

# Kineziološke igre za djecu rane i predškolske dobi

---

Jušić, Barbara

Undergraduate thesis / Završni rad

2022

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:137:195814>

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

Download date / Datum preuzimanja: **2025-02-03**



Repository / Repozitorij:

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



Sveučilište Jurja Dobrile u Puli  
Fakultet za odgojne i obrazovne znanosti

**BARBARA JUŠIĆ**

**KINEZIOLOŠKE IGRE ZA DJECU RANE I PREDŠKOLSKE DOBI**

Završni rad

Pula, 2022.

Sveučilište Jurja Dobrile u Puli  
Fakultet za odgojne i obrazovne znanosti

**BARBARA JUŠIĆ**

**KINEZIOLOŠKE IGRE ZA DJECU RANE I PREDŠKOLSKE DOBI**

Završni rad

JMBAG: 0303091912, redoviti student

Studijski smjer: Rani i predškolski odgoj i obrazovanje

Predmet: Kineziološka metodika u integriranom kurikulumu

Znanstveno područje: Društvene znanosti

Znanstveno polje: Kineziologija

Znanstvena grana: Kineziološka edukacija

Mentor: izv. prof. dr. sc. Iva Blažević

Pula, 2022.



## IZJAVA O AKADEMSKOJ ČESTITOSTI

Ja, dolje potpisana Barbara Jušić, kandidatkinja za sveučilišnu prvostupnicu ranog i predškolskog odgoja i obrazovanja, 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, Barbara Jušić, dajem odobrenje Sveučilištu Jurja Dobrile u Puli, kao nositelju prava iskorištavanja, da moj završni rad pod nazivom „Kineziološke igre za djecu rane i predškolske dobi“ 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 .....	1
2.	IGRA I DJECA .....	2
2.1.	Podjela igre.....	2
2.2.	Karakteristike igre .....	6
2.3.	Razvojne i fizičke karakteristike djece.....	8
3.	ULOGA I UTJECAJ IGRE U RAZVOJU.....	12
4.	KINEZIOLOŠKA IGRA.....	14
5.	PRIMJERI IGARA PO SKUPINAMA.....	18
5.1.	Mlađa dobna skupina.....	18
5.2.	Srednja dobna skupina .....	22
5.3.	Starija dobna skupina .....	25
6.	ULOGA ODGAJATELJA U KINEZIOLOŠKIM IGRAMA .....	29
7.	ZAKLJUČAK .....	32
8.	POPIS LITERATURE.....	33
	POPIS TABLICA I SLIKA .....	35
	SAŽETAK.....	36
	SUMARRY .....	36

# 1. UVOD

Neosporivo je da je igra u djetinjstvu najvažnija pojava u životu. Igre u dječjem životu imaju veliku i važnu ulogu. Igra seže daleko u prošlost, od samog postojanja čovječanstva.

Igra je čovjekova prirodna aktivnost. O njoj se redovito misli kao o aktivnosti kojoj je, gledajući iz perspektive onoga koji se igra, isključivi cilj zabava i razonoda (Peti-Stantić i Velički, 2008:5). Međutim, iz perspektive drugih, igra može imati i druge, raznovrsne ciljeve.

Aladrović Slovaček (2018:7) ističe kako razvojna psihologija igru definira kao djetetovu unutarnju potrebu za aktivnošću koja je popraćena zadovoljstvom i osjećajem ugone. Igru prati fizički i psihički razvoj djeteta. Prema autorici, igra je sve ono što rad nije – afirmacija slobodne, neotuđene, radosne i djetetu primjerene djelatnosti, ali zaokuplja pažnju i odraslih.

Djeca funkcioniraju kao i odrasli ljudi, teže ka ostvarenju ciljeva i traženju svoje svrhe te to ostvaruju kroz igre. Dječja igra je najjednostavniji način na koji djeca razvijaju svoje vještine, sposobnosti, postaju svjesni sebe i svoje okoline. Igra može biti vrlo jednostavnog i spontanog oblika, ali i složena i organizirana s brojnim pravilima i ograničenjima.

Nerijetko je igra isprepletena s fizičkom aktivnosti, pogotovo kod djece u ranoj i predškolskoj dobi. Djecu je potrebno poticati na što više fizičke aktivnosti te su, osim roditelja, odgajatelji nositelji te uloge. Dječja igra predstavlja važnu aktivnost pomoću koje djeca donose odluke o trajanju igre, načinu igre te pomagalima koja će koristiti.

Poznato je kako djeca u ranoj dobi najbolje uče kroz igru. Igra se može sastojati i od različitih vježbi koje će djeci biti zanimljive, a koje će rezultirati poboljšanjem u razvoju djeteta.

Dječja igra je dječja aktivnost pomoću koje se dijete razvija, odabire stvar kojom će se igrati, na koji način te koliko dugo će ta igra trajati. Kroz igru, djeca otkrivaju kako sebe, tako i svoju okolinu i sve što ih okružuje. Također, kroz igru, djeca pronalaze svoj „ispušni ventil“ te se oslobađaju osjećaja straha i frustriranosti (Peti-Stantić i Velički, 2008:5).

## 2. IGRA I DJECA

Već je iz uvoda vidljiva velika uloga i značaj igre za djetetov razvoj. Postoji iznimno velik broj pojedinačnih igara koje djeca mogu realizirati, a one se mogu podijeliti u određene skupine.

### 2.1. Podjela igre

Postoji velika igrovna raznolikost u djetinjstvu, mnogostranost i složenost igre, međuodnos i preklapanja, što otežava klasifikaciju, ali i umanjuje njenu vrijednost. Ipak, cjelokupna igrovna raznolikost u djetinjstvu najčešće se u literaturi dijeli na tri kategorije (Duran, 2001:16):

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

Funkcionalna igra najčešće je igra kroz koju djeca koriste vlastite dijelove tijela, odnosno, vlastite mišiće, pritom koristeći ili ne koristeći neke druge predmete. Grgec-Petroci, Vranko i Rebac (2009:18) ističu kako su funkcionalne igre prve igre koje se pojavljuju u životu djece i to u vrlo ranoj fazi života, u fazi dojenja. Karakteristike funkcionalne igre predstavljaju otkrivanje osjetila, najčešće osjet dodira, sluha i okusa. Nerijetko se radi o ponavljanju identičnih pokreta mišića. Duran (2001:16) određuje funkcionalnu igru kao igru novim funkcijama koje se razvijaju u djetetu. To mogu biti motoričke, osjetne, perceptivne funkcije, itd. Kroz ovakvu igru dijete s jedne strane ispituje svoje funkcije, a s druge karakteristike objekta, tj. predmeta igre. Funkcionalna igra djeteta određena je ranom socijalnom interakcijom.

Nakon funkcionalnih igara u životu djece pojavljuju se simboličke igre unutar kojih se, nakon što su navršili godinu dana, budi i potiče njihova sloboda. Djeca postaju maštovita, kreativna te njihove radnje poprimaju smisao. Stevanović (2003:193) navodi kako se pomoću simboličkih funkcija kod djece ojačavaju razna emotivna iskustva i problemske situacije. Najznačajnija karakteristika očituje se u pogledu i shvaćanju tuđe perspektive. Neosporivo je da se uz navedeno, djeca razvijaju i psihički te na svoj način imitiraju živote odraslih, koristeći raznolike geste, zvukove ili predmete.

Petrovič-Sočo (2014:235) ističe kako u simboličkoj igri, mentalno prerađujući iskustva iz stvarnosti, dijete kao samosvjesni, samoinicirani, samoorganizirani i aktivni



subjekt postupno ovladava simboličkom reprezentacijom svijeta, pa znanstvenici takvu vrstu igre smatraju pretečom apstraktnog mišljenja. Duran (2001:20) pak navodi kako se kroz ovu vrstu igara oblikuju osnovne socijalne potrebe te se ostvaruje utjecaj na razvoj kontrole ponašanja, formira uvjetno-dinamička pozicija, razilazi smisao i optičko polje, itd. Isti autor navodi važnost odabira predmeta za kojima djeca posežu kroz igru; dijete samo odabire predmet koji mu je zanimljiv. U skladu s dobi i razvojem djece ovisi vremensko trajanje igre, ali i razina kompliciranosti igre. Nerijetko se radi o igrama u kojima djeca glume svoje najbliže, svoje nadraže likove ili super junake.

„Igre s pravilima su igre sa senzomotoričkim kombinacijama (trke, špekulanje, loptanje, itd.) ili intelektualnim kombinacijama (karte, šah, itd.) u kojima se pojedinci natječu (inače bi pravila bila beskorisna) i koje su regulirane ili kodeksom koji je preuzet od starijih generacija ili privremenim sporazumom. 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 svoj imaginativnog sadržaja, tj. svoj simbolizam“ (Duran, 2001:20). Iako prevladava mišljenje kako ovakve igre nisu primjerene za mlađu dob (npr. od 3 do 5 godina), pojedine igre, kao npr. šah, mogu biti sasvim prikladne za neku djecu. Štoviše, uspješni igrači šaha često šah počinju trenirati u najranijoj dobi. Isto vrijedi i za neke druge intelektualne igre, pa i igre sa senzomotoričkim kombinacijama. Dakle, igre s pravilima mogu biti prikladne i za djecu rane dobi.

Kroz navedene igre, odrasli moraju biti oni koji djecu ohrabruju da odrađuju ono u čemu su dobri, što im ide kako bi se poboljšali, dok je u praksi, najčešće situacija drugačija i djecu se ohrabruje da odrađuju ono u čemu nisu dobri. Igre moraju biti prilagođene djeci, njihovim mogućnostima, afinitetima iz razloga kako djeca ne bi postala demotivirana i obeshrabrena.

Vasta, Haith i Miller (1997:606) igre dijele s obzirom na spoznaju i društvenu razinu. U *Tablici 1.* navedene su vrste igara s obzirom na spoznajnu razinu.

