

Tradicijska igra u predškolskom odgoju i obrazovanju

Šuran, Martina

Master's thesis / Diplomski rad

2024

Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj: **University of Pula / Sveučilište Jurja Dobrile u Puli**

Permanent link / Trajna poveznica: <https://um.nsk.hr/um:nbn:hr:137:304850>

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

Download date / Datum preuzimanja: **2024-11-22**



Repository / Repozitorij:

[Digital Repository Juraj Dobrila University of Pula](#)



Sveučilište Jurja Dobrile u Puli
Fakultet za odgojne i obrazovne znanosti

MARTINA ŠURAN

TRADICIJSKA IGRA U PREDŠKOLSKOM ODGOJU I OBRAZOVANJU

Diplomski rad

Pula, veljača, 2024. godine

Sveučilište Jurja Dobrile u Puli
Fakultet za odgojne i obrazovne znanosti

MARTINA ŠURAN

TRADICIJSKA IGRA U PREDŠKOLSKOM ODGOJU I OBRAZOVANJU

Diplomski rad

JMBAG: 0303083812, izvanredan student

**Studijski smjer: Sveučilišni diplomski studij Rani i predškolski odgoj i
obrazovanje**

Predmet: Tradicijske igre u ranoj i predškolskoj dobi

Znanstveno područje: društvene znanosti

Znanstveno polje: pedagogija

Znanstvena grana: /

Mentor: prof. dr. sc. Maja Ružić

Pula, veljača, 2024. godine



IZJAVA O AKADEMSKOJ ČESTITOSTI

Ja, dolje potpisana, Martina Šuran kandidat za magistra Sveučilišnog diplomskog studija Rani i predškolski odgoj i obrazovanje, ovime izjavljujem da je ovaj Diplomski rad rezultat isključivo mogega vlastitog rada, da se temelji na mojim istraživanjima te da se oslanja na objavljenu literaturu kao što to pokazuju korištene bilješke i bibliografija. Izjavljujem da niti jedan dio Diplomskog rada nije napisan na nedozvoljen način, odnosno da je prepisan iz kojega necitiranog rada, te da ikoji dio rada krši bilo čija autorska prava. Izjavljujem, također, da nijedan dio rada nije iskorišten za koji drugi rad pri bilo kojoj drugoj visokoškolskoj, znanstvenoj ili radnoj ustanovi.

Student

U Puli, veljača, 2024. godine



IZJAVA
o korištenju autorskog djela

Ja, Martina Šuran dajem odobrenje Sveučilištu Jurja Dobrile u Puli, kao nositelju prava iskorištavanja, da moj diplomski rad pod nazivom *Tradicijska igra u predškolskom odgoju i obrazovanju* koristi na način da gore navedeno autorsko djelo, kao cjeloviti tekst trajno objavi u javnoj internetskoj bazi Sveučilišne knjižnice Sveučilišta Jurja Dobrile u Puli te kopira u javnu internetsku bazu završnih radova Nacionalne i sveučilišne knjižnice (stavljanje na raspolaganje javnosti), sve u skladu s Zakonom o autorskom pravu i drugim srodnim pravima i dobrom akademskom praksom, a radi promicanja otvorenoga, slobodnoga pristupa znanstvenim informacijama.

Za korištenje autorskog djela na gore navedeni način ne potražujem naknadu.

U Puli, _____ (datum)

Potpis

Zahvala

Prvenstveno se želim zahvaliti mentorici, prof. dr. sc. Maji Ružić na vodstvu, strpljenju, povjerenju, pomoći i slobodi koju mi je pružila tijekom pisanja diplomskog rada.

Želim se zahvaliti svojoj obitelji na podršci koju sam dobila kad sam odlučila upisati diplomski studij te na pomoći koju su mi pružili u trenucima kad je bila najpotrebnija.

Posebno hvala ide prijateljima i Eriku koji su bili moja potpora i pomoćnici u svim studentskim obavezama.

Jedno zasebno hvala je mami koja mi je pomogla da svoje snove ostvarim i pretočim u stvarnost.

Zbog svih Vas sam danas tu gdje jesam i zbog toga Vam HVALA!

Sadržaj

UVOD.....	9
2. IGRA	11
2.1. Klasifikacija igre	14
2.2. Struktura igre	17
2.3. Utjecaj igre na djetetov razvoj.....	19
2.3.1. Kognitivni razvoj	19
2.3.2. Motorički razvoj	19
2.3.3. Jezični razvoj.....	20
2.3.4. Društveni razvoj.....	20
2.3.5. Spolne razlike u dječjoj igri.....	21
3. ULOGA ODGOJITELJA U IGRI DJETETA	23
4. TRADICIJSKA IGRA	26
4.1. Definicija tradicijske igre.....	27
4.2. Igre naših starih.....	29
4.2.1. <i>Doma</i>	29
4.2.2. <i>Prahšćali</i>	29
4.2.3. <i>Trija</i>	30
4.2.4. <i>Brojalice na prstima</i>	31
4.2.5. <i>Žmureca</i>	31
4.2.6. <i>Šibice</i>	32
4.2.7. <i>Kup</i>	32
4.2.8. <i>Konj i kobila</i>	32
4.2.9. <i>Puži</i>	32
4.2.10. <i>Na kafe (1)</i>	32
4.2.11. <i>Na kafe (2)</i>	33

4.2.12.	<i>Pljočke</i>	33
4.2.13.	<i>Parabarotolo</i>	33
4.2.14.	<i>Piki</i>	33
4.2.15.	<i>Prača</i>	34
4.2.16.	<i>Kolić</i>	34
4.2.17.	<i>Briškula</i>	34
4.2.18.	<i>Pandarlo</i>	35
4.2.19.	<i>Cimbalica</i>	35
4.3.	Tradicijske igračke	35
4.4.	Tradicijska igra spram suvremene igre	36
4.5.	Doprinosa tradicijskih igara odgoju i obrazovanju	38
4.6.	Implementacija kulturne baštine Istre u kurikulum vrtića	40
5.	PRIKAZ RADIONICE TRADICIJSKIH IGARA U NEPOSREDNOM RADU S RODITELJIMA I DJECOM U DJEČJEM VRTIĆU „VIŠNJAN“	44
5.1.1.	<i>PRESKAKIVANJE UŽETA</i>	54
5.1.2.	<i>CARE, CARE, GOSPODARE</i>	54
5.1.3.	<i>PIKE – PAKE</i>	54
5.1.4.	<i>SKAKALICA</i>	55
5.1.5.	<i>CRNA KRALJICA 1,2,3</i>	55
5.1.6.	<i>PAGAROŠTO</i>	55
5.1.7.	<i>MUĆAK</i>	56
5.1.8.	<i>ŽBICE</i>	56
5.1.9.	<i>LAŠTIK</i>	57
5.1.10.	<i>SKAKANJE U VREĆAMA (natjecateljska)</i>	57
5.1.11.	<i>POTEZANJE UŽETA (natjecateljska)</i>	57
5.1.12.	<i>KARIJOLA (natjecateljska)</i>	57
5.2.	Dojmovi roditelja i djece o tradicijskim igrama	58

5.3. Osvrt na radionicu	59
6. ZAKLJUČAK.....	61
LITERATURA	64
PRILOZI.....	67
SAŽETAK	71
SUMMARY	72

UVOD

Igra je važan faktor djetetovog života. Ona utječe na razvoj djetetove osobnosti, samopouzdanja, kreativnosti, maštovitosti, ustrajnosti, motoričkih, komunikacijskih i senzomotoričkih sposobnosti (Duran, 2001). Kroz igru dijete potiče motorički razvoj, oslobađa se napetosti, opušta se te razvija koncentraciju. Ona je sastavni dio dječje svakodnevnice, a dan bez igre je dan bez radosti i avanture.

Uz igru dijete bježi od problema, strahova i sebi uz maštu stvara bolji, mirniji svijet. Nadalje, igra mu pomaže u razvijanju empatije i emocionalne regulacije. Zbog svoje složenosti teško ju je tumačiti samo jednom definicijom. Rajić i Petrović – Sočo (2015) u svom radu objašnjavaju igru kao razvojni i istraživački poticaj koji ustvari zrcali dječje želje, emocije i razmišljanja. Njezinu važnost prepoznaje i Konvencija o pravima djeteta gdje piše: „Djeci treba osigurati sve mogućnosti za igru i rekreaciju, što je ujedno i preduvjet dobrom obrazovanju, a društvo i javna vlast trebaju biti glavni čimbenici u ostvarivanju takvog zadatka.“ No, Nacionalni kurikulum za rani i predškolski odgoj i obrazovanja (NKRPOO, 2015) također zagovara igru kao jedan način učenja, konstruktivnog rješavanja problemskih situacija te istraživanja.

Prema Ružić (2015., str. 12): „svako dijete ima pravo na igru. Igra proizlazi iz djetetove unutrašnje potrebe, spontana je, kreativna, stvaralačka, istraživačka, zabavna, (...), dogovorna...“

Zbog napretka svijeta i pojave tehnologije mijenja se život, a tako i kultura naroda. Te promjene utječu i na dječju igru (roditeljsko viđenje rizičnosti igre, vrijeme i prostor igranja). U prošlosti su djeca više boravila na otvorenom i s vršnjacima, a svojom maštom su stvarali nove igre od materijala koji im je bio dostupan. Nasuprot tome postoje igre suvremenog, modernog doba. Djeca su uglavnom sama, često borave u zatvorenom prostoru koristeći digitalnu tehnologiju na kojoj pronalaze sve što im je potrebno za zabavu (igranje video igara, aktivnosti na društvenim mrežama i dr.). To je posljedica okruženosti digitalnom tehnologijom od najranije dobi (crtići, igrice, pjesme na aplikacijama...).

Ovaj se diplomski rad bavi istraživanjem tradicijskih igara u predškolskom odgoju i obrazovanju, odnosno njihovim utjecajem na odgojni i obrazovni aspekt. Zanimalo me kako su se i čime igrali naši stari te koliko su se te igre promijenile do danas. Isto tako, cilj je bio ispitati ponovno vraćanje tradicijskih igara u odgojno-obrazovne ustanove.

Ponajprije, u prvom dijelu rada objašnjavaju se teorijski pojmovi o igri, njezinoj klasifikaciji, strukturi te utjecaju na dječji cjelokupni razvoj, ulozi odgojitelja u dječjoj igri. U tom će okviru uslijediti glavni dio rada u kojem će se kroz nekoliko poglavlja prikazati tradicijska igra, njezina definicija, usporedba tradicijske igre sa suvremenim igrama te na koji način implementirati zavičajnost u kurikulum predškolske ustanove. Prikazuje se provedba radionice tradicijskih igara u DV Višnjan te dojmovi roditelja i voditelja radionice o provedenim igrama.

2. IGRA

Igra se dugi period nije shvaćala ozbiljno i često je zauzimala manju ulogu u antropološkom teoretiziranju. Koncept igre se u etnologiji i antropologiji promišljao kao neozbiljna aktivnost koju izvode djeca ili odrasli ljudi u svoje slobodno vrijeme (Grdić, 2022, prema Hamayton 2012., str. 16). Igra je dosta dugo bila „lingvistički koš“ za loša ponašanja. Ozbiljnije se počela shvaćati tek u 18. i 19. stoljeću. No, ona je ustvari najvažnija dječja aktivnost s kojom dijete uči i otkriva svijet, a to se uočava i u temeljnim pravima *Deklaracije o pravima djeteta*.

Postoji mnogo definicija igre prema raznim teoretičarima te će se u nastavku navesti samo neke od njih.

Vygotski tako tvrdi da je igra dječja aktivnost s ciljem, a različitom ju čine fiktivne situacije. Dakle, igra je mašta (Červar, 2017).

Za Freuda je igra bila pomoć kod suočavanja, opisivanja i proživljavanja neugodnih situacija (Červar, 2017).

Bruner tako navodi da se igra ne može obuhvatiti samo jednom definicijom (Duran, 2001).

Igra je djetetov primarni oblik učenja koji mu omogućuje zadovoljstvo i izražavanje. Ona je djetetova najprirodnija radnja koja mu osigurava zdravo djetinjstvo. Spontana je i slobodna aktivnost koja mu pruža cjeloviti razvoj te je za njega u njegovom djetinjstvu najvažniji posao. Igra mu pomaže u shvaćanju odnosa među ljudima i stvarima, u usvajanju pravila i prihvaćanju drugih oko sebe kao i sebe samog. Uz nju će naučiti stvarati mrežu međusobnih veza te će moći reproducirati igrom ono što ne može izraziti riječima. Igrom će moći preuzimati uloge odraslih, tjelesno se razvijati te zadovoljavati potrebu za kretanjem.

Uloga odraslih je također bitna. Važno je dijete ne prekidati u igri, već ga pustiti da se igra dok ima interesa. Ignoriranje igre dijete tjera da se zatvori u sebe i ima osjećaj neprihvaćenosti.

Iako postoji povećana raznolikost igri, većina podjela u literaturi se svode na tri klasifikacije o kojima će biti riječ u nastavku.

Već je rečeno kako je igra i njezin utjecaj na cjelokupni razvoj djeteta interesantna svima te kako se provode brojna istraživanja i proučavanja radi njezinog boljeg shvaćanja. Tako će u nastavku biti navedena samo neka od temeljnih obilježja igre.

- Kroz igru se dijete razvija i bogati različita iskustva kao što su: motorička, jezično-komunikacijska, spoznajno-istraživačka, socio-emocionalna, umjetnička (Mendeš, Marić, Goran, 2020., str.16).
- Došen-Dobud (1982., str.25) navodi da je početak dječjih slobodnih aktivnosti u vlastitim pokretima i glasovnim improvizacijama, spontanim manipuliranjima i istraživanjima vlastitog tijela, predmeta i pojava svega onog što je na dohvat njihove ruke, u jednostavnim pa sve složenijim igrama, ali i aktivnostima koje sama djeca prvobitno prihvaćaju i doživljavaju kao rad, bez obzira na to što će ih možda pretvarati u igri.
- Jurdana (2015, str.26) navodi da da pod pojmom IGRA valja podrazumijevati način mišljenja i strukturiranja svojega unutarnjeg svijeta (svoje JA) kao i onoga vanjskog (drugi, priroda, zavičaj, prostor, vrijeme), nadalje navodi da je igra i oblik ljudskoga razumijevanja, savladavanja okolnosti, načina osjećanja te da je sastavni dio čovjekova cjelokupnoga razvoja.
- Duran (1995, str.19) navodi da je igra značajna pojava u miljeu odrastanja. Kao slojevita dječja tvorevina, ona nosi poruke o sebi kao produktu; kao eksternalizacija dječjih mogućnosti nosi poruke o razvoju psihičkih funkcija; kao dio dječje subkulture nosi poruke o načinu odrastanja i djetinjstvu.

