

# Spontane igre djece predškolske dobi

---

**Lončarić, Kristina**

**Undergraduate thesis / Završni rad**

**2021**

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

*Permanent link / Trajna poveznica:* <https://um.nsk.hr/um:nbn:hr:147:868384>

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

*Download date / Datum preuzimanja:* **2024-10-05**

*Repository / Repozitorij:*

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



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

**Kristina Lončarić**

**SPONTANE IGRE DJECE PREDŠKOLSKE DOBI**

**Završni rad**

**Petrinja, srpanj, 2021.**

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

**Kristina Lončarić**

**SPONTANE IGRE DJECE PREDŠKOLSKE DOBI**

**Završni rad**

**Mentor: prof.dr.sc. Ivan Prskalo**

**Petrinja, srpanj, 2021.**

# SADRŽAJ

|  |    |
|--|----|
| <b>SAŽETAK</b> .....   |    |
| <b>SUMMARY</b> .....   |    |
| <b>1. UVOD</b> .....   | 1  |
| <b>2. IGRA I RAZVOJ DJETETA PREDŠKOLSE DOBI</b> .....          | 3  |
| 2.1. <i>Pojam igra</i> .....                                   | 3  |
| 2.2. <i>Motorički razvoj djeteta predškolske dobi</i> .....    | 5  |
| 2.3. <i>Uloga igre u razvoju djeteta</i> .....                 | 9  |
| <b>3. SPONTANE IGRE</b> .....                                  | 12 |
| 3.1. <i>Definicija i karakteristike spontane igre</i> .....    | 12 |
| 3.2. <i>Vrste spontanih igara</i> .....                        | 14 |
| 3.2.1. <i>Igre temeljene na kineziološkoj aktivnosti</i> ..... | 14 |
| 3.2.2. <i>Igre riječima</i> .....                              | 20 |
| <b>4. SPONTANE IGRE I RAZVOJ MOTORIKE</b> .....                | 24 |
| <b>5. OSTALE VRSTE IGARA</b> .....                             | 26 |
| <b>6. ZAKLJUČAK</b> .....                                      | 28 |
| <b>LITERATURA</b> .....  | 29 |

## SAŽETAK

Za razvoj djeteta predškolske dobi iznimno je važno naglasak staviti na igru. Igra je aktivnost u kojoj dijete predškolske dobi provodi jako puno vremena. Djeca predškolske dobi, zapravo, odrastaju kroz igru. Ona se igraju svakodnevno, a s rastom njihove kronološke dobi raste i složenost igre. Igra je aktivnost koju djeca spontano počinju provoditi od samog rođenja, a što su starija igra postaje složenija. Igru se može pristupiti kao slobodnoj ili planski vođenoj aktivnosti. No, bez obzira na pristup, igra utječe na razvoj svih segmenata djetetova bića. Među važnim područjima igre su i spontane igre. Spontane igre utječu na cjelokupan razvoj djeteta. Posebno područje njihovog utjecaja je fizičko i govorno. U ovom radu su prikazane spontane igre koje imaju velik utjecaj na razvoj motoričkih sposobnosti djeteta te na razvoj njegovih komunikacijskih sposobnosti.

Ključne riječi: fizičke igre, igra, komunikacija djeteta, razvoj djeteta predškolske dobi, spontane igre

## **SUMMARY**

For the development of a preschool child, it is extremely important to put emphasis on play. Play is an activity in which a preschool child spends a lot of time. Preschoolers, in fact, grow up through play. They are played on a daily basis, and as their chronological age grows, so does the complexity of the game. Play is an activity that children spontaneously begin to carry out from birth, and the older they get, the more complex the game becomes. The game can be accessed as a free or planned activity. But regardless of the approach, play affects the development of all segments of a child's being. Among the important areas of the game are spontaneous games. Spontaneous games affect a child's overall development. A special area of their influence is physical and verbal. This paper presents spontaneous games that have a great influence on the development of a child's motor skills and the development of his communication skills.

Key words: physical games, play, child communication, preschool child development, spontaneous games

## 1. UVOD

Suvremeni sjedilački način života, a koji se odnosi na sve uzraste utjecao je na to da se danas sve veća pažnja pridaje utjecaju pojedinih spektra na čovjekov život. Razvoj djeteta u predškolskoj dobi ključan je za njegova daljnja postignuća. Dijete u predškolskoj dobi, više ili manje, razvija svoje fizičke, kognitivne, emocionalne ili neke druge vještine. Razvoj tih vještina u predškolskoj dobi ključan je za daljnji razvoj djeteta te za njegova postignuća na navedenim područjima.

Djelovanje na dijete predškolske dobi ključno je za njegov budući razvoj. U tom se kontekstu nastoje povezati različita područja razvoja djeteta u jednu cjelinu. Na taj se način dijete nastoji sagledati kao cjelokupno biće.

Danas je prepoznato kako je igra iznimno važno područje za razvoj djeteta. Dijete kroz igru uči, biva jače, uči se vlastitoj kontroli, razvija kreativnost te utječe na sve druge faktore koji će odrediti njegov budući potencijal. Igra danas nije shvaćena kao samo puka aktivnost koju djeca provode da bi ispunila svoje vrijeme, već je ona dio aktivnosti koje doprinose cjelokupnom razvoju djeteta. U tom kontekstu, igra ima jednu od ključnih uloga u razvoju djece predškolske dobi budući da djeca predškolske dobi većinu vremena provode igrajući se. To znači da se sve više izučava koliko je igra povezana s razvojem djece predškolske dobi.

Danas se govori o različitim tipovima igre koje utječu na razvoj djeteta predškolskog djeteta. Kada je riječ o motoričkom razvoju djeteta predškolske dobi, posebno su važne spontane igre. Spontane igre bitno utječu na razvoj fizičkih i riječnih sposobnosti djeteta predškolske dobi. Riječ je o igrama koje bi djeca trebala svakodnevno provoditi, a sve kako bi razvila svoje sposobnosti, a koje se, između ostalog, odnose i na motoričke sposobnosti.

Spontane igre imaju ključnu ulogu u razvoju djetetovih motoričkih, kognitivnih i emocionalnih sposobnosti. U kontekstu motorike, spontane igre su vrlo važne za razvoj fine i grube motorike. Iz navedenog razloga važno je djecu s obzirom na njihove razvojne mogućnosti upoznati sa spontanim igrama.

Cilj ovog rada je ukazati na važnost spontanih igara i općenito igara za važnost razvoja djece predškolske dobi. Da bi se ovaj cilj realizirao, korištena je stručna literatura koja se bavi predmetnim područjem.

