore, my final essay describes all the benefits of the game, giving us the insight into the impact of the game and how it affects on the growth and development of the child. It is visible how the game, way how children incorporate play into their daily routine contributes to child`s development in all areas. The game classification is described with regard to the cognitive level and its development. Also, I have focused and described the main roles of the educators in the whole process, because the various situations allow the game to correct the negative characteristics of the child, to direct them in a positive direction, but also to influence the development of boldness, determination, self-initiative, cooperative and general level of independence. The role of educators as well as parents is that timely teaching of children's physical activity, apart from improving the development of motor movements and the ability of children, tries to build responsibility and makes some basic foundation for a healthy life of children in the future.

Among the many physical activities, a kinesiological game has the biggest importance, thanks to them the child develops the earlier mentioned abilities. This is extremely important, and examples of the game and schematic views are given within the work itself. Also, a description of the kinesiological game has been described with regard to the chronological age and their appearance in the preschool age. Kinesiological games are games where the movement prevails. They take a significant place in the development of pre-school children due to the positive impact on a large number of morphological and functional characteristics of the child.

**Key words:** *child development; educators; game; kinesiological games.*

## 1. UVOD

U današnjem, suvremenom načinu života djeca su sve manje motorički aktivna (Kalish, 2000), a sve više vremena provode u virtualnom svijetu „vezana“ uz suvremena tehnička pomagala (računalne igre, televizija, mobiteli i dr.). Potrebno je djecu u ovom, osjetljivom periodu predškolske dobi, koliko je moguće više zaštititi od nepovoljnih utjecaja tehnologije i današnjeg „brzog“ načina života i osigurati im uvjete za kvalitetan, pravilan tjelesni rast i razvoj i unapređivanje tjelesnog i mentalnog zdravlja.

Sama motivacija za temu ovog rada proizašla je iz jednogodišnjeg iskustva u radu s djecom kao odgojitelj pripravnik. Izostanak kinezioloških aktivnosti i igre s djecom je nedopustiv. Tijekom svakodnevnog boravka s djecom na školskom igralištu, vrtićkom igralištu ili u sobi dnevnog boravka primjetila sam jako velik utjecaj crtanih filmova općenito televizije, tableta, mobitela na igru djece. Dobro poznatih igara poput „kipova“, „školice“, „igre skrivača“ i drugih sličnih igra gotovo pa i nije bilo u samostalnoj igri. Dječaci su u igri imitirali likove i radnje iz crtanih poput Transformera, Gormita i njihove igre su se bazirale na borbi i nasilju, dok sam kod djevojčica primijetila učestale igre uloga Elze i Ane i sličnih likova iz crtanih filmova. Nažalost, primijetila sam da većina djece koja su upisana na cjelodnevni boravak jedino u vrtiću i pristupaju kineziološkim aktivnostima i uče svoje prve kineziološke igre s jednostavnijim ili složenijim pravilima. Zbog toga sam željela proučiti i dati uvid u važnost kineziološke igre u radu s djecom. S obzirom na današnji sjedilački način života, pretpostavljam da bi se djeca trebala više posvećivati kineziološkim igrama i aktivnostima. Razlog tomu je što djeca na taj način usađuju zdrave navike od malih nogu te razvijaju i usavršavaju svoje motoričke sposobnosti i motorička gibanja. S obzirom na to da je igra djeci svojstvena, oni kroz nju na zanimljiv način nesvjesno usađuju raznovrsne vještine koje će dodatno usavršiti kroz kineziološku aktivnost. Ovim i sličnim temama bavili su se Findak (1995), Prskalo (2004), Kosinac (2011), Lazar (2007), Neljak (2009), Pejčić (2005) i mnogi drugi. Nastavno, pokušati ću opisati utjecaj i karakteristike igre u različitim segmentima dječjeg razvoja te na taj način potvrditi pretpostavku o važnosti kineziološke igre u životu predškolske djece.

Igra je za dijete predškolske dobi „život“, zadovoljstvo, potreba. Zato se i kaže da živjeti znači kretati se. Krećem se da bih živio, najznačajnija bit života (Kosinac, 2011).

## 2. DOSADAŠNJA ISTRAŽIVANJA

U stručnom radu iz 2011. godine „Usvajanje motoričkih vještina kroz igru i poligone“ autorice Breslauer i Zegnal za cilj odabiru najpogodnije kineziološke sadržaje koje će učenici sami implementirati u razne igre i poligone. Kroz prakticiranje raznih modela i tipova poligona željele su prikazati utjecaj na razvoj primarnih biotičkih motoričkih znanja i vještina kroz svladavanje otpora, prepreka i snalaženja u prostoru. Navedeno je kako svaka sprava privlači pažnju svakom učeniku te je stoga potrebno omogućiti djeci da se klišu, penju, provlače, da se bore s osobnom ravnotežom i slično. Hodanjem, trčanjem, skakanjem i poskakivanjem svaki će učenik obogatiti i razviti svoju motoriku, usavršiti osjet ravnoteže, steći znanja o vremenu i prostoru, a ujedno ojačati i mišićnu skupinu. Zaključile su da kroz igru radeći na poligonima kod učenika se razvija osjećaj zajedničke odgovornosti, osjećaj pripadnosti grupi, osjećaj smišljenog vođenja tijekom sata tjelesne i zdravstvene kulture, što u konačnici utječe na zdravlje i na podizanje kompetencija učenika (Prskalo i Novak, 2011).

Autori Špelić i Božić (2002a) su se bavili istraživanjem važnosti primjene sportskih programa u predškolskim ustanovama za kasniji razvoj motoričkih sposobnosti u školskom razdoblju. Problem istraživanja je bio utvrditi razliku razine razvoja motoričkih sposobnosti djece prvog i drugog razreda osnovne škole koja jesu i koja nisu bila uključena u posebne sportske programe u predškolskim ustanovama. Za ispitivanje razine motoričkih sposobnosti koristili su bateriju od 6 testova motoričkih sposobnosti. Njihovi rezultati pokazali su da postoji značajna razlika između dviju skupina samo kod djevojčica i to na području fleksibilnosti. U istraživanju oba spola je zapaženo da su djeca koja su pohađala sportski program u vrtićima kasnije bitno više uključena u izvanškolske sportske aktivnosti. Također ukazuju i na značajnu ulogu u određivanju djetetova pozitivnog stava i interesa za bavljenje sportskim aktivnostima u kasnijim razvojnim razdobljima (Tatković i Muradbegović, 2002)

Novo istraživanje istih autora (Špelić i Božić, 2002b) predstavljalo je nastavak njihovog ranijeg istraživanja. U tom istraživanju željeli su ispitati koliko poticanje motoričke aktivnosti putem posebnog sportskog programa za predškolske ustanove može imati pozitivan utjecaj na razvoj djetetove spremnosti za školu i njegov uspjeh u početnom školovanju. U istraživanje su uključili učenike prvih razreda osnovne škole od kojih su jedni bili, a drugi nisu bili uključeni u sportski program u predškolskim ustanovama. Dobiveni rezultati ukazali su da djeca koja su bila uključena u predškolsku ustanovu u kojoj se provodio posebni sportski program u odnosu na



drugu djecu postigla puno bolje rezultate na svim mjerama testa spremnosti za školu, i to na području grafomotorike, značajno bolji uspjeh na kraju prvog razreda i značajno veću uključenost u izvanškolske sportske aktivnosti. U radu je naglašeno zapažanje kako stručnjaci fizičke kulture sve više zapažaju negativnosti u razvoju djece kroz postojanje trenda porasta balastne mase, opadanja motoričkih i funkcionalnih sposobnosti, pojavi spuštenih stopala, iskrivljenja kralježnice i porasta različitih psihičkih poremećaja. Ti problemi ukazuju na nedovoljnu zastupljenost motoričke aktivnosti u ranom djetinjstvu koje je gotovo nemoguće nadoknaditi u kasnijim životnim razdobljima (Tatković i Muradbegović, 2002).

Sindik u svom stručnom radu iz 2009. godine kaže da donošenje strategije za efikasnu prevenciju često je funkcionalnije nego rad na pojedinačnim slučajevima. U svrhu osiguranja zdravog razvoja predškolske djece, osmišljen je opći preventivni program s kvalitetno programiranim i planiranim kineziološkim aktivnostima. Opći kratkoročni cilj programa je poticanje cjelokupnog psihofizičkog razvoja djece, dok mu je dugoročni cilj stjecanje korisnih i zdravih navika življenja. Osnovni oblik provođenja ovakvog programa je igraonica. Detaljno su opisani principi ustroja igraonica s kineziološkim sadržajima, ciljevi programa, sadržaji rada i oblici njegova provođenja, neki postignuti rezultati, te implikacije na mogućnost djetetovog bavljenja kineziološkim aktivnostima u budućnosti.

U radu „Igra i kineziološka aktivnost djeteta – preduvjet stvaranja navike svakodnevnog vježbanja“ provedeno je istraživanje na uzorku od 628 učenica i učenika od 1. do 4. razreda (od 7 - 10 godina starosti) s ciljem utvrđivanja preferencije prema igri, ali i kineziološkoj aktivnosti u slobodnom vremenu djece mlađe školske dobi, dobi koja slijedi nakon predškolske dobi u kojoj je igra osnovno sredstvo utjecaja na ukupan antropološki status osobe. Rezultati istraživanja ukazuju na mogući zaključak kako je tendencija preferencije prema igri, kineziološkoj aktivnosti i naglašeno igri i kineziološkoj aktivnosti povezana dijelom s kronološkom dobi, premda je ta pravilnost donekle narušena. Osim toga, pripadnosti nekom razredu - skupini značajno utječe na oblikovanje zajedničkih preferencija. Ako promatramo te rezultate kao posljedicu oblikovanja stava prema slobodnom vremenu još iz predškolske dobi, a možemo se složiti kako su utjecaji u tom razdoblju raznovrsni, te kako je relativno malen postotak djece uključen u organizirani odgojno-obrazovni sustav, može se zaključiti kako do grupiranja stavova dolazi upravo u primarnoj edukaciji, ne umanjujući utjecaje u predškolskoj dobi. Istraživanjem nisu utvrđene razlike u preferenciji sadržaja slobodnog vremena s obzirom na pripadnost spolu iako su neka dosadašnja iskustva na to upućivala. Očigledno su razlike uzrokovane pripadnošću određenim skupinama koje su znatnije utjecale na determiniranje te

preferencije. Odgovornost predškolskih ustanova i škole u suradnji s roditeljima je prije svega u tome da pripreme dijete za život u društvu i civilizaciji kakva jest, za koju je karakteristično da postoji značajno smanjena potreba za kretanjem. Stvaranjem navike svakodnevnog vježbanja - kretanja, a igra je zahvaljujući općem osjećaju ugone najprimjerenije sredstvo za ostvarenje tog cilja u najmlađim kategorijama, može se značajno djelovati na smanjenje negativnih doprinosa sedentarnog načina života (Prskalo, Horvat, Hraski, 2014).

Autorice Rajić i Petrović-Sočo u svom znanstvenom radu iz 2015. daju uvid u radu u dječju percepciju igre i njezinih obilježja. U istraživanju provedenom s djecom predškolskog (N = 107) i školskog uzrasta (N = 101) interpretirani su njihovi odgovori na pitanja Što je igra? Koja je tvoja najdraža igra? Što ti je potrebno za igru? Analiza dobivenih odgovora ukazuje na to da djeca vide igru kao aktivnost koju ostvaruju sa svojim vršnjacima (N = 95), te odraslom osobom (N = 46). Istraživanje je utvrdilo da djeca školskog uzrasta značajno pozitivnije percipiraju igru kao zabavu i funkcionalnu, dok djeca predškolskog uzrasta značajno pozitivnije percipiraju igru kao igranje s igračkom. Autorice zaključuju kako učitelji i odgojitelji trebaju osigurati poticajnu okolinu i vrijeme za igru s djecom kako ne bi izgubili ulaz u njihov svijet.

Novo istraživanje iz 2018. istražuje nekoliko načina na koje stvaranje, uključivanje i igranje igara zahtijeva jedinstvenu ljudsku razinu inteligencije. Istražuje element naše evolucijske baštine i mogućnost da su igre (osobito u obliku sporta) bile među prvim elementima kulture. Opisuje sport kao "način poznavanja", vrstu inteligencije koja prožima stručnost u svim područjima ljudskog ponašanja. Konačno, vrednuje vjerodostojnost sporta kao oblika komunikacije, način traženja i dijeljenja značenja metoda kojom pričamo naše priče. Ovaj prikaz pokazuje kako i zašto sportski postupci nadilaze životinjsku igru, mehaničke pokrete, uobičajeno ponašanje i sve razloge vezane uz samoodržanje, zdravlje i kondiciju. Ukratko, objašnjava zašto se igranje igara broji kao pametno (Kretchmar,2018).

### 3. IGRA

Osnovna i prirodna potreba svakog djeteta je igra. Spontana je i dobrovoljna, a njen značaj leži u fizičkom, spoznajnom i socijalno-emocionalnom razvoju djeteta. U igri se izražavaju radoznalost, osjetljivost, fizička aktivnost i potreba za suradnjom i zajedništvom među sudionicima. Dijete se kroz igru afirmira, vlastitom aktivnošću stječe nove spoznaje o sebi i ljudima općenito. Doprinos igre leži i u tome što ona ispunjava privatne funkcije igrača, odnosno oslobađa od napetosti, olakšava frustracijske situacije, rješava konflikte i zadovoljava dječje želje i potrebu da se osjeća odraslim.