Bitan promatrač i istraživač igre koji se treba istaknuti je Caillos (Mendeš, Marić, Goran, 2020., str.19., prema Kajoa, 1965) čiji je pristup vrlo bitan za tradicijske igre koje su glavni dio istraživanja ovog rada. On tako navodi sljedeće vrlo bitne dimenzije igre:

- 1) Igra se shvaća kao slobodna aktivnost u koju se subjekt dobrovoljno uključuje jer jedino na taj način igra ostaje razonoda i zabava
- 2) igra se shvaća kao izdvojena aktivnost koja je ograničena unaprijed utvrđenim granicama (vremenskim i prostornim)
- 3) igra je neizvjesna aktivnost u vezi sa svojim tijekom i rezultatima
- 4) Igra ne stvara nikakvo materijalno dobro pa je neproduktivna aktivnost
- 5) Igra je propisana, a vezano za pridržavanje dogovorenih konvencija i pravila koji su stanju uvesti nove, tada jedino važeće zakone.

6) Igra je fiktivna s obzirom na stvarni svijet

Oznake koje je Roger Caillois upotrijebio za klasifikaciju igara (Mendeš, Marić, Goran, 2020., str.19.)

- 1) Agon (natjecanje)
- 2) Alea (sreća)
- 3) Mimicry (prerušavanje)
- 4) Ilinks (zanos)

Svaka se skupina sastoji od više igara. Igre za odrasle nazvao je ludus, a za djecu paidija.

2.1. Klasifikacija igre

Duran (2001) klasificira igru kao:

- Funkcionalna igra
- Simbolička igra
- Igre s pravilima

Funkcionalna igra je igra kojom dijete isprobava i razvija svoje motoričke, osjetilne i perceptivne sposobnosti, a određena je ranom socijalnom interakcijom. Prema Piagetu nastaje u dodiru s fizičkom okolinom (Duran, 2001). Dijete u ovoj igri koristi razne predmete i materijale, pokretne igre uz rekvizite, igre s glasovima, slogovima i riječima.

Simbolička igra je način igre u kojoj dijete koristi predmet ili osobu kao simbol nečeg drugog (identificira se s nečim drugim). U njoj se javlja elementarni oblik apstraktnog mišljenja jer se dijete koristi zvukovima, gestama, objektima da bi reprezentiralo događaje ili objekte. Naziva se još *igra mašte* ili *igra uloga*. Javlja se između 18. i 24. mjeseca, a najviše prevladava u dobi od 2. do 6. godine (Červar, 2017, prema Duran, 2001). Primjeri takvih igri su: *doktor, vrtić, trgovina, obitelj i dr.*

Igre s pravilima imaju unaprijed dogovorena pravila, a mogu nastati i tijekom igre. Ovim se igrama prema Piagetu razvija moral. Djeca se uglavnom natječu, a kako bi to mogla potrebno je poznavati i poštivati pravila. To su igre sa senzomotoričkim kombinacijama ili intelektualnim kombinacijama (Duran, 2001).

Kamenov (Mendeš, Marić, Goran, 2020. str.24) navodi sljedeću klasifikaciju igara:

1. *Funkcionalna igra*

Veže se za rano djetinjstvo, odnosno prve godine života djeteta, a dijele se na:

1. Senzomotorne igre vlastitim organima
2. Igre vezane za upotrebu materijala
3. Pokretne igre s uporabom rekvizita
4. Igre glasovima, slogovima i riječima.

2. *Konstruktivna*

U konstruktivnim se igrama materijal oblikuje. Ono što je nastalo dijete prihvaća kao rezultat svoga vlastitog napora. Rezultat koji je nastao značajan je isključivo za dijete. Neke od konstruktivnih igri su:

- Igre građevnim materijalom
- Gradnja naselja
- Konstrukcije prostora

3. *Simbolička*

Simbolička igra se još naziva: igra mašte, stvaralačka, imaginativna igra, igra igranja uloga. Dijete kroz igru oponaša stvarne situacije, radnje ili preuzima uloge osoba iz svojega okruženja. Ona je temelj za razvoj dječjih spoznajnih mogućnosti i emocija. Nastaje otprilike oko 18 mjeseca djetetovog života.

U simboličkim igrama naglasak je na sljedećim elementima:

1. Igrovni sadržaj: sadržaji su vezani uz djetetovo okruženje (obitelj, jaslice, vrtić, igralište, svijet vršnjaka,...)
2. Realizacija zamišljenog: zamisao/postavljanje cilja/realizacija (dječja mašta)
3. Igrovna organizacija
 - a) individualna/dijete nastoji samostalno ostvariti svoj cilj
 - b) Grupna/putem dogovora s drugom djecom određuje uloge i razvija igrovni tijek

4. *Igra s pravilima*

- a) Tradicijske igre
- b) Pokretne igre (temelje se na rješavanju nekog motoričkog zadatka poput povlačenja, hvatanja i sl.)
- c) Didaktičke igre (rješavanje nekog spoznajnog zadatka, pružaju mogućnosti za učenje i bogaćenje spoznajnih iskustava.

Igre se također mogu klasificirati prema socijalnoj složenosti i spoznajnoj složenosti (Mendeš, Marić, Goran, 2020).

Tako se socijalna složenost dijeli na: promatranje, samostalna, usporedna, jednostavna socijalna i suradnička igra.

- a) Promatranje – odnosi se na promatranje drugih tijekom igre
- b) Samostalna – nezavisna i samostalna igra
- c) Usporedna – igranje pokraj drugih sa sličnim materijalom ali bez suradnje
- d) Jednostavna socijalna – dolazi do porasta kontakta među djecom (započinju razgovor, igraju se u blizini)
- e) Suradnička – odnosi se na igranje u grupi. Postupci članova su usklađeni u svrhu ostvarivanja zajedničkog cilja.

Spoznajna složenost dijeli se na: funkcionalnu, konstruktivnu, igru pretvaranja, igru s pravilima, suradničku igru.

- a) Funkcionalna – dijete isprobava, koristi i razvija svoje sposobnosti.
- b) Konstruktivna – dijete se služi predmetima, barata njima s namjerom da nešto stvori.
- c) Igra pretvaranja – djeca u igri koriste predmete ili osobe kao simbol nečeg drugog.
- d) Igra s pravilima – igraju se prema unaprijed poznatim pravilima i ograničenjima.
- e) Suradnička – igranje u grupi. Postupci članova su usklađeni u svrhu ostvarivanja zajedničkog cilja.

2.2. Struktura igre

U nastavku se navodi struktura igre prema Duran (2001). Autorica je navela ove trajne elemente koji se nalaze unutar većine igara:

- Pravila
- Tip odvijanja igre
- Propisana govorna interakcija
- Simbolička komponenta
- Početak igre
- Kraj igre

a) Pravila

Za početak, pravila mogu biti opća, osnovna i specifična.

Osnovna pravila su pravila koja određuju tijek igre te igru čine prepoznatljivom. Pravila se prepoznaju već u opisu igre.

Specifična se razlikuju po nekim pojedinostima dok Opća pravila čine pravila ponašanja za vrijeme igre.

b) Tip odvijanja igre

Razlikuje se linearni tip igre s utvrđenim redoslijedom prema principu „zatim“, razgranati tip s utvrđenim redoslijedom prema principu „ako da onda“ i razgranati tip bez fiksiranog redoslijeda.

Linearni tip s utvrđenim redoslijedom prema principu „zatim“ jasno propisuje što se događa poslije čega.

Razgranati tip s utvrđenim redoslijedom prema principu „ako da onda“ daje mogućnost mijenjanja pravila odnosno odvijanju igre prema ishodu.

Razgranati tip bez fiksiranog redoslijeda daje slobodu igranja, odnosno može ići u bilo kojem smjeru.

c) Zadana igrovna interakcija

Pronalaze se dva plana komunikacije i interakcije, a to su igrovni i realni. Pravila će tako odrediti igrovni plan i interakciju, a realni se plan vidi u odnosu između igrača koja nije unaprijed određena.

d) Simbolička komponenta

Prema Duran (2001) simbol je sve što stoji umjesto nečeg drugog, dakle podrazumijeva modifikaciju odnosa prema realnosti. Dijete sa simbolima prikazuje stvari, ideje i ostale stvari koje želi reprezentirati.

e) Početak igre

Određen je specifičnim pravilima, a na samom početku je poziv na igru i podjelu uloga. Pozivi na igru mogu biti otvoreni ili direktni te igrovni. Uloge se dijele neformalizirano i formalizirano. Razlika je što se u neformaliziranom dijeljenju djeca bore za ulogu koju žele, a izbjegavaju ono što ne žele. Formalizirano dijeljenje su već određeni principi po kojima će uloga biti dana nekome, a to su najčešće brojalice.

f) Kraj igre

Kraj igre je povezan s tipom odvijanja igre. U linearnom tipu je kraj s poznatim ishodom, a u razgranatom tipu „ako da onda“ ishod je neizvjestan te može biti konačan ili lančan.

2.3. Utjecaj igre na djetetov razvoj

Dijete predškolskog uzrasta svoje vrijeme uglavnom provodi igrajući se. Igra je njegov alat za otkrivanje okoline u kojoj živi i sebe. Igra je potrebna kako bi se dijete moglo razvijati po svim područjima: intelektualnom, motoričkom, osjetilnom, socijalnom i emocionalnom. U prvih pet godina djetetu se najviše razvija mozak. Tako će igrom razvijati sigurnost, spretnost, samostalnost, jezik i motoriku (Furlanis, 2018).

2.3.1. Kognitivni razvoj

Dijete će otkrivajući svijet razviti vještine i sposobnosti te učiti iz iskustva. Kroz igru će stvoriti temelje za daljnje učenje jer se kroz igru uči. Igrajući se dijete razvija imaginaciju, spontanost, kreativnost, smislenost i povjerenje te sve to pridonosi kasnijem učenju (Šokac, 2019). Kognitivni se razvoj razvija u paraleli s tjelesnim razvojem. Ako dijete motorički nazaduje, tada se to očitava i u kognitivnom razvoju. Kognitivni razvoj tako uključuje kritičko i već spomenuto apstraktno mišljenje, povezivanje, obradu informaciju, procjenjivanje i učenje. Simboličke igre imaju znatnu ulogu u razvijanju apstraktnog razmišljanja jer dijete kroz njih imitira i doživljava okolinu u kojoj se nalazi. U razvijanju kognitivnog razvoja pomažu igre prepoznavanja i imenovanja, memory, simboličke igre, igre s brojanjem i sl. (Furlanis, 2018).

2.3.2. Motorički razvoj

U početku je igra više motorički nego mentalno iskazana. U igri će se omogućiti razvijanje tjelesne snage i usavršavanje fine i grube motorike. Što se dijete više kreće to će bolje rezultate imati u budućnosti. Bitno je da se dijete što više kreće jer će u suprotnom njegov nagon za kretanjem padati, a to će se kasnije očitati na njegovoj koordinaciji. Puno kretanja će imati dobrobit za koncentraciju, oslobađanje agresije i opuštenost. U igri dodavanja i hvatanja vježba koordinaciju, spretnost, jačanje mišića. Motoriku će također poticati igranjem školice, preskakanjem užeta, skakanjem u vreći, trčanjem, penjanjem, graničarom, i tako dalje. Razvijati finu motoriku može rezanjem sa škarama, crtanjem, pincetnim hvatom, savijanjem, oblikovanjem papira (Červar, 2017; Furlanis, 2018) ono što je bitno naglasiti je da dijete neće biti zainteresirano za motoričke aktivnosti ako tada još nije zrelo s gledišta motoričkog razvoja. Izabire si igre

za koje zna da je spremno i u kojima može koordinirati pokrete. Dijete je potrebno poticati na samostalnu igru, ne ga prekidati te nikako nuditi rješenja jer ih neće razumjeti niti primijeniti. U prve tri godine života djeteta pojavljuju se jednostavne motoričke aktivnosti iz kojih će se razvijati motoričke sposobnosti. Hod će s vremenom postati ritmičniji, a kasnije će se pojaviti i trčanje iz brzog hoda. Uz hodanje se kod djeteta razvija spretnost i elastičnost te će s vremenom biti stabilnije. Razvoj fine motorike se očituje kroz aktivnosti kao skidanje i oblačenje odjeće i obuće, samostalnog hranjenja, korištenja škara, bojica i slično (Šokac, 2019).

Dr. Ranko Rajović u svojim radovima i predavanjima naglašava važnost igre u djetetovom životu i njegovom razvoju. Smatra da dijete najbolje uči kroz igru, a svaka igra treba sadržavati misaone procese, motoriku, rotaciju, ravnotežu dinamiku. Rajović tako navodi (Červar, 2017) da se tijekom igre razvijaju sinapse koje uz genetiku uvjetuju inteligenciju.

2.3.3. Jezični razvoj

Komunikacijom se razvija jezik kod djeteta. To se pospješuje čitanjem, pisanjem, govorenjem i slušanjem. Dijete u igri koristi riječi koje označavaju stvarne objekte, a stvari i pojave dobivaju značenje. Svoju će kreativnost, bogaćenje rječnika i razvoj čitanja razvijati kroz razne igre uloga, odnosno pretvaranja. Što je djetetova motiviranost za igru veća, to je i jezična razvijenost veća (Šokac, 2019). Kako bi dijete razvilo rječnik potrebno je s njim igrati igre poput prepoznavanja i imenovanja predmeta i pojava, oponašanjem glasova, pjevanjem, čitanjem priča, brojalicama i slično. Igre koje također potiču razvoj jezika kod djeteta su: igra *Kaladont*, igra *Na slovo* (Furlanis, 2018).

2.3.4. Društveni razvoj

U igrama s pravilima, ali i ostalim igrama, dijete usvaja kako komunicirati s drugima, čekati svoj red, dijeliti igračke, znati riješiti konflikte, uči kako se samokontrolirati. Na taj način postaje emocionalno i socijalno zrelo (Furlanis, 2018). U njegovom životu igra ima veliku važnost za razvoj socijalizacije. U razvoju socijalizacije sudjeluju djetetovi

vršnjaci i odnosi te interakcije koje vodi s njima. U društvu s vršnjacima zadovoljava se potreba za pripadanjem, a u predškolskoj dobi ta je potreba najizraženija te se ona pojavljuje oko treće godine života. Oko sedme godine života druženje dobiva pravi smisao jer je dijete spremnije za suradnju nego ranije. U igri s prijateljima će ostvariti osjećaj zadovoljstva, sigurnosti, prihvaćenosti i zadovoljstva (Šokac, 2019).

