

Igra kroz prvih deset godina života

Hranjec, Mirjam Elena

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:147:040393>

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

Download date / Datum preuzimanja: **2024-12-23**

Repository / Repozitorij:

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



SVEUČILIŠTE U ZAGREBU

UČITELJSKI FAKULTET

ODSJEK ZA UČITELJSKE STUDIJE

Mirjam Elena Hranjec

IGRA KROZ PRVIH DESET GODINA ŽIVOTA

Diplomski rad

Zagreb, srpanj, 2021.

SVEUČILIŠTE U ZAGREBU
UČITELJSKI FAKULTET
ODSJEK ZA UČITELJSKE STUDIJE

Mirjam Elena Hranjec

IGRA KROZ PRVIH DESET GODINA ŽIVOTA

Diplomski rad

MENTORICA:

Doc. dr. sc. Srna Jenko Miholić

Zagreb, srpanj 2021.

Sažetak

Igra je aktivnost svojstvena za period djetinjstva te je neizostavan dio dječje svakodnevice. Prema mnogim istraživanjima, igra potiče holistički razvoj te pomoću nje dijete usvaja brojne vještine i spoznaje. Osim toga, igra je u korelaciji s pozitivnim emocijama i osjećajem ugone te je usko povezana s razvojem prijateljstva i prosocijalnih ponašanja. Ona može započeti spontano ili je aktivnost organizirana od strane odgojitelja/ učitelja. Cilj ovoga rada je utvrditi zajedničke karakteristike igara koje su preferirane u pojedinom razvojnom stadiju (dobnoj skupini) te frekventnost implementacije određene skupine igara u sklopu odgojno-obrazovnih ustanova. U istraživanju je sudjelovalo sto odgojno-obrazovnih djelatnika (učitelja i odgojitelja). Podatci su prikupljeni pomoću anonimnog upitnika mrežnim putem. Rezultati vezani uz ranu i predškolsku dob su pokazali da se u jasličkoj dobi najviše koriste igre u kojima je važan ritam i ponavljanje, a u kasnijim razdobljima socijalna komponenta igrovne interakcije ima veću ulogu. S vremenom se razvija složenost igara te simboli i pravila u igri postaju sve važniji. U periodu primarnog obrazovanja sportske igre imaju sve veću ulogu. Istraživanje je pokazalo kako je preferencija korištenja igara lovljenja, skrivanja te igara s brojalicom opada kako dob učenika raste. U trećem i četvrtom razredu popularnije su momčadske i natjecateljske igre. Prikupljeni podatci su ukazali na to da je najčešće korištena skupina igara s rukama, a igra s pikulama je najmanje korištena (od ponuđenih skupina igara). Ovaj rad sadrži pregled razvojnih razdoblja relevantnih za kontekst ranog i predškolskog odgoja i obrazovanja te primarnog obrazovanja u korelaciji sa sažetim opisom igara koje su ispitanici pridružili određenoj dobnoj skupini.

Ključne riječi: igra, razvoj, predškolska dob, školska dob

Children's Play During the First 10 Years

Summary

Play is an extremely important activity typical for childhood. Many researches have shown that it is in a close correlation with holistic development. Play is simultaneously enchanting skill acquisition and learning process. Moreover, play is generally associated with positive emotions and happiness and is one of the starting points in early social interactions and friendships. Activities related to play can be unplanned or organized by teachers. The aim of this research was to identify characteristics of different games played by a certain age group and frequency in which the games are being played. The participants were one hundred kindergarten and primary school teachers. The data was being collected through an anonymous online survey. The results have suggested that handplay and fingerplay are the most used types of games in early childhood education. In later developmental stages, social interactions and symbols are becoming the focal point of play. Furthermore, games are starting to have more complex rules. During primary school years, team games and sports become more and more popular. The most frequent used games are based on a rhythmical structures, songs and hand movements. Marbles game is the least popular category among the participants. This research paper provides an overview of the stages of child development (prior to adolescence) and games that are, according to the research, the most popular during each stage.

Key words: play, development, early and preschool education, primary education

Sadržaj

1. UVOD.....	1
2. KARAKTERISTIKE IGRE.....	2
2.1.Struktura igre.....	2
2.2. Kulturološka komponenta.....	3
3. CILJ I PROBLEMI.....	5
4. METODOLOGIJA ISTRAŽIVANJA.....	5
4.1. Sudionici.....	5
4.2. Mjerni instrument.....	5
4.3. Postupak.....	6
4.4. Obrada podataka.....	7
5. REZULTATI.....	8
6. RASPRAVA.....	10
6.2. Jaslička dob.....	10
6.2. Mlađa i srednja vrtićka dob.....	17
6.4. Starija/ predškolska dob.....	21
6.5. Prvi i drugi razred.....	28
6.6. Treći i četvrti razred.....	31
7. ZAKLJUČAK.....	33
8. LITERATURA.....	35
9. PRILOZI	
10. IZJAVA O IZVORNOSTI RADA	

1. UVOD

Fenomen igre ne može se potpuno i nepogrešivo obuhvatiti jednom definicijom. (Bruner 1976). Psihologija, folkloristika, antropologija, pedagogija, etnologija, sociologija i mnoge druge znanstvene discipline bave se igrom. Iako se ne može u potpunosti definirati, igra se prema nekim elementima razlikuje od ostalih aktivnosti. Neke od karakteristika igre (Matejić, 1978): divergentnost (organizacija ponašanja na nov i neobičan način), nekompleksnost (ne obuhvaća dostizanje određenog cilja), neadekvatnost (ponašanja nesuglasno datoj situaciji). Osim toga, igra posjeduje vlastite izvore motivacije, sam proces je važniji od ishoda, sredstva dominiraju nad ciljevima, odsutni su neposredni pragmatični učinci. Igra ispunjava osobne potrebe igrača: oslobađa napetost, regulira razvoj te se odvija bez prisile (Duran, 2001). Prema Hughes (2009) igra mora uključivati pet ključnih karakteristika: treba biti intrinzično motivirana, slobodno odabrana, ugodna, zamišljena te sudionici u njoj trebaju biti aktivno uključeni. Djeca bez obzira na dob vezuju igru uz radost, sreću i pozitivne emocije što dokazuje da je igra svrhovita i važna aktivnost specifična za razdoblje djetinjstva (Rajić i Petrović-Sočo, 2015).

Pod igru spadaju mnoga ponašanja koja započinju slobodnom voljom i interesom, a kao rezultat imaju ugodu ili zabavu (Lindon, 2001). No ipak, igru ne bismo mogli definirati isključivo kao aktivnost koja prouzročuje ugodu djetetu. Ovo se osobito može primijeniti na sportske igre, koje mogu prouzročiti veliku neugodu ako dođe do djetetu nepoželjnog rezultata (Vygotsky, 1966). Ako govorimo o razvojnom aspektu igre važno je spomenuti i pojam zone proksimalnog razvoja. Zona proksimalnog ili zona idućeg razvoja označava sve aktivnosti koje dijete ne može raditi samostalno, ali može uz asistenciju (Vygotsky, 1978). Drugim riječima, zona proksimalnog razvoja je iduća zona u razvoju. Dijete treba izlagati izazovima iduće zone kako bi postiglo svoj optimalni razvoj. Igra se može objasniti i kao priprema za život i različite situacije, djeca mogu istraživati uloge odraslih kroz igru (Hughes, 2009).

Socijalizacija je još jedan vrlo važan aspekt igre. Prilikom igre u slobodno vrijeme, dobne skupine djece su obično pomiješane. Dječje grupe su slobodno formirane, odnosno formirane su sukladno s okolnostima u kojima su se djeca našla (igra u obitelji, sa susjedima...). Igre se prenose s generacije na generaciju, nadopunjuju ili se smišljaju nove igre. Igra je povezana uz jezični i komunikacijski razvoj, a istraživanja pokazuju da razvija asertivnost, osjećaj za rad u skupini i suradnju (Li i sur., 2016).

2. KARAKTERISTIKE IGRE

2.1. Struktura igre

Iako je igra slobodna aktivnost koja se spontano razvija, postoje određene pravilnosti i obrasci koji se pojavljuju kod više igara te se mogu definirati kao struktura igre. Pravila su jedan od stalnih elemenata igre te su potrebna za organizaciju uspješne igrovne interakcije. Postoje osnovna, specifična i opća pravila. Osnovna pravila definiraju tijek igre, dakle najprije će se dogoditi ovo, zatim slijedi ono i igra završava s ovim događajem. Ona ne postoje kod simboličke igre. Osim okvirnog tijeka igre, postoje i pravila za specifične situacije, neki postupci u igri imaju drugačije posljedice od drugih. Ukoliko se radi o igri skrivača, koja je jedna od dobro poznatih i rasprostranjenih igara, njezin tijek glasi: jedan žmiri, a ostali se skrivaju; nakon toga ih on traži, a oni se pokušavaju spasiti. Specifična se pravila odnose na sporne ili diskutabilne točke u igri. Ona se mogu razlikovati u svakoj izvedbi igre, a obično se dogovaraju spontano kada dođe do spora. Često su ova pravila ustaljena u određenoj grupi djece. Specifična pravila u igri skrivača mogu biti: nema skrivanja iza pika ili tko je iza pika tri puta žmiri. U igri graničara specifična pravila se mogu odnositi na koliko *života* ima graničar, u nekim skupinama ima jedan *život*, a u drugim ima tri. Ovakva pravila postoje i u simboličkoj igri. Na primjer, ovaj će nam panj biti krevet, a iza ove crte se ne smije ići. Opća pravila igre reguliraju ponašanja tijekom igre, a često su univerzalna, odnosno mogu se primijeniti na više igara: ne smiješ varati, ne smiješ odustati usred igre, ne smiješ se žaliti ako ti se ne sviđa tvoja uloga... U simboličkoj igri se ona odnose na poštivanje dogovorenih simbola, ako smo se dogovorili da nam je ovaj kamen jako vrijedan, nemoj ga bacati i skakati po njemu (Duran, 2001).

Igre se mogu klasificirati i prema tipu odvijanja, a postoje linearne i razgranate. Linearni tip se odvija prema utvrđenom redu, određena stvar uvijek slijedi nakon što se dogodi nešto. Jedan primjer za ovakvu igru je *Ringe, ringe, raja*. Najprije se djeca uhvate za ruke u krug, zatim se okreću i pjevaju, na kraju na riječ *čuč* svi čučnu (Duran, 2001). Ova igra se igra samo tako, nikada se ne dogodi da nitko ne uzme jaja ili da djeca ne čučnu. Razgranati tip odvijanja igre s utvrđenim redoslijedom prema principu *ako da onda*, zavisao je od osnovnih pravila ali u njima postoje varijacije. Za razliku od linearnih igara, u ovakvim igrama postoji faktor iznenađenja te ishod igre može biti promjenjiv. Kod njih je karakteristično da djeca mogu pratiti ovako složenu strukturu i razumjeti uzročno-posljedični odnos na ovaj način samo u igri, što potkrepljuje tvrdnju Vigotskog da djeca u igri dosežu svoj proksimalan razvoj. Razgranati tip

odvijanja igre bez fiksiranog redosljeda se očituje kod simboličke igre. Kod simboličke igre ne postoje osnovna pravila, nego se tijekom igre određuje spontano, sudionici donose odluku što će sljedeće raditi i ne postoji određeni cilj koji se treba zadovoljiti.

Važan element igre je i igrovna interakcija, a odnosi se na socijalnu interakciju među sudionicima. Ovdje je važno razlikovati igrovni i realni plan. Igrovni plan određuje ulogu određenog djeteta u igri, a definiraju ga pravila igre. Realni plan odnosi se na odnose među igračima izvan igrovne interakcije. U nekoj igri dvoje sudionika mogu biti protivnici, ali to nema nikakve veze s njihovom realnom ulogom, gdje su zapravo dobri prijatelji. U sportovima postoji model duela, dva tima su suprotstavljena (ili dva para), ali unutar grupe postoje suradnički odnosi. Ovo je jednostavan model, a u mnogim dječjim igrama modeli su puno složeniji. Među pojedincima ili timovima u igri može postojati odnos suradnje, odnos suprotstavljanja ili kombinacija ova dva odnosa. Osim toga u nekim igrama postoji i centralni igrač. U odnosu na centralnog igrača ostali igrači mogu biti u suradnji, suprotstavljanju, a ostala varijacija odnosa može biti s centralnim igračem. Na primjer, u igri *Ledene babe* centralni igrač zaleđuje, a ostali igrači su u suprotstavljenom odnosu prema njemu. Međutim, igrači su međusobno u suradničkom odnosu jer se pokušavaju međusobno *odlediti* (Duran, 2001).

Piaget je opisao tri kategorije igre: praktična/funkcionalna igra, simbolička igra i igra s pravilima. Praktična igra tipična je za djecu mlađu od dvije godine te im pomaže da razviju vještine u svome razvojnem razdoblju, kasnije nestaje, ali je temelj za druge dvije kategorije. Simbolička je igra karakteristična za dob između dvije i šest godina te se u njoj jasno reflektiraju dječje misli i ideje (Thornes, 2001).

