

Spontane igre urbane i ruralne sredine

Šimunić, Dora

Undergraduate thesis / Završni rad

2017

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:147:236641>

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

Download date / Datum preuzimanja: **2024-04-19**

Repository / Repozitorij:

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



SVEUČILIŠTE U ZAGREBU
UČITELJSKI FAKULTET
ODSJEK ZA ODGOJITELJSKI STUDIJ

DORA ŠIMUNIĆ
ZAVRŠNI RAD

SPONTANE IGRE URBANE I RURALNE SREDINE

Petrinja, srpanj 2017.

UČITELJSKI FAKULTET
ODSJEK ZA ODGOJITELJSKI STUDIJ
(Petrinja)

PREDMET: KINEZIOLOGIJA

ZAVRŠNI RAD

Ime i prezime pristupnika: Dora Šimunić

TEMA ZAVRŠNOG RADA: Spontane igre urbane i ruralne sredine

MENTOR: Prof. dr. sc. Ivan Prskalo

Petrinja, srpanj 2017.

SADRŽAJ

SAŽETAK	1
SUMMARY	1
UVOD	2
1. IGRA.....	4
1.1. Značenje igre	5
1.2. Trajni elementi u strukturi igre.....	6
1.3. Slobodno vrijeme	8
2. RURALNE SREDINE.....	10
2.1. Općenito o ruralnim sredinama.....	10
2.2. Slobodno vrijeme u ruralnoj sredini.....	11
2.3. Igre ruralne sredine.....	14
3. URBANE SREDINE	20
3.1. Općenito o urbanim sredinama	20
3.2. Slobodno vrijeme u urbanoj sredini	21
3.3. Igre urbane sredine	21
4. KOMPARACIJA	25
ZAKLJUČAK	30
LITERATURA	32
Kratka biografska bilješka	35
Izjava o samostalnoj izradi rada.....	36
Izjava o javnoj objavi rada.....	37

SAŽETAK

U ovom radu pokušat ću napraviti komparaciju prirode spontanih igara koje nastaju među djecom u ruralnim i urbanim sredinama. Kako bi to bilo moguće, potrebno je obrazložiti pojam igre i elemente koji je definiraju. Osim toga, usporedba će se temeljiti na nekoliko istraživanja i stručnih radova te na saznanjima iz osobnog iskustva. Pojam dječje igre u svojoj vedrini zapravo skriva ogledalo aktualnog društva iz najiskrenije perspektive – perspektive djeteta. Svrha i cilj ovog rada s temom “Spontane igre urbane i ruralne sredine” je da se kroz tu usporedbu napravi svojevrsan ukaz na nedostatke današnjeg društva spram djece kako bi se oni u budućnosti mogli popraviti.

Ključne riječi: igra, djeca, ruralna sredina, urbana sredina, slobodno vrijeme

SUMMARY

In this article I will try to compare the nature of spontaneous play that takes part among children in rural and urban settings. To make it so, it is necessary to explain the term “play” and the elements it is consisted of. The comparison will be based both on several articles and researches and conclusions based on my personal experience. The term “child’s play” and “game” in general is very positive but it actually mirrors the modern society from the most honest perspective – the perspective of a child. The purpose and objective of this article with subject “Spontaneous play in urban and rural setting” is to emphasise the flaws of the today’s society towards children so they could be fixed in the future.

Key words: play, children, rural setting, urban setting, free time

UVOD

Od pamtivijeka ljudi slobodno vrijeme provode na načine koji ih opuštaju i inspiriraju. Kako je evoluirao čovjek, tako su evoluirali i načini provođenja tog vremena. Ispočetka, dok ga je bilo mnogo, ljudi su više vremena provodili u slobodnim aktivnostima koje je odlikovao duhovni i edukativni karakter. S modernizacijom dolazi do sve drastičnijeg smanjenja opsega slobodnog vremena i ono se tumači kao sve vrijednije. Isto tako, ono je od edukativne uloge počelo dobivati više ulogu razonode no ikoju drugu ulogu, a daljnjom modernizacijom i stvaranjem potrošačkog društva to je vrijeme postalo sve pasivnije i sve manje konstruktivno za duh i mentalno zdravlje.

Postoje brojne teorije i definicije igre. Kosinac (2011) tvrdi da je igra najučinkovitije odgojno sredstvo koji ima utjecaj u formiranju i oblikovanju osobine ličnosti djeteta. Druga varijanta definicije je da je igra najstariji oblik tjelesne i zdravstvene kulture i najautonomnija ljudska aktivnost, spontana i slobodno izabrana, a karakterizira je raznovrsnost kretanja i prati snažan osjećaj ugone i neugode (Findak i Prskalo, 2004). Treća varijanta definicije je da igra posjeduje poseban značaj i važnost, a to je istovremena usklađenost i poticaj ne samo fizičkog razvoja nego i spoznajnog, socijalnog i emocionalnog (Lazar, 2007). Ipak, niti ovdje ne postoji čvrsta definicija jer su to sve promjenjivi pojmovi pod utjecajem različitih okolnosti kako vrijeme ide. Ono što se može činiti u datom trenutku je usredotočiti se na dva parametra u istoj epohi – primjerice, na spontane igre djece u ruralnim i urbanim sredinama današnjice. Razlike nisu toliko drastične kao što su bile u tranzicijskom razdoblju industrijalizacije, no svakako postoje.

Igra je jedna od prvih radnji koju pamtimo zbog zadovoljstva koje smo osjećali sudjelujući u njoj. Igra je kao takva svojstvena maloj djeci i uvijek ih neodvojivo povezujemo. Zašto je tome tako ako se neki od nas ne odvajaju od igara cijeli život?

Odgovor svakako valja potražiti u vremenu u kojem živimo, ali i u mjestu u kojem živimo. Što se vremena tiče svakako velik utjecaj na naš odgovor ima industrijalizacija svijeta i ustanovljavanje pojma „slobodno vrijeme“, koje je igru tako usko povezalo isključivo s djecom, a ne s drugim generacijama.

Cilj ovog rada je ukratko pojasniti pojam igre i sastavne elemente igre kako bi se određena ponašanja u djece mogla protumačiti kao igra. Uslijed toga, cilj je i izložiti kratak opis ruralnih i urbanih sredina i životnih stilova koji u njima prevladavaju i koji se, na potpuno prirodan način reflektiraju i na spontane igre djece koje tamo nastaju. Opisivanjem pojedinih igara koje su poznate iz prakse, životnog iskustva, ali i zabilježene u literaturi više puta može se lijepo očitati i potkrijepiti teoretski izložena materija.

Zaključno, usporedba tih igara daje pozitivne i negativne strane svakog od ta dva životna stila, a time i svojevrsnu kritiku društvu koja, ako se prihvati, može biti veoma korisna za buduće generacije.

1. IGRA

Sam pojam igre obuhvaća širok spektar aktivnosti. Sve su povezane, osim nazivom (isključivo jezično gledano) i karakteristikom dobrovoljnosti popraćenu manjkom pragmatične, biološke ili pak socijalne upotrebe. Bruner (1976) govori kako se pojam igre ne može obuhvatiti jedinstvenom i preciznom definicijom te da u potrazi za nekom barem približno takvom treba konzultirati antropologe, psihologe, sociologe, etnologe, pedagoge i brojne druge stručnjake.

Igra se javlja relativno kasno u evoluciji, a učestalija je, dugotrajnija i složenija u razvijenijih vrsta. Iako zoopsiholozi i etnolozi ne određuju mjesto na ljestvici evolucije u kojem se igra javlja, primjećuju da se javlja u nespecijaliziranih vrsta (Lorenz, 1976), tj. u onih vrsta čija mladunčad ne nasljeđuju gotove obrasce ponašanja. Pojava igre povezana je, dakle, s određenim tendencijama koje postoje u evoluciji vrsta, a prvenstveno tendencijom smanjenja biološke određenosti i ograničenosti organizma, koju prati pojava učenja u sve dužem djetinjstvu, u kojem se izgrađuju oni oblici ponašanja koji su potrebni za opstanak (Duran, 2001).

Igra je složeno i raznoliko ponašanje koje se smatra temeljnom pretpostavkom normalnog rasta i razvoja djece. Igra predstavlja neku vrstu zabave i određeni način zaokupljanja. Prije svega igra mora biti ugodna i djetetu pružiti užitak. Igra ne bi trebala sadržavati cilj koji djetetu nameće okolina. Ona treba biti spontana i dobrovoljna. Kroz igru dolazi do aktivnog uključivanja igrača. Slobodno vrijeme i igra međusobno se nadopunjuju. Igramo se zato što imamo slobodno vrijeme ili imamo slobodno vrijeme zato što se igramo. Kao jedan od sadržaja slobodnog vremena igra postaje sve važniji oblik zabave koji čovjeka vraća u prirodno stanje i daje mu mogućnost razvoja. Svaka igra ima svoja pravila. Važno je sudionike upoznati s pravilima igre i važnošću njihova poštovanja. Cilj svake igre je pobjeda, a ishod joj je nepredvidiv. Sudionici mogu igrati individualno ili timski, te se služe dozvoljenim sredstvima kako bi ostvarili prednost. Igra može biti određena vremenom, prostorom, brojem sudionika, vrstom rekvizita i opremom. Igru prati osjećaj sreće i zadovoljstva, a ona sama donosi vedrinu i opuštanje. Na taj način igra stvara jedinstvo, slogu kao i harmoniju unutar zajednice. U igri se prilagođava pravilima, pokušava nadmudriti druge. Svatko od sudionika igre u pravilu se trudi biti najbolji, biti

pobjednik. Kroz igru surađuje s drugima te se na takav način socijalizira i poistovjećuje s okolinom (Juranić, 2012).

Kako bi se pojam igre mogao shvatiti što točnije i jasnije, svakako valja uzeti u kontekst i pojam slobodnog vremena jer je upravo slobodno vrijeme jedan od ključnih faktora koji određeno ponašanje definiraju igrom. Jasno, djeca su idealan primjer aktera koji praktički živi isključivo slobodno vrijeme, no niti ta situacija nije oduvijek bila takva, niti je takva, ako se uzme u obzir i činjenica pričamo li o ruralnoj ili urbanoj sredini.

1.1. Značenje igre

Igra i u današnje napredno, moderno doba i dalje pokazuje najbolje karakteristike kao metoda rada, učenja i naravno, relaksacije.