Šokac (2019) u svom radu navodi (prema Klarin, 2017) tri razvojne razine socijalnog sudjelovanja:

1. Nesocijalno ponašanje – djeca nemaju namjeru komunicirati, odnosno svi se zajedno igraju, ali ne komuniciraju
2. Udružena igra – djeca ostvaruju interakciju jer koriste slične predmete, no ne surađuju
3. Suradnja – djeca surađuju te zajedno organiziraju igru.

2.3.5. Spolne razlike u dječjoj igri

Na djetetov cjelokupni razvoj utječe igra koja ga usmjerava ka istraživanju. Igraju se i djevojčice i dječaci, no imaju drukčije interese u odabiru igre. Shvaćanjem da postoje spolne razlike nastaju i spolne razlike u promatranju djeteta u igri. Djevojčice su se tako oduvijek smatrale da su nježniji spol koji će birati igre i aktivnosti mirnijeg tipa (s lutkama, kuhanje, crtanje), dok su dječaci hiperaktivniji, grublji te biraju neke natjecateljske igre. Naravno, ne očituju se rodne različitosti samo tokom igre, već i igračkama koje im se nude odmah po rođenju. Dijete ne oblikuje svoj rodni identitet odmah pri rođenju, već se razvija kroz igranje s igračkama i utjecaju okoline. Djevojčice će tako dobiti lutke, set za kuhanje, peglanje, a dječaci uglavnom automobile, kamione, bagere i lopte.

Kod dječaka je vidljivo kako biraju agresivnije igre ponajviše zbog sadržaja koji gledaju na mobitelima i televizorima. Ako se dogodi da djevojčica uzme automobil za igru, nju će okolina prihvatiti, dok će dječaka s lutkama odbaciti i rugati mu se. Takvo se ponašanje, uzimanje igri za suprotni spol, naziva kros-rodno ponašanje, a vršnjaci to ne prihvaćaju.

Okolo treće i četvrte godine života djeteta, primjećuje se formiranje grupica za vrijeme

igranja – djevojčice su s djevojčicama, a dječaci s dječacima. Promatranjem njihove igre, a najviše komunikacije koja se tada odvija, zamjetno je kako se dječaci većinom šale i prepričavaju, a djevojčice u svojoj međusobnoj komunikaciji najviše paze na odnose. Vidljivo je i kako su dječaci uvijek u većim grupicama, a djevojčice su manjim grupama i to većinom s najboljom prijateljicom (Šokac, 2019).

3.ULOGA ODGOJITELJA U IGRI DJETETA

Najvažniju ulogu u djetetovom životu u učenju imaju uz roditelje (staratelje) i odgojitelji. Oni svakodnevno u vrtiću djeci omogućuju poticajni prostor s raznim materijalima i aktivnostima koja utječu na stjecanje iskustva i učenja. Odgojitelj utječe i na socioemocionalni, intelektualni i tjelesni razvoj djeteta. Svojom kvalitetnom ili nekvalitetnom praksom može poticati ili ograničavati djetetov razvoj. No, uloga i važnost odgojitelja u djetetovom životu ovisi o kompetencijama samog odgojitelja. Šagud (2002., str.19) navodi da se u odgojno-obrazovnoj ustanovi susreću minimalno dvije ekstremne uloge odgojitelja u poticanju simboličke igre, a to su direktivna i nedirektivna. Direktivna tako određuje gotovo sve bitne elemente igre, a nedirektivna neizravnim putem nastoji poticati igru djece.

U nastavku, Šagud (2002., str. 19) tvrdi kako su prema istraživanju ulogu odgojitelja podijelili na poželjna i nepoželjna ponašanja. U poželjna ponašanja zapravo spadaju kategorije koje djeci daju prostora u igri, fleksibilnost, kreativnost i sloboda. Nasuprot tome, nepoželjna ponašanja sadržavaju kategorije gdje se djeci direktivno određuju postupci u igri. U nastavku će biti prikazana poželjna ponašanja koja se dijele na vrlo dobra i dobra te nepoželjna s vrlo lošim i lošim ponašanjima (Šagud, 2002).

Vrlo dobra ponašanja odgojitelja:

- *Razrađuje djetetovu ideju*
- *Elaborira dječju igru*
- *Potiče samostalnost*
- *Vrednuje djetetovu aktivnost*

Dobra ponašanja odgojitelja:

- *Daje nova sredstva*
- *Ispravlja netočne spoznaje*
- *Označava ulogu ili nositelja uloge*
- *Daje informacije*
- *Pokazuje postupak, daje instrukcije*
- *Daje pravila igre*

- *Pohvaljuje dijete*
- *Reorganizira prostor*
- *Uključuje svu djecu*

Loša ponašanja odgojitelja:

- *Traži red i disciplinu*
- *Rješava konflikt*
- *Ne slaže se s djetetovom idejom*
- *Ponavlja djetetov iskaz*

Vrlo loša ponašanja odgojitelja:

- *Kritizira*
- *Određuje temu igre*
- *Postavlja pitanja*
- *Određuje djetetovu radnju*
- *Obavlja zadatak umjesto djeteta.*

Vrlo dobra ponašanja odgojitelja kod djeteta ne nameću šablonu igre, već ih potiču da osmisle nova rješenja, da se razvijaju svoju kreativnosti maštu. Vrlo loša ponašanja kod djeteta razvijaju sumnju u samog sebe i svojih sposobnosti, isključuju ga iz stjecanja iskustva.

Uloga odgojitelja dijeli se u tri kategorije (Šokac, 2019, prema Šagud, 2002):

1. Pasivni promatrač – djeca razgovaraju s odgojiteljem onda kad im treba pomoć u igri. Rješavanje sukoba ili novi materijali.
2. Promatrač i suigrač – odgojitelj ima ovu ulogu kada djeci ostavlja slobodu u kreiranju igre, no uz povremenu pomoć, intervenciju. Kao suigrač može uvidjeti kako se djeca igraju.
3. Voditelj i kontrolor – igra ima plan i strategiju zbog izravnog vođenja odgojitelja. On je aktivan tokom cijele igre, a interakcija je linearna (odgojitelj-dijete).

Glavna uloga odgojitelja je poticati djecu da međusobno surađuju i komuniciraju jer će na taj način razviti razne vještine (vođenje, samostalnost, zajedništvo, pripadanje, podrška, i tako dalje). Djeci je potrebno ponuditi poticajni prostor gdje mogu birati ono što žele, a da ih se pritom podrži u odabiru. Okruženje isto tako mora biti sigurno i

poticajno. Zapravo o okruženju ovisi koliko će dijete iskoristiti potencijal i želju za učenjem. U interakciji s drugima, a posebno s vršnjacima će konstruirati svoja znanja. Nadalje, odgojitelj mora pratiti dječje interese te prema njima stvarati okruženje i prostor koji će poticati na učenje, odnosno učenje kroz igru.

Odgojitelj prema suvremenim ulogama je: opskrbljivač, pomagač, suigrač, usmjerivač, aktivni promatrač, motivator, usmjerivač, evaluator, planer i voditelj. Kao opskrbljivač on dodaje nove materijale i sredstva koja su djeci potrebna za igru, dok će pomagač biti onda kad ga dijete to zatraži i obavezno u zajedništvu s djetetom. Kao aktivni promatrač će biti mentalno uključen u igru i bit će zainteresiran za kvalitetu iste. Odgojitelj suigrač je partner u igri, a ulogu mu dodjeljuju djeca. Poticatelj ili motivator nudi različiti sadržaj i prilagođava igru ili aktivnost ako je preteška ili prelagana. Odgojitelj koji usmjerava djecu zapravo fokusira njihovu pažnju na bitne elemente u igri, usmjerava ih na novu igru. Promatranjem dječje igre evaluator ili procjenjivač procjenjuje trenutni intelektualni, motorički i socijalni razvoj djeteta. Voditelj je u svakodnevnim dječjim aktivnostima, a planer samo kad mora zbog okolnosti planirati mjesto i vrijeme igre.

Prema Miljak (2015) vrlo je bitna i atmosfera u skupini. Djeca najbolje uče kada u skupini izgleda da odgojitelj ništa ne radi jer to znači da ih upravo tada promatra i prati njihove interese.

Odgojitelju je primarni zadatak sudjelovati u igri tako što će učenjem kako se igra djecu osposobiti za samostalnu i slobodnu igru.

4. TRADICIJSKA IGRA

Svijet i život svakodnevno napreduju, no unatoč napretku neke se stvari nikad ne mijenjaju. Uvijek će postojati osnove za razvoj ljudske rase, odnosno za razvoj najmlađih pripadnika čovječanstva. Ovo se nasljeđe naziva tradicija te se ona prenosi s generacije na generaciju u odnosu odrasli – djeca. Kako između tradicije i igre postoji veza, tako se u tradicijskom nasljeđu između ostalog prenose i igre sa svojim opisima, pravilima. Igru su tako proučavali mnogi antropolozi, etnolozi, folkloristi, sociolozi, pedagozi, itd. Antropolozi Mead, Malinowski i Whiting istraživali su igru u okviru proučavanja socijalizacije djece u kulturu odraslih (Duran, 2001). Iako postoje mnogi zapisi koji sadržavaju pravila i opise igri, mnogi stručnjaci tvrde kako nema dovoljno izvora s podacima o ljudskoj evoluciji kroz igru.

Unatoč tome, Grdić (2022, prema Biškupić Bašić, 2018) tvrdi kako je igra osnovna potreba čovjeka, a igračke su doprinijele ostvarenju iste. „Igračke“ su se počele izrađivati već u kamenom dobu gdje su pronađeni ostaci predmeta koji su pravljene od keramike, a sličili su predmetima koji su se svakodnevno koristili. Izrađivale su se također i od zemlje, drva, kostiju te kamena (Grdić, 2022). Svijet se počeo mijenjati te su se tako i igračke počele raditi od drukčijih materijala i poprimati novu formu. Djeca imućnijih roditelja su svoje igračke dobivala iz tvornica, a siromašnija su morala sama izrađivati. Početkom 16. stoljeća kreće izraženija proizvodnja igrački te se tako otvaraju tvornice i ostale institucije za proizvodnju istih. Na našem se području također proizvode igračke koje su temeljene na tradiciji, odnosno na prenošenju zanata s koljena na koljeno (Grdić, 2022).

Proučavanjem tradicijskih igara može se primijetiti kako je postojao manjak već izrađenih igračkica. Djeca su uglavnom svoje igračke i ostale potrepštine za igru izrađivala sama i to od materijala koji su nalazili u prirodi oko sebe. Tako su igračke uglavnom bile napravljene od drva, kamenčića, slame, trstike i sl. Zbog siromašnijih uvjeta nisu koristili hranu i ostale jestive plodove za igru, no od roditelja i baka su znali tražiti odbačenu tkaninu, dugmad, čarape, vunu, komadiće keramike, stare lonce i sl. Djevojčice su tako mogle napraviti lutke, a dječaci lopte.

Važno je spomenuti Antuna Radića koji je utemeljio hrvatsku etnologiju kao znanost i objavio djelo naziva *Osnova za sabiranje i proučavanje građe o narodnom životu*. U svom je radu osmislio brojna pitanja koja su mu pomogla u istraživanju i zapisivanju. Tako se u tom radu nalaze detaljni opisi igri, potrebnih materijala za izvođenje igre, broj igrača koji sudjeluju u igri, tko smije igrati i slično (Grdić, 2022).

Djeca su se uglavnom igrala kad su bila sloboda, dok bi na ispaši čuvala blago ili dok su bili sami. Igre su imale naglasak na motoričko kretanje i motorički razvoj jer su djeca više vremena provodila vani u prirodi. Vanjski je prostor djeci uvijek privlačniji, a u njemu se razvijaju u svim razvojnim područjima. Također, zbog nedostatka svijetla bile su zanimljive igre sa sjenama koje su nastajale uz svijeće ili petrolejke. To je naravno potpuno drugačije od današnjice kad se djeca igraju kad i kako žele.

4.1. Definicija tradicijske igre

Opće prihvaćena definicija same tradicijske igre ne postoji, već se sve svodi na prenošenje igri. One spadaju u igre s pravilima, a nastaju kao rezultat mašte odraslih ili djece. Većina tradicijskih igri sadrži razne recitacije i brojalice koje se koriste tijekom igranja te su na taj način zanimljivije i bliže djeci. Dakle, tradicijska igra je pojam koji opisuje prenošenje igri s koljena na koljeno ili generacije na generaciju i dio su kulturnog nasljeđa predaka. Zbog napretka i moderniziranja, te se igre polako zaboravljaju i gube na značaju. Njihovim promatranjem i istraživanjem dobiva se prikaz običaja, kulture, rituale te su zapravo važan dio baštine (Boškin, 2022). One se tako s vremenom mijenjaju u nazivu, sadržaju, pravilima te izvođenju, a ovise o kulturi gdje se igraju.

Njihova posebnost je u tome što nemaju dobnu segregaciju niti funkciju dječjeg posla. Isto tako, igraju se dobrovoljno i bez prisutnosti i vođenja odrasle osobe. Grupe u kojima su se igrale su uglavnom dobno i spolno određene (Furlanis, 2018).

U nastavku se navode definicije tradicijske igre te pogled na nju i njihovu važnost prema sljedećim autorima:

Tradicijske igre (Edwards 2017) potiču osjećaj pripadnosti i uvažavanja kako vlastite kulture tako i ostalih kultura.

Tradicijske (narodne) igre ubrajaju se u grupu igara s pravilima te su nastale kao rezultat kulturnog razvoja čovječanstva (Mendeš, Marić, Goran, 2020).

Tradicijska igra egzistira kao jedan od izraza kulturnog identiteta određene zajednice i načina prijenosa njezinih kulturnih elemenata – vrijednosti, normi, jezika, ponašanja i artefakata (Marušić, Jukić, 2022., str. 117, prema Visković, 2020).

Rezultati Istraživanja koje su proveli Luchoro-Parrilla i suradnici 2021 godine (u Marušić, Jukić, 2022. str. 118) pokazali su da su djeca bila vrlo motivirana igrajući tradicijske igre koristeći se prirodninama iz okoliša te kako su, bez obzira na postavljanje rezultata kao mjerila pobjede, radije igrala u igrama bez rezultata, u mješovitim muško-ženskim grupama u kojima su se odvijali dogovaranje, suradnja i socijalna interakcija.

