

Elementarne i štafetne igre u primarnom obrazovanju

Raič, Josipa

Master's thesis / Diplomski rad

2021

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

Permanent link / Trajna poveznica: <https://um.nsk.hr/um:nbn:hr:147:765505>

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

Download date / Datum preuzimanja: **2024-07-17**

Repository / Repozitorij:

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



SVEUČILIŠTE U ZAGREBU
UČITELJSKI FAKULTET
ODSJEK ZA UČITELJSKE STUDIJE

Josipa Raič

**ELEMENTARNE I ŠTAFETNE IGRE U PRIMARNOM
OBRAZOVANJU**

Diplomski rad

Zagreb, rujan, 2021.

SVEUČILIŠTE U ZAGREBU
UČITELJSKI FAKULTET
ODSJEK ZA UČITELJSKE STUDIJE

Josipa Raič

**ELEMENTARNE I ŠTAFETNE IGRE U PRIMARNOM
OBRAZOVANJU**

Diplomski rad

Mentor rada:

doc. dr. sc. Snježana Mraković

Zagreb, rujan, 2021.

Sadržaj

Sažetak	
Summary	
1. Uvod.....	1
2. Igra.....	3
3. Psihofizičke karakteristike djeteta školske dobi	5
3.1. 6. i 7. godina	5
3.2. 8. i 9. godina	5
3.3. 10. godina	6
4. Uloga igre u razvoju djeteta.....	7
4.1. Igra i tjelesni razvoj.....	7
4.2. Igra i kognitivni razvoj	7
4.3. Igra i emocionalni razvoj	8
4.4. Igra i socijalni razvoj	8
5. Struktura igre	10
5.1. Pravila	10
5.2. Tip odvijanja igre	10
5.3. Zadana igrovna interakcija	11
5.4. Započinjanje igre.....	11
5.5. Kraj igre	11
6. Odabir igara	12
6.1. 6., 7. i 8. godina	12
6.2. 9. i 10. godina	12
7. Metodичke upute za izvođenje igara.....	14
8. Elementarne igre u primarnom obrazovanju.....	15
8.1. Primjeri kontaktnih elementarnih igara	16

8.2.	<i>Primjeri beskontaktnih elementarnih igara</i>	19
9.	Štafetne igre u primarnom obrazovanju.....	23
9.1.	<i>Varijante provođenja štafetnih igara</i>	24
9.2.	<i>Primjeri štafetnih igara</i>	26
10.	Zaključak.....	31
11.	Literatura	32

Sažetak

Igra je od rođenja prisutna u djetetovu životu. Među najvažnijim je aktivnostima djeteta te se kroz nju dijete razvija, zabavlja, usvaja i spoznaje svijet oko sebe. Igrajući se unapređuje i utječe na svoj tjelesni, kognitivni, emocionalni i socijalni razvoj. S obzirom na to da je igra prisutna u djetetovu životu od njegova najranijeg doba te mu je upravo zbog toga bliska, bilo bi nezamislivo da polaskom u školu igra nestaje. Stoga je važno na ispravan i svrhovit način uključiti igru u primarno obrazovanje i time ga učiniti bliskim djetetu. Već spomenutoj potrebi za igrom pridružuje se i potreba za kretanjem, a upravo nastavni sati Tjelesne i zdravstvene kulture omogućuju ispunjavanje navedenog. Primjenom elementarnih i štafetnih igara ostvaruje se tjelesni odgoj, a njihov je cilj razvijanje i održavanje motoričkih i funkcionalnih sposobnosti te usavršavanje naučenih motoričkih znanja. Moguće je zamijetiti i odgoji aspekt igre zahvaljujući kojem se kroz igru ukazuje, a zatim i utječe na promjene u ponašanju djeteta. Osim što igrom dijete usvaja pravila ponašanja, ono usvaja i pravila igre te njeguje suradnju s drugima. Suradnja i razvoj zajedništva posebice se ističe u štafetnim igrama. Učitelj je taj koji će znati odabrati odgovarajuće igre kako bi se ostvarilo navedeno. No, da bi učitelj mogao odabrati prikladne igre važno je poznavati psihofizičke karakteristike djeteta te u skladu s njima odabirati igre. Kako bi se potaknulo i ukazalo na važnost uključivanja raznovrsnih igara u nastavni proces, ovim se radom nastoji osvijestiti potreba djece za igrom kao i njezini pozitivni utjecaji na sve aspekte razvoja. Upravo iz tog razloga navode se primjeri kontaktnih i beskontaktnih elementarnih igara s odgovarajućim opisima kao i primjeri štafetnih igara navedenih i opisanih prema varijantama njihova provođenja.

Ključne riječi: dijete, razvoj djeteta, primarno obrazovanje, elementarne igre, štafetne igre

Summary

Elementary and relay games in primary education

Play has been present in a child's life since birth. It is one of the most important activities of a child and through it the child develops, has fun, adopts and learns about the world around him. By playing it improves and influences its physical, cognitive, emotional and social development. Considering that play has been present in a child's life since their earliest age and is therefore close to them, it would be unimaginable that the game disappears by going to school. Therefore, it is important to include play in the primary education in a correct and purposeful way and make it close to the child. As already mentioned the need for play is merged by the need of movement and it is the school classes of Physical Education that enable the fulfillment of the above. Through the application of elementary and relay games, physical education is achieved and their goal is to develop and maintain motor and functional abilities and to improve the learned motor skills. It is also possible to notice the educational aspect of the game thanks to which it is indicated through play and then influenced on changes in the child's behaviour. Not only does the child adopt rules of behaviour by playing but the child also adopts the rules of the game and nurtures cooperation with others. Cooperation and community development is especially emphasized in relay games. It is the teacher who will know how to choose the appropriate games in order to achieve the above. However, in order for the teacher to be able to choose appropriate games, it is important to know the psychophysical characteristics of the child and to choose games accordingly. In order to encourage and point out the importance of including a variety of games in the teaching process, this paper seeks to raise awareness of children's need for play as well as its positive effects on all aspects of development. Therefore, examples of contact and non-contact elementary games with a corresponding descriptions are given, as well as examples of relay games listed and described according to the variants of their implementation.

Key words: child, child development, primary education, elementary games, relay games

1. Uvod

„Igra je fenomen djetinjstva i obilježava dječju kulturu“ (Rajić i Petrović-Sočo, 2015, str. 604). Iako je igra prisutna tijekom cijelog života, dijete se s njom najprije susreće u djetinjstvu te ona za njega ima posebno značenje. Znajući da igra nije svojstvena samo čovjeku, moguće je zaključiti da postoji instinkt za igru (Zagorac, 2006). Igrajući se, dijete ispunjava svoje potrebe, zabavlja se, uči te razvija svoje vještine i sposobnosti. Stoga je jasno da igra ima značajnu ulogu u razvoju djeteta te bi kao takva trebala biti uključena u nastavni proces.

Brojne su teorije igre koje je moguće sagledati kroz sociološki, psihološki i pedagoški pristup igri. Sociološka teorija polazi od toga da je igra društveni fenomen te ju se tretira kao sport, zabavu ili slobodno vrijeme. Aristotel igru promatra kao prekid rada te ju karakterizira kao uživanje, opuštanje i odmor. S druge strane Huizinga navodi da je čovjek, uz misaono i radno biće, biće koje se igra te nastoji sve čovjekove djelatnosti povezati s igrom. Sociolozi navode da je igra suprotna radu te da kao takva predstavlja užitak, nagradu i utjehu nakon žrtve odnosno rada. Obje su djelatnosti usmjerene prema okolini, stoga postoje određena pravila kojih se potrebno pridržavati. Igru smatraju prikladnijom djetetu dok se u odraslih smatra otuđenim radom (Bognar, 1986). „Čovjek, da bi se doista igrao, za vrijeme igre mora biti djetetom“ (Huizinga, 1992, str. 179). Nadalje, psiholozi se slažu da je igra prvenstveno namijenjena djetinjstvu te da je popraćena zadovoljstvom. Ona je unutrašnja potreba djeteta te kao takva prati i utječe na njegov razvoj. Schiller i Spencer smatraju da je igra proces pražnjenja viška energije nakon rada (Bognar, 1986). S obzirom na to da pedagozi različito tumače igru, razlikuju se i njihova mišljenja o korištenju igara u nastavnom procesu. Komenský se zalagao za uvođenje igre u škole kako bi ona postala privlačna djeci, a Locke je smatrao da je u učenje potrebno uvesti igru i time ga učiniti zabavnim kako bi ga djeca zavoljela. Predstavnicima pokreta radne škole protivili su se uvođenju igre u nastavni proces zato što su učenje poistovjetili s radom odraslih. U nastavnom procesu važna je aktivnost djeteta, a ono će biti aktivno kroz igru (Bognar, 1986). Neill se zalagao za školu po mjeri djeteta i upravo tome treba i danas težiti. „Učitelji i odgojitelji trebaju osigurati poticajnu okolinu i vrijeme za igru s djecom kako ne bi izgubili ulaz u njihov svijet“ (Rajić i Petrović-Sočo, 2015, str. 603).

Dijete rado sudjeluje u igri. Pomoću igre raste i razvija se, raduje se, zadovoljava svoje potrebe za kretanjem i izražavanjem doživljaja, razvija svoje umne i fizičke sposobnosti, upoznaje okolinu, razvija pamćenje, maštu i stvaralačke sposobnosti. Igram dijete formira ispravne ljudske odnose, uči poštovati tuđe mišljenje i biti skroman (Koritnik, 1978). Upravo

je zbog toga važno uključiti igru u nastavni proces i tako omogućiti djeci razvoj poželjnih karakteristika i sposobnosti koje im igra pruža.

Kretanje je prirodna razvojna potreba djeteta, stoga je potrebno organizirati nastavni proces koji će omogućiti zadovoljenje te potrebe (Rajić i Petrović-Sočo, 2015). Ispunjavanje potrebe za kretanjem najbolje se može ostvariti na satu Tjelesne i zdravstvene kulture. Primjenom elementarnih i štafetnih igara djeca zadovoljavaju svoju potrebu za kretanjem kao i potrebu za igrom.

Ovim se radom nastoji ukazati na važnost uključivanja igara u nastavni proces pri čemu se posebice ističe primjena elementarnih i štafetnih igara u primarnom obrazovanju. Iz toga proizlazi cilj rada koji se odnosi na definiranje pojma igre, prikazivanje pozitivnih aspekata uključivanja igara u nastavni proces te prikaz primjene elementarnih i štafetnih igara s opisanim primjerima. Struktura rada definirana je sljedećim poglavljima: Igra, Psihofizičke karakteristike djeteta školske dobi, Uloga igre u razvoju djeteta, Struktura igre, Odabir igara, Metodičke upute za izvođenje igara, Elementarne igre u primarnom obrazovanju te Štafetne igre u primarnom obrazovanju.

