

Spontane igre u ruralnom i urbanom okružju

Matić, Matea

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:147:130759>

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

Matea Matic

SPONTANE IGRE U RURALNOM I URBANOM OKRUŽJU

Završni rad

Petrinja, rujan 2021.

SVEUČILIŠTE U ZAGREBU
UČITELJSKI FAKULTET
ODSJEK ZA ODGOJITELJSKI STUDIJ

Matea Matic

SPONTANE IGRE U RURALNOM I URBANOM OKRUŽJU

Završni rad

Mentor rada:

Prof.dr.sc. Ivan Prskalo

Petrinja, rujan 2021.

SADRŽAJ

SAŽETAK.....	1
UVOD	2
1. IGRA.....	4
1.1. Vrste dječje igre	5
1.2. Utjecaj igre na djetetov razvoj	6
1.2.1. Igra i tjelesni razvoj.....	7
1.2.2. Igra i kognitivni razvoj.....	7
1.2.3. Igra i emocionalni razvoj.....	8
1.2.4. Igra i socijalni razvoj.....	9
1.3. Utjecaj okoline na igru	10
2. RURALNO OKRUŽJE.....	12
2.1. Obilježja ruralnog okružja.....	12
2.2. Igre u ruralnom okružju	14
3. URBANO OKRUŽJE	17
3.1. Obilježja urbanog okružja	17
3.2. Igre urbanog okružja	18
4. ANKETNI UPITNIK “SPONTANE IGRE U RURALNOM I URBANOM OKRUŽJU”.....	21
4.1. Rezultati upitnika	24
5. ZAKLJUČAK	28
LITERATURA.....	29
Izjava o izvornosti završnog rada.....	31

SAŽETAK

U ovom radu bit će uspoređena priroda dječje spontane igre u ruralnom i urbanom okruženju. Najprije ću definirati pojam igre i vrste igara kako bi se lakše uočile sličnosti i razlike igara koje preferiraju djeca s različitih područja. S obzirom da se na navedenim područjima način života i struktura obitelji razlikuje, kroz stručne radove, znanstvena istraživanja i kroz vlastito istraživanje pokušat ću pronaći poveznicu igre i načina života na selu i u gradu. Cilj i svrha ovog rada je ukazati na eventualne nedostatke koje utječu na dječju igru, a samim time i na djetetov cjelovit razvoj koje mu je okruženje dužno osigurati. Upitnik koji ću provesti temelji se na svima dobro poznatim igrama djetinjstva na selu, u gradu i u predgrađima. Cilj je uvidjeti postoji li među njima razlika u učestalosti njihovog provođenja ovisno o mjestu odrastanja.

Ključne riječi: dijete, djetetov razvoj, spontana igra, ruralno okruženje, urbano okruženje

SUMMARY

In this article there will be compared the nature of child's spontaneous play in rural and urban environment. First of all I will define the term of game and types of games so it could be easier to see similarities and differences of game preferred by children from different areas. Considering that the structure of family in the above areas is different, I will try to find connection between play and way of life on village and city through professional papers and research. Goal and purpose of this article is to indicate on eventual shortcomings which have affect on children's play and thus on complete development of child. Questionnaire that I will use is based on well known games of childhood on village, in the city and in suburb. Aim of Questionnaire is to see if there is difference in frequency of conducting games depending on the place of their childhood.

Key words: child, child's development, spontaneous play, rural environment, urban environment

UVOD

Igra se smatra jednom od osnovnih aktivnosti djeteta pomoću koje ono uči i aktivno istražuje svijet oko sebe. Dijete se započinje igrati nedugo nakon rođenja. Igra je najprije fokusirana na pokrete i tijelo, pa tako dijete najprije počinje istraživati svoje ruke i noge i što sve može s njima. Zatim uz malešnice nastaje prva igra s odraslima u kojoj je dijete promatrač dok ga zabavljaju glasovi i pokreti odraslog. On djetetu može, uz pjevanje, mahati, pjevati, dodirivati ga ili manipulirati njegovim tijelom (Velički, Katarinčić, 2011).

Igra je osnovna dječja aktivnost koja, uz osjećaj ugone i zabave te učenje socijalnih vještina, djeci nudi istraživanje i upoznavanje svijeta oko sebe. Jasno je kako odrasli imaju veliku ulogu u osiguravanju poticajnog i kvalitetnog okruženja u kojemu će djeca biti u mogućnosti istraživati i učiti kroz igru. Mjesto u kojemu živimo te samim time stil života i struktura obitelji uvelike oblikuju djetinjstvo i igre s kojima se djeca susreću i prakticiraju tijekom svog djetinjstva.

Brojne su definicije igre. Bruner (1976) smatra kako se fenomen igre ne može potpuno obuhvatiti jednom definicijom. Igru i njezine elemente kulture ne proučava samo psihologija nego su predmet proučavanja antropologije, sociologije, etnologije, pedagogije itd. (Duran, 1995). Findak i Prskalo (2004) definiraju igru kao najstariji oblik tjelesne i zdravstvene kulture i najautonomniju ljudsku aktivnost koja je spontana i slobodno izabrana, a podrazumijeva raznovrsnost kretanja te je popraćena snažnim osjećajem ugone i neugode. Klarin (2017) tvrdi da dijete kroz igru na zabavan način upoznaje svijet i uči, te je ona ogledalo onoga što je važno djetetu. Kroz razne definicije može se uvidjeti da je igra jedna od najvažnijih aktivnosti djeteta jer ona djeluje na njegov cjelovit razvoj.

Koju će vrstu igre dijete izabrati, s kojim predmetom i s kojim osobama će se ono igrati uvelike ovisi o njegovom mjestu odrastanja. Svakako veliku ulogu u tom odabiru imaju obitelj i odrasli koji stvaraju poticajno okružje koje će dodatno obogatiti djetetovu igru i podići ju na novu razinu.

Cilj ovog rada je pojasniti pojam igre i njezinu podjelu kako bi se bolje uvidjele razlike i sličnosti s odabirom igara na različitim mjestima odrastanja. Također će biti izloženi opisi ruralnih i urbanih područja te životni stilovi obitelji koji se u velikoj mjeri odražavaju na spontane igre

djece. Pored navedenog, kroz anonimni upitnik pokušat će se pronaći razlika u učestalosti provođenja bezvremenskih igara na selu i u gradu te saznati specifične igre navedenih područja.

Poznavajući karakteristike spontanih igara ruralnih i urbanih područja lakše je odrediti njihove pozitivne i negativne strane. Samim time pronalazeći pozitivan ili negativan uzrok koji može potkijepiti ili onemogućiti dječju igru, lakše je djelovati u skladu s njim i odlučiti što je za dijete najbolje omogućujući mu cjelovit razvoj.

1. IGRA

Igra je sastavni dio djetetovog života. Igra je također i fenomen djetinjstva te ona obilježava dječju kulturu (Rajić i Petrović-Sočo, 2015). Dijete u igri stječe iskustvo i znanje te razvija vještine u emocionalnom, kognitivnom, fizičkom, osobnom i socijalnom polju (Golež, 2021). Djetetu je za igru potreban prostor u kući ili izvan nje, treba drugu djecu ili odrasle te su mu za igru potrebne igračke koje mogu biti simboli ili realni objekti. Važnost igre za djetetov cjelokupni razvoj je neupitan, stoga ne iznenađuje što je ona u fokusu raznih istraživanja (Klarin, 2017).

S obzirom na njezinu opširnost značenja, podjele i primjene, igra se definira na različite načine, a Klarin (2017; prema Else, 2014) navodi ove definicije:

- Igra je aktivnost koja se bez prisile provodi u cijelosti, s uživanjem ili očekivanjem uživanja (English i English, 1958).
- Igra je način, poseban set ponašanja, kao kontekst (Rubin i Vandenberg, 1983).
- Igra podrazumijeva samostalnu igru s objektima, igru koja uključuje sukob i borbu, konstruktivnu igru, lokomotornu igru, sociodramsku igru, igru s pravilima i jezičnu igru (Goncu i Gaskins 2007).
- Igra je jedinstvena te je njezina svrha ona sama- igra (Sturrock, 2011).

Kakva god ona bila, igru ipak obilježavaju i neke zajedničke karakteristike. Igra je motivirana intrinzično, nije obavezna te nije potaknuta vanjskim poticajima. Ona je spontana, oslobođena vanjskih kazni i vanjskih pravila te je sama sebi svrha. Najčešće pitanje u igri je: “Što mogu s ovom osobom ili predmetom?”. Igra nije ozbiljno ponašanje ili izvedba aktivnosti ali uključuje aktivni angažman (Rubin, Fein i Vandenberg, 1983).

Klarin (2017; prema Else 2014) navodi osnovne karakteristike igre: igra je proces, samostalan izbor, cjelokupno iskustvo, dobrovoljna je, oslobođena je od vremena, zadovoljstvo i znatiželja prevladavaju, za svakoga je različita i svrha je samoj sebi.

