

Lutka u dječjoj igri

Horvat, Nikolina

Undergraduate thesis / Završni rad

2023

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:147:906556>

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

Download date / Datum preuzimanja: **2024-09-27**

Repository / Repozitorij:

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



SVEUČILIŠTE U ZAGREBU
UČITELJSKI FAKULTET
ODSJEK ZA ODGOJITELJSKI STUDIJ

Nikolina Horvat

LUTKA U DJEČJOJ IGRI

Završni rad

Zagreb, rujan 2023.

SVEUČILIŠTE U ZAGREBU
UČITELJSKI FAKULTET
ODSJEK ZA ODGOJITELJSKI STUDIJ

Nikolina Horvat

LUTKA U DJEČJOJ IGRI

Završni rad

Mentorica rada: Ivana Golik

Zagreb, rujan 2023.

Izjava o izvornosti završnog rada

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

(vlastoručni potpis studenta)

Sadržaj

1. UVOD	1
2. IGRA	2
2.1. <i>Gledišta igre</i>	2
2.2. <i>Definicije igre</i>	2
2.3. <i>Podjela dječjih igara</i>	3
2.3.1. <i>Podjela igara s obzirom na socijalnu (društvenu) složenost</i>	3
2.3.2. <i>Podjela igara s obzirom na razinu spoznajne složenosti</i>	4
2.3.3. <i>Podjela igara prema Duran</i>	5
3. IGRA TIJEKOM POVIJESTI	6
4. LUTKE	7
4.1. <i>Lutkarstvo; dramsko-scenske lutke</i>	8
4.2. <i>Vrste dramsko-scenskih lutaka</i>	9
4.3. <i>Dramske-scenske lutke u simboličkoj igri</i>	13
5. UTJECAJ LUTAKA NA DJECU	14
6. LUTKA KAO POSREDNIK	17
6.1. <i>Lutke u psihoterapiji</i>	17
6.2. <i>Lutke i agresija</i>	20
7. POVIJEST LUTKE KAO IGRAČKE	21
7.1. <i>Lutke igračke</i>	25
7.2. <i>Utjecaj reklama za igračke na djecu</i>	28
8. LUTKE U VRTIĆU U SIMBOLIČKOJ IGRI	29
9. ZAKLJUČAK	32
10. LITERATURA	33

SAŽETAK

Igra je za dijete najvažniji dio djetinjstva. Iako postoji više različitih definicija igre, najvažnija je činjenica da djeca u igri usvajaju vještine, učvršćuju znanja te isprobavaju mogućnosti svojeg djelovanja na sve što ih okružuje. Također, igra utječe na djetetov motorički, emocionalni, socijalni i kognitivni razvoj. Važnost igre prepoznata je još u doba antike. Djeca su se već tada igrala lutkama. Lutke (dramsko-scenske i lutke igračke) utječu na dječju sliku o sebi, samostalnost te na socijalne vještine. Igra lutkama potiče rješavanje sukoba te utječe na zadovoljenje dječjih potreba. Svijet lutkarstva u kojem se koriste dramsko-scenske lutke poput marioneta, ginjola, lutka sjena i ostalih, spaja više umjetnosti u jednu. Djeca uključena u ovaj svijet uče mnogo o plesu, pjesmi i glumi – što ih obogaćuje. Lutke su od velike koristi i u psihoterapiji jer su svojevrsni most između odraslog i dječjeg svijeta. Djeca vole lutke i njima se lakše i brže povjere nego odrasloj osobi. Lutke postoje od davnina. Nekada su se izrađivale od drvenih palica, kostiju, porculana, a danas je najčešće korišten materijal plastika. Danas se za igru koriste lutke bebe, Barbie lutke, Winx lutke, Monster High i ostale. Djeca u igri surađuju jedna s drugima te uče jedni od drugih. Često oponašaju jedni druge u vrtiću, a još češće oponašaju situacije koje vide kod kuće. U igri lutkom djeca uče sebi bitne stvari primjerice kako zakopčavati gumbe, obuti tenisice, češljati kosu. Moderne lutke potiču uključenost i prihvaćanje različitosti među djecom. Djeca uče prihvatiti različitosti s kojima će se zasigurno susresti u životu, a lutke prenose poruku kako, iako različiti, svi vrijede jednako. Zato je golema važnost lutke neupitna.

Ključne riječi: lutke, djetinjstvo, djeca, igra,

SUMMARY

Play is the most important part of childhood for a child. Although there are several different definitions of the game, the most important part of play is that children adopt skills, strengthen knowledge, and test the possibilities of their actions on everything around them during playtime. Also, play affects the child's motor, emotional, social and cognitive development. The importance of play was recognized as early as the age of antiquity. The children were already playing with dolls at the time. Dolls (puppets and toy dolls) affect children's self-image, independence and social skills. Playing with dolls encourages conflict resolution and affects the satisfaction of children's needs. A world of puppetry in which dramatic-stage dolls like puppets, ginjols, shadow puppets and others are used, combines more art into one. Children involved in this world learn a lot about dance, song and acting – which enriches them. Dolls are also of great use in psychotherapy because they are a connection (bridge) between the adult and children's worlds. Children love dolls and trust them more easily and faster than an adult. Dolls have existed since ancient times. They used to be made of wooden sticks, bones, porcelain, and today the most commonly used material is plastic. Today, baby dolls, Barbie dolls, Winx dolls, Monster High and others are used for playing. The children playing collaborate with each other and learn from each other. They often imitate each other in kindergarten, and even more often mimic the situations they see at home. In a doll play, children learn important things for themselves, for example, how to fasten buttons, put on sneakers or comb their hair. Modern puppets encourage the involvement and acceptance of diversity among children. Children learn to accept the diversity they are sure to encounter in life, and dolls convey the message that, although different, they are all worth equally. That is why the immense importance of the doll is unquestionable.

Key words: dolls, childhood, children, play.

1. UVOD

Igra je bit djetinjstva. Tijekom igre dijete usvaja vještine, učvršćuje znanja te isprobava mogućnosti svojega djelovanja na sve što ga okružuje. U igri je važna spontanost, fizička aktivnost, potreba za suradnjom s drugima te zajedništvo. Šagud (2002) primjećuje da se dijete igra dugo, koncentrirano, angažirano i da se cijelo predaje toj aktivnosti. Stevanović (2003) ističe kako igra može potaknuti razvoj moralnih osobina djeteta, prijateljstvo među djecom, suradnju, toleranciju i ustrajnost. Igre utječu i na psihofizički razvoj, stoga su za dijete važne didaktičke i pokretne igre jer one njima uvježbava i usavršava stečene sposobnosti. Djeca tijekom igre pipaju, isprobavaju, mirišu, rastavljaju i ponovno sastavljaju predmete iz svoje okoline te se na taj način intelektualno razvijaju. Klarin (2017) zaključuje da dijete igrom razvija sve motoričke sposobnosti. Prema Golbergu (2003) dijete najviše uči igrom, a igra stvara osnovu za to kako će dijete učiti u budućnosti. Dijete se kognitivno razvija učeći o svijetu koji ga okružuje. Igru u kojoj djeca oponašaju odrasle osobe i događaje koje su doživjeli ili one koji su plod njihove mašte naziva se simbolička igra. Ona se smatra najvišim stupnjem igre odnosno njezinom najkompleksnijom vrstom. Prema Mendeš, Marić i Goran (2020) simbolička je igra najvažnija igra u djetetovu razvoju. Ona je temelj razvoju dječjih spoznajnih mogućnosti i emocija. Lutka može poslužiti simboličkoj igri te kao posrednik između djece i odraslih. Lutka potiče dječju samostalnost, socijalne vještine i stvaralaštvo. Važna je u dječjem razvoju i ima mnogo svrha. Smatram da je lutku najvažnije predstaviti igrom.

2. IGRA

2.1. Gledišta igre

Igra je pojam koji ima mnogo definicija. Na nju se može gledati s filozofske, psihološke, pedagoške i informatičke strane. S filozofske strane, već od Heraklita i Platona igra označava doba čovjekova života i sazrijevanja ili temeljni način stjecanja umnosti i razboritosti (λόγος). Sa psihološke strane, igra označuje povremeno ponašanje djece ili životinjske mladunčadi. Pedagogija gleda na igru kao na oblik rekreacije, sredstvo odgoja i izobrazbe. Također, definirana je kao djelatnost u kojoj sredstva dominiraju nad ciljem. Informatički, pak, postoje računalne igre odnosno videoigre – primjenski računalni programi za zabavu. Računalne se igre odvijaju na osobnim računalima, mobitelima i igraćim konzolama (Hrvatska enciklopedija, mrežno izdanje). Ovaj će se rad baviti igrom s pedagoške i psihološke strane.

2.2. Definicije igre

Igra se većinom veže uz djetinjstvo. Ona je središnja aktivnost tijekom djetetova odrastanja. Findak (1995) ističe kako je jedna od najvažnijih „pojava“ o kojoj se treba brinuti u radu s djecom predškolske dobi upravo igra. Ona pridonosi cjelovitu razvoju djeteta (usp. Morisson, 1988; Šagud, 2015; Klarin, 2017).

Neki autori, primjerice Polić i Kosinac na igru gledaju kao na potrebu i zadovoljavanje potreba. Kosinac (2011) ističe kako je, za djecu, igra potreba i zadovoljstvo. Polić (1997:32) smatra: „Igra je svjesna djelatnost kojom čovjek neposredno zadovoljava neke svoje potrebe bez namjere da proizvede bilo kakav koristan učinak“. S njima se slaže i Ivon (2010) koja kaže da se igra u nekim obilježjima razlikuje od svih ostalih aktivnosti. Slobodna je, spontana i događa se bez ikakve vanjske nužnosti. Igra polazi iz unutrašnje potrebe, ima svoju logiku koja se razlikuje od logike vanjske stvarnosti. Njezina logika preoblikuje stvarnost u skladu s dječjim doživljajima.

Starc i suradnici (2004:48) igru zovu „temeljnou aktivnosti djetinjstva“. Pišu: „Igra je arena u kojoj se iskušavaju različiti aspekti socijalnog, emocionalnog, tjelesnog i spoznajnog razvoja djeteta“. S njima se slaže i Antić (2000:106): „Dijete se kroz igru razvija u raznim aspektima“. Dijete tijekom igre komunicira i socijalizira se, dokazuje svoje postojanje i spoznaju da može nešto učiniti ili napraviti.