Tablica 1. Vrste igara s obzirom na spoznaju razinu

Vrsta igre	Opis	Primjer
Funkcionalna	Jednostavni mišićni pokreti koji se ponavljaju s predmetima ili bez njih	Tresenje zvečke, skakanje gore-dolje
Konstruktivna	Baratanje predmetima s namjerom da se nešto od njih stvori	Gradnja kule od kocaka, rezanje i lijepljenje slika
Igra pretvaranja	Upotreba predmeta ili ljudi kao simbola za nešto što inače nisu	Pretvaranje da je trupac brod, igranje Batmana i Robina Hooda s prijateljem
Igre s pravilima	Igranje igara u skladu s unaprijed poznatim pravilima i ograničenjima	„Čovječe, ne ljuti se“, dama, šah

Izvor: Vasta, Haith i Miller, 1997:606

Krenuvši od vrha tablice, igre se kreću od jednostavnijih ka složenijim. Za ranu predškolsku i predškolsku dob karakteristične su konstruktivne igre i igre pretvaranja. Igre s pravilima rijetko se pojavljuju prije odlaska u školu, no mogu biti prikladne za pojedinu djecu, posebnu darovitu. Uspjeh ili neuspjeh u određenim igrama može utjecati na samopouzdanje, posebno ukoliko se djetetu ne pruži komunikacijska podrška u slučaju neuspjeha. Tablica 2. prikazuje vrste igara sukladno društvenoj razini.

Tablica 2. Vrste igara s obzirom na društvenu razinu

Vrsta igre	Opis
<b>Promatranje</b>	Gledanje drugih kako se igraju bez uključivanja u igru.
<b>Samostalna</b>	Samostalno i nezavisno igranje bez pokušaja približavanja drugoj djeci.
<b>Usporedna</b>	Igranje pokraj druge djece sa sličnim materijalom, ali bez pravog druženja ili suradnje.
<b>Povezujuća</b>	Igranje s drugom djecom nečeg svima bliskog, ali bez podjele rada ili podređenosti nekom općem grupnom cilju.
<b>Suradnička</b>	Igranje u grupi koja je stvorena radi obavljanja neke aktivnosti ili postizanja nekog cilja, gdje su postupci pojedinih članova usklađeni radi ostvarenja zajedničkog cilja.

Izvor: Vasta, Haith i Miller, 1997:607

Autori navode kako je važno napomenuti da sva djeca ne napreduju kao što je opisano u tablici. Dijete može sa samostalne igre odmah prijeći npr. na suradničku, preskačući pritom fazu usporedne igre. Također, nije niti nužno da vrste igara koje se javljaju rano u životu kasnije nestanu; samostalna i usporedna igra još uvijek su česte u djece od četiri i pet godina. Ono što se mijenja s dobi, spoznajna je složenost igre. Nedruštvena igra djece od dvije i tri godine pretežno se sastoji od različitih vrsta funkcionalne igre, dok će starija djeca češće čak i nedruštvenu igru ugraditi u konstruktivan ili dramatski kontekst.

Važno je vrste igre prilagoditi dobi djece te su za djecu rane i predškolske dobi najprihvatljivije igre u kojima im se pruža mogućnost stvaranja svega što žele, odnosno, igre koje se nazivaju stvaralačkim igrama. Nije nužno da djeca stvaraju i kreiraju vlastitim rukama predmete, oblike i ostalo, već je najvažnije da djeca sama kreiraju odnosno stvaraju vlastitu igru. Primjer navedene igre može biti preslagivanje predmeta kojima su djeca okružena s jednog mjesta na drugo mjesto. Za stvaralačke igre karakteristična je sloboda djece, kreiranje vlastitih pravila igre, kreiranje tijekom igre te stvaranje vlastitih pravila igre, onako kako im je u tom trenutku odgovara prema mogućnostima i raspoloženju.

Za razliku od stvaralačkih igara, drugi oblik igara primjerenih za djecu predškolske dobi, pedagoške igre, specifične su zbog unaprijed postavljenih i kreiranih

pravila igre kojima se djeca trebaju prilagoditi, ali isto tako i poštovati navedena pravila. Pomoću pedagoških igara, kod djece se razvija osjećaj za odgovornost te poštovanje i pridržavanje određenih pravila i normi. Takve igre često neće biti prikladne za djecu rane dobi (npr. djecu od dvije do tri godine).

Neovisno o oblicima igre, najvažnije je da igre budu prilagođene dobi djece te da im se na jednostavan i njima razumljiv način prikažu, demonstriraju i objasne pravila i način igre. U igri ne smije se izgubiti opuštenost, zabava i veselje koja djece žele i postižu tijekom igranja.

## 2.2. Karakteristike igre

Igra se najčešće se odvija spontano te dobrovoljno s ciljem fizičkog, spoznajnog te socijalno-emocionalnog razvoja djece. Osjećaji koji se najčešće pojavljuju prilikom igranja uključuju radoznalost, osjetljivost te fizičku aktivnost.

U igri se nerijetko pojavljuje želja za grupiranjem odnosno zajedništvom te djeca otkrivaju da je od velike važnosti surađivati s ostalim sudionicima igre odnosno s ostalom djecom. Kako navodi Švalina (2021:3) u djetinjstvu su igra i učenje povezane pa je igra ujedno i oblik i sredstvo odgoja. Kroz igru dijete najbolje uči jer je motivirano samom aktivnošću, a upravo tu želju za igrom potiče sama dječja unutrašnja potreba. Dijete uči iz svega što vidi, čuje i čini.

Findak i Delija (2001:70) navode kako je vrlo bitno posvetiti pažnju detaljima oko igre zbog same funkcije igre:

- igra bi se trebala odvijati u otvorenim prostorima kako bi djeca što više boravila na svježem zraku,
- ako se igra odvija u zatvorenom prostoru, nužno je istu prozračivati kada god je to moguće,
- igru treba omogućiti svaki dan, kada god je to moguće,
- djeci treba dozvoliti da pokažu inicijativu, kreativnost te slobodu.

*Slika 1.* prikazuje odvijanje dječje igre na svježem zraku. Naravno, to nije uvijek moguće kako zbog vanjskih i drugih uvjeta, no odvijanje igre na svježem zraku nešto je čemu treba težiti jer je zrak važan za psihofizički razvoj.



*Slika 1. Dječja igra na svježem zraku*

Izvor: <http://www.zenasamja.me/porodica/2866/da-li-roditelji-ubijaju-djecju-igru-i-ometaju-ih-da-nauce-da-rjesavaju-konflikte>

Neovisno kakva igra bila i gdje se ona odvija, Klarin (2017:6) prema Rubin, Fein Vandenberg (1983) ističe kako igru obilježavaju određene zajedničke karakteristike:

- intrinzična motiviranost – igra nije obvezna i potaknuta vanjskim poticajima,
- spontanost – igra je sama sebi svrha te je oslobođena vanjskih kazni,
- oslobođenost vanjskih pravila,
- uključuje aktivni angažman,
- nije riječ o ozbiljnoj izvedbi aktivnosti ili ponašanja i dr.

Ipak, čini se da je prethodne karakteristike potrebno uzeti kao uvjetne. Naime, nije rijetkost da roditelji ili odgajatelji „tjeraju“ djecu na igru, kao da i igra podliježe određenim vanjskim pravilima. Igre koje se igraju prema pravilima također uključuju određenu ozbiljnost izvedbe aktivnosti ili ponašanja.

Dijete igru doživljava kao nešto ozbiljno jer u njoj istražuje, kombinira, isprobava i koristi različite strategije. Ista autorica navodi kako je igra slobodna i spontana aktivnost te da ne obuhvaća dostizanje nekog specifičnog cilja (proces igre važniji je od rezultata). Autorica navodi kako su tijekom igre i ishod neizvjesni, što još jednom upućuje na karakteristiku spontanosti. Igra u odnosu na stvarni svijet može biti fiktivna.

Klarin (2017:6) navodi i sljedeće karakteristike igre:

- aktivnost,

- pustolovina i rizik,
- uključenost,
- smislenost i značenje,
- socijabilnost i interaktivnost,
- simboličnost,
- terapijski karakter,
- dobrovoljnost.

Rajić i Petrović Sočo (2015) proveli su zanimljivo istraživanje u kojem su istražili dječji doživljaj igre u predškolskoj i ranoj školskoj dobi. Utvrđeno je da dječju igru karakterizira osjećaj uživanja, zabave i smijeh. Međutim, autorice smatraju kako djeca predškolske dobi imaju uže, konkretno i više doslovno shvaćanje pojma igre koji teško odvajaju od sredstva igre odnosno igračke, pa je njihovo iskustveno znanje o igri također moglo djelovati na dobivene rezultate.

### **2.3. Razvojne i fizičke karakteristike djece**

Razvojne i fizičke karakteristike djece najviše se mijenjaju od rođenja pa do školske dobi. Promjene se očituju u fizičkom izgledu, kroz visinu i težinu, ali se očituju kroz mišićni, krvožilni i koštani razvoj. Navedeni razvoj se najčešće prati iznosom težine i visine te opsegom glave i prsa (Findak, 1995).