Bez obzira na obilježja raznih područja i načina života gdje se djeca igraju, igra uvijek sadrži navedene karakteristike koje ju upravo i čine igrom. Navedene karakteristike su osnova po kojoj prepoznamo igru kao radnju bez obzira odvijala se na selu ili u gradu. Određeno područje

može utjecati na broj djece koja sudjeluju u igri, dužini trajanja igre te na vrstu igre dok njene karakteristike ostaju nepromijenjene.

1.1. Vrste dječje igre

Uz mnoge definicije igara prisutne su i razne podjele ovisno na kojoj se razini igra dijeli. Klarin (2017; prema Patern, 1932) navodi jednu od najstarijih podjela igre na društvenoj razini:

1. Promatranje prilikom kojeg dijete promatra igru i njezine sudionike ali se ono ne uključuje u igru.

2. Samostalna igra u kojoj je dijete koncentrirano na aktivnost i ne primjećuje prisutnost druge djece.

3. Usporedna igra podrazumijeva dijete koje se igra pored druge djece ali bez interakcije i suradnje s njima.

4. Povezujuća igra prilikom koje se dijete igra s drugom djecom bez zajedničkog cilja.

5. Suradnička igra u kojoj postoji suradnja tijekom zajedničke aktivnosti. Djeca sama postavljaju ciljeve, određuju pravila i aktivnosti, djelujući zajedno kao skupina.

Klarin (2017) također navodi i noviju klasifikaciju igre prema različitim aspektima razvoja u kojoj se podrazumijevaju fizičke igre, igre pretvaranja, igre koje uključuju zvuk i riječi i kreativne igre.

Kamenov (1997) dijeli igru na četiri vrste: funkcionalna igra, igra uloga ili igra mašte, igra s gotovim pravilima i igre građenja. Pod funkcionalnim igrama ubrajaju se senzorne igre vlastitim tijelom, manipulativne igre, igre uz korištenje rekvizita, igre slovima, glasovima i riječima. Igre mašte ili uloga se rađaju iz slobodne volje djeteta, ono u mašti stvarnost sebi prikazuje na svojstven način. Pod igre uloga se podrazumijevaju igre iluzije, imitacije, dramske igre i sl. Igre s gotovim pravilima se razlikuju od igara u kojima pravila spontano nastaju tijekom aktivnosti. Igre s gotovim pravilima od velikog su značaja u odgoju djece jer se tako u najvećoj mjeri uče samokontroli. Igre građenja obuhvaćaju igre u kojima se oblikuje materijal, gradi, slaže ili raspoređuje kako bi se postigao određeni cilj (Mahmutović, 2013).

S obzirom na dječje interese koje u nekoj mjeri oblikuje i okružje u kojem se nalaze, djeca će se na različitim područjima igrati različitim vrstama igara. Lindon (2001) tvrdi kako se djeca iz različitih kulturnih područja različito igraju. Njihovo okruženje može zabraniti ili prevenirati igru. Djeca se vraćaju najdražoj igri, ona potiče razvoj razumijavanja pravila i socijalne kognicije. Igru smatra kao kreativnu aktivnost koja prikazuje dječji doživljaj svijeta (Lindon 2001).

U novijem svijetu susrećemo se sa pojmom kompjuterskih igara kojoj su u zadnjem desetljeću izložena ne samo djeca iz grada nego i iz sela. Kompjuterske igre su promijenile način komunikacije među djecom te ograničile kretanje djece. Pihač (2011) u svom članku "Igra i kretanje djece na otvorenom- mogućnosti i rizici" navodi čemu sve pridonosi i zašto je važna igra na otvorenom i na koje sve eventualne rizike odrasli moraju obratiti pozornost prilikom igre na otvorenom. Djeci je potrebno omogućiti raznovrsno kretanje kako bi se ujedno utjecalo i na bolju cirkulaciju prilikom trčanja, vožnje biciklom, plivanja; jačanju mišića vježbama jačanja, penjanja, gumi-gumi; bolju okretnost igrom školice, koturanja; jačanje kostiju skakanjem i preskakanjem vijače te bolju gipkost gimnastičkim vježbama i uspinjanjem (Pihač, 2011).

Djeca na selu, s obzirom na prirodu područja, više vremena provode vani te se kod njih u većoj mjeri pojavljuje spontana igra na otvorenom nego li je to slučaj kod gradske djece. Na koji sve način i u kojoj mjeri određena igra utječe na djetetov razvoj bit će obrazloženo u sljedećim poglavljima.

1.2. Utjecaj igre na djetetov razvoj

Igra se smatra radnjom koja pozitivno utječe na cjelokupni dječji razvoj. Jedna igra ne utječe samo na jedan aspekt dječjeg razvoja već može, a u pravilu i obuhvaća, više razvojnih jedinica kod djece.

Igra omogućuje djetetu da upozna značenje i veličinu moralnih vrijednosti. Djeca kroz igru u kontaktu s drugom djecom razvijaju znanje o važnosti iskrenosti i stječu naviku pozitivnog ponašanja (Golež, 2021). Uzimajući u obzir sve navedeno može se zaključiti kako igra utječe na tjelesni, kognitivni, emotivni i socijalni razvoj djeteta.

1.2.1. Igra i tjelesni razvoj

Dijete kroz igru razvija motoriku i tjelesnu snagu. Različiti pokreti tijela i dinamičnost igre pozitivno djeluju na tjelesni razvoj djeteta. Prilikom igre razvija se fina i gruba motorika, koordinacija oka i ruke, spretnost, koordinacija prstiju, očiju i ruku, tjelesno zdravlje i pravilno držanje. Razvoj motoričkih sposobnosti temelji se na jednostavnim motoričkim obrascima koji se pojavljuju u prve tri godine djetetova života. Zahvaljujući tjelesnom razvoju i složenijim zahtjevima okoline, motoričke sposobnosti se mijenjaju i usavršavaju (Klarin, 2017).

Ovisno o tome koliko je djetetu osigurano poticajno okruženje, ono će kroz igru biti u mogućnosti usavršavati svoj tjelesni razvoj. Kretanje je djeci važno zbog opuštanja, oslobađanja agresije i napetosti te poboljšanja koncentracije. Prirodan način kretanja utječe na antropometrijski status djece. Potreban je stalni podražaj za optimalni razvoj. Ako se dijete premalo kreće, njegov prirodni nagon za kretanjem se smanjuje što ostavlja posljedice na motoričku sposobnost djeteta, što se u odrasloj dobi ne može lako nadoknaditi (Pihač, 2011).

Motorički se razvoj u ranom djetinjstvu promatra kroz razvoj grube i fine motorike. Razvoj grube motorike potiče razvoj ravnoteže. Gruba motorika je osnova za razvoj velikih mišićnih skupina, a njihovim se razvojem djetetu pružaju veće motoričke mogućnosti. Od dvije do tri godine hod djeteta postaje ritmičan, dok se hodanje postepeno transformira u trčanje. Razvojem hoda dijete usavršava spretnost i elastičnost. Dijete postaje sve stabilnije i uskoro se može služiti s rukama za savladavanje novih vještina i različitih eksperimentiranja, npr. bacanje i hvatanje. Koordinacija donjeg i gornjeg dijela tijela, približavanjem pete i šeste godine, sve je bolja te ono hvata i baca loptu, upravlja triciklom (Klarin, 2017).

Kroz igru dijete zadovoljava potrebu za kretanjem; ono kroz pokret zapaža, misli, predočava, mašta i pamti. Za kognitivni razvoj vrlo je važan nesmetan tjelesni razvoj.

1.2.2. Igra i kognitivni razvoj

Kao što je već spomenuto, dijete odrastajući najviše uči kroz igru. Kognitivni procesi koji su prisutni u učenju, prisutni su i aktivni i tijekom igre. Dijete u ranom djetinjstvu prepoznaje razliku između značenja i onog što vidi, tj. značenje je odvojeno od objekta. Prema Vigotskom

igra je tranzicija između razdvajanja značenja riječi od objekta. Dijete kroz igru razvija simboličko predočavanje, odnosno stvarima pridaje smisao. Stvari u igri dobivaju smisao, riječi označavaju stvarne, realne objekte (Klarin, 2017).

Klarin (2017; prema Russ, 2004) navodi kognitivne procese koji su prisutni tijekom igre; organizacija, divergentno mišljenje, simbolizam i fantazije. Dijete kroz igru uči pričati priče po logičnom redosljedu pri čemu se susreće s organizacijom. Ono kroz igru uči generirati različite ideje pri čemu razvija divergentno mišljenje. Kroz igru dijete preoblikuje i redefinira igračke i predmete koji ga okružuju prilikom čega se razvija simbolizam. Prisutna je i fantazija u trenutku kada dijete kroz igru zamišlja, razvija maštu i imaginaciju i pravi se da je u različitom vremenu i prostoru.

