

# Organizacija glazbenih aktivnosti u dječjem odmaralištu i stavovi studenata učiteljskog fakulteta o glazbenoj animaciji

---

Guštin, Jelena

Master's thesis / Diplomski rad

2019

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:147:034119>

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

Download date / Datum preuzimanja: **2025-01-27**

Repository / Repozitorij:

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



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

**JELENA GUŠTIN**

**DIPLOMSKI RAD**

**ORGANIZACIJA GLAZBENIH  
AKTIVNOSTI U DJEČJEM  
ODMARALIŠTU I STAVOVI  
STUDENATA UČITELJSKOG  
FAKULTETA O GLAZBENOJ  
ANIMACIJI**

Zagreb, srpanj 2019.

**SVEUČILIŠTE U ZAGREBU  
UČITELJSKI FAKULTET  
ODSJEK ZA UČITELJSKE STUDIJE  
(Zagreb)**

**DIPLOMSKI RAD**

Ime i prezime pristupnika: Jelena Guštin

TEMA DIPLOMSKOG RADA: Organizacija glazbenih aktivnosti u dječjem odmaralištu i stavovi studenata Učiteljskog fakulteta o glazbenoj animaciji

MENTOR: Diana Atanasov Piljek, viši predavač

**Zagreb, srpanj 2019.**

## SADRŽAJ

SADRŽAJ .....	3
Sažetak .....	6
Summary .....	6
1. UVOD .....	7
2. PEDAGOGIJA SLOBODNOG VREMENA .....	8
3. IGRA .....	9
4. ANIMACIJA .....	10
4.1. Tehnička sredstva i oprema za ostvarivanje animacijskih programa .....	12
4.2. Organizacija ljetovanja u dječjem odmaralištu .....	12
4.3. Priprema igara u odmaralištu .....	17
4.4. Način provođenja igara u odmaralištu .....	18
4.5. Igre na otvorenom .....	19
4.5.1. Glazbeni kipovi .....	19
4.5.2. Glazbeno padanje .....	20
4.5.3. Glazbene točke .....	20
4.5.4. Glazbene pahuljice .....	20
4.5.5. Tko se krije ispod plahte? .....	20
4.5.6. Glazbeni stolci .....	21
4.5.7. Spora igra sa stolcima .....	21
4.5.8. Disco .....	21
4.5.9. Limbo .....	22
4.5.10. Dotakni .....	22
4.5.11. Vodeni vrući krumpir .....	22
4.5.12. Vođenje zvukom .....	22
4.5.13. Tko će prije? .....	23
4.5.14. Ples s jabukama .....	23
4.5.15. Glazbena torba .....	23
4.5.16. Naokolo šalata .....	23
4.5.17. Ide maca oko tebe .....	24
4.5.18. Promijeni se! .....	25
4.5.19. Lov na blago .....	25

4.5.20. Veliki čovječe ne ljuti se.....	25
4.6. Igre u zatvorenom.....	28
4.6.1. Tajni dirigent.....	28
4.6.2. Vrući krumpir .....	29
4.6.3. Vrući šešir .....	29
4.6.4. Vruće tenisice .....	29
4.6.5. Pogodi pjesmu.....	29
4.6.6. Pjevam ti pjesmu.....	30
4.6.7. Sjeti se pjesme .....	30
4.6.8. Ne zaboravi stihove .....	30
4.6.9. Slijepi dirigent.....	30
4.6.10. Slijepi miš .....	31
4.6.11. Priča .....	31
4.6.12. Bum.....	31
4.6.13. Tuđe ruke .....	31
4.6.14. Magareći rep .....	32
4.6.15. Tko sam ja?.....	32
4.6.16. Pusti otok .....	32
4.6.17. Psihijatar .....	32
4.6.18. Riječi iz šešira.....	33
4.6.19. Luda lopta .....	33
4.6.20. Zamijeni mjesta.....	33
4.7. "Igre bez granica".....	34
4.7.1. Živi brojevi .....	34
4.7.2. Prepiši me točno.....	34
4.7.3. Snažni vjetar .....	35
4.7.4. Prenošnje lopte nogama .....	35
4.7.5. Slijepi pikado .....	35
4.7.6. Metla i baloni .....	36
4.7.7. Reket i baloni .....	36
4.7.8. Konobarenje.....	36
4.7.9. Tačke.....	37
4.7.10. Zmijica.....	37

4.7.11. Bušenje balona olovkom.....	37
4.7.12. Bušenje balona tijelima.....	38
4.7.13. Hod s balonima .....	38
4.7.14. Balon među noge .....	38
4.7.15. Odbojka na slijepo .....	39
4.7.16. Gazi – gazi!.....	39
4.7.17. Ping-pong žlica .....	39
4.7.18. Voćna utrka.....	40
4.7.19. Raspjevana bojica .....	40
4.7.20. Olovka u boci.....	40
5. GLAZBENA ANIMACIJA .....	41
5.1. Večernji program.....	44
5.1.1. Najava i priprema večernjeg programa.....	45
5.1.2. Vrste i opis večernjih programa.....	46
5.1.2.1. Mini disko .....	46
5.1.2.2. Talent show .....	46
5.1.2.3. Karaoke party.....	47
5.1.2.4. Večer ludih frizura .....	47
5.1.2.5. Just dance.....	47
5.1.2.6. Fashion show .....	47
5.1.2.7. Put oko svijeta.....	48
5.1.2.8. Mini kviz.....	48
6. METODOLOŠKI OKVIR .....	48
6.1. Cilj, problem i vrijeme istraživanja .....	48
6.2. Uzorak i instrument istraživanja.....	48
6.3. Hipoteze istraživanja .....	50
7. REZULTATI I DISKUSIJA .....	50
8. ANKETNI UPITNIK .....	58
9. ZAKLJUČAK .....	60
10. LITERATURA.....	61
11. IZJAVA O SAMOSTALNOJ IZRADI RADA .....	63

### Sažetak

Rad se bavi slobodnim vremenom djece i mladeži. Sadrži pregled mogućih glazbenih animacijskih igara i njihovu podjelu na igre na otvorenom, u zatvorenom te na "igre bez granica", objašnjava način organizacije večernjih animacijskih programa te sadrži metodološko istraživanje o stavovima studenata Učiteljskog fakulteta u Zagrebu o glazbenoj animaciji djece. Istraživanje je pokazalo kako većina studenata nije imala iskustva u glazbenoj animaciji djece, ali da smatraju kako bi im iskustvo u području glazbene animacije moglo pomoći u budućoj profesiji.

Ključne riječi: animacija, animator, glazbene igre, večernji programi

### Summary

This paper is focused on the free time of children and youth. An overview of possible musical animation games for children is given, with games divided into outdoor games, indoor games and "games without limits". Also, the organization of evening animation programs is explained. In the second part of the paper, a methodological study on the attitudes of the students of the Faculty of Teacher Education in Zagreb on children's musical animation is presented. The results of the study have shown that most of the students have no experience in children's musical animation, but feel like gaining experience in the field of musical animation could help them in their future profession.

Key words: animation, animator, music games, evening programs

## 1. UVOD

Slobodno vrijeme je važan dio čovjekovog života. Postoje različita tumačenja slobodnoga vremena, no svima je zajedničko da je to vrijeme kojim slobodno raspolažemo. U slobodno vrijeme ubrajamo odmor, razonodu, obrazovanje i razvijanje osobnosti. Termin slobodnog vremena često se izjednačuje s pojmom dokolice i besposlice. Prema Aniću (1996) značenje riječi dokolica je vrijeme osmišljeno nekim radom ili aktivnošću, a besposlica nepromišljeno slobodno vrijeme. Iz ovih objašnjenja možemo zaključiti kako su dokolica i besposlica zapravo dio slobodnog vremena. Najznačajnija je karakteristika slobodnog vremena da ga možemo sami odabrati. “Odlika rekreacije je slobodan izbor raznih aktivnosti koje su povezane s radošću” (Stella, 1978, str. 9). Važno je da djeca i mladi mogu sami odabrati te tako zadovoljiti osobne interese i potrebe. Načini provođenja slobodnog vremena mijenjali su se kroz povijest, ali su uvijek bili prisutni. Danas djeca i mladi provode svoje slobodno vrijeme puno drugačije nego što su to činili prije. Mladi i djeca sve više svojeg slobodnog vremena provode u zatvorenim prostorijama, kao što su sobe, kuće, specijalizirane igraonice i trgovački centri te malo vremena provode krećući se i boraveći na zraku. “Mladi su sve manje organizatori zabave i slobodnog vremena, a sve više konzumenti sadržaja koje nudi visoko profesionalizirana industrija (zabava, koncerti, utakmice, spektakli i sl.)” (Livazović, 2018, str. 231). Takav način života doveo je do situacije da sve više mladih i djece ima problema s prekomjernom težinom. Uz nedostatno kretanje novih naraštaja raste i broj mogućnosti izbora slobodnog vremena. Mladima su na raspolaganju brojne različite aktivnosti: sportske, umjetničke, jezične, tehničke, itd. aktivnosti kojima se stječu nova znanja, ali i razvijaju intelektualne i kognitivne sposobnosti. Za razvoj estetskog odgoja postoje literarne, dramske, folklorne, baletne, glazbene, sportske i kulturne aktivnosti. Mladima treba omogućiti odmicanje od svijeta tehnologije pa se zato pokreću amaterske udruge koje se bave aktivnostima poput uređivanja vrta, uzgoja voća ili cvijeća, restauratorskih radova na umjetninama ili pukućtvu. Takve aktivnosti možemo nazvati hobbijem ili “svaštarenjem”, a omogućuju usavršavanje znanja i vještina te razvijaju stvaralaštvo.



## 2. PEDAGOGIJA SLOBODNOG VREMENA

Pedagogija slobodnog vremena pojavljuje se i kao grana znanosti o odgoju. "Osnovni cilj pedagogije slobodnog vremena proizlazi iz općih odgojnih ciljeva razvoja ličnosti, s posebnom namjerom da omogućimo kvalitetno provođenje slobodnog vremena kao optimalne mogućnosti razvoja čovjeka" (Rosić, 2005, str. 37). Slobodno vrijeme ne smije služiti samo kao sredstvo pedagoških intervencija, no pedagozi mogu utjecati na izbor aktivnosti kako ne bi došlo do kršenja zakona ili neprihvatljivih oblika ponašanja. "Slobodno vrijeme utječe na zdravlje i pravilan fizički razvoj, na intelektualni, umjetnički, radni i tehnički odgoj, na društveno-moralni aspekt pedagoške prakse te na socijalizaciju osobe što ga čini dominantnom pedagojskom kategorijom" (Livazović, 2018, str. 231). Pedagogija postavlja načela korištenja slobodnog vremena: sloboda, smislenost, individualnost, kolektivnost, kreativnost, organiziranost, raznovrsnost, amaterizam i primjernost dobi ili spolu. Kao što je već prije rečeno, ponuđeni su različiti oblici aktivnosti za popunjavanje slobodnog vremena. Te oblike možemo grupirati prema nekoliko značajki: odgojno-obrazovne ustanove, obitelj, dječje, mladenačke i društvene organizacije, raznovrsni objekti i uređaji, ustanove općekulturnog, prosvjetnog, informativnog i zabavnog karaktera te faktori iz područja "funkcionalnog odgoja". Za osmišljavanje, planiranje i programiranje aktivnosti slobodnog vremena potreban je stručni kadar. "Voditelji i sudionici u pojedinim interesnim aktivnostima dogovorno utvrđuju kako će i na koji način i kada i s kojim sadržajem ostvariti raspoloživo slobodno vrijeme" (Rosić, 2005, str. 199). Pedagoško osposobljavanje kadrova organizira se na različitim tečajevima, nastavničkim fakultetima i školama te postoje i specijalizacije za turističke djelatnosti putem izobrazbe za voditelje u pojedinim područjima kao ljetovališta, glazbene aktivnosti, razne sportske ili tehničke aktivnosti. Edukacija ovih kadrova mora sadržavati sadržaje iz područja pedagogije, didaktike i metodike. Goran Livazović (2018) navodi tipove pedagoga slobodnog vremena. Tip pedagoga slobodnog vremena obilježen savjetodavnom ulogom, kao administrator, kao političar ili znanstvenik i kao animator. Za ovaj rad najvažniji je četvrti tip. Funkcija animatora korisnicima omogućava prijedloge svrhovitog i kulturnog provođenja slobodnog vremena. "Pedagog animator motivira i potiče samoorganizaciju te nezavisno učenje i organizaciju slobodnog vremena kao odgojenika, posebno mladih" (Livazović, 2018, prema Zeigenheim, 2008, str. 253). Jedan od oblika provođenja slobodnog vremena je i odlazak na ljetovanja u odmarališta.

### 3. IGRA

Prvenstveni cilj odlaska djece na ljetovanje u odmarališta je odmor i razonoda, no ponuđene su im različite sportske, umjetničke, odgojne i druge aktivnosti pod vodstvom animatora.

Veliki dio slobodnog vremena djeca i mladi provedu u igri. "Igra u slobodnom vremenu omogućava promjenu pravila, fleksibilnost ili prilagodbu pravila kao izraz osobne slobode" (Livazović, 2018, str. 283). Mnogi teoretičari na različite načine definiraju i objašnjavaju pojam igre, no svi se slažu kako je igra pretežno vezana uz djetinjstvo, no pojavljuje se i u odrasloj dobi u drugačijim oblicima. "Igra je nespecijalizirana, neizdiferencirana, vrlo složena, nejednoznačna, multifunkcionalna aktivnost" (Duran, 2003, str. 22). Igra čovjekove potrebe zadovoljava neposredno. "Kao neposredno zadovoljenje vlastite potrebe, igra je prije svega zadovoljstvo, ali ona može biti i korisna" (Polić i Polić, 2009, str. 258). Roger Caillois (1979) definira igru kao aktivnost s ovim obilježjima: sloboda, izdvojenost, neizvjesnost, propisanost, fiktivnost, svjesnost i zadovoljstvo. Dijete igrom uči, navikava se na društvena pravila, razvija motoričke i intelektualne sposobnosti. Dječja igra najčešće se dijeli u tri kategorije: funkcionalne igre, simboličke igre i igre s pravilima. Funkcionalna igra podrazumijeva aktivaciju motoričkih, osjetnih i perceptivnih funkcija. Na funkcionalnu igru jako utječe socijalna interakcija djeteta, odnos djeteta-odrasli. Simbolička igra predstavlja oblik reprezentacije stvarnosti i pomoću nje dijete oblikuje osnovne socijalne potrebe. Igre s pravilima javljaju se zadnje. One su najkompleksnije i od djece iziskuju igranje po dogovorenim ili propisanim pravilima te poštivanje socijalnih normi. Postoje razne vrste igara: natjecateljske, sportske, društvene, glazbene, govorne, računalne, igre uloga i mnoge druge. U 19.st. igra je postala i profesija kojom su se bavili sportaši. Sportske igre vrlo su česte i djeci vrlo zanimljiv oblik zabave. Obično su natjecateljskog karaktera, što je odličan način za razvijanje društvenih normi. Natjecateljske igre obično imaju pobjedu kao cilj, no igra nužno ne mora imati cilj što ju čini pogodnom za divergentno ponašanje, istraživanje i eksperimentiranje. "Društvene igre jesu igre koje imaju svoje rekvizite i vrlo jasna pravila. To su igre koje se igraju u društvu. Najčešće sjedeći za stolom" (Udiljak, 2010, str. 14). Glazbene igre su igre koje pomoću glazbe djecu potiču na aktivno slušanje glazbe, ples te praćenje tempa i ritma. U govorne igre spadaju sve one igre kojima je glavni element govor. Pogodne su za razvoj komunikacijskih i

govornih sposobnosti i odličan su način uvježbavanja govorenog jezika. Računalne igre su sve one igre koje se mogu igrati na računalu ili igraćim konzolama. Većinom su vizualno kompleksne i djeci, trenutno, najzanimljivije. Igrom dijete otkriva i upoznaje nove aktivnosti. Svaka igra trebala bi započeti pozivom na igru, određivanjem pravila i podjelom uloga. Uloge u igri mogu biti podijeljene na razne načine: prema željama igrača, pomoću brojalica, na temelju uspješnosti ili neuspješnosti u nekoj prethodnoj aktivnosti itd. Kod igara natjecateljskog karaktera poželjno je izabrati vođu, tj. kapetana tima. Igre mogu završiti pozitivnim ishodom (pobjedom), neriješeno (nedostatak vremena) ili u trenutku kada igračima padne koncentracija ili interes za igru. “Kada se igra, čovjek postaje jedinka jer angažira sve svoje potencijale i sposobnosti” (Livazović, 2018, str. 284).