Tradicijska se igra prenosi među generacijama te se modificira socijalnim i prostorno-materijalnim kontekstom. „Iako se sadržajno i nazivljem može razlikovati zavisno od podneblja u kojem se razvijala, temeljne postavke i vrijednosti pojedine tradicijske igre mogu biti identične za sve narode i zajednice” (Visković, Topić, 2020: 51, prema Estes, 2019).

Svaka tradicijska igra ima specifična pravila čije je prihvaćanje i usvajanje neophodno za sudjelovanje u igri. Dok su neka od pravila bila osnovna i nepromjenjiva, pojedine tradicijske igre sadržavale su dogovorena ponašanja koja su bila prilagođena trenutnim specifičnostima, potrebama, željama i mogućnostima sudionika (Visković, Topić, 2020., str. 51, prema Duran, 2001).

Tradicijske igre mogu se klasificirati, a u ovom radu će klasifikacija biti podijeljena u deset kategorija i potkategorija (Duran, 2001. str. 45, prema Sutton-Smith, 1979). Primjeri su iz osobnog djetinjstva.

1. A: Igre s pjevanjem: Boc, boc, iglicama; Svi činite kao ja
2. B: Dijaloške igre: Duh
3. C: Neformalne igre/simboličke igre: Trgovina, Vrtić, Doktor
4. D: Igre vođe: Care, care, gospodare; Drvena Marija
5. E: Igre lovice: Policajac i lopovi

6. F: Ritmičke igre: Preskakanje užeta; Laštik
7. G: Igre šanse: Par-nepar, Grota, škare i papir
8. H: Aktivnosti izazivanja: 1,2,3 to si ti
9. J: Sobne igre: Na slovo; Kaladont
- 10.K: Igre vještine: Pagarošto; Šćinke; Pike-pake; Školica

4.2. Igre naših starih

U ovom će dijelu rada opisane su samo neke od igara koje su naše bake i djedovi, njihovi preci, ali i naši roditelji igrali u svom djetinjstvu. Igre su slične igrama iz našeg djetinjstva. Razlika je u nazivu, ponekom drukčijem pravilu ili jednoj riječi.

4.2.1. *Doma*

Opis:

Igra se igrala dok se čuvalo životinje na paši. Svatko bi si s kamenjem ogradio 2-3m prostora i tako napravio svoju kućicu. Cilj igre je bio da se igrači međusobno zovu u goste.

Igra je bila namijenjena i djevojčicama i dječacima.

U igri je moglo sudjelovati više igrača.

Većinom se igra igrala na paši.

4.2.2. *Prahšćali*

Opis:

Djeca imaju svoj štap koji je zadebljan na kraju. Na tlu bi se iskopala rupa, a potreban je i jedan srednji kamen. Cilj igre je da igrač baci štapom kamen u rupu. Kada to napravi, onda se iskopa rupa malo dalje i opet ispočetka. Pobjednik igre je onaj koji je uspio pogoditi rupu na najvećoj udaljenosti.

Igra je bila namijenjena i djevojčicama i dječacima, ali većinom su igrali dječaci.

U igri je moglo sudjelovati više igrača.

Većinom se igra igrala na paši.

Neka od imena su još: *golf*, *praćići*.

4.2.3. Trija

Opis:

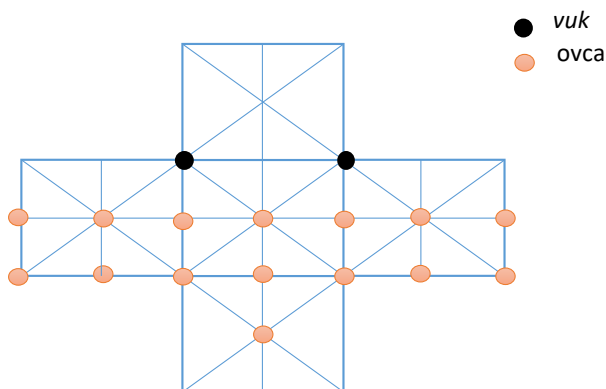
Na ravnoj površini se nacrtaju 5 polja koja su povezana dijagonalama. Jedan igrač ima dva kamenčića koji predstavljaju vukove i oni stoje na kutu gornjeg polja (štala) i čuvaju ga. Drugi igrač ima 18 kamenčića koji predstavljaju ovce koje pokušavaju ući u štalu. Vukovi se smiju kretati ukoso, a ovce naprijed. Da bi ovce pobijedile onda ih treba biti minimalno 6 u štali.

Igra je bila namijenjena i djevojčicama i dječacima.

U igri je moglo sudjelovati dvoje igrača.

Većinom se igra igrala na paši.

Neka od imena su još: *trilja*, *milin*.



Slika 1. Prikaz polja za Triju

4.2.4. Brojalice na prstima

- a) 1. Na bore so jabuke
2. Ta bi ih kupi
3. Ta nima zač
4. Ta je ukre mami kolač
5. Ta minji ne povej, ne povej.

b) *Picio picielo*

porta anelo
piu grande di tutti
rusa oci
mazza pedoci.

c) *Prvi ga je ukreja,*

drugi ga je udera,
treći ga je skuha,
četrti ga je pojia,
a peti mali, mali pikolino sve, sve je poviđa.

4.2.5. Žmureca

Žmureca se može igrati s bilo koliko igrača, u zatvorenom ili na otvorenom. Prostoru. Jedan igrač žmuri tako da nagne glavu na zid i zatvori oči te broji do određenog, unaprijed dogovorenog broja. U to vrijeme se ostali skrivaju što bolje mogu da ih žmurec ne nađe. Kada žmurec završi sa brojanjem, kaže „ki se ni skri, tovor si ti!“ te započne sa traženjem igrača. Ako nađe nekog od njih, trči prema mjestu žmurenja i kaže „jedan, dva, tri za (ime)!“ Također osoba koju je našao može preteći žmureca i spasiti se na način da dođe prvi do mjesta žmurenja i kaže „spas za mene“. Kada žmurec nađe svih ili se spase, sljedeći žmuri onaj koji se je zadnji spasi ili ako su se svi spasili, žmuri opet ista osoba.

4.2.6. Šibice

Igra se izvodila tako da se koristila prazna kutija šibica koja bi se stavila na rub stola. Zadatak je bio odbiti, tj. baciti u zrak kutiju palcem. Ako bi kutija pala na dio gdje je prikazana fotografija, računalo se kao 10 bodova, ako bi pala na bočnu stranu, 100 bodova, a ako bi pala okomito, računalo se najviše bodova, tj. 1000. Ako bi kutija pala na dio gdje nema fotografije, tj. naopako, to bi značilo 0 bodova. Nakon što se odigra onoliko puta koliko je dogovoreno, zbrajaju se bodovi. Ponekad se dogovaralo da će onaj tko izgubi, odraditi neki posao umjesto pobjednika. U igri je moglo sudjelovati dva ili više igrača, a igralo se najčešće u zatvorenom prostoru. U igri su rado sudjelovali i dječaci i djevojčice, najčešće u večernjim satima kada su imali vremena za igru i zabavu.

4.2.7. Kup

Jedno dijete bi se bacilo na pod, a ostali bi se bacali/legnuli na njega i tako napravili *kup*. Kad bi se to napravilo, svi su se dignuli i odabrali na koga će novoga legnuti.

4.2.8. Konj i kobila

Igra je slična igri lovice. Odabere se dvojac koji će loviti – konj i kobila. Jedno dijete skoči drugom na leđa da ga nosi. U toj formaciji trče za ostalom djecom dok ne ulove novog konja i kobilu.

4.2.9. Puži

Djeca bi odabrala svog puža kojeg su pronašla „uz put“. No, uz puža je bio potreban i štap uz pomoć kojeg su mjerili brzinu puževa. Štap od jednog metra stavio bi se u zemlju te bi se kraj njega postavili puževi. Pobjednik je onaj čiji je puž prošao najduži put. Djeca su vjerovala da mogu predvidjeti brzinu puža ovisno s kojom bi brzinom puž izvadio rogove.

4.2.10. Na kafe (1)

Jedno bi dijete bilo nagnuto na zid ili drvo, a drugo dijete bi se zatrčalo i skočilo mu na leđa.

4.2.11. *Na kafe (2)*

Igralo se u dvije ekipe po 5 ili više igrača. Jedna ekipa se povezuje (kao gusjenice ili vlakić) u položaj gdje je igrač sagnut i imaj ravna leđa te se na taj način drže jedan za drugoga. Druga ekipa jedan po jedan skaču poput „konjića“ na njih dok svi ne završe. Djeca koja sjede na njima škakljaju ove ispod, nasmijavaju ih i slično. Oni koji su dolje moraju izdržati težinu i zezanje minimalno 30 sekundi, a ako izdrže su pobijedili.

4.2.12. *Pljočke*

Za ovu igru je potrebno imati plosnato kamenje (pljočke) i okrugli kamen (bulin). Cilj ove igre je baciti pljočku što bliže bulinu ili ga pogoditi, a par koji je to uspio dobiva jedan bod. Par koji prvi sakupi 11 bodova je pobjednik. Igra se može igrati svugdje gdje je ravno i potrebno je da su minimalno dva igrača, a igra se inače igra u parovima. Bulin se stavi na dogovoreno mjesto te se nekih 5m od njega povlači crta s koje će se gađati. Svaki igrač treba imati svoju pljočku.

4.2.13. *Parabaratolo*

Odredi se tko je *parabaratolo* i njemu se ispuca lopta, a za to vrijeme dok trči po loptu, ostali igrači se skrivaju. On vraća loptu na mjesto ispućavanja i kreće u traženje suigrača. Kad uoči suigrača, parabaratolo brzo trči do lopte, dotakne je i prijavljuje ime onoga koga je vidio. Ostali suigrača mogu mijenjati mjesta da ih ne vidi, mogu doći i do lopte te ju napucati dalje, a zatim se ponovno skrivaju. Zadatak parabaratola je pronaći sve suigrača i prijaviti ih na lopti, a da mu oni nisu ispucali loptu prije.

4.2.14. *Piki*

Piki se igraju na paši, a za nju su potrebna dva štapa. U šumi se sječu palice koje pri dnu imaju izbočinu na koju treba staviti nogu. Svaki igrač mora imati dva štapa, a cilj igre što duže ostati na štapovima (štule). Igra je bila namijenjena dječacima, u igri je moglo sudjelovati više igrača. Igrati se moglo svugdje gdje je ravnija površina.

4.2.15. *Prača*

Za igrati praću potrebne su bile vrpca i kamenčić. Vrpca se zamotala oko kažiprsta ruke, a na drugu stranu vrpce se zavezao kamenčić, što je više bio okrugli to je bilo bolje. Cijela vrpca se namotala oko prsta dok kamenčić ne bi došao do šake. Zatim se počelo okretati ruku na način da se vrpca odmotava s prsta, a kad se odmotala vrpca bi odletjela zajedno s kamenčićem. Postojao je cilj ili meta gdje je praća trebala odletjeti, no znalo se dogoditi da igrač sam sebe udari. Moralo se dobro procijeniti u kojem će položaju biti ruka u trenutku kada se vrpca odveže s prsta. Cilj igre bio bi pogoditi metu ili bi pobjednik bio onaj igrač koji bi praću bacio najbliže meti.

4.2.16. *Kolić*

Kolić je natjecateljska igra vođenja metalnog obruča po stazi od starta do cilja. Ova se igra igrala od 40ih do 70ih godina u mjestu Radovani pokraj Višnjana. Za igranje igre bilo je potrebno minimalno dva igrača. Od drvene bačve uzeo bi se obruč (željezni), a štap bi se napravio od trske. Cilj igre bio je od starta do cilja kotrljati obruč po označenoj stazi, usmjeravati ga i paziti da ne padne na tlo pomoću štapa od trske. U ovoj igri nije bilo dozvoljeno dirati obruč rukama. Onaj igrač koji bi prvi došao do cilja bio bi pobjednik. Nekada po dogovoru znali bi si odrediti novo pravilo kao što bi bilo da onaj igrač koji je dvaput pobijedio može si jednom obruč ispraviti rukom i tako biti u prednosti naspram ostalih igrača.

4.2.17. *Briškula*

Ovo je kartaška igra. U snopu je 40 karata koje su podijeljene u 4 figure: špade, kope, dinari i baštoni. Igrati se može u: dva, dupla, tri, četiri- dva para, šest. Ako se igra u tri, onda se iz snopa miču sve četvorke i ostane 36 karata. Na početku se snop sječe kako bi se dobila glavna figura(briškula) koja je jača od drugih. Svaki igrač dobiva po tri karte, osim u duploj gdje se dobiva četiri karte. Poredak figura je: : 1 - Aš (11 bodova), 3 - Trica (10 bodova), 13 - Re (4 boda), 12- Kaval (3 boda), 11- Fant (2 boda), a nakon tega su karte bez bodova: sedam, šest, pet, četiri, dva.

Pobjednik je onaj koji dobije četiri igre, a svaka igra ima minimalno 61 bod.

Parovi se kroz cijelu igru međusobno mimikom ili neprimjetnim pokretima dogovaraju koje karte baciti kako bi osvojili bodove. Igra je bila namijenjena dječacima i djevojčicama, ali su dječaci češće igrali jer karte nisu bile baš za djevojčice. U igri je moglo sudjelovati 2,3,4,6 igrača.

4.2.18. *Pandarlo*

Igru može igrati dvoje ili više igrača. Na panj se postavlja daska, a na dasku grančica. Drugom granom se udari po dasci te je cilj da ta grančica odskoči što više u zrak. Pobjednik je onaj čija je grančica odletjela više u zrak. Igra se igrala, kako kaže ispitanica, bilo gdje kada bi izašli van, a bila je namijenjena i muškom i ženskom spolu, samo što bi muškarci većinom pobjeđivali zbog svoje snage. Ispitanik 1 kaže kako su se na ovom mjestu puno puta igrala igra te da bi ovdje nalazili granje i za igru „Žbice“. Panj prikazan na slici često bi im služio za igru.

4.2.19. *Cimbalica*

Dok su djeca bila na ispaši i čuvala blago, zanimaciju su potražili u šumi tako što su morali pronaći drvo sa spuštenim granama. Grane su bile većinom od jasena zbog dobre savitljivosti. Grane su trebale biti niske i spuštene te blago savijene, a djeca su se na njima cimbala, odnosno ljuljala se.

4.3. Tradicijske igračke

Igračke iz davnina imaju važnost svoga vremena, rituala, blagdana, događaja. Već se ranije u radu navelo nekoliko materijala od kojih su djeca izrađivala igračke te koje su se igračke najčešće izrađivale.

