

SVEUČILIŠTE JOSIPA JURJA STROSSMAYERA U OSIJEKU

FAKULTET ZA ODGOJNE I OBRAZOVNE ZNANOSTI

Jelena Vuković

POVIJEST TRADICIONALNIH NARODNIH IGARA

ZAVRŠNI RAD

Slavonski Brod, 2018

SVEUČILIŠTE JOSIPA JURJA STROSSMAYERA U OSIJEKU

FAKULTET ZA ODGOJNE I OBRAZOVNE ZNANOSTI

Sveučilišni preddiplomski studij ranoga i predškolskog odgoja i obrazovanja

POVIJEST TRADICIONALNIH NARODNIH IGARA

ZAVRŠNI RAD

Predmet: Zavičajna povijest

Mentor: Damir Matanović, prof. dr. sc.

Student: Jelena Vuković

Matični broj: 434

Modul:

Slavonski Brod

rujan, 2018.

Sažetak:

Cilj ovoga rada je proučiti kako i koliko tradicijske igre kroz radost i zadovoljstvo, stimuliraju cjelokupan razvoj djeteta. Djeca se kroz igranje igara s drugom djecom ili odraslima, potiču u različitim razvojnim područjima. Igra pruža kontekst u kojem djeca doživljavaju temeljno učenja kroz integraciju intelektualnih, fizičkih, moralnih i duhovnih vrijednosti i upućuje ih i dalje učenje, razvoj i rast. Dok se igraju, djeca usvajaju široki raspon društvenih vještina. Pored toga što igra predstavlja kontekst u kojem se u dječjem životu odvija većina učenja potrebnog za razvoj djeteta, igre djeci pružaju omogućuju upoznavanje vlastite kulture i kulturnih vrijednosti. Tradicionalne igre odražavaju naše kulturne vrijednosti i pravila ponašanja i ujedno njeguju tradiciju i univerzalne kulturne vrijednosti - potiču zdravo natjecanje, vještine razmišljanja za suočavanje s problemima, stav kako prihvatiti poraz ili dostojanstveno pobijediti, hedonizam i međusobnu toleranciju. Rad sadrži teorijska polazišta te pregled nekih istraživanja u području dječjih tradicionalnih igara.

Ključne riječi: dječja tradicija, igra, kulturno naslijeđe, povijest, predškolski odgoj.

Summary:

The aim of this paper is to study how and how many traditional games through joy and pleasure stimulate the overall development of the child. Children are constantly encouraged by playing games with other children or adults in different development areas. The game provides a context in which children experience fundamental learning through the integration of intellectual, physical, moral and spiritual values and leads them to further learning, development and growth. While playing, children adopt a wide range of social skills. In addition to the fact that the game represents the context in which children's learning takes most of the child's development needs, children's games allow them to discover their own culture and cultural values. Traditional games reflect our cultural values and rules of behavior and also nurture tradition and universal cultural values - encourage healthy competition, problem-solving skills, attitude to accepting defeat or dignity to win, hedonism and mutual tolerance. The paper contains theoretical starting points and an overview of some research in the area of children's traditional games.

Keywords: children's tradition, cultural heritage, game, history, pre-school education.

Sadržaj

1.	UVOD	1
2.	PREDŠKOLSKO DOBA	3
2.1.	Društveni razvoj i emocionalna inteligencija djece	3
2.1.1.	Društveni razvoj i emocionalna inteligencija pripremaju djecu za školu i život.....	3
3.	TRADICIONALNE IGRE	5
3.2.	Hrvatska tradicijska kultura i njezina primjena u pedagoškom procesu.....	5
3.2.1.	Tradicijska kultura.....	5
3.3.	Naslijeđe tradicionalnih igara	7
4.	IGRA U RAZLIČITIM KULTURAMA	10
5.	IGRE.....	12
5.4.	Klasifikacija igre	12
5.4.1.	Spoznajna razina igre.....	12
5.4.2.	Društvena razina igre:.....	14
6.	TRADICIONALNE IGARE - KLASIFIKACIJA PREMA INTERAKCIJI	15
6.1.	Igra odraslih i djece.....	15
	BURMUTICA – Donja Bebrina.....	15
	PLJOČKANJE - Istra	16
6.2.	Igre u kojima je uređena odnosom među pojedincima	16
6.2.1.	Igre s odnosom suradnje među pojedincima	16
	Unisone igre	16
	OVAKO SE ŽITO SIJE – Stari Perkovci.....	16
	Simboličke igre.....	17
	KOD DOKTORA – Glogovica	17
	Teatarske igre	17
	ŠUNKE.....	18
	Interakcijske igre	18
	BOCA ISTINE	19

6.2.2.	Igre s odnosom suprotstavljanja među pojedincima	19
	KLIKERANJE.....	19
6.2.3.	Igre s kombinacijom suradnje i suprotstavljanja među pojedincima.....	19
	MAGARAC- Donja Vrba.....	19
	PLAČKANJE (ČIPKANJE - IGRA KAMENČIĆA) – Legrad	20
6.3.	Igre u kojima je igrovna interakcija uređena između centralnog igrača i ostalih	20
6.3.1.	Igre s odnosom suradnje između centralnog igrača i ostalih.....	20
	SVI ČINITE KAO JA – Legrad	21
	ŠKOLE - Brodski Varoš.....	21
	BRUSIM BRUSIM ŠKARICE – Kupina	22
6.3.2.	Igra s odnosom suprotstavljanja između centralnog igrača i ostalih	22
	DRVENA MARIJA	22
	OGLEDLA - Mala Kopanica	23
	MUĆAKA - Klakar	23
	KVOČKA.....	24
6.3.3.	Igre s kombinacijom suradnje i suprotstavljanja između centralnog igrača i ostalih	24
	CARE, CARE, KOLIKO JE SATI - Donja Vrba	24
6.4.	Igre u kojima je interakcija uređena odnosom između igrovnih grupa	25
6.4.1.	Igre s odnosom suradnje između igrovnih grupa	25
	IDE MAJKA S KOLODVORA – Sredanci	25
6.4.2.	Igre s odnosom suprotstavljanja među igrovnih grupama	26
	GRANIČARA - Gornja Bebrina	26
6.4.3.	Igre s kombinacijom suradnje i suprotstavljanja između igrovnih grupa.....	26
	RATA – Glogovica	27
7.	ZAKLJUČAK.....	28
8.	LITERATURA	29

1. UVOD

Igra je oblikom ponašanja, koji se odvija prema pravilima, u određenom prostoru i vremenu. Zbog svojih značajki, igra je postala predmetom izučavanja raznih znanosti. Interes za proučavanje igara postoji u pedagogiji, psihologiji, sociologiji, etnologiji, filozofiji, ali je i snažno iskazan u umjetnosti, gospodarstva i drugim područjima. Ta činjenica potvrđuje važnost igre kao jedinstvenog fenomena koji nas prati tijekom cijelog našeg života, od ranog djetinjstva. Postoji velike broj igara koje su namijenjene različitim dobnim skupinama djece i odraslih.

Neki od njih se koriste u radu s djecom, zbog mogućih učinaka na poboljšanje psiho-fizičkog stanja djeteta. Igra daje djetetu mogućnost aktivnog sudjelovanja i omogućuje razvoj, postizanje više razine samopouzdanja i višu razinu odnosa unutar grupa. U mlađoj dobi igra ima posebno značenje za razvoj djece i lako se može integrirati u proces odgoja.

Tradicionalne igre se mijenjaju i prilagođavaju se zahtjevima vremena i uzrasta kojima se provode. Neke stare, tradicionalne igre, nekada uobičajene, sada se zaboravljaju i nestaju i današnja djeca ih više ne poznaju. Generacije naših roditelja još uvijek se prisjećaju nekih od njih, ali djeca modernog društva ih slabo poznaju. Imali su veliko značenje i obilježili su djetinjstvu svakog čovjeka koji ih je igrao. Tradicionalne igre ne trebaju skupe rekviziti i svi ih mogli igrati, bez obzira na dob ili spol.

Pitanje koje se javlja je razlog zašto roditelji više ne prenose tradicionalne igre na svoju djecu. Možda je to zato što pokušavaju biti suvremeni ili, zbog utjecaj potrošačkog društva u kojem živimo, zamijenili su prave aktivnosti sa svojom djecom materijalnim dobrima. Današnja djeca su siromašnija, jer nedostaje osjećaj zajedništva koji prožima grupu u tradicionalnim igrama. Kroz te igre djeca su naučila vještine socijalizacija i stečena pravila ponašanja koja se primjenjuju tijekom igranja. Svaka igra ima određena pravila, a pridržavanje tih pravila daje smisao igri i ujedno ih uči da i u životu postoje pravila. U prošlosti, postojalo je mnogo više igara nego što je danas, a nije bilo tehnike koje danas sve više čine mlade osobe fizički pasivnima tijekom igre.