U pisanju rada korištene su sljedeće metode:

- analiza i sinteza
- dedukcija i indukcija
- komparativna metoda.



## 2. IGRA I RAZVOJ DJETETA PREDŠKOLSE DOBI

Gotovo svako dijete, diljem svijeta, igra se. Poriv za igrom je toliko intenzivan da se djeca igraju i kada nemaju prave igračke, kada roditelji ne potiču aktivno ponašanje i dr. U očima malog djeteta trčanje, pretvaranje, gradnja i dr. su zabavne aktivnosti. Navedene igre imaju korist za razvoj cijelog djeteta u društvenim, kognitivnim, fizičkim i emocionalnim područjima. Igra je toliko instrumentalna komponenta za razvoj zdravog djeteta da je Američka akademija za pedijatriju (Ginsburg, 2007) izdala bijelu knjigu na tu temu Nacionalna udruga za obrazovanje male djece (2009.), u kojoj je nazvala igru središnjom komponentom u primjerenom razvoju djeteta, a Visoka komisija Ujedinjenih naroda za ljudska prava (1989.) priznala je igru kao temeljno pravo svakog djeteta.

### *2.1. Pojam igra*

Unatoč činjenici da odrasli mogu intuitivno identificirati igru, potpuni konsenzus o formalnoj definiciji i dalje ne postoji među istraživačima i teoretičarima koji je proučavaju. Definicije se kreću od diskretnih opisa različitih vrsta igre, poput, fizičke igre, konstrukcijske igre, jezične igre ili simboličke igre (Miller i Almon, 2009) do popisa brojnih kriterija, temeljenih na zapažanjima i stavovima, koji trebaju ukazati na bit svih ponašanja u igri (Burghardt, 2011). Većina suvremenih definicija igre usredotočuje se na nekoliko ključnih kriterija. Osnivač Nacionalnog instituta za igru Stuart Brown opisao je igru kao sve što se spontano radi zbog nje same (Tippett, 2008).

Slično, Miller i Almon (2009) kažu da igra uključuje aktivnosti koje djeca slobodno biraju i usmjeravaju, a koje proizlaze iz unutarnje motivacije. Često se igra definira koristeći se skupom sljedećih kriterija ponašanja i dispozicija:

- Igra je ugodna - djeca moraju uživati u aktivnosti ili se ne igraju.

- Igra je intrinzično motivirana - djeca se igraju jednostavno radi zadovoljstva koje samo ponašanje donosi. Nema vanjski motiviranu funkciju ili cilj.
- Igra je orijentirana procesom - kada se djeca igraju, sredstva su važnija od ciljeva.
- Igra je slobodno birana - to je spontana i dobrovoljna aktivnost. Ako se na dijete vrši pritisak, vjerojatno neće smatrati tu aktivnost igrom.
- Igra je aktivno angažirana - igrači moraju biti fizički i/ili psihički uključeni u aktivnost.

Iz perspektive kontinuuma, igra se tako može stopiti s drugim motivima koji su manje zaigrani, poput, rada. Za razliku od igre, rad se obično ne smatra ugodnim i vanjski je motiviran (tj. ciljano je usmjeren). Hibridni oblici rada i igre nisu štetni za učenje, nego mogu pružiti optimalan kontekst za učenje. Primjerice, dijete može biti uključeno u rad usmjeren na cilj koji je postavila odrasla osoba, ali još uvijek može biti aktivno unutarnje motivirano. Na ovoj sredini između igre i posla djetetova motivacija zajedno s vodstvom odrasle osobe može stvoriti robusne mogućnosti za učenje kroz igru.

Novija istraživanja podržavaju ideju da odrasli mogu olakšati učenje djece, a da pri tom zadrže zaigrani pristup u interakcijama poznatim kao "vođena igra" (Berk i Singer, 2009). Vođena igra, također, uključuje kontinuitet na temelju toga koliko odrasli postavljaju okruženje i sudjeluju u igri. Uloga odraslih u igri varira ovisno o njihovim obrazovnim ciljevima i djetetovoj razvojnoj razini. Vođena igra ima dva oblika (Burghardt, 2011):

- Na vrlo osnovnoj razini, odrasli mogu obogatiti djetetovo okruženje pružanjem predmeta ili iskustava koji promiču aspekte učenja.
  - U izravnijem obliku vođene igre roditelji ili drugi odrasli mogu postaviti uvjete za igru tako što će se pridružiti igri kao suigrač, postavljati promišljena pitanja, komentirati dječja otkrića ili potaknuti daljnja istraživanja ili nove aspekte djetetovih aktivnosti.

Iako razigrano učenje može biti donekle strukturirano, ono mora biti i usmjereno na dijete. Igra bi trebala proizlaziti iz djetetove vlastite želje. Slobodna i vođena igra bitni su elementi pristupa učenju kroz igru usmjerenom na djecu. Unutarnje motivirana slobodna igra djetetu pruža pravu autonomiju dok je vođena igra put kroz koji roditelji i odgajatelji mogu pružiti ciljanija

iskustva učenja. U svakom slučaju, igra treba biti aktivna, pretežno usmjerena na djecu i zabavna (Tippett, 2008).

## *2.2. Motorički razvoj djeteta predškolske dobi*

Motoričke sposobnosti su vještine koje omogućuju kretanje i obavljanje svakodnevnih zadataka. Fina motorika je ona koja zahtijeva visok stupanj kontrole i preciznosti u malim mišićima šake (poput upotrebe vilice). Gruba motorika koristi velike mišiće u tijelu kako bi omogućila ravnotežu, koordinaciju, vrijeme reakcije i fizičku snagu kako bi se mogli raditi veći pokreti, poput, hodanja i skakanja (Hestbaek i sur., 2017).

Motoričke sposobnosti omogućuju pokrete koji su djeci potrebni za svakodnevne zadatke, od hranjenja do premještanja s mjesta na mjesto. Motorički razvoj dojenčadi podijeljen je na mjesece, definirajući motoričko ponašanje dojenčadi u svakoj fazi. Međutim, ti koraci nisu kod svakog djeteta isti te ovise o interakciji s djetetovom okolinom i iskustvima. Vrijeme u kojem je dijete u stanju izvesti različite motoričke radnje ovisi u određenoj mjeri o mogućnostima da ih uvježba, ovisno o okolini i načinu na koji je dijete stimulirano. Svako dijete pokazuje svoj karakteristični razvojni obrazac. Također, postoje značajne individualne varijacije među djecom različite dobi, kao i unutar iste dobne skupine. No, postoje posebne karakteristike koje omogućuju procjenu razine i kvalitete izvedbe motoričkih aktivnosti (Gallahue i sur., 2011).