Osim činjenice da igra sama po sebi kao djelatnosti psihofizičke prirode koju je pojedinac svojevolumno odabrao pruža osjećaj užitka i zadovoljstva, ona pozitivno djeluje na samoizražavanje djece pa se analogno tome kvalitetnije razvija rast i razvoj djeteta – bilo fizički, bilo psihički.

Potrebno je navesti nekoliko pozitivnih značenja igre:

- Igra je prirodno samoobrazovanje
- Igra je efikasno sredstvo za razvoj psihosomatskih funkcija
- Igra kao aktivnost za učenje
- Igra kao slobodna aktivnost, osobno stvaralaštvo
- Igra kao vođena aktivnost, didaktička igra (za ostvarivanje postavljenih ciljeva)
- Igra kao priprema za školu i život
- Raznovrsnost igre doprinosi raznovrsnost i bogatstvo osobine ličnosti djeteta
- Igra kao najranija senzorno-motorička inteligencija
- Igra kao početna interakcija s okolinom
- Igra kao pravo djeteta
- Pomoću igre dijete isprobava i razvija svoje sposobnosti (funkcionalna igra)
- Pomoću igre dijete upoznaje materijalni svijet, istraživanjem, provjeravanjem, manipulira

- predmetima s ciljem stvaranja (konstruktivna igra)
- Igrom upoznaje svijet odraslih i njihove odnose (simbolička igra)
- Igrom uči, poštuje i pridržava se pravilima igre
- Igrom stječe samopouzdanje
- Igrom razvija sve svoje tjelesne, psihičke, socio-emocionalne, stvaralačke sposobnosti (Lazar, 2007).

1.2. Trajni elementi u strukturi igre

Osnovno obilježje igre je „sloboda“. Igra nije „obični“, ali niti „pravi“ život. Igra je spontana aktivnosti i zbog toga je zabavna i ugodna. Čovjek se igra od rođenja do smrti. Razlika je u tome da se s vremenom mijenjaju sadržaji i ciljevi igre. Ali igra može biti i svjesna aktivnost. Kad se djeca nalaze u prirodi traže slobodu, postaju znatiželjna i pomalo buntovna jer pokušavaju savladati prepreke na koje nailaze. U nekim igrama postoje pravila koje djeca moraju naučiti poštovati. Ta pravila ne sprečavaju kretanje nego samo služe kao regulator tijekom igre, a ograničenja moraju postojati da ne bi došlo do povrede.

Igra se sastoji od raznovrsnih jednostavnih i složenih pokreta. Većina igara sadrži niz raznih osnovnih pokreta kao: hodanje, trčanje, puzanje, provlačenje, penjanje, skakanje, hvatanje, bacanje, prenošenje, premještanje, slaganje itd. Time se osiguravaju raznovrsni pozitivni utjecaji (psihički, somatsko-fizički) na dječji organizam. Pokreti u igri djece predškolske dobi konstantno se mijenjaju prema vrsti i karakteru sadržaja igre. Pažnju i oprez moramo posvetiti u savladavanju prethodno usvojenih pokreta, tj. ako su igre utemeljene bez prijašnjeg savladavanja svih pokreta, može doći do negativnih utjecaja na izvođenje djetetove motorike. Igra služi i omogućuje djetetu da naučene pokrete raznovrsno primjeni u različitim situacijama. Jedino na taj način igra postaje korisna i učinkovita metoda rada u oblikovanju pokreta jer povezuje više dijelova tijela (Kosinac, 2011).

Pojam “struktura” ovdje stoji kako bi nam naglasio činjenicu da je igra cjelina koja se sastoji od nekoliko povezanih dijelova . Na taj način razlikujemo : pravila igre, tip odvijanja igre,

razvoj igre, propisanu igrovnu interakciju, simboličku komponentu te dakako, započinjanje i kraj igre.

Igru predškolskog djeteta možemo promatrati s obzirom na dvije razine: spoznajna i društvena razina igre.

a) Spoznajna razina igre

- Funkcionalna igra: dijete isprobava, razvija svoje sposobnosti
- Konstruktivna igra: dijete se služi predmetima s ciljem stvaranja
- Simbolička igra: dijete oponaša odraslu osobu ili predmet kao simbol nečeg drugog
- Igre s pravilima: dijete uči poštivati pravila i ograničenja u igrama

b) Društvena razina igre

- Dijete promatra druge u igri
- Usporedna igra: to su igre u kojoj se djeca igraju u neposrednoj blizini, ali bez suradnje ili druženja
- Usporedno-svjesna igra: dijete prizna prisutnost drugog djeteta pogledom
- Jednostavna socijalna igra: postoji kontakt i razgovor među djecom
- Komplementarna igra: to je socijalna aktivna igra u kojoj dijete „uzima i daje“
- Suradnička igra: to je grupna igra za postizanje cilja (Starc i dr., 2004).

Kako je objasnila Duran (2001) pravila određuju tijek igre, bit igre i ne dogovaraju se prije same igre već su konstantna i moraju se poznavati kako bi se uopće mogla započeti igra. Tip odvijanja igre je u biti građenje igre koje može biti jednostavno i nešto složenije (najčešće se događa s odrastanjem pa građenje igre po obrascu u kojem ona teče sukladno riječi “zatim”, bez mogućnosti mijenjanja tijeka igre, postaje građenje igre po principu “ako da onda” u kojem igrač može samostalno vladati mijenjanjem tijeka igre i time proširivati kognitivne sposobnosti i maštovitost sadržaja igre).

Igrovna interakcija je očituje u činjenici da je igra socijalno druženje, komunikacija između pojedinaca pa je ovdje važno razlikovati igrovni i realni plan komunikacije. Igrovni je određen pravilima igre i jasan je i promatračima sa strane, dok je realan plan vidljiv tek kad je igra u punom jeku i on predstavlja i emotivne reakcije, osobne dojmove i njihove vanjske produkte samih igrača. Ti detalji zapravo su ono čemu nas igre i sport uče – naučiti reagirati

primjereno u situacijama koje nam odgovaraju i koje nam manje odgovaraju, poštivajući osobe oko sebe.

Simboličnost igre se veže još za ritualno ponašanje koje nas prati od pamtivijeka - u kojem mašta radi u punom jeku i daje na važnosti elementima koji naizgled nemaju nikakvu vrijednost. Taj element igre je simulacija odraslog života. Kako pravila igre simboliziraju svojevrzne zakone koje u “odraslom životu” valja slijediti, tako simboli i metaforička značenja na određeni način predstavljaju vrijednosti koje nisu opipljive pa ih svejedno treba poštivati, čuvati i štovati.

1.3. Slobodno vrijeme

Područje slobodnog vremena mladih situira se sadržajnom dimenzijom provođenja slobodnog vremena koja određuje njihov prepoznatljivi životni stil (Mlinarević, Miliša i Proroković, 2007).

U današnja, moderna vremena, ono postaje i problem, jer ga je potrebno ispuniti na konstruktivan način, da osoba ne postane samo konzument proizvoda koji su zapravo “mamci” modernih, što političkih, što gospodarskih “vođa” kako bi olakšali upravljanje svijetom.

Pojam slobodnog vremena formulirao se paralelno s industrijalizacijom i tako je postao, kako pojam, tako i tekovina modernog doba – u pozitivnom i negativnom smislu. Kako se razvijala kultura rada tako se i vrijeme kao takvo počelo sve više definirati, pojmiti i cijeniti. Od početnog poimanja vremena koje se vezalo isključivo uz godišnja doba, prirodne pojave i popratne (u početku isključivo) poljoprivredne djelatnosti – vrijeme je odjednom bilo podijeljeno na radno – koje je uvijek isto neovisno o godišnjem dobu i slobodno – koje je na isti način nastupalo svaki dan u godini u određeno vrijeme.

Igre su, u vremenima prije industrijalizacije, postojale kao sitne niti koje su se provlačile kroz svakodnevne zadatke – bile su to kojekakve razbibrige koje bi skratile vrijeme provedeno u tadašnjem radu, potencirale kreativnost i socijalne kontakte, gotovo uvijek isprepleteni s religijskim ili praznovjernim značenjima i obredima. Radno vrijeme je u to doba bilo isprepleteno sa životom jer su glavni rad činili – poljoprivreda, stočarstvo, kućne radinosti i

brojni obrti. S obzirom na već spomenutu neodvojivost slobodnog i radnog vremena tako se ona nije vidjela u silnoj isprepletenosti rada i razonode, razbibrige, običaja obreda i slično. Vrijeme kao takvo je bilo mnogo važnije u njegovom meteorološkom no u kronološkom smislu. Godišnja doba i meteorološke prilike učinili su da se slobodno vrijeme u duljem trajanju pretežito događa, a ne planira te su ta “događanja” nastupala s promjenom klime, ekstremnim hladnoćama, vrućinama ili nevremenima. Kao što su se u razdobljima lijepog vremena organizirale svetkovine i sajmovi, tako se u doba ružnog vremena i nepogoda organiziraju sjela po kućama, krčmama ili pak crkvama. Kako je zaključio Babić (2003) u svom radu: “Tradicionalno je društvo uglavnom statično, s uhodanim i stabilnim vrijednosnim obrascima od djetinjstva do starosti”.

Iako je slobodnog vremena sve više, ubrzani ritmovi svakidašnjeg života sužavaju prostor ljudske slobode. Multinacionalne kompanije svojim širenjem neprekidno nameću nove potrebe potrošačima, što dovodi do mekdonaldizacije društva i u konačnici proizvodi niz iracionalnih elemenata, pogotovo u sferi prirodnog okoliša i međuljudskih odnosa (Ritzer, 1999). Stoga se nameće problem aktivnog provođenja slobodnog vremena, pa se tako ističe značaj igre, kao sve potrebnijeg oblika zabave »koji vraća čovjeka u prirodno stanje, dajući mu daljnje mogućnosti razvoja« (Andrijašević, 2000: 8).

Slobodno vrijeme kod djece je ono koje im ostaje na raspolaganju za njihove osobne potrebe nakon boravka u vrtiću ili školi. To je vrijeme tijekom dana u kojem se isprepliću brojni i raznovrsni utjecaji i sadržaji, pozitivni i negativni, organizirani i spontani, koji dopunjuju, korigiraju sve ono što pružaju vrtić, škola i obitelj. Slobodno vrijeme djece može se smatrati sredstvom aktivnog odmora, zabave i razonode. Pozitivno utječe na fizički i mentalni razvoj, na razvoj kreativnih sposobnosti i oblikovanja pozitivnih osobina ličnosti. Slobodno vrijeme ipak nikada nije potpuno slobodno od obaveza, kao što nije rijetko da i u "obaveznom vremenu" postoje slobodne aktivnosti (Metikoš, 2005).

