

# Igra i kultura

---

**Markovinović, Sara**

**Undergraduate thesis / Završni rad**

**2020**

*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:137:559882>

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

*Download date / Datum preuzimanja:* **2024-09-22**



*Repository / Repozitorij:*

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



Sveučilište Jurja Dobrile u Puli  
Fakultet za odgojne i obrazovne znanosti

**SARA MARKOVINOVIĆ**

**IGRA I KULTURA**

Završni rad

Pula, lipanj, 2020.

Sveučilište Jurja Dobrile u Puli  
Fakultet za odgojne i obrazovne znanosti

**SARA MARKOVINOVIĆ**

**IGRA I KULTURA**

Završni rad

**JMBAG: 0303060606, redoviti student**

**Studijski smjer:** Preddiplomski stručni studij predškolskog odgoja

**Predmet:** Igre i djeca

**Znanstveno područje:** Društvene znanosti

**Znanstveno polje:** Pedagogija

**Znanstvena grana:** Opća pedagogija

**Mentor:** Doc. dr. sc. Marina Diković

Pula, lipanj, 2020.



## IZJAVA O AKADEMSKOJ ČESTITOSTI

Ja, dolje potpisani \_\_\_\_\_, kandidat za prvostupnika \_\_\_\_\_ ovime izjavljujem da je ovaj Završni 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 Završnog 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, \_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_ godine



## **IZJAVA** **o korištenju autorskog djela**

Ja, \_\_\_\_\_ dajem odobrenje Sveučilištu Jurja Dobrile u Puli, kao nositelju prava iskorištavanja, da moj završni rad pod nazivom

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_ 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

1. UVOD .....	6
2. IGRA .....	7
2.1 Značenje igre .....	7
2.2. Vrste igara .....	8
2.3. Društvene igre .....	10
2.4. Konstruktivne igre .....	11
3. IGRA I IGRAČKE.....	14
4. IGRA I TEHNOLOGIJA .....	16
5. IGRA U RAZLIČITIM KULTURAMA.....	19
5.1. Usporedba između igara Novog Zelanda i Slavonije .....	21
5.1.1. Igre s pjevanjem.....	21
5.1.2. Igre lovice (gonjenja).....	22
5.1.3. Aktivnosti izazivanja .....	23
6. Istraživanje .....	24
6.1. Intervju .....	24
6.2. Postupak istraživanja.....	24
6.3. Uzorak.....	24
6.4. Pitanja i odgovori.....	24
6.5. Rezultati intervjua i interpretacija.....	28
7. Zaključak.....	30
Popis literature .....	31
Sažetak.....	32
Summary .....	32

## 1. UVOD

Tema ovog završnog rada je „Igra i kultura“. Teorijski dio obuhvaća poglavlja u kojima se opisuje općenito o dječjoj igri, vrstama igara, igračkama. Prikazane su i određene društvene i konstruktivne igre. Važnost ovog završnog rada je u igri i njezinom značenju u djetetovom životu. Igra potiče radoznalost, istraživanje, socijalizaciju, veselje. Djeca se od najranije dobi susreću s igrom i kroz nju razvijaju svoje mentalne i fizičke sposobnosti. U radu se govori i o utjecaju tehnologije i novih medija. Roditelji i odgojitelji imaju potrebu povući granicu između korisnog i nekorisnog vremena provednog uz medije. Njihova je uloga usmjeravati djecu na druge aktivnosti koje su korisne za njihov razvoj. Rad govori i o kulturi i kulturnim razlikama. Uspoređuju se igre Novog Zelanda i Slavonije. Uočavaju se bitne razlike i podudarnosti tih kultura. Posljednje poglavlje strukturirano je u obliku intervjua. U intervjuu je sudjelovalo pet osoba iz različitih županija. Proveden je kroz pitanja o igrama za djecu iz njihovih krajeva, opisima najzanimljivijih igara, razlikama u igrama za djecu danas i u prošlosti, određenim prednostima i korištenju novih medija među djecom.

## **2. IGRA**

Prema Lorenc (1976) promatrajući evoluciju igra se pojavila poprilično kasno, a prisutnija je i složenija kod razvijenijih vrsta. Pojavljuje se kod nespecijaliziranih vrsta, odnosno njihove mladunčadi koja nema urođene navike ponašanja suprotno specijaliziranim vrstama koje imaju urođene navike ponašanja. Poželjno je istraživanje raznovrsnih navika ponašanja za otkrivanje najkvalitetnijih i najidealnijih, iako postoji mogućnost rizika održanja vrsta. Smanjivanje ovakvih rizika, prema mnogim autorima je osnovna funkcija igre. Tijekom igre, mladunčad izdvaja navike ponašanja iz objektivnog konteksta te ih prilagođava i unapređuje unatoč potencijalnim posljedicama (Lorenc, 1976 u Duran, 2003).

### **2.1. Značenje igre**

Prema Bunčić i suradnicima (2007) igra je prvo čovjekovo samostalno i stvaralačko iskustvo s okolinom. Ona je i jedan od prvih načina učenja koji omogućuje svakome, i djetetu i odraslome, da znanja koja mu mogu pomoći u racionalnoj, djelotvornoj i organiziranoj akciji, nađe upravo u sebi i kroz vlastito iskustvo (Bunčić i sur., 2007: 9).

Termin igra je dugo bio lingvistički koš za otpatke za ponašanja koja izgledaju dobrovoljno, ali se ne vidi da imaju jasnu biološku ili socijalnu upotrebu (Millar, 1972: 11).

Značenje igre predstavlja velik raspon aktivnosti. U staroj Grčkoj označavala je posebne radnje koje odgovaraju djeci, a kod starih Rimljana radost i veselje.

Prema Matejić (1978) igra kao otvorena, eksterna aktivnost podijeljena je u četiri karakteristike:

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 (ponašanja 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 sredstava nad ciljevima;
- odsutnost neposrednih pragmatičnih učinaka;

3. Igra ispunjava privatne funkcije igrača, tj.:

- 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.

## **2.2. Vrste igara**

Prema Duran (2003) sveukupna raznolikost igara djetinjstva najčešće se dijeli u tri skupine

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

Funkcionalna igra propisuje se kao igra novim značajkama koje u djeteta sazrijevaju, a to su osjetne, motoričke i perceptivne. Dijete istovremeno ispituje vlastite funkcije i ostale osobitosti objekata. Ranom socijalnom interakcijom propisana je funkcionalna igra djeteta, kao i senzomotorička inteligencija. Pojam funkcionalne igre spominje i značajni švicarski psiholog i filozof Jean Piaget. Piaget je tvrdio da djetetovim doticajem s fizičkom okolinom nastaje funkcionalna igra (Duran, 2003).

Simbolička igra navedena je i kao imaginativna igra, igra fikcije ili igra uloga. Piaget ju u sustavu kognitivnog razvoja proučava te povezuje sa funkcijom misaone aktivnosti. Isticao je da simbolička igra prikazuje oblik neadekvatnog mišljenja. Simboličku igru spominju i stari ruski autori Vigotski, Elkonin, Leontjev i drugi koji je analiziraju kao igru uloga (u Duran, 2003). Prema Elkoninu daje se naglasak na dijete koje želi živjeti društveni život s ostalim članovima društva; „prvo, uzima ulogu odraslog; drugo, stvara igrovnu situaciju putem prijenosa značenja s jednog predmeta na drugi; treće, uvjetno prikazuje djelatnost odraslih, modelirajući motive, ciljeve i norme odraslih“ (Duran, 2003: 19).