Aktivnosti fine motorike uključuju spretnost ruku i često zahtijevaju koordiniranje pokreta ruku i prstiju očima, što je poznato kao koordinacija ruku i očiju (McGlashan i sur., 2017). U različitim fazama razvoja djeteta razvijaju se određena područja fine motorike. Najčešće se u pojedinoj fazi u kontekstu razvoja fine motorike očekuje da će dijete (Dosman, Andrews i Goulden, 2012):

- od rođenja do 3 mjeseca:
  - Koristi ruke za zamah ili "šišmiš" prema predmetima
  - Satovi se pomiču i prinose ustima

- 3 do 6 mjeseci:
  - Počinje prijenos objekata iz jedne ruke u drugu
  - Drži vlastite ruke zajedno
  - Dohvaća igračke objema rukama
- 6 do 9 mjeseci:
  - Počinje hvatati i držati se za predmete, poput, boce
  - Stisne predmete
  - Koristi pomagala za pomicanje predmeta prstima
- 9 do 12 mjeseci:
  - Počinje pokazivati prednost jedne ruke nad drugom
  - Stavlja male predmete u šalicu ili posudu
  - Okreće stranice u knjizi - nekoliko stranica odjednom
  - Sami se hrani prstima
- 12 do 18 mjeseci:
  - Gradi toranj visok dva bloka
  - Žličicom ili malom lopatom hvata predmete
  - Plješće rukama
  - Maše kod pozdrava
- 18 mjeseci do 2 godine:
  - Počinje držati bojicu s vrhovima prstiju i palcem
  - Gradi toranj visok tri do četiri bloka
  - Otvara labavo omotane pakete ili spremnike
  - Okreće stranice u knjizi jednu po jednu stranicu
  - Stavlja prstenove na klinove
- dob 2 godine:
  - Slaže blok - kulu visoku devet blokova
  - Samostalno pere ruke
  - Zatvara i otkopčava patentne zatvarače
  - Manipulira glinom ili tijestom za igru

- 3 godine:
  - Presavija komad papira na pola
  - Nacrta krug nakon što mu se pokaže primjer
  - Otkopčava velike gumbe
- Dob 4 godine:
  - Odijeva se i svlači bez pomoći
  - Vrhom svakog prsta dodiruje palac
  - Pravilno koristi vilicu
- Dob 5 godina:
  - Izreže krug
  - Kopira oblik trokuta
  - Pravilno hvata olovku
  - Veže tenisice
- 6 godina:
  - Gradi malu strukturu s blokovima
  - Sastavlja zagonetku od 16 do 20 komada
  - Dobro reže škarama
  - Za rezanje hrane koristi nož.

Gruba motorika je pokret koji uključuje velike mišićne skupine i općenito je širi i energičniji od finih motoričkih pokreta. Ti pokreti uključuju hodanje, udaranje nogama, skakanje i penjanje uz stepenice. Neki pokreti, također, uključuju koordinaciju očiju i ruke, poput bacanja ili hvatanja lopte. Slijedi nekoliko primjera grube motorike koja se obično javlja u različitim fazama razvoja djeteta (Dosman, Andrews i Goulden, 2012):

- 3 do 6 mjeseci:
  - Podiže ruke i noge kada se položi na trbuh
  - Prevrće se
  - Podržava vlastitu glavu u sjedećem položaju
- 6 mjeseci do 12 mjeseci:
  - Puzi

- Povlači se iz sjedećeg u stojeći položaj
- Sjedi bez podrške
- Dob 1 godina:
  - Penje se na niski namještaj
  - Uz pomoć se penje stepenicama
  - Vuče ili gura igračke s kotačima
  - Hoda s jednom rukom
- Dob 2 godine:
  - Skoči istovremeno koristeći obje noge
  - Trči vrlo ukočeno na prstima
  - Hoda gore bez ograde
- 3 godine:
  - Vozi tricikl pomoću papučica, bez pomoći odrasle osobe
  - Trči bez pada
  - Baca loptu odrasloj osobi koja stoji 5 metara dalje
- Dob 4 godine:
  - Hvata loptu rukama i tijelom
  - Radi glatko s promjenama brzine
  - Ide na kat naizmjeničnim nogama
- Dob 5 godina:
  - Hvata loptu s dvije ruke
  - Stoji na jednoj nozi
  - Skače na nožnim prstima
  - Hoda uz stepenice i spušta se dok nosi predmete
- 6 godina:
  - Udara kotrljajuću loptu
  - Preskače objekte visoke 10 centimetara
  - Vozi bicikl s pomoćnim kotačima
  - Baca s točnim postavljanjem.

### *2.3. Uloga igre u razvoju djeteta*

U posljednjih nekoliko desetljeća istraživači na području obrazovanja i dječje psihologije skupili su značajne dokaze o neophodnosti igre u dječjem životu. Kada se djeca igraju, razvijaju i kritičke, kognitivne, emocionalne, socijalne i tjelesne vještine. Igra čak doprinosi pravilnom razvoju mozga (Shonkoff i Phillips, 2000). Na taj je način igra sama po sebi važan cilj, a, također, je sredstvo za postizanje drugih ciljeva. Vještine koje djeca uče kroz igru u prvim godinama života postavljaju temelj za buduće učenje i uspjeh. Igra djeci nudi posebno snažnu priliku za rast jer zadovoljava potrebe svakog djeteta. Sve domene dječjeg razvoja - kognitivne, društvene, emocionalne i tjelesne - su međusobno povezane. Igra koristi svakoj od ovih domena na izravan i neizravan način.

Djeca uče i vježbaju kognitivne vještine uključujući jezik, rješavanje problema, kreativnost i samoregulaciju. Društveno-emocionalni rast može se vidjeti u dječjoj sposobnosti interakcije s drugima, pregovaranju i postizanja kompromisa. Također, prakticiraju se strategije kroz igru za suočavanje sa strahom, bijesom i frustracijama. Nadalje, izgradnja blokova, crtanje, trčanje i skakanje doprinose razvoju fine i grube motorike. Kada djeca imaju priliku usmjeriti vlastito učenje kroz igru, sposobna su odgovoriti na vlastite neposredne i razvojne potrebe te pronaći aktivnosti koje najviše odgovaraju njihovim individualnim potrebama.