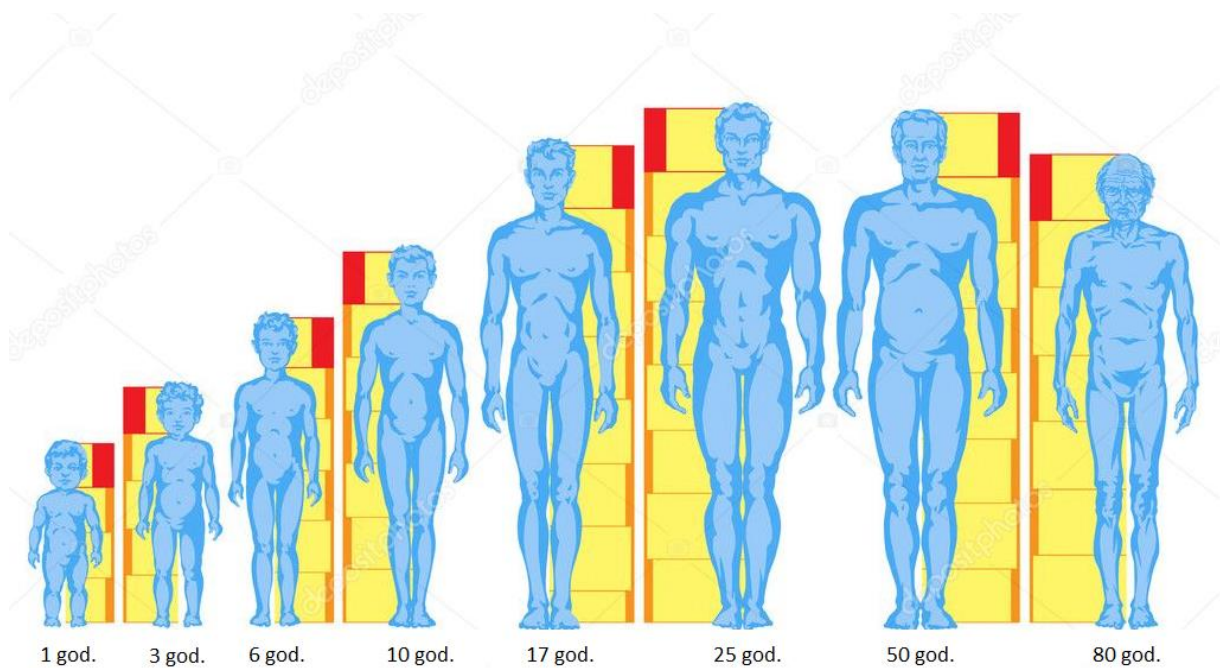
„Prema određenim tablicama i grafovima se prati djetetov razvoj, a te su tablice i grafovi nastali praćenjem i uspoređivanjem skupine zdrave djece iste dobne skupine, ali su podijeljeni na grafove i tablice za djevojčice i grafove i tablice za dječake, jer se djevojčice i dječaci ne razvijaju jednako. Djetetov rast se redovno prati mjerenjem njegove tjelesne mase tj. težine i tjelesnom duljinom tj. mjerenjem djetetove visine i njegovog opsega glave“ (Findak, 1995:93).

Razvoj djeteta podijeljen je u određene dobne skupine (Findak, 1995):

- *prenatalna dob* – odnosi se na vrijeme od trenutka začeća do trenutka rođenja djeteta,
- *dojenačka dob* – od trenutka rođenja do 1. navršene godine života,
- *predškolska dob* – od druge do treće godine života mlađa predškolska dob; od četvrte do šeste godine života predškolska dob,
- *školska dob* – od trenutka početka školovanja do trenutka kraja školovanja,

- *pubertetsko doba* – djevojčice od četrnaeste do šesnaeste godine, dječaci od petnaeste do sedamnaeste godine,
- *adolescentsko doba* – djevojke od šesnaeste do osamnaeste godine, dečki od osamnaeste do dvadesete godine.

Razvoj djece se posebno prati u prenatalnoj dobi. Rastom i razvojem djece, rastu i razvijaju se kosti te kralježnica. Na *Slici 2.* prikazan je razvoj djetetova tijela od prve do osamdesete godine života.



**Slika 2.** Razvoj djetetova tijela od prve do osamdesete godine života

Izvor: obrada autora prema: <https://depositphotos.com/24112679/stock-photo-increasing-male-body-shapes-proportions.html>

Glava tek rođenog djeteta najčešće iznosi  $\frac{1}{4}$  cjelokupne visine tijela, dok noge predstavljaju  $\frac{1}{3}$  tijela. U usporedbi s odraslim čovjekom, omjer glave iznosi  $\frac{1}{8}$  ukupne visine, a noge polovinu čitave visine tijela. U kasnijoj se dobi omjeri glave i tijela u djeteta smanjuju.

U skladu sa kvantitativnim različitostima kognitivnih struktura, prema Piagetu (1936) mogu se definirani periodi kognitivne ontogeneze ljudi:

- *period senzomotoričke inteligencije* – odvija se u periodu od 0 do dvije godine života,
- *period predoperacionalnog mišljenja* - odvija se u periodu od druge do sedme godine života,
- *period konkretnih operacija: reverzibilnosti, grupiranja* - odvija se u periodu od sedme do jedanaeste godine života,
- *period formalnih operacija: formalnih, apstraktnih, hipotetička mišljenja* - odvija se u nakon jedanaeste godine života.

Kod djece predškolske dobi, pojavljuju se isključivo period senzomotoričke inteligencije te period predoperacionalnog mišljenja. Period senzomotoričke inteligencije traje do druge godine života djeteta.

Period predoperacionalnog mišljenja karakteriziraju dvije faze:

- uloge simbola, jezika, pretpojmovnih i transduktivnih mišljenja,
- period zornih mišljenja.

U prvoj fazi uloga simbola, jezika, pretpojmovnih i transduktivnih mišljenja, djeca stječu mogućnost razlikovanja i povezivanja svega što se označava poput slike, simbola, zvukova od svega što je označeno poput objekata ili veza. Djeca također stječu, ali i razvijaju sposobnosti da povezuju jezike i mišljenja te stvaraju vlastita mišljenja na temelju svega što su prethodno povezali. U drugoj fazi, u periodu zornog mišljenja, djeca kreiraju misaonu strukturu na temelju prethodne faze.

„U trećem razdoblju, razdoblju konkretnih operacija, javlja se pojam operacija koja se definira kao unutarnja manje ili više apstraktno-formalizirana i generalizirana djelatnost kontinuirano razvija iz promatrane konkretne radnje u vanjskom prostoru kao izvora i plodne podloge inteligencije. Četvrto razdoblje, razdoblje formalnih operacija, karakterizira mišljenje koje sve više ide od konkretno-stvarnog prema opsežnijem području hipotetsko-mogućeg, od pojedinog konkretnog sadržaja prema sve općenitijim, sve apstraktnijim oblicima i strukturama bez konkretnog sadržaja“ (Bugge, 2009).

Djeca tijekom svog rasta i razvoja stječu i razvijaju:

- sposobnosti motorike,
- sposobnosti okulomotorike,
- sposobnosti govora,
- sposobnosti društvenosti.



Za fizički razvoj, odnosno, na fizičke pokrete djece, najvažniju ulogu ima razvoj sposobnosti motorike.

Motorika se dijeli na razvojna područja:

- držanje glave,
- pokreti trupa,
- pokreti ruku,
- pokreti nogu.

Razvojno područje glave najvažnije je u periodu prvih šest mjeseci života djeteta te se u navedenom periodu vrlo lako procijeni je li s djetetom i njegovim motoričkim sposobnostima sve u redu. Ulaskom u peti mjesec života kod djece se pojavljuju pokreti nogama, najčešće u ležećem položaju. Djeca se oslanja na noge u uspravnom položaju nakon šest mjeseci života, dok samostalno hodaju najčešće nakon desetog mjeseca života.

### 3. ULOGA I UTJECAJ IGRE U RAZVOJU

„Djeca, naročito predškolska, ne vide svijet u kojem žive isto kao odrasli. Ne vide stvari onakve kakve jesu, već kako ih doživljavaju. Taj njihov drugačiji svijet najprirodnije dolazi u slobodnoj igri. Djeca se ne igraju da bi razvijala svoje sposobnosti, a ipak u igri postižu i to“ (Omerović i suradnici, 2015:64).

Igra ima veliku važnost za fizički, spoznajni i socijalno-emocionalni razvoj djeteta. Kroz igru se izražava radoznalost, osjetljivost, ali i fizička aktivnost i potreba za suradnjom i zajedništvom među sudionicima igre. Kroz igru se dijete afirmira, a vlastitom aktivnošću stječe nove spoznaje o sebi i ljudima. Igra također oslobađa i od napetosti te zadovoljava dječje želje i potrebu da se dijete osjeća odraslim. Igra najviše omogućuje djetetu da djeluje.

Neljak (2009:32) navodi da je igra važna u životu djece zbog rasta i razvoja kroz jedinstvo tjelesnog, emocionalnog te socijalnog razvoja. Pomoću igre, djeca prirodnim i normalnim putem, u skladu sa svojim godinama, usvajaju, proširuju, usavršavaju, učvršćuju svoje spoznaje te se djeca postepeno uvode u sfere opažanja i učenja njima jednostavnih i prihvatljivih pojmova o prirodi oko njih, o društvu, o čovjeku. Također ističe da igra djeci pruža rasonodu i zadovoljstvo te je jedan od načina učenja spoznaja o samima sebi, o okolini te svijetu koji ih okružuje.

U ranoj dobi kroz igru se izražavaju različite potrebe, emocionalna stanja i napetosti, utjecaji dječje okoline i dr. Dijete ima potrebu za igrom, međutim, to još uvijek nije dovoljno za specifične aktivnosti sa složenijim sadržajem. Zbog toga sadržaj i oblik igre treba biti prilagođen i primjeren razvojnim sposobnostima djeteta. Aladrović Slovaček (2018:7) ističe da do treće godine života dijete u pravilu treba pomoć u igri, tj. osobu koja će tu igru moderirati ili biti tek sudionik koji će djetetu pomagati da se igra i poticati ga na igru. Nakon treće godine djetetu se razvija jedan oblik svijesti koji mu omogućuje da se igra samo sa sobom. Djeca svoja prva znanja i vještine stječu u spontanoj igri: uče hodati, govoriti, dobivaju prve spoznaje o svijetu oko sebe.