Psiholozi poput Brunera (1976), Piagea (1962) kineziolozi poput Delija (2001), Ivanković (1971), Findak (1995), Prskalo (2004), Neljak (2009) i drugi stručnjaci proučavali su igru, njenu važnost, primjenu i značenje. Zbog toga danas izrazito dobro poznajemo važnost i značajnu ulogu igre u životu djeteta. Unatoč tome što su svi definirali igru na svoj način, svi se slažu u tome da je igra djetetova najučestalija aktivnost koja je pretežno vezana za djetinstvo.

Prema Millar (1972) igra je opći pojam za velik broj aktivnosti, te je termin igra „dugo bio lingvistički koš za otpatke za ponašanja koja izgledaju dobrovoljno, ali se ne vidi da imaju jasnu biološku ili socijalnu upotrebu“. Dok prema Bruner (1976) fenomen igre se ne može potpuno i nepogrešivo obuhvatiti jednom operacionalnom definicijom. Igra i igrovni elementi kulture nisu predmet proučavanja samo psihologije, proučava ih i antropologija, etnologija, sociologija, pedagogija itd. (Duran, 2011, str. 13-14).

Prema Matejić (1978) igra je otvorena, vanjska (praktična) aktivnost djeteta, u kojoj ističemo sljedeće karakteristike:

- Igra je simulativno ponašanje;
- Igra je autotelična aktivnost;
- Igra ispunjava privatne funkcije igrača;
- Igra se izvodi u stanju optimalnog motivacijskog tonusa (Duran, 2011, str. 13-14).

Iz ovoga slijedi da igra ne obuhvaća dostizanje nekog specifičnog cilja jer je sam proces igre važniji od rezultata. Tijek igre i njezin ishod su uvijek neizvjesni. Igra je sažeto i skraćeno ponašanje (npr. djevojčica kaže da ide kupiti mlijeko, napravi tri koraka, vrati se i kupila ga je). Propisana je, u smislu prihvaćanja međusobnih dogovora i pravila koji vrijede do trenutka kad se uvode i vrednuju nove zakonitosti. Igru karakterizira divergentnost, odnosno ponašanje

organizirano na nov i neobičan način, gdje sve može biti i naopake. Kod divergentnog mišljenja ne postoji nešto "što ne valja", svaka komponenta igre je prihvatljiva. Igra je fiktivna u odnosu na stvarni svijet. Igra se odvija uglavnom zbog zadovoljstva koje pruža. Prihvaćamo je iz vlastitih potreba, bez neke vanjske prisile. Dijete se u igri osjeća nesputano i otvoreno, slijedi svoju koncepciju i zamišljeni tijek igre stoga je ne treba prekidati nepoželjnim intervencijama. Dijete igru doživljava kao nešto ozbiljno jer u njoj zapravo istražuje, kombinira, isprobava i koristi različite strategije, a odrasli može biti poželjan suigrač ako i sam tako doživljava igru te uvažava zamisli i ideje djeteta i nenametljivo mu nudi nove mogućnosti (Duran, 2011, str. 14).

S kineziološkog aspekta gledanja autori navode da je igra najstariji oblik tjelesne i zdravstvene kulture, spontana i slobodno izabrana aktivnost čovjeka čija su glavna obilježja raznovrsnost struktura kretanja i visoka razina osjećaja ugone i zadovoljstva (Lorger, Findak i Prskalo, 2012, str.7). Prema Findaku (1995) upravo je igra najčešća aktivnost i najizrazitiji oblik dječje aktivnosti. Iako možemo reći kako se cijeli život igramo i da ustvari nikad ne prestajemo biti dijete koje se voli igrati bez obzira koliko smo stari, poznato je da se najviše igramo u djetinjstvu. Tada najviše učimo i razvijamo se. Također Findak navodi izraz igra kao „život“. To objašnjava kao fiziološku potrebu djeteta za tjelesnom aktivnošću. Ono postiže povoljno i emotivno stanje te dobiva volju i želju za sudjelovanjem i uključivanjem u igri.

Nadalje, prema Lazar (2007) kvaliteta dječjeg razvoja ovisi o raznovrsnosti dječje igre. Iznimno je bitna za razvoj tjelesnih sposobnosti. Dok se igra, dijete pokreće cijelo tijelo u bezbroj različitih koordinacija i tako postaje svjesno svojih mogućnosti, svjesno interakcije s prostorom oko sebe. Na funkcionalan način uči koristiti ruke i prste, razvijati krupnu i sitnu motoriku, ako igri kroz tjelesne aktivnosti dodamo određena pomagala. Ukoliko se dijete nije kao dijete efikasno igralo, ono tada neće imati mogućnosti razviti određene sposobnosti koje će mu trebati tek kasnije u nekim složenijim životnim radnjama.

Dakle, kada govorimo o dječjem tjelesnom razvoju, prvenstveno mislimo na niz anatomskih i fizioloških promjena kroz koje dječje tijelo prođe od začeca do zrelosti (Lazar, 2007, str. 9).

Igra posjeduje poseban značaj i važnost, a to je istovremena usklađenost i poticaj ne samo fizičkog razvoja nego i spoznajnog, socijalnog i emocionalnog. Nerazdvojiva dva pojma su dijete i igra jer igra postoji zbog djeteta, a dijete ne zna bez igre (Lazar, 2007, str. 7). Također igra je u svojim počecima više motorički nego mentalni proces. Senzo–motorički proces, koji se razvija do 7. godine djetetova života, je izrazito važan zbog toga, ako se taj proces najbolje

razvio, onda će dijete lakše savladati i usvojiti mentalne i socijalne vještine s kojim će u daljnjem životu moći pravilno raspodijeliti vrijeme, obaveze i slično. Značaj igre za psihofizički razvoj djeteta je mnogostran, dijete osjeća potrebu za aktivnošću, a igra pruža mogućnost da se te psihofizičke sposobnosti ostvare.

Svima je poznato da se dijete igrajući prepušta zamišljenom svijetu u kojem svaku sitnicu i svaki trenutak proživljava jako emotivno. U igri dijete aktivno angažira sve svoje mogućnosti te se sa zadivljujućom sigurnošću pronalazi one igre koje unapređuju njegov psihički i tjelesni razvoj. Dijete ima urođeni, prirodni plan kojim razlučuje što treba naučiti i to ga usmjerava u točnom smjeru (Grgec-Petroci, Vranko i Rebac, 2009, str.3).

Logičan je slijed da će se dijete što je starije sve više i naprednije razvijati koristeći složenije igre s više različitih uloga, sa složenijim pravilima, s težim zadacima. To sve ukazuje na normalan razvoj. Upravo, stupanj djetetovog razvoja možemo vidjeti kroz igru. Dijete dok se igra razvija maštu i kreativnost, uči o slovima, riječima, brojevima također prilikom komunikacije s drugom djecom ili odraslom osobom ono proširuje svoj rječnik. Igranjem stječe prijatelje, povjerenje, stvara svoja mišljenja i pozitivnu sliku o sebi, uči i usvaja društvena pravila i norme, običaje, navike i organizaciju koju posjeduje do kraja života. Dijete u igri treba pažljivo i pomno promatrati jer također možemo uočiti i zastoj u razvoju, poteškoće ili nedovoljno poticajnu okolinu.

Gledajući na igru kao ukupan ishod, ona je sinteza dječjeg procesa i učenja i usvajanja različitih pokreta. Pošto se kroz igru dijete razvija, uči i funkcionira, igra ima i odgojnu funkciju. Naime, odgojna funkcija provodi se tako da se dijete mora pridržavati pravila koje igra sadrži, mora surađivati, dogovarati se, biti lukav, pametan, spretan. Dijete na igru gleda kao oblik zabave, druženja i dobro provedenog vremena. Ono ne vidi tu odgojnu stranu (Findak, 1995, str. 39).

Kako bi igra ispunila svoju funkciju potrebno je u pripremi, organizaciji i provođenju, uz ostalo, voditi brigu o ovome:

- u pravilu, igre treba provoditi, kada god je to moguće, na otvorenom kako bi se djeca izlagala čistom zraku i suncu
- ako se provode u prostoriji, treba je prethodno dobro prozračiti
- igra bi trebala biti sadržaj u programu svaki dan

- tijekom igre djecu treba poticati, prepustiti im inicijativu, ali se ne smije ni jednog trenutka zaboraviti na rukovodeću ulogu odgojitelja
- u cilju povećanja motivacije treba, kada je moguće i potrebno, već poznatu igru modificirati (npr. provoditi je u olakšanim ili otežanim uvjetima)
- djecu ne treba silom „uvlačiti“ u igru, naprotiv, ona će se sama uključiti, a zadaća odgojitelja je da ih upozna s igrom, podsjeti na već poznatu igru i kasnije prema potrebi usmjerav tijek i aktivnost djece u igri (Findak i Delija, 2001, str. 70).

Radi što uspješnije organizacije i provođenja igre, važan je i njezin izbor. Igre moramo prilagoditi razvojnim karakteristikama djece. Sadržajno igra mora biti jednostavna kako bi se što lakše provela, a takvog oblika da u njoj mogu sudjelovati sva djeca. Djeca ponekad neće pokušati „prilagoditi“ pravila igre ili će možda „zbog pravila“ odustati od daljnjeg sudjelovanja i slično. To, također, treba shvatiti i prihvatiti kao sastavni dio igre. Naznačene i druge slične „inicijative“ djece treba iskoristiti za preoblikovanje postojećih ili stvaranje novih igara. Sve to treba raditi na način prilagođen djeci, uvjetima rada i pravilima igre.

### 3.1. KLASIFIKACIJA IGRE

Mnogo je različitih vrsta dječje igre i njihovih klasifikacija. Dijete istodobno može igrati više igara različitih vrsta. Tako se npr. dijete može igrati graditelja (igra pretvaranja), gradeći i konstruirajući zgrade i ceste (konstruktivna igra). Neke od igara mogu se vidjeti u različitim razvojnim razdobljima. Danas poznajemo nekoliko podjela igara. Jedna od podjela igre je s obzirom na spoznajnu razinu i njezin razvoj. Prema njoj igra se dijeli na:

- funkcionalnu igru,
- konstruktivna igru
- igru pretvaranja
- i igre s pravilima (Grgec-Petroci, Vranko i Rebac, 2009).

Prvo se javlja funkcionalna igra koja je najjednostavniji tip igre, odgovara senzomotoričkoj inteligenciji djeteta. Javlja se u dojenačkoj dobi. Dominantna je u prve dvije godine života djeteta. Nastaje u dodiru djeteta sa okolinom. Dijete u toj dobi uči uz pomoć svih osjetila, te uz ponavljanje jednostavnih mišićnih pokreta. To su jednostavne radnje s predmetima koje dijete izvodi. Funkcionalna igra nije prava igra a roditelji tj. odrasli su nositelji radnje, pokazuju djetetu a ono promatra i pokušava to samo ponoviti. Ova igra razvija perceptivne i motoričke funkcije.

Nakon funkcionalne slijedi konstruktivna igra koja se javlja nakon navršene prve godine života te je prisutna cijelo djetinjstvo. U konstruktivnoj igri djeci se daje sloboda da stvore nešto smisleno, maštovito i kreativno. Da bi uspjeli, potiče ih se i pružaju im se različiti sadržaji, rekviziti i pomagala.

Igre pretvaranja se javljaju nakon druge godine djetetova života, no najveću važnost postižu u dobi između četvrte i pete godine. Ovo je razvijeni oblik igre. U njoj imamo pravilo, ulogu i sadržaj, a djeca koriste određene simbole, igračke, govor, motoričke radnje, slike na unutarnjem planu-mentalne reprezentacije. Teme u igri često odražavaju ono što se događa u dječjim životima pa se igraju mame i tate, prodavača, liječnika, škole i sl. Igre mogu preuzeti temu i iz neke bajke ili filma.

Igre s pravilima su najpoznatiji tip igre. Djeca je primjenjuju nakon četvrte godine. Tu spadaju igre s unaprijed poznatim pravilima i ograničenjima u kojima postoji unaprijed određeni cilj. Primjer takve igre su igre poput skrivača, igre loptom te društvene igre poput čovječe ne ljuti se ili crni Petar. Kroz ovakve igre djecu potičemo na socijalizaciju, integraciju u društvo i

prihvaćanje socijalnih normi. Djeca uče da su u životu nužna i neka pravila, uče kako ih poštivati i ukoliko to prihvate kasnije će biti odgovornija. Ona razvijaju samokontrolu. Igre s pravilima su vrlo važno odgojno sredstvo. Dijete kroz svu dob svojeg života radosno, s puno zabave, koristi ovaj tip igre. Ona nikad ne prestaje biti dio djetetova života.

Ove četiri vrste igara pomažu djetetu razvijati pažnju, koncentraciju, socijalno komuniciranje. Pomažu mu u pridržavanju pravila, učenju surađivanja, pomaganja, ali i na kraju igre nositi se s uspjehom ili neuspjehom, točnije pomažu podnijeti poraz ili normalno proslaviti pobjedu (Grgec-Petroci, Vranko i Rebac, 2009, str. 18).

Također postoji i podjela prema Duran (2011). Postoji velika igrovna razlikovnost u djetinjstvu, mnogostranost i složenost igre, međudnos i preklapanja, što umanjuje vrijednost svake klasifikacije. Cjelokupna igrovna razlikovnost djetinjstva najčešće se u literaturi razvrstava u tri kategorije.

- funkcionalna igra
- simbolička igra
- igre s pravilima (Duran, 2011, str.16).

Kao i u prethodnoj podijeli i ovdje se spominje funkcionalna igra, igre s pravilima te igre pretvaranja odnosno simbolička igra.