Sve navedene činjenice važne su pri raspravi o spontanim igrama koje se razvijaju kod djece u ruralnim, a zatim i u urbanim sredinama jer su neki ostaci predindustrijskog poimanja slobodnog vremena duboko usađeni u životne stilove ruralne sredine.

2. RURALNE SREDINE

2.1. Općenito o ruralnim sredinama

Ruralna sredina obuhvaća regije i područja različitih djelatnosti i krajolika te uključuje prirodni okoliš, poljoprivredna područja i obradive površine, sela, male gradove, regionalne centre i industrijalizirana ruralna područja.

(<http://www.strukturnifondovi.hr/UserDocsImages/Strukturni%20fondovi%202014.%20%E2%80%93%202020/Partnerske%20konzultacije/Druge%20partnerske%20konzultacije/ruralnirazvojipoveanjeproduktivnostiupoljoprivrediearp-1390463011.pdf>, 11. lipnja 2017). To su područja s manjim brojem stanovništva, redovito udaljena od većih urbanih sredina, a taj mali broj stanovništva nerijetko obuhvaća i nemala područja koja svoj “skromni” centar imaju u kakvoj kotlini između prirodnih prostranstava koje najčešće čine livade ili šume.

Potrebno je spomenuti i EU kriterije, koji ruralnim područjima smatraju one prostore koji broje manje od 100 stanovnika na km² te oni imaju blažu podjelu ruralnog i urbanog prostora. (<https://www.agroklub.com/agropedija/ruralno-stanovnistvo-struktura-obrazovanje/struktura-ruralnog-stanovnistva-24/>, 11. lipnja 2017).

Ruralna sredina obuhvaća oko polovice stanovništva i nešto više od 80 % teritorija Europske zajednice. Sastavljena je od složene ekonomske i socijalne strukture koju čini niz različitih aktivnosti poput poljoprivrede, obrtništva i poduzetništva, male i srednje velike industrije, trgovine i usluga. Nadalje, važna je i njegova uloga tampon zone koja osigurava regenerativni okoliš nužan za ekološku ravnotežu. Konačno, sve je značajnija njegova uloga kao prostora za odmor i slobodno vrijeme.

(<http://www.strukturnifondovi.hr/UserDocsImages/Strukturni%20fondovi%202014.%20%E2%80%93%202020/Partnerske%20konzultacije/Druge%20partnerske%20konzultacije/ruralnirazvojipoveanjeproduktivnostiupoljoprivrediearp-1390463011.pdf>, 11. lipnja 2017).

Valja spomenuti i sociološki problem starenja seoskog stanovništva, upravo zbog kojega ovaj rad također ima posebnu težinu. Naime, sve manje djece obitava u ruralnim područjima

Republike Hrvatske i vrijedna i bogata baština dio koje je i veliki broj dječjih igara i igračaka polako ali sigurno odlazi među muzejske eksponate i folklorne materijale.

Ipak, karakter spontanih igara djece u ruralnim sredinama također ukazuje na ovaj problem jer sadrži naglašenu socijalnu, interaktivnu notu ne bi li se generacija djece u određenoj ruralnoj sredini, koja se, ako ne zbog čega već iz statističkih razloga, dobro poznaje – još više zbližila i na taj način postigla socijalno znanje o ponašanju među vršnjacima.

2.2. Slobodno vrijeme u ruralnoj sredini

Djeca iz seoskih sredina više se druže i razvijaju svoju maštu i kreativnost (to se isto može primijeniti na otoke i na ostala odcijepljena područja s malo stanovnika) jer tamo nema sadržaja koje pruža veći grad, što postaje sve vidljivije s dolaskom modernijih vremena, vremena moderne tehnologije. Unatoč tome, djeca su i dalje sklona boravku na svježem zraku i smišljanju novih ili modificiranju starih igara, dok se kod one starije ipak javlja i paradoksalna situacija u kojoj oni postaju više “prikovani” za računala i slične “blagodati” modernih vremena jer njihove male sredine ne nude brojne sadržaje kakve nudi urbana sredina.

Ipak, djeca predškolske dobi, za razliku od one školske dobi, i dalje su sklona mašti, priklanjanju se tradiciji, a time i tradicionalnim igrama, brojalicama i bilo kakvim društvenim spontanim igrama koje obuhvaćaju boravak na svježem zraku i interakciju s vršnjacima. U malim mjestima iste generacije se cijele međusobno poznaju i to čini veliku razliku od većih i urbanijih sredina.

Šuvar (2005) govori kako se slobodno vrijeme ovdje pojavljuje kao iznimna svakidašnjica gdje gotovo uvijek susrećemo pjesmu, ples, gozbu, svetkovinu – i upravo se takva ponašanja i obrasci ponašanja na neki način reflektiraju i u spontanim igrama djece ovih područja. Svetkovine su u ruralnim područjima uvijek simbolizirale odmor, učvršćivanje društvenih veza i aktivnosti ugođe. Osim svetkovina, važno je spomenuti i “sezonske dokolice”. “Sezonske dokolice” imaju važnu ulogu jer su iz njih potekle brojne spontane igre ruralnih područja. Razdoblje tih dokolica nastupa s promjenom godišnjih doba ili pak vremenskim nepogodama.

Socijalni se život zgušnjava u predvečerjima, kada se ljudi još uvijek sastaju i okupljaju sa sijela, ispunjena ponekad nekom radnom svrhom (prelo!), ali još više društvenim igrama i neumornim pričanjima (prisutni na tim sjedeljkama pomalo čine, ako se poslužimo američkim žargonom, grupu za brbljanje i ogovaranje). Ova večernja okupljanja predstavljaju prilike za susrete mladića i djevojaka, kao i za ispoljavanje takmičarskih ambicija (Šuvar, 2005).

Još je važno spomenuti dva pojma u društvenom životu ruralnih područja koja su imala utjecaj na karakter i simboliku spontanih igara djece ruralnih područja. To su “crkva i krčma”. Crkva i krčma se spominju u literaturi i istraživanjima kao dvije institucije za provođenje slobodnog vremena izvan vlastitog doma na selu. Crkva je ovdje kao glavni posrednik između ljudi i već spomenutih svetkovina, dok je krčma svjetovnija projekcija crkve, no jednako stara, ako ne i starija. Krčma je, prije nastupanja modernog doba tehnologije i svih vrsta “prijemnika” i medija, bila jedini medij za informacije, trgovinu, inovacije i naposljetku – opuštanje (Šuvar, 2005).

Najvažnija je značajka tradicionalnoga seoskog vremena njegova cjelovitost, »odnosno nisu toliko vidljive granice između proizvodnog radnog vremena na gospodarstvu, radnog vremena u kućanstvu-domaćinstvu, vremena u kojem pojedinac vrši obiteljske obaveze, vremena odmora itd. (...) Radno i slobodno vrijeme se isprepliću u jednom danu i tek ekološki činio i biološke potrebe nameću određene granice« (Šuvar, 2005.). Prisutna je analogija s učeničkim izvanškolskim vremenom. Dolaskom kući učenici i jesu i nisu slobodni. Slobodni su utoliko što mogu sami načiniti raspored obveza (slično seljaku koji može birati hoće li kopati ili orati) tijekom dana, ali ih uglavnom ne mogu izbjeći. Dvostruka socijalna kontrola, roditeljska i školska pritom predstavlja jak pritisak na tu populaciju. Usto, izvanškolsko vrijeme, isprepleteno školskim obvezama, roditeljskim očekivanjima, nametnutim obvezama i vlastitim aktivnostima unutar slobodnog vremena, dodatno je opterećeno medijskom ponudom različitih načina ispunjavanja slobodnog vremena (Babić, 2003).

Otoci i naseljska struktura otočnih naselja uglavnom nemaju raznovrsnijih sadržaja (kulturnih, zabavnih, sportskih i sličnih) kojima bi otočani mogli ispuniti slobodno vrijeme (Babić, 2003). Većina ih ističe da na njihovim otocima nema dovoljno sadržaja i aktivnosti

kojima bi se mogli baviti u slobodnom vremenu. Sadržaji i objekti na otocima uglavnom su oni i inače tipični za manja naselja, poput gostionica, kafića, konoba, slastičarnica, knjižnica i sl.

U njima se okuplja lokalno stanovništvo tijekom godine i turisti (domaći i strani) u nekoliko ljetnih mjeseci, što znatno mijenja ambijentalnu sliku otoka. Otoci postaju prostorima u kojima se život dinamizira, a javna se pozornica obogaćuje u odnosu na veći dio godine. Navedeni objekti prisutni su samo na većim i napučenijim otocima. Manja otočna naselja siromašna su tim javnim prostorima. I ovdje se razlikuje situacija na Ugljanu, gdje se mogu naći mjesta za izlazak, od Iža i Dugog otoka, koji oskudijevaju i minimalnim ponudama kulturno-zabavnih sadržaja. Problem nije samo u broju objekata, već često i u osmišljavanju slobodnog vremena. Predominacija pasivnih oblika i sadržaja slobodnog vremena te konzumacija medijski oblikovane stvarnosti korespondira s globalnim trendovima u toj sferi. Simbolička sfera, u kojoj dominira vladavina slike, ima sve veći utjecaj i na oblikovanje slobodnog vremena. Igre na računalima samo su još jedna potvrda te tendencije (Babić, 2003).

Generalno je to istraživanje dalo jednu perspektivu ruralnih područja koja su specifična – a to su otoci. Sela na kontinentu imaju značajku da su ipak povezana međusobnim poznanstvima sviju stanovnika, ali da ima mnogo stanovnika u jednoj te istoj generaciji. Otoci gotovo uvijek imaju najviše starog stanovništva.

Osnovnoškolci najviše slobodnog vremena provode pred tv ekranima, što koincidira s njihovom većom povezanošću s roditeljskim domom, dok srednjoškolci već nešto manje prate tv program. Glazba u mladima ima gotovo kulturni status među oblicima zabave i provođenja slobodnog vremena. Potvrđuju to i odgovori ispitanika iz obiju populacija, uz nešto veći udio srednjoškolaca pritom. Razlike se pojavljuju još kod uporabe računala, gdje su više zastupljeni osnovnoškolci. Trend informatizacije škola, javnih ustanova, pa i uvođenja računala u učeničke domove, prisutan je i evidentan. I tu se pokazuje da su kod uvođenja novih tehnologija u različite sociosustave u prednosti mlađi, koji lakše i brže usvajaju nova znanja. Osim toga, mlađa je populacija i motiviranija za različite tehnološke inovacije. Sport kao oblik provođenja slobodnog vremena nije dovoljno zastupljen. Problem aktivnog provođenja slobodnog vremena ostaje i nadalje glavnim problemom u toj sferi egzistencije mladih otočana (Babić, 2003).