2.2. Kulturološka komponenta

Poznata je činjenica da je igra prisutna i kod mnogih životinjskih vrsta. Kod sisavaca igra služi za vježbanje snage i motoričkih vještina, vrsta socijalizacije unutar postrojenja u kojima jedinka živi, oponašanje odraslih jedinki- učenje vještina potrebnih za opstanak (Lindon, 2001). Međutim, ljudska se igra ipak razlikuje od one životinjske. Čovjek je društveno biće te je od rođenja obilježen kulturom. Također, predmeti s kojima je dijete okruženo imaju unaprijed određenu funkciju (Duran, 2001). Iako je igra ponašanje svojstveno svojoj djeci, neka obilježja igre se razlikuju ovisno o kulturi kojoj dijete pripada. U nekim je kulturama i situacijama djeci dokinuto djetinjstvo pa tako i igra. Takva društva su karakteristična prema nerazvijenosti simboličke igre jer brzo ulaze u stvarne radnje odraslih te nemaju potrebe za

oponašanjem istih. Prema Whiting (1963), djeca se više igraju u razvijenijim zemljama i u društvima gdje imaju više slobode, a njihove su igre složenije. Kod australskih Aboridžina razvijene su timske igre: one koje uključuju borbu te one u kojima jedan tim pokušava neki predmet oduzeti drugome timu (Salter,1967). U kulturama gdje je dječji svijet odijeljen od odrasloga, djeca u igrama pretvaranja često koriste izmišljene likove iz medija. Osim toga, u nekim kulturama se više njeguje individualizam, a u drugima kolektivizam što se odražava na igru. U kulturama gdje je veći naglasak na individualizmu postoji i jači natjecateljski duh (Hughes, 2009).

3. CILJ I PROBLEMI ISTRAŽIVANJA

Cilj ovoga istraživanja je ispitati dob i učestalost korištenja pojedinih elementarnih i sportskih igara u sklopu ranog i predškolskog te primarnog obrazovanja.

4. METODOLOGIJA ISTRAŽIVANJA

4.1. Sudionici

Sudionici ovoga istraživanja su sto učitelja i odgojitelja koji rade u odgojno-obrazovnim ustanovama na području Republike Hrvatske. Demografski podatci ispitanika nisu prikupljeni jer nisu relevantni u odnosu na cilj ovoga istraživanja.

4.2. Mjerni instrument

S obzirom na to da se za svrhu ovog istraživanja nije mogao upotrijebiti neki već postojeći mjerni instrument, razvijen je upitnik pod nazivom *Upotreba kinezioloških igara u ranom i predškolskom te primarnom obrazovanju* (prilog 1). Svrha ovoga upitnika bila je propitati dob i učestalost u kojima se pojedine igre koriste u odgojno-obrazovnim ustanovama. Upitnik se sastoji od 21 pitanja s dva potpitanja zatvorenog tipa. Osim toga, u upitniku se nalaze 4 pitanja otvorenog tipa u kojima sudionici mogu, ali i ne moraju dopisati pomagala i igre koje koriste, a nisu spomenuti u upitniku. Prva vrsta pitanja odnosi se na dobnu skupinu sukladno s odjeljenjima kakva se koriste u većini odgojno-obrazovnih ustanova u Republici Hrvatskoj. Ovo se odnosi na vrtićke skupine: jaslička skupina, mlađa vrtićka skupina, srednja vrtićka skupina, starija vrtićka/ predškolska skupina te na razrede u osnovnoškolskim ustanovama: prvi, drugi, treći i četvrti razred. Drugo potpitanje koje ispituje frekvenciju sastavljeno je kao Likertova ljestvica od pet stupnjeva: 4- svakodnevno, 3- često (2-3 puta tjedno), 2- ponekad (nekoliko puta mjesečno), 1- rijetko (manje od jednom mjesečno), 0- nikad.

U nastavku se nalaze pitanja na koja su odgovarali sudionici istraživanja. U svakome potpitanju navodili su dobne skupine u kojima koriste ove igre te koliko ih često koriste.

1. Igre u kojima postoji centralni igrač (*Krokodile, krokodile, smijemo li prijeći rijeku?, Crvena/ Crna kraljica, Ledena baba/ Ledeni čiča*)
2. Igre skrivanja (*Skrivača, traženje sakrivenog predmeta*)

3. Igre lovljenja s različitim ulogama (*Ledena baba/ Ledeni čiča, Ribarove mreže, Kauboji i Indijanci*)
4. Igre lovljenja s pomagalima (*Hvatanje obručem, Spas je lopta, Otimanje repića*)
5. Igre koje uključuju pjevanje/ brojalicu (*Mi smo djeca vesela; Došla majka s kolodvora; Boc, boc; Ide maca oko tebe; Ringe, ringe, raja*)
6. Igre s rukama (*Kamen, škare, papir; Okoš-bokoš, Ovčice bovčice, pljeskanje uz brojalicu*)
7. Igre bazirane na plesnim strukturama (razne vrste kola, *Glazbeni kipovi...*)
8. Štafetne igre
9. Poligoni
10. Igre suradnje između grupa (npr. *Došla majka s kolodvora*)
11. Igre suprotstavljanja između grupa (*Lanca probijanca, Povlačenje konopca...*)
12. Igre sa strukturama nacrtanim kredom (*Puž, Školica, Oduzimanje polja, Mlin...*)
13. Igre bazirane na pomagalu:
 - a. Gumi-gumi
 - b. Pikulanje (*špekulanje*)
 - c. Igre s vijačom/konopcem
 - d. Igre s balonom/balonima
14. Ostala pomagala koja nisu spomenuta:
15. Momčadske/sportske igre (*Nogomet, Košarka, Badminton...*)
16. Igra graničara i Između dvije vatre.
17. Igre gađanja u gol/koš (*Amerikanac, Put oko svijeta...*)
18. Ostale igre s loptom (*Desetka, Magarac, Bomba...*)
19. Igre gađanja (*Pikado, Gađanje piramide, Gađanje lopte...*)
20. Ostale igre koje koristim

4.3. Postupak

Prikupljanje podataka na ispitanicima provedeno je u ožujku, travnju i svibnju 2021. godine mrežnim putem preko Google obrazaca. Prije prikupljanja podataka sudionici su informirani o sadržaju istraživanja, načinu provedbe istraživanja te u koju će se svrhu prikupljeni podatci koristiti. Također, sudionici su obaviješteni da je istraživanje dobrovoljno i da su njihovi odgovori anonimni.

4.4. Obrada podataka

Nakon što su podaci prikupljeni, kodirani su i obrađeni u programu SPSS. S obzirom na to da veliki dio ovoga upitnika čine pitanja zatvorenog tipa (s ponuđenim odgovorom) kodiranje varijabli postavlja se u ordinalne skale. Obrađeni su parametri deskriptivne statistike (aritmetička sredina, standardna devijacija, minimalni i maksimalni rezultat, skewnes i kurtosis) te su utvrđene frekvencije rezultata. Kod pitanja otvorenog tipa najprije su obrađeni pojedinačni odgovori, a zatim su utvrđene pojedine zajedničke značajke i odgovori su kategorizirani na taj način.

5. REZULTATI

Analizom parametara deskriptivne statistike (tablica 1) utvrđeno je da se aritmetička sredina varijabli vezanih za učestalost korištenja pojedine skupine igara kreće od 0.88 do 2.60. Standarda devijacija je u rasponu od 0.622 do 1.092.

Tablica 1.

Parametri deskriptivne statistike

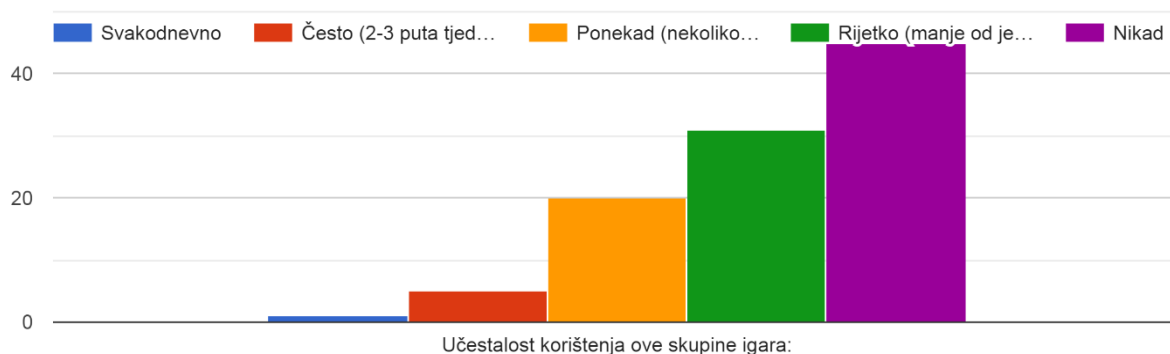
N=100	Minimum	Maximum	M	SD
1. Igre s rukama (<i>Kamen, škare, papir; Okoš-bokoš, Ovčice bovčice, pljeskanje uz brojalicu</i>)	0	4	2.6	1.1
2. Igre lovljenja s različitim ulogama (<i>Ledena baba/ Ledeni čiča, Ribarove mreže, Kauboji i Indijanci</i>)	1	4	2.5	0.7
3. Igre koje uključuju pjevanje/ brojalicu (<i>Mi smo djeca vesela; Došla majka s kolodvora; Boc, boc; Ide maca oko tebe; Ringe, ringe, raja</i>)	0	4	2.5	1.1
4. Igre u kojima postoji centralni igrač (<i>Krokodile, krokodile, smijemo li prijeći rijeku?, Crvena/ Crna kraljica, Ledena baba/ Ledeni čiča</i>)	1	4	2.5	0.6
5. Momčadske/sportske igre (<i>Nogomet, Košarka, Badminton...</i>)	0	4	2.4	1
6. Štafetne igre	1	3	2.2	0.6
7. Igre skrivanja (<i>Skrivača, traženje sakrivenog predmeta</i>)	1	4	2.2	0.7
8. Igra graničara i Između dvije vatre.	0	4	2.2	1
9. Igre bazirane na plesnim strukturama (razne vrste kola, <i>Glazbeni kipovi...</i>)	0	4	2.2	0.8
10. Poligoni	1	4	2.2	0.6
11. Igre s vijačom/konopcem	0	4	2.0	0.7
12. Igre lovljenja s pomagalima (<i>Hvatanje obručem, Spas je lopta, Otimanje repića</i>)	0	4	2.0	0.8
13. Igre sa strukturama nacrtanim kredom (<i>Puž, Školica, Oduzimanje polja, Mlin...</i>)	0	4	2.0	0.9
14. Igre gađanja u gol/koš (<i>Amerikanac, Put oko svijeta...</i>)	0	4	1.8	0.9
15. Igre s balonom/balonima	0	4	1.8	0.9
16. Ostale igre s loptom (<i>Desetka, Magarac, Bomba...</i>)	0	4	1.7	1
17. Igre gađanja (<i>Pikado, Gađanje piramide, Gađanje lopte...</i>)	0	3	1.7	0.9
18. Igre suprotstavljanja između grupa (<i>Lanca probijanca, Povlačenje konopca...</i>)	0	3	1.6	0.7
19. Igre suradnje između grupa (npr. <i>Došla majka s kolodvora</i>)	0	3	1.5	0.8
20. Gumi-gumi	0	3	1.5	0.9
21. Pikulanje (<i>špekulanje</i>)	0	4	0.9	1

Prilikom analize frekvencija, u daljnjem tekstu istaknute su skupine igara koje imaju najmanju i najveću frekvenciju. Igre kod kojih je frekvencija najmanja su igre s pomagalima: pikule/špekule (slika 1). Za ovu skupinu igara je 45 ispitanika odgovorilo da ju nikada ne koristi, a jedan ispitanik da ju koristi svakodnevno.

Kategorija koja je imala najviše odgovora svakodnevno su igre s rukama (slika 2). Za ovu je skupinu igara 24 ispitanika odgovorilo da je koristi svakodnevno, a 32 da je koriste često. Tri ispitanika odgovorila su da ovu skupinu igara nikada ne koriste.

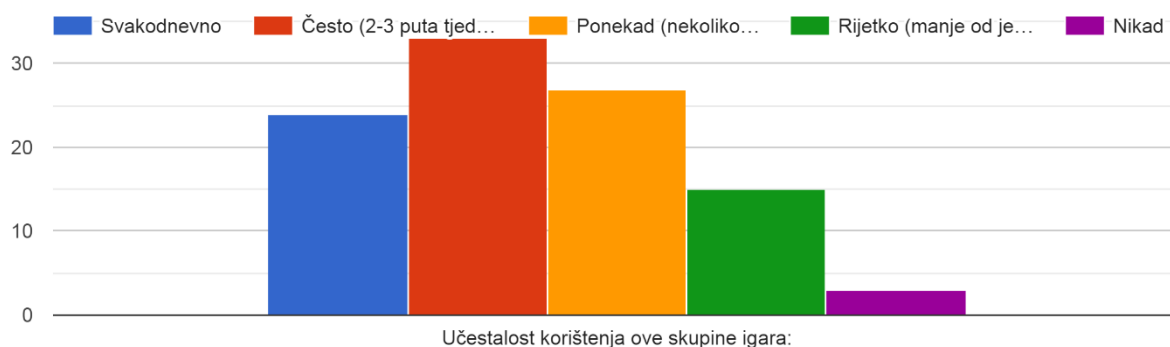
Slika 1.

Frekvencije korištenja igara s pomagalima: pikule (špekule)



Slika 2.