Funkcionalna igra, prema Duran (2011), određuje se obično kao igra novim funkcijama koje u djeteta sazrijevaju – motoričkim, osjetnim, perceptivnim. S jedne strane dijete ispituje svoje funkcije, a s druge osobitosti objekata. Nadalje, za igre s pravilima, važno je naglasiti da u susretu s ovom vrstom igre dijete nema slobodu razvoja kreativnosti i mašte već se nalazi u unaprijed određenoj i definiranoj igri. (Duran, 2011, str. 16-20).

Za većinu psihologa koji je promatraju, simbolička igra izrazito je važna pojava. Smatraju je razvojnim fenomenom jer otkriva razinu psihičkog razvoja djeteta. Simbolička igra, odnosno igra pretvaranja, je možda najvažniji razvojni aspekt igre i temeljni preduvjet za razvoj bilo kakve sposobnosti igranja preko tri godine. Simbolička igra je djetetov instrument pomoću kojeg ono uči o svijetu oko sebe: kako funkcioniraju međuljudski odnosi (igre uloga, igre s lutkom i plišancima), kako se ponaša unutar društva i prema drugim ljudima (imitacija roditelja), koje su funkcije pojedinih predmeta (supstitucija i imitacija) itd. Bez razvoja simboličke igre, dijete se ne može niti kognitivno uredno razvijati i obrnuto.



Najbolji odabir igre za predškolski uzrast su stvaralačke igre (koje stvaraju sama djeca) i pedagoške igre (koje imaju određena pravila i izvode se pod rukovođenjem odgojitelja). U stvaralačkim igrama dijete neposrednije izražava svoje doživljaje o stvarnosti: samo postavlja pravila igre, određuje njen tijek, slobodno mijenja pravila igre i tijek igre, i dr. U pedagoškim igrama dijete je podvrgnuto već gotovim pravilima. Dakle, pedagoške igre imaju pravila koja u principu treba poštovati što međutim, ne znači da djeca u igru ne unose i „nešto svoje“ i nešto „novo“, dakle, tijekom igre može doći i do njezine modifikacije (Findak i Delija, 2001, str.69).

### **3.2. ULOGA ODGOJITELJA U IGRAMA**

Utvrđeno je da odgojitelj svojim odnosom i ponašanjem prema djetetu ulijeva povjerenje, utječe na razvoj samopouzdanja i vjerovanja u sebe, odnosno njegova je uloga u djetetovu oblikovanju pozitivne slike o sebi veoma bitna. Zato odgojitelj treba biti znalac i stvaralačka osoba koja je prijatelj djeci. Svojim didaktičko-metodičkim pristupima u djeci razvija osjećaj vrijednosti bavljenje odgojno-obrazovnim aktivnostima doživljavaju kao poziv na slobodnu, zanimljivu i kreativnu aktivnost u kojoj i ona imaju važnu ulogu. Kao znalac odgojitelj zna ublažiti negativne odgojne utjecaje na dijete, a kao kreativna osoba svoje znanje i svoju osobnost ne nameće kao jedino valjano, već kao polazište za djetetovo izgrađivanje svojih osobnosti, vrijednosti, znanja i uvjerenja. Odgojitelj je osoba koja stvara uvjete, potiče, savjetuje i rukovodi djetetovim aktivnostima te je istodobno i izvor važnih informacija za rješavanje zadataka. Njegova važna uloga u odgojno-obrazovnom procesu jest stvaranje zajednice u kojoj se djeca dobro osjećaju, odnosno u kojoj se svaki njezin član osjeća važnim i poštovanim, sigurnim u sebe, u svoje sposobnosti i životno iskustvo koje ima. Odgojitelj to može ostvariti ako je siguran u svoje stručno znanje, u svoje sposobnosti organizacije i rukovođenja aktivnostima, u svoje metodičko umijeće poučavanja te ako do izražaja dolaze i njegove ljudske kvalitete: poštovanje mogućnosti svakoga djeteta, suosjećanje, razumijevanje i pomoć u rješavanju eventualnih problema itd.

Prema Findak i Prskalo (2004) odgojno-obrazovni proces je organizirani proces utjecaja na antropološka obilježja subjekta, zatim organizirani proces učenja (usvajanje i usavršavanje znanja, motoričkih znanja) motoričkih gibanja, te organizirani proces utjecaja na odgojne učinke u radu s djecom (sudionicima odgojno-obrazovnog procesa), pod izravnim vođenjem odgojitelja.

Važno je naglasiti da odgojitelj ima bitnu ulogu o kojoj god se vrsti igre radi. Odgojitelj planira, demonstrira i usmjerava igru. Igru treba na najprikladniji način prikazati, demonstrirati i objasniti, ali najvažnije da i dalje ostane igra, igra u kojoj će djeca uživati, opustiti se i sretno provesti to vrijeme.

Jedna od uloga odgojitelja je da procijeni i ocijeni gdje su granice igre i „igranja“. Svaka dobna skupina se odlikuje svojim osobnostima zbog toga je potrebno da pravila budu prilagođena djeci. Preteška pravila stvaraju u djeci kompleks manje vrijednosti, dok su im prelagana dosadna, te obzirom na to da im je u toj dobi pozornost veoma labilna i kratkotrajna upravo zanimljivom igrom i motivacijom dijete će se dulje vremena zadržati na istoj igri. Također zanimljivošću sadržaja treba privući dječju pozornost da dijete ima osjećaj da radi po svojoj slobodnoj volji, odnosno da ga nije nitko prisilio.

Prilikom rada, izbora igre, odnosno tjelesnog vježbanja s djecom predškolske dobi odgojitelj treba voditi računa o:

- karakteristikama svake pojedine dobne skupine
- aktualnom stanju i specifičnostima svakog djeteta u određenoj skupini
- aktualnom stanju njihova antropološkog statusa
- temeljnim anatomsko-fiziološkim i psihičkim karakteristikama djece.

Odgojitelj, u izboru igre i njezinu prilagođavanju postojećoj situaciji, ima potpunu slobodu. Svaka je intervencija odgojitelja u tom pogledu, pogotovo ako pridonosi uspješnijem provođenju igre, ne samo opravdana, već i dobro došla (Findak i Delija, 2001, str. 28 -71)

Uz izbor, važna je i organizacija igre. Zadaće odgojitelja su da pravilno demonstrira igru, dobro opiše igru, po potrebi i prekine igru kako bi je dodatno objasnio, da prati tijek igre i osigura da svi sudjeluju u igri, nadzire svu djecu (posebno plašljivu ili anksioznu, tjelesno slabije razvijenu ili djecu s poteškoćama u razvoju) te naposljetku da objavi na primjeren način rezultat igre i drugo.

Kako bi se u potpunosti ostvario svestran utjecaj igara, potrebno je igru dobro organizirati što podrazumijeva pravilan izbor igre, izbor i veličinu terena, izbor pomagala, rekvizita, broja igrača i njihovu pravilnu podjelu i raspored, objašnjavanje i demonstraciju. Djecu treba upoznati s ciljevima i pravilima igre, treba voditi računa o početku, tijeku i završetku igre i što je naročito važno treba paziti na proglašenje rezultata i pobjednika (Pejčić, 2005, str.36).

Dakako, sve to treba provoditi tako da se ne sputavaju ni dječja inicijativa ni stvaralaštvo. Naprotiv, treba učiniti sve, i malo više od toga, da igra za dijete predškolske dobi bude i ostane trajna vrijednost (Findak, 1995, str.41).

Stoga, možemo zaključiti da igra nije samo osnovni oblik dječje aktivnosti i razvoja, već je jedan od oblika odgojno-obrazovnog rada u vrtiću. Jedan odgojitelj u jednoj ovako organiziranoj igri pazeći na sve zadaće može naučiti djecu štošta. Iako su prednosti učenja kroz igru neizravno učenje, motiviranost djeteta, poštivanje pravila važno je naglasiti, takav proces ne smije ličiti na učenje već na igru.

### **3.3. UTJECAJ IGRE NA RAST I RAZVOJ**

Jedna od važnih uloga igre je njen utjecaj na pravilan rast i razvoj dječjeg organizma i jačanje dječjeg zdravlja. Kretanje i vježba potiču i pozitivno utječu na rast i razvoj i na taj način smanjuju posljedice tjelesne neaktivnosti, kojoj su djeca ovog uzrasta, nažalost, često izložena. Igram se osigurava i normalan razvoj lokomotornog sustava. Nadalje, bitna uloga je i formiranje pravilnog držanja tijela. Koristeći igru prilikom organiziranog i pravilno provedenog tjelesnog odgoja utječe se i na stvaranje otpornosti prema klimatskim uvjetima (toplina, hladnoća, vjetar, vlaga), kao i na usvajanje higijenskih navika koje su jedan od osnovnih zdravstveno-higijenskih zadataka. Igra pruža bogate mogućnosti za cjelokupan razvoj psihomotoričkih sposobnosti.

Osnovna je razlika između djeteta i odraslog čovjeka u tome što dijete raste i razvija se. S biološkog stajališta rast je razmnožavanje stanica od kojih se sastoji naše tijelo, a razvoj kvalitativna promjena u građi pojedinih organa i tkiva. Njihovim postupnim razvijanjem dolazi do savršenog rada u odraslih.

Razvojna doba možemo podijeliti na:

- Rano djetinjstvo: od rođenja do 3 godine
  - od 1. do 4. tjedan – doba novorođenčeta
  - od 5. tjedna do 10. mjeseca – faza dojenja
  - od 10. do 15. mjeseca – faza puzanja i početnog hodanja
  - od 15. do 24. mjeseca – srednje doba ranog djetinjstva
  - od 2. do 3. godine – starije doba ranog djetinjstva

- Predškolsko doba: od 3. do 6. ili 7. godine
  - od 3. do 4. godine mlađe predškolsko doba
  - od 4. do 5. godine – srednje predškolsko doba
  - od 5. do 6. ili 7. Godine – starije predškolsko doba (Findak, 1995., str. 18)

Kroz djetinjstvo razvoj djeteta se odvija dinamično i brzo i svi utjecaji iz najranijeg djetinjstva utječu na kasniji razvoj djeteta. Važno je djetetu pružiti optimalne uvjete razvoja, od materijalnih stvari koje ga okružuju, do njegove socijalne okoline koja ga svojom prisutnošću, podrškom i postupcima potiče na razvoj.

Danas na dijete gledamo kao na cjelovito biće, a na njegov razvoj kao složenu pojavu koja je više nego zbroj pojedinih aspekata razvoja. Takav pristup koji nazivamo holistički postavlja sljedeće principe:

- Razvoj počinje prije rođenja
- Razvoj ima više međusobno povezanih dimenzija uključujući tjelesni, spoznajni, emocionalni i socijalni razvoj koji utječu jedan na drugi i razvijaju se usporedno. Stoga svaka razvojna intervencija utječe na sva područja razvoja.)
- Razvoj se odvija predvidljivim koracima i učenje se pojavljuje u prepoznatljivim sekvencama unutar kojih postoji veliki individualni varijabilitet u brzini razvoja i stilu učenja djeteta
- Razvoj i učenje se pojavljuju kao rezultat djetetove interakcije s ljudima i predmetima iz okoline
- Dijete je aktivni nositelj vlastitog razvoja (Starc, Čudina Obradović, Pleša, Profaca, Letica, 2004., str. 13).

Cjelokupni je tjelesni razvoj rezultat niza različitih čimbenika: naslijeđa, vrsta prehrane, otpornosti organizma, bolesti, okruženja u kojem dijete odrasta te provođenja različitih tjelesnih aktivnosti (Lazar, 2007, str.10).

Vježbe s pomoću kojih se razvija discipliniranost i organizirano kretanje kolektiva, vježbe koje jačaju velike mišićne skupine, vježbe kojima se razvijaju prirodni oblici kretanja su sastavni dijelovi tjelesnog vježbanja koji moraju biti ravnomjerno uključeni kako bi utjecali na svestrani razvoj djeteta. Kvalitetan tjelesni razvoj osnova je zdravog intelektualnog i socio-emocionalnog razvoja, koji su neophodni za zdrav rast i razvoj.

Većina trogodišnjaka dovoljno je spretna da može isprobati sve sprave na dječjem igralištu. Samo im to treba omogućiti, ali i pomno pratiti i pomoći ako zatraže to. S navršene četiri godine javlja se intenzivno zanimanje za igre loptom i različite vrste pokretnih aktivnosti. Zapravo, želja za igrom s loptom prisutna je još u znatno ranijoj dobi, ali dijete još nije toliko vješto. Djeci treba omogućiti igru loptom različitih tekstura i veličina (male, velike, od tkanine, gume, kože, s ispupčenim bodljama i sl.). One su iznimno važne za usavršavanje pokreta ruku i nogu. U periodu između treće i četvrte godine djeca počinju koristiti takozvane tjelesno glazbene igre. One potiču razvoj koordinacije, pokretljivosti, spretnosti, pozornosti, poštivanja pravila, domišljatosti i itd. Nadalje, igre bacanja i hvatanja te igre gađanja razvijaju koordinaciju oka ruke, spretnost, preciznost, jačaju mišiće ruku i sl. Osim navedenih igara, djeca ove dobi vole igre s elementima skupljanja bodova, s elementima natjecanja kojima razvijamo socijalizaciju, učenje prihvaćanja pobjede ili poraza. Naravno, za određene varijante dijete ipak treba sazrijeti. U petoj godini života djeca koriste igre s nekim tjelesnim pomagalicama kao što su palice, bočice napunjene pijeskom ili vodom, vrećice napunjene npr. rižom, uža za preskakanje, gume za skakanje, rekete, obruče i dr.