2. Igra

Svaki čovjek, pa tako i dijete, nastoji biti uključen u društveni život. S obzirom na to da dijete još nije razvilo sve potrebne psihofizičke sposobnosti, nastoji ih razviti kroz svijet igre. Temeljni je zadatak igre zadovoljiti djetetovu potrebu za kretanjem i slobodnim izražavanjem doživljaja. U igri dijete treba biti slobodno, spontano i sretno kako bi igra zaista bila igra (Koritnik, 1978). U igri se dijete zabavlja, razvija, druži s prijateljima, istražuje, ali i uvježbava socijalne sposobnosti (Klarin, 2017). „Svako dijete raste s igrama, a igre rastu s njim. One su jedinstven i djelotvoran način prirodnog učenja“ (Rajić i Petrović-Sočo, 2015, str. 605).

Brojni su autori na različite načine definirali pojam igre, no svi se slažu da je igra aktivnost pretežito vezana za djetinjstvo (Duran, 1995). Neke definicije igre su:

- „Igra je najveće bogatstvo djetinjstva i neiscrpivi rudnik prvih životnih radosti i saznanja“ (Koritnik, 1978, str. 13).
- „Igru možemo definirati kao slobodno izabranu (usvojenu) psihofizičku djelatnost čiji sadržaj i forme kretanja omogućavaju samoizražavanje djeteta i pružaju mu zadovoljstvo“ (Kosinac, 2011, str. 151).
- „Igra je dobrovoljna radnja ili djelatnost, koja se odvija unutar nekih utvrđenih vremenskih ili prostornih granica, prema dobrovoljno prihvaćenim, ali i beziznimno obveznim pravilima, kojoj je cilj u njoj samoj, a prati je osjećaj napetosti i radosti te svijest da je ona »nešto drugo«, nego »obični život«“ (Huizinga, 1992, str. 31).
- „Igra je najvažnija i najosnovnija djetetova aktivnost te najviše utječe na njegov razvoj; ona je i djetetova fizička nužnost koja se treba ostvarivati svakoga dana“ (Rajić i Petrović-Sočo, 2015, str. 605).
- „Igra, kao najstariji oblik tjelesne i zdravstvene kulture i najautonomnija čovjekova aktivnost, spontana je i slobodno izabrana čovjekova aktivnost koju karakterizira raznovrsnost kretanja i prati snažan osjećaj ugone i zadovoljstva“ (Findak, 1995, str. 13).

Iz definicija je moguće zaključiti da igra ima važnu ulogu u djetetovu životu. Povezana je s pozitivnim osjećajima, motivirajuća je, spontana i pruža djetetu mogućnost prilagođavanja, ali i kreiranja (Rajić i Petrović-Sočo, 2015). Osim što mu pruža osjećaj ugone, zadovoljstva i radosti, omogućuje mu pravilan rast i razvoj i tako doprinosi njegovom zdravlju. Potiče ga na aktivnost pri čemu dijete dolazi u razne situacije pomoću kojih spoznaje svijet oko sebe (Jezdić,

2018). Zahvaljujući igri djetetov organizam postaje otporniji, podižu se funkcionalne sposobnosti te se time učvršćuje i poboljšava zdravlje djeteta (Kosinac, 2011).

Igra je za djecu simbol vrijednosti u društvu, stoga koriste već stečena znanja i sposobnosti kako bi se dokazali. Kroz igru usvajaju vještine izvođenja pojedinih pokreta, spretnost, okretnost, ali i različite osobine poput domišljatosti, upornosti, borbenosti i pažnje (Horvatin-Fučkar, 2011). Dijete se u igri susreće s učiteljem i drugim suigračima s kojima treba surađivati i uvažavati ih, stoga je moguće zamijetiti i odgojni aspekt igre (Kosinac, 2011). Kroz igru je moguće ispravljati negativne osobine učenika te utjecati na razvoj borbenosti, samodiscipline i prijateljstva (Findak, 1979).

Uključivanjem igre, kao nezaobilazne aktivnosti djeteta, u nastavni proces, stvaraju se uvjeti za slobodan razvoj osobnosti i zadovoljenje osnovnih potreba. Igra snažno motivira učenike i pobuđuje njihovu pažnju, a da bi igra bila efikasna potrebno je vodstvo dobrog i stručnog učitelja koji će znati ostvariti odgojno-obrazovne funkcije igre (Bognar, 1986).

3. Psihofizičke karakteristike djeteta školske dobi

Djetinjstvo je razdoblje brzog i složenog razvoja. Utjecaji iz ranog djetinjstva utječu na kasniji razvoj, stoga je važno poznavati prirodu procesa ranog razvoja kako bismo razumjeli kasnija složenija ponašanja. Poznavanje karakteristika razvoja djeteta omogućuje stvaranje optimalnih uvjeta za razvoj djeteta u njegovoj okolini. Pri tome se misli na materijalni okoliš koji ga okružuje kao i na njegovu socijalnu okolinu (Starč i sur., 2004). Učitelj je taj koji organizira nastavni sat Tjelesne i zdravstvene kulture, a da bi nastavni sat bio uspješno proveden potrebno je poznavati osnovne psihofizičke karakteristike djeteta. Odabir igara najprije treba ovisiti o dobi djeteta i pri tome treba paziti da igre budu odgovarajućeg sadržaja i trajanja (Koritnik, 1978). Isto tako treba obratiti pozornost na djetetove motoričke sposobnosti, znanje i posebnosti (Golež, 2021). Tjelesno je vježbanje od neprocjenjive važnosti za uspješno odvijanje rasta i razvoja djece. Izostavljanjem tjelesnog vježbanja mnogi se organi, organski sustavi, osobine i sposobnosti slabije razvijaju ili pak ostaju nerazvijeni, stoga je važno poznavati razvojne karakteristike i tjelesno vježbanje primjereno određenom životnom razdoblju (Findak, 1994).

3.1. 6. i 7. godina

Tjelesno stanje djece u šestoj i sedmoj godini života i dalje je obilježeno izraženim procesom rasta i razvitka. Glavna karakteristika kostura je elastičnost, no ipak se jača okoštavanje. Kostu su gipke i meke, zglobovi još uvijek nemaju dovoljno čvrstine sa svojim vezama, a mišići postaju teži. Proporcije tijela polako se usklađuju, a dijete postaje snažnije zahvaljujući pojačavanju mišićnih vlakana. Rast mišića nije usporedan s brzim rastom kostiju te zbog toga dijete ne podnosi dugotrajan i naporan rad. Prednost treba dati dinamičkim igrama u odnosu na statičke igre. Nadalje, organi za disanje i krvotok nisu sposobni za veće napore. Uz to, dijete još uvijek neskladno trči, skače i kreće se te nespretno hvata loptu. S obzirom na to da je ovo razdoblje obilježeno polaskom u školu, dijete iz svijeta fantazije prelazi u svijet naivnog realista (Koritnik, 1978).

3.2. 8. i 9. godina

Ovo razdoblje nije toliko osjetljivo. Usporava se rast, no razvitak pojedinih organa sve više napreduje. Djetetove kretnje postaju usklađenije, a ono samostalnije. Razlike u tjelesnom razvoju sve su izraženije. Dječaci imaju razvijeniji prsni koš, istaknutije mišiće te uže bokove negoli djevojčice. Osim u tjelesnom razvoju, dječaci i djevojčice počinju se razlikovati i u izboru igara. Tako će dječaci radije izabrati aktivnosti u kojima će više do izražaja doći njihova snaga i borbenost. Kod dječaka se najprije razvija brzina i jačina pokreta, a kod djevojčica se

opaža usklađenost gibanja i kretnji. Djeca u ovom razdoblju i dalje ne podnose veća i trajnija opterećenja, ali se primjećuje težnja djeteta za individualnim isticanjem nasuprot grupnim. Unatoč tome dobro se snalaze u zajedničkom sudjelovanju u igri s obzirom na to da je težnja za igrom glavni socijalni smisao djeteta ovoga uzrasta (Koritnik, 1978).

3.3. 10. godina

U ovom razdoblju dobro je usklađen odnos visine i težine tijela. Fizičko stanje je dobro te se odvija nešto manje promjena. Količina mišića relativno znatno zaostaje u odnosu na težinu tijela te djeca nisu dovoljno snažna i izdržljiva. Kostur i dalje okoštava, zglobovi nisu dovoljno povezani, a srce i pluća još uvijek nisu dostigli svoj puni razvitak. Kretnje i pokreti su skladniji, a djeca sigurnija, realnija, vitalnija i samopouzdanija. Razvija se zajedništvo, međusobno pomaganje i zalaganje. Unatoč tome i dalje ne podnose teške fizičke i psihičke napore. Igra je i dalje osnovno obilježje fizičkog odgoja djece, no sve je izražajnije želja za postizanjem vlastitog uspjeha. Natjecateljske igre sve su poželjnije te kroz njih djeca ovladavaju pojedinim elementima atletike (trčanja, bacanja, skokovi) i gimnastike (preskakivanja, provlačenja, penjanja) (Koritnik, 1978).

4. Uloga igre u razvoju djeteta

„S obzirom na to da je igra vrlo složena, cjelovita aktivnost u kojoj dijete provodi najviše vremena, svi aspekti razvoja događaju se kroz igru i u igri se manifestiraju“ (Klarin, 2017, str. 32). Kroz igru dijete napreduje usvajajući različita znanja i vještine. Igrajući se utječe na svoj kognitivni, socijalno-emocionalni i psihomotorni razvoj te na razvoj govora (Nikčević-Milković i sur., 2010). Razvojem se događaju promjene u osobinama, sposobnostima i ponašanju djeteta i time ono postaje veće, spretnije, sposobnije, društvenije i prilagodljivije (Starc i sur., 2004). Igricom se osiguravaju uvjeti za normalno zdravstveno stanje organizma – otpornije je na bolesti te se razvijaju organi za kretanje, disanje, krvotok i živčani sustav. Stječe osjećaj za prostor i vrijeme, razvija sposobnost prosuđivanja i zaključivanja, zadovoljnije je i radosnije, marljivije i upornije te surađuje i pomaže drugima (Koritnik, 1978). Dijete usvaja pravila ponašanja i socijalne uloge, uči rješavati sukobe, razvija samopouzdanje i koncentraciju (Klarin, 2017). Sve ono što dijete stječe tijekom igre potrebno mu je u svakodnevnom životu.