#### 4. ANIMACIJA

Riječ animacija dolazi od latinske riječi *anima*, što znači duša, udahnuti, unutarnje raspoloženje, a hrvatski glagol *animirati* ima značenje potaknuti, raspoložiti. Pojam animacije javlja se u 17.st. i preuzet je iz francuske riječi *animer*, što znači nadahnuti, oživjeti. Zato se animacija smatra francuskom tvorevinom. U Hrvatskoj se riječ animacija pojavljuje tek u 19.st. “Animacija je ljubazan poziv na zajedničku aktivnost. Ona znači zabavljati, raspoložiti, odnosno u prenesenom smislu poticati, pridobivati nekoga za nešto, oduševiti, bodriti” (Jadrešić, 2001, str. 120). Animacija ima ulogu zadovoljenja unutarnjeg, ponekad i neočekivanog doživljaja korisnika. Animacija pripada području djelovanja u okviru turističke aktivnosti i dio je turističke ponude. Razvojem turizma povećalo se vrijeme za rekreaciju, odnosno slobodno vrijeme te je došlo do potrebe za animacijom turista. Oblici animacije mijenjaju se i razvijaju s razvojem turizma. U 20.st. pojavljuje se pojam “turističke animacije” kako bi se razlikovao od pojma animacije u filmu. Filmska animacija podrazumijeva kretanje likova i slika u crtanim filmovima. “Animacijski programi nude se turistima kako bi oni mogli doživjeti odabranu turističku destinaciju ili očekivani programa s kojima žele doživjeti motiv dolaska u destinaciju ili objekt” (Cerović, 2008, str. 21). Današnji korisnici animacije očekuju dinamičan odmor s mnogo aktivnosti, zato su im u ponudi razne aktivnosti zabave, razonode i učenja. Vesna Sabol (2013) navodi kako se animacija može promatrati dvojako: kao poseban oblik komunikacije (aktivnosti animatora) i kao gospodarska aktivnost. Za podjelu

aktivnosti najčešće se koristi Mihovilovićeve podjela: atrakcije (karnevali i različite svečanosti), sportske aktivnosti (gimnastika, sport), tehničke aktivnosti, društveno-zabavne aktivnosti, igre, kulturne i umjetničke aktivnosti, društveni kontakti, aktivnosti u prirodi (ribolov, cvjećarstvo), zdravstveno-rehabilitacijske aktivnosti i izleti.

Za provedbu animacijskih aktivnosti potrebni su radnici ili volonteri koji se nazivaju animatori. “Animator je turistički djelatnik koji svojim općim karakteristikama i osobinama mora udovoljiti mnogim kriterijima” (Sabol i Smajić, 2013, str. 4). Animacijom bi se trebale baviti osobe primjerenih karakternih osobina i najboljih pedagoškog znanja. Zdenko Cerović (2008) navodi kako su osobine i vanjski izgled značajne odrednice u izboru animatora te navodi sljedeće psihofizičke osobine: ugodna vanjšina, optimalna životna dob, izgrađenost stavova, zainteresiranost, angažiranost, čestitost, profesionalnost, prirodna nadarenost, pažljivost, sklonost umjetnosti, povjerljivost, pozitivna orijentiranost, inteligentnost, razumnost, dobro zdravlje, energičnost, entuzijazam, lakoća verbalnog izražavanja, otpornost na emocionalne pritiske, taktičnost, sposobnost pamćenja i vještina komuniciranja. Komuniciranje je jedna od osnovnih tehnika i aktivnosti u animaciji. Animator u komunikaciji na pravi način mora iznijeti pravovremenu, pravilnu i cjelovitu informaciju. Animator u svome radu može komunicirati s pojedincima ili s grupom, te svaka iziskuje različite pristupe komuniciranja. Također, animator može s korisnicima komunicirati i neverbalnim putem, pomoću pisanih obavijesti. “Smijeh i osmijeh su uvijek dobrodošli u profile animatora. Svojim bi primjerom trebao navesti članove skupine i da se opuste i “otkače” te da se tome pridruže i oni zatvoreniji i sputaniji” (Dudaš, 1998, str. 14). Snalažljivost i mogućnost improvizacije u određenim situacijama također je odlika dobrog animatora. Tijekom rada može se svašta dogoditi, a animator mora biti spreman reagirati i riješiti problem s lakoćom. Animator uvijek mora imati spreman alternativni plan u slučaju da se npr. pokvari tehnička oprema ili promjene vremenske prilike.

Djeca su najčešći korisnici animacijskih programa. Za njih je potrebno osmisliti mnoštvo sadržaja, ne samo zbog djece nego i zbog roditelja koji će odabrati pojedinu turističku ponudu baš zbog animacijskog programa djece. Osobe koje rade s djecom trebale bi posjedovati stručna pedagoška znanja. „U radu s djecom temeljno načelo je da treba uvažavati i poštivati dječje osjećaje, a istodobno zadržati visoka očekivanja

glede njihova pozitivnog, suradničkog i pristojnog ponašanja“ (Sabol i Smajić, 2013, str. 6). Važno je da aktivnosti budu prilagođene dobi djeteta. Ovisno o pojedinoj turističkoj ponudi, animacija djece može se protezati kroz cijeli dan ili samo u nekim trenucima tijekom dana - dnevna i/ili večernja animacija. Većinom se radi o skupinama djece na čijoj se međusobnoj komunikaciji i suradnji moraju temeljiti aktivnosti. Preporučuje se više suradničkih, a manje natjecateljskih aktivnosti. Također, djeci treba omogućiti da sama predlažu ili sudjeluju u kreiranju aktivnosti. Aktivnosti moraju biti raznolike i dinamične. Djeca bi tijekom sudjelovanja u animaciji trebala upoznati drugu djecu i razviti tjelesne i socijalne vještine. Animacijski program se planira unaprijed za cijeli tjedan i čini neku zaokruženu cjelinu. Kreće se s lakšim k težim aktivnostima te sve završava podjelom nagrada ili pohvala za sve aktivnosti provedene u tom tjednu.

#### 4.1. Tehnička sredstva i oprema za ostvarivanje animacijskih programa

Za održavanje animacijskih programa potrebna je određena oprema. Oprema se može razlikovati ovisno o mogućnostima pojedinog turističkog objekta. Tehnička podrška za izvođenje animacijskih programa stalno se razvija. U nastavku će biti nabrojana osnovna sredstva i oprema za održavanje animacijskih aktivnosti. No animacijski program se može održati i s mnogo manje opreme nego što će ovdje biti navedeno. Cerović (2008) navodi sljedeća tehnička sredstva i opremu: a) razglas i tehnika za pojačavanje glasnoće zvuka- razglas je sustav za pojačavanje zvuka i davanje dodatnih efekata i sastoji se od pojačala, zvučnih kutija, instalacije i mikrofona; uređaji za reprodukciju i efekte, a to su svirač reproduktor (CD, DVD, MD itd.) i prijenosna računala. b) rasvjeta i tehnika osvjetljavanja, c) pozornice i d) pozadine. Korištenje tehničkih pomagala povećava efekt izvedenog animacijskog programa.

#### 4.2. Organizacija ljetovanja u dječjem odmaralištu

Igre i aktivnosti koje su navedene u ovom radu prvenstveno su namijenjene za animaciju djece koja borave u odmaralištima tijekom ljetnih praznika. U Hrvatskoj djeca imaju mogućnosti otići u različita odmarališta. Mnoge organizacije, firme, udruge, društva imaju svoja odmarališta na hrvatskoj obali.



**Slika 1:** Dom Crvenog križa Grada Zagreba „Villa Rustica“, Novi Vinodolski, izvor: <http://ckzg.hr/>, 28.1.2019.



**Slika 2:** Hostel Stoimena, Crikvenica, izvor: <http://www.nazor.hr/default.aspx?id=299>, 29.1.2019.

Agencija Vladimir Nazor, koja je dio Zagrebačkog holding-a, organizira ljetovanja na nekoliko lokacija na jadranskoj obali. "..., Nazor nudi programski osmišljena putovanja koja malim korisnicima omogućuju organizirani boravak tijekom školskih i prigodnih praznika, odlazak na školske izlete, terensku nastavu te prvi odlazak na odmor ili izlet bez pratnje roditelja, ali u društvu sa svojom vrtićkom ili razrednom grupom" (Vladimir Nazor, <http://www.nazor.hr/default.aspx?id=299>, 2019.). Njihova se odmarališta nalaze u Crikvenici, Savudriji, Dugoj Uvali, Velom Lošinj i Skradinu. U programu ljetovanja sudjeluju djeca čiji su roditelji u agenciji uplatili ljetovanje te djeca koja ljetuju preko Gradskog ureda za socijalnu zaštitu i osobe s invaliditetom. Za djecu su zaduženi vanjski suradnici (animatori, voditelji, zdravstveni djelatnici), ali i svi drugi uključeni u provedbu programa (voditelj poslovne jedinice, domar, servirke). Crveni križ također organizira odlaske djece u svoja odmarališta. "Odmarališta za djecu pokrenuta su s ciljem omogućavanja odmora i oporavka djece i mladeži i njihovih roditelja, učenika iz socijalno ugroženih obitelji, djece s teškoćama u razvoju te osoba s invaliditetom, sudjelovanjem u programima ljetovanja, zimovanja i kampova" (Hrvatski Crveni križ, <https://www.hck.hr>, 2019). Njihova odmarališta se nalaze u mnogim gradovima na hrvatskoj obali: Novi Vinodolski, Orahovica, Vir, Čiovo, Rosulje, Selce i Rogoznica. Studenti Učiteljskog fakulteta sudjeluju u odmaralištu Crvenog križa u Novom Vinodolskom kao volonteri animatori. Svaki volonter je zadužen za određenu skupinu djece. Osim volontera, za djecu se brine i osoblje doma. Glavni animatori Vesna Tica i Marin Komadina, svakodnevno su na raspolaganju i djeci i ostalim animatorima. Ovakva ljetovanja sadrže brojne sportsko-rekreativne, kreativne i edukativne radionice. Svako odmaralište je specifično, no većina prakticira boravak od 7 dana. Djeca su smještena u višekrevetne sobe. Većina soba ima pogled na more.





**Slika 3 i 4:** Spavaće sobe u Domu Crvenog križa Grada Zagreba „Villa Rustica“, izvor: <http://ckzg.hr/>, 28.1.2019.

Tjedni raspored je detaljno isplaniran. Djeci su omogućena četiri obroka, vrijeme za odmor, rekreaciju i zabavu. Dnevni ili tjedni raspored je izvješten na vidljivom mjestu u odmaralištu.



**Slika 5:** Prostor za objed u Domu Crvenog križa Grada Zagreba „Villa Rustica“ u Novom Vinodolskom, izvor: <http://ckzg.hr/>, 28.1.2019.

Primjer detaljnog dnevnog plana ljetovanja u domu Crvenog križa Villa Rustica u Novom Vinodolskom:

7:15 buđenje

7:45 tjelovježba

8:00 doručak

8:45 pregled soba

9:00 sastanak na terasi

9:15 odlazak na plažu

11:30 povratak s plaže

12:30 ručak



13:00-15:00 popodnevni odmor	18:45 večera
15:00-16:00 radionice	19:30 odlazak u šetnju
16:15 užina	20:30 večernji program
16:30 odlazak na plažu	22:00 odlazak na spavanje
18:00 tuširanje	

Primjer detaljnog dnevnog plana ljetovanja u Hostelu Stoimena u Crikvenici:

- 07,15 - 07,40 buđenje, osobna higijena
- 07,40 - 08,00 jutarnja tjelovježba
- 08,00 - 08,45 doručak
- 09,00 - 11,00 odlazak na plažu (sportska rekreacija na plaži)
- 11,15 - 11,30 eko patrola
- 11,30 - do ručka priprema za ručak (presvlačenje u primjerenu odjeću i obuću); igre unutar skupine (voditelju prilika za grupni rad)
- 12,30 - 13,30 ručak
- 13:30 - 14,30 popodnevni odmor (voditelju prilika za grupni rad, prvi dogovori za večernji program i sl.)
- 14,30 - 15,45 organizirane sportsko-rekreativne i radioničke aktivnosti
- 16,00 užina
- 16,00 - 18,00 boravak na plaži uz sportsku rekreaciju i društvene igre
- 18,00 - 18,30 rekreacija na sportskim terenima
- 18,30 - 19,00 priprema za večeru; osobna higijena
- 19,00 - 20,00 večera
- 20,00 - 22,00 večernji program (do 21,00) i ples (do 22,00)
- 22,00 - 22,45 osobna higijena; priča za laku noć; svjetla se gase u 23h

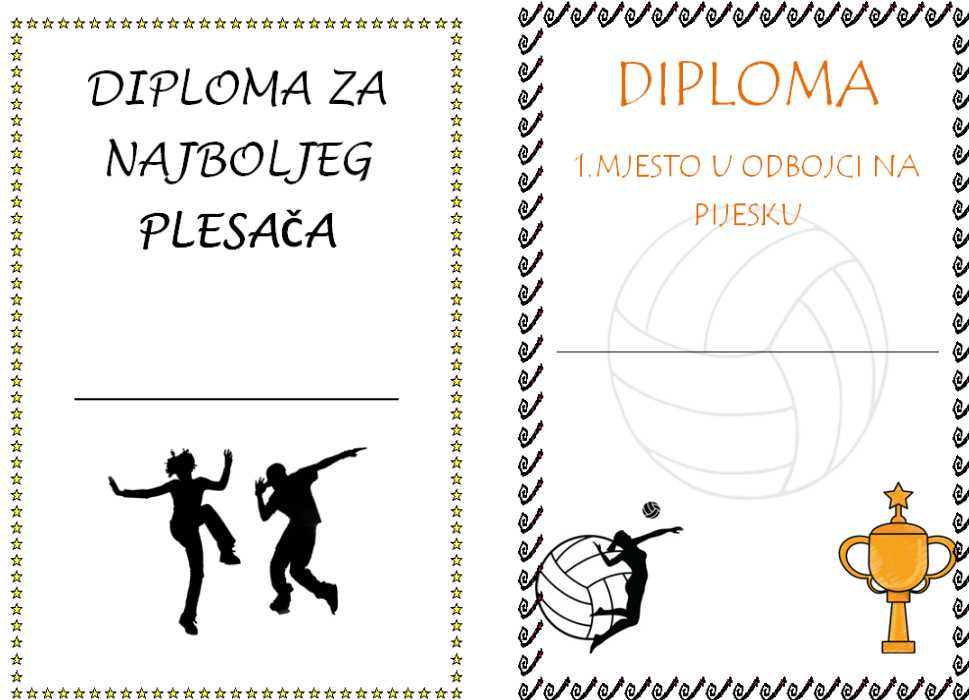


**Slika 6 i 7:** Prikaz dnevnog rasporeda, izvor: Arhiva Crvenog križa

#### 4.3. Priprema igara u odmaralištu

Prostor na kojemu se igra odvija ovisi o mnogočemu: broju igrača, vremenskim prilikama, vrsti igre, raspoloživim prostornim uvjetima, rekvizitima, raspoloživom opremom, itd. Društvene igre i igre koje ne iziskuju veliki prostor mogu se odvijati na raznim mjestima: na stolovima, podu, krevetu, plaži itd. Problem nastaje kada se igre moraju igrati na velikim prostorima jer je broj velikih prostora ograničen. U odmaralištima se obično koriste igrališta (ako postoje), plaža te terase ili velike sobe. Zbog vremenskih prilika tijekom ljeta, za igre u odmaralištima koriste se najčešće vanjski prostori. Broj uključene djece u pojedinu igru ovisi o vrsti igre i organizaciji osoba koje su zadužene za provedbu igara, a to su najčešće animatori. U ovom radu igre će biti podijeljene s obzirom na mjesto izvođenja: igre u zatvorenom i igre na otvorenom. Igre koje će se održavati u danima boravka djece u odmaralištu dogovaraju se unaprijed. U dogovoru sudjeluju animatori i ostale nadležne osobe iz odmarališta. Igre se mogu održavati tijekom cijelog dana ili samo u nekom dijelu dana. To ovisi o samom odmaralištu i načinu na koji je organiziran boravak. Animatori su dužni predlagati, osmisliti, organizirati i provoditi igre. Igre koje od

djece zahtijevaju pripremu moraju biti na vrijeme najavljene dok jednostavnije igre ne moraju. Animatori su dužni pripremiti sav materijal i pomagala prije održavanja igara te osmisliti način na koji će igra biti objašnjena i kako će biti vođena. Ovisno o igri, dužni su pripremiti i diplome za uspješne igrače. Ovisno o organizaciji samog odmarališta, diplome se mogu podijeliti odmah nakon igre ili na završnoj večeri.