Neophodno uz igru javlja se i prikladna odjeća i obuća. Ovo je jako bitno jer djeca od najranije dobi moraju usvojiti pravila ne samo igre, već i pravila za održavanje osobne higijene, higijene odjeće i obuće te higijene vježbališta.

Ako se dijete boji igre na spravama na igralištu kao što su penjanje i silaženje s kosine, brda, neravnog tla, hodanja po uzdignutoj površini, skakanja s više na nižu površinu, ne voli se vrtjeti, ne voli stavljati ruke u pijesak, biti boso u pijesku ili travi, igra lovice mu je prestrašna, to može ukazivati na postojanje neuroloških smetnji. Vrlo često znak poremećene senzorne integracije može biti igra koja je ispod dječje kronološke dobi. Primjeru u kojemu dijete ne može slagati kocke, manipulirati igračkama, sastaviti slagalicu i učiniti bilo koju drugu radnju koju može većina druge djece njegove dobi upućuje na problem senzorne integracije (Lazar, 2007, str. 25-32).

#### **4. RAZVOJNE KARAKTERISTIKE DJECE PREDŠKOLSKE DOBI**

Predškolske dječje ustanove (jaslice i vrtići) oblik su organizirane brige o djeci do njihovog polaska u školu u svrhu unapređivanja psihofizičkog, emocionalnog i društvenog razvoja djeteta. Stoga, ukoliko se želi pravilno raditi s djecom predškolske dobi mora se djecu razumjeti, dakle, prihvatiti ih sa svim njihovim vrlinama i manama, interesima, potrebama i željama, sukladno njihovom rastu i razvoju, te njihovim osobinama, sposobnostima i eventualnim nemogućnostima (Findak i Delija, 2001, str.15).

Svrha i zadaće tjelesne i zdravstvene kulture u predškolskom odgoju su više ili manje određene čimbenicima :

- a) razvojnim karakteristikama djece predškolske dobi
- b) autentičnim potrebama djece predškolske dobi
- c) zahtjevima koji prate život djece predškolske dobi u suvremenom društvu (Findak i Delija, 2001, str. 26).

Pravilan rad s djecom predškolske dobi podrazumijeva rad u skladu s karakteristikama njihova rasta i razvoja. Zbog toga je važno poznavati osnovne karakteristike čovjekova rasta i razvoja, tj. razvojne osobine djece predškolske dobi. Iako su razvojne karakteristike jednake, potrebno je individualno raditi sa svakim djetetom, budući da je svako dijete zasebna jedinka sa vlastitim osobnostima i sposobnostima.

Opće karakteristike djetetova razvoja vidljive su kroz (Starc i sur., 2004):

- razvoj motorike
- razvoj spoznaje
- razvoj govora
- emocionalni i socijalni razvoj
- razvoj igre
- razvoj likovnih sposobnosti
- razvoj glazbenih sposobnosti

Za djetetovo normalno funkcioniranje važna su sva navedena područja razvoja, ali za tjelesno kretanje osobito je važan razvoj motorike.

Cjelokupni razvoj motorike može se podijeliti u četiri razvojna područja (Čturić, 2001.):

1. držanje glave
2. pokreti trupa
3. pokreti ruku
4. pokreti nogu

S naročitim izraženim napredovanjem tijekom prvih šest mjeseci nakon poroda, najuočljivija je motorika držanja glave. Ukoliko primijetimo da dijete starije od pet mjeseci ne može podupirati podlakticama, to može značiti da u razvoju motorike značajno zaostaje za svojim vršnjacima. Koncem drugog mjeseca života, u razvoju pokreta trupa, dijete se može okretati oko uzdužne osi. Sposobnost sjedenja se razvija postupno. Dojenče tek u sedmom mjesecu je sposobno održati se u sjedećem položaju 5 – 10 sekundi bez ičije pomoći i oslonca. Razvoj pokreta ruku vjerno prati zakonitosti u psihičkom razvoju. Zbog toga promatranje razvoja pokreta ruku ima veliko značenje u praćenju psihičkog razvoja djeteta. Pokreti ruku dijele se na pokrete prstima i hvatanje cijelom šakom uz pokretanje cijele ruke. Kod novorođenčeta javljaju se prirodna refleksna hvatanja. Tek u četvrtom i petom mjesecu javljaju se usmjerene aktivnosti. Pokreti nogu, dok dijete leži na trbuhu, javljaju se u petom mjesecu života. Koncem šestog mjeseca dijete se odupire nogama o podlogu držeći ga za ruke ili ispod pazuha. Samostalno podizanje na noge uz pomoć vlastitih ruku javlja se nakon desetog mjeseca života. Dijete samostalno hoda nakon osamnaestog mjeseca (Čturić, 2001, str. 36-47).

Osnovne motoričke sposobnosti čiji razvoj pratimo kroz predškolsku dob su ravnoteža, koordinacija, snaga, brzina, gipkost, preciznost i izdržljivost. Ravnoteža je sposobnost održavanja tijela u izbalansiranom položaju i djelomično se na nju može utjecati vježbanjem. Razlikujemo statičku ravnotežu u fazi mirovanja tijela, dinamičku u stanju kretanja tijela i balansiranje predmetima. Koordinacija se odnosi na spretnost i usklađenost pokreta čitavog tijela, a ovisi o neurološkim strukturama i nasljednim faktorima. Snaga se odražava u mišićnoj sili koja pokreće tijelo ili predmet. Razvija se vježbanjem i povezana je s ostalim motoričkim sposobnostima. Brzina se odražava u brzom izvođenju motoričkih zadataka, bilo da se radi o brzom trčanju, lupkanju rukom ili kretanju s promjenama pravca. Gipkost je sposobnost izvođenja pokreta s velikom amplitudom koja ovisi o elastičnosti mišića i ligamenata, kao i o pokretljivosti zglobova. Preciznost je sposobnost izvođenja točno usmjerenih i doziranih pokreta, a ovisi o perceptivnoj kontroli mišićne aktivnosti te procjeni vremena i udaljenosti. Također ovisi i o emocionalnom stanju jer je za precizne i točne pokrete potrebna smirenost. Izdržljivost

je sposobnost dužeg izvođenja određenih aktivnosti s nesmanjenim intenzitetom, a vezana je uz stanje krvožilnog i respiratornog sustava. Ovisi i o motivaciji. U djetetovu izvođenju pokreta vidljiva je razvijenost pojedinih i sveukupnih motoričkih sposobnosti. Što više se dijete kreće i vježba, to će više razviti svoje motoričke sposobnosti. Razvoj motorike je vrlo važna motivacija za djetetovo kretanje i bavljenje tjelesnom aktivnošću. Zbog toga je u toj fazi važna uloga odraslih i vršnjaka koji potiču i uključuju dijete u razne aktivnosti.



## 5. KINEZIOLOŠKA IGRA

Potrebu za fizičkim kretanjem čovjek spontano zadovoljava svakodnevnim gibanjem, kroz obavljanje dnevnih rutina i slično. Kineziološkim aktivnostima u širem smislu se stoga mogu smatrati sve aktivnosti koje uključuju fizičko pokretanje ljudskoga tijela. U užem smislu, to su osmišljene, strukturirane, nespontane tjelesne aktivnosti. Pa tako kineziološkom igrom smatramo svaku igru u kojoj prevladava pokret.

Pojam tjelesna aktivnost odnosi se na uobičajenu individualnu tjelesnu aktivnost, obuhvaćajući tako radnu tjelesnu aktivnost, aktivnost vezanu za osobnu higijenu, samozbrinjavanje, tjelesnu aktivnost u slobodno vrijeme (kućanski poslovi, vrtlarjenje, sportsko-rekreativna aktivnost, druge reaktivne aktivnosti). Po svim segmentima uobičajene aktivnosti ljudi se međusobno uvelike razlikuju (Mišigoj-Duraković i suradnici, 1999, str.19).

Za predškolski uzrast možemo primjenjivati pojavu kinezioloških i nekinezioloških sadržaja u igri. U predškolskom odgoju se pojavljuju brojne kineziološke igre koje su povezane s verbalnim izražavanjem djeteta. Pa tako možemo reći da su govor i pokret usko povezani u igri, naravno to nisu samo govor i pokret, nego govor i glazba, ples ili pjevanje. Zato je važno naglasiti da bez obzira na to o kojoj se igri radi, ako u njoj dominira pokret, ona se naziva kineziološkom igrom.

Prema Ivanković (1971) cilj kineziološke igre nije samo tjelesni odgoj. Pomoću kineziološke igre ispunjavamo zadatke umnog odgoja. Dijete mora naučiti razmišljati o igri koju igra.

Neljak (2009) navodi da su kineziološke igre kao sadržaji programa rada s djecom predškolske dobi značajne jer uključuju sve kapacitete i pridonose mnogostrukom razvoju djeteta i njegove ličnosti. Kineziološke igre zauzimaju u razvoju djece predškolske dobi značajno mjesto zbog svog pozitivnog utjecaja na veliki broj morfoloških i funkcionalnih sposobnosti.

Neljak (2009) je kineziološke igre za djecu predškolske dobi podijelio s obzirom na kronološku dob i njihovo pojavljivanje u predškolskom uzrastu na:

- biotičke (spontane igre),
- igre pretvaranja,
- igre stvaranja,

- igre s jednostavnim pravilima,
- igre sa složenim pravilima.

### **5.1. Biotičke (spontane) igre**

Igre koje se kod djece počinju pojavljivati s nekoliko mjeseci života. To bi se odnosilo na jednostavne mišićne pokrete djeteta kao što je guranje loptice u krevet, bacanje istog predmeta na pod i sl. Igraju se sa svime što ima boju, zvuk i oblik – igre igračkama i predmetima iz svakodnevnog života. Dijete se igra svojim tijelom i njegovim funkcijama sa i bez rekvizita. Jednostavniji oblici spontanih igara, npr. igra prstićima, pojavljuju se već oko 3. mjeseca života. U tu skupinu spadaju različiti načini kretanja (na prstima, na petama, četveronoške, puzeći, skačući...). Za to su pogodna dječja igrališta sa ljuljačkama, toboganima, penjalicama. Kroz spontane igre dijete istražuje sebe i svijet, stječe kontrolu nad pokretima, razvija koordinaciju, razvija osjetila i motoriku. To su jednostavni kratki motorički zadaci kojima djeca usavršavaju biotička motorička znanja i razvijaju motoričke sposobnosti. Ovakve igre traju do kraja druge godine.

### **5.2. Igre pretvaranja**

Pojavljaju se oko druge godine, a najviše ih djeca primjenjuju do četvrte ili pete godine. Ove igre uključuju upotrebu predmeta ili ljudi kao simbola za nešto što inače nisu. Tako će pritom daljinski koristiti kao zamišljeni mikrofon, olovku kao čarobni štapić i razne druge predmete koji će poslužiti kao simbol za zamišljenu stvar. Što će dijete odabrati u trenutku igre kao simbol za igru ovisi samo o njemu i njegovoj mašti. Složenost scenarija igre ovisi o razvoju djeteta. Što je dijete razvijenije, duže će se igrati i osmišljavati daljnje zaplete u igri. Radnje u igrama pretvaranja uglavnom su djeci bliske i poznate situacije i priče. Tako će često u svojoj igri glumiti da su pojedini likovi iz bajke s kojima će se poistovjećivati i ulaziti u njihov svijet. Uvijek je interesantno uzimati uloge junaka koji imaju neke posebne moći, jer oni predstavljaju ono najbolje i ono čemu se svi dive. Dijete kroz igru često oponaša odrasle, pa se tako igraju primjerice restorana u kojem jedni kuhaju u svojoj improviziranoj kuhinji, drugi poslužuju, a treći glume goste. Jedna od zanimljivih igara je i igra liječnika u kojoj jedno dijete (ili više njih)

glumi bolesnika, a drugo doktora. Sve ono što dijete susreće i vidi kroz dan, sav život odraslih ono može pretvoriti u svoju zamišljenu igru, i svojom maštom može stvoriti potpune i nepredvidive priče. Kroz igru dijete razvija maštu, socijalne vještine u interakciji s drugim sudionicima igre, razvija svoje emocionalne vještine, budući da kroz ulogu suosjeća i sa likom kojega glumi i sa drugim sudionicima (likovima) u igri. Ovom vrstom igre djeca uče kako se uživjeti u nečiju osobnost, razvijaju kreativnost. Tako razvijaju maštu, logičko mišljenje i rješavanje problema. Ove igre imaju tri elementa, a to su zaplet ili priča, uloge i različita pomagala.