Igra uloga uključuje pet aspekta: sadržaj, ulogu i njezina pravila, igrovnu aktivnost, igrovne predmete, razvijen sustav između igrača. Razvija osnovne socijalne potrebe i utječe na kontrolu ponašanja.

Igre s pravilima su igre s kojima se dijete susreće u dovršenom obliku s unaprijed dogovorenim pravilima. Prema mišljenju Jean Piageta dijete se u ranom djetinjstvu rijetko susreće s njima. To se najčešće događa u dobi od četiri do sedam godina a prisutne su tijekom cijelog života. Obuhvaćaju igre sa senzomotoričkim kombinacijama kao što su špekulacije, loptanje, trke i slično i igre s intelektualnim kombinacijama, na primjer karte, šah koje služe za natjecanje pojedinaca. Prenesene su od starijih generacija a mogu se mijenjati zajedničkim dogovorom. “Igre s pravilima mogu biti rezultat činova odraslih koji su zastarjeli (magijsko-religijskih po porijeklu) ili senzomotoričkih, praktičnih igara koje su postale kolektivne, ali koje su izgubile čitav, ili dio svog imaginativnog sadržaja, to jest svoj simbolizam“ (Duran, 2003: 20).

U igrama s pravilima natjecatelji trebaju poštivati unaprijed određene upute te biti disciplinirani i poštteni. Igre s pravilima su jedan oblik komunikacije (u dječjoj grupi, te između djece i odraslih), tip socijalne prakse djece, mehanizam reguliranja društvenih odnosa u dječjoj grupi. Dječje igre s pravilima, kao regulacijski mehanizam socijalnih odnosa imaju dvije velike funkcije koje su vitalne za funkcioniranje svake kulture, a to su: socijalna integracija (približavanje članova grupe, podvrgavanje pravilima i socijalnim normama, kontrola vlastitih želja i impulsa itd.) i, s druge strane, socijalna diferencijacija (povećavanje rastojanja među članovima grupe, segregacija podgrupa, individualizacija) (Ivić, 1983 u Duran, 2003).

### 2.3. Društvene igre

Slikar Otto Kübel sastavio je 2002. godine slike za igru „Marchenlotto“ koju je proizvela poznata njemačka tvornica „J.W.Spear & Söhne“ a nalazila se u Engleskoj i Americi. Tvornica je osnovana 1879. godine u Fürthu kraj Nürnberga, a njezin osnivač je Jacob Wolf Spear. „Marchenlotto“ je izrađen na kartonskim pločama s urezanim prozorčićima. Dijete je odgovarajuće sličice trebalo položiti uz određene bajke. Otto Kübel također je sastavio poznate igraće karte „Crni Petar“. Igra „Čovječe ne ljuti se!“ (izvorna naziva „Mensch ärgere Dich nicht!“) osmišljena je 1920. godine. Ovu igru osmislio je vlasnik i osnivač tvornice dječjih igračaka, Josef Friedrich Schmidt prema poznatoj igri „Ludo“. To je bio razlog za otvaranje tvrtke 1911. godine, a pet godina kasnije za otvaranje tvornice. Zbog velike potražnje igre su se počele proizvoditi i za inozemstvo. To dokazuje igraća ploča na kojoj se uz njemački jezik nalazio i srpski jezik (latinica i ćirilica). U zbirci se mogu pronaći i igre: „Mikado“, „Riječ na riječ“, „Igraće karte“, „Sto društvenih igara“, „Potapanje brodova“, „Puzzle“, „Tombola“, „Lotto“ i dr. Također nalaze se i igre proizvedene u Hrvatskoj: „Čovječe ne ljuti se“, „Mlin“ i „Magapoly“ tradicionalna igra trgovanja imovinom – potekla od igre „Monopoly“, s imenima hrvatskih gradova i ulica. Raznolikost i broj igara povećava se iz godine u godine pa je za očekivati da će zbirka i dalje rasti (Biškupić Bašić, 2016).



Slika 1. „Čovječe ne ljuti se“

Izvor: <http://www.dom-ivanpavaonii.com/turnir-covjece-ne-ljuti-se/> (10. rujna 2019.)

## 2.4. Konstruktivne igre

Osnivač dječjih vrtića, Friedrich Fröbel dizajnirao je prve građevne blokove za slaganje. Koristeći se smjesom pijeska, krede i lanenog ulja, braća Otto i Gustav Lilienthal su izumila i proizvodila elemente za slaganje. Doživjeli su neuspjeh, a njihov izum otkupio je poduzetnik Friedrich Adolf Richter. 1880. godine pokreće vlastitu proizvodnju i distribuciju konstruktivnih blokova za igru. Zahvaljući zanimljivoj reklami i zaštitnom znaku sidra, 1883. godine bilježi 42000 prodanih kompleta igračaka.

Konstruktivski elementi bili su osnovnih oblika (kocke, trokuta, pravokutnika, valjka) obojeni plavom, žućkastosmeđom i crvenom bojom. Građevinski elementi kao što su vrata, prozori, lukovi, stupovi i drugi također su se krenuli prodavati. Kuglice, kamen ili drveni blokovi koristili su se za izradu drugih slagalica. Slagalice su bile složene u drvenim oslikanim kutijama, u kojima su se nalazile tiskane upute za slaganje i igru. Proizvodnja konstruktivnih elemenata za igru završila je 1963. godine. Ljubitelji kocaka tvornice „Ankerwerk“ priželjkivali su pokretanje proizvodnje, pa su osnovali klub, a poduzetan Georg Plenge zapošljava dvadeset šest radnika, te 1995. godine pokreće proizvodnju pod nazivom „Anker - Steinbaukasten GmbH“. Tvrtka posluje i danas (Biškupić Bašić, 2016).

„Kutija s drvenim elementima za konstruiranje“ i igra „Meteor“ mogu se pronaći u Zbirci muzeja. Igra „Meteor“ sastoji se od 144 kuglice raspoređene u kartonskoj kutiji s prikazom i različitim načinima slaganja. U Hrvatskoj su se te igračke prodavale u Zagrebu, Osijeku i Splitu. Oznaka „D. R. G. M.“ (Deutsches Reichsgebrauchsmuster) nalazila se na prvoj kutiji. Oznaka je predstavljala da je pod tim znakom patentiran, registriran i odobren proizvod na području cijele Njemačke, a službeno se koristi do 1952. godine. U produkciji „Ankerwerk“ nastala je i druga. Igra „Zidarski kamičak“ također je sačuvana. Rađena je kockama prema tehnologiji braće Lilienthal. Proizvedena je u tvornici „Kellner“ u njemačkom gradu Tabarzu (Biškupić Bašić, 2016).

Frank Hornby iz Liverpoola zapamćen je po prodaji igračaka te izumima kao što su prva metalna konstrukcijska igra iz 1901. godine „Mechanic Made Easy“ (1907. godine promijenjeno u „Meccano“) i „Hornby vlakovi“. „Meccano sustavi“ neprestano su se nadograđivali radi velikog interesa djece, ali i odraslih. „Meccano“ je na tržište iznio i prvi vlak za sastavljanje. Brojevima od jedan do šest

bile su označene početne konstrukcijske igre, a 1922. godine objavljena je pod brojem sedam. Četiri godine kasnije na tržištu se pojavio obojani „Meccano“ s crvenim i zelenim dijelovima. 1964. godine umjesto svijetlocrvene i zelene dolaze crna i žuta. S vremenom se pojavljuju prvi plastični elementi i elektronički dijelovi. Plava boja zamjenjuje crnu. Za takve igračke u današnje se vrijeme koristi plastika radi nižih troškova izrade, koje se pokreću baterijama (Biškupić Bašić, 2016).