Uz spontane igre koje dijete najradije započinje i koje ga najviše ispunjavaju, djetetu možemo uz pomoć didaktičkih igara obogatiti igranje, a samim time i učenje. One utječu na djetetov mentalni razvoj i ubrzavaju ga, te obogaćuju njegovo iskustvo. Izgledom je prilagođen djetetu što ga dodatno motivira za aktivnosti razmišljanja (Grm, 2021).

Osim tjelesnog i kognitivnog razvoja, igra utječe i na puno dublje i snažnije jedinice djetetova bića koje ga uvelike oblikuju kao osobu, a to su emocionalni i socijalni razvoj.

1.2.3. Igra i emocionalni razvoj

Prve emocije kod djece pojavljuju se vrlo brzo. One dijete usmjeravaju na komunikaciju s okolinom i upozoravanje od opasnosti. Dijete emocijama upozorava okolinu na ono što mu godi, a što ne. Prve emocije koje se javljaju kod djeteta usmjerene su prema majci, no vrlo brzo ono svoju pažnju usmjerava na druge članove obitelji. Prevladavanje negativnih emocija kod djeteta u ranijem razvojnom razdoblju može uzrokovati ozbiljne socijalne i psihičke probleme u kasnijoj dobi.

Dijete kroz igru razvija socioemocionalne sposobnosti kao što su društvenost, suradnja, odnos prema vršnjacima i odraslima, odgovornost, poštivanje pravila, samostalnost, solidarnost, empatija, samokontrola i komunikativnost. Do prve godine života djetete razvija povjerenje, prestaje plakati na približavanje nepoznate osobe, gleda osobu koja mu se obraća, pokazuje pozitivne emocije, ljuti se, plače pri odvajanju od majke i raduje se. Od prve do treće godine javlja se otpor

koji se očituje kroz “ne”, “neću”, “moje”. Prve simpatije i svidanja javljaju se od četvrte do pete godine, emocionalno se veže za drugu djecu, javlja se nada, sram i ponos (Klarin, 2017).

Istraživanje mentalnog zdravlja upozorava na povezanost fizičke aktivnosti tijekom igre i smanjenje pojave depresije i tjeskobe te problema u ponašanju kod djece. Tjelesna aktivnost tijekom igre otpušta stres i pomaže djecu naučiti kontrolirati emocije i izgraditi osjećaj samokontrole (Stegelin, 2007).

Dijete kroz igru uči rješavati konflikt, izražavati emocije na prikladan način, uskladiti svoje i potrebe drugog. Dijete kroz igru, osobiou onu s pravilima, uči odgađati zadovoljstvo i time stječe samoregulaciju koja mu je potrebna za zdravo funkcioniranje s drugom djecom i kasnije u svijetu odraslih (Klarin, 2017).

1.2.4. Igra i socijalni razvoj

Socijalizacija je proces prilikom kojeg se usvajaju norme, pravila i konvencije. Francuski sociolog E. Durkheim je uveo pojam socijalizacije da bi označio djelovanje društvenih uvjeta na razvijanje ljudske osobnosti (Klarin, 2017). “Socijalizacija je proces tijekom kojega društvo oblikuje djetetova uvjerenja, očekivanja i ponašanja” (Vasta, Haith, Miller 2000).

Vršnjački odnosi su iznimno važni za psihološku prilagodbu i socijalni razvoj djeteta. Socijalni i osobni razvoj djeteta se potiču interakcijom među vršnjacima. Odnos s vršnjacima se razlikuje u skladu s razvojem drugih jedinica ličnosti. Dijete do šeste godine navodi za prijatelja ono dijete s kojim se igra. Vrijeme koje prijatelji provedu zajedno je osobina prijateljstva koja se javlja prilikom svih razvojnih razina ali se tipovi zajedničkih aktivnosti mijenjaju s obzirom na dob.

Također djeca kroz igru oponašaju odrasle i njihove postupke te se na taj način uživljavaju u svijet odraslih. Djeca igrom simuliraju stvarnost, a time ostvaruju značajan dio svog života. Igra je dječja realnost i ona predstavlja najznačajniji put razvoja osobnosti djeteta, njegovu pripremu za odrastanje i ako je pravilno vođena, uspostavljanje zdrave socijalne komunikacije (Mahmutović, 2013).

Upravo iz razloga što djeca u velikoj mjeri svoje slobodno vrijeme provode oponašajući odrasle, na njih i njihove igre utjecat će područje na kojemu su odrasla, kojim poslovima im se roditelji bave, koje je njihovo zanimanje, što susjedi rade i kako provode svoje dane.

Djeca sa ruralnih područja bit će u većem i izravnijem kontaktu sa susjedima, poslovima koje im roditelji obavljaju jer se na selu poslovi, odnosno izvor prihoda, nerijetko obavljaju u vlastitom dvorištu ili u blizini kuće. Njihovi običaji i navike djeca će nerijetko iskoristiti kako bi obogatili svoju igru što može utjecati na njih i u kasnijem životu. Koliko zapravo okolina i okružje te poticaji utječu na dijete i njegovu igru govorit će se u sljedećem poglavlju.

1.3. Utjecaj okoline na igru

Djetetov napredak i razvoj kroz igru uvelike ovisi o odraslima koji će mu omogućiti primjereno okruženje s raznolikim materijalima za igru i istraživanje. Na djetetovu igru i ponašanje uvelike utječu i svakodnevna ponašanja koja nemaju za cilj naučiti dijete nečemu. Dijete promatrajući shvaća i uči te stečeno iskustvo prerađuje ponovno u igri ne bi li iznova doživio pozitivnu emociju tog događaja ili shvatio nešto što u realnom trenutku nije uspio povezati.

U kojoj mjeri ispravni poticaji i podržavajuća okolina mogu obogatiti dječju igru, svjedoči u svom članku odgajateljica Tucić (2012). Odgajateljica je, nakon spoznaje kako je u grupi zastupljena stereotipna igra među dječacima i djevojčicama, odlučila napraviti igru za sve koja će biti jednako zanimljiva i dostupna djeci oba spola. Odlučila je zajedno s djecom napraviti veliku kaširanu pistu. Ubrzo nakon odluke, pista na kat je bila obogaćena zavojima, parkiralištem, stupovima, tunelom itd. Promatrajući djecu kako se igraju odgajateljica nije htjela stati sa poticajima te je na pistu postupno dodavala predmete kako bi djeca igrajući se i što više naučila. Naučili su gotovo sve temeljne znakove i pravila te što je najvažnije odgovornom ponašanju u prometu. Kroz igru razvijali su svoje komunikacijske i socijalne vještine, dogovarali su se i surađivali, zajedno su planirali i gradili.

Na primjeru jedne igre može se primjetiti koliko je u dječjem svijetu nekada potrebna i ruka odrasle osobe. Ne da umjesto djeteta misli i stvara nego da djetetu nudi i prilagođava okruženje i predmete njegovim mogućnostima i potrebama. Za spontanu igru djetetu nije potrebno puno no koliko okruženje u kojem odrasta utječe na njega i odabir igara koje će igrati razmatrat će

se u sljedećim poglavljima. Bit će uspoređen način života ruralnog i urbanog područja i utjecaj istoga na spontanu igru djeteta.

2. RURALNO OKRUŽJE

Za određivanje tipova naselja (grad, selo, prijelazna naselja) rabi se jedan ili više temeljnih kriterija u koje se ubraja veličina naselja odnosno broj stanovnika ili stanova; gustoća naseljenosti koja se mjeri brojem stanovnika po jedinici površine; upravni odnosno administrativni status naselja; mobilnost stanovništva i socioekonomska struktura pod koje se podrazumijeva udio poljoprivrednog stanovništva, dnevne cirkulacije zaposlenih, studenata, učenika, sastav stanovništva prema djelatnostnim sektorima; te morfološka obilježja naselja i urbana infrastruktura (Državni zavod za statistiku Republike Hrvatske, 2011)

Ne postoji određena definicija ruralnosti. Pod seoskim bi se područjem moglo podrazumijevati ono područje koje je društveno organizirano oko poljoprivrede i ekstenzivnog iskorištavanja područja, odnosno zemlje. Jednostavan pristup definiranju ruralnog područja značio bi da ruralnost označuje selo, odnosno seosko. Ruralno okružje je prostor koji je služio kao životni i radni prostor za seljake odnosno poljoprivrednike (Ivoš, 2010).

