

Spol kao prediktor igre

Trbović, Nives

Undergraduate thesis / Završni rad

2020

Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj: **University of Zagreb, Faculty of Teacher Education / Sveučilište u Zagrebu, Učiteljski fakultet**

Permanent link / Trajna poveznica: <https://um.nsk.hr/um:nbn:hr:147:152093>

Rights / Prava: [Attribution-NoDerivs 3.0 Unported/Imenovanje-Bez prerada 3.0](#)

Download date / Datum preuzimanja: **2024-07-23**

Repository / Repozitorij:

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



SVEUČILIŠTE U ZAGREBU
UČITELJSKI FAKULTET
ODSJEK ZA ODGOJITELJSKI STUDIJ

Nives Trbović

SPOL KAO PREDIKTOR SPONTANE IGRE

ZAVRŠNI RAD

Petrinja, rujan, 2020.

SVEUČILIŠTE U ZAGREBU
UČITELJSKI FAKULTET
ODSJEK ZA ODGOJITELJSKI STUDIJ

Nives Trbović

SPOL KAO PREDIKTOR SPONTANE IGRE

ZAVRŠNI RAD

Mentor:
prof. dr. sc. Ivan Prskalo

Petrinja, rujan, 2020.

SAŽETAK

Kao polazište rada proučena su dosadašnja istraživanja od kojih jedno predlaže pitanja za daljnje istraživanje stoga su ista korištena u svrhu izrade ovog empirijskog rada. Rad obuhvaća teorijski dio igre i njen značaj za cjelokupni djetetov razvoj s naglaskom na kineziologiju, odnosno spontanu igru s elementima motoričke igre. Navedeni su neki primjeri iste, kratko spomenuta istraživanja vezana uz spolne razlike, a osim toga, rad još sadrži metodološki dio popraćen grafovima koji slikovito prikazuju dobivene rezultate. Cilj istraživanja bio je prikazati kako i u kojoj mjeri spol utječe na odabir spontane igre, način, vrstu, tijek i cilj igre, korištenje rekvizita te formiranje skupine. Istraživanje je provedeno u gradu Zagrebu i zapadnom djelu Zagrebačke županije na uzorku od 13 djece metodom opažanja i dirigiranim intervjuom. Utvrđeno je da se djevojčice i dječaci podjednako igraju sve igre, ne rade razliku pri odabiru partnera za igru, igraju dinamične igre kretnog sadržaja te provode puno vremena na svježem zraku. Vidljivo je također da spol ne igra nikakvu ulogu pri odabiru rekvizita ni formiranje skupine. Dječaci prakticiraju igre natjecanja i to je jedina očita razlika u cijelom istraživanju.

Ključne riječi: igra, kineziologija, značaj igre

SUMMARY

GENDER AS A PREDICTOR OF SPONTANEOUS PLAY

As a starting point, previous research has been studied and one of them suggests questions for further research, so they have been used to make this empirical thesis. The paper includes the theoretical part of the game and its significance for the overall development of the child with an emphasis on kinesiology, to be more precise, spontaneous play with elements of motor play. Some examples of them are presented, researches related to gender differences are shortly mentioned, and the paper also contains a methodological part accompanied by graphs that illustrate the results. The research aimed to show how and to what extent gender influences the choice of spontaneous play, the way, type, course, and goal of the game, the use of props, and the formation of a group. The research was conducted in the city of Zagreb and the western part of Zagreb County on a sample of 13 children by observation and conducted an interview. It was found that girls and boys play all games equally, do not make a difference when choosing a partner to play, play dynamic games of moving content and spend a lot of time in the fresh air. It is also evident that gender plays no role in the selection of props or the formation of a group. The boys practice competition games and this is the only obvious difference in the whole research.

Key words: play, kinesiology, significance of play

SADRŽAJ

1. UVOD	1
2. IGRA.....	3
Uloga igre u tjelesnom razvoju.....	7
3. SPONTANA IGRA	9
4. MOTORIČKE IGRE	10
5. METODOLOŠKI DIO RADA	13
5.1. Cilj rada	13
5.2. Metoda rada	13
6. REZULTATI I RASPRAVA.....	15
7. ZAKLJUČAK.....	24
LITERATURA.....	25
Izjava o izvornosti završnog rada.....	27

1. UVOD

Promatrajući igru proučava se proces socijalizacije, kognitivni razvoj, tjelesni razvoj, psihomotorički razvoj, zapravo može se reći da svaka disciplina koja se na neki način bavi djecom proučava igru na svoj način. Ona nudi odgovore na pitanja, približava nam dječje poimanje svijeta i svatko će ju uzeti za polazište svojih istraživanja, analiza, usporedbe i dr.

Petrović – Sočo i Rajić (2007) smatraju da istraživanja zasnivana na linearnoj paradigmi gdje je dijete objekt; oduzimaju djetetu „glas“, marginaliziraju ga kao osobnost i omalovažavaju njegovu sposobnost aktivne participacije. Stoga su provele vlastito istraživanje u kojem su djeca bila subjekt i partner kako bi sagledale njihovu perspektivu igre i njihov vlastiti doživljaj iste. Rezultati su pokazali da djeca zbog nedostatka rječnika igru ne mogu precizno definirati, navode vršnjake kao partnere, a u manjem broju odrasle osobe – roditelje, učitelje i odgojitelje. Na otvorenome najčešće biraju igre s kretanjem, a slične rezultate iznosi Constandines (2013) navodeći kako djeca, za vrijeme slobodne igre na otvorenom, najčešće biraju funkcionalne, pokretne igre. Potom slijede simboličke, istraživačke te konstrukcijske igre. Autor je također istraživao razlike u igri dječaka i djevojčica, a razlika među njima vidljiva je u odabiru tema. Djevojčice više biraju situacije iz stvarnog života dok se dječaci igraju imaginarnih likova poput Nindže i Power Rangers-a. Dječaci više prakticiraju igre s pravilima, utrkivanja i "grublje" igre.

Socijalne stereotipe o rodnim razlikama promatrala je i Erasmia Zotou za vrijeme igre u sjeverozapadnoj Grčkoj. Autorica je prikazala nekoliko primjera slobodne dječje igre; izrađujući avione i rakete djevojčice su isključene iz igre uz obrazloženje da avione voze muški piloti, u drugoj igri je djevojčicama dodijeljena uloga zapisničara jer su žene blagajnice i tajnice i bolje pišu, a dječak je bio sudac zbog toga što nogometne utakmice sude muškarci. Iz istog tog razloga, djevojčici nije bilo dozvoljeno da se uključi u igru nogometa, a dječaci se nisu željeli uključiti u igru gumi-gumi ni preskakanje užeta. (Zotou, 2010)

Da već od najranijih mjeseci života postoji sposobnost razlikovanja kategorija muško i žensko došli su Fagot i Leinbach (1993) u istraživanju razvoja rodne uloge. Njihovi rezultati pokazuju da dijete od 9 mjeseci kategorički percipira muška i ženska lica. S 12 mjeseci jasno kategorizira ljude prema spolu, a razlikovati ih počinje između 16 i 43 mjeseca. Sebe kao dječaka ili djevojčicu identificira do druge godine.

Istraživanjem će se pokušati doznati, kako i u kojoj mjeri spol utječe na odabir spontane igre, formiranje skupine, način, vrstu i tijek igre, rekvizite koji su za istu potrebni te naposljetku njen cilj. Prvi dio rada obuhvaća teorijski dio igre i njen značaj za djetetov cjelokupni razvoj. Stavljen je naglasak na kineziologiju te su detaljnije navede motoričke igre. Treći dio sadrži spoznaje dobivene istraživanjem na uzorku djece Zagrebačke županije i grada Zagreba u dobi od 6 godina i neke zanimljive izjave proizašle iz dirigiranog intervjua. Svi podatci prikazani su stupčastim grafovima uz popratnu analizu i raspravu. Naposljetku se nalazi zaključak.