U igri djeca razvijaju trajnu sklonost učenju. Kontrola nad vlastitim učenjem, kao u slobodnoj igri, promiče želju, motivaciju i ovladavanje (Hurwitz, 2003). Djeca, također, uče kako tražiti znanje jer igra uključuje istraživanje, provjeru hipoteza i otkriće. Djeca kroz igru mogu provjeriti granice svog znanja i sposobnosti. Kroz igru djeca uče imati povjerenje u svoju sposobnost rješavanja problema i postaju spremna za izazove. Igra gradi temelje za cjeloživotno učenje.

Mnoge od ovih vještina, koje se razvijaju kroz igru, ključne su za uspjeh. Igra omogućuje djeci da koriste svoju kreativnost dok razvijaju maštu, spretnost i fizičku, kognitivnu i emocionalnu snagu. Djeca se kroz igru već u vrlo ranoj dobi uključuju i komunikaciju o svijetu oko sebe. Igra omogućuje djeci da stvaraju i istražuju svijet kojim mogu ovladati, svladavajući svoje strahove dok vježbaju uloge odraslih, ponekad zajedno s drugom djecom ili odraslim osobama (Tsao, 2002).

Dok ovladavaju svojim svijetom, igra pomaže djeci da razviju nove kompetencije koje vode do poboljšanja samopouzdanje i otpornosti koja će im trebati za suočavanje s budućim izazovima. Neusmjerena igra omogućuje djeci da nauče raditi u grupama, dijeliti, pregovarati, rješavati sukobe te da nauče vještine samozagovaranja. Kada je riječ o vođenoj igri, djeca vježbaju vještine donošenja odluka, kreću se svojim tempom, otkrivaju svoja područja interesa i na kraju se u potpunosti uključuju u područja koja su im zanimljiva. U idealnom slučaju, veći dio igre uključuje odrasle osobe, ali kada igrom upravljaju odrasli, djeca pristaju na pravila i koordinaciju odraslih te time gube neke prednosti koje im igra nudi, osobito u razvoju kreativnosti, vodstva i grupnih vještina. Poticanje nestrukturirane igre može biti izniman način za povećanje razine tjelesne aktivnosti kod djece, što je jedna važna strategija u rješavanju problema pretilosti (MacDonald, 1993).

Ključna područja na kojima djeca uče kroz igru su (Shonkoff i Phillips, 2000):

- Kada se djeca igraju, razvijaju vještine u svim područjima razvoja: kognitivnom, tjelesnom, komunikacijskom i socijalnom/emocionalnom. Ona vježbaju i jačaju te vještine na način koji se ne može postići teorijskim učenjem ili provođenjem vremena uz televizor.
- Igra promiče zdrave navike aktivnim uključivanjem djece u svijet oko sebe. Time se pozitivno utječe na rješavanje problema s kojima se mnoga djeca danas suočavaju, poput, pretilosti u djetinjstvu.
- Igra je prirodno sredstvo za ublažavanje stresa i područje koje djeci omogućuje da prođu kroz svoju tjeskobu i strahove.
- Igra omogućuje djeci da isprobaju nove ideje i povežu svoja prijašnja iskustva s aktivnim istraživanjima.
- Djeca tijekom igre donose vlastite odluke te počinju stvarati veze između svojih izbora i prirodnih posljedica tih izbora.
- Igra podržava razvoj samokontrole koja je ključna za uspjeh kasnije u životu. Djeca se igraju jer imaju duboku želju razumjeti svijet. Igra im pruža mogućnosti da reguliraju svoje osjećaje, odgode zadovoljstvo i pregovaraju s drugima, a to su sve važni aspekti razvoja samokontrole.



- Spontanost igre promiče preuzimanje rizika tijekom interakcije djece s materijalima i njihovom okolinom. Osjećaj nepoznatog pomaže djeci u razvoju mentalne fleksibilnosti i izvršne funkcije.
- Igra pomaže djeci da razviju svijest, kao i da se osjećaju sigurno i iskušavaju nove ideje i eksperimentiraju. Kako se djeca zaokupljaju igrom, ona suspendiraju svijest o vremenu i prostoru, postajući potpuno prisutni u trenutnom zadatku.

### 3. SPONTANE IGRE

Spontane igre dio su odrastanja svakog djeteta. Dijete predškolske dobi najčešće provodi vrijeme u spontanoj igri.

#### *3.1. Definicija i karakteristike spontane igre*

Spontana igra je vrsta igre koju dijete koristi tijekom dana u različitim oblicima. Djeca sama biraju način i mjesto provođenja spontane igre. To je prirodan proces učenja u kojem djeca slobodno biraju suigrače, sadržaj i ciljeve učenja. Aktivnost djece u spontanoj igri ne usmjeravaju odrasli. Nadalje to je sredstvo pomoću kojeg djeca uče sklapati prijateljstva, prevladavati svoje strahove, rješavati svoje probleme i općenito preuzimati kontrolu nad vlastitim životom. To je, također, primarno sredstvo pomoću kojeg djeca vježbaju i stječu tjelesne i intelektualne vještine. Stvari koje djeca uče vlastitim inicijativama u spontanoj igri ne mogu se učiti na druge načine. Većina definicija spontane igre odnosi se na dobrobiti koje ima za razvoj djeteta, stupnjeve razvoja, način uključivanja odraslih i korištenih materijala (Nell i Drew, 2016).

U socijalno-emocionalnom kontekstu spontana igra (Wood, 2014):

- Smanjuje anksioznost
- Stvara dobro raspoloženje
- Određuje emocionalnu fleksibilnost
- Razvija smirenost, otpornost, prilagodljivost i sposobnost suočavanja s neočekivanim promjenama i događajima
- Promiče suradnju
- Kultivira ustrajnost i koncentraciju
- Jača samodisciplinu
- Dopušta djetetu griješiti - učenje na greškama
- Promiče suosjećanje
- Razvija sposobnost donošenja odluka

- Formira vještine za planiranje i organiziranje aktivnosti
- Oblikuje odnose zasnovane na povjerenju.