Igre pospješuju i razvoj govora te usvajanje jezika. Kroz igru djeca reprezentiraju objekte, radnje i događaje, što se jednim dijelom realizira i govorom. U igri također dolazi do komunikacije među djecom, kako neverbalne, tako i verbalne. Komunikacija može biti stvarna ili unutar imaginarnog svijeta gdje se odvija reprezentiranje komunikacije (Duran, 2001:189).

Rajić i Petrović Sočo (2015:605) navode da igra, ukoliko je utemeljena na sposobnostima i osobnosti svako djeteta, nosi kreativnu energiju i omogućuje cjeloviti razvoj: djeluje na produbljanje postojećih i buđenje novih čuvstava, izaziva radost, pobuđuje radoznalost te potiče istraživanje. Istovremeno, u igri dijete zadovoljava potrebu za druženjem. Ukoliko u igri nema straha od mogućih loših posljedica i doživljava nelagode, igra pozitivno utječe na djetetove samopouzdanje, što je također od posebnog značaja za daljnji razvoj djeteta.

Humphreys (2003:5) ističe da je djetetovo samopouzdanje presudno za njegov razvoj. Rezultati mnogih istraživanja, ali i iskustva učitelja, školskih defektologa i psihologa, obiteljskih liječnika, odgajatelja i dr. su pokazala da većina problematične djece i djece koja imaju teškoće u učenju dolazi iz obitelji koje imaju nesređene odnose te ima problema sa samopouzdanjem (Humphreys, 2003:5).

Rana i predškolska dob djeteta presudna je za razvijanje samopouzdanja jer do trenutka kada krene u školu, djetetova slika o sebi u većini je stvorena. Učitelji tu sliku mogu poboljšati ili pogoršati, no razvoj djetetova samopouzdanja potrebno je od ranih dana, između ostaloga, poticati i kroz igru (Rajić i Petrović Sočo, 2015:605). Rajić i Petrović Sočo (2015:605) napominju i da se u igri dijete samoostvaruje, izražava i potvrđuje, savladava probleme, misaono se razvija i emocionalno oslobađa, socijalno sazrijeva te motorički napreduje. Vasta, Haith i Miller (1997:605) ističu da između druge i pete godine djetetova života dolazi do razvijanja odnosa s vršnjacima, u čemu igra ima glavnu ulogu. Klarin (2017) naglašava da dječja igra ima ulogu na:

1. tjelesni razvoj
2. kognitivni razvoj
3. emocionalni razvoj
4. socijalni razvoj.

Iako su kineziološke igre u odnosu na druge vrste igara po mnogočemu specifične, igranje tih igara ima pozitivan utjecaj na sve vrste djetetovog razvoja. Naravno, kako bi igra utjecala pozitivno na djetetov razvoj, treba biti prilagođena dobi, sposobnosti i željama djeteta.

## 4. KINEZIOLOŠKA IGRA

Kineziološke igre su igre koje neminovno podrazumijevaju tjelesnu aktivnost. Jurko i suradnici (2015:276) tjelesnu aktivnost definiraju kao mišićni rad koji rezultira povećanom energetsom potrošnjom. Tjelesna aktivnost odvija se u slobodnom vremenu, rekreaciji i sportu, profesionalnoj djelatnosti, ali i u uobičajenim svakodnevnim aktivnostima. To je pokret koji je dobrovoljan, namjeran, a često je usmjeren k ostvarenju određenih ciljeva.

Slično navode i Petrić i sur. (2019:86) sukladno preporukama prema Svjetske zdravstvene organizacije. Autori ističu da tjelesna aktivnost obuhvaća sve pokrete, tj. kretanje u svakodnevnom životu, uključujući posao, transport, kućanske poslove, rekreaciju i sportske aktivnosti, a kategorizirana je prema razini intenziteta, od niskog, preko umjerenog, do snažnog, tj. visokog intenziteta. Također, tjelesna aktivnost se prema istom izvoru definira kao svaki pokret tijela koji je izveden aktivacijom skeletnih mišića, a rezultira potrošnjom energije.“

Sindik (2009:19) ističe da termin kineziologija obuhvaća vježbanje u širem smislu: „sport (težnju postizanja maksimalnih motoričkih dostignuća); rekreaciju („sport za sve“, tj. bavljenje aktivnostima koje mogu formalno nalikovati ili biti sadržajno jednake sportskima, ali im je glavni cilj kvalitetno provođenje slobodnog vremena i očuvanje zdravlja, a ne maksimalna postignuća); kineziološku edukaciju (stjecanje temeljnih motoričkih znanja – nastava tjelesno-zdravstvene kulture na raznim razinama školovanja); kineziterapija (sinonim za fizioterapiju)“.

Mišigoj-Duraković (1999:19) navodi kako se pojam tjelesne aktivnosti može odnositi i na uobičajene, tj. svakodnevne aktivnosti. U tom smislu može obuhvaćati radnu tjelesnu aktivnost, aktivnosti vezane uz osobnu higijenu, kućanske poslove, vrtlarjenje, i dr. S druge strane, tjelesna aktivnost odnosi se i na sportsko-rekreativne aktivnosti. Iz toga proizlazi da je igru i tjelesnu, odnosno kineziološku aktivnost potrebno distancirati.

Kineziološke aktivnosti također neminovno podrazumijevaju kretanje, a one ne samo da imaju utjecaj na fizičko i psihičko zdravlje, već rezultiraju i drugim pogodnostima kao što su povećanje kreativnosti, povećanje sposobnosti pamćenja i učenja, povećanje koncentracije, itd. Zbog toga takve aktivnosti imaju velik utjecaj na razvoj djeteta.

Nastavno na tjelesnu aktivnost i tjelesno vježbanje, Petrić (2019:77) ističe poseban značaj kinezioloških igara. Autor ih definira kao skup različitih motoričkih znanja koja su potrebna za smisleno ostvarenje određenih ciljeva.

Međutim, tjelesna i kineziološka aktivnost širi su pojmovi od kineziološke igre. Npr. hodanje djeteta s roditeljima do prodavaonice uključuje tjelesnu aktivnost, no tu nije riječ o igri. Osim toga, svaka igra nije sport, a niti je svaki sport igra (npr. ne može se reći da se profesionalni sportaši igraju, s obzirom na karakteristike igre o kojima je bilo govora).

Pejčić (2005:36) kineziološku igru definira kao igru u kojoj se dijete kreće. Navodi da s odgojnih aspekata igra nema negativnu stranu te da se dijete igrajući može razvijati samo u pozitivnom smjeru. Kretanjama kroz igru dijete razvija različite sposobnosti i znanja.

Bez obzira na razlike među opisanim pojmovima, kineziološke aktivnosti i igre imaju dosta toga zajedničkoga. Kineziološke aktivnosti za djecu donose prednosti slične kao i igra. Kineziološkim aktivnostima djeca se uče motoričkim sposobnostima, razvijaju svoj mozak, uče se socijalizaciji, brinu o svom zdravlju, razvijaju svoje intelektualne sposobnosti, imaju bolji san, razvijaju samopouzdanje, uče se organizacijskim sposobnostima, dobro se zabavljaju, itd. (Palikuća, 2021). Kombiniranjem igre i kinezioloških aktivnosti nastaju kineziološke igre koje za dijete donose i prednosti igre i prednosti tjelesne, odnosno kineziološke aktivnosti.

„Primjena što ranijih, a djetetu primjerenih kinezioloških programa može biti djelotvoran način da dijete počne razvijati zdrav način života već u predškolskoj dobi. Naime, stjecanje zdravog, kineziološki aktivnog načina života već u predškolskoj dobi može biti osnova za koncipiranje zdravog načina života u školskoj i odrasloj dobi“ (Sindik, 2009:22).

Žagar Kavran, Trajkovski i Tomac (2014:52) tvrde kako je u posljednjih dvadesetak godina porastao broj istraživanja koje se bavi utjecajem kinezioloških aktivnosti na poboljšanje motoričkih i funkcionalnih sposobnosti djece predškolske dobi u kojima su autori potvrdili korisnost sudjelovanja u kineziološkim programima u toj dobi. Kao primjer navode istraživanje utjecaja 9-mjesečnoga sportskog programa na promjene motoričkih obilježja djece u dobi od četiri godine. U tom je istraživanju utvrđeno da su djeca eksperimentalne skupine pod utjecajem sportskog programa značajno poboljšala svoje motoričke sposobnosti, dok su djeca u dobi od 5 do 6 godina značajno poboljšala i svoje funkcionalne sposobnosti.

Iste prednosti, prema mišljenju autorice ovog rada, mogle bi biti pronađene i kod kinezioloških igara. To navodi i Neljak (2009:43) koji ističe važnost kinezioloških igara kao sadržaja programa rada s djecom rane i predškolske dobi. Kineziološke igre, prema autoru, značajne su jer uključuju sve kapacitete i pridonose mnogostrukom razvoju djeteta i njegove ličnosti. Kineziološke igre zauzimaju u razvoju djece posebno značajno mjesto zbog svog pozitivnog utjecaja na veliki broj morfoloških, motoričkih i funkcionalnih obilježja djeteta.

Postoje različite vrste kinezioloških igara. Bez obzira o kojoj se vrsti igre u općenitom smislu radi, ukoliko u njoj dominira pokret može se smatrati kineziološkom igrom. Petrić (2019:77) razlikuje sljedeće vrste kinezioloških igara:

1. *pojedinačne*
2. *ekipne*
3. *hvatačke.*

U pojedinačnim kineziološkim igrama svako dijete ponajprije samostalno teži ispunjenju cilja igre, bez suradnje s ostalom djecom. Npr., sljedeći upute odrasle osobe, svako dijete pronalazi povišenje na koje se treba popeti, prepreku ispod koje se provlači, prepreku preko koje skače, odbija balon u vis, i dr.