Cilj rada je otkrivanje utjecaja tradicije, kroz prenošenja znanja i kulturnih vrijednosti ranijih pokoljenja, u obitelji ili široj zajednici. Cilj je ovoga rada je prepoznavanje tradicionalnih igara u svakodnevnoj igri te ili njihova dalja promocija. Rad sadrži teorijska polazišta te pregled nekih tradicionalnih igara u sklopu podjele igara prema igrovnoj interakciji.

Igra je prisutna u većini poznatih kultura, pa i u dalekoj prošlosti. Prisutna je u svim stupnjevima društvenog razvoja, a što je kultura razvijenija to su igre dugotrajnije i složenija. U stvaranju svih razvijenih oblika društvenog života, proučavanja ukazuju na utjecaj igara. Igre natjecanje potiču razvoj društva, kroz igru razvija se mudrost, znanje, pjesništvo, glazba i ples. Regulacija odnosa i rješavanje sukoba u igri, kroz povijest uvodi konvencije, uči rješavanju ozbiljnih sukoba stvarnog života. Možemo kazati da se kultura u svojim početnim fazama odvija u igri. Kultura ne potječe iz igre već se u igri razvija.

2. PREDŠKOLSKO DOBA

Predškolsko doba u životu djeteta uvelike određuje kako će se ono razvijati u narednim razdobljima svoga života, kroz koje dijete treba proći da bi se razvilo u potpunu osobu. Važnost roditeljske brige, toplina doma, bogato poticajno okruženje velikim dijelom određuju osobu u koju će dijete izrasti. Mnoga istraživanja idu u prilog činjenici koliko je upravo predškolsko razdoblje važno za razvoj cjelokupne djetetove ličnosti. Vrijeme kad dijete upoznaje svijet, pokreće se i uči svoje prve korake, savladava ravnotežu i motoričke kretnje, postaje dio ovoga svijeta i dolazi do spoznaje o životu oko sebe. „Okruženje snažno utječe na oblikovanje mladoga mozga, i njegovi osjeti, mentalna stimulacija i iskustva, sve to postaje dio predškolskog djeteta.“ (Diamond i Hopson, 2006:145)

Neuroznanost otvara vrata u svijet nekoć nepoznatih podataka skrivenih u mozgu čovjeka, razvoju i nastanku sinapsi koje rastu i granaju se stimulacijom iz bogate poticajne sredine u kojoj dijete odrasta. Dijete se ne smatra praznom pločom koju treba popuniti znanjem, već se dijete rađa s formiranom ličnošću i milijunima malih sinapsi u mozgu koje kao receptori primaju sve što stiže iz okoline i formiraju stanice u mozgu svakim dodiranjem ili pogledom.

2.1. Društveni razvoj i emocionalna inteligencija djece

2.1.1. Društveni razvoj i emocionalna inteligencija pripremaju djecu za školu i život

Ljudi su društvena bića i teže uspostavi odnosa s drugima. Naše Inter personalne i društvene interakcije pomažu nam ispuniti svoje potrebe na višoj razini i pokazati svoje talente. Društvene interakcije i ponašanja čine osnovu svakog ljudskog života i olakšavaju društveni razvoj. Društveni razvoj, zauzvrat, promiče intelektualni i osobni razvoj.

Društveni razvoj je prihvaćanje društvenih uloga, uključuje rast, altruizam, iskrenost, samoobrana, pripadnost, suradnja, apstinenciju i motivacija za napredak. Negativno ili pozitivno utječu različiti čimbenici kao što su obitelj, škola, prijatelji, spol, rasa, socioekonomski status, motoričke aktivnosti, emocije i emocionalna inteligencija.

Emocionalna inteligencija je sposobnost procijene i razumijevanja vlastitih osjećaja i osjećaja drugih, razlikovanje emocija, učinkovito upravljanje vlastitim emocijama, i korištenje emocionalne informacije za rješavanje problema i regulacije ponašanja. Pojedinci s višom emocionalnom inteligencijom mogu se učinkovitije nositi s životnim problemima, upravljati

svojim emocijama učinkovitije i uspostaviti društvene odnose. Emocionalna inteligencija poboljšava međuljudske odnose, osnažuje samokontrolu, oponašanje, motivaciju za život, prilagodljivost, interpersonalnost i intrapersonalne vještine odnosa, opće raspoloženje i sposobnost upravljanja stresom (Matthews G, Zeidner M, Roberts RD, 2005).

Igra je značajan čimbenik i za emocionalnu inteligenciju i društveni razvoj. Igra je skup fizičkih ili mentalnih aktivnosti koje mogu donijeti sudionicima igre sreću i užitek a osnažuju njihove interpersonalne odnose (Suminar DR, Hastjarjo TD , 2016). Igra je važan dio malih dječjih života, koji im pruža mogućnosti učenja.

Igra također promiče dječje taktilne, senzorne, motoričke i verbalne sposobnosti i pomaže im da nauče o svojem okruženju. Zapravo, igranjem djeca stječu iskustvo u uspostavljanju interpersonalnih interakcija i odnosa.

Igra također promiče fizički razvoj i motoričku koordinaciju i poboljšava emocionalnu inteligenciju (Hockenberry MJ, Wilson D., 2011)

3. TRADICIONALNE IGRE

Hrvatska tradicijska kultura je velika riznica različitosti za cjelokupni razvoj djeteta. Zbog suvremenog načina života tradicijska kultura sve se manje njeguje unutar same obitelji. U našim vrtićima djeca i odgajatelji istražuju, uče i žive tradicijsku kulturu otkidajući ju zaboravu. Odgajatelji i djeca, svojom kreativnošću svemu dodaju i neku novu dimenziju.

Tradicionalne igre temelje se na kulturnim vrijednostima i uvjerenjima i stoga imaju značajnu ulogu u pripremi djece za život. Razne studije su pokazale da su tradicionalne igre učinkovitije od modernih igre u poboljšanju dječjeg društvenog razvoja. Mogu se jednostavno izvoditi u širokom rasponu okruženja i bez potrebe za sofisticiranim ili skupim instrumentima. Međutim, zbog razvoja modernih igara, trenutno se aktivnost smanjuje na štetu tradicionalnom igre.

3.2. Hrvatska tradicijska kultura i njezina primjena u pedagoškom procesu

Vrijednosti tradicijske kulture u pedagoškom smislu, vidljive su ponajprije u različitim stvaralačkim procesima kao sredstvo ili način prepoznavanja i očuvanja osobnog identiteta. (Jurčević Lozančić A., 2016). Ustanove ranog odgoja su mjesta u kojima se trebaju razvijati stavovi prema kulturnoj tradiciji. Na taj način se trajno čuva kulturni identitet i nacionalna pripadnost. Djeca potaknuta kontinuiranim radom praktičara, svojim odgajateljima, kreiraju svježinu, snažno motivirana djeca u postojeće igre često poštujući tradiciju i kulturu stvaralački prerađuje igru u novim uvjetima dodajući osobnu kreativnu notu.

3.2.1. Tradicijska kultura

Tradicijska kultura je usmena predaja običaja (s generacije na generaciju), znanja, vještina unutar jedne homogene ljudske zajednice. Pod tradicijom se podrazumijeva kontinuiran i dugotrajan način ponašanja (najmanje 50 godina) koje se držao obaveznim, a oblikovana je mjestom (geografsko klimatskim uvjetima), poviješću, vjerom i kontekstom. Tradicijska kultura se nadograđuje prirodnim putem iz naraštaja u naraštaj i pri tom se zadržavaju sve bitne temeljne značajke duhovnosti ljudi određenog kraja.

Hrvatski narod je kroz vjekove njegovao i čuvao od iščeznuća svoje običaje, jezik, kulturu, povijest i vjeru, te tako stvorio prepoznatljiv vlastiti nacionalni identitet. Tradicijska kultura je jedan od glavnih čimbenika održanja identiteta jednog naroda.

Kako danas tradicija, onakvu kakvu znamo, uslijed promijenjenih društveno ekonomskih odnosa neumitno iščezava, opstaju sociološki, pedagoški, estetski i komercijalno vrijedni segmenti koji zadovoljavaju potrebe i ukus današnjih generacija. Danas smo svjedoci svojevrsne renesanse glede obnavljanja pojedinih područja tradicijske kulture. Osnivaju su etno muzeji i etno kuće. Organiziraju se seminari za razna narodna znanja i umijeća. Obnavljaju se već iščezli običaji. U skoro svakom selu postoji ili se osniva kulturno umjetnička udruga.