4.1. Igra i tjelesni razvoj

Igra ima značajan utjecaj na tjelesni razvoj. Njime je omogućena sposobnost svrhovitog i skladnog korištenja tijela u svrhu kretanja i baratanja predmetima (Starc i sur., 2004). Različiti pokreti tijela, kao i sama dinamičnost igre, pozitivno djeluju na tjelesni aspekt razvoja djeteta (Klarin, 2017). „U igri raste i razvija se, disciplinira svoje pokrete, podvrgava ih određenim ciljevima. Igricom osposobljava rad svojih ruku, gipkost tijela, sigurnost, ljepotu i preciznost pokreta“ (Koritnik, 1978, str. 11). Raznolik utjecaj na dječji organizam omogućen je raznovrsnim jednostavnim i složenim pokretima na kojima je igra utemeljena (hodanje, trčanje, puzanje, skakanje, hvatanje, bacanje, penjanje, provlačenje...). Naučene pokrete dijete primjenjuje u različitim situacijama (Kosinac, 2011). Igra omogućuje djetetu razvijanje svih motoričkih sposobnosti kao i razvoj grube i fine motorike. Razvojem grube motorike omogućuje se razvoj ravnoteže, a rezultat toga je sve veća skladnost i motorička spretnost. Napredak fine motorike može se uočiti praćenjem razvoja djetetova crteža i djetetove brige o vlastitom tijelu. O zrelosti motoričkog razvoja ovisi zanimanje za različite vrste igara, stoga će dijete spontano odabirati igre za koje je spremno. Igricom se zadovoljava djetetova potreba za kretanjem u čijoj su osnovi, uz tjelesni razvoj, i drugi aspekti razvoja (Klarin, 2017).

4.2. Igra i kognitivni razvoj

Kognitivni razvoj podrazumijeva mentalne procese pomoću kojih dijete pokušava razumjeti i prilagoditi svijet koji ga okružuje (Starc i sur., 2004). „Ističe se da je igra značajna za spoznajni razvoj jer stvara poticajnu situaciju, situaciju s umjerenom dozom novine,

optimalnom dozom repetitivnosti, relaksiranu, bez elemenata prisile itd.“ (Duran, 1995, str. 127). Za kognitivni razvoj važan je nesmetani tjelesni razvoj. Kognitivni procesi u igri su poput kognitivnih procesa u učenju, stoga igra stvara dobar temelj za buduće učenje. Isto tako igra ima značajnu ulogu u razvoju govora, kreativnosti, spontanosti, povjerenja i samopoštovanja (Klarin, 2017). Igra potiče dijete na razmišljanje, analiziranje, pamćenje i maštovitost (Kosinac, 2011). Igra zahtijeva rješavanje problema, planiranje, kreativnost, kritičko mišljenje, evaluaciju i otkriće te upravo to pridonosi kognitivnom razvoju (Nikičević-Milković i sur., 2010).

4.3. Igra i emocionalni razvoj

Emocionalni razvoj je među najvažnijim procesima u razvoju ličnosti. Izražavanjem emocija dijete komunicira s okolinom te signalizira svoje potrebe (Starč i sur., 2004). Igrom dijete uči o emocijama i prepoznaje ih, razvija empatiju, samokontrolu, samostalnost, odgovornost i solidarnost. Sposobno je prikladno izražavati emocije, rješavati konflikte i usklađivati svoje potrebe s potrebama drugih. Posebno se ističe samoregulacija koja je sve razvijenija osobito u pogledu kontrole zadovoljenja potreba. Njome dijete kontrolira svoje ponašanje razvijanjem različitih mehanizama, promatranjem te evaluacijom vlastitih emocija. Kao takva značajnu ulogu ima u razvoju interakcije s vršnjacima (Klarin, 2017). Kroz igru dijete razvija sliku o sebi, razvija samopoštovanje, motivaciju i samokontrolu (Nikičević-Milković i sur., 2010). Razvija zadovoljstvo, vedrinu, samopouzdanje i optimizam. S druge strane igre omogućuju sprečavanje nezadovoljstva, ljubomore, ljutnje i mržnje (Koritnik, 1978). „Drugim riječima, dijete kroz igru uvježbava različite uloge koje ga pripremaju za svijet odraslih“ (Klarin, 2017, str. 26).

4.4. Igra i socijalni razvoj

„Usvajanje normi, pravila, konvencija ili, drugim riječima, prilagodba na socijalni kontekst, proces je koji nazivamo socijalizacijom“ (Klarin, 2017., str. 27). Podrazumijeva djelovanje društvenih uvjeta na oblikovanje ljudske sposobnosti te kroz nju dijete uči funkcionirati u socijalnom kontekstu. Za socijalni razvoj izrazito je bitan odnos djeteta s vršnjacima koji s godinama postaje sve značajniji (Klarin, 2017). U sljedećim se odnosima uokviruje prostor i proces socijalizacije: dijete-kolektiv, kolektiv-dijete, sadržaj igre-dijete, dijete-sadržaj igre, dijete-učitelj te učitelj-dijete (Kosinac, 2011). Dijete se druži u skupini ili u paru. Time zadovoljava potrebu za pripadanjem i potrebu za intimnošću, a od prijatelja očekuje pomoć, razumijevanje, povjerenje i tolerantnost. Igra mu omogućuje suradnju s vršnjacima i sposobnost rješavanja konflikata te ga uči dijeliti, komunicirati i poštovati drugoga. Zahvaljujući igri razvija društvenost, odgovornost te uči poštovati pravila (Klarin, 2017).

Razumije da nepoštivanje pravila dovodi do posljedica. Razvijaju sportski duh uvažavajući uspjeh pobjednika te prihvaćajući poraz (Horvatin-Fučkar, 2011). U igri djeca oponašaju jedni druge, stječu nove uvide o sebi i drugima, a vlastite interese usklađuju s interesima i ciljevima grupe. Pomažući jedni drugima razvijaju solidarnost te uče o različitostima (Golež, 2021).

5. Struktura igre

Struktura podrazumijeva odnos i povezanost između dijelova neke cjeline koji su relativno trajni. Iako su igre i njihove izvedbe raznolike ipak postoje osnovni elementi koji se pojavljuju u strukturi igre. Uz stalni dio, koji igru čini ponovljivom i prepoznatljivom, postoji i varijabilni dio igre. Komponente koje predstavljaju trajne elemente za građenje strukture različitih igara su pravila, tip odvijanja igre, zadana igrovnna interakcija, simbolička komponenta, započinjanje igre i kraj igre (Duran, 1995).

5.1. Pravila

Pravilima igre posebice se bavio Piaget koji je promatrao odnos djece prema pravilima, poštovanje pravila i svjesnost o pravilima. Promatrajući prirodu pravila, kao elemenata strukture igre, razlikujemo tri grupe pravila. To su osnovna pravila, specifična pravila i opća pravila (Duran, 1995).

Osnovna pravila određuju odvijanje i tijek igre odnosno određuju redoslijed osnovnog događanja u igri. Predstavljaju bit igre te se moraju znati kako bi igra započela. Lako ih je prepoznati, karakteristična su za igru kao relativno trajnu tvorevinu te ju čine prepoznatljivom i ponovljivom. Specifičnim pravilima određuju se pojedinosti ili sporna mjesta u nekoj igri. Dakle, mogu se razlikovati u izvedbama igara te se dogovaraju neposredno prije igre ili se stvaraju tijekom igre. Opća pravila odnose se na ponašanje u igri kao i tijekom igranja (Duran, 1995).

5.2. Tip odvijanja igre

Analizirajući i promatrajući igre primijećena su tri osnovna tipa odvijanja igre, a to su linearni tip odvijanja igre s utvrđenim redoslijedom prema principu „zatim“, razgranati tip odvijanja igre s utvrđenim redoslijedom prema principu „ako da onda“ te razgranati tip odvijanja igre bez utvrđenog redoslijeda (Duran, 1995).

U igrama koje se odvijaju prema linearnom tipu odvijanja igre s utvrđenim redoslijedom prema principu „zatim“ nema neizvjesnog ishoda. Tijek igre određen je osnovnim pravilima, a smjer igre je previđen i linearan. U ovom tipu odvijanja igre točno se zna što slijedi jedno iza drugoga te je to bezuvjetno (Duran, 1995).

U razgranatom tipu odvijanja igre s utvrđenim redoslijedom prema principu „ako da onda“ osnovna pravila isto tako određuju tijek igre. Princip „ako da onda“ omogućuje različite smjerove igre koji ovise o ishodu pojedinih segmenata igre (Duran, 1995).

U razgranatom tipu odvijanja igre bez utvrđenog redoslijeda igra poprima različite smjerove koji nisu predviđeni. Nema osnovnih pravila te zbog toga postoji potreba komuniciranja transformiranog značenja (Duran, 1995).

5.3. Zadana igrovna interakcija

Igrajući se djeca komuniciraju te su međusobno u interakciji, stoga razlikujemo igrovni i realni plan komunikacije i interakcije među igračima. Igovni plan određen je pravilima igre dok je realni plan izvan zadanih, obveznih i propisanih odnosa. Zadana interakcijska matrica određuje organizaciju igrovne grupe, smjer interakcije te odnos suprotstavljanja ili suradnje. Grupa djece koja se igra predstavlja složenu cjelinu. Različitim igrama potrebna je različita interakcijska organizacija igrovnih grupa. Tri su načina interakcijskog strukturiranja igrovne grupe: uređen odnos među pojedincima bit je igrovne interakcije, uređen odnos između izdvojenog centralnog igrača i ostalih bit je igrovne interakcije te uređen odnos između igrovnih skupina bit je igrovne interakcije (Duran, 1995).

5.4. Započinjanje igre

Započinjanje igre određeno je specifičnim pravilima, a igra započinje pozivom na igru ili podjelom uloga. Poziv na igru može biti otvoren ili igrovni, a pri dijeljenju uloga razlikujemo dva načina – neformaliziran i formaliziran. U neformaliziranom načinu djeca koriste socijalni status ili umijeće kako bi se izborili ili izbjegli neželjenu ulogu. U formaliziranom načinu koriste se razrađene gotove tehnike uz koje se vežu tekstovi – najčešće brojalice. Ovim je načinom podjele svakom članu grupe pružena jednaka šansa. Uloga se isto tako može dodijeliti na temelju uspješnosti ili neuspješnosti u prethodnoj aktivnosti. U natjecateljskim grupnim aktivnostima mogu se odabrati kapetani ekipa koji odabiru članove svoje ekipe i time nastoje formirati jaču ekipu. U primarnom se obrazovanju češće koriste formalizirani načini dijeljenja uloga (Duran, 1995).