### **5.3. Igre stvaranja**

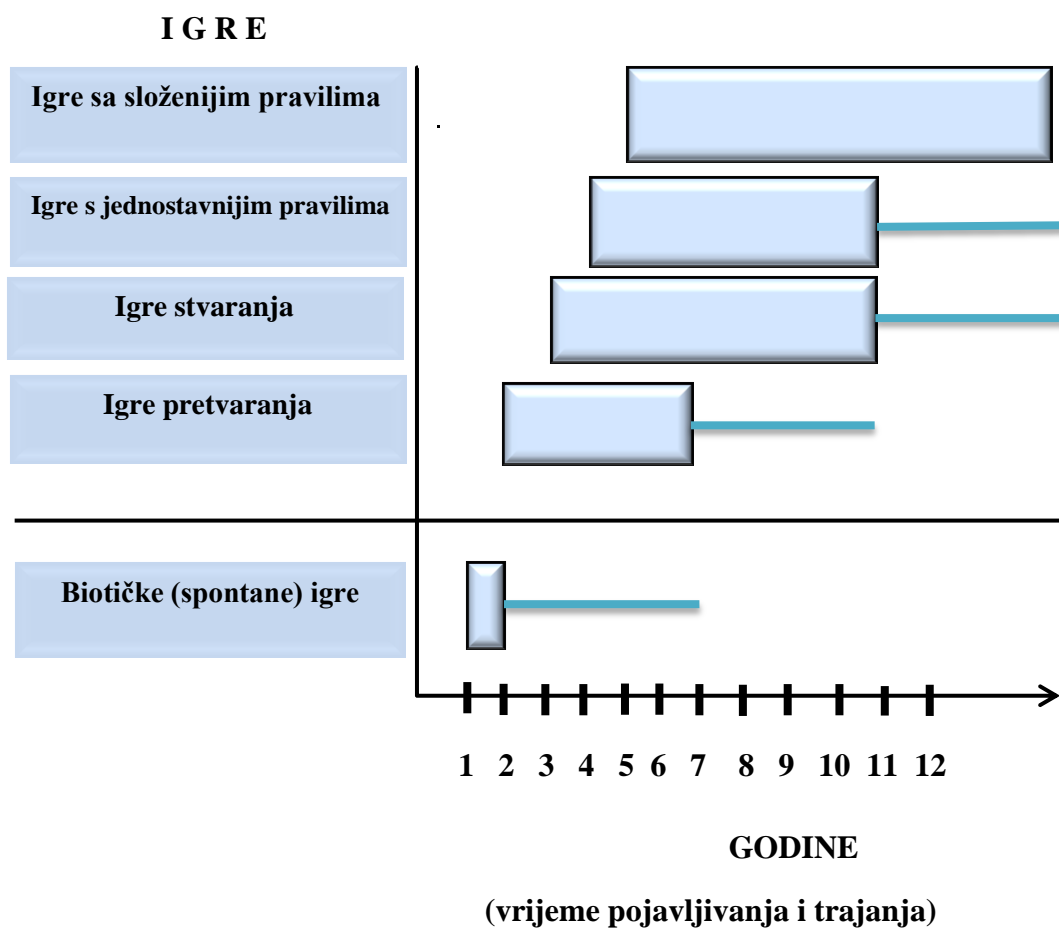
Javljaju se oko treće godine djetetova života i traju do kraja rane školske dobi. Djeca koriste različite predmete i manipuliraju njima kako bi nešto stvorili. U ove igre spadaju igre građenja, rezanje i lijepljenje, izrada figurica od plastelina odnosno kocke postaju dvorac, stadion ili zoološki vrt, dok se tuljci od papira čudesno transformiraju u raketu, vlak ili planetni sustav. Sve ima svoju svrhu, razumljivu upravo djetetu. Dijete je okruženo brojnim materijalima, od kocki, stiropora, kartona do drvenih štapića. Svi ti materijali potiču dječju maštu, a njihovim kombiniranjem ono na kreativan način ostvaruje i nadograđuje svoje zamisli. Važnost stvaralačkih igara je u tome što dijete vlastitom aktivnošću stječe nove spoznaje i iskustva o sebi i svojoj okolini. U tom procesu ono razvija svoje ideje, istražuje ih, testira, promišlja, i sl. Ove igre važne su jer djeca kroz igru uče o oblicima, prostoru, redanju, spajanju, manipuliraju. Također, u igrama stvaranja često sudjeluje više djece koja razmjenjuju svoje ideje, surađuju, pomažu jedni drugima te tako razvijaju i svoje socijalne vještine. Dijete u ovim aktivnostima razvija i unapređuje sposobnost rješavanja problema. To se događa kad ono ima plan koji pokušava ostvariti i pri tom nailazi na problemske situacije koje zatim različitim metodama nastoji riješiti. U igri mogu sudjelovati i roditelji/odgojitelji, ali važno je da ne preuzimaju inicijativu u igri.

#### **5.4. Igre s jednostavnim pravilima**

Igre s jednostavnim pravilima pojavljuju se u petoj godini. Ovo su igre s unaprijed poznatim pravilima i ograničenjima kako bi se ostvario određeni cilj. Npr. igra školice, skrivača i sl. U ove igre ubrajamo elementarne igre ili pokretne igre koje su često praćene riječima ili pjesmom, sadrže određeni zadatak, a za cilj obično imaju razvijanje određene tjelesne sposobnosti. Kroz ovu vrstu igre djeca uče poštovati pravila, ako je igra suradnička mogu se učiti timskom uspjehu i naporu, dijeljenju s drugima, kako se nositi s pobjedom, ali i gubitkom. Putem igre dijete uspostavlja emocionalne veze, znatiželjno otkriva i istražuje ono što ga okružuje, tjelesno je aktivno i iskušava svoje mogućnosti, usvaja i vježba govor, stupa u socijalne odnose i stječe socijalne vještine te razvija maštu i kreativnost. Isto tako igra omogućuje djetetu da rano razvija pamćenje, produžuje koncentraciju i usmjeravanje pažnje te potiče razvoj samopouzdanja i izgradnju slike o sebi.

#### **5.5. Igre s složenim pravilima**

Ove igre se odnose na igre poput onih s kartama npr. Uno, crni Petar, ovdje također spadaju i društvene igre npr. Memory, Čovječe ne ljuti se i sl. Interes za ove igre javlja se nakon 5. Godine, a zadržava se tijekom cijelog života i one predstavljaju zabavu i za djecu i za odrasle. Kroz ove igre djeca uče kako se pošteno pridržavati pravila primjerice da se pošteno žmiri, broji i sl. (Neljak, 2009, str. 58-65). Ove igre imaju osobit utjecaj na djetetov spoznajni razvoj, sadrže zadatke, pravila i cilj. U pogledu ponašanja djece pravila im ili zabranjuju ili dozvoljavaju i propisuju ono što se smije odnosno ne smije uraditi, čime se povećava neizvjesnost i napetost u igri. Mnoge igre složenih pravila zahtijevaju brzo i spretno korištenje sitnih predmeta (npr. domine, karte, kocke, pijuni) koji utječu na razvoj fine motorike, dok s druge strane takve igre razvijaju koncentraciju, pamćenje, pomažu u razvijanju socijalnog ponašanja i prihvaćanju pravila kojih se treba pridržavati, utječu na razvoj govora prilikom dogovaranja oko pravila igre.



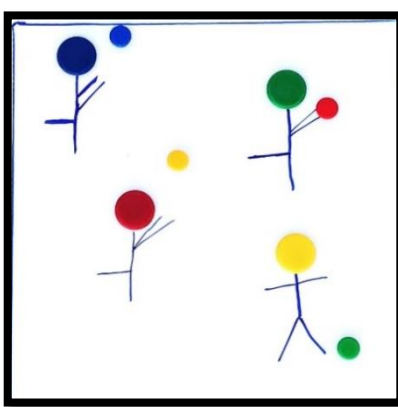
*Graf 1. Vrste igara i njihovo pojavljivanje u djece predškolske dobi (Neljak, 2009)*

## 6. PRIMJERI KINEZILOŠKE IGRE U PREDŠKOLSKOM ODGOJU

### 6.1. IGRE ZA MLAĐU DOBNU SKUPINU

#### Baloni u zraku

Svako dijete ima svoj balon i trčeći se kreće po igralištu nastojeći održati balon u zraku. Cilj je održati balon što duže u zraku. Dijete čiji balon padne na pod ispada iz igre. Pobjednik je dijete koje posljednje ostane (Neljak, 2009).



Slika 1. Baloni u zraku

#### Ide maca oko tebe

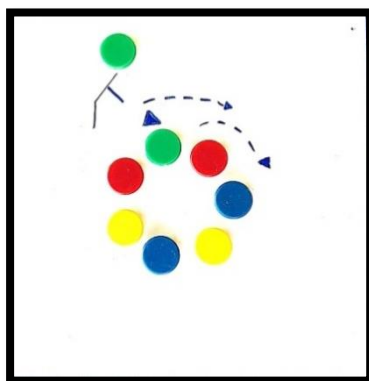
Djeca formiraju krug u kojem sjede u turskom sjedu. Jedno dijete je „maca“ i u ruci ima nekakav predmet ( lopticu, krpicu, šlapicu i sl.) koji stavlja nekome od djece koje sjede iza leđa, ali tako da ovaj kome je predmet stavljen ne uoči. „ Maca“ dakle, obilazi krug oko djece i pjeva pjesmicu:

*„ Ide maca oko tebe pazi da te ne ogrebe.*

*Čuvaj maco rep, da ne budeš slijep,*

*ako budeš slijep otpast će ti rep.“*

Kada se pjesmica završi „ maca“ mora položiti predmet nekome, i kada taj primjeti nastoji uhvatiti „ macu“ koja se pokušava spasiti sjedajući na njegovo mjesto. Uspije li „miš“ uhvatiti „macu“ tada „maca“ mora sjesti u krug (Neljak, 2009).



Slika 2. Ide maca oko tebe

### **Boc, boc iglicama**

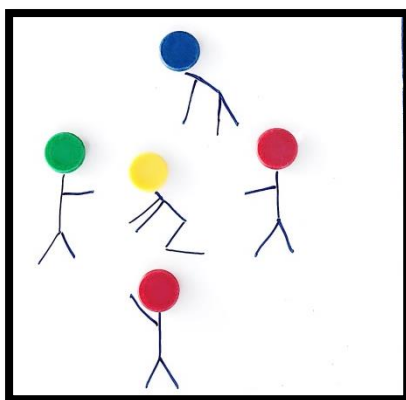
Jedno dijete je jež. On čuči a ostali ga kažiprstom bockaju po leđima uz pjesmicu:

„ *Boc, boc iglicama.*

*Ne diraj ga ručicama.*

*Bode, bode jež bit će suza bjež.*“

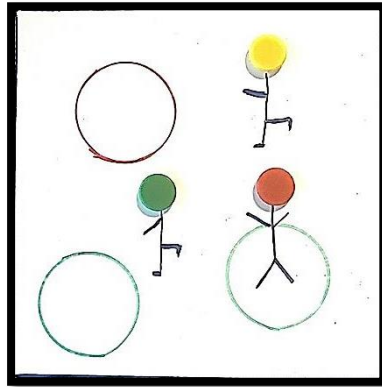
Nato se svi razbježe, a jež nastoji uhvatiti neko dijete i s njim zamijeniti ulogu (Neljak, 2009).



Slika 3. Boc, boc, iglicama

## Ptičice u gnijezdu

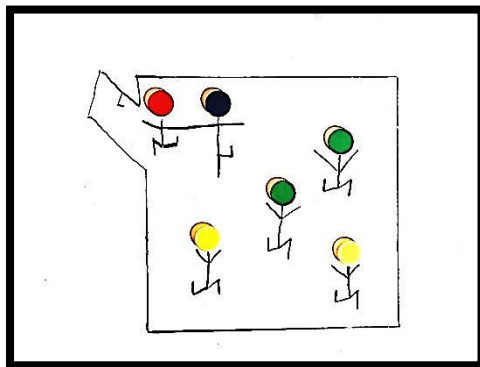
Po igralištu razmjestimo onoliko obruča koliko ima djece. To su gnijezda. Djeca su ptičice i lete po igralištu. Kada voditelj poviče „jastreb“ sve ptičice odlete do svojih gnijezda i sunožno uskoče u nj, voditelj (jastreb) doleti, vidi da su sve ptičice u gnijezdu i opet odleti. Sve ptičice sunožno iskoče iz gnijezda i ponovo lete po igralištu (Neljak, 2009).



Slika 4. Ptičice u gnijezdu

## Udav

Igrači izaberu nekoga tko će biti „udavova glava“ i odrede joj „kuću“, na primjer neki ugao ili vrata. „Udavova glava“ izlazi iz „kuće“ kako bi ulovila nekog igrača. Kad joj to napokon uspije, vraća se u „kuću“ te ponovo izlazi držeći uhvaćenog igrača za ruku u potrazi za drugim igračima. Samo igrač koji glumi glavu može uhvatiti ostale, ali „tijelo zmije“ im može stati na put i onemogućiti im prolaz. Svaki put kad ulove nekog igrača, vraćaju se „kući“ te potom izlaze kao još veća „zmija“. Ako se tijekom „lova odvoje“, trebaju se trčecí vratiti „kući“ kako bi se ponovo sastavili i zatim izišli. Igra završava kad svi igrači postanu dio „zmije“ i kd više nitko nije slobodan (Allue, Filella, Garcia, 2004).

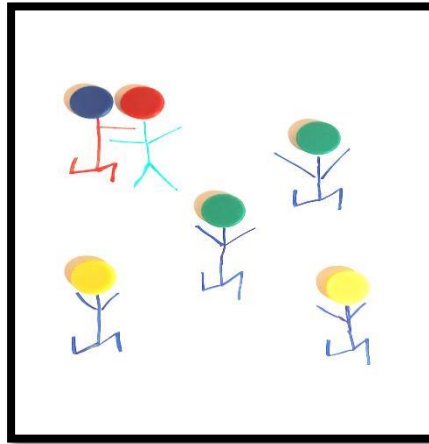


Slika 5. Udav



## Kipovi

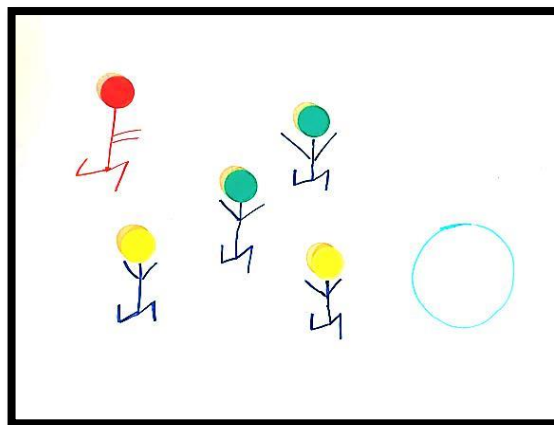
Djeca slobodno trče uokolo. Jedno dijete lovi i uhvaćeno dijete pretvara u kip. Uhvaćeno dijete tj. Kip ostaje tako stajati u mjestu dok ga netko od ostale djece ne pokrene na način da oprtči oko njega. Igra traje dok lovac ne ukipi sve igrače (Neljak, 2009).