Ukratko, naše društvo postaje svjesno velike vrijednosti tradicijske kulture u različitim stvaralačkim aspektima a napose kao sredstvo za prepoznavanje i očuvanje vlastitog identiteta. Djecu u vrtićima i školama, valja ponajprije upoznati s tradicijom vlastitog kraja.

U mnogim tradicionalnim igrama se koristi kolo. Kolo ili raspored plesača po kružnici pri čemu se svi međusobno drže za ruke, je najplemenitija pojava. Mnogi istraživači narodne umjetnosti naglašavali su tu snažnu sociološku dimenziju kola u kojem su svi bili jednaki i svi su mogli sudjelovati., sazdan od različitosti. Sudjeluju i dobri, i manje dobi plesači i pjevači, visoki i niski crnokosi i plavokosi. Pored zajedništva vide se i elementi demokratičnosti jer se kroz pjesmu moglo svakom i svašta izjaviti bez ikakvih posljedica.

Držanje za ruke u kolu prikazuje spremnost igrača na toleranciju, pripadnost, uvažavanje različitosti, razvijanje osjećaja prema grupnom radu, a istovremeno smiruje i oplemenjuje. Je li to dovoljan razlog da se kolo i tradicija značajnije zastupljeni u pedagoškom procesu?

Dječji folklor su stvarala sama djeca (brojalice, rugalice) ili su odrasli stvarali za djecu (uspavanke), a pojedine običaje koji su izgubili svoje značenje kod odraslih opstali su dječjem svijetu (igre biranja).

Dječji folklor potiče razvoj estetski vrijednih područja koja se lako uklopiti u pedagoški proces. Dječje igre s pjevanjem potiču dobro raspoloženje, vedrinu i angažman cjelovitog psihofizičkog sustava. Svojim sadržajem mogu biti vrlo interesantne i inspirativne te poticati kreativnost, individualnost, maštu i stvaralaštvo.

Kroz godinu djeca su vrlo često sudjelovala u ophodima ili obredima u pojedinim blagdanima. U božićno vrijeme izrađivali bi božićnu štalicu, pleli bi bičeve na Dan nevine dječice, izrađivali zvijezdu i krune za sveta Tri kralja, a na Svijećnicu bi ukrašavala svijeće. U uskršno vrijeme raznim tehnikama bi pisali pisanice, za Jurjevo pleli koš od zelenog raslinja, na Križevo kitila križ svježim poljskim cvijećem, a na Ivanje spravljali bi vjenčiće od cvijeća.

Iz hrvatske tradicijske kulture možemo koristiti obilje primjerene, korisne i estetski vrijedne građe u radu s djecom ali obavezno usklađene s metodičkim kriterijima primjerenima uzrastu djece.

Djeca u igri, vlastitim tijelom mogu proizvoditi glazbu. Udarcima nogu o pod, pljeskanjem rukama po različitim dijelovima tijela i pucketanjem prstima postižu različite ritmičke obrasce i zvukove.. Koračanjem plesača po zamišljenoj kružnici i pjevanjem pjesama u različitim ritmičkim obrascima vježbaju i postaju pouzdaniji u osjećaja za mjeru i tempo.(Knežević, 2004).

3.3. Naslijeđe tradicionalnih igara

Svaka kultura, svaka ljudska zajednica posjeduje neku narodnu pedagogiju i psihologiju djetinjstva. I prije pojave “padagogizacije” djetinjstva postojalo je bogato iskustvo u području odgoja. Dugoročnom selekcijom neka iskustva održala su se do danas i predstavljaju temelj tradicionalnog odgoja i podizanja djece, u vidu narodne pedagogije “s koljena na koljeno”.

Dječji folklor, stvaralaštvo odraslih namijenjeno djeci, prenosi se s generacije na generaciju, obogaćuje komunikaciju djece i odraslih. Uspavanke, pjesme hodalice, pjesmice za razvoj pamćenja, uvođenje djece u grupne aktivnosti (na primjer “Ringe, ringe, raja!”) koje nisu sami sposobni realizirati.

U spontanom odgoju majke, bez obzira na obrazovanje, igraju s djecom različite igre skrivanja, lica, predmeta i slično. “Ima me, nema me! Kukuc!”. Ovo je prva igra s pravilima koju djeca uče.

Osim međugeneracijskog prijenosa tradicije i kulture s odraslih na djecu, javljaju se dječje grupe, vjerovanja, stvaranje materijalnih preduvjeta koje stvaraju djeca i čuvaju, aktivnosti koje se ponavljaju iz generacije u generaciju. Dječjoj tradiciji pripada znanje igara i njihova pravila, norme ponašanja, ustaljeni oblici dijeljenja uloga u igrama, način na koji se izbjegava neka uloga u igri, načini prekidanja neželjenog ponašanja, privlačenje pažnje i drugi načini šale i zabave (Osorina M.V., 1983).

Za razumijevanje tradicionalnih dječjih igara neophodno ih je sagledati kao poseban oblik narodne kulture. Prema M. Bahtinu (Bahtin, 1978) usmenu narodnu kulturu definira se u opoziciji prema oficijelnoj i formaliziranoj kulturom.

Narodna kultura sadrži anonimno stvaralaštvo mnogih pojedinaca. Prijenosom s generacije na generaciju usmenim putem, njene tvorevine su u stalnoj interakciji sa socijalno-kulturnim miljeom različitih prostora i vremena. Nestajanjem, inovacijama, reinterpetacijama, transformacijama neke tvorevine narodne kulture postoje u mnogim varijantama. Ali princip promjenjivosti prati i princip održavanja.

U igrovnom dječjem svijetu djeca su ravnopravna bez obzira na službene vrijednosti, školski uspjeh, inteligenciju, imovno stanje itd. (Duran, 1995). Ponekad im je važnije tko može dalje pljunuti.

Javlja se izokretanja normativnog svijeta, otkrivajući njegovu proturječnost i uvjetnost. Ciganin može postati car, a car ciganinom, kao što u nekim bajkama najmlađi siromašni sin naslijedi kraljevstvo. Djeca vole tvorevine narodnog duha, vole bajke.

Dječje igre su dio razigranog i domišljatog naslijeđa čovječanstva. Razmatramo li ih kao sloj kulture, pitamo se imaju li one općeljudski ili specifično kulturni karakter? Razmatramo li ih razvojno, pitamo se razvijaju li one općeljudske osobine ili pak kulturno specifične? Igra, i sve ono što je vezano za djetinjstvo, važno je u procesu socijalizacije, u procesu ostvarenja ljudske prirode koja djeci nije dana nego je i kulturom zadana (Duran, 1995).

Uz postupno povećanje svijesti o važnosti igranja, praktičari ranog djetinjstva počeli su razmatrati samo one igre koje su navedene u referentnim knjigama i vodičima namijenjene odgajateljima u predškolskim ustanovama. U nastojanju da evidentiraju i preporučé vrste igara, većina literature opisuje dječju igru s predmetima, glumačkom igrom i simboličko-dramskom igrom koju su uglavnom usredotočili Piaget i Smilansky (Moyles, 2005). Naravno da su ove vrste igara privukle zanimanje učitelja i odgojitelja, jer sadrže alate i funkcije korisne za učenje različitih vještina u učionicama. S vremenom je igra s fizičkim aktivnostima postala zanemarena. U ovom radu naglasiti ćemo neke od uobičajenih tradicionalnih igara i njihovih razvojnih prednosti s nadom da će njihova važnost obnoviti značaj fizičkih igara s kojima smo odrastali kroz igranje i uživanje.

Tradicionalne igre nose ogromne prednosti za zdrav razvoj djece kao što su izoštrene osnovne i fine motoričke vještine, poboljšanje kontrole kretanja i ravnoteža, poboljšana koordinacija ruku i očiju, povećan osjećaj prostornosti i zdravstvena skrb.

Tradicionalnim igrama djeca uče kroz brojne neprocjenjivim životne lekcije, a također razvijaju pohranu svojih sjećanja iz djetinjstva koja su neophodna za zdrav i holistički razvoj.

I pojedinačno i kolektivno, djeca kroz igru pokazuju i pojačavaju kognitivne i tjelesne sposobnosti. To uključuje

- stvaranje izbora
- donošenje odluka
- pregovaranje
- provedba vlastitih interesa
- korištenje svoje vlastite ideje i mašte
- pokazivanje nezavisnost u misli i djelovanju
- izražavanje intrinzične motivacije i upornosti
- fizički i intelektualno aktivni na stalan način
- biti sigurni i pripremiti se za izazove
- biti kreativan
- učenje kako bi se riješili sukobi
- utvrđivanje vlastitih ciljeva i postignuća
- upoznavanje novih ponašanja i prakticiranje i konsolidiranje postojećih
- upoznavanje novih vještina i interesa
- korištenje vještine i znanja već stečena za različite svrhe
- upotreba niza društvenih i interpersonalnih vještina
- razumijevanje pravila i strukturiranja
- kreiranje novih kombinacija iz iskustava
- rješavanje problema
- jačanje fleksibilnosti i empatije prema drugima
- razvoj kooperativnih vještina.

