

# Spol kao prediktor spontane dječje igre

---

**Drenški, Ana**

**Master's thesis / Diplomski rad**

**2021**

*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:147:417890>

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

*Download date / Datum preuzimanja:* **2024-08-23**

*Repository / Repozitorij:*

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



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

**Ana Drenški**

**SPOL KAO PREDIKTOR SPONTANE DJEČJE IGRE**

**Diplomski rad**

**Zagreb, rujan, 2021.**

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

**Ana Drenški**

**SPOL KAO PREDIKTOR SPONTANE DJEČJE IGRE**

**Diplomski rad**

**Mentor rada:**

**prof. dr. sc. Ivan Prskalo**

**Zagreb, rujan, 2021.**

## SAŽETAK

Važnost igre kao spontane i dobrovoljne dječje aktivnosti i njen utjecaj na dječji razvoj je neosporna, a samim time nezamislivo je i djetinjstvo bez igre. Igrajući se, dijete uči o sebi, o svijetu i drugima. Kroz igru dijete prorađuje sve svoje doživljaje na sebi prihvatljiv način, a sve ono što dijete ne može izraziti riječima, izražava igrom.

U ovom se radu pokušalo istražiti preferencije djeteta prema spontanoj igri u odnosu na spol djeteta, kojim se trebalo utvrditi koje igre su djeci najomiljenije te jesu li te igre tipične za spol djeteta koje ih bira. Istraživanje se provodilo uzimajući u obzir stajalište djeteta, omogućavajući time djetetu aktivnu participaciju u istraživanju. U istraživanju je sudjelovalo 82 djece (40 djevojčica i 42 dječaka) dobi od 4 godine do polaska u školu, a provedeno je početkom srpnja 2021. godine na području Zagreba u DV Kolibri, u više skupina sa sva četiri objekta.

Istraživanjem je utvrđeno da postoje razlike u preferencijama igre s obzirom na spol. Djeca koja su sudjelovala u istraživanju u podjednakom postotku preferiraju tzv. „neutralne“ igre s obzirom na spol, kao što su igra plastelinom, crtanje, igra kockama i sl., no istraživanjem je potvrđeno da djevojčice i dječaci imaju veću sklonost igrama tradicionalno i stereotipno tipičnima njihovoj spolu (npr. djevojčice više vole igre barbicama, kućicama za lutke, igre šminkanja i dr., dok dječaci više preferiraju nogomet, igru autićima, alatom). Također, potvrđeno je da dječaci više preferiraju aktivne, motoričke igre, no odbačena je hipoteza po kojoj djevojčice preferiraju mirnije, statične igre jer je ovim istraživanjem utvrđeno da i djevojčice, poput dječaka, više preferiraju aktivne igre.

**Ključne riječi:** dijete, spontana igra, preferencije igre, spolni stereotipi

## SUMMARY

The importance of play as a spontaneous and voluntary children's activity and its impact on children's development is indisputable, and thereby childhood without play is unthinkable. By playing, children learn about themselves, about the world and other people. Through play children process their experiences in a manner acceptable to themselves, and everything children cannot express in words, they express through play. This paper attempts to analyse children's preferences for spontaneous play in relation to gender, which should determine which games are favourite for children as well as if games are gender typical. Research was conducted taking into account children's viewpoint, thus enabling their active participation in the research. 82 children (40 girls and 42 boys), aged 4 to starting primary school, participated in the research, and it was conducted in the beginning of July 2021 in Zagreb in Kindergarten Kolibri, in several groups from all four buildings. The research determined that there are play preference differences according to gender. The children who participated in the research prefer the so called gender neutral games, such as playing with modelling clay, drawing, playing with building blocks, and similar, but the research confirmed that girls and boys have a greater tendency to games traditionally and stereotypically typical for their gender (e.g. girls prefer playing with Barbie dolls, doll houses, make-up games, etc., while boys prefer football, playing with toy cars and tools). It was also confirmed that boys prefer active, motoric games, but the hypothesis that girls prefer calmer, static games was rejected because this research found that girls, like boys, prefer active games.

**Key words:** children, spontaneous play, play preferences, gender stereotypes

## SADRŽAJ

SAŽETAK

SUMMARY

SADRŽAJ

1. UVOD.....	1
2. DIJETE I IGRA .....	2
2.1. Značenje igre.....	2
2.2. Važnost igre za razvoj djeteta .....	4
2.3. Vrste igara.....	6
3. UTJECAJ SPONTANE IGRE NA RAZVOJ MOTORIKE .....	10
4. RAZLIKE IZMEĐU DJEVOJČICA I DJEČAKA.....	12
5. UTJECAJ SPOLNIH STEREOTIPA NA DJEČJU IGROU .....	15
6. SPOLNE RAZLIKE U PREFERENCIJI IGRE .....	18
7. METODOLOGIJA ISTRAŽIVANJA .....	20
7.1. Ciljevi i hipoteze istraživanja.....	20
7.2. Uzorak ispitanika.....	20
7.3. Postupak istraživanja .....	21
8. REZULTATI I RASPRAVA.....	22
9. ZAKLJUČAK.....	34
LITERATURA .....	36
IZJAVA O IZVORNOSTI DIPLOMSKOG RADA .....	38

## 1. UVOD

Igra je prisutna od davnina te ju možemo smatrati najosnovnijim elementom života. Dio je opće kulture i prisutna je na svim stupnjevima društvenoga razvoja. Djetetova igra počinje još prije rođenja, u majčinoj utrobi, kada dijete pomiče svoje ruke i noge. Kod malog djeteta igra je primarna i dominantna potreba te predstavlja način komunikacije djeteta sa svijetom te kroz nju dijete izražava svoju sreću, tugu, strahove i na taj način odrasloj osobi daje uvid u svoj svijet.

Igra je predmet mnogih istraživanja, znanstvenih i stručnih radova, no rijetka su ona koja su se usmjerila na preferencije igara djece predškolske dobi u odnosu na spol. U ovom radu pokušalo se usmjeriti upravo na navedeno. Dijete igru treba moći birati slobodno i spontano jer se u suprotnom ne može govoriti o igri, a što je igra raznovrsnija, to više doprinosi razvoju djece. Kako su u društvu već desetljećima prisutni stereotipi o “ženskim” i “muškim” igrama, ovim radom pokušalo se uvidjeti stavove djece o igri, da se čuje njihov glas, a ne da to bude još jedno od istraživanja u kojem će odrasli biti subjekti, a djeca tek objekti samog istraživanja. Pokušalo se utvrditi koje su djeci omiljene igre te ima li razlika u igri u odnosu na spol. Također, jesu li igre koje pojedini spol preferira većinom aktivne, motoričke ili se odnose na mirnije, statične igre.

Struktura ovog rada podijeljena je na dvije cjeline od kojih prva sadrži teorijski prikaz, a druga metodološki dio. Nakon uvodnog dijela, teorijski dio ovog rada donosi prikaz značenja igre i važnosti igre za djetetov razvoj, podjelu igara te pojašnjenje utjecaja spontane igre na razvoj motorike. U teorijskom dijelu navode se i razlike između djevojčica i dječaka, utjecaj spolnih stereotipa na dječju igru te spolne razlike u preferenciji igre.

Drugi dio rada fokusiran je na provedeno istraživanje, a u njemu su detaljno predstavljeni svi relevantni aspekti metodologije provedenog istraživanja i interpretacija rezultata. Posljednji dio rada predstavlja zaključak u kojem se iznose ključni elementi sukladno definiranim istraživačkim pitanjima.

## 2. DIJETE I IGRA

### 2.1. Značenje igre

Igra je fenomen djetinjstva i obilježava dječju kulturu (Rajić i Petrović – Sočo, 2015). Klarin (2017) navodi da dijete u igri uživa, zabavlja se, druži se s prijateljima i samo bira aktivnosti, a igra se razvija kako se razvija i mijenja dijete.

Iako je sama igra kroz povijest bila, a još uvijek je i danas predmet izučavanja raznih stručnjaka, ne postoji jedna univerzalna i općeprihvaćena definicija igre.

Došen Dobud (2016) navodi kako je teško naći opću zadovoljavajuću definiciju pojma igre, jer je ona prebogata svojim značenjima i ulogama u razvoju ljudskog bića. Kant (prema Došen Dobud, 2016) govori o igri kao o aktivnosti koja je sama sebi svrha.

Igra je spontana aktivnost i osnova dječjeg života i razvoja praćena uzbuđenjima te ostvarenim i neostvarenim ambicijama svakog pojedinca. Ona je oblik i sredstvo odgoja djeteta te predstavlja temelj za razvoj i izgradnju cjelokupne djetetove osobnosti (Stevanović, 2003).

Igra ovisi o razvoju djeteta, a kako se ono razvija i mijenja tako dolazi i do razvoja igre. Ona je slobodno djelovanje koje je izvan običnog realnoga života. Dijete u igru unosi vlastite zamisli, događaje i iskustva. Klarin (2017) ističe još neke definicije igre: da je igra dobrovoljna aktivnost koja se izvodi bez prisile, u cijelosti, s uživanjem; igra uključuje samostalnu igru koja uključuje objekte, koja uključuje borbu i sukob, lokomotornu igru, konstruktivnu igru, sociodramsku igru, jezičnu igru i igru s pravilima; igra je jedinstvena, a njezina jedina svrha je ona sama.

Lester i Maudsley (2007, prema Klarin 2017) smatraju da je impuls za igru urođen te da je igra biološki, psihološki i socijalno nužna. Igra čini temelj zdravog razvoja i dobrobiti pojedinca i zajednice, a sva djeca i mlađi ljudi imaju potrebu za igrom. Isti autori navode i da je igra proces koji je dobrovoljno odabran, osobno usmjeren i intrinzično motiviran te da je igra vođena vlastitim instinktima, idejama i interesima na vlastiti način iz vlastitog interesa.

Rubin, Fein i Vandenberg (1983, prema Klarin, 2017) za igru navode da, kakva god ona bila, obilježavaju je neke zajedničke karakteristike:

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



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

Vladimir Anić (1998) u Rječniku hrvatskoga jezika navodi da je igra intelektualna ili tjelesna aktivnost koja ima kao jedini cilj da se osoba koja joj se predaje zabavi.

Promatrajući igru s kineziološkog aspekta gledanja, autori Lorger, Findak i Prskalo (2013) ističu da je igra oduvijek bila prisutna u životu djeteta te kao takva predstavlja najstariji oblik tjelesne i zdravstvene kulture, spontanu i slobodno izabranu aktivnost čovjeka čija su glavna obilježja raznovrsnost kretnih struktura i visoka razina osjećaja ugone i zadovoljstva Findak (1995) navodi da je igra za dijete predškolske dobi “sve“. Ona sadržava sve što je djetetu potrebno za razvoj, pružajući mu zadovoljstvo. Isti autor navodi izraz igra kao “život“ kojega objašnjava kao fiziološku potrebu djeteta za tjelesnom aktivnošću, u kojem se postiže povoljno i pozitivno emotivno stanje te dijete dobiva volju i želju za uključivanjem i sudjelovanjem u igri.

Lazar (2007) igru smatra temeljnom, iskonskom i jedinom aktivnošću koja potpuno odgovara dječjoj prirodi. Iako je sveprisutna u svim životnim dobima, posebno je važna i dominantna u predškolsko i školsko doba te Lazar ističe da je djetinjstvo doba u kojem su igra, rad i učenje međusobno isprepleteni i upotpunjuju se.

Findak i Delija (2001) naglašavaju da se dijete se za vrijeme igranja ni u kojem slučaju ne smije iskorištavati. Dakle, igra nikako ne smije biti nagrada ili kazna za poslušnost ili neposlušnost djeteta. Nadalje, objašnjavaju da je igra oduvijek bila jedan od temeljnih potreba djeteta i da će to tako ostati. U skladu s navednim, igra predstavlja najprirodniji, a zbog toga i najznačajniji oblik aktivnosti djeteta predškolske dobi. Isti autori ističu da je aktivnost djeteta u igri izraz djetetovih biopsihosocijalnih potreba, zbog čega je igra:

- najprirodniji put za upoznavanje djeteta
- nezamjenjivo sredstvo u rastu i razvoju djeteta
- nezamjenjivo sredstvo u odgoju djeteta i sl.

Huizinga (1992, prema Rajić i Petrović – Sočo, 2015) igru naziva dječjom praksom, slobodnim djelovanjem koje je izvan običnog, realnog života, no usprkos tome igrača može

u potpunosti zaokupiti. Uz igru nije vezan nikakav materijalni probitak, njome se ne stječe nikakva korist, ona je proces u kojem se uživa te je stoga sama sebi svrhom. Isti autor za igru još kaže da protječe u vlastitoj određenosti vremena i prostora, odvija se po svojim pravilima i oživotvoruje društvene veze, a dijete se samo rado obavlja tajnom ili se preoblačenjem izdvaja od običnog svijeta kao nešto zasebno.