Slika 6. Kipovi

## Lovac i Zečiči

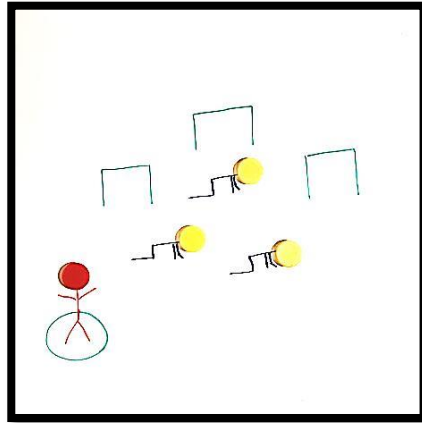
Na jednoj strani su djeca „zečevi“, koji slobodno skakuću, a na drugoj dijete „lovac“, koji traži „zečeve“ i kreće se prema njima. Čim djeca opaze „lovca“ (kad dođe na udaljenost oko 2 m), bježe prema nacrtanom krugu, „šumi“, da ih „lovac“ ne uhvati. Ako „lovac“ uhvati „zeca“ prije nego što je stigao u „šumu“, mjenja s njim ulogu, a igra se nastavlja (Findak, Delija, 2001).



Slika 7. Lovac i zečiči

## Mačka i miševi

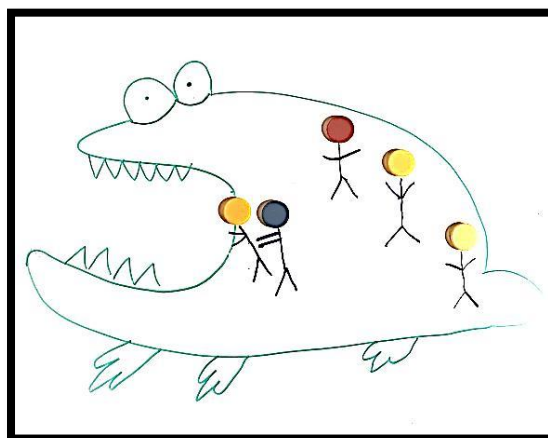
Po prostoriji se rasporede stolovi koji predstavljaju mišje rupe. Po prostoru se slobodno kreću miševi hodajući četveronoške. Kada maca zamjauče, miševi brzo bježe u svoje rupe. Maca obiđe sav prostor i ako nikoga ne nađe vraća se u svoju kuću i drijema. Ako se neki miš ne uspije zavući u rupu prije nego što maca stigne, tada je uhvaćen i maca ga vodi u svoju kuću. Prilikom promjene uloge, uhvaćeni miševi se ponovo uključuju u igru (Malešević i Milijević, 1983).



Slika 8. Mačka i miševi

## Gladno čudovište

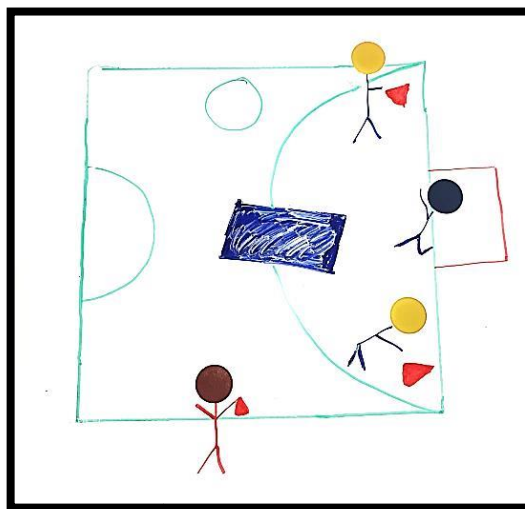
Na podu kredom se nacрта čudovište s velikim ustima kao što pokazuje slika. Svi stanu na čudovište, ali tako da budu što dalje od njegovih ustiju. Na zadani znak, svi igrači pokušavaju „ugurati“ druge u usta čudovišta i paze da sami ne upadnu u njih. Igrači koji su već „ubačeni“ ostaju u ustima i pokušavaju uhvatiti one koji još nisu upali (Allue, Filella, Garcia, 2004).



Slika 9. Gladno čudovište

## **Pronađi boju**

Djeca slobodno trče po dvorani tako dugo dok na znak voditelja ne dobiju zadatak da pronađu određenu boju u dvorani (pronađite mi crvenu boju). Na postavljeni zadatak djeca se rastrče i dotiču jednim prstom sve što je u dvorani te boje. Važan je naglasak da boju mogu dotaknuti samo jednim prstom, jer na taj način omogućavaju da više djece dotakne boju na jednom mjestu. Zadatke možemo davati i na način da kažemo pojam, a da djeca prepoznaju o kojoj se boji radi (koje je boje limun). Jasno je da uspjeh ove igre ovisi o raznolikosti boja koje se mogu naći na mjestu na kojem se provodi (<http://skolski-sport.hr/index.php/uss/igre/>)

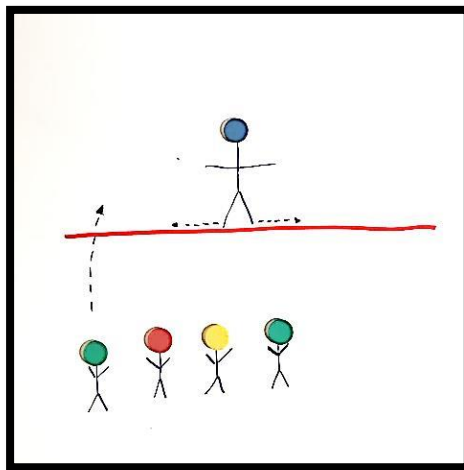


Slika 10. Pronađi boju

## 6.2. IGRE ZA SREDNJU DOBNU SKUPINU

### Pauk

U sredini dvorišta igrači povuku crtu od jednog do drugog kraja. Na crtu stane igrač raširenih ruku koji će biti „pauk“. Svi igrači stanu na jednu stranu dvorišta. Kad „pauk“ vikne: „Prolaz!“, svi prelaze na drugu stranu dvorišta, nastojeći da ih „pauk“ ne dotakne. Dok igrači prolaze „pauk“ nastoji dotaknuti što više igrača, ali se smije kretati samo po crti. Uhvaćeni igrači postaju „pauci“ te se uhvate za ruke i čine „paukovu mrežu“. Tako postaje sve teže i teže prijeći s jedne na drugu stranu. Slobodni igrači prelaze s jedne strane na drugu sve dok svi ne budu uhvaćeni (Allue, Filella, Garcia, 2004).



Slika 11. Pauk

### Boje

Jedno dijete je trgovacu dućanu s bojama, a drugi je kupac. Ostala djeca su boje u dućanu: plava, žuta, crvena...

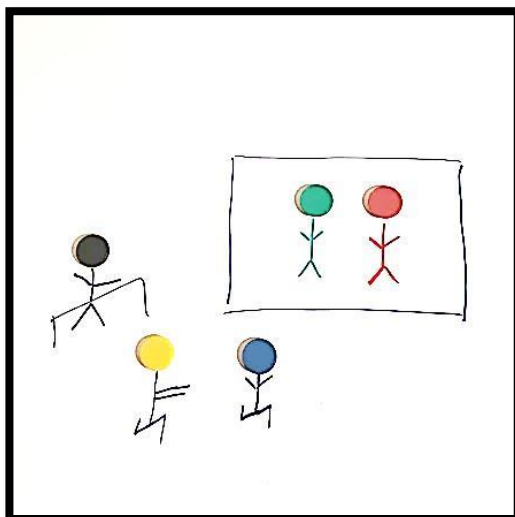
Kupac pita : *“Imate li boje? Npr. Rožu!*

Prodavač: *„Ne.“*

Kupac: *„ Plavu“*

Prodavač: *“ Da.“*

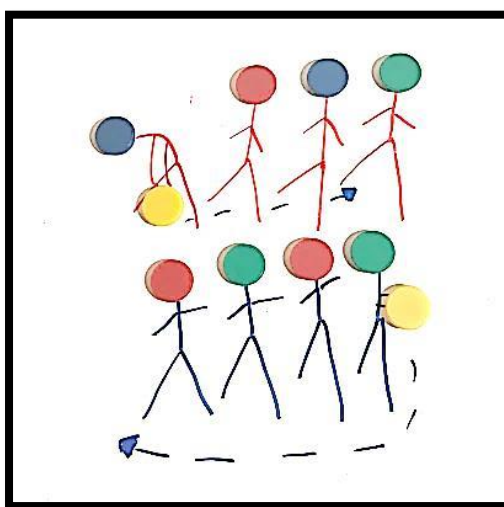
I tada pošto tražena boja postoji u dućanu, ta boja bježi jer ne želi da ju se kupi. Kupac pojuri za njom i ako je uspije uloviti mijenja se postava prodavača i kupca, a ako se boja uspije spasiti tj. Vratiti na svoje mjesto u dućanu bez da ju je kupac uhvatio, kupac mora pokušati dalje kupiti neku od postojećih drugih boja (Neljak,2009).



Slika 12. Boje

## Tunel

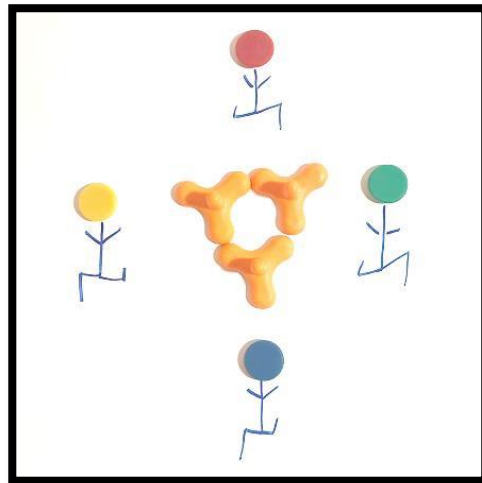
Igrači se podijele na nekoliko brojučano jednakih kolona. Stoje jedan iza drugoga u raznožnom stavu, a prvi u koloni drži loptu. Na dani znak prvi se sagne naprijed, baci loptu između svojih nogu u tunel, koji čine noge ostalih igrača. Važno je što prije loptu dogurati do zadnjeg u vrsti, jr je ovaj odmah uzima i trči naprijed, staje ispred prvog i opet baca loptu kroz tunel. I tako redom uvijek zadnji prenosi loptu naprijed, sve dok se svi ne izredaju i na čelu opet ostane prvi. Ako se lopta otkotrlja izvan tunela, to jest izleti pored nekog igrača, taj trči po loptu, vraća se na svoje mjesto i tek tada nastavlja bacanje lopte kroz svoj tunel (Bošnjak, 2004).



Slika 13. Tunel

## Glazbene stolice

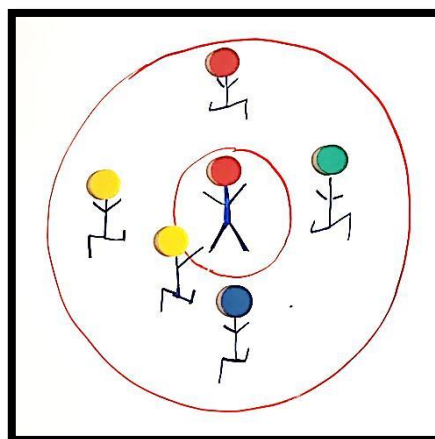
Igrači poslože stolice u krug tako da su im naslonjači okrenuti prema unutra i s jednom stolicom manje od broja igrača. Jedan igrač pušta glazbu, a ostali stoje ispred stolica. Kad završi glazba, igrači se vrte oko stolica slijedeći ritam. U trenutku kad glazba stane, svi nastoje sjesti na jednu od stolica. Ispada onaj igrač koji ostane bez stolice. Povlače jednu stolicu iz igre i glazba ponovno završi. Igra se ponavlja sve dok u posljednjem krugu ne ostane samo jedna stolica (Pejčić, 2005).



Slika 14: Glazbene stolice

## Gorila u kavezu

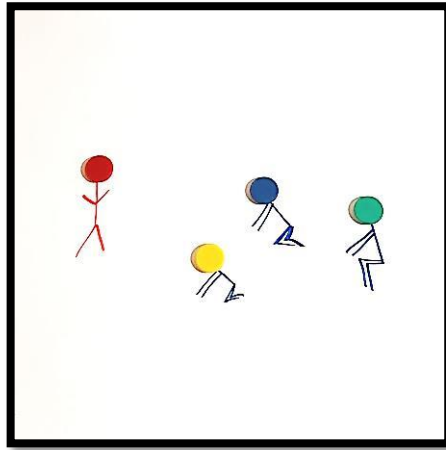
Igrači nacrtaju dva kruga jedan u drugom promjera oko četiri i oko šest metara. U prvi krug stane igrač koji će imati ulogu gorile. Ostali stanu u prostor između dva kruga. Igrači moraju pokušati dotaknuti „gorilu“, pri tom pazeći da ih on ne uhvati i ne povuče u krug u kojem se nalazi. Igrači koji su uvučeni u krug pretvaraju se u gorile. Igra završava kad ne ostane nijedan slobodan igrač (Allue, Filella, Garcia, 2004).