**Slika 8 i 9:** Prikaz diploma za aktivnosti tijekom ljetovanja

#### 4.4. Način provođenja igara u odmaralištu

Igre na otvorenom su igre na plaži, na sportskim terenima i na većim terasama ili drugim vanjskim prostorima. U igrama na otvorenom istovremeno sudjeluje više igrača. Takve je igre, većinom, potrebno najaviti ranije kako bi djeca stvorila ekipe ili se na neki drugi način pripremila za njihovo održavanje. Igre u zatvorenom uobičajeno se koriste u slučaju lošeg vremena ili nedostatka vanjskog prostora. Takve igre su statičnije i jednostavnije. Igre u zatvorenom se prvenstveno održavaju u manjim skupinama. Igre mogu biti i natjecateljske, no zbog manjka prostora većinom su to društvene, glumačke i glazbene igre. U nastavku rada bit će navedene i objašnjene igre koje se mogu održati u zatvorenim i otvorenim prostorima odmarališta.



**Slika 10:** Izgled terase u Domu Crvenog križa Grada Zagreba „Villa Rustica“ u Novom Vinodolskom, izvor: Arhiva Crvenog križa

**NAPOMENE:**

- mjesta na kojima će se pojedine igre održavati nisu strogo određena
- imena igara nisu strogo određena
- nabrojani rekviziti nisu strogo određeni
- poželjno je, prilikom održavanja igara na otvorenom, koristiti mikrofon
- sva djeca trebaju sudjelovati
- animatori demonstriraju ili objašnjavaju igre

#### 4.5. Igre na otvorenom

##### 4.5.1. Glazbeni kipovi

Potrebni rekviziti: uređaj za reprodukciju zvuka

“Djeca plešu uz glazbu sama ili u parovima. Kad glazba utihne, trebaju se pretvoriti u kipove” (Udiljak, 2010, str. 33). Animator provjerava igrače i oni koji se pomaknu ispadaju iz igre. Pobjednik je igrač ili par koji ostane posljednji u igri.

#### *4.5.2. Glazbeno padanje*

Potrebni rekviziti: uređaj za reprodukciju zvuka

Igrači slobodno plešu u prostoru. “Kad glazba utihne, padaju na tlo i sjede prekrivenih nogu” (Glenn i Denton, 2008, str. 135). Igrač koji posljednji sjedne ili ne sjedne uopće ispada iz igre. Pobjednik je igrač koji ostane posljednji u igri.

#### *4.5.3. Glazbene točke*

Potrebni rekviziti: uređaj za reprodukciju zvuka, papirnati krugovi

Igrači slobodno plešu u prostoru. Na podu se nalaze papirnati krugovi, jedan manje od broja igrača. U trenutku kad glazba stane igrači moraju naći prazan papir i sjesti na njega. Igrač koji ne pronađe prazan papir ispada iz igre. Pobjednik je igrač koji ostane posljednji u igri.

#### *4.5.4. Glazbene pahuljice*

Potrebni rekviziti: uređaj za reprodukciju zvuka, papirnate pahuljice

Igrači slobodno plešu u prostoru. Na podu se nalaze papirnate pahuljice, a na poleđini jedne pahuljice je nacrtana vatra. U trenutku kad glazba stane igrači moraju stati na jednu od pahuljica. Zatim pogledaju na drugu stranu papira. Onaj igrač koji je stao na pahuljicu na kojoj je nacrtana vatra ispada jer se “otopio”. Pobjednik je igrač koji posljednji ostane u igri.

#### *4.5.5. Tko se krije ispod plahte?*

Potrebni rekviziti: uređaj za reprodukciju zvuka, neprozirna plahta

Igrači slobodno plešu u prostoru. Animator reproducira glazbu. U trenutku kad animator zaustavi glazbu, svi igrači moraju čučnuti i prekriti oči rukama. Dok su svi na podu, animator jednog igrača pokrije plahtom. Kad da znak, ostali mogu otvoriti oči i ustati. Animator odabire jednog od igrača koji mora uočiti koji igrač nedostaje, koji je pokriven s plahtom. Ako ne pogodi, ispada, a animator proziva idućeg igrača koji pokušava pogoditi. Ako ni taj igrač ne pogodi, također ispada. Ako četiri igrača ne pogode tko se nalazi ispod plahte, animator otkriva skrivenog igrača te igra kreće od početka. Ako pogodi, igra se nastavlja, ponovo se reproducira glazba i tako dok ne ostane tek nekoliko igrača. Igra se može igrati samo ako se igrači poznaju.

#### 4.5.6. *Glazbeni stolci*

Potrebni rekviziti: uređaj za reprodukciju zvuka, stolci

Za ovu igru je potrebno puno stolaca. Stolci se poslože u krug tako da je sjedište okrenuto od kruga. Stolaca mora biti za jedan manje od broja igrača. Igrači plešu oko stolaca i u trenutku kad animator zaustavi glazbu, moraju sjesti na stolce. Igrač koji ne uspije sjesti ispada iz igre. Svaki put kad netko ispadne iz igre jedan stolac se mora maknuti iz kruga. Pobjednik je osoba koja posljednja ostane u igri.



**Slika 11:** Prikaz igre *Glazbeni stolci* u Domu Crvenog križa Grada Zagreba „Villa Rustica“ u Novom Vinodolskom, izvor: Arhiva Crvenog križa

#### 4.5.7. *Spora igra sa stolcima*

Potrebni rekviziti: uređaj za reprodukciju zvuka, stolci

Stolci su slobodno raspoređeni u prostoru. Stolaca ima jednako kao i igrača. Jedan stolac je slobodan, a jedan igrač se odredi kao “crni igrač”. Zadatak je ostalih igrača spriječiti crnog igrača da sjedne na slobodan stolac, premještajući se s jednog na drugi stolac. Premještanje s jednog na drugi stolac odvija se u tempu glazbe. Igrači se neverbalno dogovaraju o premještanju. U trenutku kad crni igrač uspije sjesti na jedan od stolaca, odabire se novi crni igrač i igra kreće iz početka.

#### 4.5.8. *Disco*

Potrebni rekviziti: uređaj za reprodukciju zvuka

Igrači su slobodno raspoređeni u prostoru. Odaberu se članovi žirija. “Svrha

igre je plesati kako god tko želi, prema ritmu “glazbe” koju pušta voditelj igre” (Giacone, 2013, str. 57). Animator izmjenjuje različite glazbene stilove (rock, opera, indijska glazba itd.) Pobjeđuje onaj igrač koji je prema mišljenju žirija najbolje uskladio pokrete s reproduciranom glazbom.

#### 4.5.9. *Limbo*

Potrebni rekviziti: uređaj za reprodukciju zvuka, konop, šal ili drveni štap  
Dva animatora drže konop, šal ili drveni štap na određenoj visini. Igrači prolaze ispod konopa naginjući se leđima unatrag. Svakim krugom konop se spušta sve niže i niže. Ako igrač dotakne konop ili padne na pod, ispada iz igre. Pobjednik je onaj igrač koji posljednji ostane u igri.

#### 4.5.10. *Dotakni*

Potrebni rekviziti: uređaj za reprodukciju zvuka  
Dok glazba svira, igrači slobodno plešu. U trenutku kad animator zaustavi glazbu svi moraju dotaknuti ono što je animator zadao. Primjerice: “Dotakni nešto plavo, nečije koljeno, nešto drveno, itd.”

#### 4.5.11. *Vodeni vrući krumpir*

Potrebni rekviziti: uređaj za reprodukciju zvuka, vodeni baloni  
Igrači formiraju kolone. Dok glazba traje, igrači jedan drugome dodaju vodene balone, a kad glazba stane, onaj koji ima vodeni balon mora si ga razbiti o glavu. Igra se nastavlja na isti način. Pobjednik je igrač koji je najmanje puta razbio vodeni balon, odnosno najmanje moker igrač.

#### 4.5.12. *Vodjenje zvukom*

Potrebni rekviziti: /  
Igrači su podijeljeni u parove. Svaki par ima dogovoren različit zvuk (mic-mic, šššš, din-don, itd.) Jedan u paru ima povez preko očiju, a drugi ga nastoji dovesti do dogovorenog mjesta koristeći samo dogovoreni zvuk. Igrač s povezom na očima se mora kretati prema zvuku. Pobjednik je par koji u najkraćem vremenu dođe do dogovorenog cilja. Nekoliko parova igra istovremeno.



#### 4.5.13. *Tko će prije?*

Potrebni rekviziti: povez za oči, dva papira

Igra se odvija u dvije skupine. Predstavniku svake skupine se zavežu oči. Na drugi kraj terase ili igrališta postave se dva papira s oznakom svake skupine. Igrači moraju dovesti predstavnika svoje skupine govoreći mu kojim putem mora ići. Ne smiju ga dodirivati, samo usmeno objašnjavati. Pobjednik je ona skupina koja prva dođe do papira. Animatori moraju paziti na sigurnost igrača.

#### 4.5.14. *Ples s jabukama*

Potrebni rekviziti: uređaj za reprodukciju zvuka, jabuke

Igrači su podijeljeni u parove i svaki par ima po jednu zrelu jabuku. Zadatak je plesati s jabukom držeći je čelom. Pobjednik je onaj par koji najduže održi jabuku.

#### 4.5.15. *Glazbena torba*

Potrebni rekviziti: uređaj za reprodukciju zvuka, torba, mnogo odjeće

Igrači su raspoređeni u formi kruga. Jedan od igrača u ruci drži torbu punu raznovrsne odjeće. Animator reproducira glazbu, a igrači predaju torbu iz ruke u ruku. U nekom trenutku animator, ne gledajući kod koga je torba, zaustavlja glazbu. "Tko ima torbu u ruci, treba iz nje izvući prvi komad odjeće (ne birajući, nego uzimajući prvo što zgrabi) i obući ga" (Giacone, 2013, str. 79). Glazba se nastavlja, a torba putuje od igrača do igrača. Igra se nastavlja dok torba ne postane prazna. Kad torba postane prazna igrači nastavljaju slobodno plesati, a animator odabire igrača koji je najbolje plesao unatoč neobičnoj odjeći koju ima na sebi.

#### 4.5.16. *Naokolo šalata*

Potrebni rekviziti: konop

Dva igrača se drže za ruke i podignu ih tako da čine luk. Potajno se dogovore tko je od njih dvoje šalata. "Drugi igrači hodaju u krug, prolazeći ispod luka, i pjevaju: Naokolo šalata, naokolo šalata. Naokolo šalata na veliki zbor. Ja poklanjam se tebi, ja poklanjam se tebi. Ja poklanjam se tebi i tebe uzimam. Sad se vidi, sad se zna tko se kome dopada. Sada nek' se vidi tko se kome sviđi" (Glenn i Denton, 2008, str. 136). Na zadnjem stihu dva igrača koja čine



luk spuštaju ruke i hvataju jednog od ostalih igrača. Uhvaćenog igrača potihopitaju želi li biti šalata ili ne te on staje iza izabranog igrača. Igra traje dok svi igrači budu uhvaćeni. Zatim slijedi potezanje konopa između dvije skupine.

Na - o - ko - lo ša - la - ta, na - o - ko - lo ša - la - ta, na - o - ko - lo ša - la - ta,  
na ve - li - ki zbor. Ja po - kla - njam se te - bi, ja po - kla - njam se te - bi, ja  
po - kla - njam se te - bi i te - be u - zi - mam. Sad se vi - di, sad se zna,  
tko se ko - me do - pa - da. Sa - da nek' se vi - di tko se ko - me svi - di.

Izvor: Dinter, Letica, Atanasov Piljek, 2006, str. 50

#### 4.5.17. *Ide maca oko tebe*

Potrebni rekviziti: rupčić

Igrači sjede ili čuče u krugu. Jedan igrač (“maca”) se kreće s vanjske strane kruga, držeći rupčić u ruci, dok ostali igrači pjevaju: “Ide maca oko tebe, pazi da te ne ogrebe. Čuvaj mio rep, nemoj biti slijep. Ako budeš slijep, otpast će ti rep.” “Igrač s vanjske strane kruga treba spustiti rupčić iza nečijih leđa. Igrači u krugu ne znaju iza koga će on to učiniti pa su stalno na oprezu, a on ih nastoji zavarati saginjući se kao da ispušta rupčić iza mnogih leđa” (Dinter, Letica, Atanasov Piljek, 2006, str. 8). Igrač iza kojeg uistinu ispusti rupčić ustaje, uzima ga i trči oko kruga loveći igrača koji je rupčić ispustio. Pobjednik je onaj koji prvi sjedne ili čučne na prazno mjesto. Tko ostane stajati, uzima rupčić i igra kreće ispočetka.

I - de ma - ca o - ko te - be, pa - zi da te ne o - gre - be.  
 Ču - vaj, mi - jo, rep, ne - moj bi - ti slijep. A - ko bu - deš slijep,  
 ot - past će ti rep.

Izvor: Dinter, Letica, Atanasov Piljek, 2006, str. 8

#### 4.5.18. *Promijeni se!*

Potrebni rekviziti: uređaj za reprodukciju zvuka

Igrači stoje u dvije vrste okrenuti licem jedan prema drugome. Igrači su podijeljeni u parove s osobama koje stoje nasuprot njih. U trenutku kad krene glazba obje vrste se okreću leđima jedni drugima i moraju promijeniti nešto na sebi. Na primjer: zavezati kosu, dignuti nogavicu, odvezati tenisice itd. Kad se glazba zaustavi, vrste se ponovno okreću jedna prema drugoj i u paru moraju uočiti što je njihov par promijenio na sebi.

#### 4.5.19. *Lov na blago*

Potrebni rekviziti: papiri, pribor za pisanje, sitni predmeti

Igra se odvija na određenom prostoru u i izvan odmarališta. Animatori prije početka moraju pripremiti igru (sakriti blago i osmisliti tragove). Igrači su podijeljeni u skupine. Prvi trag se daje svakoj skupini i on ih navodi na sljedeći trag i tako sve do blaga. Na svakoj lokaciji nalaze se omotnice za svaku skupinu, s uputama za pronalaženje sljedećeg traga. Pobjednik je skupina koja prva pronađe blago.

#### 4.5.20. *Veliki čovječe ne ljuti se*

Potrebni rekviziti: krede u boji, kocka

Kredama se na podu nacrtaju polja koja odgovaraju igri *Čovječe ne ljuti se*. Veličina polja mora biti dovoljna da na njega stane dijete. Igrači su

podijeljeni u četiri skupine po četiri igrača i igra se igra po istim pravilima kao i društvena igra. Svaki igrač ima obilježje u boji svoje ekipe. Kocka se može napraviti od kartonske kutije.

Osim glazbenih igara vrlo često se koriste sportske igre. Za sportske igre potrebni su odgovarajući tereni i pomagala. Sportske igre se mogu održati na plaži ili na sportskim terenima. Većina sportskih igara traži od sudionika grupiranje u timove. Sportske igre se mogu organizirati u obliku turnira ili samo za razonodu. Ako se igra u obliku turnira, svi sudionici moraju dobiti odgovarajuće diplome.

U nastavku su nabrojane neke igre na plaži.

*Štafetne igre na obali* – ovisno o pomagalima koje odmaralište posjeduje mogu se napraviti razne štafetne igre. *Plivačka štafeta* – igrači su podijeljeni u nekoliko ekipa. Igrači moraju otplivati označenu dužinu. Ekipe koje prva završi je pobjednik. Treba paziti da svi natjecatelji budu dobri plivači.