Klarin (2002:14) igru definira kao dobrovoljnu radnju ili djelatnost koja se odvija unutar nekih utvrđenih prostornih ili vremenskih granica, prema dobrovoljno, ali beziznimno prihvaćenim pravilima, kojoj je cilj u njoj samoj, a prati je osjećaj napetosti i radosti te svijesti da je ona „nešto drugo“ nego „obični život“. S Klarin se slaže i Roger Caillos (1913. – 1978.) koji piše da se igra mora shvatiti kao izdvojena aktivnost koja je ograničena unaprijed utvrđenim vremenskim ili prostornim granicama. Caillos u knjizi „Igre i ljudi“ navodi kako je igra fiktivna s obzirom na stvarni svijet. To stajalište dijeli i Šagud (2002) koja kaže: „Što ima prirodnijeg za dijete od igre, pretvaranja, zamišljanja i prikazivanja života budem fiktivnoga, „izmaštanoga“ svijeta?“

Bruner (1976) smatra da se fenomen igre ne može potpuno i nepogrešivo obuhvatiti jednom pojmovnom definicijom.

2.3. Podjela dječjih igara

Prema podjeli koja se nalazi u Mendeš, Marić, Goran (2020) dječju igru dijelimo na dvije osnovne kategorije: podjela igara s obzirom na socijalnu (društvenu) složenost i podjela igara s obzirom na spoznajnu (kognitivnu) složenost (usp. Vasta i sur., 2001; Starc i sur., 2004; Likierman i Muter, 2006; Berk, 2015 u: Mendeš, Marić, Goran, 2020).

2.3.1. Podjela igara s obzirom na socijalnu (društvenu) složenost

S obzirom na socijalnu (društvenu) složenost igra se dijeli na pet vrsta: promatračka, samostalna, usporedna, jednostavna socijalna ili povezujuća te suradnička (Parten M., 1932, preuzeli; Vasta i sur., 2001; Starc i sur., 2004; Berk, 2015 u: Mendeš, Marić, Goran, 2020). Promatračka se igra odnosi na djecu koja se igraju sama ili promatraju i gledaju drugu djecu. Samostalna se igra odnosi na samostalnu i nezavisnu igru bez pokušaja približavanja drugoj djeci dok se usporedna igra odnosi na igru pokraj druge djece, sa sličnim materijalima, ali bez pravog druženja ili suradnje. Povezujuća je igra ostvarena kad dolazi do porasta kontakata među djecom, a suradnička kad su postupci djece u grupi usklađeni radi ostvarenja zajedničkog cilja ili obavljanja aktivnosti.

2.3.2. Podjela igara s obzirom na razinu spoznajne složenosti

U knjizi „Dijete u svijetu igre“ autori Mendeš, Marić, Goran (2020) prenose podjelu igre (Vasta i sur., 2001; Starc i sur., 2004; Likierman i Muter, 2006; Berk, 2015), s obzirom na razinu spoznajne složenosti. To su: funkcionalna, konstruktivna, igra pretvaranja i igra s pravilima. Funkcionalna je igra vrsta igre u kojoj dijete koristi, isprobava i razvija svoje sposobnosti istovremeno otkrivajući osobine i mogućnosti materijala i predmeta u svojoj neposrednoj okolini. Te su igre vezane za prve godine života. Dije se na: senzo-motorne igre vlastitim organima, igre vezane za uporabu materijala, pokretne igre s uporabom rekvizita i igre s glasovima, slogovima i riječima (usp. Kamenov, 2006). U konstruktivnoj se igri dijete koristi materijalom pri čemu ga oblikuje, pa novonastalu tvorevinu prihvaća kao rezultat vlastitog truda. Ovoj vrsti igre pripada gradnja građevnim materijalima, konstrukcija prostora i drugo. Igra pretvaranja ili simbolička igra poznata je i pod nazivima igra uloga i igra mašte. Djeca često koriste predmet ili osobu kao simbol nečeg drugog. Oponašaju stvarne situacije ili radnje, a čak i preuzimaju uloge drugih poznatih osoba. Simbolička je igra ona prava dječja igra koja služi kao temelj razvoju dječjih spoznajnih mogućnosti i emocija. Za simboličku su igru važni sljedeći elementi: igrovni sadržaj, provedba zamišljenog i igrovna organizacija. Igrovni je sadržaj vezan za djetetovo okruženje: život u obitelji, jaslicama, vrtiću i djetetovu svakodnevicu. Provesti zamišljeno je element koji dijete zamisli, zatim postavi cilj te ga nastoji ostvariti. Provedba zamišljenog u najvećoj mjeri ovisi o dječjoj mašti i sposobnosti da zamisli moguće zaplete i putove do rješenja. Igrovna organizacija ima dvije dimenzije. Prva je individualna: dijete nastoji ostvariti svoj vlastiti cilj u igri koji ne ovisi o dogovoru s drugima. Druga, pak, vrsta igrovne organizacije u svojoj osnovi ima dogovor oko individualnih ciljeva u igri, ali nastoji se postići i zajednički cilj. U igrama s pravilima postoji zadani način igre, cilj i redosljed. One, prije svega, dijete uče poštovanju, dogovorenim pravilima, strpljivosti te samoregulaciji. U igre s pravilima ubrajamo tradicijske, pokretne i didaktičke igre. U njima postoje pravila, tip odvijanja igre, propisana igrovna interakcija, simbolička sastavnica te početak i kraj igre (Duran, 2001).

2.3.3. Podjela igara prema Duran

Duran (1995) dječju igru dijeli na funkcionalnu, simboličku te igru s pravilima. Najprije objašnjava da je funkcionalna igra, kako joj i samo ime kaže, ona igra u kojoj dijete ispituje funkcije materijala i predmeta iz svoje okoline. Primjerice motoričke, osjetilne ili perceptivne funkcije, a ujedno ispituje i osobitosti nekog predmeta. Usto, ona navodi da je funkcionalna igra određena ranom socijalnom interakcijom i senzomotoričkom inteligencijom. Suprotno, pak, stajalište zastupao je Piaget tvrdeći kako se i funkcionalna igra i senzomotorička inteligencija razvijaju u doticaju djeteta s njegovom fizičkom okolinom. Duran (1995) navodi da većina razvojnih psihologa simboličku igru promatra kao razvojni fenomen u kontekstu općeg psihičkog razvoja ili u kontekstu posebnih segmenata psihičkog razvoja djeteta. Piaget (1962) smatra da je simbolička igra izraz forme neadekvatnog mišljenja. Simbolička je igra za njega oblik reprezentacije stvarnosti, jedna od manifestacija simboličke funkcije odnosno formiranja simbola kod djece. Ti su simboli osnova za razvoj socijalnih simbola, ali i za komunikaciju. Vygotski (1983) o simboličkoj igri piše pod nazivom igra uloga. On zagovara stajalište da je igra uloga nastala zbog izmjene mjesta djeteta u sustavu društvenih odnosa. Djeca su se željela uklopiti u život odraslih, pa su preuzela njihove uloge, stvorila igrovnu situaciju i prenijela su značenje s jednog predmeta na drugi. Naposljetku, Duran (1995) pruža presjek igara s pravilima. Kaže da dijete igre s pravilima upoznaje u već gotovom obliku te da njima vlada, ali i da stvara nove igre samostalno donoseći pravila. Po Piagetu (1962) pravila, disciplina i samoregulacija koju zahtijevaju igre s pravilima pridonose moralnom razvoju i izgradnji osjećaja za *fair play*.

Šagud (2002) je također uspoređivala teorije simboličke igre Vygotskog i Piageta. Prema Šagud (2002) Vygotski tvrdi da je simbolička igra važan čimbenik kognitivnog razvoja, međutim on odbacuje pretjerano intelektualiziranje igre. Vjeruje da se na taj način ne sagledavaju drugi aspekti kao primjerice inicijativa i motivacija. Simboličku igru objašnjava imaginacijom i neostvarenim dječjim željama. Vygotski ističe da je samo u igri moguće da neki predmet dobije značenje drugog predmeta. Naglašava važnost socijalne sredine za razvoj simboličke igre jer se dijete prilagođava toj sredini i uči o njoj. Piaget kaže da simbolička igra omogućava djetetu stopiti svijet s vlastitim egom. S vremenom važnost simboličke igre slabi zbog djetetova prilagođavanja fizičkoj i socijalnoj sredini. Pojam socijalne sredine odnosi se na ulogu odrasle osobe (roditelj-odgojitelj) u dječjoj igri (Šagud 2002). Darvill (1982) u Šagud (2002) ističe kako se premalo brige posvećivalo djetetovoj socijalnoj sredini. Usto, ističe kako je svako djetetovo

ponašanje odraz veze između djeteta i njegove socijalne sredine. Dakle, Darvill igru promatra kao ponašanje određeno vezom između djeteta i njegove socijalne i fizičke sredine. Zaporožec (1978) u Šagud (2002) navodi kako simbolička igra nastaje uz određene socijalne uvjete. Kako bi roditelji, odgojitelji i drugi potaknuli simboličku igru djece, važno je osigurati im okolinu bogatu poticajima u kojoj se djeca osjećaju sigurno i ugodno, opušteno i slobodno. Pritom je neophodno djeci dati dovoljno vremena jer je vrijeme najvažniji uvjet za kvalitetu simboličke igre. Primjerena podrška odraslih dobrodošla je, no oni se u igri ne smiju nametati, pokušati je usmjeravati ili u njoj postavljati pravila.

3. IGRA TIJEKOM POVIJESTI

Po Mendeš, Marić, Goran (2020) igra je stara koliko i ljudsko društvo. Početci igre sežu još u prapovijest. Iako drukčija, zbog različitih povijesnih i sociokulturnih uvjeta, igra je uvijek postojala. U staroj Grčkoj igra je bila izuzetno cijenjena i kao takva činila je dio vojno-gimnastičkog odgoja dječaka. Takav je odgoj uključivao trke, skokove, bacanje diska i koplja. U Ateni su se djeca igrala loptama, lutkama i svirala svirale. Još je Platon (427. – 348. godine pr. n. e.) isticao važnost igre za dječji razvoj, a Plutarh (oko 46. – 127. godine pr. n. e.) je uzdizao važnost sportskih igara za dječji razvoj. Igra je postupno počela privlačiti pozornost mnogih ljudi. Tommaso Campanella (1568. – 1639.) kaže kako je važno igrati se tijekom šetnji i na otvorenim prostorima. John Locke (1632. – 1704.) vjerovao je da se igra i učenje trebaju prožimati. Jean-Jacques Rousseau (1712. – 1778.) nije posebno razmatrao igru, ali je svojim istraživanjima o djetetovu razvoju pridonio tome da dijete postane subjekt odgoja. Robert Owen (1771. – 1858.) zalagao se za zajedničku igru mlađe i starije djece. Friedrich Frobel (1782. – 1852.) začetnik je dječjih vrtića. Mendeš, Marić, Goran (2020) citiraju viđenje Frobelovog pogleda na igru prema Page (1963: 24): „Igra nije stvar nekog trenutka; ona je vrlo ozbiljna stvar dubokog značenja“.