Slika 2. Konstrukcijska igra „Mechanics Made Easy“

Izvor: <https://www.firstversions.com/2018/01/meccano.html> (10. rujna 2019.)

“Tvornica „Mehanotehanika“ otvara se 1952. godine u Republici Sloveniji sa sjedištem u Izoli te još uvijek posluje. Tvornica se od 1990. godine naziva „Mehano“. Do 2009. godine nalazi se na istoj lokaciji, a bavi se proizvodnjom željezničkih kompozicija, konstrukcijskih igračaka, didaktičkih igračaka, modela automobila, automobilskih staza, vozila s daljinskim upravljanjem, dječjeg plastičnog namještaja, dječjih strojeva, pisače, šivaće mašine i druge, ali i plišane igračke. U tvornici radi približno šesto zaposlenika koji izrađuju 120 artikala. U Etnografskom muzeju Zagreb nalaze se primjeri sačuvanih igračaka koje je tvornica poklonila muzeju“ (Biškupić Bašić, 2016).

Ole Kirk Christiansen iz Danske naziv „Lego“ koji predstavlja „Lijepo se igrati“, zaštitio je 1934. godine. Svoje igračke izrađivao je kvalitetno radi poticanja razvoja kreativnosti i mašte kod djece. Sin Godtfred pomagao je ocu u proizvodnji, a sredinom 20. stoljeća drvene elemente i igračke zamijenjuju proizvodnjom plastičnih koje uspješno unapređuju. Kockice jednostavnih oblika bile su prisutne na početku proizvodnje, a 1963. godine počinju se proizvoditi od čvrste plastike, postaju složenije, mogu se slagati na postolja, jarkih su boja, nisu komplicirane za održavanje, edukativne su i primjerene su djeci i odraslima. „Lego“ kockice prepoznatljivije su i popularne u cijelom svijetu. U ranom djetinjstvu pomoću njih

djeca vježbaju motoriku i kombinatoriku, a kasnije od njih mogu izrađivati razne modele (najviše u matematici, ali i u ostalim znanostima). „Lego“ kockice mogu se slagati individualno, ali i u društvu, zabavnog su karaktera i potiču radoznalost i imaginaciju. U današnje vrijeme unaprijeđuju se raznim mehanizmima za pokretanje i audio mehanizmima (Biškupić Bašić, 2016).



Slika 3. Igra s “Lego“ kockicama

Izvor: <https://www.lego.com/en-gb/aboutus/news-room/2012/august/lego-group-80-years> (10. rujna 2019.)



Slika 4. Promjena „Lego“ loga kroz povijest

Izvor: [https://www.reddit.com/r/lego/comments/6pl9e8/history\\_of\\_the\\_lego\\_logo/](https://www.reddit.com/r/lego/comments/6pl9e8/history_of_the_lego_logo/)  
(10. rujna 2019.)

### 3. IGRA I IGRAČKE

Od samih početaka civilizacije igračke se smatraju jednim od važnih elemenata ljudskog razvoja, te je jedan od prvih zapisa oblikovanja. Kako je civilizacija napredovala, način života se mijenjao, a mijenjale su se i igračke.

Igra i igračke postoje dugi niz godina što se zna na osnovi ostataka iz prošlosti. Razdoblje od mlađeg kamenog doba, odnosno neolitika do mlađeg željeznog doba to jest latena sadrži više sačuvanih predmeta od drugih u povijesti. Ti predmeti su napravljeni od kostiju, pečene gline to jest keramike, a poneki i od metala. Nekolicina predmeta nije sačuvana zbog materijala koji su skloniji bržem propadanju. Neki od tih materijala su koža, drvo, tekstil, vuna, slama i slično (Balen - Letunić, Rendić - Miočević, 2012).

Prirodno okruženje omogućavalo je djeci pristup raznim predmetima koji su se pomoću svog oblika mogli iskoristiti za igru i željene aktivnosti. Neki od oblika zacijelo su bili drveni štapovi, lišće, kameni oblutci, kućice puževa, školjke, pijesak, cvijeće, žirevi, šišarke, lješnjaci. Pupovi divljeg maka koristili su se za izradu lutkica, drveni štapovi upotrebljavali su se kao mač, koplje ili konjić a od kapica žira nastajale su zdjelice. Piskutav zvuk stvarao se puhanjem u stabljike maslačka ili raži, ali i u vlas trave koji se trebao stisnuti među palčeve. Djeca su se igrala i sa raznim životinjama: pticama, zečevima, ježevima, kornjačama, vjevericama ili različitim kukcima. Najviše očuvane i najinteresantnije igračke nalikovale su predmetima koji su se svakodnevno koristili. Za njihovu izradu se koristila glina koja se mogla lako oblikovati i bila je dostupna u prirodnom okruženju (Balen - Letunić, Rendić - Miočević, 2012).

Na području Hrvatskog Zagorja pojedinci su izrađivali i razne drvene svirale poput jedinki i dvojnica, a u mjestu Tugonica, su se tridesetih godina 20. stoljeća izrađivale i malene drvene tamburice, male, srednje i velike bisernice, dangubice i brač. Za izradu su se koristili johino i bukveno drvo, a oslikavale su se na način da su se stražnja i bočna strana glazbala bojala žutom bojom, a rubovi i vrat crnom bojom. Prednji je dio bio neobojen i oslikan motivima iz prirode. Keramičke igračke su se razvile na područjima gdje je bilo gline: Rakalj, otok Veli Iž, Gospić, Vinkovci itd.

Hrvatsko Zagorje i Prigorje bilo je osnivač izrade igračaka. Krajem 19. te početkom 20. stoljeća izrada se nastavila u Dalmatinskoj zagori. Igračke su izrađivali oni koji su živjeli u selima, a prodavale su se u Hrvatskoj i europskim zemljama. Pod utjecajem urbanijeg, modernijeg načina života, drvene kvalitetne igračke sve više zamjenjuju se jeftinijim industrijskim igračkama. Asortiman igračaka se smanjio, a mlađe populacije ne preuzimaju posao predaka nego rade u tvornicama (Balen - Letunić, Rendić - Miočević, 2012).

Promjene se događaju svakodnevno potaknute brzim napretkom i razvojem tehnologija koje ostavljaju veliki trag u svakodnevnom životu društva u cjelini ali i pojedinca. Bitno razdoblje ljudskog razvoja i oblikovanja počinje u ranom djetinjstvu. Jedna od temeljnih aktivnosti tijekom faze odrastanja djeteta je igra. Na igru, kao i na sve aktivnosti, utječu mnogi vanjski utjecaji, a jedan od njih su novi mediji i brzi razvoj tehnologija. Utjecaj ovih promjena je brz, ne odgađa se, odrasli ga trebaju što ranije prepoznati i procijeniti kako bi se razvila kvalitetna dječja igra.



Roditelji pokušavaju osigurati pravilan razvoj svakog djeteta koristeći njegove kompetencije i znanja. Istovremeno trebaju uskladiti novitete i promjene koje se događaju pod utjecajem informacija i komunikacijskih tehnologija. Korištenje medija i komunikacijskih tehnologija u dječjoj igri zahtijeva od odraslih da urade određene prilagodbe.

