

Tradicijske igre na selu

Šestan, Marta

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:137:469872>

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

Download date / Datum preuzimanja: **2024-12-30**



Repository / Repozitorij:

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



Sveučilište Jurja Dobrile u Puli
Fakultet za odgojne i obrazovne znanosti

MARTA ŠESTAN

TRADICIJSKE IGRE NA SELU

Diplomski rad

Pula, srpanj, 2024. godine

Sveučilište Jurja Dobrile u Puli
Fakultet za odgojne i obrazovne znanosti

MARTA ŠESTAN

TRADICIJSKE IGRE NA SELU

Diplomski rad

JMBAG: 0303070812, 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, srpanj, 2024. godine



IZJAVA O AKADEMSKOJ ČESTITOSTI

Ja, dolje potpisana, Marta Šestan kandidat za magistra 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, srpanj, 2024. godine



IZJAVA
o korištenju autorskog djela

Ja, Marta Šestan dajem odobrenje Sveučilištu Jurja Dobrile u Puli, kao nositelju prava iskorištavanja, da moj diplomski rad pod nazivom *Tradicijske igre na selu* 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

SADRŽAJ

UVOD	2
1. KULTURA I TRADICIJA ISTRE	3
1.1. Gospodarstvo	3
1.2. Govor središnje Istre	4
1.3. Običaji	6
2. IGRA.....	9
2.1. Pojam igre	9
2.2. Igra kroz povijest	12
2.3. Klasifikacija igre.....	13
2.4. Struktura igre.....	16
2.5. Utjecaj igre na razvoj djeteta predškolske dobi	18
2.5.1. Motorički razvoj	18
2.5.2. Socijalni i intelektualni razvoj.....	19
2.6. Uloga odgojitelja u igri djeteta predškolske dobi.....	20
3. TRADICIJSKE IGRE.....	24
3.1. Utjecaj modernizacije na tradicijsku igru.....	26
3.2. Tradicijske igre središnje Istre	28
3.2.1. <i>Pljočkanje</i>	28
3.2.2. <i>Šćinke</i>	29
3.2.3. <i>Pandula</i>	30
3.2.4. <i>Briškula i Trišete</i>	30
3.2.5. <i>Mora</i>	32
3.2.6. <i>Vuk i ovce</i>	32
3.2.7. <i>Pum-pum</i>	33
3.2.8. <i>Žmureca</i>	34
3.2.9. <i>Limuni i naronče</i>	34

3.2.10. <i>Laštik</i>	35
3.2.11. <i>Dva ugnja</i>	35
3.2.12. <i>Milicija</i>	36
3.2.13. <i>Trija</i>	37
3.2.14. <i>Na fjonde</i>	37
3.3. Implementacija tradicijskih igara u kurikulum vrtića Istre	38
4. ISTRAŽIVANJE O ZASTUPLJENOSTI TRADICIJSKIH IGARA U ODGOJNO-OBRAZOVNOM RADU ODGOJITELJA SREDIŠNJE ISTRE.....	41
4.1. Cilj istraživanja	41
4.2. Zadaci istraživanja.....	41
4.3. Uzorak istraživanja	42
4.4. Metode, postupci i instrumenti istraživanja	42
5. ZAKLJUČAK.....	51
LITERATURA	53
POPIS SLIKA	56
POPIS GRAFIKONA.....	56
SAŽETAK	57
SUMMARY	57

UVOD

Središnja Istra, kao područje iznimno bogate kulture i tradicije, obiluje raznim oblicima folkloru, među kojima su tradicijske igre zauzele istaknuto mjesto kao element očuvanja kulturnog identiteta. Tradicijske igre, naslijeđene kroz generacije, predstavljaju ne samo izvor zabave i rekreacije, već i duboko ukorijenjen dio lokalnog naslijeđa koji odražava povijest, običaje i vrijednosti zajednice. Tradicijske igre nekog kraja služe kao snažan alat za prenošenje tradicije s generacije na generaciju te aktivno sudjelovanje u igrama doprinosi jačanju osjećaja pripadnosti lokalnoj zajednici i očuvanju kulturnog naslijeđa. Kroz ovaj rad, istražit će se raznolikost tradicijskih igara središnje Istre, istražujući njihovu povijest, karakteristike i ulogu u očuvanju kulturnog identiteta ovog područja kao i njihov utjecaj na cjelokupni razvoj djeteta predškolske dobi.

U prvom dijelu rada, prikazuje se povijest Istre i njezina kultura i tradicija. Ova povijesna perspektiva omogućit će bolje razumijevanje konteksta u kojem su se tradicijske igre razvijale te kako su oblikovale identitet lokalnog stanovništva.

Nadalje, detaljno se analizira pojam igre i njezine karakteristike, raznolikost igara od povijesti, klasifikacija i strukture igara sve do utjecaja igre na razvoj djeteta i uloge odgojitelja u dječjoj igri.

U središnjem dijelu rada opisuje se pojam tradicije i kulture, kao i tradicijske igre općenito. U daljnjim poglavljima opisuje se utjecaj modernizacije na tradicijsku igru, prikazuje se detaljan opis različitih igara, njihovih pravila i tradicionalnih elemenata. Ovim se dijelom rada istražuje kako su tradicijske igre oblikovane pod utjecajem lokalne kulture, prirodnih resursa i društvenih običaja kraja u kojem su nastale.

U posljednjem poglavlju prikazuju se dobiveni rezultati istraživanja o zastupljenosti tradicijskih igara u radu odgojitelja u dječjim vrtićima središnje Istre. Anketnim upitnikom ispitani su stavovi odgojitelja o tradicijskim igrama i tradicijske igre koje odgojitelji koriste u neposrednom radu s djecom kao i zainteresiranost djece prema istim.

Kroz ovaj rad, potiče se dublje razumijevanje važnosti tradicijskih igara središnje Istre u očuvanju bogate kulturne baštine ovog područja te poticanju daljnjeg istraživanja i promocije ovog vrijednog aspekta lokalne kulture.

1. KULTURA I TRADICIJA ISTRE

Korijen riječi "kultura" jest lat. *Colere*, što obilježava različita stanja od uzgajanja i stanovanja do obilježavanja i njegovanja. Kultura proistječe iz prirode i poljodjelstva kao prirodni rast, progres, napredak (Milanja, 2012). Milanja (2012, str. 13) kulturu označava kao „ukupnost materijalnih i duhovnih vrijednosti koje je stvorio čovjek u svojoj društveno-historijskoj praksi u svrhu svladavanja prirodnih sila, razvoja proizvodnje i rješavanja društvenih zadaća“. Prema tome, kulturu čine materijalna sredstva i tvorevine te duhovna kultura kao rezultat znanosti, umjetnosti, filozofije, morala i običaja.

Hrvatska Enciklopedija pojam kulture definira kao skup institucija, vrijednosti, predodžaba i praksi koje čine život određenog skupa ljudi, a prenose se i primaju učenjem („kultura“ 2013-2024).

Razlikujemo kulturu pojedinih kontinenata, država ali i onu unutar države, pa čak i na nižoj razini, unutar jedne županije. Istra je regija bogate kulture i nasljeđa, kako onog materijalnog poput plodne zemlje, alata za obradu, građevina, umjetnina, tako i usmene primopredaje znanja, vještina, ideja pa i kulture.

„Prema geološkim osobitostima Istru možemo podijeliti na bijelu, sivu i crvenu. Bijela Istra je dobila naziv po krškom terenu koji obuhvaća područje Čićarije i Učke. Siva je Istra dobila naziv po sivome pijesku ili flišu koji se nalazi u sredini poluotoka. Crvena je Istra dobila naziv po zemlji crljenici koja pretežno pokriva južni dio poluotoka. Iz etnološkog aspekta središnja ili siva Istra naročito je zanimljiva, jer je zbog prometne izoliranosti sačuvala prirodni okoliš, tradicijsku kulturu i način života“ (Vinšćak, 1999, str 75). Vinšćak (2002) središnju Istru opisuje kao etnološki i kulturološki najinteresantniji dio poluotoka zbog očuvanosti tradicijske, materijalne i duhovne kulture. U svome radu posebno ističe očuvanost starih ratarskih kultura, maslinarstva, sakupljanje ljekovitog bilja i tartufa, stočarstva, lova, tradicijske hrane za vrijeme blagdana i svakodnevne hrane, ruralne arhitekture, narodne glazbe i vjerovanja.

1.1. Gospodarstvo

Nekadašnji je istarski čovjek gospodario prirodnim resursima, ponašao se je u skladu s prirodom, ekološki. Koristio je prirodne materijale u gradnji koji su se uklapali u tadašnji krajobraz istarskog poluotoka, tako je kamenoklesarstvo bilo jedno od zanimanja koja su dala veliki doprinos našoj kulturnoj baštini. Kuće u Istri bile su pune

predmeta, posuđa, namještaja, instrumenata i alata od drva koje su izrađivali seoski majstori. Oni su posjedovali znanja i vještine koje su prenosili samo na odabrane nasljednike, ako se ta znanja ne uspiju prenijeti na nove naraštaje, zajednica gubi dio kulturne baštine, a time i dio identiteta (Vinščak, 2002).

Dio tradicije Istre također su i kvalitetne sorte vinove loze koje daju vina poput malvazije i terana, te plodno tlo bogato mineralima koje oplemenjuje istarske masline i cijenjeno maslinovo ulje. Te su kulture i danas opstale na istarskom tlu, no u značajno manjem broju nego što je to bilo nekad. Tradicionalno se je vino u Istri pilo iz *bukaleta* – keramičkog vrča kojeg i danas posjeduje većina istarskih obitelji, većinom kao dekoraciju u svojim *konobama* ili *lišerama*. Istrijani su se maslinarstvom bavili, prema spomeniku Titu Volusiju Hermesu, još u vrijeme starih Rimljana. Nekada je cijeli poluotok bio pogodan za maslinarstvo, o čemu svjedoči nebrojeno puno zapuštenih krošnja maslina, pogotovo na području središnje Istre, uz rijeke (Bijažić, 1999). Vinarstvo i Maslinarstvo smatraju se glavnim gospodarskim granama nekadašnje Središnje Istre.

Središnja Istra obiluje rijekama i potocima, na svim većim nekada su bili smješteni mlinovi u kojima se pomoću vodenog kotača mljelo žito. Takve su sorte žita bile prehrambeno mnogo kvalitetnije od današnjih, kupovnih sorti.

1.2. Govor središnje Istre

Čakavsko narječje (čakavština, čakavica) pripada jednom od triju narječja hrvatskog jezika. Čakavsko narječje rasprostranjeno je Istrom, hrvatskim otocima te uskom obalnom području primorja i Dalmacije („Čakavsko narječje“, 2013-2024).

Opće prihvaćena klasifikacija čakavskih narječja Dalibora Brozovića (1988) u knjizi „Jezik srpskohrvatski/hrvatskosrpski, hrvatski ili srpski“ dijeli istarsku čakavicu na šest dijalekta, a njih pet prostire se Istrom: Buzetski ili gornjomiranski dijalekt, Jugozapadni istarski ili štakavsko-čakavski dijalekt, Sjevernočakavski ili ekavskočakavski dijalekt, Srednjočakavski ili ikavsko-ekavski čakavski dijalekt, Južnočakavski ili ikavskočakavski dijalekt.

Dijalekt koji se prostire središnjom Istrom (srednjočakavski ili ikavsko-ekavski čakavski) najraspršeniji je čakavski dijalekt. Ikavsko-ekavski čakavski dijalekt prisutan je na području između sjevernočakavskog dijalekta i južnočakavskog dijalekta, a obuhvaća Dugi otok, Kornate, Lošinj, Krk, Rab, Pag, Ugljan, na kopnu Senj, Vinodol,

Ogulin, Brinje, Otočac, Dugu Resu, dio središnje Istre i područje od Muna u sjevernoj Istri do Obrova u Sloveniji (Brozović i Ivić, 1988).



Slika 1. Prostiranje dijalekata čakavskog narječja u hrvatskom dijelu Istre.

Središnja Istra svoje bogatstvo može vezati i uz govornu raznolikost. U tom se dijelu Istre isprepliće više čakavskih dijalekata.

Malecki (2002) čakavsku dijalektnu skupinu dijeli na liburnijski govor, centralne govore, čepićki i ćićki govor. Ti se dijalekti protežu kroz sljedeće govorno područje: Od Jadranskog mora na istoku do ušća Rečine, na jugu do Ubasu, uzduž kanala i rijeke Raše sve do brda Gorice i Gromače. Granica obuhvaća i Tinjan, a krajnje točke su Beram, Pazin, Zarečje, Pazinski Novaki i Cerovlje. Daljnji tok granice proteže se na jug gdje obuhvaća Semiće, Brgudac, prolazi uz planinske vrhove Orlak i Mocvile do Žabnika gdje skreće na sjever.

Malecki (2002) smješta istarske čakavske govore na sljedeći način:

- a) Liburnijski govor – istočna obala Istre do Rečine, zaključno do Brseča
- b) Centralni govori – tri dijalekta: žminjsko-pazinski, labinski i boljunski
- c) Čepićki govor – okolica nekadašnjeg Čepićkog jezera (Kožljak, Kršan, Čepić, Šumber, Gradinj, Gologorica, Cerovlje, Pazinski Novaki, Zarečje, Pićan, Milotić Breg, Sveti Ivan i Pavao te Sveti Petar u Šumi).

- d) Čićki govor – munski i skandanski tip; razlikuju se po stupnju utjecaja slovenskoga jezika. Obuhvaća Brgud Mali, Veliki Brgudac, Mune Velike, Mune Mle, Obrov, Pasjak, Poljane, Račice, Skandanščina, Starod, Šapjane.

Središnji istarski poddijalekt prostire se područjem središnje Istre: „na zapadu uključujući pazinske govore Trviža i Heka (...), na istoku se proteže do Gologoričkoga Dola obuhvaćajući njegov ekavski dio, a na jugu do govora Bazgalja. Sjeverozapadno od Trviža rubniji su govori toga poddijalekta motovunski idiomi imenom: Brkač, Bartol, Zamask i ekavski dio Kaldira (...)“ (Vranić, 2005, str.334). Na sjeveroistoku obuhvaća govor Paza i Boljuna. Na istoku završava govorom Vele Učke, na području sjevera završava govorom Semića, a na zapadnom govorom Lesišćine. Istom poddijalektu pripadaju i govori Žminjštine te govori istočno od Raše (Vranić, 2005).

1.3. Običaji

Ustaljeni načini ponašanja vezani uz nematerijalnu baštinu, specifični za određenu zajednicu ili mjesto nazivaju se narodni običaji. Narodni običaji vezani su uz elemente života, odnosno posebne životne prigode. Često ih oblikuju vjerovanja vezana uz crkvu pa su ti običaji u današnje vrijeme doživjeli kristijanizaciju, no, u većini se svečanih prigoda i danas na sličan način obilježavaju blagdani i proslave („Običaji, narodni“, 2013-2024).

U središnjoj se Istri obilježavaju razni godišnji običaji. Oni su vezani prvenstveno na blagdane katoličkog kalendara. Na jesen se tako obilježava blagdan Svih Svetih i Dušni dan kojima se odaje počast pokojnicima posjećujući i uređujući njihove grobove te sjećanjem na njih. Jedanaestog studenog obilježava se dan sv. Martina ili Martinje kada se slavi sazrijevanje mošta i krštenje mladoga vina. U prosincu započinje predbožićno razdoblje blagdanom sv. Nikole, sv. Barbare i sv. Lucije. Blagdani koji slijede do siječnja dio su Božićne tradicije uz koji se vezuju razni običaji. Središnji je blagdan Božić, nakon kojeg slijedi Nova godina. U to se vrijeme tradicionalno kite kuće zelenilom, ukrašava bor i darivaju se najmiliji, pripremaju se posebna jela, često je i koledarenje (čestitari obilaze kuće uz pjevanje prigodnih pjesama i darivanje). Nakon Božićnih, slijede pokladni običaji, u središnjoj Istri poznati kao *maškare* koje dolaze nakon Sveta tri kralja i traju do početka korizme, ovisno o danu Uskrsa, a označavali

su prijelaz iz zime u proljeće. Uz maškare se vežu razni običaji posjećivanja sela i kuća, pojedinačno i skupno maskiranje, specifična hrana za to razdoblje... Nakon Korizme slijede Cvjetnica, Uskrs uz razne običaje bojanja jaja, raznih igara s kuhanim jajima, hranom poput luka, kuhane šunke, pince... slavilo se je i Spasovo, Jurjevo, Duhovi i Ivanje kao najznačajniji blagdan uz kojeg se veže paljenje krijesova. Crkvene zajednice tijekom godine slave i svoje zaštitnike uz crkvenu ceremoniju i tzv „samanj“ odnosno feštu proslave zaštitnika mjesta („Običaji, narodni“, 2013-2024).

Razni običaji u Istri vezani su uz poljoprivredu, orijentirani na osiguravanje uroda i napretka stoke. Takvi su običaji većinom magijske naravi, kao npr. stavljanje jaja u brazdu koje označava plodnost tla i početak novog života. Jedan od magijskih običaja jest i špricanje temelja kuće prilikom gradnje krvlju životinje ili stavljanje novca u temelje.

Razni običaji vezani su i uz rođenje djeteta, što se je smatralo glavnom svrhom obiteljskog života. Tijekom trudnoće žena se je morala čuvati raznih uroka i mraka, morala je pažljivo birati što jede. Pri porođaju najčešće su asistirale susjede ili je pak žena rodila sama u kući. Razna su vjerovanja vezana i za tek rođeno dijete. Za dijete rođeno u posteljici vjerovalo se je kako će ono biti jako pametno. Dijete koje se rodi bolesno odmah su krstili jer se vjerovalo da se dijete koje nije kršteno pretvara u demonsko biće. Djevojčicama se prilikom krštenja birala kuma, a dječacima kum. Oni su djeci većinom darivali košuljice ili rupčiče, s vremenom su pokloni postali sve bogatiji. Za vrijeme odrastanja slavila se je sveta pričest i sveta potvrda kada se je kod kuće spremao svečaniji ručak za obitelj. Nakon odrastanja, najvažnijim događajem u životu pojedinca smatralo se sklapanje braka uz koji se također vežu razni običaji poput kupnje mladenke, bacanje jabuke preko krova mladoženje, zapreke seljana na putu do crkve ili do mlade, „spačke“ u novom domu mladenaca...

