

# Elementarne igre u primarnom obrazovanju

---

**Medić, Matea**

**Master's thesis / Diplomski rad**

**2020**

*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:147:277970>

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

*Download date / Datum preuzimanja:* **2024-07-18**

*Repository / Repozitorij:*

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



**SVEUČILIŠTE U ZAGREBU**  
**UČITELJSKI FAKULTET**  
**ODSJEK ZA UČITELJSKE STUDIJE**

**Matea Medić**

**ELEMENTARNE IGRE U PRIMARNOM OBRAZOVANJU**

**Diplomski rad**

**Zagreb, rujan, 2020.**

**SVEUČILIŠTE U ZAGREBU**  
**UČITELJSKI FAKULTET**  
**ODSJEK ZA UČITELJSKE STUDIJE**

**Matea Medić**

**ELEMENTARNE IGRE U PRIMARNOM OBRAZOVANJU**

**Diplomski rad**

**Mentor rada:**

**Doc. dr. sc. Snježana Mraković**

**Zagreb, rujan, 2020.**

## SADRŽAJ:

SAŽETAK.....	
SUMMARY .....	
1. UVOD.....	1
2. DJEČJA IGRA.....	2
3. PSIHOFIZIČKE KARAKTERISTIKE DJECE OD 1. DO 4. RAZREDA.....	3
3.1. DJECA UZRASTA 6 i 7 GODINA.....	3
3.2. DJECA UZRASTA 8 i 9 GODINA.....	4
3.3. DJECA UZRASTA 10 i 11 GODINA.....	4
4. PEDAGOŠKI ZNAČAJ IGARA U RAZVOJU DJECE .....	4
5. PEDAGOŠKO-METODSKI PRINCIPI IGRE.....	5
6. ELEMENTARNE IGRE.....	6
7. NASTAVNE METODE PRI ORGANIZACIJI ELEMENTARNIH IGARA .....	7
7.1. METODA USMENOG IZLAGANJA .....	8
7.2. METODA DEMONSTRACIJE.....	8
7.3. METODA POSTAVLJANJA I RJEŠAVANJA MOTORIČKIH ZADAĆA .....	8
8. PODJELA ELEMENTARNIH IGARA PREMA MJESTU IZVOĐENJA.....	9
8.1. ELEMENTARNE IGRE U ZATVORENOM PROSTORU .....	9
8.2. ELEMENTARNE IGRE NA OTVORENOM PROSTORU .....	13
8.3. ELEMENTARNE IGRE U VODI .....	17
8.4. ELEMENTARNE IGRE NA SNIJEGU.....	20
9. ZAKLJUČAK.....	25
10. LITERATURA .....	26

## SAŽETAK

Potreba za igrom karakteristična je za svako dijete. Upravo iz tog razloga važno je primjenjivati igru u primarnom obrazovanju. Oblik aktivnosti karakterističan za tjelesnu i zdravstvenu kulturu naziva se elementarna igra. Svim elementarnim igrama zajednički je primarni cilj, a to je razvoj motoričkih i funkcionalnih sposobnosti primjenom različitih prirodnih oblika kretanja. Učitelj je prva osoba koju dijete susreće pri prelasku na organizirani rad u tjelesnom i zdravstvenom odgojno-obrazovnom području. Elementarnu igru, kao i ostale nastavne sadržaje, učitelj prilagođava učenicima s obzirom na dob, spol, interese, ciljeve i zadatke nastavnoga sata, razinu motoričkih i funkcionalnih sposobnosti, prostor i pomagala. Pravilnim odabirom igra će pozitivno utjecati na učenike psihološki, fiziološki i odgojno. Važno je stvoriti naviku svakodnevnoga kretanja, a igra je najprimjerenije sredstvo za ostvarenje tog cilja kod mlađeg uzrasta te može značajno djelovati na smanjenje negativnih utjecaja današnjeg načina života. Učenici će kroz igru steći brojna znanja, navike, vještine i nova iskustva.

U mnogim literaturama postoje razne podjele elementarnih igara, a u ovom teorijskom radu istaknuta je podjela prema mjestu izvođenja te su navedeni nazivi i objašnjenja odabranih igara svake skupine. Važno je istaknuti da se svaka igra može prilagoditi određenom uzrastu, ali osoba koja odabire i prilagođava igru mora biti informirana o obilježjima razvojne faze u kojoj se djeca nalaze. Upravo je zbog toga važna educiranost i kreativnost učitelja. Kreativni učitelj neće se samo poslužiti literaturom prilikom odabira igara, nego će osmisliti i novu vrstu aktivnosti poštujući pedagoško-metodske principe igre.

**Ključne riječi:** dijete, primarno obrazovanje, elementarne igre, učitelj, kreativnost

## **SUMMARY**

Need for play is characteristic for every child. Because of that reason, it is important to apply the game in primary education. The form of activity characteristic for physical education is called elementary game. All elementary games have a common primary goal, which is the development of motor and functional abilities using different natural forms of movement. Teacher is the first person who child meets when it is in transition to organised work in the physical education area. Elementary game, as well as other teaching activities, the teacher adapts to the students according to age, gender, interests, aims and tasks of the school lesson, the level of motor and functional abilities, space and aids. The correct game selection will positively affect students psychologically, physiologically and educationally. It is important to create a habit of everyday movement, and the game is the most appropriate way of achieving this goal at a younger age, also it can have a significant impact on reducing the negative impacts of today's lifestyle. Students will gain knowledge, many habits, skills and new experiences through the game.

In many literatures there are various divisions of elementary games, and in this theoretical work the division by place of execution is highlighted and the names and explanations of the selected games of each group are mentioned. It is important to point out that each game can be adapted to a certain age, but the person who selects and adapts the game must be informed about the characteristics of the developmental stage in which the children are located. This is why the education and creativity of teacher is important. The creative teacher will not only use literature when she/he is choosing games, but will also devise a new type of activity while respecting the pedagogical-methodical principles of the game.

**Keywords:** child, primary education, elementary games, teacher, creativity

## 1. UVOD

Naslovom knjige *Homo ludens*, Nizozemac Johan Huizinga, istaknuo je misao da „čovjek nije samo misaono biće – homo sapiens, niti samo radno biće – homo faber, nego da je i biće koje se igra – homo ludens“ (Bognar, 1986, str. 8). Huizinga je razvio teoriju igre i istaknuo ju kao jednu od bitnih karakteristika čovjeka i društva. Nadalje, Schiller je teoriju da se rad i igra potpuno razlikuju objasnio time što je „rad aktivnost radi zadovoljavanja potreba koje su uvjet života i vezan je uz nuždu, dok se igra izdiže iznad tih potreba i potpuno je slobodna“ (Bognar, 1986, str. 14). Radostan rad i pozitivan život bile su želje A. S. Neilla. Bio je ogorčen neprimjerenošću škole djeci te je osnovao privatnu školu *Summerhill*. Opisivao ju je kao školu u kojoj igra ima veliko značenje.

„Postoje i iracionalni otpori prema primjeni igre u nastavi: ona se smatra neozbiljnom aktivnošću, služi samo razbijanju monotonije i ispunjavanju "praznog hoda", bučna je i unosi previše uzbuđenja u nastavu“ (Nikčević-Milković i sur., 2010, str. 111). Međutim, u većini literatura navodi se pozitivan stav o primjeni igre u školstvu. „Neovisno o tome kojem teorijskom pravcu pripadaju, svi autori se slažu u jednom: igra je aktivnost pretežno vezana uz djetinjstvo“ (Duran, 1995, str. 13). Kao multifunkcionalna aktivnost, igra mijenja svoju funkciju i strukturu kroz razvojne faze (Duran, 1995).

Igra je efikasan način obrazovnog rada jer snažno motivira učenike i pobuđuje njihovu pažnju. Škola koja u prvi plan stavlja djetetove potrebe ne može biti bez igre jer je ona jedna od osnovnih djetetovih potreba. Organizirani odgojno-obrazovni rad, odnosno nastava, mora uključivati igrolike aktivnosti jer one nastavni proces čine primjerenijim i efikasnijim. Igra pozitivno utječe na rezultate učenja, trajnost znanja, pažnju i aktivnost učenika, a upravo to je njezina didaktička vrijednost.

Učitelj je onaj koji mora osmisliti sadržaje kojima će ostvariti ciljeve i zadatke nastavnoga sata. On je organizator odgojno-obrazovnog procesa te u središtu njegove edukacije treba biti kvaliteta rada usmjerena na teorijska i praktična znanja supstratne znanosti kineziologije, ali i „na njenu primijenjenu disciplinu - kineziološku metodiku, kroz primjenu odgovarajućih metoda i organizaciju rada koja afirmira vezu između postavljenih zahtjeva predmeta i razine umijeća učenika“ (Prskalo i sur., 2007, str. 182). Što je organizator odgojno-obrazovnog procesa kreativniji, igre će biti raznovrsnije i maštovitije (Ivon i Sindik, 2008).