#### **4. IGRA I TEHNOLOGIJA**

Razvoj tehnologije utječe na sve faze ljudskog života, uključujući i dječju igru. Promjene koje proizlaze iz brzog razvoja tehnologije i novi mediji ostavljaju veliki utisak u procesu dječje igre. Razvojem tehnologije dječja igra je evoluirala u drugom smjeru koji nije dovoljno istražen, često nepovoljno ocjenjen i kriv za sve negativne promjene u dječjem životu. Osnovna razvojna karakteristika djece je otvorenost prema nečemu drugačijem i novom. Djeca su po prirodi istraživači koji istražuju sve u njihovom okruženju i šire. Mogućnosti tehnologije i novih medija u dječjoj igri su samo još jedan aspekt koji zahtijeva istraživanje, a to je djeci zanimljivo. Jednostavnost i otvorenost za nove stvari su nešto što treba njegovati i cijeliti kod djece. Na tragu od ovih promjena su odrasli suočeni s novim zadacima, kao što je pokazivanje potpune otvorenosti za nove stvari i odbacivanje svih predrasuda, neznanja i ograničenja. Odrasli mogu pomoći djeci da se upuste u veliko istraživanje novih medija kao novi i neizbježni dio njihove igre. Prihvatajući snažan utjecaj novih medija u dječjoj igri odraslima omogućuje određenu kontrolu nad kvalitetom igre kako bi se zaštitila djeca. Tehnologija i novi mediji postali su dio i način na koji se djeca igraju u 21. stoljeću (Rogulj, 2014).

Prema UNICEF-u iz 1989. godine svako dijete ima pravo na pristup informacijama. Prensky (2001, u Rogulj, 2014) je generacije rođene nakon 1994. godine imenovao digitalnim domorocima u usporedbi s onima koji su rođeni prije i koje naziva digitalnim imigrantima. Autori Neuborne i Kerwin (1999) uvode novi pojam „Generacija Y“. Generacija Y odnosi se na djecu rođenu poslije 1979., oko 60 milijuna predstavnika nove generacije mladih ljudi u nacionalnoj povijesti i prvi koji odrastaju u svijetu zaokupljenom umrežavanjem, informacijama i digitalnim uređajima s obećanjem trajne povezanosti. U današnje vrijeme predškolske

ustanove su prepune digitalnih domorodaca odnosno djece koja su rođena u digitalnom dobu. Okolina u kojoj žive mijenja se velikom brzinom koju je ponekad teško pratiti. Svijet u kojem djeca odrastaju čini tehnologija i stalan porast tehničkih i komunikacijskih usluga koje donose pozitivne i negativne posljedice.

Montgomery (2001 u Rogulj, 2014) ističe kako je kultura novih medija još uvijek na samom početku, tako je i nužna za razvijanje kulture ponašanja korištenja novih medija. Razvijanje kulture korištenja novih medija treba započeti u najranijim danima u obitelji kao i u obrazovnim ustanovama. Brze promjene percipiraju se kao značajan problem za mnoge nastavnike koji se moraju naučiti nositi s tim jer je potrebno da uđu u taj postupak cjeloživotnog učenja kako bi se ojačale njihove vlastite informatičke kompetencije s ciljem pravilne upotrebe ICT-a (informacijska i komunikacijska tehnologija) u obrazovnom sustavu. Kako bi se novi mediji pravilno predstavili djeci rane i predškolske dobi potrebno je ispuniti tri osnovna uvjeta: kompetentni i visoko obrazovani stručnjaci, adekvatan i pouzdan softver i ergonomski uređen prostor kako bi se osiguralo ispunjavanje sigurnosnih uvjeta koristeći ICT (Rogulj, 2014). "Jednom kada su ovi temeljni i veoma važni uvjeti zadovoljeni, korištenje računala postaje odlična igra." To postaje igra u kojoj djeca pomoću novih medija ulaze u novi svijet zvani digitalni ili virtualni svijet. U tom svijetu digitalna tehnologija potiče dječje mišljenje te nova znanja i vještina i širenje postojećih na drugačiji način (Stevanović, 2003). "Cijeli proces se nastavlja kroz igru na računalu ili sličnom digitalnom uređaju. Pozitivan utjecaj uporabe računala vidi se u razvoju percepcije i mentalnih i psihomotornih sposobnosti kod djece. Korištenje ICT-a utječe na problem rješavanja, kognitivne sposobnosti i oduzimanje i to potiče kreativnost i inteligenciju odnosno sposobnost da se djeca nose s novim situacijama." Uporaba računala i igranje računalnih igara je dobar način vježbanja reakcije na stres uzrokovan vlastitim neuspjehom kao dobra priprema za učenje prihvaćanja neuspjeha i kao konstruktivan generator izgradnje dječjeg karaktera. Na ovakav način formiraju se jače i upornije generacije koje su spremne utjecati na pristup informacijama poduzimanjem samih radnji u cilju poboljšanja procesa rada, a to je igra kod djece.

Prema Hoganu (2001 u Rogulj, 2014) uporaba računala pozitivno utječe na razvoj:

- kritičkog mišljenja
- kreativnosti

- komunikacije
- prava na izbor

Razvoj kritičkog mišljenja može se potaknuti kroz igru koja uključuje istraživanje računala i sličnih digitalnih medija na način da se djeca upoznaju s vanjskim i unutarnjim tehničkim karakteristikama.

Autor Nutbrown (2011 u Rogulj, 2014) ističe da je u razdoblju ranog djetinjstva igra središnja aktivnost kroz koju djeca izražavaju sebe i u isto vrijeme predstavljaju ključnu aktivnost u procesu učenja. To utječe na cjelokupni djetetov razvoj u procesu koji nije planiran i spontano je izveden. "Djeca u procesu nerijetko istražuju različite oblike grupne igre. Na taj način stvaraju interakciju s ljudima, predmetima i životinjama u njihovom neposrednom ili udaljenom okruženju. Igra je nespecijalizirana, veoma složena, višenamjenska i dvosmislena aktivnost. Kao karakteristična aktivnost djece pojavljuje se u prvim danima života i prati ih kroz odrastanje. Ideja da je djetinjstvo vrijeme tijekom kojeg se igra najviše ističe kao aktivnost je podržana od mnogih autora bez obzira na teorijske pristupe koje mogu predstavljati. Mogućnost istraživanja unutrašnjosti računala pridonijela je sposobnosti dječjeg razumijevanja onoga što im se činilo potpuno nepoznato, elektroničko i mehaničko funkcioniranje računala i njegovih unutarnjih dijelova." Kroz ove istraživačke aktivnosti pokrenut je interes za stjecanje novih pojmova specifičnih za računalo i njegovo funkcioniranje, kao što su grafička kartica, tipka za uključivanje, modul, USB priključak, središnja procesorska jedinica ili "srce računala", računalna memorija - mjesto koje pamti ulazne podatke i ima funkciju koja nalikuje onoj u ljudskom mozgu. Osim spomenutih pojmova, postoji obilje pojmova i podataka koji su privlačni djeci i koji iz tog razloga utječu na razvoj njihove znatiželje. Svaki izraz koji je povezan s ICT-om može se djeci predstaviti na način koji je njima razumljiv kako bi mogli bolje shvatiti način rada računala. Djeca istražuju kroz igru i ovakva istražujuća igra postaje ključni pokretač usvajanja novih znanja i vještina. Kroz zabavu u igri, djeca na nesvjesni način proširuju svoje kompetencije i pripremaju se za proces cjeloživotnog učenja. Nakon tehničkog i mehaničkog istraživanja računala i upoznavanja načina njegova funkcioniranja, njihova se pažnja može privući upotrebom softvera za računala. Izbor programa, igara i alata koja se mogu ponuditi djeca trebaju temeljito razmatranje roditelja, odgojitelja ili stručnjaka. Zbog zaštite zdravlja djece i

postizanja postavljenih ciljeva i podataka oni moraju biti svjesni važnosti pravilnog korištenja računala. Pravilan odabir programa, alata i interaktivnih obrazovnih sadržaja utječe na humanistički i holistički pristup razvoja djece i formiranja znanja, vještina, sposobnosti, mišljenja, stavova i navika. Računalo može biti medij za potvrđivanje stečenog znanja kao i poticaj za područja koja tek treba istražiti (Rogulj, 2014).