Posljednji događaji u životu pojedinaca su smrt i pokop. Pokojnici su često za svoju smrt unaprijed pripremali svečanu odjeću u kojoj žele biti pokopani. Vjerovalo se da određeni snovi ili glasanje nekih životinja znače skorbu smrt bližnje osobe. Vjerovalo se i da svećenikova molitva može ozdraviti bolesnu osobu. Kada je bolesnik na samrti, palili su svijeću, a nakon smrti su se otvarali prozori kako bi duša pokojnika mogla izaći. Također, zaustavljao se sat, okretalo ogledalo, gasila bi se vatra na ognjištu i sl. Tijelo pokojnika, do pogreba, nalazilo se u kući gdje je preminuo kako bi se sa njime

pozdravili rođaci , susjedi i prijatelji. Tijelo pokojnika pokapalo bi se uz njemu drag predmet. Nakon pogrebnog obreda obavezno su svi trebali oprati ruke, nakon čega je slijedila gozba. („Običaji, narodni“ 2013-2024).

2. IGRA

Riječ igra nije strogo vezana uz djecu i djetinjstvo. Igra je sveprisutna, svakodnevna aktivnost većine živih bića. Naravno, u djetinjstvu je puno zastupljenija, no i odrasli se, većinom nenamjerno, bave igrom. Neki od primjera su brojanje znakova ili autobusnih stanica u vožnji, redosljed obavljanja dnevnih zadataka, hodanje uz poskakivanje ili pjevušenje, slaganje odjeće prema nekom svojstvu i sl. Većina dnevnih aktivnosti može biti igra ako ih tako promatramo. Različite znanosti, pa tako i autori iz različitih područja znanosti, različito doživljavaju i interpretiraju pojam igre. U nastavku se opisuju neke od definicija igre.

2.1. Pojam igre

Igra je pojam koji se danas primjenjuje na širokom području društvenih i humanističkih znanosti. U filozofiji se ponajprije tiče antropologije i estetike i označava doba čovjekova života i sazrijevanja ili najvažniji način postizanja umnosti i razboritosti. Estetski dobiva značenje ugodnosti i plemenitosti. U epistemološkome smislu govori kako racionalno odlučivanje ne počiva na samovolji individue, nego ovisi i o utjecajima ostalih sudionika interakcije. Psihologija za pojam igre navodi ponašanje djece ili mladunčadi životinja. Igra tada ima više funkcija, od nenamjernog učenja i razvoja budućeg ponašanja do načina stjecanja ugone, veselja i uzbuđenja. Pedagogija igru opisuje kao oblik rekreacije te sredstvo odgoja i obrazovanja. Ona je slobodna, samomotivirajuća i nesvrhovita aktivnost u kojoj sredstva nadvladavaju cilj. Većinom se vezuje uz djetinjstvo te se odrastanjem mijenja i razvija („Igra“, 2013-2014).

„Igra je kontinuirana i kompleksna aktivnost djeteta predškolske dobi, za razliku od odraslih osoba kod kojih je igra selektivna, namjerna i najčešće usmjerena na zabavu, razonodu i sadržajno provođenje slobodnog vremena. Dok je kod djece igra „radna“, dotle je kod odraslih „zabava“ aktivnost. Dijete igrom rješava neki zadatak i ono pojam igre ne shvaća u značenju kakvo mu daju odrasli“ (Stevanović, 2000, str.227).

Stevanović (2000) igru smatra multifunkcionalnom aktivnosti koja stvara napetost i uzbuđenje. Ona se ostvaruje verbalnom i neverbalnom komunikacijom (signali, dogovori, pravila, poruke, zahtjevi). Autor navodi igru kao posljedicu unutrašnje motivacije te je to razlog zbog čega je ona slobodna, otvorena i vrijedna za djecu.

Šarić (1996, prema Pećnik i Starc, 2010) o igri govori kao aktivnosti koja proizlazi iz unutrašnje potrebe djeteta te je kao takva najčešće spontana i slobodna. Dijete igrom izražava svoje potrebe, želje, misli, osjećaje, brige strahove, ljutnju.

Prema Winnicottu (2004) igra se u djetinjstvu sjedinjuje s radom i učenjem te tako daju učinkovite rezultate u razvoju djeteta. Putem igre dijete spoznaje sebe i izgrađuje svoju individualnost. Igra može biti spontana ali i izazvana unutarnjim potrebama djeteta ili nametnuta. Unutarnji instinkt djece potiče ih na igru, a njome upravljaju pomoću mašte i stvaraju vlastiti svijet. Igra je jedna od dječjih primarnih potreba, poput potrebe za hranom, sigurnošću i ljubavi.

Vygotski igru predstavlja kao zonu razvoja djeteta, a Frobel ju smatra kao prvi korak u dječjem razvoju i obrazovanju (Stevanović, 2000).

Jurdana (2015) ističe da pod pojmom igre možemo shvaćati način mišljenja i strukturiranja vlastitog unutarnjeg svijeta (svoje ja) kao i vanjskog (drugi, priroda, zavičaj, prostor, vrijeme), autorica navodi i da je igra jedan od oblika ljudskog razumijevanja, savladavanja okolnosti, načina osjećanja, pa kao takva i dio čovjekova cjelokupnoga razvoja.

Stevanović (2000) navodi kako se igrom razvija i izgrađuje cjelokupna ličnost djeteta te u toj aktivnosti dijete može svemu dati odgovarajući smisao, makar na apstraktan način. Dijete u igri postavlja određeni cilj što donosi i određene izazove te strukturira sadržaj igre. Time dijete aktivira sebe i druge da bi izvršio postavljeni cilj.

Matejić (1978, str.82) ističe sljedeće karakteristike igre:

1. Igra je simulativno ponašanje sa sljedećim odlikama:

- divergentnost (organizacija ponašanja na nov i neobičan način);
- nekompletnost (ne obuhvaća dostizanje specifičnog cilja, sažeto i skraćeno ponašanje);
- neadekvatnost (ponašanje nesuglasno datoj situaciji);

2. Igra je autotelična aktivnost, iz čega slijedi:

- da posjeduje vlastite izvore motivacije;
- da je proces igre važniji od ishoda akcije;
- dominacija sredstva nad ciljevima;

- odsutnost neposrednih pragmatičnih učinaka

3. Igra ispunjava privatne funkcije igrača:

- oslobađa od napetosti, rješava konflikt;
- regulira fizički, spoznajni i socijalno-emocionalni razvoj;

4. Igra se izvodi u stanju optimalnog motivacijskog tonusa, iz čega slijedi:

- igra se javlja u odsutnosti neodložnih bioloških prisila i socijalnih prijetnji;
- u stanju umjerene psihičke tenzije.“ (Duran M., 2001., str. 14)

Duran (2003) navodi kako se autori, bez obzira na teorijski pravac kojem pripadaju, slažu da je igra aktivnost koja je najviše vezana uz djetinjstvo ali svakako nije mogućnost samo djeteta nego i odrasle osobe. Tada igra gubi neke od funkcija, a naglašavaju se neke druge.

Reynolds (1976, prema Duran, 2011) navodi kako je igra zasigurno vezana za druge oblike ponašanja, iako proizvodi određene posljedice akcije, one ne predstavljaju prirodne posljedice akcije sustava od kojega je ta akcija „posuđena“.

Na oblikovanje i razvoj dječjeg interesa za igrom najviše utječu poticaji koji su im ponuđeni prilikom konstruiranja igre. Tu se kao bitniji čimbenici pojavljuju roditelji, odgojitelji, a kasnije i učitelji koji u velikoj mjeri mogu utjecati na razvoj dječje igre (Metikoš, 2015).

Caillois (1965) navodi bitne dimenzije igre:

- 1) Igra se shvaća kao slobodna aktivnost u koju se subjekt dobrovoljno uključuje jer jedino tako 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

Igra je neophodna za zdrav sveukupni razvoj djeteta, a kasnije i odraslog čovjeka. Ona utječe na stavove i vjerovanja, načine razmišljanja, percepcije sebe i okoline te stvara

individualnu sliku o svijetu. Predškolska je dob vrijeme kada je igra sveprisutna u životu djeteta, cijeli njihov svijet vezan je uz igru i njoj se prilagođava.

Prilikom igre pojavljuje se roditelj i odgajatelj, a kasnije i učitelj. U toj je interakciji bitno značenje poticaja na igru kao pedagoške mjere koja oblikuje i razvija interes djece za igrama (Pejčić, 2002).

Stevanović (2004) navodi kako je nedostatak igre u predškolskoj dobi potencijalno štetan za djetetov psihofizički, emocionalni i socijalni razvoj, on ovisi o kvaliteti, kvantiteti i raznovrsnosti dječje igre. Dijete koje se ne igra povlači se u vlastiti svijet, zatvara se te biva neprihvaćeno i neshvaćeno od strane ostale djece.

„Dijete predškolske dobi koje se puno i predano igra odrast će u osobu koja i rad prihvaća s užitkom i odgovornošću i prima ga kao izazov“ (Stevanović, 2000).

2.2. Igra kroz povijest

„Igra se javlja relativno kasno u evoluciji, a učestalija je, dugotrajnija i složenija u razvijenih vrsta. Iako zoopsiholozi i etnolozi ne određuju mjesto na ljestvici evolucije na kojem se igra javlja, primjećuju da se javlja u nespecializiranih vrsta, tj. u onih vrsta čija mladunčad ne nasljeđuje gotove obrasce ponašanja“ (Lorenc, 1976, prema Duran, 2003, 13str).

Huizinga (1992) u svom radu „*Homo Ludens – o podrijetlu kulture u igri*“ navodi da je igra starija od kulture. Objasnjava kako je za kulturu potrebno društvo, odnosno ljudi koji to društvo čine, a životinje nisu čekale ljude da bi ih naučili igri već su je koristili i prije postojanja ljudskog društva.

Igru susrećemo već u rimskoj kulturi, a spominje se i kroz srednji vijek, renesansu, barok, rokoko, romantizam, dvadeseto stoljeće.

U rimskoj kulturi igru možemo pronaći čak i u poznatoj izreci „*panem et circenses*“, odnosno „kruha i igara“. Ta izreka jasno pokazuje element igre u rimskoj državi te važnost igre u tom razdoblju. Značenje igre u rimskoj kulturi potvrđuje činjenica da je amfiteatar, gdje su se igre održavale, zauzimao važno mjesto u svakom gradu. Iz igre su proizašli zakoni, vrijednosti, umjetnosti, običaji koji stvaraju tadašnju kulturu. Srednji vijek obiluje igrama pučkog karaktera s poganskim elementima ali viteškim igrama.

Igra je tada imala zadatak zabaviti narod. U renesansi igra je postajala umjetnost; ukrašena je maštovitom i idealnom prošlošću. Humanizam donosi ozbiljnije ideje o svijetu pa se to odnosi i na igru – ona postaje formiranija i idealnija prema tadašnjim standardima. Barok elemente igre prikazuje u graditeljstvu, kiparstvu, pjesništvu, slikarstvu, filozofiji, politici... Igrački element odaje i vlasulja koja označuje opuštenost, nemarnost i lakoću koja se suprotstavlja krutosti i kićenosti i označuje igrački čimbenik kulture tog razdoblja. U rokokou igra i elementi umjetnosti se i dalje isprepliću, igra postaje nadahnuće za umjetnost i sredstvo izražavanja. U ovom se razdoblju često postavlja pitanje je li to igra ili zbilja. Romantizam elemente igre koristi u izražavanju. Razdoblje gašenja ideala koji su vrijedili u prošlosti odražava se i na igru. Prevladava razum i znanost, a zanos kao važan element igre se gasi (Huizinga, 1992).

2.3. Klasifikacija igre

Razne literature donose više načina razvrstavanja igara zasnovanih na različitim kriterijima. Tako način klasifikacije igre može biti mjesto odigravanja (unutarnje, vanjske), psihomotoričke sposobnosti (igre vještina), igre traženja, lovljenja, pogađanja, spretnosti, pamćenja itd. (Duran, 2003).

Autor Caillos (1965) koristi sljedeće oznake za klasifikaciju igara:

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

Caillois (1965) igre za odrasle naziva ludus, a one namijenjene djeci paidija.

Mitrović (1986) igre klasificira na stvaralačke igre i igre s pravilima. Stvaralačke igre javljaju se u ranom razvoju, a vremenom postaju raznovrsnije. Djeca ih samostalno izmišljaju te im osmišljavaju cilj, sadržaj i načine na koje će doći do cilja. U takve igre ubrajamo konstruktivnu igru, igru s pravilima i igru dramatizacije. Igre s pravilima reguliraju način igre koji ne može biti mijenjan. To mogu biti narodne igre, pokretne igre i didaktičke igre.

Igra je klasificirana na sljedeći način (Kamenov, 1989 prema Mendeš i sur., 2020):

- Funkcionalna igra – pojavljuje se od prve godine djetetova života i dijeli se na senzomotorne igre vlastitim organima, igre vezane uz upotrebu materijala, pokretne igre s upotrebom rekvizita i igre glasovima, slogovima i riječima
- Konstruktivna igra – igre konstruiranja i građenja raznovrsnim materijalom
- Simbolička igra – dijete imitira život odraslih, oponaša situacije, daje predmetima novo značenje, temelj je za intelektualni i spoznajni razvoj, a naglašava sadržaj igre, realizaciju zamišljenog, organizaciju igre (individualna ili grupna)
- Igra s pravilima – uključuju unaprijed postavljena pravila prema kojima se igra odvija. To su razne tradicijske igre, pokretne igre i didaktičke igre.

Prema socijalnoj i spoznajnoj složenosti igre se klasificiraju (Mendeš i sur., 2020):

- Prema socijalnoj složenosti:
 - Promatranje drugih
 - Samostalnost i nezavisnost
 - Usporedne igre bez suradnje
 - Jednostavna socijalna igra s porastom kontakta među djecom
 - Suradnička igra uz igranje u grupi
- Prema spoznajnoj složenosti:
 - Funkcionalna igra – korištenje i razvijanje vlastitih sposobnosti
 - Konstruktivna igra – konstrukcija i stvaranje nečeg novog
 - Igra pretvaranja – davanje novog značaja predmetima
 - Igra s pravilima – sadrži unaprijed postavljena pravila
 - Suradnička igra – igranje u grupi uz usklađivanje postupaka članova

Duran (2003, str.16) igru klasificira na sljedeći način:

„Cjelokupna igrovna raznolikost djetinjstva najčešće se u literaturi razvrstava u tri kategorije:

1. funkcionalna igra
2. simbolička igra
3. igre s pravilima“

1. Funkcionalna igra

Funkcionalna igra je igra koja nudi nove funkcije (motoričke, osjetne, perceptivne) koje u djetetu sazrijevaju. Te su igre stvorene ranom socijalnom interakcijom. Pomoću nje dijete ispituje vlastite funkcije kao i funkcije objekata koji ga okružuju. Piaget govori kako funkcionalna igra poput senzomotoričke inteligencije nastaje kada dijete stvara kontakt s fizičkom okolinom (Duran, 2001). U ovom obliku igre dijete može koristiti raznovrsne predmete, objekte ili vlastito tijelo i tako razviti različite sposobnosti. Duran (2001) navodi tri oblika funkcionalne igre:

- osjetilna (prevladava motorna aktivnost vlastitim organima)
- rukovanje materijalom
- pokretne igre uz korištenje rekvizita

2. Simbolička igra

Simbolička igra (ili imaginativna igra, igra fikcije, igra uloga, imitativna igra, igra pretvaranja, dramska igra) često se promatra od razvojnih psihologa kao razvojni fenomen dječjeg razvoja. Prema Piagetu simbolička igra je srodna predoperacionalnom mišljenju i oblik je reprezentiranja stvarnosti kroz simboliku. Freud ovu vrstu igre povezuje s afektivnim područjem, odnosno kako je simbolička igra potaknuta impulsima ega i ida. Vigotski simboličku igru opisuje kao želju djece za življenjem odraslog života, stvaranje odraslog života prenoseći značenje predmeta s jednog na drugi, imitacijom odraslih u svojoj okolini. Vigotski takvu igru naziva igrom uloga. Simbolička igra jedna je od osnovnih procesa razvoja ličnosti u predškolskoj dobi, ona razvija i oblikuje primarne socijalne potrebe te ima utjecaj na oblike ponašanja, formira logiku i mišljenje i neophodna je za intelektualan razvoj djece (Duran, 2003). Simbolička igra sadrži radnju (sadržaj) i uloge, pravila ne postoje, a razni predmeti dobivaju simboličku funkciju (Duran, 2001).

3. Igra s pravilima

Igra s pravilima sadrže već postavljena pravila i dijete se s njima susreće u gotovom obliku, a mogu i nastati kao element igre, sudjelujući u stvaranju istih. Prema Piagetu

se takve igre rijetko javljaju u predškolskoj dobi, zanimljivije su djeci od sedme do jedanaeste godine, a prisutne su tijekom cijelog života. Piaget ističe kako se ovim igrama razvija moral, u njima prevladava jedinstvo realnosti koje je u skladu sa strukturom dječjeg mišljenja. Igre s pravilima su većinom natjecateljskog karaktera, a njima dijete razvija socijalnu integraciju i socijalnu diferencijaciju. To su igre sa senzomotoričkim kombinacijama poput lovice, žmureca, kartaške igre, šah i sl. (Duran, 2003).