Frekvencije korištenja igara s rukama



6. RASPRAVA

Cjelokupni razvoj djetetovih vještina i mogućnosti reflektira se na preferenciju igara u određenoj dobi. U nastavku se nalazi prikaz razvojnih faza te igre koje se, prema istraživanju, koriste u pojedinoj fazi. Važno je napomenuti da se mnoge igre povezane s određenom dobnom skupinom koriste i u kasnijim periodima, a ne smiju se zanemariti ni individualne razlike u interesima djece. Osim toga, u mnogim su odgojno-obrazovnim ustanovama prisutne mješovite vrtičke skupine ili kombinirana razredna odjeljenja. Razvojna razdoblja sistematizirana su prema odgovorima ispitanika te su pojedine dobne skupine spojene jer ispitanici nisu naveli velike odmake u primjenjivanim igrama.

6.2. *Jaslička dob*

Dijete u prve dvije godine života ubrzano raste. Osim toga, prvih par mjeseci života djeca dobivaju masno tkivo koje počinju gubiti oko druge godine života. Mišićno se tkivo sporo razvija. Za motorički razvoj u najranijoj dobi karakteristični su opisi pokreta i držanja trupa, ruku i nogu te sposobnost hvatanja. Motorički razvoj u dojenačkoj dobi odvija se u dva smjera: proksimodistalnom i cefalokaudalnom. Proksimodistalan smjer znači da dijete najprije ovladava kretnjama koje su bliže sredini tijela. Dakle, novorođenče će cijelo tijelo usmjeriti prema predmetu interesa, a predmete će hvatati samo refleksno. Dvomjesečna beba može pružiti ruku prema istom, a dojenče od četiri mjeseca će za to upotrijebiti cijelu šaku. Nadalje, dijete od šest mjeseci će predmet hvatati tako da raširi sve prste. Dijete u dobi od 8 ili 9 mjeseci razvija pincetni hvat, odnosno, predmet hvata između kažiprsta i palca. Dijete od dvije godine baca lopte u kutiju i stavlja kvadrate u odgovarajući otvor na ploči. Drugo načelo razvoja odnosi se na razvoj kretanja od glave prema stopalima. Novorođenče glavu može pomicati lijevo desno, tromjesečno dijete glavu drži uspravno, ali ruke još ne može koristiti za upor. Sa šest mjeseci dijete se može postaviti u sjedeći položaj te povlačiti se po rukama, ali i okretati s leđa na trbuh. Prema Berk (2006), 90% djece u dobi od 5-11 mjeseci samostalno puzi, a u dobi od 9 do 17 mjeseci samostalno hoda. Dijete u dobi od 24 mjeseca hoda u oba smjera po stepenicama. Osim toga, djeca udove često usklađuju određenim slijedom. Na primjer, najprije usklađuju desnu stranu tijela prema kojoj ravnaju i lijevu (Vasta i sur., 1998).

Pozornost valja obratiti i na individualne razlike između djece. Većina djece prolazi kroz iste faze, no neka svojim razvojem odstupaju. Tako, na primjer, kod razvoja hodanja većina djece započinje dizanjem stražnjice te njihanjem na trbuhu. Karakteristične su i faze puzanja na trbuhu, zatim na rukama i koljenima te na šakama i stopalima. Ipak, neka djeca

nikada ne puze, nego preskoče tu fazu podizanjem u sjedeći položaj te odgurivanjem, valjanjem, pravljenjem mosta ili zmijolikim pokretima (Vasta i sur. 1998).

Osim što motorički razvoj djeluje na fizičke mogućnosti djeteta, on djeluje i na psihološki aspekt razvoja. Dijete fizičkim napredovanjem povećava svoj vidokrug, mogućnosti i samopouzdanje. Jedno je istraživanje pokazalo kako su djeca puno točnija u zadržavanju traga prostornog smještaja predmeta ukoliko se sama kreću po prostoru u odnosu kada ih odrasle osobe pomiču (Benson i Uzgiris 1895 prema Vasta i sur.1998).

Prema Piagetu, ova dob djeteta spada pod senzomotoričko razdoblje. Ovo razdoblje ima sedam faza, a razvoj se očituje kroz motoričko djelovanje bez shvaćanja simbola. Dječje poznavanje svijeta zasnovano je na njegovim ograničenim iskustvima, ali se razvija. Ono spoznaje svijet kroz izravno djelovanje, a počinje shvaćati stalnost predmeta. Kako se razvija mogućnost kretanja razvijaju se i kognitivne mogućnosti, a razvoj govora (razumijevanje simbola) događa se krajem ove faze (Huitt i Hummel, 2003). Dijete najprije ulazi u stupanj vježbanja refleksa, koje možemo nazvati i urođena organizirana ponašanja. Od prvog do četvrtog mjeseca dolazi do razvoja shema. Dijete razvija uvježbane sklopove ponašanja pomoću kojih djeluje, a koristi ih iz čistog zadovoljstva. U ova dva stupnja dijete ne pokazuje razumijevanje o stalnosti predmeta. Stalnost predmeta je spoznaja da nešto postoji iako nije u trenutnom vidokrugu ili se ne spoznaje trenutno nekim drugim osjetilom. U trećem stupnju koji traje od četvrtog do osmog mjeseca starosti dijete pokazuje sve veće zanimanje za vanjski svijet, nasuprot prošlim stadijima gdje je bilo koncentrirano na vlastito tijelo. U idućoj fazi dijete primjenjuje namjerna ponašanja, odnosno aktivnosti imaju unaprijed određeni cilj. Dijete odvaja sredstvo od cilja te mijenja odnos prema preprekama. Ukoliko u prijašnjim stadijima dijete naiđe na zapreku između sebe i igračke, istu neće moći savladati, ali u ovom stadiju razvija ponašanje prema zapreci i uspijeva doći do željenog predmeta. U ovome stupnju dijete donekle razumije stalnost predmeta. U periodu koji se odvija od 12. do 18. mjeseca dijete stvara nove sheme i učinke. Ono može imati nova ponašanja te kada se susretne s nekim problemom, razvija nova rješenja te se ne oslanja nužno samo na prethodno naučena ponašanja koja su se pokazala učinkovitima. Dijete u ovoj fazi uživa u aktivnom eksperimentiranju te ponekad namjerno izvodi ponašanje kako bi otkrilo ishod. U vremenu od 18. do 24. mjeseca dijete prvi puta razvija mentalnu percepciju te je sposobno aktivnost isplanirati prije nego ju izvede. Dakle, za razliku od prošlog stadija, dijete ne djeluje odmah fizički te metodom pokušaja i pogrešaka dolazi do rješenja već mentalnom predodžbom planira ponašanja. Dijete u dobi do dvije godine manifestira egocentizam, odnosno progresivnu decentraciju. Ono ne razlikuje u potpunosti

sebe od vlastite okoline te ne zna odijeliti prostor svoga tijela od ostalog prostora koji ga okružuje. Kod Piagetove teorije u ovome razdoblju valja napomenuti da su kasnija istraživanja ustvrdila da je u nekim aspektima podcijenio mogućnosti djece, odnosno snizila su dobne granice za određena ponašanja koja su predstavljena kao prekretnice razvoja (Vasta i sur. 1998).

Proces socijalizacije započinje u dojenačkoj dobi, a temelj je za kasnija, složenija, ponašanja. Dijete u ovome periodu iznimno razvija socijalni aspekt, ali on je poglavito usmjeren na nekoliko pojedinaca (primarni skrbnik, uži članovi obitelji). Unatoč tome, emocionalne veze se razvijaju intenzivnije i brže nego u drugim periodima u životu. To se ponajviše može pripisati činjenici da je dojenče u potpunosti ovisno o skrbnicima te vlastitu egzistenciju vezuje za druge, a rezultira aktivacijom psiholoških procesa kod socijalizacije koji su svojstveni samo ovoj dobi. Dijete u ovoj dobi uči koristiti sredstva komunikacije, najprije plač, a zatim geste, razne načine vokalizacije te verbalnu komunikaciju u začetku. Emocionalna i mentalna dobrobit u ranom djetinjstvu može se opisati kao sposobnost reguliranja emocijama i oporavka od stresnih situacija, stvaranje čvrstih emocionalnih veza te usvajanje mehanizama za upravljanje frustracijom (Lieberman, 2017). U ovome je periodu važan razvoj privrženosti između djeteta i primarnog skrbnika. Prema mnogim teorijama, ovo je ključan pojam za daljnji razvoj djeteta te određuje socijalne i emocionalne procese kroz cijeli život. Djeca koja su razvila sigurnu privrženost su socijalno kompetentnija, spremna na suradnju i poslušna (Vasta i sur. 1998). Dijete nakon 18. mjeseca počinje shvaćati socijalne norme te intuitivne moralne vrijednosti. Dijete u ovoj dobi razvija samosvijest što se vidi na testu s crvenim nosom i ogledalom - dijete prepoznaje svoj odraz. Osim što prepoznaje svoj odraz pokazuje rastresenost zbog crvene točke na svome nosu koja upućuje na odstupanje od uobičajenog izgleda (Eisenberg i sur., 2006).

U najranijoj dobi, dijete voli osjetilne podražaje. Što se tiče vidnih podražaja, ima ograničeno vidno polje te mu je oštrina vida smanjena. Novorođenče najbolje vidi predmete koji su udaljeni 20-30 cm (lice osobe koja ga drži). Ipak, uživa u promatranju kontrasta. Upravo zato, mnogo zanimljivije će mu biti promatrati na primjer, crno-bijele pruge, nego šarene slike. U ovome periodu igre imitacije su najprikladnije za bebu (Vasta i sur. 1998). Može se zabavljati na način da ponovi kretnju koju je vidjela na drugoj osobi. Na primjer, oblik slova *O* s ustima, a beba ponavlja uz smješkanje. Ovo se može odviti i obratno, dijete proizvede neki zvuk te ga majka ponovi. Kad beba postane sve sposobnija za istraživanje svoje okoline, uživa u otkrivanju različitih tekstura. Na primjer, gumenih ili plišanih igraćaka, različitih tkanina, itd... Igra koja se u takvim uvjetima može dojmiti djeteta je kada mu se ponude različiti materijali kao tijesto, žele... Bebi je vrlo zanimljiva i voda te obično uživa u kupanju i špricanju. Osim toga, djeca

vole ponavljajuće igre. Na primjer, tepanje koliko si veliki narastao/ narasla, a zatim uzimanje bebe za ruke (koje beba refleksno prima) te nježno rastezanje preko glave. Na taj način se uspostavlja komunikacija, istražuju se granice tijela i pokreta koje beba može napraviti samostalno ili uz asistenciju te se uspostavljaju ritualne kretnje (a dijete uživa u ritualima i ponavljanju). U malo starijoj dojenačkoj dobi dijete ovu igru može usvojiti tako da se samo protegne i napravi najduži mogući položaj vlastitoga tijela kada ga se pita koliko si veliki narastao ili kako si to veliki? Ova igra samo je jedan od primjera mnogih igara pomoću kojih dijete istražuje mobilnost vlastitoga tijela te pokazuje pozitivne reakcije. Vrlo poznata igra u mnogim kulturama je igra skrivanja i pojavljivanja. Ima raznih verzija, u nekima se roditelj sakrije te se pojavi i proizvede zvuk (*ku-ku* ili neku drugu varijaciju), a u drugima se dijete skriva (ili samo sakriva pokriva oči). Ovo se može igrati i s objektima, npr. nestaje loptica ili jastučić (Johnson Durocher, 2015). Činjenica da dijete pozitivno reagira na ovu igru (obično se smije i pokazuje zanimanje) uzrokovana je ranije spomenutom teorijom o stalnosti objekata. Dijete u ovoj dobi tek razvija pojam o tome da objekt postoji iako nije u vidokrugu te mu je zanimljivo kada objekt kontinuirano nestaje i ponovno se pojavljuje.

Prema provedenom istraživanju, u ovoj se dobi najviše koriste igre bazirane na pjevanju i brojalicama te igre rukama.

Igre u kolu se izvode tako da se djeca prime za ruke te hodaju ili plešu na dogovoren način. Postoje razne varijacije, u nekima se javlja centralni igrač koji se nalazi u sredini kola. Jedan primjer takve igre u kolu je ***Igra kolo u dvadeset i dva***. Djeca pjevaju:

*Igraj kolo, igray kolo, u dvadeset i dva,
igray kolo, igray kolo, u dvadeset i dva.
Igraj kolo, igray kolo, u dvadeset i dva.
U tom kolu, u tom kolu lepa (ime djeteta) igra.
(Marcinjaš, 2013)*

Dijete u kolu izabre nekog iz kola te zajedno plešu. Ova je igra izvorno iz Međimurja, ali Duran (2001) navodi da se igrala i u Slavoniji.

Ringe, ringe, raja jedna je od igara poznatih diljem svijeta. Ima vrlo jednostavnu strukturu: djeca se drže za ruke i hodaju u krug te na znak čučnu. U nastavku se nalazi tekst ove brojalice na engleskome (izvorno) i jedna od hrvatskih verzija.

*Ring-a-ring o' roses,
A pocket full of posies,
A-tishoo! A-tishoo!
We all fall down. (BBC, n.d.)*

*Ringe, ringe, raja
Puna zdjela jaja,
Jedno jaje – muć!
A mi djeca čuč!
(Marcinjaš, 2013)*

Mi smo djeca vesela je igra u kojoj jedan igrač stoji u sredini kruga, a ostali se drže za ruke i hodaju oko njega te pjevaju. Nakon otpjevanog, dijete u sredini kruga zadaje jednostavan zadatak.