Ovaj rad nastoji osvijestiti i informirati čitatelje o važnosti elementarnih igara u primarnom obrazovanju. Poglavlja koja slijede u razradi teme su: *Dječja igra, Psihofizičke*

*karakteristike djece od 1. do 4. razreda, Pedagoški značaj igara u razvoju djece, Pedagoško-metodski principi igre, Elementarne igre, Nastavne metode pri organizaciji elementarnih igara te Podjela elementarnih igara prema mjestu izvođenja. Shodno tome, cilj ovog teorijskog rada je definirati elementarne igre, pojasniti njihovu ulogu i primjenu u primarnom obrazovanju te prikazati klasifikaciju elementarnih igara prema mjestu izvođenja.*

## **2. DJEČJA IGRA**

Svako dijete teži uključenju u život sredine, odnosno kolektiva. Ne želi svijet promatrati pasivno, nego samostalno i aktivno djelovati (Koritnik, 1978). „Igra je najveće bogatstvo djetinjstva i neiscrpivi rudnik prvih životnih radosti i saznanja“ (Koritnik, 1978, str. 13). Dijete kroz igru imitira ljude i odnose među njima. Igra zadovoljava djetetove potrebe za pokretom, slobodom izražavanja i doživljavanja. Važno je istaknuti pozitivne osjećaje koji prevladavaju za vrijeme te aktivnosti, a to su: sreća, samopouzdanje, optimizam, kolektivnost, zadovoljstvo, vedrina.

Nadalje, igra pozitivno utječe i na djetetovo zdravlje te njegov tjelesni razvoj. Ono raste, razvija se, uvježbava preciznost pokreta, razvija gipkost tijela, koristi svoje umne i fizičke snage, osjetila i ograne te stječe nova znanja, sposobnosti, navike i vještine. Igre aktiviraju psihološke procese spoznavanja, osjetila, ravnotežu i oštrenje vida. Također, razvija se i osjećaj za prostor i vrijeme, ali i mašta, pažnja, sposobnost prosuđivanja i zaključivanja. Djeca vode računa jedni o drugima, usklađuju postupke i radnje te svoje interese mijenjaju u skladu sa zajedničkim interesima (Koritnik, 1978). „Prednosti grupnog rada proizlaze iz činjenice da je grupno iskustvo temeljno ljudsko iskustvo koje je prirodno, pruža osjećaj stvarnosti, a time i predvidljivost i stabilnost“ (Starč, 2014, str. 39). Pored zajedništva, okretnosti, brzine i snalažljivosti, važno je i poštovati određena pravila, jer je igrač u situaciji da odmjerava svoje pokrete, bude oprezan, dođe do cilja i ne čini prekršaje uz moralnost, marljivost i upornost (Koritnik, 1978).

„Međutim, današnji uvjeti rasta i razvoja djeteta snažno su limitirani životnim prostorom za igru i kretanje (skučen prostor u stanu, vrtiću, sve manje slobodnih zelenih površina za djecu i sve manje slobodnog vremena roditelja za izlaske, šetnje i igru s djecom)“ (Kosinac, 2011, str. 151). Iz toga proizlazi naglašena društvena potreba za pedagoški osmišljenim sadržajima, stručnim metodama rada i primjerenim prostorom za igru (Kosinac, 2011).



### **3. PSIHOFIZIČKE KARAKTERISTIKE DJECE OD 1. DO 4. RAZREDA**

„Čovjek se igra od rođenja pa do smrti. Naravno mijenja se sadržaj i cilj igre“ (Kosinac, 2011, str. 153). U predškolskoj dobi dijete se bezbrižno igra, ali kada nastupi dugotrajno sjedenje u školi i rješavanje školskih zadataka kod kuće, tjelesna aktivnost zadovoljava osnovnu potrebu za kretanjem i igrom, koja je tada uskraćena (Karković, 1998). Fizička aktivnost poboljšava rad mozga i kogniciju te je, shodno tome, u uskoj vezi s uspjehom u školi. Djeca koja imaju slabiju kondiciju i rijetko se bave fizičkim aktivnostima imaju manji volumen određenih struktura velikoga mozga, a to dovodi do slabijih rezultata na različitim zadacima (Baureis i Wagenmann, 2015). Pravilan izbor igara ponajprije ovisi o dobi uzrasta djece. Uz odabir igre, važno je odrediti i trajanje, sredstva i metode rada. Upravo je zbog toga nužno da voditelj igre poznaje osnovne karakteristike djece pojedine dobi kako bi sve navedeno pravilno prilagodio (Koritnik, 1978). Također, važno je istaknuti da dječja zrelost ne ovisi nužno o godinama djeteta, kao što ni sposobnosti odraslih osoba ne ovise o dobi. Ljudske sposobnosti ovisne su o biološkom razvoju i pedagoškom utjecaju. Shodno tome, i rad s mlađim skupinama ima dva aspekta, a to su biološki i pedagoški te se ističu kao temeljni. Biološki razvoj odvija se prirodnim putem, a pedagoški utjecaj je „sredstvo s pomoću kojeg utječemo na somatski živčani sustav, kontroliran svjesnim odnosom prema stupnju podražaja koji potičemo“ (Mataja, 2003, str. 271).

#### *3.1. DJECA UZRASTA 6 i 7 GODINA*

Glavno obilježje šestogodišnjaka i sedmogodišnjaka je elastičnost kostura. Zglobovi još nemaju dovoljno čvrstine sa svojim vezama, a kosti su gipke i meke. Proporcije tijela se usklađuju i mišići dobivaju na težini. Kako se mišićna vlakna pojačavaju, tako se i snaga djeteta povećava. Kostirastu brzinom većom od rasta mišića u duljinu te to dovodi do nespretnosti. Posljedica toga je da dijete ne podnosi dugotrajan i naporan rad. U toj fazi treba dati prednost dinamičnim igrama i izbjegavati pokrete koji zahtjevaju veliku spretnost. Također, organi za disanje i krvotok nisu sposobni za veće napore. Ovu fazu obilježava i nespretno hvatanje lopte, neskladno trčanje i skakanje. Dijete, u psihičkom pogledu, prelazi iz svijeta fantazije u svijet realizma (Koritnik, 1978).

### *3.2. DJECA UZRASTA 8 i 9 GODINA*

Od osme godine, razdoblje nije više toliko osjetljivo. Rast je usporeniji, a razvoj pojedinih organa napreduje sve više. Kretanje postaje usklađenije i javlja se samostalnost u radu. Pojavljuju se razlike u tjelesnom razvoju među djevojčicama i dječacima. Muška djeca imaju jače razvijen prsni koš, izrazitije mišiće i uže bokove. Shodno tome, oni biraju natjecanja, borilačke igre i slične aktivnosti kod kojih do izražaja dolaze snaga i borbenost. Dok se kod dječaka prije svega razvija brzina i jačina pokreta, kod djevojčica se opaža usklađenost i ekonomičnost gibanja i kretanja. Važno je istaknuti da su djeca u ovoj fazi još uvijek vezana za vlastite interese, a svijest o zajednici i kolektivnom radu još nisu dovoljno izraženi. Glavni socijalni smisao je težnja za igrom pa u njoj kolektivno sudjeluju, ali nakon toga se razidu i prestaje kolektivna povezanost (Koritnik, 1978).

### *3.3. DJECA UZRASTA 10 i 11 GODINA*

Ovu fazu karakterizira općenito dobro fizičko stanje te usklađenost visine i težine tijela. Količina mišića relativno zaostaje prema težini tijela što uzrokuje manju snagu i izdržljivost. Još uvijek traje proces okoštavanja kostura, a zglobovi nisu dovoljno povezani. Također, srce i pluća još nisu potpuno razvijena. Od pozitivnih osobina ove faze ističu se skladnost, sigurnost i realnost. Javlja se težnja za isticanjem i pokazivanjem jer se osjećaju samopouzdana i poletno. U igrama vlada kolektivnost i međusobno pomaganje. Igra je i dalje osnovno obilježje odgoja djece, ali se sve više kod njih pojavljuje želja za postizanjem vlastitog uspjeha. Upravo se zbog toga ističe želja za momčadskim igrama s natjecanjima (Koritnik, 1978).

## **4. PEDAGOŠKI ZNAČAJ IGARA U RAZVOJU DJECE**

Kod djece uzrasta 6, 7 i 8 godina pomoću igara je važno omogućiti svestranu i svakodnevnu tjelesnu aktivnost kako bi se razvijao organski sustav. Odabir igara svodi se na one koje omogućuju hodanje, trčanje, skakanje, penjanje, puzanje, bacanje i hvatanje. Igre snage i izdržljivosti, u ovoj fazi, treba umjereno primjenjivati. Važne su igre koje razvijaju naviku pravilnog držanja tijela te sprječavaju krutost i tvrdoću pokreta. Postoji mnogo raznovrsnih predmeta koji mogu poslužiti pri igrolikim aktivnostima, a neki od njih su: lopte, loptice, obruči, grede, klupe i sanduci. Važno je razvijati i ritam u trčanju, poskakivanju i plesu. U ovoj fazi važno je da omogućimo djetetu da igra kao pojedinac u manjoj grupi, ali i da

upoznaje interese i pravila drugih. Individualnom postignuću i sudjelovanju u kolektivu treba dati pozitivnu povratnu informaciju, ali i spriječiti kršenje dogovora i pravila koje je potrebno poštivati i naglasiti prije svake igre (Koritnik, 1978).