2. IGRA

Mnogi sociolozi, psiholozi, pedagozi, kineziolozi igru su definirali na razne, a opet dosta slične načine. O igri je napisano mnogo. Ono što je svima zajedničko i oko čega se svi slažu su mnogobrojne beneficije igre za djetetovo sveopće zdravlje. Igra je dobrovoljna aktivnost u koju su djeca aktivno uključena, oslobođena od vremena, ispunjena znatiželjom. Igra je najjednostavnija, a opet iznimno složena aktivnost, ona je osnovno i temeljno djetetovo pravo te je kao takva 1989. uvrštena u Konvenciju o pravima djeteta.

Igrom dijete ostvaruje neostvarene želje, usmjerava se imaginaciji, a u imaginaciji sve želje mogu biti zadovoljene. (Klarin, 2017) Ima priliku pokazati sve što zna i može, istraživati sve što ne zna i koliko toga još može postići čime stječe iskustvo i nadograđuje svoje znanje o sebi, predmetima, okolini i okruženju u kojem se nalazi. Time stječe samopouzdanje u svoje pokrete i sposobnosti. U interakciji s drugom djecom stječe iskustvo komunikacije, podjele uloga i zadataka, uči surađivati i biti strpljivo, pričekati svoj red te općenito primjerena ponašanja u određenim situacijama. Razvija empatiju, altruizam i bolje upoznaje samoga sebe tako da osim samopouzdanja u svoje tjelesne sposobnosti stječe i ono na emocionalnoj razini. U djetinjstvu nastaju prva prijateljstva od kojih neka ostaju za cijeli život. Tako je i s usvojenim navikama zato je važno pružiti djetetu pravilne uzore i postaviti kvalitetne temelje.

Igra je prebogata svojim značenjima i ulogama u razvoju ljudskog bića, uopće u životu čovjeka, stoga je možda teško naći neku višeznačnu, opće zadovoljavajuću formulu odredbe pojma igre (Došen Dobud, 2016). Važno je prepoznati njen značaj, a uloga odraslih je osvijestiti ga i pružiti djeci mnogobrojne prilike za istraživanjem i koji put se uključiti u razne avanture. Odrasla osoba može biti kreator zanimljivih izleta u prirodu kao što je npr. šuma. Osim što će svi zajedno šetati mogu igrati igre poput traženja određenih biljaka što će dijete navesti na provlačenje ispod niskih granja drveća, saginjanje, puzanje, penjanje i sl.

„Igra je snaga koja dijete vodi u nova otkrića i na viši stupanj razvoja. Ona zrcali djetetove želje, misli, doživljava i osjeća.“ (Petrović – Sočo, Rajić, 2007; str. 605.) Autorice također pišu; „Svako dijete raste s igrama, a igre rastu s njim“ na što bih ja dodala da djeca rastu u igri i zahvaljujući igri. Jer igrajući se, djeca upoznaju svijet oko sebe, uče i razvijaju prosocijalne vještine, razvijaju jezik, kreativnost te jačaju i razvijaju motoričke sposobnosti.

Igru je moguće promatrati iz različitih perspektiva kao što to potkrepljuju razne teorije, a jedna od podjele je vrsta igre s obzirom na spoznajnu razinu i društvenu razinu. Vasta, Haith i Miller (2005.) igre na spoznajnoj razini dijele na;

- Funkcionalnu koju karakteriziraju jednostavni mišićni pokreti kojima dijete isprobava razne kretnje i razvija svoje sposobnosti.

Dijete u interakciji s okolinom istražuje svoje vlastito tijelo, proučava predmete i njima se igra. To su najčešće igre zvečkom ili predmetima koji proizvode razne zvukove dok dijete njima trese i plišane igračke s mehanizmom povlačenja i treskanja. Zanimljive su šuškave slikovnice i sjajni predmeti na koje dijete s velikom pažnjom i zanimanjem proučava lom svjetlosti. Djeca vole igre s odraslima u kojima mogu na vrhovima prstića skakutati po krilu ili mekoj površini. Jednostavna verzija igre skrivača gotovo uvijek sve sudionike navede na smijeh, a dijete okreće glavicu, podiže se ili stavlja svoje tijelo slične položaje. Igra sakrivanja predmeta iza leđa navodi na puzanje i potragu, a igra bacanja predmeta razvija spoznaju. U ovoj dobi dijete predmete iz svakodnevnog života proučava ponekad i više no igračke pa tako lonac i žlica nerijetko postanu instrument, a dijete koordinira pokrete oka i ruke.

- Konstruktivnu, zbog pojave namjere da se baratanjem predmetima nešto stvori. To mogu biti kocke, šareni papiri ili časopisi koje dijete može trgati prstima ili rezati škarama. Oboje razvija finu motoriku. Može to biti i nešto od pedagoški neoblikovanog materijala kao što su čepovi, PET ambalaža, poklopci, tuljci papira, kartonske kutije različitih dimenzija, staklene i limene posude i dr. Slobodnim ili vođenim aktivnostima dijete ih istražuje i od njih stvara nešto novo. Mogu se graditi dvorci od kartonskih kutija, gradovi sa zgradama od valjkaste kutije čipsa, tračnice od štapića za pregled grla ili od sladoleda, lijepiti slike kolaža ili izraditi didaktičke igračke kao što su umetaljke, memory, vaga, instrumenti i mnoge druge.

- Igru pretvaranja tokom koje djeca koriste predmete kao simbole za nešto što bi kroz igru htjeli biti te tako preuzimaju razne uloge

Kroz ovu vrstu igre djeca istražuju različite uloge. U njih se upuštaju u cijelosti tako da su vidljivi elementi glume, promjene u ponašanju, govoru, hodu, facijalnim ekspresijama i sl. Koriste se rekvizitima koji mogu biti gotove igrače ili predmeti iz svakodnevnog upotrebe koji za potrebu igre dobivaju novo značenje. Tako na primjer stolac može postati sjedalo u vlaku, automobilu, avionu, jedno dijete putnik, drugo kondukter, treće vozač itd. Igra postaje priča koju djeca aktivno konstruiraju i uvijek ima neki zadatak.

- Igra s pravilima koja je u skladu s unaprijed dogovorenim pravilima, zadacima i ograničenjima

Mogu to biti već postojeće i novo smišljene igre loptom, utrkivanje, varijacije na temu lovice, kartaške igre *Uno*, *Crni Petar*, *Auti* i druge ili pak društvene igre. Igra *Alias* bogati djetetov rječnik jer za cilj ima objašnjavanje istog, sličnog ili suprotnog značenja, oponašanjem zvukova ili radnji, a mogu ju igrati i djeca koja ne znaju čitati budući da se pokraj riječi nalaze i odgovarajuće slike. Djeca surađujući razvijaju socijalne vještine, komunikaciju, usvajaju pravila, shvaćaju što znači poštivati ih te se općenito samousavršavaju. Igra u kojoj uče gubiti i prihvatiti poraz zasigurno je *Čovječe ne ljuti se*.

Podjela gre s obzirom na društvenu razinu;

- Promatranje – dijete promatra drugu djecu kako se igraju bez međusobne interakcije ili želje za uključivanjem.

Dijete aktivno promatra i ponekad se upušta u razgovor s djecom koja se igraju tako da im postavlja pitanja ili daje savjete, ali se u igru ne uključuje. Promatra određenu skupinu djece prema kojoj iz nekog razloga ima interes. To može biti na primjer samo trenutna situacija nakon roditeljevog odlaska iz vrtića uslijed koje dijete samo sa sobom uspostavlja emotivni balans pa proučava prijatelje dok se ne osjeti spremnim uključiti. Može biti i bez nekog razloga, može samo sjediti pored njih i pokazivati gdje se nalazi na primjer kocka koja bi im baš dobro došla trenutno u gradnji.

- Samostalna igra je ona igra u kojoj se dijete igra neovisno o drugoj djeci.

Dijete koristi drugačije rekvizite kojima konstruira drugačiju igru od djece u njegovoj blizini. Jednostavno ima potrebu za nekim svojim istraživanjem tako da često nije svjesno okoline niti se obazire na drugu djecu, ne čuje ih i ne gleda. Tako se recimo u prostoriji može odvijati žustra rasprava oko iste igračke dok se dijete samostalno igra i istražuje.

- Usporedna igra koju karakterizira igranje djece u istom okruženju, sličnim materijalima, ali bez suradnje ili druženja

U ovoj igri djeca koriste iste ili slične rekvizite, nalaze se u blizini jedno drugomu, ali ne surađuju. Primjer takve igre može biti modeliranje i oblikovanje plastelina gdje djeca sjede zajedno za stolom i izrađuju figurice bez međusobne interakcije.