Tekst pjesme:

*Mi smo djeca vesela,
rado bi se igrala,
al' ne znamo što!
kaži nam ti ime djeteta u sredini kruga,
što će tvoje ručice?
Svi činite kao ja,
to me vrlo zabavlja,
svi činimo kao ti,
to nas vrlo veseli.
(Marcinjaš, 2013).*

Ide maca oko tebe je tradicijska igra iz Slavonije u kojoj djeca sjede u krugu glava prislonjenih na koljena te žmire. Jedno dijete (mačka) ide oko njih i ima maramu u ruci. Pjeva:

*Ide maca oko tebe, pazi da te ne ogrebe.
Čuvaj mijo rep da ne budeš slijep.
Ako budeš slijep, otpast će ti rep.
(Marcinjaš, 2013).*

U nekome trenutku spušta maramu na jedno dijete te ukoliko on/ona primijeti da je marama na njemu brzo ustaje, uzima maramu i trči za djetetom koje je maramu ostavilo. Ova se zove i *Cice, mice, maramice* što je, u toj verziji, i prvi stih. U anglosaksonskim zemljama postoji igra koja se zasniva na sličnom konceptu pod nazivom *Duck, duck, goose* (*Patka, patka, guska*); a u Rusiji se zove *Koshki i Myshki* (*Miš i mačka*) (WHFC, n.d.).

Igre koje uključuju pokrete i brojalicu ili pjesmu uvode odgojitelji te izgovaraju tekst. Djeca, sukladno s razvojnim stadijem usvajaju pokrete i tekst te ponavljaju igru ili ju simultano izvode. Ovakve igre razvijaju govor, elemente glazbenog sluha, motorička gibanja te osjećaj za vlastito tijelo. U nastavku se nalazi tekst jedne igre koja povezuje pokrete ruku i govorenje. Prilikom izgovaranja svakog stiha, rukama se ilustrira značenje.

Sagradili smo kućicu s četiri zida

*Sagradili smo kućicu s četiri zida,
U kućici smo ja, ti, ti i ti i mi skupa svi
Jednoga dana u kućicu je htjela ući kiša:
Tik, tok, tok. Ali ne, ne može
Jer u kućici smo ja, ti, ti i ti i mi skupa svi
Htjela je u kućicu ući i munja...
A onda je kroz maleni prozor ušetala jedna zraka sunca
I mi smo ga pozvali, dođi, dođi, sunce malo ti si naše blago.
I bili smo sretni svi- ja, ti i ti i mi skupa svi.
(Dječji vrtić Velika Gorica, 2020).*

Jedna od igara s prstima je **Ovčice bovčice**. Prilikom izgovaranja riječi brojalice svakim se slogom dodiruje jedan prst, prst koji je dodirnut prilikom izgovaranja zadnjeg sloga sakriva se. Igra se ponavlja dok svaki prst nije savijen. Tekst brojalice:

*Ovčice, bovčice,
Brale su cvijeće,
Pastir/vuk/tata im je rekao:
Sakrij ovaj prst.*

U nastavku se nalazi još jedna brojalice s prstima, kod svakog prsta govori se određeni tekst:

*Stari palac kruha prosi,
kažiprst ga kući nosi,
srednjak šuti pa se ljuti,
što prstenjak sve izjeda,
a ovaj mali mezimac gladan gleda.*

(Dječji vrtić Viškovo, 2020).

Igra u kojoj se prilikom govorenja teksta svaki prst spaja s palcem:

*Bratac palac ide na put,
već je obukao mali kaput.
Braća ga sva pozdraviti lure,
pusu mu dati svi hitro jure.
(Osmanova, 2010).*

Još nekoliko igara s prstima prema Velički i Katarinčić (2011):

Prstići
*Prvi prstić spavat' želi
Drugi mu laku noć veli.
Treći mu je priču pričao.
Četvrti mu zapjevao,
A peti ga je pokrio.
Zaspali su zajedno prsti svi/
Zvijezdama pokriveni.*

Ovaj je
*Ovaj je u vodu pao,
Ovaj mu je ruku dao,
Ovaj mu je jesti dao,
Ovaj mu je piti dao
A ovaj ga je pošakljao.*

Bi, ba bučicu

*Bi, ba bučicu,
Penjem se u kućicu.
U kućici ptičice
Sve su se sakrile.
Bi, ba bučicu,
Penjem se u kućicu.
U kućici ptičice
Gnijezda su savile.
Bi, ba bučicu,
Penjem se u kućicu.
Iz kućice ptičice
Sve su odletjele.*

(Naizmjenice slažemo šake jednu na drugu.)
(Spojenim jagodicama prstiju oblikujemo krov.)
(Dlanovima prekrijemo oči.)

(Naizmjenice slažemo šake jednu na drugu.)
(Spojenim jagodicama prstiju oblikujemo krov.)
(Položimo dlan na dlan okrenut prema gore.)

(Naizmjenice slažemo šake jednu na drugu prema gore.)
(Spojenim jagodicama prstiju oblikujemo krov.)
(Mašemo raširenim rukama.)

Postoje i igre rukama koje su fokusiranje na oblikovanje ruku u neki oblik. Prilikom izgovaranja teksta dlanovima se oponaša biće, predmet ili pojava. U nastavku se nalazi tekst s dva primjera ovakve igre, prema Osmanova (2010):

Zastava

*Sva četiri prsta svoja spoji,
palac od njih nadolje odvoji.
Tko sad zastavicu ima,
neka je pokaže svima.*

Sunce

*Širim prste, spajam šake,
to su sunca tople zrake.
Sunce naše sve nas grije,
svako mu se dijete smije.*

Uz brojalice vežu se i igre masaže. Ovdje igru izvodi odrasla osoba ili starije dijete na leđima djeteta ovoga uzrasta, ali s vremenom djeca usvajaju igru. Primjeri ovakvih brojlica:

*Ide slon po leđima, (dlanovima prolazimo po leđima)
nosi majmuna smeđega. (skupimo prste i tako tupkamo po leđima)
Majmun stalno skače, (prstima oponašamo skokove)
i banane žvače (radimo prstima krugove uz kralježnicu).
(Dječji vrtić Viškovo, 2020).*

Sadimo vrt

Prvo ćemo vrt:

*prekopati – preko cijelih leđa prelazimo čvrsto pritišćući svim prstima obje ruke
razrahliti i usitniti – lagano štipkamo
napraviti gredice – povlačimo kažiprstom okomite i vodoravne crte preko cijelih leđa
u svaku posaditi: mrkva, peršin, grašak – ubadamo prstom u svaku gredicu
sad ćemo zatrpati svaku biljčicu – lagano trljamo vršcima prstiju
pada kiša – lagano bockamo svim prstima
obasjalo nas je sunce koje pomaže da naše biljčice izrastu, i rastu, i rastu – dlanovima
obje ruke gladimo cijela leđa.
(Dječji vrtić Viškovo, 2020).*

6.3. Mlađa i srednja vrtićka dob

Ovo razdoblje karakterizira sporiji tjelesni rast u odnosu na prve dvije godine života. U ovom razdoblju oblik tijela postaje skladniji te se težište tijela pomiče prema trupu te dolazi do razvoja ravnoteže. Ovo djetetu omogućava trčanje i skakanje. Razvija se bacanje i hvatanje: od 3 do 4 godine dijete baca i hvata loptu uz slabo uključivanje gornjeg dijela tijela, a prilikom hvatanja loptu prislanja uz prsa. Između 5 i 6 godina baca loptu uz veću rotaciju tijela i hvata loptu rukama. Osim grube motorike, ovo je razdoblje važno i za razvoj fine motorike (Berk, 2006). Najprije se razvijaju veće mišićne skupine, a zatim manje, a mišići za stezanje su razvijeniji od onih za rastezanje. Vježbe s ručnim pomagalima kod odraslih se uglavnom koriste za razgibavanje, ali kod djece služe za jačanje i razvijanje mišića (Ivanković, 1982).

Prema Piagetu, dijete je u ovome razdoblju u predoperacijskoj fazi. U ovoj fazi djeca komuniciraju simbolima, dolazi do velikog jezičnog razvoja te razvoja pamćenja i mašte i zamišljanja (Huitt i Hummel, 2003). Potonje je vrlo važno za razvoj simboličke igre. Simbolička igra je karakteristična za ovo razdoblje iako se javlja i prije druge godine života. U ranijim razvojnim fazama simbolička se igra u većoj mjeri oslanja na stvarne životne prilike, a s vremenom ima sve manje uporišta u realnoj okolini (Berk, 2006). Djeca u ovoj dobi shvaćaju stalnost predmeta (Vasta i sur., 1998).

U ovome razdoblju igra poprima nove dimenzije i nije fokusirana isključivo na otkrivanju okoline (u suprotnosti s prethodnim razdobljem). Socijalne interakcije postaju sve važnija komponenta razvoja, a s time i regulacija i samoregulacija emocija. Ovo se (u kontekstu igre) ponajprije odnosi na odnose prema vršnjacima, ali i prema odraslim osobama. Prilikom ozljede u igri kod djece od tri do četiri godine veća je vjerojatnost emocionalne reakcije (plača) ukoliko primijete da ih odrasla osoba promatra (Blurton-Jones 1967 prema Eisenberg i sur., 2006). U navedenoj dobi djeca biraju strategije za prilagodbu emocionalnog uzbuđenja na prihvatljive razine te razvijaju samosvijest koja je usko povezana sa samovrednovanjem (Berk, 2006).

Podatci dobiveni prilikom istraživanja za svrhe pisanja ovoga rada ukazuju da su, kao i u prethodnom razvojnom razdoblju, igre na temelju pjesma i brojalica te igre s rukama vrlo popularne. Kao što je ranije navedeno, u ovome se razdoblju uvelike razvija mogućnost govora te djeca lakše usvajaju tekst pjesama i brojalica te ih mogu samostalno izvoditi.

Igra s brojalicom koju može igrati više od dva igrača je **Okoš-bokoš**. Igrači skupljaju šake u krug, a jedan od igrača izgovara tekst brojalice. Na kome se tekst zaustavi, mora

izgovoriti koliko mu jaja treba. Šaka na kojoj se zaustavi taj broj ispada. Za razliku od brojalice u prethodnoj fazi, dijete za ovu igru treba znati brojati. Na sličnome principu igra se i igra *Son makaron* s tekstem:

*Son makaron son freeero,
marion marion, leo leo cin cin cin
leo leo cin cin cin,
One, two, three – ispadaš iz igre ti.*

Vrlo su popularne i ritmičke igre s dlanovima u paru (igre pljeskanjem ili tapšalice). Prilikom izgovaranja teksta brojalice udara se dlanom o dlan svoga para u dogovorenim slijedom. Npr. desnim dlanom pa lijevim dlanom te s oba dlana. U nastavku se nalazi nekoliko brojalice koje su uobičajene za ovakve igre.

Primjeri brojalice engleskog govornog područja koje se koristi za igru pljeskanjem:

Pat-a-Cake
*Pat-a-cake, pat-a-cake baker's man
Bake me a cake as fast as you can!
Roll it, Pat it
And mark it with a "B" for baby
and me!
(Genious of Play, n.d.).*

Down, down, baby
*Down by the roller coaster
Sweet, sweet, baby
I'll never let you go
Shimmy, Shimmy Ko Ko Bop
Shimmy Shimmy Pow
Shimmy, Shimmy Ko Ko Bop
(Nursery Rhymes, n.d.)*

Još jedan primjer igre u kojoj se pojavljuje brojalice, ali i odnos suradnje među grupama je *Došla majka s kolodvora*. Ispitanici su sa starijom vrtićkom skupinom povezali odnos suradnje među grupama, djeca u ovoj dobi razvijaju socijalne vještine pa tako i suradnju. Jedno je dijete majka, a ostali su nasuprot nje. Majka dolazi prema djeci i govori: *Došla majka s kolodvora, a dija, dija de*. Odlazi nazad na početnu točku te djeca dolaze do nje i pjevaju *A što će majka s kolodvora a dija, dija de*. Majka odgovara: *Tražim jednu kćerku, a dija, dija, de*; a ostali: *A kako se zove, a dija, dija de?* Majka govori ime, a ostali pitaju što će dati za nju. Majka nabraja stvari koje bi dala, a to dijete dolazi majci ukoliko ostali prihvate majčinu ponudu. Igra je gotova kada svi osim jednog djeteta prijeđu majci. Tijekom svakog pitanja ili odgovora se ponavlja *a dija, dija de* (Duran 2001).

Ispitanici su ovoj dobnoj skupini pridruživali i igre lovljenja s različitim ulogama. Ovdje se spaja motorički razvoj (trčanje) i sposobnost simboličkog mišljenja.

Igra koja spaja brojalicu i lovljenje je *Jež*. Jedno dijete čuču ili sjedi u sredini kola, a ostali se okreću i pjevaju:

*Boc, boc, iglicama, ne diraj ga ručicama!
Bode, bode jež, bit će suza, bjež!*

Nakon toga se svi razbježe te ih jež lovi.

Slična igra je i **Berem, berem grožđe**. Centralni je igrač gazda, a ostali izvode pokrete branja grožđa uz pjevanje:

*Berem, berem grožđe dok gazda ne dođe,
a kad gazda dođe pobrano je grožđe.*

Nakon što je brojlica gotova centralni igrač počinje s lovljenjem ostalih (Duran, 2001).