(Prilagođeno od Moyles. J. 2005)

4. IGRA U RAZLIČITIM KULTURAMA

U kulturnom naslijeđu čovječanstva ima mnogo zapisa o tradiciji i igrama, no opće je mišljenje, da nema dovoljno sistematski obrađenih zapisa o višekulturalnim aspektima u igrama i mogućim pravcima ljudske evolucije . (kroz igre. Bolji su podaci o pravilima igara nego o simboličkoj igri (Duran, 1995).

Na temelju mnogobrojnih podataka po etnografskim i antropološkim zbirkama, nameću se zaključak Elkonina (1975): U društvenim zajednicama sa proizvodnim snagama niže razine, gdje se djeca vrlo rano uključuju u rad s odraslima i ovladavaju oruđima rada, djetinjstvo kratko traje i simbolička igra je strukturalno i sadržajno vrlo jednostavna. Što je sredina ekonomski slabija to su simboličke igre manje zastupljene.

Postoje podaci o razlikama simboličkih igara u djece različitih sociokulturnih slojeva iste društvene zajednice. Razlikuju se simboličke igre kod djece u Slavoniji podijeljene u tri sociokulturne grupe (gradska djeca roditelja višeg obrazovanja, gradska djeca nekvalificiranih radnika i seoska djeca roditelja s završenom ili nezavršenom osnovnom školom. Razlikuje ih korištenje semiotičkih sredstava: različita razvojna razina sredstava, vremenski uzorak, broj sredstava i učestalost korištenja semiotičkih sredstava.

Djeca iz kultura koje su tehnološki, društveno i ekonomski složenije, igraju se više i njihove igre su složenije. Istraživanja su pokazala kako u zajednicama iste i slične kulturne razvijenosti, postoji više igara u zajednicama koje djeci daju više slobode kretanja (Whiting, 1963). Više kretanja, daje više podražaja, istraživačke aktivnosti daju raznolikije odgovore u igri.

Kulture u kojima ne postoje igre s pravilima, u kojima postoje uglavnom igre fizičke vještine, karakterizira jednostavna ekonomska i tehnološka razina, niska razina političke organizacije. Jasno je izražena spolna segregacija, lako uključivanje djece u svijet rada, potreba muškog samopotvrđivanja u lovu, ribolovu itd.

Istraživanje koje traži odnos između igara s pravilima i nekih varijabli kulture proučavane zajednice proveo je Roberts i suradnici (proučavali su više stotina plemenskih kultura). Ustanovili su povezanost između tipova natjecateljski igara i ostalih pokazatelja kompleksnosti neke kulture (socijalni, politički itd.). Tvrde da osnovne forme kompetitivnih igara (igre fizičke vještine, šanse i strategije) nisu univerzalne. Igre fizičke vještine prethode

igrama u kojima je kombinirana vještina i šansa ili vještina i strategija, a sve one prethode igrama u kojima se kombiniraju sva tri tipa. Samo najsloženije kulture, moderno industrijsko društvo ima igre koje imaju sve ove forme.

Na temelju ukupnosti dosadašnjih istraživanja nismo u mogućnosti saznati koje sve varijable određuju razlike koje postoje u igrama a koje su samo slučajno povezane. Važan je kontekst uspoređivanja. Postoje razlike između različito razvijenih zajednica, ali isto tako postoje i razlike između nerazvijenih zajednica. Proučavanja su pokazala da u igri različitih razvijenih europskih naroda, podaci pokazuju da se nailazi na sve kategorije igara. Intuicija upućuje da važne varijable koje kreiraju različitosti: kompleksnost, igrovna grupa, privatnost, poticaj oca, nedostatak dužnosti.(Sutton-Smith, Roberts, 1979., str. 440)

5. IGRE

Kao što dijete ima potrebu za hranom i ljubavlju ima potrebu i za igrom, a nezadovoljenje bilo koje od tih potreba može biti štetno za psihofizički, emocionalni ili socijalni razvoj djeteta.

U djetinjstvu se igra i učenje isprepliću pa je igra oblik i sredstvo odgoja djeteta. U velikoj mjeri igrom dijete razvija intelektualne sposobnosti, apstraktno mišljenje, logičko zaključivanje, a igra potiče usvajanje pojmova i simbola.

Uz pomoć igre djeca upoznaju svijet, skupljaju životna iskustva, usvajaju norme ponašanja te stječu komunikacijske vještine i uče suradničko ponašanje.

Ma koliko se dijete voljelo igrati samo ili uživalo u zajedničkim igrama s roditeljima, njegovi vršnjaci su mu nezamjenjivi partneri u igri. Ono kroz igru s drugom djecom emocionalno sazrijeva i stječe prijatelje. i konflikti koji u takvim igrama nastaju nužan su i potreban dio djetinjstva jer rješavanjem sukoba dijete razvija svoje socijalne vještine.

5.4. Klasifikacija igre

Postoji velika igrovna raznolikost u djetinjstvu, mnogostranost i složenost igre, međudnos i preklapanja (Duran, 1995), što umanjuje vrijednost svake klasifikacije.

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

5.4.1. Spoznajna razina igre

Igra se najčešće svrstava u tri kategorije:

- Funkcionalna
- Simbolička
- Igra s pravilima

Funkcionalna igra – vrsta igre u kojoj dijete nešto koristi ili isprobava i tako razvija svoje sposobnosti (funkcije).

Funkcionalna igra prema Piagetu nastaju u dječjoj interaktivnosti s okolinom, znači u dodiru djeteta s fizičkom okolinom. Navodi tri vrste oblika. Prva je osjetilna-motorna aktivnost vlastitim organima, druga je rukovanje materijalom, a treća su pokretne igre uz korištenje rekvizita. (Stevanović, 2003)

Dijete se započinje igrati već u dojenačkoj dobi. Igra je funkcionalna i sastoji se od jednostavnih mišićnih pokreta koji se ponavljaju, bilo da dijete pri tome koristi ili ne koristi neke predmete. Npr. djeca tresu zvečkom, skaču gore-dolje, guraju loptu, povlače igračke koje sviraju, bacaju predmete na pod te na taj način upoznaju svoje tijelo i svijet oko sebe.

Igra pretvaranja/simbolička igra – vrsta igre u kojoj djeca koriste predmet ili osobu kao simbol nečega drugoga te u kojima dijete proživljava svijet odraslih. U ovom obliku suradničke igre djeca mogu zamišljati i svoje i tuđe emocije u različitim izmišljenim odnosima i scenarijima.

Oko druge godine pa nadalje dijete počinje uočavati svoju okolinu. Sposobnost zamišljanja i maštanja omogućuju mu da stvari i predmeti poprime neko drugo značenje pa npr. posloženi stolci jedan iza drugog mogu poslužiti kao vlak, ormar kao dizalo, komadići papira kao novac i slično (igra pretvaranja/simbolička igra).

Igra pretvaranja najviše je zastupljena u dobi od 4. do 6. godine kada dijete počinje uvježbavati i određene uloge što mu daje priliku da upozna ljude oko sebe iz drugačije perspektive. Tako u igri dijete postaje medicinska sestra, mama, tata, vozač, policajac i sl. Potrebno je stoga djetetu omogućiti različita iskustva koja će izražavati putem simboličke igre te će na taj način proraditi svoja emocionalna iskustva, učiti kako se uživiti u tuđu perspektivu te razvijati vještine potrebne za rješavanje problema.

Djeca se jako vole igrati uloga različitih junaka koji imaju moć i sposobnosti koje predstavljaju ono najbolje u ljudskoj prirodi (dobri, mudri i neustrašivi, brzi, jaki i mogu riješiti svaki problem, uvijek znaju što je ispravno i svi žele biti njihovi prijatelji).

Djeca preuzimaju uloge osoba iz njihove okoline oponašajući njihova ponašanja i govor, potiču se djetetove socijalne vještine i emocionalno izražavanje. Ovim igrama razvija se socijalno, simbolično i apstraktno mišljenje te kreativnost. (Duran, 1995)

Vrlo je važno imati razumijevanja za ovakvu vrstu dječje igre i ne pokušavati uvjeriti dijete kako su neke stvari nemoguće ili pretjerane. Naime, djeca kroz poistovjećivanje s junacima razvijaju osjećaj vlastite važnosti i moći.