Možemo to primijetiti i u parku gdje se djeca jedno za drugim penju na tobogan i spuštaju s njega, ili u pješčaniku gdje se svi igraju isto, a svatko za sebe.

- Povezujuća igra ima elemente nečeg bliskog svoj djeci, ali se ona u njoj ne raspodjeljuje na uloge niti su podređena nekom općem cilju

Ovdje djeca komuniciraju među sobom, pogledavaju se, osmjehuju, razmjenjuju igračke ili ostvaruju kontakt na neki drugi način. Igra sadrži zajedničke elemente, ali ne i zajednički cilj. Tako na primjer u simboličkoj igri gdje za rekvizite imaju malu odjeću i plastičnu peglu jedno dijete može baš stavljati veš na pranje, drugo ga upravo pegla, treće oblači bebu i svi se igraju istim rekvizitima, ali s različitom idejom i ciljem igre.

- Suradnička igra u sebi ima zajednički cilj kojem teži jedna skupina, odnosno grupa djece.

Karakteristike ove igre su komunikacija, suradnja, dogovor, podjela zadataka i odgovornosti, zajednički cilj, usklađenost postupaka. Kroz nju djeca razvijaju altruizam, prosocijalno ponašanje, uče poštivati pravila, upoznaju uspjeh i neuspjeh i sl. Suradničke igre može igrati cijela skupina, dvije ili više manjih skupina, jedan igrač nasuprot skupine ili dvoje djece u paru. Djeca tako zajednički mogu nešto graditi, crtati na velikom papiru ili vani kredom na pločniku, osmišljavati priču ili igrati igre natjecanja.

Osim navedenih podjela igara, možemo ih razvrstati još i na grupne i individualne, jezične igre, igre s pjevanjem, igre u smislu kineziološke aktivnosti i dr.. Da bi igra bila smatrana kineziološkom aktivnosti potrebno je sa znanstvenog aspekta kineziologije proučavati zakonitosti upravljanja procesom vježbanja i njihove posljedice na organizam. (Prskalo, Sporiš, 2016; prema Mraković, 1992, 1997) Igra treba biti usmjerena ka ciljevima unapređenja zdravlja, optimalnom razvoju osobina i sposobnosti i njihovom što dužem zadržavanju na što višoj razini, sprečavanju pada pojedinih osobina i sposobnosti te na maksimalan razvoj osobina i sposobnosti u natjecateljski usmjerenim kineziološkim aktivnostima. (Mraković, 1997)

Djeca mlađe dobne skupine najviše koriste igre jednostavnijeg sadržaja, važan im je sam proces kretanja, a ne rezultat igre pa tako oni puno pužu, trče, skaču, penju se i sl. Djeca srednje dobne skupine počinju primjenjivati jednostavna pravila koja se moraju poštovati i to

vrijedi za sve sudionike u igri. Sve više ih zanimaju igre hvatanja, skrivanja, traženja i sl. Djeca starije dobne skupine znaju da igra ima svoj smisao i kroz igru prakticiraju sve složenija kretanja poput svladavanja prepreka, ne dati se uloviti i uloviti drugog pošto-poto i dr. (Findak, 1995).

Uloga igre u tjelesnom razvoju

Govoreći o dječjem tjelesnom razvoju prvenstveno mislimo na proces prolaska dječjeg tijela kroz niz fizioloških i anatomskih promjena začeca pa sve do zrelosti. Djetetove se tijelo u igri pokreće pomoću različitih koordinacija pokreta, a ako se služi nekim pomagalom, ono uči koristiti prste i ruke te tako razvija i krupnu i sitnu motoriku. (Lazar, 2007) Poznata je povezanost između razvoja mozga i fizičke aktivnosti; ona obogaćuje motorički korteks, druge dijelove mozga i naravno cijelo tijelo. Stoga je nužno uvrstiti kineziološku metodiku u sve odgojno-obrazovne procese. Interdisciplinarnim povezivanjem kineziologije i pedagogije kreiraju se aktivnosti koje rješavaju kineziološke probleme. Odgojitelji koji barataju ovim znanjima mogu primijetiti nepravilnosti pri izvođenju osnovnih i zahtjevnijih pokreta te iste kvalitetno ispraviti. Također mogu kreirati holistički pristup i organizirati prostor i aktivnosti u skladu sa svim djetetovim potrebama .

Američki neurolog Jesse Conel proveo je gotovo trideset godina proučavajući moždanu mast – mijelin – tvar koja nastavlja povećavati naš mozak. Pločice bijele masne tvari koje se omataju oko aksona, prijenosnih niti, poput izolacije oko strujnog kabela. Potporne stanice mozga, glije, omogućavaju nastajanje tih membranastih omotača. Kako se lijepe i oblažu aksonske niti sloj po sloj, aksoni postaju sposobni mnogo brže i bolje prenositi električne impulse. Zauzvrat se izražavaju funkcije našeg mozga i rezultirajuće ponašanje: brbljanje, puzanje, hodanje i dr. (Diamond, Hopson, 2002) Autorica Marina Lazar (2007) spominje „umrežavanje mozga“ kroz igru koja kombinira koordinaciju oka i ruke. Zato je važno smatrati mišiće dijelom uma. Dovodeći predmete u međusobne odnose dijete istražuje sva osjetila, pohranjuje iskustva i zatim ih kombinira. Primjer jedne takve igre je posuda s vodom u kojoj se nalaze kamenčići različitih tekstura i veličina. Pokušavajući uhvatiti kamenčić i prebaciti u posudu koja se nalazi pokraj dijete se nalazi u situaciji kad izvlači mokru ruku i mokr kamen iznad površine vode. Ako u ruci drži glatki kamen on će mu prvi

put vjerojatno ispasti, no ponavljanjem će usvojiti radnju i tako pohraniti iskustvo. U ovoj igri dijete ima priliku osjetom dodira istražiti glatke, hrapave, bodljikave i slične površine. To može isprobavati ispod i iznad površine vode. Igru se može nadograditi tako da se u posudu stavi sredstvo za pranje suđa ili kupka za bebe tako da od sapunice ne vide kamenčiće koje love pa se isključivanjem osjetila vida pojačava osjetilo dodira. Takvom i sličnim igrama utječe se na razvoj fine motorike koja pak utječe na razvoj govora.

Čovjek naprosto ima prirodni nagon za kretanjem no nije kod svakoga jednako izražen. Osim što se moderni čovjek više bavim uredskim poslovima, odnosno provodi puno vremena sjedeći, k tome još provodi i puno vremena pred televizorom. Djeca promatrajući takve uzore i s osobnim, sve većim interesom za tehnologiju i igrice također spadaju u skupinu čija su oboljenja rezultat manjka kretanja. Za vrijeme igre razvijaju se organi, organizam i imunitet. Nasuprot tomu, nedostatak fizičke aktivnosti može dovesti do niza različitih bolesti i poremećaja današnjice kao što su to prekomjerna težina, živčana napetost, poremećaj oblika kralježnice, poremećaji ponašanja i nažalost druga oboljenja. (Prskalo, Barić, Badrić, 2010) Stoga ne zaboravimo; „Kretanje je uvjet za rast i razvoj djeteta.“ (Došen Dobud, 2016; str. 69) Osim toga, pomanjkanjem igre dijete se zatvara u neki svoj svijet, distancira od okoline, postaje neshvaćeno, nema razvijene socijalne vještine te u konačnici može biti neprihvaćeno.

3. SPONTANA IGRA

Mnogi se autori slažu oko toga da su tehnološki napredak i općenito današnji životni stil djece važni čimbenici koji izravno utječu na način provođenja slobodnog vremena, a Badrić, Prskalo i Pongrašić (2012) navode kako se ono također odražava i na razinu tjelesne aktivnosti u njemu. Potvrđuje to istraživanje koje su proveli u svrhu utvrđivanja razlika u nekim antropološkim mjerenjima djece prema razini njihove tjelesne aktivnosti u slobodno vrijeme gdje rezultati pokazuju da je samo 22% učenika tjelesno aktivno.