2.4. Struktura igre

Osnovni elementi igre su trajnost i ponovljivost te oni čine i strukturu igre. Takve osobine igru čine gotovom tvorevinom u kojoj je moguće razmotriti osnovne elemente, njihove međusobne odnose te stalne i varijabilne dijelove (Duran, 2001).

Autorica Duran (2001) navodi kako većina igara sadrži osnovne trajne elemente za građenje različitih igara:

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

Pravila su jedan od ključnih elemenata igre jer postavljaju temelje za interakciju između igrača, određujući ono što je dopustivo, a što nije. Ona stvaraju strukturu koja igračima omogućuje razumijevanje i postizanje nekog cilja. Pravila mogu služiti kao okvir za rješavanje izazova i donošenje odluka unutar igre. Bez jasnih pravila, igra bi bila teško razumljiva što umanjuje užitak i angažman igrača.

Pravila mogu biti osnovna, specifična ili opća. Osnovna su ona pravila koja definiraju tijek, odvijanje i redoslijed osnovnih događanja u igri. Osnovna pravila se definiraju na samom početku igre, odnosno u opisu igre. Specifična pravila definiraju pojedinosti ili sporna mjesta koja se tijekom igre mogu javiti. Obično se stvaraju tijekom igre. Opća pravila se odnose na pravila ponašanja tijekom igre (Duran, 2001).

Tip odvijanja igre opisuje način na koji se igra odvija, kao redosljed poteza, način bodovanja, interakcije između igrača, sustav nagrađivanja i slično. Tip odvijanja igre ključan je element za stvaranje dinamičnosti i izazova koji kod igrača stvara zainteresiranost. Prema Duran (2001) tipovi odvijanja igre mogu biti: linearni s utvrđenim redosljedom prema principu „zatim“ koji točno pripisuje red događaja, razgranati tip s utvrđenim redosljedom prema principu „ako da onda“ u igri daje različite mogućnosti mijenjanja pravila i odvijanja igre i razgranati bez fiksnog redosljeda koji nema određena osnovna pravila već je slobodnog karaktera, igra se gradi „u hodu“. Posljednji tip prisutan je u simboličkim igrama, dok se prva dva vezuju uz igre s prisutnim osnovnim pravilima.

Propisana igrovna govorna interakcija odnosi se na sve socijalne interakcije, čak i na samostalne igre. Postoje dva načina komunikacije i interakcije među igračima: igrovni i realni. Igrovni plan se temelji na pravilima i razmatranju igre, dok je realni plan vidljiv u igranju kao odnos među igračima, interakcije koje nisu obvezne i postavljene unaprijed, odnosno nisu uključene u pravila igre. Zadana igrovna interakcija uključuje uređeni odnos među pojedincima, uređeni odnos između izdvojenog centralnog igrača i ostalih te uređeni odnos između igrovnih grupa (Duran, 2001).

Simbolička komponenta pruža igračima dublje značenje i emocionalnu povezanost s igrom. Simbol je zamjena za nešto, modificirana realnost. U igri simboličnost može imati reprezentirajuću funkciju, „mrtvi simboli“ koji predstavljaju ritualni, igrovni simbolizam te nesvjesni simboli gdje su međusobne veze znaka i označenog u igri skrivene.

Početak igre obilježava se određenim pravilima, koja ne spadaju u osnovna pravila igre. Poziv na igru prvi je korak igranja igre. On može biti otvoren ili „igrovni“. U početak igre ubraja se i dijeljenje uloga. Ono može biti formalno ili neformalno. Neformalno dijeljenje uloga je kada se djeca „bore“ za ulogu koju žele ili ne žele predstavljati. Formalni način dijeljenja uloga koristi razne tehnike poput gotovih tekstova i brojlica (Duran, 2001).

Kraj igre prema autorici Duran (2001) označava način na koji igra završava, a povezan je s tipom odvijanja igre. Linearni tip ima kraj s poznatim ishodom koji ne može biti drugačiji. Razgranati tip igre s fiksanim redosljedom „ako da onda“ kompetitivnije je naravi, pa je tako i kraj neizvjestan. Kod takvih igara kraj može biti „konačan“ ili „lančan“

ovisno o započinjanju nove etape igre. U razgranatom tipu igre bez fiksiranog redosljeda ne postoje osnovna pravila pa tako ni kraj igre nije obilježen.

2.5. Utjecaj igre na razvoj djeteta predškolske dobi

Dijete predškolske dobi u igri provodi većinu svog vremena. Igra utječe na djetetov cjelokupni razvoj, rad i učenje. Igru dijete koristi kao sredstvo samospoznaje te otkrivanje svega što ga okružuje eksperimentiranjem i istraživanjem, kroz pokušaje i pogreške, različitim medijima i načinima igre (Duran, 2001).

Dijete ima urođenu potrebu za kretanjem, istraživanjem, izražavanjem dojmova i osjećaja čime osigurava svoj optimalan rast i razvoj. Pomoću igre dijete uspijeva doživjeti potrebnu razinu zadovoljstva i zadovoljiti vlastite prirodne potrebe. Igra povoljno utječe na razvoj djetetovih motoričkih sposobnosti, postizanje pozitivnih emocionalnih stanja, povećava otpornost i zdravlje djeteta (Kosinac, 2011). Igrakod djece stvara osjećaj zadovoljstva koji se gubi u svijetu odraslih. Zbog velikog značaja igre na razvoj djeteta, treba ju promatrati na više načina. Prema Duran (2001) važan čimbenik u psihičkom razvoju ima interakcija i komunikacija djeteta i odraslih te djeteta i vršnjaka koja se postiže u igri. Većinu svog vremena dijete provodi u igri. Ona mu omogućuje razvoj u različitim područjima poput intelektualnog, osjetilnog, motoričkog, socijalnog i emocionalnog.

2.5.1. Motorički razvoj

Motorički razvoj zaslužan je za koordinaciju pokreta cijelog tijela kao i za finu i grubu motoriku. Motorika je svako svjesno kretanje, ono utječe na opuštanje, koncentraciju, antropometrijska obilježja, ali neposredno i na kognitivni razvoj kao i cjelokupno zdravlje organizma.

„Pogrešno je razmišljanje da je dijete aktivno samo kad se kreće ili nešto radi. Ono može biti intelektualno vrlo aktivno i dok mirno sjedi i razmišlja. Stalna potreba djeteta za aktivnošću u djetinjstvu se najčešće ogleda u igri. Igra je dominantna aktivnost djeteta i kao oblik ponašanja i kao potreba bez koje razvoj nije moguć“ (Stevanović,

2000, str.235). Djetetova potreba za stalnim kretanjem je najvažniji motiv njegova uključivanja u igru.

Cilj motoričkih igara usmjeren je na poticanje brzine, koordinacije, skočnosti, fleksibilnosti i jakosti djece. Struktura motoričkih zadataka treba biti primjerena dobi djece kako bi se naglasila njihova uloga u razvoju motorike, posebno ruku i nogu, koordinacije u pokretu s različitim rekvizitima tijekom igre loptom. Sadržaji motoričkih igara trebaju biti različiti kako bi djelovali na različita motorička iskustva djeteta. Dijete motoričkim napretkom postaje stabilnije, a razvojem koordinacije usavršava svoje vještine (Lorger i Prskalo, 2010). Kada se dijete ne kreće dovoljno, smanjuje se i njegov prirodni nagon za pokretom što ostavlja posljedice koje se kasnije teško nadoknađuju. Neke od motoričkih igri su gumi-gumi (preskakanje lastika), vožnja bicikla, bacanje i hvatanje loptica, rezanje škarama, konstruiranje različitim materijalima, savijanje papira i lijepljenje...

2.5.2. Socijalni i intelektualni razvoj

Stevanović (2000) naglašava kako je igra neophodna za razvoj moralnih osobina, međusobne komunikacije, stvaranje i održavanje prijateljstva, suradnje, empatije, upornosti i vrijednosti koje doprinose skladnom moralnom i intelektualnom razvoju. Pomoću igrovnih aktivnosti dijete se osim fizički, razvija i psihički i emocionalno. Igra je potrebna ne samo za zadovoljavanje potrebe kretanja već i za stjecanje iskustva socijalnog ponašanja. Igram dijete uspostavlja kontakte, komunicira s okolinom i prilagođava ju vlastitim potrebama. U igri se dijete susreće sa spektrom emocija, od radosti, uspjeha i zadovoljstva do poraza, neugode i razočarenja. Dijete tako vrlo rano savladava razne prepreke, ulaže napor, surađuje, usvaja pravila ponašanja i moralne norme te stvara pravilnu sliku o svijetu i životu (Stevanović, 2000).

Igra utječe pozitivno na kognitivni razvoj djece. Ona stvara poticajnu okolinu koja je relaksirajuća, sadrži novine, ali i potrebnu količinu ponavljanja te fizički i psihički opušta. Dijete u igri progresivno upravlja onime u čemu mu je inače potrebna pomoć odraslih, putem igre je spremno ostvariti različite nove načine upravljanja i stvaranja (Duran, 2001).

Igra, kao najvažnija aktivnost djeteta, podupire razvoj osobina ličnosti kroz proces socijalizacije koji se odvija tijekom igre (Peteh, 2018). Kroz igru dijete promatra veze i odnose te razvija kritičko mišljenje, stječe načine rješavanja problema i zaključivanja. Ona je neophodan korak u učenju novih riječi, razvoju matematičkog mišljenja, čitanju i sl. (Klarin, 2017).

Russ (2004, prema Klarin 2017) definira kognitivne procese koji se tijekom igre pojavljuju:

- organizacija (pričanje priča s logičnim redoslijedom, definiranje uzroka i posljedica);
- divergentno mišljenje (generiranje različitih ideja);
- simbolizam (transformiranje objekta, preoblikovanje i redefiniranje predmeta koji ga okružuju);
- fantazije (razvoj mašte i imaginacije).

„Igru ne možemo ograničiti samo na predškolsku dob. Točno je da odrastanjem ona gubi vodeću ulogu i postupno u školskoj dobi prevladavaju učenje i rad, a u životu odraslog čovjeka igra se pretvara u aktivnost za relaksaciju i odmor od svakodnevnih obveza. To ne znači da je igra za odrasle samo zabava, jer i ona zahtijeva određen napor i angažira fizičke i psihičke snage“ (Stevanović, 2000, str 235).

2.6. Uloga odgojitelja u igri djeteta predškolske dobi

Igra je središnji dio života djeteta što za odgoj ima izuzetno veliki značaj. Igrajući se dijete se razvija i stječe nove pojmove o sebi i svojoj okolini. Odgojem igra dobiva svoje mjesto te se njome pedagoški upravlja. Igra se planira vodeći računa o psihofizičkim karakteristikama djeteta te zadacima koji se pomoću igre mogu riješiti. Zato jednaka igra djeci različitih sposobnosti ne donosi jednako pozitivna rješenja (Stevanović, 2000).

Odgojitelj prati individualne potrebe djece kao i potrebe skupine te prema tome priprema različite materijale i aktivnosti, surađuje i komunicira s djecom, kolegama i roditeljima. Odgojiteljev cilj je prepoznavanje i iskorištavanje potencijala svakog djeteta te u skladu s tim razvijanje i poticanje njihovih karakteristika.

Djeci je potrebna potpuna sloboda istraživanja, izražavanja i stvaranja da bi došla do odgovora, odgojitelj je zadatak da ih u tome suptilno i diskretno potiče i ohrabruje. Odgojitelj bira optimalne načine kojima će djeca zadovoljavati svoje potrebe za rastom i razvojem u skupini, ujedno promatra individualne karakteristike pojedinog djeteta i pruža djeci sve što bi im trebalo biti pruženo (Šagud, 2002).

Slunjski (2003) navodi kako je prepoznavanje stvarnih interesa kod djece veliki izazov za odgojitelje jer se interesi svakog djeteta razlikuju i mijenjaju. Tradicionalna koncepcija rada odgojitelja propisivala je obvezne zadaće i sadržaje koje su djeca određene kronološke dobi trebala u odgojno-obrazovnoj ustanovi odraditi. Suvremeni je pristup puno fleksibilniji i dopušta djeci otkrivanje vlastitih interesa, a odgojitelj je zadatak da ga u tome potiče.

„Očekivanja odraslog mogu biti neusklađena s individualnim specifičnostima i razvojnim mogućnostima djeteta pa neostvarenje određenih očekivanja od djeteta odgajatelj može pogrešno interpretirati kao svoj neuspjeh. Svoja očekivanja od djeteta valja bazirati na činjenici da se dijete prirodno razvija po svom vlastitom programu, i to tako da sva nova iskustva (i utjecaje odraslih) interpretira na svoj vlastiti, osobit način, koji ne mora odgovarati namjerama i planovima odgajatelja“ (Slunjski, 2003, str. 9).

Slunjski (2003) ističe kako je odgojno-obrazovni proces uvijek dvosmjernan te da kroz igru i druženje ne utječe samo odgajatelj na dijete, nego i ono na odgojitelja. Odgojiteljeve kompetencije omogućuju da prepozna kada i na koji način da se u djetetove aktivnosti uključi kako bi time potaknuo razvoj aktivnosti tako da dijete vodi aktivnost, a odgajatelj ga u tome prati.

Šagud (2002) ističe kako osobnost i životne karakteristike odgojitelja iznimno utječu na odgajateljev pristup prema djeci. Stoga je u odgojno-obrazovnom procesu bitno mijenjati rutinu ali biti uključen u interakciju s djecom kako bi spoznali načine na koje dijete uči i tako mu pružili potporu na najbolji i najefikasniji mogući način.

U igri dijete uči i stječe iskustva na najprirodniji način putem konkretnih predmeta stvarajući cjelovitu aktivnost. Igra postaje bogatija i sadržajnije kada mu se osiguraju poticajni materijali važni za određenu igru (Npr. papirnati novac ili različiti proizvodi u igri trgovine). Dijete će se razvijati prema vlastitom „programu“ koji mu je određen interesima, učenjem, iskustvom i predznanjem. Istim alatima razvijati će se i njegova igra. Dobro razumijevanje djece, njihovih aktivnosti i uloge aktivnosti u izgradnji

njihovih znanja i razumijevanja, potiču na oblikovanje i cjelokupnu organizaciju odgojno-obrazovnog rada, kao i oblikovanje uloge odgajatelja (Slunjski, 2015).

Šagud (2002) ulogu odgojitelja u igri dijeli u tri kategorije:

1. Pasivni promatrač – pomoć u igri, rješavanje problema i sukoba, traženje materijala
2. Promatrač i suigrač – ostavlja slobodu djeci u kreiranju igre, povremeno pomaže i intervenira
3. Voditelj i kontrolor – izravno vođenje igre od strane odgojitelja

Također, navodi kako odgojitelj u igri može imati jednu od sljedećih četiri uloga:

1. Paralelni suigrač – ne sudjeluje izravno u igrovnoj interakciji, pokazuje mogućnosti igrovnih sredstava
2. Suigrač – neizravno daje ideje oko smjera igre, igra se i stvara igru s djetetom
3. Tutor – izravno usmjerava igru, dominantan je
4. Predstavnik realnosti – potiče realnije rekonstruiranje igre u stvarnosti.

„Vrlo je teško unaprijed odrediti ulogu odgajatelja u igri (promatrač, suigrač, koordinator) kao uspješnu ili neuspješnu, a da se ne uzmu u obzir i ostali aspekti. Nadalje, izolirana analiza pojedinih aspekata igre (uloga, radnja, supstituti) ne može biti valjan pokazatelj složenosti igre. Ako se pojedinačni postupci odgajatelja ne sagledavaju u cjelokupnom kontekstu, također se ne mogu unaprijed definirati kao poticajni ili ometajući za dječju igru“ (Šagud, 2002, str.19).

Odgoviteljeva praksa trebala bi se bazirati na refleksiji vlastitog rada kako bi svakodnevno skupljao nova iskustva rada s djecom i djeci ga prilagođavao. Odgojitelj kao refleksivni praktičar promišlja o vlastitoj odgojno-obrazovnoj praksi te tako olakšava proces zadovoljavanja potreba djece te stvara nove teorije vlastite prakse. Tako praktičari pronalaze rješenje pedagoških problema promišljanjem vlastitih postupaka, stvaraju spoznaju da postupci proizlaze iz onog što percipiraju (Šagud, 2002).

Odgovitelj je u dječjoj igri primarno promatrač, a razina dječje zainteresiranosti, znatiželje i sposobnosti usmjerava ga na daljnje korake. Odgovitelj tada postaje poticatelj, partner, planer, ovisno o dječjoj potrebi u trenutku. On nudi različite sadržaje

kojima će pokušati motivirati i potaknuti djecu, usmjeriti ih ili zainteresirati. Prateći interese djece stvara poticajnu okolinu koja poziva na učenje i igru. Odgojitelj usmjerava pažnju djece u igri, promatra razinu znatiželje i zainteresiranosti, postavlja poticajna pitanja ako je potrebno. Promatranjem odgojitelj postaje sposoban procijeniti razinu intelektualnog, socijalnog i motoričkog razvoja djece što je nezaobilazno za poticanje sljedećeg razvojnog stadija. Takvim „sudjelovanjem“ odgojitelja u igri djeca postaju sposobna izgraditi samostalnu igru.

3. TRADICIJSKE IGRE

Kultura pojedinca i zajednice označava skup znanja, vrijednosti, vjerovanja, opažanja, stajališta i normi koji se prikazuju u obliku običaja, rituala, komunikacije i ponašanja određene grupe ljudi. Prema Hrvatskoj enciklopediji tradiciju se definira kao: iskustva, običaje, norme, vjerovanja neke zajednice koji se usmeno, pismeno ili primjenom prenašaju iz generacije u generaciju. Tradicija omogućuje prilagođavanje novom vremenu i okolnostima. Hrvatska enciklopedija navodi da je tradicija nešto ustaljeno na određenom području tijekom duljeg vremena („Kultura“, 2013-2024).