*Mini vaterpolo* – igrači su podijeljeni u dvije istobrojne ekipe. Cilj igre je pogoditi loptom u gol protivničke ekipe. Golovi moraju biti obilježeni plutajućim oznakama. Animatori moraju paziti na sigurnost igrača i zbrajati golove. Napomena, u ovoj igri mogu sudjelovati samo dobri plivači.

*Odbojka na pijesku* – igrači su podijeljeni u ekipe i igraju odbojku. Animator organizira i prati igru. Prema službenim pravilima igra se do 21 boda s dva razlike. Odbojka se može igrati kao turnir ili samo kao razonoda na plaži.

*Odbojka ručnicima* – igrači su podijeljeni u tri ili četiri para u dvije ekipe i nalaze se na terenu za odbojku. Svaki par mora imati jedan ručnik za plažu. Igrači bacaju malenu loptu ili vodene balone pomoću ručnika za plažu. Napinjući ručnik odbacuju loptu preko mreže do protivničke ekipe koja mora uhvatiti loptu ili balon. Kad jednoj ekipi lopta ili balon padne na pod, suparnička ekipa dobiva bod. Također se kao i odbojka može igrati do 21. Pobjednik je ona ekipa koja prva dostigne 21 bod.

Osim igara na plaži mogu se odvijati i igre na sportskim terenima.

*Graničar* – igrači su podijeljeni u dvije istobrojne skupine. Prostor za igru je ravan teren podijeljen na dva polja. Kapetan pojedinog tima nalazi se s druge strane protivničkog polja ("na granici"). Cilj igre je pogoditi sve igrače protivničkog tima.

“Igrač izlazi iz polja ako se lopta odbije od njega. Pogođeni igrač tad staje sa strane protivničkog polja i dalje sudjeluje u igri kao napadač loptom” (Dinter, 2006, str. 76). Kako bi se spasio od ispadanja, igrač može uhvatiti loptu. Prilikom igre igrači ne smiju prelaziti granicu terena i polja. Pobjednik je ona ekipa kojoj svi igrači nisu pogođeni.

*Badminton* – igrači igraju samostalno ili u paru. Za igru su potrebni reketi i loptica. Može se igrati preko mreže na bodove ili bez mreže za rasonodu. Igra započinje servisom jednog od igrača. Bod se dobiva ako protivnik ne uspije uzvratiti lopticu, a protivnik dobiva bod ako je loptica izašla izvan obilježenog terena. Meč se igra na dva dobivena gema, a jedan gem je 21 bod.



**Slika 12:** Prikaz igre badminton u Domu Crvenog križa Grada Zagreba „Villa Rustica“ u Novom Vinodolskom, izvor: Arhiva Crvenog križa

*Stolni tenis* - igrači igraju samostalno ili u paru. Cilj igre je reketom udariti lopticu i prebaciti je na protivnikovu stranu stola. Igra započinje servisom iz desnog kuta stola. Prilikom servisa loptica se mora odbiti u polje onoga koji servira, preskočiti mrežicu i udariti u polje protivnika koji na isti način vraća lopticu. Prilikom servisa loptica ne smije dotaknuti mrežu. Vraćena lopta mora biti udarena tako da dotakne protivničko polje, prelazeći preko ili oko mreže, direktno ili nakon odbijanja od mreže. Bod se dobiva ako nije odigran pravilan servis, ako lopta nije prešla na

njegovu stranu stola, ako igrač nije uspio vratiti loptu te ako se lopta nije odbila od stola. Igra se na tri ili četiri dobivena seta, a jedan set je 11 bodova. Ako oba igrača imaju po 10 bodova igra se na dva boda razlike.

*Viseća kuglana* - Za ovu igru potreban je specifični teren. U odmaralištu Crvenog križa u Novom Vinodolskom postoji viseća kuglana. Teren se sastoji od 9 čunjeva, viseće kugle i postolja. Igrač se postavlja iza obilježene crte za bacanje i s tog mjesta "gurne" kuglu. Kugla bi trebala obići čunjeve s desne strane i na povratku oboriti čunjeve. Svaki igrač ima tri pokušaja. Ako iz prve obori sve čunjeve, također ima pravo na još dva obaranja. "Središnji se čunj naziva kralj. Ako igrač uspije oboriti kralja, a pri tome ne obori ni jedan drugi čunj, osvaja 9 poena" (Stella, 1978, str. 81). Svi ostali čunjevi nose po jedan bod. Bodovi se zbrajaju, a pobjednik je igrač s najviše osvojenih bodova.



**Slika 13:** Prikaz igre *Viseća kuglana* u Domu Crvenog križa Grada Zagreba „Villa Rustica“ u Novom Vinodolskom, izvor: Arhiva Crvenog križa

#### 4.6. Igre u zatvorenom

##### 4.6.1. Tajni dirigent

Potrebni rekviziti: /

Igrači stojeći oblikuju krug. Jedan igrač napušta prostoriju dok se ostali igrači dogovaraju tko je tajni dirigent. Igrač koji je napustio prostoriju vraća se



unutra i staje u sredinu kruga. Osoba koja je odabrana za dirigenta postepeno izmjenjuje pokrete ili glasove koje ostali igrači moraju oponašati. Osoba u sredini kruga mora pogoditi tko je dirigent, odnosno tko svima zadaje zadatke. Ako pogodi tajnog dirigenta, mijenja mjesto s tom osobom.

#### *4.6.2. Vrući krumpir*

Potrebni rekviziti: uređaj za reprodukciju zvuka, manji i kompaktni predmet  
Igrači sjede ili stoje u krugu. Neki manji i kompaktni predmet kruži iz ruke u ruku u tempu glazbe. U trenutku kad animator zaustavi glazbu, osoba kod koje je bio predmet ispada iz igre. Pobjednik je igrač koji posljednji ostane u igri.

#### *4.6.3. Vrući šešir*

Potrebni rekviziti: uređaj za reprodukciju zvuka, šešir  
Igrači sjede u krugu. Jedan igrač ima šešir na glavi. Dok traje glazba, igrač koji ima šešir mora što prije prebaciti šešir sa svoje glave na glavu igrača koji sjedi desno od njega. U trenutku kad animator zaustavi glazbu, igrač koji ima šešir na glavi mora otpjevati kiticu neke pjesme. Igra se nastavlja od igrača koji je izgubio u prošlom krugu.

#### *4.6.4. Vruće tenisice*

Potrebni rekviziti: uređaj za reprodukciju zvuka, tenisice, neprozirna vreća  
Igrači sjedeći oblikuju krug. Prije početka igre svatko izuje obuću s desne noge i stavi je u neprozirnu vreću. Dok traje glazba, vreća s obućom kruži iz ruke u ruku u ritmu glazbe. U trenutku kad animator zaustavi glazbu, igrač kod kojeg je vreća vadi jednu obuću iz vreće. Igrač čija je obuća izvučena ispada iz igre. Pobjednik je igrač koji posljednji ostane u igri.

#### *4.6.5. Pogodi pjesmu*

Potrebni rekviziti: /

Igrači stojeći oblikuju krug. Jedan igrač pjeva melodiju neke pjesme tako da glas proizvodi zatvorenih usta. Ostali igrači moraju pogoditi o kojoj se pjesmi radi. Igrač koji pogodi pjesmu sljedeći pjeva.

#### 4.6.6. *Pjevam ti pjesmu*

Potrebni rekviziti: /

Igrači sjedeći oblikuju krug. Jedan igrač započinje pjesmu pjevajući jednu riječ. Drugi nastavlja tako da ponovi tu riječ i nadoda sljedeću. Treći ponovi prve dvije i nadoda treću, itd. Jedna pjesma se pjeva dok netko ne pogriješi. U tom slučaju prekida se pjevanje i započinje se s novom pjesmom. Onaj tko pogriješi ispada iz igre. Pobjednik je igrač koji posljednji ostane u igri. Može se igrati tako da se pjeva svima poznata pjesma ili da sami osmisle novu pjesmu.

#### 4.6.7. *Sjeti se pjesme*

Potrebni rekviziti: /

Igrači su podijeljeni u manje skupine. Animator zadaje određenu riječ (ljubav, more, šuma, itd.), a skupina ima 30 sekundi da se dogovori koju će pjesmu pjevati, a da se u toj pjesmi spominje zadana riječ. Ako je jedna skupina otpjevala pjesmu, druge skupine je ne smiju ponoviti. Ako se neka skupina ne sjeti pjesme, ne dobiva bod. Igra se nekoliko krugova i bodovi se zbrajaju. Pobjednik je skupina koja na kraju igre osvoji najviše bodova.

#### 4.6.8. *Ne zaboravi stihove*

Potrebni rekviziti: uređaj za reprodukciju zvuka

Animator reproducira igračima poznate pjesme. U nekom trenutku zaustavi pjesmu, a igrač koji se prvi javi mora nastaviti pjevati pjesmu od trenutka kad je zaustavljena. Dobiva se bod za točan nastavak pjesme. Pobjednik je igrač koji po završetku igre ima najviše bodova.

#### 4.6.9. *Slijepi dirigent*

Potrebni rekviziti: povez za oči

Igrači tijelima oblikuju krug, a u sredini je “dirigent” zavezanih očiju. Igrači se kružno kreću do trenutka kad “dirigent” dignu štapić u zrak. Zatim štapićem pokaže na nekog od igrača. Taj igrač mora zapjevati neku pjesmu promijenivši glas, a dirigent mora pogoditi tko pjeva. Ako pogodi, mijenja mjesto s igračem koji je pjevao, a ako pogriješi, ostaje “dirigent”.

#### 4.6.10. *Slijepi miš*

Potrebni rekviziti: povez za oči

Igrači stojeći oblikuju krug, a jedan igrač stoji u sredini s povezom na očima. Igrač u sredini se okrene oko sebe nekoliko put te zatim priđe jednom od igrača iz kruga. Opipom treba pogoditi o kojem se igraču radi. Ako pogodi, mijenja mjesto s tim igračem, ako pogriješi, ponovno odabire nekog od igrača i nastoji pogoditi o kome se radi.

#### 4.6.11. *Priča*

Potrebni rekviziti: uređaj za reprodukciju zvuka

Igrači su slobodno raspoređeni u prostoriji. Animator reproducira niz različitih, prethodno pripremljenih zvukova. Igrači aktivno slušaju. Po završetku reprodukcije imaju zadatak osmisлити što smješnjiju priču na temelju poslušanih zvukova. Pobjednik je igrač koji je, prema mišljenju animatora ili žirija, ispričao najsmješnjiju priču.

#### 4.6.12. *Bum*

Potrebni rekviziti: /

Igrači tijelima oblikuju krug. Animator im zadaje da moraju brojati od jedan na dalje. Na svaki broj koji je višekratnik nekog broja moraju reći *bum*. Primjerice, zadatak je broj tri: jedan, dva, *bum*, četiri, pet, *bum*, sedam, osam, *bum*, deset itd. Igrač koji pogriješi, ispada iz igre, a igra se nastavlja od broja na kojem je on pogriješio.

#### 4.6.13. *Tuđe ruke*

Potrebni rekviziti: /

Igrači su podijeljeni u parove. Svaki član para ima svoju ulogu (pripovjedač i mimičar). Animator odabire priču koju svaki par mora ispričati pred ostatkom skupine. Par priča priču stojeći jedan iza drugoga tako da osoba koja stoji ispred govori priču, a osoba koja stoji otraga pruži ruke ispred pripovjedača i rukama gestikulira prateći tijek priče. Osoba koja priča priču mora govoriti sporo kako bi mimičar imao vremena da napravi geste rukama. Pobjeđuje par koji je po mišljenju animatora najbolje uskladio geste s pričom.



#### 4.6.14. *Magareći rep*

Potrebni rekviziti: slika magarca, rep, selotejp, povez za oči

Za ovu igru potrebna je slika magarca bez repa, posebno napravljen rep, povez za oči i selotejp. Slika magarca, kojem nedostaje rep, postavi se na zid nadomak djece. Na vrh repa stavi se selotejp, a igraču se stavi povez na oči. Cilj je da igrač što preciznije zalijepi rep na magarca. Može se igrati pojedinačno ili u timovima. Pobjednici su svi koji na točno mjesto zalijepe rep.

#### 4.6.15. *Tko sam ja?*

Potrebni rekviziti: papirići s pojmovima

Igrači sjedeći oblikuju krug. Animator pripremi onoliko papirića sa slikom ili riječi nekog predmeta, voća, osobe itd., koliko ima igrača. Svaki igrač, bez gledanja, zalijepi jedan papirić na čelo. Igrač ne vidi svoj pojam, ali vidi pojmove svih drugih igrača. Cilj igre je pogoditi svoj pojam postavljajući pitanja ostalim igračima. Ostali igrači odgovaraju s da ili ne. Igrač postavlja pitanja dok god dobiva potvrdne odgovore. U trenutku kad dobije negativan odgovor igrač s desna kreće postavljati pitanja o svom pojmu. Primjer pitanja: Jesam li voće? Jesam li crven/a? itd.

#### 4.6.16. *Pusti otok*

Potrebni rekviziti: /

Animator je vođa ove igre. Igra počinje rečenicom: "Što bi uzeo/uzela na pusti otok?" Igrači redom nabrajaju stvari koje bi željeli ponijeti na pusti otok, a animator određuje koje stvari smiju, a koje ne smiju ponijeti na otok. Cilj igre je da svi igrači otkriju koje stvari smiju ponijeti sa sobom. Mogu ponijeti samo one stvari koje započinju istim slovom kao i njihovo ime.

#### 4.6.17. *Psihijatar*

Potrebni rekviziti: /

Igrači sjedeći oblikuju krug. Jedan igrač napušta prostoriju dok se ostali ne dogovore. Igrači se dogovaraju tko će na koji način odgovarati na pitanja. Primjerice: svi igrači koji imaju naušnice odgovaraju umanjenicama, a svi koji nemaju naušnice odgovaraju normalno. Igrač koji je izašao iz prostorije po povratku, postavljajući pitanja, mora pogoditi na koji način ostali igrači

odgovaraju na pitanja. Pitanja koja igrač postavlja su primjerice: “Kako se zoveš?”, “Koliko imaš godina?”, “Koja ti je najdraža boja?”...

#### 4.6.18. Riječi iz šešira

Potrebni rekviziti: papirići sa slovima abecede, šešir

Igrači sjedeći oblikuju krug. Animator prije početka igre na male papire ispiše slova abecede, svako slovo jednom, osim samoglasnika koje napiše 3 do 4 puta. Papiriće promiješa i stavi u šešir. Prvi igrač izvlači jedan papirić i mora reći riječ koja sadrži izvučeno slovo. Sljedeći igrač izvlači novi papirić te mora reći riječ koja sadrži to slovo te slovo prijašnjeg igrača. Igra se nastavlja izvlačenjem sljedećeg slova, a što je više slova, igra je teža. Primjerice, prvi igrač izvuče slovo *S* i kaže riječ *srce*. Sljedeći igrač izvuče slovo *D* i kaže riječ *desno*.

#### 4.6.19. Luda lopta

Potrebni rekviziti: lopta

Igrači tijelima oblikuju krug. Jeda igrač u ruci drži loptu. Na animatorov znak baca loptu bilo kojem igraču iz kruga. “Igrač desno od onoga koji je uhvatio loptu treba odmah staviti ruku na desni obraz, a igrač na lijevoj strani lijevu ruku na lijevi obraz. Isključuje se onaj koji pogriješi ili to ne učini dovoljno brzo” (Giacone, 2013, str. 123). Igra se nastavlja sve brže i brže dok u krugu ne ostanu samo dva igrača koji se proglašavaju pobjednicima.

#### 4.6.20. Zamijeni mjesta

Potrebni rekviziti: /

Igrači sjede na stolicama raspoređenim u krug. Jedan igrač stoji u sredini kruga. Igračima koji sjede dodijeli se naziv jednog instrumenta (gitara, truba, violina, itd.). Najmanje tri igrača imaju isti instrument. Igrač iz središta kruga izvikuje ime jednog instrumenta, a igrači kojima je dodijeljeno ime tog instrumenta moraju zamijeniti mjesta. Pri promjeni mjesta igrač koji je uzviknuo instrument pokušava zauzeti slobodno mjesto. Onaj igrač koji ne zauzme slobodno mjesto na stolcu sljedeći uzvikuje instrument.