Provodeći svoje slobodno vrijeme na svježem zraku djeca se spontano upuštaju u kreaciju raznih spontanih igara ili prakticiraju igre s pravilima. Igra je tako jednostavan, a opet podosta složen proces. Ona je ugodno iskustvo različito za svakog, a kada je riječ o grupnim igrama onda je to iskustvo podijeljeno pa se djeca prije ili tijekom igre razdijele u skupine ovisno o željenom tijeku i ishodu iste. Kreirajući ju djeca stvaraju razne scenarije, uvode kojekakve rekvizite i postavljaju određena pravila kojih se zatim i drže, no to ne znači da će ta igra zauvijek izgledati baš tako kako je u tom trenutku dogovoreno. S obzirom na bogatu dječju maštu ista igra neki drugi put može imati neka druga pravila, a zahvaljujući slobodi stvaranja i istraživanja dijete se u igri osjeća nesputano što mu daje mogućnosti za usvajanjem, prihvaćanjem razvijanjem ili odbacivanjem ideja i pokreta.

Djeca nesvjesno kroz igru koriste i elemente spontanog vježbanja. To su neplanirane tjelovježbene aktivnosti, jednostavni i uglavnom kratki motorički zadatci putem kojih djeca vježbaju i usavršavaju osnovna biotička motorička znanja te u isto vrijeme razvijaju motoričke sposobnosti. Primjer nekih od njih su ljuljanje na ljuljačkama, penjanje i skakanje s penjalice, provlačenje ispod penjalice, tobogana i sličnih prepreka, višekratno skakanje u pješčanik. Svjesno pak igraju već ranije spomenute igre s pravilima.

Osim pravila i brojalica, djeca se za vrijeme igre koriste i čarobnim riječima koje imaju magično značenje (Neljak, 2009), a koje služe za otvaranje nevidljivih vrata, pretvaranje nečega u nešto drugo, specijalno ubrzanje i mnoge druge trikove kojima je granica jedino dječja mašta. U takvim igrama služe se gotovim igračkama ili pomagalicama koji u stvarnom životu imaju svrhu i namjenu, ali im je za vrijeme igre svrha određena od samog djeteta i specifična je za tu igru. Tako na primjer štap postaje mač ili puška, lopta vrući krumpir, bicikl konj... Ovdje je opet jedina granica bujnost djetetove mašte.

4. MOTORIČKE IGRE

Motoričke igre ispunjene su kretnim sadržajem u kojem prevladavaju prirodni oblici kretanja, za koji djeca imaju prirodni, biotički motiv. (Prskalo, Sporiš, 2016) Takve kretnje vidljive su od najranije dobi. Sigurno ste promatrajući malu bebu primijetili kako se ležeći na leđima igra vlastitim ručicama i nožicama, pomno proučava pokrete ekstremiteta nerijetko uz glasove ugodnog gugutanja. Kako ta beba raste, njeno tijelo, kosti i mišići jačaju, a kretnje postaju sve složenije. Počinje se okretati s leđa na bok, hvata predmete i barata njima iz ruke u ruku, trese ih, stišće, rasteže te manipulira na razne načine. Kada dijete dovoljno ojača i počne samostalno sjediti predmete hvata prstićima, istražuje ih i proučava, započinje puzati i doživljavati percepciju prostora. To ga navodi na puzanje preko različitih prepreka kao što su jastuci raznih veličina, zavlacenje ispod namještaja ili u ormar, provlačenje ispod stolaca i slično. Jedna od najdražih igara zasigurno je bacanje predmeta, a ponekad se čini da im ta aktivnost nikada ne dosadi. Važno im je pružiti primjerene predmete putem kojih mogu razvijati senzo-motorička iskustva. Igre s pjevanjem na koju djeca ove dobi odlično reagiraju i u kojima rado sudjeluju su; *Kad si sretan, Glava, ramena, koljena*, igra s prstima *Deset malih prstića*. Sve na jednostavan način djetetu približavaju pojmove kojima imenujemo dijelove tijela. Također su zanimljive aktivnosti poput šaranja, ubacivanja predmeta u kutije i otvore na boci i slaganje do 3 kocke. Sve navedeno razvija koordinaciju pokreta oko-ruka. Igra ubacivanja predmeta postepeno se razvija pa tako u početku dijete ubacuje npr. plišane igračke i male loptice u veliku kutiju. Kutija je odličan predmet za istraživanje jer ju dijete otvara, zatvara, podiže iznad glave, saginje se i izvija vrat promatrajući ju sa svih strana. Kako se njegova preciznost i koordinacija pokreta razvijaju ono će ubacivati manje predmete poput pompona u uži otvor kao što je to na primjer tuljac od papira. Djetetu je potrebno osigurati sigurnu i stimulirajuću okolinu u kojoj će samo od sebe istraživati predmete oko sebe, vlastito tijelo te interakciju između tih predmeta i svog tijela.

Kad dijete počne samostalno hodati započinje istraživati što sve može sa svojim tijelom u prostoru. U tom su razdoblju zanimljive igre penjanja i spuštanja stubama, trčanje u krug, igra *Ringe ringe raja* i druge igre s pjevanjem jer djeca započinju plesati. Što se dijete više kreće to je koordinacija ruku i nogu usklađenija pa se time razvija i sigurnost u svoje pokrete i počinju igre skakutanja i bržeg trčanja. Sitna motorika je uznapredovala pa su sada igre ubacivanja predmeta i hvatanje prstićima puno precizniji, a primjer jedne takve igre je drvena umetaljka. Isto je s građenjem kocaka, bacanjem i hvatanjem lopte i šaranjem. Kroz

pjesmu *Ovako se ruke peru* dijete usvaja nazive dijelova tijela te kako provoditi brigu o njima u vidu higijene. Tako ne samo da razvija pamćenje memoriziranjem teksta nego i razvija osnovne životne navike. Zanimljive su aktivnosti oblikovanja tijesta i plastelina, šutiranje lopte nogom, samostalno penjanje po spravama u parku, provlačenje ispod sprava i raznih prepreka i kotrljanje po podu. Jedna od aktivnosti koja može na duže vrijeme zaokupiti djetetovu pažnju je igra u pijesku. Dijete istražuje pijesak dodiranjem, modelira ga u različite oblike, koordinira pokrete očiju i ruku tako što pijesak pomoću lopatice prenosi do kantice, zatim sve prospe i ponovi postupak. Igru punjenja i pražnjenja dijete također može igrati s vodom. Važno je djetetu omogućiti razne poticajne materijale i sigurno okruženje u kojima će ih moći istraživati.

S razvojem pokretljivosti i spretnosti javlja se sve veći interes za pokretne aktivnosti. Sprave u parku ostvaruju djetetovu potrebu za penjanjem, spuštanjem, skakanjem, ljuljanjem, ali i okretanjem. Djeca se vole vrtjeti bilo to samostalno oko svoje osi, u krug držeći se za ručice s prijateljima, u rukama odrasle osobe ili na vrtuljku. To je itekako poželjna aktivnost jer razvija centar za ravnotežu. Vole igre oponašanja različitih životinja što uz dodavanje glazbe može biti jako zanimljivo. Slušajući glazbu kreću se u ritmu polako i tromo kao slonovi ili bržim, sitnijim koracima oponašaju miševе, mahanjem ruku ptice, savijenim laktovima i koljenima kokoši, pužući mačke ili pse, a skačući zečeve. Dijete postaje sve spretnije u baratanju loptom, a zbog veće preciznosti u koordinaciji pokreta i bolje procjene počinje uspješno šutati loptu i igrati igre hvatanja i dodavanja pa je jako zanimljiva igra *Vrući krumpir*. Igre u kojima koriste sitne motoričke pokrete su nizanje, slaganje većih puzzli te lijepljenje papirića. Igru modeliranja plastelina može se nadograditi uvođenjem plastičnih škarica ili noža što su odlična pomagala za razvoj pokretljivosti šake. Pritom je važno prisustvo odrasle koja naravno smije i sudjelovati u igri.