Nadalje, kod djece uzrasta 9, 10 i 11 godina igre moraju biti većeg intenziteta i poticati rad i razvoj organskih sustava, a posebno kostiju, mišića, srca i pluća. Snaga mišića trupa razvija se borilačkim vježbama, brzinom i vježbama otpora. Za ovu fazu karakteristične su igre štafete, savladavanje prepreka i samostalno otkrivanje mogućnosti u kretanju tijela koje djeca imaju. Važno je razvijati pravilno držanje tijela i koordinaciju. U toj dobi djeca trče, skaču u vis i u dalj te igraju igre s osnovnim elementima nogometa, rukometa, odbojke i košarke. U kolektivnim igrama i natjecanjima razvijaju svoju snagu i inicijativu da postignu cilj. Također, uče cijeniti svoja postignuća, ali i uspjehe drugih. Razvija se borbenost, snalažljivost i mnoge pozitivne karakteristike. Atmosfera tijekom igre uvijek mora biti pozitivna, a u tome veliku ulogu ima voditelj. U toj dobi djeca moraju sudjelovati u izboru igara, dogovoru pravila, suđenju i vrednovanju rezultata. Još jedna jako važna uloga voditelja je da aktivira povučenu djecu i one koji ne žele izvršavati kolektivne zadatke, ali i spriječiti ismijavanje te umiriti one ambiciozne, ukoliko je potrebno. U igrama hodanja i trčanja važno je pojačavati brzinu, a u skokovima poticati jači odraz. Još neke aktivnosti karakteristične za ovu fazu: bacanje u cilj lijevom i desnom rukom, puzanje ispod i preko prepreka, skakanje preko raznih predmeta i usavršavanje kretanja u ritmu (Koritnik, 1978).

## **5. PEDAGOŠKO-METODSKI PRINCIPI IGRE**

Koritnik (1978) ističe važnost metode i organizacije rada u igrama s djecom te navodi niz pedagoško-metodskih principa, koje je nužno poštovati u praksi, a neka od njih su:

- Igra se mora održavati u ugodnoj i pozitivnoj atmosferi: što više radosti, a što manje ukočenosti.
- Svaku igru potrebno je demonstrirati prije izvođenja i razjasniti pravila.
- Svako dijete mora shvatiti smisao i način igre prije njenog početka.
- U igri nema mjesta djeci nepoznatim i neprirodnim sadržajima.
- Ako se voditelj previše upliće u igru, djeca gube interes, a premalo njegove pažnje ne stvara oduševljenje te dovodi do neuspjeha.

- U igrama je važna dobra organizacija rada: unaprijed pripremljen sadržaj, prostor, pomagala, metode i stručno znanje voditelja.
- U igri trebaju aktivno sudjelovati svi igrači.
- Intenzitet igre treba prilagoditi dobi djece i razvoju njihovog organizma.
- Odabir igre treba prilagoditi dobi djece. Manja djeca igrat će igre s jednostavnijim pravilima i zadacima koji su njima zanimljivi i bliski, a starija djeca igrat će igre složenijih oblika.
- Igru koju djeca nisu prihvatila ne smije se ponavljati ili nametati djeci.
- Pravila igre moraju se dosljedno poštovati i primjenjivati.
- Ako se igra ne izvodi pravilno, potrebno je zaustaviti igru i korigirati određene postupke.
- Važno je zaustaviti egoistično, nečasno i neprijateljsko ponašanje.
- Donošenje, pripremanje te spremanje sprava i pomagala koja služe za igru, važno je za odgoj djece.
- Voditelj izrazom lica (ozbiljan/nasmijan) i glasom (tih/glasan) stvara raspoloženje za igru.
- U igri je važno navikavati djecu na red i jednakost u zajednici.
- Svaku igru važno je dovesti do kraja, određenog rezultata.
- Na kraju igre objavljuje se rezultat. Važno je pohvaliti one s boljim rezultatom i ohrabriti one sa slabijim.

## **6. ELEMENTARNE IGRE**

Elementarne igre predstavljaju oblik tjelesnog odgoja djece mlađeg školskog uzrasta. Kosinac (2011, str. 154) ističe da dijete „pokušava stvoriti odnos i utjecaj prema sredini-kolektivu, ali istovremeno spremno je i prihvatiti utjecaj sredine-kolektiva na njega (sociološki aktivitet na satu tjelesne i zdravstvene kulture – utjecaj djeteta na kolektiv; utjecaj kolektiva na dijete; utjecaj sadržaja igre na dijete; kao i odnos djeteta na sadržaj i tijek igre; utjecaj odgajatelja na dijete; utjecaj djeteta na odgajatelja). U tim odnosima uokviruje se prostor i proces socijalizacije.“ Odabir igre i pravila usklađuje se prema uzrastu djece i cilju nastavnog procesa. Elementarne igre se najčešće uvrstavaju u uvodni i završni dio nastavnoga sata.

U uvodnom dijelu potrebno je motivirati djecu i postupno podizati intenzitet rada kako bi fizički i psihički bili spremni za aktivnosti koje slijede (Horvatin-Fučkar, 2011). Primjenom dinamičkih kretanja važno je pokrenuti „sve dijelove tijela i pripremiti organizam za povećane napore u toku sata“ (Findak, 1979, str. 15). Drugim riječima, ključno je pojačati rad srca, krvotoka i organa za disanje, povećati aktivnost živčanog sustava i utjecati na povećanje pokretljivosti zglobova i mišića. Uz aktiviranje lokomotornog sustava i pobuđivanje motoričkih sposobnosti, važno je stvoriti i ugodnu atmosferu, interes, motiviranost i znatiželju djece (Findak, 1979).

Suprotno tome, svrha elementarnih igara u završnom dijelu sata je „približiti fizičke i psihičke funkcije stanju kakvo je bilo prije početka sata“ (Findak, 1979, str. 187). Odabirom igara niskog intenziteta organizam će se smiriti, a djeca će se zabaviti i osjećati ugodno. U završnom dijelu sata, kao i u uvodnom, uglavnom se primjenjuje frontalni oblik rada. Nastavnik demonstrira i objašnjava igru i njena pravila. Nadalje, učenici zauzimaju određenu formaciju, koja ovisi o vrsti igre. Nastavnik nadzire rad za vrijeme izvođenja aktivnosti te na kraju daje povratnu informaciju o uspješnosti određene aktivnosti (Findak, 1979).

Prilikom izvođenja elementarnih igara važno je poštovati već navedene pedagoško-metodske principe. Dakako, u nastavi igra može biti efikasna samo pod vodstvom stručnog nastavnika, a njegove karakteristike su: pripremljenost, educiranost i empatičnost. Odgojno-obrazovni zadaci ne bi se realizirali slobodnom igrom. Shodno tome, uloga nastavnika je da te zadatke ugradi u igru, a djeca će, igrajući se, razvijati nove vještine i sposobnosti te aktivirati psihološke i fiziološke procese (Bognar, 1986). Igra će, na taj način, „djelovati na smanjenje negativnih doprinosa sedentarnog načina života“ (Prskalo i sur., 2013, str. 68).

## **7. NASTAVNE METODE PRI ORGANIZACIJI ELEMENTARNIH IGARA**

Nastavna metoda je „didaktički osmišljen sustav optimalnog postupanja (organiziranog učenja) kojemu je cilj određeno obrazovno postignuće i odgoj“ (Jelavić, 2003, str. 278). Najčešće primjenjivane metode u nastavi tjelesne i zdravstvene kulture su: metoda usmenog izlaganja, metoda demonstracije i metoda postavljanja i rješavanja motoričkih zadataka. Način organiziranja odgojno-obrazovnog procesa, odnosno odabir i primjena nastavnih metoda, ovisi o dobi učenika i o uvjetima rada, a to su vrsta prostora i dostupnost pomagala (Rašidagić, 2012).

### *7.1. METODA USMENOG IZLAGANJA*

Metoda usmenog izlaganja ističe se kao najstarija i najdominantnija nastavna metoda. Pravilna primjena ove monološke metode oživljava nastavni proces te u njega unosi govornu dinamičnost i metodičku sustavnost, a realizira se neposrednim izlaganjem nastavnika pri uvođenju učenika u nove oblike rada, odnosno izvođenja nove vrste aktivnosti. Neposredno izlaganje nastavnika mora biti sustavno, logički jasno, zanimljivo i gramatički pravilno. Najčešće korišteni oblici usmenog izlaganja su opisivanje i objašnjavanje. Govor nastavnika mora biti dovoljno glasan i prilagođen otvorenom ili zatvorenom prostoru. Nadalje, glas ne smije biti pretih niti preglasan jer može uzrokovati nedisciplinu učenika. Metode usmenog izlaganja su: opisivanje motoričkog gibanja, objašnjavanje motoričkog gibanja, korekcija motoričkog gibanja i analiza motoričkog gibanja (Rašidagić, 2012).