Hrvatski jezični portal pak tradiciju definira na nekoliko načina:

- prenošenje znanja, spoznaja, vjerovanja, legendi, običaja, kulturnih vrijednosti s generacije na generaciju, usmeno, pismeno, putem odgoja i dr.
- ustaljeni obrasci mišljenja i običaji preuzeti iz prošlih vremena
- teološki, to je ukupnost vjerskih propisa i dogmi preuzetih od utemeljitelja i vođa i prenesenih na njihove sljedbenike (kod Židova Mojsijev Zakonik i 10 Božjih zapovijedi, kod kršćana nauk Isusa Krista i njegovih apostola)
- pravni dokument o prijenosu nekog prava, vlasništva i sl.
(„tradicija“, Hrvatski jezični portal)

Kultura nekog naroda obilježena je tradicijom i kulturnom baštinom određenog područja boravka. Kao plod mašte djece i odraslih nastaju razne igre koje obilježavaju djetinjstva određene skupine. Takve, tradicijske igre, postaju velikim dijelom kulturne baštine zbog svog dugogodišnjeg prenošenja „s koljena na koljeno“. Tradicijske igre često upotrebljavaju glazbene elemente poput pjesme ili plesa, brojalice, recitacije, elemente raznih sportova (gađanje, preskakanje, trčanje...). Tradicijske igre većinom su namijenjene otvorenom prostoru gdje djeca nesmetano istražuju svoje mogućnosti, kreću se i razvijaju svoje motoričke sposobnosti.

„Tradicijska igra egzistira kao jedan od izraza kulturnog identiteta i načina prijenosa kulturnih elemenata – vrijednosti, normi, jezika, ponašanja i artefakata“ (Visković 2020, str.51).

Duran (2001) tradicijske igre naziva igrama koje se generacijski prenose i ovise o podneblju i kulturi kojoj pripadaju. One se opisuju kao „svojevoljne“ igre bez asistencije

i vođenja od strane odraslih osoba. Prema Visković i Topić (2020) tradicijska igra je dio kulturnog identiteta i prijenosa elemenata kulture. Prisutan je međugeneracijski prijenos tradicijskih igara ali se mijenja s obzirom na socijalno okruženje i prostorno-materijalne razlike. Glavne vrijednosti i stavke često su jednake za većinu naroda.

Autori Ione i Piter Opie (2008) tradicijske igre svrstavaju u pojam dječjeg folklora koji postoji kao alternativna kultura koja čini dječji društveni život, a sudjeluje i u socijalnoj samoregulaciji „dječjeg naroda“.

Prema autoricama Visković i Topić (2020) potvrđuje se međugeneracijsko prenošenje tradicijskih igara socijalnim i prostorno-materijalnim okvirom. Tradicijske se igre sadržajno i imenom često razlikuju ovisno o mjestu nastanka, no temeljne postavke i vrijednosti tradicijskih igara, često su jednake za sve narode i zajednice.

Duran (2001) naglašava specifičnost tradicijskih igara u tome što nisu dobno ni funkcijski ograničene. Kao specifičnost tradicijskih igara, autorica navodi njihovu sposobnost inovacije, reinterpretacije i postojanja brojnih varijanti igre, s obzirom na prevladavanje usmenog oblika prenošenja tradicijskih igara među djecom. Edwards (2017) ističe važnost tradicijskih igara u razvoju kulturne empatije djece, odnosno osjećaja pripadanja svojoj kulturi i prihvaćanja i razumijevanja ostalih kultura.

Kao što je u prethodnom poglavlju rečeno, igre, pa tako i tradicijske, sadrže pravila čije je prihvaćanje neophodno za provođenje igre, pa su i u tradicijskim igrama prisutna osnovna i nepromjenjiva pravila, no i ona naknadno dogovorena koja se prilagođavaju trenutku u kojem se igra odvija, a ovisna su o potrebama, željama i mogućnostima sudionika u igri (Duran, 2001 prema Visković i Topić, 2020).

Djeca su se u prošlosti igrala na vanjskom prostoru, u prirodi, često manipulirajući neoblikovanim materijalom kojeg su tamo pronalazila, a ovisili su o godišnjim dobima i prostoru u kojem se je igra odvijala. Radikalni religiozni stavovi odraslih bili su zaslužni za igru koja je uvjetovana spolom, postojale su igre isključivo za djevojčice i one isključivo za dječake te je bilo nedopustivo miješanje spolova, u suprotnom su ta djeca izrugivana. Osim spolnih razlika u igri, očite su bile i razlike u igri ovisno o uzrastu, koje su prisutne i danas (Kunac, 2007).

„Posredstvom igre u narodnoj pedagogiji djetetu se približavala bit narodnih običaja, ostvarivalo se navikavanje na ponašanja prema utvrđenim pravilima. Igre su za djecu

uvijek bile ozbiljna aktivnost; to su svojevrsni odgojni sati. One su, između ostalog, pripremale djecu za rad i radne obveze, tj. pripremale su ih za život odraslih.“ (Tufekčić, 2010).

Autorice Visković i Topić (2020) u istraživanju „Tradicijska igra i suvremeni kurikulum – mišljenje roditelja i odgajatelja“ zaključuju kako je tradicijska igra u djetinjstvu veoma važna u životu i razvoju djeteta te doprinosi dugoročnoj dobrobiti za cjelovit razvoj djeteta kao i očuvanju tradicijskih vrijednosti koje obilježavaju određenu kulturu. U Nacionalnom kurikulumu za rani i predškolski odgoj i obrazovanje (2015) ističe se važnost kulturne osviještenosti i izražavanja kao ključne kompetencije za kontinuirano učenje tijekom cijelog života. Ovo implicira da djeca kroz raznolike aktivnosti, koje obuhvaćaju umjetnost i tradicijske igre, razvijaju svijest o kulturi vlastitog područja, zemlje, Europe i svijeta. Sudjelovanjem u tradicijskim igrama drugih kultura, djeca proširuju svoje spoznaje i kroz igru uče o raznolikim kulturama i vrijednostima Svijeta u kojem žive.

3.1. Utjecaj modernizacije na tradicijsku igru

U suvremenom društvu, procesi modernizacije kontinuirano mijenjaju naše svakodnevne rutine i kulturne običaje. Tradicijske igre ističu se kao jedno od područja gdje ova transformacija posebno dolazi do izražaja. S promjenom načina života mijenja se i percepcija tradicijskih igara, koje se prilagođavaju suvremenim trendovima i pojavom novih igara, što može rezultirati i promjenom ili čak nestankom tradicijskih igara. Utjecaj modernizacije duboko mijenja svrhu, način izvođenja i percepciju tradicijskih igara među ljudima. Ovaj dio rada govori kako su suvremeni trendovi, tehnološki napredak i društvene promjene oblikovali tradicijske igre, izazivajući nove izazove, ali i otvarajući nove mogućnosti za očuvanje i reinterpretaciju kulturne baštine.

U suvremenom društvu, gdje i u dječjoj igri glavnu ulogu ima tehnologija, klasične igračke djeci postaju nezanimljive. Dječja je pažnja najusmjerenija je na računala, mobitele, tablete i aplikacije koje se u tim uređajima nalaze, a igračke postaju predmeti koji im vrlo brzo dosade. To doprinosi padu koncentracije, hiperaktivnosti i nedostatku mašte i kreativnosti (Klemenović, 2014).

Promjene u globalnoj ekonomiji i posljedično promjene u kulturi zajednice izazvale su transformaciju dječje igre i igračaka, kao i okruženja i vremena za igru, te načina sudjelovanja odraslih u dječjoj igri. Nekada su se djeca uglavnom igrala na otvorenim prostorima, u društvu svojih vršnjaka, koristeći prirodne materijale. Nasuprot tome, današnje generacije sve češće preferiraju individualnu igru, često unutar zatvorenih prostora, obično u domu, koristeći moderne tehnološke proizvode (Visković i Topić, 2020).

Izloženost djece masovnim medijima mijenja percepciju dječje igre i načine učenja, što dalje utječe na formiranje vrijednosti, stavova, mišljenja, navika i ponašanja djece. Prekomjerna izloženost medijima može negativno utjecati na njihovu koncentraciju, verbalnu komunikaciju, socijalizaciju te potencijalno potaknuti sklonost nasilnom ponašanju. Mediji i porast konzumerizma rezultiraju porastom ograničenja u dječjoj igri na otvorenom. Igra postaje sve više individualna i manje pokretna. Kao posljedica toga, primjećuje se povećanje zdravstvenih problema, uključujući fizičke (poput pretilosti i dijabetesa) te mentalne (kao što su dezorganiziranost, loša koncentracija i nisko samopouzdanje) (Visković i Topić, 2020). Za djecu u predškolskoj dobi, igranje videoigara postaje sve značajniji dio djetinjstva, a tako i igre. U digitalnom dobu, video igre su postale ono što je nekada bilo dječje igralište. Zbog toga privlače pozornost znanstvenika, pedagoga, odgajatelja i učitelja diljem svijeta. Svako dijete odrasta uz igre, a igre se prilagođavaju razvoju djeteta. One predstavljaju jedinstven i učinkovit način prirodnog učenja. Nove igre se pojavljuju svakodnevno, reflektirajući utjecaje suvremenog društva, tehnologije i kulture iz kojih proizlaze, što rezultira međusobnim preplitanjem, kombiniranjem i utjecajem između kulture odraslih i dječje kulture (Rajić i Petrović – Sočo, 2015).

3.2. Tradicijske igre središnje Istre

Kao što je u prvom poglavlju ovog rada napisano, Istarski poluotok obiluje raznim materijalnim i nematerijalnim bogatstvima. Nematerijalna baština Istre raznolika je i bogata dijalektima, gastronomijom, narodnim plesovima i instrumentima, zanatima, običajima i vjerovanjima, igrama... U ovom dijelu rada opisuje se dio nematerijalne kulturne baštine Istre, očuvan kroz generacije i s ponosom prenesen na buduće. Tradicijske igre u Istri nose posebno mjesto u očuvanju kulturne baštine jer se velikim dijelom odnose na najmlađe stanovništvo poluotoka – djecu. Implementacijom tradicijskih igara u djetinjstvu, djeca sastavljaju temelje za očuvanje bogate tradicije svog kraja ali i temelje vlastitog razvoja. Tradicijske igre opisane u nastavku odnose se na one najpopularnije u središnjoj Istri tijekom prošlog stoljeća, a rezultat su usmene predaje stanovnika iz Pićna, Pazina i Kršana.

3.2.1. *Pljočkanje*

Jedna od najpoznatijih tradicijskih igri u Istri zasigurno je *pljočkanje* koje je i uvršteno na popis nematerijalne kulturne baštine Republike Hrvatske. *Pljočkanje* je osmišljeno kao pastirska igra koju su pastiri igrali kako bi se zabavili tijekom čuvanja stoke ili nedjeljom i svetkovinama. Diljem Istre prevladavaju različiti nazivi: *pljočkanje*, *prahćanje*, *pljočka* kao i nekoliko varijanta igre. Početkom devedesetih godina prošlog stoljeća, započela je revitalizacija ove tradicijske igre pa su se tako počela odvijati natjecanja tijekom pučkih fešti, a desetak godina kasnije u Istri se je oformio Istarski pljočkarski savez (Istarski pljočkarski savez).

Opis igre:

Igra se najčešće odvija na tvrdoj površini poput sporednog puta ili igrališta pravokutnog oblika, obično dugog oko 10 metara. Za igru je potrebno plosnato kamenje, odnosno *pljočke* i jedan manji okrugli kamen, bulin. U igri su dvije protivničke skupine, a u svakoj tri igrača s po jednom *pljočkom*. Igra počinje kada jedan od igrača postavi bulin, a otprilike pet metara od njega povlači se početna linija. Igra se odvija tako da igrači bacaju *pljočke* što bliže bulinu ili ga gađaju. Bodovi se dijele ovisno o blizini *pljočke* i bulina – najbliža *pljočka* jedan bod, a *pljočka* koja pogodi bulin, osvaja dva boda. Kraj igre je kada jedna od skupina osvoji 11 ili 21 bod, ovisno o prethodnom dogovoru.

3.2.2. Šćinke

Ova je tradicijska igra poznata diljem hrvatske, a najveće razlike prisutne su u nazivu: *špekule, pikule, špigule, franje, klikeri*, za središnju Istru to su *šćinke*. Osim za igru, šćinke su služile i kao adut za pregovaranje. Postojale su „vrijednije“ za koje se je vjerovalo da se njima bolje gađa pa se je u zamjenu za jednu „vrjedniju“ *šćinku*, često nudilo i deset „običnih“. U središnjoj je Istri bila popularna kod muške i ženske djece, najčešće u dobi do 12 godina.

Opis igre:

Igra se je odvijala na otvorenom, najčešće na ravnijem terenu nasipanim pijeskom. Za igru je potrebno minimalno dva igrača. Na terenu se određuje centar, njega označava rupica (*škulja*), najčešće napravljena granom, i početna linija iza koje stoje igrači. Jedan po jedan pokušavaju svojom *šćinkom* pogoditi označenu rupicu, u čučnju, pažljivim ali naglim trzajem *šćinke* između srednjeg prsta i palca. Igrač koji uspije pogoditi rupicu ima pravo pokušati pogoditi *šćinku* drugog igrača s mjesta rupe prema mjestu gdje se tuđa *šćinka* nalazi, ako to uspije, *šćinka* postaje njegova. Djeca su si dodatno otežavala tako što su si međusobno određivala udaljenosti za gađanje *šćinke* ili su branili svoju *šćinku* tako što bi ju pokrili stopalom i na peti trzali stopalom lijevo desno kako bi dignuli prašinu i omeli protivnika. Cilj je bio pogoditi što više tuđih *šćinki* i osvojiti ih.



Slika 2. Tehnika izbacivanja *šćinke*.

3.2.3. *Pandula*

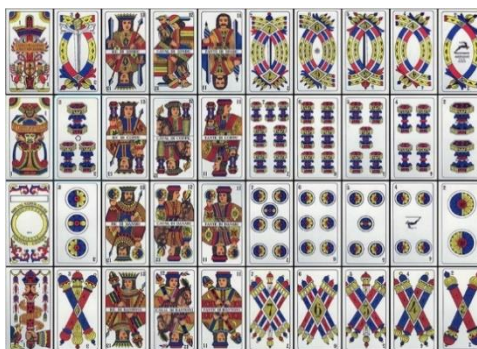
Pandula ili *pandolo* je tradicionalna igra, najvjerojatnije pastirska, koja potječe iz središnje Istre. Istrapedia („*pandolo*“, Istrapedia) ističe kako je ova igra ime dobila po „bikoničnoj zašiljenosti komada drva“. Ova je igra prostorno veoma raširena, što potvrđuju mnogobrojna imena, npr. *pendul* u Pazinu, u Italiji *lippa*, *nizza*, *ghiarre*, u Bosni *klis*, u Grčkoj *xiliki*, u Španjolskoj *tala*, u Francuskoj *bâtonnet*, u Engleskoj *tip-cat*, u Rusiji *čižia*. U Koprju se od 1993. priređuje i turnir u ovoj igri.

Opis igre:

Broj igrača u ovoj igri nije određen. Za igru je potreban ravni drveni štap dužine pola metra, promjera od dva do tri centimetra. Najčešće od drva graba, dreva, hrasta – dakle čvrste strukture. Njime se na označenom polju trokutnog oblika udara *pandolo*, obostrano zašiljeni valjak, također od drva, ali lakše strukture – npr. jasen ili lovor. *Pandolo* je dva centimetra promjera, duljine 15 cm. Podijeljen na trećine, *pandolo* je ravnomjerno zašiljen do vrha na obje strane. Igrači podijeljeni u dvije skupine igraju napad i obranu, u napadu je cilj što dalje baciti *pandolo* udarcem štapa, a u obrani *pandolo* uhvatiti i uzvratiti pogotkom u bazu, koja je najčešće bila ishodišni kamen ili neki drugi predmet. Štap ujedno služi za premjeravanje postignute udaljenosti od baze. Skupljaju se bodovi i pobjednik je ekipa koja skupi više bodova, odnosno više puta zaustavi *pandolo*.

3.2.4. *Briškula i Trišete*

U hrvatskim obalnim i priobalnim krajevima kartanje od davnina popularan način kraćenja vremena i zabavljanja u društvu prijatelja i obitelji. Briškula i Trišete su dvije najpoznatije tradicionalne kartaške igre u Istri, Dalmaciji i diljem drugih mediteranskih zemalja. Ove, izvorno talijanske igre, popularne su kod mlađeg i starijeg stanovništva. Igra je za sve prilike i uzraste. Ovom igrom često se odabiralo tko će npr. ići po drva, nahraniti stoku i slično. U ovim igrama prevladava taktičko nadmudrivanje protivnika i poznavanje strategija igre.



Slika 3. karte *Trieštine*.