Postoje dva kriterija u Republici Hrvatskoj za određivanje pojma ruralnosti čime se definira ruralni prostor od kojih je prvi administrativni kriterij. Prema tom se kriteriju razlika ruralnih i urbanih područja temelji na teritorijalnoj podjeli u kojoj se manje administrativne jedinice smatraju ruralnim, dok se urbanim područjem smatraju gradovi. Drugi kriterij koji Ivoš navodi, a odredila ga je Organizacija za ekonomsku suradnju i razvoj (OECD) je kriterij gustoće naseljenosti pri kojem se na lokalnoj razini područja klasificiraju kao ruralna ili urbana temeljem praga od 150 stanovnika na km kvadratni. Tako se definiraju tri skupine područja, a ovisno o udjelu stanovništva koje živi na ruralnim područjima; pretežito ruralne regije u kojima više od 50% stanovništva živi u lokalnim ruralnim mjestima; značajno ruralne regije u kojima 15 do 50% stanovništva živi u lokalnim ruralnim mjestima; te pretežito urbane regije u kojima 1% stanovništva živi u lokalnim ruralnim mjestima (Ivoš, 2010).

2.1. Obilježja ruralnog okružja

Na dječju igru utječu mnogi faktori koji se nalaze u neposrednoj blizini djeteta. Dijete najčešće ne odabire vrijeme za igru, ona se dogodi spontano, ovisno o interesima i potrebama

djeteta. Dijete u određenoj mjeri izabire društvo s kojim će se igrati iako ni taj odabir nije u potpunosti njegov. Tko će djetetu biti suigrač te samim time kakvu će igru moći provesti ovisi o tome koliko braće i sestara dijete ima, kolika je njihova razlika u godinama, koliko ga djece u susjedstvu okružuje i koliko su česti njihovi susreti. Može se pretpostaviti da je u predgrađima i na selima ova situacija dakako povoljnija jer se obitelji na tim područjima odlučuju za više djece te sam odabir sudionika za igru je veći. S druge strane sve lošije financijske situacije obiteljima sa sela onemogućuju veći broj djece te se i ta pogodnost smanjila i gotovo izjednačila s djecom u gradovima. Također loša povezanost sela i njihova međusobna udaljenost uvelike umanjuje djetetov izbor gdje i s kim će se igrati.

Ruralno društvo nije primitivno, sva sela imaju svoje norme ponašanja uključujući razne običaje koji su ustaljeni i ne krše se. Ruralni se prostor smatra kao ruralna idila usporenog življenja gdje ljudi prate prirodni tijek događanja. Takav prostor uključuje organsku zajednicu u kojoj ljudi imaju vremena za druge, svako zauzima određeno mjesto i ima svoju ulogu. Selo se smatra zajednicom, dok se grad smatra društvom. Zajednicu čine organska volja, krvno srodstvo, prijateljstvo, susjedstvo i porodično pravo. Stanovnici sela se međusobno poznaju te je prisutan jak utjecaj seoskog i obiteljskog života dok običaji i religija imaju važnu ulogu u njihovim životima (Ivoš, 2010).

Janković, Berc i Blažeka (2004) su proveli istraživanje bračnih parova sa sela i grada o obiteljskim vrednotama koje uključuju obitelj, djecu, brak, roditelje i partnere. Rezultati su pokazali kako muževi na selu obitelj stavljaju na prvo mjesto, dok žene na prvo mjesto stavljaju dijete. Brak se nalazi na trećem mjestu oboma, te dok se roditelji muževima nalaze na četvrtom mjestu, za žene su na četvrtom mjestu partneri (Janković, Berc, Blažeka, 2004). Prema dobivenim podacima jasno je kako ljudi na selu i dalje njeguju obitelj i kako djeca za njih imaju važnu ulogu.

Berc, Ljubotina i Blažeka (2004) su proveli istraživanje o strukturi obitelji na selu i u gradu. Podaci o prosječnom broju članova u obitelji ukazuju na to kako seoske obitelji imaju pet članova uže obitelji u prosjeku. Prema njihovom istraživanju najveći prosječan broj djece imaju obitelji na selu (2,39). Dobiveni rezultati ne ukazuju na povoljnu situaciju djece na selu pogotovo ako se radi o izoliranim i zabačenim selima iz kojih su mladi odselili. Iako zanimljivo okružje prepuno lako dostupnim materijalima koji su najprije namijenjeni odraslima ali uvijek zanimljivi djeci, djeci sa sela nedostaju druga djeca, nedostaje im suigrača s kojim bi se mogli družiti i igrati.

Djeca na selima od malena imaju veću odgovornost koja pored škole i školskih obaveza nerijetko od njih zahtjeva i uključenost u rad odraslih. Oni s radom kreću rano te takav način življenja obilježava njihovo djetinjstvo, a samim time društvo i igre kojima će se igrati. Svako dijete u odrasloj osobi vidi model ponašanja, pa tako i djeca na selu uživaju oponašati rad odraslih i ponovno ih iskusiti u svojoj igri obogaćujući ih raznim pravilima.

2.2. Igre u ruralnom okružju

Poznato je kako djeca na selu većinu svog slobodnog vremena provode vani na otvorenom, te su im i igre pretežito fizičke naravi, što povoljno utječe na njihov tjelesni razvoj i zdravlje cijelog organizma. Također djeca sa sela su okružena tradicijom i seoskim obilježjima koja nerijetko uključuju kretanje, također i tradicionalne igre koje se prenose s koljena na koljeno. Ovisno u kojem selu je dijete odraslo, igrati će igre koje su bake i djedovi prenijeli na njihove roditelje zatim i roditelji na njih same.

Djeca se na ruralnim područjima rano upuštaju u rad s odraslima. Ovisno o tome čime se roditelji bave, djeca će rano započeti s brigom o poljoprivredi, čuvanjem životinja itd. Kao što je već spomenuto djeca će u igru najprije uključiti svakodnevne radnje, povezati će ju s realnim radnjama radi zabave ili želje da nauče nešto novo, ponavljat će iskustvo zbog radosti koju u njemu pobuđuju ili radi čežnje da shvati nešto što u realnom svijetu nije uspio shvatiti.

Duran (1995) spominje igru "Brazdice" koju su igrala djeca dok su čuvala stoku. Za igru su od rekvizita bile potrebne sjekirica i slamka. Sjekiricom se na zemlji nacrtava četverokut te se na određenoj udaljenosti postavi slamka. Igrači zatim stanu u četverokut i gađaju slamku. U slučaju da netko ne pogodi slamku, gađa ju sve dok ne pogodi. Nakon što se slamka pogodi kaže se: "Zadao je pravu." Zatim se ustanovi tko je prvi, a tko posljednji "zadao pravu". Tim redoslijedom djeca si označe dio zemlje u četverokutu što oni nazivaju brazdicom. Zatim se od mjesta gdje se nalazila slamka sjekiricom gađa brazdica redoslijedom kako su označivali brazdicu. Igra završava kada svi igrači raskopaju svoje brazdice, a posljednji koji ostane se kažnjava. Zavežu mu se oči, a u košulju mu se stave busice zemlje iz prve brazde. Vode ga po pašnjaku te mu na nekom mjestu istresu busice iz košulje te ga vrata na mjesto odakle su krenuli. Naposljetku mu odvežu oči, svi ostali igru započinju ispočetka, a on se može uključiti tek kada nađe buse zemlje (Duran, 1995).

Igra ruralnih prostora koja prikazuje život poljoprivrednika i prodaje voća/povrća, a koju su djeca po svojim željama preformulirala je igra "Lubenice". Duran (1996) navodi dvije vrste navedene igre, dok će ovdje biti obrazložena prva verzija. Uloge koje su prisutne u igri su prodavač lubenica, kupac i sva ostala djeca su lubenice. Djeca stoje uza zid, ispred njih se nalazi prodavač, a malo dalje od njih kupac. Kupac priđe prodavaču i pita koliko koštaju lubenice. Nakon što prodavač kaže cijenu, kupac počne pipati lubenice (djecu koja predstavljaju lubenice kuca po glavi). Za svaku lubenicu kaže svoj sud, dok samo za jednu kaže da je dobra. Nakon što odabere lubenicu, kupac prevrće po džepovima i shvati da nema novca za platiti. Vratu se na početno mjesto te dolazi natrag do prodavača te s ciljem da ga prevari izmišlja neku nesreću kako bi prodavač otišao dalje pogledati. Prodavač "nasjeda" svaki puta i ode, a kupac odvede odabranu lubenicu. Sve se radnje ponavljaju dok kupac ne odvede sve lubenice. Na kraju prodavač traži svoje lubenice, a nakon što ih nađe svi se rastrče a on ih lovi.