Car govedar je igra u kojoj se spaja pantomima i lovljenje. Najprije se svi igrači dogovore gdje su bili i što su radili, a zatim ih car ispituje gdje su bili i oni odgovaraju. Nakon toga ih pita što su radili, a oni pantomimom pokazuju. Kada pogodi, počne ih loviti (Duran, 2001).

Lanac je još jedna varijanta igre lovljenja, ali kada je netko *ulovljen* on se drži za ruku s lovcem te tako zajedno love ostale. Pobjednik je onaj tko zadnji ostane neuhvaćen.

Spas čučnjem jednostavan je odmak od klasične igre lovljenja. Djeca se u ovoj igri od lovca mogu spasiti čučnjem. Ova igra može se prilagoditi pa „spas” može biti i neki drugi pokret, a uz ovu igru se mogu dodati i razne uloge

Ledena baba ili **Ledeni čiča** je igra u kojoj igrač koji hvata zaleđuje djecu. Onaj tko je zaleđen mora mirno stajati, a odlediti ga može njegov suigrač. Odleđivanje se prema nekim specifičnim pravilima odvija samo dodiranjem ruke, ali ponekad se mora dogoditi složenija radnja (prolazak kroz noge). Osim toga, prema nekim pravilima jedno dijete može biti zaleđeno samo određen broj puta, najčešće tri (Marcinjaš, 2013).

Igra slična *Ledenoj babi* je **Ljepljiva baba**. U ovoj igri postoje dvije uloge- kada dijete ulovi *Ljepljiva baba*, *Odljepljivač* ga treba dotaknuti kako bi mogao nastaviti igru.

Kokoši, zmije i lisice je igra u kojoj su igrači podijeljeni u tri skupine imenovanih životinja. Lisice love kokoši, kokoši love zmije, a zmije love lisice.

Još jedna igra u kojoj su uloge iz životinjskog svijeta je **Vuk i ovce**. Jedno dijete je vuk, a ostali su ovce. Vuk lovi ovce, a ovce se mogu spasiti ulaskom u dogovoreni prostor.

U igri **Ribarova mreža** jedan je učenik ribar, a ostali ribe. Dotaknuta riba prima ribara za ruku i nastavlja s njim loviti druge ribe.

Ispitanici su ovaj period povezali i s igrama skrivanja, a već je spomenuto da djeca u ovome razdoblju shvaćaju stalnost predmeta. Jedan primjer igre skrivanja s ulogama su **Limun i naranča** djeca su podijeljena u dvije skupine: limuni i naranče. Skupina limuna žmiri, a skupina naranča se skriva. Nakon što su limuni našli naranče, naranče bježe te ih limuni love (Duran, 2001). Osim što se djeca mogu skrivati, mogu skrivati/tražiti razne predmete.

Ispitanici su ovaj period povezali i s igrama koje uključuju rekvizite za vježbanje.

Sa štapićima se može igrati igra **Leti, leti**. Djeca sjede u krugu i u ritmu udaraju štapićima o pod. Odgajateljica sjedi s njima te govori: *Leti, leti... Avion!* Ukoliko leti, djeca podižu ruke te prestaju udarati sa štapićima. Ukoliko spomenuto ne leti, djeca nastavljaju udarati štapićima. Ova igra se može igrati i bez pomagala tako da djeca udaraju dlanovima ili prstima (Ivanković, 1982).

Jedan od rekvizita za vježbanje je vrećica. Napravljena je od čvrsta platna ili intela, a napunjena je plastičnim granulama. Njezina težina je od oko pola kile do 800 grama, a veličina 15x20 cm. Igra tko će prije (u parovima) izvodi se s ovakvom vrećom. Djeca stoje u dvije vrste prvi u paru ima vreću, a na udaljenosti 6-10 metara nalazi se klupa. Na znak, prva vrsta trči do klupe i ostavlja vreću. U povratku u vrstu pljesnu o dlan drugom u vrsti koji trči do vreće i vraća ju prvome. Par koji je najprije obavio sve zadatke je pobjednik. U mlađoj dobnoj skupini poželjno je da je klupa blizu vrsti (6 metara), a kada se igra sa starijim skupinama udaljenost može biti i duplo veća (Ivanković 1982).

S vrećom se mogu igrati igre u kojima dijete treba prenijeti vreću na glavi ili na leđima do drugog igrača. Na primjer, **Igra pužića** izvodi se tako da djeca stoje u skupinama gdje su jedni nasuprot drugima te udaljeni nekoliko metara. Dijete koje prvo prenosi vreću kleči četveronoške te mu igrač iza njega stavlja vreću na leđa. Dolazi do igrača koji se nalazi nasuprot njega te igrač iza uzima vreću s leđa jednog i premješta na leđa drugog (Ivanković, 1982).

Šalji dalje je igra za koju je potrebno pomagalo kao što je vreća, lopta... Djeca stoje u kolonama od maksimalno sedam. Svako prvo dijete u koloni ima vreću, na znak preko glave daje djetetu iza sebe, a ono daje sljedećem i tako do kraja kolone. Zadnje dijete trkom nosi vreću i postaje prvi u koloni. Kada djeca u potpunosti usvoje ovu igru, od nje se mogu stvarati različite varijacije. Na primjer, jedan daje loptu preko glave, a drugi je uzima i pruža onomu iza sebe tako da se pogne i vreću prebaci između nogu (Ivanković, 1982).

Marama putuje je igra koja se igra u krugu u kojem je najviše dvanaestoro djece. Prvi igrač koji ima maramu na znak odgojiteljice ju prosljeđuje drugome pored sebe, a on trećemu i tako dalje.

6.4. Starija/ predškolska dob

Djeca u predškolskom periodu prelaze iz ranog djetinjstva u srednje djetinjstvo i pripremaju se za polazak u školu. Kao i u prethodnim fazama, dolazi do tjelesnih promjena, ali u ovome periodu završava faza ubrzanog rasta te počinje prva faza usporenog rasta koja traje do 10 godine kod djevojčica te 11. godine kod dječaka (Findak, 1989). Ovaj period karakterizira izduživanje tijela (udova), rast prvih trajnih zubi te koordinacija fine motorike (vezanje cipela) i grafomotorike (crtanje i pisanje). Dijete u ovome periodu izvodi skladnije i brže pokrete (brže trči, trči uz udaranje lopte, trči uz stepenice) te usavršava tehniku bacanja i hvatanja (Berk, 2006). Dijete ove dobi baca u cilj udaljen tri metra, baca sa zamahom tijela te hvata loptu objema rukama.

Generalno gledajući, ovu dob (kao i prethodnu) karakterizira predoperacijska razvojna faza. Čudina-Obradović i sur. (2004) navode tri faze koje se očituju u ovome periodu a manifestiraju izlazak iz predoperacijskog mišljenja: predoperacijsko mišljenje, intuitivno (prijelazno) i konkretno operacijsko. Poboljšanje pažnje je važna razvojna promjena za ovu dob jer djeci omogućava pripremu za polazak u školu. Također, razvija se pamćenje i dosjećanje te razumijevanje glasovne analize i sinteze. Kao i u svim fazama djetinjstva, jezik i govor se konstantno razvija što rezultira boljom komunikacijom (Berk, 2006).

Dijete u ovoj dobi može kontrolirati vlastito ponašanje koristeći se internaliziranom govorom. U ovoj se dobi javljaju prijateljstva i prava suradnja te se do izražaja dolazi pojam o rodnim razlikama između dječaka i djevojčica. Egocentrizam se postepeno gubi, djeca su sve sposobnija zauzeti tuđe stajalište te se javlja empatija i simpatija. Igre pretvaranja su u ovom periodu sveprisutne, ali postaju složenije te imaju razrađenu strukturu i pravila (Čudina-Obradović i sur, 2004).

Prema provedenom istraživanju, ispitanici su odgovorili da u ovome periodu koriste igre u kojima postoji centralni igrač. Osim ranije navedenih igara koje spadaju u ovu skupinu (*Jež; Berem, berem grožđe*), u nastavku se nalaze igre u kojima postoji centralni igrač.

Tradicionalna igra koja se igrala u Slavoniji - **Baba Radoša** također se igra u krugu. Jedan igrač ima ulogu *Babe Radoše*, a ostali su u kolu te se nekoliko puta okrenu i sjedaju na zemlju. Centralni igrač štapićem napipa jednog od igrača u krugu. On se mora oglasiti bez da otvara usta. Ukoliko centralni igrač pogodi tko se oglasio, mijenjaju mjesta (Duran, 2001).

Sljedeće dvije igre imaju vrlo sličnu početnu točku. Centralni igrač je okrenut leđima od ostalih, na udaljenosti od nekoliko metara (4-5, nije ključna točnost). **U igri *care, care, gospodare***, za koju se spominje i ime *Bako, bako, kol'ko ima sati*, netko od ostalih igrača centralnog igrača pita: *Koliko je sati?* Centralni igrač odgovara otprije dogovorenom mjernom jedinicom, na primjer, pet mišjih koraka naprijed. Veličina i naziv koraka je dogovoren unutar grupe te se u ovoj igri manifestiraju specifična pravila igre jer variraju od skupine do skupine. Druga igra, **Crvena/Crna kraljica** igra se tako da centralni igrač (Crvena kraljica) okrenut leđima izgovara: „Crvena kraljica jen/jedan, dva, tri” tempom koji sam/sama određuje te se nakon toga naglo okreće. Ostali igrači pokušavaju što brže doći do centralnog igrača, ali se moraju zalediti kada se okrene. Ukoliko centralni igrač vidi nekoga da se pomiče, vraća ga na start.

Slijepi miš (*Ćorava baba*) se igra tako da je jednom djetetu povez na očima te lovi ostale. U nekim varijantama ostali moraju stajati na mjestu, a u nekima slijepi miš mora pogoditi koga je dotaknuo.

Na početku igre **Kad se vratim iz Afrike** jedno od djece govori: „Kad se vratim iz Afrike i najedem paprike, svatko mora imati ... boju!” Djeca pronalaze tu boju na svojoj odjeći (Duran, 2001).

Slična ovoj igri je i igra **I okolo šalata** (*Naokolo šalata*). Jedno dijete je unutar kruga a ostali oko njega poskakuju te pjevaju: „Naokolo šalata, naokolo šalata naokolo šalata na veliki zbor poklanjam se na tebe, poklanjam se na tebe, poklanjam se na tebe i tebe uzimam!” Dijete u sredini kola se poklanja nekom od djece, a ostali zatim pjevaju Sad se vidi, sad se zna ko se kome dopada sad se vidi, sad se zna ko se kome dopada! Nakon toga, dijete koje je izabrano staje u sredinu kola, a dijete koje je bilo u sredini kola ide u kolo.

Krokodile, krokodile, smijemo li prijeći rijeku? je igra koja se igra s centralnim igračem- krokodilom. Dijete koje ima najmanje boja na odjeći je krokodil, a ostali stoje s jedne strane dogovorene rijeke, krokodil im je okrenut leđima. Djeca govore: *Krokodile, krokodile, smijemo li prijeći rijeku?* Krokodil odgovara: *Smijete ako na sebi imate ... boju!* Sva djeca (bez obzira imaju li određenu boju) prelaze rijeku. Krokodil ih lovi te ako ulovi dijete koje nije imalo

tu boju, to dijete postaje krokodil. U nekim specifičnim pravilima djeca mogu *posuđivati* boje jedni drugima.

Ovaj je period najveći broj ispitanika povezao i s igrama lovljenja s pomagalom. U ovoj skupini igara postoje brojna pomagala, a neka se mogu koristiti u istu svrhu (*Lopta je spas* može biti i *Vrećica je spas*). U nastavku se nalazi opis nekoliko ovakvih igara.

Lopta je spas je igra lovljenja u kojoj igrači međusobno dodaju lopte kako bi se spasili od lovitelja. Kada igrač ima loptu ne može biti ulovljen (Hrvatski školski sportski savez, n.d.).

U igri ***Otimanje repića*** djeca su podijeljena u dvije skupine. Pripadnik svake skupine ima po jednu kratku maramu za pasom, svaka skupina ima svoju boju marame. Zadatak je da igrači jedne ekipe otmu što više repića igračima druge ekipe, a da pritom paze da se njima ne otme repić.

Hvatanje obručem je igra u kojoj dvoje (ili više) djece drže obruč i obručem hvataju ostale. Ulovljeno dijete preuzima ulogu lovitelja.

Ovome su razvojnom periodu ispitanici pridružili i igre kod kojih se javlja odnos suprotstavljanja između skupina. ***Laste, prolaste*** je igra u kojoj se dvoje djece izdvoji iz skupine te smisle imena. Nakon toga tvore most s rukama ispod kojega prolaze ostala djeca u koloni te pjevaju:

*Laste prolaste,
kroz goru nam dolaste naša gora zelena,
a vaša je uvela, tko je zadnji taj je naš!*

Kod zadnje riječi spuštaju ruke te hvataju dijete koje je u mostu. To dijete odlučuje čiji tim želi biti od dva ranije izmišljena imena (dijete ne zna identitet osobe čiji je tim određeno ime). Kada odabire svoj tim staje iza voditelja tima u kolonu. Ova je igra slična igri u *Stjepana bana pometena vrata*, ali je potonja nešto složenija (Duran, 2001). Ovoj igri je slična ruska tradicionalna igra *Rucheyok* (WHFC, n.d.).