Igra nije specijalizirana, diferencirana, jednoznačna, planirana i produktivna aktivnost, niti je usmjerena na rezultat već je upravo suprotno, vrlo složena, multifunkcionalna, spontana i samomotivirajuća aktivnost koja proizlazi iz unutrašnje djetetove potrebe i kao takva najviše odgovara naravi i zakonitostima njegova razvoja. Dijete u igru ulazi dobrovoljno jer se, igrajući se, osjeća zaštićeno i ugodno pa je rado samo potiče i organizira. Igra je djetetu dragocjena zbog samog procesa igranja koji može ostvarivati i usmjeravati po vlastitoj želji. Ono uživa u događanju igre jer se odvija po njegovu scenariju; dijete ga samo kreira, mijenja i prilagođava (Vigotski, 1977, Ivić, 1984, Duran, 1995, Šagud, 2002, prema Rajić i Petrović – Sočo, 2015). Zbog svega navedenog, igra se smatra najvažnijim oblikom dječje aktivnosti i činiteljem djetetova cjelokupnog razvoja.

## *2.2. Važnost igre za razvoj djeteta*

Igra je prirodna, smislena i cjelovita dječja aktivnost. Dijete svojim rođenjem biva uronjeno u kulturno nasljeđe koje utječe na njegov rast i razvoj. Dijete kroz igru samostalno uči o sebi i svijetu oko sebe. Ono ima potrebu za igrom, a igra i njegov razvoj međusobno se potiču/ isprepliću.

„Igra je jedinstven i djelotvoran način prirodnog učenja“ (Rajić, Petrović-Sočo, 2015).

Igrom dijete uči pravila ponašanja, upoznaje različite socijalne uloge, riješava konflikte, suočava se s ograničenjima. Vlastitim doživljajima izgrađuje iskustvo, upoznaje sebe, druge, svijet oko sebe. U konačnici dijete na taj način formira sliku o sebi. Svijet igre omogućuje djetetu stvaranje značenja, učenjem o sebi i drugomu o okolini u kojoj živi (Klarin, 2017).

Kako je igra u svojim počecima više motorički nego mentalni proces, Lazar (2007) naglašava da je posebno važan senzo-motorički proces koji se razvija do 7. godine života.

Dijete će lakše svladati mentalne i socijalne vještine, ako se taj proces najbolje razvio. Dijete postepeno usvaja navike, pa će stoga, ako dobro savlada mentalne i socijalne vještine, u daljnjem životu moći pravilno raspodijeliti svoje vrijeme, obaveze i dr. Igra posjeduje poseban značaj i važnost, a to je istovremena usklađenost i poticaj ne samo fizičkog razvoja nego i spoznajnog, socijalnog i emocionalnog. Stoga Lazar naglašava da su dijete i igra dva nerazdvojiva pojma jer igra postoji zbog djeteta, a dijete ne zna bez igre.

Prema Grgec-Petroci, Vranko i Rebac (2009) dijete u igri aktivno angažira sve svoje mogućnosti te 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.

U igri se stvara poticajna okolina za aktivnost bez prisile, s novim sadržajima. Iako je igra situacija u kojoj dijete pokazuje vanjske, tjelesne pokrete i reakcije, ona je i unutarnji oblik ponašanja jer se mnoštvo čuvstava i osjećaja javlja unutar djeteta (Duran, 2001).

Gledajući na igru kao ukupni ishod, ona je sinteza dječjeg procesa učenja i usvajanja različitih pokreta. Budući se kroz igru dijete razvija, uči i funkcionira, igra ima i odgojnu funkciju, koja se provodi tako da se dijete mora pridržavati pravila koje igra sadrži, mora surađivati, dogovarati se, biti lukavo, pametano, spretno. No, kako dijete na igru gleda kao na oblik zabave, druženja i dobro provedenog vremena, ono ne vidi tu odgojnu stranu (Findak, 1995).

Dijete u igri treba pažljivo i pomno promatrati jer promatranjem njegove igre možemo uočiti i neke poteškoće, zastoje u razvoju ili nedovoljno poticajnu okolinu. Npr. 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 i sl., sve to može ukazivati na postojanje neuroloških smetnji kod djeteta. Vrlo često znak poremećene senzorne integracije može biti igra koja je ispod dječje kronološke dobi. Primjer 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).

Radi što uspješnije organizacije i provođenja igre, vrlo je važan njezin izbor. Igre trebaju biti prilagođene razvojnim karakteristikama djece. Igra sadržajno mora biti

jednostavna, lako provediva, a oblikom takva da u njoj mogu sudjelovati sva djeca. Prostor na kojem se igra odvija mora biti siguran, primjeren djeci i pravilima igre. Svaka igra ima svoja pravila koja treba poštovati. Djeca ponekad neće pokušati “prilagoditi“ pravila igre prema sebi, neće se “aktivno“ uključiti u primjenu pravila igre ili možda “zbog pravila“ odustanu od daljnjeg sudjelovanja u igri 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. Sredstva za igru trebaju biti sigurna te ih mora ih biti dovoljan broj kako bi se djeca pomoću njih lakše uživjela u igru.

### *2.3. Vrste igara*

Postoje brojne vrste dječje igre. Dijete se istovremeno može igrati više od jedne vrste igre. Dijete može, npr. kroz igru uloga (pretvarajući se da je policajac/ka), igrati i neku igru s pravilima (npr. jednu od verzija igre Čovječe, ne ljuti se, u kojoj će pijuni biti sudionici u prometu).

Jednu od najstarijih klasifikacija igre, s obzirom na društvenu razinu, daje Parten (1932., prema Vasta i sur. 2000):

- PROMATRANJE – dijete promatra druge kako se igraju, a da se pri tome ne uključuje u igru.
- SAMOSTALNA IGRA – Igra u kojoj je dijete koncentrirano na aktivnost, ali ne primjećuje prisutnost druge djece. Dijete istražuje svijet tako što promatra, zveckta, sluša...
- USPOREDNA IGRA – Dijete se igra pored druge djece, ali bez potrebe za druženjem i suradnjom.
- POVEZUJUĆA IGRA - Dijete se igra s drugom djecom, no bez zajedničkog cilja.
- SURADNIČKA IGRA – Igra koja podrazumijeva suradnju tijekom zajedničke aktivnosti. Djeca postavljaju ciljeve, prilagođavaju pravila i aktivnosti i ponašaju se kao skupina.

Novija klasifikacija igre (prema više autora, prema Klarin, 2017) uvažava različite aspekte razvoja djeteta te igru dijeli na:

- FIZIČKE IGRE – tu spadaju fizičke igre, istraživačke, manipulativne i konstruktivne igre.
- IGRE PRETVARANJA – odnosi se na igre pretvaranja, dramske igre, igranje uloga, igre fantazije, sociodramske igre te početno pisanje i računanje.
- JEZIK – odnosi se na igru koja uključuje riječi i zvuk, apontanu manipulaciju zvukom i riječima u obliku ritma i repetitivnih radnji. Ta skupina igara odnosi se i na šaljive i zabavne priče.
- IGRE S PRAVILIMA - zadatci se rješavaju pomoću unaprijed utvrđenih pravila.
- KREATIVNE IGRE – odnose se na igre u kojima dijete istražuje i koristi se tijelom i raznim materijalima kako bi nešto učinilo te izrazilo svoje osjećaje, ideje i misli – djeca uživaju u crtanju, slikanju, plesu, oblikovanju tijesta i gline.

Hutt, Tyler, Hutt i Christopherson (1989, prema Klarin, 2017) razlikuju igru s obzirom na spoznajnu odnosno kreativnu dimenziju, pa tako igru dijele na:

- EPISTEMIČKE IGRE (spoznajne) koje su usmjerene na usvajanje znanja i informacija, rješavanje problema i istraživanje. Takve igre promiču učenje i usvajanje kognitivnih vještina te su vođene pitanjem: “Što to objekt radi?”
- ZABAVNE IGRE (domišljate, razigrane) – uključuju elemente simbola i fantazije. Tijekom takvih igara dijete odgovara na pitanje: “Što mogu s tim objektom učiniti?”
- IGRE S PRAVILIMA – igre koje uključuju vještine i pravila.

S obzirom na spoznajnu složenost, igru se može kategorizirati u četiri kategorije (Smilansky, 1968, prema Klarin, 2017):

- FUNKCIONALNA IGRA – odnosi se na jednostavne ponavljajuće mišićne pokrete koji mogu, ali i ne moraju uključivati predmete.
- KONSTRUKTIVNA IGRA – uključuje aktivnosti koje su usmjerene na stvaranje te pridonosi razvoju specijalnih koncepata, odnosa, proporcija i matematičkih sposobnosti.
- IGRA PRETVARANJA – odnosi se na igre u kojima dijete upotrebljava predmet, a da mu pri tome pridaje značaj koji on primarno nema (na primjer stolica predstavlja lokomotivu)

- **IGRE S PRAVILIMA** - dijete ih zatječe u već gotovom obliku, odvijaju se prema unaprijed određenim pravilima te pridonose kognitivnom razvoju, razvoju jezika i socioemocionalnom razvoju. Dijete ovladava njima kao elementom kulture, ali sudjeluje i u stvaranju novih. Dječje igre s pravilima, kao regulacijski mehanizam socijalnih odnosa, prema Piagetu (prema Duran, 2001) imaju dvije velike funkcije koje su vitalne za funkcioniranje svake kulture, a to su: socijalna integracija (približavanje članova grupe, podvrgavanje pravilima i socijalnim normama, kontrola vlastitih želja i impulsa i sl.) i socijalna diferencijacija (povećavanje rastojanja među članovima grupe, segregacija podgrupa, individualizacija).

Prema toj podjeli, prvo se javlja funkcionalna igra i to u dojenačkoj dobi. Dijete u toj dobi uči uz pomoć svih osjetila, a to su dodir, sluh, okus, te uz ponavljanje jednostavnih mišićnih pokreta. 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 smisljeno, maštovito i kreativno. Da bi to uspjeli, potiče ih se i pružaju im se različiti sadržaji, rekviziti i pomagala. Igra pretvaranja je treća vrsta igara koja se pojavljuje poslije navršene druge godine života, a najveću važnost postiže tek u dobi između 4. i 5. godine. U toj igri djeca počinju upotrebljavati predmete ili osobe kao simbole za nešto što inače nisu, koristeći prvotno jednostavnije pokrete, zatim sve složenije, sve do pojave složenih "scenarija" i zapleta. U najpoznatiji tip igre spadaju igre s pravilima. Sastoje se od niza pravila i ograničenja kojih se pridržavaju svi igrači. Takav tip igre ima unaprijed određeni cilj igre. Zanimanje, želju i interes za igre s pravilima djeca pokazuju s navršenih 5. godina života te ta vrsta igre nikad ne prestaje biti dio djetetova života jer dijete kroz cijelo svoje djetinjstvo, adolescenciju, mladenaštvo, a kasnije i odraslu dob vrlo rado i s veseljem koristi ovaj tip igre. Navedene četiri vrste igara pomažu djetetu razvijati koncentraciju, pažnju, socijalno komuniciranje, te mu pomažu u pridržavanju pravila, učenju surađivanja, pomaganja, ali i na kraju igre nositi se s uspjehom ili neuspjehom, dakle pomažu djetetu podnijeti poraz ili proslaviti pobjedu (Grgec-Petroci, Vranko i Rebac, 2009).

U igri dijete razvija svoj način komuniciranja, obraćanja drugima i socijaliziranja. Duran (2001) navodi da se interakcija u igrama javlja u tri razine:

- interakcija i komunikacija na realnom planu (za vrijeme i u vezi s igrom),
- igrovna interakcija i komunikacija propisana zadanom interakcijskom matricom, te

- iskazivanje stvarnih socijalnih odnosa koji su postali predmetom igre, a priroda izvedbe zahtijeva da se unutar igrovne interakcije matrice ispolje. Uzimajući u obzir tri osnovna načina igrovnog interakcijskog strukturiranja, može se razlikovati tri grupe igara:

1. igre u kojima je igrovna interakcija urođena odnosom među pojedincima (JA i TI)
2. igre u kojima je igrovna interakcija urođena odnosom između izdvojenog centralnog igrača i ostalih (JA i DRUGI ili obrnuto MI i ON)
3. igre u kojima je igrovna interakcija urođena odnosom između igrovnih grupa (MI i ONI).

Najbolji odabir igre za predškolski uzrast prema Findak i Delija (2001) 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, dok je u pedagoškim igrama dijete podvrgnuto već gotovim pravilima. Dakle, pedagoške igre imaju pravila koja u principu treba poštovati, no to ne znači da djeca u igru ne mogu unijeti i „nešto svoje“ i nešto „novo“, dakle, tijekom igre može doći i do njezine modifikacije.

### 3. UTJECAJ SPONTANE IGRE NA RAZVOJ MOTORIKE

Neosporan je značaj igre kao spontane i dobrovoljne dječje aktivnosti. Igra je najvažniji dječji posao. Kroz igru djeca uče o svijetu oko sebe, istražuju okolinu i svoje tijelo, uče o emocijama, prevladavaju svoje strahove, postaju kompetentna za društvene odnose.