5.5. Kraj igre

Način završavanja igre u vezi je s tipom odvijanja igre. Kraj igre u linearnom tipu odvijanja igre s utvrđenim redoslijedom poznatog je ishoda. Pri tome je zadnja sekvenca propisana i time predstavlja kraj igre. U razgranatom tipu odvijanja igre s utvrđenim redoslijedom prema principu „ako da onda“ ishod je neizvjestan. Može biti konačan ili lančan, a igra završava opadanjem interesa ili umorom igrača. U igrama s konačnim ishodom poznat je pobjednik pri čemu su kriteriji za proglašavanje pobjednika određeni osnovnim pravilima. S obzirom na to da u razgranatom tipu odvijanja igre bez utvrđenog redoslijeda ne postoje osnovna pravila, nije naznačen ni ishod igre (Duran, 1995).

6. Odabir igara

Prema Horvatin-Fučkar (2011) prilikom odabira igara potrebno je obratiti pozornost na:

- dob igrača
- spol igrača
- ciljeve i zadatke pojedinog sata
- razinu motoričkih i funkcionalnih sposobnosti
- razinu usvojenosti motoričkih znanja
- raspoloživ prostor
- materijalne mogućnosti
- želje i potrebe.

Uvažavanjem svih navedenih kriterija ispunit će se cilj igara. Potrebno je pripaziti da igra ne bude prelagana jer u tom slučaju igrači neće biti motivirani te se neće ispuniti cilj. S druge strane igra ne smije biti ni preteška jer i u tom slučaju igrači gube motivaciju i nadu za mogućnošću pobjede. Igrači trebaju u potpunosti savladati sve sadržaje koji se pojavljuju u igri kako bi bili ravnopravni. Nužno je odabirati igre u kojima će svi učenici biti podjednako angažirani te izbjegavati igre na ispadanje (Horvatin-Fučkar, 2011). „Učitelj treba pravilnim izborom igre, dobrom organizacijom i pravodobnom intervencijom stvoriti uvjete i iskoristiti komparativne prednosti što ih pruža igra“ (Findak, 1994, str. 159).

6.1. 6., 7. i 8. godina

U ovom razdoblju poželjno je odabirati igre sa što slobodnijim kretanjem. Odabiru se igre koje omogućuju djetetu trčanje, skakanje, penjanje, bacanje i puzanje dok se igre snage i izdržljivosti umjereno upotrebljavaju. Važne su igre koje razvijaju naviku pravilnog držanja tijela radi pozitivnog djelovanja na razvijanje osjećaja za kretanje te sprečavanja krutosti i tvrdoće pokreta. U igrama se koriste lopte različitih veličina, obruči, štapovi, sanduci... Potrebno je razvijati ritam u trčanju, poskakivanju i plesu. U ovom razdoblju djetetu treba biti omogućeno da igra kao pojedinac u manjim grupama te da pri tome učvršćuje svoj društveni kontakt (Koritnik, 1978).

6.2. 9. i 10. godina

U ovom razdoblju igre trebaju biti većeg intenziteta te poticati rad i razvitak organskih sustava, osobito kostiju, mišića, pluća i srca. Uz brzinu, borilačkim vježbama i vježbama otpora, razvija se i snaga mišića trupa. I dalje se njeguje pravilno držanje tijela. Sve se više odabiru štafetne igre, igre u kojima se savladavaju prepreke te igre kojima djeca otkrivaju svoje

moćnosti. Rado prihvaćaju igre trćanja, skakanja u vis i u dalj te igre s elementima nogometa, rukometa, košarke i odbojke. U kolektivnim igrama uće cijeniti vlastite i tuđe uspjehe. Djeca mogu sudjelovati u izboru igara i provjeravanju rezultata. Ućitelj ima vaćnu ulogu u motiviranju ućenika, posebice povućenijih, te sprećavanju neželjenih ponašanja. Treba odabirati igre u kojima će se razvijati elastićnost, povećavati brzina te poboljšati bacanje i odraz u skoku (Koritnik, 1978).

7. Metodičke upute za izvođenje igara

Uspješnom izvođenju i ostvarivanju ciljeva igara prethodi savjesna priprema i proučavanje njezinog djelovanja na djetetov razvoj kao i poznavanje metodičkih uputa za izvođenje igara (Vukotić i Krameršek, 1957).

Neke značajnije metodičke upute za izvođenje igara koje navode Vukotić i Krameršek (1957) su:

- važno je aktivno sudjelovanje svih igrača
- intenzitet igre odabire se u skladu s razvojnim dobima djeteta
- kako bi igra bila uspješno provedena potrebno je pripremiti dvoranu i osigurati potrebna sredstva
- poželjno bi bilo da u pripremanju igre sudjeluju i igrači
- objašnjavanje pravila igre treba biti kratko, jasno i zanimljivo s vedrinom u glasu kako bi se u igrača potaknula želja za tom igrom
- igru je potrebno demonstrirati
- tijekom igre potrebno je paziti na poštovanje pravila igre
- ako učitelj primijeti da igrači nisu dobro shvatili pravila igre, igru je potrebno zaustaviti i ponovo objasniti pravila
- igrači trebaju osjetiti da mogu postići cilj igre svojim sposobnostima
- tijekom igre je važno suzbiti nepoželjno ponašanje
- razvijati veselje i težnju za pobjedom te poštovanje suigrača
- na kraju igre objavljuje se rezultat te se pohvaljuje i ohrabruje igrače.

8. Elementarne igre u primarnom obrazovanju

Elementarne igre su igre čiji je primarni cilj razvoj i održavanje motoričkih i funkcionalnih sposobnosti primjenom različitih prirodnih oblika kretanja (Horvatin-Fučkar, 2011). Osnovni su oblik tjelesnog odgoja djece mlađeg školskog uzrasta te kao takve zadovoljavaju potrebe djece za kretanjem i aktivnošću. Njima se razvija spretnost, okretnost, brzina i snalažljivost (Koritnik, 1978). Najčešće se primjenjuju u uvodnom i završnom dijelu sata Tjelesne i zdravstvene kulture.

Prema Golež (2021) neke značajke elementarnih igara su:

- sadrže jednostavne pokrete
- pravila nisu precizno definirana već se prilagođavaju prema potrebi
- dimenzije igrališta prilagođavaju se broju djece i cilju koji želimo postići
- broj djece i uloge moguće je mijenjati tijekom igre
- potreban pribor moguće je zamijeniti improviziranim sredstvima.

Elementarne igre u uvodnom dijelu sata dinamičnog su karaktera te se uglavnom zasnivaju na pokretima hodanja, trčanja, skakanja, gađanja, hvatanja i provlačenja (Trajkovski, 2018). U funkciji su pripremanja i zagrijavanja učenika za nastavni sat (Nemec, 1999). Cilj ih je pripremiti organizacijski, fiziološki i emotivno za daljnji rad. Primjenom dinamičkih kretnji pokreću se svi dijelovi tijela te se organizam priprema za povećane napore. Utječe se na jačanje mišića, pokretljivost zglobova, razvoj opće motorike te na povećanje funkcije dišnog i krvožilnog sustava te na povećanje aktivnosti živčanog sustava. Nadalje, utječe se na podizanje motoričkih znanja i dostignuća te se nastoji stvoriti ugodno ozračje te motivirati učenike za rad (Findak, 1994).

Elementarne igre u završnom dijelu sata statičnog su karaktera te se uglavnom zasnivaju na pokretima puzanja, provlačenja, gađanja, bacanja i hvatanja (Trajkovski, 2018). U funkciji su opuštanja organizma učenika (Nemec, 1999). Učenike se nastoji približno dovesti u stanje kakvo je bilo na početku nastavnog sata, stoga se odabiru igre kraćeg trajanja i niskog intenziteta (Horvatin-Fučkar, 2011). Kako bi se fiziološke i psihičke funkcije učenika približile stanju s početka sata, primjenjuju se mirnije aktivnosti kojima se utječe na razvoj opće koordinacije, na povećanje i održavanje fleksibilnosti koštano-zglobnog sustava te na smanjenje rada fizioloških funkcija (Findak, 1994).

U uvodnom i završnom dijelu sata najčešće se primjenjuje frontalni oblik rada, a formacija učenika ovisi o igri. Učitelj prije početka opisuje i demonstrira igru, za vrijeme igre

nadzire učenike, a na kraju se osvrće na rad učenika te proglašava pobjednika (Findak, 1994). S obzirom na to da igra sadrži neočekivane situacije izazvane spontanom reakcijom djece, u njoj se uvijek pojavljuju elementi novoga i nepoznatoga (Jezdić, 2018).

Usljed situacije s COVID-19 epidemijom, a sukladno uputama za sprječavanje i suzbijanje epidemije, uvedene su promjene u izvođenju nastave Tjelesne i zdravstvene kulture. Učenike se i dalje potiče na tjelesnu aktivnosti i bavljenje sportom, a nastava se Tjelesne i zdravstvene kulture, kada je god moguće, izvodi na otvorenom. Sve se više naglašava održavanje osobne higijene, kao i higijene prostora i korištenih nastavnih sredstava i pomagala (Hrvatski zavod za javno zdravstvo [HZJZ] i Ministarstvo znanosti i obrazovanja [MZO], 2020). Kako bi se smanjio fizički kontakt među učenicima, odabiru se beskontaktno igre koje učenicima, baš kao i kontaktne, omogućuju ostvarivanje ciljeva uvodnog i završnog dijela sata. Stoga se u ovome radu, uz primjere i opise kontaktnih elementarnih igara, navode i primjeri i opisi prikladnih beskontaktnih igara. Navedeno je po šesnaest opisanih primjera kontaktnih i beskontaktnih elementarnih igara prikladnih uvodnom i završnom dijelu sata.

8.1. Primjeri kontaktnih elementarnih igara

Trčanje s provlačenjem

Učenici su podijeljeni u parove te slobodno trče po dvorani. Kada učitelj glasno izgovori „desni“, učenik koji je nadesno u paru stane i zauzme raskoračni stav kako bi mu se učenik, koji se nalazi nalijevo u paru, mogao provući kroz noge. Nakon toga parovi nastavljaju trčati do sljedećeg učiteljevog upozorenja. Kada učitelj izgovori „lijevi“, učenik nalijevo u paru zauzima raskoračni stav dok mu se učenik, koji je nadesno u paru, provlači kroz noge. Ponovno nastavljaju trčati do sljedećeg učiteljevog upozorenja (Trajkovski, 2018).