U ekipne kineziološke igre ubrajaju se popularni sportovi kao što su nogomet, košarka, rukomet, odbojka, i dr., ali i druge igre u kojima skupine djece (ili ekipe) izvršavaju određeni motorički zadatak: npr. u parovima prenose lopte, u skupini slažu kocke, i sl. Ekipne igre mogu biti natjecateljskog karaktera ili se mogu igrati bez natjecanja.

Hvatačke igre ne odnose se na bacanje predmeta ili rekvizita i njegovo hvatanje, već na igre lovca i lovine. Npr. jedno ili više djece mogu biti lovci, dok su ostala djeca lovina kojima je cilj bježati od lovca.

Neljak (2009) iznosi nešto drugačiju podjelu kinezioloških igara sukladno kojoj se iste dijele na:

1. *biotičke (spontane) igre*
2. *igre pretvaranja*
3. *igre stvaranja*
4. *igre s jednostavnim pravilima*
5. *igre sa složenim pravilima.*

Biotičke odnosno spontane igre javljaju se od najranije životne dobi do kraja druge godine. Djeca u tom razdoblju spontano počinju izvršavati jednostavne mišićne

pokrete, kao npr. treskanje zvečke, guranje lopte, povlačenje igračke koje sviraju, skakanje, i sl.

Igre pretvaranja javljaju se otprilike od druge godine života, a najviše su zastupljene u četvrtoj i petoj godini života djeteta. U pravilu se prestaju pojavljivati kada dijete krene u školu. U takvim igrama često se koriste predmeti ili ljudi kao simboli za nešto što to inače nisu. U njima, u manjoj ili većoj mjeri, dolazi do tjelesne aktivnosti, pa je moguće pretpostaviti da ih je autor zato uvrstio pod kineziološke igre. Mogu se izvoditi i uz glazbu i pokret.

Igre stvaranja javljaju se oko treće godine djetetova života te u pravilu traju do polaska u školu. Koristeći različite predmete, djeca pokušavaju nešto stvoriti. S obzirom da utječu na razvijanje motorike, ove igre mogu se ubrojiti pod kineziološke igre.

Igre s jednostavnim pravilima javljaju se u pravilu nakon navršene pete godine života. Kao što je već rečeno u poglavlju u kojem je bilo riječ o podjeli igara, to su igre koje imaju unaprijed poznata i određena pravila te u kojima je unaprijed određen cilj. Neke od poznatih igara ovakve vrste su školica, igra skrivača, igra lovice, itd.

Igre sa složenim pravilima javljaju se u pravilu najkasnije netom prije polaska u školu. To mogu biti određene društvene igre, ali i igre u kojima dolazi do više tjelesnih pokreta, kao što je npr. graničar.

## 5. PRIMJERI IGARA PO SKUPINAMA

U odgojno-obrazovnom procesu, igre trebaju biti prilagođene sukladno mogućnostima i sposobnostima djece, odnosno prema dobi. Najčešća podjela je prema:

- mlađoj dobnoj skupini djece – od 3 do 4 godine
- srednjoj dobnoj skupini djece – od 4 do 5 godina
- starijoj dobnoj skupini djece – od 5 do 7 godina.

### 5.1. Mlađa dobna skupina

Od otprilike treće godine života dijete traži igru u društvu s drugom djecom s obzirom da je dijete društveno biće, a igra nagonska potreba za kretanjem. Igra je u ranom i predškolskom razdoblju najvažnija aktivnost djeteta (Sindik, 2009:20).

S obzirom na skromniji stupanj motoričkog razvoja u dobi od 3 do 4 godine, igre ne smiju biti previše zahtjevne te trebaju biti što jednostavnije sadržajem i pravilima. Ishod, odnosno rezultat igre, manje je važan – važnije je djetetu omogućiti zadovoljenje potrebe za kretanjem. U nastavku se navode primjeri kinezioloških igara namijenjenih mlađoj dobi.

#### Kip

Postoje različite varijante ove igre. Jedna od jednostavnijih odvija se na sljedeći način. Djecu je potrebno odvesti u prirodu ili na igralište te im objasniti pravila igre koja su vrlo jednostavna. Djeca se mogu slobodno kretati unutar određenog područja, najčešće trčeći, a jedno dijete za zadatak ima uhvatiti sve koje slobodno kreću. Kada to dijete uhvati igrača, igrač mora mirno stajati, odnosno biti kip do završetka igre.

Postoji i složenija, no zanimljivija varijante ove igre. Za igru su potrebna sljedeća pomagala: „čarobni štapić“ (spužveni), markeri, tj. štapovi kojima će se označiti prostor igre. Od koristi može biti i zviždaljka za davanje znakova i upozorenja. Djecu je potrebno okupiti, reći im kako odgajatelj ima čarobni štapić te ih pozvati da čuju priču o čarobnjaku. Autorica navodi sljedeću zanimljivu priču:

*„Bio jednom davno, davno, čarobnjak koji je živio u začaranoj šumi. Jednog dana, dvoje djece zalutalo je i našlo se u toj šumi. Ubrzo su pronašli čarobnjakovu*



špilju i ušli unutra, a nisu znali tko je unutra. Čarobnjak je bio zao i naljutio se kad je vidio djecu u svojoj špilji.

- Zašto ste došli u moju špilju?? Za kaznu ću vas svojim čarobnim štapićem pretvoriti u kipove, i samo vas dodir ljudske ruke može natrag pretvoriti u ljude! - i mahne štapićem, Čiribu-ćiriba - te pretvori djecu u kipove!

Nakon nekog vremena, još djece je počelo dolaziti u šumu, a čarobnjak ih je pretvarao u kipove, tako što bi ih dodirnuo štapićem. Neka djeca uspjela su pobjeći čarobnjaku, i svojim dodirrom spasiti one koji su bili pretvoreni u kipove.

Nakon mnogo godina, sva djeca su bila spašena, te su se vratila svojim roditeljima. Roditelji svih tih godina nisu znali gdje su im bila djeca, i već su bili stari ljudi, ali su se jako razveselili kad su im se vratila njihova dječica!“

Nakon ispričane priče, odgajatelj poziva djecu na igru objašnjavajući im pravila. U ovoj varijanti riječ je zapravo o igri čarobnjaka i kipova (Slika 3).

Slika 3. Igra čarobnjaka i kipova



Slika 3. Igra čarobnjaka i kipova

Izvor: <https://dv-zrno-virje.hr/wp-content/uploads/2020/06/%C4%8Carobnjak.pdf>

Zastavicama se označuje područje igre. Određuje se čarobnjak te djeca koja ulaze u „šumu“. Čarobnjak hvata djecu, a kada ih uhvati, ona postaju kipovi. Tko prijeđe granicu, ispada iz igre na pet minuta. Kada djeca postanu kipovi, na znak odgajatelja

ulaze druga djeca koja ih pokušavaju spasiti. Igra završava ukoliko čarobnjak pretvori svu djecu u kipove ili nakon proteka određenog vremena. Poslije se bira drugi čarobnjak.

Igra može završiti i ukoliko djeca uspiju spasiti svoje prijatelje iz šume te svi skupa pobjegnu bez da ih čarobnjak dotakne. Ova varijanta igre posebno je zanimljiva i korisna jer osim razvoja motorike djecu uči slušati, pamtititi, maštati, i dr.

### **Pronađi svoj par**

Riječ je o još jednoj jednostavnoj igri prikladnoj za djecu mlađe dobi. Djeca se slobodno kreću po otvorenom prostoru, najčešće trče. Na znak odgajatelja djeca trebaju pronaći svoj par. Ukoliko ne pronađu par, trebaju napraviti zadatak dobiven od odgajatelja, npr. napraviti pet čučnjeva.

### **Baloni u zraku**

Odgajatelj svakom djetetu dodjeljuje balon te objašnjava pravila igre. Cilj igre je zadržati balon u zraku duže od ostatka djece. Igra se odvija u kontroliranim uvjetima na otvorenom prostoru (travi ili igralištu). Dijete kojem balon padne ispada iz igre. Igra se igra dok ne ostane samo jedno dijete s balonom. Igru je moguće igrati i u parovima, kao što je prikazano na *Slici 4*.



*Slika 4. Igra baloni u zraku*

Izvor: <https://dv-cipelica.hr/2020/09/17/igre-na-zraku/>

### **Lovac i medvjedići**

Djeca se slobodno kreću po prostoru za igru. U prostoru za igru postavljeni su obruči na stalku ili slični rekviziti koji predstavljaju špilje za medvjede. Djeca se kreću četveronoške te tako „glume“ medvjediće. Odgajatelj imenuje dijete koje će biti lovac. Na znak odgajatelja djeca se moraju sakriti kako ne bi bila uhvaćena od lovca. Ukoliko je dijete uhvaćeno, mijenjaju se uloge.

### **Ježeva kućica i Boc-boc**

Djeca trebaju stati u krug te jednom nogom iskoračiti. Na taj način formiraju ježevu kućicu (stopala se trebaju dodirivati). Dijete čija je uloga ježa mora se provući između nogu. Na ovu igru nastavno se može igrati igra Boc-boc. Tu je igru prikladno igrati i nakon čitanja priče Ježeva kućica ili drugih priča o ježu. Igra se može zaigrati tako da djeca stanu u krug, a jedno dijete recitira stihove:

*„Boc, boc, iglicama  
ne diraj ga ručicama  
bode, bode jež  
bit će suza, bježi!“*

Dijete koje recitira stihove bocka drugu djecu po leđima. Zadnje dijete koje takne, mora ga uhvatiti. Ukoliko uspije, nastavlja recitaciju.

### **Lisica i zeko**

U ovoj igri djeca se slobodno kreću u čučnju te preuzimaju ulogu zečeva. Odgajatelj odabire jedno dijete koje igra ulogu lisice, a zadatak mu je četveronoške uhvatiti zeca, tj. drugo dijete. Kada dijete bude uhvaćeno, uloge se zamjenjuju.