Simbolička igra (Piagetov naziv) je jedan oblik reprezentacije stvarnosti u kojem se manifestiraju misaone aktivnosti. Nazvao je ovu igru simboličkom jer ističe funkciju simbola (Duran, 1995). Piaget veže simboličku igru s kognitivnim razvojem. To znači da se ove igre

razvijaju i mijenjaju s psihičkim razvojem djeteta. Simboličkom igrom dijete imitira društveni život i rad odraslih u svojoj okolini, identificira se u svakodnevnim aktivnostima odraslih. U simboličkoj igri imamo radnju, sadržaj i uloge, nema osnovnih pravila, a predmeti u igri označavaju realne predmete. Vrlo popularna simbolička igra kod djece je igra :“Kod doktora“.

Igre s pravilima – igre koje se igraju prema unaprijed poznatim pravilima i ograničenjima pomoću kojih dijete razvija samokontrolu.

Igre s pravilima su igre sa senzomotoričkim kombinacijama ili intelektualnim kombinacijama u kojima se pojedinci natječu i koje su regulirane ili kodeksom koji je preuzet od starijih generacija ili privremenim sporazumom.

Ove igre pomažu socijalizaciji, razvijaju poduzetnost, neovisnosti, kreativnosti i potiču djecu na sudjelovanje u aktivnostima kolektiva.(Duran, 1995)

Nakon pete godine djeca sve češće pokazuju interes za sudjelovanje u različitim igrama s pravilima. Primjer takve igre su igre poput skrivača, graničara te društvene igre poput "Čovječe ne ljuti se" ili "Magarac". Djeca kroz ovakve igre uče da su u životu nužna pravila, uče kako ih poštivati te kako se nositi s uspjehom, ali i neuspjehom.

5.4.2. Društvena razina igre:

Promatranje – gledanje drugih kako se igraju bez uključivanja u igru

Samostalna igra – samostalno i nezavisno igranje bez pokušaja približavanja drugoj djeci

Usporedna igra – vrsta igre u kojoj se djeca igraju jedno pokraj drugog i sa sličnim materijalima, ali bez stvarnog druženja ili suradnje

Suradnička igra – igra u grupi koja je nastala radi obavljanja neke aktivnosti ili postizanja nekog cilja, a postupci djece su usklađeni (Starc i dr., 2004).

Djeca predškolske dobi pokazuju i individualne razlike u stilu igre pa su neka sklonija konstrukciji i građenju – njihova igra povezana je sa svojstvima materijala s kojim se igraju (oblikovanje, građenje, nizanje), a druga pak simboli i dramatizaciji (materijal s kojim se igraju podrška im je za stvaranje priča i socijalnih interakcija). U igri neke djece prisutna su oba stila, a kako rastu počinju preferirati određeni stil.

S dobi djeteta povećava se složenost i kreativnost igre i sve više kroz igru djeca uče kako rješavati konfliktne situacije, izražavati emocije na prihvatljive načine te uskladiti vlastite i tuđe potrebe. Takva ponašanja dijete najbolje „uvježbava“ putem igre pa je vrlo važno da igra bude dio svakodnevnog života djeteta.

6. TRADICIONALNE IGARE - KLASIFIKACIJA PREMA INTERAKCIJI

(Prema Duran)

Tradicijske igre su igre s pravilima koje su nastale u narodu i prenosile se s koljena na koljeno. Prilikom prenošenja doživljavale su različite transformacije i mnoge se zbog suvremenog života danas ne provode. Stil življenja danas nameće potrebu prenošenja igara naučenih u vrtiću i školi s generacije na generaciju i da tako neke igre postaju tradicionalne igre u institucijskom predškolskom kontekstu.

Neki od primjera tradicionalnih igara su:

6.1. Igra odraslih i djece

Igre koje se prenose iz generacije na generaciju. Predstavljaju stvaralaštvo odraslih za djecu. Igram dijete počinje shvaćati pravila igre i poštivati ih, te razvija mnoge kompetencije: pamćenje, shema postojanog objekta, savladavanje straha od gubitka podloge.

BURMUTICA – Donja Bebrina

(Baboselac, 2011)

Ovu igru su bake rado učile djecu dok su ih čuvale vani u hladovini drveća. Igrala su je mala djeca predškolskog uzrasta. Baka bi se s djecom uhvatila u kolo i učila ih kretati se u krug i pjevati. Kolo se lagano kretalo u lijevu stranu i pjevalo.

*Burmuticu uze njeko,
A ja šnjofat nemam šta!
Daj mi natrag mila seko,
Šnjofat ćemo ti i ja!
Aha, ha, aha, ha,
Šnjofat ćemo ti i ja!*

Na riječi „Aha, ha, aha, ha!“ kolo bi stalo, svi bi pljeskali rukama i ispi pripjev dva puta otpjevali, i nastavili bi vrtiti kolo. Djeca su igru brzo učila pa su mogli i sami nastaviti igru u kolu s pjevanjem. Jako im je bilo zanimljivo pjevati riječ „šnjofati“ kao i bakama, jer ih je bilo koje su kao i djedovi duhan kroz nos „šnjofale“

PLJOČKANJE - Istra

(Margetić M. 2016)

Tradicijska igra pljočkanje razvila se iz pučke pastirske igre (uglavnom su je igrala djeca i tako kratila vrijeme čuvajući stoku), a bila je poznata i raširena u cijeloj Istri.

Igru mogu igrati najmanje dvije osobe, ali gornja granica nije određena. Za pljočkanje je potrebno imati okrugli kamen, pljočku, veličine dlana i jedan veći kamen, grotu, koji se postavi na tlo. Kada se odredi mjesto gdje će se igrati, povuče se linija otprilike pet metara dalje od grote. Zatim svaki igrač uzima svoju pljočku i njome gađa cilj. Pobjednik je onaj tko baci najbliže groti. Najčešće su igrali dječaci, a ponekad djevojčice a danas se organiziraju turnir za odrasle.

6.2. Igre u kojima je uređena odnosom među pojedincima

6.2.1. Igre s odnosom suradnje među pojedincima

U ovim igrama igrači-djeca surađuju, nema suprotstavljanja, nema pobjednika niti gubitnika, nema glavnog igrača niti grupa. U ovim igrama imamo 3 podgrupe igara:

Unisone igre - su igre s elementom pjevanjem. U ovim igrama imamo dio stvaralaštva odraslih za djecu. Poznata unisona igra je „Ringe, ringe, raja“. U ovim igrama djeca razvijaju socijalnu interakciju. Unisone igre su interakcija vrlo popularne među djecom koje ih prenose i mladima. Za izvođenje ovih pjevačkih igara potrebna je sposobnost brze motorike, koordinacija pokreta ruku te sve skupa uskladiti sa stihovima i pokretima igre. U našim krajevima još uvijek se igra „Ovako se žito sije“.

OVAKO SE ŽITO SIJE – Stari Perkovci

(Baboselac, 2011)

Sva djeca stanu u krug i pjevaju, a na riječi „ ovako, ovako „ počinju raditi rukama, nogama i cijelim tijelo ono što pjesma govori.

Ovako se žito sije, ovako, ovako,

Ovako se lice mije, ovako, ovako.

Ovako se žito žanje, ovako, ovako,

Ovako se trava kosi, ovako, ovako.

Ovako se sino kupi, ovako, ovako,

Ovako se biber tuca, ovako, ovako.

Ovako se puškom puca, ovako, ovako,

Pjesma je ovako zapisana a poneko dosjetljivo dijete zna i drugačije zapjevati, najčešće ono što se radi kod kuće ili u polju.

Simboličke igre - - Igrom upoznaje svijet odraslih i njihove odnose. U simboličkoj igri imamo radnju, sadržaj i uloge, nema osnovnih pravila, a predmeti u igri označavaju realne predmete. Vrlo popularna simbolička igra kod djece je igra :“Kod doktora“.

KOD DOKTORA – Glogovica

(Baboselac, 2011)

Doktoru djeca ne vole ići, ali vole se igrati „Kod doktora“. Najveće i najpametnije dijete bude doktor, može biti i muško i žensko, a svi ostali su bolesnici koje doktor pregleda. Nekad u igri bude i posluha, sestra ili bolničar a nekada i ne bude. Svi imaju svoju ulogu. Sestra proziva pacijente po imenu kao u pravoj ambulanti, vodi ga za ruku, doktor ga pregleda. Pregledavajući doktor ponekada i raspreda djecu, mala djeca to dozvoljavaju a veća uglavnom i ne dozvoljavaju ili samo djelomično. Doktor umjesto slušalicama pregledava svojim dlanom. Ponekad zapovijedi sestri da injekciju daje a ona to obavi tankom šibicom. Nekada prepisuje tablete, bolesnik dobije sjemenke bundeve ili suncokreta koje mora pojesti. Ponekad dijete mora i u bolnici ostati, pogotovo manja. Sestra ih poslaže da leže jedno do drugoga, pokriva ih maramama, a doktor ih obilazi a nekoga i otpusti iz bolnice. Bolničar, sestra i doktor svašta rade s djecom.