Opis igre *Briškula*:

U igri mogu sudjelovati dva igrača ili dva para igrača. Potreban je talijanski špil karata, tzv. *trieštine*. Špil ima 40 karata u četiri boje („dinari“, „baštoni“, „špade“ i „kope“). Najprije jedan igrač *siče* (iz sredine špila vadi kartu) i ta karta postaje briškula (glavna). Karte se dijele u smjeru kazaljke na satu, tri karte svakom igraču, a ostale karte stavljaju se na sredinu stola i služe za *peškanje* (uzimanje karte). Svaki igrač baca jednu kartu na sredinu stola, kraj kupa za izvlačenje karata, ako je jedan od njih bacio jednu od karti koja pripada *briškuli*, dobiva sve karte te ih stavlja na poseban kup. Ako nitko nije odigrao briškulu, karte sa sredine idu igraču koji je kartu bacao prvi. Onaj tko dobiva karte, prvi igra sljedeću i prvi *peška* (vuče novu kartu). Svaka karta ima određen broj bodova: 1 (*aš*) - 11 bodova, 3 (*trica*) – 10 bodova, 11 (*fant*) – 2 boda, 12 (*kaval*) – 3 boda, 13 (*rel*) – 4 boda. To su ujedno i karte koje se smatraju *briškulom* ili *karik*, ostali brojevi su *lišo*, odnosno ne donose bodove. Na kraju igre potrebno je izbrojati bodove te onaj tko ima najviše bodova je pobjednik. U igri je dopuštena međusobna komunikacija ali i *moti* (tajni znakovi), pa se tako najčešće komunicira kada se igra *briškula* u parovima

Opis igre *Trišete*:

Potreban je špil *trieština*, karte se dijele na isti način kao i kod *briškule* ali ukupno deset karata svakom igraču. Broj igrača ili parova također je jednak kao u briškuli. Igrači bacaju po jednu kartu naizmjenično, dok svi ne bace, a zatim onaj koji baci najjaču kartu uzima bačene karte te taj igrač započinje sljedeću rundu i *peška* te baca jednu kartu, i tako dok se ne odigraju sve karte. Na kraju partije prebrojavaju se *punti* ili bodovi: 1(*aš*) nosi 1 bod, 3 i 2 vrijede jednu belu, a karte od 4-7 su *lišo*. Kralj, konj i

fanat vrijede jednu belu. Postoji i 10 i $\frac{2}{3}$ punta te nevidljivi punat *ultima* kojeg dobiva igrač koji posljednji odigra najbolju kartu. U igri ima 11 punti, a igra se do 31.

3.2.5. *Mora*

Mora ili *Šjāvica* je stara talijanska igra za dva igrača. Sličan oblik igre poznat je još iz antike. Današnji oblik igre poznat je iz starog Rima kao „micatio“ (brzanje prstima). U Hrvatskoj ova je igra rasprostranjena u Istri, Kvarneru i Dalmaciji. Godine 1931. igra je zabranjena na javnim mjestima u Italiji jer je služila za klađenje i često vodila u tučnjave (Lepšić i Ilić- Dreven, 1981) Ovu su igru igrali isključivo muškarci, za stolom, za vrijeme pučkih fešti, u „oštariji“ (birtija), za blagdane, nakon mise...

Opis igre:

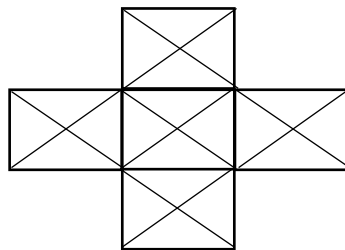
Osnovna igra odvija se između dva igrača. Oni istovremeno, jednom rukom izbacuju određeni broj prstiju prema sredini stola. U istom trenutku izbačaja, igrači izgovaraju jedan broj od 2 do 10 (na talijanskom jeziku), tako pokušavaju pogoditi ukupan zbroj prstiju. Bacanje je bezuspješno ako ni jedan igrač nije pogodio zbroj prstiju. Ako pogode obojica, rezultat je neriješen i također nitko ne osvaja bodove. Ukoliko jedan igrač pogodi zbroj, njemu pripada jedan bod. Igra se do dogovorenog broja bodova, najčešće 21. Kad se postigne dogovoreni broj bodova, igra se ne prekida nego se pobjednik okreće sljedećem protivniku koji čeka, i igra teče dalje do dogovorenog kraja. Brojevi se izgovaraju na modificiranom talijanskom jeziku: 2- „do“, 3 – „tre“, 4 – „kvatro“, 5- „činkve“, 6 – „šije“, 7 – „šete“, 8 – „oto“, 9 – „nove“, 10 – „tuti“.

3.2.6. *Vuk i ovce*

Vuk i ovce se još naziva i *trija*, *trilja* ili *mlin*. To je društvena igra zabavnog karaktera, a namijenjena je djevojčicama i dječacima. Da je igra veoma stara dokazuje i to kako je nacrt ploče za ovu igru pronađen na nekoliko povijesnih nalazišta diljem Istre. Ova tradicijska igra popularna je i danas, pa ju tako možemo pronaći na policama trgovina ali i u online obliku. Djeca su ovu igru često igrala za vrijeme kišnih dana kada nisu mogla boraviti vani. Većinom su polja za ovu igru crtali „na blatno“, odnosno na starom papiru novina ili dokumenata koji roditeljima više nisu bili potrebni.

Opis igre:

Na papiru je potrebno nacrtati pet pravokutnih polja u obliku znaka plus, međusobno povezanih dijagonalnim linijama. Osim nacrtanih polja za igru je potreban sirovi *pažul* (grah). Igrač koji predstavlja vuka ima dva „pažula“, drugi igrač njih 18, a predstavljaju ovce. Vukovi se kreću po dijagonalnim, kosim linijama, a ovce po okomitim i vodoravnim. Vukovi se na početku igre nalaze na ulazu u „štalu“ (staja; prvi gornji pravokutnik) i kreću se naizmjenično sa ovcama, od jednog do drugog sjecišta, kako bi ih „pojeli“. Vuku je cilj pojesti što više ovaca, a ovcama spremi barem šest ovaca u štalu.



Slika 4. Polje za igru *Vuk i ovce*.

3.2.7. *Pum-pum*

Pum-pum jedna je od igra skrivanja koje su poznate u mjestu Pićan u središnjoj Istri, te njegovoj okolici. Djeca su ovu igru većinom igrala u ljetnim večerima, kad bi pao mrak. Ispitanik govori kako su nekad uspjeli nagovoriti očeve i susjede da igraju sa njima pa bi tada igra postala još napetija. Igra je zbog svog naziva bila zanimljivija dječacima ali često bi se priključile i djevojčice.

Opis igre:

U igri može sudjelovati četiri igrača i više. Broj igrača se podijeli na dva dijela koja predstavljaju dvije protivničke grupe. Svaka grupa na početku igre ide na svoju, dogovorenu stranu sela te se na toj strani svatko skriva u neki kutak (ruševine, među drveće, cvijeće, ispod klupica...) kako ga protivnici ne bi lako pronašli. Kada svaki igrač izbroji u sebi do dvadeset, kapetan zaviče „ura“ što označuje početak napada u igri. Tada se igrači jedne i druge skupine počinju kretati prema suprotnoj strani sela kako

bi vidjeli nekog od igrača suprotne grupe. To moraju učiniti vrlo tiho, pažljivo i strpljivo kako ih nitko od suprotne grupe ne bi primijetio. Kada igrač ugleda nekog od suprotne grupe, potrebno je reći „pum“ i njegovo ime. Tada je taj igrač „upucan“ i ispada te odlazi na početni trg od kuda je igra počela. Kada su svi igrači jedne grupe „upucani“ , jedan krug igre je gotov i bod ide za suprotnu ekipu. Igra se onoliko krugova koliko se igrači međusobno dogovore, najčešće 6 ili 12 krugova.

3.2.8. *Žmureca*

Igra *žmureca* ili *skrivača* jedna je od najčešćih i najjednostavnijih igara, koja je i danas prisutna kod djece predškolske dobi. Može se igrati već od treće ili četvrte godine, a ovom igrom djeca razvijaju motoričke sposobnosti, pojam broja i vremena te sposobnosti pažnje i koncentracije. Ova se igra tijekom godina nije puno mijenjala, osnovna su pravila još uvijek ista. U igri su, kao i danas, sudjelovale djevojčice i dječaci.

Opis igre:

Potrebno je više od dva igrača za ovu igru, igra postaje zanimljivija s više igrača. Jedan igrač „žmuri“ tako da se nasloni glavom na zid, zatvori oči i broji do dogovorenog broja. U to se vrijeme ostali pokušavaju sakriti što bolje mogu da ih „žmurec“ (osoba koja broji) ne nađe. Kada „žmurec“ završi s brojanjem, kaže „ki se ni skri, tovor si ti!“ („tko se nije skrio, magarac je bio“) te započne s traženjem ostalih igrača. Ako nađe nekog od njih, trči prema mjestu žmurenja i kaže „jedon, dvo, tri za (ime)!“. Također osoba koju je našao može preteći žmureca i spasiti se tako da dođe prvi do mjesta žmurenja i kaže „spas za mene“. Kada žmurec pronade sve igrače svih ili se svi igrači spase, sljedeći žmuri onaj koji se je zadnji spasi ili ako su se svi spasili, žmuri opet isti igrač.

3.2.9. *Limuni i naronče*

Limuni i naronče je još jedna igra skrivanja vezana isključivo uz Pićan i okolicu. U njoj su sudjelovale djevojčice i dječaci, a najčešće se je igrala nakon dolaska iz škole. Često je služila kada bi društvo dobilo slatkiše; pobjednička skupina bi dobila slatkiše.

Opis igre:

Broj igrača u ovoj igri mora biti četiri ili veći. Igrači se dijele u dvije skupine s jednakim ili približno jednakim brojem igrača, tako da dvoje njih naizmjenično biraju članove svoje skupine. Onaj igrač koji ostane posljednji u podjeli je neutralan, ne pripada niti jednoj skupini već je „sudac“. Jedna skupina dobiva naziv „limuni“, a druga „naronče“ igrom „par-nepar“. „limuni“ se skrivaju, a prati ih „sudac“. On se potom vraća kod „naronči“ i na pjeskovitom tlu granom ili kamenom crta kartu, put kretanja „limuna“. „sudac“ ne smije govoriti, već samo ucrtati kartu, tada „naronče“ kreću u potragu za „limunima“. Kada zaborave izgled karte, vraćaju se ponovno ju proučiti i tako sve dok ne pronađu suigračku skupinu. Igra je najčešće trajala do sljedećeg otkucaja na zvoniku (15 minuta), ako ih ne pronađu, uloge se ne mijenjaju.

3.2.10. *Laštik*

Laštik, *lastik* ili *Gumi-gumi* je najpopularnija tradicijska igra namijenjena djevojčicama. *Laštik* su djevojčice igrale na odmorima u školi, nakon škole čekajući autobus, tijekom toplih ljetnih dana, za vrijeme kiše često bi postavile stolice u kući ili podrumu koje bi pridržavale *laštik* (lastika) te bi igrale samostalno. *Laštik* je igra koja potiče kognitivni i motorički razvoj djece ali i suradnju s drugom djecom.

Opis igre:

Za igru je potrebno minimalno tri igrača. Dvoje njih drže *laštik*, a jedna igra. Igra se sastoji od motoričkih pokreta, svaki od njih označava jedan broj od nula do deset. Kada osoba koja igra napravi pogrešku u koracima, nastavlja jedna od osoba koja drži *laštik*, a ona ide na njeno mjesto. Cilj je bez pogreške doći do broja deset, svaka pogreška vraća igru tog igrača na početak. Kraj igre može biti kada prva osoba dođe do deset ali često se je *laštik* igrao na tri razine. Prva je najniža – držanje *laštika* na gležnjevima, druga na koljenima, treća na vrhu bedra.

3.2.11. *Dva ugnja*

Dva ugnja je igra i danas popularna na dječjim igralištima kao *između dvije vatre*. Igra je motoričkog karaktera, a često je igrana za vrijeme školskih odmora te na satovima

tjelesne kulture u nižim razredima osnovne škole. Ispitane osobe iz središnje Istre govore kako su *dva ugnja* često igrali nakon škole, prije polaska svojim kućama.

Opis igre:

U igri sudjeluje minimalno četiri igrača. Igra se odvija na ravnijem terenu, označenom u oblik pravokutnika. Za igru je potrebna lopta. Metodom „par-nepar“ izabire se dva igrača koji predstavljaju *uganj* (vatra), oni stoje na vanjskim rubovima terena, a ostali igrači unutar pravokutnika. *Uganj*, kao i igrači između, ne smiju prijeći svoje rubne linije. Igrači koji predstavljaju *uganj* loptom gađaju unutarnje igrače, pogođeni igrači ispadaju. U slučaju da unutarnji igrač uhvati loptu prilikom bacanja *ugnja*, on postaje *uganj* umjesto igrača koji je loptu bacio. Cilj je pogoditi sve unutarnje igrače.

3.2.12. *Milicija*

Igra *Milicija* ili *Policija i lopovi* je poznata dječja igra koja obično uključuje veće grupe djece i igra se na otvorenom prostoru poput livade, dvorišta, igrališta ili unutar sela. Ovo je jedna od klasičnih igara za boravak na otvorenom koja kombinira elemente skrivanja, trčanja i taktike, a igra se i danas.

Opis igre:

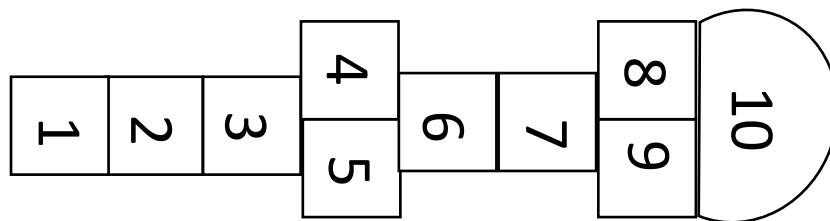
Igrači se podijele u dvije ekipe – „miliciju“ (policija) i lopove. Broj igrača u svakoj ekipi može varirati ovisno o broju sudionika i preferencijama igrača. Određuju se granice igrališta ili područja na kojem će se igra održavati. Ove granice služe kao prostor u kojem se igrači mogu kretati. Lopovi se skrivaju unutar granica, dok „milicija“ broji do određenog broja ili vremenskog ograničenja. Nakon što prođe vrijeme, policija kreće u potragu za lopovima. Kada „milicija“ pronađe lopova, treba ga uhvatiti tako da ga dotakne ili uhvati. Uhvaćeni lopovi obično se vraćaju na početak igrališta ili se smještaju u privremeni zatvor, ovisno o pravilima igre. Cilj „milicije“ je uhvatiti što više lopova prije nego što istekne određeno vrijeme. Cilj lopova je ostati neuhvaćen što je duže moguće.

3.2.13. *Trija*

U središnjoj Istri, *Trija* je ono što je u ostatku hrvatske *Školica*. Ta je igra poznata u cijelom svijetu, a igra se i danas. To je podna igra koja potiče motorički ali i kognitivni razvoj djece zbog njezine jednostavnosti, često se koristi u vrtićima i školama. Smatra se da je *Trija* preteča današnjih igara na ploči, poput šaha i dame.

Opis igre:

Broj igrača je neograničen. Na tlu se nacrtaju polja. To su najčešće spojeni kvadrati, a svaki od njih se označava brojevima, najčešće do deset. Veličina kvadrata se prilagođava uzrastu igrača. Potrebna je „grot“ (kamen) za svakog igrača koju si pronalaze u prirodi. Prvi igrač kreće bacanjem „grote“ na polje s brojem jedan. Te jednom nogom skače kroz sva polja (jedna noga u jedan kvadrat, ako su kvadrati spojeni vodoravno – u svaki jedna noga). Potom „grotu“ baca na polje s brojem dva i ponavlja postupak. Kada igrač ne pogodi polje, igra sljedeći igrač. Cilj je pogoditi sva polja „grotom“ i odskakati kroz školicu.



Slika 5. Polje za igru *Trija*.

3.2.14. *Na fjonde*

Fjonda je istarski naziv za pračku, tradicijsku drvenu igračku s *rogovilama* (rogovi). *Fjondu* bi većinom izrađivala djeca samostalno, nekad uz pomoć djedova i očeva. U prirodi bi pronašli nisko raslinje čvrstih grana, pažljivo izabrali najčvršće i najpogodnije grane koje su prirodno oblikovane u obliku rogova, odnosno slova Y. Na vrhove oba roga privezala bi se gumena uzica, najčešće od zračnice za bicikle, a

nekad laštik (elastična gumica za odjeću). Na gumicu bi se položio kamen i držao rukom dok bi se istom rukom lastik povuklo prema sebi. Djeca su *fjondom* gađala razne mete, najčešće boce i limenke, a nekad i životinje. *Fjondom* su se najčešće igrali dječaci.



Slika 6. *Fjonda*

3.3. Implementacija tradicijskih igara u kurikulum vrtića Istre

Ključan korak u očuvanju lokalnog identiteta i kulturne baštine je prenošenje vrijednosti na najmlađu populaciju. Implementacijom tradicijskih igri i ostalih zavičajnih vrijednosti u vrtiće diljem Istre, postiže se prilika za upoznavanjem bogatstva vlastite kulturne baštine od najranije dobi.

Projekt zavičajnog obrazovanja osmišljen je s ciljem očuvanja bogatstva i posebnosti Istre u svrhu prenošenja vrednota Istre na buduće generacije (Uljanić, 2023).

Početak samog projekta obilježilo je profesionalno usavršavanje odgojitelja i jačanje njihovih kompetencija kroz razne stručne module, refleksije, praćenje, evaluacije i uključivanje stručne supervizije. Sve to u cilju razvoja odgojitelja kao refleksivnog praktičara koji „u procesima očuvanja zavičajnog identiteta i tradicijske kulture primjenjuje suvremene odgojno-obrazovne strategije, koristi dokumentiranje kao alat za bolje razumijevanje dječjeg učenja i razvoja te, na temelju toga, oblikuje kurikulum“ (Uljanić, 2023, str.60).

Kurikulum svakog vrtića je jedinstvena koncepcija koja obuhvaća način provedbe Nacionalnog kurikuluma za rani i predškolski odgoj i obrazovanje. Svaki vrtić oblikuje svoj kurikulum prema vlastitim specifičnostima kulture iz koje dolazi. Temelji se na holističkom pristupu i suvremenim shvaćanjima djeteta, a sastoji od sljedećih dimenzija (Uljanić, 2023, str.61):

1. vrijednosti,
2. participacija,
3. suradnja,
4. dobrobiti,
5. učenje sukonstrukcijom u zajednici.