Sportske aktivnosti znatno su zastupljenije u srednjoškolaca, a razlozi leže u većim fizičkim predispozicijama te populacije potrebnim za uključivanje u organizirane sportske aktivnosti, te njihovu češću putovanju u Zadar, što im daje mnogo više mogućnosti za bavljenje sportom. Otoci nude različite sadržaje za provođenje slobodnog vremena. Iž i Dugi otok, što svojom udaljenošću od obale, a što (znatno više) nedostatnom socijalnom mrežom (malobrojno, uglavnom starije stanovništvo), nude mladima mnogo manje zabavnih sadržaja od većeg Ugljana (Babić, 2003). Iz toga je vidljivo kako djeca ruralnih otočnih područja automatski pokazuju veću tendenciju za bavljenjem sportom (kao organiziranim, sistematskim načinom zabave) ako su u doticaju s gradom, a to su oni otočani koji putuju u Zadar.

2.3. Igre ruralne sredine

Što se tiče spontanih igara u kineziološkom smislu, mladi u naseljima, selima, na otocima i općenito u ruralnim sredinama više se priklanjaju igrama koje zahtijevaju fizičku aktivnost no osmišljenim sportovima. Razlog tome je ponovno pomanjkanje sadržaja koje ima za posljedicu to da djeca nemaju predložak ili informaciju o brojnim postojećim sportovima, pa prepušteni svojim znanjima i mašti najčešće biraju nogomet koji je općepoznat, najpopularniji sport ili pak igre poput “skrivača”, “lovice” i brojne igre inspirirane tradicionalnim napjevima koje se prenose s koljena na koljeno.

U ovu skupinu svakako treba uvrstiti igru “Bunar” koju spominje Duran (2001), a usko povezana sa selom. U ovoj igri glavni su akteri svinjar i davljenik, iz čega je jasno da takva igra teško da će se pojaviti u urbanim sredinama, dok je u ruralnim rasprostranjena poprilično i poznata svima. To je igra u kojoj je jedno dijete “svinjar”, a drugi (neimenovani) akter po važnosti sjedi na stolici koja se nalazi malo odvojeno od ostatka igrača. Ta stolica simbolizira bunar (ovdje je vidljiv ranije spomenuti simbolizam u dječjim igrama). Osoba koja sjedi na stolici (“bunaru”) davi se u bunaru te mu zbog toga prilazi “svinjar” s maramom u ruci na kojoj je zavezan čvor. Potom svinjar ispituje utopljenika i postavlja mu pitanje želi li on da ga izvuče iz bunara. Odgovor koji utopljenik daje mora biti ime nekoga od igrača (ovdje vidimo jasan element zapovijedi, pravila koji je isto ranije objašnjen). Nakon što je utopljenik “svinjaru” šapnuo ime jednog od igrača, “svinjar” se vraća igračima i osobu čije je ime utopljenik šapnuo “svinjaru”, on udara po glavi maramom, a sve to čini tako da se taj udarac učini što više

neočekivanijim, pa izaziva i druge igrače kao da će ih udariti, ali ih zapravo ne udari. Kada napokon udari jednog od igrača, na najbolji način da to bude neočekivano i s efektom iznenađenja, što se čini na oduševljenje svih igrača – udareni igrač tako zna da je upravo on izabran i odlazi do stolice koja predstavlja bunar i pita utopljenika koliko je bunar dubok. Koliko metara utopljenik kaže da je bunar dubok, toliko poljubaca on dobiva od osobe udarene maramom. Ta se osoba sada zove “spasitelj” i njegove poljupce utopljeniku svi igrači broje na glas. Nakon toga spasitelj sjeda na stolicu (“bunar”) i on postaje utopljenik, a dotadašnji utopljenik uzima maramu sa čvorom i on sada postaje “svinjar” te je igranje spremno na drugi krug.

Iz igre u primjeru vidljivi su jasni elementi spontane ruralne igre u kojoj su pojmovi povezani s ruralnim simbolima i elementima, u kojoj naizgled morbidna situacija ima krucijalnu ulogu u dječjoj igri (djeca na selu su mnogo bolje upoznata sa “crnim” životnim temama kroz život koji je manje zaštićen od životnih situacija koje se pojavljuju kada čovjek živi bliže prirodi – djeca odmalena prisustvuju klanju životinja, upoznati su sa smrću i ozljedama mnogo više od djece urbanih sredina) te u kojoj se javlja socijalna interakcija u vidu poljubaca, koja je dosta napadna za urbanu dječju sredinu u kojoj se djeca ipak ne poznaju na jednoj bliskijoj razini zahvaljujući drugačijem tipu života.

Još jedan primjer klasične dječje igre koja se javlja u ruralnim sredinama, a spomenula ju je Duran (2001) svakako je igra “Drvena Marija”. Glavne “uloge” u ovoj igri imaju “Drvena Marija” i “ostali”. Iz lika “drvene Marije” vidljiv je element ruralne spontane igre u smislu da je vezan uz religijski, tradicionalni pojam koji je učestaliji u ovakvoj sredini no u urbanoj i proizlazi iz tipičnih karakteristika seoskog koncepta “kuća, crkva, krčma” – nakon igre “bunar” u kojem ima suptilni i naizgled prikriveni element “krčme”, upravo u fizičkom dodiru, poljupcu između osoba koje nisu u direktnom krvnom odnosu, tako u ovoj igri imamo religiozni element “crkve” u liku “Drvene Marije”. “Drvena Marija” uhvati svako dijete za jednu ruku i tada ga zavrti. Nakon što se vrtilo neko vrijeme u krug, uhvaćeno dijete je naglo pušteno i u pozi koju je imalo tako naglo pušteno ono ostaje, mirno i bez promjene. “Drvena Marija” tako ide od djeteta do djeteta dok ne zavrti svu djecu i dok sva djeca nisu uokolo ukipljena u svojim pozama. Sljedeći korak je da “Drvena Marija” pošaklja svako dijete po vratu, i tako ih šaklja, jednog po

jednog. Ovisno o reakciji pošakljanog djeteta (ovdje je vidljiv razgranati tip igre u kojem su ishodi varijabilni i ovisni od reakcije igrača, čime igrač jasno utječe na tijek igre, i to ovu igru čini složenijom i maštovitijom), to dijete ili ostaje u igri ili iz nje ispada. Ako se dijete na šakljanje nasmijalo ili pomaknulo ono ispada iz igre, a ukoliko je ostalo ozbiljno i ostalo stajati ukočeno i nepomično ono ostaje u igri. Sljedeći korak, sa preostalim igračima dalje grana igru u nepredvidivom smjeru je “Drvena Marija” daje zapovijed da se preostali igrači pretvore u nešto. Primjerice “Pretvorite se, pretvorite se u mačku”. Izbor stvari ili likova u koje se preostali igrači mogu pretvoriti je bezbrojan, pa je igra vrlo maštovita i kreativna. Djeca na zapovijed postaju zadani lik, te “Drvena Marija” procjenjuje koji je od likova po njenom mišljenju najbolje utjelovljen te najbolji postaje sljedeća “Drvena Marija”.

Valjalo bi također, kao potkrepljivanje navedenog, spomenuti i igre s napjevima kao što su “Prva ura tuče, smrt bijele kosti” i “Na kamen sjela Marjanka” (Duran, 2011). Obje igre kao glavni element imaju napjeve koji uvelike podsjećaju na folklorne pjesme i nisu se mijenjali od davnih dana. Takve su igre složenije od sličnih urbanih u tu ruku što su stihovi značajno složeniji i dulji. “Na kamen sjela Marjanka” je igra u kojoj imamo “Marjanku,” sesticu”, “vješticu” i “princa” i ostale igrače koji , svi osim Marjanke, plešu u kolu dok Marjanka sjedi u sredini i “plače”. Igra sama po sebi nema nikakva druga pravila osim pjevanja i “plesanja” kola, a pritom svaki igrač koji pleše u kolu ima svoju strofu koja ima minimalno pet poduljih stihova dok Marjanka samo “plače” unutar tog kola. Primjerice na početku igre kolo pjeva:

“Na kamen sjela Marjanka, Marjanka,
na kamen sjela Marjanka,
i počeo tiho plakati, plakati,
i počeo tiho plakati.
Njoj dolazi sestrice, sestrice,
i počela je tješiti, tješiti,
i počela je tješiti.”

Slične je prirode igra "Prva ura tuče, smrt bijele kosti" u kojoj su djeca ponovno u kolu osim jednog djeteta koje je u sredini kola i ne pleše niti pjeva. Djeca u kolu drže se za ruke te pjevaju:

"Prva ura tuče, smrt bijele kosti,

Druga ura tuče, smrt bijele kosti,

Treća ura tuče, smrt bijele kosti,

Četvrta ura tuče, smrt bijele kosti..."

I tako do broja dvanaest (što dakako pomaže djeci savladavanje brojeva, ovo je klasični primjer brojalice). Kada svi izbroje do broja dvanaest, svi počinju prestrašeno vrištati i bježati dok osoba koja je bila u krugu pokušava uloviti jednog od igrača koji nakon što je ulovljen postaje osoba u krugu koja će loviti.

Kao bitna pomagala u igri djece ruralne sredine velik značaj imaju tradicionalne igračke. U zadruzi Vidovec, Hrvatsko zagorje izrađivalo se oko 120 različitih igračaka, od kojih je bilo najviše životinjskih likova: konja različitih veličina, konja s kolima, volova s jarmom, krava, kokoši, pataka, ptica, mačaka i pasa. Članovi zadruga izrađivali su male kuhinjske i sobne namještaje, vlakove, tramvaje, zrakoplove, akrobate i mnoge druge igračke. Bilo je tu modela starih posavskih kuća, kao i malih dječjih stolica. Igračke su izrađivali muškarci, a bojom su ih ukrašavale žene (Biškupić, 1991). Uvođenjem moderne tehnologije te nedovoljne potpore kupaca i prodavaonica u kućanstva ruralne sredine smanjuje se značaj i prisutnost unikatnih igračaka.

