

*Prof. dr Duško Bjelica, Dr Dragan Krivokapić*  
***Teorija igre***

*Biblioteka*  
BIO-MEDICINSKIH NAUKA

Prof. dr Duško Bjelica  
dr Dragan Krivokapić  
TEORIJA IGRE  
*Prvo izdanje*

*Urednik*  
Doc.dr Jovica Petković

*Recenzenti*  
Prof. dr Zoran Milošević  
Prof.dr Nebojša Maksimović

*Izdavači*  
Fakultet za sport i fizičko vaspitanje Univerziteta Crne Gore  
Crnogorska sportska akademija-Podgorica

*Štampa*  
Štamparija Ostojić-Podgorica

*Elektronski prelom*  
Boris Šundić

*Tiraž*  
300 primjeraka

Podgorica, 2011.

---

Zabranjeno preštampavanje i fotokopiranje u cjelini ili u djelovima.  
Sva prava zadržava izdavač i autor(i)

**Prof. dr Duško Bjelica  
Dr Dragan Krivokapić**

# **TEORIJA IGRE**

**Podgorica, 2011.**



## PREDGOVOR

*Potreba za naučnom zasnovanošću fizičke kulture pokreće brojna pitanja, ponajviše ona koja, unutar savremenog društava nastaju na planu dostupnosti i humanizacije njene djelatnosti.*

*Dinamičan razvoj naučnih područja na koje se oslanja teorija fizičke kulture, i značajan napredak u srodnim naučnim oblastima koji je postignut u prvoj deceniji trećeg milenijuma, javlja se kao podsticaj osavremenjavanja već postojeće literature iz ove oblasti. U takvim okolnostima, osim drugih pozitivnih promjena, značajno je povećana i pažnja za problemima dubljeg naučnog osmišljavanja **teorije igre**, kao integralnog segmenta teorije fizičke kulture.*

*Pedagozi, psiholozi i sociolozi sve više se koncentrišu na izučavanje ranog djetinjstva, pri čemu su, i pored različitih teorijskih pristupa, saglasni u jednom - u izuzetnom značaju dječije igre, koja je bez sumnje, egzistencijalna potreba djetinjstva i najhumaniji pravac cjelokupnog dječijeg razvoja.*

*Igra je izvanredno kompleksna ljudska aktivnost i može se posmatrati sa mnogo aspekata. Fenomen igre se još uvijek izučava, a otkrića, i kada bacaju novo svijetlo na njenu suštinu, probleme koji se javljaju u vezi sa njenim određenjem najčešće čine složenijim. U teoriji igre ima još mnogo neslaganja i rezultata istraživanja koji su međusobno protivrječni. Upravo, traganje za pravim odgovorima moguće je i lakše ostvarivo preko stručno edukovanog i samosvjesnog nastavnog kadra, čiji aktivni misaono-osjećajni odnos prema osnovnim teorijskim i prakseološkim pitanjima fizičke kulture predstavlja i svojevrsan zalag kulturni čovjekovih potreba i u budućim vremenima.*

*Udžbenik **Teorija igre** je pisan, prije svega za potrebe naučno-nastavnog rada studenata specijalističkog postdiplomskog studijskog programa za predškolsko vaspitanje na Filozofskom fakultetu, Univerziteta Crne Gore, sa ciljem da im pruži neophodna saznanja iz ove nastavno-naučne oblasti i omogućiti uspješniju pripremu ispita. Takođe, ovaj udžbenik će moći koristiti i studenti postdiplomskih-magistarskih studija Fakulteta za sport i fizičko vaspitanje, prilikom pripremanja i savladavanja odgovarajućih programskih sadržaja iz Naučnih teorija fizičke kulture i studenti osnovnih studija iz predmeta Teorijske osnove fizičke kulture.*

*Osnovne teorijske postavke na kojima se gradila moderna teorija igre, razvijali su: J. Huizinga, R. Kajoa, D.B.Eljkonjin, I. Zdanski i drugi, a od autora sa prostora bivše zajednice: E. Kamenov, sa možda najobimnijim opusom radova iz ove oblasti, a*

*zatim: S. Blagajac, P. Nemeč, N. Trnavac, R. Matić i drugi. Autori su u ovom udžbeniku, osim svojih, predstavili i mnoge teorijske postavke, podjele, definicije i gledišta, koja pripadaju navedenim i nekim drugim autorima, ali ih nijesu posebno navodili u tekstu, želeći da očuvaju kontinuitet izlaganja i time omoguće lakše praćenje i usvajanje gradiva. Ovako objedinjenja naučna saznanja iz oblasti **teorije igre** u jednu knjigu, doprinijeti će unapređenju i osavremenjavanju literature iz oblasti teorije fizičke kulture u Crnoj Gori.*

***Autori***

## 1. UVODNA RAZMATRANJA

Savremeni sistem predškolskog vaspitanja ima zadatak da djeci obezbijedi povoljnu društvenu i materijalnu sredinu sa svim potrebnim uslovima i podsticajima za razvoj bogatih, raznovrsnih i osmišljenih aktivnosti, kojima ona mogu da se predano bave koristeći svoje ukupne potencijale za razvoj sposobnosti. Djeci treba omogućiti da se igraju, praktično, konstruktivno i stvaralački djeluju, komuniciraju i saraduju sa vršnjacima i odraslim osobama u predškolskoj ustanovi i van nje. Ovo opšte aktiviranje djeteta, i posebno, njegovo osposobljavanje za samostalno, ali i udruženo djelovanje, kao i za društveni život, najvažnija je pedagoška funkcija predškolske ustanove. Predškolsko djetinjstvo je najburniji period razvoja i svaki od uzrasta u okviru ovog perioda ima svoje specifičnosti. Vođenje računa o ovim specifičnostima, kao i individualnim karakteristikama svakog djeteta, uslov je uspješnog vaspitno-obrazovnog rada.