Iz kognitivne perspektive identificirane dobrobiti ove vrste igre su (Goldstein, 2012):

- Temelji se na učenju kroz igru
- potiče divergentno mišljenje
- podržava učenje kroz istraživanje koje djeca rade tijekom spontane igre
- Jača neuronske veze mozga
- Razvija neovisno mišljenje
- Određuje učenje na temelju provjere i pogreške
- Doprinosi razvoju više inteligencija
- Potiče razvoj talenata
- Razvija misaone operacije
- Podržava učenje utemeljeno na istraživanju
- Potiče razvoj kreativnosti pretvarajući kreativno osjetilno iskustvo u razmišljanje. Djeca zamišljaju, tumače i predviđaju, izražavajući svoje misli riječima i slikama, a te radnjama koje nadilaze doživljaj igre. Tako stvorena kreativnost pojačava njihovu sposobnost razmišljanja, osjećaja i uključivanja u složeniju komunikaciju s drugima.
- Razvija unutarnju motivaciju i stoga potrebu za samozadovoljstvom
- Većina djece počinje razgovarati s drugima tijekom spontane igre bez ograničenja.

U fizičkom kontekstu spontana igra ima sljedeće pozitivne učinke (Wood, 2014):

- Pozitivne emocije tijekom igre utječu na zdravlje
- Jačanje imunološkog, endokrinog i kardiovaskularnog sustava
- Smanjuje umor i stres
- Razvija agilnost, koordinaciju i fleksibilnost.

### 3.2. Vrste spontanih igara

Spontane igre mogu se promatrati u kontekstu načina na koji se izvode. Tako se mogu podijeliti na one koje uključuju kineziološke aktivnosti i one koje se temelje na govoru, odnosno igre riječima. U nastavku će biti prikazane pojedine spontane igre kojima se djeca predškolske dobi često igraju.

#### 3.2.1. Igre temeljene na kineziološkoj aktivnosti

##### *Graničar*

Graničar je timska igra koju igraju već djeca predškolske dobi. Ova se igra može igrati u dvorani ili na igralištu, a u kontekstu provođenja same igre, postoje brojne varijacije. Međutim, svaka igra podrazumijeva izbjegavanje lopte kojom igrači jednog tima gađaju igrače protivničkog tima. Jedna od varijacija igre graničar je ona s osam igrača (sedam igrača se nalazi u polju i s jednim graničarom). Za ovu se igru koristi meka lopta (<http://www.pjesmicezadjecu.com/dobre-stare-igre/granicar/izmedu-dvije-vatre.html>).

##### **Slika 1. Igra graničar**



Izvor: <http://www.pjesmicezadjecu.com/dobre-stare-igre/granicar/izmedu-dvije-vatre.html>

U svakoj polovici terena nalazi se po sedam igrača dok se graničar nalazi na suprotnoj slobodnoj zoni i to iza osnovne linije. Protivnička ekipa se nalazi između graničara i njegove ekipe. Cilj igre graničar je „da svaka ekipa rukom bačenom loptom pogađa igrače protivničke ekipe u

njihovom polju, a da izbjegnu iste namjere protivničke ekipe“ (<http://www.pjesmicezadjecu.com/dobre-stare-igre/granicar/izmedu-dvije-vatre.html>).

### *Igra „između dvije vatre“*

Igra „između dvije vatre“ je timska igra koju počinju igrati djeca u predškolskoj dobi. Može se igrati u dvorani ili na igralištu te postoje različite varijacije ove igre. Svaka varijacija uključuje izbjegavanje lopte s kojom dva igrača gađaju trećeg igrača. U igri dva igrača nastoje pogoditi trećeg igrača te nakon što je on pogođen, izlazi iz polja i umjesto njega ulazi onaj igrač koji ga je pogodio, a pogođen igrač nastupa kao onaj koji gađa (<https://www.igremladih.ba/bs/sportovi/izmedju-dvije-vatre>).

### **Slika 2. Igra „između dvije vatre“**



Izvor: <https://www.igremladih.ba/bs/sportovi/izmedju-dvije-vatre>

### *Igra „ledena baba“*

Igra „ledena baba“ podrazumijeva lov na zaleđivanje. Kada ledena baba nekoga uhvati, zamrzne ga. Zamrznuto dijete mogu odmrznuti druga djeca koja nisu zamrznuta. Za jednu ledenu babu igra je završena kada zamrzne svu djecu ili kada zamrzne jedno dijete tri puta (<https://www.index.hr/mame/clanak/na-jednom-mjestu-igre-koje-smo-se-mi-igrali-kad-smo-bili-djeca/881965.aspx>).

### Slika 3. Igra ledena baba



Izvor: <https://www.tratincica.hr/uploads/igre-naseg-djetinjstva-2c-dob-3-i-4.pdf>

#### *Crna kraljica 1, 2, 3*

Prostor za ovu igru treba biti veličine od 4 do 5 metara. Treba se napraviti startna crta i crta za cilj. Crna kraljica je igrač koji je okrenut leđima ostalim igračima. Ona se nalazi na cilju, a ostali igrači su na startu. Kada crna kraljica počne govoriti „crna kraljica 1, 2, 3“, igrači se pokušavaju sve više približiti cilju. To nastoje napraviti prije nego što se crna kraljica, nakon izgovorene rečenice, okrene igračima. Ako crna kraljica, nakon što se okrene, opazi nekoga da se miče, vraća ga natrag na start. „Prvi igrač koji stigne do cilja i dotakne kraljicu je pobjednik i onda je u drugom krugu on crna kraljica“ (<https://www.tratincica.hr/uploads/igre-naseg-djetinjstva-2c-dob-3-i-4.pdf>).

#### Slika 4. Igra Crvena kraljica 1, 2, 3



Izvor: <https://www.tratincica.hr/uploads/igre-naseg-djetinjstva-2c-dob-3-i-4.pdf>

#### *Gumi-gumi*

Igra gumi-gumi se igra s rastezljivom lastikom. U igri trebaju sudjelovati barem tri igrača. Postepeno se dodava, odnosno otežava preskakivanje s određenim pokretima. Na taj način dijete može preskakivati samo jednu gumu te nakon okreta nastavlja preskakivati drugu gumu. Također, može stati u sredinu i pokušati sunožno preskočiti prvo jednu, a zatim drugu gumu (<https://www.tratincica.hr/uploads/igre-naseg-djetinjstva-2c-dob-3-i-4.pdf>).

## Slika 5. Igra gumi-gumi



Izvor: <https://www.tratincica.hr/uploads/igre-naseg-djetinjstva-2c-dob-3-i-4.pdf>

### *Kantice hodalice*

Kantice hodalice je igra kojom dijete razvija ravnotežu, koordinaciju ruka noga, spretnost i ustrajnost. Za provođenje ove igre potrebne su dvije plastične kantice i špagica. Na svakoj se kantici probuše dvije rupice za špagice te se špagice zavežu na duljinu potrebnu za djetetov uzrast. Igra uključuje stavljanje nogu na kantice, uzimanje špage i podizanje rukama špage, one ruke koju nogu podiže (<https://www.tratincica.hr/uploads/igre-naseg-djetinjstva-2c-dob-3-i-4.pdf>).