Neki od primjera tradicionalnih igara su:

- Pincek i pala- rekviziti koji su potrebni u igri su: pincek (oblo drvo dužine 10 cm promjera 3 cm, zašiljeno s obje strane) i pala (štap duljine 60 cm). Ovu igru igraju najmanje dva igrača te mogu igrati ekipno ili svatko za sebe. U zemlji se palom iskopa mali jarak, a preko njega se stavi pincek. Igrači se dogovore do koliko će bodova igrati, a zatim se dogovore tko će izbacivati pincek, a tko hvatati. Kada igrač izbaci pincek, stavlja svoju Palu preko jarka. Protivnik pokušava uhvatiti pincek, jer ako ga uhvati, on preuzima poželjniju ulogu izbacivača pinceka. Podiže pincek s mjesta na koje je ovaj pao

i gađa protivnikovu palu koja sada leži preko jarka. Igrač koji je izbacivao pincek stavlja pincek u jarak tako da jedna strana viri van, kako bi pincek što bolje odskočio kada ga udari palom. Dok je pincek u zraku igrač ga nastoji ponovnim udarcem pale, odbaciti što dalje od jarka jer se ta udaljenost računa u poene. Igrač dobije onoliko bodova koliko je pala pincek udaljen od jarka, ukoliko je pincek odletio manje od pet pala ne dobiva ni bod te mora predati svoju ulogu drugom. Pobjednik je igrač ili ekipa koja je prije ostvarila dogovoreni broj bodova (Duran, 2011).

- Igra školjaka - izabralo bi se pet lijepih okruglih kamenčića, zatim bi se izvlačili štapići, duži ili kraći da bi se znalo tko prvi počinje igru. Igrač bi bacao jedan kamenčić uvis i hvatao prvo jedan po jedan, zatim dva po dva, nakon toga tri i jedan i konačno sva četiri kamenčića sa zemlje. Onaj kojemu bi ispao kamenčić ili ga ne bi mogao uhvatiti predao bi prvenstvo igre drugome. Kada bi svi kamenčići sa zemlje bili pokupljeni slijedila je „kuća“. Lijeva šaka bi se savila u obliku luka, tj. njezin palac i srednji prst, dok bi se prstenjak i kažiprst čvrsto priljubili jedan uz drugoga. Desnom rukom bi se trebalo kamenčić baciti u vis, baciti jedan kamenčić kroz luk kažiprsta te dočekati onaj kamenčić šta je pada od gore. Na kraju bi se jedan kamen ugnijezdio kao na prijestolju između kažiprsta i prstenjaka. Pobjednik je bio onaj koji je brže odigrao „kuću“ (Markotić, 2015).
- Žmura - ako se igra odvija u prostoriji jedan sudionik bi povezao oči maramom i polako raširenih ruku hvatao ostale. Oni bi se sakrili po kutevima sobe. Netko se sakrio u ormar pa i pod krevet, netko se presvukao u nošnju odraslih ili muškog kako bi lakše zavarao onoga koji žmireći traži i pogađa tko je tko. Koga bi tražitelj dodirnuo i uhvatio trebao je pogoditi tko je, pipajući ga po glavi, kosi, rukama. A često bi sudionika bilo toliko da je to bilo nemoguće. Kad bi onaj koji traži pogodio, odlazio bi među skrivače, a onaj koga je otkrio nastavio bi traženje. Ako bi se ova igra igrala na dvorištu, tada bi se ograničio prostor u kojem se ona odvijala. Ovdje tražitelj nema povezane oči, ali je najprije okrenut prema zidu ili nekom velikom dvorišnom stablu. Nakon odbrojavanja do sto, kreće u potragu pregledavajući svaki kut dvorišta, na krošnje stabala... Svugdje, gdje bi se mogli sakriti ostali (Markotić, 2015).

- Pošla majka s kolim' dvoru - djevojčice bi stale licem u lice, podijeljene u grupe, na udaljenosti po nekoliko metara jedna od druge, zatim bi jedna grupa recitirajući krenula prema drugoj grupi:

Prve djevojke: "Pošla majka s kolim' dvoru dija dija da"

Druge: "Što će majka s kolim' dvoru dija dija da"

Prve: "Mi očemo lipu Katu dija dija da"

Druge: „Mi ne damo lijepe Kate dija dija da"

Pa je išlo poznato pitanje u našim svadbenim običajima: "A što ćete nama dati dija dija da". Kad bi se obje grupe nagodile, zaprosena djevojčica bi prešla u drugu grupu. Igra ovdje može prestati ili se nastavlja traženjem druge djevojke (Markotić, 2015).

U igrama ruralne sredine djeca su spontano nalazila “materijale” za igru, kao npr. drvene štapove, kamenčiće te rekvizite iz njihova okruženja (tačke, gume, špage i slično). Igre su se odvijale tokom njihovog slobodnog vremena kada su djeca obavila svoje školske obaveze te obaveze u poljoprivredni. Danas zbog implementacije moderne tehnologije u ruralnim sredinama dolazi do smanjenja utjecaja i prisutnosti tradicionalnih igara no i dalje postoji distinkcija postojećih igara u ruralnoj sredini u odnosu na urbanu sredinu.

3. URBANE SREDINE

3.1. Općenito o urbanim sredinama

Geografski i znanstveno gledano urbana područja su sva naselja sjedišta upravnih gradova (bez obzira na broj stanovnika), sva naselja veća od 10.000 stanovnika te naselja od 5000 - 9999 stanovnika, s 25 % i više zaposlenih u naselju stanovanja, i to u sekundarnim i tercijarnim djelatnostima (u odnosu na ukupan broj zaposlenih stanovnika naselja). Tu su također naselja od 2000 - 4999 stanovnika, s 25 % i više zaposlenih u naselju stanovanja, i to u sekundarnim i tercijarnim djelatnostima (u odnosu na ukupan broj zaposlenih mještana) te s udjelom nepoljoprivrednih kućanstava od 50 % i više.

(<http://www.strukturnifondovi.hr/UserDocsImages/Strukturni%20fondovi%202014.%20%E2%80%93%202020/Partnerske%20konzultacije/Druge%20partnerske%20konzultacije/ruralnirazvojipoveanjeproduktivnostiupoljoprivrediearp-1390463011.pdf>, 11. lipnja 2017).

Izrazito mali broj stanovnika RH živi u urbanim područjima, samo se područje Grada Zagreba smatra urbanim i u njemu se nalazi 18% ukupnog stanovništva RH. (<https://www.agroklub.com/agropedija/ruralno-stanovnistvo-struktura-obrazovanje/struktura-ruralnog-stanovnistva-24/>, 11. lipnja 2017). Ovakva se teorija naizgled kosi s prethodno navedenim definicijama i stavom o ruralnim područjima, no samo naizgled jer je odgovor zapravo u tome što stanovništvo Republike Hrvatske generalno stari, tako da ukupan broj djece nije ni približno velik.

Ipak, urbana sredina, bila kakva bila – nudi brojne mogućnosti za provođenje slobodnog vremena – bilo za smišljanje novih spontanih igara uz sadržaje koji potiču njihovo stvaranje (reklame, lak doticaj s novim svjetskim trendovima ili pak socijalnom “modom” odraslih koja se potom može imitirati) ili za slobodne aktivnosti unaprijed osmišljene i organizirane za djecu koje ne ostavljaju puno prostora da sami osmisle svoje slobodno vrijeme, ali opet, s druge strane, potiču njihovu aktivnost i kreativnost.

3.2. Slobodno vrijeme u urbanoj sredini

Mladi u urbanim sredinama imaju pregršt izbora za organizirane slobodne aktivnosti i u moderno doba, kada većina roditelja radi svoj uredski posao po cijele dane, takve organizirane aktivnosti poput sporta, radionica, igraonica, tečajeva stranih jezika i slično idealan su izbor. Osim takvih načina provođenja slobodnog vremena također je bitno spomenuti “blagodati” moderne tehnologije koje djecu drže “na mjestu” kako bi se roditelji mogli baviti svojim zadacima, a to su televizijski program, računala i računalne igrice, te sve više pametni mobilni telefoni i ostale naprave. Djeca u urbanim sredinama nemaju taj “luksuz” da se mogu potpuno slobodno i u svako doba igrati izvan kuće jer ovdje, za razliku od većine ruralnih sredina, nije sigurno pustiti dijete samo da se igra u okolini svog doma – što zbog prometa koji praktički dopire do kućnog praga, što zbog velike cirkulacije nepoznatih ljudi (u urbanim sredinama ljudi često ne poznaju svoje prve susjede, a kamo li dalje od svoje ulice).

U takvim okolnostima nastaju spontane igre koje podsjećaju na igre ruralnih sredina . Te igre nisu nužno direktno nastale od njih, ali one su slične po karakteristikama jer djeca imaju slične instinktivne porive za – usvajanjem već viđenih obrazaca ponašanja (kao u primjerice tradicionalnim i ustaljenim igrama), učenjem i sticanjem novih znanja (brojalice, igre riječima i slično) ili pak igrama koje podsjećaju na sport, ali to nisu (“Graničara”, “Neka puca, neka puca” i slično).

3.3. Igre urbane sredine

Od igara koje se mogu navesti kao primjer, valjalo bi spomenuti “Bako, Bako, kol’ko ima sati?” koja je jednako zastupljena i u ruralnom okruženju, a javlja se i u inačici “Care, care gospodare, koliko je sati?” (Duran, 2001). U toj igri imamo likove “bake” odnosno “cara”, ovisno o imenu igre te ostale igrače. Osoba koja ima ulogu “bake” ili “cara” okrenuta je leđima ostalim igračima dok su ostali u vrsti i gledaju prema toj prvoj osobi. Jedno po jedno dijete iz vrste ispituje “baku” ili “cara” “kol’ko ima sati”. Ona odgovara kako joj se prohtije, ali osnova je da se “sati” broje u koracima i to koracima određene životinje ili pak u drugim mjernim jedinicama koje su često vrlo maštovite (primjerice kišobrani, kolači i slično). Izbor je prepušten odgovaraču (“baki”, “caru”) na volju, ali iz prakse igre ipak postoje neka uglavljena pravila o veličini određene vrste koraka kako bi se djeca mogla ravnati po tome. Ta činjenica u takvoj igri

često dovodi do konflikata, no vrlo je vjerojatno da je i to konstruktivni element u razvijanju socijalnih odnosa djece. Cilj je igre da netko od igrača koji koračaju prema “baki” dođe do “bake” i u sljedećoj “rundi” igre bude “baka”.