### *7.2. METODA DEMONSTRACIJE*

U metodi demonstracije ističe se princip zornosti te je osnovni izvor spoznaje promatranje, odnosno vizualna slika. Učenici prilikom demonstracije promatraju nastavnika koji određenu aktivnost prikazuje tako da je razumljiva svim učenicima. Drugi je način da nastavnik zamoli i nekog od učenika za sudjelovanje u demonstraciji. Nadalje, osim vida, važno je potaknuti i percepciju ostalih osjetila učenika, a to su sluh i dodir. Što više osjetila je uključeno u percepciju, igra će biti jasnija i zanimljivija. Mjesto demonstracije mora biti svima vidljivo, a nastavnik mora prikazati aktivnost u pozitivnom raspoloženju i samouvjerenom jer će i učenici na takav način pristupiti određenoj igri. Prva demonstracija mora biti autentična, odnosno onako kako se treba izvesti: određenog oblika, tempa, brzine i bez prekida. Drugu demonstraciju nastavnik izvodi polaganije i naglašava određene detalje učenicima (Rašidagić, 2012).

### *7.3. METODA POSTAVLJANJA I RJEŠAVANJA MOTORIČKIH ZADAĆA*

Metoda postavljanja i rješavanja motoričkih zadataka temelji se na aktivnosti učenika u procesu usavršavanja određenog motoričkog gibanja. Vrsta motoričkog zadatka utječe na odabir metoda, a primjenjuju se metode na višoj i nižoj razini. Na nižoj razini učenici izvode aktivnost samostalno, odnosno kako njima odgovara, a na višoj razini definira se određen oblik, smjer i trajanje kretanja (Rašidagić, 2012).

## **8. PODJELA ELEMENTARNIH IGARA PREMA MJESTU IZVOĐENJA**

Raznovrsne podjele elementarnih igara nalaze se u brojnim literaturama. U nastavku rada, odnosno u sljedećim poglavljima, istaknuta je podjela prema mjestu izvođenja: u zatvorenom prostoru (dvorana, učionica), na otvorenom prostoru (školsko igralište, slobodna zelena površina), u vodi i na snijegu. U svakoj skupini navedeno je petnaest elementarnih igara, točnije nazivi i objašnjenja.

### *8.1. ELEMENTARNE IGRE U ZATVORENOM PROSTORU*

#### *PROLAZAK ISPOD MOSTA*

Učenici su podijeljeni u parove. Gledaju jedni druge licem u lice i rukama naprave most. Zadnji par mora se sagnuti i protrčati ispod mosta, odnosno ruku svojih prijatelja. Kada dođu na početak, moraju se uspraviti i napraviti most rukama, kao i ostali. Zatim slijedi par koji je bio pokraj njih na početku zadatka, odnosno onaj par koji je sada zadnji. Igra je završena kad svaki par bar jednom prođe ispod mosta. Igra može biti i zabavnija uz određenu glazbu koja na taj način mijenja tempo i ritam igre (Günther, 2007).

#### *PRUŽI RUKU PRIJATELJU*

Na početku igre odabire se jedna osoba koja je lovac. Ostali učenici slobodno će trčati po omeđenom prostoru. Ukoliko postoje već označene linije u dvorani, učitelj ističe do koje granice učenici smiju trčati, a ako nema već označenog prostora, učitelj ga može označiti čunjevima. Kada se lovac približi nekome od ostalih, taj učenik se mora što prije primiti s prijateljem za ruku. Tada ih lovac ne može uloviti. Ukoliko netko ostane sam, odnosno ne primi nikog za ruku, a lovac ga ulovi, on također postaje lovac. Igra je završena kad svi postanu lovci ili kada učitelj označi kraj (Findak, 1979).

#### *NAPIŠI BROJ*

Učenici su podijeljeni u parove. Zadatak je da slobodno trče po dvorani držeći se za ruku sa svojim parom, a na uzvik učitelja: „Broj devet!“ – svatko mora pustiti svoga para i

kretati se na način da svojim nogama "ispisuje" određeni broj po podu. Nadalje, moraju što prije uhvatiti svoga para za ruku i nastaviti trčati po dvorani do sljedećeg učiteljevog uzvika koji može izreći bilo koji broj. Igra se nastavlja dok učitelj ne označi kraj (Findak, 1979).

### *U POGOTKU JE SPAS*

Učenici trče u omeđenom prostoru. Ukoliko dvorana nema označene linije, učitelj može označiti prostor čunjevima. Jedan od učenika ima loptu i mora uhvatiti nekog od ostalih, a to će napraviti tako da će ga pogoditi loptom. Kad uspije, pogođena osoba preuzima loptu i ona dalje lovi, odnosno gađa. U ovoj igri važno je istaknuti pravilo da se ne smije gađati u glavu, odnosno gornji dio tijela i da udarac loptom mora biti lagan, a ne jak i grub (Findak, 1979).

### *ISKLJUČIVANJE IZ KRUGA*

Učenici se kreću po liniji kruga, trčeći ili poskakujući, a u središtu kruga nalaze se razni predmeti: igračke, loptice i čunjevi. Važno je da broj predmeta bude za jedan manji od ukupnog broja učenika. Na određeni znak učitelja svaki učenik uzima po jedan predmet i tko ostane bez svoga - isključuje se iz kruga. U nastavku igre oduzima se jedan predmet iz kruga te se igra nastavlja do proglašenja pobjednika (Vukotić i Krameršek, 1957).

### *KUKAVICA*

Učenici se nalaze u formaciji kruga. Jedan učenik obilazi krug noseći u ruci čunj, a ostali sjede zatvorenih očiju. Učenik koji obilazi krug mora što tiše hodati i ostaviti čunj iza nekoga od njih te viknuti: *Ku-ku!* i početi bježati. Učenici se moraju što prije okrenuti i vidjeti nalazi li se iza njih čunj. Učenik iza kojeg je bio postavljen čunj mora ga uhvatiti, a ako to ne uspije, on postaje "kukavica" te se igra nastavlja dok učitelj ne označi kraj (Vukotić i Krameršek, 1957).

### *PISMONOŠA*

Učenici se nalaze u formaciji kruga, a jedan od njih je pismonoša i nalazi se u središtu. Svi učenici moraju izabrati jedno mjesto (selo ili grad), napisati ga na papir te predati pismonoši. Pismonoša uzima dva papira i govori: „Jedno je pismo na putu iz Zagreba u Zadar.“



Učenici koji su odabrali te gradove moraju izmijeniti svoja mjesta, ali na način da trče oko kruga. Pismonoša za to vrijeme nastoji sjesti na jedno od njihovih mjesta. Ako uspije, učenik bez svoga mjesta postaje pismonoša i igra se nastavlja dok učitelj ne označi kraj (Vukotić i Krameršek, 1957).

### *BIJEG OKO SVIJETA*

Učenici su podijeljeni u dvije jednakobrojne skupine i nalaze se u formaciji kruga. Lopta putuje od prvog učenika, obilazi cijeli krug, vraća se u njegove ruke i tada on mora trčati oko kruga i vratiti se na svoje mjesto. Nadalje, sljedeći učenici izvršavaju zadatak na isti način. Pobjednik je ona skupina koja je prije ispunila zadatak, odnosno skupina u kojoj se posljednji igrač prije vratio na svoje mjesto (Vukotić i Krameršek, 1957).

### *NEMIRAN KRUG*

Učenici se nalaze u formaciji kruga, a jedan od njih je u središtu. Učenik koji se nalazi u središtu kruga drži kraj užeta i pokreće ga vrteći se oko svoje osi. Zadatak ostalih je preskakati užu, ali moraju dovoljno visoko skočiti kako bi izbjegli dodirivanje užeta. Ukoliko netko uže dodirne, on ispada iz igre. Pobjednik je onaj tko je posljednji ostao ne dodirnuvši užu. Učitelj može za vrijeme igre odabrati i drugog učenika koji će zamijeniti ulogu onoga koji se nalazi u središtu kruga (Vukotić i Krameršek, 1957).

### *PLJESNI I UHVATI*

Učenici se nalaze u formaciji kruga, a ruke su im na leđima. Jedan učenik nalazi se u središtu kruga i on dobacuje loptu ostalima, a oni moraju pljesnuti rukama prije nego što loptu uhvate. Dopušteno je izvesti pokret kao da će lopta ići u jednom smjeru, a baciti ju u drugi smjer. Pljesne li netko od igrača, a da mu lopta nije dobačena, mora izaći iz igre. Uhvati li igrač loptu, a da nije pljesnuo, također mora napustiti igru. Pobjednik je učenik koji je posljednji ostao u igri (Vukotić i Krameršek, 1957).

## *DVA POKUŠAJA POGAĐANJA*

Učenici su slobodno raspoređeni u dvorani. Jedan od njih nalazi se nekoliko koraka od ostalih i okrenut je leđima. Na učiteljev znak on baca loptu, a učenik koj loptu uhvati mora ju sakriti iza leđa. Isto to moraju učiniti i ostali, kao da i oni drže loptu iza svojih leđa. Učenik postavljen nasuprot ostalih okreće se i pogađa kod koga se lopta nalazi, a za to ima dva pokušaja. Ne pogodi li, nastavlja sa svojom ulogom, a ako otkrije tko stvarno ima loptu, ta osoba dolazi na njegovo mjesto. Igra se nastavlja do učiteljevog znaka za kraj aktivnosti (Vukotić i Krameršek, 1957).