O raznovrsnosti dječje igre ovisi kvaliteta dječjeg razvoja. Što je igra raznovrsnija, to više doprinosi razvoju djece. Ona proširuje dječje sposobnosti te je iznimno bitna za razvoj tjelesnih sposobnosti. Dok se igra, dijete pokreće svoje tijelo u bezbroj različitih koordinacija i tako postaje svjesno svojih mogućnosti, svjesno interakcije s prostorom oko sebe.

Dijete ima potrebu za igrom jer mu ona pruža potrebu za kretanjem i postizanjem stabilnog emotivnog stanja. Igra vrlo povoljno utječe na sve dječje organe i organske sustave, na razvoj osnovnih motoričkih sposobnosti, funkcionalne sposobnosti, postizanje pozitivne emocije i unutarnjeg zadovoljstva, pridonosi pozitivno dječjem emotivnom stanju, povećava otpornost organizma i učvršćuje zdravlje. Na jedan dio motoričkih sposobnosti utječu genetski čimbenici, dok na drugi dio utječu razni egzogeni čimbenici, naročito igra.

Lazar (2007) navodi, da, dodaju li se igri kroz tjelesne aktivnosti određena pomagala, dijete uči kako na funkcionalan način koristiti svoje ruke i prste, razvija krupnu i finu motoriku. Određene će sposobnosti djetetu trebati tek kasnije u nekim složenijim životnim radnjama, ali ih ono tada neće imati mogućnosti razviti, ukoliko se kao dijete nije efikasno igralo. Za razvoj motorike u najranijem razvoju dječjeg života presudnu ulogu ima neurološko sazrijevanje. Cjelokupni je tjelesni razvoj rezultat niza različitih čimbenika: naslijeđa, vrste prehrane, otpornosti organizma, bolesti, okruženja u kojem dijete odrasta te provođenja različitih tjelesnih aktivnosti. Kvalitetan tjelesni razvoj osnova je zdravog intelektualnog i socio-emocionalnog razvoja, koji su neophodni za zdrav rast i razvoj djeteta. Nadalje, ista autorica govori o povezanosti između motoričkih vještina te rasta i razvoja mozga. Većina autora navodi da se mozak intenzivno razvija i raste u periodu od rođenja do navršene treće godine života. Neki spominju da taj period ne završava u trećoj nego da traje do pete godine života. Dakle, u mozgu nastaje više sinapsi (neuronske poveznice moždanih stanica koje im omogućavaju međusobno komuniciranje) nego što će to biti potrebno u odrasloj dobi. U periodu od šeste do osme godine rast je već znatno sporiji. Stoga, ukoliko se stimulativni podražaji ne pojavljuju, poveznice se stanjuju i suše, odnosno nestaju, pa se može reći da se mozak razvija tijekom cijeloga života, ali nikad više tako intenzivno i brzo kao u ranoj dobi.



Djeca koriste različite igre u različitim dobnim skupinama. Djeca mlađe dobne skupine najviše koriste igre jednostavnija sadržaja i s jednostavnijim pravilima. Pravila jednostavnih igara najčešće su povezana uz sadržaj te je za djecu te dobi važan sam proces kretanja, a ne rezultat igre, najvažnije je da im izabrana igra omogućuje dovoljno kretanja - trčanja, skakanja, puzanja, penjanja, bacanja i drugo. Djeca srednje dobne skupine koriste igre sa jednostavnim pravilima, ali se ta pravila moraju poštovati i to vrijedi za sve sudionike u igri. U toj dobi djeca imaju i veće iskustvo pa ih sve više zanimaju igre hvatanja, skrivanja, traženja i slično. Djeca starije dobne skupine znaju da igra ima svoj smisao te koriste igre koje zahtijevaju složenija kretanja. Karakteristični trenutci za igre djece te dobi jesu svladati prepreke, sakriti se, ne dati se uloviti, uhvatiti drugog pošto-poto i slično (Findak, 1995).

Kako bi igra ispunila svoju funkciju u odgojno obrazovnoj ustanovi potrebno je u pripremi, organizaciji i provođenju, voditi brigu o sljedećem:

- 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 usmjerava tijek i aktivnost djece u igri (Findak, 2001).

Sadržaji motoričkih igara trebaju biti različiti kako bi potencirali različito motoričko iskustvo djeteta. Ozračje u kojem se igra provodi treba biti ugodno i poticajno za sve sudionike u igri. Takva atmosfera će potaknuti i motivaciju za sudjelovanje u igri što će rezultirati maksimalnim angažmanom, osjetom zadovoljstva i uživanja u igri.

#### 4. RAZLIKE IZMEĐU DJEVOJČICA I DJEČAKA

Biološke razlike koje najviše utječu na ponašanje djevojčica i dječaka odnose se na razlike u razvoju njihova mozga te u hormonima. Razlike u razvoju mozga vidljive su kod još nerođenih beba - mozak dječaka razvija se sporije od mozga djevojčica te su lijeva i desna polutka kod dječaka slabije povezane, što znači da će pri rješavanju problemskih situacija kasnije u životu djevojčice koristiti obje mozgdane polutke, a dječaci samo jednu. Također, dječaci zadatke vide kroz slike, dok djevojčice bolje reagiraju na pisanu ili govornu formu (Marović, 2009).

Mnogi straživači razvoja djeteta i različitosti među spolovima (Goodman, 1970; Moir i Jessel, 1994; Broude, 1995; Apel i Masterson, 2004; Biddulph, 2006; Preuschoff, 2006, prema Marović, 2009) ističu da su djevojčice senzibilnije, osjetljivije na dodir, zvuk, bol i neugodu, pokazuju veće zanimanje za ljude, brže i bolje se socijaliziraju, sklonije su skupnim aktivnostima i igrama te su govorno dominantnije od dječaka, koji imaju veću potrebu za tjelesnom ekspresijom, češće znaju biti destruktivni i agresivni, poduzetniji su, skloniji natjecateljskim igrama, pokazuju veći interes za stvari te su bolji u prostornoj orijentaciji i brojkama. Autorica ističe da bi ignoriranje tih različitosti bilo štetno i pristrano, a da upravo iz tih razlika proizlaze različitosti u odabiru igara i igračkaka, postignuća u određenim područjima i kasnije odabiru zanimanja, a tome uvelike pridonosi i djetetova najbliža okolina, svi oni koji oblikuju djetetov svijet – obitelj, odgojitelji, učitelji, vršnjaci i dr.

Kada se govori o ponašanju žena i muškaraca, ono nije određeno biološki danim spolom, već spolne razlike nastaju zato što ljudi konstantno reagiraju te potiču dječake i djevojčice, muškarce i žene, da se ponašaju na način kakav je određena kultura namijenila pripadnicima pojedinog spola (Maleš, 1988). Stoga se, primjerice, dječaci ponašaju na tipično muževan način - ponašanje koje okolina odobrava, dok uobičajeno ženski postupci kod dječaka/muškaraca dovode do neodobravanja okoline. Ukoliko se neko ponašanje konstatno nagrađuje, ono se zadržava i kad potkrepljenje izostane, tj. dolazi do generalizacija ponašanja. Dakle, na djetetovo ponašanje, osim bioloških utjecaja, utječu i okolinski, što se može vidjeti pri odabiru igara, igračkaka i postignuća u određenim područjima, a kasnije i u odabiru zanimanja. Od djetetova rođenja njegova okolina raznim postupcima određuje njegov spol. Već pri samom rođenju, spol djeteta najčešće uvjetuje boju

njegove sobe - plava za dječake, ružičasta za djevojčice. Vasta, Marshall i Miller (2005) navode da su puno važnije razlike u roditeljskom postupanju s djecom. Dječake se više potiče na puzanje i hodanje te oni općenito dobivaju više tjelesne stimulacije, dok djevojčice obično imaju jezično bogatiju okolinu, što je posljedica toga što majke s njima više pričaju i češće oponašaju njihove glasove te između majki i djevojčica ima više govorne odnosno glasovne komunikacije.

Marović (2009) navodi da u obitelji, od samog početka komunikacije između roditelja i djeteta, roditelji (svjesno i nesvjesno) šalju poruke djetetu kako se treba prikladno ponašati kako bi se dječak ili djevojčica uklopili u zajednicu u kojoj svatko od njih ima uloge, ali različite. Roditelji često odobravaju ponašanja i igre koje su u skladu s djetetovim spolom, a osuđuju ona koja nisu.

Bandura (1982, prema Maleš, 1988) navodi dva različita procesa kojima djevojčice i dječaci stječu vrijednosti, stavove i obrasce ponašanja. Prvi se odnosi na direktno podučavanje – namjerni postupci roditelja kojima usmjeravaju ponašanje djeteta prema zamišljenom cilju, služeći se pritom nagradama i kaznama; dok se drugi odnosi na indirektno podučavanje – učenje promatranjem posljedica ponašanja drugih. Iako ovaj zadnji model nema namjeru učiti dijete određenom ponašanju, učinak je brži i jači. Pritom je vrlo bitno razlikovati proces identifikacije – mehanizam usvajanja uloge spola koji traži viši stupanj razumijevanja te je kao takav uzrok spolnog tipiziranja; te imitacije – koja je mehaničke prirode, tj. vrši se bez razumijevanja (na primjer, šminkanje djevojčica). Djevojčice i dječaci izloženi su velikom broju različitih tipičnih oblika ponašanja, no oni sami odabiru od svakog ponešto, tj. ne imitira se jedan model, već je konačan rezultat sinteza različitih modela (Maleš, 1988). U skladu s tim, djeca češće imitiraju modele s kojima se identificiraju te s kojima imaju dobre kontakte.

Djeca će također češće osuditi dječake koje se bave „ženskim“ aktivnostima nego obrnuto.

Usvajanje rodnih stereotipa nužno je promatrati u širem društvenom kontekstu te uzeti u obzir i jak pritisak vršnjaka/vršnjakinja. Uloga je vršnjaka/vršnjakinja, s kojima se djeca najčešće susreću upravo u ustanovama ranog i predškolskog odgoja i obrazovanja, toliko velik da utječe na njihovo ponašanje, vrijednosti i stavove. Djeca će tako češće osuditi dječake koji se igraju lutkama i nose odjeću djevojčica pa tako i djevojčice koje se ponašaju bučno i grubo.

Primjerice, neka istraživanja potvrđuju da većina djece starosti između tri i šest godina ne žele biti prijatelji s djetetom koje krši rodne stereotipe, npr. s dječakom koji nosi suknju ili s djevojčicom koja se igra kamionima. Navedeno potkrepljuje i izjava jednog dječaka u istraživanju provedenom za potrebe ovog diplomskog rada: “Dečki se ne igraju šminkanja jer je to za cure. Ako bi se šminkali, onda bi im se drugi rugali.”

Uzimajući u obzir sve navedeno, djevojčice će imati veći raspon prihvatljivih ponašanja nego dječaci koji ne mogu odstupiti od tradicionalno “muških aktivnosti” bez posljedica (Vasta, Marshall i Miller, 2005).

## 5. UTJECAJ SPOLNIH STEREOTIPA NA DJEČJU IGRU

Stereotip se najčešće definira kao ustaljeni sklop pojednostavljenih i pretjerano uopćenih psihičkih osobina koje se pridaju cijeloj skupini ljudi. On je relativno trajna kognitivna shema o zajedničkim, češće negativnim, nego pozitivnim značajkama cijele grupe, nacije, rase (Aronson, Wilson i Akert, 2005). Stereotipi mogu biti pozitivni i negativni, a i jedni i drugi pojavljuju se od djece od najranije dobi.

„Činjenica je da se dječaci i djevojčice u mnogočemu razlikuju, ali površnim uopćavanjima zapravo gradimo stereotipe na temelju spola“ (Marović, 2009, 18).

Žene se od davnina učilo da budu ovisne i podređene muškarcima te, iako danas imaju značajno veća prava nego ranije, takva razmišljanja i dalje određuju misli i djelovanje suvremenika. U prilog tome ide činjenica da je muškarac taj koji se od malena odgaja da bude jak i snažan, da ne plače i ne pokazuje emocije, da se ne igra barbicama i sl. S druge strane, žene se uči što priliči djevojčicama – da se igraju lutkicama, pomažu u kućanskim poslovima, a ne uči ih se da se bore za sebe i sl. Takve vrijednosti te podjele uloga potenciraju razvoj niza „opasnosti“. Andreson i Hamilton (2007, prema Belamarić, 2009) naglašavaju da stereotipi negativno utječu na dječji razvoj, ograničavaju njihove profesionalne težnje, oblikuju stavove o njihovim budućim roditeljskim ulogama, pa čak utječu i na karakteristike njihove ličnosti.

Marović (2009) ističe da svaka kultura ili zajednica potiče određene vrijednosti i ponašanja, a druge osuđuje ili kažnjava, modulirajući tako svoje članove prema željenom obrascu, a navedeno se postiže preko svojih institucija - obitelji, odgojnoobrazovnih ustanova, medija, itd.