Proučavajući tradicijske igre u Hrvatskoj, a posebno područje zapadne i središnje Istre, autorica diplomskog rada nailazi na igračke koje su uvijek i oduvijek postojale i to neovisno o području življenja. To su uglavnom bile: lutke, lopte, šćinke.

Lutke su djevojčice, uz pomoć majki i baka, uglavnom radile od odbačenih tkanina te listova truginje (kukuruz). Naravno, kako bi lutke bile ljepše i punije, punile su se sa

slamom, travom ili tkaninom. Tada bi ih šivale kako bi lutke trajale što duže. Na taj su način djevojčice razvijale svoju finu motoriku, upoznavale i manipulirale raznim materijalima.

Šćinke su male, uglavnom staklene kuglice. Njima su se igrali najčešće dječaci i natjecali. Igralo se tako da bi šćinku odgurnuli s palcem i kažiprstom i pokušali pogoditi drugu šćinku koju su odredili. Igralo se na ravnim površinama. Kroz tu su igru djeca razvijala preciznost i procjenu.

Lopte su bile za svu djecu, odnosno nisu bile bitne ni godine ni spol. Izrađivale su se od starih tkanina te se na taj način oblikovalo loptu, no izrađivali su ih još od svinjskog mjehura i svinjskog želuca.

Puškica se napravila od bazge, a na sred se probušila rupa te se grančicom drena bacala loptica od namočene loptice papira ili bobice.

Fjonda je praćka. Djeca bi ju izradila od drena drva, ali je grana morala imati „V“ rast. Od strane do strane bi se zavezao lastik od gume ili budele. Taj bi se lastik uhvatio „jezikom od cipele“, a na njega bise stavio kamenčić te bi se to sve skupa nategnulo.

4.4. Tradicijska igra spram suvremene igre

Djeca su u prošlosti imala više slobode od strane roditelja. Naravno, to ne znači da roditelji tada nisu pazili na sigurnost djece prilikom izvođenja pojedinih aktivnosti. Ali, zbog promjene i napretka svijeta te urbanizacije, mijenjaju se i uvjerenja roditelja oko dječje igre. Igre koje su prije bile više na otvorenom, polako se potiskuju iz života. Roditelji tako ograničavaju igre na otvorenom zbog mnogih nesigurnih faktora, uglavnom zbog mogućih ozljeda. Razni mediji, moderan svijet i konzumerizam samo su neki od faktora koji utječu na roditeljska ograničenja kad je u pitanju igra i odrastanje (Rubelj, 2023).

Dječje su igračke neizostavni objekti kojima se djeca služe u igri. Kako Boškin (2022, ste. 8, prema Klemenović, 2014) navodi da igračke služe i kao prenositelji kulture i vrijednosti te daju snažan doprinos dječjem razvoju i učenju. Tako dolazimo do problema suvremenosti gdje djeci više igračke i nisu toliko zanimljive, već im pažnju plijene računala, mobiteli, odnosno aplikacije i igre koje se nalaze na njima. „Življenje“

s digitalnom tehnologijom od najranije dobi djeci pruža nove mogućnosti koje njihovi preci nisu imali. Igračke koje danas djeca koriste često im vrlo brzo dosade, djeca se sve manje znaju zabavljati sama te su sve manje kreativnija.

U prošlosti su djeca sama smišljala svoje igračke te na taj način razvijala svoju maštu, dosjetljivost i kreativnost. Na taj su način stvarala, prilagođavala igre koje već znaju ili su negdje vidjela. Maštanjem su im ala slobodu i stvarala sebi sigurnu zonu i percepciju o nečemu što žele. Danas djeca nemaju potrebe smišljati svoje igre jer imaju već gotove igre i igračke.

Unazad nekoliko godina, digitalna tehnologija postaje sastavni dio svakodnevice i novi način zabave. No, moderne igre se ne razlikuju samo u igračkama ili prostoru igre, već je došlo do udaljavanja djece jednih od drugih. Djeca više vremena provode u sobi ispred kompjutera, televizora, mobitela, dok su se djeca nekad nalazila vani, u parku, dvorištu, igralištima kako bi se igrala te bi te igre potrajale cijeli dan. Na taj su se način povezivala i izgrađivala zajedništvo. U tehnološkom svijetu se igre ne igraju niti prema spolu niti prema godinama, već je svima dopušteno sve. Više nisu potrebni ni suigrači jer elektronički uređaji preuzimaju tu ulogu. Koliko tehnologija ima dobrobiti za svijet u kojem živimo, toliko, ako se previše i neprimjereno koristi, šteti djeci (uskraćuje djetinjstvo i slobodu), ali i odraslima u stvaranju zajedništva.

U nastavku će biti prikazana tablica s usporedbom nekih tradicijskih igri i modernih igri na razvoj djeteta.

NTC	I faza (stimulacija razvoja neuronskih veza i puteva)							II faza (stimulacija razvoja misaonih procesa)			
	uzrast 5-7 godina	rotacija	ravnoteža	dinamička akomodacija oka	fina motorika	Stopala (hodaње, trčanje)	koordinacija oko – ruka	govor	misaona klasifikacija	misaona serijacija	asocijacija
tradicionalne igre	ledena baba	●	●	●		●		●		●	
	špigule	●	●	●	●		●	●	●	●	
	graničar	●	●	●	●	●	●	●	●	●	
	školica	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
	slijepi miš	●	●		●	●		●	●	●	●
	igra skrivača	●	●	●		●	●	●	●	●	
	crna kraljica		●	●		●			●		●
	lastik	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
moderne igre	računalne igre								●	●	●
	igre za uređaje na dodir								●		●
	igrače konzole	●	●			●			●	●	●

Slika 2. Tablica utjecaja tradicijskih igara i modernih na djetetov razvoj

Autorica (Furlanis, 2018) je napravila tablicu gdje uspoređuje tradicionalne igre (Rajović, 2017) s modernim igrama koje je podijelila u tri skupine gdje je na slikoviti način prikazala razvojni proces u dvije faze.

4.5. Doprinos tradicijskih igara odgoju i obrazovanju

Igra današnje djece se promijenila, odnosno prilagodila se suvremenom životu. Djeca su međusobno udaljena, više borave u kući, nisu maštovita i ne komuniciraju koliko su nekad komunicirala.

Nekada se igra smatrala nebitnom dječjom aktivnošću, što naravno nije istina. Kroz igru djeca usvajaju pravila, uče dijeliti igračke, surađuju međusobno, postaju samostalnija i društvenija. Dakle, tradicijska igra je nekad, ali i danas prenositelj vrijednosti, normi i ponašanja (Grdić, 2022). Može se primijetiti kako sve veći broj vrtića, ali i škola pokušava na neki način djeci približiti tradiciju kroz igre, radionice, događaje i priredbe. Rubelj u svom radu navodi kako (2023) primjena tradicijske igre

u odgojno-obrazovnom procesu pozitivno korelira s razvojem prosocijalnih ponašanja djece. One doprinose cjelokupnom razvoju djeteta jer djeca već od najranije dobi istražuju svijet i uče.

Visković i Topić (2020) tvrde da tradicijsku igru određuju pravila, suradnja i zajedništvo te kao takva ima vrlo bitan odgojni značaj. U svom su istraživanju (Rubelj, 2023, prema Visković i Topić, 2020) ispitale su mišljenja odgojitelja i roditelja o važnosti tradicijske igre. Ono što su odgojitelji i roditelji naveli kao važnost je: promicanje i očuvanje tradicijskih vrijednosti, kulturne baštine, korištenje prirodnih materijala, boravljenje više vremena na otvorenom te snažan poticaj za razvoj dječje autonomije. Ukratko, smatraju kako uključivanje tradicijskih igri u djetetovom životu razvija aktualnu i dugoročnu dobrobit. Rubelj (2023) također navodi kako se kod djece razvija i zajedništvo jer su tradicijske igre uglavnom osmišljene za više igrača. Uče pomagati jedni drugima, poštovati se, imati razumijevanja. Dakle. Oni kroz obične igre stječu znanja i vještine za daljnji život.

Takve igre kod djeteta potiču kognitivni razvoj jer će kroz njih rješavati probleme, razmišljati. Djeca će najbolje učiti kroz igru i u igri s drugima. Kroz tradicijske igre će djeca usvajati početne matematičke pojmove: veličina, brojanje, odnosi i dr. Naučit će prepoznati i imenovati nove oblike i materijale te se ujedno naučiti i koristiti njima. Razvijati će govor kroz razne brojalice i simboličke igre. Isto tako, kroz igru će razvijati svijest o sebi i svijetu u kojem žive.

Furlanis (2018) se u svom radu dotaknula provedenog istraživanja u Iranu gdje su se tradicijske igre uvele u predškolski odgoj na 8 tjedana po 30-45 min dva puta na tjedan. Kasnije su rezultate uspoređivali s grupom koja nije provodila tradicijske igre. Utvrđeno je da su djeca koja su igrala tradicijske igre bila na višoj razini emocionalne inteligencije i društvenosti od druge grupe. Njihov je zaključak da tradicijske igre u predškolskom odgoju i obrazovanju imaju pozitivan utjecaj na razvoj djece te potiču i ostale odgojitelje, ali i roditelje da djeci omoguće tradicijske igre.

Prema Rubelj (2023., str. 10) Nacionalni kurikulum za rani i predškolski odgoj i obrazovanje (2015) naglašava kulturnu svijest i izražavanje kao jednu od kompetencija za cjeloživotno učenje. Dakle, preko brojnih raznih aktivnosti djeca će razvijati kulturnu

svijet svog područja. Mogu također upoznati tradicijske igre drugih zemalja te tako spoznati i učiti o drugim područjima svijeta.

Marušić i Jukić (2022., str. 117) navode da uključivanje djece rane i predškolske dobi u istraživanje vlastite kulturne baštine pridonosi očuvanju tradicijskih vrijednosti i međugeneracijsku suradnju i društvenu koheziju što je u skladu s Europskim okvirom. Prema Tufekčić (2010., str. 224) igra za djecu predstavlja ozbiljnu aktivnost, svojevrsne odgojne sate koji djecu pripremaju, između ostaloga i za rad i radne obveze, kroz igru se pripremaju za svijet odraslih.

4.6. Implementacija kulturne baštine Istre u kurikulum vrtića

Nematerijalna kulturna baština je neopipljiva i ne mora biti vidljiva. Može se povijesno odrediti, no za njezino predstavljanje je potrebno osmisliti sadržaj koji je adekvatan. Ona u sebi obuhvaća govor, gastronomiju, odijevanje, narodne plesove, instrumente, pjevanje, vjerovanja i običaje, graditeljstvo, zanate i igre. UNESCOV-a inicijativa, odnosno Konvencija o zaštiti nematerijalne kulturne baštine čini nematerijalnu baštinu sve više prisutnu u javnom diskursu (Jovanović i Kalčić, 2023., str. 26).

Godine 2015. Istarska je županija započela projekt zavičajnosti, odnosno program kojem je temeljni cilj očuvati zavičajnost Istre, njezino bogatstvo i posebnosti za buduće generacije i očuvanje njezine vrijednosti. Prema Uljanić (2023., str. 60) posebni ciljevi ovog projekta su promocija zavičajnosti i zavičajnog identiteta putem različitih medija; povezivanje odgojno-obrazovnih institucija s muzejskim i galerijskim ustanovama, udrugama i pojedincima koji izučavaju zavičajnost te inovativni rad s djecom.

Kako bi sam projekt zaživio, potrebno je profesionalno usavršavanje odgojitelja, jačanje njihovih kompetencija, zajedničke refleksije dokumentiranih situacija, a sve to se zbiva uz prisustvo stručne supervizije. Naglasak je na odgojitelju koji razvija sebe u refleksivnog praktičara, koji razumije važnost dokumentiranja radi boljeg razumijevanja dječjeg razvoja te na temelju svojeg promatranja oblikuje kurikulum (Uljanić, 2023).

Svaki se kurikulum predškolske ustanove temelji na vrijednostima Nacionalnog kurikulumu za rani i predškolski odgoj i obrazovanje, a smjernicama koje će biti navedene u nastavku se nastoji pomoći odgojiteljima u oblikovanju prakse koja u sebi sadrži materijalnu i nematerijalnu baštinu Istre.

Službeni dokument Republike Hrvatske koji sadrži vrijednosti odgoja i obrazovanja u odgojno-obrazovnim ustanovama Nacionalni kurikulum za rani i predškolski odgoj i obrazovanje. Sloboda, raznolikost i otvorenost su polazišta dokumenta. U sebi sadržava specifična načela, ciljeve i polazišta koji su temelj za oblikovanje kurikulumu predškolske ustanove vrtića (NKRPOO, 2015).

Predškolska ustanova sama oblikuje svoj kurikulum prema svojim vrijednostima, no uz implementaciju Nacionalnog kurikulumu za rani i predškolski odgoj i obrazovanje. Kurikulum predškole treba uzeti u obzir specifičan kontekst odrastanja djeteta tj. kulturu i tradiciju okruženja u kojem živi dijete i njegova obitelj i u kojem se nalazi ustanova u kojoj se provodi kurikulum predškole (NKRPOO, 2015).

Kurikulum vrtića je dinamičan, razvojan i otvoren jer se razvija na temelju učenja, suradnje i istraživanja svih sudionika u odgojno-obrazovnom procesu. Zahtjeva se integrirani ili holistički pristup zbog toga što uključuje integriranje raznih područja i sadržaja učenja. Prema Uljanić (2023., str. 61) elementi za implementaciju zavičajnosti u kurikulumu vrtića, a prema holističkom pristupu su:

1. Vrijednosti (znanje, humanizam, identitet, kreativnost, autonomija, odgovornost, tolerancija)
2. Suradnja
3. Participacija
4. Učenje sukonstrukcijom u zajednici
5. Dobrobiti.

Nacionalni kurikulum za rani i predškolski odgoj i obrazovanje promiče planiranje i djelovanje odgoja i obrazovanja utemeljenog na vrijednostima koje bi iz perspektive povijesti, kulture, suvremenih događaja i projekcija budućnosti trebale unaprijeđivati intelektualni, moralni, društveni, motorički i duhovni razvoj djece (Uljanić, 2023., str. 63).