Slika 1. Antičke igračke. (izvor: <https://clairecatacouzinos.files.wordpress.com/2013/12/AG-Toys.jpg>, preuzeto 27. srpnja 2023.)

4. LUTKE

Najvažnija je aktivnost u dječjoj dobi igra, a vrhuncem igre smatra se simbolička igra. Simbolička je igra poligon u kojem dijete ostvaruje zamišljeno, isprobava različite načine odgovora na situaciju koju odigrava otkrivajući najučinkovitije. U simboličkoj igri, ovisno o djetetovu stupnju razvoja, ono koristi zamjenske predmete veće ili manje sličnosti sa stvarnima ili ih, u zadnjoj fazi, uopće više i ne koristi pozivajući se na zajednička znanja i iskustva. U simboličkoj igri dijete ulazi u svoj zamišljeni svijet i razgovara s predmetima. Predmeti tada postaju živa bića i mogu napraviti sve što dijete poželi. Najčešći predmet koji vežemo uz dječju igru je lutka. Lutka je sastavni dio djetetova života. Ona djetetu pomaže razviti pozitivnu sliku o sebi, pruža osjećaj vrijednosti te podiže samopouzdanje. Pod nazivom „lutka“ u hrvatskom se jeziku razlikuju dvije grupe lutaka. Jedne se koriste u dramskoj i scenskoj igri (*puppet*), a druge su najstarija vrsta dječje igračke (*doll*). Bastašić (1998) u knjizi „Lutka ima i srce i pamet“ prenosi jednu svoju malu pacijenticu koja mu je rekla da u lutkama spavaju mnoge priče, samo ih treba probuditi. To puno govori o važnosti lutaka u dječjoj dobi, osobito o tome da djeca shvaćaju bit i važnost lutaka. Brogini (1995) prema Ivon (2005) kaže da je, iako je lutka dio didaktičke opreme svih vrtića, njezina „oživljavajuća“ komponenta čini „privilegiranim“ odgojno-obrazovnim sredstvom.

4.1. Lutkarstvo; dramsko-scenske lutke

Dijete rano ulazi u svijet lutaka koji zovemo lutkarstvom. Lutkarstvo je zapravo spoj više sastavnica. Te su sastavnice: lutka, govor, ples, igra i gluma. Glibo (2002) smatra da je, za razliku od ostalih formi u kojima je tvorac i građa scenskog lika čovjek, tvorac scenskog lika u kazalištu lutaka glumac – animator. Građa su scenskog lika glumčev glas i lutka. Lutkarstvo spaja više umjetnosti u jednu, primjerice književnost i glazbu. Hunt i Renfro (1985) prema Ivon (2005) navode da lutkarstvo integrira gotovo sve discipline važne za djetetov razvoj: percepciju, shvaćanje, pokret, koordinaciju, socijalizaciju i govor. Također, ono potiče razvoj socijalnih vještina te nudi djetetu prihvatljive izlaze za oslobađanje emocija. Slika 2 prikazuje dio svijeta lutkarstva. Ona prikazuje animatore koji izvode lutkarsku predstavu. Animatori su na slici neupadljivi, odjeveni u crne kombinezone s crnim kapama na glavi kako bi lutke bile u centru pozornosti, a oni nevidljivi publici. Vidimo im lica, ali su lutke toliko primamljive i zanimljive da je animatore teško zamijetiti ili im pridati mnogo pozornosti.



Slika 2. Lutkarstvo. (izvor: <https://www.matica.hr/media/uploads/vijenac/555/22a.jpg>, preuzeto 27. srpnja 2023.)

4.2. Vrste dramsko-scenskih lutaka

Lutke koje se koriste u lutkarstvu dijelimo u nekoliko skupina. Prva su skupina marionete. Marionete se sastoje od glave, trupa, nogu i ruku. Za njihovu se izradu uglavnom koristi drvo, ali se mogu koristiti i žica, pluto i plastična masa. Pokrivka (1991) opisuje marionete kao lutke animirane šipkom koja ide od glave, a noge i ruke su dugom vježbom na principu inercije postigle pokrete koji su slični hodu. Marionete imaju kontrolnik – drveni nosač za koji su privezani konci. Konci na marioneti mogu se podijeliti u tri kategorije: konci koji nose lutku – glavni konci, konci koji kontroliraju pokret i konci za specijalne efekte kao što su pokreti kapaka na očima, otvaranje i zatvaranje usta; opisuje Županić Benić (2009). Marioneta može hodati, skakati, mahati rukama, klimati glavom, saginjati se i padati upravo zbog mehanizacije koncima. Kostim marionete izgleda stvarno. Izgled ovisi o vrsti, temi i zamislama predstave. Pozornica za marionete može se postaviti na više načina. Najčešće se postavi marionetski most po kojemu se lutkari kreću, ali publika vidi samo lutke. Slika 3 prikazuje marionete. Animatori uopće nisu vidljivi, a lutke su u centru pozornosti.



Slika 3. Marionete. (izvor: <https://nova-akropola.com/wp-content/uploads/2015/05/lutke-i-marionete-salzburg.jpg>, preuzeto 27. srpnja 2023.)

Druga su skupina ručne lutke odnosno ginjol i lutka zijevalica. One se navlače na lutkarovu ili dječju ruku. Ginjol se navlači na ruku kao rukavica i tada oživljava. Kažiprst ruke upravlja glavom, srednjim ili malim prstom se upravlja jednom rukom lutke, a palcem drugom rukom. Županić Benić (2009) kaže da se anatomija ginjola sastoji od tri elementa: predimenzionirane glave, izraženih ruku te tijela (haljinica koja prekriva tijelo). Izgled i anatomija ginjola nisu se mnogo mijenjali tijekom povijesti. Kostim bi trebao biti jednostavan kako bi glava došla do izražaja. Pozornica za ručne lutke je pozornica kutija. Ona je visoka, sastoji se od tri paravana, a pozadina se može pomaknuti kako bi lutkar mogao izaći i ući na pozornicu. Lutka zijevalica se, kao i ginjol, navlači na ruku kao rukavica. No, kod lutke zijevalice lutkarovi prsti otvaraju i zatvaraju usta lutke. Županić Benić (2009) ističe da njima prikazujemo i ljudske i životinjske likove, kao i različita izmišljena bića. Lutke zijevalice najprikladnije su za prikazivanje emocija. Izrađuju se od različitih materijala, najčešće od čarapa na koje se dodaju gumbi koji lutkama služe kao oči. Djeca ih vole jer otvaraju usta i tako se čini da lutke stvarno govore.

Slika 4 prikazuje lutke ginjol. Prikazana su glavna obilježja: predimenzionirana glava, izražene ruke i tijelo koje se navlači na ruku. Slika 5 prikazuje lutku zijevalicu koja se navlači na ruku kao rukavica, a animator rukom otvara i zatvara njezina usta.



Slika 4. Ginjol. (izvor: http://ruta-cres.hr/wp-content/uploads/2014/10/IMG_2388.jpg, preuzeto 27. srpnja 2023.)



Slika 5. Lutka zijevalica. (izvor: https://brickzine.hr/app/uploads/2019/09/IMG_0272.jpg, preuzeto 27. srpnja 2023.)

Treća su skupina štapne lutke. Najčešće korištena štapna lutka jest javajka ili javanka. Ona se sastoji od dugačkog štapa koji prolazi kroz tijelo i pokreće glavu. Prema Pokrivki (1991) ruke javajke imaju zglobove u ramenu, laktu, šakama te se pokreću pomoću dva štapa pričvršćena za šake. Preko tijela javajke navlači se kostim koji pokriva ruku animatora.



Slika 6. Lutka javajka. (izvor: https://3.bp.blogspot.com/_sXJ1D_TeJs0/SZIU_nMV2wI/AAAAAAAAAHg/jl-V7gkvUvU/s320/Picture+028.jpg, preuzeto 27. srpnja 2023.)

Posebnu skupinu dramsko-scenskih lutaka čine lutke sjene i lutke na prstima. Lutke sjene su figure priljubljene na štap ili žicu. Uz pravu svjetlost ocrtavaju se na drugoj strani platna. Lutke na prstima oživljavaju kad se na prste nataknu male lutke. Koristeći lutke na prstima pružamo djeci više likova odjednom. Slika 7 prikazuje lutke sjene. Figure su priljubljene na štap te se uz pomoć svjetla projiciraju figure.



Slika 7. Lutke sjene. (izvor: <https://www.kreativa-centar.hr/wp-content/uploads/2014/08/shadow-theatre.jpg>, preuzeto 27. srpnja 2023.)



Slika 8. Lutke na prstima. (izvor: https://www.astrejaplust.hr/wp-content/uploads/2019/06/352486_g_d01.jpg, preuzeto 27. srpnja 2023.)

4.3. Dramsko-scenske lutke u simboličkoj igri

U vrtiću igre sa scenskim lutkama mogu biti slobodne ili potaknute motivacijom odgojitelja. Odgojitelj tada preuzima ulogu voditelja. On može potaknuti igru nakon što djeca usvoje priču, pjesmu ili kraći lutkarski igrokaz pogodan za dramatizaciju (Glibo, 2002). Odgojitelj mora povezati dječji svijet s lutkom. Djeci bi trebalo omogućiti bogat i vrijedan doživljaj u igri s lutkom. Bastašić (1988) smatra kako su lutke nužne za simbolizaciju priča i bajki jer su upravo bajke neizbježan dio djetinjstva i važan dio razvoja. Bastašić (1988) ističe kako bajke povezuju djecu s prethodnim naraštajima. Također, savjetuje roditelje o tome koliko je važno čitati i pričati bajke djeci predškolske dobi. Bajke su važne jer glavni likovi uvijek pokažu da mogu izaći na kraj sa svakim problemom koji im se nađe na putu. Na taj način djeca osjećaju nadu da su i njihovi problemi rješivi te dobivaju hrabrost uhvatiti se u koštac s problemom. Njihov se značaj ogleda i u tome što djecu suočavaju sa smrću, starenjem i zlom. Potreba za bajkama osobito je vidljiva kod djece uključene u psihoterapiju. Mnoga su djeca tijekom terapije izmislila priču, a iz te su priče proizašli puno kompleksniji problemi. Nijedno dijete nije odigralo istu priču na isti način. Svako ju je dijete povezal o i izmijenilo prema osobnoj potrebi. Autor zaključuje da bajka pomaže djetetu da odraste i da istodobno bude s drugima.



Slika 9. Lutkarska predstava u vrtiću. (izvor: <https://leptiric-lu.hr/wp-content/uploads/2016/03/55.jpg>, preuzeto 28. srpnja 2023.)