## Slika 6. Igra kantice hodalice



Izvor: <https://www.tratincica.hr/uploads/igre-naseg-djetinjstva-2c-dob-3-i-4.pdf>

### *Neka puca*

Za igru Neka puca treba formirati dvije grupe igrača. Svaka grupa treba imati vođu. Vođa treba biti najspretniji igrač. Vođe se trebaju dogovoriti koja će grupa započeti igru. Vođa započinje igru dodavanjem lopte svojem igraču i to uz povik „neka puca, neka puca Ivan“ koji uhvaćenom loptom nastoji pogoditi jednog od igrača protivničke ekipe, a protivnički igrači nastoje uhvatiti loptu. Igrač koji je pogođen loptom ispada iz igre. Uhvaćenu loptu igrač dodaje svojem kapetanu ili suigraču uz povik „neka puca, neka puca Krešo“. Kada je pogođen posljednji igrač u jednoj od ekipa, igra je završena (Salajpal, 2012).

## *Igra Škole*

Za izvođenje ove igre na tlu treba iscrtati „školu“ od osam međusobno povezanih kvadrata. U igri se koristi kamen koji se baca prema pravilima i uz doskok gura, skakanjem na jednoj nozi iz kvadrata u kvadrat. Ne smije se stati na crtu kvadrata ni pločicom pogoditi krivi kvadrat ili crtu. Također, ne smije se stajati s obje noge u nedopuštenom kvadratu. Onaj tko prekrši pravila ispada iz igre ili nastavlja igru s mjesta na kojem je pogriješio. Igrač je prilikom bacanja kamena licem ili leđima okrenut kvadratu škole, podiže kamen pri povratku, skakanjem iz određenih kvadrata (Salajpal, 2012).

### **Slika 7. Igra Škole**



Izvor: <https://old.skolskiportal.hr/clanak/1802-djecje-igre-nekad-i-danas-tko-je-klincima-ukrao-djetinjstvo/>

### 3.2.2. Igre riječima

#### *Care, care gospodare*

Igra se provodi na način da s jedne strane stoji grupa djece poredana jedan do drugog. Na drugoj strani je dijete koje je car. Djeca se trebaju dogovoriti o rasporedu kojim će postavljati pitanja caru. „Care, care koliko je sati?“ On je okrenut leđima grupi o dogovara: „2 konjska“ (dugi koraci) ili „5 mišjih“ (mali koraci) ili „1 mravlji“ (sasvim mali) i sl. Nakon svakog izvršenog zadatka djeca ponovno postavljaju pitanje. Pobjednik je onaj koji prvi stigne do cilja (Šenji, n.d.).

**Slika 8. Igra Care, care gospodare**

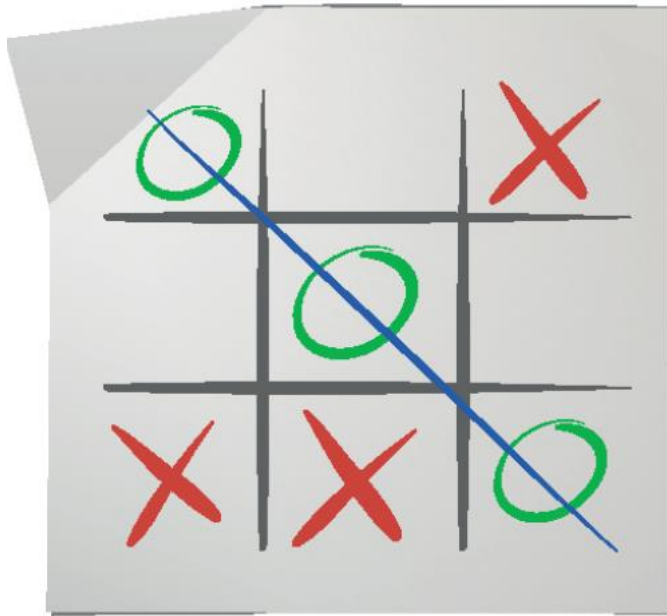


Izvor: [http://os-tordinci.skole.hr/?news\\_id=496](http://os-tordinci.skole.hr/?news_id=496)

### *Križić-kružić*

U igri Križić-kružić sudjeluju dva igrača. Na papiru se nacrtava tablica s neparnim brojem kvadrata (3x3, 5x5 kvadrata). Jedan igrač koristi znak križić, a drugi kružić. Tim znakova tijekom igre svaki igrač obilježava svoje kvadrate. Igrači naizmjenično upisuju svoj znak u slobodan kvadrat. Svaki igrač nastoji, u jednom nizu (vodoravno, uspravno ili dijagonalno) upisati svoja, odnosno pet znakova. U navedenom ga ometa suigrač pravovremenim upisivanjem svojeg znaka na mjestu kojim onemogućava stvaranje niza od tri ili pet znakova. Pobjednik je igrač koji prvi uspije u ravnini upisati jedan do drugog svoja tri znaka (<http://www.pjesmicezadjecu.com/drustvene-igre-pravila-igre/krizic-kruzic.html>).

**Slika 9. Igra Križić-kružić**

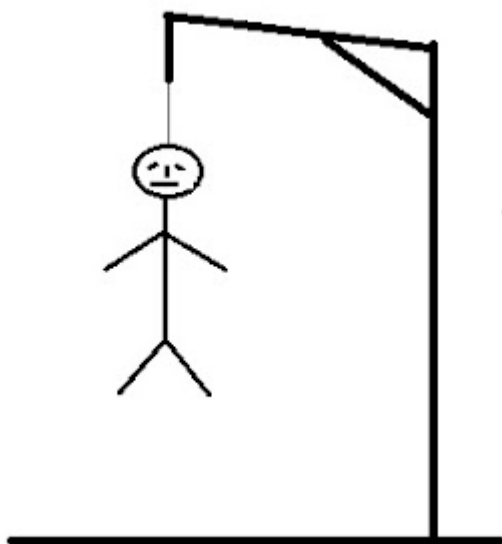


Izvor: <https://www.profil-klett.hr/repozitorij-materijali/igra-krizic-kruzic>

### *Igra vješala*

Ova igra uključuje pogađanje riječi. Riječ koja se treba pogoditi prikazana je redom crtica koje govore od koliko slova se riječ sastoji. Ako igra pogodi slovo koje se nalazi u riječi, drugi igrač postavlja slovo na poziciju na kojoj se nalazi u riječi. Ukoliko se slovo ne nalazi u riječi, drugi igrač postavlja jedan dio na vješalo (<https://shop.skolskaknjiga.hr/vjesala-magnetna-igra.html>).