Probijanje fronte

Učenici su podijeljeni u dvije skupine koje se nalaze na suprotnim stranama dvorane. Svakom se učeniku s desne strane pojasa nalazi privezana marama u boji skupine kojoj pripada. Cilj je igre, prilikom prolaska na suprotnu stranu dvorane, pokušati oteti maramu suprotnom igraču. Pobjednik je skupina koja prva uspije oteti sve protivničke marame (Trajkovski, 2018).

Glava i rep

Učenici su u formaciji kolone te se jedni za druge drže rukama oko struka. Prvi je učenik „glava“, a posljednji „rep“. „Glava“ nastoji uhvatiti „rep“, ali joj se „trup“ i „rep“ izmiču. Kada

„glava“ uspije uhvatiti rep, drugi učenik postaje „glava“, a učenik koji je bio „glava“ odlazi na kraj kolone i postaje „rep“ (Vukotić i Krameršek, 1957).

Ljepilo

Jedan je učenik lovac te hvata ostale učenike koji se slobodno kreću dvoranom. Kada uhvati jednog učenika, ulovljeni učenik postaje novi lovac. No, mora loviti tako da ruku drži na mjestu na kojem ga je učenik, koji ga je ulovio, dotaknuo (Allué, 2006).

Vrabac u krugu

Učenici se nalaze u formaciji kruga držeći se za ruke. Jedan se učenik nalazi u sredini kruga, a njegov je zadatak pokušati pobjeći iz kruga tako što će se provući ispod ruku drugih učenika. Ako učenik uspije pobjeći iz kruga, onda ga ostali učenici pokušavaju uhvatiti. Učenik koji ga je uhvatio mijenja s njim ulogu (Vukotić i Krameršek, 1957).

Brzi klockani

Učenici se slobodno kreću dvoranom. Jedan je učenik u ulozi klockana koji pokušava uloviti ostale učenike. Svi se učenici dvoranom kreću sunožnim skokovima, a klockan u rukama drži loptu. Kada klockan dodirne loptom drugog učenika, učenik je ulovljen te on tada postaje klockan (Trajkovski, 2018).

Lov na golubove

Na svakom uglu dvorane nalazi se jednak broj učenika koji predstavljaju golubove. Jedan učenik nalazi se u sredini dvorane. Na znak srednjeg učenika, učenici koji se nalaze u uglovima dvorane trebaju promijeniti uglove u smjeru kazaljke na satu. Učenici trčećim korakom mijenjaju uglove dok ih učenik iz sredine pokušava uhvatiti. Ulovljeni učenici pridružuju se srednjem učeniku (Vukotić i Krameršek, 1957).

Pauk

U sredini dvorane nalazi se učenik raširenih ruku koji predstavlja pauka. Smije se kretati samo po crti koja dijeli dvoranu na dva jednaka dijela. Ostali se učenici nalaze na jednoj strani dvorane. Kada „pauk“ vikne „Prolaz!“, ostali učenici prelaze na drugu stranu dvorane pazeći da ih „pauk“ ne dotakne. Uhvaćeni učenici postaju „pauci“ te se hvataju za ruke i čine paukovu mrežu. Time postaje sve teže prijeći na drugu stranu. Igra završava kada su svi učenici uhvaćeni (Allué, 2006).

Branič kruga

Učenici se nalaze u formaciji kruga. Unutar kruga nalazi se обруч i jedan učenik koji stoji pored njega. Ostali učenici imaju po jednu lopticu u rukama. Zadatak učenika je, jedan po jedan, pokušati ubaciti lopticu u обруч dok ih učenik koji se nalazi u krugu pokušava spriječiti. Učenik koji uspije ubaciti lopticu u обруч mijenja mjesto s učenikom u sredini (Udiljak, 2010).

Dva prijatelja

Učenici se nalaze u formaciji kruga. Dvoje učenika, koji su nasuprot jedno drugom, u rukama imaju loptu. Lopte predstavljaju dva prijatelja koja se ne žele susresti. Kada igra započne, učenik koji ima jednu loptu brzo ju dodaje drugom učeniku s lijeve ili desne strane nastojeći istovremeno ne dobiti obje lopte. Lopte se ne smije bacati već samo dodavati iz ruke u ruku. U slučaju bacanja lopte, učenik ju treba uhvatiti, ali lopta i dalje pripada onome tko ju je bacio (Allué, 2006).

Udari je!

Učenici se nalaze u formaciji kruga u raskoračnom stavu tako da im se stopala dodiruju. Jedan učenik započinje igru tako što dlanom udari loptu pri čemu ona, nakon što udari o pod, odskoči na drugu stranu kruga. Učenik do kojeg je došla lopta, ponovo udara loptu dlanom i tako je šalje drugom učeniku. Postignuta dodavanja učenici zbrajaju naglas. U slučaju da lopta izađe iz kruga ili odskoči više od jedanput, igra započinje ponovno (Allué, 2006).

Lupanje tanjura

Učenici se nalaze u formaciji kruga, a jedan se učenik nalazi u sredini. Učenik koji se nalazi u sredini je „lupač“. Ostali učenici drže dlanove, koji predstavljaju „tanjure“, okrenute prema tlu. Zadatak „lupača“ je razbiti „tanjure“ tako što će dotaknuti dlanove učenika. Učenici se pokušavaju spasiti izmicanjem dlanova. Cilj je razbiti što više „tanjura“, a pobjednik je onaj učenik koji posljednji ostane s oba nerazbijena „tanjura“ (Puretić, 2014).

Potruga za svojim parnjakom

Za ovu su igru potrebne ceduljice kojih je jednak broj kao i učenika. Na ceduljice se napišu nazivi životinja i to tako da svaka ceduljica ima svoj par. Dakle, potrebno je imati po dvije ceduljice na kojima piše ista životinja. Ceduljice se izmiješaju, a zatim svaki učenik izvuče jednu. Zadatak učenika je pokretima i gestama oponašati životinju koji su izvukli i pritom

promatrati ostale suigrače kako bi pronašli svoga para. Kada pronađu svoj par, prime se za ruke (Günther, 2007).

Tko se šulja oko kuće?

Učenici se nalaze u formaciji kruga, a u sredini kruga nalazi se učenik s povezom na očima. Jedan se učenik tiho šulja prema učeniku u sredini, a zadatak učenika u sredini je pokazati rukom smjer odakle je čuo šum. Ako je pokazao točno, učenik koji se šuljao vraća se na svoje mjesto. Ako se učenik ipak uspio došuljati, onda rukom treba dotaknuti učenika u sredini i tada zamijeniti uloge (Udiljak, 2010).

Ponovi ritam u paru

Učenici su podijeljeni u parove. Učitelj pljeskanjem zadaje određeni ritam koji učenici trebaju ponoviti u paru. Dakle, jedan drugog udarajući u dlan. Pobjeđuje par koji najtočnije proizvede zadani ritam (Trajkovski, 2018).

Eram Sam

Učenici se nalaze u formaciji kruga unutar kojeg se nalazi učitelj. Učenici kruže oko učitelja i zajedno pjevaju pjesmu. Po završetku pjesme učitelj kaže: „Podijelite se u skupine od...“ te kaže neki broj od dva do šest. Učenici se brzo trebaju podijeliti u skupine u odnosu na zadani broj. Učenici koji se nisu uspjeli grupirati ispadaju iz igre (Batllori i sur., 2008).

8.2. Primjeri beskontaktnih elementarnih igara

Pokvarene naredbe

Učenici se slobodno kreću dvoranom. Učitelj zadaje učenicima zadatke izmjenjujući naredbe: čučni-skoči, sjedi-legni i trči-hodaj. Kada učenici čuju naredbu, trebaju reagirati suprotno od onoga što su čuli. Dakle, kada učitelj kaže „čučni“, učenici treba skočiti, kada kaže „sjedni“, učenici trebaju leći, a kada kaže „trči“, učenici trebaju hodati. Isto vrijedi i u obrnutom slučaju (Trajkovski, 2018).

Sakupljači lopti

Učenici su raspodijeljeni u tri skupine smještene u uglovima dvorane. Pored svake se skupine nalazi obruč. Učitelj donosi jednak broj odbojkaških, košarkaških i nogometnih lopti. Isto tako mogu se koristiti i manje lopte različitih boja. Na znak, učitelj razbacuje lopte po dvorani, a zatim svaka skupina kreće skupljati lopte koje pripadaju njihovoj skupini.

Prikupljene lopte smještaju u obruče, a pobjednik je ona skupina koja je prva skupila svoje lopte (Trajkovski, 2018).

Lovljenje repova

Svaki učenik dobije komad konopca i pričvrsti ga za hlače poput repa. Pritom se drugi se kraj konopca mora vući po podu. Na znak za početak igre učenici počinju trčati te pokušavaju nagaziti na suigračev rep. Isto tako trebaju paziti da nitko ne nagazi na njihov rep. Kada učenik ostane bez repa, ponovno ga namješta i nastavlja s igrom (Günther, 2007).

Iz kućice u kućicu

Svaki učenik ima svoju kućicu – obruč koji su poredani u krug na jednakoj udaljenosti. U svakoj se kućici nalazi jedan učenik, a u sredini kruga nalazi se učenik bez kućice. Kada on kaže „Selite se, jedan, dva , tri!“, svi učenici trebaju zamijeniti kućice. To nastoji iskoristiti učenik bez kućice tako što pokušava zauzeti slobodan obruč. Učenik koji je ostao bez kućice ide u sredinu, a igra se nastavlja (Vukotić i Krameršek, 1957).

Preskoči zmiju

Učenici se nalaze u formaciji kruga, a učitelj se nalazi u sredini kruga te vrti veliku vijaču. Svaki učenik treba preskočiti vijaču kada dođe do njega. Ako ga je vijača dotaknula tj. zmija „otrovala“, spašava se gađanjem lopte u koš. Nakon toga se ponovo smije vratiti u krug (Trajkovski, 2018).

Pronađi boju

Učenici se slobodno, trčećim korakom, kreću po dvorani. Učitelj im zadaje zadatak da pronađu određenu boju u dvorani. Kada učitelj izgovori naziv boje, učenici trče do predmeta koji je u zadanoj boji te ga dotiču. Nakon toga učitelj zadaje drugu boju (Trajkovski, 2018).

Trčanje s novinama

Svaki učenik dobiva dvolist novinskog papira koji stavlja na prsa. Zadatak učenika je slobodno trčati po dvorani pazeći pritom da im novinski papir ne padne. Za vrijeme trčanja reproducira se glazba, a kada se glazba zaustavi, učenici se isto tako zaustavljaju te pokušavaju i dalje zadržati novinski papir na prsima. Glazba se ponovo nastavlja te učenici ponovo trče (Trajkovski, 2018).