Teatarske igre - U ovim igrama svako dijete ima određenu ulogu i predstavlja ljude, predmete ili životinje. Zato podsjećaju na simboličku igru, no za razliku, imaju relativno stalnu dramsku kompoziciju (ekspoziciju, zaplet, kulminaciju, peripetiju i rasplet). U dječjoj igri „Šunke“, nema natjecanja. Majka, dijete i lopov glume uloge. Lopov krade bez poteškoće,. Sve je određeno osim teksta kojeg govori majka, načina na koji lopov nadmudruje dijete i načina na koji majka grdi dijete. Lopov uvijek uspije nadmudriti dijete, dijete uvijek odlazi vidjeti što mu je sa majkom. Replike lopova su uvijek takve da uplaše dijete da se majci nešto loše dogodilo i da joj prijete opasnost. Poigrava se djetinjim strahom gubitka majku, a poigravanjem s bojazni uči ih se ovladati strahom

ŠUNKE

(Duran, 1995)

Uloge: majka, dijete, lopov, svi ostali su šunke

Djeca stoje poredana uza zid s rukama u zraku. Svako dijete predstavlja tri šunke. (Glava i dvije ruke predstavljaju po jednu šunku). Majka i dijete stoje ispred njih a lopov malo dalje.

Majka kaže djetetu: „Ja moram k zubaru, ti ostani kod kuće i dobro čuvaj šunke.“

Kamo majka odlazi nije fiksno. Lopov prisluškuje. Dijete odgovara: „*Dobro mama.*“

Dolazi lopov i pokušava nadmudriti dijete. I ovaj dio nije određen, dijete može izmišljati i improvizirati. „*Ja sam tvoja mama. Zubar se zabunio i izvadio je sve zube tvojoj mami, sada joj je zlo...*“. Dijete trči pomoći majci a lopov krađe šunke, tako da pogne glavu ili spušta ruje jednom od djece koja glume šunke, što znači da je ukrao šunku. Kada lopov ode, majka i dijete se vraćaju. Majka primijeti nedostatak šunke, grdi dijete. Dijete odgovara: „*Kupus gra, kupus gra! Neću više nikada!*“

Ovo se ponavlja, majka svaki puta kaže neki drugi razlog kada odlazi a lopov izmišlja kako će nadmudriti dijete i krađe šunku. Kad je nekom djetetu spuštena i glava i obje ruke, lopov ga odvodi. Kada odvodi zadnje dijete, lopov se spotakne i padne. U tom trenutku vraća se majka, hvata lopova, odvodi ga u zatvor, vraća šunke i kaže djetetu: “Sada je mami jasno što je bilo sa šunkama!” i poljubi dijete.

Interakcijske igre - U ovim igrama postoje 2 plana komunikacije: igrovni i realni. Igrovni plan je određen pravilima igre, u realnom planu interakciju čine simpatije (sa stvarnim odnosima, emocijama i stavovima). Ove igre potiču dijete na ispitivanje sebe i drugih.

BOCA ISTINE

(Marcinjaš, 2013)

Igrači sjednu na pod ili za stol. U sredini je prazna boca, polegnuta. Sa strane je kutija s papirićima na kojima su napisana razna pitanja (osobna). Prvi igrač zavrti bocu. Kad se boca zaustavi, tada onaj prema kome je okrenuta mora izvući pitanje iz kutije i odgovoriti na njega i on dalje vrti bocu. Ukoliko ne kaže istinu, ako je neko škakljivo pitanje, netko drugi će umjesto njih reći istinu.

6.2.2. Igre s odnosom suprotstavljanja među pojedincima

U ovim igrama suprotstavljanje je glavna karakteristika. Iako ponekad se javlja udruživanje za ili protiv nekoga. Ove igre imaju neizvjestan ishod. Uspješnost u ovim igrama ovisi o različitim osobinama ličnosti i sposobnostima (psihomotoričkim, intelektualnim...), o znanju, motivaciji pojedinca, ali i o sreći. U starijoj dobnoj skupini djece glavni smisao te igre je u poštovanju općeg plana igre i u savladavanju redosljeda radnji (ne traži se preciznost).

KLIKERANJE

Igra sa klikerima, pikulama, špekulama.

Iskopa se rupica u zemlji. Sa crte koja je udaljena gađa svatko svojim klikerom u rupu. Onaj koji pogodi može gađati tuđe kliker. Kako pogodi, njegov je. Pobjednik je onaj tko osvoji više klikera, tj. izbací druge sudionike iz igre.

6.2.3. Igre s kombinacijom suradnje i suprotstavljanja među pojedincima

Ove igre formiraju interakciju među djecom. Imaju jasna osnovna pravila, ali vrlo su česti sukobi među djecom. Suradnja i suprotstavljanje se međusobno isprepliću.

MAGARAC- Donja Vrba

(Mata Baboselac, 2011)

Igra se više od troje djece koja, raspoređena u krug, jedno drugom dodaju loptu, bilo kome ali ne djetetu do sebe. Tko bačenu loptu ne dohvati, pripisu mu prvo slovo M, drugi puta A i tako redom do zadnjeg slova C, dok ne skupi riječ magarac i ispadne iz igre. Slovo može dobiti i onaj tko nestručno baci loptu jer ju nitko ne može uhvatiti. Igra se na ispadanje, dok se ne dođe do pobjednika.

PLAČKANJE (ČIPKANJE - IGRA KAMENČIĆA) – Legrad

(Marcinjaš, 2013)

Pomagala: pet okruglih kamenčića jednake veličine Kamenčići se laganim pokretom ruke bace na tlo. U prvom krugu uzima se jedan kamenčić i baca u zrak te za vrijeme njegova pada brzo pokupi drugi kamenčić s tla i uhvati onaj koji pada. U drugom se krugu pokupe dva, zatim tri i na kraju četiri. U petom se krugu svih pet baci u zrak, a ruke se brzo preokrenu. U šestom se krugu ponovi isto, samo s jednom rukom. Koliko se kamenčića na taj način uhvati, toliko se bodova osvaja. Pobjednik je onaj koji prvi skupi deset ili dvadeset bodova (prema dogovoru).

6.3. Igre u kojima je igrovna interakcija uređena između centralnog igrača i ostalih

U igrama s uređenim odnosom među pojedincima postoji relacija „Ja i ti“. U ovim igrama imamo obrnutu relaciju „Ja i drugi“ ili „Mi i oni“. U ovim igrama odnosi među igračima su ponekad suradnja, katkad suprotstavljanje, a ponekad moguća je i njihova kombinacija. I u ovim igrama postoje 3 vrste odnosa:

- Igre s odnosom suradnje između centralnog igrača i ostalih
- Igra s odnosom suprotstavljanja između centralnog igrača i ostalih
- Igre s kombinacijom suradnje i suprotstavljanja između centralnog igrača i ostalih

6.3.1. Igre s odnosom suradnje između centralnog igrača i ostalih

U ovim igrama odnos između centralnog igrača i drugih je suradnja dok ostali igrači surađuju ili su protivnici. Centralni igrač je najčešće najstarije ili najpopularnije dijete. postoji jedan izdvojeni igrač koji izvodi neku radnju uz pjesmu ili govor, a ostali je unisono za njim ponavljaju. Centralni igrač je kod djece – najstarije dijete, kompetentniji vršnjak a kod mlade djece – odrasli (primjer igre „Svi činite kao ja“). Imamo i drugu mogućnost igre, kada centralni igrač ostvaruje suradnju sa svakim igračem posebno, a ostali ih promatraju (primjer igre „Škole“)

SVI ČINITE KAO JA – Legrad

(Marcinjaš, 2013)

Društvena igra kojoj je cilj naučiti djecu (ponoviti ili provjeriti) razlikovati dijelove tijela i povezati ih s aktivnostima.

Djeca stanu u krug držeći se za ruke. Jedno dijete ostaje u sredini kruga. Ostali se vrte oko njega i svi zajedno pjevaju pjesmu „Mi smo djeca vesela.“. Dijete koje je u sredini odlučuje što će se ostali (družice) raditi: mahati glavama, vrtjeti palcima, vući se za uši...

Mi smo djeca vesela,
rado bi se igrala,
al' ne znamo što!
Kaži nam ti (Anice)
što će tvoje družice? 2x

Svi činite kao ja,
to me vrlo zabavlja.
Svi činimo kao ti,
to nas vrlo veseli.