**Slika 10. Igra vješala**



Izvor: <http://coolblogovi.blogspot.com/2015/07/igra-vjesala.html#.YQayuo4zZPY>

#### 4. SPONTANE IGRE I RAZVOJ MOTORIKE

Spontana igra, između ostalog, služi za razvijanje snage i usavršavanje motorike kod predškolskog djeteta. Svojom dinamičnošću kao i različitim pokretima spontana igra ima povoljan utjecaj na tjelesni razvoj djeteta. Motoričke vještine podrazumijevaju jačanje koordinacije pokreta te finu i grubu motoriku. Spontana igra djetetu pruža mogućnost razvijanje svih motoričkih sposobnosti (gruba i fina motorika, koordinacija oka i ruke, spretnost, koordinacija prstiju, očiju i ruku, pravilno držanje i dr.) (Klarin, 2017).

Interes za različite vrste spontanih igara dolazi od zrelosti motoričkog razvoja. Ukoliko dijete, primjerice, nije sposobno koordinirati svoje pokrete prilikom bacanja i hvatanja lopte, ono će izbjegavati igre s loptom. To znači da dijete spontano bira aktivnosti za koje je spremno i misli da ih može izvesti. Treba izbjegavati previše intervencija odraslih kada dijete provodi spontane igre kako se ne bi narušila koncentracija djeteta.

Razvoj motoričkih sposobnosti temelji se na jednostavnim motoričkim obrascima, a s vremenom usvojene motoričke vještine postaju složenije tvoreći dinamičke sustave djelovanja. Zahvaljujući tjelesnom razvoju i kompleksnijim zahtjevima okoline dolazi do mijenjanja i usavršavanja motoričkih vještina. U predškolskoj dobi snažno se razvija koštano-vezivni i živčano-mišićni sustav. Dijete u toj dobi nauči hodati, skakati, trčati, penjati se, bacati i sl. Kretanje pridonosi pojačanom radu organa za disanje što povećava izmjenu tvari. Različiti pokreti pridonose razvoju središnjeg živčanog sustava (Klarin, 2017).

Razvoj grube motorike omogućuje razvoj ravnoteže koji se odvija u funkciji smanjivanja gornjeg dijela tijela i pomicanja težišta prema trupu. Navedeni proces razvoja omogućuje sve veću skladnost i razvoj motoričke spremnosti. Gruba motorika stoji u osnovi razvoja velikih mišićnih skupina, a njihovim razvojem djetetu se pružaju sve veće motoričke mogućnosti. U razdoblju od dvije do tri godine djetetov hod postaje ritmičniji, a ubrzani se hod postupno transformira u trčanje. Razvojem hoda dijete dobiva na spretnosti i elastičnosti. Ubrzo može skakati na obje noge, poskakivati na jednoj nozi i dr. S vremenom dijete postaje sve stabilnije te se može koristiti rukama za uvježbavanje novih vještina i različitih oblika eksperimentiranja. U petoj i šestoj godini koordinacija gornjeg i donjeg dijela je sve bolja što dovodi do sve boljeg izvođenja vještina (Klarin, 2017).

Na području fine motorike, također, se uočava napredak. Tijekom predškolske dobi dijete kroz igru poboljšavanja svoju finu motoriku. U tome mu posebno mogu pomoći spontane igre. Iz navedenog je razloga vrlo važno dijete upoznati sa zanimljivim spontanima igrama jer one mogu kod njega pobuditi želju za češćim provođenjem. Osim što se spontanima igrama poboljšava fina i gruba motorika kod djeteta, ove igre utječu i na djetetov razvoj na ostalim područjima te mu omogućuju jednostavnije uključivanje u socijalnu zajednicu.

## 5. OSTALE VRSTE IGARA

Ostale vrste dječjih igara su: funkcionalne igre, konstruktivne igre, igre pretvaranja i igre s pravilima (Nedimović, 2015).

**Tablica 1. Vrste dječjih igara**

| Vrsta igre         | Opis  | Primjer  |
|--------------------|---|--|
| Funkcionalna igra  | Jednostavni mišićni pokreti koji se ponavljaju s predmetima ili bez njih.<br><br>Dijete koristi, isprobava i tako razvija svoje sposobnosti (funkcije). | drmanje zvečke<br><br>skakanje gore - dolje                          |
| Konstruktivna igra | Baratanje predmetima s namjerom da se od njih nešto stvori (napravi).   | izrada kule od kocaka; izrada vlaka od žetona                        |
| Igra pretvaranja   | Upotreba predmeta ili ljudi kao simbola za nešto što inače nisu.  | pretvaranje da je čep šalice za kavu; igranje Betmena s prijateljima |
| Igra s pravilima   | Igranje igara sa unaprijed poznatim pravilima i ograničenjima   | <i>Čovječe, ne ljuti se;</i><br><br>domine                           |

Izvor: Nedimović, 2015

Različite vrste igara se pojavljuju ili su dominantne kod djece različitog uzrasta. Kognitivni je razvoj preduvjet razvoja dječje igre. Određene vrste igre razlikuju se prema kognitivnoj složenosti te se kreću od jednostavnih motoričkih vježbi u funkcionalnoj igri do dogovaranja i postavljanja pravila u igrama s pravilima (Nedimović, 2015).



Funkcionalne igre prevladavaju u ranom predškolskom uzrastu. Riječ je o prvim igrama kod kojih voljno aktiviranje pojedinih funkcija stvara zadovoljstvo kod djeteta. Dijete nastoji ponavljati takve igre te navedene igre doprinose daljnjem razvoju igrom aktivnih funkcija. Otprilike u trećoj godini dijete počinje se igrati konstruktivnim igrama, no ova vrsta igre najviše je zastupljena oko šeste godine. Primjeri takvih igara su crtanje, gradnja, izrada predmeta, izrada igračaka od papira i dr. Kada je riječ o stvaralačkim igrama, one se od ostalih vrsta igara razlikuju po tome što je djetetu stalo do uspjeha. Djeca igre s pravilima najčešće počinju igrati u periodu od 6 godina starosti. Kod ove vrste igara djeca trebaju prepoznati, prihvatiti i provoditi unaprijed određena, dogovorena i prihvaćena pravila. Iako se ova vrsta igara pojavljuje otprilike od treće godine pa nadalje, ona je dominantna kod djece prije kretanja u školu i u kasnijoj dobi (Nedimović, 2015).