5. UTJECAJ LUTAKA NA DJECU

Lutke imaju veliku ulogu u poticanju dječje samostalnosti, socijalnih vještina i dječjeg stvaralaštva. Preporuča se koristiti izraz „lutka“, a ne „beba“. Ivon (2013) tvrdi da djetetovu samostalnost treba poticati u svim područjima života te rada s djecom u vrtiću. Dijete se mora samostalno odijevati, jesti i odlučiti kojom će se igračkom igrati. Usto, mora samostalno izabrati aktivnost kojom će se baviti te kako će riješiti određene probleme i zadatke. U igri s lutkom starija djeca imaju važnu ulogu u odnosu na mlađu. Ona potiču mlađu odabrati lutke koje će produbiti teme igre dramatizacije. Odgojitelj može poticati mnoge igre kojima dijete uči o sebi i svojoj okolini. Osim toga, odgojitelj može potaknuti dijete da lutki obuče čarape, otkopča gumb ili otvori zatvarač na odjeći. Na taj način dijete postupice uči samome sebi obući čarape, otkopčati gumb ili otvoriti zatvarač te postaje sve samostalnije (Millete, nepoznato). Malo dijete koristi lutku i oponaša postupke odraslih, pa tako kupa lutku, sprema je u krevet, hrani je, oblači i svlači. Ponavljanje tih radnji razvija dječje vještine samostalnog hranjenja, svlačenja i oblačenja. Jako je korisno da dijete bude dio pripreme hrane kod kuće ili u vrtiću. Primjerice, roditelj ili odgojitelj može djetetu dati nožić da odreže komadić voća. Takvi svakodnevni praktični zadaci koji uključuju stvarna iskustva, sa stvarnim materijalima i u stvarnome svijetu, imaju ključnu ulogu u razvijanju dječje samostalnosti i razvoju simboličke igre (Lillard i Jessen, 2022).

Lutke potiču socijalne vještine i sposobnosti, najčešće pomažu rješavanju sukoba. Ako se djeca posvađaju, uz lutke će riješiti sukob prije nego što bi ga riješili usmenim putem bez lutaka, zaključuje Modrić (1999) prema Ivon (2013). Lutka može poslužiti kao posrednik i pitati dijete sjeća li se pravila vezanih za određenu situaciju koja se dogodila primjerice kako postupamo ako nas netko udari ili uvrijedi, kako rješavamo probleme te postoji li neko drugo rješenje za problem koji imamo. Dijete će se vjerojatno sjetiti drugog rješenja problema ili će smisliti odgovor na postavljeno pitanje. To je način na koji se uspješno gradi samopouzdanje i samopoštovanje te pronalazi mjesto među vršnjacima. Djeca korištenjem lutke u igri moraju uzeti u obzir dva stajališta – vlastito i tuđe – na taj način razvijaju svoje socijalne vještine. Ako žele imati društvo u igri moraju prihvatiti tuđe mišljenje i stajalište oko pravila, tijeka i cilja igre. Dijete je u igri s lutkom sposobno pokrenuti igru u društvu, doprinijeti igri svojim prijedlozima, ali i prihvatiti prijedloga vršnjaka; izraziti vlastite ideje, ali i kontrolirati nagone. Tijekom igre djeca izmišljaju, dijele i mijenjaju uloge, dogovaraju se i razgovaraju što također potiče razvoj socijalnih vještina. Obraćanjem djeci putem lutke smanjuju se teškoće

socijalizacije jer će se dijete lakše usredotočiti na lutku i na ono što ona govori nego na ono što bi govorio odgajatelj. Također, lutke pomažu djeci naučiti kako dijeliti. U igri lutkom djeca je dijele te uče čekati na red i komunicirati jedni s drugima (John, nepoznato).

Lutkama odgojitelj lakše može potaknuti dječje interese i reakcije. Ako dopustimo djeci da se slobodno izražavaju, eksperimentiraju i improviziraju lutkama ona će tako razviti svoje stvaralaštvo. Djeca mogu iskazati svoje interese preko lutke. U igri lutkama djeca više nisu djeca – ona postaju mame, tate, liječnici (John, nepoznato). Kada djeca preuzmu drugu ulogu, uče jedni o drugima. „Stave se u tuđe cipele“ i sagledaju stvari iz drugog kuta pa istovremeno uče i o empatiji (Ong, 2023). Djeca razvijaju jezično i govorno stvaralaštvo samim time što imaju potrebu oživjeti lutku i dati joj glas. Tim postupkom proširuju svoj rječnik i polako uče razumijevati vrijednost jezika i komunikacije. Usto, igra lutkom razvija verbalnu i neverbalnu komunikaciju. Djeca u igri uče kako koristiti riječi i oblikovati rečenice zato što im igra dopušta izmišljati dijaloge te tako širiti rječnik. Majaron (2004) ističe: „Lutka može pjevati, govoriti čudne strane jezike, mijenjati riječi i izraze u skladu s događajima, ona daje mogućnost da se u razgovoru čuje i suprotna strana, može recitirati priče i pjesme kako su napisane ili ih prepričati s gledišta lika koji se nalazi priči ili pjesmi“. Nadalje: „Lutka je često vrlo znatiželjna i voli postavljati pitanja, davati naputke, govoriti u dijalektu ili dječjem žargonu“. Slušajući ono što govori lutka djeca šire rječnik, usvajaju dijalekte, riječi, pjesme i priče. Za djecu je dobro ispričati ili otpjevati priču ili pjesmu koju su čuli od lutke. Ivon (2010) spominje tri etape stvaralačkog procesa. Prva etapa podrazumijeva da se dijete upoznaje s predmetom, materijalom, pokretom, glasom i oblikom; u drugoj etapi dijete ovladava uobičajenom upotrebom ili načinom funkcioniranja predmeta, materijala, pokreta – vidljivo je stvaralaštvo, a u trećoj etapi dijete oblikuje nove kombinacije, pravila upotrebe, dopunjava, dorađuje... Autorica opimjeruje svaku etapu u odnosu na lutku: u prvoj bi etapi dijete promatralo, opipavalo, bacalo lutku; zatim bi dijete otkrivalo mogućnosti lutke progovarajući kroz lutku – lutka bi radila ono što dijete želi. Na kraju bi lutka djetetu mogla predstavljati bilo koji predmet, dijete bi davalo lutki uloge, oblikovalo monologe i dijaloge.

Lutka ima velik utjecaj na dječje potrebe. Kada dijete tek dođe u jaslice teško mu je i želi sigurnost koju mu pruža prisustvo roditelja ili bliske poznate osobe. Kada se nađe samo u nepoznatoj okolini, uz nepoznate osobe, nove rutine i pravila koja tek treba shvatiti i usvojiti – djetetu pomaže poznati predmet, igračka koju donosi od kuće. Ona čini poveznicu sa sigurnošću, poznatim i podrškom na koju je dijete naviklo. Često se kao „prijelazni objekt“ javlja baš lutka. Uz pomoć prijelaznog objekta dijete lakše prebrodi prijelaz od razdoblja u

kojemu mu je potrebna neprekidna majčina prisutnost do razdoblja u kojem je u mogućnosti prihvatiti druge osobe u svoj život. Miljak (1986) tvrdi kako se tijekom procesa prilagodbe odgojitelj susreće s prijelaznim objektima – predmet, igračka ili komad odjeće koji djetetu predstavlja nešto „njegovo“ i svojstveno njegovoj sredini. Prijelazni objekti predstavljaju povezanost između vlastitog doma i nove sredine u kojoj se dijete nalazi.

Nadalje, lutka potiče dijete stvoriti pozitivnu sliku o samome sebi. U igri lutkom ono osvještava svoje sposobnosti, stječe znanja i usvaja vrijednosti izgrađujući se kao osoba. Ivon (2010) prenosi Čubinu-Obradović (1990) koja kaže da dijete koje ima mogućnost igrati se lutkom jako brzo nauči vidjeti sebe kao jedinstveno biće. Pomažući mu da vidi sebe u takvom svjetlu i da se dobro osjeća zbog svojih zamisli i onoga što čini, omogućujemo mu da stekne osjećaj važnosti i samopouzdanja. Također, oživljavanjem igračaka, predmeta ili čak dijelova tijela možemo potaknuti razvoj različitih strana dječje osobnosti. Velik utjecaj na njihov razvoj ima tjelesna lutka zvana humaneta. Korošec (2004) prema Ivon (2005): „Humaneta je lutka veličine djeteta načinjena od starog papira ili velike papirnate vreće. Ta je lutka posebna jer pomaže djetetu da se sakrije u sigurnost lutke koju nosi ispred sebe, svog tijela.“ Humaneta se oživljava kad je stavimo djetetu oko vrata dok su ruke i noge lutke pričvršćene na dječje. Pokreti lutke tako potpuno ovise o pokretu djeteta. Postoji još jedan način oživljavanja humanete. Nacrtaju se obrisi djetetova tijela i potom djeca mogu oživjeti lutku bez da se ona pričvrsti. Korošec (2004) prema Ivon (2005) ističe kako na taj način dijete vidi sebe iz potpuno nove perspektive zato što može izvoditi pokrete koji su za njega inače neizvedivi, primjerice letjeti.

Lutka utječe na emocionalni razvoj djeteta zato što se dijete poistovjećuje s njome, priča umjesto nje i vodi dijaloge u njezino ime. Djeca, kao što je ranije navedeno, vole oponašati odrasle i to rade koristeći se lutkama. Oponašaju situacije u kojima još ne mogu sudjelovati, a žele. Dijete često nesvjesno analizira svoje emocionalno stanje i na lutku prenosi svoje emocije i osjećaje. Lutke mu pomažu pronaći riječi i druge načine da se izrazi dok ne postane sposobno samo se izraziti. Dijete će prije ostvariti kontakt s lutkom nego s odraslom osobom jer mu ona ulijeva više sigurnosti. Majaron (2004) prema Ivon (2005) ističe kako lutka pribavlja djetetu vrstu zaklona iza kojeg se može skriti, preuzeti ulogu izmišljenoga svijeta u kojem dijete samo određuje pravila i pronalazi načine kako riješiti problem. Također je istaknuto da lutka može djelovati kao jedinstvena ravnoteža ega – tiho i sramežljivo dijete može dobiti hrabrost koja mu je potrebna da se uključi u komunikaciju dok će živahnom djetetu pomoći usmjeriti pozornost na druge oko sebe.

Lutka djeci pomaže i u razvoju kreativnosti. Ivon (2005) smatra kako odgajatelj mora usmjeravati dijete na stvaralačke igre s lutkarskim elementima od najmlađe dobi. Treba krenuti od igara s prstima, preko „lutaka“ kutijica, vrećica, čarapa do oživljavanja lutaka glumcima. Čak i najjednostavnija lutka potiče dječju kreativnost u njihovim radovima.