Slika 15: Gorila u kavezu

### Imitiranje životinja

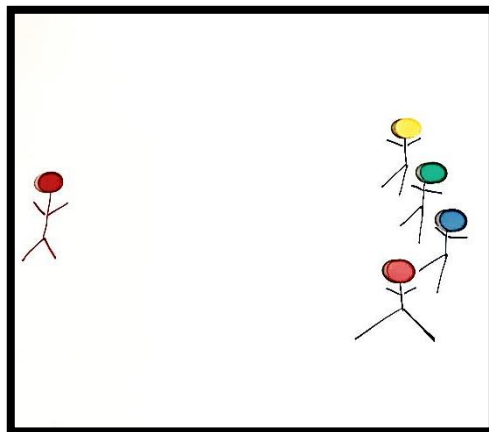
Djeca skaču imitirajući životinje – žabu, zeca, vrapca... Djeca su raspoređena po igralištu. Na znak „kako skače npr. žaba“ djeca imitiraju skakanje žabe (Neljak, 2009).



Slika 16: Imitiranje životinja

### Care, care gospodare... Koliko je sati?

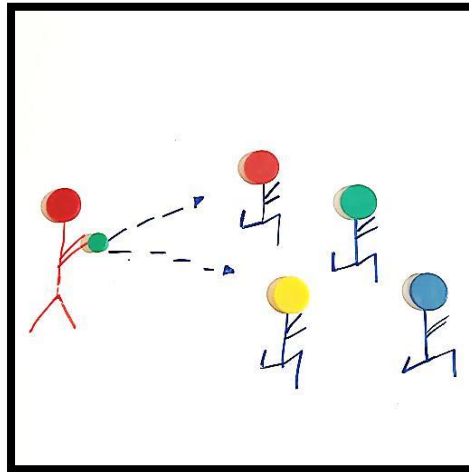
Jedno je dijete car, a ostala djeca nalaze na suprotnoj strani igrališta. Svako od djece po redu pita cara koliko je sati, odnosno koliko će mu car dozvoliti da mu se približi. Car određuje daljinu koju moraju prijeći, tako da se oponašaju razne stvari, životinje, pojave... (npr. 5 mišjih koraka, 8 kišobrana...) (Neljak,2009).



Slika 17. Care, care gospodare... Koliko je sati?

## Lovac u šumi

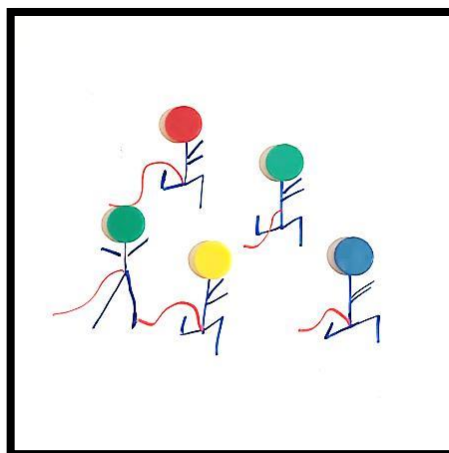
Igra se može igrati i u dvorani i na igralištu. Potrebni rekvizit za ovu igru je spužvasta lopta. Jedan igrač je izabran za „lovca“. Ostali igrači su divljač: srne, zečevi itd. Lovac u ovoj igri pokušava loptom pogoditi nekog od igrača i pogođeni postaju „lovci-pomagači“. Vrijedi samo direktan pogodak. Zadatak pomagača je da dobacuju lovcu loptu, jer jedino lovac ima pravo gađati. U sljedećoj igri lovac je onaj igrač koji je zadnji ostao slobodan (<http://skolski-sport.hr/index.php/uss/igre/>)



Slika 18. Lovac u šumi

## Nagazi rep

Svaki igrač dobije dio konopca i zadjene ga u hlače kao da mu je rep. Petnaestak centimetara konopca vuče se po podu. Na znak za početak, svi igrači počinju trčati. Nastoje nagaziti rep suigrača, a istovremeno paze da nitko ne nagazi njihove repove. Igrač koji izgubi svoj rep ispada iz igre i povlači se. Posljednji igrač koji uspije sačuvati svoj rep je pobjednik u ovoj igri (Allue, Filella, Garcia, 2004).

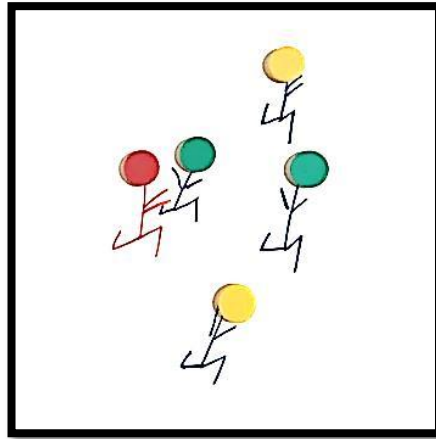


Slika 19. Nagazi rep



## Ljepilo

Igrači izaberu jednoga koji lovi, izabrani broji do deset kako bi ostalima dao vremena da se udalje. Nakon što je završio s brojanjem, pokušava uhvatiti nekoga od suigrača kako bi taj sljedeći lovio. Igrači pokušavaju pobjeći. Onaj kojega ulovi, lovi sljedeći. No, treba loviti tako da drži ruku na mjestu na kojem ga je igrač prije dotakao. To znači da mu je ruka „zalijepljena“. Ponovno se svi razbježe kako ne bi bili uhvaćeni (Allue, Filella, Garcia, 2004).

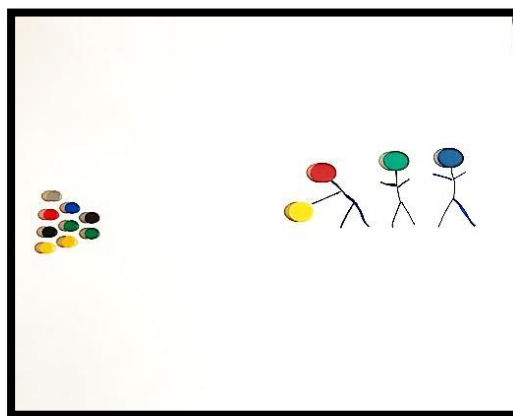


Slika 20. Ljepilo

## 6.3. IGRE ZA STARIJU DOBNU SKUPINU

### Kuglanje loptom

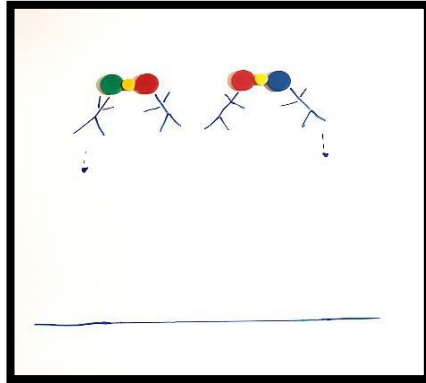
Postavimo devet dječjih čunjeva. Na udaljenosti od dva metra povučemo crtu. Od te crte djeca gađaju. Svako dijete tri puta kotrlja loptu. Pobjeđuje ono dijete koje u tri gađanja sruši najviše čunjeva (Neljak,2009).



Slika 21. Kuglanje loptom

### Utrka s limunom

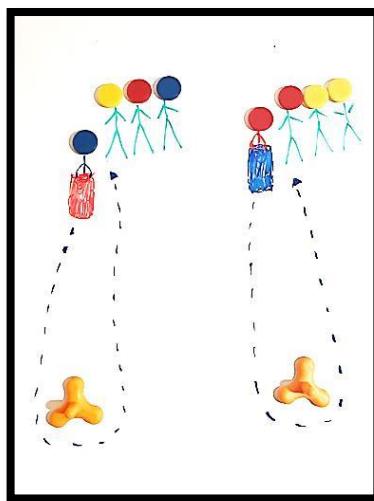
Sva djeca se poredaju u parove na jednoj strani dvorane. Pridržavaju limun ili lopticu koji se nalazi između njihovih čela, a da pri tome ne koriste ruke. Na znak za početak, svi parovi počinju hodati prema suprotnoj strani dvorane, pazeći da limun ne ispadne. Ako limun padne na pod, ne mogu nastaviti igru, dok ga ponovo ne postavie između čela. Pobjeđuje prvi par koji se vrati u početni položaj nakon što je dotaknuo suprotni zid dvorane s limunom (Neljak,2009).



Slika 22. Utrka s limunom

### Štafeta u vrećama

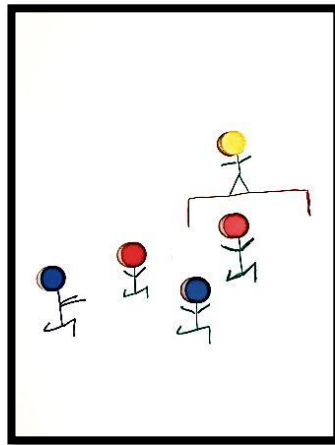
Djeca se formiraju u kolone. Svaki put u koloni ima vreću od krumpira u koju se uvuče i skaćući u njoj obilazi oko marketa i natrag, predaje vreću sljedećem u koloni. Pobjednik je ona ekipa koja prva obavi zadatak (Neljak, 2009).



Slika 23. Štafeta u vrećama

## Veliki smrad

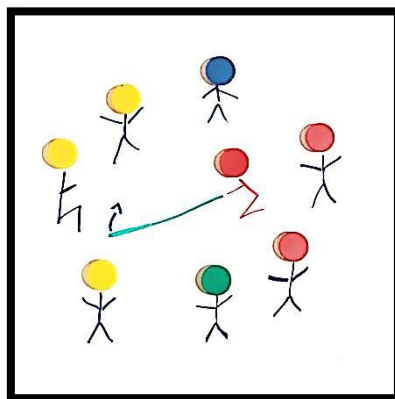
Igrači odaberu jednog koji lovi. Ostali moraju pobjeći da ih ne dotakne. Igrač za kojim trči onaj koji lovi može se spasiti tako da stane na neko povišeno mjesto. Bilo koje mjesto koje je više od razine zemlje može biti „kuća“. Dok se igrači nalaze u njoj, ne mogu biti ulovljeni. Ako se svi igrači nalaze u „kućama“, onaj koji lovi može povikati: „Veliki smrad“. Tada su svi obavezni izaći iz svojih skrovišta i potražiti drugo. Kad onaj koji lovi dotakne nekog igrača, mijenjaju uloge i igra se nastavlja (Batllori i sur., 2008).



Slika 24. Veliki smrad

## Zmija

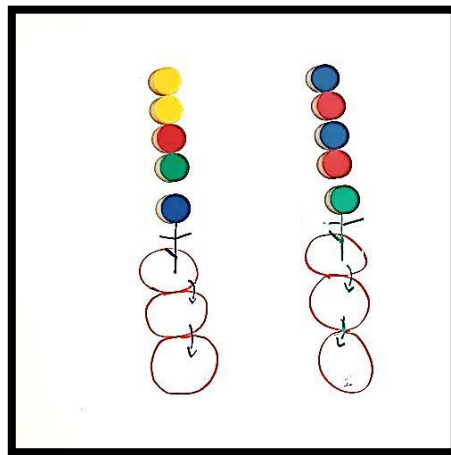
Voditelj postavi konopac na tlo. Djeca se poredaju tako da su licem okrenuta prema konopcu. Jedno od drugog su udaljena jedan korak. Voditelj se sagne, uzme konopac za jedan kraj i počne vrtjeti po tlu. Djeca preskaču konopac. Koga zmija „ujede“, ostaje van igre, dok ga drugi kojeg zmija dotakne ne zamjeni. Pobjednik je onaj koji je najmanje puta bio vani (Neljak, 2009).



Slika 25. Zmija

## **Rodo – skok**

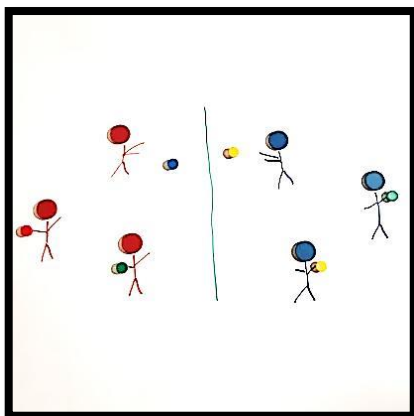
Djeca su raspoređena u 4 „vlakića“ (ovisno o broju djece, može i manje). Ispred svakog „vlakića“ nalaze se 4 obruča manjeg promjera (do 50 cm) položena na podlogu jedan do drugoga (obruče učvrstiti ljepljivom trakom da ne bi klizili po podlozi). Na znak „Skačimo kao rode“ prvo dijete u koloni podigne u vis jednu nogu, a na drugoj napravi 4 skoka skačući iz obruča u obruč. Nakon toga se okrene te izvede skokove skačući na drugoj nozi (Bastijančić, Lorger, Topčić,2011).



Slika 26. Rodo - skok

## **Grudanje**

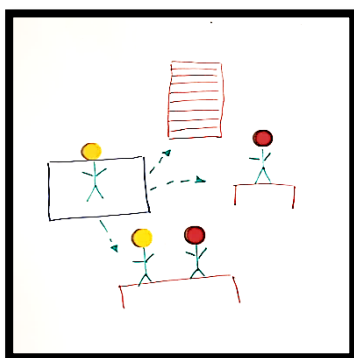
Igra se provodi u dvorani i vanjskim igralištima. Potrebni rekviziti su spužvaste lopte različitih veličina. Teren u dvorani je jednom graničnom crtom podijeljen na dvije polovice. Zadatak je da se na tako označenom prostoru dvije jednako podijeljene ekipe međusobno gađaju (spužvastim loptama). Može se igrati na ispadanje pogođeno dijete ispada ( ili ima 2 života). Zadatak može biti da djeca samo određeno vrijeme prebacuju lopte iz svoje polovice igrališta u protivničku (prebacivati mogu i rukama i nogama) nakon zaustavljanja igre od strane voditelja pobijedila je ona ekipa koja na svojoj polovici terena ima manje lopti. Druga varijanta je da se na obje polovice igrališta postavi jednak broj čunjeva, zadatak je da se gađaju čunjevi protivničke ekipe (čunjevi se ne smiju štititi tijelom) (<http://skolski-sport.hr/index.php/uss/igre/>).