#### 4.7. "Igre bez granica"

"Igre bez granica" je ime za skupinu natjecateljskih igara kojima je najvažniji cilj zabava i razvijanje natjecateljskog i timskog duha. Osmišljene su za održavanje na većem prostoru, koji može biti i vani i unutra. "Igre bez granica" mogu se održati i na plaži tijekom dana. Igre koje će biti nabrojane u nastavku ovoga rada predviđene su za igru u dvije skupine. Skupine se mogu odrediti slučajnim odabirom, prema spolu, prema redoslijedu dolaska, prema već formiranim skupinama (škola protiv škole, udruga protiv udruge itd.). Za igre su potrebni rekviziti, no ne moraju nužno biti isti kao što je navedeno u ovome radu. Rekviziti koji se koriste jednostavni su i svakodnevni predmeti koji se lako mogu pronaći u svakom odmaralištu. Animatori su dužni demonstrirati svaku igru prije početka igranja, odabrati igrače za pojedinu igru, a za vrijeme igre poticati navijanje i samu igru. Animatori govore pomoću mikrofona. Važno je voditi računa da sva djeca sudjeluju. Broj igrača nije strogo određen i može se prilagoditi s obzirom na dob djece ili veličinu prostora. Za vrijeme igara poželjno je reproducirati poticajnu glazbu u pozadini.

##### 4.7.1. *Živi brojevi*

Potrebni rekviziti: šešir ili kapa, papirići s brojevima

Za ovu igru potrebno je deset igrača u svakoj skupini. Jedna osoba iz publike izvlači papirić iz šešira ili kape. Na papirićima su ispisane jednoznamenaste brojke. Igrači imaju zadatak svojim tijelima, na podu formirati oblik izvučene brojke (obje skupine formiraju istu brojku). Skupina koja prva napravi pravilnu brojku je pobijedila. Da bi igra bila zanimljivija i teža, može se izostaviti brojka jedan. Igra se može igrati samo s jednom brojkom ili s više njih.

##### 4.7.2. *Prepiši me točno*

Potrebni rekviziti: ploča i pribor za pisanje

U svakoj skupini je po 10 igrača koji oblikuju kolone. Crtom ili nekom drugom oznakom obilježen je start. Na određenoj udaljenosti od starta nalazi se ploča na kojoj je zapisana rečenica. Poželjno je da rečenica sadrži mnoge rečenične znakove. Igrači imaju zadatak prepisati zadanu rečenicu i to tako da svaki igrač može napisati samo jedno slovo ili rečenični znak. Kad napiše jedno slovo ili rečenični znak, trči do svoje kolone i predaje pribor za pisanje sljedećem u koloni. Pobjednik je ona skupina koja prva točno prepiše

rečenicu.

#### *4.7.3. Snažni vjetar*

Potrebni rekviziti: dva čunja i kuglica od papira ili vate

U ovoj igri sudjeluje četiri do šest igrača u svakoj koloni. Prvi iz kolone prije igre dobiva malenu kuglicu napravljenu od papira ili vate. Zadatak je puhati lopticu po podu do čunja koji se nalazi na nekoliko metara udaljenosti od starta, zatim oko čunja te pravocrtno nazad do kolone gdje kuglicu preuzima sljedeći iz kolone i sve tako dok zadnji igrač ne završi. Pobjednik je kolona koja prva napravi zadatak. Kuglica se smije pomicati samo puhanjem. Ne smije se dodirivati rukama.

#### *4.7.4. Prenošnje lopte nogama*

Potrebni rekviziti: dvije lopte

Sedam igrača sjedi na podu u koloni. Sjede s opruženim nogama naprijed, udaljeni dovoljno da mogu leći na leđa. Igrač koji je prvi u koloni ima loptu između stopala. Zadatak je prebaciti loptu na kraj kolone te ju vratiti nazad do prvog igrača koristeći samo stopala. Igrači prebacuju loptu tako što legnu na leđa, noge prebace iznad glave i prenesu loptu sljedećem u koloni. Povratak lopte do prvog igrača odvija se na isti način samo u suprotnom smjeru. Pobjednik je ona skupina koja prva prebaci loptu do prvog igrača. Animatori pomažu ako lopta padne te ju vraćaju onom igraču kod kojeg je bila kad je pala.

#### *4.7.5. Slijepi pikado*

Potrebni rekviziti: povez za oči, ploča i pribor za pisanje

Za ovu igru potrebna su dva igrača iz svake skupine. Postavljeni su iza startne oznake i kreću se prema ploči koja se nalazi na određenoj udaljenosti. Jedan igrač ima povez preko očiju i pribor za pisanje u ruci, a drugi igrač iz para ga govorom navodi do mete koja je nacrtana na ploči. Osoba koja ima zavezane oči mora priborom za pisanje pogoditi u metu. Meta na ploči ima bodovne oznake. Igra se igra dva puta kako bi oba igrača izmijenila uloge. Pobjednik je onaj par koji sakupi više bodova.

#### 4.7.6. Metla i baloni

Potrebni rekviziti: dvije metle, dva balona i dva čunja

U svakoj koloni nalazi se po pet igrača. Prvi iz kolone drži metlu. Na znak za početak igre kreće prema čunju pomičući balon pomoću metle. Kreće se oko čunja te po povratku metlu i balon predaje sljedećem u koloni. Balon se smije dodirivati samo metlom. Pobjednik je ona skupina koja prva izvrši zadatak.



**Slika 14:** Prikaz igre *Metla i baloni* u Domu Crvenog križa Grada Zagreba „Villa Rustica“ u Novom Vinodolskom, izvor: Arhiva Crvenog križa

#### 4.7.7. Reket i baloni

Potrebni rekviziti: dva reketi za badminton, dva balona i dva čunja

U svakoj koloni nalazi se po pet igrača. Prvi iz kolone drži reket za badminton. Na znak za početak igre kreće prema čunju udarajući balon reketom. Kruži balonom oko čunja te po povratku reket i balon predaje sljedećem u koloni. Balon se smije dodirivati samo reketom i ne smije pasti na pod. Ako padne na pod, igrač se mora vratiti na početak i krenuti ponovo. Pobjednik je ona skupina koja prva izvrši zadatak.

#### 4.7.8. Konobarenje

Potrebni rekviziti: dva frizbija, dvije plastične boce i dva čunja

Igrači stoje u dvije kolone po šest igrača. Prvi iz kolone u ruci ima frizbi na kojemu je boca od pola litre, napunjena do pola. Zadatak je nositi frizbi (imitirajući konobara) oko čunja koji se nalazi na određenoj udaljenosti te po povratku frizbi s bocom predati sljedećem u koloni. Ako boca padne, mora ju

podići i nastaviti dalje od mjesta gdje je boca pala. Pobjednik je ona kolona koja brže napravi zadatak.

#### 4.7.9. Tačke

Potrebni rekviziti: dva čunja

Za ovu igru je potreban parni broj igrača u svakoj skupini. Igrači su podijeljeni u parove, približno jednake tjelesne težine. Zadatak je kretati se do čunja i nazad tako da je jedna osoba iz para oslonjena na pod rukama, a druga joj drži noge. Pobjednik je skupina čiji parovi prvi stignu do cilja.

#### 4.7.10. Zmijica

Potrebni rekviziti: dva čunja

Za ovu igru potrebno je pet igrača iz svake skupine. Svi igrači se nalaze iza startne oznake. Prvi iz kolone trči oko čunja koji se nalazi na određenoj udaljenosti. Po povratku do svoje kolone prima sljedećeg igrača za ruku tako što svoju ruku provuče kroz noge i uhvati za ruku sljedećeg iz kolone. Nakon što otrče oko čunja i vrate se nazad, na isti način prihvate sljedećeg iz kolone. Igra završava kad pet igrača povezanih na ovaj način prođe kroz cilj.



**Slika 15:** Prikaz igre *Zmijica* u Domu Crvenog križa Grada Zagreba „Villa Rustica“ u Novom Vinodolskom, izvor: Arhiva Crvenog križa

#### 4.7.11. Bušenje balona olovkom

Potrebni rekviziti: ploča, baloni, 2 našiljene olovke, 2 poveza za oči

U ovoj igri sudjeluje samo po jedan igrač iz svake skupine. Igračima se stavi

povez za oči. Na ploči su zalijepljeni baloni. Svaki igrač ima svoj dio ploče s jednakim brojem zalijepljenih balona. Zadatak je što brže olovkom probušiti sve balone na ploči. Pobjednik je igrač koji prvi probuši sve balone na svojoj strani ploče.

#### *4.7.12. Bušenje balona tijelima*

Potrebni rekviziti: baloni (jako napuhani)

Za ovu igru potrebno je šest parova igrača, po tri iz svake skupine. Svaki par dobiva jedan balon. Zadatak je probušiti balone tijelima. Svih šest parova, igra istovremeno. Igra završava kad sva tri para iz iste skupine probuši balone. Ukoliko ima malo balona, ovu igru je poželjno igrati kao zadnju.

#### *4.7.13. Hod s balonima*

Potrebni rekviziti: dva balona i dva čunja

U ovoj igri sudjeluje šest parova igrača, po tri iz svake skupine. Parovi su posloženi u obliku kolone. Prvi par kreće držeći balon na čelu. Kreću se oko čunja koji se nalazi na određenoj udaljenosti i po povratku do kolone predaju balon sljedećem paru iz svoje skupine. Pobjednik je ona kolona koja prva izvrši zadatak.

#### *4.7.14. Balon među noge*

Potrebni rekviziti: dva balona i dva čunja

Za ovu igru potrebno je pet igrača iz svake skupine. Igrači se nalaze u kolonama iza startne oznake. Prvi iz kolone uzima balon. Zadatak je prenijeti balon oko čunja držeći ga između nogu. Po povratku balon predaje sljedećem u koloni. Pobjednik je ona skupina koja prva prenese balon. Mogu se kretati skakućući ili hodajući, no balon im ne smije pasti. Ako balon ispadne, moraju se vratiti na početak kolone i krenuti iz početka.



**Slika 16:** Prikaz igre *Balon među noge* u Domu Crvenog križa Grada Zagreba „Villa Rustica“ u Novom Vinodolskom, izvor: <http://ckzg.hr/>, 28.1.2019.

#### 4.7.15. *Odbojka na slijepo*

Potrebni rekviziti: velika plahta ili deka, 3 balona, čunjevi

U ovoj igri sudjeluju tri člana iz svake skupine. Odredi se teren za igru, a deka ili plahta predstavljaju mrežu. Animatori drže plahtu ili deku. Važno je da igrači ne vide protivničku skupinu. Igrači prebacuju 3 balona kao u odbojci, no ne vide igrače protivničke skupine. Svaki put kad balon padne na pod skupina dobiva kazneni bod. U trenutku kad jedna od skupina sakupi 15 kaznenih bodova, protivnička skupina je pobjednik.

#### 4.7.16. *Gazi – gazi!*

Potrebni rekviziti: baloni, traka ili konop za vezanje balona

Za ovu igru potrebna su 2 igrača iz svake skupine. Svakom igraču se zavežu dva balona na svaki gležanj. Par se međusobno drži ispod ruke. Zadatak je nogama probušiti balone protivničkom paru. Pobjednik je par koji prvi probuši svih 8 balona protivničkom paru.

#### 4.7.17. *Ping-pong žlica*

Potrebni rekviziti: dvije žlice, dvije loptice za stolni tenis, dva čunja

Iz svake se skupine izabire 6 igrača. Postave se u kolone i prvom se igraču u ruke da jedna žlica i jedna loptica za stolni tenis. Zadatak je trčati s lopticom na žlici oko čunja koji se nalazi na određenoj udaljenosti te po povratku



predati žlicu i lopticu sljedećem igraču iz kolone. Ako loptica padne, igrač se vraća na početak i kreće ponovo. Pobjednik je kolona čiji igrači prvi, pravilno završe igru.

#### *4.7.18. Voćna utrka*

Potrebni rekviziti: dvije voćke (jabuka ili naranča)

Ovu igru, iz svake skupine, igra po 8 igrača. Igrači stoje u vrste, a prvi igrač u ruci ima voćku. Zadatak je prenijeti voćku s jednog kraja kolone na drugi tako da se voćka pridržava samo ispod brade. Ne smiju se koristiti ruke. Ukoliko voćka padne, igra se nastavlja od osobe koja je zadnja imala voćku. Pobjednik je skupina koja brže prenese voćku na kraj vrste.

#### *4.7.19. Raspjevana bojica*

Potrebni rekviziti: dvije posude i puno bojica/olovaka ili sličnih predmeta

Ova igra se igra u paru. Jedna osoba iz para ima mikrofona, a druga ispred sebe ima dvije posude. U jednoj posudi su bojice, a druga je prazna. Zadatak je da osoba koja ima mikrofona na jednom dahu drži neki ton, a druga osoba za to vrijeme prebacuje jednu po jednu bojicu u praznu posudu. Igra završava kad osoba s mikrofonom prestane proizvoditi ton. Po završetku igre zbraja se broj prebačenih bojica, a pobjednik je onaj par koji je prebacio više bojica u praznu posudu.

#### *4.7.20. Olovka u boci*

Potrebni rekviziti: dvije prazne plastične boce, uža i dvije olovke

Za ovu igru iz svake skupine potrebna su po dva igrača. Jedan od igrača iz para za struk ima užetom zavezanu bojicu koja mu visi na leđima. Zadatak je ubaciti olovku u otvorenu plastičnu bocu samo pomicanjem tijela. Druga osoba iz para usmeno mu pomaže ubaciti olovku u bocu. Pobjednik je par koji prvi ubaci olovku u bocu.

U ovim opisima pojavljuje se startna linija i određena udaljenost čunja. Ovisno o prostoru na kojem se igre odvijaju te zato nisu detaljnije određene. Za vrijeme odvijanja igara animatori su dužni pratiti (zapisivati) bodove za svaku skupinu. Skupine mogu, prije početka igre, odabrati ime. Po završetku igre proglašava se pobjednička skupina.

## 5. GLAZBENA ANIMACIJA

Glazba je umjetnost izražavanja tonovima, glasovima i šumovima. Glazba utječe na estetski odgoj, odražava čovjekove osjećaje, doživljaje i misli. Glazbom možemo stjecati nova znanja i spoznaje, što je posebno izraženo u djetinjstvu. Estetski odgoj podrazumijeva razvijanje osjećaja za ljepotu glazbe, kritičkog mišljenja, stvaralaštva i postavljanja osnova glazbenog ukusa. “Danas se glazba koristi za upravljanje vlastitim raspoloženjem i uzbuđenjem, ali i za stvaranje okruženja u kojem se može manipulirati ponašanjem drugih ljudi” (Nikolić, 2017, str.140). Sva su djeca sposobna za glazbene aktivnosti. Do koje će se mjere razviti glazbene sposobnosti ovisi o socijalnom okruženju, urođenim dispozicijama i pedagoškom utjecaju na dijete. Dijete koje živi u socijalnoj sredini koja ne potiče razvoj glazbenih sposobnosti sporije će ih razviti od djeteta koje živi u sredini koja pozitivno utječe na stvaranje estetskog odnosa prema glazbenoj umjetnosti. Glazbene igre pomažu razvijanju glazbenih sposobnosti i treba ih prakticirati od početaka djetetova života. Sviranje i muziciranje u velikoj mjeri utječe na razvoj motorike. “Glazbene igre osposobljavaju djecu da postanu kompetentni korisnici glazbe, pridonose razvoju umnih, estetskih i tjelesnih sposobnosti ali i radnih navika” (Mlinović, 2015).

Glazbena animacija je uži pojam od animacije i podrazumijeva sve aktivnosti koje obuhvaćaju bilo koji oblik glazbe. Takve su aktivnosti: glazbena i plesna radionica, glazbene igre i večernji program. Glazbena animacija služi za aktivan i zabavan odmor djece. Neka introvertirana djeca teže se uključuju u aktivnosti glazbene animacije. Zato je važno da animatori znaju motivirati svu djecu za sudjelovanje u takvim aktivnostima. Kroz aktivnosti glazbene animacije djeca se oslobađaju. Treba paziti da te aktivnosti nemaju osobine školskog predmeta ni umjetničke discipline.