Učenje sukonstrukcijom u zajednici potiče razvoj baštine i zavičajnog identiteta u vrtiću s naglaskom na otvorenost i povezanost sa stalnim istraživanjem i unapređivanjem okruženja ustanove. Trebalo bi polaziti od dječjeg interesa, potreba i djetetu omogućiti da postane sukonstruktor kurikuluma. Bitne zadaće za poticanje razvoja zavičajnosti u vrtiću su:

- Aktivno doživljavanje baštine iskustvenim učenjem, doživljajima, spoznajama te od toga tvoriti umjetničke uratke
- Poticati postavljanje pitanja, razvoj percepcije, zaključivanje, uspoređivanje, klasifikacija, komunikacija
- Uvesti dijete u pojam vremena, mjesta, društva i kulture
- Upoznati kulturu i bogatstvo okoline gdje dijete živi
- Poticati interes i radoznalost za prošla vremena te uz to buditi zadovoljstvo u istraživanju odgovora
- Očuvati tradiciju i običaje te poticati ljubav prema zavičaju (Uljanić, 2023.,str. 67).

Dokumentiranje je jedno od ishodišta u očuvanju kulturnog identiteta. Dokumentiranjem aktivnosti služi za shvaćanje njihove važnosti te upravo to čini meta razinu odgoja i obrazovanja jer uključuje razmišljanje o načinu učenja i podučavanja. U sebi podrazumijeva bilježenje i dokumentiranje viđenje raznih situacija. Prema Miljak (2015) dobro je djecu uvesti u dokumentiranje svojih aktivnosti jer imaju razvijenu metakogniciju koja se razvija simboličkom igrom. Ona je temelj boljeg razumijevanja djece te sredstvo učenja djece.

Dokumentaciju čine bilješke, fotografije, videozapisi, audiozapisi, crteži, makete, transkripti razgovora. Interpretacija dokumenata, sakupljanje i proučavanje istih smatra se istraživačkim procesom.

U realizaciji projekata za *Festival zavičajnosti*, Vujičić (2023) odgojiteljima daje smjernice za implementaciju zavičajnosti u kurikulume vrtića.

Smjernice se odnose na *dokumentiranje* odgojno-obrazovnog procesa jer je to alat za otkrivanje interesa kod djece. Za vrijeme i nakon dokumentiranja postoje *pitanja za samo-refleksiju*. Potrebno je *slijediti dijete, nikako plan*, dakle prema svakom djetetu se ponašati kao prema razboritoj osobi, promatrati ih što rade, zapisivati, snimati te slušati što govore. Potrebno je da odgojitelj shvati da je *dijete prirodni istraživač* koji je

voljan istraživati te ima veliku želju posvetiti vrijeme za otkrivanje odgovora. Za *odgojitelje* je bitno da stvaraju projekcije, predviđaju daljnje smjerove razvoja, ali u interakciji s djecom. Ne smiju nuditi brza rješenja, već pustiti i pomoći djeci da sami dođu do rješenja. Bitno je postavljati dobra pitanja, ohrabrivati ih, pažljivo slušati, osigurati materijale i dr.

5. PRIKAZ RADIONICE TRADICIJSKIH IGARA U NEPOSREDNOM RADU S RODITELJIMA I DJECOM U DJEČJEM VRTIĆU „VIŠNJAN“

Glavni cilj radionice bio je ispitati dječju igru u predškolskoj dobi te kako se ona mijenja kroz vrijeme. Cilj je uvidjeti stavove roditelja i odgojitelja o primjenjivanju tradicijskih igara u odgoju i obrazovanju te njihovu važnost i smislenost. Kroz razgovor s roditeljima i odgojiteljima primijećeno je da se dječja igra znatno promijenila unazad dvadesetak godina te da djeca više ni ne znaju igrati tradicijske igre koje su se nekada igrale. Za tradicijske se igre može reći da su dio dječjeg narodnog stvaralaštva te da su odraz vremena i života u kojem su se igrale tj. nastale. Za potrebe ovog diplomskog rada osmišljena je i provedena pedagoška radionica na temu tradicijskih igara.

Što je pedagoška radionica?

Bognar i Matijević (2002) navode da je pedagoška radionica poseban oblik samostalnog rada cijeloga razrednog odjela, u ovom slučaju, vrtićke skupine. U radionici se mogu izmjenjivati individualan rad, rad u parovima te rad u grupi. Cilj svake radionice je usmjeravanje nekom zajedničkom radu, a osnovno obilježje svake radionice je to da podrazumijeva osobno i aktivno zalaganje svakog sudionika. Uzelac et al. (1994) navode da je pedagoška radionica specifičan oblik grupne interakcije sa glavnim obilježjima kao što su: kružna komunikacija, načini rada koji su usmjereni na osjetilne, emocionalne i moralne, a ne samo intelektualne funkcije djeteta i proces i ne samo na ishod i rezultat procesa.

Vrste pedagoških radionica dijele se na edukativne i kreativne radionice. Radionica se sastoji od pripravnih, izvedbenih i završnih djelatnosti.

Voditelj radionice (u ovom slučaju odgojitelj) treba predvidjeti odgovarajući scenarij događaja, osigurati odgovarajući prostor i opremu za provedbu iste. Bognar i Matijević (2002) navode da je prije radionice od velikog značaja stvoriti povjerenje između voditelja (odgojitelja) i sudionika (roditelja, djece) te najaviti strukturu događaja, zadatke sudionika te okvirno vrijeme trajanja radionice. Radionicu odgojitelj započinje demonstracijom.

Za potrebe izrade ovog diplomskog rada osmišljena je radionica na temu tradicijskih igara. Radionica je provedena u dječjem vrtiću Višnjan. Cilj radionice bio je približiti djeci, uz pomoć roditelja, tradicijske igre koje su se nekada igrale na području zapadne i središnje Istre. Radionica je provedena 06. listopada 2022. godine od 16:30 do 18 sati. U radionici je sudjelovalo ukupno 15 roditelja i 15 djece te 6 odgojitelja. U radionici su se koristili sljedeći materijali: 2 užeta, 20 kamenčića, 1 marama, 8 vreća za skakanje, 2 čunja, 2 stola, 6 plastičnih čaša, 15 grančica, 2 lastika.

Radionica je provedena u listopadu 2022. godine u sklopu Dječjeg tjedna u trajanju od dva sata uz kasnije razgovore s roditeljima. Sudjelovanje na samoj radionici bilo je dobrovoljno, a istraživanje anonimno te su roditelji u svakom trenutku mogli odustati od igranja igara i istraživanja što nitko nije učinio.

Prije samog početka realizacije radionice bilo je potrebno pripremiti vanjski prostor – dvorište. Pripremili su se punktovi gdje će se moći izvoditi tradicijske igre, postavili su se natpisi koji su sadržavali opis igre te slikovni prikaz igre.

Za početak smo se svi zajedno razgibavali 5 minuta, a nakon toga smo se podijelili po punktovima s igrama. Kao voditelj radionice obilazila sam sve punktove i unatoč opisima igara prema potrebi detaljnije pojašnjavała pravila te sam se i sama igrala s njima.

Nakon što su svi prošli sve punktove s igrama, za kraj su bile pripremljene tri natjecateljske igre: *Skakanje u vrećama*, *Potezanje užeta* i *Karijola*. Grupe su bile podijeljene na način da se igralo u sljedećim formacijama: roditelji protiv roditelja, djeca protiv djece i roditelj-dijete protiv roditelja-djeteta.

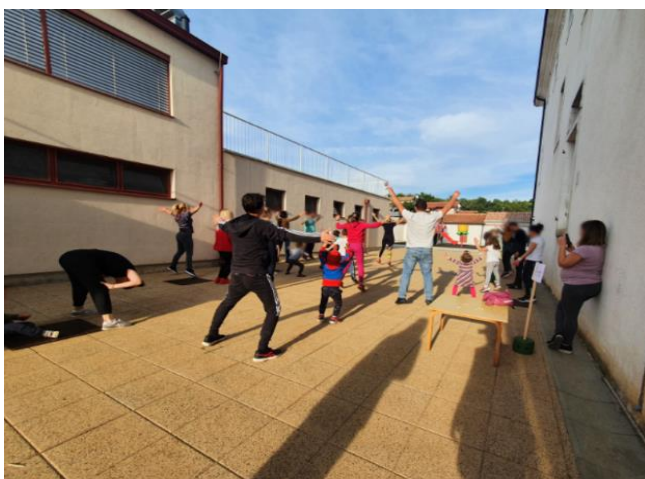
U nastavku prikaza radionice priložene su slike te opisi svih igara koje su se taj dan igrale.



Slika 3. Prikaz roditelja, djece i odgojitelja u zajedničkom razgibavanju.



Slika 4. Prikaz roditelja, djece i odgojitelja u zajedničkom razgibavanju.



Slika 5. Prikaz roditelja, djece i odgojitelja u zajedničkom razgibavanju.



Slika 6. Prikaz pravila i opis igre *Pike-pake* koji je bio postavljen u punktu gdje se igra igrala.



Slika 7. Prikaz djece i odgojiteljica u igri *Pike-pake*.



Slika 8. Prikaz pravila i opis igre *Care, care, gospodare* koji je bio postavljen u punktu gdje se igra igrala.



Slika 9. Prikaz djece i roditelja u igri *Care, care, gospodare*.



Slika 10. Prikaz djece i roditelja u igri *Care, care, gospodare*.



Slika 11. Prikaz djeteta i majke u igri *Skakalica*.



Slika 12. Prikaz djece, roditelja i odgojitelja u igri *Crna Kraljica* 1,2,3.



Slika 13. Prikaz djevojčicu dok skače *Skakalicu*..



Slika 14. Prikaz kćerke i majke kako zajedno preskakuju užu dok odgojiteljice vrte užu.



Slika 15. Prikaz djece kako zajedno preskaču uže.



Slika 16. Prikaz djece kako zajedno preskaču uže uz pomoć odgojiteljica.



Slika 17. Prikaz roditelja u natjecateljskoj igri *povlačenja užeta*. Vide se dvije grupe koji se natječu jedni protiv drugih.



Slika 18. Prikaz roditelja u natjecateljskoj igri *povlačenja užeta*. Vide se dvije grupe koji se natječu jedni protiv drugih.



Slika 19. Prikaz djece u natjecateljskoj igri *povlačenja užeta*. Vide se dvije grupe koji se natječu jedni protiv drugih.



Slika 20. Prikaz roditelja u natjecateljskoj igri *skakanje u vrećama*. Vide se dvije grupe koji se natječu jedni protiv drugih.



Slika 21. Prikaz roditelja u natjecateljskoj igri *skakanje u vrećama*. Natjecatelji su u vrećama morali zaobići čunjeve i brzo odskakati do svoje ekipe.



Slika 22. Prikaz djece u natjecateljskoj igri *skakanje u vrećama*. I tu su dvije ekipe koji se natječu jedna protiv druge.



Slika 23. Prikaz djece kako skaču u vrećama.



Slika 24. Prikaz roditelja i djece u natjecateljskoj igri *karijole*. Djeca i roditelji su se zajedno natjecali jedni protiv drugih te obilazili čunjeve.



Slika 25. Prikaz roditelja i djece u natjecateljskoj igri *karijole*.

Igre koje smo igrali su sljedeće:

5.1.1.PRESKAKIVANJE UŽETA

Za igru je potrebno jedno uže i minimalno 3 igrača. Jedan igrač stane na sredinu između dva suigrača koja drže uže i vrte ga. Igrač u sredini preskače preko užeta. Uže može preskakati više igrača, no uz veći oprez.

5.1.2.CARE, CARE, GOSPODARE

Na jednoj strani stoji grupa djece u formaciji vrste, a s druge jedno dijete koje predstavlja cara te je on djeci okrenut leđima.

Djeca pitaju: Care, care, gospodare, koliko je sati?

Car odgovara:

2 medvjeda (veliki koraci)

Ili 1 balerina (jedan okret oko sebe)

ili 6 mišjih (sitni koraci)

ili 3 zmije (leći na pod i gmizati).

Pobjednik je onaj tko prvi stigne do cara te sada on postaje novi car.

5.1.3.PIKE – PAKE

Za ovu je igru potrebno 5 kamenčića, a igra se na ravnoj površini. Igrati se može s jednom ili dvije ruke, a igra započinje tako što se 5 kamenčića stavi u šaku i baci na površinu gdje se igra. Nakon što su kamenčići na površini, igrač uzima jedan kamenčić i baca ga u zrak. Dok je taj kamenčić u zraku, na njemu je da s jednom ili dvije ruke uzme kamenčić s površine i tako sve do zadnjeg kamenčića. Ako je igrač uspio sve pokupiti, tada prelazi na drugu razinu gdje mora uzimati dva kamenčića s površine. Tako se igra sve dok ne dođu do 5. razine i tad moraju pokupiti svih 5 kamenčića.

5.1.4. SKAKALICA

Na tlu se kamenom ili kredom nacrtaju polja od 1 do 10. Igrač koji prvi igra nalazi se izvan polja i baca kamenčić na polje broj 1. Na to polje skoči jednom nogom i tako nastavi do zadnjeg broja 10. Gdje je jedno polje skoči s jednom nogom, a gdje su dva polja s dvije noge. Kad igrač dođe do broja 10, tada se okreće i na isti način skakuće natrag, samo treba pripaziti da na polju broj 1 podigne kamenčić u čučnju i na jednoj nozi. Zatim izlazi iz skakalice i baca kamenčić na broj 2 i ponovno skakuće do kraja i natrag. Igrač igra dok ne pogriješi, a kad pogriješi onda na red dolazi drugi igrač. Igrač koji prvi prođe cijelu skakalicu je pobjednik.

5.1.5. CRNA KRALJICA 1,2,3

Na terenu se označe startna i ciljna linija koje su na udaljenosti od 4-5 metara. Na start stanu igrači, a na cilj je Crna Kraljica okrenutim leđima. Crna kraljica viče: Crna Kraljica jen, dva, tri!.

Dok kraljica to izgovara, igrači se približavaju cilju, no kretati se smije dokle god se Crna Kraljica ne okrene prema njima.

Crna Kraljica se okreće prema igračima tek kad izgovori tri.

U tom trenutku, ako nekoga spazi da se pomiče, tada ga ona vraća na start.

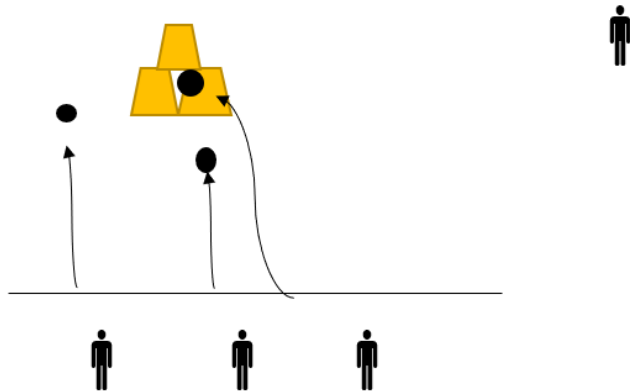
Prvi igrač koji dotakne Crnu Kraljicu je pobjednik i u slijedećoj rundi je taj igrač Crna Kraljica.