### **Glazbeni darovi**

S obzirom na moguću brojnost djece u predškolskim ustanovama, relativno često događa se da neko dijete ima rođendan. Postoje i posebne igre koje je prigodno igrati za slavlje rođendana, a neke od njih uključuju i kineziološku aktivnost. Jedna od njih je i igra „glazbeni darovi“. Odgajatelj djeca razmješta u krug. Svatko u ruci drži dar, osim slavljenika. Odgajatelj pušta glazbu, a kada glazba krene, svako dijete treba što brže dodati svoj dar djetetu desno od sebe te preuzeti dar od djeteta sebi s lijeva. Kada odgajatelj naglo zaustavlja glazbu, slavljenik otvara dar koji se našao kod njega. Pita čiji je dar, otvara ga, te naglas zahvaljuje djetetu koje mu ga je poklonilo. Osoba čiji je

dar slavljenik otvorio, izlazi iz igre. Darovi trebaju što brže putovati u krug, a igra se završava kada se otvore svi darovi. Odgajatelj treba obratiti pažnju na to imaju li sva djeca darove za slavljenike, prethodno obavijestiti ostalu djecu na vrijeme da će se na određen dan slaviti nečiji rođendan i dr. Na umu treba imati da djetetu koje eventualno nema dar može biti neugodno, stoga bi bilo dobro da odgajatelj ima pripremljena rješenja za takvu situaciju.

## **5.2. Srednja dobna skupina**

Djeca srednje dobne skupine, odnosno djeca u dobi od 4 do 5 godina imaju povećanu potrebu za kretanjem nego djeca mlađe dobne skupine. Motorika im je razvijenija stoga su za njih prikladnije i igre složenijeg kretanja, no i dalje je riječ o jednostavnijim igrama. Djeca iz ove dobne skupine mogu bolje razumjeti pravila igre. U nastavku se navode neki od primjera igara za srednju dobnu skupinu.

### **Zečevi i mrkva**

Odgajatelj djecu formira u veći krug. U ovoj igri svi su igrači „zečevi“. U sredini kruga nalazi se odgajatelj, odnosno voditelj igre koji predstavlja mrkvu. Na znak odgajatelja svi igrači trebaju u zečjim poskocima pojuriti prema „hrani“, tj. mrkvi (odgajatelju). Prethodno odgajatelj treba djeci demonstrirati takve poskoke. Tko prvi dođe do odgajatelja, dobiva nagradu (npr. bombon).

### **Zlatni rudnik**

Riječ je o igri koja se može igrati samo u zimskim uvjetima. Odgajatelj treba provjeriti jesu li djeca adekvatno odjevena i obučena za ovu igru. Na snježnu površinu stavljaju se žuto obojani kamenčići. Djeca trebaju skupljati kamenčiće, a pobjednik igre je dijete koje skupi najviše kamenčića u zadanom vremenskom roku. Ukoliko više djece prikupi isti broj kamenčića, igra ima više pobjednika.

### **Sjena**

Radi se o igri hvatanja. Kao i u drugim igrama, odgajatelj imenuje dijete koje će biti lovac. Igra se na otvorenom, a zbog kvalitete igre teren za igru dobro je označiti. Broj igrača nije ograničen. Zadatak lovca je nagaziti sjenu drugog djeteta (*Slika 5*). Ostala djeca slobodno se kreću i bježe od lovca. Kada lovac nagazi sjenu drugog djeteta, uloge se mijenjaju. Ova igra može se igrati samo za sunčanog vremena.



*Slika 5. Sjena*

Izvor: <https://parenting.firstcry.com/articles/10-fast-paced-tag-games-for-kids/>

### **Dvorac**

Djeca se dijele u grupe od kojih svaka grupa treba izgraditi dvorac od predmeta koje mogu pronaći u svom okruženju. Odgajatelj se treba pobrinuti da takvih predmeta ima dovoljno za svaku skupinu. Pobjeđuje ona grupa koja napravi najkreativniji dvorac. Odgajatelj treba pohvaliti radove svake skupine te djeci pružiti jasno objašnjenje zašto je određena grupa pobjednik.

### **Graničar na snijegu**

Ovu igru moguće je igrati samo u zimskim uvjetima, odnosno kada ima snijega. Djecu je potrebno podijeliti u dvije ekipe s podjednakim brojem igračem. Odgajatelj prethodno u snijegu ocrta prostor za igru unutar kojeg se kreće svaka ekipa. Igrači u rukama drže grudu snijega. Na znak odgajatelja svi istovremeno bacaju grude prema protivničkoj ekipi, ciljajući nekog od igrača. Igrači koji su pogođeni izlaze iz polja igre. Odgajatelj treba obratiti pažnju na tijek igre i pogođene igrače. Ostali igrači prave nove grude za sljedeće igrače. U konačnici pobjeđuje ekipa koja broji više nepogođenih igrača nakon određenog vremena. Odgajatelj treba obratiti pažnju na poštivanje pravila igre i sprječavanje eventualne pretjerane agresije kod djece.

### **Tko će prije napuniti posudu vodom**

Ovu igru prikladnije je igrati na otvorenom prostoru, no moguće ju je igrati i u zatvorenom prostoru, kao što to pokazuje *Slika 6*. Odgajatelj treba označiti teren za igru. Za igru su potrebne plastične čaše, kanta s vodom te posuda koju je potrebno napuniti vodom. Odgajatelj djecu dijeli u dvije skupine te svakom djetetu daje po jednu plastičnu čašu. Zadatak je čašom zagrabiti vodu iz kante te ju potom odnijeti do posude i izliti. Pobjednik je ekipa koja prva napuni posudu vodom.



*Slika 6.* Tko će prije napuniti posudu vodom

Izvor: <https://www.facebook.com/vrtic.cucu/photos/pcb.2946361088980926/2946357202314648/>

### **Loptanje**

Ova igra nalikuje igri graničara, s tim da se za igru koriste spužvaste lopte koje mogu biti različitih veličina. Igru je moguće provoditi u dvorani ili na otvorenom prostoru. Odgajatelj treba teren za igru podijeliti na dvije jednake polovice. Igra ima jednostavan zadatak, a to je da se dvije ekipe međusobno gađaju spužvastim loptama. Moguće su različite varijante igre. Igra se može igrati na ispadanje, a u tom slučaju pogođeno dijete ispada (može imati više „života“). Cilj igre može biti i prebacivanje lopte iz svoje polovice u protivničku, bez gađanja. Nakon zaustavljanja igre, prebrojavaju se loptice, a pobjeđuje ekipa koja na svom terenu ima manje lopti. Još

jedna od varijanti je da se na terene ekipa postavi jednak broj čunjeva. U tom slučaju djeca trebaju gađati čunjeve, a čunjevi se ne smiju štititi tijekom. Ekipa koja prva sruši sve čunjeve pobjednik je. Odgajatelj treba objasniti kako gađanje u glavu nije dozvoljeno, kako bi se izbjegle eventualne ozljede.

### **5.3. Starija dobna skupina**

Djeca od pete godine života pa do polaska u školu imaju razvijenije motoričke sposobnosti, izdržljivija su, brža i preciznija. Zbog toga mogu igrati složenije igre. Intelektualne sposobnosti također su razvijenije u odnosu na mlađe skupine, stoga igre mogu uključivati i složenija pravila i ciljeve. U toj dobi javlja se i jača težnja za grupnim igrama. U nastavku se navode primjeri nekih igara.

#### **Trčanje u jatu**

Igru je prikladno izvoditi na otvorenom prostoru gdje ima dovoljno mjesta. Djecu se grupira u tri skupine: lastavice, rode i divlje petka. Svaka skupina izvodi određene kretnje. Odgajatelj ih prethodno treba dobro objasniti. U svakoj skupini izabire se voditelj koji je „predvodnik jata“. Ostali igrači ga prate.

#### **Glazbena stolica**

Mnoge kineziološke igre namijenjene djeci rane i predškolske dobi uključuju glazbu. Jedna od njih je igra „glazbene stolice“. Odgajatelj slaže stolice u krug (*Slika 7*). Broj stolica treba odgovarati broju djece. Odgajatelj pušta glazbu te je okrenut leđima prema djeci. Odgajatelj potom uskoro naglo stišava glazbu, a djeca trebaju u što kraćem vremenu pronaći slobodnu stolicu i sjesti na nju. U sljedećem se krugu jedna stolica izbacuje van. Glazba ponovno kreće, a djeca hodaju u krug oko stolice. Na prestanak glazbe trebaju naći slobodnu stolicu, no ovaj put jedna je stolica manje nego što ima djeca. Dijete koje ne uspije sjesti na stolicu, izlazi iz igre te navija za druge igrače. U svakom se krugu izbacuje po jedna stolica te jedan igrač izlazi iz igre. U zadnjem krugu dvoje djece hoda oko jedne stolice, a pobjednik je onaj koji uspije sjesti na stolicu.



Slika 7. Glazbena stolica

Izvor: [https://www.youtube.com/watch?v=NN7E5-LM8yE&ab\\_channel=%C5%A0kolaza%C5%BEivot](https://www.youtube.com/watch?v=NN7E5-LM8yE&ab_channel=%C5%A0kolaza%C5%BEivot)

### **Vrapci i rode**

Ova igra iziskuje složenije motoričke pokrete. Djeca imitiraju poze rode i vrapca. Odgajatelj im prethodno treba demonstrirati pokrete. Na znak odgajatelja djeca trebaju stajati na jednoj nozi, odnosno imitirati pozu rode ili rukama simulirati let vrapca. Ova igra nema natjecateljski karakter, odnosno u njoj nema pobjednika i gubitnika.