Gazi, pazi

Svaki učenik oko gležnja ima zavezan balon. Cilj je igre pokušati što duže sačuvati balon oko gležnja. Tijekom igre reproducira se glazba tijekom koje se učenici slobodno kreću dvoranom. Kada se glazba zaustavi, učenici pokušavaju jedni drugima probušiti balon, ali i sačuvati svoj. Učenike treba upozoriti da trebaju biti pažljivi kako se ne bi međusobno ozlijedili (Trajkovski, 2018).

Ponovno u krug

Učenici se nalaze u formaciji kruga stojeći točno na kružnici. Na učiteljev znak zatvore oči, okrenu se za 180° i krenu hodati naprijed dok učitelj ne kaže „Stop!“. Nakon toga se učenici ponovo okreću za 180° i krenu se vraćati prema kružnici nastojeći ponovo stići do prvotnog mjesta (Jezdić, 2018).

Tko je bolji čuvar?

Učenici se nalaze u formaciji kruga zatvorenih očiju. Ispred svakog učenika nalazi se čunj. Jedan se učenik tiho šulja naokolo i nastoji ukrasti čunj. Učenik koji ispred sebe čuje „kradljivca“ podigne ruku i taj čunj ostaje na mjestu. U slučaju da „kradljivac“ uspije odnijeti čunj, a da ga nitko ne primijeti, onda on mijenja mjesto s učenikom koji je ostao bez čunja (Udiljak, 2010).

Gađanje veće lopte s loptama

Veliku loptu postavimo na sredinu kvadrata čije su stranice tri do četiri metra. Na nasuprotnim stranicama kvadrata nalazi se jednak broj učenika koji imaju svoje lopte. Na znak počinju gađati veliku loptu kako bi ju gurnuli preko granične crte suprotne grupe. Nakon što su bacili svoju loptu, uzimaju drugu loptu koja se nalazi na njihovoj polovici te ponovo gađaju veliku loptu. Pobjedila je ona skupina koja je više puta gurnula loptu preko granične crte suparnika (Strgar, 2021).

Slalom

Učenici se nalaze u formaciji kolone. Ispred kolone, na određenim razmacima, nalaze se čunjevi. Zadatak učenika je zatvorenih očiju, u „slalomu“, proći između čunjeva prateći pritom upute koje mu govori učenik koji je sljedeći na redu (Udiljak, 2010).

Nabaci kolut

Učenici se nalaze u formaciji kolone, a ispred svake kolone nalazi se štap. Svaki učenik ima jedan обруч te nastoji, na udaljenosti od približno tri metra, nabaciti обруч na štap. Pobjednik je ona skupina koja je uspjela nabaciti najviše обруча (Udiljak, 2010).

Još

Učenici su u formaciji kolone. Učenik koji se nalazi zadnji u koloni pantomimom prikazuje neki pojam. Pritom ga promatra samo učenik koji se nalazi ispred njega. Zatim taj učenik, učeniku ispred sebe pantomimom pokazuje ono što mu je prikazano i tako redom do prvog u koloni. Prvi u koloni pogađa što je zadnji prikazao gledajući pokrete prethodnog učenika (Allué, 2006).

Van iz kruga

Učenici se, trčeći ili poskakujući, kreću kružnicom. U krugu su smješteni predmeti poput loptica, čunjeva, palica... Predmeta je za jedan manje od učenika. Na znak učitelja, učenici se zaustavljaju i uzimaju po jedan predmet. Učenik koji je ostao bez predmeta ispada iz igre. Igra se nastavlja, no pri svakom se idućem ponavljanju oduzima po jedan predmet. Pobjednik je učenik koji uspije uzeti posljednji predmet iz kruga (Udiljak, 2010).

Utrka životinja

Jedan je učenik „kralj životinja“ te se nalazi, okrenut prsima, nasuprot drugim učenicima. Ostali su učenici u formaciji vrste te je njihov zadatak stići do „kralja životinja“ prateći pritom njegove upute o njihovom kretanju. Kretanja koja „kralj životinja“ zadaje trebaju biti u mjeri hoda životinja – slonovski koraci, mravlji koraci, žablji poskoci... Kada „kralj životinja“ kaže „Stop!“, učenici moraju stati. Učenik koji nije stao vraća se na početak ili čeka jedan krug hodanja (Trajkovski, 2018).

9. Štafetne igre u primarnom obrazovanju

Kod djece se pojavljuje potreba za organiziranim zajedničkim igrama prilikom kojih prikazuju svoju osobnost i sposobnosti, ali ih i uspoređuju i usklađuju s drugima. Upravo štafetne igre omogućuju navedeno te kao takve prethode različitim sportskim igrama s kojima će se djeca kasnije susresti (Koritnik, 1978).

Štafetne su igre specifične igre u kojima dominira kretanje, a preduvjeti dobre štafetne igre su brzina i spretnost (Udiljak, 2010). Cilj provođenja štafetnih igara je usavršavanje naučenih motoričkih znanja te razvoj motoričkih i funkcionalnih sposobnosti (Horvatin-Fučkar i sur., 2016). Najčešće se primjenjuju u glavnom „B“ dijelu sata Tjelesne i zdravstvene kulture kada je najviše izražena individualnost, samostalnost i sposobnost učenika te fiziološko opterećenje i emotivno doživljavanje (Findak, 1994).

Prema Horvatin-Fučkar i sur. (2016) prednosti primjenjivosti štafetnih igara u nastavi su:

- velik broj kombinacija, mogućnosti i načina slaganja i postavljanja zadataka
- raznovrsnost savladavanja pojedinih zadataka
- mogućnost izbora primjerenih zadataka u odnosu na razinu motoričkih sposobnosti i usvojenost motoričkih znanja
- brza promjena zadataka
- ubacivanje ili izbacivanje zadataka.

Štafetne igre sadrže prepoznatljive elemente zahvaljujući kojima je lako prepoznati da je u tijeku njihovo provođenje. Učenici su podijeljeni u najmanje dvije brojčano jednake ekipe koje stoje u formaciji kolone. Poželjno je da su učenici, u slučaju povoljnih materijalnih uvjeta rada, raspoređeni u više ekipa jer će time igra biti zanimljivija i napetija, a učenici motiviraniji. Broj članova jedne ekipe trebao bi iznositi od 4 do 6 kako bi se postigla optimalna izmjena i uključivanje učenika u igru. U slučaju manjeg broja učenika, učenici se izmjenjuju prebrzo te je vrijeme za odmor prekratko, a u slučaju većeg broja učenika, vrijeme čekanja dolaska na red je predugo. U obje varijante učenici gube motivaciju i želju za igrom te su manje angažirani. Prilikom dijeljenja učenika u ekipe potrebno je obratiti pozornost na ravnopravnost ekipa. Ravnopravnost ekipa postiže se podjednakom zastupljenošću djevojčica i dječaka u ekipi kao i podjednakom razinom mogućnosti, znanja i sposobnosti učenika. Zadovoljavanjem ovih kriterija svima se omogućuje podjednaka šansa za pobjedom. Iako učitelj, radi boljeg poznavanja učenika, lakše postiže ravnopravnost prilikom podjele učenika, ipak treba

omogućiti i učenicima da se međusobno izabiru. Pri tome treba ohrabriti i one slabije učenike da budu birači. Naravno, za štafetne igre karakteristični su i zadatci ispred svake kolone. Zadatci su formirani u obliku poligona prepreka kojeg je potrebno što brže savladati kontinuiranim kretanjem. Prilikom osmišljavanja zadataka ne smije se zaboraviti da i jedan zadatak čini štafetnu igru. Prema tome broj zadataka ne bi trebao biti veći od 6 kako se ne bi usporila igra i izmjena učenika te kako učenici ne bi izgubili volju zbog prevelikog broja zadataka kojeg

trebaju zapamtiti. Potrebno je, posebice u radu s mlađim i novim učenicima, krenuti s manjim brojem jednostavnih zadataka. Time će lakše usvojiti pravila savladavanja postavljenih zadataka, ali i posljedice u slučaju nepoštovanja pravila. Zadatci se trebaju uvoditi postupno: od manjeg broja prema većim, od jednostavnijih struktura kretanja prema složenijima, od zadataka iz iste skupine gibanja prema različitim skupinama... Pobjeđuje ekipa koja je bila najbrža u savladavanju zadataka i čiji su članovi pri tome poštivali sva pravila (Horvatin-Fučkar i sur., 2016). Štafetna se igra može ponoviti više puta te se nakon svakog kruga dodjeljuju bodovi. Nakon odigranih igara zbrajaju se postignuti bodovi te se proglašava ukupni pobjednik (Puretić, 2014). No, važno je dati podršku i ekipama koji nisu pobijedile te pohvaliti njihovu borbenost, ustrajnost ili strogo poštovanje pravila (Tomić, 1969).

U štafetnim su igrama učenici izrazito motivirani radi preglednosti igre. Upravo im preglednost igre omogućava praćenje igre (tko je brži, sporiji, uspješniji, sljedeći), a time im je omogućeno i taktiziranje (Horvatin-Fučkar i sur., 2016). Vrijednost štafetnih igara leži u principu natjecanja prilikom kojeg pojedinac unutar ekipe dobiva snagu. Pojedinac se podređuje interesu ekipe te shvaća da je uspjeh pojedinca ujedno i uspjeh grupe (Koritnik, 1978). Time učenici stječu osjećaj pripadnosti, rivalstva i zajedništva te uče poštovati pravila igre, suigrače i igrače protivničke ekipe, kontroliraju emocije i ponašanje te prihvataju poraz i pobjedu. Razvijaju domišljatost, spretnost, upornost, opažanje i nadmudrivanje. Igrajući se najlakše usvajaju i prihvataju odgojne i društvene norme (Horvatin-Fučkar i sur., 2016).

9.1. Varijante provođenja štafetnih igara

U odnosu na mogućnosti i znanja igrača te na cilj i zadatke koji se žele ostvariti, štafetne se igre organizacijski mogu provoditi na nekoliko načina. Prema Horvatin-Fučkar i sur. (2016) varijante provođenja štafetnih igara su:

- štafetne igre na znak
- štafetne igre na bodovanje
- grupne štafetne igre

- nasuprotne štafetne igre
- štafetne igre u nizu
- kružne štafetne igre
- lančane štafetne igre.