5.1.6. PAGAROŠTO

Igra se s onim što se imalo, a to su najčešće boce, plastične, papirnate čaše ili limenke te kamenčići. Boce/čaše/limenke se složi uvis (najmanje 3), a do složene piramide stoji jedan igrač koji je izabran da bude *pagarošto*. Ostali igrači stanu iza dogovorene linije i bacaju kamenčić u piramidu jedan po jedan dok netko ne sruši sve. Kada netko sruši, *pagarošto* mora brzo složiti piramidu, a djeca koja su gađala u to vrijeme trče po svoje kamenčiće. Kada *pagarošto* složi, tada pokušava uloviti one koji su otrčali po svoje kamenčiće. Uspije li

nekoga uhvatiti prije nego se vrate iza linije za gađanje, taj ulovljeni postaje novi *pagarošto*. U slučaju da nitko ne sruši piramidu, igra kreće ispočetka s istim *pagaroštom*.

Igra je namijenjena za minimalno 3 igrača.



Slika 26. *Pagarošto*

5.1.7. MUĆAK

Igru može igrati više igrača, a poželjno je da ih bude što više. Igrači čučnu u krug, a jedan obilazi igrače noseći u ruci maramicu ili kamenčić. Igrač koji ima maramicu/kamenčić mora je neprimjetno spustiti iza nekog igrača. Ako bi taj igrač napipao maramicu prije nego igrač koji ju je nosio napravi cijeli krug i opet dođe do njega, onda je on uzima i nastavlja kružiti, a igrač koji je prethodno imao maramicu, čučne na njegovo mjesto. Ukoliko igrač ne primijeti da se iza njega nalazi maramica/kamenčić, tada igra kreće ispočetka tako da on sada kruži s maramicom.

5.1.8. ŽBICE

Igru može igrati dva ili više igrača. Igra se tako da se na sredinu baci hrpa grančica (žbica), a igrači čuče oko hrpe. Njihov je zadatak da vuču grančice bez

da se hrpa sruši te bez da se bilo koja druga grančica pomakne. Pobjednik je igrač koji ima najviše izvučenih grančica.

5.1.9.LAŠTIK

Igru igraju tri do četiri igrača zasebno ili u paru. Dva igrača nogama drže laštik okrenuti jedan prema drugome dok treći igrač skače preko laštika zadane korake (jedinica, dvojka, zaplet, jedinica i kocka). Igrač igru započinje na visini skočnog zgloba, a svakim ispravnim skakanjem bez pogrešaka napreduje. Redoslijed skakanja su zglobovi, listovi, koljena, „podguza“ , „guza“, kukovi, struk, pazusi, glava, mali i veliki rogovi. Pobjednik je onaj igrač koji dosegne najvišu visinu.

5.1.10. SKAKANJE U VREĆAMA (natjecateljska)

U igri sudjeluje najmanje četvero natjecatelja iz svake ekipe. Svaki igrač treba u vreći skakati određenu daljinu, nakon čega se vrši izmjena. Pobjeđuje ona ekipa čiji natjecatelji prvi dođu do cilja.

5.1.11. POTEZANJE UŽETA (natjecateljska)

U igri sudjeluje podjednako igrača u svakoj ekipi, dakle minimalno četiri. Pobjeđuje ekipa koja uspije povući konopom protivničku ekipu 2 puta.

5.1.12. KARIJOLA (natjecateljska)

Potrebno je nacrtati početnu i ciljnu liniju na tlu. igrač drži noge svog suigrača na svojim rukama tako da oblikuje neku vrstu karijole (kolica na dva kotača) Sve karijole započinju utrku s igračevim rukama na startnoj liniji. Na startu djeca moraju što prije stići do cilja, a karijola koja padne ispada iz igre.

5.2. Dojmovi roditelja i djece o tradicijskim igrama

Nakon završetka radionice, odgojitelj je uputio roditelje da tko želi može ispisati dojmove s radionice. Roditeljima su podijeljeni prazni listići papira. Dojmovi su prepisani s listića i navedeni u nastavku:

P.R.: Igre su mi se svidjele jer su me vratile u djetinjstvo te sam imala priliku pokazati svojem djetetu što sam igrala u njegovoj dobi.

V.P.P.: bilo je zabavno natjecati se u karijolama protiv drugih roditelja. Odlična ideja za timski rad i zbližavanje s djetetom.

K.C. I N.C.: Odličan povratak u prošlost! Igre su probudile natjecateljski duh između brata i sestre.

M.T.: Puno raznovrsnih igri s kojima nisam imala doticaja u djetinjstvu. Izazvale su interes u meni. Vrlo lijepo objašnjeno i prezentirano, a najviše mi se svidjela igra pike-pake.

E.L.: Uživala sam u preskakanju užeta jer mi je to bila najdraža igra dok sam bila mala. Domislila sam se puno igri koje sam zabila!

A.L.D.: U početku sam bila skeptična zbog nepoznatih naziva, no ubrzo sam shvatila da su to iste ili slične igre koje sam igrala u mladosti samo s drugim imenom.

T.D.: Super aktivnost! Skakanje u vrećama me oduševilo i vratilo u prošlost.

E.B.: U komunikaciji s roditeljima složili smo se da smo si imali neka svoja pravila, ali u suštini cilj je bio isti. Super je kad shvatiš da su svi igrali većinom iste igre u djetinjstvu samo s drugim nazivima ili malo drukčijim pravilima.

I.M.: Bilo je zabavno i poučno. Puno pravila nisam znao do danas.

V.R.: Odlična ideja da se djeca više kreću i igraju na otvorenom – smislene igre... potezanje užeta vraća uspomene.

D.M.: *Bilo je divno pokazati svojoj djeci kao sam se igrala kao mala, ali je bilo još bolje kad su oni meni pokazali kako se igraju danas s istim igrama.*

D.P.: *Laštik je igra moje mladosti i zato je ova radionica bila super jer sam svojem djetetu napokon mogla pokazati neke stare trikove i korake..*

D.B.: *Super izvedeno. Poznate ili slične igre koje smo igrali. Lijepo je da i naša djeca uživaju u njima i da se ne zaborave.*

Naravno, nisu samo roditelji iznijeli svoje dojmove, već se nakon radionice, ali i narednih dana s djecom razgovaralo o odigranim igrama. Kroz razgovor je vidljiv njihov velik interes za odigrane igre zbog toga jer su te igre igrali s roditeljima. Zanimljivo im je bilo kako njihovi roditelji znaju te igre, ali i kako su roditelji bili sretni i zaigrani. Djevojčica A.L. je ispričala tati kako se mama lijepo igrala na radionici i kako ju je naučila skakati *laštik*. Dječaci M. i D. su najviše vremena proveli igrajući *Žbice* jer su se međusobno natjecali.

5.3. Osvrt na radionicu

Prije same radionice dugo sam promatrala dječju igru, kako u sobi dnevnog boravka, tako i na vanjskom dvorištu gdje se djeca zajedno druže i igraju. Vidljiva je drukčija igra u odnosu na igre koje sam ja igrala prije samo deset godina. Tek se proučavajući primijeti kako su djeca otuđena jedna od drugih, igraju se sama (možda jedan ili dva prijatelja), a igre su većinom nasilničkog tipa koje su vjerojatno vidjeli na video igrama. Tek se u nekoliko navrata starija vrtićka grupa igrala *lovice*, *skrivača* ili *školice*. I tu je došla ideja za radionicu. Radionicu sam osmislila u sklopu Dječjeg tjedna kao novitet u dječjoj svakodnevnoj igri, odnosno priliku da djeca upoznaju i neke druge igre, u ovom slučaju igre njihovih predaka.

Završetkom radionice i u neformalnom razgovoru s ostalim odgojiteljima koji su pomogli u realizaciji radionice, primijetili smo kako je atmosfera za vrijeme trajanja radionice bila ugodna i opuštena. Djeca su bila zainteresirana, a to me je kao voditeljicu radionice za vrijeme osmišljavanja i same provedbe radionice jako brinulo.

Primjetna je bila i promjena igri za vrijeme boravka svih skupina dvorištu. Djeca s radionice su prijateljima objašnjavali neke od igri koje su igrali te su se te igre dosta

često igrale, a prije radionice nisu. Čak su i mlađu vrtićku grupu naučili kako se igra *Crna Kraljica 1,2,3*. Igrali su i *Mučak*, odnosno *Slijepi miš*, tražili su vreće za skakanje kako bi se međusobno mogli natjecati. Vidjela sam da igraju i *Care, care gospodare*. Dječak M.T. je djecu naučio novu igru koju mu je mama pokazala nakon radionice, a zove se *Krokodil*.

Opis: Igra se na način da se djeca poredaju sa strane, a s druge strane „zamišljene“ rijeke stoji krokodil. Djeca postavljaju krokodilu pitanje: „Smijemo li prijeći rijeku?“, a na to krokodil odgovori: „Samo oni koji imaju xy boju“. Djeca koja imaju rečenu boju smiju prići preko rijeke, no djeca koja nemaju tu boju bježe da ih krokodil ne ulovi. Cilj igre je pobjeći i prijeći preko rijeke. U slučaju da krokodil nekog ulovi, taj postaje novi krokodil.

Interes je potrajao dva tjedna, no ubrzo su se igre vratile u „normalu“. Jedino se kod mlađe vrtićke dobi vidi zainteresiranost za većinu igri koje su se igrale i u kojima je potrebna međusobna suradnja.

Smatram da smo svi odgojitelji u vrtiću trebali nastaviti poticati igre koje smo vidjeli da zaokupljaju djecu i da su im zabavne, no s jednom radionicom i ponekim poticanjem to se ubrzo zaboravi.

Pitala sam dijete D. P. zašto se nije priključilo niti jednoj igri, a odgovor je bio iznenađujuće prirode: „Zato jer ne znam odgovore i teške su.“ Kroz daljnji razgovor s djetetom, shvatila sam kako današnje generacije na tradicijske igre gledaju kao teške i misaone igre. Ne smatraju ih zabavnima jer „moraju razmišljati“. Zato je nekad lakše samo trčati za drugima i vikati jer se u takvim igrama ne razmišlja, već se sve svodi na grubost jednih prema drugima.

6. ZAKLJUČAK

Kroz ovaj se diplomski rad stalno naglašava važnost dječje igre na djetetov cjeloviti razvoj. U sebi sadrži elemente koji su potrebni za poticanje cjelovitog razvoja te tako utječe na socioemocionalni, spoznajni, motorički razvoj. Kroz igru djeca istražuju i promatraju svijet oko sebe te na taj način samostalno dolaze do rješenja problema u određenim situacijama. Igra im pomaže u razvijanju kreativnosti, mašte, preciznosti, koordinaciji, motorici, a najvažnija je u razvijanju interakcijskih vještina koje nastaju u igri s vršnjacima.

Doktor Ranko Rajović na svojim predavanjima i knjigama, odnosno kroz NTC sustav naglašava važnost igre i učenja kroz igru. Tako je na većini predavanja ukazivao na probleme ekranizacije kod djece, sjedilačkom stilu ispred ekrana i manjku igre vani na otvorenom prostoru s vršnjacima. Rajović smatra kako djeca koja igraju video igre i cijeli dan provode uz ekran, manje koriste svoje tijelo, odnosno u igri s konzolama koriste samo ruku i to ne sve prste. Naravno, takav će položaj ruke i korištenje samo pojedinih dijelova tijela znatno utjecati na razvoj sinapsi o kojima je bilo riječ ranije u radu. Problemi koji nastaju zbog nerazvijanja primjetni su kasnije u životu te se tako pojavljuje disleksija, disgrafija, manjak pažnje, mašte, kreativnosti, a ponajviše slabo razvijena motorika. Svijet se razvija i modernizira. Napreduje tehnologija te je neizbježan doticaj s istom. No, unatoč tome, djeca rane dobi ne bi smjela koristiti digitalnu tehnologiju već ih je potrebno poticati na igru s raznim materijalima i aktivnostima na otvorenom gdje će se moći razvijati. Čovjek je od davnina znan kao društveno biće koje njeguje interakciju s ostalima. Videoigre, televizori, mobiteli, kompjuteri su uređaji koji čovjeku omogućuju sve što treba u četiri zida te mu za te aktivnosti nisu potrebni ostali. Tako se gubi međusobna dvosmjerna komunikacija (komunikacija licem u lice), društvo, i slično. Igre i ostali dječji programi na ekranima ne bi smjeli postati zamjena za dječje igre i igre s vršnjacima. Igra u kojoj je dijete aktivno ima najveći pozitivan učinak na njegov cjeloviti razvoj, odnose s ostalima i osjećaju prihvaćenosti.

Modernizacijom suvremenog društva, sve više djece igra video i ostale igre u svojim sobama te sve manje vremena provodi u društvu vršnjaka. Problematika je vidljiva te su brojne odgojno-obrazovne ustanove pokrenule implementaciju tradicijskih igri u odgojni proces. Polako se shvaća koliko tradicijska igra ima utjecaja na djetetov razvoj.

Tradicijske igre se sve više zanemaruju i ne prenose na najmanje. One su glavni prenositelj vrijednosti, način života, običaja i karakteristika naroda. Spadaju u nematerijalnu baštinu koja se polako gubi kao i tradicijske igračke. Današnja djeca imaju na izbor sve što požele iz trgovine, no nekada su djeca sama izrađivala svoje igračke od dostupnih materijala i bila su zadovoljna time. Roditelji su u strahu dok se dijete igra vani, boje se ozljeda, no nekad su djeca imala više slobode i sve njihove aktivnosti su se odvijale vani. Dječja priroda za istraživanjem je na taj način ograničena što se upravo kroz tradicijske igre oslobađa. Tradicijske igre su u većem dijelu igre za skupine djece te je za to potrebna interakcija s drugima, a ona je temelj za socijalni, ali i emocionalni razvoj. Nadalje, kroz igru tradicijskih igri dijete razvija poštivanje pravila, kreativnost, odgovornost, dogovaranje, rješavanje sukoba, samopouzdanje i ostale odgojne vrijednosti. Najviše utječe na motorički, socioemocionalni i spoznajni razvoj djeteta.

Cilj ovog rada bio je istražiti tradicijske igre koje su se igrale na području središnje i zapadne Istre, koliko su se promijenile do danas i koliko tehnologija utječe na njihovo izvođenje te postoji li smisao ponovnog uvođenja, odnosno implementiranja tradicijskih igri u odgojno-obrazovne ustanove s naglaskom na predškolske ustanove.