Glazbene i plesne radionice su prijedlozi koji se mogu provesti u odmaralištima. Postoje još i radionice prve pomoći i sigurnosti na vodi, informatičke, likovne te druge radionice. Radionice traju oko sat vremena i u njima mogu sudjelovati sva djeca ili samo određeni pojedinci. U odmaralištu djeca mogu sama odabrati radionice koje žele pohađati ili tijekom tjedna moraju proći sve ponuđene radionice. U oba slučaja animator je dužan organizirati i zainteresirati sve sudionike radionice. Zadatak radionica je potaknuti dječju kreativnost i stvaralaštvo te razvijati pozitivnu radnu atmosferu. Radionice mogu biti usklađene s dnevnim ili tjednim planom pa se na njima mogu pripremati sadržaji koji će biti potrebni u nekim kasnijim

aktivnostima. Primjerice, na likovnoj se radionici može izrađivati scenografija za večernji program.

Glazbena se radionica može provesti na više načina. Odabir aktivnosti za glazbenu radionicu ovisi o materijalnim mogućnostima u odmaralištu i o afinitetima animatora. Sve što se stvori na glazbenoj radionici može, a i ne mora, biti prikazano na večernjem programu. Primjeri glazbenih radionica: a) pjevanje, b) mjuzikl, c) izrada instrumenata, d) muziciranje, e) učenje notnih zapisa f) osmišljavanje vlastite pjesme, itd. Važno je upjevati djecu na početku svake glazbene radionice. To može biti neka njima poznata pjesma. Radionica pjevanja je najjednostavniji oblik glazbene radionice. Pjesme koje se uvježbavaju mogu odabrati animatori ili djeca. Odabir pjesama može biti tematski. Primjerice, u razdoblju održavanja nekog sportskog natjecanja mogu biti uvježbane navijačke pjesme. Mjuzikl je vrlo složeni oblik animacije i mora se uvježbavati tijekom više sati ili dana. Od animatora iziskuje dobru pripremu te poznavanje svih elemenata mjuzikla. Animator i/ili djeca moraju osmisliti tekst, pjesme, kostimografiju, scenografiju i dramaturške dijelove mjuzikla. Poželjno je da ovu radionicu održava nekoliko animatora. Izrada instrumenata je djeci zanimljiva i korisna radionica koja se lako može povezati s likovnom radionicom. Primjerice, mogu se izraditi zvečke od plastičnih boca napunjenih sitnim kamenčićima koji se nađu na plaži, zatim se boce ukrase nekom likovnom tehnikom. Muziciranje može biti izvedeno uz napravljene zvečke ili instrumentima, ako postoje. Ako netko posjeduje i zna svirati neki instrument, poput gitare, može radionicu osmisliti kao učenje sviranja instrumenta. Učenje notnih zapisa također može biti osmišljeno kao radionica, no mora se paziti da se osmisli na djeci zabavan način. Osmišljavanje vlastite pjesme može se napraviti na dva načina. Lakši način je uzeti već gotovu pjesmu i na njen instrumental osmisliti nove riječi. Teži način je samostalno osmisliti i melodiju i tekst. Poželjno je da tema pjesme bude povezana s dječjim boravkom u odmaralištu ili nekom temom koja se provlači tijekom tjedna. Ovakva radionica se također može protezati na više dana.

Primjer teksta pjesme osmišljen na instrumental Severinine pjesme Italiana (tekst su osmislile studentice Učiteljskog fakulteta u Zagrebu na izbornom kolegiju Glazbena animacija, 2018. godine):

“Ma hajde, Novi te zove Uđi u more, plivaj do bove.	Nađi pastu za zube i počni ih četkati, sutra moraš u 7 ustati!
Namaži kremu, sebi pomози jer tko će tebe na hitnu vozit.	Ma pusti kaos u glavi i samo pleši uz dobre stvari.
Namaži dovoljno i bol zaboravi, s nama i bolestan sto posto ozdravi.	Razgibaj tijelo, uhvati ritam, počet će disko i tebi bitan.
Ludilo sa znakom uzvika, svi smo na nogama, kad krene muzika.	Ma pleši slobodno, školu zaboravi, i animatori će s vama plesati.
Pusti glas i glasno zapjevaj, zar to nije dobar osjećaj?	Ludilo sa znakom uzvika, ‘ajmo na spavanje kad stane muzika!’”

Ritam izražavamo pokretima tijela. “Ritam je onaj glazbeni element koji izaziva spontanu reakciju fizičke prirode – pokret, a ples je jedina umjetnost utemeljena na dinamici i ritmu koja stilizira tjelesne pokrete bojeći ih emocijama” (Kosinec, 2011, str. 101). Za plesne radionice važno je odabrati primjerene pjesme i dobro zagrijati tijelo kako ne bi došlo do ozljeda. Također, sve što se osmisli na plesnim radionicama može biti prikazano na večernjem programu. Plesne radionice se također mogu osmisliti na različite načine. Prijedlozi održavanja plesnih radionica: a) učenje unaprijed osmišljene koreografije, b) djeca sama osmišljavaju koreografiju, c) plesna improvizacija. Unaprijed osmišljenu koreografiju animator smišlja sam. Postepeno pokazuje korake kombinirajući pokazivanje bez glazbe i uz glazbu. Ako djeca sama osmišljavaju koreografiju, najbolje bi bilo da animator odredi pjesmu i podijeli djecu u manje skupine. Formirani u manje skupine lakše i brže će se dogovoriti oko koreografije. Također treba odrediti do kojeg trenutka u pjesmi moraju napraviti koreografiju. Po završetku osmišljavanja koreografije svaka skupina može predstaviti svoj rad. Kako bi se stvorila zaokružena cjelina, svaka koreografija bi trebala imati početak i kraj. U improvizaciji djeca se slobodno i prema vlastitoj

želji kreću u prostoru. Vrsta improvizacije najviše ovisi o dobi djeteta. Najčešće se koristi tzv. vođena improvizacija u kojoj voditelj improvizacije određuje na koji će se način djeca kretati prostorom. Mogu se kretati oponašajući neku životinju ili predmet, pomičući samo određene dijelove tijela, krećući se različitim tempom ili dinamikom i u kontaktu s nekom osobom ili predmetom iz okoline (kontakt improvizacija).



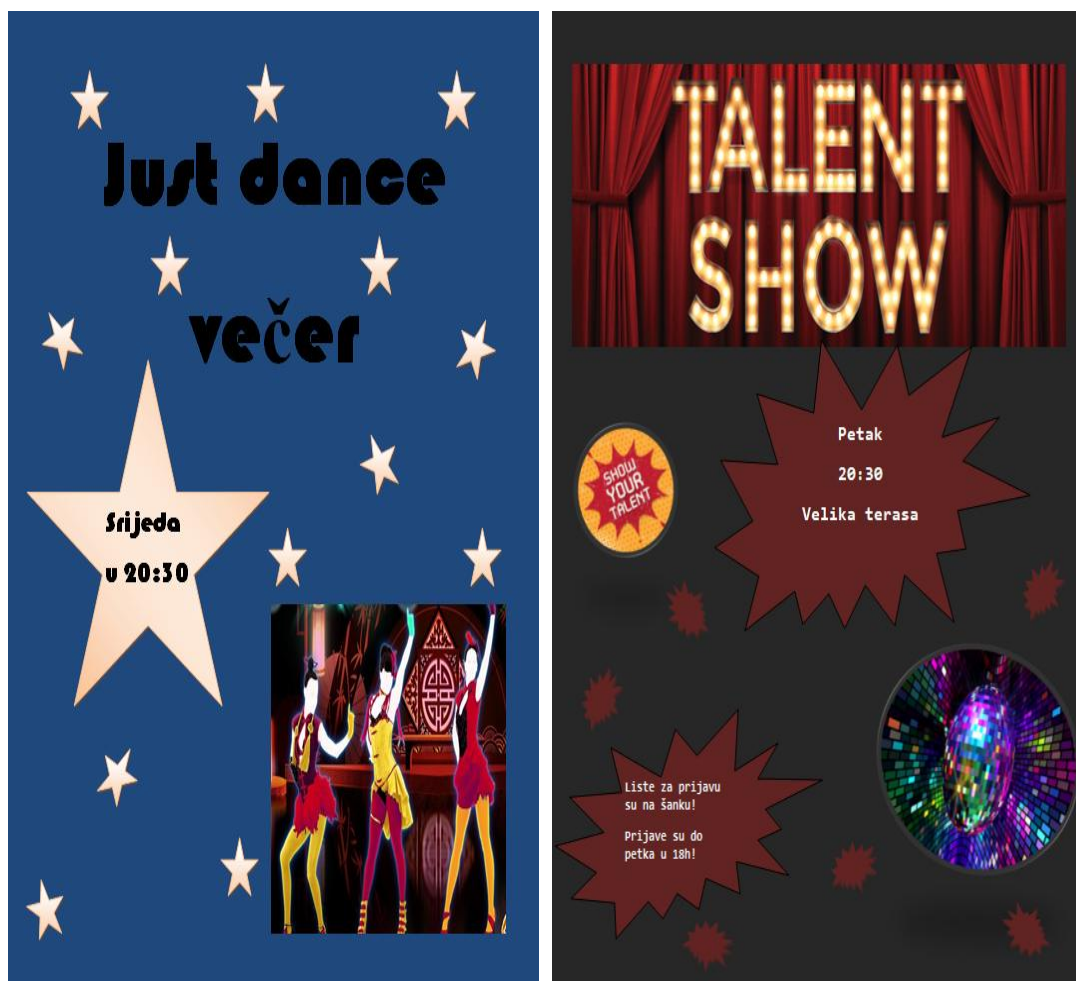
**Slika 17:** Prikaz plesne radionice u Domu Crvenog križa Grada Zagreba „Villa Rustica“ u Novom Vinodolskom, izvor: <http://ckzg.hr/>, 28.1.2019.

### 5.1. Večernji program

Večernji program je vrhunac dana. Svaki dan završava nekim oblikom večernjeg programa. Program uobičajeno traje sat i pol do dva i održava se na većem prostoru u odmaralištu jer u njemu svi sudjeluju. Voditelji i organizatori večernjih programa su animatori. Oni svojim nastupom moraju djecu potaknuti na aktivno sudjelovanje u aktivnostima. Ako je potrebno da se djeca samostalno pripreme za večernji program mora im se tijekom dana omogućiti vrijeme za uvježbavanje i osmišljavanje nastupa. Svaki večernji program mora započeti pozdravom i najavom sljedećih aktivnosti. Na prvom večernjem programu poželjno je odrediti neka pravila ponašanja. Po završetku programa voditelj djeci zaželi “laku noć” i uputi ih prema sobama te ponovi vrijeme održavanje sutrašnje prve aktivnosti.

### 5.1.1. Najava i priprema večernjeg programa

Večernji se program uvijek najavljuje ranije, neovisno o vrsti programa. Programi koji od djece očekuju samostalnu pripremu mogu se najaviti i nekoliko dana ranije. Najučestaliji je oblik najave večernjeg programa pomoću plakata koji se postavlja na vidljivo mjesto u odmaralištu. Na plakatu mora pisati što, kad i gdje će se događati. Plakat obično sadrži i sliku kako bi bio uočljiv.



**Slika 18 i 19:** Prikaz plakata za večernji program

Drugi način najave programa je putem pisma koje se djeci dostavlja na neki način. Pismo također sadrži sve važne obavijesti o održavanju programa. Budući da u odmaralištima animatori puno vremena provedu s djecom, detaljnije obavijesti o programu se prenose usmenim putem. Ako se za večernji program treba prijaviti (talent show, karaoke, itd.) potrebno je na pristupačno mjesto postaviti liste za prijavu ili odrediti animatora koji prikuplja prijave za sudjelovanje. Samo pripremanje programa animatorima oduzima mnogo vremena. Osim same najave



programa animator mora osmisлити i izraditi početni i završni govor večeri, način na koji će voditi aktivnosti programa, diplome ili nagrade te pripremiti glazbu i tehnička sredstva i pomagala.



**Slika 20 i 21:** Prikaz diploma za večernji program

#### 5.1.2. Vrste i opis večernih programa

##### 5.1.2.1. Mini disko

Plesna večer u kojoj animatori na vidljivom mjestu pokazuju koreografije na pojedine pjesme, a djeca ih prate. Između plesova može se organizirati neka plesna igra. Koreografije se mogu napraviti na gotovo sve pjesme, no praktičnije su one koje sadrže više ponavljanja istih fraza. Koreografije moraju biti jednostavne s puno ponavljanja istih pokreta.

##### 5.1.2.2. Talent show

Djeca pokazuju svoj talent. Za talent show se potrebno prijaviti ranije. Mogu se prijaviti samostalno ili kao skupina. Animatori ili djeca iz publike čine žiri koji na kraju večeri odabire najbolji talent. Svi sudionici dobivaju diplomu, a pobjednik i neku nagradu.

#### *5.1.2.3. Karaoke party*

Karaoke party podrazumijeva pjevanje samo uz instrumental. Za karaoke se potrebno prijaviti ranije, kako bi animatori mogli organizirati sve prijavljene pjesme u instrumentalnoj verziji. Postoje videa koja su napravljena za karaoke, gdje se tekst pojavljuje paralelno s pjevanjem, no takvih pjesama nema mnogo. Za manju djecu poželjno je reproducirati originalnu pjesmu s pjevanjem. Djeca pjevaju pomoću mikrofona. Također, po dogovoru, mogu pjevati samostalno ili u manjim skupinama. Neka djeca su samozatajna i sramežljiva pa su animatori ti koji ih trebaju motivirati za sudjelovanje. Svi sudionici dobivaju diplomu.

#### *5.1.2.4. Večer ludih frizura*

Prije večernjeg programa treba isplanirati vrijeme za izradu frizura. Djeca frizure mogu izrađivati sami ili uz pomoć animatora. Večernji program može se organizirati kao izbor ludih frizura. Svatko predstavi svoju frizuru, a odabrani žiri odabire najluđe. Također, mogu se organizirati glazbene igre ili mini disco samo s kratkim prikazom ludih frizura.

#### *5.1.2.5. Just dance*

Just dance je originalno igrice za igraće konzole. Cilj igrice je pratiti pokretom koreografiju koja je prikazana. No, postoje odvojeni videi na internetu koji se mogu reproducirati djeci. Na video platnu se prikazuju pojedine pjesme praćene koreografijom animiranih likova, a djeca imaju zadatak što bolje pratiti te pokrete. Odabrani žiri, nakon svake pjesme, odabire najbolje plesače koji dobivaju diplomu. Do kraja večeri većina djece bi trebala imati diplomu.

#### *5.1.2.6. Fashion show*

Fashion show je modna revija sa zadatkom. Djeca su podijeljena u skupine i svaka skupina ima zadatak predstaviti određeni modni stil (80-te godine, hip-hop, Indijanci, Egipćani, punkeri, hippy itd.). Svaka skupina se mora predstaviti karakterističnim stilom. Animatori su dužni objasniti i pomoći pri osmišljavanju kostima i točke za predstavljanje. Svi sudionici dobivaju diplome.



#### 5.1.2.7. *Put oko svijeta*

Put oko svijeta je zamišljen kao aktivnost upoznavanja zemalja. Djeca su podijeljena u skupine i moraju osmisliti način na koji će predstaviti određenu zemlju. Organiziranje i osmišljavanje provodi se tijekom dana, a prikazuje na večernjem programu. Zemlja može biti prikazana karakterističnim plesom, odjećom, igrokazom, itd. Animatori pomažu pri osmišljavanju završne točke.

#### 5.1.2.8. *Mini kviz*

“Na sredinu bine se postavi stolica oko koje djeca plešu. Animator postavi pitanje koje je popraćeno sa određenom pjesmom koja pomaže odgovoru. Dijete koje zna odgovor mora sjesti na stolicu. Dijete koje prvo sjedne na stolicu i točno odgovori osvaja balon po želji u kojem je zapisana nagrada. Na kraju kviza sva djeca s osvojenim balonima dođu na binu i puknu ih. Dodjele im se nagrade” (Cerović, 2008, str. 96).

## 6. METODOLOŠKI OKVIR

### 6.1. Cilj, problem i vrijeme istraživanja

Provedeno je kvazi-eksperimentalno istraživanje. Cilj je ovog istraživanja ispitati koliko su studenti završnih godina Učiteljskog fakulteta kompetentni i zainteresirani za glazbenu animaciju te koliko su tijekom fakulteta stekli iskustva u radu u glazbenoj animaciji. Rezultati ove ankete pokazat će u kojoj su se mjeri studenti susreli s pojmom i aktivnostima iz područja glazbene animacije te prikazati njihove stavove prema glazbenoj animaciji. Ti će podaci pružiti uvid u razinu kompetencija studenata u području glazbene animacije te pokazati postoji li potreba za povećanjem broja kolegija ili satnice postojećih kolegija na kojima će se studenti moći upoznati s glazbenom animacijom djece.