### **Pčelice**

Igrači u ovoj igri ulaze u ulogu pčela. Odgajatelj prethodno treba obilježiti prostor u kojem pčelice lete. Također priprema kanticu ili kutiju sa šarenim lopticama različitih boja te kante ili kutije za odlaganje loptica različitih boja. Na odgajateljev znak igra započinje, a cilj igre je što brže skupiti loptice te ih svrstati u odgovarajuće kanticu, odnosno kutije. Npr., plave loptice ide u plavu kanticu, žute u žutu, itd. Zadatak igrača je što brže skupiti sve loptice te ih pravilno rasporediti u kanticu, tj. kutije.



### Jaje na žlici

Neljak (2009:102) opisuje ovu zanimljivu igru. Ova igra uključuje nešto više pripreme s obzirom da je prethodno potrebno skuhati jaja. Odgajatelj razmješta djecu na kraj sobe. Svako dijete dobiva žlicu i kuhano jaje (u ljusci). Na drugi kraj sobe odgajatelj postavlja stolicu udaljenu oko dva metra od zida. Na znak za početak djeca trebaju hodati s žlicom u ustima i jajetom na žlici. Ukoliko nekome ispadne jaje sa žlice, ne može nastaviti hodati dok ga ne vrati na žlicu. Pobjednik igre je igrač koji prvi obiđe stolicu i vrati se na mjesto gdje je igra počela. Umjesto jaja moguće je koristiti primjerice loptice za stolni tenis ili manje krumpire. Čini se da je to primjerenije s obzirom na dob djeteta i rizik od gušenja ili drugih ozljeda.

Postoje i druge varijante ove igre. Npr. igru je moguće igrati na otvorenom prostoru na travi. U tom slučaju jaja ne trebaju biti kuhana. Igra se može igrati i na način da se jaje postavi na žlicu te da se djeca utrkuju (slika 8). Cilj je doći do cilja a da jaje pritom ne padne iz žlice. Igru je moguće igrati i timski. Odgajatelj djecu dijeli u dva tima. Polovica svakog tima treba biti na početku, a druga na cilju. Dijete mora doći do suigrača na cilju i predati žlicu na kojoj se nalazi jaje. Taj se član vraća na početak, a ukoliko jaje padne, igrač se vraća na početak. Pobjednik je ekipa iz koje se svi članovi prvi vrate na cilj.



Slika 8. Jaje na žlici

Izvor: <https://www.djecji-rodendani.com/clanci/igra-jaje-zlica-utrka>

### **Igra razmjene**

Sudionici igre staju u krug zajedno s odgajateljem. Odgajatelj potom na djeci razumljiv način objašnjava pravila igre. Za igru su potrebne loptice manje veličine, npr. teniske. Svako dijete treba uhvatiti lopticu koju baca dijete nasuprot njega te istu lopticu baciti djetetu nasuprot, no to ne smije biti isto dijete od kojeg je prethodno stigla loptica. Pri bacanju loptice potrebno je izgovoriti ime osobe kojoj se loptica baca. Ukoliko loptica padne na pod, ne smije ju se dizati. Važno je i da svi sudionici igre ostanu stajati u krugu, u svom početnom položaju.

Igra započinje na način da odgajatelj baci lopticu prvom sudioniku nasuprot sebe, prozivajući pritom njegovo ime. Igra se potom nastavlja svojom tokom, a odgajatelj u igru stalno ubacuje nove loptice koje dodaje istom djetetu kao i na početku igre. Igra završava kada se sve loptice vrate kod odgajatelja ili kada sve loptice padnu na pod. Igru je poželjno ponoviti nekoliko puta kako bi ishod bio što uspješniji. Minimalan broj igrača je osam.

### **Sakupljanje čunjeva**

Igra se može igrati na otvorenom prostoru ili zatvorenom, no u tom slučaju potrebno je osigurati dovoljno mjesta. Za igru su potrebni čunjevi. Potrebno je označiti start. Odgajatelj raspoređuje djecu u skupine. Djeca stoje u koloni iza startne crte, a ispred crte nalaze se čunjevi. Na znak odgajatelja, prvo dijete iz kolone kreće prema čunjevima te ih sakuplja. Kada uzme zadnji čunj, vraća se do svoje kolone te ih predaje sljedećem djetetu koje ih vraća na predviđena i prethodno označena mjesta. Zadatak završava kada svako dijete dođe na red, a ekipa koja je najbrža je pobjednik.

## 6. ULOGA ODGAJATELJA U KINEZIOLOŠKIM IGRAMA

Opće je poznata činjenica da su odgajatelji u ranoj predškolskoj dobi, uz roditelje, stup povjerenja, autoritet te uzor djeci. Utjecaj odgajatelja na razvoj djece je neosporan te uvelike utječu na način razvijanja njihovog samopouzdanja, ali i njihovog vjerovanja u same sebe. Pomoću odgajatelja, djeca stvaraju pozitivno mišljenje o samima sebi, stječu samopouzdanje i sigurnost.

„Nerijetko je kineziološka aktivnost, koja se organizirano provodi u odgojno – obrazovnoj ustanovi, jedina prilika u kojoj se djeca rane i predškolske dobi mogu baviti tjelesnom aktivnošću, što dodatno ističe važnost tjelesne aktivnosti u društvu koje karakterizira sjedilački način života“ (Petrić i sur., 2019:86). Prskalo, Horvat i Hraski (2014:64) navode da su odgajatelji u pravilu prve osobe koje djecu uvode u organizirano tjelesno vježbanje i njihovi će stavovi imati značajan utjecaj na stavove djece. Oni su ti koji trebaju poticati i čuvati pozitivne stavove jer sva djeca s polaskom u predškolu i školu već imaju razvijen sklop spontanijih kretnih aktivnosti (igara) te pozitivan stav prema kretanju koji se manifestira kroz igru. No, da bi odgojno-obrazovne aktivnosti odgajatelja bile smislene, potrebno je odrediti preferencije odgojnih vrijednosti koje se kod djece žele razvijati.

„Odgajatelj je osoba koja stvara uvjete, potiče, savjetuje i rukovodi dječjim aktivnostima te je istodobno i izvor važnih informacija za rješavanje zadatka. Njegova važna uloga u odgojno-obrazovnom procesu jest stvaranje zajednice u kojoj se djeca dobro osjećaju, odnosno, u kojoj se njezin svaki član osjeća važnim i poštovanim, sigurnim u sebe, u svoje sposobnosti i životno iskustvo koje ima. Odgajatelj to može ostvariti ako je siguran u svoja stručna znanja, u svoje sposobnosti organizacije i rukovođenja aktivnostima, u svoje metodičko umijeće poučavanja te ako do izražaja dolaze i njegove ljudske kvalitete: poštovanje mogućnosti svakog djeteta, suosjećanje, razumijevanje i pomoć u rješavanju potencijalnih problema“ (Pejčić, 2005:33).

Odgajatelj je osoba koja je zadužena za objašnjavanje, demonstriranje i prikazivanje pravila igre djeci. Također, jedan od zadataka odgajatelja je i planiranje igre te procjenjivanje granica igre.

Prilikom odabira igara, nužno je da odgajatelj obrati pozornost na:

- karakteristike dobnih skupina djece,
- stanje, sposobnosti, mogućnosti i specifičnosti pojedinačnih članova skupine.

Pejčić (2005:36) navodi da je za pravilno osmišljenu igru nužna dobra organizacija koja uključuje ispravne izbore igara, teren koji je prilagođen izabranoj vrsti igre, odgovarajuća pomagala te rekvizite, odgovarajući plan i raspored sudionika igre, odnosno, djece. Također, od velike je važnosti djeci po završetku igre dati do znanja tko je „pobjednik“.

Pejčić (2005:45) također navodi najvažnije uloge odgajatelja:

- paralelni suigrači – posredno igranje s ciljem demonstracije igre i igrački (Slika 9),
- suigrači – neizravno sugeriranje smjera i tijeka igre,
- tutori – poučavanje i usmjeravanje,
- predstavnici realnosti – ukazivanje na realnu rekonstrukciju stvarnosti u igrama,
- promatrači – promatranje sudionika igre te vrednovanje.



Slika 9. Odgajatelj kao paralelni suigrač

Izvor: <https://www.djecji-vrtic-ploce.hr/o-nama/odgajatelji/>

Odgajatelj ima odgovornost odabrati primjerenu igru. Ona treba biti primjerena razvoju i sposobnostima djece, a sadržajem treba biti jednostavna te lako provediva za svako dijete. Odabir igre treba biti takav da u igri mogu sudjelovati sva djeca. Važan je i sam prostor na kojem se igra odvija. Prostor treba biti primjeren i siguran, a u

mного slučajeva i prilagođen specifičnoj igri. Sredstva za igru također trebaju biti sigurna i osigurana u dovoljnom broju.

Sindik (2009:23) navodi da odgajatelj koji provodi kineziološke aktivnosti i igre u svom radu treba koristiti različite metode:

- *metoda usmenog izlaganja* – u minimalnoj mjeri kod svih tematskih cjelina, ali najčešće kod općih pravila igre i osnovne koncepcije,
- *pokazivanje ili demonstracija*,
- *postavljanje i rješavanje motoričkih zadataka*,
- *kombinirane metode vježbanja*,
- *sintetička metoda učenja*,
- *situacijska metoda vježbanja*.

U svakom slučaju, neovisno o metodama, dužnost odgajatelja je dobro opisati igru. Po potrebi, radi dodatnih objašnjenja, igru je potrebno prekinuti. Odgajatelj se treba pobrinuti da sva djeca sudjeluju u igri te pomno nadzirati tijekom igre i sve igrače. Posebna pozornost treba biti usmjerena na djecu koja su slabije razvijena od drugih, djecu kojoj je neugodno, koja se boje, i dr.