Nakon što steknu sigurnost i spretnost u penjanju po spravama djeca se igraju penjanja i silaženja s drveća te time nastavljaju prirodni slijed istraživanja i nadograđivanja iskustva. S obzirom na bolju koordinaciju pokreta ruku i nogu igraju igre preskakivanja predmeta, prepreka i vježbaju doskok i ravnotežu. Trkaće sposobnosti vidljive su u igri lovice koja najčešće ima neko pravilo. Tako na primjer u igri *Boje* djeca sjede na klupici koja predstavlja dućan u kojem su oni jedna boja, zatim dolazi dijete koje ima ulogu lovca i kupca te postavlja pitanje kako bi otkrilo ima li te boje u dućanu. Ako izgovori boju koja sjedi u dućanu počinje lov. Cilj igre je uhvatiti dijete koje je zamislilo traženu boju i tada lovac postaje boja, a boja lovac. Ako cilj nije ostvaren, lovac ponavlja kupnju. Zanimljiva je i igra skrivača u kojoj osim

trčanja dijete razvija i taktičke sposobnosti, strpljenje, koncentraciju i sl. S popriličnim razvojem sitne motorike javljaju se aktivnosti u kojima se razvijaju predpisачke vještine, a poznaju i igru na papiru kao što je *Križić kružić*. Od igara s pjevanjem zanimljive su one u kojima se držeći za ruke vrte u krug, izvode razne pokrete ili po završetku pjesme moraju odraditi neki zadatak. Primjer najpoznatije takve igre s pjevanjem je *Ide maca oko tebe*. Djeca će spontano nalaziti mnoštvo ideja za provedbu raznih igara.

Uspostavljenom ravnotežom dijete lakše dolazi do usavršavanja skakanja preko užeta, igra školicu, skače s većih visina, hoda na prstima, skakuće na jednoj nozi te je općenito vrlo spretno što se tiče krupne motorike. U opusu dječjih igara pojavljuje se *Graničar* gdje je vidljiva djetetova spretnost, agilnost, koordinacija pokreta, koncentracija i sl. Do sada nisu navedene, a u ovom stadiju motoričke razvijenosti jako su zanimljive igre na snijegu. Djeca oblikuju manje i veće grude, bacaju ih s preciznošću, kotrljaju te tako stvaraju sve veće grude. U snijegu se mogu valjati, kotrljati niz brijeg, ležanjem na leđima i pomicanjem ruku gore-dolje te nogu lijevo-desno stvarati oblike anđela, spuštaju se saonicama, a ako snijega ima više, trče visoko podižući noge. Ove su igre zastupljene tijekom cijelog perioda djetinjstva i odrastanja, nisu strane ni odraslim osobama, a sudjelovanje u njima je uvijek zabavno i poticajno za sve segmente razvoja. U takve ubrajamo i igru skrivača te razne igre u bazenu, moru i sl. Što se sitne motorike tiče, mišići šake dovoljno su snažni, prsti pokretni, a koordinacija pokreta oko-ruka usklađeni pa dijete bez problema izvodi svakodnevne motoričke zadatke poput vezanja vezica, a igrajući se stvara nakit, šiva, i sl.

5. METODOLOŠKI DIO RADA

U okolnostima pandemije koja je na globalnoj razini obuzela Svijet i ograničila pristup ustanovama za rani i predškolski odgoj i obrazovanje istraživanje je provedeno u privatnim domovima. Naposljetku se takav pristup pokazao korisnim jer je dobiven odličan uvid u dječju nesmetanu igru u okruženju gdje se ona osjećaju sigurno i slobodno.

5.1. Cilj rada

Proučavajući dosadašnja istraživanja usmjerena ka spolu kao prediktoru spontane igre uočava se nedostatak informacija koje potkrepljuju sve navedeno a da se tiče igara na otvorenom ili motoričke igre općenito. Autorica Ban (2013) prenosi pitanja koja su za ovaj rad poslužila kao smjernica formuliranja istraživačkih pitanja. Stoga će se naposljetku saznati:

- „koja su prirodna ponašanja predškolske djece tijekom igre u vanjskom okruženju (prvenstveno s obzirom na izbor aktivnosti, igračaka, sudionika igre i vrstu igre)?
- na koji način je moguće usporediti ponašanje dječaka i djevojčica predškolske dobi kroz igru u vanjskom okruženju?
- što predstavlja prihvatljivo ponašanje s obzirom na spol u okviru igre u vanjskom okruženju?“ (Ban 2013. str. 86)

U cilju saznanja o načinu, vrsti i tijeku igre, formiranju skupine i potrebnim rekvizitima s naglaskom na spol kao prediktor spontane igre provedeno je istraživanje među djecom u dobi od 6 godina.

5.2. Metoda rada

Rezultati su prikupljeni u prirodnom okruženju metodom sustavnog opažanja koju Mejovšek i Prskalo u poglavlju o kineziološkoj metodologiji (2016. Str; 51-52) opisuju kao „planirani proces s točno utvrđenim uzorkom ispitanika, kriterijima, protokolom opažanja, planiranim vremenom i mjestom opažanja, a opažanje je strogo usmjereno na istraživanu

pojavu, rezultati se evidentiraju pri opažanju.“ te dirigiranim intervjuom. Ispitano je i opažano 13 djece u dobi od 6 godina na području Zagrebačke županije i grada Zagreba tijekom mjeseca kolovoza 2020. godine od čega je 7 dječaka i 6 djevojčica.

Tablica 1, Uzorak djece

M	Ž
K. N.	B. V.
J. K.	S. G.
V. H. K.	M. P.
F. K.	A. B.
L. K.	K. B.
L. B.	D. P.
R. P.	

Istraživačka pitanja

1. Što je za tebe igra?
2. Čega se sve voliš igrati vani?
3. A graničar, gumi-gumi, lopov i policajac, školica, neka druga takva igra?
4. S koliko prijatelja i prijateljica se igraš?
5. Igraš li se uvijek istu ili svaki dan imate novu igru?
6. Kako tvoja/vaša igra završava?
7. Igraš li se nekad natjecanja? U čemu?
8. Igrate li se nekad pretvaranja da ste neki likovi iz crtića ili filma? Koji?
9. Koliko dugo se igraš u danu?

6. REZULTATI I RASPRAVA

U interesu ovog rada odgovor na prvo pitanje važno je promotriti iz perspektive svakog djeteta.

1. Što je za tebe igra?

K. N.; „Za mene je igra za dinosaurima.“

J. K.; „Meni su igra nogomet i društvena igra.“

V. H. K.; „Igra je za mene kad se zabavljam sa svojim prijateljima i kad kopam rupu.“

F. K.; „Igra je kad se igram s prijateljima i kad skačem na trampolinu.“

L. K.; „Nogomet, nogomet, nogomet i košarka.“

L. B.; „Igra je kad se Bruna, Vito i ja nađemo vani na klupicama i lijepo se zabavljamo.“

R. P.; „Gle, za mene ti je igra sve kaj radim s frendovima ili kad se sam igram s Gormitima.“

B. V.; „Kad se zabavljam s prijateljima i kad sjedimo na klupicama.“

S. G.; „Meni je igra kad se skrivamo i kad igramo lovice.“

M. P. „Igra je zabavljanje.“

A. B. „Za mene je igra kad se igram s prijateljima.“

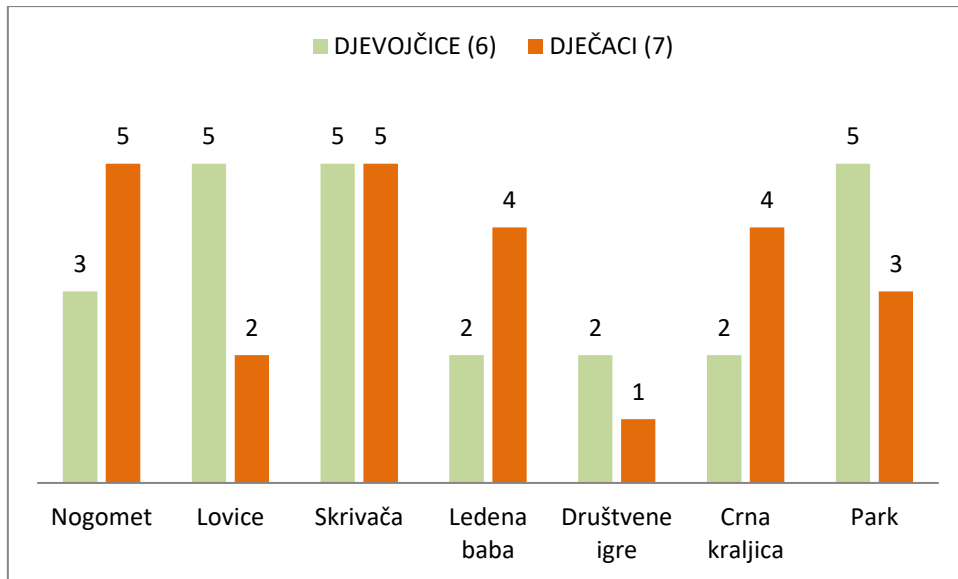
K. B. „Dok se zabavljam, dok skačem, dok mi je lijepo.“

D. P. „Za mene je igra kada slažem puzzle, kada se igram sa svojim barbikama i lutkicama i kada slažem kocke i igram društvene igre.“

Kao što je to bio slučaj u istraživanju Rajić, Petrovič-Sočo (2015) tako su i ovdje djeca zbog nemogućnosti objašnjenja pojma igru okarakterizirali uglavnom iskustvom određene aktivnosti.