Slika 27. Grudanje

### **Poplava**

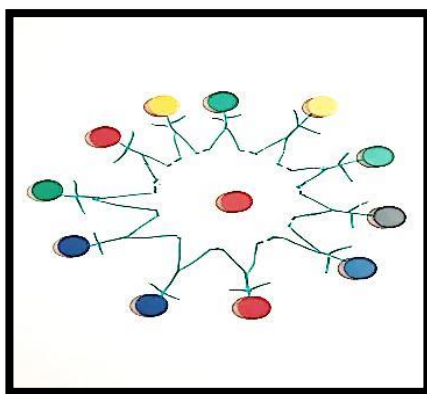
Djeca se nalaze na strunjači koja predstavlja otok. Uokolo je more. Zapuše jaki vjetar, podigne valove i na znak voditelja koji poviče „poplava“ djeca se moraju spasiti penjanjem na neki viši predmet od strunjače (klupica, ljestve...). Nakon što se popnu voditelj proglašuje prvog i posljednjeg i igra se nastavlja (Neljak,2009).



Slika 28. Poplava

### **Slonovski nogomet**

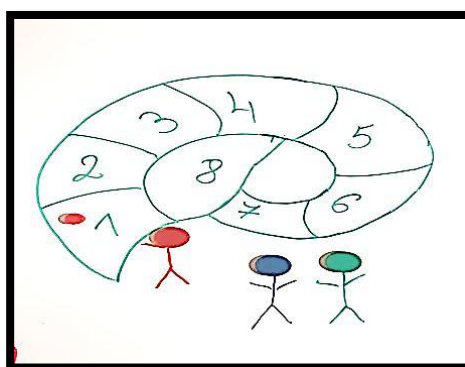
Djeca su postavljena u formaciju kruga i to tako da rašire noge koliko je potrebno da su stabilni u stojećem položaju, a da pritom dodiruju stopala susjednih igrača i na taj način zatvore postavljenu krug. Prsti na rukama su prekriveni i ruke su ispružene i služe za guranje lopte po podu s ciljem postizanja pogotka (guranja lopte kroz noge postavljenih igrača). Igra se može igrati na ispadanje nakon primljenog pogotka ili varijanta da učenik koji primi“gol“ nastavlja igru tako da je u krugu postavljen okrenut leđima prema sredini kruga (<http://skolski-sport.hr/index.php/uss/igre/>).



Slika 29. Slonovski nogomet

### Puž

Na podu igrači kredom nacrtaju put poput ovoga na slici. Prvi igrač stane na početak i baca kamenčić na kućicu s brojem jedan. Ako kamenčić ostane unutar kućice, igrač treba na jednoj nozi skočiti na kućicu broj dva, preskačući kućicu broj jedan te nastaviti put skačući sve do središta, gdje se može odmoriti. Vraća se istim putem i na isti način da bi pokupio kamenčić, stojeći u kućici broj dva. Ako je sve izveo bez greške, ponovo baca kamenčić na sljedeću kućicu. Ako je za vrijeme puta spustio drugu nogu ili nije pogodio pravu kućicu kamenčićem, red je na drugom igraču. Pobjednik je onaj igrač koji prvi uspije ispuniti čitav krug (Allue, Filella, Garcia, 2004).



Slika 30. Puž

## 7. ZAKLJUČAK

Na kraju naglašava se još jednom kako je igra glavna i osnovna aktivnost djetetova života, njegov način na koji ono uči i upoznaje svijet, način na koji izgrađuje samoga sebe i stvara svoje odnose s okolinom. Igra je jednako važna za sva područja djetetova razvoja i jasno je da će kvaliteta igre pridonijeti i samom stupnju razvoja koje će dijete kroz odrastanje postići.

Djeca u predškolskoj dobi imaju prirodnu i urođenu potrebu za igrom kao osnovno sredstvo za razvoj i užitek. Kineziološke igre objedinjuju fizičke aktivnosti, imaju elemente spontane igre, stvaralačkih igara, igara pretvaranja i igara s pravilima, potiču na razmišljanje i intelektualni razvoj i ujedno nam služe kao terapijsko sredstvo, a temelj su za ispravan rast i razvoj djeteta. Igre koje su prilagođene uzrastu djece ujedno im služe kao emocionalni ventili u pražnjenju nakupljene energije i osjećaja. Djeca su ionako zaokupljena svime što ih okružuje, vole sve pipati, istraživati, postavljati pitanja, oponašati pokrete, a kada se umore od jedne aktivnosti traže drugu.

Također u kineziološkim igrama važnu ulogu ima odgojitelj. Odgojitelji su ti koji planiraju i provode igru. U raznoj je literaturi opisano preko tisuću igara kineziološkog sadržaja, što pruža odgojitelju neiscrpan i uvijek svjež izvor zdravih aktivnosti. To je neizrecivo bitno za dječji budući život i navike koje će stvoriti. Kineziološke igre kao i kompleksnije igre razvijaju dijete na mnogim aspektima te stvaraju najbitniji temelj za zdrav život i svakodnevne navike budućeg čovjeka, dug, fizički aktivan i discipliniran život naspram sjedilačkog načina života. Što je više kreativnosti, spontanosti u prikazivanju kinezioloških igara to je djeci i zanimljivije te će se oni još radosnije uključiti u igru i igrati se. Također, uloga odgojitelja, kao i roditelja, je i da pravovremenim učenjem djece kroz igru o fizičkoj aktivnosti, osim poboljšanja razvoja motoričkih gibanja i sposobnosti djece, pokušava usaditi odgovornost i navike za zdrav život djece u budućnosti. Odgojitelj treba potaknuti suradnju sa roditeljima, uključivati, poticati uključivanje djece u sportske programe i neprestano ukazivati na važnost zdravog života.

## 8. LITERATURA

- Allue, M. J., Filella, L., Garcia, G. (2004). *Velika knjiga igara: 250 igara za sve uzraste*. Zagreb: Profil International d.o.o.
- Bastijančić, I., Lorger, M., Topčić, P. (2011). *Motoričke igre djece predškolske dobi*. U V. Findak (Ur.), Zbornik radova 20. ljetne škole kineziologa Republike Hrvatske u Poreču: *Dijagnostika u područjima edukacije, sporta, sportske rekreacije i kineziterapije*. Zagreb: Hrvatski kineziološki savez
- Batllori, J., Fontan, S., Lozano, E. (2008). *Velika knjiga igara 2 - 250 najboljih igara za svaku dob*. Zagreb: Profil International d.o.o.
- Bošnjak, B. (2004), *200 igara - II dio: Igre na otvorenom*. Zagreb: Tisak - More
- Breslauer, N. i Zegnal, M. (2011). *Usvajanje motoričkih vještina kroz igru i poligone*. U I. Prskalo, G. Sporiš, D. Novak (Ur.), Zbornik radova – *Tjelesna i zdravstvena kultura u 21.stoljeću-kompetencije učenika (str. 95-100)*. Poreč: Hrvatski kineziološki savez
- Bruner, J. (1976). *Nature and Uses of Immaturity*. U: J. Bruner, A. Jolly, K. Sylva (Eds.), *Play Its Role in Development and Evolution*. New York: Penguin Books.
- Čuturić, N. (2001). *Psihomotorički razvoj djeteta u prve dvije godine života*. Zagreb: Naklada Slap
- Duran, M. (2011). *Dijete i igra*. Zagreb: Naklada Slap
- Findak, V., Delija, K. (2001). *Tjelesna i zdravstvena kultura u predškolskom odgoju: priručnik za odgojitelje*. Zagreb: Edip d.o.o
- Findak, V., Prskalo, I. (2004). *Kineziološki leksikon za učitelje*. Petrinja: Visoka učiteljska škola Petrinja
- Findak, V. (1995). *Metodika tjelesne i zdravstvene kulture: priručnik za odgojitelje*. Zagreb: Školska knjiga
- Grgec-Petroci, V., Vranko, M., Rebac, J. (2009). *Igra i dijete, dijete i igra*. Zagreb: Obiteljski centar grada Zagreba



Hrvatski školski sportski savez <http://skolski-sport.hr/index.php/uss/igre/> ( Igre, 14.06.2018.)

Ivanković, A. (1971). *Fizički odgoj djece predškolske dobi*. Zagreb: Školska knjiga

Kalish, S. (2000). *Fitnes za djecu*. Zagreb: Gopal

Kosinac, Z. (2011). *Morfološko – motorički i funkcionalni razvoj djece uzrasne dobi od 5. do 11. godine*. Split: Savez školskih športskih društava

Kretchmar, S. R. (2018). *Human Evolution, Movement, and Intelligence: Why Playing Games Counts as Smart*. *Quest*, 70 (1), 1-11

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

Lorger, M., Findak, V., Prskalo, I. (2012). *Kineziološka metodika – vježbe*. Zagreb: Učiteljski fakultet Sveučilište u Zagrebu

Malešević, N. i Milijević, S. (1983). *Igre za djecu predškolskog uzrasta i pripremnih odjeljenja osnovne škole*. Sarajevo: >Svjetlost< - OOUR Zavod za udžbenike i nastavna sredstva.

Matejić, Z. (1978). *Mjerila za razlikovanje igre*. *Psihologija*, 4 , 71-83

Millar, S. (1972). *The Psychology of Play*. New York: Penguin Books

Mišigoj-Duraković, M. i suradnici (1999). *Tjelesno vježbanje i zdravlje*. Zagreb: Grafos

Neljak, B. (2009). *Kineziološka metodika u predškolskom odgoju*. Zagreb: Kineziološki fakultet

Pejčić, A. (2005). *Kineziološke aktivnosti za djecu predškolske i rane školske dobi*. Rijeka: Visoka učiteljska škola u Rijeci

Piaget, J. (1962). *Play, dreams and imitation in childhood*. New York: Norton

Prskalo, I. (2004). *Osnove kineziologije*. Petrinja: Visoka učiteljska škola, Glasila d.o.o.

Prskalo, I., Horvat, V., Hraski, M. (2014). *Igra i kineziološka aktivnost djeteta – preduvjet stvaranja navike svakodnevnog vježbanja*. *Hrvatski časopis za odgoj i obrazovanje*, 16 (1), 57-68

Prskalo, I., Novak, D. (2011). *Zbornik radova - Tjelesna i zdravstvena kultura u 21. Stoljeću – kompetencija učenika*. Poreč: Hrvatski kineziološki savez

Rajić, V., Petrović-Sočo, B. (2015). *Dječji doživljaj igre u predškolskoj i ranoj školskoj dobi*. Školski vijesnik: časopis za pedagoški teoriju i praksu, 64 (4), 603-620

Sindik, J. (2009), *Kineziološki programi u dječjim vrtićima kao sredstvo očuvanja djetetova zdravlja i poticanja razvoja*. Medica Jadertina, 39 (1-2), 19-28

Starc, B., Čudina Obradović, M., Pleša, A., Profaca, B., Letica, M. (2004.) *Osobine i psihološki uvjeti razvoja djeteta predškolske dobi*. Zagreb: Golden marketing–Tehnička knjiga

Špelić, A. i Božić, D. (2002a). *Istraživanje uloge sportskih programa u predškolskim ustanovama u spremnosti djeteta za školu i uspjehu u početnom školovanju*. U N. Tatković, A. Muradbegović (Ur.), *Drugi dani Mate Demarina - Kvalitetna edukacija i stvaralaštvo: zbornik znanstvenih i stručnih radova* (str. 125-138). Pula: Visoka učiteljska škola, Sveučilište u Rijeci

Špelić, A. i Božić, D. (2002b). *Istraživanje važnosti primjene sportskih programa u predškolskim ustanovama za kasniji razvoj motoričkih sposobnosti*. U N. Tatković, A. Muradbegović (Ur.), *Drugi dani Mate Demarina - Kvalitetna edukacija i stvaralaštvo: zbornik znanstvenih i stručnih radova* (str. 145-154). Pula: Visoka učiteljska škola, Sveučilište u Rijeci

Tatković, N., Muradbegović, A. (2002). *Dani Mate Demarina (2; 2002; Brijuni) – Kvaliteta edukacije i stvaralaštvo: zbornik znanstvenih i stručnih radova*. Pula: Visoka učiteljska škola, Sveučilište u Rijeci

## **IZJAVA O SAMOSTALNOJ IZRADI ZAVRŠNOG RADA**

kojom izjavljujem da sam ja, Lucijana Matijašević, samostalno izradila završni rad „Kineziološka igra u predškolskoj dobi“ pod vodstvom dr. sc. Srne Jenko Miholić. U radu sam primijenila metodologiju znanstvenog istraživačkog rada i koristila literaturu koja je navedena na kraju završnog rada. Tuđe spoznaje, stavove, zaključke, teorije i zakonitosti koje sam izravno ili parafrazirajući navela u završnom radu na uobičajen, standardan način sam citirala i povezala s korištenim bibliografskim jedinicama.

Lucijana Matijašević

Zagreb, srpanj 2018.