Štafetne igre na znak najčešća su varijanta provođenja štafetnih igara. Iako je u svim varijantama štafetnih igara važno definirati znak za start, ova varijanta podrazumijeva da učenik po obavljenom zadatku daje znak za start sljedećem učeniku u koloni. Najčešće je riječ o taktilnom znaku, ali mogućnosti su raznolike. Znak može biti pljesak dlana, dodir po ramenu ili pak predaja rekvizita. Pri tome sljedeći učenik ne mora dobiti znak od prethodnog učenika već ga može dobiti i od učenika iza sebe. Tada učenik koji je obavio zadatak odlazi na kraj kolone te daje znak učeniku ispred sebe koji ga „šalje“ dalje i tako sve do prvog učenika u koloni. Znak za start se može predati na različite načine: kroz uzručenje, kroz noge u raskoračnom stavu, kroz zaklon-pretklon... U slučaju većeg broja učenika u jednoj ekipi, znak za start može biti i trenutak u kojem prethodni učenik savlada neki od zadataka (Horvatin-Fučkar i sur., 2016).

U štafetnim igrama na bodovanje znak za start daje učitelj, a znak može biti vizualni ili zvučni signal. Riječ je o varijanti koja se provodi po principu „*Tko je brži, donosi svojoj ekipi bod!*“. Učitelj daje znak za start svakom učeniku u koloni, a pobjednik je ona ekipa koja osvoji najviše bodova (Horvatin-Fučkar i sur., 2016).

U grupnim štafetnim igrama znak za start sljedećem učeniku je trenutak kada je krenuo učenik koji se nalazi ispred njega. Učenici savladavaju zadatke u koloni jedni za drugima, a pobjednik je brža ekipa. Učenici se mogu kretati slobodno ili se međusobno držati za ruke, rame, struk i sl. Zadatci koje učenici trebaju savladati uglavnom su jednostavni te je riječ o prirodnim oblicima kretanja savladavanja prostora različitim načinima hodanja ili trčecim korakom (naprijed, natrag, bočno, korak-dokorak, skip...) (Horvatin-Fučkar i sur., 2016).

Nasuprotne štafetne igre najčešća su varijanta provođenja štafetnih igara u slučaju nepovoljnih prostornih i materijalnih uvjeta. U tom slučaju jednu ekipu čine dvije nasuprotne kolone te je početna pozicija učenika jednaka onoj na kraju igre. Provode se poput štafetnih igara na znak, na bodovanje ili kao grupne štafetne igre (Horvatin-Fučkar i sur., 2016).

U štafetnim igrama u nizu učenici su u formaciji kolone ili vrste s određenim razmakom. Prvi učenik ima rekvizit te ga predaje različitim pokretima učeniku iza sebe i tako sve do posljednjeg učenika. Zatim posljednji učenik dolazi s rekvizitom na čelo kolone, predaje

rekvizit i tako redom dok se svi učenici ne izmijene. Rekviziti mogu biti lopte, vijače, обручи i sl., a mogu se predavati sljedećem učeniku kroz uzručenje, naizmjeničnim zaklonom-pretklonom, otklonom... (Horvatin-Fučkar i sur., 2016).

U kružnim štafetnim igrama učenici su u formaciji kruga u različitim početnim položajima (u sjedu, čučnju, uporu...). Zadatke savladavaju oko svojih suigrača na različite načine – mimoilazeći ih slalomom, preskačući, provlačeći se i sl. Znak za start daje učitelj, a moguće je kretati se u smjeru ili obrnuto od kazaljke na satu. Nakon što učenik savlada zadatak, vraća se na svoje mjesto u krugu, a zatim kreće sljedeći učenik (Horvatin-Fučkar i sur., 2016).

U lančanim štafetnim igrama učenici lančano jedni za drugima izvode različite zadatke u nizu. Dakle, prvi se učenik postavi u zadani položaj npr. čučanj, upor ili sjed. Zatim kreće sljedeći učenik koji prvoga učenika prekorači, zaobiđe ili se provlači ispod njega te se na određenoj udaljenosti isto tako postavlja u zadani položaj. Na isti način štafetnu igru savladavaju i ostali učenici (Horvatin-Fučkar i sur., 2016).

U odnosu na prethodno opisane varijante provođenja štafetnih igara, navode se po dva primjera štafetnih igara za svaku varijantu provođenja. Dakle, navodi se i opisuje ukupno četrnaest primjera štafetnih igara.

9.2. Primjeri štafetnih igara

Štafetne igre na znak

- Puzanje kroz tunel

Učenici su podijeljeni u ekipe s jednakim brojem članova. Nalaze se iza startne pozicije u formaciji kolone te su u raskoračnom stavu. Ispred svake kolone nalazi se čunj koji predstavlja okretište. Na znak učitelja, zadnji učenik u koloni provlači se kroz noge svojih suigrača. Prošavši kroz noge prvoga, trči do čunja, obilazi ga i vraća se do zadnjega u koloni. Znak za polazak daje mu pljeskom dlana. Sljedeći učenik na isti način izvršava štafetnu igru (Vukotić i Krameršek, 1957).

- Štafeta-poligon

Učenici su podijeljeni u ekipe s jednakim brojem članova. Nalaze se iza startne pozicije. Na dogovoreni znak prvi učenici iz kolona trče do konopca kojeg preskaču, nastavljaju trčati do обруča na stalku kroz koji se provlače te nastavljaju trčati do lopte koju moraju tri puta baciti

o zid i uhvatiti ju. Nakon toga trče nazad do svoje kolone, dotaknu po ramenu sljedećeg učenika te odlaze na začelje kolone (Puretić, 2014).

Štafetne igre na bodovanje

- Kotrljanje lopte palicom

Učenici su podijeljeni u ekipe s jednakim brojem članova. Nalaze se iza startne pozicije u formaciji kolone, a svaki prvi učenik u ruci ima palicu. Ispred učenika se nalazi lopta koju, na učiteljev znak, kreće kotrljati palicom. Pritom palica treba gotovo neprestano dodirivati loptu. Kotrljajući loptu, učenik stiže do čunja kojeg obilazi, uzima loptu u ruke te se trčeći vraća. Učenik koji je prvi stigao do svoje kolone osvaja jedan bod za svoju ekipu. Loptu i palicu predaje sljedećem učeniku koji kreće tek na učiteljev znak. Ekipe koje osvoje najviše bodova proglašava se ukupnim pobjednikom (Puretić, 2014).

- Sađenje krumpira

Učenici su podijeljeni u ekipe s jednakim brojem članova te se nalaze iza startne pozicije u formaciji kolone. Prvi u koloni drže košaricu s pet loptica koje predstavljaju krumpire, a ispred svake se kolone nalazi pet obruča. Zadatak učenika je trčati s košaricom i u svaki obruč staviti po jednu lopticu. Kada stavi sve loptice, vraća se do sljedećeg učenika kojem daje košaricu. Učenik koji je prvi predao košaricu osvaja jedan bod za svoju ekipu. Sljedeći učenik kreće tek na učiteljev znak. Njegov je zadatak skupiti sve loptice u košaricu, vratiti se do sljedećeg učenika i predati mu košaricu. Sljedeći učenik opet stavlja loptice u obruče i tako sve redom do posljednjeg učenika u koloni. Dakle, svaki učenik kreće na učiteljev znak, a pobjednik je ona ekipa koja osvoji najviše bodova (Udiljak, 2010).

Grupne štafetne igre

- Autobus

Učenici se nalaze u formaciji kolone, iza startne pozicije, u jednako brojčanim ekipama. Učenici se drže jedni za druge rukama oko struka formirajući autobus. Kada su sve ekipe spremne, učitelj daje znak za start. Ekipe zajedno kreću do čunja kojeg zaobilaze i vraćaju se nazad. Pobjednik je ekipa koja se prva vratila na početno mjesto, a da se pritom ni u jednom trenutku nije razdvojila ili izgubila članove (Batllori i sur., 2008).

- Utrka stonoga

Učenici su podijeljeni u jednako brojčane ekipe koje se nalaze iza startne pozicije. Drže se jedan za drugog tako da lijevom rukom drže učenika ispred sebe za lijevo rame, a desnom rukom drže gležanj svoje desne pogrčene noge. Na učiteljev znak kolona kreće poskakivanjem na jednoj nozi prema čunju, zaobilaze ga i vraćaju se na svoju početnu poziciju. Igra se može ponoviti više puta mijenjajući pritom nogu na kojoj se poskakuje (Trajkovski, 2018).

Nasuprotne štafetne igre

- 3. igra

Učenici su podijeljeni u jednako brojčane kolone pri čemu je svaka kolona podijeljena na dva dijela. Kolone koje čine jednu ekipu nalaze se na određenoj udaljenosti nasuprot jedni drugima. Na čelu jednog dijela kolone nalazi se lopta. Učenik koji ima loptu trči do kolone ispred sebe, dodaje ju prvom učeniku u koloni te odlazi na začelje kolone. Učenik koji je primio loptu trči do kolone ispred sebe, predaje loptu i tako sve redom dok se ne izmijene svi učenici. Igra se može ponoviti više puta pri čemu se lopta može svaki puta drugačije prenositi. Učenici ju mogu kotrljati, voditi rukom ili nogom (Tomić, 1969).

- Papirnata štafeta

Učenici su podijeljeni u jednako brojčane kolone pri čemu je svaka kolona podijeljena na dva dijela. Kolone koje čine jednu ekipu nalaze se na određenoj udaljenosti nasuprot jedni drugima. Prvi učenik u koloni drži po jedan list papira u svakoj ruci. Zadatak učenika je što prije stići do nasuprotne kolone. Pritom učenik smije stati samo na listove papira i to tako da na tlo najprije postavi list papira, a zatim stane na njega. Dolaskom do nasuprotne kolone, listove papira predaje učeniku koji je sljedeći na redu (Udiljak, 2010).

Štafetne igre u nizu

- Utrka gusjenica

Učenici su podijeljeni u jednako brojčane ekipe te sjede na podu tako da svaki učenik sjedi između nogu prethodnog učenika. Time učenici čine gusjenicu. Učenici se nalaze na startnoj poziciji, a ispred njih je označen cilj do kojeg trebaju stići. Prvi učenik ima loptu i na znak ju što brže dodaje učeniku iza sebe koji ju na isti način dodaje dalje. Kada posljednji učenik primi loptu, brzo ustaje i odlazi na početak kolone te na isti način šalje loptu. Dolaskom posljednjeg učenika na početak kolone, cijela se ekipa pomiče naprijed. U slučaju da tijekom

dodavanja nekom učeniku ispadne lopta, lopta se vraća prvom učeniku u koloni koji ju zatim dodaje dalje. Pobjeđuje ekipa koja prva prijeđe označeni cilj (Allué, 2006).