Bastašić (1988) ističe kako igre lutkama u grupi potiču emocionalni i kognitivni razvoj. U grupi se stvaraju i usvajaju granice vlastitih sposobnosti te se također stječu osjećajna iskustva i uči se društveno prihvatljivo ponašanje. Struktura igre lutkama u grupi mijenja se prema dobi djeteta i grupe te veličini grupe. Djeca u grupi razgovaraju o konceptu igre i ulogama.

6. LUTKA KAO POSREDNIK

Dijete često lutkom prikazuje događaje koje je proživjelo ili vidjelo, pri čemu izražava svoje emocije vezano za tu situaciju. Zato su lutke jako korisne u psihoterapiji i dijagnostici. Može se reći da se dijete oslobađa od strahova i lakše podnosi teške situacije ako uza sebe ima lutku s kojom razgovara i koja prolazi ono što je dijete prošlo. Tu je činjenicu prvi uvidio Woltman 40-ih godina prošlog stoljeća. Woltman (1940) je isticao da su lutke korisne jer je njima jednostavno upravljati i djeci omogućuju spontanost i prirodnost te stvaraju atmosferu slobodnog izražavanja. Vjerovao je da djeca, igrajući se, svoje probleme prenose na lutku te ih sagledavaju s vanjskog stajališta. S Woltmanovim se viđenjem slaže i Bastašić (1988). Ivon (2005) dodaje kako s lutkom djeca mogu ući u nove situacije s osjećajem pripremljenosti jer ih uz nju iskušavaju i prije nego što se dogode.

6.1. Lutke u psihoterapiji

Bastašić (1988) navodi kako u obilju različitih pristupa psihoterapiji djece, nema dilema u spoznaji da je igra najznačajnija metoda za postavljanje dijagnoze, ali i u provedbi terapije djece s emocionalnim poteškoćama. U terapiji igrom potreban je veći broj igraćaka i određena količina nestrukturiranog materijala. Igra lutkama može djetetu olakšati patnju, ali bez terapijskih intervencija prijeti postati svojevrsna obrana – nalik na izolaciju. Postoji obilje simboličnih i realističnih lutka koje u igri mogu povezati nesvjesno, svjesno i predivjesno. U igri lutkama uloga je terapeuta nešto specifičnija nego kod ostalih tehnika. On ima priliku ući u dječji svijet, ali mora biti oprezan s riječima kako ne bi narušio dječje povjerenje u lutku. Također, autor ističe kako je u prvim susretima terapeut prividno pasivan. Lutke koje se koriste u terapiji imaju simboličko značenje koje dijete povezuje sa samim sobom. Bastašić vjeruje

kako, uz pomoć lutke, djeca mnogo lakše mogu izraziti emocije koje u njima pobuđuju određene situacije, stvari ili osobe. Također, naglašava kako u terapijskoj igri lutkama i u drugim oblicima terapije i razmišljanja o igri odrasla osoba mora voditi računa o djetetovoj zrelosti i o njegovu individualnom kognitivnom stilu. Važno je imati na umu da emocionalni poremećaji mogu usporiti i kognitivni razvoj djeteta. Osim što imaju formativnu i najbitniju ulogu u razvoju djeteta – roditelji, njihova podrška i razumijevanje presudni su i u terapiji igrom. Dijete mora osjetiti podršku i ljubav kako bi se osjećalo sigurno i bilo sposobno razgovarati o problemima. M. Beck-Dvoržak (1970) prema Bastašić (1988) smatra kako se djetinjstvo roditelja ogleda u načinu na koji se igraju s vlastitim djetetom te njihovu odnosu.

Bastašić (1988) piše kako je tijekom terapije rijetko doživio da je neko dijete odbilo igru, ali je moguće da je se dijete u nekom trenutku zasiti. To objašnjava zašto neka djeca nisu htjela biti dio igre kada su trebala odglumiti situaciju iz obiteljskog života iako su im bile ponuđene raznovrsne lutke (različitih spolova i dobi koje inače predstavljaju obitelj). Autor ističe kako odnos prema terapiji može biti ambivalentan odnosno dvojak. Ljudi prihvaćaju terapiju isto toliko koliko je i ne prihvaćaju. Drago im je da su odlučili pronaći pomoć, ali ne govore o tome da su je tražili. Stručna je pomoć još uvijek „tabu“ tema o kojoj se ne razgovara dovoljno. Ljudi misle da osoba koja je potražila pomoć ima psihičke poteškoće/probleme što često nije slučaj. Tijekom terapije osoba osjeća da je netko sluša i cijeni. Isto vrijedi i za djecu.

Bastašić (1988) je za terapijske potrebe izradio sljedeće lutke:

1. muške i ženske lutke, različitih veličina i dobi,
2. lutke koje simboliziraju loše objekte: vještine, smrt, duh, Drakula,
3. lutke za simbolizaciju priča i bajki: kraljica, kralj, princ, princeza, zmaj, gusar, div,
4. osobe u uniformi: vojnik, kauboj, liječnik,
5. lutke životinje: vuk, lav, krokodil, mačka, psić, miš,
6. lutke s naznačenim spolnim osobinama (žena, muškarac, dječak i djevojčica, trudnica koja može roditi bebu),
7. lutka-animator: veća lutka koja se razlikuje u konstrukciji, može micati ustima, a jedna ruka je moja – jedna je djevojčica tu lutku nazvala Bimbo te se Bimbo nalazi između mene i ostalih lutaka; prisutna je višestruka komunikacija: ja – Bimbo, Bimbo – lutka, lutka – dijete,
8. lutka koja služi za kanaliziranje agresije – Čoso.

Autor nadalje piše da lutke koje simboliziraju loše objekte omogućuju projekciju i izražavanje nesvjesnog. Zatim objašnjava kako se plašljiva djeca češće igraju lutkama koje predstavljaju bića iz mašte odnosno iz svijeta nesvjesnoga.

Bastašić (1988) kaže da simbolička igra uloga pomaže djetetu prihvatiti neke događaje i riješiti probleme koje ima dok igra lutkama plastično pokazuje obiteljske odnose. Vjeruje se da promjene kod jednog člana obitelji utječu i na sve ostale članove zbog njihove čvrste povezanosti i međuovisnosti. Svaki član u obitelji ima svoj položaj i ulogu koja je uz njega vezana. U svim se obiteljima povremeno dogode krize i svađe, no važno je da njihova jačina ne narušava obiteljske odnose. Autor ističe kako mnoge igre tijekom psihoterapije ukazuju na problem koji su roditelji nesvjesno usadili djetetu. Svaka promjena u obitelji može imati traumatski učinak na dijete i njegovu svakodnevicu. Svađe, prijetnje, kažnjavanje, stroge zabrane, neiskazivanje emocija ili njihova neprimjerenost, selidbe, bolest, nesreće, smrt, razvodi i brojne druge situacije mogu ostaviti trag na dječjoj psihi. Neke traume ostanu potisnute, pa mogu utjecati na kasniji djetetov život. Neke, pak, mijenjaju ličnost djeteta u smjeru agresivnog ponašanja ili povlačenja u sebe što je moguće uočiti i pokušati ublažiti terapijom. Tadić (1984) prema Bastašić (1988) ističe kako svaka terapija teži ublažiti patnje, osloboditi simptoma, omogućiti bolju prilagodbu pacijenata, ali i preinačiti unutarnje sukobe između slojeva ličnosti. Terapijske intervencije u djetinjstvu mogu imati znatne posljedice za razvoj ličnosti, kaže Bastašić (1988).

Slika 10 prikazuje lutku u psihoterapiji zvanoj *play therapy*. U igri lutkom terapeut razgovara s djetetom, pokušava mu približiti lutku kao prijatelja i osobu na koju se može osloniti te mu reći što ga muči.



Slika 10. Lutka u psihoterapiji. (izvor: https://marija-psihoterapija.com/wp-content/uploads/2020/11/IMG_8949-1024x653.jpg, preuzeto 28. srpnja 2023.)

6.2. Lutke i agresija

Bastašić (1988) piše kako je djetinjstvo ispunjeno krizama i dramama. Agresija je dio dječjeg života, jedna od središnjih uloga ega, no pojačana agresija zaustavlja razvoj djeteta. Važno je prepoznati samokažnjavajuće mehanizme u djeteta i pravilno djelovati. Agresivnost slabi kada dijete prepozna uzroke agresije i počne vladati situacijom. Igra lutkama kod agresije omogućuje njenu obradu. Korijeni agresije nalaze se unutar obitelji, a često na nju utječu i prikazi nasilnih scena u medijima. Freud (1965) prema Bastašić (1988) navodi kako djeca lišena ljubavi mogu razviti autoagresivno ponašanje koje može dovesti i do teških samoranjavanja. Agresiju je u vrtiću moguće preokrenuti u nešto dobro. Odgojitelj može ponuditi djeci različit materijal kako bi izrazila agresiju i ljutnju. Neki od mogućih pristupa su: nacrtati ono što dijete ljuti, gnječiti plastelin, ridati kao lav... Preporuka je u sobi imati lutku koja sličí boksačkoj vreći kako bi je dijete moglo udarati. Tako će se, preko lutke, dijete nenametljivo suočiti s izvorom svoje ljutnje.