Urbana varijanta igre “Drvena Marija” ovdje se pojavljuje kao “Kipovi” (Duran, 2011). Pravila su identična, ali je zanimljivo da igra “Drvena Marija” gotovo uopće nije poznata djeci gradova, ali “Kipova” svi znaju igrati. To odaje dojam o sekularnoj tendenciji gradova koji su sve više (a dakako drastično za razliku od sela) napustili vezanost za crkve i obrede koja postoji u selima pa se i religiozna simbolika u velikoj mjeri počela izbjegavati.

Igre koje je još bitno spomenuti su “Ledena baba” i “Tapkanje”. U igri “Ledena baba” dijete koje je “Ledena baba” lovi ostalu djecu. Ono dijete koga dotakne “Ledena baba” mora se “zaleđiti” i ostati u položaju u kojem je ulovljen. Sva ostala djeca ga mogu “odleđiti” dodirima. Igra završava kada “Ledena baba” sve sudionike “zaleđi”, a ono dijete koje je tripot bilo “zaleđeno” postaje nova “Ledena baba”. U drugoj spomenutoj igri “Tapkanje” djeci je potreban određen broj sličica koje se poslože na tlo te je cilj igre udarcem dlana preokrenuti sličicu na suprotnu stranu. Pobjednik je ono dijete koje je skupilo najviše sličica.

Osim te, vrijedno je spomenuti neke od najpopularnijih igara koje nisu sport, ali su prilagođenije fizičkoj aktivnosti i gibanju u skućenim prostorima poput igre “Gumi-gumi” (Duran, 2011). U igri se koristi guma dužine tri metra čiji krajevi su spojeni (ušiveni). Ta je igra iznimno popularna i ima puno verzija. Obično igraju dva suprotstavljena para. U tom slučaju jedan par drži gumu na krajevima (tako da stane unutar gume i nategne je), a drugi par (jedan po jedan) skače preko i između gume točno propisanim pokretima. Izgovorom različitih stihova zadan je ritam skakanja te se isti način skakanja ponavlja uz različitu visinu gume. Najčešće visine gume su na koljenima, zatim natkoljenicama, struku, pazuhu, vratu pa čak i na ispruženim rukama u vis. Ako jedan član para pogriješi, skače drugi član para. On mora prvo odskakati dionicu koju je prethodnik pogriješio, a tek onda skače svoje. Kada i on pogriješi, parovi će se zamijeniti. Pobjednik je onaj par koji je prvi izveo radnje i to uz sve visine gume. Jedan od primjera stihova koji se izgovara je “Ema, esa, sa, Pipi duga čarapa” (ovaj način skakanja ponavlja se uz sve visine gume).

Postoje i igre koje imaju elemente sporta. Tako se na školskim igralištima gradova često igraju “Graničara” ili “Neka puca, neka puca” (Duran, 2011). Igra “Graničar” počinje tako da se prvo odredi kapetan za svaku ekipu. Zatim kapetani biraju sebi ekipe tako da se dogovore tko je par, a tko nepar, sakriju ruke iza leđa i kažu “Bim, bam, bom”. Kapetan koji je dobio, prvi bira igrača, poslije njega bira drugi kapetan i tako ponavljaju cijeli proces dok svi igrači ne budu podjednako podijeljeni te zatim kreće igra. Ako lopta pogodi nekog igrača suprotne ekipe, a on je nije uspio uhvatiti, napušta igru. Kada je pogođen posljednji igrač neke ekipe u polje ulazi kapetan, a njegovo mjesto zauzima jedan od igrača. Gubitnik je ekipa čiji je kapetan pogođen. Druga spomenuta igra “Neka puca, neka puca” ima igrače i suca, a igra se loptom. Igrači izabiru suca kojemu svaki igrač potom šapće na uho svoje tajno ime koje sudac zapisuje u svoju sudačku knjižicu. Lopta je na zemlji, kao na početku nogometne utakmice, a svaki igrač na njoj drži jedan prst. Na sucu je da recitira “neka puca, neka puca” i doda jedno od tajnih imena igrača. Dijete čije je tajno ime sudac zazvao uzima loptu i zaustavlja igru na način da uzvikne “Stoj!” i pokuša pogoditi loptom jednog od igrača. Pogađanjem dobiva pozitivne bodove, a promašivanjem igrača dobiva negativne bodove (bodove suprotnog predznaka, ovisno o tome da li su pogođeni ili nisu, dobivaju i igrači koje se gađa). Zbrajanjem bodova do pet (ovisno o tome da li su pozitivni ili negativni) dolazi do ispadanja igrača iz igre. Jedan od najzabavnijih detalja ove igre je da djeca uče “zezati” svoje prijatelje na način da umjesto jednog tajnog imena sudac prozove slično ime koje može zavarati igrača da je on prozvan. Ako on uzme loptu misleći da je čuo svoje tajno ime, a njegovo tajno ime nije izgovoreno, on također dobiva negativan bod.

Osim ovakvih aktivnih igara koje zahtijevaju cijeli niz pravila, u gradovima su se više no u selima razvile i igre riječima poput “Kalodonta”, “Vješala” koje se igra na papiru crtanjem ili pak “Križić, kružić”. Te igre karakteristične su za razbijanje dokolice u stanovima i prometnim gradovima kada djeca nemaju kamo ići već se igraju kod kuće. Takve su igre često prihvaćene i u interakciji s odraslima.

Koliko god takve igre nemaju nikakav negativan utjecaj, dapače, razvijaju kognitivne sposobnosti, znanje i samopouzdanje u djece, u urbanim sredinama značajno nedostaje spontanih igara koje uključuju fizičku aktivnost. Prirodnih otvorenih prostora je malo, zgrade su visoke i uske, s liftovima, gradovi su veliki i prometni, koristi se javni prijevoz.

U gradovima se spontane igre fokusiraju na mentalno i kreativno, ali nedovoljno na motoričko. Organizirane aktivnosti sporta i plesa svakako mogu pružiti onoliko koliko je dovoljno za djetetovo psihofizičko zdravlje, no ona prirodna povezanost djeteta, a s time i dječje igre s prirodom i otvorenim prostorima i fizičkom aktivnošću ovdje se značajno gubi.

Stresan i iznimno zaposlen život roditelja djecu također stavlja u poziciju da u gradovima većinu vremena provode u zatvorenim prostorima, zgradama, igraonicama i slično. Osim što su djeca zatvorena u prostorijama, bez roditelja već prvotno s odgojiteljima, zatim dadiljama te napokon, kada dosegnu određeni stupanj zrelosti i samostalnosti – sa TV prijemnicima i računalima. Te “blagodati” moderne tehnologije ne gube na svojoj ulozi ni kada su roditelji prisutni jer su ona idealan način da se dijete zaokupi na jednom mjestu kako bi se nakon radnog dana, roditelj mogao opustiti. Naizgled je mnogo lakše dijete zabaviti crtanim filmom ili videoigricom u toplini svoga doma, pod budnim okom roditelja koji se tek želi opustiti, nego li strepiti za dijete koje se igra na “svježem zraku” prometnih ulica koje prije svega nose opasnost.

4. KOMPARACIJA

Primarna razlika između igara djece u gradovima i na selima je to što gradovi nude brojnije sadržaje za slobodno vrijeme djece pa je tamo i manja potreba za smišljanjem spontanih i originalnih igara kojima bi se djeca zabavljala. Brojne aktivnosti i sadržaji zamjenjuju dokolicu koja vlada u seoskim područjima koja su već ionako ustaljena po nekim tradicionalnim obrascima koji potiču od davnih koncepata “kuća, crkva, krčma”.

Bognar (2004, 269) govori da je uloga izvannastavnih aktivnosti iznimno važna u poticanju i razvoju kreativnosti mladih. Već sama riječ „izvannastavne“ ili „slobodne“ aktivnosti implicira postojanje osnovnih psiholoških uvjeta za razvoj kreativnosti: psihološka sloboda i sigurnost, što učenicima predstavlja snažan motivirajući čimbenik za sudjelovanje. Ako polazimo od premise da je kreativnost opća ljudska osobina i kvaliteta, univerzalna i svojstvena svim ljudskim bićima, koju pojedinci posjeduju u različitom rasponu i različitim intenzitetom, i osnova je za razvoj svakog društva (Nola, 1987), tada smo kao društvo odgovorni omogućiti i poticati njezin razvoj. Pogotovo stoga što kreativne osobe predstavljaju značajan ljudski potencijal svake zemlje i snažan čimbenik razvoja društva (Mlinarević i Gajger, 2010).

Ta je činjenica vrijedna za zaključak oko komparacije spontanih igara između djece u ruralnim i urbanim sredinama, jer upravo spektar izbora vrijednih izvannastavnih i slobodnih aktivnosti kojima se djeca mogu baviti, ili pak sam poticaj na kreativnost koji iz njih proizlazi dovodi do odgovora kako i kakve spontane igre nastaju u moderno doba u te dvije skupine djece.

Brojna provedena istraživanja daju vrijedne rezultate što se tiče komparacije kako djeca iz urbanih i ruralnih sredina provode svoje slobodno vrijeme, a s time nam daju i podatke o spontanim igrama koje se igraju u tim istim sredinama.

Iz istraživanja (Metikoš, 2015) vidljivo je da se u slobodno vrijeme sportom najčešće bavi manjina djece iz urbane sredine. Slobodno vrijeme uz televiziju najčešće provodi za jednu trećinu više djece iz ruralne sredine te nešto manje djece iz urbane sredine. Igrice na računalima igra u obje sredine još veći broj. Ostalim aktivnostima bavi se dvadesetero djece iz ruralne sredine i trinaestero djece iz urbane sredine, što se većinom navodi kao igra vani, igranje s prijateljima i sl. Na temelju analize može se zaključiti da manji broj djece svoje slobodno

vrijeme provodi uz sport, ali to nadoknađuju ostalim aktivnostima (kao što su igranje na otvorenom, igranje s prijateljima i sl.). Velik broj djece svoje vrijeme provodi u sjedećem i pasivnom položaju uz televizor ili igranjem igrica na računalu, što je zabrinjavajući podatak, i ovdje krucijalne razlike između urbanih i ruralnih sredina prestaju. Jedina je razlika to što grad, kao što je već spomenuto, nudi brojnije sadržaje pa je primjerice sport češći izbor za provođenje slobodnog vremena jer brojni i raznoliki sadržaji u gradu olakšavaju takvo opredjeljenje.