ŠKOLE - Brodski Varoš

(Mata Baboselac, 2011)

Škole se vole igrati sva djeca pa i ona mala koja ne idu u školu vole se sa većima od sebe igrati, pa i ako samo slušaju što veći rade. Najveće dijete obično bude učitelj (meštar). Djeca posjedaju a učitelj stane pred njih i ispituje ih. Ispituje računanje, čitanje ili pisanje. Ispituje pojedinačno svako dijete, netko odgovore zna, netko ne zna. Ponekada djeca namjerno pogrešno odgovaraju pa se svi ostali smiju.. Igrača koji daje krive odgovore učitelj zna i šibom kazniti, ali ne jako. Ponekada se u igru uključe i djeca koja se pretvaraju da su načelnik ili nadzornik. Oni slušaju pitanja i odgovore i uključuju se hvaleći ili kudeći, djecu ili učitelja. Igra je to bolja što se djeca više sprdaju i daju smješnije odgovore. Igru karakterizira stvaranje odnosa između centralnog igrača i djeteta koje odgovara koje tada svi ostali slušaju.

BRUSIM BRUSIM ŠKARICE – Kupina

(Mata Baboselac, 2011)

Igru obilježava suradnja u međusobnom odnosu ostalih igrača.

Brojalicom se odredi tko će biti „šnajder“. Djeca se rasporede tako da stanu u krug, veći iza manjih, u paru. Manji predstavljaju kuću za veće, ništa ne rade, a veća djeca igraju. Sva djeca viču „Brusim, brusim škarice“. Šnajder se uputi do nečije kućice i pita: „Gdje se bruse škarice?“. Upitano dijete odgovara „Kod Franje“. Uvijek se kaže ime djeteta preko puta i malo dalje od upitanog. Šnajder odlazi do tog djeteta da bi ga isto pitao. Za to vrijeme djeca brzo mijenjaju mjesta u kućama i viču: „Brusim, brusim škarice...“. Dok to viču, i traže praznu kuću i šnajder pokušava zauzeti praznu jednu od praznih kuća. Ako uspije, onaj koji je izgubio kuću postaje šnajder i igra ide dalje.

6.3.2. Igra s odnosom suprotstavljanja između centralnog igrača i ostalih

Dva su bitna elementa u ovim igrama. Prva je podjela moći centralnom igraču i ostalim (pr. Igra lovice), a druga je priroda odnosa između ostalih igrača. Ovdje imamo element moć kao socijalnu-psihološku odrednicu ili, drugim riječima, imamo vođu grupe. Starija djeca predškolske dobi uvode u igre elemente koje slabe moć centralnog igrača, što od njega traže veću snagu i veći otpor. Također preferiraju igre koje sadrže dijalog i ne udružuju se protiv centralnog igrača

DRVENA MARIJA

Duran (2001)

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- “Drvena Marija” uhvati svako dijete za jednu ruku i tada ga zavrti. Nakon što se vrtjelo neko vrijeme u krug, uhvaćeno dijete je naglo pušteno i u poziciju 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 fotelju". 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".

OGLEDLA - Mala Kapanica

(Mata Baboselac, 2011)

Centralnu ulogu ima dijete – staklar. Sva ostala djeca stoje u krug i predstavljaju ogledalo. Centralni igrač se ogleda kod svakog ogledala i usput nešto radi, plazi jezik, smrkne se, naljuti, diže ruke ili noge u zrak, saginje ili okreće leđa. Dijete-ogledalo ne smije govoriti niti smijati se, a mora raditi sve isto što i staklar. Kada ogledalo pogriješi, staklar ga polupa. Gurne ga rukom u prsa da padne, pomaže si i nogom, ogledalo pada i ispada iz igre, a najbolje je ono ogledalo koje zadnje ostane.

Obzirom na podjelu moći centralnom igraču i ostalim postoje i igre u kojima se bore za centralnu ulogu a u drugim igrama je se žele riješiti jer centralni igrač nema nikakvu moć. Igra Mučaka je slična igri „Ide maca oko tebe“ i u njoj nitko ne želi biti centralni igrač.

MUČAKA - Klakar

(Mata Baboselac, 2011)

Igru vole manja djeca. Nitko ne želi biti „mućak“, jer se zna da mućak usmrđi jaje. Prvi krug igre igra se kako bi se brojalicom izabralo dijete koje će lagano trčati oko ostale djece koja čuče u krugu. Trčeći pokušava neprimjetno spustiti maramicu zavezanu u kvrgu iza leđa nekog djeteta. Djeca koja su u krugu, dok centralni igrač trči glasno viču: „Mućak, mućak, mućak, mućak...“. Igrači u krugu ne smiju se okretati, mogu samo rukama opipavati iza leđa ili se smiju toliko saginjati da glavom kroz noge pogledaju iza sebe. Kada igrač spusti maramicu iza nekoga brzo trči dalje ne bi li napravio puni krug i ponovo došao do igrača iza kojega je spustio maramicu,

zauzima njegovo mjesto i tako se spasi od uloge mučka a dijete iza kojeg je bila maramica postaje mućak. Ako igrač iza kojega je maramica spuštena opazi maramicu, uzima maramicu i pokušava prije no što mućak optrči krug brzo trčeći sustići ga ne bi li se spasio od uloge mučka. Uloga mučka se mijenja ako ga ne sustigne ili ako ne primijeti maramicu. Stari mućak zauzima mjesto djeteta koje postaje mućak.

KVOČKA

(Stojanović, 1994)

Stvara se povorka djece koja se hvataju za pojas jedno iza drugoga, držeći se čvrsto i objeručke. Prvo dijete predvodnik je je Kobac, iza njega je dijete koje je Kvočka a ostali su pilići. Kobac u ruci drži spletnu maramu i u kretanju se vrti amo tamo i poskakujući govori: „U kas, kas, kas!“, a svi ga slijede. Kvočka pazi na kretanje kopca i podvikuje: „U kvoc, kvoc, kvoc!“ opominjući piliće iza sebe. Ujedno pazi da ga kobac maramom ne udari jer ne samo što će podnijet udarac nego mora odstupiti iz društva, i smatra se da je poginuo. Kobac, uvija, skreće, zavija ne bi li tako u krug vrteći povorku ulovio posljednje pile. Iako kvočka pazi i opominje, kobac svejedno na kraju pohvata sve piliće, te navali i na kvočku. Kako bi se oslobodila kopca, kvočka počne kreštati: „U kvoc, kvoc, kvoc!“. Pilići na to ožive i svi zajedno s kvočkom navale na kopca i očerupaju ga., otmu mu maramu i njome dobro izlupaju. U toj igri se natežu, skaču, smiju se, viču da se kobac i nehotice mora nasmijati.

6.3.3. Igre s kombinacijom suradnje i suprotstavljanja između centralnog igrača i ostalih

U jednom dijelu igre između centralnog igrača i ostalih postoji odnos suradnje, a u drugom dijelu igre dolazi do suprotstavljanja.

CARE, CARE, KOLIKO JE SATI - Donja Vrba

(Mata Baboselac, 2011)

Brojalicom se odredi tko će biti car (baka, Ivica ili... zavisno od verzije koja se igra). Car stoji s jedne strane okrenut leđima grupi djece poredana jedan do drugoga. . Djeca se dogovore o rasporedu kojim postavljaju pitanja caru, odnosno Ivici, obično po redu. “Care, care, koliko je sati? (ili Ivice, Ivice, koliko je sati?)” Car ne vidi tko ga pita i odgovara: “2 konjska” (dugi koraci) Ili “5 mišjih” (mali koraci) Ili “1 mravlji” (sasvim

mali) i sl. Nakon svakog izvršenog zadatka djeca ponovno postavljaju pitanje. Pobjednik je onaj koji prvi stigne do cara ili bake. Kako bi igra bila zanimljivija, igrači mogu promijeniti glas da ih car ne prepozna.

6.4. Igre u kojima je interakcija uređena odnosom između igrovnih grupa

Svi igrači se dijele u dvije grupe (ne postoji centralni igrač, niti odgovornost jednog igrača), među kojima postoji odnos suradnje, ponekad suprotstavljanje i ponekad njihova kombinacija. Ove igre su prerasle u sportsku instituciju. Razlikujemo tri podgrupe.

6.4.1. Igre s odnosom suradnje između igrovnih grupa

Igrači su podijeljeni u dvije grupe između koji postoji isključivo odnos suradnje. Igra je povezana s folklorom odraslih. Pojedinaac ne snosi odgovornost za izvođenje radnji, nego se oslanja na grupu.

IDE MAJKA S KOLODVORA – Sredanci

(Mata Baboselac, 2011)

S jedne strane je dijete koje glumi majku, a s druge strane su ostala djeca koja se drže za ruke. Naizmjenice koračaju jedni prema drugima, igrači prema majci, a ona prema njima. Pjeva se pjesmica naizmjenično kao razgovor.

Majka: “Ide majka s kolodvora, dija, dija, de.”

Djeca: “Što će majka s kolodvora dija, dija de?”

Majka: “Majka raži jednu kćerku, dija, dija de.”

Djeca: “A kako da se kćerka zove, dija dija de?”