Jerbić (2016) u svom radu navodi da stereotipi koji se najčešće javljaju uz određenu spolnu grupu podrazumijevaju čitav niz raznih karakteristika (psihičkih i fizičkih) kojima se opisuje određena spolna grupa. Razna sociološka istraživanja pokazala su da spolni stereotipi u velikoj mjeri utječu na interpretaciju muškog i ženskog ponašanja. Muški spol se najčešće opisuje kao jači, samostalniji, neovisniji, agresivniji i bezosjećajniji, dok se ženski spol opisuje kao pričljiviji, nježniji, osjećajniji, slabiji, pričljiviji, ovisniji o muškarcima. Identično ponašanje muškarca i žene često se različito tumači. Na osnovi fizičkih i psihičkih karakteristika kao posljedica određenog spola, kreiraju se tzv. društvene uloge koje za sobom

povlače i niz stereotipiziranih radnji i ponašanja, što dovodi do podjele na muška i ženska zanimanja te na ženske i muške aktivnosti.

Usvajanje stereotipnih stavova o muškom i ženskom rodu primjećuje se već kod djece mlađe predškolske dobi. Njihova okolina, obitelj, odgojitelji, mediji prenose im takve stavove najčešće svjesno, no u ponekim slučajevima i nesvjesno. Jedan od takvih stereotipa primjer je iz moje svakodnevne prakse kao odgojiteljice, kada je jedan tata došao po svog sinčića u vrtić (jaslička skupina), a dječak se igrao lutkom, pokušavajući joj promijeniti pelenu. Tata je upitao: “A zar ovdje nema nekih autića ili nekih muških igračaka, a ne da se igra sa ženskima?”

Belamarić (2009) govori o tome da se socijalizacija djeteta, pa time i prihvaćanje ili neprihvatanje spolnih stereotipa u ranom djetinjstvu, odvija učenjem, odgojem i obrazovanjem u onim institucijama u kojima djeca provode najviše svog vremena – kod kuće i u vrtićima, a budući da su upravo roditelji i odgojitelji/ice djetetovi modeli i uzori, potrebno je osvijestiti vlastite stereotipe te poticati humane odnose među svim članovima u obitelji, u odgojnoobrazovnoj ustanovi, ali i u široj društvenoj zajednici jer u mnogim situacijama djevojčicama i dječacima pristupamo na različite načine, čak i kada toga nismo svjesni. Socijalizacijski čimbenici koji se u tom kontekstu osobito izdvajaju i vrednuju su: obitelj, ustanova za rani i predškolski odgoj obrazovanje, vršnjaci te mediji.

Bajke, knjige, animirani filmovi, mediji odašilju stereotipni pogled na žensko – muške odnose. U katalogima trgovačkih centara oglašavaju se „igračke za djevojčice“ i „igračke za dječake“. Belamarić (2009) ističe da je ružičasto – plava kultura prisutna u svakoj porici društva te se treba potruditi da joj se pruži otpor ako se djetetu želi dati prilika da se razvije u osobu kakva jest, a ne kakvom ju se želi ukalupiti. Ista autorica navodi da je u najranijim istraživanjima na ovu temu utvrđeno da su ženski likovi puno manje zastupljeni u slikovnicama od muških. Žene su prikazane kao podređene, pasivne, brižne i uglavnom unutar kuće, baveći se kućanskim poslovima - kako kuhaju ručak, serviraju jelo, peru suđe, šiju, čiste kuću i sl., a za razliku od njih, muškarci su prikazani kao snažni, aktivni, “glave obitelji” i većinom baveći se poslovima izvan kuće (okućnica, popravci i sl.), a ako se nalaze u kući, onda čitaju novine, odmaraju se i gledaju TV. Očeve se više vidi u aktivnostima igre (i to češće sa sinovima), a majke u emocionalnim odnosima. U kasnijim istraživanjima utvrđen je porast broja ženskih likova, no njihov se položaj nije previše mijenjao. I dalje su djevojčice

prikazivane kao nježne, naivne, “slatke”, bespomoćne, ovisne i prilagodljive dok su dječaci prikazani kao i u većini slučajeva snažni, samostalni, sposobni, vješti. Ako su i djevojčice i bile u ulozi nadmoćnijeg glavnog lika, radilo se samo o tom liku, dok su ostale ženske uloge bile i dalje prikazane stereotipno. Razna kasnija istraživanja modernog doba također su pokazala da nije došlo do većih promjena, što možemo vidjeti svakodnevno u i dječjim slikovnicama, knjigama, animiranim filmovima novijeg datuma, isto kao i u pogledu igračaka podijeljenih na “ženske” i “muške”.

## 6. SPOLNE RAZLIKE U PREFERENCIJI IGRE

Ne postoji formalna podjela igara i igračkama na „ženske“ i „muške“, no u Hrvatskoj se još uvijek u većini slučajeva npr. igra djevojčice koja se igra alatom ili dječaka koji se igra lutkicama ili se šminka, smatra neobičnima. Tako se „u zapadnim kulturama djevojčice potiče na igru lutkama (priprema za preuzimanje uloge buduće majke), a dječaci se više ohrabruju u tjelesnim aktivnostima i grubljim motoričkim igrama...“ (Ljubetić, 2007, 64). Što se tiče same djece, ona ne pripisuju spolnu oznaku igračkama, ali je vidljiva razlika u doživljaju iste od strane dječaka te od strane djevojčice. „Promatranjem grupe dječaka i djevojčica u igri s istim igračkama, utvrđeno je da su dječaci pristupali igračkama kao sredstvu za građenje, a djevojčice kao sredstvu za komunikaciju pomoću kojeg su razmjenjivale informacije jedna o drugoj“ (Marović, 2009, 21). Ista autorica govori i o tome da djevojčice nesvjesno pretvaraju igru bilo kojim igračkama u interakciju likova, dok dječaci najčešće u akcijsku igru. U tom je kontekstu važno spomenuti simboličku igru, gdje djeca polaze od realnog svijeta i vlastitog iskustva te ga modificiraju i stvaraju nova rješenja. Na taj način djeca oponašaju one modele za koje smatraju da najbolje odgovaraju njihovim ulogama – djevojčice se igraju majke, „tete u vrtiću“, učiteljice, medicinske sestre, a dječaci policajca, građevinara, igraju nogomet i sl.

Miljak i Spajić (1979, prema Marović, 2009) navode da je promatranjem djece u igri, uočeno da djevojčice i dječaci jednako preferiraju igre s loptom, lovice i sl.; dječaci najčešće biraju građevinski i konstrukcijski materijal te prometna sredstva, a djevojčice građevinski, konstrukcijski, likovni materijal te lutke; dječaci biraju igre rata i društvene igre, a djevojčice igre obitelji i igre frizera; kod dječaka se najčešće javlja uloga vozača prometnih sredstava, a kod djevojčica dominira uloga mame, dok su u zajedničkim igrama dječaka i djevojčica najčešće igre liječnika i igre rata s ulogama ratnika (u objema su zastupljeni ravnopravno, bez obzira na spol), što dovodi do mišljenja da je izbor prometnih sredstava kod dječaka, a lutki kod djevojčica rezultat tradicionalne podjele ovih igračkama na „muške“ i „ženske“, dok tom podjelom nisu obilježeni konstrukcijski i građevni materijal jer se njime rado igraju dječaci i djevojčice. Od doba istraživanja navedenih autorica kroz godine su se razvile i mnoge druge igre, a u sadašnjem suvremenom svijetu velik udio igara zauzimaju pasivne igre poput igara na tabletu, mobitelu, Playstationu. No, iako je došlo do pojave novih igara, te iako je proteklo mnogo vremena, većina ljudi i dalje igre dijeli na „ženske“ i „muške“ odnosno igre „primjerene“ djevojčicama ili dječacima.



2012. godine Goble, Martin, Hanish i Fabes proveli su istraživanje u Sjedinjenim Američkim Državama o odabiru aktivnosti u dječjem vrtiću s obzirom na spol te s obzirom na to je li aktivnost pojedinačna ili skupna i tko su sudionici u skupini. Glavne hipoteze istraživačima su bile: 1. Kada je u pitanju pojedinačna igra, djevojčice će radije birati aktivnosti namijenjene djevojčicama, a dječaci dječacima. 2. Djevojčice će radije birati aktivnosti koje su spolno neutralne nego one koje su predviđene dječacima. Korištena je metoda promatranja djece nekoliko puta tjedno tijekom jesenskog i proljetnog semestra samo u spontanoj slobodnoj igri dok strukturirane igre od strane odgojitelja nisu uzimali u obzir za potrebe tog istraživanja. Nakon obrade rezultata prve dvije hipoteze istraživača pokazale su se točnima. Cilj tog istraživanja bio je opisati djevojčice i dječake predškolske dobi u različitim vrstama igre. Rezultati su pokazali da oba spola radije biraju igre i aktivnosti koje su predviđene za njihov spol.

## 7. METODOLOGIJA ISTRAŽIVANJA

Budući da je u Hrvatskoj područje preferencija igara djece prema spolu u predškolskoj dobi još nedovoljno istraženo, cilj ovog istraživanja bio je ispitati preferencije djeteta prema spontanoj dječjoj igri u odnosu na spol djeteta kojim se trebalo utvrditi koje igre su djeci najomiljenije, jesu li te igre tipične za spol djeteta koje ih bira te u kojoj mjeri djeca preferiraju aktivne, motoričke igre odnosno koji je postotak mirnih, statičnih, sjedilačkih igara. Različite igre potiču različite aspekte dječjeg razvoja stoga je važno utvrditi koje igre preferiraju djevojčice, a koje dječaci te jesu li najčešće birane igre tipizirane prema spolu. U ovom radu pokušalo se istražiti preferencije djeteta prema igri sa stajališta djeteta, da ono bude subjekt i glavni akter istraživanja, da aktivno participira i bude partner u istraživanju, da se čuje djetetov glas, a ne da dijete bude samo objekt kakvima djeca postaju u mnogim istraživanjima u kojima se istražuje dječji svijet, ali onako kako ga vide odrasli. Na taj način, istražujući igru kroz dječja iskustva, dobiva se i potpunija slika te se bolje može razumijeti fenomen koji se istražuje.

### *7.1. Ciljevi i hipoteze istraživanja*

Ciljevi istraživanja:

1. Utvrditi koje su omiljene igre dječaka i djevojčica u dobi od 4 godine do polaska u školu.
2. Utvrditi preferencije djece prema igrama u odnosu na spol.

Uzimajući u obzir navedene ciljeve, postavljene su sljedeće hipoteze:

H1: Djevojčice i dječaci imaju veću sklonost igrama tipičnima njihovu spolu.

H2: Dječaci više preferiraju aktivne, motoričke igre.

H3: Djevojčice više preferiraju mirne, statične igre.

### *7.2. Uzorak ispitanika*

U istraživanju je sudjelovalo 82 djece (40 djevojčica i 42 dječaka) dobi 4 godine do polaska u školu, a ispitivanje je provedeno u više odgojnih skupina DV Kolibri u Zagrebu.

Za potrebe istraživanja poštovan je Etički kodeks istraživanja s djecom. Nakon pismene potvrde i suglasnosti ravnateljice odgojno obrazovne ustanove u kojoj je istraživanje provedeno, prikupljene su pismene suglasnosti roditelja za sudjelovanje djeteta u istraživanju, a ispitivanje je zatim provedeno putem dobrovoljnog i anonimnog intervjua (ukoliko je dijete koje ima suglasnost roditelja za sudjelovanjem željelo sudjelovati u intervjuu) u obliku ugodnog razgovora odgojiteljice i djeteta o djetetu omiljenim igrama.

### *7.3. Postupak istraživanja*

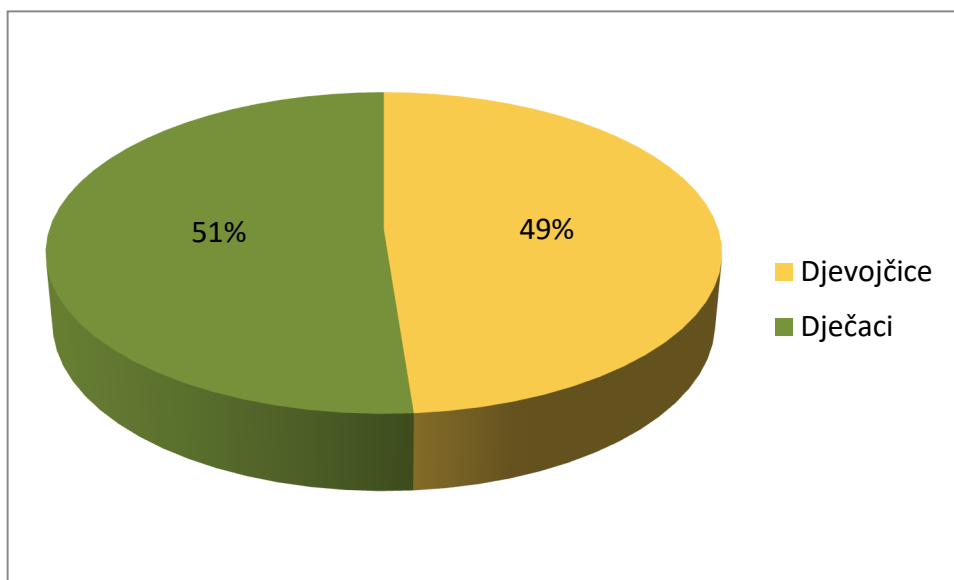
Odgojiteljica je pojedinačno u razgovoru s djecom pismeno bilježila njihove odgovore na pitanja o raznim igrama koje djeca igraju, vole li ih ili ne vole igrati. Kao treći odgovor iskristalizirao se odgovor “niti volim niti ne volim”, koji je proizašao odmah na samom početku istraživanja kada je prvo dijete za jednu igru odgovorilo upravo tim riječima. Zatim su djeca nabrojala tri omiljene igre koje vole igrati, a kroz razgovore djeca su iznijela i svoja razmišljala o igri. Intervjuiranje je proteklo u ugodnoj atmosferi ispunjenoj raznim anegdotama i šaljivim i nadasve zanimljivim spontanim pričama djece o omiljenim igrama te su djeca uslijed toga za vrijeme intervjuiranja bila veoma opuštena. Kako je intervjuiranje trajalo više dana, neka djeca su odgojiteljicu zaustavljala na hodniku vrtića ili na boravku na zraku s pitanjem mogu li ponovno pričati o igrama jer im je bilo baš zabavno.