Jedan od ključnih koraka uspješne implementacije zavičajnosti je razumijevanje vlastite prakse, svima dostupan alat za uvid u vlastitu praksu je dokumentiranje. Osim toga, dokumentiranje nam pomaže razumjeti dijete, njegove trenutne interese, sposobnosti, potencijale i potrebe. Dokumentiranje je moguće pomoću fotografiranja, videozapisa, transkripti razgovora, audiozapisa, rukopisa, crteža i sl.

Kurikulumom definirane bitne zadaće za razvoj kulturne baštine i zavičajnog identiteta:

- Upoznavanje kulturne i povijesne vrijednosti i bogatstvo kraja
- Povezivanje prošlosti i sadašnjosti
- Očuvanje tradicije i poticanje ljubavi prema zavičaju
- Uvođenje novih pojmova vremena, prostora, kulture i društva
- Poticanje interesa prema prošlosti, otkrivanje i istraživanje sa zadovoljstvom
- Aktivno doživljavanje baštine iskustvenim učenjem, pretakanje doživljaja u umjetničke uratke

- Poticanje na znatiželju, razvoj percepcije, uspoređivanje, klasificiranje, interpretiranje, analizu i sintezu, zaključivanje, komuniciranje i jačanje pozornosti i volje (Uljanić, 2023, str 67).

Vujičić (2023) daje osnovne smjernice koje su nužne za implementaciju zavičajnosti u kurikulume vrtića. Dokumentiranje je osnova cijelog procesa, a dijeli se na dokumentiranje učenja djece (igra, istraživanje) i razumijevanje učenja te na dokumentiranje kao promatranje, slušanje, bilježenje, kritičko promišljanje. Nakon samog procesa dokumentacije potrebno je provesti samorefleksiju uz odabrana pitanja koja pomažu razumjeti dijete. Naglašava se kako je potrebno „slijediti dijete, a ne plan“; slušati što djeca govore, odnositi se prema djetetu kao prema razboritoj osobi, promatrati što djeca rade, usmjeriti odgajatelje na promatranje učenja djece. Dijete je po prirodi istraživač, svi njegovi postupci u cilju imaju istražiti nešto. Odgojitelj tada provocira učenje djeteta, pomaže u stvaranju hipoteza, vodi dokumentacije, ohrabruje, postavlja poticajna pitanja, sluša i razumije djecu te osigurava materijale potrebne za dječje istraživanje. U cijelom procesu implementacije zavičajnosti u kurikulume vrtića Istre, naglašava se važnost procesa prikupljanja dokumentacije, a ne konačnog produkta, kako bi se projekt razvijao i dalje potaknut dječjim interesima (Uljanić, 2023).

4. ISTRAŽIVANJE O ZASTUPLJENOSTI TRADICIJSKIH IGARA U ODGOJNO-OBRAZOVNOM RADU ODGOJITELJA SREDIŠNJE ISTRE

U današnjem tehnološki sve naprednijem svijetu, tradicijske igre često su zanemarene u odgojno-obrazovnom radu. Međutim, njihova važnost ne može se zanemariti, posebno kada je riječ o djeci koja su u fazi razvoja i učenja. Ovo poglavlje istražuje zastupljenost tradicijskih igara u odgojno-obrazovnoj praksi odgojiteljica središnje Istre.

4.1. Cilj istraživanja

Ovim se istraživanjem nastojalo ispitati odgojno-obrazovnu praksu odgojiteljica središnje Istre o korištenju tradicijskih, starih, nekad poznatih igara u neposrednom radu s djecom predškolske dobi. Cilj ovog istraživanja bio je odrediti količinu zastupljenosti tradicijskih igara, zainteresiranost djece za pojedine igre te definirati mišljenje odgojiteljica o utjecaju tradicijskih igara na dijete predškolske dobi.

4.2. Zadaci istraživanja

Iz postavljenog cilja istraživanja proizašli su sljedeći zadaci istraživanja:

1. utvrditi stavove odgojitelja o važnosti tradicijske igre na cjelokupni razvoj djeteta,
2. utvrditi količinu tradicijskih igara zastupljenih u odgojno-obrazovnom radu odgojiteljica središnje Istre,
3. utvrditi koje su tradicijske igre djeci u vrtićima središnje Istre najzanimljivije,
4. utvrditi uključenost roditelja u provođenje tradicijskih igara u vrtićima središnje Istre

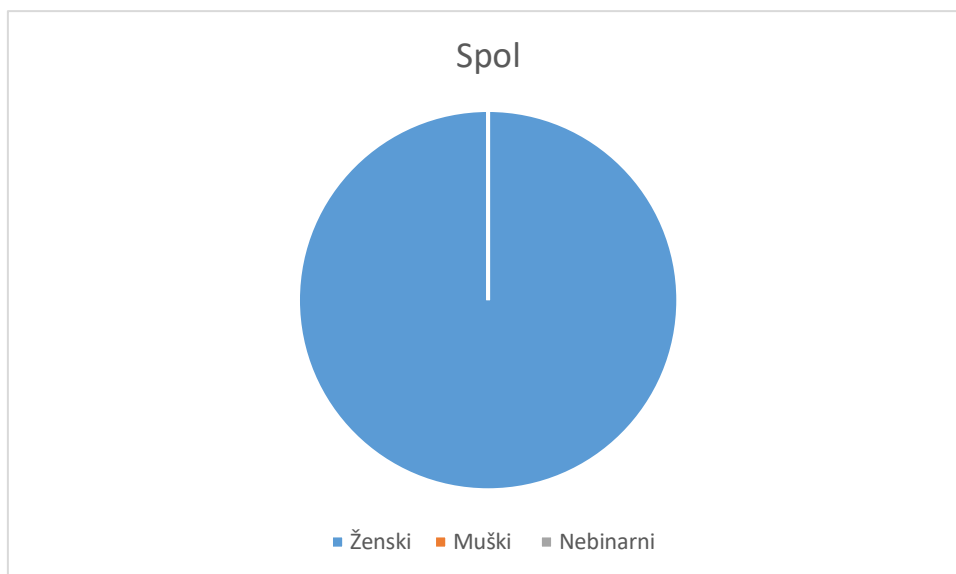
4.3. Uzorak istraživanja

Sudionike istraživanja činili su odgojitelji predškolske djece na području središnje Istre, odnosno odgojitelji sljedećih vrtića: DV "Olga Ban" Pazin, DV "Kockica" Kršan, DV "Lišnjak" Pićan, DV "Rapčići" Žminj i DV "Višnjan". U istraživanju je sudjelovalo ukupno 63 odgojitelja (N=63). Anketni je upitnik kreiran koristeći alat Google obrazac te je poveznica podijeljena putem Viber grupa odgojitelja, Dinamikom mreže i privatnih poruka. Termini korišteni u ovom istraživanju, koji se odnose na rodnu dimenziju, neovisno o tome jesu li upotrijebljeni u muškom ili ženskom rodu, podjednako obuhvaćaju sve rodove. Tijekom provedbe istraživanja u potpunosti je poštivan etički kodeks.

4.4. Metode, postupci i instrumenti istraživanja

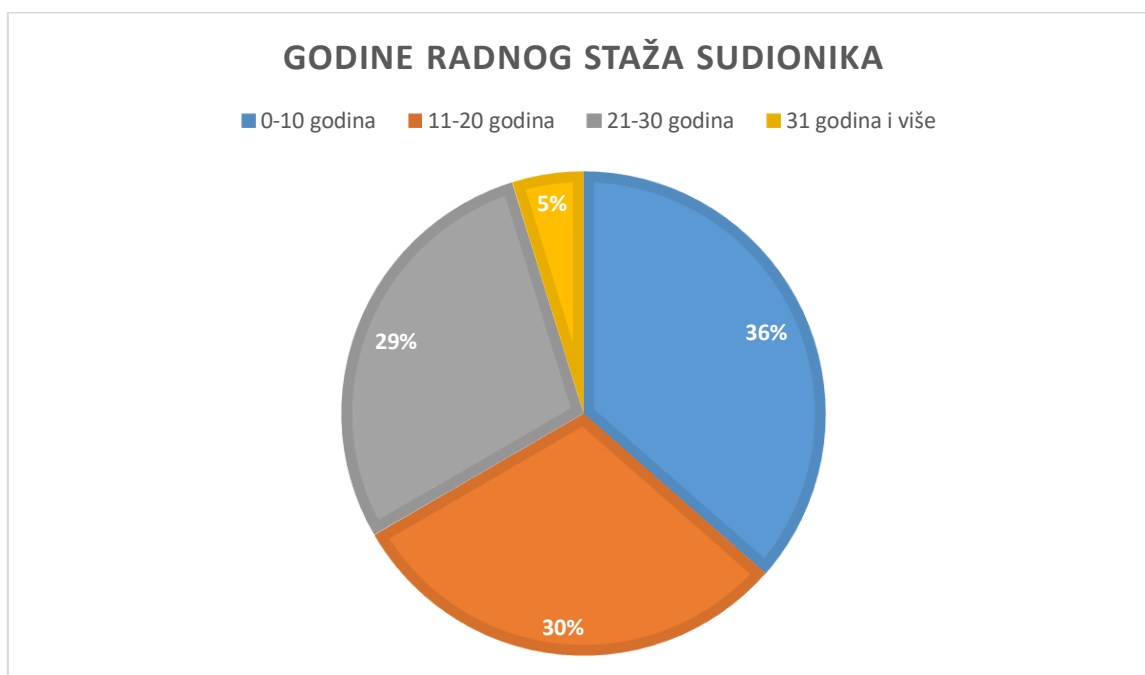
Istraživački dio ovog rada temelji se na rezultatima dobivenim na postavljena pitanja o zastupljenosti tradicijskih igara u radu odgojitelja u vrtićima središnje Istre. Podaci su se prikupljali putem Google obrasca (upitnik) tijekom ožujka 2024. godine. Obrazac se sastojao od tri nezavisne varijable (spol, godine radnog staža i mjesto rada) te sedam zavisnih varijabli (korištenje tradicijskih igara, igre koje ispitanici koriste u radu, djeci najzanimljivije igre, tvrdnje o utjecaju tradicijskih igara na razvoj djece, o dječjoj zainteresiranosti i o održavanju interesa djece u tradicijskim igrama), od čega su dva pitanja otvorenog tipa (tradicijske igre koje koriste u radu s djecom, djeci najzanimljivija tradicijska igra), tri pitanja zatvorenog tipa (sadrži sljedeće tvrdnje: „tradicijske igre mnogostruko utječu na pojedine aspekte dječjeg razvoja i razvoj u cijelosti“, „tradicijske igre su djeci zanimljive“ i „tradicijske igre djeci vrlo brzo dosade“) s ponuđenim odgovorima od „u potpunosti se ne slažem“ do „u potpunosti se slažem“ (skala Likertovog tipa) i dvije tvrdnje s ponuđenim odgovorima da i ne (korištenje tradicijskih igara u radu s djecom, provedba radionice s roditeljima o tradicijskim igrama). U uvodnom su dijelu ankete napisane jasne upute o načinu ispunjavanja anketnog upitnika. Navedeno je kako je anketa anonimna te u koje se svrhe koristi. Ispitanici su u svakom trenutku mogli odustati od ispunjavanja anketnog upitnika što nitko nije učinio.

Upitnik je ispunilo ukupno 63 odgojitelja predškolske djece iz ukupno pet dječjih vrtića na području središnje Istre. Prema rezultatima, upitnik su ispunile samo osobe ženskog spola (N=63;100%).



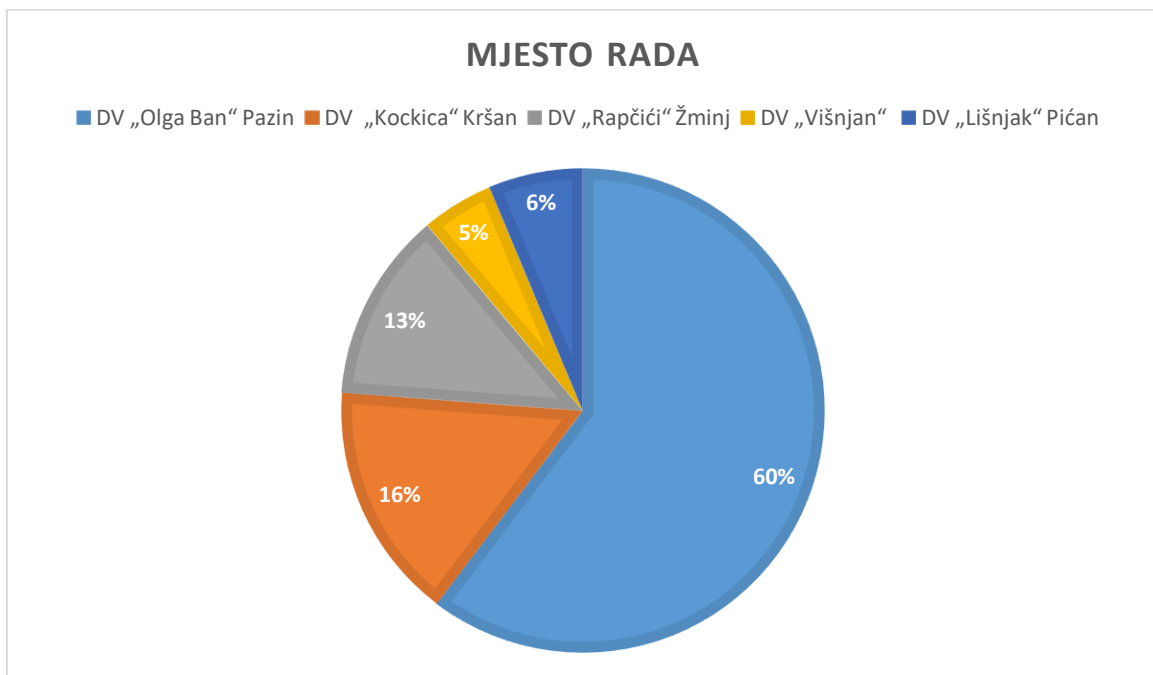
Grafikon 1. Sudionici s obzirom na spol.

Sljedeće pitanje odnosilo se na godine radnog staža (grafikon 2.). Najviše sudionika izabralo je opciju do deset godina radnog staža (N=23; 36,5%), zatim od 11 do 20 godina radnog staža (N=19; 30,2%), slijede osobe s do 30 godina radnog staža (N=18; 28,6%), a najmanje sudionika bilo je s 31 i više godina radnog staža (N=3; 4,8%).



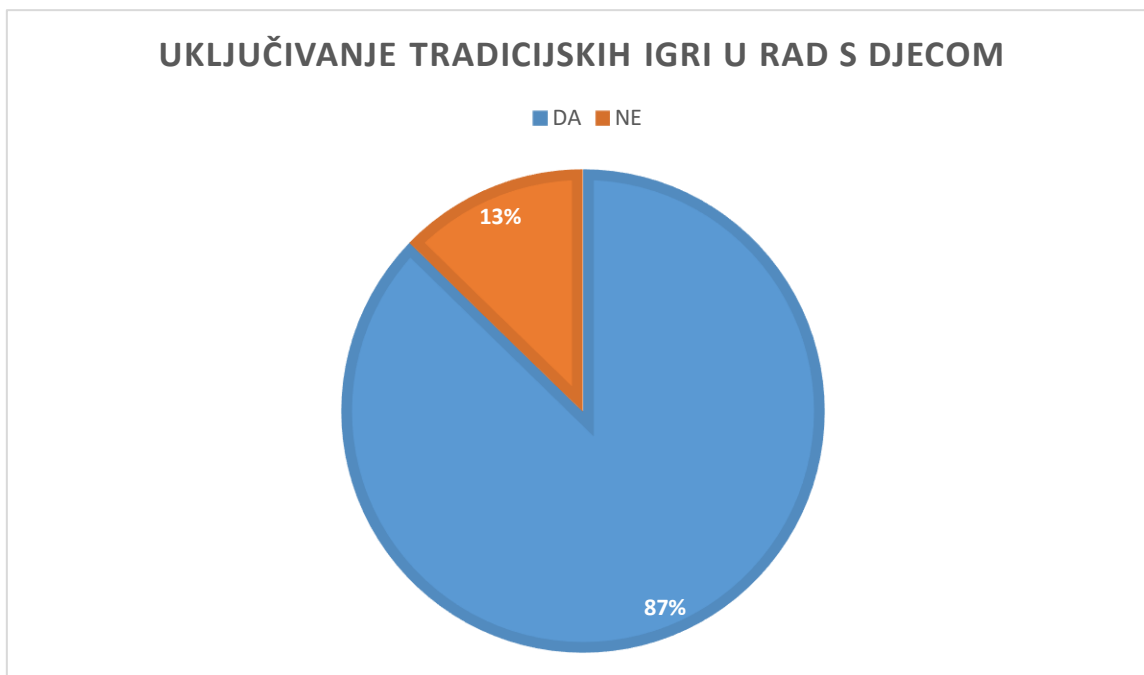
Grafikon 2. Godine radnog staža sudionika.

Treće se pitanje odnosilo na dječji vrtić u kojem ispitanici rade. Najviše ispitanika izjasnilo se da radi u Dječjem vrtiću „Olga Ban“ Pazin (N=38; 60,3%), Dječji vrtić „Kockica“ Kršan je na drugom mjestu (N=10; 15,9%), slijedi Dječji vrtić „Rapčiči“ iz Žminja (N=8; 12,7%). U istraživanju su još sudjelovali Dječji vrtić „Lišnjak“ Pićan (N=4; 6,3%) i Dječji vrtić „Višnjak“ iz Višnjana (N=3; 4,8%).