Pitanje broj 2 odnosi se na igre koje djeca vole igrati u vanjskom okruženju.

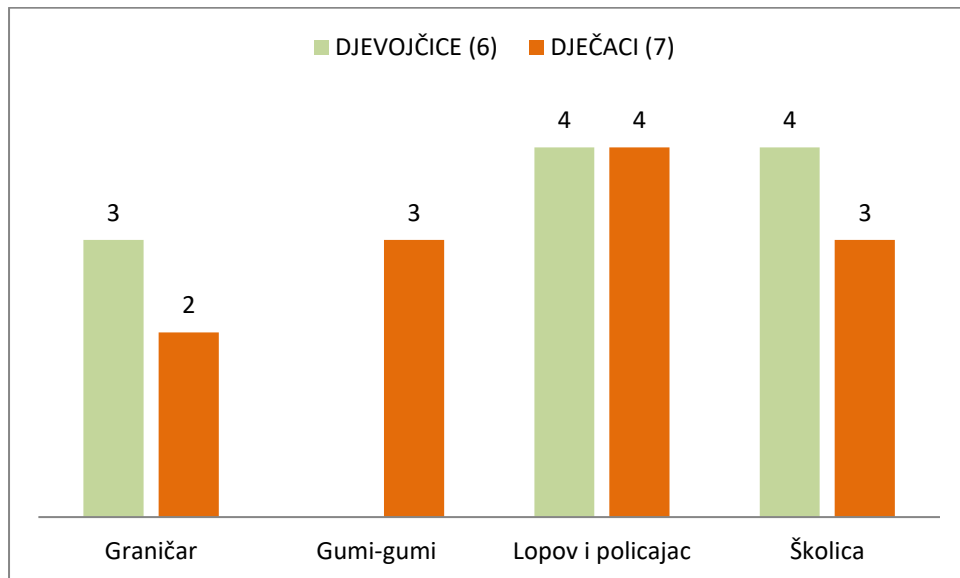
Graf 1 „Čega se voliš igrati vani?“



Iz grafa je vidljivo da većina djece voli igrati iste igre. Dječaci češće navode crnu kraljicu i nogomet iako se on pojavljuje i u odgovorima djevojčica. Tri od šest djevojčica spomenule su ga kao igru koje se igraju u vanjskom okruženju čime ovo istraživanje pokazuje da to više nije aktivnost rezervirana samo za muški spol. Skoro sve djevojčice igraju lovice i uglavnom im je to prva igra koje se sjete. Zatim slijede igre „ljuljanje, penjanje, skakanje, tobogan“ koje zbog pojednostavljenja prikaza rezultata uvršteni u kategoriju 'Park'. Nisu sva djeca uvijek nabrojala iste igre, rekli su one koje im odmah padnu na pamet, a neke od njih navode se samo jednom; igranje Spiderman figuricama, igranje s biljkama, oko kuće, sa dinosaurima, igranje s reketom i lopticom „napucavat ju gore-dolje“, vrući krumpir. Iz opažanja igre naučeno je da je glavni rekvizit lopta koju je cilj što prije dodati nekom od igrača koji stoje u formaciji kruga jer *ako predugo držiš loptu izgorile su ti ruke i ispadaš*.

Uzevši u obzir da se dijete u tom trenutku ne može sjetiti baš svega čega se u prosjeku igra, a važno je za potrebu izrade ovog rada, postavljeno im je pitanje o grupnim igrama s pravilima;

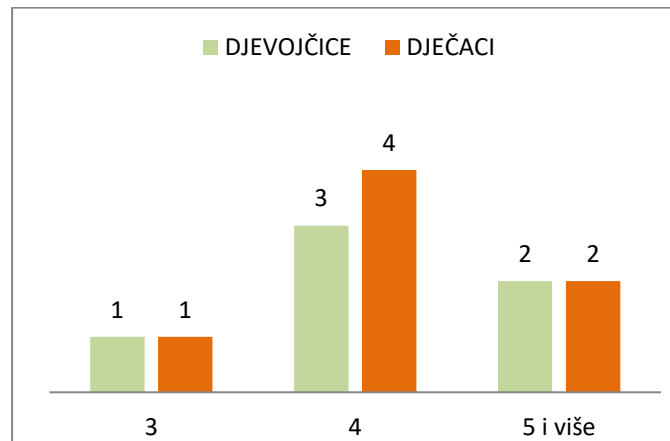
Graf 2, Igre s pravilima



Vidljivo je da od djevojčica koje su sudjelovale u ovom istraživanju nijedna ne igra gumi-gumi i važno je navesti da nisu ni čule za tu igru. Tri dječaka koji su rodbinski povezani igrali su gumi-gumi kod prijatelja, a istu bi igru igrali i doma, ali nemaju gumu. Što se ostalih odgovora tiče nisu vidljive razlike u odabiru igre s obzirom na spol.

Na pitanje o broju prijatelja koji sudjeluju u jednoj igri svi su dali odgovore iz kojih je vidljivo da njihove skupine čine minimalno troje djece. Zanimljivo je namjerno formuliranje pitanja u kojem se ističe spol čime se željelo direktno utjecati na odgovor, međutim ni jedno od 13 djece nije prilikom odgovora radilo razlike u tom pogledu.

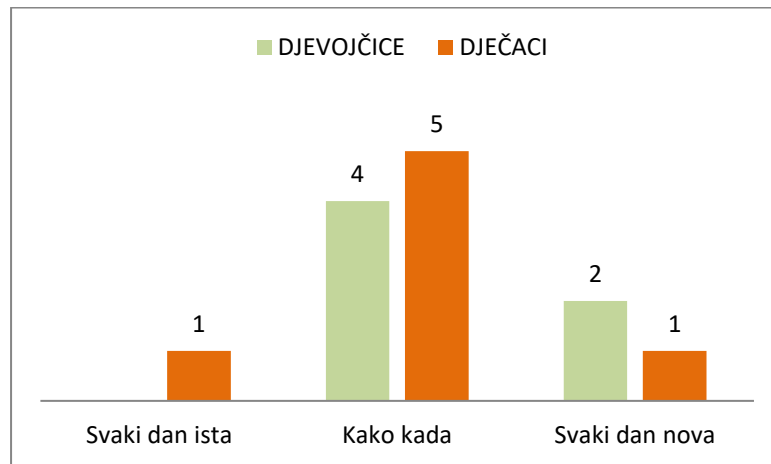
Graf 3, „S koliko prijatelja i prijateljica se igraš?“



Igraju se u skupinama, a kao što je vidljivo iz odgovora na prvo pitanje, igru im predstavljaju prijatelji i vrijeme provedeno s njima iz čega se da zaključiti da je ovom uzorku djece jedino to važno i da se ne dijele u manje skupine po spolu.

Pitanje broj 5 odnosi se na učestalost ponavljanja iste igre.