Provođenje istraživanja odvijalo se u razdoblju od 28.11.2018. godine do 10.12.2018. godine.

### 6.2. Uzorak i instrument istraživanja

U ispitivanju je sudjelovalo 332 ispitanika. Od ukupnog je broja 320 žena i 12 muškaraca. Ispitanici su studenti Učiteljskog fakulteta u Zagrebu. U ispitivanju su sudjelovali studenti završnih godina studijskih programa Rani i predškolski odgoj i

obrazovanje, Učiteljski studij i Učiteljski studij s engleskim ili njemačkim jezikom. Od ukupnog broja ispitanika s Ranog i predškolskog odgoja i obrazovanja sudjelovao je 131 ispitanik, od kojih 80 s 1. godine diplomskog studija i 51 s 2. godine diplomskog studija. Sa studijskog programa Učiteljskog studija sudjelovalo je 125 ispitanika, od kojih 69 s 4. godine integriranog preddiplomskog i diplomskog studija i 56 s 5. godine integriranog preddiplomskog i diplomskog studija. Također je sudjelovalo i 76 ispitanika sa studijskog programa Učiteljskog studija s engleskim ili njemačkim jezikom. 46 ispitanika s 4. godine integriranog preddiplomskog i diplomskog studija i 30 ispitanika s 5. godine integriranog preddiplomskog i diplomskog studija

UKUPAN BROJ ISPITANIKA	ŽENE	MUŠKARCI
332	320	12

**Tablica 1:** Tablični prikaz ukupnog broja ispitanika i broj ispitanika prema spolu

		GODINA STUDIJA			
STUDIJSKI PROGRAM	Ukupan broj ispitanika prema studijskom programu	1. godina diplom- skog studija	2. godina diplom- skog studija	4. godina integriranog preddiplomskog i diplomskog studija	5. godina integriranog preddiplomskog i diplomskog studija
Rani i predškolski odgoj i obrazovanje	131	80	51	/	/
Učiteljski studij	125	/	/	69	56
Učiteljski studij s engleskim ili	76	/	/	46	30

njemačkim jezikom					
----------------------	--	--	--	--	--

**Tablica 2:** Tablični prikaz broja ispitanika prema godini studija i studijskom programu

Istraživanje je anketnog tipa, a kao instrument je korišten anketni upitnik s 13 pitanja. Prva tri pitanja odnosila su se na podatke o ispitaniku: spol, studijski program i godina studija. Sljedeća pitanja, njih pet, bila su pitanja zatvorenog tipa s ponuđenim odgovorima. Tri pitanja zatvorenog tipa imala su i mogućnost samostalnog davanja odgovora. Uz posljednjih pet pitanja ponuđena je skala Likertovog formata s pet skalnih točaka, pri čemu se 1 pripisuje potpunim neslaganjem, a 5 potpunim slaganjem s ponuđenom tvrdnjom. Popunjavanje anketnog upitnika nije trajalo duže od 10 minuta, a provelo se na pojedinim predavanjima na Učiteljskom fakultetu, Sveučilišta u Zagrebu

Primjerak anketnog upitnika se nalazi na stranici 52., točka 8.

### 6.3. Hipoteze istraživanja

U istraživanju se polazi od sljedećih hipoteza:

H<sub>1</sub>: Studenti Ranog i predškolskog odgoja i obrazovanja imaju više iskustva u radu i više su se susreli s pojmom glazbene animacije od studenata Učiteljskih studija.

H<sub>2</sub>: Studenti Ranog i predškolskog odgoja i obrazovanja se osjećaju više pripremljeni za rad u području glazbene animacije od studenata Učiteljskih studija.

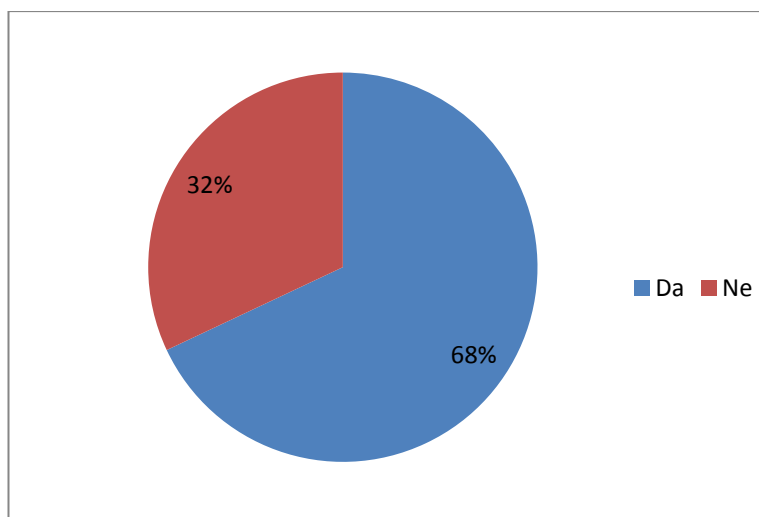
H<sub>3</sub>: Većina ispitanika se slaže da na Učiteljskog fakultetu treba više pozornosti posvetiti glazbenoj animaciji djece.

H<sub>4</sub>: Većina ispitanika se slaže da će uključivanje aktivnosti iz područja glazbene animacije u školske i predškolske ustanove pozitivno utjecati na motivaciju djece za novi odgojno/obrazovni sadržaj i da će te aktivnosti pomoći djeci da lakše i brže usvajaju nova znanja.

## 7. REZULTATI I DISKUSIJA

Na pitanje jesu li se tijekom studija susreli s pojmovima iz područja glazbene animacije ispitanici su mogli odgovoriti s da ili ne. Na grafikonu 1 uočavamo da je

68% (od 332) ispitanika odgovorilo s potvrdnim odgovorom, dok je njih 32% odgovorilo negativnim odgovorom.  $\chi^2$  test je pokazao da povezanost između studijskih programa i odgovora na pitanje o susretu s pojmom glazbene animacije tijekom studija nije statistički značajna ( $\chi^2 = 1,6$ ,  $df = 2$ ,  $p = 0,449$ ). Također,  $\chi^2$  test pokazao je da nema statistički značajne razlike ( $\chi^2 = 4,015$ ,  $df = 3$ ,  $p = 0,206$ ) između godine studija i susreta s pojmom glazbene animacije tijekom studija.

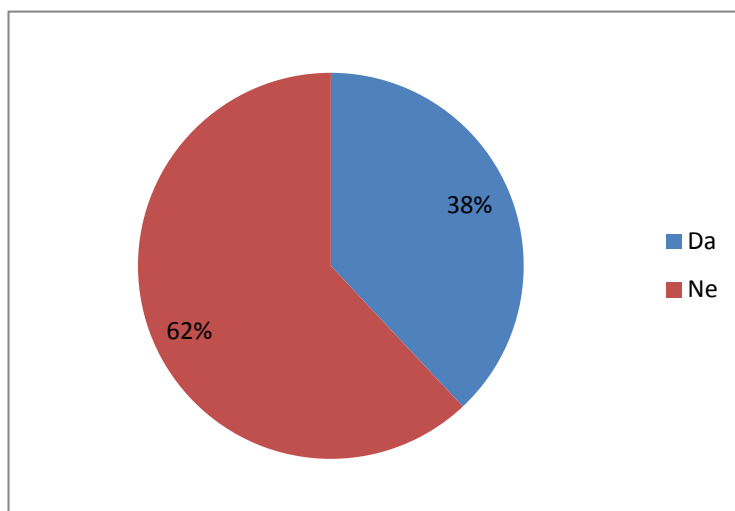


**Grafikon 1:** Postoci odgovora na pitanje “Jeste li se tijekom studija susreli s pojmovima iz područja glazbene animacije?” (n = 332)

Ispitanici koji su odgovorili da su se tijekom studija susreli s pojmovima iz područja glazbene animacije mogli su odabrati na kojim su se kolegijima susreli. Na ovo pitanje odgovaralo je 68%, odnosno 225 ispitanika. Ponuđeni su im bili sljedeći kolegiji: glazbena kultura, metodika glazbene kulture, istraživanje dječjeg stvaralaštva, stručno pedagoška praksa i glazbena animacija. Također, mogli su samostalno nadopisati još neki kolegij na kojem su se susreli, no to je učinilo samo nekoliko ispitanika pa nije ušlo u daljnju analizu podataka. Ispitanici su imali mogućnost višestrukog odabira. Najviše ispitanika, njih 152 (45,8%) odabralo je kolegij Metodika glazbene kulture, njih 98 (29,5%) odabralo je kolegij Glazbene kulture, slijedi kolegij Stručno pedagoška praksa koji je odabralo 55 (16,6%) ispitanika, kolegij Istraživanje dječjeg stvaralaštva odabralo je 32 (9,6%) ispitanika, a najmanje ispitanika njih 24 (7,2%) je odabralo kolegij Glazbena animacija.

Sljedeće pitanje se odnosilo na iskustvo u glazbenoj animaciji djece. Na grafičkom prikazu (Grafikon 2) uočavamo postotke ispitanika koji su imali iskustva i onih koji nisu. Samo 38% ispitanika imalo je iskustva u glazbenoj animaciji, dok ih 62% nije

imalo. Iz ovog je vidljivo kako više od pola studenata završnih godina Učiteljskog fakulteta u Zagrebu nije imalo iskustva u glazbenoj animaciji.



**Grafikon 2:** Postoci odgovora na pitanje: “Imate li iskustva u glazbenoj animaciji djece?”

Uspoređujući godine studija s iskustvom u glazbenoj animaciji djece vidljivi su sljedeći rezultati. Rezultati analize pokazuju da ne postoji statistički značajna razlika ( $\chi^2 = 3,915$ ,  $df = 3$ ,  $p = 0,271$ ) između godina studija i njihovog iskustva u glazbenoj animaciji.

		GODINA STUDIJA			
		4. godina integriranog preddiplomskog i diplomskog Učiteljskog studija	5. godina integriranog preddiplomskog i diplomskog Učiteljskog studija	1. godina diplomskog studija za Rani i predškolski odgoj i obrazovanje	2. godina diplomskog studija za Rani i predškolski odgoj i obrazovanje
DA	frekvencija	42	27	36	22
	postotak	36,5	31,4	45	43,1
NE	frekvencija	73	59	44	29
	postotak	63,5	68,6	55	56,9

**Tablica 3:** Tablični prikaz frekvencije i postotka ispitanika o iskustvu u glazbenoj animaciji prema godinama studija.

Slijedi usporedba studijskih programa i iskustva ispitanika u području glazbene animacije. Rezultati  $\chi^2$  pokazuju da studenti Ranog i predškolskog odgoja i obrazovanja imaju više iskustva u području glazbene animacije, ali to je samo rubno značajno ( $\chi^2 = 5,64$ ,  $df = 2$ ,  $p = 0,060$ ). Budući da uzorak ispitanika nije velik, hipoteza ( $H_1$ ) je djelomično potvrđena. Vidljivo je da studenti Učiteljskog studija s engleskim ili njemačkim jezikom imaju znatno manje iskustva od studenata Ranog i predškolskog odgoja i obrazovanja, dok između studenata Učiteljskog studija i Ranog i predškolskog odgoja i obrazovanje nema značajne razlike.

		STUDIJSKI PROGRAM		
		Rani i predškolski odgoj i obrazovanje	Učiteljski studij	Učiteljski studiji s engleskim ili njemačkim jezikom
DA	frekvencija	58	48	21
	postoci	44,3	38,4	27,6
NE	frekvencija	73	77	55
	postoci	55,7	61,6	72,4

**Tablica 4:** Tablični prikaz frekvencije i postotka ispitanika o iskustvu u glazbenoj animaciji prema studijskim programima.

Od 332 ispitanika, njih 127 odgovorilo je potvrdno na pitanje o iskustvu u glazbenoj animaciji djece. U sljedećem pitanju, ispitanici koji su potvrdno odgovorili, mogli su odabrati mjesto gdje su radili ili volontirali te se tako susreli s glazbenom animacijom djece. Bili su im ponuđeni sljedeći odgovori: hoteli/kampovi, dječja odmarališta, igraonice, rođendaonice te mogućnost samostalnog odgovora. Samo je nekoliko ispitanika samostalno napisalo odgovor, što nije bilo značajno za daljnju analizu. Ispitanici su imali mogućnost odabira više odgovora. Provedenom analizom utvrđeno je da je najviše ispitanika (21%) imalo iskustva u rođendaonicama, slijede igraonice (15,7%), zatim dječja odmarališta (9%), te je najmanje ispitanika imalo iskustva u hotelima ili kampovima (6%). Svi ispitanici koji su imali iskustva u dječjim odmaralištima pohađali su izborni kolegij Glazbena animacija. Ne postoji ispitanik koji je radio ili volontirao u dječjem odmaralištu, a da nije pohađao ovaj izborni kolegij.

	Hoteli/kampovi	Dječja odmarališta	Igraonice	Rodendaonice
frekvencija	20	30	52	71
postoci	21	15,7	9	6

**Tablica 5:** Tablični prikaz frekvencije i postotka ispitanika koji su imali iskustva u području glazbene animacije, prema ponuđenim odgovorima iz ankete.

Od 332 ispitanika, njih 205 nije imalo iskustva u području glazbene animacije. Ispitanici koji su negativno odgovorili imali su ponuđene sljedeće odgovore: niste imali priliku, niste bili zainteresirani te niste se osjećali dovoljno kompetentno. Također su imali mogućnost samostalne nadopune odgovora, no premali broj ispitanika je to napravio pa se ti odgovori ne pojavljuju u daljnjoj analizi. Ispitanici su imali mogućnost odabira više odgovora. Najviše ispitanika je odgovorilo da nije imalo priliku (47,3%), slijedi odgovor da se nisu osjećali dovoljno kompetentno (9,9%), a najmanje ispitanika je odgovorilo da nije bilo zainteresirano (9,3%). Vidljivo je kako se većina ispitanika izjasnila kako nije imala priliku imati iskustvo u području glazbene animacije, dok su ostala dva odgovora približno jednakih postotaka.

	Niste imali priliku	Niste bili zainteresirani	Niste se osjećali dovoljno kompetentno
frekvencija	157	33	31
postoci	47,3%	9,3%	9,9%

**Tablica 6:** Tablični prikaz frekvencije i postotka ispitanika koji nisu imali iskustva u području glazbene animacije, prema ponuđenim odgovorima iz ankete.