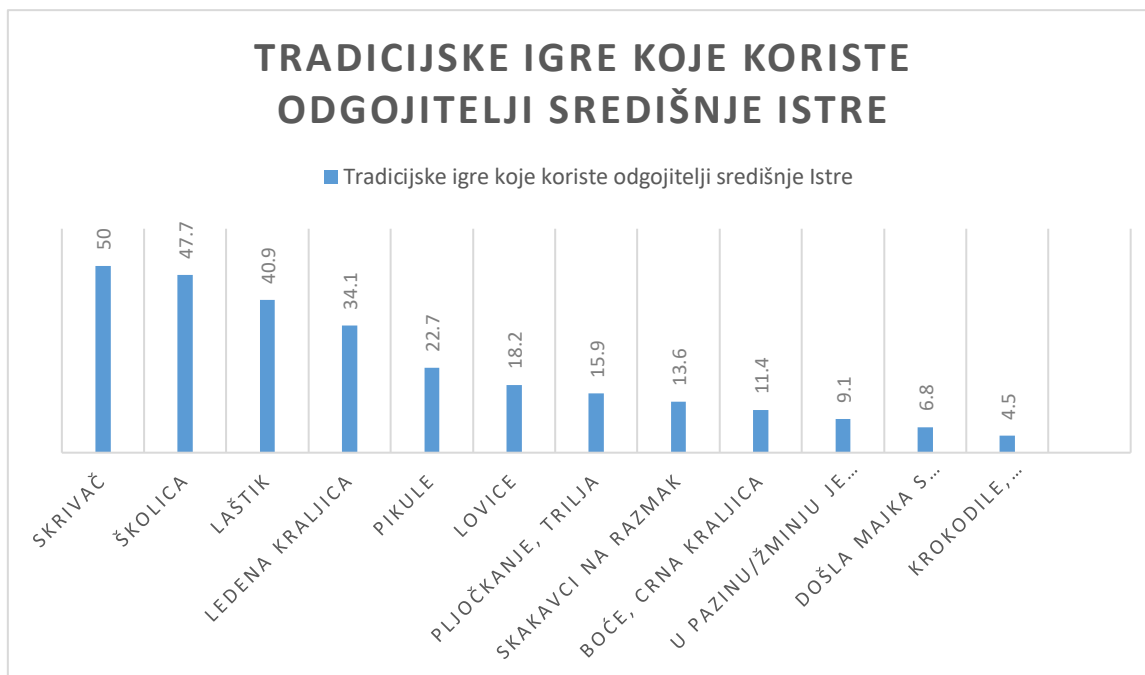
Grafikon 3. Mjesto rada ispitanika.

Na pitanje koriste li ispitanici u svom radu tradicijske igre (Grafikon 4) dobiveni su sljedeći rezultati – većina sudionika istraživanja odgovorila je potvrdno (N=55; 87,3%). Negativnih odgovora bilo je znatno manje (N=8; 12,7%).



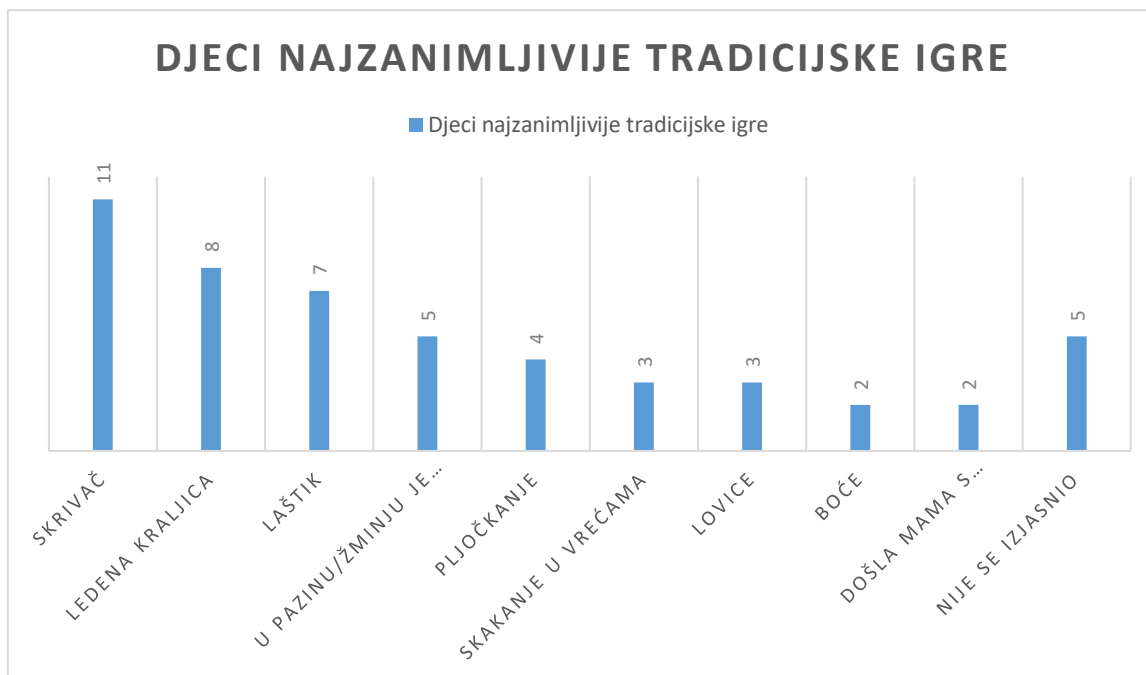
Grafikon 4. Uključivanje tradicijskih igri u rad s djecom.

Nakon pitanja o uključivanju tradicijskih igri u rad, ispitanici su izdvojili sveukupno 44 tradicijske igre koje koriste u radu s djecom u vrtićima središnje Istre. Najviše sudionika istaknulo je igru *Skrivača*, njih 22 (50%), 21 sudionik *Školicu* (47,7%), njih 18 *Laštik* (40,9%) i 15 *Ledena baba* ili *Ledena kraljica* (34,1%). Deset odgovora bilo je za *Pikule* ili *Šćinke* (22,7%), a osam za igru *Lovice* (18,2%). Slijede *Pljočkanje* i *Trilja* sa sedam odgovora (15,9%), zatim *Skakavci na razmak* sa šest (13,6%), a *Boće* i *Crna kraljica* s pet odgovora (11,4%). Po četvero sudionika (9,1%) izabralo je sljedeće igre: *U Pazinu/Žminju je kućica*, *Vuk i ovce*, *Karijola*, *Skakanje u vrećama* i *Na fjonde*. Troje sudionika (6,8%) napisalo je igru *Došla mama s kolodvora*, *Dan-noć* i *Između dvije vatre*, dok je za *Krokodile - krokodile*, *Graničar* i *Pandula* po dvoje sudionika (4,5%) navelo kako te igre koristi u radu s djecom. Preostale igre (*Oduzimanje zemlje*, *Igra na grote*, *Igra na žbice*, *Ćemo bivati*, *nogomet krpenom loptom*, *Na kamenčiće*, *Mlin*, *Krugovi*, *Papagaju koliko je sati*, *Boje*, *Svi činite kao ja*, *Briškula*, *Pike-pake*, *Japoneza*, *Grota*, *škare i papir*, *Kaladont*, *Hićanje na rog*, *Križić-kružić*, *potezanje konopa*, *Na balote*, *Na kafe*, *Ime*, *grad*, *država*) izabrane su jedanput (2,2%).



Grafikon 5. Prikaz tradicijskih igara koje koriste odgojitelji središnje Istre u neposrednom radu s djecom.

U sljedećem su pitanju (Grafikon 6) sudionici upitnika trebali izdvojiti jednu tradicijsku igru koja je djeci bila najzanimljivija. Od 63 ispitanih odgojitelja, ponovno je najviše njih izdvojilo igru *Skrivač* (N=11; 17,46%), slijedi igra *Ledena kraljica* (N=8; 12,70%) te igra *Laštik* (N=7; 11,11%). Petero (7,94%) je sudionika napisalo kako je to igra *U Pazinu/Žminju je kućica*, a četvero (6,35%) *Pljočkanje*. Slijede igre s tri odabira ispitanika, to su *Skakanje u vrećama* i igra *Lovice* (4,76%). Po dvoje (3,17%) ispitanika izjasnilo se za igru *Boće* i *Došla mama s kolodvora*. Igre koje su navedene od po jednog ispitanika (1,59%) su sljedeće: *Hitanje na rog*, *Boje*, *Briškula*, *Graničar*, *Ime, grad država*, *Između dvije vatre*, *Karijola*, *Na balote*, *Na fjonde*, *Pandula*, *Skakavci na razmak*, *Školica*. Jedan ispitanik izjasnio se kako su djeci sve igre bile zanimljive (1,59%). Pet se sudionika (7,94%) nije izjasnilo oko djeci najzanimljivije igre.



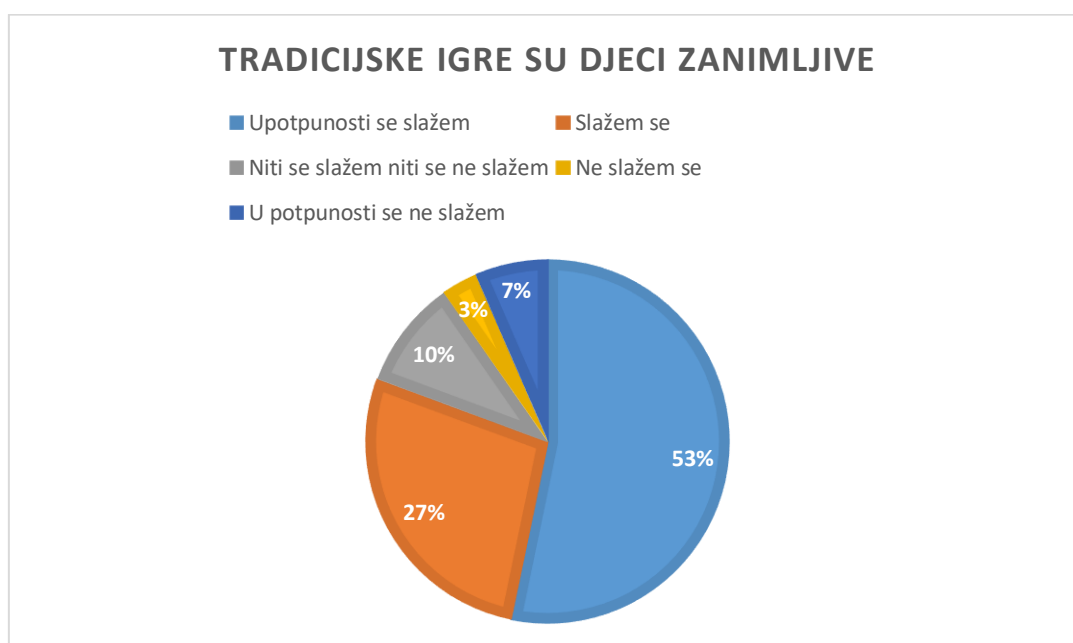
Grafikon 6. Djeci najzanimljivije tradicijske igre prema mišljenju odgojitelja.

U nastavku anketnog upitnika postavljeno je nekoliko tvrdnji. Prva tvrdnja je „Tradicijske igre mnogostruko utječu na pojedine aspekte dječjeg razvoja, djeluju na razvoj djeteta u cjelini“ (Grafikon 7). Najviše ispitanika, njih 39, se „u potpunosti slaže“ s tvrdnjom (61,9%), njih 11 odgovorilo je „slažem se“ (17,46%). „Niti se slažem, niti se ne slažem“ odgovorilo je devet ispitanika (14,29%), jedan ispitanik se „ne slaže“ (1,59%), a „u potpunosti se ne slažem“ odgovorilo je ukupno tri ispitanika (4,76%).



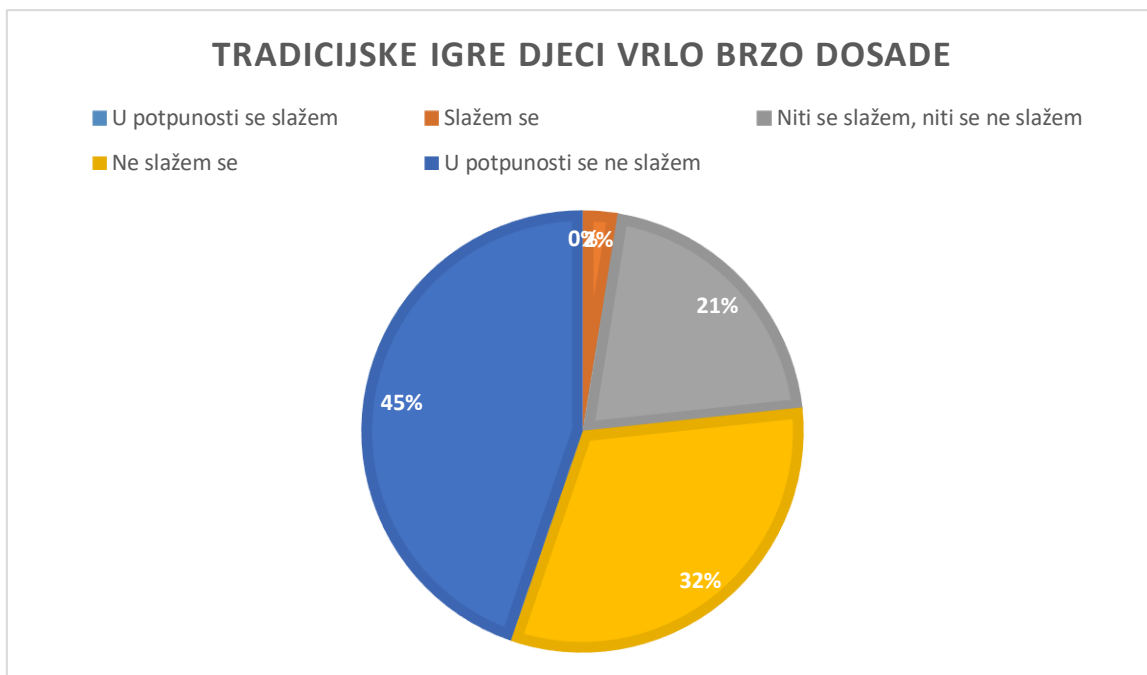
Grafikon 7. Tradicijske igre mnogostruko utječu na pojedine aspekte dječjeg razvoja, djeluju na razvoj djeteta u cjelini.

Druga postavljena tvrdnja je „Tradicijske igre su djeci zanimljive“ (Grafikon 8). Ponovno je najveći broj sudionika odgovorio kako se s tvrdnjom „u potpunosti slaže“, njih 33 (52,38%), s tvrdnjom „se slaže“ ukupno 17 ispitanika (26,98%). Šest sudionika upitnika (9,52%) odgovorilo je „niti se slažem, niti se ne slažem“ s danom tvrdnjom. S tvrdnjom se „ne slaže“ dvoje ispitanika (3,17%), a „u potpunosti se ne slaže“ ukupno četiri sudionika (6,35%).



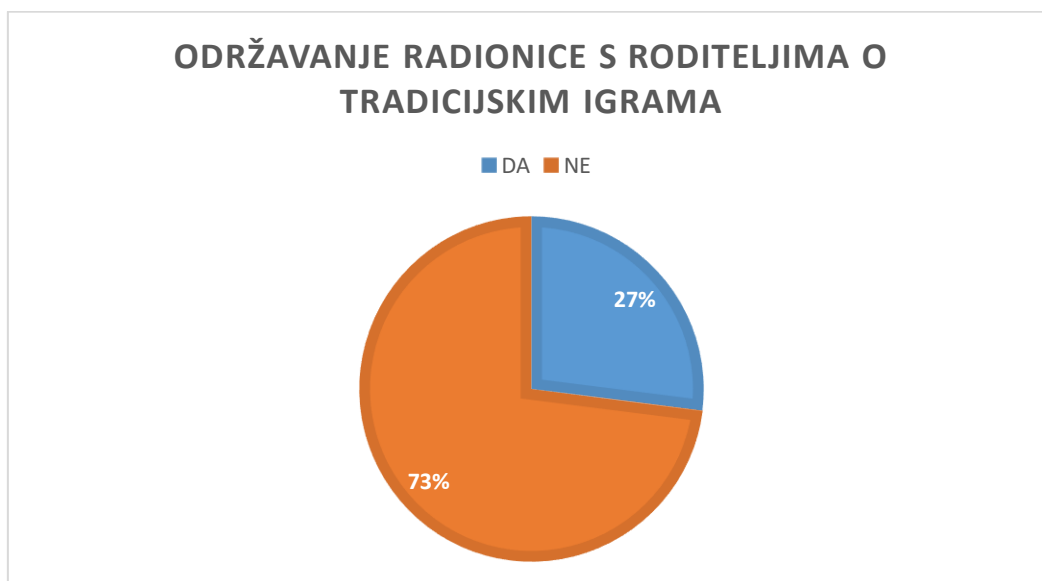
Grafikon 8. Tradicijske igre su djeci zanimljive.

Posljednja tvrdnja anketnog upitnika glasi „Tradicijske igre djeci vrlo brzo dosade“. Ispostavilo se kako ni u ovoj tvrdnji mišljenja ispitanika nisu podijeljena. Nijedan ispitanik nije odgovorio kako se „u potpunosti slaže“ s ovom tvrdnjom (0%), jedan se ispitanik „slaže“ (1,59%), „niti se slažem, niti se ne slažem“ odgovorilo je ukupno 13 ispitanika (20,63%), s tvrdnjom se „ne slaže“ ukupno njih 20 (31,75%), a „u potpunosti se ne slaže“ ukupno 28 ispitanika (44,44%).



Grafikon 9. Tradicijske igre djeci vrlo brzo dosade.

Posljednje pitanje anketnog upitnika odnosilo se na uključenost roditelja u igranje tradicijskih igara u vrtićima središnje Istre. Na pitanje jesu li su ispitanici održali radionicu s roditeljima o tradicijskim igrama (Grafikon 10), njih 46 (73%) odgovorilo je negacijom, a preostalih 17 ispitanika (27%) izjašnjava se kako je održalo radionicu o tradicijskim igrama.