7. POVIJEST LUTKE KAO IGRAČKE

Lutka je prikaz ljudskoga tijela (ponekad životinje) najčešće korištena kao dječja igračka ili u vjerskim obredima. Postoje spisi koje dokazuju upotrebu lutke u drevnom Egiptu, Grčkoj i Rimu. Lutke su se tada radile od gline, kamenja, kostiju, voska, kože... One su zapravo najstarije poznate igračke. Jedne od najstarijih lutaka igračaka su *wooden paddle dolls* odnosno lutke palice koje su oblikom predstavljale žene. Djeca su ih koristila za igru, ali bile su korištene i u obredima te dječjem obrazovanju. Za neke se lutke vjerovalo da imaju magične moći, stoga ih roditelji nisu davali djeci. Vjerovalo se da su lutke palice simbol plodnosti. Postoji i teorija da su ove lutke pravile društvo preminulima – bile su svojevrsna poveznica između živih i mrtvih. Afričke su lutke bile korištene u obrazovanju, obredima te kao posrednik u slanju poruka bogovima i precima. Također su se koristile kako bi muškarci izrazili naklonost prema ženama. Muškarci bi ostavljali lutke ispred praga voljene žene; na dan vjenčanja žena bi toj lutki dala ime, a kada bi par dobio dijete – dijete bi dobilo ime po lutki. Japanske tradicionalne lutke imaju dugu povijest. Korištene su za igru, zaštitu i u vjerskim obredima. Najpoznatije japanske tradicionalne lutke su: Hina lutke, Daruma lutke i Kokeshi lutke. Inuit lutke izrađene su od steatita i kostiju te su zatim obučene u krzno. Matryoshka lutke dolaze iz Rusije. Izrađene su od seta šupljih lutkica i mogu se staviti jedna u drugu. Danas su poznate kao *babuške*. U 19. stoljeću lutke su se počele izrađivati od porculana. Glava je bila izrađena od porculana dok se za oči koristilo staklo (Interesting history of dolls). Modernije lutke, uključujući one koje se koriste danas, znatno se razlikuju od tradicionalnih. Osim materijala i načina izrade, lutke su danas namijenjene isključivo djeci i služe za igru. Pojmu lutke igračke pripadaju i akcijske figurice, lutkice s klimavom glavom, Winx, Monster High i ostale. Akcijske figurice pojavile su se 60-ih godina prošlog stoljeća. Lutkice s klimavom glavom prvo su se izrađivale od papira, pa porculana i, konačno, od plastike. Imaju malo tijelo i veliku glavu te su glava i tijelo spojeni žicom što omogućava klimanje glave. Postoje i plišane lutke igračke te igračke koje slične svjetski poznatim osobama poznate kao *celebrity dolls*, ali njima se ovaj rad neće pobliže baviti. Waldorf lutke su lutke izrađene od prirodnih materijala. Najčešće korišteni materijali u njihovoj izradi su pamuk i vuna kojom se lutka puni. Ove su lutke posebne po svojem jednostavnom izgledu: na lutkinom licu samo su dvije točkice umjesto očiju, maleni nos, a lice uokviruje duga kosa. Njihova su tijela mekana i savitljiva. Waldorf lutka ne pokazuje emocije što omogućuje djeci jednostavnije iskazati svoje emocije preko lutke. Drugo ime za Waldorf lutku je Steiner lutka, po Rudolfu Steineru koji je osnivač antropozofije. Rudolf Steiner isticao je važnost senzoričkog iskustva u dojenačkoj dobi.



Slika 11. Lutka palica. (izvor: <https://collectionapi.metmuseum.org/api/collection/v1/iiif/544216/1475246/main-image>, preuzeto 16. kolovoza 2023.)



Slika 12. Afrička lutka. (izvor: https://images.squarespace-cdn.com/content/v1/51438095e4b0ac55c65e2674/1438043527229-V0M6VRL2XHRP9ZU8C5RK/African_Beadwork_4f4ce2df914ad.jpg?format=750w, preuzeto 16. kolovoza 2023.)



Slika 13. Lutka hina. (izvor:

<https://www.lladro.com/media/catalog/product/cache/ca8960f7cdfd30aa3fd7047ce7960d35/5/1/51a07d85f4e2db5dde1fae17b35a1b2f8d42f0a215fadd43d9538fc584c0d3624c3c8871e730fe8ebcee7ccc06399369cada691a425500bdfdf1afb793ce3d67.jpg>, preuzeto 16. kolovoza 2023.)



Slika 14. Matryoshka lutke. (izvor: <https://www.macalester.edu/russian/wp-content/uploads/sites/49/2013/08/matryoshka646.jpg>, preuzeto 16. kolovoza 2023.)



Slika 15. Porculanske lutke. (izvor: [https://th-thumbnailer.cdn-si-edu.com/RuTChjIYJOY29OO56t2HchYqyzo=/fit-in/1600x0/filters:focal\(1650x1351:1651x1352\)/https://tf-cmsv2-smithsonianmag-media.s3.amazonaws.com/filer_public/4a/05/4a05905d-9112-46d0-9d03-f0e648765a57/gettyimages-521176379.jpg](https://th-thumbnailer.cdn-si-edu.com/RuTChjIYJOY29OO56t2HchYqyzo=/fit-in/1600x0/filters:focal(1650x1351:1651x1352)/https://tf-cmsv2-smithsonianmag-media.s3.amazonaws.com/filer_public/4a/05/4a05905d-9112-46d0-9d03-f0e648765a57/gettyimages-521176379.jpg), preuzeto 16. kolovoza 2023.)



Slika 16. Waldorf lutke. (izvor: https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/e/e2/Nina_Veiga_Boneca_Waldorf_%2821%29.JPG, preuzeto 21. kolovoza 2023.)

7.1. Lutke igračke

Danas su moderne lutke bebe, Barbie lutke i slične. Djeca se njima igraju kod kuće, ali ih donose i u vrtić. Lutka beba je veća lutka koja izgledom podsjeća na pravu bebu. Djeca ih mogu okupati, nahraniti ih, presvući im pelenu, voziti u kolicima, ljuljati u naručju, stoga one najvjernije prikazuju stvarno dijete što djeci uvelike olakšava simboličku igru. Moderne lutke bebe mogu imati ugrađen zvučnik, pa će se čuti zvuk sisanja kada dijete stavi bebi bočicu u usta. Moguće je čuti i plač ili izgovor nekih riječi. U novije vrijeme uz lutku dolaze i pelene, odjeća, obuća, bočice, kolica, krevetići i još mnogo toga. Igra lutkom ove vrste kod djece potiče simboličku igru koja isprva može biti samotna, no kasnije i zajednička. Sličnost ovakve lutke sa stvarnim djetetom posebno je važna mlađoj djeci. Ova vrsta igračke uglavnom ima i veliku ponudu popratne opreme te je često predmet reklama čija su ciljana publika – djeca.

Barbie lutka manja je lutka koja uglavnom služi dotjerivanju. Obično joj djeca oblače haljine, odabiru cipele i uređuju joj dugu kosu, najčešće plave boje. Barbie je lutka oblikovana prema ustaljenom prikazu ženske ljepote i upravo se na tome temelji najveći broj zamjerki. Prejako našminkana, izuzetno mršavoga tijela, dugih nogu, jakih grudi i uskih bokova – Barbie je predstavljala savršenstvo ženske ljepote za brojne naraštaje djevojčica. Nametnut, i u igri usvojen, potpuno neostvariv ideal ljepote uzrokovao je sve veći društveni pritisak na vanjski izgled djevojčica što je utjecalo (i još uvijek utječe) na pojavu depresije, poremećaja u prehrani i pad samopouzdanja. Osim nestvarnoga izgleda, Barbie svojim dodatcima, koji se mogu zasebno kupiti, usmjerava djecu na beznačajne radnje i zabavu. Naime, odjeća i ostala oprema koja se prodaje unutar robne marke Barbie ne nudi doticaj ni s kakvim stvarnim životnim uvjetima. Modni dodaci, odjeća primjerena modnoj pisti, isključivo cipele s visokom potpeticom, kočije i konji, trkaći automobili, raskošne kuće i namještaj – sve navedeno stvara dječju simboličku igru, ali i oblikuje njihovo mišljenje o poželjnome životu. Brojna ispitivanja usmjerena na igru Barbie lutkom pokazala su kako ta vrsta igre ne potiče djecu na učenje, trud i stvarna životna postignuća (Shelman i Zurbriggen, 2014).

Krpene se lutke ne mogu mijenjati. One su šivane na način da su im odjeća i kosa spojena s tijelom. Također, krpene lutke mogu biti i životinje. Lutka Carla veća je lutka koja, kao i Barbie lutka, ima suprotnu svrhu – teži se promjeni odjeće, obuće i frizura.

Danas postoje brojne lutke osmišljene kako bi olakšale uključenost i potaknule prihvaćanje različitosti, bilo da se radi o drukčijoj boji kože ili poteškoćama i bolestima. Igra takvim lutkama približava djeci različitosti s kojima će se susresti u životu. Pomoću njih uče suosjećati

s drugima, prihvaćaju druge i shvaćaju da smo svi različiti, ali jednako vrijedni. Tako danas postoji čak i Barbie lutka s vitiligom, alopecijom ili invalidnošću. Postojanje takvih lutaka smanjuje mogućnost da bi se djeca, pri susretu s osobom s poteškoćom ili bolešću, takvoj osobi rugala i odbacila je. Usto, ako je dijete i samo bolesno, takva mu lutka može pružiti utjehu zato što s njim proživljava taj dio njegova života.



Slika 17. Lutka beba. (izvor: <https://cutiecloud.com/wp-content/uploads/2021/05/Sonia-350x435.jpg>, preuzeto 3. kolovoza 2023.)



Slika 18. Lutka Carla – realistična lutka. (izvor: https://lafaboo.com/upload/catalog/product/5834/thumb/xi130jss_61b74c9667705_700x700r.webp, preuzeto 3. kolovoza 2023.)



Slika 19. Krpena lutka. (izvor: <https://images-rajhraciek-cdn.rshop.sk/lg/products/51aecf67c4d5d40505e500e0d1f35ff3.jpg>, preuzeto 3. kolovoza 2023.)



Slika 20. Barbie lutka. (izvor:

<https://d17zv3ray5yxvp.cloudfront.net/variants/EaNvc9hX7Y1LW99x1YZokt8f/57ed05bea98bceae5f0eaada26b69cee6c61471d3030f7123d212844a35eba04>, preuzeto 3. kolovoza 2023.)

7.2. Utjecaj reklama za igračke na djecu

Reklame su plod suvremenoga društva. Svojim su izgledom primamljive odraslima i djeci. Djeca često vjeruju da je proizvod točno onakav kakav je prikazan na televiziji te im je teško zamisliti pravu veličinu igračke ili količinu nekog proizvoda. Proizvod na zaslonu može biti jako uvećan ili prikazan puno privlačnijim nego što zapravo jest, navodi Kuterovac Jagodić (2016). Odrasli se znaju obuzdati, pa ne kupe sve što vide u oglasima i reklamama te razumiju bit reklama, međutim djeca to još ne razumiju jer je način na koji poimaju svijet u toj dobi ograničen. Koju god igračku vide na televiziji, žele je jer ih mami izgledom. Djeca koja tvrdoglavo žele određenu igračku vrše veliki pritisak na roditelje koji, kada kažu „ne“ igrački, izazovu ispad bijesa i tuge kod djece. Nerijetko tada djeca počnu plakati i vikati, a roditelji se osjećaju bespomoćno. S djecom treba razgovarati o sličnom iskustvu koje je proživio roditelj. I roditelji na reklamama vide nešto što im se sviđa, no ne pohitaju odmah to kupiti. Također, preporučljivo je dogovoriti se s djetetom da će željenu igračku dobiti za rođendan (Hrpka, 2017). Djeca imaju poteškoća s razlikovanjem stvarnosti od privida i njihovo je mišljenje uglavnom usmjereno na jedan kut gledanja te ih to vodi do pogrešnih shvaćanja i uvjerenja o predmetima. Ako djeca na reklami vide kukuruzne pahuljice koje plešu, ona povjeruju da plešu i u stvarnosti. Vjeruju da će se mlijeko izliti iz televizora ako se boca mlijeka preokrene. Dokler

(2016) navodi kako dob djece utječe na spoznaju o oglasima. Na mlađu je djecu utjecaj reklama veći i autorica smatra da što više roditelji razgovaraju s djecom o oglasima i reklamama, to one imaju manji utjecaj na dijete. Dijete polako počinje razumjeti što one znače. Reklame valja djeci objasniti na njima razumljiv i blizak način. Ona nisu spremna pojmiti reklame na način odraslih te uz takva objašnjenja često dolazi do snažnih reakcija. Robne marke osobito pojačaju marketing za vrijeme blagdana – vrijeme „darivanja“. Naprave plesnu, pjevnu reklamu privlačnu djeci s primamljivim izgledom igračke kojoj se teško oduprijeti. Da sažmem, najveći je problem s reklamama što su djeca sklona vjerovati onome što vide na televiziji i potrebno je uložiti mnogo truda kako bi im se objasnila njihova svrha.