## **5. IGRA U RAZLIČITIM KULTURAMA**

Igrovni elementi su predmet proučavanja različitih disciplina: folkloristike, etnologije, antropologije, sociologije, pedagogije itd. Brojna istraživanja igru su koristila kao projektnu demonstraciju pri proučavanju pojava drugačijih od igre. Krajem 19. stoljeća pojedini antropolozi i folkloristi proučavali su igre s pravilima s ciljem proučavanja uzroka kulturne difuzije. U kulturnom naslijeđu čovječanstva pojavljuju se mnogi opisi kao i zbirke igara i one se često koriste kao ponovni izvori. „Ipak, opće je mišljenje da nema dovoljno dobrih podataka o višekulturnim aspektima igre u svijetu kao ni dovoljno sistematskog materijala o mogućim pravcima ljudske evolucije kroz igru“ (Duran 2003: 56). Više je kvalitetnijih podataka o igrama s pravilima nego o simboličkoj igri. Razlog tome je što su igre s pravilima formalnije te ih je jednostavnije kodirati. Elkonin je 1975. godine zaključio kako se u pojedinim društvenim zajednicama gdje su proizvodne snage na veoma niskoj razini, gdje djeca nepripremljena ulaze u rad odraslih i ovladavaju oruđima za rad, simbolička igra nije zahtjevna po svojoj strukturi i sadržaju. Kao primjer mogu se navesti djeca iz Kenije koja se sa simboličkom igrom nisu često susretala. Igrovne aktivnosti koje su zapažene su gađanje ptica, penjanje na drveće, međusobna tučnjava, gonjenje i dr. Proučavanja u kulturama tkalaca tepiha na Bliskom istoku navode kako djeca ponajviše koriste imitativnu igru. Simbolička igra razlikuje se po složenosti i učestalosti među djecom iste društvene zajednice. Djeca niže klase koriste imitativnu igru da bi na suptilan način imitirala ponašanje svojih roditelja, koriste kraće iskaze koje koriste za manipulaciju drugima. Igra se često prekida radi neslaganja. Roditelji su prema djeci strogi i djeca sama trebaju izboriti svoje bitke. Naspram njih, djeca iz složenih kultura koriste složenije igre i igra je intenzivnija. Djeci u zajednicama iste kulturne

kompleksnosti pridodaje se veća sloboda. Među Eskimima se spominje individualno self-testiranje koje uključuje žongliranje, skakanje, hodanje na rukama, balansiranje i dr. Natjecanje podrazumijeva individualno nadmetanje snage i izdržljivosti. Što se tiče Pigmejaca, autor Turnbull (1962 u Duran, 2003) na ovaj način opisuje dječje igre Bambutija, autohtone pigmejske skupine u Kongu: *„Uvijek je postojalo drveće na koje su se penjali mladi, a to je jedan od glavnih sportova čak i za one koji još ne znaju dobro ni hodati. Velika igra je kad se šestero ili više male djece popnu na vrh mladog drveta i saviju ga dok njegov vrh ne dodirne zemlju. Zatim svi odjednom skoče s njega, a ako je netko prespor, on zajedno s drvetom odleti prema gore, na radost i viku njegovih prijatelja.“*

Prema Roberts i sur. igra se definira kao kompetitivna aktivnost čiji je ishod pobjeda, povlačenje ili gubitak. Igre razvrstavaju u tri kategorije:

1. igre fizičke vještine
2. igre šanse
3. igre strategije

Igre fizičke vještine su one u kojima se rezultat određuje igračevim motoričkim vještinama, u igrama šanse pogađanjem ili vanjskim artefaktom (predmetom koji su stvorili ljudi), npr. kocka, rulet... Racionalnim izborom (dame, šah) određuje se rezultat u igrama strategije.

U pojedinim kulturama postoje samo igre fizičke vještine koje karakterizira jednostavna ekonomska i tehnološka razina, niska razina političke organizacije, niska razina strepnje i konflikta i laka socijalizacija djece. U njima je izraženija spolna segregacija i potreba muškog samopotvrđivanja u lovu i slično. Postoje i one kulture u kojima je mješavina igara fizičke vještine i šanse ili fizičke vještine i strategije. Igre šanse ističu se u društvima koje karakterizira socijalna i individualna nesigurnost. Jednostavne kulture koje upotrebljuju igre šanse karakterizira: veća ovisnost o klimatskim i sezonskim promjenama, kruta socijalizacija djece, nesigurno nabavljanje hrane, anksioznost pri seksualnoj socijalizaciji. Kulture koje imaju igre strategije veće su kulturalne kompleksnosti od onih kultura koje imaju samo prve dvije kategorije igara. Karakterizira ih razvijena tehnologija, viša razina političke organizacije, specijalizacija u zanimanjima, visoka razina postignuća koja se očekuje od djece, stroga socijalizacija tijekom

odrastanja i obuka poslušnosti. U tim kulturama već postoje pravne, vojne, religiozne organizacije u kojima je korištenje izvjesnih strategija preporučljivo i nagrađivano, te je moguće zaključiti da su igre strategije dio socijalnog sustava učenja (Duran, 2003).

Za razliku od Robertsa i suradnika, Caillois (1979 u Duran, 2003) igru dijeli na četiri kategorije: natjecanja, šanse, vrtoglavice i simulacije. Smatra da postoji pomak od razuzdanosti do pravila odnosno od nesigurnih organizacija prema onima koje su više strukturirane dakle od paide prema ludusu u svakoj kategoriji igara.

Komparativni podaci, koji nisu poredani i podjednako vjerodostojni i sistematični, upućuju na dva smjera razlika: razlike između vrlo nerazvijenih ljudskih zajednica i razvijenih, i razlike između pojedinih nerazvijenih ljudskih zajednica. O razlikama u igri između razvijenih zajednica, na primjer o međukulturalnim razlikama u igri djece razvijenih europskih naroda, nema analiza, to jest podaci upućuju na to da u tim zajednicama nailazimo na sve kategorije igara.

## **5.1. Usporedba između igara Novog Zelanda i Slavonije**

Od autorice Duran (2003) saznajemo za autora Sutton Smitha iz zbirke igara Novog Zelanda. Autor navodi da su u zbirci one igre koje djeca igraju svojevolumno, bez asistencije i vodstva odraslih. Sakupljeni materijal s Novog Zelanda autor je klasificirao u deset kategorija: Igre s pjevanjem, Dijaloške igre, Neformalne igre, Igre vođe, Igre lovice (gonjenja), Ritmičke igre, Igre šanse (sreće), Aktivnosti izazivanja, Sobne igre, Igre vještine.

U nastavku će biti navedeni primjeri iz idućih kategorija: igre s pjevanjem, igre lovice (gonjenja) i aktivnosti izazivanja.