Intervju je vođen u trenucima kad bi dijete završilo s jednom aktivnošću i prije nego je otpočelo novu, dakle u prirodnim svakodnevnim situacijama i prostoru u kojem dijete boravi s drugom djecom i odgojiteljicama. Intervju je vođen u ugodnoj atmosferi, uz razne anegdote vezane uz igru te puno smijeha kako bi djeca bila opuštena tijekom intervjuiranja.

## 8. REZULTATI I RASPRAVA

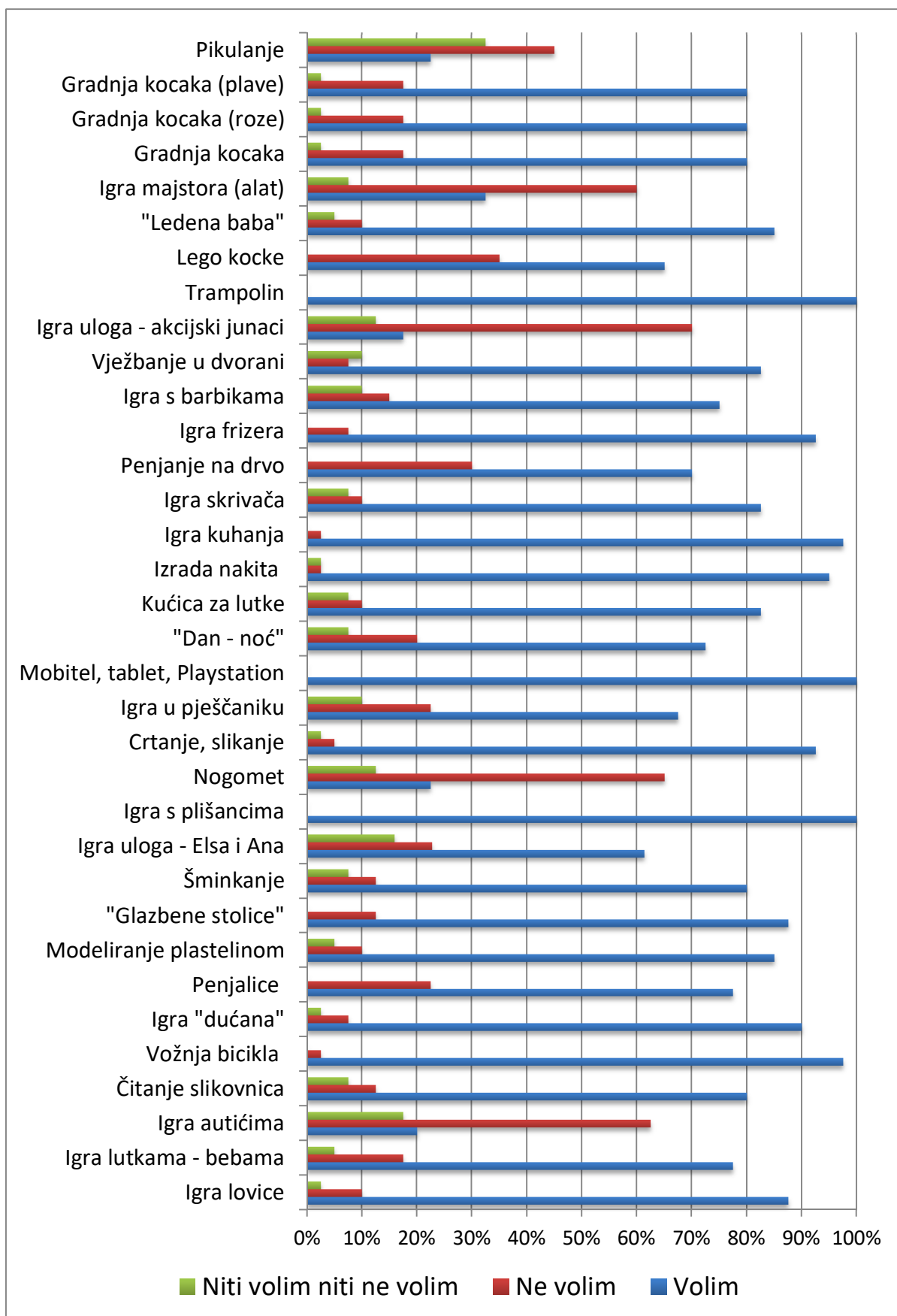
Na temelju provedenog istraživanja u obliku dobrovoljnog intervjuiranja djece dobi 4 godine do polaska u školu, dobiveni su rezultati koji će biti grafički prikazani.

**Slika 1.** *Uzorak ispitanika prema spolu (N=82)*



U istraživanju je sudjelovalo 82 djece, od kojih 40 djevojčica i 42 dječaka iz više skupina sa sva četiri objekta DV Kolibri (matični objekt Ruščenica, područni objekt Potočić, područni objekt Novoselec i područni objekt Čučerje).

Slika 2. Prikaz preferencija djevojčica prema različitim vrstama igre u postotcima



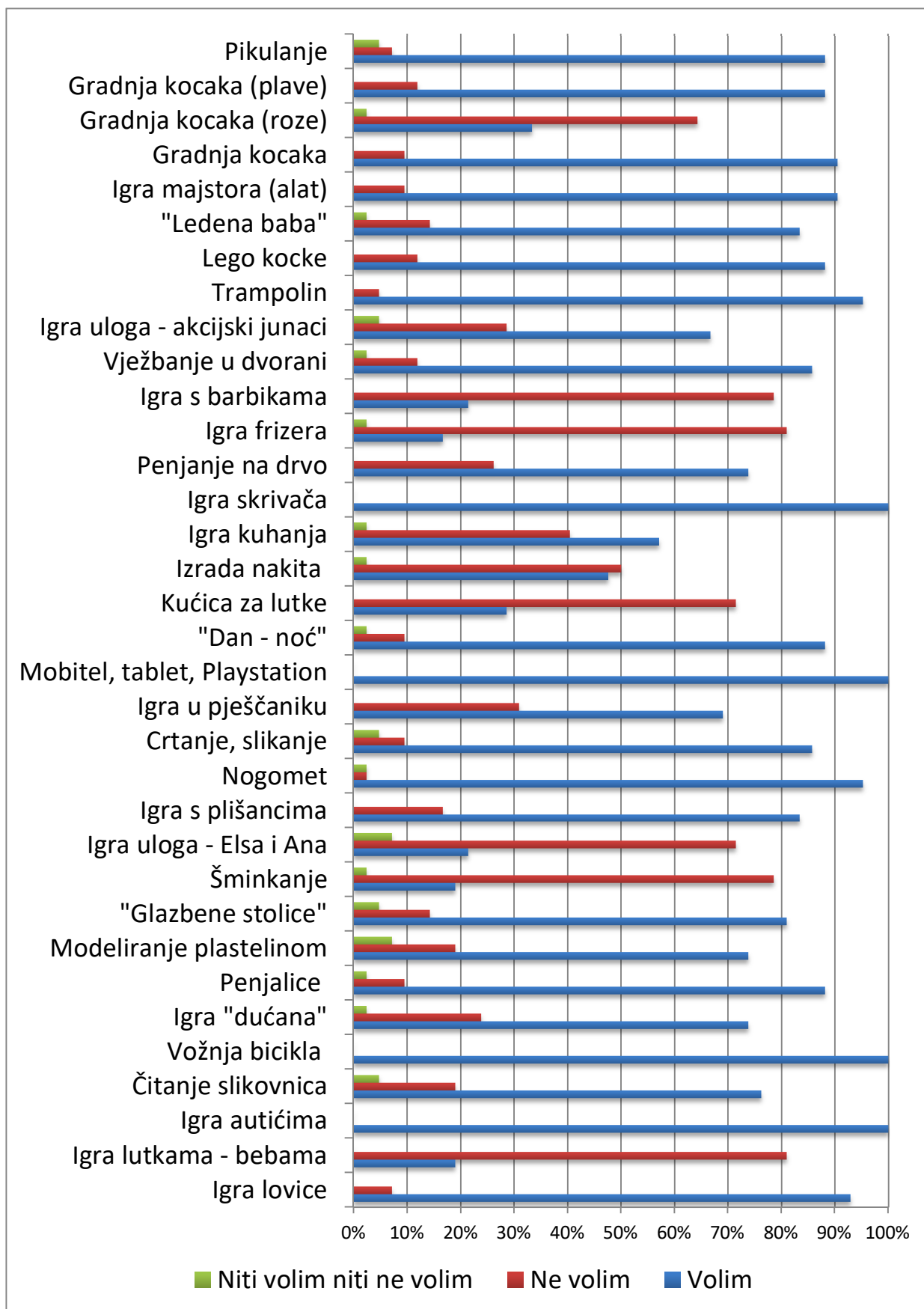
Svako dijete je individua koja pokazuje veći ili manji interes za određenu igru. Neka djeca su sklonija simboličkoj igri, dok druga preferiraju konstruktivne ili istraživačke igre. Ni jedan izbor igre nije bolji ili lošiji za dijete, već svaki odabir vodi dijete ka napretku u smjeru njegova interesa.

U ovom istraživanju djeca su kroz ugodni razgovor/intervju prvo odgovarala na pitanje vole li ili ne nabrojane vrste igara (popis igara prikupljen je promatranjem dječje igre kroz odgojno obrazovni rad te razgovorima odgojiteljice tijekom pedagoške godine sa djecom pri čemu djeca spontano pričaju o igrama koje igraju kod kuće, u parku i sl.). Kao treći odgovor iskristalizirao se odgovor “niti volim niti ne volim”, koji je proizašao odmah na samom početku istraživanja kada je prvo dijete za jednu igru odgovorilo upravo tim riječima.

Promatrajući dobivene rezultate na slici 2., može se uočiti da su sve djevojčice (100%) odgovorile da vole skakanje na trampolinu, igru na mobitelu/kompjuteru/Playstationu te igru s plišancima. Ljubav prema plišanim igračkama djeca povezuju najčešće uz emocije vezane uz prvu igračku koje se sjećaju iz doba najranijeg djetinjstva, zatim kao najdražu igračku za spavanje te igranje plišanim igračkama skupljanim u popularnim marketinškim igrama pojedinih trgovačkih lanaca, što ukazuje na moć medija i privlačenje djece marketinškim trikovima poput šarenila boja, veselim pjesmicama, dječjim glasovima, scenama koje potiču na pjevanje, plesanje i sl. te se time stvara želja za određenim oglašavanim proizvodima, a želja postaje i veća ukoliko se uz neki proizvod dijele i nagrade ili se skupljaju naljepnice za osvajanje igračaka (Ciboci i Labaš, 2015) kao npr. Zdravoljupci reklamirani od strane jednog hrvatskog trgovačkog lanca. U današnje suvremeno doba djeca sve više vremena provode uz ekrane, a igranje igrica na mobitelima, tabletima ili Playstationu postaju djeci sve više omiljene igre, što možemo zaključiti i iz ovog grafikona. Razna istraživanja utvrdila su kako današnja djeca predškolske dobi sve manje zadovoljavaju potrebu za kretanjem, te kao posljedica toga dolazi do opadanja njihovih antropoloških osobina i sposobnosti. Tomac i sur. (2015) u svom istraživanju naglašavaju da posljedica nekretanja kod tako male djece narušava njihov slobodan rast i razvoj.

Kao igre koje ne vole, najveći postotak djevojčica naveo je nogomet, igru autićima, igru uloga – glumu akcijskih junaka (Spiderman, Superman, Supermario i sl.) i igru alatom u kutiću majstora, što bi se stereotipno moglo okarakterizirati kao tipične „igre za dječake“. No, ne možemo reći da djevojčice većinski vole stereotipne igre za djevojčice jer podjednako vole i neutralne igre, a ono što iznenađuje i odskaje od stereotipnog mišljenja je i jako visok postotak motoričkih igara za koje djevojčice izjavljuju da ih vole igrati.