Osim igara koje su uključivale predmete i događaje iz seoske svakodnevice, djeca na selu su prakticirala iste ili slične igre koje su se igrale i u gradu. Igra "Gradova i sela" je prisutna na selu ali i u gradu s malo izmjenjenom formom ne nekim područjima. Ona ne zahtjeva kretnju koju nalazimo u većini igara prisutnih na selu, nego potiče djecu na razmišljanje. Dok je na selu navedena igra prema Duran (1995) sadržavala pet kolona u kojima se navode grad, selo, država, rijeka, planina, u gradu se najčešće igrala "Država, grad, rijeka" u kojoj bi se izostavljalo npr. selo, dok bi se navodile životinje, cvijeće, predmeti itd. Igra je rasprostranjena jer je jednostavna, potiče na razmišljanje, a od rekvizite sve što je potrebno su olovka i papir. Jedan od igrača govori abecedu te se zaustavlja na slovu u trenu kada jedan od suigrača kaže "dosta". Tada igrači pišu po jedno ime s početnim odabranim slovom. 5 bodova se dobije ako 2 suigrača imaju isto napisano ime, 10 bodova dobiju oni koji imaju točno ime samo kod sebe napisano, dok 15 bodova dobije igrač koji jedini ima ime, a ostali se nisu mogli sjetiti niti jednog imena. Pobjednik je onaj koji tijekom igre skupi najviše bodova (Duran, 1995).

Na ruralnim područjima vidljiv je utjecaj svakodnevnog seoskog života, utjecaj tradicije i religije na dječju igru. Tako su na ruralnim područjima česte i igre s pjevanjem ili igre u kolu. Primjer igre s ruralnog područja u kojemu je prisutan religijski element, odnosno naziv je "Drvena Marija". Sam naziv može asociirati na kip Djevice Marije no ne treba se isključiti učestalost tog imena djevojčica na ruralnim područjima što opet može biti religijski motivirano. Ono dijete koje

je Drvena Marija svako dijete zavrti i naglo pusti. Dijete mora ostati u položaju u kakvom je bilo nakon što je pušteno i ne smije se micati. Nakon što je zavrtila svu djecu, Drvena Marija ide do svakog djeteta te ga pošaklja po vratu. Tko se nasmije ispada iz igre, a oni koji su uspjeli ostat ozbiljni i dalje stoje ukočeno. Zatim Drvena Marija kaže npr. “Pretvorite se, pretvorite u lava”. Tako može izmišljati u koju će se životinju, predmet ili biljku djeca pretvoriti. Najuspješnije dijete u glumi postaje Drvena Marija (Duran, 1995).

Igre s pjevanjem koje su prisutne na ruralnim područjima su “Došla majka s kolodvora”, razne varijante igre “Gumi-gumi”, “Ovako se žito žanje” itd. (Duran, 1995).

One igre koje se pjevaju u formaciji kola su “Igra kolo u dvadeset i dva”, “Iz kola u kolo”, “Jež”, “Ljubljeno kolo” itd. (Duran, 1995).

I igre s pjevanjem i one koje se pjevaju u formaciji kola ogledalo su seoskog načina života, njihove tradicije i vjerovanja. One se mogu smatrati same po sebi tradicijom, dječjom kulturom koja je s namjerom njezinog očuvanja i proširenja ušla u dječje vrtiće te je dostupna svima, a ne samo djeci ruralnih područja.

3. URBANO OKRUŽJE

Grad je definiran kao kompaktno sagrađeno veće naselje u kojemu veći dio aktivnog stanovništva radi u sekundarnim i tercijarnim djelatnostima. To stanovništvo ne radi samo za vlastite potrebe već i za potrebe stanovništva većeg, odnosno šireg područja. Grad također stanovništvu osigurava zadovoljavanje životnih potreba poput opskrbe, obrazovanja, prometa, zdravstvene zaštite, dostupnost pravnih usluga i slično (DZS, 2011).

Urbanim odnosno gradskim naseljima se smatraju sva naselja (bez obzira na broj stanovnika) sjedišta upravnih gradova, naselja s većim brojem od 10 000 stanovnika, zatim naselja od 5 000 do 9 999 stanovnika koja imaju 25% i više zaposlenih na području stanovanja te naselja od 2 000 do 4 999 stanovnika s 25% i više zaposlenih na području stanovanja koji su zaposleni u sekundarnim i tercijarnim djelatnostima. Sva naselja koja ne zadovoljavaju nabrojane kriterije, nazivaju se ruralnim i prijelaznim naseljima. U nju su uključena sela i ostala naselja u ruralnom prostoru (DZS, 2011).

Definicija grada hrvatskog zakonodavstva: “Grad je jedinica lokalne samouprave u kojoj je sjedište županije te svako mjesto koje ima više od 10 000 stanovnika, a predstavljaju urbanu, povijesnu, prirodnu, gospodarsku i društvenu cjelinu.” (DZS, 2011).

3.1. Obilježja urbanog okružja

Gradove odnosno urbana područja karakteriziraju područja prekrivena zgradama, mali stanovi, u strogom centru i premalo zelenih površina koja su nerijetko premalena za nesmetanu igru djeteta. Zbog brzog stila življenja, zaposlenosti roditelja, malih stanova parovi se u odnosu na selo odlučuju na manji broj djece.

Berc, Ljubotina i Blažeka su 2004. proveli istraživanje “Struktura i životni stil obitelji” u četiri tipa naselja i različitim hrvatskim regijama. Istraživanje je pokazalo kako obitelji u velikom gradu imaju prosječno 4,35 članova u obitelji. Prosječan broj djece u malome i srednjem gradu je 2,12 i u velikom gradu 2,14 djece.

Iako manji broj djece broje obitelji u gradovima, zbog velikih zgrada, dobre povezanosti i velikih kvartova, djeci ne nedostaje suigrača s kojim bi mogli provesti zamišljenu igru. Djeca iz istih naselja i kvartova znaju se od malena, najprije se zajedno druže i igraju u vrtićima zatim zajedno nastavljaju školovanje. Prednost manjih stanova je mogućnost njihove veće brojnosti na jednom mjestu što povećava i broj djece za druženje i igru.

Ovim rezultatima dolazi se do paradoksalnog zaključka kako velike ravnice, polja, potoke, kanale i pregršt zanimljivih mjesta za nesmetano kretanje i igranje nema tko popunit i "iskoristiti". Suprotno toj situaciji u prenapučenim zgradama i gradskim kvartovima djeci su dostupni mali parkovi koji djetetu već nameću i određuju igru koju će provesti a nerijetko se dogodi da na malim prostorima namjenjenima za igru nema dovoljno mjesta za sve.

3.2. Igre urbanog okružja

Igre urbane sredine koje je korisno spomenuti su "Gumi-gumi", "Graničar", "Školica". Navedene igre uključuju tjelesnu aktivnost, a lako su izvodive na manjim betonskim površinama i igralištima koji su karakteristični za gradove. Štoviše za igre "Graničara" i "Školicu" potrebna je betonska površina kako bi se isrcitala polja ovisno o zahtjevima i pravilima igre.

"Gumi-gumi" spominje Duran (1995) te ju navodi još i kao skaknje gume. Za igru je potrebna guma dužine 3 metra sa spojenim odnosno ušivenim krajevima. Postoji mnogo varijanata skaknja uz gumu. Obično su u igru uključena dva suprotstavljena para. Jedan par nategne gumu tako što stane unutar nje dok drugi par (jedan po jedan) skače po točno propisanim pokretima. Ako su u igru uključeni stihovi, skače se u ritmu stihova. Isti pokreti se ponavljaju uz različitu visinu gume. Najprije se guma nalazi na gležnju te se korak po korak penje do neba (uzručajem iznad glave). Kada jedan igrač para pogriješi, nastupa drugi par. Pobjednik je par koji je izveo sve pokrete uz sve visine gume.

Za "Graničar" je od rekvizita potrebna lopta. Na mjesto odvijanja igre se nacrtava igralište u dva dijela odvojena linijom. Kapetani svake momčadi stoje na strani suprotstavljenog tima izvan granica igrališta. Kapetani biraju svoju ekipu uz igru "Par nepar" za svakog igrača. Onaj koji pobjedi u "Par neparu" bira prvi igrača. Kapetan dodaje loptu svojoj ekipi, a ona mu preko polja suprotne ekipe vraća. Ako lopta pogodi igrača suprotne ekipe, a on ju ne uhvati, on napušta igru.

Ne važi za loptu koja se odbila od pod. Kada je posljednji igrač pogođen, u igru ulazi kapetan ekipe, a na njegovo mjesto dolazi jedan igrač. Gubi ona ekipa kojoj je kapetan pogođen (Duran,1995).