Slijedi analiza dijela ankete u kojem je bila ponuđena skala Likertovog formata. Ispitanici su morali odabrati u kojoj se mjeri slažu s navedenim tvrdnjama. Skala je formirana brojevima od 1 do 5, pri čemu je: 1 – uopće se ne slažem, 2 – ne slažem se, 3 – niti se slažem, niti se ne slažem, 4 – slažem se, 5 – u potpunosti se slažem. Ispitanicima su bile ponuđene sljedeće tvrdnje: *studij me pripremio za rad u području glazbene animacije, na Učiteljskom fakultetu trebalo bi više pozornosti*

*posvetiti glazbenoj animaciji djece, iskustvo u području glazbene animacije moglo bi mi pomoći u mojoj budućoj profesiji, uključivanje aktivnosti iz područja glazbene animacije u školske i predškolske ustanove pozitivno će utjecati na motivaciju djece za novi odgojni/obrazovni sadržaj, uključivanje aktivnosti iz područja glazbene animacije u školske i predškolske ustanove pomoći će djeci da lakše i brže usvajaju nova znanja.* Tablični prikaz (tablica 7) pokazuje postotke odgovora prema skali od 1 do 5. Provedena je jednosmjerna analiza varijance i rezultati analize pokazuju da se studenti Ranog i predškolskog odgoja i obrazovanja ( $M = 2,88$ ,  $SD = 1,16$ ) osjećaju pripremljenije od studenata Učiteljskog studija s engleskim ili njemačkim jezikom ( $M = 2,26$ ,  $SD = 1,08$ ,  $F = 7,88$ ,  $df = 2$ ,  $p < 0,001$ ). Time je djelomično potvrđena druga hipoteza ( $H_2$ ). Između ostalih grupa nije potvrđena statistički značajna razlika. Prema godini studija 1. godina diplomskog studija za Rani i predškolski odgoj i obrazovanje ( $SD = 1,05$ ,  $M = 2,84$ ) i 2. godina diplomskog studija za Rani i predškolski odgoj i obrazovanje ( $SD = 1,32$ ,  $M = 2,94$ ) osjećaju se pripremljenije od 5. godine Učiteljskog studija ( $SD = 0,99$ ,  $M = 2,35$ ). U ostalim varijablama nema statistički značajne razlike. Postoci pokazuju da se 77,4% ispitanika slaže ili u potpunosti slaže kako bi na Učiteljskom fakultetu trebalo više pozornosti posvetiti glazbenoj animaciji djece. Time je potvrđena treća hipoteza ( $H_3$ ). 90,9% ispitanika se slaže ili u potpunosti slaže s tvrdnjom kako bi im iskustvo u području glazbene animacije moglo pomoći u budućoj profesiji. 95,5% ispitanika se slaže ili u potpunosti slaže s tvrdnjom da će uključivanje aktivnosti iz područja glazbene animacije u školske i predškolske ustanove pozitivno utjecati na motivaciju djece za novi odgojno/obrazovni sadržaj, a njih 91,6% se slaže ili u potpunosti slaže s tvrdnjom da će uključivanje aktivnosti iz područja glazbene animacije u školske i predškolske ustanove pomoći djeci da lakše i brže usvajaju nova znanja. Uzevši u obzir ove visoke postotke, hipoteza četiri ( $H_4$ ) se može potvrditi.



	Uopće se ne slažem	Ne slažem se	Niti se slažem, niti se ne slažem	Slažem se	U potpunosti se slažem
Studij me pripremio za rad u području glazbene animacije	18,1%	27,1%	31,9%	19%	3,9%
Na Učiteljskom fakultetu trebalo bi više pozornosti posvetiti glazbenoj animaciji djece	3%	1,8%	20,5%	46,4%	31%
Iskustvo u području glazbene animacije moglo bi mi pomoći u mojoj budućoj profesiji	3%	6%	8,1%	37,3%	53,6%
Uključivanje aktivnosti iz područja glazbene animacije u školske i predškolske ustanove pozitivno će utjecati na motivaciju djece za novi odgojno/obrazovni sadržaj	0,0%	3%	4,2%	31,9%	63,6%
Uključivanje aktivnosti iz područja glazbene animacije u školske i predškolske ustanove pomoći će djeci da lakše i brže	0,0%	0,0%	8,4%	39,5%	52,1%

usvajaju nova znanja					
----------------------	--	--	--	--	--

**Tablica 7:** Tablični prikaz postotaka odgovora prema skali Likertovog tipa.

Rezultati ankete pokazali su kako studenti istih godina Učiteljskog fakulteta u Zagrebu imaju različita mišljenja o susretu s glazbenom animacijom tijekom studija. Njih 225 (68%) odabralo je da se tijekom studija susrelo s pojmovima iz područja glazbene animacije. Ostalih 107 (32%) ispitanika na to je pitanje odgovorilo negativno iako su svi studenti slušali iste kolegije. Odnosno svi su slušali kolegije Glazbena kultura i Metodika glazbene kulture. Kolegij Istraživanje dječjeg stvaralaštva je obavezan kolegij na studijskom programu Rani i predškolski odgoj i obrazovanje pa je ovakav rezultat ankete očekivan. Obavezni kolegij Stručno pedagoška praksa, pogotovo za studente 5. godine Učiteljskog studija i Učiteljskog studija s engleskim ili njemačkim jezikom, ima najviše dodirnih točaka s područjem glazbene animacije djece. Studenti 5. godine Učiteljskog studija, nakon vikend edukacije o boravku u školi u prirodi, odlaze na stručno pedagošku praksu u odmarališta Crvenog križa na Sljemenu ili u Novom Vinodolskom u sklopu kolegija Stručno-pedagoška praksa 5. No, bez obzira na to, svi studenti 5. godine nisu odabrali ovaj kolegij kao kolegij na kojem su se susreli s glazbenom animacijom. Jedan od ispitanika je na anketni upitnik napisao kako se susreo s tim aktivnostima, no da one nikada nisu bile pojašnjene kao aktivnosti glazbene animacije. Jedini studenti koje je Učiteljski fakultet pripremio i naučio aktivnostima iz područja glazbene animacije su student koji su pohađali izborni kolegij Glazbene animacije. Taj kolegij prvenstveno priprema studente za rad u dječjim odmaralištima. Svi koji upišu taj izborni kolegij obavezni su odraditi tjedan dana kao animatori u odmaralištu Crvenog križa, Villa Rustica u Novom Vinodolskom. Budući da se radi o izbornom kolegiju, postotak ispitanika koji je odabrao ovaj odgovor je očekivan. Samo 38% ispitanika je imalo iskustva u glazbenoj animaciji djece. To je vrlo mali postotak, pogotovo ako se uspoređi s činjenicom da je 90,9% ispitanika odgovorilo da se slaže ili u potpunosti slaže s tvrdnjom da bi im iskustvo u glazbenoj animaciji moglo pomoći u budućoj profesiji. Kao najveći razlog neiskustva ispitanici su odabrali odgovor da nisu imali priliku (47,3%). Studentima Učiteljskog fakulteta omogućena

je praksa na kojoj se susretnu s animacijskim aktivnostima, no problem je što se te aktivnosti ne kategoriziraju kao glazbena animacija. Mnogi ispitanici su zaokružili negativne odgovore zbog neznanja o postojanju glazbene animacije, iako su upoznati s pojedinim aktivnostima koje pripadaju glazbenoj animaciji. Na tvrdnju da ih je studij pripremio za rad u području glazbene animacije ispitanici su dali različite odgovore, no najmanji postotak (3.9%) je onih koji se u potpunosti slažu s tom tvrdnjom. Najviše ispitanika (31,9%) se niti slaže niti ne slaže s ovom tvrdnjom. No ako se pogledaju postoci ispitanika koji se uopće ne slažu ili ne slažu s navedenom tvrdnjom vidljivo je kako 45,2% ispitanika ima negativan stav o ovoj tvrdnji. Vidljivo je da većina studenata ni ne zna da se susrela s glazbenom animacijom djece. Ovi postoci pokazuju Učiteljskom fakultetu stav studenata prema kolegijima koji ih pripremaju za aktivnosti glazbene animacije te mogu biti smjernica fakultetu za veće uključivanje pojma glazbene animacije u već postojeće obavezne kolegije.

## 8. ANKETNI UPITNIK

Poštovani/e kolege i kolegice,

u nastavku se nalazi kratki anketni upitnik napravljen za potrebe istraživanja za diplomski rad. Pomoću ovog upitnika želim istražiti vaše poznavanje i iskustva u glazbenoj animaciji djece. Sudjelovanje je potpuno anonimno i dobrovoljno.

Zahvaljujem vam na vremenu i iskazanoj volji za sudjelovanje u ovoj anketi.

Zaokružite slovo ispred odgovora koji vrijedi za vas:

1. Spol:
  - a) Ženski
  - b) Muški
2. Na kojem studijskom programu studirate:
  - a) Rani i predškolski odgoj i obrazovanje
  - b) Učiteljski studij
  - c) Učiteljski studij s engleskim ili njemačkim jezikom
3. Koja ste godina studija?
  - a) 4.godina integriranog preddiplomskog i diplomskog Učiteljskog studija

- b) 5.godina integriranog preddiplomskog i diplomskog Učiteljskog studija
  - c) 1.godina diplomskog studija za Rani i predškolski odgoj i obrazovanje
  - d) 2.godina diplomskog studija za Rani i predškolski odgoj i obrazovanje
- 

- 4. Jeste li se tijekom studija susreli s pojmovima iz područja glazbene animacije?
  - a) Da
  - b) Ne
- 5. Ako jeste, na kojem kolegiju?
  - a) Glazbena kultura
  - b) Metodika glazbene kulture
  - c) Istraživanje dječjeg stvaralaštva
  - d) Stručno pedagoška praksa
  - e) Glazbena animacija
  - f) OSTALO: \_\_\_\_\_
- 6. Imate li iskustva u glazbenoj animaciji djece?
  - a) Da
  - b) Ne
- 7. AKO DA: Gdje ste radili ili volontirali?
  - a) Hoteli/kampovi
  - b) Dječja odmarališta
  - c) Igraonice
  - d) Rođendaonice
  - e) OSTALO: \_\_\_\_\_
- 8. AKO NE: Zbog čega niste?
  - a) Niste imali priliku
  - b) Niste bili zainteresirani
  - c) Niste se osjećali dovoljno kompetentno
  - d) OSTALO: \_\_\_\_\_

Molim Vas da označite u kojoj se mjeri (ne) slažete s navedenim tvrdnjama:

- 1 - uopće se ne slažem,
- 2 - ne slažem se,
- 3 - niti se slažem, niti se ne slažem,
- 4 - slažem se,
- 5 - u potpunosti se slažem

9. Studij me pripremio za rad u području glazbene animacije.

1 2 3 4 5

10. Na Učiteljskom fakultetu trebalo bi više pozornosti posvetiti glazbenoj animaciji djece.

1 2 3 4 5

11. Iskustvo u području glazbene animacije moglo bi mi pomoći u mojoj budućoj profesiji.

1 2 3 4 5

12. Uključivanje aktivnosti iz područja glazbene animacije u školske i predškolske ustanove pozitivno će utjecati na motivaciju djece za novi odgojno/obrazovni sadržaj.

1 2 3 4 5

13. Uključivanje aktivnosti iz područja glazbene animacije u školske i predškolske ustanove pomoći će djeci da lakše i brže usvajaju nova znanja.

1 2 3 4 5

## 9. ZAKLJUČAK

Glazbena animacija je uži pojam od animacije i podrazumijeva sve aktivnosti koje obuhvaćaju bilo koji oblik glazbe. Detaljno je objašnjena provedba svih aktivnosti koje podrazumijeva glazbena animacija, kao što su glazbene i plesne radionice, glazbene igre i večernji program. Sve što se nalazi u ovom radu prvenstveno je namijenjeno provedbi u dječjim odmaralištima, no može se provoditi i u školi i vrtiću. Također se može upotrijebiti i u “Školi u prirodi” te na terenskoj nastavi. Većina aktivnosti je poznata, naročito studentima, no ne svrstava se u područje glazbene animacije. Možemo zaključiti da je razlog tome premala zastupljenost

pojma glazbene animacije na već postojećim kolegijima na Učiteljskom fakultetu. To je ujedno najveći problem koji proizlazi iz rezultata istraživanja. Pozitivan rezultat ovog istraživanja je činjenica da studenti smatraju kako će uključivanje aktivnosti iz područja glazbene animacije u školske i predškolske ustanove pozitivno utjecati na motivaciju djece za nove odgojno/obrazovne sadržaje te da će pomoću takvih aktivnosti lakše i brže usvajati nova znanja. Studenti su svjesni kako igre iz područja glazbene animacije omogućuju zabavniji i drugačiji prikaz odgojnih i obrazovnih sadržaja. Činjenica da većina studenata ima ovo mišljenje daje nadu da će se po završetku studiranja odlučiti za drugačiji i djeci zabavniji oblik poučavanja. Rezultati provedenog istraživanja sa studentima Učiteljskog fakulteta u Zagrebu također pokazuju kako je manje od polovice (38%) ispitanih studenata imalo iskustva u glazbenoj animaciji. Može se zaključiti da bi bilo potrebno studentima povećati mogućnost takve izobrazbe u kvalitetnom i kvantitetnom smislu. Svatko tko se nađe u situaciji da mora raditi ili volontirati u dječjem odmaralištu u ovom radu može pronaći detaljan opis svih segmenata boravka u dječjem odmaralištu. U današnje vrijeme važno je da djeca imaju priliku upoznati i razvijati svoje potencijale te uživati u skupnom, kreativnom provođenju vremena. Animatori imaju za cilj animirati i zabaviti djecu u njihovom boravku u odmaralištu. Dobrog animatora djeca će zapamtiti za cijeli život. Nejoj djeci je dolazak u odmaralište jedina mogućnost odlaska na more pa animatori moraju učiniti sve kako bi svakom djetetu to ljetovanje ostalo zauvijek u sjećanju.

## 10. LITERATURA

1. Anić, V. (1996). *Rječnik hrvatskoga jezika*. Zagreb: Novi Liber.
2. Caillois, R. (1979). *Igre i ljudi: maska i zanos*. Beograd: Nolit
3. Cerović, Z. (2008). *Animacija u turizmu*. Opatija: Sveučilište u Rijeci, Fakultet za turistički i hotelski menadžment Opatija.
4. Crveni križ grada Zagreba na adresi <http://ckzg.hr/> (28.1.2019.)
5. Dinter, T. - R., Letica, A., Atanasov - Piljek, D. (2006). *Dječje igre na otvorenom*. Zagreb: Alka script.

6. Dudaš, H. (1998). *Animator: Tko je to?: građa za animatora u skupinama*. Zagreb: Nacionalna središnjica franjevačke mladeži.
7. Duran, M. (2003). *Dijete i igra*. Jastrebarsko: Naklada Slap.
8. Giaccone, E. (2013). *365 igara za kuću i školu*. Zagreb: Selesiana.
9. Glenn, J., Denton C. (2008). *Igrajte obiteljske igre*. Zagreb: Veble commerce.
10. Hrvatski crveni križ na adresi <https://www.hck.hr> (15.1.2019)
11. Jadrešić, V. (2001). *Turizam u interdisciplinarnoj teoriji i primjeni: Zbornik istraživanja*. Sveučilište u Splitu. Zagreb: Školska knjiga.
12. Kosinec, Z. (2011). *Morfološko – motorički i funkcionalni razvoj djece uzrasne dobi od 5. do 11. godine*. Split: Savez školskih športskih društava grada Splita.
13. Livazović, G. (2018). *Uvod u pedagogiju slobodnog vremena*. Osijek: Sveučilište Jurja Strossmayera, Filozofski fakultet; Zagreb: Hrvatska sveučilišna naklada.
14. Milinović, M. (2015). Glazbene igre s pjevanjem. *Artos*, (3), 0-0. Preuzeto s <https://hrcak.srce.hr/152003>
15. Nikolić, L. (2018). Utjecaj glazbe na opći razvoj djeteta. *Napredak*, 159 (1 - 2), 139-158. Preuzeto s <https://hrcak.srce.hr/202779>
16. Polić, M. i Polić, R. (2009). Vrijeme, slobodno od čega i za što? *Filozofska istraživanja*, 29 (2), 255-270. Preuzeto s <https://hrcak.srce.hr/41405>
17. Rosić, V. (2005). *Slobodno vrijeme – slobodne aktivnosti (priručnik za uspješno organiziranje i vođenje)*. Rijeka: Žagar.
18. Sabol, V. i Smajić, J. (2013). Animacijski programi za djecu u funkciji obogaćenja turističke ponude Republike Hrvatske. *Zbornik radova Međimurskog veleučilišta u*

Čakovcu, 4 (2), 111-116. Preuzeto s  
<https://hrcak.srce.hr/113576>

19. Stella, I. (1978). *Sportske aktivnosti djece u slobodno vrijeme: priručnik za nastavnike osnovne škole*. Zagreb: Školska knjiga.
20. Udiljak, M. (2010). *Igre za učenike osnovne škole u slobodno vrijeme*. Zagreb: Alfa.
21. Vladimir Nazor – Zagrebački Holding na adresi <http://www.nazor.hr/default.aspx?id=299> (15.1.2019)

## 11. IZJAVA O SAMOSTALNOJ IZRADI RADA

Ja, Jelena Guštin, potpisom potvrđujem da sam samostalno napisala diplomski rad *Organizacija glazbenih aktivnosti u dječjem odmaralištu i stavovi studenata Učiteljskog fakulteta o glazbenoj animaciji*, pod vodstvom mentorice Diane Atanasov Piljek. Tuđe spoznaje, stavove, zaključke, teorije i zakonitosti koje sam izravno ili parafrazirajući navela u diplomskom radu na uobičajen, standardan način citirala sam i povezala s korištenim bibliografskim jedinicama.

---

(vlastoručni potpis)