Slika 3. Prikaz preferencija dječaka prema različitim vrstama igre u postotcima



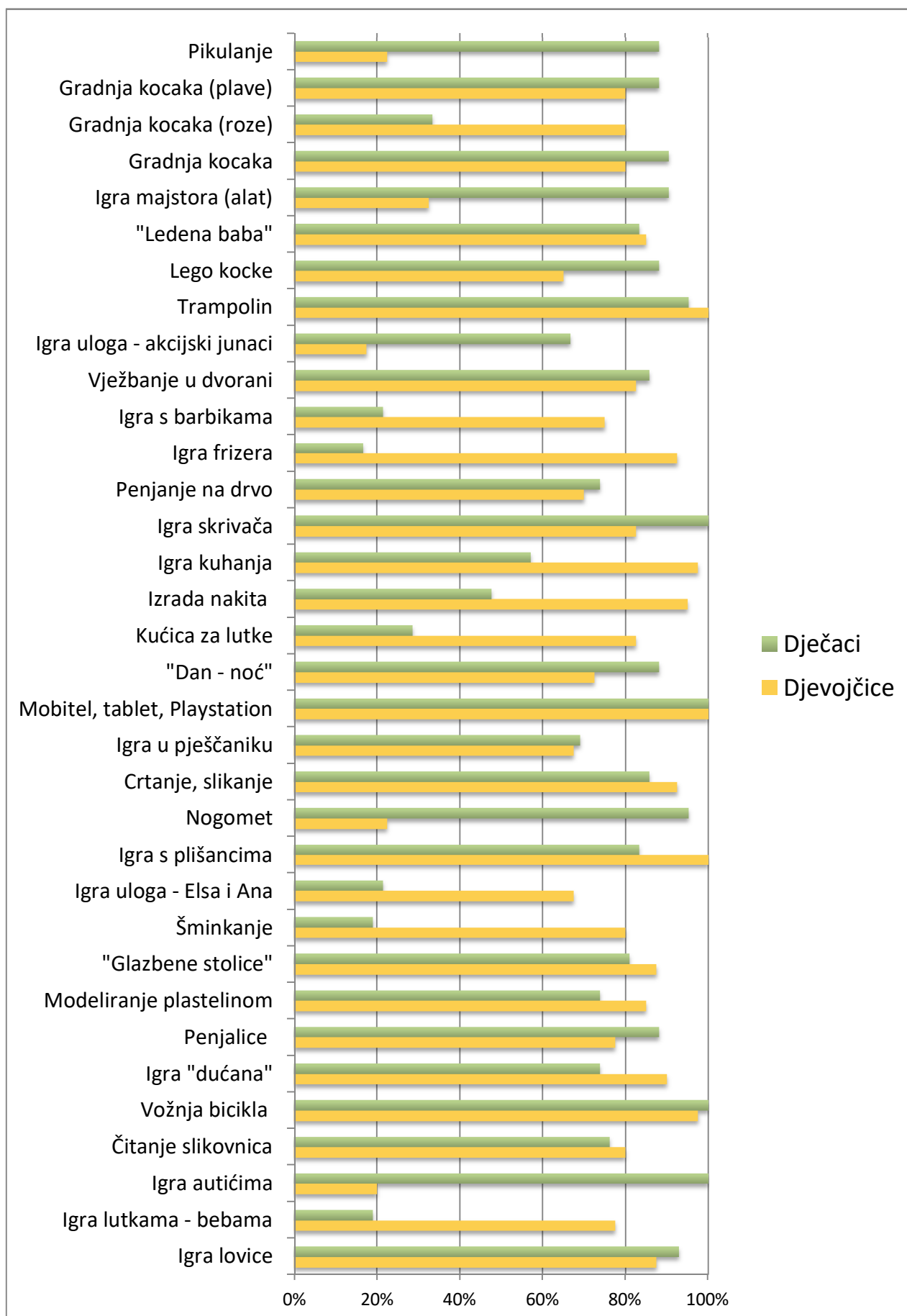
Promatrajući rezultate prikaza preferencija dječaka prema različitim vrstama igre sa slike 3., možemo uočiti da su četiri igre za koje svi dječaci (100%) izjavljuju da ih vole, a to su vožnja bicikla, igra skrivača, igra autićima te igre na mobitelu/ tabletu/ Playstationu. Nijedan dječak za te aktivnosti nije izjavio da ih ne voli niti da ne zna voli li ih ili ne. Poput djevojčica, i dječaci za sve motoričke igre izjavljuju u velikom postotku da ih vole igrati, a to je i očekivano s obzirom na stereotipna razmišljanja odraslih o dječjoj igri. No, i djeca su ta koja od rane dobi pod utjecajem okoline razvijaju stereotipne stavove, što se potvrđuje izjavom jedne djevojčice u ovom istraživanju: „Alat je za muške. Ja sve znam, pa i to.“ Na pitanje odakle to zna, djevojčica izjavljuje da su joj to rekli tata i baka. Također, jedan dječak za istu igru u kutiću majstora izjavljuje: „Alat je muška stvar.“ Drugi dječak izjavljuje: „Autići i kamioni su igra za dečke, ne za cure.“

Kao igre koje ne vole, dječaci u najvećem postotku navode tipične „stereotipne igre za djevojčice“, poput igre s barbicama, kućicom za lutke, šminkanja, igre uloga Else i Ane iz popularnog animiranog filma Frozen. Ono što potvrđuje stereotipna razmišljanja djece već u predškolskoj dobi, izjave su dječaka poput: „Šminkanje je samo za cure zato jer dečki to ne vole i onda im se rugaju ako se dečki našminkaju, govore im da su cure.“, što otvara i posebnu temu diskriminacije osoba koje su drugačije, drugačijih stavova i pogleda na svijet, a o čemu postoje razna stereotipna razmišljanja. Drugi dječak izjavljuje: „Dečki ne vole šminkanje jer vole bit frajeri.“

Ono što također potvrđuje podjelu igara na „muške“ i „ženske“ utjecaj je i boja, što se može vidjeti u podatku da su dječaci u visokom postotku (90%) odgovorili da vole graditi kockama, no kada ih se upita bi li se igrali kockama da su sve roze boje, velik je postotak dječaka koji odgovara da ne bi jer ne vole roze kocke, što potkrepljuje izjava jednog dječaka: „Roze kocke su za cure, ne bih se igrao s njima, ali s plavima da.“ Kada taj podatak usporedimo sa grafikonom na prethodnoj slici (Slika 2) koji prikazuje preferencije djevojčica prema igrama, možemo uvidjeti da djevojčice i za roze i plave kocke izjavljuju da ih vole u jednakom postotku, nemaju odbojnost prema plavoj boji, koja je često prikazana kao stereotipna boja za dječake (od samog rođenja majke sinove u prvoj godini života najčešće odijevaju u plavu, a djevojčice u rozu boju odjeće).

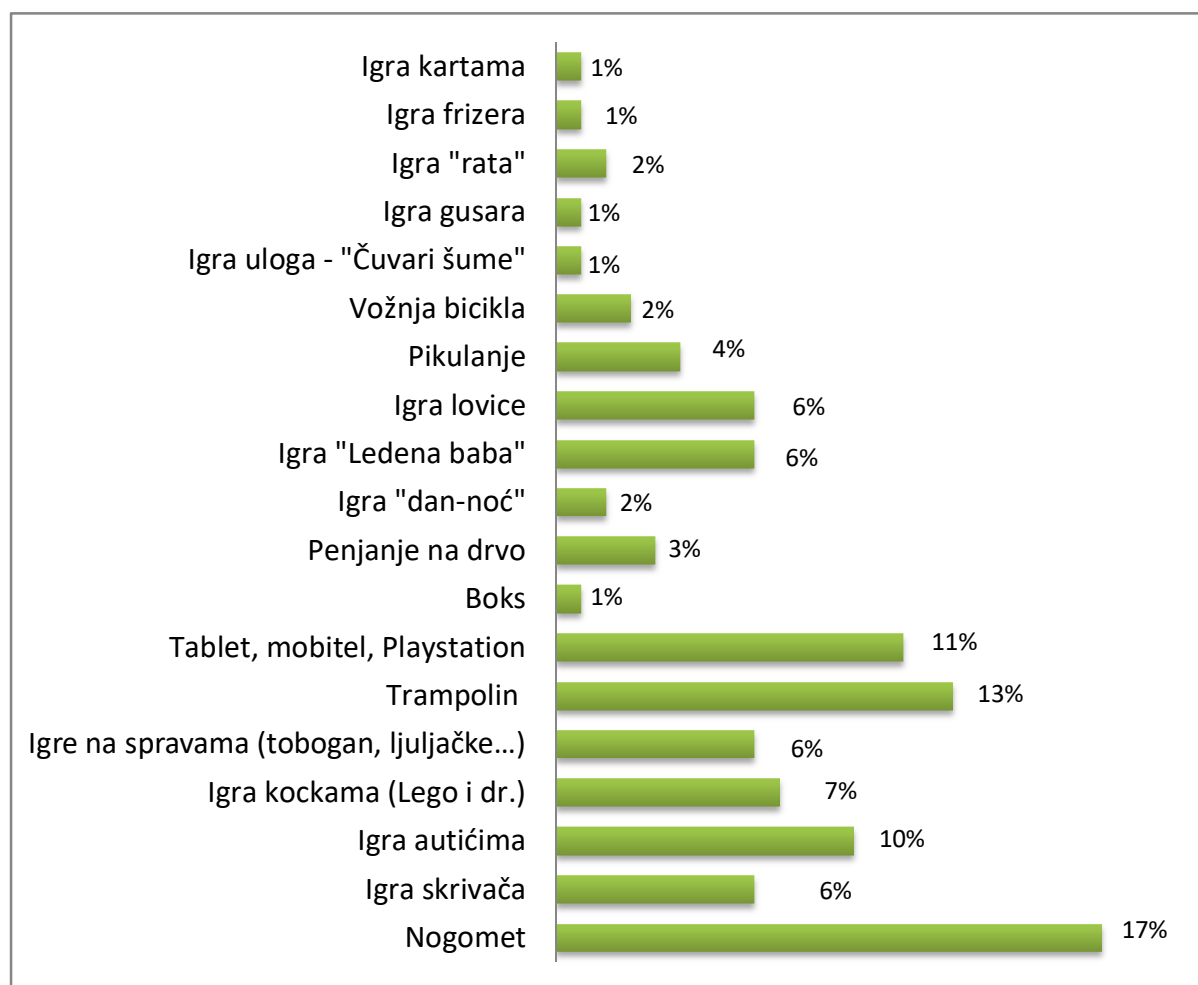


**Slika 4.** Usporedba igara koje preferiraju i djevojčice i dječaci



U igrama za koje su i dječaci i djevojčice izjavili da ih vole, može se primijetiti da oba spola imaju veliki interes za sve aktivne, motoričke igre. Također, u tzv. „neutralnim“ (prema spolu) igrama, kao npr. igra plastelinom, crtanje, igra „dućana“, konstruiranje kockama, igra u pješčaniku i sl., podjednak je postotak preferencija oba spola. Tako jedna djevojčica izjavljuje: „Kocke su i za muške i ženske.“ No, razlika u odabiru kocaka se primjećuje kada se kao poticaj daju sve roze ili sve plave kocke, tada samo mali postotak dječaka izjavljuje da bi se igralo kockama, dok djevojčicama boja ne predstavlja bitan faktor niti utječe na to bi li se igrale kockama ili ne, u jednakom postotku odgovaraju da vole igru kockama bez obzira na boju. Time se još jednom potvrđuje stereotipno razmišljanje naučeno najvećim dijelom pod utjecajem okoline, po kojem je roza boja, prema izjavama više djece oba spola „boja za cure“. Razlike se primjećuju u tzv. „muškim“ i „ženskim“ igrama, pri čemu se vidi da djevojčice i dječaci biraju igre prema spolu (npr. djevojčice u niskom postotku izjavljuju da vole igru alatom, autićima, nogomet, dok su te igre dječacima u omiljenima, a s druge strane nizak je postotak dječaka koji vole omiljene igre djevojčica kao što su igra barbikama, kućicom za lutke, šminkanje...). Time se istinitom potvrđuje hipoteza 1 koja pretpostavlja da djevojčice i dječaci imaju veću sklonost igrama tipičnima njihovom spolu. To potkrepljuje i izjava jedne djevojčice u istraživanju: „S barbikama se igraju cure, za dečke to nije, za njih su autići.“