Duran (1995) u svojoj knjizi navodi 5 vrsta “Škole” ili “Skakanke” s obzirom na raspored polja. Ovdje će biti opisan najučestaliji način igranja navedene igre. Kao rekvizit se koristi pločica, ona može biti daščica ili komad crijepa. Polja su označena od 1 do 8. 1,2,3 i 6 su određena za skakanje na jednoj nozi, dok se u poljima 4,5,7,8 skače raskoročno. U igri sudjeluju dva ili više igrača. Pločica se rukom ubacuje u prvo polje. Preskače se polje u kojem se nalazi pločica te se odmah skače u drugo polje. Jednom nogom se skoči u treće polje, zatim raskoročno jednom nogom u četvrto, drugom u peto. Jednom nogom u šesto, zatim ponovno raskoračno u sedmo i osmo. Na kraju se igrač okrene u skoku i skače nazad na isti način do drugog polja. U drugom polju se stojeći na jednoj nozi saginje i uzima pločicu iz prvog polja, a tek tad uskače u to polje i van. Igrač za vrijeme skakanja ne smije stati na crtu i pločica ne smije biti bačena a da dodiruje crtu. Tako se pločica baca u drugo polje zatim u treći i tako redom. Na kraju svih pređenih polja, pločica se stavlja na slovo N što znači “naokolo”. Jednom nogom mora proći kroz sva polja. Zatim uzima pločicu i stavlja na slovo Ž (žmireći prošeta kroz polja bez da stane na crtu). Zatim okreće leđa školi i pločicu baca preko glave. Ono polje u koje pločica padne je njegovo. Dijete koje osvoji najveći broj polja je pobjednik.

Osim igara koje uključuju fizičku aktivnost, u gradovima su iznimno popularne igre riječima i one koje razvijaju kognitivne sposobnosti, a mogu se igrati u kući/stanu. Duran (1995) navodi “Pokvareni telefon”, “Vješalo”, “Križić-kružić”, “Kaladont”.

“Pokvareni telefon” je bezvremenska igra koju igraju i mlađe i starije generacije. Za igru od rekvizita nije potrebno ništa. Djeca posjedaju u krug, te prvi šapne djetetu do sebe jednu rečenicu. To dijete zatim nastavlja redoslijed i tako do zadnjega koji rečenicu kaže na glas. Rečenicu koju kaže posljednji razlikuje se od rečenice koju je smislio prvi zbog tihog šaptanja.

“Vješalo” je igra koju igraju dva igrača. Pogađati se mogu imena država, gradova, filmova itd. Jedan igrač zamisli npr. državu i povuče onoliko crtica na papiru od koliko se slova sastoji ta država. Sa strane se nacrtava vješalo. Drugi igrač pogađa ime države, te svako slovo koje kaže a ima ga u nazivu, protivnik mora upisati na odgovarajuću crticu. U slučaju da igrač kaže slovo kojeg

nema u nazivu države, na vješalo mu se najprije crta glava, zatim tijelo, po jedna ruka i po jedna noga. Nakon što je cijelo tijelo dovršeno, igrač je izgubio te se mijenjaju za uloge.

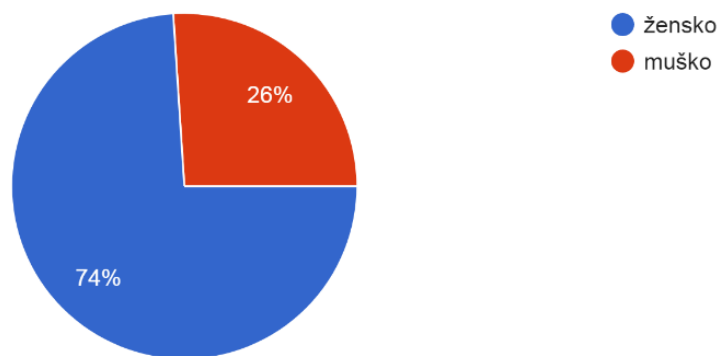
“Križić-kružić” koji je poznat u urbanim sredinama igra se na papiru i sastoji se od 9 praznih polja podijeljenim dvjema okomitim i vodoravnim crtama. Onaj igrač koji je križić, najprije stavlja svoj znak u jedno od polja, zatim istu radnju ponavlja drugi igrač s kružićem. Pobjednik je onaj koji nacrtava 3 svoja znaka uzastopno u nekom redu. Duran (1995) navodi malo drugačiju i dužu verziju igre “Križić-kružić” koja se prakticira na selu. Za nju je potrebna bilježnica s kockicama te se nacrtava zatvoren oblik određene veličine po linijama. Igrači naizmjenično stavljaju crticu dužine stranice kvadratića koja već postoji u bilježnici, te svaki puta kada jedan od igrača zatvori kvadratić u njega stavlja svoj znak (križić ili kružić). Onaj igrač koji ima više znakova pobjeđuje.

Može se zaključiti kako pored ruralnih sredina u kojima prevladava pregršt maštovitih spontanih igara koje uključuju fizičku aktivnost, u urbanim sredinama nedostaju spontane igre s kretanjem. Svakako kod djece urbanih sredina ta se pasivnost u igri nadoknađuje s raznim članstvom u klubovima određenog sporta, plesa itd. Djeci urbanih sredina ponekad, pored raznih izvannastavnih aktivnosti, nedostaje vremena i snage za prakticiranje spontanijih fizičkih igara. Tu se gubi ispunjavanje prirodno usađene želje djeteta za spontanijim igrama i kretanjem na svježem zraku prilikom kojih najviše istražuje i uči.

4. ANKETNI UPITNIK “SPONTANE IGRE U RURALNOM I URBANOM OKRUŽJU”

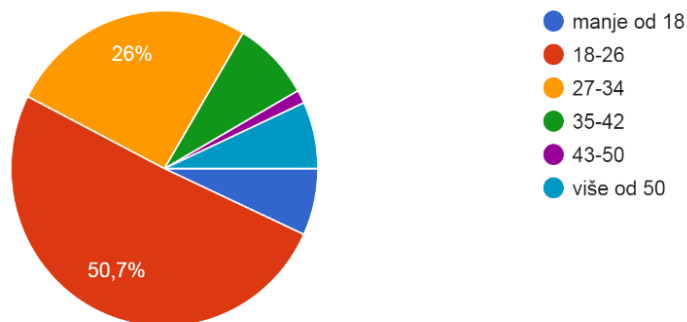
U svrhu pisanja završnog rada provela sam anonimni upitnik na temu “Spontane igre u ruralnom i urbanom okruženju” u kojem su sudjelovale 73 osobe iz sela, grada i prijelaznih naselja odnosno predgrađa. Upitnikom se htjelo doći do detaljnijih informacija odnosno spoznaja o poznatim i svugdje prisutnim igrama koje su prakticirale osobe dok su bila djeca ovisno o njihovom mjestu odrastanja. U prvom su dijelu upitnika bile ponuđene fizičke igre koje zahtijevaju kretanje, društvene igre u kojem su misao i zaključivanje zastupljeniji nego kretanje te moderne igre poput videoigara. Drugi dio upitnika je sadržavao pitanje slobodnog odgovora o spontanim igrama. Od 73 ispitanika, 54 su ženskog, dok je njih 19 muškog spola.

Spol ispitanika
73 odgovora



Slika 1. Spol ispitanika upitnika

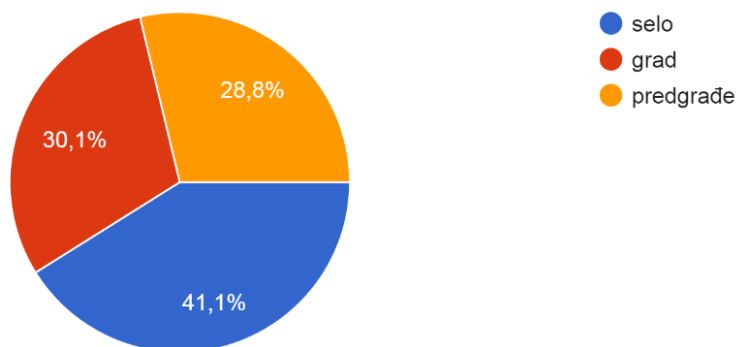
Dob ispitanika
73 odgovora



Slika 2. Dob ispitanika upitnika

Kao što je već navedeno, ispitanici su proveli djetinjstvo na različitim područjima; u gradu, na selu i u prijelaznim naseljima odnosno predgrađima. Pretpostavka je bila kako su osobe koje su djetinjstvo provela na selu ili u predgrađu više prakticirale igre koje zahtjevaju kretanje, dok su se osobe iz grada igrale s manjom grupom djece, češće u zatvorenom prostoru, igrajući se kupljenim društvenim već osmišljenim igrama s pravilima i videoigrama. Odgovore sam dobila od 22 osobe iz grada, 21 iz predgrađa te 30 osoba sa sela.

Mjesto u kojem sam proveo/la djetinjstva
73 odgovora



Slika 3. Mjesto odrastanja ispitanik

Djeca su nekada svoje odrastanje najviše voljela provoditi vani na otvorenom gdje im se nudilo pregršt prirodnih materijala, krajolika, neistraženih područja koje bogate dječju maštu i nude nezaboravna iskustva. Nesvjesni svoje aktivnosti, djeca su prelazila kilometre unutar svojih i susjednih dvorišta, trčala, sakrivala se, preskakala i tako se pravilno razvijala i osiguravala tijelu i organizmu ono najbolje. Iako se u velikoj mjeri provođenje na otvorenom smanjio, generacije koje su odgovarale na upitnik najčešće su se igrala na otvorenom (93,2%), dok je zanemariv broj sudionika prakticirao igru u zatvorenom prostoru.