Uloga odgajatelja u igri je višestruka. Odgajatelj posjeduje ulogu podupiratelja, modela, supervizora i suigrača. Sudjelovanje odgajatelja najdjelotvornije je kada isti postaje suigrač ili opskrbljuje djecu dodatnim materijalima, prijedlozima, pojašnjenima, i dr. S druge strane, sudjelovanje je nedjelotvorno kada ja odgajatelj nezainteresiran ili kad instruiru ili upravlja igrom (Badurina, 2015:51).

Odgajatelj može imati važnu ulogu ne samo u organiziranju i provođenju dječje igre, već i u postupku planiranja kinezioloških aktivnosti i igara. Neke predškolske ustanove imaju definirane i cjelokupne programe kinezioloških aktivnosti. Takvi programi trebaju biti izrađeni u suradnji s osobom koja će ih provoditi, odnosno odgajateljem.

## 7. ZAKLJUČAK

Igra zauzima važno igru u djetinjstvu svakog djeteta. Igrajući se, dijete se razvija u svakom smislu te uči. Postoje različite vrste igara koje osim zabave služe i za ostvarenje drugih ciljeva. Jedna od vrsti igara su kineziološke igre, igre u kojima dominiraju motorički pokreti. Fizička aktivnost, kroz vježbu i igru, pomaže djeci u razvijanju njihovih vlastitih sposobnosti, ali ih i uči poštivanju zadanih pravila i ograničenja.

Postoje različite podjele kinezioloških igara, kao što je npr. podjela na pojedinačne, ekipne i hvatačke te podjela na biotičke (spontane), igre pretvaranja, igre stvaranja, igre s jednostavnim pravilima te igre sa složenim pravilima.

U odgojno-obrazovnom procesu igre trebaju biti prilagođene mogućnostima i sposobnostima djece. Postoje igre koje su primjerene za mlađe, srednje i starije dobne skupine. Neovisno o dobi i predviđenim igrama, potrebno je odabrati igru koju mogu igrati svi igrači. O tome treba brinuti odgajatelj.

Odgajatelj je osoba koja ima najveću ulogu u životu djece, pored roditelja. Vrlo je važno da je kreativan, maštovit te da prepozna mogućnosti i sposobnosti svakog djeteta te da svaku igru prilagodi svemu što je primijetio. Također, važno je posvetiti pažnju lokacijama i okruženju u kojima se igre odvijaju ali i u djeci poticati ideje i želju za kreiranjem i stvaranjem novih oblika igre. Djeci svi oblici igri i vježbi moraju biti predstavljeni na njima jasan, razumljiv i jednostavan način te na kraju svake igre mora biti jasno objašnjeno tko je pobjednik, ako je igra bila u obliku natjecateljske igre.

S obzirom da je odgajatelj inicijator, podupiratelj, supervizor, a često i suigrač, njegova je uloga višestruka. Zbog značaja igre za razvoj djeteta, važno je da odgajatelj bude educiran i osposobljen za organiziranje i provođenje kinezioloških igara. Nerijetko odgajatelji sudjeluju i u procesu planiranja kinezioloških aktivnosti, stoga je jasno da je njihova uloga osim što je višestruka, ujedno i složena.

## 8. POPIS LITERATURE

1. ALADROVIĆ SLOVAČEK, K. (2018.) *Kreativne jezične igre*. Zagreb: Alfa.
2. BADURINA, P. (2015.) Uloge odgojitelja u simboličkoj igri djece rane dobi. *Napredak*. 156 (1-2). str. 47-75.
3. BUGGLE, F. (2009.) *Razvojna psihologija Jeana Piageta*. Zagreb: Naklada Slap.
4. DURAN, M. (2001.) *Dijete i igra*. Zagreb: Naklada Slap.
5. FINDAK V. (1995.) *Metodika tjelesne i zdravstvene kulture u predškolskom odgoju*. Zagreb: Školska knjiga.
6. FINDAK, V., DELIJA, K. (2001.) *Tjelesna i zdravstvena kultura u predškolskom odgoju*. Zagreb: Edip.
7. GRGEC-PETROCI, V., VRANKO, M. i REBAC, J. (2009.) *Igra i dijete, dijete i igra*. Zagreb: Obiteljski centar grada Zagreba.
8. HUMPHREYS, T. (2003.) *Samopouzdanje – ključ djetetova uspjeha u školi*. Zagreb: Mozaik knjiga.
9. JURKO, D. i sur. (2015.) *Osnove kineziologije*. Zagreb: Gopal.
10. KLARIN, M. (2017.) *Psihologija dječje igre*. Zadar: Sveučilište u Zadru.
11. MIŠIGOJ-DURAKOVIĆ, M. (1999.) *Tjelesno vježbanje i zdravlje*. Zagreb: Grafos.
12. NELJAK, B. (2009.) *Kineziološka metodika u predškolskom odgoju*. Zagreb: Kineziološki fakultet Sveučilišta.
13. OMEROVIĆ, M. i sur. (2015.) Značaj i uloga igre i slobodnog vremena u razvoju djece predškolskog uzrasta. *Tematski zbornik – VI međunarodna naučno stručna konferencija „Unapređenje kvalitete života djece i mladih“*, str. 61-74.
14. PEJČIĆ, A. (2005.) *Kineziološke aktivnosti za djecu predškolske i rane školske dobi*. Rijeka: Visoka učiteljska škola u Rijeci.
15. PETI-STANTIĆ, A. i VELIČKI, V. (2008.) *Jezične igre za velike i male*. Zagreb: Alfa.
16. PETRIĆ, V. (2019.) *Kineziološka metodika u ranom i predškolskom odgoju i obrazovanju*. Rijeka: Učiteljski fakultet Sveučilište u Rijeci.

17. PETRIĆ, V. i sur. (2019.) Povezanost edukacije roditelja i djece predškolske dobi o važnosti kretanja i razine tjelesne aktivnosti. *Medica Jadertina*. 49 (2). str. 85-93.
18. PETROVIĆ-SOČO, B. (2014.) *Simbolička igra djece rane dobi*. *Croatian Journal of Education*. 16 (1). str. 235-251.
19. PIAGET, J. (1936.) *Origins of intelligence in the child*. London: Routledge & Kegan Paul.
20. PRSKALO, I., HORVAT, V. i HRASKI, M. (2014.) Play and Children's Kinesiological Activities: A Precondition for Making Daily Exercise a Habit. *Croatian Journal of Education*. 16 (1). str. 57-68.
21. RAJIĆ, V. i PETROVIĆ-SOČO, B. (2015.) Dječji doživljaj igre u predškolskoj i ranoj školskoj dobi. *Školski vjesnik*. 64 (4). str. 603-620.
22. SINDIK, J. (2009.) Kineziološki programi u dječjim vrtićima kao sredstvo očuvanja djetetova zdravlja i poticanja razvoja. *Medica Jadertina*. 39 (1-2). str. 19-28.
23. ŠVALINA, A. (2021.) *Kineziološke igre u predškolskoj dobi*. Zagreb: Sveučilište u Zagrebu, Učiteljski fakultet.
24. VASTA, R., HAITH, M.M. i MILLER, S. A. (1997). *Dječja psihologija*. Zagreb: Naklada Slap.
25. ŽAGAR KAVRAN, B., TRAJKOVSKI, B. i TOMAC, Z. (2015). Utjecaj jutarnje tjelesne vježbe djece predškolske dobi na promjene nekih motoričkih i funkcionalnih sposobnosti. *Life and school*. 51 (1). str. 51-60.



## POPIS TABLICA I SLIKA

<i>Tablica 1.</i> Vrste igara s obzirom na spoznaju razinu .....	4
<i>Tablica 2.</i> Vrste igara s obzirom na društvenu razinu .....	5
<i>Slika 1.</i> Dječja igra na svježem zraku .....	6
<i>Slika 2.</i> Razvoj djetetova tijela od prve do osamdesete godine života .....	9
<i>Slika 3.</i> Igra čarobnjaka i kipova .....	19
<i>Slika 4.</i> Igra baloni u zraku .....	20
<i>Slika 5.</i> Sjena.....	23
<i>Slika 6.</i> Tko će prije napuniti posudu vodom .....	24
<i>Slika 7.</i> Glazbena stolica .....	26
<i>Slika 8.</i> Jaje na žlici .....	27
<i>Slika 9.</i> Odgajatelj kao paralelni suigrač.....	30

## **SAŽETAK**

Rad se bavi kineziološkim igrama namijenim djeci rane i predškolske dobi. Kineziološkom igrom može se smatrati svaka igra u kojoj dominira pokret. Postoje različite podjele ovih igara, kao npr. podjela na pojedinačne, ekipne i hvatačke te podjela na biotičke (spontane) igre, igre pretvaranja, igre stvaranja, igre s jednostavnim pravilima te igre sa složenim pravilima. U radu su izneseni neki od primjera igara koje su namijenjene djeci mlađe, srednje i starije predškolske dobi. Neovisno o dobi, igra treba biti prilagođena mogućnostima i sposobnostima igrača te takva da ju bez problema mogu igrati svi igrači. Utvrđeno je kako odgajatelj ima veliku ulogu u organiziranju i provođenju igre, a često i u njenom planiranju.

*Ključne riječi:* kineziološke igre, djeca, pokret, odgajatelj

## **SUMMARY**

The paper deals with kinesiology games intended for children of early and preschool age. Any game dominated by movement can be considered a kinesiological game. There are different divisions of these games, such as division into individual, team and catching games, and division into biotic (spontaneous) games, pretend games, creation games, games with simple rules and games with complex rules. The paper presents some examples of games intended for younger, middle and older preschool children. Regardless of age, the game should be adapted to the capabilities and abilities of the players and such that all players can play it without problems. It was established that the educator has a big role in organizing and conducting the game, and often in its planning.

*Keywords:* kinesiology games, children, movement, educator