U igri ***Lanca probijanca*** sudionici su podijeljeni u dvije grupe. Jedna grupa stoji u liniji držeći se za ruke, a druga pokušava probiti njihov lanac. U Rusiji postoji slična igra *Boaire* (WHFC, n.d.), a u Sjevernoj Americi se naziva *Red Rover*.

Sudionici istraživanja odgovorili su kako se igre sa strukturama nacrtanim kredom počinju koristiti u mlađoj vrtićkoj skupini, a najviše se koriste u srednjoj i starijoj skupini te u

prvom razredu. Ove igre poznate su diljem svijeta, a neki izvori navode da su se igrale još u doba starih Rimljana.

Jedna od najpoznatijih igra ove vrste je **Školica**. Na pločniku se nacrtava struktura te na početku svaki sudionik baca kamenčić u prvo polje. Sudionici redom skaču u polja (jednom nogom kada je jedno polje, a s obje noge kada su dva polja), na kraju se okrene i vrati na isti način te uzima kamenčić kada stoji u prvome polju. Ako je prošlo bez greške, igrač nastavlja dalje gađajući polje s brojem 2 (Günther, 2007). Jedna varijanta ove igre naziva se *Nebo i pakao*. U anglosaksonskim kulturama ova igra se zove *Hopscotch*, u Francuskoj je poznata pod nazivom *Marelle* (krajnji cilj je *Ciel*- nebo).

Puž, popularna igra u mnogim europskim kulturama (u Francuskoj se zove *Escargot*) koristi spiralu nacrtanu na podu koja je podijeljena na 10-20 numeriranih polja. Nakon što igrač uspješno dođe do zadnjeg polja (u sredini spirale), i vrati se, ima pravo na jedno polje nacrtati svoj znak te ostali igrači ne smiju stati na to polje (Batllori i sur., 2008).

Ture bure povezuje igre lovljenja i strukture nacrtane kredom. Jedan igrač stoji u sredini nacrtane kružnice. Ostala djeca pretrčavaju krug te ih on pokušava uloviti bez da izađe iz kruga (učini prijestup).

Novčić i kružić je igra koja povezuje igre s kredom i igre gađanja. Na podu se nacrtaju krugovi te se unutar svakoga napiše određeni broj bodova (kada se radi o djeci predškolske dobi bodovi mogu biti brojevi do 10, ali u kasnijim uzrastima brojevi mogu biti veći te se igra može koristiti za vježbanje matematičkih pojmova). Sudionici ove igre kovanicama gađaju krugove te skupljaju bodove. Pobjednik je igrač koji najprije sakupi dogovoren broj bodova (npr. 10, 100, 1000).

Ispitanici su ovoj dobnoj skupini pridružili i igre gađanja.

Gađanje postolja kolutima se igra može igrati individualno, u parovima ili momčadski; a od rekvizita je potrebno postolje na kojem se nalaze štapići koje se gađa označeni brojevima (bodovima) te kolutovi za gađanje. Postolje može biti na podu ili na uzdignuću, postavljeno okomito/vodoravno/na koso (Stella, 1976).

Slična igra je **Bacanje koluta na štapić**. Štapić je okomito postavljen na zemlju te su oko njega označene koncentrične kružnice (proizvoljnog promjera) koje stvaraju metu, osim toga je potrebno 10 kolutova promjera oko 20 cm. Igra se može igrati pojedinačno, u parovima

ili momčadski. Cilj igre je kolutom pogoditi štapić (donosi 5 bodova) ili što bliže njemu. Kolut bačen u manji krug donosi 1 bod, a bačen u veći krug donosi 2 boda (Stella, 1976).

Bacanje u košaru je igra za koju se koriste lako dostupni rekviziti. Cilj igre je pogoditi lopticom (gumena loptica, loptica za tenis) košaru što više puta/sa što više loptica pogoditi košaru. Stella (1976) navodi varijaciju ove igre u kojoj se pojavljuju i dva stakla s vrpcom. Oni služe kako bi igra bila dinamičnija i teža te se mogu uvesti zadatci. Primjer: udariti lopticu o pod tako da ona preskoči konopac te pogodi koš, baciti lopticu u koš tako da pređe preko konopca ili ispod konopca.

Gađanje piramide je igra u kojoj natjecatelj stoji na označenoj crti koja je 3-5 metara (prema dogovoru) udaljena od mete. Meta su plastične čaše ili posudice koje formiraju piramidu. Cilj je sa što manje hitaca oboriti što više posudica. Svaki igrač ima pravo na 3 pokušaja bacanja, ukoliko u prvom ili drugom pokušaju sruši cijelu piramidu, ima pravo još jednom gađati ponovno sastavljenu piramidu. Svaka oborena posudica donosi jedan bod. Ovu igru moguće je i otežati tako da se gađa slabijom rukom ili na određeni način. *Bola Tin* je Singapurska tradicionalna igra slična *Gađanju piramide* (Remember Singapore, 2018).

Ispitanici su odgovorili da u ovome periodu koriste igre s loptom.

Lopta u zraku je igra koju dvije grupe igraju paralelno, svaka na svojoj strani igrališta. Cilj je da lopta/balon ne padne na tlo. Nije dozvoljeno loptu hvatati, već samo odbijati. Skupina kojoj prije lopta padne na pod je izgubila.

U igri **Magarac** djeca stoje u krugu te se dodaju loptom. Kada nekom od njih padne lopta on dobiva *m*, kada mu ponovno padne lopta dobiva *a* i tako dalje te kada skupi *Magarac* ispada iz igre. Ova igra može se proširiti na način da kada netko ne uspije uhvatiti loptu svi moraju stati mirno i ne smiju se micati. Tko se prvi pomakne također dobiva slovo.

Kada je riječ o igrama koje su bazirane na pomaganju, ispitanici su odgovorili da u ovoj dobnoj skupini najčešće koriste igre s elastičnom vrpcom, poznatijom pod nazivom *Gumi-gumi* (laštik, laštrik, lastik).

U igri se koristi elastična vrpca, guma dužine od 3 metra kojoj su krajevi spojeni (ušiveni ili zavezani u čvor). S ovim rekvizitom postoje igre u parovima/ skupinama te one koje se igraju pojedinačno pojedinačno. Dvoje djece drži užu nogama, jedan sa svake strane, a drugo dijete ili par skače dogovorene korake, često uz ritam brojalice ili pjesme. Isti se pokreti ponavljaju više puta, ali se guma podiže. Najprije se počinje s visine gležnjeva, a zatim se diže na visinu

listova ili koljena, zatim na natkoljenicama, na struku i tako dalje (ovdje su važna specifična pravila igre). Ukoliko netko od igrača prilikom izvođenja napravi pogrešku, kaže se da je on tropnuo, napravio je trop te igru prepušta sljedećem igraču. Ukoliko se igra u parovima, drugi iz para ide umjesto njega, ali tako da najprije popravi njegovu pogrešku te onda i sam izvede vježbu. Ima raznih brojalica i zadataka povezanih uz ovu igru (Marcinjaš, 2013).

S ovakvom gumom može se igrati i *Olimpijada*. Dvoje djece drži gumu te izvode brojalicu i pokušavaju napraviti što zamršeniju mrežu. Ostala djeca se kroz tu mrežu moraju provući bez da ju dotaknu.

Još jedna igra u kojoj se može koristiti elastična vrpca je *Tko voli*. Djeca gležnjevima drže vrpcu te zajedno izgovaraju: *Tko voli, tko voli...* Neko od djece vikne neku stvar koja može biti primamljiva ili loša, na primjer: čokolada ili pečeni štakor. Ako ne vole to, moraju iskočiti iz gume, a ako vole skočiti u nju. Ukoliko netko ne reagira dovoljno brzo te ostane unutar gume, ona će mu se zapleti oko gležnjeva.

Još jedno navedeno pomagalo su bile pikule/špekule. *Špekulanje/pikulanje* obično se igra na otvorenom (zemlji ili travnjaku), a postoji još od antičkih vremena (Opačić, 2019). Najprije se naprave dvije rupice u zemlji (dovoljne da pikula stane u njih), a cilj igre se pogoditi jamicu te pikulu protivnika. Jamica je strateški važna jer ukoliko igrač procjeni da ne može pogoditi izravno pikulu protivnika, prvo gađa jamicu iz koje ima pravo ponovno gađati. Važno je napomenuti da se pikula uvijek lansira na isti način: oslonjena na kažiprst i palac prilikom čega je mali prst oslonjen na zemlju (Stella, 1976).

U kontekstu mlađe i srednje vrtičke skupine spomenuta su pomagala na kojima se temelji igra (marame, vrećice). U ovoj dobnoj skupine igre s ovim rekvizitima mogu biti složenije. Najviše ispitanika je odgovorilo da koristi štafetne igre u predškolskoj dobnoj skupini.

S vrećom se mogu igrati i **štafetne igre**: djeca su poredana u kolone. Prvi u koloni ima vreću te s njome trči do određenog cilja, ostavlja vreću negdje ili s njom obilazi dogovorenu prepreku. U povratku vreću daje idućem u koloni te igra traje dok svi ne obave zadatak. Ovo se može odigrati i kao izmjenična štafeta. Skupina je podijeljena na pola, jedna polovica se nalazi na udaljenosti od 8 do 10 metara od druge te su okrenuti jedni prema drugima. Prvi u jednoj koloni ima vreću/loptu, na znak trči do drugog dijela kolone te prvome predaje objekt. Nakon toga, odlazi na kraj te kolone a igrač s predmetom trči na drugu stranu. Igra se odvija dok se svi članovi skupine ne izmjenjuju. Ovo se može realizirati i tako da se vreća baca iz kolone u kolonu,

no treba paziti da tada razmak između kolona bude manji te da se poštuje naučena tehnika bacanja (Ivanković, 1982).

Jedna od igara s maramama su **Male pralje**. Za ovu igru potrebni su komadi tkanine, konopac te kvačice za rublje. Djeca se nalaze u kolonama po najviše šestero, a na 4-6 metara od kolona je konopac. Važno je da konopac ne bude postavljen previsoko, odnosno da je dostupan djeci. Prvi u koloni dolazi do konopca ispod kojega se nalazi košara s maramama te sa štipaljkama. Dijete postavlja tkaninu na konopac te se vraća na kraj kolone. Ona kolona koja je prva objesila sve marame je pobijedila ili se može igrati da i skidaju marame, u tom slučaju je pobjednička kolona ona koja je prva objesila pa skinula marame. S obzirom na to da je ova igra nešto sporijeg tempa, treba paziti da skupine nisu prevelike kako djeca ne bi čekala na red predugo. Osim toga, konopac treba biti čvrsto postavljen jer ga djeca povlače (Ivanković 1982).

Kada se rade opće pripremne vježbe, jedan od mogućih rekvizita je palica. Dugačka je 80 cm i promjer joj je 2 cm. Osim vježba, može koristiti i za igru. Tko će prije je igra u kojoj djeca stoje u kolonama od 10 igrača. Svaki prvi igrač drži palicu u desnoj ruci, na znak pruži kraj palice drugom igraču. Palicu drže nisko kod poda, a ostatak skupine sunožno preskače istu. Kada stignu na kraj kolone, prvi postaje zadnji a drugi trči na početak kolone te pruža palicu trećem i sve se ponavlja. Kolona koja je najbrža pobjeđuje.

Obruč je još jedno pomagalo koje se može koristiti u igri. Igra **Tko će prije** igra se u više kolona, jedna kolona je nasuprot druge, a prvo dijete u svakoj ima obruč. Na znak, kotrlja obruč prema prvome iz druge kolone te odlazi na kraj svoje kolone. Kolone su postavljene u razmaku od 4 do 6 metara, ovisno o tome koliko su djeca vješta u kotrljanju obruča. U drugoj varijaciji ove igre, djeca trče pored obruča te završavaju na kraju suprotne kolone. Ovakva igra se može igrati i s loptom, dakle umjesto obruča se kotrlja lopta od kolone do kolone.

Vijača je pomagalo koje se (prema odgovorima ispitanika) koristi u ovome razdoblju, a popularno je i u kasnijim razdobljima. Dvije osobe mogu držati konopac, a jedna ili dvije preskakati (ovisno o veličini konopca). Preskakanje se može odvijati po dogovorenim pravilima- sunožno, jednom nogom itd. Postoji igra u kojoj jedno dijete prima kraj vijače te ju okreće oko svoje osi u blizini poda, ostala djeca se nalaze na dometu vijače te ju preskaču.

Većina ispitanika ovu je dobnu skupinu povezalo s igrama s loptom, kao i momčadskim i sportskim igrama. Ove vrste igara bit će detaljnije opisane u kontekstu primarnog obrazovanja.

6.5. Prvi i drugi razred

Polazak u prvi razred donosi veliku promjenu, dijete iz poznatog okruženja (koje smatra sigurnim i ugodnim) prelazi u novo i nepoznato što može izazvati veliki stres. Igra je sastavni dio odrastanja te bi se trebala koristiti i u školskom kontekstu. Istraživanja su pokazala da igra pridonosi boljoj razrednoj atmosferi, dovodi do veće aktivnosti učenika te poboljšava usvajanje sadržaja (Nikčević-Milković i sur, 2011).