4.1. Rezultati upitnika

Pitanja o učestalosti igranja spontanijh igara bila su postavljena s mogućim odgovorom u rangu od 1 do 5. 1 je označavalo da se određena igra nije nikada igrala, dok je 5 označavalo često igranje te igre. U tablici je prikazan prosjek svih odgovora po igri ovisno o mjestu odrastanja.

Tablica 1. Učestalost provođenja spontanijh igara

	Selo	Grad	Predgrađe
Ledena baba	4,22	4,23	4,04
Nogomet-svi	3,91	3,11	2,72
Nogomet-dječaci	4,42	4,50	4,23
Policajac i lopov	3,60	3,94	3,70
Skrivača	4,93	4,86	4,76
Crna kraljica 1, 2, 3	3,90	3,95	3,57
Dan-noć	3,66	3,45	3,38
Došla majka s kolodvora	2,26	2,04	1,57
Školica	3,86	4,32	3,85
Graničar	4,60	4,14	4,04
Videoigre	2,37	2,71	2,47
Križić-kružić	3,79	3,86	3,76
Grad, država, selo	4,30	4,14	4,38
Pokvareni telefon	3,96	3,59	3,85
Kaladont	3,58	3,95	3,85
Pantomima	3,41	3,68	3,35
Odbrojanje brojalica	3,56	3,45	3,47
Društvene igre (Monopoly, Čovječe, ne ljuti se,...)	3,76	3,80	4,33
Igranje lutkama, plišanim igračkama, autićima...	3,76	3,86	4,42

Iz dobivenih se rezultata može zaključiti kako se poznate spontane igre ispitanika iz različitih krajeva ne razlikuju u značajnoj mjeri. Očekivala se veća prisutnost igara s kretanjem kod djece sa sela, dok su se Križić-kružić, videoigre, društvene igre, Grad, država, selo više igrane

u gradu. Jedina primjetna razlika u rezultatima kod navedenih igara uviđa se kod rezultata društvenih igara gdje su se djeca predgrađa po učestalosti igrala za 0,6 (rezultat je 4,42) više nego djeca sa sela kojima je rezultat po učestalosti igranja te igre 3,76, dok je u gradu 3,80.

Iako ne prevelika razlika, tom rezultatu može pridonijeti atmosfera predgrađa koja je djelomično slična atmosferi sa sela. Ljudi su otvoreniji, kućne posjete u to vrijeme u predgrađima bile su učestalije, bilo dovoljno je djece i vladala je obiteljska atmosfera. Drugi segment koji je pridonio rezultatu predgrađa, a više pripada gradu je laka dostupnost društvenih igara u trgovinama i dovoljno financijski stabilne obitelji. Također igre u kojima se koristi određena kupljena igračka kao što su lutke, plišane igračke, autići najviše je prisutna među djecom predgrađa.

Također za očekivati je bila učestalija uporaba brojalica na selu s obzirom da su ona povezana tradicijom i više manje se prenose s koljena na koljeno. Razlika između učestalosti s navedena tri područja je mala. Tome danas pridonosi podučavanje djece brojalicama u vrtićima i školama. Djeca predgrađa, a posebno gradska djeca pohađaju vrtiće gdje već od malena uče riječi i plesove raznih brojalica tako da ne zaostaju za djecom koja žive na ruralnim područjima kojima su brojalice najčešće prenesene od strane bližnjih.

Kako bi se pronašao razlog sličnosti u odgovorima ispitanika s tri različita područja, valjalo bi se vratiti u vrijeme kada su oni bili djeca i uvidjeti kakav je stil življenja tada prevladavao. Sva očekivanja su bila u skladu s današnjom situacijom kada su djeca okružena raznom tehnologijom, djeca u gradu raznim izvannastavnim aktivnostima provodeći sve više vremena u zatvorenim prostorima. Uzimajući u obzir kako je najveći dio ispitanika dobi od 18 do 34 godine, trebalo bi se vratiti u godine njihovog djetinjstva i pronaći poveznicu tadašnjeg stanja u gradovima i selima s dobivenim rezultatima. Njihovo su djetinjstvo obilježile 80te, 90te i početak dvijetisućitih. Za očekivati je po današnjem stanju kako su djeca grada više vremena provodila u zatvorenom, ispred ekrana no tada još tehnologija nije doživjela svoj vrhunac. Također djeca grada danas više prakticiraju određene sportove, dok spontana igra u njihovom svakodnevnom životu izostaje. Svaka kuća još uvijek nije posjedovala računalo, on je bio luksuz koji je u samo par godina postao nešto bez čega se ne može. Isti je slučaj bio s mobitelima, tabletima i svom ostalom tehnologijom koja danas između ostalog služi djeci za zabavu. U to vrijeme s prijateljima se izvan škole nije moglo povezati ako se nije zašlo ispred kuće/zgrade, nije otišlo na igralište ili parkić bez obzira živio u gradu ili na selu. Tu je bilo vremena, mjesta i društva za razne spontane igre. Također stil

života u gradu je bio drugačiji. Iako uvijek ubrzan način življenja, danas su djeca grada od malena uključena u razne izvannastavne programe, slobodno vrijeme provode u igraonicama, rođendaonicama gdje se djeca igraju onih igara za koje su te prostorije namijenjene, dok spontane i igre mašte izostaju.

Ipak, ispitanici odrasli na ruralnom području na pitanje slobodnog odgovora naveli su razne igre poput kuhanje u prirodi s lišćem i zemljom, “Care, care gospodare”, “Klikeranje”, “Što da radi ovaj fantom”, “Krokodil u kanalu”, “Neka puca”, “Primate li vojsku”, “Mačka i miš”, “Mlin”, “Bunar od kočenja”, “Bunar”, “Skakavac”, “Ledena baba”, “Šareno jaje”. Ispitanici odrasli na urbanim područjima dali su siromašnije odgovore na to pitanje pa tako se u odgovorima za grad može pronaći “Klisanje”, “Bela” te dva puta odgovor za “Gumi-gumi”.

Po ovim se odgovorima može vidjeti kako ispitanici ruralnih područja navode maštovitije igre, igre povezane s mjestom odrastanja odnosno selom. Na djecu ruralnog područja odnosno na njihove igre više utječe okružje i predmeti koji ga čine a nisu namijenjeni igri. Njima određen predmet iz okružja može poslužiti za igru ili može biti uključen u naziv igre i spominjati se tijekom samog izvođenja dok ga najčešće zamjenjuje neki drugi predmet. Tako je npr. u anketi navedena igra “Bunar” koju spominje i Duran (1995). U njoj postoje uloge svinjara i davljenika dok stolac predstavlja bunar. Stolac je u igri simbol za bunar te bunar nije uključen u igru. Isto tako iz uloga (svinjar i davljenik) se može vidjeti kako je to igra koja pripada ruralnom području. U igri Bunar najprije se odredi svinjar dok jedno dijete sjedi na stolcu odnosno “davi se u bunaru” u uglu sobe. Svinjar mu prilazi s maramom na kojoj je čvor i pita davljenika koje dijete želi da ga izvuče iz bunara. Tada svinjar dolazi do djece i lupa maramom po glavi ono dijete koje mu je davljenik šapnuo. Izabrano dijete odlazi do davljenika i pita ga koliko je metara bunar dubok. Ovisno koliko metara davljenik kaže toliko će poljubaca dobiti od spasitelja. Tada spasitelj postaje davljenik, a davljenik svinjar i igra se nastavlja.

Osim Bunara, igre koje su ispitanici ruralnih područja spomenuli u anketi, a koje se nalaze u Duraninoj knjizi su i “Klikeranje”, “Što da radi ovaj fantom” (u knjizi pod nazivom “Što da radi ova fota”), za “Krokodila u kanalu” se može pretpostaviti da se radi o igri iz knjige “Krokodile, krokodile smijemo li prijeći rijeku?”, “Neka puca”, “Mačka i miš”, “Skakavac”.

U anketi navedenu igru “Što da radi ovaj fantom” Duran (1995) navodi po nazivom “Što da radi ova fota”. Igrači sjednu u krug, onaj koji čuva fotu sjedne u sredinu. Svatko od igrača preda

neki predmet djetetu u sredini. Igrač ih drži skrivene te jedan od predmeta uzme u šaku tako da ostali ne vide o kojem se predmetu radi. Čuvar upita ostale “Što da radi ova fota?” te neko od igrača izmišlja zadatak za čuvara. Nakon što čuvar pokaže predmet, vlasnik fote izvrši zadatak te se igra nastavlja.