Majka: “Nek se zove (na primjer), dija dija, de.”

Djeca: “A šta će ona biti, dija dija de?”

Majka: “Neka bude šnajderica (izgovara jedno zanimanje), dija dija, de.”

Tada djeca odlučuju hoće li dati dijete majci. Ako joj ga daju, ono prelazi na njenu stranu, drži je za ruku i igra se nastavlja tako do posljednjeg djeteta. Ako ga ne daju pjevaju:

Djeca: “Ona neće biti šnajderica, dija dija de!”

Majka sada drugačije pjeva:

Majka: “Neka bude milostiva (izgovara jedno zanimanje), dija dija, de.”

6.4.2. Igre s odnosom suprotstavljanja među igrovnih grupama

Igrači podijele u dvije grupe s odnosom suprotstavljanja. Uspjeh grupe ovisi o postignuću pojedinca ili uspjeh ovisi o njihovom timskom djelovanju. Ove igre su izvor sportskih igara (rukomet, nogomet...).

GRANIČARA - Gornja Bebrina

(Mata Baboselac, 2011)

Označe se dva polja. Djeca se podijele u dvije skupine. Svaka skupina je u jednom polju. Svaka skupina bira među sobom svog graničara koji se postavlja na granicu protivničkog polja. Djeca se međusobno gađaju loptom uz pomoć svog graničara („Muve“ u Zadubravlju) koji gađa s njima ili im dodaje loptu. Igrač koji je pogođen ispada iz polja i može pomagati svom graničaru. Ako pogođeni igrač uhvati loptu, ne ispada iz igre i loptu dodaje svom graničaru. Kada su svi igrači iz jednog polja pogođeni, u polje dolazi graničar kojeg protivnici pokušavaju pogoditi. Gubi ona skupina čiji su igrači i graničar pogođeni.

6.4.3. Igre s kombinacijom suradnje i suprotstavljanja između igrovnih grupa

Između grupa postoji istovremeno suradnja i suprotstavljanje odnosno igra u jednoj etapi sadrži suradnju, a u drugoj suprotstavljanje. Primjer: igra „Japan dida“ u kojoj se djeca podjele u dvije grupe. Jedna grupa žmiri, a druga se skriva na većoj udaljenosti (često je to druga ulica ili drugi dio naselja). Odlazeći prema skrovištu, oni moraju ostaviti tragove (strelice nacrtane kredom po asfaltu), a tragovi se ostavljaju tako da ne budu dovoljno jasni, na primjer oznaka se stavlja neposredno prije raskrižja, ali ona ne upućuje na koju je stranu grupa krenula. Članovi grupe se ne smiju razdvajati. Kada ih tragači nađu, oni se rastrče, a tragači ih moraju sve pohvatati. Kada ih sve uhvate, grupe mijenjaju uloge (često potraga i potjera traju cijelu večer pa se uloge zamijene tek idućeg dana). (Duran, 1995)

RATA – Glogovica

(Mata Baboselac, 2011)

Djeca se podijele u dvije grupe. Ovu igru uglavnom više vole dječaci. Grupe se ponekad imenuju i neke su manje a neke više popularne. Određivanje tko će u koju grupu ponekada moraju odrediti brojalicama ili neki drugi način. Ponekad imaju i drvene puške ili kugle od blata. Poneki nose „šljemove“ na glavi. Igre su odvijaju na većem području, cesti, drumu, sakrivaju se jedni od drugih iza drveća, u kanale, iza ograda i raznih zaklona. Kako god se dobro sakrili, nikada to ne smije biti predobro, nego ostavljaju tragove na cesti ili ispuštaju dovoljno prepoznatljive zvukove ... jer oni ipak moraju „ratovati“. Članovi grupa se ne razdvajaju. Obično jedni napadaju, drugi se brane. Glasni su i daleko se čuju. Uzvikuju „Juriš, predajte se.... Uraaaa ...“. Zarobljavaju jedni druge, tako da onaj što napada dođe blizu i uperi „pušku“, traži da se ovaj drugi mora predati. On ispada iz igre, i tako sve do kraja dok jedni ne pobjede. Počesto igra postane previše ozbiljna pa zaraćene strane ratuju i više dana.

7. ZAKLJUČAK

Igre se u dječjoj tradiciji prenose s pokoljenja na pokoljenje pa tako u njima nalazimo tragove raznih vremena. Ujedno, tradicionalne dječje igre treba sagledati kao poseban oblik narodne kulture. Kako tradicionalnu, običajnu kulturu prate mnoge institucije i odnosi izučavanje tradicionalne igre mogao bi biti zadatak mnogih.

Tradicionalne dječje igre suštinski su vezane za pojave u svijetu odraslih, pa se radi toga trebaju razmatrati kao dio narodne kulture uopće. I one su određene psihološkim, prostornim, vremenskim, sociološkim kontekstom ljudskog stvaralaštva.

Stvaranje, održavanje, mijenjanje i prenošenje igara je proces stvaranja kulturnog proizvoda u kojem svakako sudjeluju i djeca, te tradicionalnu igru trebamo promatrati kao oblik dječje kulture koji ona održavaju i opet prenose u okviru svoje tradicije. Djeca su stvaraoci, posrednici i prenosioci u održavanju kulture tradicionalne igre.

Tradicionalne igre pomažu djeci dostignuti socijalne kompetencije obasipajući ih gotovim obrascima za složene životne situacije: svojim tekstovima, pravilima igre, uvođenje sankcija u igrama.... Igra je značajna za spoznajni razvoj djeteta, jer stvara poticajne impulse u okruženju postepenog uvođenja novina. Sadrži optimalno doziranje ponavljanja radnji, relaksira djecu, nema elemente prisile itd. Igrajući se djeca postupno stječu kontrolu nad onim što bi moglo izvesti jedino uz pomoć odraslih. Igram u sigurnom okruženju iskušavaju različite nove mogućnosti.

Dječje tradicionalne igre, priče i pjesme ugrađuju u dječje živote dragocjena iskustva koja im pomažu odrastati, kognitivno se razviti i uspješno se socijalizirati u zajednici u kojoj odrastaju.

8. LITERATURA

- Bryan C, Broussard L, Bellar D. (2013). *Effective partnerships: how school nurses and physical education teachers can combat childhood obesity*. NASN Sch Nurse.
- Duran, M. :(1995). *Dijete i igra*, Naklada Slap, Jastrebarsko
- Elkonin D.B. (1978), *Psihologija igri*, Moskva, Pedagogika
- Hockenberry MJ, Wilson D. (2011). *Wong's Nursing Care of Infants and Children*, 9th ed. Elsevier Health Sciences
- Jurčević Lozančić A., (2016) recenzija knjige *Hrvatska kulturna tradicija i dječje likovno stvaralaštvo*
- Knežević G., (2010). *Hrvatska tradicijska kultura i njezin značaj u pedagoškom procesu*,
pribavljeno 28.08.2018. sa
http://www.azoo.hr/images/stories/dokumenti/G_Knezevic_sazetak.doc
- Knežević, G., (2002). *Naše kolo veliko : hrvatski dječji folklor : gradivo iz 19. i 20. stoljeća*.
Zagreb : Ethno
- Marcinjaš T., (2013), *Škrinja zaboravljenih igara*, Legrad, Osnovna škola Legrad
- Margetić M., (2015), *Pljočkanje, od pastirske igre do sporta*, VIA Svezak/22, Pazin,
Etnografski muzej Istre, pribavljeno 01.09.2018. sa <https://hrcak.srce.hr/168194>
- Matthews G, Zeidner M, Roberts RD. (2004). *Emotional intelligence: Science and myth*.
London, England: A Bradford Book The MIT Press
- Moyles J. Ed.. (2005). *The Excellence of Play*. England Open University Press
- Orsina, M.V.(1983). *Suvremeni detski folklor kak predmet međisciplinarnih issleddovanj*,
Sovetskaja etnografija, 3,34-45.
- Roberts, J.M., Arth, M.J., & Bush, R.R. (1959). *Game in culture*, American Anthropologist,
61, 597-605
- Stojanović, M. (1994). *Slike iz domaćega života slavonskog naroda i iz prirode* s dodatkom:
Slavonske pučke sigre, Vinkovci, Slavonska naklada „Privlačica“

Suminar DR, Hastjarjo TD. (2016). *A Theoretical Model of Theory of Mind and Pretend Play*.
Int J Appl Psychol

Sutton-Smith, B. & Roberts, J.M. (1979), *Play, Games and Sports*, New York, 425-463

Starc i dr. (2004). *Osobine i psihološki uvjeti razvoja djeteta predškolske dobi*. Zagreb:
Golden marketing- Tehnička knjiga.

Whiting B. (1963), *Six Cultures*, New York: Wiley and Sons