- 1. igra

Učenici su podijeljeni u ekipe s jednakim brojem članova te se nalaze u formaciji kolone u raskoračnom stavu. Svaka kolona ima dvije lopte. Jedna se lopta nalazi kod učenika na čelu kolone, a druga se lopta nalazi kod učenika na začelju kolone. Na učiteljev znak prvi učenik dodaje loptu sljedećem učeniku preko sebe koji ju dodaje dalje sve do posljednjeg u koloni. Zatim se posljednji učenik provlači s loptom suigračima kroz noge. U međuvremenu se posljednji učenik, koji je na početku imao loptu, provukao kroz noge suigrača, stigao na početak kolone i dodao dalje loptu. Pobjednik je ekipa čiji se učenici prvi vrate u početnu poziciju (Tomić, 1969).

Kružne štafetne igre

- Štafeta u malim krugovima

Učenici su podijeljeni u više jednako brojčanih ekipa koje se nalaze u formaciji kruga i pritom sjede na podu. Svakom učeniku u ekipi redom je dodijeljen jedan broj. Učenici kojima je dodijeljen broj jedan prvi kreću s izvršavanjem zadatka. Na učiteljev znak, učenici s loptom u rukama krenu trčati u smjeru kazaljke na satu jedan krug oko učenika. Loptu dodaju učenicima koji su sljedeći na redu te se vraćaju na svoje mjesto. Pobjednik je ekipa koja prva izvrši izmjenu (Vukotić i Krameršek, 1957).

- Štafeta s tenis loptama

Učenici su podijeljeni u brojčano jednake ekipe smještene u formaciji kruga. Učenici sjede na podu te je svakom učeniku dodijeljen jedan broj. Štafetu započinju učenici s brojem jedan krećući se oko kruga u smjeru kazaljke na satu. Učenici se kreću skakutanjem s teniskom lopticom koju drže sa savijenom nogom u koljenu. Loptu predaju sljedećem učeniku po redu koji se na isti način kreće oko kruga. Pobjeđuje ekipa koja je prva izvršila izmjenu svih učenika (Jezdić, n.d.).

Lančane štafetne igre

- 11. igra

Učenici se nalaze u formaciji vrste u uporui klečećem te su međusobno udaljeni oko pola metra. U svakoj se vrsti nalazi jednak broj učenika. Na učiteljev znak, posljednji učenik iz vrste

ustaje i prekoračuje učenike ispred sebe dok ne dođe do početka vrste. Tada se isto postavlja u upor klečeći te izgovara „Gotovo!“ kako bi dao znak idućem učeniku koji je na redu. Pobjednik je ekipa koja se najbrže vratila u početni položaj (Tomić, 1969).

- Lančana štafeta

Učenici su u formaciji kolone. Svaka kolona čini jednu ekipu te ih je brojčano jednako. Na učiteljev znak, prvi se učenik postavi u upor prednji, sljedeći ga učenik prekorači i isto tako se postavi u upor prednji. Treći učenik prekorači prvog učenika, provuče se ispod drugog učenika i postavi se u upor prednji te tako redom i svi ostali učenici. Kada posljednji učenik preskoči prvoga, on se ustaje, kreće savladavati zadatke i dolazi do unaprijed dogovorenog mjesta u prostoru (Horvatin-Fučkar i sur., 2016).

10. Zaključak

Igra, baš kao i škola, ima značajnu ulogu u životu djeteta. Igra posebice snažno značenje ostvaruje u djetinjstvu kada dijete u nju ulazi dobrovoljno. Tijekom igre dijete prate osjećaji ugone, zaštićenosti, radosti i radoznalosti te se upravo radi toga dijete rado uključuje u igru (Rajić i Petrović-Sočo, 2015). Osim što je igra djetetova zabava, ona mu je i prirodan oblik učenja i razvoja. Igra dovodi do veće aktivnosti učenika, a sadržaji naučeni kroz igru ostaju u dugoročnom pamćenju (Nikčević-Milković i sur., 2010). Upravo je iz navedenih razloga važno uključiti igru i u nastavni proces.

„Igra kao „život“ proizlazi iz jedinstva fiziološke potrebe djeteta za tjelesnom aktivnošću i postizanjem povoljnog emotivnog stanja kao pozitivne posljedice zadovoljavanja djetetove biološke potrebe za kretanjem“ (Jezdić, 2018). Tjelesna je aktivnost izrazito važna za cjelokupni razvoj djeteta, a zadovoljavanje djetetove potrebe za kretanjem ponajviše se ostvaruje na nastavnim satima Tjelesne i zdravstvene kulture. Osim što sudjelovanjem u raznovrsnim igrama učenici razvijaju svoje motoričke i funkcionalne sposobnosti, učenici razvijaju i svoje kreativne sposobnosti i razmišljanje te unapređuju suradnju s drugima. Primjenom različitih igara učenike se potiče i na bavljenje tjelesnom aktivnošću u slobodno vrijeme.

Značajna je uloga učitelja kao rukovoditelja odgojno-obrazovnog procesa. Njegova je zadaća omogućiti ispunjavanje cilja i učinkovitosti nastavnoga sata. Kako bi u tome bio uspješan, potrebno je poznavanje razvojnih karakteristika djeteta u skladu s kojima se odabiru igre, poštovanje strukture kao i metodičkih uputa za izvođenje igara te prilagođavanje i unapređivanje elementarnih i štafetnih igara u skladu s mogućnostima učenika.

11. Literatura

- Allué, J. M. (2006). *Velika knjiga igara*. Profil International.
- Batllori, J., Fontan, S., Lozano, E. (2008). *Velika knjiga igara 2*. Profil International.
- Bognar, L. (1986). *Igra u nastavi na početku školovanja*. Školska knjiga.
- Duran, M. (1995). *Dijete i igra*. Naklada Slap.
- Findak, V. (1995). *Metodika tjelesne i zdravstvene kulture u predškolskom odgoju*. Školska knjiga.
- Findak, V. (1994). *Tjelesna i zdravstvena kultura u osnovnoj školi*. Školska knjiga.
- Findak, V. (1979). *Tjelesni odgoj u osnovnoj školi*. Školska knjiga.
- Golež, S. (2021). Važnost igre na djetetov razvoj. *Varaždinski učitelj: digitalni stručni časopis za odgoj i obrazovanje*, 4(5), 182-194.
https://hrcak.srce.hr/index.php?show=clanak&id_clanak_jezik=358257
- Günther, T. (2007). *1000 zabavnih igara*. Mozaik knjiga.
- Horvatin-Fučkar, M., Dobrinić, J., Stojšavljević, V. (2016). Štafetne igre. *Kineziologija i područja edukacije, sporta, sportske rekreacije i kineziterapije u razvitku hrvatskog društva*. <https://www.bib.irb.hr/1028101>
- Horvatin-Fučkar, M. (2011). Primjena elementarnih igara u sportskim programima. *Seminar voditelja univerzalne sportske škole*. <https://www.bib.irb.hr/602030?&rad=602030>
- Hrvatski zavod za javno zdravstvo [HZJZ], Ministarstvo znanosti i obrazovanja [MZO]. (24.8.2020.). *Upute za sprječavanje i suzbijanje epidemije COVID-19 vezano za rad predškolskih ustanova, osnovnih i srednjih škola u školskoj godini 2020./2021*. <https://mzo.gov.hr/vijesti/upute-za-sprjecavanje-i-suzbijanje-epidemije-covid-19-vezano-za-rad-predskolskih-ustanova-osnovnih-i-srednjih-skola-u-skolskoj-godini-2020-2021/3909>
- Huizinga, J. (1992). *Homo ludens: o podrijetlu kulture u igri*. Naprijed.
- Jezdić, Š. (2018). *Elementarne igre u funkciji tjelesnog razvoja djece predškolskog uzrasta*. Scribd. <https://www.scribd.com/doc/122801921/Elementarne-igre>

- Ježdić, Š. (n.d.). *Sušтина i značaj igara*. Scribd.
<https://www.scribd.com/document/122803364/Sustina-I-znacaj-igara>
- Klarin, M. (2017). *Psihologija dječje igre*. Sveučilište u Zadru.
http://www.unizd.hr/Portals/41/elektronicka_izdanja/Psihologija_djecje_igre.pdf?ver=2017-09-08-103902-427
- Koritnik, M. (1978). *2000 igara*. Naša djeca.
- Kosinac, Z. (2011). *Morfološko-motorički i funkcionalni razvoj djece uzrasne dobi od 5. do 11. godine*. Savez školskih športskih društava grada Splita.
- Nemec, P. (1999). *Elementarne igre i njihova primena*. IDEA.
- Nikčević-Milković, A., Rukavina, M., Galić, M. (2011). Korištenje i učinkovitost igre u razrednoj nastavi. *Život i škola: časopis za teoriju i praksu odgoja i obrazovanja*, 57(25), 108-121.
https://hrcak.srce.hr/index.php?show=clanak&id_clanak_jezik=106701
- Puretić, S. (2014). *Priručnik iz tjelesne i zdravstvene kulture za 3. razred osnovne škole*. Profil Klett. <https://www.profil-klett.hr/sites/default/files/flip/11892/>
- Rajić, V., Petrović-Sočo, B. (2015). Dječji doživljaji igre u predškolskoj i ranoj školskoj dobi. *Školski vjesnik: časopis za pedagoškijsku teoriju i praksu*, 64(4), 603-620.
<https://hrcak.srce.hr/153131>
- Starc, B., Čudina-Obradović, M., Pleša, A., Profaca, B., Letica, M. (2004). *Osobine i psihološki uvjeti razvoja djeteta predškolske dobi*. Golden marketing - Tehnička knjiga.
- Strgar, D. (2021). Elementarne igre s loptom u produženom boravku za 1. razred. *Varaždinski učitelj: digitalni stručni časopis za odgoj i obrazovanje*, 4(6), 175-181.
https://hrcak.srce.hr/index.php?show=clanak&id_clanak_jezik=369900
- Tomić, D. (1969). *Štafetne igre*. Partizan.
- Trajkovski, B. (2018). *Primjena elementarnih igara u radu s djecom na području tjelesne i zdravstvene kulture*. Učiteljski fakultet Sveučilišta u Rijeci.
<https://www.bib.irb.hr/1049791>
- Udiljak, M. (2010). *Igre za učenike osnovne škole u slobodno vrijeme*. Alfa.
- Vukotić, E., Krameršek, J. (1957). *Zbirka 600 igara*. Sportska knjiga.

Zagorac, I. (2006). Igra kao cjeloživotna aktivnost. *Metodički ogledi: časopis za filozofiju odgoja*, 13(1), 69-80.
https://hrcak.srce.hr/index.php?show=clanak&id_clanak_jezik=7159

Izjava o izvornosti diplomskog rada

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

(vlastoručni potpis studenta)