### **5.1.1. Igre s pjevanjem**

Ova kategorija podijeljena je u tri grupe: igre s nižom organizacijom, igre u liniji, igre u paru. Od „igara u paru“ autor navodi kako je najpoznatija igra “Veseli Miller“. Provodi se tako što partneri idu u suprotnom smjeru u dva koncentrična kruga. U sredini se nalazi jedan igrač koji je prekobrojan. Svi pjevaju, a na određenu riječ

svaki igrač hvata svog partnera. Partnera nastoji stići i onaj prekobrojni igrač u krugu, a u slučaju da ga on dobije netko drugi će ostati bez partnera i stajat će u krugu. Prema autoru, igre s pjevanjem češće igraju djevojčice nego dječaci. Igre u paru nekada su igrali i mladi i odrasli, ali one polako nestaju zbog mladih koji više ne igraju igre s pjevanjem.

### **5.1.2. Igre lovice (gonjenja)**

Za ovu kategoriju Sutton Smith kaže da su najuniverzalnije igre svijeta i najčešće ih igraju djeca različite dobi. Opisane su dva tipa igara ove kategorije: igre lovice s centralnom osobom i timske igre lovice. Igre lovice s centralnom osobom uključuju jednog igrača koji je u kompetitivnom odnosu prema drugima, a ostali nastoje da ih "on" ne uhvati. Oni se primaju za "spasonosni predmet" ili se prebacuju u baze ili "kuće". Centralni igrač ima ime zbog zastrašujućeg lika kojeg predstavlja, npr. "Vuk" ili "Čupavi čovjek". Slično je i u nas, npr. "Krokodil", "Vuk", "Vampir", "Jastreb", "Ledeni Čiča" i dr. Igrač koji lovi bira se na jednak način i na Novom Zelandu i u nas. Najčešće se bira brojalicama besmislenih stihova ili kombinaciju brojenja i smislenih ili besmislenih stihova. Poznata novozelandska brojatica ovako glasi: „Inky pinky fidgety fell ell dell drom and ell“, a naša: „Ekete, bekete cukur mure, obrst kajmak fukte ture, iki biki poprdiki, a prla cvenk.“

Vrlo popularna igra lovice na Novom Zelandu je igra koja nosi naziv "Čuvaj vrata". Na igralištu se nacrtaju dvije paralelne crte na prikladnoj udaljenosti. Jedno dijete stoji "na straži" između njih i poziva nekog da pretrči ovaj prostor. Stražar ga nastoji uhvatiti ili tri puta potapšati po ramenu. Uhvaćeni ostaju između crta i sa stražarem nekog drugog. Djevojčice ovu igru igraju na malo ženstveniji način. One igrača pitaju: "Molim te, Jack, smijemo li prijeći tvoju zlatnu rijeku?" a Jack im odgovara npr: "Smijete, ako imate plavu boju" pritom misleći na boju dijela odjeće. Oni koji imaju tu boju mogu prijeći na drugu stranu "obale", a oni koji je nemaju pretrčavaju i Jack ih pokušava uloviti.

U Osijeku se svakodnevno viđa igra "Krokodile, krokodile, smijemo li prijeći rijeku?" koja je ista kao spomenuta igra na Novom Zelandu. Na primjer, krokodil odgovara: "Smijete, ako imate plavu boju". Djeca, držeći ruku na dijelu odjeće, donjeg rublja ili obuće koji su plave boje prelaze rijeku a ostali pretrčavaju. Prije početka igre dogovori se ima li "posuđive" boje. Boja se posudi tako da dozvoliš

još nekome da se “drži za tvoju boju“. Vlasnik boje odlučuje kome će je posuditi u slučaju kad ima više djece bez tražene boje.

### 5.1.3. Aktivnosti izazivanja

Prema autoru Sutton Smithu, ova kategorija uključuje: tjelesne i verbalne trikove, trikove inicijacije, ekspresije izazivanja, izazivačke pjesmice, lukave odgovore, lukave izreke i prostaštva.

Trikovi izazivanja uključuju ili bol ili ismijavanje. Na Novom Zelandu, na primjer, jedno dijete uzima drugo za ruku i trljajući je govori: “Oderi zeca, oderi zeca, isjeckaj ga!“ U trenutku kada kaže “isjeckaj ga“ udari ga snažno po unutarnjoj strani mišice.

Djeca u nas postavljaju pitanje: “Da li znaš kako gori indijanska vatra?“ i tada se koža podlaktice zavrne jednom šakom na jednu stranu, a drugom na drugu. Ove aktivnosti ponekad završe i plačem. Isto je i kada se za ovratnik drugome stavlja zob, vezuje neki predmet za plastičnu nit pa se povuče, itd.

Izazivački stihovi u nas se odnose na izgled, plačljivost, škrtost, na djecu suprotnog spola i na djecu iz drugog sela ili druge četvrti, a na Novom Zelandu na izgled, religijske razlike, etničke razlike, te ih djevojčice upućuju dječacima i obrnuto.

Naše djevojčice tvrde:

*“Kli- kli- klikeri su skupi,  
dječaci su glupi.“*

Novozelandske djevojčice tvrde:

*“Mali su dječaci napravljeni od  
puževa i psećih repova.  
Male djevojčice su napravljene od šećera i mirodija  
i samih lijepih stvari.“*

Škrtome se u nas kaže:

*“Škrta baba Reza za komadić mesa,  
plači još, plači još, pa ćeš dobit' zlatni groš.“*



## 6. Istraživanje

### 6.1. Intervju

U društvenim znanostima podaci se mogu prikupljati na mnogo načina, a način koji je prikazan u ovom radu je intervju.

Vođenje razgovora između ispitanika i ispitivača s točno određenim ciljem prikupljanja informacija i postavljanja jednosmjernih pitanja naziva se intervju. Karakteristike koje slijede intervju jesu da se provodi terenski (odlazi se do mjesta ispitanika te se provodi istraživanje - odnos licem u lice), pitanja i odgovori daju se usmeno te se podaci prikupljaju i opažanjem ispitanika (slušanje i pozornost usmjerena je prema sugovorniku koji odgovore na postavljena pitanja potkrepljuje svojim reakcijama na postavljeno pitanje).

Vrsta intervjuja koji je korišten u ovom radu jest strukturirani, standardizirani intervju koji ima unaprijed određenu formu i redoslijed pitanja.

### 6.2. Postupak istraživanja

Intervju je proveden na pet jedinica uzorka te su bila postavljena pitanja otvorenog tipa. Istraživanje je bilo provedeno od 27.travnja 2020. godine do 5.svibnja 2020. godine.

### 6.3. Uzorak

Intervju je proveden među osobama iz pet različitih županija Republike Hrvatske, a to su: Primorsko-goranska županija, Istarska županija, Osječko-baranjska županija, Međimurska županija i Krapinsko-zagorska županija.