## 6. ZAKLJUČAK

Predškolska dob iznimno je važna za razvoj svakog djeteta. Razlog tome jest činjenica da se u toj dobi razvijaju sva područja djetetovog bića te se time stvaraju temelji za njegov daljnji razvoj i napredak. Iz navedenog razloga predškolskom razvoju djeteta danas se posvećuje sve veća pažnja. Razvoj djeteta u predškolskoj dobi može se promatrati i kroz aktivnosti koje dijete provodi u toj dobi.

U toj dobi dječji razvoj vrlo se često promatra i kroz igru. Naime, djeca predškolske dobi jako puno vremena provode u igri. Iz navedenog razloga igra se ne smatra samo neobaveznom aktivnošću, već se ona promatra kao iznimno bitno područje koje utječe na razvoj cjelokupnog bića djeteta. Igra, bila ona organizirana ili dio slobodne aktivnosti, iznimno je važna za razvoj djeteta i kao takva nastoji se sve više implementirati u djetetov život od najranije dobi.

Spontane igre, također, su od velike važnosti za razvoj djeteta predškolske dobi. One uvelike utječu na njegov cjelokupni razvoj te imaju važnu ulogu u socijalizaciji djeteta. Spontane igre posebno su važne u formiranju i razvijanju motoričkih sposobnosti djeteta te ih je iz navedenog razloga bitno uključiti u svakodnevne aktivnosti djeteta predškolske dobi.

## LITERATURA

1. Berk, L. E. i Singer, D. G. (2009) Make-Believe play: Wellspring for development of self-regulation. In D. Singer, R.M. Golinkoff, & Hirsh-Pasek (Eds.), Play =Learning: How play motivates and enhances children's cognitive and social-emotional growth. New York, NY: Oxford University Press.
2. Burghardt G. M. (2011) The Genesis of Animal Play:Testing the Limits. Cambridge (MA): MIT Press.
3. Cool blogovi, <http://coolblogovi.blogspot.com/2015/07/igra-vjesala.html#.YQayuo4zZPY>
4. Dosman CF, Andrews D, Goulden KJ. (2012) Evidence-based milestone ages as a framework for developmental surveillance. Paediatr Child Health. 17(10):561-568.
5. Gallahue, D., Ozmun, J., Goodway, J. (2011) Understanding Motor Development:Infants, Children, Adolescents, Adults, seventh ed. Hardcove
6. Ginsburg, K.R. (2007) The Importance of Play in Promoting Healthy Child Development and Maintaining Strong Parent-Child Bonds. Pediatrics, 119, 182-191.
7. Goldstein J (2012) Play in children's development, health and well-2. being. Toy Industries of Europe.
8. Hestbaek L. i sur. (2017) Influence of motor skills training on children's development evaluated in the Motor skills in PreSchool (Mips) study-DK: Study protocol for a randomized controlled trial, nested in a cohort study. Trials. 18(1):400.
9. Hurwitz, S.C. (2003) To be successful - let them play. Child Education, 79, 101–102.
10. Igre mladih, <https://www.igremladih.ba/bs/sportovi/izmedju-dvije-vatre>
11. Indeks, <https://www.index.hr/mame/clanak/na-jednom-mjestu-igre-koje-smo-se-migrirali-kad-smo-bili-djeca/881965.aspx>
12. Klarin, M. (2017) Psihologija dječje igre, Zadar: Grafikart d.o.o.
13. MacDonald KB. (1993) Parent-Child Play: Descriptions and Implications. Albany, NY: State University of New York Press
14. McGlashan HL, Blanchard CCV, Sycamore NJ, Lee R, French B, Holmes NP. (2017) Improvement in children's fine motor skills following a computerized typing intervention. Hum Mov Sci. 56(Pt B):29-36.

15. Miller, E. i Almon, J. (2009) Crisis in the Kindergarten: Why Children Need to Play in School. College Park, MD: Alliance for Childhood.
16. Nedimović, T. (2015) Vrste dječjih igara u odnosu na uzrast, <https://www.ecipec.me/blog/vrste-djecijih-igara-u-odnosu-na-uzrast>
17. Old – školski portal, <https://old.skolskiportal.hr/clanak/1802-djecje-igre-nekad-i-danas-tko-je-klincima-ukrao-djetinjstvo/>
18. OS Tordinici, [http://os-tordinici.skole.hr/?news\\_id=496](http://os-tordinici.skole.hr/?news_id=496)
19. Pjesmice za djecu, <http://www.pjesmicezadjecu.com/dobre-stare-igre/granicar/izmedu-dvije-vatre.html>
20. Pjesmice za djecu, <http://www.pjesmicezadjecu.com/drustvene-igre-pravila-igre/krizic-kruzic.html>
21. Profil Klett, <https://www.profil-klett.hr/repozitorij-materijali/igra-krizic-kruzic>
22. Salajpal, T. (2012) Igre djece predškolske dobi i školske dobi te mladeži u Goli tijekom prošlog stoljeća, Podravski zbornik, 38(1), 142-153.
23. Shonkoff, J. P. i Phillips, D. A. (Eds.). (2000) From neurons to neighborhoods: The science of early childhood development. National Academy Press.
24. Shop Školska knjiga, <https://shop.skolskaknjiga.hr/vjesala-magnetna-igra.html>
25. Šenji, I. i sur. (n.d.) Škrinja zaboravljenih igara, [http://os-legrad.skole.hr/upload/os-legrad/multistatic/11/Skrinja\\_zaboravljenih\\_igara-iz\\_tiskare\\_\(1\).pdf](http://os-legrad.skole.hr/upload/os-legrad/multistatic/11/Skrinja_zaboravljenih_igara-iz_tiskare_(1).pdf)
26. Tippett, K. (2008). Play, spirit, and character. Speaking of faith.. Paul, Minnesota: American Public Media.
27. Tratinčica, <https://www.tratincica.hr/uploads/igre-naseg-djetinjstva-2c-dob-3-i-4.pdf>
28. Tsao L. (2002) How much do we know about the importance of play in child development? Child Educ.
29. Wood EA (2014) Free choice and free play in early childhood education: troubling the discourse. International Journal of Early Years Education 22: 4-18