## *PAŽNJA*

Učenici su podijeljeni u dvije vrste. Učitelj mora odabrati jednog učenika iz svake vrste koji treba stati ispred i pažljivo promotriti svakoga člana svoje vrste te zapamtiti kako izgledaju. Nadalje, učitelj stavlja poveze na oči toj dvojici učenika, a ostali moraju brzo promijeniti neku stvar na sebi. Zatim učitelj skida poveze i učenici opet promatraju članove svoje vrste te utvrđuju promjene. Pobjednik je onaj tko uoči više promjena (Vukotić i Krameršek, 1957).

## *PROMIJENI GLAS*

Učenici se nalaze u formaciji kruga, u sjedećem položaju, a jedan od njih nalazi se u središtu kruga zatvorenih očiju. Učitelj dolazi do jednog učenika i dodirne ga po ramenu. Zadatak tog učenika je da promijeni glas i izrekne ime osobe koja se nalazi u središtu. Ako učenik koji se nalazi u središtu kruga pogodi tko je izrekao njegovo ime, taj dolazi na njegovo mjesto i preuzima njegovu ulogu, a ako ne pogodi, nastavlja svoju ulogu. Kad učitelj oglasi kraj igre, aktivnost je završena (Vukotić i Krameršek, 1957).

## *DODIRNI KUTIJU*

Učenici su podijeljeni u dvije kolone, a ispred svake se nalazi jedna kutija. Zadatak prve osobe iz kolone je da se, s povezom na očima, zavrti oko svoje osi, dođe do kutije i dodirne ju. Ostali članovi moraju ga navoditi u kojem smjeru da se kreće do kutije jer, s povezom na očima, on nije u mogućnosti sam znati put. Kada dodirne kutiju, skida povez s očiju i trčeći se vraća u svoju kolonu, predaje povez sljedećem igraču i odlazi na kraj kolone. Nadalje, svaki sljedeći

igrač iz kolone mora napraviti isto. Pobjednik je ona skupina čiji su sudionici prvi ispunili zadatak (Vukotić i Krameršek, 1957).

### *KIPOVI*

Učenici se nalaze u formaciji kruga. Učitelj odabere dvoje učenika koji će biti ocjenjivači. Držeći se za ruke, svi se kreću lagano trčeći u jednome smjeru. Na znak učitelja svi se moraju rasporediti po prostoru i zauzeti određeni stav, oponašajući neki kip. Ocjenjivači moraju pregledati sve kipove i odabrati dva najbolja koja će preuzeti njihovu ulogu. Igra se nastavlja dok učitelj ne označi kraj (Tomić, 1986).

## *8.2. ELEMENTARNE IGRE NA OTVORENOM PROSTORU*

### *ULOVI SJENU*

Na početku igre učitelj odabere jednog učenika koji će biti lovac. Učenici slobodno trče po omeđenom prostoru koji se može označiti kredom ili čunjevima. Cilj lovca je stati na nečiju sjenu. Kada uspije u tome, on nastavlja bježati, a sljedeći lovi onaj na čiju je sjenu stao. Igra se nastavlja dok učitelj ne označi kraj (Günther, 2007).

### *LISICA I JAZBINA*

Jedan učenik nalazi se u središtu kruga označenog kredom i predstavlja lisicu držeći vrpce (rep) u ruci. Krug predstavlja njegovu jazbinu unutar koje se nalaze ostale male vrpce koje predstavljaju repove. Ostali učenici slobodno se kreću izvan kruga skačući na jednoj nozi i zadirkuju lisicu. Učenik koji predstavlja lisicu izlazi iz svoje jazbine i pokušava uhvatiti nekog od ostalih, također skačući na jednoj nozi. Uhvaćeni igrač dolazi do jazbine, uzima jednu vrpce, odnosno rep i tako postaje još jedna lisica koja kreće u lov. Pobjednik je onaj tko je posljednji ostao neuhvaćen (Rašidagić, 2012).

### *ULOVI LOPTU*

Jedan učenik nalazi se u sredini, a ostali su kružno raspoređeni oko njega na kružnici koja je označena kredom. Zadatak učenika u sredini je uhvatiti loptu dok ju ostali dobacuju jedni drugima. Dodavanje lopte se nastavlja sve dok ju učenik u sredini ne uhvati. Onaj tko je posljednji dobacio loptu mora zamijeniti mjesto s njim. Igra se nastavlja do učiteljevog znaka za kraj aktivnosti (Günther, 2007).

### *STRAŽARI NA MOSTU*

Na sredini igrališta potrebno je označiti dvije linije koje predstavljaju most. Dva učenika, stražara, nalaze se na mostu, a ostali su podijeljeni na dvije jednake skupine, sa svake strane mosta. Na učiteljev znak, učenici moraju pretrčati most i stići na drugu stranu neulovljeni. Zadatak dvaju učenika na mostu je da ih uhvate što više i na taj način ih pretvore u stražare koji će s njima loviti ostale. Stražari ne smiju prelaziti označene linije. Igra se nastavlja do učiteljevog znaka za kraj (Vukotić i Krameršek, 1957).

### *UOČI BROJ*

Svaki učenik na komad papira zaspisuje troznamenasti broj i spajalicom ga zakači na majicu. Broj mora biti napisan debljim flomasterom na A5 format kako bi bio vidljiv s određene udaljenosti. Svi učenici se na znak nastavnika moraju sakriti na neko mjesto (na primjer iza stabla ili grmlja). Svakome je učeniku cilj da otkrije i zapiše na papir što više brojeva drugih igrača, a da svoj sačuva u tajnosti. Zabranjeno je skrivati broj rukama. Na znak učitelja igra se zaustavlja, svaki učenik skida svoj broj i dolazi u vrstu. Zatim se provjeravaju rezultati i proglašava pobjednik (Vukotić i Krameršek, 1957).

### *PRONAĐI ZASTAVU*

Učenici su podijeljeni u dvije skupine: crveni i plavi. Svi učenici moraju stati u vrstu, a po jedan iz svake skupine odlazi sakriti zastavu. Ostali učenici moraju zatvoriti oči i ne smiju viriti. Kad se tih dvoje učenika vrate, učitelj daje znak kojim igra počinje. Crvena skupina mora pronaći plavu zastavu, a plava skupina crvenu zastavu. Ona skupina koja prije pronađe i donese učitelju protivničku zastavu je pobjednik (Vukotić i Krameršek, 1957).

## *PAUK*

Kredom je označena linija na kojoj stoji dvoje učenika. U rukama svatko od njih drži jedan kraj užeta, a to predstavlja paukovu mrežu. Na učiteljev znak svi učenici potrče prema drugoj strani, ali ne smiju dodirnuti užu, odnosno moraju ga prekočiti ili se provući ispod njega. Onaj učenik kojeg užu dodirne, izlazi iz igre. Posljednji koji nije dodirnuo užu je pobjednik (Allue, 2004).

## *UTRKA S LOPTOM*

Učenici su podijeljeni u parove i nalaze se na početnoj poziciji, odnosno iza linije označene kredom. Svaki par mora pridržavati lopticu koja se nalazi između njihovih čela, ali ne smiju koristiti ruke. Na učiteljev znak parovi pažljivo hodaju do cilja koji je označen kredom. Ako nekom paru loptica ispadne, vraćaju se na početnu poziciju i kreću ispočetka. Pobjednik onaj par koji je prvi stigao do cilja (Vukotić i Krameršek, 1957).

## *IGRA BROJEVA*

Učenici su podijeljeni u parove i nalaze se u formaciji vrste. Ispred njih nalazi se mreža u obliku pravokutnika podijeljena na 10 kvadrata. U svako polje kredom je upisan po jedan broj od 1 do 10. Na učiteljev znak jedan učenik iz para postavlja određeni matematički zadatak drugome učeniku iz para i tada on mora otrčati do rezultata, odnosno do polja u kojemu se nalazi taj broj. Učenik koji je postavio zadatak provjerava točnost rezultata. Zatim učenici u paru mijenjaju uloge (Bognar, 1986).

## *LETEĆI BALONI*

Učenici se nalaze u formaciji kruga, a na tlu je kredom označena kružnica unutar koje se smiju kretati. Na učiteljev znak igra počinje. Učenici moraju dva balona održati što dulje u zraku, a paziti da ne zakorače izvan označene kružnice i da im baloni ne dodirnu tlo. Učitelj može za vrijeme igre dodati još balona kako bi aktivnost bila zanimljivija (Günther, 2007).

### *ULOVI JELENA*

Jedan učenik predstavlja jelena i ima zavezane oči, a ostali učenici moraju se slobodno rasporediti oko njega, na udaljenosti 6-7 metara. Na učiteljev znak učenici se moraju tiho i polako kretati prema jelenu, a on mora pažljivo slušati i rukom pokazati odakle čuje zvuk nekog lovca. Ako se u tom pravcu stvarno netko nalazio, taj mora napustiti igru. Pobjednik je onaj tko je uspio doći do jelena i dodirnuti ga (Vukotić i Krameršek, 1957).

### *LANAC RIJEČI*

Učenici se nalaze u formaciji kruga. Jedan od učenika odabere jednu boju i izgovori ju tako da svi ostali čuju. Svaki sljedeći učenik mora izreći navedenu boju i neki predmet ili pojavu koju vidi oko sebe u prirodi, a te je boje. Nakon završetka igre, sljedeći učenik odabere drugu boju i igra se nastavlja dok učitelj ne označi kraj (Duran, 1995).