Graf 4, „Igraš li se uvijek istu ili svaki dan imate novu igru?“



Iz grafa je vidljivo da djeca svaki dan odlučuju o tome hoće li istu igru ponoviti ili će igrati neku novu. Razlog ovom pitanju krije se iza temeljnih ciljeva rada, odnosno saznanja o vrsti i načinu igre. Željelo se doznati postoji li neka igra koju precizno konstruiraju kroz par dana, dodajući joj i oduzimajući elemente i uloge, a rezultati pokazuju da niti jedno dijete nije spomenulo takvu igru. Metodom opažanja uočeno je da se ni u vrijeme promatranja dječje igre ni jedna aktivnost nije ponovila dva puta.

Šesto pitanje bogato je zanimljivim i različitim odgovorima;

„Kako tvoja/vaša igra završava?“

K. N.; „Naša igra završava tako da neki dinosauri recimo postanu prijatelji sebi. Tako završava igra. A i kad mi se nešto više ne da igrat' onda je igra gotova.“

J. K.; „Sam' kažem 'time-out gotova igra'. Evo, to je najlakši način.“

V. H. K.; „Kad se smijemo. Danas sam izgubio u nogometu i nisam se ljutio nego sam samo bio sretan. I to je to.“

F. K.; „A završi kad moram ići doma, onda se baš glupo osjećam.“

L. K.; „Kad mama počne vikati da idem doma.“

L. B.; „Pa onom ko je pobedio čestitaš, a onog koji je izgubio svejedno pohvališ.“

R. P.; „Kako to misliš? Pa nema igra kraja, samo nekad idem doma jest' i spavat' i opet se igram.“

B. V.; „Paaaa..igra završi tako da smo ponekad sretni, ponekad smo tužni, a ponekad i malo ljuti.“

S. G.; „Igra završava po pravilima.“

M. P. „Kad se više ne želimo igrati ili kad idemo negdje drugdje pa se više to ne igramo.“

A. B. „Neki put kad mi dosadi, a neki put kad moram ići doma.“

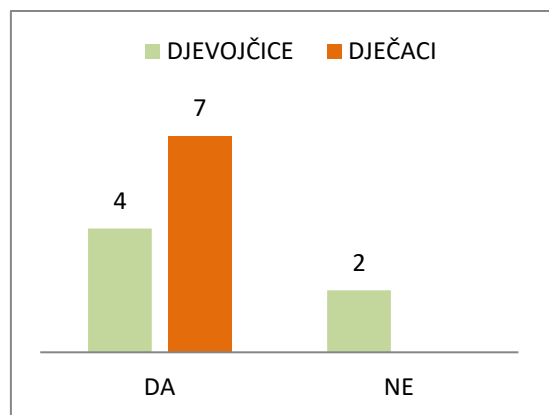
K. B. „Igra završi tak' da je sve dobro i sve je 'ok'.“

D. P. „Igra završava tako što na primjer u društvenim igrama netko pobedi, a netko bude drugi ili treći pobjednik ili u lovcu kad su svi već bili ulovljeni, a i kad moramo ići doma.“

Iz ovih je odgovora vidljivo da petero djece kraj igre doživljava kao trenutak kada moraju ići doma. Nije provjereno zašto to predstavlja kraj budući da i po povratku kući mogu pronaći dovoljno materijala i inspiracije za igru, ali uzmemo li u obzir da im igra znači 'društvo' pretpostavlja se da vrijeme bez društva za njih označava i vrijeme bez igre. Troje djece kraj igre povezuje s osjećajem koji ih ispunjava po njenom završetku. Znači na pitanje

„kako?“ oni nude odgovore koji se tiču osjećaja ili raspoloženja. Igra također može završiti bez nekog posebnog razloga ili prestaje onoga trenutka kada im dosadi.

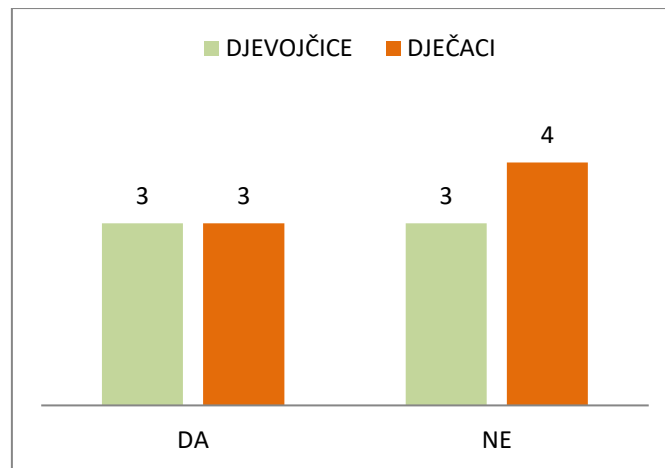
Graf 5, „Igrate li se nekad natjecanja?“



U svrhu proširenja znanja o vrsti dječje igre postojao je interes za saznanjem organiziraju li djeca nekad tijekom svoje igra kakva natjecanja. Uočljivo je da se dječaci uvijek u nečemu natječu, a i veći broj djevojčica sudjeluje u igrama ovog tipa. Neke od natjecateljskih igara za koje postoji interes; trčanje koje navodi 5 djece, utrkivanje romobilima – 3, utrkivanje biciklima – 2. Među igru natjecanja djeca još navode; utrkivanje autićima, tko će dalje baciti loptu, tko će duže roniti ili dalje plivati.

Budući da se kroz sva istraživanja i većinu literature koja je u svrhu pripreme ovog rada proučena spominju utjecaji medija i tehnološki napredak općenito i da se u razgovoru s 13 djece niti jednom nije pojavio odgovor kojim bi se navedeno potvrdilo postavljeno je pitanje putem kojeg bi se možda pojavili odgovori slični onima u prethodnim istraživanjima.

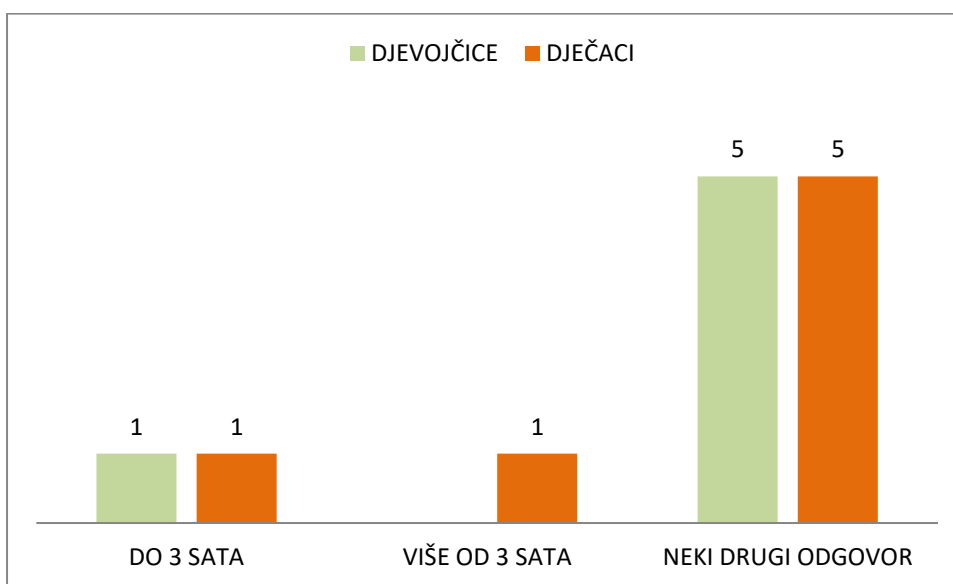
Graf 6, “Igrate li se nekad pretvaranja da ste neki likovi iz crtića ili filma? Koji?”



Uzorak djece na kojima je istraživanje provedeno nije pokazao naročit interes za TV likove. Petero njih igra se uglavnom superjunaka, a samo jedna djevojčica u igru unosi lik *Else*. Važno je napomenuti kako ih se nisu sjetili ranije nego o njima počinju razmišljati tek nakon postavljenog pitanja.

Nije postavljeno pitanje koriste li se kakvom tehnologijom jer je kroz vrijeme provedeno s djecom i roditeljima uočeno da koriste računalo, mobitel, tablet ili gledaju televiziju. Tehnologija nije korištena u vanjskom okruženju niti je ijedno dijete zatražilo pristup istoj. Nije poznato koliko vremena provode na tim uređajima budući da djeca te dobi slabo razumiju koncept vremena u smislu kojem odrasli označavaju trajanje i prolaznost istog, a što je vidljivo i iz odgovora na zadnje pitanje.