### 6.4. Pitanja i odgovori

1. Navedite nekoliko igara za djecu iz Vašega kraja.

- Ispitanica iz Osječko-baranjske županije: *„Najčešće su to igre gdje djeca trče, kao što su igra lovice, utrkivanje... Česte su i bilo kakve simboličke igre od kojih je igra uloga najčešća, djeca se igraju roditelja, doktora, restorana i sl.“*

- Ispitanica iz Istarske županije: „*Parabaratolo, graničar, školica, lastik.*“
- Ispitanica iz Međimurske županije: „*Skakanje u vreći, skrivača, kopanje rupica, pletenje cekera (od kukuruzne perušine).*“
- Ispitanica iz Krapinsko-zagorske županije: „*Kad se prisjetim svog djetinjstva, kao i u svakom kraju diljem "lijepa naše" igrale su se većinom iste igre: skrivača, graničar, gumi-gumi (kad nisam imala partnera za tu igru stavila bih dva stolca da mi drže lastik i sama bih se igrala). Zimi bi to bilo sanjkanje i grudanje (dvije ekipe igrale bi jedna protiv druge tko će koga više puta pogoditi).*“
- Ispitanica iz Primorsko-goranske županije: „*Trilja, skrivača, lovice, školica, crna kraljica. Ljeti more sa čitavim nizom mogućnosti: plivanje, ronjenje, nabiranje školjki, gradnja kula u pijesku. U odraslijoj dobi stolne igre: briškula, domino, čovječe, ne ljuti se!...*“

2. Opišite Vama najzanimljiviju igru za djecu i jeste li je prenijeli na Vaše potomke?

- Ispitanica iz Osječko-baranjske županije: „*Moja najzanimljivija igra bila je preskakanje kanala zamišljajući da je krokodil u njemu gdje se kanal smije preskočiti samo ako imate određenu boju. Igru sam prenijela na mlađeg brata.*“
- Ispitanica iz Istarske županije: „*Parabaratolo (pazi, lopta!) je lokalna igra koja se igra na livadi. Jedno dijete šutira loptu daleko dok drugo dijete (prvi put odabrano zajednički) odlazi po loptu a drugi se sakrivaju. Prvog kojeg dijete nađe pogodi loptom i vikne "parabaratolo" je slijedeće koje odlazi po šutiranu loptu i tako u krug. Ne znam jesu li moja djeca ikada igrala "parabaratolo" ali školicu i preskakanje lastika su često igrala.*“
- Ispitanica iz Međimurske županije: „*Skakanje u vreći: svatko dijete uđe u svoju jutenu vreću i u njoj skače do cilja. Bitna je bila brzina. Prenijela sam je na svoje unuke.*“
- Ispitanica iz Krapinsko-zagorske županije: „*Najzanimljivija i najdraža igra bila je kuhanje odnosno pečenje kolača od blata. Da bi se ukasila "torta" pokupila bih mami iz vrta malo od svega: paradajza, paprike, mrkve i cvijeća, sve što mi je bilo potrebno za ukasiti "tortu". Prenijela sam je na svoju djecu.*“

- Ispitanica iz Primorsko-goranske županije: „Školica: na cementu se kredom nacrtaju polja. Skačući na jednoj nozi gura se kamen u slijedeći kvadrat. Pobjednik je onaj koji uspije prijeći sva polja u najkraćem vremenu. Kamen ne smije izaći iz kvadrata. Prenijela sam je na svoju djecu.“

### 3. Zbog čega Vam je to najzanimljivija igra?

- Ispitanica iz Osječko-baranjske županije: „Igra mi je bila najzanimljivija zbog *“napora“ kojeg smo morali uložiti i rizika kako bi preskakali kanale i što postoje jasno određena pravila ali se kroz svako igranje može nešto promijeniti, dodati, izbaciti.*“
- Ispitanica iz Istarske županije: „Puno djece se igra na velikom prostoru, puno je trčanja, igra je ovako bila zanimljivija od uobičajene igre skrivača.“
- Ispitanica iz Međimurske županije: „Zbog smijeha i zezancije, jer se nije moglo lako stići do cilja.“
- Ispitanica iz Krapinsko-zagorske županije: „Moji najvjerniji *“kušači“* bile su životinje koje sam voljela i za koje sam pripremala svakojake poslastice. To su bili moji psi, moje patkice, kokoši i mačkice, a bile su dobrodošle i životinje iz susjedstva.“
- Ispitanica iz Primorsko-goranske županije: „Moje najdraže igre ovisile su i o godišnjem dobu. Teško mi je izdvojiti što mi je bilo najljepše. Uz *“školicu“*, zbog života na otoku, bilo je to i more.“

### 4. Primjenjuje li se ta igra u Vašem kraju?

- Ispitanica iz Osječko-baranjske županije: „Igra se primjenjuje i danas.“
- Ispitanica iz Istarske županije: „Mislim da se ta igra više ne primjenjuje.“
- Ispitanica iz Međimurske županije: „Još uvijek se primjenjuje.“
- Ispitanica iz Krapinsko-zagorske županije: „Igra se primjenjuje i danas.“
- Ispitanica iz Primorsko-goranske županije: „Primjenjuje se.“

### 5. Koje razlike uočavate u igrama za djecu danas i u vrijeme Vašeg djetinjstva?

- Ispitanica iz Osječko-baranjske županije: „Najočitija razlika je tehnologija. Mi smo više vremena provodili na otvorenom, a danas je rijetkost vidjeti

*dijete bez mobitela. Bilo kakve igre su teško izvedive jer su djeci bolje igrice na mobitelima i računalima.“*

- Ispitanica iz Istarske županije: *„Mi smo se uvijek igrali vani na livadi i uvijek nas je bilo puno. Igrali smo se junaka iz crtića a Tarzan je bio najzanimljiviji. U predvečerje nam je omiljena igra bila “smrt bijele kosti”. Nije bilo igara u kojima se koristilo “oružje”, maksimalno su to bili štapovi i šibe, roditelji su većinom radili, a mi djeca smo se čuvali sami, igrali smo se udaljeni od ceste, nismo nikada razmišljali da li će nam se nešto dogoditi osim povreda iz igre. Dok roditelji nisu došli kući nisu ni znali šta mi radimo po cijele dane (nije bilo mobitela i signala za praćenje), uvijek su tu bili susjedi koji bi pogledali na nas što radimo.“*
- Ispitanica iz Međimurske županije: *„Mi smo rijetko bili u kući, mobitela nije bilo, živjeli smo drugim načinom života.“*
- Ispitanica iz Krapinsko-zagorske županije: *„Smatram da smo se više družili i provodili vrijeme u prirodi dok danas većina djece provodi dane igrajući igrice na mobitelu.“*
- Ispitanica iz Primorsko-goranske županije: *„Uživali smo u slobodi. Znali smo kada treba doći kući, a u međuvremenu se roditelji nisu puno brinuli što je s nama.“*

#### 6. Koje su prednosti igara za djecu Vaše generacije?

- Ispitanica iz Osječko-baranjske županije: *„Prednosti igara moje generacije su brojne, najviše što smo dane provodili u društvu na igralištima, timski rad u igri i fizička aktivnost su bili zastupljeniji nego danas.“*
- Ispitanica iz Istarske županije: *„Igrali smo se vani na zraku, točno u određeno vrijeme svi smo bili u kući, igrali smo se većinom igračkama koje smo našli vani ili smo si sami napravili od predmeta pronađenih u prirodi.“*
- Ispitanica iz Međimurske županije: *„Boravili smo u prirodi na svježem zraku, roditelji su imali povjerenja u nas.“*
- Ispitanica iz Krapinsko-zagorske županije: *„Svaka generacija ima svojih prednosti i mana, npr. danas se na internetu mogu pronaći sve potrebne informacije, a u moje vrijeme se to nije moglo. Sve ovisi kako će netko*

*svoja znanja i iskustva prenijeti na mlađe naraštaje kroz igru, druženje i savjete.“*

- Ispitanica iz Primorsko-goranske županije: *„U školi nas je učitelj tjelesnog odgoja nekoliko mjeseci pripremao za “slet“. 25. svibnja obilježavao se “Dan mladosti“ na kojem su djeca trebala nastupati. Vježbali smo na igralištu kraj škole. Učitelj tjelesnog odgoja je sam režirao priredbu i određivao prateću glazbu. To je bila prilika za okupljanje, druženje, te razvijanje sposobnosti za pokret, glazbu i ples. Bilo je to lijepo i bezbrižno djetinjstvo.“*