### *KUGLANJE*

Učenici su podijeljeni u dvije kolone, a prvi članovi nalaze se na početnoj poziciji, odnosno iza označene linije. Ispred svake kolone, na udaljenosti 5-6 metara, nalazi se 10 čunjeva. Prvi učenik nastoji rukometnom loptom srušiti što više čunjeva. Isti postupak ponavljaju i ostali učenici iz kolone. Pobjednik je ona skupina koja je srušila više čunjeva, odnosno ona skupina koja je prva srušila sve čunjeve (Rašidagić, 2012).

### *KORAK PO KORAK*

Učenici su podijeljeni u dvije kolone, a nalaze se iza označene linije. Prvi učenici u kolonama imaju po 2 pločice izrezane iz kartona. Na učiteljev znak učenici kreću prema cilju, odnosno liniji koja je označena kredom, a smiju stati samo na pločice. Pločice izmjenjuju stojeći na jednoj nozi i rukom prebacuju slobodnu pločicu naprijed. Kada učenik dođe do cilja, trčeći se vraća nazad držeći pločice u ruci i predaje ih sljedećem igraču. Nastavnik proučava tijek igre i poštivanje pravila. Pobjednik je ona kolona koja je prva izvršila zadatak (Rašidagić, 2012).

## *UZAK PUT*

Učenici su podijeljeni u četiri kolone, a na tlu su označena četiri puteljka široka 1 metar, a duga 6-7 metara. Prvi učenik u koloni ima povez na očima. Zadatak je doći do cilja, odnosno kraja puteljka, zavezanih očiju, a pritom ne dodirnuti linije puteljka. Ostali učenici iz skupine moraju navoditi onog koji hoda prema cilju i upozoravati ga ako se približi liniji. Učenik koji dodirne liniju vraća se na početnu poziciju i kreće ispočetka. Pobjednik je ona kolona koja je prva ispunila zadatak (Neljak i sur., 2008).

### *8.3. ELEMENTARNE IGRE U VODI*

#### *PLIVAJUĆA UTRKA*

Učenici su podijeljeni u skupine, po pet osoba u svakoj. Prva skupina stoji na obali ili strani bazena i na učiteljev znak moraju što brže doplivati do označenog mjesta (plutajući čunj ili daska u vodi). Tko prvi od članova skupine stigne do cilja, on je pobjednik. Nakon što prva skupina izađe iz vode, sljedeća nastavlja sa zadatkom (Vukotić i Krameršek, 1957).

#### *UŽE U VODI*

Učenici su podijeljeni u dvije jednakobrojne skupine i nalaze se u vodi do pojasa. Na površinu vode učitelj položi užu i stane na sredinu, a skupine se rasporede na svoje strane. Na učiteljev znak kreće igra, odnosno povlačenje užeta. Pobjednik je ona skupina koja je užu u potpunosti povukla na svoju stranu. Nadalje, učitelj može promijeniti sastav skupina te ponoviti igru (Vukotić i Krameršek, 1957).

#### *PECANJE*

Učenici su podijeljeni u parove. Jedan od učenika u paru je ribar i nalazi se na obali te drži jedan kraj užeta, a drugi je riba koja se nalazi u vodi i drži drugi kraj. Na učiteljev znak ribari moraju ribu dovući do obale. Onaj tko najbrže dovuče svoju ribu do obale je pobjednik i daje znak za početak nastavka igre, a parovi mijenjaju uloge (Vukotić i Krameršek, 1957).

## *VODENI CIRKUS*

Učenici se nalaze u vodi, a moguć je i prelazak na obalu, ovisno o tijeku igre. Svi sudionici nalaze se u koloni, a jedan od njih je vođa i on je prvi. Učenici slijede vođu i izvode pokrete na isti način kako ih je on izveo. Neki od pokreta: skokovi u vodu, plivanje, ronjenje, trčanje i prskanje nogama u ležećem položaju na obali. Poželjno je izmjeljivati vođe i tako osigurati mnoštvo kreativnih i inovativnih pokreta (Vukotić i Krameršek, 1957).

## *RIBARI I RIBE*

Na obali je označen krug u kojem se nalaze dva ribara, a ribe, odnosno ostali učenici, nalaze se u vodi. Na učiteljev znak, ribari kreću u vodu loviti ribe, ali se moraju držati za ruke. Uhvaćenu ribu dovode u krug na obali. Ako neka riba pobjegne na obalu, mora se sama predati u krug. Pobjednik je onaj tko je posljednji ostao u vodi neuhvaćen (Vukotić i Krameršek, 1957).

## *NEMIRNA LOPTA*

Učenici se nalaze u formaciji kruga, u vodi do pojasa i podijeljeni su u dvije skupine. Cilj je dobacivanjem što duže zadržati malu gumenu loptu u zraku. Svaka skupina ima tri života. Kada lopta dodirne vodu, skupina gubi jedan život. Učitelj promatra skupine i ističe važnost poštivanja pravila. Pobjednik je ona skupina kojoj je na kraju igre ostalo više života (Vukotić i Krameršek, 1957).

## *PAPIRNATI BRODIĆ*

Učenici se nalaze na obali i svatko od njih dobije list papira. Učitelj objašnjava i demonstrira način izrade brodića od papira. Prilazi svakome učeniku i provjerava da li je nekome potrebna pomoć. Nakon što su svi učenici izradili svoj brodić, puštaju ih u vodu na plovidbu te ih, nakon završene aktivnosti, pospremaju na određeno mjesto (Rašidagić, 2012).

## *TKO ĆE PRIJE DONIJETI LOPTU*

Učenici se nalaze na obali i svatko od njih u ruci drži lopticu. Na učiteljev znak svatko od njih baca lopticu prema plutajućoj meti koja se nalazi u vodi. Nakon što je loptica bačena,



učenik mora plivati do nje, uzeti ju i donijeti ju na obalu. Tko se prvi vrati na početnu poziciju je pobjednik (Ivanković, 1973).

### *HVATANJE LOPTOM*

Učenici se nalaze u vodi, a jedan od njih ima spužvastu loptu u rukama. Njegov zadatak je pogoditi nekog od učenika koji će na taj način biti uhvaćen i preuzeti njegovu ulogu. Učenici mogu zaroniti i na taj se način spasiti od pogotka. Gađanje ne smije biti grubo i jako, pravila igre moraju se poštovati. Igra se nastavlja do učiteljevog znaka za kraj (Findak i Delija, 2001).

### *KOJA SKUPINA BRŽE PLIVA*

Učenici su podijeljeni u dvije skupine i nalaze se u vrsti na obali. Na učiteljev znak učenici ulaze u vodu i slobodno plivaju. Nakon određenog vremena, učitelj pljesne rukama, a učenici što prije moraju plivajući doći do obale, izaći iz vode i stati u vrstu. Skupina čiji su se članovi prije poredali u formaciju vrste je pobjednik (Findak i Šnajder, 1986).

### *RIBE U AKVARIJU*

Učenici slobodno plivaju oponašajući ribe. Moraju se kretati tako da ne dodiruju jedni druge. Na učiteljev znak svi se moraju okupiti oko plutajućeg čunja i imitirati pokrete kao da se ribe hrane. Na sljedeći učiteljev znak opet slobodno plivaju. Učitelj izmjenjuje tempo igre i označava kraj kada smatra to prigodnim (Findak i Šnajder, 1986).

### *GADANJE LOPTOM U ČUNJ*

Učenici su podijeljeni u dvije kolone i nalaze se na obali. Ispred svake kolone, u vodi, nalazi se plutajući čunj udaljen 3-4 metra. Na učiteljev znak prvi iz kolone gađa čunj lopticom. Ako uspije pogoditi, njegova skupina osvaja jedan bod. Nadalje, učenik mora plivajući otići do loptice, uzeti ju, na isti način se vratiti do obale i predati lopticu sljedećem igraču koji nastavlja zadatak. Pobjednik je ona kolona koja na kraju igre ima više osvojenih bodova (Findak i Šnajder, 1986).

## *DANI NOĆ*

Učenici se nalaze slobodno raspoređeni u vodi do pojasa. Kada čuju riječ *dan*, moraju mirno stajati, a na riječ *noć* prelaze u čučanj i u tom položaju su u vodi do vrata. Učitelj može postupno ubrzavati tempo igre. Učenik koji napravi pogrešan pokret na zadanu riječ izlazi iz igre. Pobjednik je onaj tko je posljednji ostao u igri (Rašidagić, 2012).

## *BACANJE ŽABICA*

Učenici su podijeljeni u parove. Svaki par mora pronaći dva plosnata kamenčića. Nadalje, jedna osoba iz svakoga para stane na obalu, a druga stoji pored njega i promatra koliko će puta kamenčić odskočiti po površini vode. Jedan odskok donosi jedan bod. Nakon toga, članovi parova mijenjaju uloge i nakon izvršenog zadatka zbrajaju bodove. Pobjednik je onaj par koji ima najviše odskoka plosnatih kamenčića, odnosno bodova (Rašidagić, 2012).