Rad autora Mlinarević i Gajger (2010) ukazuje na već spomenutu važnost društvene angažiranosti škole i lokalne zajednice kako bi usmjerile djecu da se bave aktivnostima i igrom koje imaju vrijednu funkciju samoaktualizacije i razvijanja kreativnosti. Proučavanjem organiziranih kreativnih radionica u sklopu Škola stvaralaštva “Novigradsko proljeće” i “Međunarodne kolonije mladih Ernestinovo” ovdje je donesen zaključak kako djeca (bez obzira na sredinu u kojoj žive), odvoje li se dovoljno od utjecaja potrošačkog društva i animacija koje djecu pretvaraju u konzumente i promatrače, pokazuju veliku kreativnost i motiviranost za stvaranjem novih vrsta zabave, novih igara, pa čak i umjetničkog stvaralaštva. Upravo angažiranost škole i zajednice pomaže djeci usmjeravati slobodno vrijeme u kreativnom smjeru, pokazivati raznolike interese, želju za znanjem i istraživanjem, ali i spriječiti negativne utjecaje modernog društva kroz razvijanje kritičkog mišljenja, a ne usađivanje zabrana i pravila koja, osim u igri, djeci nikada nisu bila zanimljiva.

U radu (Juranić, 2012) koji proučava kineziološku aktivnost i slobodno vrijeme učenika osnovnih škola, dobiveni su rezultati istraživanja o kineziološkoj aktivnosti djece. Učenici pretežito svoje slobodno vrijeme provode uz računala ili televiziju, što podrazumijeva sjedilački način provođenja slobodnog vremena. Isto tako, kada je djeci dan izbor izvannastavne aktivnosti, ona obično biraju neku drugu vrstu sjedilačke radionice – kao što je likovna ili dramska radionica. Ovdje je naglašeno kako se s početkom školovanja djeca sve manje kreću općenito, zbog prirode modernog obrazovanja koje podastire brojne podatke i obaveze koji zahtijevaju isključivo učenje za radnim stolom. Također je zaključeno kako odabir aktivnosti kojima će se dijete baviti utječe na njegov emotivni, intelektualni, socijalni i naravno, tjelesni razvoj. Naglašeno je kako razlike u bavljenju kineziološkim aktivnostima između ruralnog i urbanog područja nisu velike, te da se one očituju jedino u pogledu bavljenja sportom općenito.

U ruralnim se sredinama sportom kao posebnom vrstom kineziološke aktivnosti bave pretežito dječaci, dok je u urbanim okruženjima broj djevojčica i dječaka sportaša podjednak. Zaključak je kako djecu treba odgajati da budu djeca i da se bave kineziološkom aktivnošću ma kakva ona bila – sport, igra, skakanje, jer moderno doba potencira pretvaranje u trome i pasivne konzumente.

Šuvar (2005) je doprinio informacijama o slobodnom vremenu u seoskoj sredini koje su dale jasniju definiciju i prepoznavanje određenih obrazaca koje sam imala i iz osobnog iskustva, kao dijete urbane sredine koje je bilo u doticaju s ruralnim sredinama. On je naglasio važnost isprepletenosti radnog i slobodnog vremena na selu koja su uvjetovana prirodom i biološkim potrebama. Također je spomenuo urbanizaciju slobodnog vremena na selu kao relativno nov pojam, ali i važan faktor u razvoju djece na selu i njihovim poimanjem igre i zabave u slobodno vrijeme.

Kao paralela komparacijama koje su proizašle iz istraživanja igara i razbibriga djece hrvatskih gradova i sela, istraživanje tradicionalnih igračaka u Turskoj (Müge, 2006) daje sličnu sliku i motive koji se isprepliću među djecom ta dva okruženja, neovisno o državi. Naglasio je kako igračke u djetinjstvu svakako naglašavaju kognitivne sposobnosti djece te im pomažu da usvoje simbolične i nematerijalne vrijednosti, ali i obrasce ponašanja odraslih. Također je naglasio kako je priroda igračaka i igara kojima se djeca zabavljaju uvjetovana stavovima roditelja koji ili nastoje usaditi tradicionalne vrijednosti i obrasce ponašanja ili pak razvijati samostalnosti i kritičko mišljenje svoje djece. Ekonomski čimbenik ovdje također ima svoju ulogu, jer, osim što se igračke razlikuju po materijalima koji su svojstveni za pojedina područja u kojima su nastala, tako se razlikuju i po svojoj vrijednosti. Ta vrijednost nije nužno novčana već i kreativne prirode. Urbana područja daju veći izbor konzumentskih igračaka, gotovih igrača koje se prodaju, dok ruralna područja, u pomanjkanju tog izbora, nudi brojne materijale od kojih nastaju igračke iznimne kreativne vrijednosti. Što je više materijala za načiniti određenu igračku, a manje izvora gotovih proizvoda, to je dječja mašta i kreativnost stimuliranija. Taj je podražaj neprocjenjiv u smislu istraživanja spontanih igara u kontekstu područja u kojem nastaju. Kao što je ovo istraživanje pokazalo materijalnu stranu, iz istoga se da zaključiti kako, u prenesenom značenju, i osmišljavanje samih spontanih igara cvjeta kada je dostupnosti gotovih, unaprijed

osmišljenih sadržaja svedena na minimum. Tako su rezultati ovog istraživanja dali saznanja koja kažu da djeca u gradovima imaju znatno više igračaka od djece na selima. Potkrijepljeno je upitnikom u kojem se pitalo djecu da nabroje igračke koje posjeduju. Djeca urbane sredine nisu mogla nabrojati sve igračke koje imaju, ali redovito su odgovori bili lutke, Barbie lutke, figurice superjunaka, električna vozila, kompjutori i kompjutorske igrice. Djeca ruralnih sredina u svim su se slučajevima mogla sjetiti igračaka koje posjeduju, točno u broj. Ovdje su odgovori pretežito bili lopte, loptice, plastične lutke neimenovanog proizvođača, drveni automobile i vozila te umanjeni predmeti za kućnu uporabu u kuhinji, vrtu i slično. Djeca urbanih sredina nisu posjedovala ručno rađene igračke, za razliku od djece sa sela.

U prilog zaključku istraživanja djece u Turskoj važno je nadodati vlastita zapažanja iz hrvatskih ruralnih sredina s kojima sam bila u doticaju najviše kao dijete, ali i kasnije. Djeca hrvatskih ruralnih područja uvijek su imala kreativnije igračke i igre koje su obuhvaćale gotovo uvijek kretanje na svježem zraku. Igračke djece hrvatskih ruralnih područja često su i dan danas one tradicionalne, drvene, ukrašene etnografskim motivima koje djeca iz gradova posjeduju isključivo kao suvenire s kakvog izleta. Postoji raznolik izbor igračaka poput svirala, klepetaljki (ptica s kotačićima koja se gura na štapu), tamburice, drvene životinje, najčešće konjići, zviždaljke, modeli automobila, kamiona, vlakova, aviona, dječji namještaj za lutke itd. Kao i u provedenim istraživanjima, usporedbi idu u prilog i moja saznanja o igrama. Ruralna sredina vrvi igrama koje su pune narodnih napjeva, nabijene tradicionalnim motivima ili pak inspirirane radovima kojima se bave odrasli na selu. Od igara koje nastaju u zatvorenom prostoru one su redovito nalik onim igrama opisanim u poglavlju “ruralne sredine” – pogodne igranju dok se radi neki društveno koristan rad poput ljuštenja graška, predenja vune i slično. Češće imaju socijalni karakter od onog koji sadrži elemente igara znanja ili “nadmudrivanja” kao u urbanim sredinama.

U urbanim sredinama igre u zatvorenom prostoru koje imaju elemente igara znanja i “nadmudrivanja” najčešće su “Kalodont”, “Križić kružić” ili pak “Grad, država, rijeka”. Igre ne zahtijevaju ništa osim olovke i papira na koji se piše.

Spontana igra djece uvelike ovisi o okruženju u kojem se odvija – tako činjenica igra li se dijete u urbanom ili pak ruralnom okruženju zaista ima vrlo važnu ulogu. U svakom pojedinom

okruženju djeteta pronalazi drugačije sadržaje i predmete koji ga potiču ili inspiriraju na igru, a osim tih “opipljivih” poticaja svakako valja spomenuti i obrasce ponašanja i životne stilove s kojima se susreću – jer oni također kreiraju prirodu igre (zbog već spomenute činjenice da igra nije “obični niti stvarni život”).

U igri se reflektira svijet koji djecu okružuje – ponašanje odraslih, prirodne pojave, obrasci ponašanja. Na taj način se lako daju objasniti igre izdvojene u ovom radu koje karakteriziraju urbanu ili ruralnu sredinu, jer se lajtmotivi urbanih okruženja ili pak onih ruralnih očituju u svakoj od njih. Kroz istu tu igru postiže se osamostaljenje djece i ona pronalaze svoje mjesto u odraslom svijetu, uči se strpljivosti, odlučnosti, autoritetu i upornosti. Na taj način djeteta pronalazi svoje mjesto u krugu vršnjaka, i pronalazi svoju ulogu u svom okruženju – urbanom ili ruralnom. Analogno tome formira se i djetetov odnos prema toj okolini u smislu da je poštuje ili barem tolerira.

Sve ove komparacije bez dodatnog pojašnjavanja i analiziranja njihovog karaktera same po sebi daju jasnu sliku o razlikama između čestih i spontanih igara između djece u ruralnim i urbanim sredinama te se točke razlikovanja jasno vide i razlučuju.

ZAKLJUČAK

Postmodernno okruženje u kojem živimo stavlja djecu i mlade pred brojne krize i izazove. Mladi traže od obitelji, škole, medija i drugih odgojnih čimbenika zanimljive i primjerene aktivnosti za zadovoljavanje svojih potreba i interesa. Ako ih oni nisu spremni pružiti, mladi traže odgovore na drugim mjestima, s vršnjacima sličnih interesa i motivacije.

Ono je važno za razvoj ličnosti djece i mladih i otvara im mogućnosti za zadovoljavanje interesa i potreba. Također im pomaže u aktiviranju svojih stvaralačkih snaga za čije zadovoljavanje i izražavanje nisu imali prilike u ostalim vidovima života. Kako svijet postaje globalno selo u kojem s jedne strane postajemo toliko blizu jedni drugima dok se, s druge strane, sve više razlikujemo i udaljavamo, djeca i mladi traže jednostavne odgovore od roditelja, učitelja i šire društvene zajednice. Fenomen vremena sve više nalikuje na onaj koji vlada u medijima i velikim marketima gdje kupac s polica odabire medijski najeksponiraniji, marketinški najdotjeraniji proizvod, a da se kvaliteti i vrijednosti proizvoda posvećuje premalo pažnje (Mlinarević i Gajger, 2010).