Srednje djetinjstvo je period koji nastavlja obrazac sporog i ujednačenog rasta koji se nastavlja na predškolsku dob. Oko devete godine djevojčice u tjelesnoj veličini premašuju dječake. Gruba i fina motorika se dodatno razvijaju što se odražava u grafomotoričkim sposobnostima, ali i baratanju predmetima (bacanje i hvatanje lopte). Djetetov rječnik i dalje brzo raste te počinju koristiti složenije gramatičke strukture (Berk, 2006).

Djeca ove dobi su u fazi konkretnih operacija. U ovome razdoblju operacije (mentalne predodžbe) uvjetovane su konkretnim predmetima koje dijete može iskusiti. Dijete također razvija bolje razumijevanje za klasifikaciju predmeta i decentraciju. Ovo se u igri manifestira boljim shvaćanjem igara s pravilima (Piaget, 1965).

Prema Carroll i Loumidis (2001) fizička aktivnost utječe na samopouzdanje i učenici koji smatraju da su kompetentniji u tjelesnim aktivnostima odabiru sudjeluju u više fizičkih aktivnosti i spremni su podnijeti veći napor od onih koji smatraju da su nekompetentni.

O igri u ovoj dobi, Rajić i Petrović-Sočo (2015) navode:

Školska djeca preferiraju funkcionalnu, pokretnu igru – posebice nogomet, dok djeca predškolske dobi percipiraju igru kao igranje igračkama, od kojih najviše vole lego materijal i druge kocke, lutke, autiće te materijale za kreativno izražavanje. Ovi rezultati ukazuju na prirodnu razvojnu potrebu školske djece za kretanjem koja je u suvremenim urbanim uvjetima življenja poprilično potisnuta. (str. 614)

Prvi je razred najveći broj ispitanika povezao s igrama s rukama. O ovakvim igrama bilo je već govora u prethodnim poglavljima, a činjenica da se nastavljaju i u školskoj dobi te da su najfrekventnije korištena skupina igara (ponuđenih u upitniku) govori o njihovoj važnosti. Ovakve igre mogu se povezati i s određivanjem uloga u igrama s centralnim igračem, biranjem timova ili odlučivanjem tko će prvi imati posjed lopte u momčadskim igrama. Za navedeno se često koriste igre: *Kamen, škare, papir* (*Kamen, papir, škare*); *Par-nepar, Fli, fla flu*.

Mačja kolijevka (naziv preuzet iz engleskog: *Cat's Cradle*) se igra s prstima i tankim konopcem dužine oko jednog metra. Igra se u paru, a na početku igre konopac se nalazi u određenom položaju između prstiju. Drugi igrač preuzima konopac u svoje prste na točno određen način. U ovoj se igri tri oblika konopca konstantno ponavljaju, a konopac konstantno prelazi od jednog do drugog igrača. Cilj igre je da se konopac ne zaplete, odnosno da se pravilne strukture što dulje ponavljaju (The Kids Should See This, 2019).

Velik broj ispitanika je ovoj dobnoj skupini pridružio iste igre kao i prethodnoj. Za ovu dob još su popularne sljedeće skupine igara: igre u kojima postoji centralni igrač, igre skrivanja, igre lovljenja (s ulogama i pomagalima), igre s rukama, štafetne igre i poligoni. Ispitanici su ovu dob povezali s igrama gađanja te ostalim igrama s loptom. U nastavku se nalazi nekoliko igara iz navedenih skupina

Desetka je igra s loptom u kojoj dva ili više igrača udaraju loptom o zid. Igrači jedan po jedan bacaju loptu o zid na razne načine. Kada netko pogriješi, gubi loptu. Načini na koje se lopta baca: deset puta s oba dlana, devet naizmjenično jednim dlanom, osam puta s obje šake koje su pritom spojene, sedam puta desnom šakom, šest puta lijevom šakom, pet puta glavom, četiri puta lijevom nogom, tri puta desnom nogom, dva puta se lopta baca s leđa, a lovi normalno, jednom se igrač treba okrenuti za 360 stupnjeva između hvatanja i bacanja lopte (Duran, 2001).

Bomba je igra u kojoj se prilikom dodavanja lopte odbrojava (obično od deset), a učenik kod koje odbrojavanje dođe do nule ispada. Učitelji su u pitanjima otvorenog tipa naveli da igraju varijacije bombe s računskim operacijama ili riječima koje počinju na određeno slovo.

Čarobni krug je igra s loptom u krugu. Jedno dijete baca lopticu u krug, a odbijenu lopticu od tla hvata drugo dijete koje mora smisliti u što se loptica pretvorila. Loptu mora koristiti kao zamišljeni predmet te ostali u krugu moraju pogoditi o kojem se predmetu radi.

Nogomet na konopcu je igra u kojoj sudjeluju dva igrača. Rukama drže konopac dugačak oko 2 metra na čijoj sredini visi lopta na konopcu od 90 cm. Cilj igre je privući loptu te je udariti nogom, a pobjednik je igrač koji loptu prvi udari dogovoren broj puta. (Stella, 1978.)

Gađanje velike lopte se igra u dvije momčadi, a svaki od igrača ima lopticu. Jedini koji nemaju lopticu u svakom timu su sakupljači koji su zaduženi za skupljanje loptica i dodavanje suigračima.. Svaka od momčadi raspodijeljena je na dogovorenoj udaljenosti na svojoj strani

terena. Cilj igre je također izgurati lopticu na dio terena koji pripada protivničkom timu (Stella, 1981).

Za Gađanje lopte u zraku potrebna je jedna veća lopta te 10-ak malih (ovisno o broju igrača), sudac te dvije ekipe. Sudac se nalazi u centru, a ostali igrači u krugu oko njega; svaka ekipa na svojoj polovici terena čiji je promjer označen linijom. Na znak, sudac baca loptu u vis a ostali ju pokušavaju pogoditi/ otjerati u stranu suprotnog tima. Tim na čijoj polovici lopta padne je izgubio (Stella, 1981).

Pikado je igra koja se može igrati u zatvorenim i otvorenim prostorima te ne zauzima puno mjesta. Za nju je potrebna meta te nekoliko strelica/pera. Klasičan je oblik igre da igrač s dogovorene udaljenosti gađa metu koja je na zidu. Na meti je određen sustav bodovanja, odnosno koliko bodova donosi pogodak u određeni dio mete. Druga je varijanta ove igre da se meta nalazi na podu a igrači su raspoređeni oko nje na kružnici promjera 4-6 m. Nakon što su izbacili sve mete igra je gotova te počinje brojanje bodova (Stella, 1976).

Jedna od igra s čunjevima je **Skupljanje čunjeva**. Igrač se nalazi u krugu oko kojega je poredano 6 između dvije te baca lopticu u zrak. Kada je loptica u zraku pokušava što više čunjeva baciti u krug. Završava kada uhvati loptu te drugu igrač dolazi na red. Za jedan čunj dobiva jedan bod, za dva čunja dobiva 4 boda, za 3 čunja 9 bodova... Ukoliko ne uhvati lopticu ne dobiva bodove (Stella, 1976).

Također, ispitanici su ovaj period naveli kao karakterističan za momčadske i sportske igre te varijacije na sportske igre (igre gađanja u gol/koš).

Graničar je vrlo popularna igra, raširena diljem svijeta (u anglosaksonskim zemljama poznata pod imenom *Dodgeball*). U igri sudjeluju dvije ekipe, a svaka ima svoga graničara. Graničar i ekipa gađaju protivničke igrače te ih tako izbacuju iz igre. Skupina u kojoj su pogođeni svi igrači je izgubila.

Na sličnome principu kao i Graničar počiva igra **Gadaj i bježi**. Igru može igrati 12-24 igrača raspodijeljena u dva jednaka tima. Broj loptica jednak je broju igrača u jednom timu, a loptice su mekane, od spužve ili plastične. Na početku igre, loptice su na sredini terena, a svaka momčad na svojoj strani. Sudac određuje koja momčad prva gađa, nakon toga igrači te momčadi dolaze do loptica i gađaju protivničke igrače. Svaki pogođeni igrač mora napustiti igru (Stella, 1976).

Između dvije vatre ima koncept vrlo sličan graničaru. U polju se nalaze igrači, a iza krajnjih linija polja graničari. Graničari gađaju igrače (ne postoje timovi). Postoji i igra *Između četiri vatre* u kojoj se graničari nalaze na sve četiri međe terena.

Veći broj ispitanika je cijeli period primarnog obrazovanja povezaao sa štafetnim igrama i poligonima. Neke su štafetne igre opisane u sklopu predškolskog perioda, a postoje brojne varijacije ovih igara. U mnogim štafetnim igrama je izraženo korištenje lopti - vođenje i dodavanje lopte te ostali oblici manipulacije.

6.6. Treći i četvrti razred

Djeca u ovome periodu rastu te razvijaju svoju snagu, izdržljivost i koordinaciju. U ovome razdoblju djeca usavršavaju motoričke vještine naučene u ranijim periodima te usvajaju kompleksnije radnje, a vrlo je važno usmjeriti ih na pravilno izvođenje pokreta kako se nepravilni obrasci ne bi ustalili. Vještine trčanja, skakanja i baratanja loptom postaju sve bolje. Individualne razlike u vještinama su izraženije; a ovisе o motivaciji, interesima, količini vježbe i prirodnim predispozicijama (Haubenstricker i Seefeldt, 1986).

Ovaj su razvojni period mnogi ispitanici distancirali od ostalih te su ga okarakterizirali znatno manjom upotrebom igara u kojima postoji centralni igrač, igara skrivanja, igara s odnosom suradnje između skupina te igara s rukama. Igre s brojalicama i pjevanjem gotovo da se ne koriste u ovoj dobi. Ovaj podatak nije začuđujuć s obzirom na to da djeca ove dobi ulaze u razdoblje predadolescencije. Pri kraju ovoga perioda počinje druga faza ubrzanog rasta te se javlja faza formalnih operacija (Berk, 2006). Mnoge igre pridružene ovome razdoblju nastavljaju se koristiti i u odrasloj dobi (momčadske i sportske igre), u kontrastu s igrama opisanim u prethodnim razvojnim razdobljima koje su karakteristične za razdoblje djetinjstva.

Graničar te igre gađanja spomenute u prethodnom poglavlju i dalje su popularne; a kako se razvijaju motoričke, spoznajne i socijalne vještine učenici postaju sve kompetentniji za igre sa složenijim pravilima i razrađenijom strategijom (kao što su *Nogomet*, *Rukomet*, *Odbojka* i *Košarka*). Također, ispitanici su naveli da koriste igre s odnosom suprotstavljanja između skupina te igre s vijačom/konopcem.

Stolni tenis je vrlo popularna igra i među odraslima, a potječe iz *drevne Azije*. Za nju su potrebna 2 reketa, loptica, stol za stolni tenis te mrežica; a može se igrati pojedinačno ili u parovima. Prilikom servisiranja, loptica treba odskočiti od obje strane stola (u odnosu na

mrežicu), a nakon toga treba odskočiti samo od polja protivnika. Protivnik reketom udara lopticu te se dodavanje nastavlja sve dok jedan od igrača ne napravi pogrešku. Kada se pogreška dogodi (loptica ne odskoči od ploče ili odskoči iz vlastitoga polja, loptica pada na pod) protivnički igrač dobiva bod. Igrač koji prvi dođe do 11 ili 21 (ovisi o specifičnim pravilima igre) je pobjednik (Stella, 1978).

Igra **Badminton** zasnovana je na sličnim principima kao *Tenis* (i *Stolni tenis*). Može se igrati u pojedinačno ili u parovima.

Za **Glavomet** su potrebne dvije vratnice, lakša loptica te oznaka na tlu. Igrač koji započinje igru stoji ispred svojih vrata, baca lopticu u vis te ju dočeka glavom i uputi prema protivničkom голу. Ukoliko lopta padne na pod, ne smije se više udariti glavom. Ukoliko loptu na glavu dočeka protivnički igrač može ju zaputiti u gol ili dobiti kazneni udarac (koji se izvodi sa sredine igrališta). Kazneni udarac se može braniti svim dijelovima tijela. (Stella, 1978).

Ulični hokej se igra u dva tima. Svaki igrač ima palicu/štap te pokušava lopticu (npr. tenisku) ubaciti u protivnički gol.

Gasing je Singapurska tradicionalna igra zvrkovima, a datira iz 15. stoljeća. Za ovu igru postoje posebna igrališta velika 5x5 ili 9x9 metara (mogu se označiti i kredom). Cilj igre je izbaciti protivnički zvrk iz polja (Remember Singapore, 2018).

Amerikanac ili **Američka košarka** je igra u kojoj jedan igrač gađa u koš (s dogovorene udaljenosti- obično iz pozicije slobodnog udarca), a ostali čekaju ispod koša te prilikom promašaja i sami gađaju. Ukoliko pogode koš, oni dolaze na mjesto iz kojega se gađa. Svaki pogođeni koš donosi jedan bod.

Put oko svijeta je igra koja se također igra na košarkaškom terenu. Igrači gađaju u koš s različitih pozicija- počevši ispod koša. Kada igrač promaši koš, idući igrač gađa. Pobjednik je onaj koji postigne koš sa svake pozicije te dovrši svoj *put*.