## *ZATRPAVANJE U PIJESAK*

Učenici su podijeljeni u parove. Jedan učenik leži na obali, a zadatak drugoga je da ga zatrpa pijeskom. Na učiteljev znak igra započinje. Pobjednik je onaj koji je prvi zatrpao svoga para. Važno je istaknuti da se glava učenika ne smije zatrpavati. Nakon završene aktivnosti, članovi u paru mijenjaju uloge i igra se nastavlja (Rašidagić, 2012).

### *8.4. ELEMENTARNE IGRE NA SNIJEGU*

#### *UTRKA OKO SNJEGOVIĆA*

Učenici zajedničkim snagama izrađuju snjegovića. Zatim moraju formirati krug oko njega, na udaljenosti 5-8 metara. Svaki će učenik formirati svoje mjesto tako što će dobro ugaziti snijeg na određenom dijelu kruga. Nadalje, nakon prebrojavanja na: *prvi, drugi, treći i četvrti*, učitelj izgovara bilo koji navedeni broj. Zadatak učenika s tim brojem je da trče oko cijeloga kruga i kad dođu do svog mjesta potrče do snjegovića te ga dodirnu. Pobjednik je onaj tko prvi dodirne snjegovića (Vukotić i Krameršek, 1957).

### *LISICA U SNIJEGU*

Učitelj odabere jednog od učenika koji će predstavljati lisicu. U snijegu učenici nogama, gazeći snijeg, označe veliki krug i dvije okomite linije unutar njega. Time je krug podijeljen na četiri jednaka dijela. Učenik koji predstavlja lisicu smije se kretati samo po tim dvjema okomitim linijama, a ostali trče unutar kruga. Veličinu kruga važno je odrediti prema broju igrača. Na učiteljev znak lisica kreće u lov po svojim stazama, a ostali joj nastoje pobjeći. Ako neki od igrača bude uhvaćen, on postaje lisica (Vukotić i Krameršek, 1957).

### *DOBACIVANJE GRUDE SNIJEGA*

Učenici su podijeljeni u dvije vrste, okrenuti licem jedni prema drugima. Dvoje učenika koji su jedan nasuprot drugome čine jedan par. Zadatak svakoga para je da izradi grudu i na učiteljev znak započnu dobacivanje. Pobjednik je onaj par kome je gruda ostala cijela i nije pala na pod (Vukotić i Krameršek, 1957).

### *GADANJE U CILJ*

Učenici su podijeljeni u kolone. Svaki od njih mora načiniti svoju grudu snijega. Na učiteljev znak, prvi iz kolone kreću prema označenoj liniji i s nje gađaju cilj ucrtan na zidu. Ukoliko neka osoba ne pogodi cilj, vraća se na svoje mjesto, izrađuje novu grudu i pokušava opet pogoditi. Kada uspije pogoditi, vraća se na kraj kolone i sljedeći učenik nastavlja igru. Pobjednik je ona kolona čiji su sudionici prvi ispunili zadatak (Vukotić i Krameršek, 1957).

### *TEŠKE SANJKE*

Učenici su podijeljeni u kolone. Ispred svake kolone, na udaljenosti od 5-6 metara, nalaze se sanjke prekrivene grudama snijega. Broj gruda odgovara broju učenika u koloni. Zadatak prvog u koloni je uzeti jednu grudu sa sanjki i vratiti se na posljednje mjesto, a onda sljedeći učenik nastavlja s igrom. Pobjednik je ona kolona čije su sanjke prve ostale prazne, odnosno čija je skupina prva ispunila zadatak (Vukotić i Krameršek, 1957).

### *NAJVEĆA GRUDA SNIJEGA*

Svi učenici nalaze se u vrsti. Svatko od njih mora napraviti grudu veličine oko 10 centimetara. Učitelj obilazi učenike provjeravajući poštuju li pravilo o zadanoj veličini. Na učiteljev znak, učenici kreću sa početne pozicije i kotrljaju svoju grudu do cilja (označene linije). Učenik koji dođe do cilja s najvećom grudom snijega je pobjednik (Vukotić i Krameršek, 1957).

### *IGRA SPRETNOSTI*

Učenici su podijeljeni u dvije jednakobrojne skupine. Svaka skupina mora načiniti formaciju kruga, a u središte postaviti kutiju. Važno je da učitelj provjeri jesu li skupine jednako udaljene od središta. Na učiteljev znak, svaki učenik mora izraditi grudu snijega i pokušati ju s mjesta ubaciti u kutiju, kada dođe njegov red. Učitelj određuje koji od učenika prvi kreće s ubacivanjem. Ukoliko učenik ubaci grudu u kutiju, skupina osvaja jedan bod. Nakon što su sudionici prve skupine ispunili zadatak, učitelj promatra i drugu skupinu. Pobjednik je ona skupina koja ima više bodova (Vukotić i Krameršek, 1957).

### *BRZE SANJKE*

Učenici su podijeljeni u parove: jedan sjedi na sanjkama, a drugi ga vuče. Svi učenici nalaze se na početnoj poziciji. Na učiteljev znak igra počinje. Cilj svakog para je što prije doći do cilja, odnosno zadane linije. Pobjednik je onaj par koji je prvi prešao liniju. Nadalje, učenici mijenjaju uloge i nastavljaju igru (Vukotić i Krameršek, 1957).

### *SLIKA U SNIJEGU*

Učenici su podijeljeni u skupine, a u svakoj se nalazi njih 5-6. Zadatak svake skupine je napraviti sliku u snijegu. Međusobnim dogovorom odlučiti će na koji način i kojim materijalima će ispuniti taj zadatak. Alati za izradu mogu biti štapovi, ruke ili neki drugi alati. Sliku mogu ukasiti kamenjem, otiscima ruku, pijeskom ili nekim drugim dostupnim materijalima. Na učiteljev znak, svaka skupina završava sa izradom slike. Nadalje, svi zajedno komentiraju rad svake skupine i ističu što im se posebno svidjelo. Negativni komentari su zabranjeni (Günther, 2007).

### *PET SKOKOVA*

Učenici su podijeljeni u skupine, a u svakoj se nalazi njih 5-6. Na učiteljev znak prva skupina mora se poredati u vrstu. Svaki član mora napraviti 5 skokova, a cilj je da skoči što dalje. Pobjednik je onaj koji je skočio najdalje. Učitelj proučava tragove skokova i naglašava važnost pravila igre. Nakon što su sve skupine odradile zadatak, pobjednici se izdvajaju iz svake skupine i još jednom izvršavaju zadatak kako bi proglasili najboljeg skakača (Findak i Šnajder, 1986).

### *SKOK U TRAG*

Učenici su podijeljeni u dvije kolone, a ispred njih se nalazi neugažen snijeg. Na učiteljev znak prvi iz skupine moraju skočiti 3 puta i vratiti se u kolonu na posljednje mjesto. Sljedeći iz kolone mora skočiti upravo u te ugažene tragove te se, također, vratiti na posljednje mjesto. Pobjednik je ona kolona čiji su sudionici prvi ispunili zadatak (Findak i Šnajder, 1986).

### *KAPA I ŠAL*

Učenici su slobodno raspoređeni, a jedan od njih je lovac koji u ruci drži šal. Svi učenici na glavi nose kapu. Na učiteljev znak lovac mora uloviti druge tako što će ih dodirnuti šalom. Onaj koji je ulovljen postaje zamrznut i mora ostati stajati dok ga netko ne spasi. Spašen će postati ako mu netko priđe i skine kapu s glave. Tada on smije nastaviti bježati od lovca i vratiti kapu na glavu. Igra se nastavlja dok učitelj ne označi kraj aktivnosti (Findak i Šnajder, 1986).

### *ZIMSKI SAN*

Učenici su slobodno raspoređeni, a svatko od njih mora ugaziti u snijegu svoju nastambu. Učitelj ističe da dolazi zima i da je njihov zadatak donijeti što više hrane, odnosno grančica, u njihovu nastambu. Na učiteljev znak, svi izlaze iz svog ugaženog mjesta i traže grančice. Na sljedeći znak svi se vraćaju u svoju nastambu, a učitelj pregleda koliko tko ima hrane i proglašava pobjednika (Findak i Šnajder, 1986).

### *SLALOM S UŽETOM*

Učenici se nalaze u koloni i u lijevoj ruci drže užu. U snijeg je zabodeno deset do dvanaest raznobojnih zastavica, na udaljenosti tri do četiri metra jedna od druge. Na učiteljev znak učenici se u formaciji kolone kreću po terenu obilazeći zabodene zastavice koje užu ne smije dodirnuti. Učitelj tijekom igre može mijenjati vođe te na kraju daje znak za kraj aktivnosti (Findak i Šnajder, 1986).

### *GADANJE IZ CENTRA*

U snijegu su označena dva koncentrična kruga. U manjem krugu nalaze se četiri učenika. Njihov zadatak je pogoditi grudom ostale koji se slobodno kreću u drugome većem krugu. Pogođena osoba dolazi na mjesto onoga tko ju je pogodio te preuzima njegovu ulogu. Zabranjeno je gađanje grudom u glavu. Igra završava na učiteljev znak (Findak i Šnajder, 1986).