**Slika 5.** Prikaz omiljenih igara dječaka u postotcima (N=42)

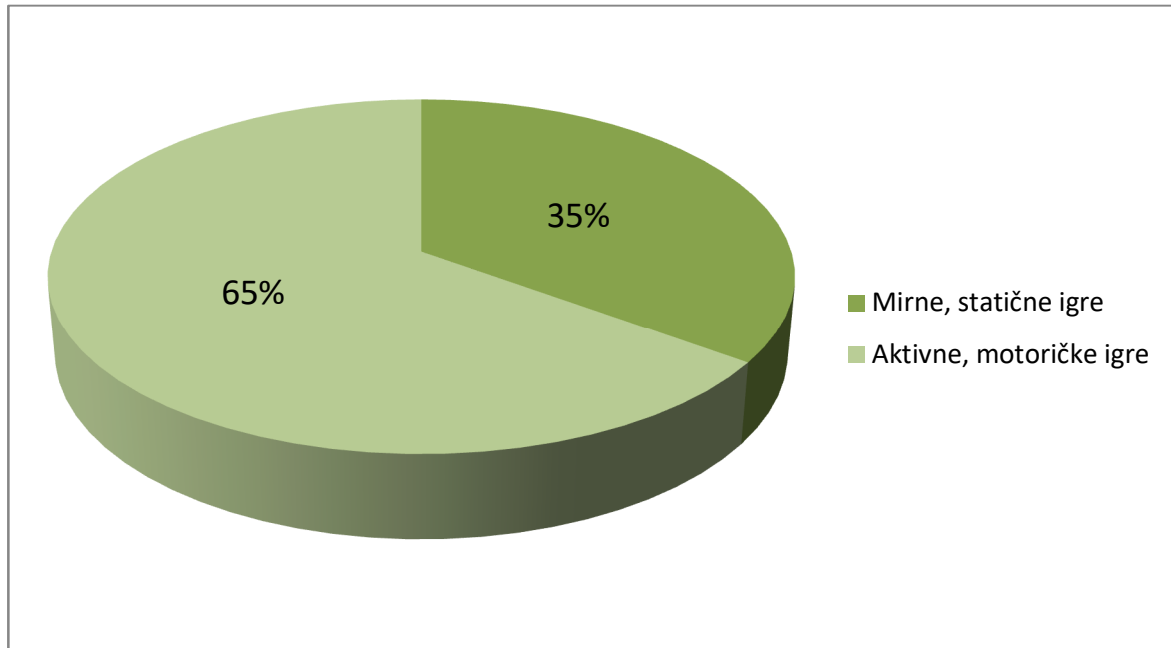


Nakon što su djeca za popis igara navedenih na slikama 2 i 3 odgovorila na pitanja koje igre vole ili ne vole, drugi dio intervjuiranja sastojao se od toga da svako dijete nabroji tri svoje omiljene igre. Prema rezultatima na slici 5, može se uvidjeti da su prema izjavama dječaka, njihove najomiljenije igre u najvećem postotku zauzele igre nogometa, skakanje na trampolinu i igre na tabletu/mobitelu/Playstationu. I ovim prikazom potvrđuje se da kao omiljene igre dječaci u velikom broju navode aktivne motoričke igre. Od omiljenih igara odabranih od strane dječaka, zanimljiva je igra pikulanja kao jedna od igara starijih generacija, za koju je više djece izjavilo da im spada u omiljene tri igre. Potvrda je to da pod pozitivnim utjecajem roditelja i odgojitelja i pomalo zaboravljene vrste igara mogu ponovno postati popularne. Također, u omiljenim igrama jednog dječaka vidimo igru uloga – Čuvari šume (izjava dječaka: „Najdraža mi je igra „Čuvari šume“, kad pazimo u vrtiću kad smo vani na biljke jer ih treba zaliti i ako ima smeća na travi, to počistimo. A i kad idem s mamom i tatom u šetnju, onda pazimo na drveće i cvijeće.“, što je vrlo vrijedan podatak jer pokazuje da i djeca od najranijih godina počinju razmišljati o ekologiji te očuvanju prirode, što je

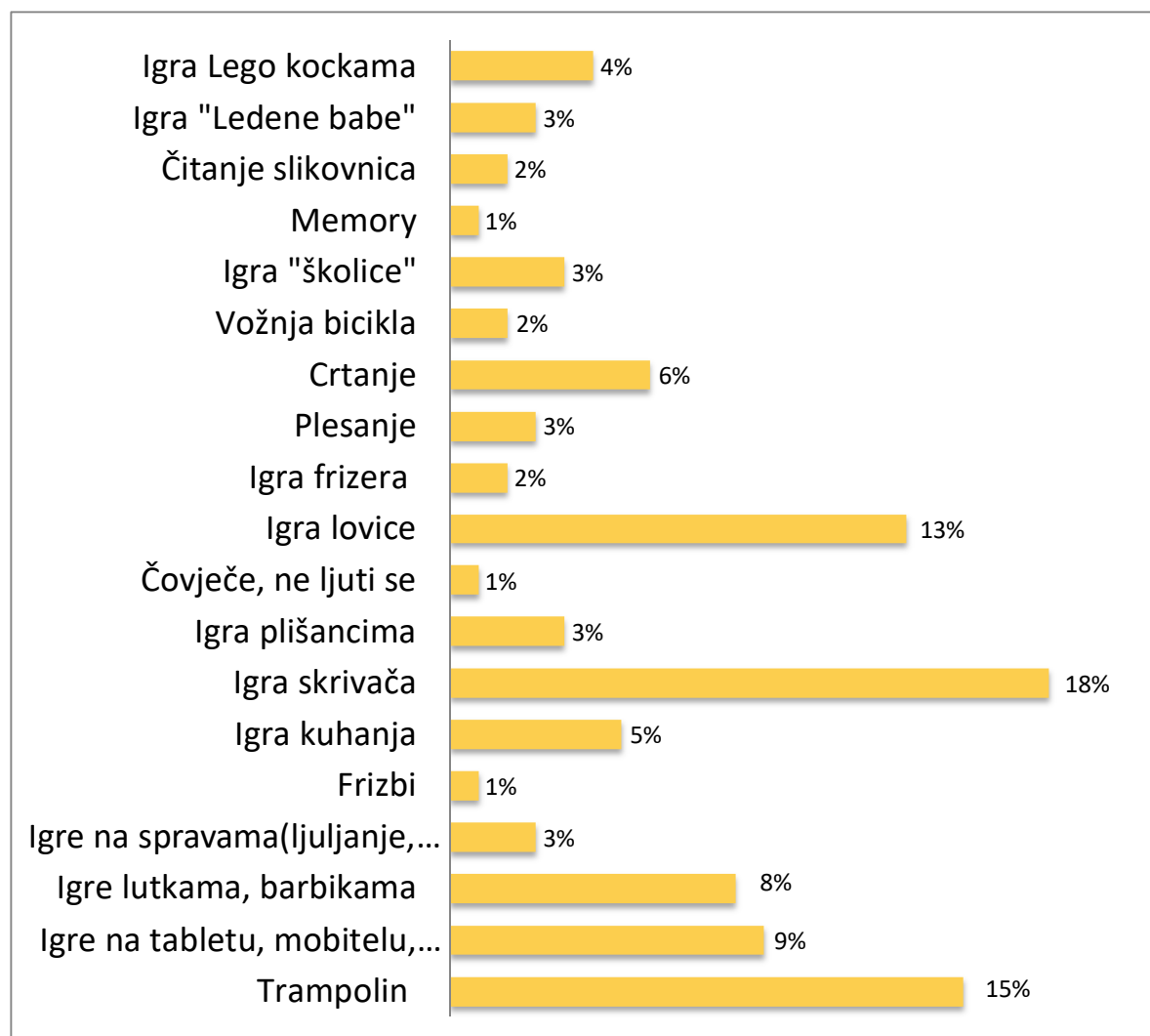
pokazatelj da razne aktivnosti u odgojno – obrazovnim skupinama dopiru do djece i da postaju svakodnevan dio njihovih života.

Prikaz usporedbe odnosa statičnih i aktivnih igara u okviru omiljenih igara dječaka možemo vidjeti na slici 6.

**Slika 6.** Prikaz usporedbe odnosa statičnih i aktivnih igara u okviru omiljenih igara dječaka (N=42)



**Slika 7.** Prikaz omiljenih igara djevojčica u postotcima (N=40)

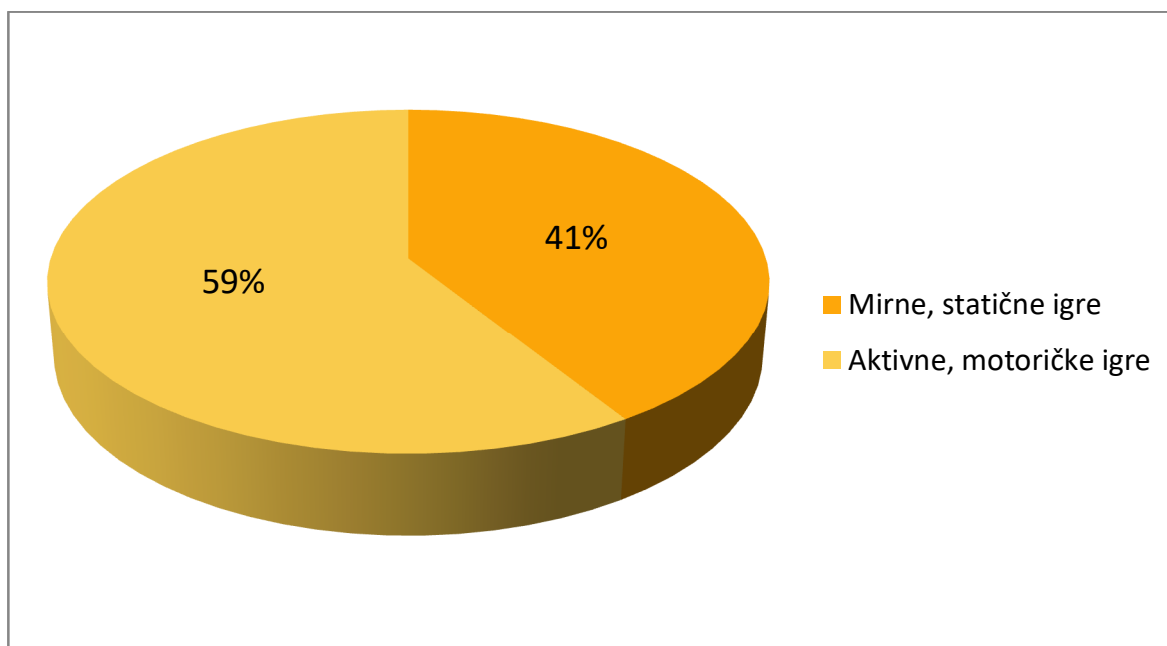


U tri omiljene igre koje navode djevojčice spadaju igra skrivača, skakanje na trampolinu te igra lovice, a i u ostalim navedenim igrama ima puno aktivnih motoričkih igara, što pobija stereotipno mišljenje da djevojčice više vole mirne, statične igre. No, iako djevojčice u velikom postotku navode aktivne, motoričke igre kao omiljene, nijedna nije spomenula nogomet, koji je dječacima igra s najvišim postotkom među omiljenim igrama. Jedna od djevojčica u istraživanju izjavljuje: „Ne volim igrati nogomet jer sam cura, to je za dečke! I mama i tata su mi rekli da je to za dečke!“, čime se još jednom potvrđuje da i djevojčice i dječaci većinom biraju igre tipične za njihov spol.

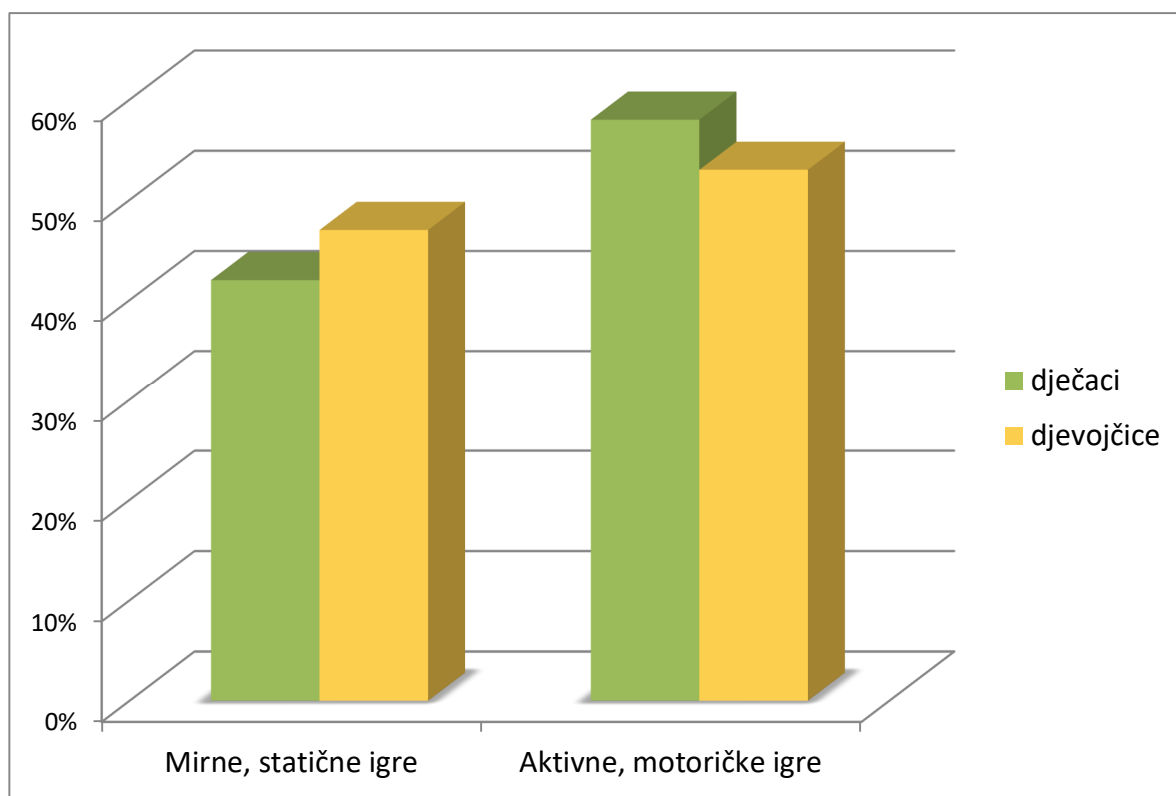
Na temelju dobivenih rezultata možemo reći da se ne prihvaća hipoteza 3 koja pretpostavlja da djevojčice više preferiraju mirne, statične igre.