U pitanjima otvorenog tipa, učitelji su naveli još neke igre u kojima je glavni cilj zabiti više koševa ili golova. Također je naveden i **Scoutball**- igra u dva tima, a krajnji cilj je prizemljiti loptu iza linije gola (Scoutwiki, 2012).

7. ZAKLJUČAK

Cilj ovoga istraživanja bio je ispitati igre koje se koriste s djecom od šestog mjeseca starosti do prepuberteta (od početka jasličnog do kraja primarnog odgoja i obrazovanja). Kao što je ranije opisano, istraživanje je provedeno nad odgojiteljima i učiteljima mrežnim putem pomoću anonimnog upitnika. U upitniku su nabrojane skupine igara te su ispitanici svaku skupinu trebali pridružiti dobi za koju je, prema njihovom mišljenju, primjerena. Ispitala se i frekvencija korištenja navedenih igara (na skali od pet stupnjeva gdje su krajnje vrijednosti nikad i svakodnevno). Utvrđeno je koje igre odgojitelji i učitelji koriste u svakoj od ponuđenih dobnih skupina (tablica 2).

Tablica 2.

Popis najčešće korištenih igara u svakoj od ponuđenih dobnih skupina

Dobna skupina	Skupina igara	Postotak ispitanika
Jaslička skupina	Igre koje uključuju pjevanje/ brojalicu	38%
	Igre s balonima	34%
	Igre s rukama	29%
Mlađa vrtićka skupina	Igre s balonima	42%
	Igre koje uključuju pjevanje/ brojalicu	41%
	Igre s rukama	38%
Srednja vrtićka skupina	Igre skrivanja	46%
	Igre s balonima	43%
	Igre lovljenja s različitim ulogama	42%
	Igre bazirane na plesnim strukturama	
Starija vrtićka/ predškolska skupina	Štafetne igre	52%
	Igre lovljenja s pomagalima	49%
	Poligoni	
	Igre sa strukturama nacrtanim kredom	
	Igre s vijačom/konopcem	
Prvi razred	Igre u kojima postoji centralni igrač	42%
	Igre skrivanja	
	Igre lovljenja s različitim ulogama	
	Igre s rukama	

Drugi razred	Igre s vijačom/konopcem	44%
	Igre u kojima postoji centralni igrač	43%
	Igre lovljenja s različitim ulogama	
	Štafetne igre	
	Poligoni	
	Momčadske/sportske igre	
Treći razred	Štafetne igre	45%
	Igre s vijačom/konopcem	
	Igra <i>Graničara</i> i <i>Između dvije vatre</i>	
Četvrti razred	Poligoni	43%
	Momčadske/sportske igre	
	Igra <i>Graničara</i> i <i>Između dvije vatre</i>	

Rezultati su pokazali da se s djecom jasličke dobi koriste igre koje uključuju pjevanje i brojalicu te igre s rukama. Nakon najranijeg perioda, ispitanici su odgovorili kako u srednjoj vrtićkoj skupini počinju primjenjivati igre u kojima postoji centralni igrač- igre lovljenja i skrivanja, te igre bazirane na plesnim strukturama. Razdoblje predškolske dobi te prvog i drugog razreda obilježava velika raznovrsnost igra koje se koriste. Uz ranije navedene igre, s djecom ove dobi koriste se igre koje imaju složenija pravila i strukturu te igre u kojima su potrebne razvijene socijalne vještine. Razdoblje trećeg i četvrtog razreda karakterizira odmak od igara koje uključuju brojalicu te igara pretvaranja i početak korištenja momčadskih i sportskih igara.

8. LITERATURA

1. Batllori, J., Fontán, S., Lozano, E. (2008). *Velika knjiga igara 2*. Zagreb: Profil.
2. BBC (n.d.). *Ring-a-ring-o'-roses*. Preuzeto 20.5.2021. s <https://www.bbc.co.uk/bitesize/guides/zd3wxnb/revision/4>.
3. Berk, L. E. (2006). *Child Development Seventh Edition*. London: Pearson Education.
4. Bruner, J. S. (1972). Nature and uses of immaturity. *American psychologist*, 27(8), 687.
5. Carroll, B., Loumidis, J. (2001). Children's perceived competence and enjoyment in physical education and physical activity outside school. *European physical education review*, 7(1), 24-43.
6. Čudina-Obradović, M., Letica, M., Pleša, A., Profaca, B., Starc, B. (2004). *Osobine i psihološki uvjeti razvoja djeteta predškolske dobi*. Zagreb: Golden marketing, Tehnička knjiga.
7. Dječji vrtić Viškovo. (2020). *Priče s masažom ili masaže s pričom*. Preuzeto 20.5.2021 s <https://www.vrtic-viskovo.hr/content/3331/price-s-masazom-ili-masaze-s-pricom>.
8. Dječji vrtić Velika Gorica (2020). *Logoritmičke igre*. Preuzeto 20.5.2021. s <https://www.vrtic-vg.hr/vrtic-u-kuci-jedna.asp?page=12>
9. Duran, M. (2001). *Djete i igra*. Jastrebarsko: Naklada slap.
10. Eisenberg, N., Fabes, R. A., Spinrad, T. L. (2006). *Handbook of child psychology* (Vol. 3). New Jersey: John Wiley & Sons.
11. Findak, V. (1989). *Metodika tjelesne i zdravstvene kulture*. Zagreb: Školska knjiga.
12. Günther, T. (2007). *1000 zabavnih igara*. Zagreb: Mozaik knjiga.
13. Haubenstricker, J., & Seefeldt, V. (1986). *Physical activity and well-being*. Reston: American Alliance for Health.
14. Hrvatski školski sportski savez. (n.d.). *Igre*. Preuzeto 20.5.2021. s <https://skolski-sport.hr/>.
15. Hughes, F. P. (2009). *Children, play, and development*. New York: Sage.
16. Huitt, W., Hummel, J. (2003). Piaget's theory of cognitive development. *Educational psychology interactive*, 3(2), 1-5.
17. Ivanković, A. (1982). *Tjelesne vježbe i igre u predškolskom odgoju*. Zagreb: Školska knjiga.
18. Johnson Durocher, H. (2015). *Best Baby Games: Birth to 18 Months*. Parents. Preuzeto 20.5.2021. s: <https://www.parents.com/baby/development/intellectual/best-baby-games-birth-to-18-months/>.

19. Li, J., Hestenes, L. L., Wang, Y. C. (2016). Links between preschool children's social skills and observed pretend play in outdoor childcare environments. *Early Childhood Education Journal*, 44(1), 61-68.
20. Lieberman, A. F. (2017). *The emotional life of the toddler*. New York: Simon and Schuster.
21. Lindon, J. (2001). *Understanding children's play*. Cheltenham: Nelson Thornes.
22. Marcinjaš, T. (2013). *Škrinja zaboravljenih igara*. Koprivnica: Baltazar.
23. Matejić, Z. (1978). Merila za razlikovanje igre. *Psihologija*, 4, 71-83.
24. Nikčević-Milković, A., Rukavina, M., Galić, M. (2011). Korištenje i učinkovitost igre u razrednoj nastavi. *Život i škola: časopis za teoriju i praksu odgoja i obrazovanja*, 57(25), 108-121.
25. Nursery Rhymes. (n.d.) *Down Down Baby*. Preuzeto 20.5. 2021. s <https://www.nurseryrhymes.org/down-down-baby.html>.
26. Opačić, N. (2019). *Pikule i špekule*. Matica hrvatska. Preuzeto 20.5.2021. s <https://www.matica.hr/vijenac/657/pikule-i-spekule-29074/>.
27. Osmanova, G. (2010). *150 igara prstićima za razvoj fine motorike i govora: s pjesmicama na sve dječje teme*. Velika Gorica: Planet Zoe.
28. Piaget, J. (1965). The stages of the intellectual development of the child. *Educational psychology in context: Readings for future teachers*, 63(4), 98-106.
29. Rajić, V., Petrović-Sočo, B. (2015). Dječji doživljaj igre u predškolskoj i ranoj školskoj dobi. *Školski vjesnik: časopis za pedagoški teoriju i praksu*, 64(4), 603-620.
30. Remember Singapore (2018). *Our Favourite Games of Yesteryears*. Preuzeto 20.5.2021. s <https://remembersingapore.org/2018/01/27/traditional-games-of-yesteryears/>.
31. Wide Horizons for Children (n.d.). *Russian Folk Games for Children*. WHFC. Preuzeto 30.5.2021. s <http://whfc.org/wp-content/themes/whfc/images/pdfs/adoption/russiaupdate/RussianFolkGames.pdf>.
32. Salter, A. (1967). *Games and pastimes of the Australian aboriginal*. Master thesis. Alberta: University of Alberta, Edmonton
33. Stella, I. (1976). *Sportske aktivnosti djece u slobodno vrijeme*. Zagreb: Školska knjiga.
34. Stella, I. (1981). *Pioniri u igri radu i razonodi*. Zagreb: Zadružna štampa.
35. The Genius of Play (n.d.). *Pat-a-Cake*. Preuzeto 20.5.20201. s <https://thegeniusofplay.org/genius/play-ideas-tips/play-ideas/patacake.aspx#.YLES8LczaM8>

36. The Kids Should See This (2019). *Cat's Cradle: How to play with two people*. Preuzeto 20.5.2021. s <https://thekidshoulseethis.com/post/play-cats-cradle-string-game>.
37. Scoutwiki (2012). *Scoutball*. Scoutwiki. Preuzeto 20.5.2021. s <https://en.scoutwiki.org/Scoutball>.
38. Vygotsky, L. (1966). Igra i ee rol v umstvennom razvitii rebenka, *Voprosy psihologii*, 12(6), 62–76.
39. Vasta, R., Haith, M. M., Miller, S. A. (1998). *Dječja psihologija*. Jastrebarsko: Naklada Slap
40. Velički, V., Katarinčić, I. (2011). *Stihovi u pokretu- Malešnice i igre prstima kao poticaj za govor*. Zagreb: Alfa.
41. Vygotsky, L. S. (1978). Socio-cultural theory. *Mind in society*, 6, 52-58.
42. Whiting, B. B. (1963). *Six cultures: Studies of child rearing*. New Jersey: John Wiley & Sons.

28. *

Odaberite sve točne odgovore.

	Svakodnevno	Često (2-3 puta tjedno)	Ponekad (nekoliko puta mjesečno)	Rijetko (manje od jednom mjesečno)	Nikad
Učestalost korištenja ove skupine igara:	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

29. Igre s vijačom/konopcem

Odaberite sve točne odgovore.

	Jaslička skupina	Mlađa vrtička skupina	Srednja vrtička skupina	Starija vrtička/ predškolska skupina	Prvi razred	Drugi razred	Treći razred	Četvrti razred
Dobne skupine u kojima koristim ove igre:	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

30. *

Odaberite sve točne odgovore.

	Svakodnevno	Često (2-3 puta tjedno)	Ponekad (nekoliko puta mjesečno)	Rijetko (manje od jednom mjesečno)	Nikad
Učestalost korištenja ove skupine igara:	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

5/29/2021

Upotreba kinezioloških igara u ranom i predškolskom te primarnom obrazovanju (anonimni anketni upitnik)

31. Igre s balonom/balonima

Odaberite sve točne odgovore.

	Jaslička skupina	Mlađa vrtička skupina	Srednja vrtička skupina	Starija vrtička/ predškolska skupina	Prvi razred	Drugi razred	Treći razred	Četvrti razred
Dobne skupine u kojima koristim ove igre:	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

32. *

Odaberite sve točne odgovore.

	Svakodnevno	Često (2-3 puta tjedno)	Ponekad (nekoliko puta mjesečno)	Rijetko (manje od jednom mjesečno)	Nikad
Učestalost korištenja ove skupine igara:	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

33. 14. Ostala pomagala koja nisu spomenuta:

40. *

Odaberite sve točne odgovore.

	Svakodnevno	Često (2-3 puta tjedno)	Ponekad (nekoliko puta mjesečno)	Rijetko (manje od jednom mjesečno)	Nikad
Učestalost korištenja ove skupine igara:	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

41. 18. Ostale igre s loptom (Desetka, Magarac, Bomba...)

Odaberite sve točne odgovore.

	Jaslička skupina	Mlađa vrtićka skupina	Srednja vrtićka skupina	Starija vrtićka/ predškolska skupina	Prvi razred	Drugi razred	Treći razred	Četvrti razred
Dobne skupine u kojima koristim ove igre:	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

42. *

Odaberite sve točne odgovore.

	Svakodnevno	Često (2-3 puta tjedno)	Ponekad (nekoliko puta mjesečno)	Rijetko (manje od jednom mjesečno)	Nikad
Učestalost korištenja ove skupine igara:	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

43. 19. Igre gađanja (Pikado, Gađanje piramide, Gađanje lopte...)

Odaberite sve točne odgovore.

	Jaslička skupina	Mlađa vrtićka skupina	Srednja vrtićka skupina	Starija vrtićka/ predškolska skupina	Prvi razred	Drugi razred	Treći razred	Četvrti razred
Dobne skupine u kojima koristim ove igre:	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

44. *

Odaberite sve točne odgovore.

	Svakodnevno	Često (2-3 puta tjedno)	Ponekad (nekoliko puta mjesečno)	Rijetko (manje od jednom mjesečno)	Nikad
Učestalost korištenja ove skupine igara:	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

45. Ostale igre koje koristim:

Izjava o izvornosti diplomskog rada

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