Graf 7, Vrijeme provedeno u igri



Dakle zadnje pitanje je „Koliko dugo se igraš u danu?“ i kao što je već objašnjeno niti jedno od ispitane djece ne zna na sat niti razumije koliko je minuta ili sati prošlo što pokazuju i njihovi odgovori; „jakoooo punoooo“ x2, „2000 sati“, „2 minute“, „cijeli dan“ x3, „pola dana“, „dosta, stanemo pa krenemo“, „jedno dosta puta, 3, 4, 5..“.

Metodom opažanja uočeno je da djeca uistinu igraju igre koje su naveli, provode puno vremena igrajući razne igre od kojih mnoge imaju kretni sadržaj, igru često vode pravila iako je u nekim skupinama bilo moguće unijeti izmjene istih za vrijeme trajanja same igre, ali to su bile sitne izmjene poput promjene boje konja odnosno bicikla. Dva su dječaka "jašuci" razgovarali o već spomenutim bojama koje je svatko izabrao za svog "konja" pa je jedan izrazio da umjesto bijelog ipak želi crnog. Pravilo važno za tu igru iz razloga jer onaj koji prvi stigne na cilj uzima dalje loptu iste takve boje i nastavlja na sljedeći zadatak.

Vidljivo je također da spol ne igra nikakvu ulogu i da se djevojčice i dječaci podjednako igraju sve igre. Od rekvizita korištenih u igri najčešće se koriste loptom, predmetima kojima su za potrebu igre dali novi smisao te prijevozna sredstva bicikl i romobil.

Brojna istraživanja pokazala su prisutnost rodni razlika neovisno o vanjskom ili unutrašnjem okruženju, također su primijetili različite stilove igre i oblike ponašanja no kao što se vidi iz priloženog, u ovom radu to nije slučaj.

7. ZAKLJUČAK

Djeca igraju iste igre neovisno o spolu, formiraju mješovite skupine u kojima su uloge jednako i ravnopravno podijeljene i koriste iste rekvizite. Nije uočena razlika u ponašanju ni u komunikaciji. Djevojčice i dječaci se jednako razgovaraju, izražavaju emocije i ideje. Što se tiče prihvatljivog ponašanja s obzirom na spol, kod djece nisu uočene nikakve naznake ponašanja primjerne samo jednom spolu. Djeca su vodila skladnu komunikaciju i ono o čemu su vodili brigu i što se moglo jasno uočiti su; poštenost, dijeljenje igraćaka, bogata komunikacija i sklad. Važno je napomenuti da za vrijeme opažanja djeca nisu ušli u nikakvu konfliktnu situaciju što može značiti da je podjela uloga i zadataka unutar skupine dobro organizirana te da su usvojili i pokazuju elemente suradničke igre kao što su altruizam, prosocijalno ponašanje, poštivanje pravila i dr. Vrijeme provedeno u igri je kod oba spola produktivno, ispunjeno sadržajem koji se kroz igru, ovisno o potrebama iste, smanjuje ili nadograđuje. Trajanje igre je iz njihove perspektive i provedenog opažanja višesatno, a ista završava uglavnom pozivom roditelja ili je povezana s osjećajem ugone koji ih ispunjava po njenom završetku. Zanimljivo je da poziv roditelja na odlazak kući implicira kraj igre u cijelosti jer se iz odgovora ove djece dalo zaključiti da je igra vrijeme koje provedu sa prijateljima čineći zabavne stvari. Igru tijekom cijelog tijeka trajanja prati osjećaj ugone, puno smijeha, zabave i sklada. Vidljiva je sinergija među djecom, komunikacijske i organizacijske sposobnosti, stoga sumiranjem svih podataka možemo zaključiti da na ovom uzorku djece spol ni u čemu nije prediktor spontane igre, a jedina značajnija razlika je interes dječaka za natjecateljske igre.

Platon je rekao da učiti dijete znanju ne treba silom nego igrom što je primjenjivo na sve sudionike djetetova rasta, razvoja i odgoja. Dijete u odgojno-obrazovnim ustanovama provodi i do 10 sati, a odgojitelji, kao jako prisutni sudionici, ne samo da se posvećuju djeci za vrijeme boravka u ustanovi nego promišljaju i pripremaju bogate aktivnosti kojima za cilj uvijek treba biti prenošenje znanja kroz igru. Nedvojbeno je da će u njoj djeca aktivno sudjelovati, zabavljati se i kretati te tako i učiti sve ono korisno što je od iznimne važnosti za njihovu sadašnjost i budućnost.

LITERATURA

1. Badrić, M., Prskalo, I., Pongrašić, M., (2012), Antropološka obilježja i kineziološka aktivnost djece u slobodno vrijeme. Međunarodna znanstveno-stručna konferencija, *Odgojni i znanstveni aspekti sporta i rekreacije*, (145-150), Križevci: Kineziološki fakultet Sveučilišta u Zagrebu
2. Bakirtzoglou, P., Ioannou, P., (2012) The relationship between play and physical education. *Sport Science* 5(1), 36-42, Preuzeto s <https://www.sposci.com/PDFS/BR0501/SVEE/04%20CL%2007%20PB.pdf>
3. Ban, A. (2013) Rodni stereotipi u predškolskoj igri. Zbornik radova: *Igra u ranom djetinjstvu*, 78 – 91, Zagreb: OMEP
4. Constantinides, P. (2013) Preschool childrens' right to play: behaviour in outdoor free play. Zbornik radova: *Igra u ranom djetinjstvu*, (117 – 127), Zagreb: OMEP TO JE ONO PLAY AND PLAYING PA SVE od tamo CITIRAJ ISTO
5. Diamond, M., Hopson, J., (2002) *Čarobno drveće uma: Kako razvijati inteligenciju, kreativnost i zdrave emocije vašeg djeteta od rođenja do adolescencije*, Lekenik: Ostvarenje
6. Došen Dobud, A., (2016) *Dijete - istraživač i stvaralac: Igra, istraživanje i stvaranje djece rane i predškolske dobi*. Zagreb : Alinea
7. Duran M. (1995). *Dijete i igra*. 2. prošireno izdanje (2001), Jastrebarsko: Naklada Slap
8. Fagot, B. I., & Leinbach, M. D. (1993). Gender-role development in young children: From discrimination to labeling. *Developmental Review*, 13(2), 205–224 Preuzeto s <https://doi.org/10.1006/drev.1993.1009>
9. Findak, V., (1995) Metodika tjelesne i zdravstvene kulture u predškolskom odgoju: priručnik za odgojitelje, Zagreb: Školska knjiga

10. Klarin, M., (2017) *Psihologija dječje igre*. Zadar: Sveučilište u Zadru
11. Lazar, M., (2007) *Igra i njezin utjecaj na tjelesni razvoj*. Đakovo: Tempo
12. Mraković, M., (1997) *Uvod u sistematsku kineziologiju*. Zagreb: Fakultet za fizičku kulturu
13. Neljak, B. (2009). *Kineziološka metodika u predškolskom odgoju*. Zagreb: Kineziološki fakultet
14. Prskalo, I., Sporiš, G., (2016) *Kineziologija*. Kineziološka metodologija, Zagreb: Školska knjiga, Učiteljski fakultet Sveučilišta u Zagrebu, Kineziološki fakultet Sveučilišta u Zagrebu
15. Prskalo, I., Barić, A., Badrić, M., (2010) Kineziološki sadržaji i slobodno vrijeme mladih. Međunarodna znanstveno-stručna konferencija, *Kineziološki sadržaji i društveni život mladih*, (65-70) Zagreb: Kineziološki fakultet Sveučilišta u Zagrebu
16. 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>
17. Vasta, R., Haith, M. M., Miller, S. A. (2005), *Dječja psihologija : Moderna znanost*. Jastrebarsko: Naklada Slap
18. Zotou, E. (2010). Rodne razlike u igri na igralištu u sjeverozapadnoj Grčkoj. *Djeca u Europi*, 2 (4), 28-30. Preuzeto s <https://hrcak.srce.hr/123524>

Izjava o izvornosti završnog rada

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

(vlastoručni potpis studenta)