Grafikon 10. Održavanje radionice s roditeljima o tradicijskim igrama.

Istraživanje je potvrdilo kako se u vrtićima središnje Istre i danas koriste različite tradicijske igre. Većinom se koriste igre koje potiču razvoj grube motorike i boravak na vanjskom prostoru, poput *Skrivača*, *Ledene babe*, *Laštika*, *Pljočkanja*, *Skakanja u vrećama* i sl. Sudionici istraživanja potvrđuju kako su upravo te igre djeci najzanimljivije. Većina ispitanika slaže se kako su tradicijske igre djeci zabavne i korisne za njihov cjeloviti razvoj. Na području središnje Istre potrebno je dodatno potaknuti odgojitelje na održavanje radionica i time uključivati i educirati roditelje o važnosti tradicijskih igara na razvoj djeteta i prijenosa bogatog kulturnog nasljeđa tog područja.

5. ZAKLJUČAK

Igra je jedna od elementarnih potreba djeteta predškolske dobi. Igram dijete potiče motorički, kognitivni i socijalni razvoj ali i razvoj vlastitog identiteta, razvija svoje poglede na svijet, stječe navike i uči na sebi svojstven način. Igra potiče dječju maštu i kreativnost, obogaćuje socijalne kontakte, razvija emocionalnu pismenost djece, razvija koordinaciju i preciznost, razvija snalažljivost, unapređuje koncentraciju. To su samo neki od razloga zašto bi dijete svoje slobodno vrijeme trebalo provoditi u igri.

Živimo u vremenu kada se svijet mijenja veoma brzo i nepredvidivo. Uspoređujući materijale za igru i igre u nazad petnaest godina i danas, možemo zaključiti kako je i ovo područje uvelike podleglo promjenama, modernizaciji, uvođenju novih medija i tehnologija. Takve su promjene neizbježne i potrebno je mijenjati dječju kulturu u skladu s općom kulturom vremena u kojem živimo, no potrebno je pažljivo birati resurse i načine na koje će se te promjene manifestirati kod djece. Tradicijske igre gube na svojoj popularnosti i korištenju od pojave raznih vrsta ekrana dostupnih djeci. Može se zaključiti kako su digitalne tehnologije zaslužne za sukob modernizacije i tradicijskih igara u kontekstu kulturnog nasljeđa što izaziva niz pitanja i izazova koji zahtijevaju pažljivo promišljanje. Roditelji često, u nedostatku vremena za sebe i kućne poslove, djeci nude animirane crtiće na televiziji ili mobilnom uređaju, razne igrice i ostale sadržaje koji će djecu na trenutak umiriti, utišati ali i odmaknuti ih od svijeta u kojem žive. Često vidimo kako se ekrani, možda ne namjerno, na taj način zloupotrebljavaju u raznim situacijama. Nekontrirana upotreba ekrana i elektroničkih uređaja, brza izmjena informacija, reklamne poruke te igre koje su neprimjerene dobi djeteta i dr. negativno utječu na razvoj dječjeg mozga ali i cjelokupnog dječjeg razvoja. U neposrednom radu s djecom često vidimo velike razlike u ponašanju djeteta koji ekrane koristi nekontrolirano i djeteta nakon roditeljeva prihvaćanja savjeta da je potrebno smanjiti vrijeme provedeno za ekranima i pažljivo birati sadržaj koji će djeca konzumirati. Razlike su očite i najvidljivije u količini tantruma, ponašanju prema prijateljima i stvarima, koncentraciji i volji za igrom. Tradicijske, već pomalo zaboravljene igre zahtijevaju provođenje vremena na otvorenom, druženje s vršnjacima i puno različitih motoričkih kretnji, potiču djetetov razvoj u cijelosti. Cilj nije ukloniti ekrane i digitalne tehnologije iz djetinjstva, jer oni jesu budućnost, već ih upotrebljavati vremenski ograničeno i kontrolirati sadržaj koji će djeci biti dostupan. Ključno je osigurati da modernizacija ne ugrožava autentičnost tradicijskih igara i

njihovu kulturnu vrijednost. Stoga je potrebno provesti uravnotežen pristup koji poštuje tradiciju, ali istovremeno omogućava prilagodbu novim zahtjevima i trendovima. Djeca najbolje uče gledajući odrasle, s toga moramo biti svjesni kakav primjer ostavljamo njima. Roditelj ili odgojitelj koji i sam vrednuje boravak na otvorenom i igru, prakticira takav način života i takve vrijednosti može prenijeti i na djecu.

Podaci dobiveni u istraživanju o zastupljenosti tradicijskih igara u svakodnevnom radu odgojitelja središnje Istre pokazuju kako su odgojitelji svjesni uloge tradicijskih igara u razvoju djeteta. Sukladno tome, podaci su pokazali da se tradicijske igre u dječjim vrtićima središnje Istre koriste te da je njihov opus veoma širok. Odgojitelji, kao ključan faktor provođenja i poticanja tradicijskih igara u dječjem vrtiću, istaknuli su najzanimljivije tradicijske igre, te kako najveću zainteresiranost djeca pokazuju za igrama skrivanja i traženja, kao i onih u kojima dominira fizička aktivnost, nepredvidivost i zabava. Mišljenja su kako su djeci tradicijske igre zanimljive, te kako im ne dosade brzo. Prostora za napredak u poticanju tradicijskih igara pronalazi se u organiziranju radionica s roditeljima, prenošenje i oživljavanje tradicijskih igara na taj bi način poprimilo novu dimenziju i zasigurno bi još i više zainteresiralo djecu.

Zaključila bih kako ovim radom želim potaknuti odgojitelje ali i roditelje djece predškolske dobi na razmišljanje o važnosti očuvanja tradicije i tradicijskih igri u suvremenom svijetu, te na pronalaženje inovativnih načina za njihovo promoviranje i revitalizaciju.

LITERATURA

1. Bijažić, M. (1999). *Istarski narodni običaji i stari zanati*. Pula: C.A.S.H.
2. Brozović, D. i Ivić, P. (1988). *Jezik srpskohrvatski/hrvatskosrpski, hrvatski ili srpski*. Zagreb: Jugoslavenski leksikografski zavod "Miroslav Krleža".
3. Caillois, R. (1965). *Igre i ljudi*. Beograd: Nolit
4. Čakavsko narječje. (2013-2024). U *Hrvatska enciklopedija, mrežno izdanje*. Preuzeto 21.1.2024 s <https://www.enciklopedija.hr/clanak/cakavsko-narjecje>
5. Duran, M. (2001). *Dijete i igra*. Jastrebarsko: Naklada slap.
6. Duran, M. (2003). *Dijete i igra*. Jastrebarsko: Naklada slap.
7. Duran, M. (2011). *Dijete i igra*. Jastrebarsko: Naklada slap.
8. Edwards, K. (2017). *Indigenous traditional games – planning resource*. Toowoomba, Queensland: University of Southern Queensland. Mrežni izvor: <https://eprints.usq.edu.au/30730/>
9. Huizinga, J. (1992). *Homo ludens: o podrijetlu kulture u igri*. Zagreb: Naprijed.
10. Igra. (2013-2024). *Hrvatska enciklopedija, mrežno izdanje*. Leksikografski zavod Miroslav Krleža, 2013 – 2024. Pristupljeno 30.1.2024. <https://www.enciklopedija.hr/clanak/26978>
11. *Istarski pljočkarski savez*. Mrežni izvor: https://www.ips-pljockanje.hr/?page_id=17 (pristupljeno 20.3.2024)
12. 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.
13. Jurdana, V. (2015). *Mala zavičAjna čitanka (s primjerima iz čakavske poezije Drage Gervaisa)*. Pula: Sveučilište Jurja Dobrile u Puli.
14. Kamenov, E. (1989). *Intelektualno vaspitanje kroz igru*. Beograd : Zavod za udžbenike i nastavna sredstva Mrežni izvor: <https://repositorij.unipu.hr/islandora/object/unipu:32>
15. Klarin, M. (2017). *Psihologija dječje igre*. Zadar: Sveučilište u Zadru.
16. Klemenović, J. (2014). *Čime se i kako igraju današnja djeca?*. Croatian Journal of Education: Hrvatski časopis za odgoj i obrazovanje, 16 (Sp. Ed. 1), 181- 200. Mrežni izvor: <https://hrcak.srce.hr/117843>
17. Kosinac, z. (2011). *Morfološko-motorički i funkcionalni razvoj djece uzrasne dobi od 5. do 11. godine*. Split : Savez školskih športskih društava grada Splita.

18. Kultura. (2013-2024). U *Hrvatska enciklopedija, mrežno izdanje*. Preuzeto 21.1.2024 s <https://enciklopedija.hr/clanak/kultura>
19. Kultura. (2013-2024). U *Hrvatska enciklopedija, mrežno izdanje*. Preuzeto 12.3.2024. s <https://www.enciklopedija.hr/clanak/kultura>
20. Kunac, A. (2007). *Stare igre u Makarskoj i primorju*. Makarska: Gradski muzej Makarska.
21. Lepšić, M. i Ilić-Dreven, J. (1981). *Društvene igre*. Zagreb: Sportska tribina
22. Lorger, M. i Prskalo, I. (2010). *Igra kao početni oblik treninga brzine u predškolskoj dobi*. Zagreb: Kineziološki fakultet Sveučilišta u Zagrebu
23. Maček, M. (2002). *Slavenski govori u Istri*. Rijeka: Hrvatsko filološko društvo.
24. Matejić, Z. (1978). *Merila za razlikovanje igre*. Psihologija, 4, 73-83
25. Mendeš, B., Marić, Lj., Goran, Lj., (2020). *Dijete u svijetu igre..* Zagreb: Golden Marketing-Tehnička knjiga.
26. Metikoš, M. (2015). Kineziološka aktivnost u slobodno vrijeme. (Završni rad). Sveučilište Jurja Dobrile u Puli
27. Milanja, C. (2012). KONSTRUKCIJE KULTURE - Modeli kulturne modernizacije u Hrvatskoj 19. stoljeća. Zagreb: Institut društvenih znanosti Ivo Pilar. Mrežni izvor: https://www.pilar.hr/wp-content/images/stories/dokumenti/studije/16/milanja_kk.pdf
28. Ministarstvo znanosti, obrazovanja i sporta, Republika Hrvatska. (2014). *Nacionalni kurikulum za rani i predškolski odgoj i obrazovanje*.
29. Mitrović, D. (1986). *Predškolska pedagogija*. Sarajevo: Svjetlost.
30. Običaji, narodni. (2013-2024). U *Hrvatska enciklopedija, mrežno izdanje*. Preuzeto 30.1.2024 s <https://www.enciklopedija.hr/clanak/obicaji-narodni>
31. Opie, I. i Opie, P. (2008). *Children's Games In Street And Playground*. Edinburgh: Floris Books.
32. Pandolo. *Istrapedia*. Mrežni izvor: <https://www.istrapedia.hr/hr/natuknice/497/pandolo> (pristupljeno 20.3.2024)
33. Pećnik, N., Starc, B. (2010). *Roditeljstvo u najboljem interesu djeteta i podrška roditeljima najmlađe djece*. Zagreb: Ured UNICEF-a za Hrvatsku.
34. Peteh, M. (2018). *Radost igre i stvaranja*. Zagreb: Alinea.
35. Rajić, V., Petrović-Sočo, B. (2015). *Dječji doživljaj igre u predškolskoj i ranoj školskoj dobi*. Školski vjesnik: časopis za pedagogijsku teoriju i praksu, 64(4), 603- 620. Mrežni izvor: <https://hrcak.srce.hr/153131> (pristupljeno 20.3.2024)

36. Slunjski, E. (2003). *Devet lica jednog odgajatelja*. Zagreb: Mali profesor.
37. Slunjski, E. (2015). *Izvan okvira, kvalitativni iskoraci u shvaćanju i oblikovanju predškolskog kurikulumu*. Zagreb: Element.
38. Stevanović, M. (2000). *Predškolska pedagogija druga knjiga*. Rijeka: EDT.
39. Stevanović, M. (2004). *Predškolsko dijete za budućnost*. Varaždinske Toplice: Tonimir.
40. Šagud, M. (2002). *Odgajatelj u dječjoj igri*. Zagreb: Školske novine.
41. Tradicija. (bez dat.). U Hrvatski jezični portal. Preuzeto 17.3.2024. s https://hjp.znanje.hr/index.php?show=search_by_id&id=f19kWhB7
42. Tufkečić, A. (2010). *Etnopedagoški prikaz tradicijskih dječjih igara s Majevice*. Školski vjesnik. (59/2). Mrežni izvor: <https://hrcak.srce.hr/clanak/122489>
43. Uzelac, V. i Pejčić, A. (2002). *Strategija cjeloživotnog učenja u području odgoja i obrazovanja za okoliš*. Rijeka: Grad Rijeka.
44. Vinšćak, T. (1999). *Iz tradicijske baštine središnje Istre*. Zagreb: Sveučilište u Zagrebu. Mrežni izvor: <https://hrcak.srce.hr/en/clanak/74887>
45. Vinšćak, T. (2002). *Vjerovanja o drveću u Hrvata u kontekstu slavističkih istraživanja*. Jastrebarsko: Naklada Slap. Mrežni izvor: <https://hrcak.srce.hr/en/27728>
46. Visković, I. i Topić, J. (2020). Tradicijska igra i suvremeni kurikulum – mišljenje roditelja i odgajatelja. Split: Filozofski fakultet, Sveučilište u Splitu. Mrežni izvor: <https://hrcak.srce.hr/clanak/360102>
47. Vranić, S. (2005). *Čakavski ekavski dijalekt: sustav i podsustavi*. Rijeka: Filozofski fakultet u Rijeci.
48. Winnicott, W.D. (2004). *Igra i stvarnost*. Zagreb: Prosvjeta

POPIS SLIKA

Slika 1. Prostiranje dijalekata čakavskog narječja u hrvatskom dijelu Istre, (presnimak iz Istarske enciklopedije, 2005., 153)

Slika 2. Tehnika izbacivanja šćinke. Dostupno na: <https://siscia.hr/pikulanje-pokvareni-telefon-kalodont-grad-drzava-hula-hup-i-gumi-gumi/> (Pristupljeno: 20.3.2024.)

Slika 3. karte *Trieštine*. Dostupno na: https://hr.wikipedia.org/wiki/Talijanske_karte#/media/Datoteka:Tr%C5%A1%C4%87a_nske_karte.png (Pristupljeno: 20.3.2024.)

Slika 4. Polje za igru *Vuk i ovce*. Datum: 20.3.2024. Izvor: Marta Šestan.

Slika 5. Polje za igru *Trija*. Datum: 20.3.2024. Izvor: Marta Šestan.

Slika 6. *Fjonda*. Datum 22.3.2024. Izvor: <https://www.istrapedia.hr/hr/natuknice/4298/fjonda> (Pristupljeno: 26.3.2024.)

POPIS GRAFIKONA

Grafikon 1. Sudionici s obzirom na spol.

Grafikon 2. Godine radnog staža sudionika.

Grafikon 3. Mjesto rada ispitanika.

Grafikon 4. Uključivanje tradicijskih igri u rad s djecom.

Grafikon 5. Prikaz tradicijskih igara koje koriste odgojitelji središnje Istre u neposrednom radu s djecom.

Grafikon 6. Djeci najzanimljivije tradicijske igre prema mišljenju odgojitelja.

Grafikon 7. Tradicijske igre mnogostruko utječu na pojedine aspekte dječjeg razvoja, djeluju na razvoj djeteta u cjelini.

Grafikon 8. Tradicijske igre su djeci zanimljive.

Grafikon 9. Tradicijske igre djeci vrlo brzo dosade.

Grafikon 10. Održavanje radionice s roditeljima o tradicijskim igrama.

SAŽETAK

Važnost igre za razvoj djeteta odavno je poznata. Djeca koristeći tradicijsku igru svoga kraja stječu vrijednosti koje ih prate kroz čitav život. Upoznaju se kulturom zavičaja ali i razvijaju svoje sposobnosti. Prvi dio rada govori o kontekstu kulture i tradicije Istre, uključujući gospodarstvo, govor i običaje.

Drugi dio posvećen je igri kao fenomenu, njezinoj povijesti, klasifikaciji i strukturi te njezinoj ulozi u razvoju djeteta predškolske dobi i odgojitelja u tom procesu. Nakon toga, fokus se prebacuje na tradicijske igre središnje Istre, njihovu povijest, karakteristike i utjecaj modernizacije na njih. Posebno se istražuje implementacija tradicijskih igara u kurikulum vrtića središnje Istre. Kroz glavni dio, istraživanje o zastupljenosti tradicijskih igara u odgojno-obrazovnom radu odgojitelja središnje Istre, analizira se njihova važnost i primjena u praksi, analiziraju se stavovi odgojitelja i sumiraju se najistaknutije igre.

KLJUČNE RIJEČI: igra, tradicija, dijete, odgojitelj, razvoj

SUMMARY

The importance of play for child development has long been recognized. Children, through engaging in traditional games of their region, acquire values that accompany them throughout their lives. They become acquainted with the culture of their homeland while also developing their abilities. The first part of the paper discusses the context of the culture and tradition of Istria, including economy, language, and customs.

The second part is dedicated to play as a phenomenon, its history, classification, structure, and its role in the development of preschool children and educators in that process. Afterward, the focus shifts to traditional games of central Istria, their history, characteristics, and the impact of modernization on them. Particularly, the implementation of traditional games in the curriculum of Istrian preschools is explored. Through the main part, research on the prevalence of traditional games in the educational practices of central Istrian educators analyzes their importance and application in practice, examines the attitudes of educators, and summarizes the most prominent games.

KEYWORDS: play, tradition, child, educator, development