Prikaz usporedbe odnosa statičnih i aktivnih igara u okviru omiljenih igara djevojčica možemo vidjeti na slici 8.

**Slika 8.** Prikaz usporedbe statičnih i aktivnih igara u okviru omiljenih igara djevojčica  
(N=40)



**Slika 9.** Prikaz usporedbe statičnih i aktivnih igara prema spolu s obzirom na omiljene igre djevojčica i dječaka



Na slici 9 u prikazu usporedbe mirnih, statičnih i aktivnih, motoričkih igara prema spolu s obzirom na omiljene igre djevojčica i dječaka, možemo uočiti u ranijim grafikonima već utvrđeno da djeca više preferiraju aktivne igre te da u podjednakom postotku (dječaci 65%, djevojčice 59%) uživaju u aktivnim, motoričkim igrama, bez obzira na spol. Iako se za djevojčice većinom pretpostavlja da preferiraju mirnije, statične igre, pokazalo se da to nije točno te se ta hipoteza pobija.

Ono što je zabrinjavajuće je visok postotak djece oba spola koja izjavljuju da im igra na tabletu/mobitelu/Playstationu predstavlja jednu od tri najomiljenije igre. U današnjem suvremenom svijetu i načinu života djeca su sve manje motorički aktivna, a veliki utjecaj na to imaju igrice koje djeca igraju na sveprisutnim tabletima, mobitelima, Playstationu i sl., što je dovelo do toga da je ta vrsta igre postala omiljena dječja zabava, što potvrđuje i ovo istraživanje u kojem su sva djeca (100%) oba spola navela da vole tu vrstu igre, a vrlo je visok i postotak djece koja ju svrstavaju među tri najomiljenije igre. Rezultati prvog nacionalnog istraživanja o predškolskoj djeci pred malim ekranima (2017) Poliklinike za zaštitu djece i mladih Grada Zagreba <https://www.poliklinika-djeca.hr/istrazivanja/prvo-nacionalno-istrazivanje-o-predskolskoj-djeci-pred-malim-ekranima/> (25.06.2021.) pokazali su da su djeca od najmlađe dobi vrlo aktivna u korištenju suvremenih tehnologija. Djeca predškolske dobi koriste male ekrane od 2 do 3,6 sati dnevno, a porazno je da čak 79% djece do 2 godine koristi male ekrane. Dobiveni rezultati pokazuju da velik broj djece spada u rizičnu skupinu za razvijanje negativnih posljedica prekomjernog korištenja elektroničkih uređaja. S obzirom na rezultate, bitno je da odrasle osobe (roditelji, odgojitelji...) vode brigu o tome da djeca svoje vrijeme provode u kvalitetnoj igri, kako zbog previše pasivne igre pred malim ekranima ne bi došlo do narušavanja djetetova zdravlja.

## 9. ZAKLJUČAK

Neosporna je i neupitna važnost igre kao spontane, slobodne i dobrovoljne dječje aktivnosti te njen utjecaj na dječji razvoj. Kroz igru djeca uče o svijetu oko sebe, istražuju okolinu i svoje tijelo, uče o emocijama, prevladavaju svoje strahove i postaju kompetentna za društvene odnose. Za dijete predškolskog uzrasta igra predstavlja potrebu, zadovoljstvo i zabavu te se zbog toga smatra najvažnijom djetetovom aktivnošću.

Razna istraživanja pokazala su da djeca od najranije dobi usvajaju stereotipna ponašanja koja su prihvatljiva za njihov spol najčešće kako ne bi došlo do osuđivanja od strane okoline. Djelomično je to biološki uvjetovano, ali nezanemariv utjecaj imaju i roditelji, odgojitelji te mediji i ostatak djetetove okoline. U ovom radu istraživanjem na uzorku ispitanika 82 djece u dobi 4 godine do polaska u školu, pokušalo se utvrditi koje su djeci omiljene igre, te postoje li razlike u igri u odnosu na spol. Također, pokušalo se ispitati jesu li igre koje pojedini spol preferira većinom aktivne, motoričke ili se odnose na mirnije, statične igre.

Istraživanje je pokazalo da postoje razlike u preferencijama igre s obzirom na spol. Djeca koja su sudjelovala u istraživanju u podjednakom postotku preferiraju tzv. „neutralne“ igre s obzirom na spol, kao što su igra plastelinom, crtanje, igra kockama i sl., no istraživanjem je potvrđeno da djevojčice i dječaci imaju veću sklonost igrama tradicionalno i stereotipno tipičnima njihovu spolu (npr. djevojčice više vole igre barbicama, kućicama za lutke, igre šminkanja i dr., dok dječaci više preferiraju nogomet, igru autićima, alatom). Time je prihvaćena postavljena hipoteza *H1: Djevojčice i dječaci imaju veću sklonost igrama tipičnima njihovu spolu*. Jedna od posljedica, ako djeca biraju i igraju se većinom igara predviđenih za njihov spol, je ta da se time ograničavaju njihova iskustva, budući kroz igru djeca uče i upoznaju svijet oko sebe.

Uvidom u prikazane rezultate istraživanja, potvrđeno je da dječaci kao omiljene igre u većem postotku navode aktivne igre, čime je prihvaćena i hipoteza *H2: Dječaci više preferiraju aktivne, motoričke igre*, no usprkos stereotipnim mišljenjima okoline da djevojčice više vole mirnije igre, istraživanje je pokazalo da i djevojčice, poput dječaka, u većem postotku kao omiljene igre navode aktivne, motoričke igre, čime se ne prihvaća te se odbacuje hipoteza *H3: Djevojčice više preferiraju mirne, statične igre*.

Djeca odabiru igre prema svojim interesima, no s obzirom na porast trenda sedentarnog načina života u suvremenom društvu, a uzrok čega je i vrlo velik dio vremena



proveden pred malim ekranima, mobitelima, tabletima i sl., što potvrđuje i ovo istraživanje u kojem su sva djeca (100%) oba spola navela da vole tu vrstu igre, a vrlo je visok i postotak djece koja ju svrstavaju među tri najomiljenije igre, vrlo je bitno djecu rane i predškolske dobi usmjeravati i upoznavati ih sa svim mogućnostima koje mu se u njegovoj sredini nude, a naglasak staviti na kretanje, prvo kroz igru, a kasnije kroz kineziološke i sportske aktivnosti. Stvaranjem navike svakodnevnog kretanja, a igra je zahvaljujući općem osjećaju ugone najprimjerenije sredstvo za ostvarenje tog cilja u najranijoj dobi, može se značajno djelovati na smanjenje negativnih doprinosa sedentarnog načina života (Prskalo, Horvat, Hraski, 2014).

Igra je najveće bogatstvo djetinjstva i neiscrpivi rudnik prvih životnih radosti i saznanja (Koritnik, 1970), te ju se ničime ne može zamijeniti, a upravo to je i zaključak o igri koji je dala jedna djevojčica u istraživanju: „Igra je kad se igraš kaj želiš. A kad se igraš, onda si sretan.“

## LITERATURA

- Anić, V. (1998). Rječnik hrvatskoga jezika. Zagreb: Novi Liber
- Aronson, E., Wilson, T. D., Akert, R. M. (2005). Socijalna psihologija. Zagreb: Mate.
- Belamarić, J. (2009). Ružičasto i plavo - Rodno osviješten odgoj u vrtiću. *Dijete, vrtić, obitelj*, 15 (58), 14-17. Preuzeto s <https://hrcak.srce.hr/128501> ( 20.06.2021.)
- Ciboci, L., Labaš, D. (2015). Utjecaj medija na igru djece predškolske dobi, 363-388. U: Smajić, D.; Majdenić, V. (ur). *Dijete i jezik danas – Dijete i mediji*. Zbornik radova sa VII. Znanstvenog skupa s međunarodnim sudjelovanjem. Osijek: Sveučilište Josipa Jurja Strossmayera, Fakultet za odgojne i obrazovne znanosti.
- Došen Dobud, A. (2016). *Dijete – istraživač i stvaralac: igra, istraživanje i stvaranje djece rane i predškolske dobi*. Zagreb: Alineja
- Duran, M. (1995). *Dijete i igra*. Zagreb: Naklada Slap
- Findak, V. (1995). *Metodika tjelesne i zdravstvene kulture u predškolskom odgoju, priručnik za odgojitelje*. Zagreb: Školska knjiga.
- Findak, V., Delija, K. (2001). *Tjelesna i zdravstvena kultura u predškolskom odgoju*. Zagreb: Edip.
- Findak, V., & Prskalo, I. (2004). *Kineziološki leksikon za odgojitelje*. Petrinja: Visoka učiteljska škola.
- Goble, P., Martin, C. L., Hanish, L. D., Fabes, R., A. (2012). Children's Gender-Typed Activity Choices Across Preschool Social Contexts. *Sex Roles*, 67(7/8). 435-451.
- Grgec-Petroci, V., Vranko, M., Rebac, J. (2009). *Igra i dijete, dijete i igra*. Zagreb: Obiteljski centar grada Zagreba.
- Jerbić, I. (2016). *Stavovi djece predškolske dobi o spolnim ulogama (Završni rad)*. Preuzeto s <https://urn.nsk.hr/urn:nbn:hr:141:660399> (29.06.2021.)
- Klarin, M. (2017). *Psihologija dječje igre*. Zadar: Sveučilište u Zadru
- Koritnik, M. (1970). *2000 igara: igre motorike*. Zagreb: Sportska štampa

- Lazar, M. (2007). Igra i njezin utjecaj na tjelesni razvoj. Đakovo: Tempo d.o.o.
- Lazar, M. (2007). Moć igre i igračke, Đakovo: Tempo d.o.o.
- Lorger, M., Findak, V., Prskalo, I. (2013). Kineziološka metodika – vježbe. Zagreb: Učiteljski fakultet Sveučilište u Zagrebu.
- Lorger, M., Prskalo, I. (2010). Igra kao početni oblik treninga brzine u predškolskoj dobi. U I. Jukić, C. Gregov, S. Šalaj, L. Milanović, T. Trošt-Babić (ur.) 8. godišnja međunarodna konferencija „Kondicijska priprema sportaša“, Zbornik radova, Zagreb: Kineziološki fakultet (str. 473-476).
- Ljubetić, M. (2007) Biti kompetentan roditelj. Zagreb: Mali profesor.
- Maleš, D. (1988). Obitelj i uloga spolova - Utjecaj roditelja na usvajanje uloge spola kod djece. Zagreb: Školske novine
- Marović, Z. (2009). Ne smiješ plakati, ti si dječak. Dijete, vrtić, obitelj, 15 (58), 18-23. Preuzeto s <https://hrcak.srce.hr/128503> (05.06.2021.)
- Poliklinika za zaštitu djece i mladih Grada Zagreba. Prvo nacionalno istraživanje o predškolskoj djeci pred malim ekranima. <https://www.poliklinika-djeca.hr/istrazivanja/prvo-nacionalno-istrazivanje-o-predskolskoj-djeci-pred-malim-ekranima/> Preuzeto s <https://www.poliklinika-djeca.hr/> (25.06.2021.)
- Prskalo, I., Horvat, V. i Hraski, M. (2014). Igra i kineziološka aktivnost djeteta – preduvjet stvaranja navike svakodnevnog vježbanja. Croatian Journal of Education, 16 (Sp.Ed.1), 57-68. Preuzeto s <https://hrcak.srce.hr/117856> (10.06.2021.)
- Rajić, V. i Petrović-Sočo, B. (2015). Dječji doživljaj igre u predškolskoj i ranoj školskoj dobi. Školski vjesnik, 64 (4), 603-620. Preuzeto s <https://hrcak.srce.hr/153131> (03.06.2021.)
- Stevanović, M. (2003). Predškolska pedagogija. Rijeka: Andromeda
- Tomac, Z., Vidranski, T., Ciglar, J. (2015). Tjelesna aktivnost djece tijekom redovnog boravka u predškolskoj ustanovi. Medica Jadertina, 45(3-4), 97-104.
- Vasta, R.; Haith, M. M.; Miller, S. A. (2005) Dječja psihologija : moderna znanost. Jastrebarsko: Naklada Slap.

## IZJAVA O IZVORNOSTI DIPLOMSKOG RADA

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

A handwritten signature in blue ink, reading "Ana Doralj", written over a horizontal line.

(vlastoručni potpis studenta)