U radu su, između ostalog, opisane i igre naših *nonića*, tradicijske igre i opisi istih. Glavni dio ovog rada bila je provedba radionice tradicijskih igri u neposrednom radu s djecom i roditeljima u dječjem vrtiću Višnjani uz osvrte roditelja nakon radionice.

Na kraju bih zaključila kako će igra uvijek ostati igra, nevažno u kojem obliku. Razlika je u načinu igranja i njezinom utjecaju na cjelokupan dječji razvoj. Naravno da se ne očekuje da svijet ide dalje, a neke sastavnice (u ovom slučaju igra) ostaju netaknute, nepromjenjive. Suvremenost utječe na igru kao i na ostale aspekte društva. No, za dobrobit djece i njihove budućnosti smatram da je implementacija zavičajnosti (u koje spadaju i tradicijske igre) napredak u vraćanju djece u stvarnost, prirodu i njihovu urođenu težnju za istraživanjem i kretanjem. Osim toga, za okolinu i identitet je važno poznavanje svoje kulturne baštine. Ovim radom dajem sudionicima radionice, djeci iz DV Višnjani te ostalima kratki prikaz tradicijskih igri u predškolskom odgoju, njihovoj dobrobiti i doprinosu odgoju i obrazovanju.

Ovaj rad zaključujem citatom (Miletić, 2023): „U današnjem globaliziranom svijetu trebamo držati do svoje tradicije, kulture i posebnosti i to prenositi na naše mlađe naraštaje. U moru dostupnih informacija ponekad zaboravimo što su radili naši nonići, od kuda smo potekli i zašto je Istra takva kakva je danas. Upravo s tim ciljem, Istarska županija je pokrenula projekt zavičajne nastave kako bi se djecu od malih nogu učilo voljeti svoj zavičaj.“

LITERATURA

1. Biškupić Bašić, I. (2013). Tradicijske dječje igračke iz hrvatske baštine. *Dijete, vrtić, obitelj: Časopis za odgoj i naobrazbu predškolske djece namijenjen stručnjacima i roditeljima* (19(71)), 23-25.
Preuzeto s: <https://hrcak.srce.hr/145411>
2. Boškin, I. (2022). *Odgojno-obrazovni aspekti tradicijske igre*. (Završni rad). Filozofski fakultet u Splitu, Sveučilište u Splitu.
Preuzeto s: <https://urn.nsk.hr/urn:nbn:hr:172:434343>
3. Červar, S. (2017). *Računalo ili gumi – gumi? Tradicionalno ili moderno?* (Završni rad). Fakultet za odgojne i obrazovne znanosti, Sveučilište Jurja Dobrile u Puli.
Preuzeto s: <https://urn.nsk.hr/urn:nbn:hr:137:737746>
4. Duran, M. (2001). *Dijete i igra*. Jastrebarsko: Naklada Slap.
5. Edwards, K. (2017). *Indigenous traditional games – planning resource*. Toowoomba, Queensland: University of Southern Queensland.
Mrežni izvor: <https://eprints.usq.edu.au/30730/>.
6. Furlanis, M. (2018). *Usporedba tradicionalnih i modernih igara za djecu predškolske dobi*. (Završni rad). Fakultet za odgojne i obrazovne znanosti, Sveučilište Jurja Dobrile u Puli.
Preuzeto s: <https://urn.nsk.hr/urn:nbn:hr:137:915874>
7. Grdić, M. (2022). *Kulturnoantropološki pogled na dječju igru u tradicijskom i suvremenom kontekstu*. (Diplomski rad). Sveučilište u Zadru, Odjel za etnologiju i antropologiju.
Preuzeto s: <https://urn.nsk.hr/urn:nbn:hr:162:929135>
8. Jovanović, I., Kalčić, M., Muškardin, D., Uljanić, K., Peteh, G. (2023). *ISTRAŽIVANJE – priručnik za implementaciju zavičajne pismenosti u vrtiće, osnovne i srednje škole Istarske županije*. Istarska županija – Regione Istriana.
9. Kajoa, R. (1965). *Igre i ljudi*. Beograd: Nolit.
10. Kamenov, E (2006). *Dječja igra*. Beograd: Zavod za udžbenike.
11. Kranjčić, M. (2010). *Bezačija va baulje*. Žminj: Čakavski sabor Žminj.
12. Kranjčić, O. i Damijanić, A. (2012). *Biži, biži maglina*. Pićan: Libar.

13. Lazar, M. (2007). *Igra i njezin utjecaj na tjelesni razvoj*. Đakovo: Tempo d.o.o.
14. Marušić, A. i Jukić, T. (2022). Tradicijska igra u odgojno-obrazovnom procesu predškolske ustanove s ciljem očuvanja nematerijalne kulturne baštine. *Napredak*, (163 (1 - 2)), 115-132.
Preuzeto s: <https://hrcak.srce.hr/279088>
15. Mendeš, B., Marić, Lj., ; Goran, Lj. (2020) *Dijete u svijetu igre: Teorijska polazišta i odgojno-obrazovna praksa*. Zagreb: Golden marketing
16. Miljak, A. (2015). *Razvojni kurikulum ranog odgoja: model Izvor II: priručnik za odgojitelje i stručni tim u vrtićima*. Zagreb: Mali profesor
17. Ministarstvo znanosti, obrazovanja i sporta, Republika Hrvatska. (2014). *Nacionalni kurikulum za rani i predškolski odgoj i obrazovanje*.
18. Norel, M., Necula, G. i Enache, L. (2010). Tradicijske igre na otvorenome za dobrobit djece. *Djeca u Europi: Zajedička publikacija mreže europskih časopisa*. (2(4)), 18-19.
Preuzeto s: <https://hrcak.srce.hr/123517>
19. Rajović, R. (2017). *Kako igrom uspješno razviti djetetov IQ*. (1. izdanje). Split: Harfa d.o.o.
20. Rubelj, T. (2023). *Odgojno-obrazovni značaj tradicijskih igara*. (Završni rad). Filozofski fakultet u Splitu, Sveučilište u Splitu.
Preuzeto s: <https://urn.nsk.hr/urn:nbn:hr:172:479988>
21. Ružić, M. (2015). *Gremo u ćap*. Pula: Sveučilište Jurja Dobrile u Puli.
22. Šagud, M. (2002). Odgajatelj u dječjoj igri. Zagreb: Školske novine.
23. Šokac, K. (2019). *Igra s gledišta djeteta rane i predškolske dobi*. (Diplomski rad). Fakultet za odgojne i obrazovne znanosti, Sveučilište Josipa Jurja Strossmayera u Osijeku.
24. Tufekčić, Adnan. 2010. Etnopedagoški prikaz tradicijskih dječjih igara s Majevice. *Školski vjesnik*. (59/2), 223 – 240.
Preuzeto s: <https://hrcak.srce.hr/clanak/122489>
25. Visković I., J. Topić. (2020). Tradicijska igra i suvremeni kurikulum – mišljenje roditelja i odgajatelja. *Školski vjesnik* (69/1), 49-68.
Preuzeto s: <https://hrcak.srce.hr/clanak/360102>

26. (16. svibnja 2023). *Ovogodišnji Festivali zavičajnosti u Fažani, Poreču i Žminju.*

URL: <https://www.istra-istria.hr/hr/clanci/istarska-zupanija-novosti/14570/ovogodisnji-festivali-zavicajnosti-u-fazani-porecu-i-zminju/>

PRILOZI

Slika 1. *Prikaz polja za igru Trilja.*

Datum: 09.11.2022.

Izvor: Martina Šuran

Slika 2. *Tablica utjecaja tradicijskih igri i modernih na djetetov razvoj*

Izvor: <https://urn.nsk.hr/urn:nbn:hr:137:915874>

(Preuzeto: 10.2.2024.)

Slika 3. *Roditelji, djeca i odgojitelji zajedno vježbaju.*

Datum: 06.10.2022.

DV Višnjan

Skupine: *Fijolice, Lučole, Botunići*

Izvor: Martina Šuran

Slika 4. *Roditelji, djeca i odgojitelji zajedno vježbaju.*

Datum: 06.10.2022.

DV Višnjan

Skupine: *Fijolice, Lučole, Botunići*

Slika 5. *Roditelji, djeca i odgojitelji zajedno vježbaju.*

Datum: 06.10.2022.

DV Višnjan

Skupine: *Fijolice, Lučole, Botunići*

Slika 6. *Pravila igre Pike-pake.*

Datum: 06.10.2022.

DV Višnjan

Skupine: *Fijolice, Lučole, Botunići*

Slika 7. *Pike-pake.*

Datum: 06.10.2022.

DV Višnjan

Skupine: *Fijolice, Lučole, Botunići*

Slika 8. *Pravila i opis igre Care, care, gospodare.*

Datum: 06.10.2022.

DV Višnjan

Skupine: *Fijolice, Lučole, Botunići*

Slika 9. *Roditelji i djeca u igri Care, care, gospodare.*

Datum: 06.10.2022.

DV Višnjan

Skupine: *Fijolice, Lučole, Botunići*

Slika 10. *Roditelji i djeca u igri Care, care, gospodare.*

Datum: 06.10.2022.

DV Višnjan

Skupine: *Fijolice, Lučole, Botunići*

Slika 11. *Majka i kćer u igri Skakalica.*

Datum: 06.10.2022.

DV Višnjan

Skupine: *Fijolice, Lučole, Botunići*

Slika 12. *Djeca, roditelji i odgojitelji u igri Crna Kraljica 1,2,3.*

Datum: 06.10.2022.

DV Višnjan

Skupine: *Fijolice, Lučole, Botunići*

Slika 13. *Djevojčica u igri Skakalica.*

Datum: 06.10.2022.

DV Višnjan

Skupine: *Fijolice, Lučole, Botunići*

Slika 14. *Kćer i majka zajedno preskaču užu.*

Datum: 06.10.2022.

DV Višnjan

Skupine: *Fijolice, Lučole, Botunići*

Slika 15. *Djeca zajedno preskaču užu.*

Datum: 06.10.2022.

DV Višnjan

Skupine: *Fijolice, Lučole, Botunići*

Slika 16. *Djeca zajedno preskaču užu.*

Datum: 06.10.2022.

DV Višnjan

Skupine: *Fijolice, Lučole, Botunići*

Slika 17. *Roditelji u natjecateljskoj igri povlačenje užeta.*

Datum: 06.10.2022.

DV *Višnjan*

Skupine: *Fijolice, Lučole, Botunići*

Slika 18. *Roditelji u natjecateljskoj igri povlačenje užeta.*

Datum: 06.10.2022.

DV *Višnjan*

Skupine: *Fijolice, Lučole, Botunići*

Slika 19. *Djeca u natjecateljskoj igri povlačenja užeta.*

Datum: 06.10.2022.

DV *Višnjan*

Skupine: *Fijolice, Lučole, Botunići*

Slika 20. *Roditelji u natjecateljskoj igri skakanja u vrećama.*

Datum: 06.10.2022.

DV *Višnjan*

Skupine: *Fijolice, Lučole, Botunići*

Slika 21. . *Roditelji u natjecateljskoj igri skakanja u vrećama.*

Datum: 06.10.2022.

DV *Višnjan*

Skupine: *Fijolice, Lučole, Botunići*

Slika 22. *Djeca u natjecateljskoj igri skakanja u vrećama.*

Datum: 06.10.2022.

DV *Višnjan*

Skupine: *Fijolice, Lučole, Botunići*

Slika 23. *Djeca skaču u vrećama.*

Datum: 06.10.2022.

DV *Višnjan*

Skupine: *Fijolice, Lučole, Botunići*

Slika 24. *Natjecateljska igra karijole.*

Datum: 06.10.2022.

DV *Višnjan*

Skupine: *Fijolice, Lučole, Botunići*

Slika 25. *Natjecateljska igra karijole.*

Datum: 06.10.2022.

DV *Višnjan*

Skupine: *Fijolice, Lučole, Botunići*

Slika 26. *Pagarošto.*

Datum: 27.10.2022.

Izvor: Martina Šuran

SAŽETAK

Diplomski rad pod naslovom *Tradicijska igra u predškolskom odgoju i obrazovanju* prikaz je tradicijskih igri koje su se igrale na području središnje i zapadne Istre te njihovim doprinosom odgojno-obrazovnom procesu. U radu je objašnjena igra i njezino zanimanje od strane brojnih istraživača, klasifikacija i struktura igre prema nekoliko autora, uloga odgojitelja i utjecaj igre na cjeloviti djetetov razvoj.

Igra je za dijete lekcija i izazov kroz koje raste te se razvija na svim razvojnim poljima. Ukazane su i razlike u dječjim igračkama koje su se promijenile zbog modernizacije i uporabe utjecaja digitalne tehnologije u ranom djetetovom životu koje ga usporava i ograničava njegov razvoj.

U radu se dotaknula i tema implementacije zavičajnosti u odgojno-obrazovne ustanove s ciljem očuvanja baštine te prenošenje iste na mlađe generacije.

Kao glavni dio rada prikazana je radionica koja se održala u dječjem vrtiću Višnjan s temom tradicijskih igri u suradnji s roditeljima i djecom. Djeca pokazuju veliki interes za igranjem starih tradicijskih igri unatoč modernim igračkama koje su im dostupne. Tradicijske igre osim što potiču poštivanje pravila, prihvaćenost, maštu i slično, istodobno promiču i zavičajnu kulturnu baštinu zajednice u kojoj dijete živi.

Ključne riječi: dijete, igra, uloga odgojitelja u igri, tradicijske igre, igračke

SUMMARY

The graduate thesis entitled "Traditional games in preschool education" is a presentation of traditional games that were played in the area of central and western Istria and their contribution to the educational process. In thesis is explained the game and its interest by numerous researchers, the classification and structure of the game according to several authors, the role of educators and the impact of the game on the overall development of the child.

For a child, game is a lesson and a challenge through which it grows and develops in all areas of development. The differences that are pointed out are children's toys that changed due to modernization and problem of technology in a child's early life, which slows down and limits their development.

The thesis also touched upon the topic of the implementation of nativeness in educational institutions with the aim of preserving heritage and passing it on to younger generations.

As the main part of the paper, the workshop that took place in Višnjank kindergarten on the topic of traditional games in cooperation with parents and children is presented. Children show great interest in playing old traditional games despite modern toys.

Traditional games, in addition to encourage respect for rules, acceptance, imagination and similar, simultaneously promote the native cultural heritage of the community in which the child lives.

Keywords: child, game, educator's role in the game, traditional games, toys