“Krokodile, krokodile smijemo li prijeći rijeku?” je igra u kojoj postoji uloga krokodila dok su svi ostali djeca. Krokodil je ono dijete koje ima najmanje boja na sebi (na odjeći). Djeca na zemlji označe rijeku. S jedne strane rijeke su djeca u vrsti, dok je s druge strane krokodil okrenut im leđima. Djeca pitaju krokodila smiju li prijeći rijeku. Krokodil odgovori: “Smije onaj koji ima plavu boju na sebi.” (na primjer). Djeca koja imaju plavu boju na nekom odjevnom predmetu, mogu prijeći rijeku držeći se za taj predmet. Ono dijete koje nema boju, a prelazi rijeku, krokodil pokušava uhvatiti. Ako ga uhvati dok je u rijeci, to dijete postaje krokodil, dok ga izvan rijeke ne smije hvatati.

Također igre “Neka puca”, “Skakavac” koje su ispitanici ruralnih područja naveli u sebi sadrže elemente fizičke aktivnosti, također i mašte i kreativnosti. Kao što je već uočeno u literaturi, a sad se može potkrijepiti i upitnikom činjenica kako su igre ruralnog područja više vezane za prirodu spontanih igara nego su to igre urbane sredine. One odišu seoskim načinom života, maštom i kreativnošću. Kroz njih djeca uz to što zadovoljavaju potrebu kretanja, dolaze u neposredno iskustvo iz raznih područja, uče i snalaze se.

Kada bi se upitnik proveo među mlađom generacijom urbanih i ruralnih područja, razlika i na pitanje slobodnog odgovora vjerojatno bi bila neznatnija. Današnja tehnologija ne samo da je utjecala na odrastanje djece urbanih područja, ona je dospjela i u najzabačenije dijelove zemlje i uspjela očarati mlade generacije. Uz sve pozitivne strane koje ona nosi i što sve ljudima omogućuje, današnja tehnologija djeci nema toliko toga za pružiti koliko ih u mnogočemu može zakinuti.

5. ZAKLJUČAK

Po proučenoj literaturi i dobivenim rezultatima upitnika može se uvidjeti kako ruralna područja imaju više prihvaćenih igara koje su nastale u duhu područja koje ih okružuje. Djeca na selu su više uključena u život odraslih gledajući ih kako obavljaju svakodnevne poslove kod kuće ili u blizini, te ih kroz razne igre oponašaju, dok su gradska djeca ili zatvorena u svojim domovima, ili vrijeme izvan škole i vrtića provode u igraonicama, parkovima u kojima već postoje sprave i predmeti određujući što će se dijete igrati.

Današnja tehnologija je utjecala na mnoge segmente čovjekova života pa tako i na djecu i njihovu igru. Okružena životom urbane sredine svjedočim razlici igre moje generacije i igre novijih generacija kada je u pitanju igra na otvorenom. Slobodno mogu reći kako se velike razlike u druženju i igri nekada i sada primjete i velika je rijetkost vidjeti djecu kako se bezbrižno igraju kao mi nekada. Otuđenost koja je nastupila kod odraslih, odredila je i dječja djetinjstva te se sada više pribjegava virtualnim vezama nego druženju uživo. Zajedničke videoigre preko interneta pružaju mogućnost međusobnog razgovaranja i dogovaraja za vrijeme igre stvarajući na neki način privid društva, međutim u socijalnom okruženju ponekad zaboravljaju funkcionirati. Napredna tehnologija nije samo obilježila djetinjstva djece u gradu, nego je ona sada sve više prisutna i kod djece iz ruralnih područja.

Svako od navedenih područja ima svoje prednosti i mane kada je riječ o spontanoj dječjoj igri. Najprije je potrebno krenuti od najmanje jedinice društva, od samog pojedinca, njegovih mogućnosti, potreba i želja. Zatim važnu ulogu u osiguravanju zdrave okoline za djetetov razvoj imaju roditelji i obitelj. Kakvu će okolinu za igru djetetu osigurati, što će mu dopuštati a što braniti ovisi i kako će se dijete razvijati i odrastati. Pod pritiskom društva kao zajednice roditelji se ponekad osjećaju bespomoćno, no i mali pomaci kada su djeca u pitanju su veliki.

Svakako nijedno mjesto u kojemu je dijete rođeno i u kojemu odrasta nije loše ako se iz njega izvuče ono što je najbolje za dijete. Svako dijete je individua s posebnim željama i mogućnostima tako da se svakako treba poći od samog djeteta i svih njegovih potencijala, a tek onda tražiti mogućnosti i pružiti mu ono najbolje iz okružja. Jedino tako se može utjecati na sve aspekte djetetova razvoja i omogućiti mu nesmetan razvoj bez obzira gdje je ono odrastalo.

LITERATURA

1. Berc, G., Ljubotina, D., Blažeka, S. (2004). Struktura obitelji i životni uvjeti obitelji u selu i gradu. *Sociologija i prostor: časopisi za istraživanje prostornoga i sociokulturnog razvoja* (Vol 42, 23-43).
2. Bruner, J. (1976). Nature and Uses of Immaturity. U: J. Bruner, A. Jolly, K. Sylva (Eds.), *Play Its Role in Development and Evolution*. New York: Penguin Book.
3. Coplan, R. J. i Arbeau, K. A. (2011). Peer Interactions and Play in Early Childhood. U: K. H. Rubin, W. M. Bukowski, B. Laursen, (Ur.), *Handbook of Peer Interactions, Relationships, and Groups* (143-161). London: The Guildford Press.
4. Duran, M. (1995). *Dijete i igra*. Jastrebarsko: Naklada Slap.
5. Državni zavod za statistiku Republike Hrvatske (DZS). (2011). *Model diferencijacije urbanih, ruralnih i prijelaznih naselja u Republici Hrvatskoj*. Preuzeto 17.08.2021.: https://www.dzs.hr/hrv/publication/metodologije/metod_67.pdf.
6. Findak, V. i Prskalo, I. (2004) *Kineziološki leksikon za odgojitelje*. Petrinja: Visoka učiteljska škola.
7. Golež, S. (2021). Važnost igre na djetetov razvoj. *Varaždinski učitelj: digitalni stručni časopis za odgoj i obrazovanje* (Vol 4, 182-194).
8. Grm, J. (2021). Učenje kroz didaktičke igre. *Varaždinski učitelj: digitalni stručni časopis za odgoj i obrazovanje* (Vol 4, 325- 300).
9. Ivoš, M. (2010). Ruralna sociologija kao posebna sociološka disciplina: život na selu. *Praktični menadžment: stručni časopis za teoriju i praksu menadžmenta* (Vol 1(1), 36-41).
10. Janković, J., Berc, G., Blažeka, S. (2004). Neke opće i obiteljske vrednote u selu i gradu. *Sociologija i prostor: Časopis za istraživanje prostornoga i sociokulturnog razvoja* (Vol 42, 91-111).
11. Kamenov, E. (1997). *Model osnova programa vaspitno-obrazovnog rada sa predškolskom decom*. Novi Sad.

12. Klarin, M. (2017). *Psihologija dječje igre*. Zadar: Sveučilište u Zadru.
13. Lindon, J. (2001). *Understanding Children`s Play*. United Kingdom: Nelson Thomas Lid.
14. Mahmutović, A. (2013). Značaj igre u socijalizaci djece predškolskog uzrasta. *Metodički obzori: Časopis za odgojno-obrazovnu teoriju i praksu* (Vol 8, 21-33).
15. Petrović-Sočo, B. i Rajić, V. (2015). Dječji doživljaj igre u predškolskoj i ranoj školskoj dobi. *Školski vjesnik: Časopis za pedagogjsku teoriju i praksu* (Vol 64, 603-620).
16. Pihač, M. (2011). Igra i kretanje djece na otvorenom-mogućnosti i rizici. *Dijete, vrtić, obitelj: Časopis za odgoj i naobrazbu predškolske djece namijenjen stručnjacima i roditeljima* (Vol 17, 34-35).
17. Stegelin, D. A. (2007). Zašto je važno zagovarati stav o važnosti igre na razvoj djeteta. *Dijete, vrtić, obitelj: Časopis za odgoj i naobrazbu predškolske djece namijenjen stručnjacima i roditeljima* (Vol 13, 2-7).
18. Tucić, I. (2012). Igra za sve. *Dijete, vrtić, obitelj: Časopis za dogoj i naobrazbu predškolske djece namijenjen stručnjacima i roditeljima* (Vol 18, 16-17).
19. Vasta , R., Haith, M. M. i Miller, S.A. (2000). *Dječja psihologija*. Jastrebarsko: Naklada Slap.
20. Velički, V., Katarinčić, I. (2011). *Stihovi u pokretu: malešnice i igre prstima kao poticaj za govor*. Zagreb: Alfa.

Izjava o izvornosti završnog rada

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

(vlastoručni potpis studenta)