8. LUTKE U VRTIĆU U SIMBOLIČKOJ IGRI

Simbolička igra najvažnija je igra u djetinjstvu. Važna je za preradu loših iskustava i sukob sa situacijama nad kojima dijete u stvarnome životu nema kontrolu. Prema Parten (1932) simbolička se igra dijeli na usamljeničku, promatračku, paralelnu, zajedničku i kooperativnu igru. Faze simboličke igre su: 1.) dijete oponaša radnje koje je vidjelo koristeći za to predmete koji ga podsjećaju na one predmete koji se u tim situacijama koriste, 2.) predmet koji dijete koristi kad oponaša radnje ne mora ni po čemu podsjećati na stvarni, 3.) dijete oponaša radnju ne koristeći nikakav zamjenski predmet već samo glumi da nešto koristi. Svaka simbolička igra uključuje radnju i međusobno određene konstitutivne elemente, navodi Šagud (2002). Ostali elementi igre su sredstva za igru, stvarni socijalni odnosi u grupi, iluzorni plan i pravila koji su određena ulogom i radnjom kojom se ona ostvaruje (Eljkonjin, 1981; Sylva, i dr., 1980 prema Šagud, 2002). Simbol je sve ono što stoji umjesto nečega drugog odnosno podrazumijeva preinaku odnosa prema stvarnosti, kaže Duran (1995). Šagud (2002) smatra da se u definicijama simboličke igre polazi od općih odrednica igre kao što su: unutarnja motivacija, fleksibilnost, povezanost igre s pozitivnim emocijama, usmjerenost na proces, a ne na rezultat i slično. U simboličkoj igri dijete prikazuje stvarne i izmišljene događaje. Četiri su glavna obilježja simboličke igre lutkom. Prvo je obilježje situacija „kao da“ pri čemu je mašta presudni čimbenik, drugo obilježje je modifikacija odnosa prema stvarnosti – što podrazumijeva da se jedan predmet, biće ili pojava pretvara u drugi. Treće i četvrto obilježje su svjesna samoobmana te pravila koja određuju igru, navodi Ivon (2005).

Bastašić (1990) ističe da je ono što lutku čini simbolom u igri njezina komunikacija pokretima, glasom i vizualnom pojavnošću. Dijete prenosi energiju na lutku i time je oživljava. Lutka je neživa i dijete je oživi pogledom i rukama te svojom maštom. Simbolička igra lutkom počinje

psihičkim i fizičkim pokretom lutke te pritom nastaje svojevrsan jezik znakova namijenjen suigračima i gledateljima. Prepoznavanje znakova omogućuje igračima da se pridruže igri. Ivon (2010) ističe kako dijete u početku igre simbolizira aktualne i važne radnje odnosno radnje koje mu se svakodnevno događaju i koje je doživjelo nebrojeno mnogo puta. U nastavku autorica piše kako su u početku simboli – zamjene (igračke) koje dijete koristi jako slične onome što zamjenjuju, a kasnije ta sličnost postaje manje važna. Djeca rade, govore i nastupaju s lutkarskim likovima kao da su osobe; upotrebljavaju geste i govor kako bi dočarala zamišljeno. Lutke su djetetovi sugovornici, prijatelji i osobe s kojima dijele osjećaje, događaje, želje i misli. Ivon (2010) ističe kako praćenjem dječje igre lutkom u različitim ulogama primjerice partnera, pomoćnika ili slično odgojitelj može dobiti bolji uvid u djetetov razvoj i ponašanje te brojne vidove vlastitog odgojnog rada. Odgojitelj preko lutke može shvatiti što zanima djecu u skupini, kako promijeniti atmosferu u skupini te kako poboljšati odnose u skupini...

Žižak (1997) u Ivon (2010) ističe kako praćenje dječje igre lutkom povećava odgojiteljevu kompetenciju rada s djecom. Također, smatra kako je kompetencija odgojitelja odraz kvalitete obavljanja njegove profesionalne uloge. Renfro (1982) prema Ivon (2010) ističe kako uključivanje lutke u ostvarenje odgojno-obrazovnog procesa pruža mnoge mogućnosti za kreativan pedagoški pristup.

Djeca trebaju imati mogućnost samostalne igre lutkom i nju bi odgojitelj trebao potaknuti, ali u samoj igri odgojitelj/roditelj treba sudjelovati onoliko koliko mu dijete dopusti. Djeca ne vole ako im se netko upliće u igru i krši njihova pravila ili ih ne razumije. Zato Šagud (2002) objašnjava koja su to „vrlo dobra“ i „vrlo loša“ ponašanja odgojitelja u simboličkoj igri lutkom (i bez nje). U poželjna je ponašanja svrstala kategorije koje djeci daju prostor, fleksibilnost, slobodu u stvaranju igrovnog ponašanja i potiču kreativnost. Ove kategorije djeci pružaju mogućnost razvoja i obogaćivanja igre te njih samih. Kategorije poželjnoga ponašanja su: elaboracija djetetove igre, razrada djetetove igre, ocjena djetetove aktivnosti, poticaj na samostalnost. Usto je preporučljivo označiti vlastitu ulogu, pružiti informacije, pokazati postupak i dati uputu, zadati pravila igre, ispraviti netočne informacije, pohvaliti dijete, dati nova sredstva, preustrojiti prostor i uključiti besposleno dijete. Elaboracija dječje igre označava svu verbalnu i neverbalnu komunikaciju odgojitelja usmjerenu na dijete. Odgojitelj neizravno sugerira novu igrovnu situaciju, radnju ili ulogu te se tako proširuje tematski kontekst igre ili organizira bogatije igrovno ponašanje. Dijete može, ali ne mora, prihvatiti sugestije odgojitelja. Razrada dječjih zamisli znači da će se dječja igra proširivati i obogaćivati prema njegovim zamislima i shvaćanjima. Ocjena djetetovih aktivnosti odnosi se na povratne

informacije o razini djetetove uspješnosti u igri. Označavanje uloga je pozitivno jer se na taj način dijete neizravno uključuje u zajedničku igru (besposleno se dijete zaposli). Odgojitelj koji podsjeća djecu na igrovna pravila može pomoći djeci koja se igraju. Autorica savjetuje izbjeći “vrlo loša“ ponašanja kao što su: ponavljati djetetov iskaz, ne slagati se s djetetovom zamisli, rješavati sukob, ustrajati na redu i disciplini, postavljati pitanja, odrediti temu igre i djetetovu radnju, obavljati zadatak umjesto djeteta i kritizirati. Kritika djeteta može dovesti do sumnje u vlastite sposobnosti. Treba pokušati pronaći zajedničko rješenje i objašnjenje. Odgojitelj može biti sklon prečestom postavljanju pitanja. Dijete mora izaći iz igre i igrovne situacije da bi odgovorilo, što dovodi do diskontinuiteta u igri. Ako odgojitelj određuje temu igre i igrovne situacije, smanjuje dječju samostalnost i mogućnost dječjeg izražavanja. Odgojitelj ne smije prečesto podsjećati djecu na pravila jer to može voditi pretjeranom strukturiranju dječjih aktivnosti. Iznimno je važno da djeca samostalno rješavaju probleme vezane za sadržaj igre, prostor ili organizaciju kako bi se izrazili, stoga odgojitelj ne smije određivati materijal za igru ili uređivati sobu dnevnog boravka bez pomoći djece. Djeca bi trebala moći samostalno riješiti sukob. Ipak, odgojitelj je ponekad prisiljen uključiti se u sukob kako bi pomogao riješiti problem, ali djecu treba poticati da sami usmeno riješe problem. Iako se teži tome da djeca sama održe red i disciplinu, kad se pojavi problem odgojitelj mora reagirati. On ne smije određivati red i disciplinu ako to ometa dječju igru. Sva navedena ponašanja i preporuke vrijede i za roditelje te sve ostale odrasle osobe koji su dio dječje simboličke igre.

9. ZAKLJUČAK

Golema važnost lutke je neupitna. Još su davnih godina ljudi prepoznali kvalitetu i vrijednost lutke jer ona potiče dječji psihički, emocionalni, socijalni i tjelesni razvoj. Također, lutka utječe na dječje stvaralaštvo. Važnost lutke može potvrditi i činjenica da se koristi čak i u psihoterapiji. Djeca se uz lutke oslobode i lakše otvaraju odraslima. Lutke kojima se djeca igraju danas plod su suvremena društva. Djecu se reklamama potiče na to da od roditelja traže kupovinu brojnih igračkaka, a sve samo kako bi se ostvarila ekonomska dobit. Vrijednost reklamirane igračke za dječji razvoj često je upitna, a čak postoje i jasna saznanja o mogućoj štetnosti za dijete. Veliki dio poznate povijesti ljudskoga djetinjstva obilježila je upravo lutka. Bilo da se radi o krpenoj lutki iz kućne radinosti, lutkici od kukuruzovine ili onoj napravljenom od drveta – one su oduvijek ulaznica u dječji svijet mašte. Lutka djetetu pomaže shvatiti i prihvatiti sebe, razviti i usvojiti brojne vještine, vrijednosti i znanja. Igra lutkom omogućava usvojiti i uvježbati društvena pravila te kako se ponašati u društvu. Razmatra li se lutku kao igračku ili kao scenski rekvizit, zaključuje se da su obje neraskidivo vezane uz djetinjstvo i izuzetno povoljno djeluju na djecu. Način na koji dijete reagira na lutku i doživljava je dijelom svoga svijeta omogućio je i upotrebu lutke u terapijske svrhe. Kako bi omogućili i podržali simboličku igru djece lutkom, odrasli – roditelji i odgojitelji, moraju osigurati: poticajne i raznovrsne materijale u dovoljnoj količini, ugodan prostor u kojemu se dijete osjeća slobodno, mogućnost da dijete odigra zaplet po vlastitoj želji te primjerenu podršku odraslih i vrijeme za igru. Odgojitelj mora biti pažljiv u igri s djecom (s lutkom i bez nje). Ako se pokuša uključiti u igru i nametnuti svoja pravila, dijete to neće prihvatiti. Bitno je da odgojitelj prihvati dječja pravila i da sluša što dijete očekuje od njega u igri. Odgojitelji bi trebali uključiti lutku u dječju igru već od jaslca. Najbolji su početak lutke na prstima, a zatim postupno treba nuditi veće i zahtjevnije lutke. Lutka je prisutna u raznim oblicima u djetinjstvu te je zapravo svojevrsni most koji približava odrasle k djeci i pomaže im pri ulasku u njihov svijet. Nisu sigurni kako je uvrstiti i hoće li je djeca prihvatiti, zato je najbolje postupno djecu uvoditi u taj svijet – dobrobiti će u svakom slučaju biti mnogobrojne.