Modernija istraživanja o aktivnostima djece u slobodno vrijeme dovode do zaključka da su najpopularnije aktivnosti djece u slobodno vrijeme gledanje televizije i igranje na računalu. Razlika između dječaka i djevojčica u provođenju slobodnog vremena na takav način je neznatna. Fizička aktivnost (poput igre s prijateljima na svježem zraku i općenito druženje na otvorenom), ovisno o interesu svakog pojedinog djeteta obično zauzima drugo ili treće mjesto, dok konkretno sport interesira u većoj mjeri dječake. Takvi rezultati dovode do zaključka kako je tehnološka ovisnost problem sadašnjosti i budućnosti.

Važnost spontanih igara posebno se očituje u današnje doba tehnologije i informatizacije društva. Videoigre pružaju jedno “treće”, virtualno okruženje koje dijete nikako ne prilagođava realnom svijetu i okolini u kojoj odrasta. Dolazi do otuđenja, do posebne vrste alijenacije koja ne samo da dijete ne uklapa u svijet u kojem će živjeti, već štoviše, otuđuje ga i otupljuje njegova osjetila i sposobnost socijalizacije.

Djetinjstvo predstavlja razdoblje u kojem se isprepliću igra, rad i učenje. Nedostatak igre ne samo da može pogubno djelovati na djetetov razvoj, već može i otežati odgoj. Igra je, između

ostaloga, i bitna stavka u odgoju. Za određeni zadatak koje dijete mora ispuniti, koji mu se “nameće”, najlakši pristup je uklopiti ga u igru. Na taj način dijete se može motivirati i za “najomraženiji” zadatak.

Zaključak ovog rada je da svako okruženje nosi pozitivne i negativne strane poput umjerene zastranjenosti u ruralnim okruženjima i naglašene komercijalizacije društva u urbanim okruženjima. Ruralna okruženja su u moderna vremena podložnija novim sadržajima i kompjutorizaciji no ikad prije, te je došlo do paradoksalne situacije u kojoj su djeca koja su nekada dvostruko više vremena provodila igrajući se na svježem zraku od djece u gradovima, počela, zbog manjka sadržaja koji se nude u “stvarnom svijetu” provoditi svoje vrijeme u “virtualnim svjetovima” kompjutorizacije koja je obuhvatila gotovo i najzabačenije dijelove svijeta.

Urbana okruženja, koja su dvadesetak godina ranije doživjela izloženost toj istoj kompjutorizaciji, nakon dva desetljeća ipak doživjela zasićenje istoga, iako je i dalje iznimno popularno. Zasićenost informatičkom generacijom i virtualnim svjetovima u novije je vrijeme dobila “novost” – u istom se virtualnom svijetu javljaju ideje oživljavanja starih zanata, igara i provođenja slobodnog vremena na kreativan način i u kreativnim igrama. U gradovima polako, ali sigurno niču radionice u kojima se oživljavaju stare igre, umijeće pravljenja lutkica od kukuruza, tečajevi vezenja ili pak folklorne grupe u kojima se uče igre ruralnih sredina koje su možda i u tim krajevima zamrle.

Jedna se stavka nikada nije promijenila. Svako dijete od malih nogu pristupa svijetu oko sebe na isti način, bez očekivanja i predrasuda. Spontana razonoda i igre nastaju oduvijek, a nastaju i danas. Samo je potrebno djeci pružiti prostor i slobodu da se izraze. Upravo zbog toga je vrijedno proučavati spontane igre u djece, jer se vremena mijenjaju, a u djece ona se mijenjaju u potpunosti iskreno i ogoljelo, a sve se to reflektira na prirodu njihove spontane igre, pa tako kroz to možemo iščitati jednu poprilično točnu i iskrenu kritiku aktualnog društva, te to isto društvo na neki način i popraviti.

LITERATURA:

1. Agroklub. *Struktura ruralnog stanovništva*,
<https://www.agroklub.com/agropedija/ruralno-stanovnistvo-struktura-obrazovanje/struktura-ruralnog-stanovnistva-24/> (preuzeto s mreže 11. lipnja 2017.)
2. Andrijašević, M. (2000). "Slobodno vrijeme i igra", u: Andrijašević M. (ur.) *Slobodno vrijeme i igra*, Zagreb: Filozofski fakultet za fizičku kulturu Sveučilišta u Zagrebu, str 7-14.
3. Babić, D. (2003). *Slobodno vrijeme mladih stanovnika otočnih lokalnih zajednica – primjer zadarskih otoka (Iž, Dugi otok, Ugljan)*, Migracije i etničke teme 19, (391-411).
4. Biškupić, I. (1991). Dječje igračke Hrvatskog zagorja, *Etnol. trib.* 14, (85-89).
5. Bognar, B. (2004). *Poticanje kreativnosti u školskim uvjetima*. Zagreb: Napredak, 145 (3): 269-283.
6. 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 Books.
7. Duran, M. (2001). *Dijete i igra*, Zagreb, Naklada Slap.
8. Findak, V., i Prskalo, I. (2004). *Kineziološki leksikon za odgojitelje*, Petrinja: Visoka učiteljska škola.
9. Juranić, A. (2012). *Kineziološka aktivnost u slobodno vrijeme učenika u primarnom obrazovanju*, diplomski rad, Zagreb: Sveučilište u Zagrebu, Učiteljski fakultet, Odsjek za učiteljske studije.
10. Kosinac, Z. (2011). *Morfološko- Motorički i funkcionalni razvoj djece uzrasne dobi od 5. Do 11. godine*, Split: Sveučilišna knjižnica u Splitu.
11. Lazar, M. (2007). *Igra i njezin utjecaj na tjelesni razvoj*, Đakovo: Tempo d.o.o.
12. Lazar, M. (2007). *Moć igre i igračke*, Đakovo: Tempo d.o.o.

13. Lorenz, K. (1976). *Psychology and Phylogeny*. U: J.S. Bruner, A. Jolly, K. Sylva (Eds.), *Play, Its Role in Development and Evolution*. New York: Penguin Books.
14. Maričić, N. (2015). *Kineziološke igre u predškolskom odgoju*, završni rad, Pula: Sveučilište Jurja Dobrile u Puli, Odjel za odgojne i obrazovne znanosti Pula.
15. Markotić, P. (2015). *Fakcija i fikcija u usmenoj književnosti i tradicijskoj kulturi biokovskog kraja*, diplomski rad, Split: Sveučilište u Splitu, Filozofski fakultet.
16. Metikoš, M. (2015). *Kineziološka aktivnost u slobodno vrijeme*, završni rad, Pula: Sveučilište Jurja Dobrile u Puli, Fakultet za odgojne i obrazovne znanosti Pula, Stručni studij predškolskog odgoja.
17. Mlinarević, V., i Gajger, V. (2007). *Slobodno vrijeme mladih – prostor kreativnog djelovanja*, stručni rad, Sveučilište Josipa Jurja Strossmayera u Osijeku, Učiteljski fakultet u Osijeku.
18. Mlinarević, V., Miliša, Z., i Proroković, A. (2007). *Slobodno vrijeme mladih u procesima modernizacije – usporedba slavonskih gradova i Zadra*, PEDAGOGIJSKA istraživanja 4 (1), (81-99).
19. Müge, A. (2006). *Traditional toys in Turkey: comparison in the urban and rural setting*, Paidéia, (37-42).
20. Ritzer, G. (1999.) *Mekdonaldizacija društva: istraživanje mijenjajućeg karaktera suvremenog društva*. Zagreb: Naklada Jesenski i Turk- Hrvatsko sociološko društvo.
21. Starc i dr. (2004). *Osobine i psihološki uvjeti razvoja djeteta predškolske dobi*, Zagreb, Golden marketing- Tehnička knjiga.
22. Strukturni fondovi. *Ruralni prostor – pristupi definiranju*, <http://www.strukturnifondovi.hr/UserDocsImages/Strukturni%20fondovi%202014.%20%E2%80%93%20Partnerske%20konzultacije/Druge%20partnerske%20konzultacije/ruralnirazvojipoveanjeproduktivnostiupoljoprivrediearp-1390463011.pdf> (preuzeto s mreže 11. lipnja 2017.)

23. Šuvar, S. (2005). *Slobodno vrijeme u seoskoj sredini*, Sociologija sela 43, (899-930).

Kratka biografska bilješka

Osobni podaci:

Ime i prezime: Dora Šimunić

Datum i mjesto rođenja: 11.06.1992., Zagreb

Adresa:

E-mail:

Mob:

Obrazovanje:

- 2013. Učiteljski fakultet, Odsjek u Petrinji, smjer Rani i predškolski odgoj i obrazovanje
- 2008.-2011. X. gimnazija Ivan Supek
- 2007.-2008. II. Križanićeva gimnazija
- 1999.-2007. Osnovna škola bana Josipa Jelačića

Jezici:

- Engleski- aktivno u govoru i pismu
- Njemački- pasivno u govoru, aktivno u pismu

Iskustvo u radu:

- 2013.-2016. Stručno-pedagoška praksa u DV Košnica i DV Maksimir

Vještine:

- Rad na računalu
- Vozačka dozvola B kategorija

Izjava o samostalnoj izradi rada

Ja, Dora Šimunić izjavljujem da sam ovaj završni rad na temu „Spontane igre urbane i ruralne sredine“ izradila samostalno uz potrebne konzultacije, savjete i uporabu navedene literature.

Potpis: _____

Izjava o javnoj objavi rada

Naziv visokog učilišta

IZJAVA

kojom izjavljujem da sam suglasan/suglasna da se trajno pohrani i javno objavi moj rad
naslov

vrsta rada

u javno dostupnom institucijskom repozitoriju

i javno dostupnom repozitoriju Nacionalne i sveučilišne knjižnice u Zagrebu (u skladu s odredbama Zakona o znanstvenoj djelatnosti i visokom obrazovanju, NN br. 123/03, 198/03, 105/04, 174/04, 02/07, 46/07, 45/09, 63/11, 94/13, 139/13, 101/14, 60/15).

U _____, datum

Ime i prezime

OIB

Potpis