## 9. ZAKLJUČAK

„Institucija škole jasno je podijelila razdoblja igre i rada. Tijekom školskog odmora i djelomično u sportskim aktivnostima, poštuje se djetetova potreba za igrom“ (Zagorac, 2006, str. 69). Međutim, osobine današnje generacije učenika zahtijevaju suvremeni pristup nastavi. Najjednostavniji oblici motoričkog gibanja djeci su postala najsloženija. Upravo iz tog razloga nastavu tjelesne i zdravstvene kulture važno je ispuniti različitim nastavnim sadržajima i metodama. Igra je osnovna potreba i način izražavanja te je tu potrebu nužno zadovoljiti. Također, igra ima didaktičku vrijednost jer pozitivno utječe na rezultate učenja, a posebno na trajnost znanja te na pažnju i aktivnost učenika.

„Budući da je u današnje vrijeme sat tjelesne i zdravstvene kulture za neke učenike jedini oblik organiziranoga vježbanja, uloga i odgovornost učitelja je velika“ (Škudar i Grujić Pietri, 2018, str. 472). Različite vrste igara korisno je uvrstiti i u druge nastavne predmete, ali i u slobodno vrijeme koje učenici provode izvan škole. Učitelji danas imaju značajnu ulogu, a to je uočiti interese „digitalne generacije“ i prilagoditi sadržaje kako bi ih motivirali i zadržali njihovu pažnju. „Važno je kombinirati različite metodičko-organizacijske oblike rada, maksimalno iskoristi sve materijalno-tehničke uvjete rada kako bismo učenike zainteresirali za svakodnevno vježbanje“ (Škudar i Grujić Pietri, 2018, str. 476).

Upoznavanje karakteristika različitih razvojnih faza učenika, znanje o klasifikaciji elementarnih igara i shvaćanje njihove važnosti u primarnom obrazovanju nužni su dijelovi edukacije odgojno-obrazovnih djelatnika. Pomoću pravilno odabranih i prilagođenih elementarnih igara mnogi nastavni ciljevi i zadaci postat će ostvareni, a učenici će razviti pozitivne navike i osobine, steći brojna znanja i potaknuti razvoj kreativnosti.

## 10. LITERATURA

- Allue, J. M. (2004). *Velika knjiga igara: 250 igara za sve uzraste*. Zagreb: Profil International.
- Baureis, H., Wagenmann, C. (2015). *Djeca bolje uče uz kineziologiju: Savjeti i vježbe za lakše učenje i bolju koncentraciju*. Split: Harfa.
- Bognar, L. (1986). *Igra u nastavi na početku školovanja*. Zagreb: Školska knjiga.
- Duran, M. (1995). *Dijete i igra*. Jastrebarsko: Naklada Slap.
- Findak, V., Delija, K. (2001). *Tjelesna i zdravstvena kultura u predškolskom odgoju. Priručnik za odgojitelje*. Zagreb: EDIP d.o.o.
- Findak, V., Šnajder V. (1986). *Tjelesne aktivnosti djece i učenika na zimovanju*. Zagreb: Školske novine.
- Findak, V. (1979). *Tjelesni odgoj u osnovnoj školi*. Zagreb: Školska knjiga.
- Günther, T. (2007). *1000 zabavnih igara*. Zagreb: Mozaik knjiga.
- Horvatin-Fučkar, M. (2011). Primjena elementarnih igara u sportskim programima. (Pozvano predavanje). *Seminar voditelja univerzalne sportske škole*, Zagreb. Preuzeto 16.8.2020.: <https://www.bib.irb.hr/602030?&rad=602030>
- Ivanković, A. (1973). *Fizički odgoj djece predškolske dobi*. Zagreb: Školska knjiga.
- Ivon, H., Sindik, J. (2008). Povezanost empatije i mašte odgojitelja s nekim karakteristikama ponašanja i igre predškolskog djeteta. *Magistra Iadertina*. Preuzeto 17.8.2020.: [https://hrcak.srce.hr/index.php?show=clanak&id\\_clanak\\_jezik=56307](https://hrcak.srce.hr/index.php?show=clanak&id_clanak_jezik=56307)
- Jelavić, F. (2003). Nastavna metoda u odgojno-obrazovnom procesu. (Pregledni rad). Zagreb: *Kateheza: časopis za vjeronauk u školi, katehezu i pastoral mladih*. Preuzeto: 4.9.2020.: <https://hrcak.srce.hr/113856>
- Karković, R. (1998). *Roditelji i dijete u sportu*. Zagreb: Oktar.
- Koritnik, M. (1978). *2000 igara*. Zagreb: Naša djeca.
- Kosinac, Z. (2011). *Morfološko – motorički i funkcionalni razvoj djece uzrasne dobi od 5. do 11. godine*. Split: Savez školskih športskih društava grada Splita.



- Mataja, Ž. (2003). *Život za sport i od sporta*. Zagreb: Nakladni zavod Matice hrvatske.
- Neljak, B., Milić, M., Božinović Mađor, S., Delaš Kalinski, S. (2008). *Vježbajmo zajedno 4: priručnik iz tjelesne i zdravstvene kulture s CD-om za učiteljice i učitelje četvrtoga razreda osnovne škole*. Zagreb: Profil International d.o.o. Preuzeto: 16.8.2020.: [https://www.researchgate.net/profile/Mirjana\\_Milic2/publication/260791203\\_Exercising\\_together\\_4\\_In\\_Croatian/links/02e7e5324168116734000000.pdf](https://www.researchgate.net/profile/Mirjana_Milic2/publication/260791203_Exercising_together_4_In_Croatian/links/02e7e5324168116734000000.pdf)
- Nikčević-Milković, A., Rukavina, M., Galić, M. (2010). Korištenje i učinkovitost igre u razrednoj nastavi. *Život i škola*, br. 25 (1/2011.), god. 57., str. 108 – 121. Preuzeto 17.8.2020.: [https://hrcak.srce.hr/index.php?show=clanak&id\\_clanak\\_jezik=106701](https://hrcak.srce.hr/index.php?show=clanak&id_clanak_jezik=106701)
- Prskalo, I., Horvat, V., Hraski, M. (2013). Igra i kineziološka aktivnost djeteta – preduvjet stvaranja navike svakodnevnog vježbanja. Zagreb: *Croatian Journal of Education: Hrvatski časopis za odgoj i obrazovanje*. Preuzeto: 16.8.2020.: [https://hrcak.srce.hr/index.php?show=clanak&id\\_clanak\\_jezik=176614](https://hrcak.srce.hr/index.php?show=clanak&id_clanak_jezik=176614)
- Prskalo, I., Findak, V., Neljak, B. (2007). Obrazovanje budućih odgojitelja i učitelja razredne nastave za poučavanje tjelesne i zdravstvene kulture – bolonjski proces u Hrvatskoj. Zagreb: *Kinesiology* 39(2007) 2:171-183. Preuzeto 16.8.2020.: [https://hrcak.srce.hr/index.php?show=clanak&id\\_clanak\\_jezik=34560](https://hrcak.srce.hr/index.php?show=clanak&id_clanak_jezik=34560)
- Rašidagić, F. (2012). *Elementarne igre u nastavi sporta i tjelesnog odgoja*. Sarajevo: Fakultet sporta i tjelesnog odgoja Univerziteta u Sarajevu, Univerzitet u Sarajevu. Preuzeto 5.8.2020.: [https://www.researchgate.net/publication/262196690\\_Elementarne\\_igre\\_u\\_nastavi\\_sporta\\_i\\_tjelesnog\\_odgoja\\_Elementary\\_games\\_in\\_teaching\\_sports\\_and\\_physical\\_education](https://www.researchgate.net/publication/262196690_Elementarne_igre_u_nastavi_sporta_i_tjelesnog_odgoja_Elementary_games_in_teaching_sports_and_physical_education)
- Starc, B. (2014). *Roditeljstvo u najboljem interesu djeteta i podrška roditeljima najmlađe djece s poteškoćama u razvoju*. Zagreb: Ured UNICEF-a za Hrvatsku.
- Škudar, A., Grujić Pietri, S. (2018). *Nastava tjelesne i zdravstvene kulture u primarnom obrazovanju – primjeri iz prakse*. U 27. LJETNA ŠKOLA KINEZIOLOGA REPUBLIKE HRVATSKE: Primjeri dobre prakse u područjima edukacije, sporta, sportske rekreacije i kineziterapije (str. 472-477). Poreč: HRVATSKI KINEZIOLOŠKI SAVEZ. Preuzeto 17.8.2020: [https://www.hrks.hr/Download/Ljetna\\_skola\\_2018.pdf](https://www.hrks.hr/Download/Ljetna_skola_2018.pdf)
- Tomić, D. (1986). *Elementarne igre*. Beograd: Partizan.
- Vukotić, E., Krameršek, J. (1957.) *Zbirka 600 igara*. Beograd: Sportska knjiga.

Zagorac, I. (2006). Igra kao cjeloživotna aktivnost. *Metodički ogleđi*, 13 (2006) 1, str. 69-80.

Preuzeto 17.8.2020.: [https://hrcak.srce.hr/index.php?show=clanak&id\\_clanak\\_jezik=7159](https://hrcak.srce.hr/index.php?show=clanak&id_clanak_jezik=7159)

## **Izjava o izvornosti diplomskog rada**

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

---

(vlastoručni potpis studenta)