10. LITERATURA

1. Bastašić, Z. (1988). *Lutka ima i srce i pamet*. Zagreb: Školska knjiga.
2. Duran, M. (1995). *Dijete i igra*. Jastrebarsko: Naklada Slap.
3. Dokler, A. (2016). *Reklame određuju što će djeca željeti za Božić*, <https://www.medijskapismenost.hr/reklame-odreduju-sto-ce-djeca-zeljete-bozic/> (pristupljeno 14. kolovoza 2023).
4. Findak, V. (1995). *Metodika tjelesne i zdravstvene kulture u predškolskom odgoju*. Zagreb: Školska knjiga.
5. Fink, K. (2022). *Why Dolls Belong in Kindergarten*, <https://www.weareteachers.com/dolls-in-kindergarten/>, (pristupljeno 3.kolovoza 2023).
6. Glibo, R. (2000). *Lutkarstvo i scenska kultura*. Zagreb: Ekološki glasnik.
7. Goldberg, S. (2003). *Razvojne igre za predškolsko dijete*. Lekenik: Ostvarenje.
8. Hrpka, H. (2017). *Dijete želi svaku igračku iz reklame*, <https://www.medijskapismenost.hr/dijete-zeli-svaku-igracku-iz-reklame/> (pristupljeno 14. kolovoza 2023).
9. Ivon, H. (2005). *Lutka u razvoju djeteta*. *Dijete, vrtić, obitelj: Časopis za odgoj i naobrazbu predškolske djece namijenjen stručnjacima i roditeljima*, 11 (40), 6-11.
10. Ivon, H.(2010). *Dijete, odgajatelj i lutka*. Zagreb: Profil.
11. Ivon, H. (2011). *Obilježja i razvojne mogućnosti dječje lutkarske igre*. *Školski vjesnik: časopis za pedagogijsku teoriju i praksu*, 60 (1), 7-24.
12. Ivon, H. (2013). *Lutka i lutkarska igra u kurikulumu predškolskog odgoja*. *Školski vjesnik: časopis za pedagogijsku teoriju i praksu*, 62 (1), 43-54.
13. John, A. (nepoznato). *Benefits of Playing with Dolls*, <https://www.annmariejohn.com/benefits-of-playing-with-dolls>, (pristupljeno 2. kolovoza 2023).
14. Klarin, M. (2017). *Psihologija dječje igre*. Zadar: Sveučilište u Zadru.
15. Kuterovac Jagodić, G. (2016). *Kako djeca doživljavaju televiziju i kako oglašivači to iskorištavaju*, <https://www.medijskapismenost.hr/kako-djeca-dozivljavaju-televiziju-i-kako-oglasivaci-to-iskoristavaju/> (pristupljeno 12. kolovoza 2023).
16. Lillard Polk, P. i Lillard Jessen, L. (2022). *Montessori od prvoga dana*. Zagreb: Grafički zavod Hrvatske.
17. Mendeš, B., Marić, Lj. i Goran, Lj. (2020). *Dijete u svijetu igre*. Zagreb: Golden marketing-Tehnička knjiga.

18. Miljak, A. (1986). *Odgov i njega djece u drugoj i trećoj godini života*. Zagreb: Školske novine.
19. Millette, C. (nepoznato). *Dolls*, <https://www.educatal.com/page/855/Dolls.html>, (pristupljeno 31. srpnja 2023).
20. Ong, S. (2023). *Why doll play is so beneficial in early childhood*, <https://joeydolls.com/why-doll-play-so-beneficial-early-childhood/>, (pristupljeno 2. kolovoza 2023).
21. Pokrivka, V. (1991). *Dijete i scenska lutka*. Zagreb: Školska knjiga.
22. Stevanović, M. (2003). *Predškolska pedagogija*. Rijeka: Andromeda.
23. Shelman, A. i Zurbriggen, E. (2014). *Djevojčice mogu biti što god požele – sve dok se ne počnu igrati s Barbikama*, (<https://www.libela.org/prozor-u-svijet/4924-djevojčice-mogu-biti-sto-god-pozele-sve-dok-se-ne-pocnu-igrati-s-barbikama/>), (pristupljeno 16. kolovoza 2023.) – prevela i prilagodila Nada Kujundžić
24. Šagud, M. (2002). *Odgajatelj u dječjoj igri*. Zagreb: Školske novine.
25. Woltman, A. G. (1940). The use of puppets in understanding children. *Mental Hygiene* 24 (1), 445–458.
26. Županić Benić, M. (2009). *O lutkama i lutkarstvu*. Zagreb: Leykam.
27. Hrvatska enciklopedija, mrežno izdanje, Leksikografski zavod Miroslav Krleža, 2021., <https://www.enciklopedija.hr/natuknica.aspx?id=26978> (pristupljeno 20. srpnja 2023.)
28. <http://www.historyofdolls.com/> *Interesting history of dolls* (pristupljeno 10. kolovoza 2023.)

Popis slika

Slika 1. Antičke igračke. (izvor: <https://clairecatacouzinos.files.wordpress.com/2013/12/AG-Toys.jpg>, preuzeto 27. srpnja 2023.)

Slika 2. Lutkarstvo. (izvor: <https://www.matica.hr/media/uploads/vijenac/555/22a.jpg>, preuzeto 27. srpnja 2023.)

Slika 3. Marionete. (izvor: <https://nova-akropola.com/wp-content/uploads/2015/05/lutke-i-marionete-salzburg.jpg>, preuzeto 27. srpnja 2023.)

Slika 4. Ginjol. (izvor: http://ruta-cres.hr/wp-content/uploads/2014/10/IMG_2388.jpg, preuzeto 27. srpnja 2023.)

Slika 5. Lutka zijevalica. (izvor: https://brickzine.hr/app/uploads/2019/09/IMG_0272.jpg, preuzeto 27. srpnja 2023.)

Slika 6. Lutka javajka. (izvor: https://3.bp.blogspot.com/_sXJ1D_TeJs0/SZIU_nMV2wI/AAAAAAAAAHg/jl-V7gkvUvU/s320/Picture+028.jpg, preuzeto 27. srpnja 2023.)

Slika 7. Lutke sjene. (izvor: <https://www.kreativa-centar.hr/wp-content/uploads/2014/08/shadow-theatre.jpg>, preuzeto 27. srpnja 2023.)

Slika 8. Lutke na prstima. (izvor: https://www.astrejaplus.hr/wp-content/uploads/2019/06/352486_g_d01.jpg, preuzeto 27. srpnja 2023.)

Slika 9. Lutkarska predstava u vrtiću. (izvor: <https://leptiric-lu.hr/wp-content/uploads/2016/03/55.jpg>, preuzeto 28. srpnja 2023.)

Slika 10. Lutka u psihoterapiji. (izvor: https://marija-psihoterapija.com/wp-content/uploads/2020/11/IMG_8949-1024x653.jpg, preuzeto 28. srpnja 2023.)

Slika 11. Lutka palica. (izvor: <https://collectionapi.metmuseum.org/api/collection/v1/iiif/544216/1475246/main-image>, preuzeto 16. kolovoza 2023.)

Slika 12. Afrička lutka. (izvor: https://images.squarespace-cdn.com/content/v1/51438095e4b0ac55c65e2674/1438043527229-V0M6VRL2XHRP9ZU8C5RK/African_Beadwork_4f4ce2df914ad.jpg?format=750w, preuzeto 16. kolovoza 2023.)

Slika 13. Lutka hina. (izvor: <https://www.ildro.com/media/catalog/product/cache/ca8960f7cfd30aa3fd7047ce7960d35/5/1/51a07d85f4e2db5dde1fae17b35a1b2f8d42f0a215fadd43d9538fc584c0d3624c3c8871e730fe8ebcee7ccc06399369cada691a425500bdfdf1afb793ce3d67.jpg>, preuzeto 16. kolovoza 2023.)

Slika 14. Matryoshka lutke. (izvor: <https://www.maclester.edu/russian/wp-content/uploads/sites/49/2013/08/matryoshka646.jpg>, preuzeto 16. kolovoza 2023.)

Slika 15. Porculanske lutke. (izvor: [https://th-thumbnailler.cdn-si-edu.com/RuTChj1YJOY29OO56t2HchYqyzo=/fit-in/1600x0/filters:focal\(1650x1351:1651x1352\)/https://tf-cmsv2-smithsonianmag-](https://th-thumbnailler.cdn-si-edu.com/RuTChj1YJOY29OO56t2HchYqyzo=/fit-in/1600x0/filters:focal(1650x1351:1651x1352)/https://tf-cmsv2-smithsonianmag-)

media.s3.amazonaws.com/filer_public/4a/05/4a05905d-9112-46d0-9d03-f0e648765a57/gettyimages-521176379.jpg, preuzeto 16. kolovoza 2023.)

Slika 16. Waldorf lutke. (izvor: https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/e/e2/Nina_Veiga_Boneca_Waldorf_%2821%29.JPG, preuzeto 21. kolovoza 2023.)

Slika 17. Lutka beba. (izvor: <https://cutiecloud.com/wp-content/uploads/2021/05/Sonia-350x435.jpg>, preuzeto 3. kolovoza 2023.)

Slika 18. Lutka Carla – realistična lutka. (izvor: https://lafaboo.com/upload/catalog/product/5834/thumb/xi130jss_61b74c9667705_700x700r.webp, preuzeto 3. kolovoza 2023.)

Slika 19. Krpena lutka. (izvor: <https://images-rajhraciek-cdn.rshop.sk/lg/products/51aecf67c4d5d40505e500e0d1f35ff3.jpg>, preuzeto 3. kolovoza 2023.)

Slika 20. Barbie lutka. (izvor: <https://d17zv3ray5yxvp.cloudfront.net/variants/EaNvc9hX7Y1LW99x1YZokt8f/57ed05bea98bceae5f0eaada26b69cee6c61471d3030f7123d212844a35eba04>, preuzeto 3. kolovoza 2023.)