#### 7. Što mislite o korištenju novih medija u dječjem razvoju?

- Ispitanica iz Osječko-baranjske županije: *„Unatoč tome što se protivimo tehnologiji njezin razvoj ima puno prednosti kojih još nismo ni svjesni. Vjerujem da treba pronaći ravnotežu u njenom korištenju.“*
- Ispitanica iz Istarske županije: *„Kako sve napreduje mislim da se djeca moraju upoznavati s novim medijima, ali primjereno njihovom uzrastu i uz dobru kontrolu roditelja.“*
- Ispitanica iz Međimurske županije: *„Djeca bi trebala biti više u prirodi a manje vremena provoditi uz mobitele koji su štetni za zdravlje.“*
- Ispitanica iz Krapinsko-zagorske županije: *„Svi mi težimo da djeca izrastu u pametne, neovisne, sposobne ljude a to je nešto što ostaje iz generacije u generaciju bez obzira na tehnologiju i medije.“*
- Ispitanica iz Primorsko-goranske županije: *„Svako vrijeme ima svoje izazove pa tako i ovo današnje. S mojeg stajališta je to uranjanje u virtualni svijet u kojem ljudi imaju lažni dojam da su povezani, a zapravo su socijalno izolirani. Istina je da brzo dolazimo do nebrojenih informacija, ali se udaljujemo jedni od drugih.“*

#### 6.5. Rezultati intervjua i interpretacija

U nastavku će se usporediti dobiveni odgovori petero osoba s pet različita geografska područja.

Kroz prvo pitanje možemo vidjeti kako se najčešće spominju fizički zahtjevne igre kao što su igre lovice, skrivača, graničar, lastik i školica. Pretežno su to igre gdje

su djeca trčala i skakala na raznovrsne načine a provodile su se na otvorenom prostoru. Navedene igre su danas još uvijek popularne i primjenjuju se na jednak način u različitim županijama. Prema odgovorima ispitanica igre su prenesene na mlađe generacije. Pojedine igre se razlikuju u nazivima, npr. preskakanje lastika u Krapinsko-zagorskoj županiji naziva se gumi-gumi a u Istarskoj županiji lastik. Igračke su bile predmeti iz prirode. Najučestalije razlike u igrama za djecu nastale su danas zbog napretka tehnologije. Nadalje, povjerenje roditelja bilo je veće nego u današnje vrijeme. Prema odgovorima o nekadašnjim prednostima možemo vidjeti kako su najznačajnije prednosti bile zajedništvo i igra na otvorenom. U svim područjima djeca su imala mnogo mogućnosti za stvaranje i izražavanje kroz igru. Pitanjem što misle o korištenju novih medija s djecom, ispitanice su podijeljenog mišljenja. Iako su se složile da tehnologija i mediji imaju svoju pozitivnu stranu, još uvijek prevladava mišljenje kako je igra u prirodi bolja i korisnija za djecu i njihov razvoj. Jedna ispitanica primjećuje kako tehnologija ima svoje prednosti kojih ljudi danas još nisu svjesni a koje bi djeci mogle biti veoma korisne.

## **7. Zaključak**

Od rođenja dijete istražuje svijet oko sebe i spoznaje svoje mogućnosti. Igra je primarni način učenja o sebi, drugima i okolini. Veoma je važan dio odrastanja i formiranja ličnosti. Igra je univerzalna i na taj način svima poznata. Djetinjstvo u kojem se dijete ne igra i provodi vrijeme u druženju s prijateljima je nepojmljivo. Kroz igru i elemente igre razvoj i učenje će biti uspješniji. U predškolskoj dobi dijete uči putem vlastitih pokušaja i pogrešaka, na razne načine eksperimentira s različitim zvukovima, materijalima, dostupnim sredstvima istraživačkim i drugim načinima, na primjer, igrom uloga. Pomoću igre dijete razvija osjećaj samostalnosti, samokontrole, sigurnosti i kompetencije. Njome se razvijaju vještine na svim područjima, a to su: emocionalne, govorne, kognitivne, motoričke i socijalne vještine. Za dijete je bitno da zadovolji svoju znatiželju na način da dodirne, isproba, rastavi i ponovno sastavi, poslušati, pomiriši i steknutim doživljajima potiče razmišljanje i zaključivanje.

Prema Konvenciji o pravima djeteta (1989), igra je pravo djeteta te možemo zaključiti da bez obzira na kulturne razlike, uvjete i način igranja, ona je neizostavan dio djetetovog života.

## Popis literature

1. BALEN - LETUNIĆ, D., RENDIĆ - MIOČEVIĆ, A. (2012.) *Čarolija igre. Igračke u pretpovijesti i antici iz zbirke Arheološkoga muzeja u Zagrebu*. Zagreb: Arheološki muzej Zagreb
2. BIŠKUPIĆ BAŠIĆ, I. (2016.) *Zbirka dječjih igračaka i igara*. Zagreb: Etnografski muzej Zagreb
3. BUNČIĆ, K. I SUR. (2007.) *Igrom do sebe: 102 igre za rad u grupi*. Zagreb: Alinea
4. DURAN, M. (2003.) *Dijete i igra*. Jastrebarsko: Naklada Slap
5. KONVENCIJA O PRAVIMA DJETETA (1989.) [Online]. Dostupno na: [https://www.unicef.hr/wp-content/uploads/2017/05/Konvencija\\_20o\\_20pravima\\_20djeteta\\_full.pdf](https://www.unicef.hr/wp-content/uploads/2017/05/Konvencija_20o_20pravima_20djeteta_full.pdf)  
[pristupljeno: 17.06.2020.]
6. LAZAR, M. (2007.) *Moć igre i igračke*. Đakovo: Tempo
7. MATEJIĆ, Z. (1978.) *Psihologija ometenih u razvoju*. Beograd: Nolit
8. ROGULJ, E. (2014.) *Influence of the new media on children's play*. [Online] str. 267-277. Dostupno na: <https://hrcak.srce.hr/117859> [pristupljeno: 11.09.2019.]



## **Sažetak**

U ovom završnom radu proučavaju se sličnosti i razlike u igrama za djecu različitih kultura. U teorijskom dijelu završnog rada govori se o dječjoj igri, vrstama igara, igračkama. Prikazuju se konstruktivne i društvene igre. Potom se govori o igrama u različitim kulturama te se uspoređuju igre Novog Zelanda i Slavonije. U metodološkom dijelu rada provedeno je istraživanje u obliku strukturiranog, standardiziranog intervjua. Intervju se sastoji od sedam pitanja o tradicionalnim igrama iz različitih krajeva Hrvatske i usporedbi današnjih igara s nekadašnjim. Ispitano je pet osoba. Kroz navedeno istraživanje možemo uočiti podudarnosti u igrama ali i različita gledišta o korištenju novih medija s djecom.

Ključne riječi: kultura, igra, konstruktivne igre, društvene igre, tradicionalne igre

## **Summary**

This thesis looks into the similarities and differences of children's games in different cultures. The theoretical part of the thesis deals with the concept of children's game, types of games, toys. Constructive and social skills games are described and presented, and special attention given to the games from different cultures, thereby comparing the games that are popular in New Zealand to those in Slavonija.

The methodological part of the thesis presents the research in the form of a structured, standardized interview. The interview consists of seven questions about traditional games from different parts of Croatia, directed at the comparison of modern games for children and the games children loved to play in the past. Five respondents participated in the survey. The survey confirms that there are similarities found in the games, but there are also different approaches to using new media for entertaining children.

Key words: culture, game, constructive games, social skills games, traditional games