Igra je jedna od najznačajnijih aktivnosti i sastavni dio dječjeg života. Težnja svakog, pa i najmanjeg djeteta, je da se uključi u sve životne tokove i da u njima aktivno učestvuje. Igra je glavni preduslov za sazrijevanje djeteta i predstavlja osnovno sredstvo pomoću koga dijete dolazi do ostvarenja određenih ciljeva. Zbog toga se igra ne može zamijeniti niti bilo čime nadoknaditi u razvoju i vaspitanju djeteta. Javlja se kao osnovna specifična forma dječje aktivnosti, koja se nalazi u punom skladu sa psihofizičkim aktivnostima njegovog organizma. „Igra ne predstavlja samo zabavu koja ispunjava vrijeme, već predstavlja jedan važan dio života beba i djece uopšte. Igra je njihov svakodnevni posao i pomaže im da uče i rastu. Cjelovita njihova motivacija za igru proizilazi iz zadovoljstva koje osjećaju u samom procesu igranja“.<sup>1</sup>

Igra predstavlja neiscrpn izvor radosti i oduševljenja, tih neophodnih postojanja u izgradnji jake i čvrste ličnosti. Ona je za dijete i rad, i mišljenje, i umjetnost, i realnost, i fantazija i mogućnost za razvoj raznovrsnih sposobnosti, osobina i darovitosti. Igra je glavni preduslov za sazrijevanje djeteta i predstavlja osnovno sredstvo pomoću koga dijete dolazi do ostvarenja određenih ciljeva. Zbog toga se igra ne može zamijeniti niti bilo čime nadoknaditi u razvoju i vaspitanju djeteta.

Dijete se igra zato što se od svih oblika djelatnosti igra nalazi u najvećoj saglasnosti sa osobenostima njegove psihofizičke organizacije. Dijete se igra zato što ono može samo u igri lako, slobodno i mnogostrano ispoljavati svoje fizičke i stvaralačke snage, svoje socijalne težnje i zbog toga u njoj naći nepresušan izvor uživanja. Dijete se igra

1 Bjelica, D., Krivokapić, D.(2010): *Teorijske osnove fizičke kulture*, CSA. Podgorica, str:36

zato što ono ne može a da se ne igra, jer samo odnosom igre prema stvarnosti – koja mu omogućuje da objektivna svojstva stvari zamijeni zamišljenima, koja odgovaraju njegovim ličnim željama i potrebama u datom momentu – ispunjava svoj život punovrijednim sadržajem.

Igra je složena pojava po svojoj strukturi i funkciji. Ona je krajnje individualna i može da prožima sve aspekte života. Igra postoji, ne samo kao fizičko – motorna, nego i kao igra duha, igra riječi, igra u komunikaciji među ljudima. Igra je glavni preduslov za sazrijevanje djeteta i predstavlja osnovno sredstvo pomoću koga dijete dolazi do ostvarenja određenih ciljeva. Zbog toga se igra ne može zamijeniti niti bilo čime nadoknaditi u razvoju i vaspitanju djeteta. Ona je prva škola mladog ljudskog bića koje se priprema za život. To je vježba za čula, um i tijelo. Ona je sloboda mašte i motorike.

Igra je sredstvo, način sticanja znanja tokom ranog djetinjstva. Možemo je posmatrati s raznih aspekata važnih za razvoj djeteta i razvoj raznih vještina. Kad se spominje igra, to zvuči zabavno, ali ona donosi i praktičnu korist. Vještine koje dijete usvaja igrom su fizičke, kreativne i socijalne, a mogu biti i obrazovne.

Gotovo svaka igra podstiče razvoj mišića, verbalnih i neverbalnih vještina komunikacije, spoznajnih vještina kao i socijalnih interakcija raznih vrsta. Igra povezuje prethodno stečeno znanje i iskustvo sa stvarnim svijetom i to znanje proširuje na složenije kontekste. Igra je važna za svu djecu. Što se više djeca igraju postaju vještija u igri. Zato je važno omogućiti djeci da se igraju, a naročito je to važno za djecu s posebnim potrebama. Igra je prirodna dječja aktivnost. Kad se igra razvija svoje tijelo i duh.

Igri se, kao najizrazitijem obliku dječije aktivnosti, treba posvetiti posebna pažnja. Djeca u igri najprirodnije i najslobodnije zadovoljavaju svoje potrebe za kretanjem. Ona je potrebna djetetu jer predstavlja sredstvo pomoću koga dijete upoznaje svijet oko sebe, uviđa uzročno posljedične veze između stvari i razvija svoju inteligenciju. Istovremeno, igra je način da dijete stekne radne navike izrazi svoje emocije i oslobodi se »viška« energije. U igri dijete uči da dijeli, prima, daje i gubi. Igra angažuje sve strane njegove ličnosti pa joj je uloga velika u svestranom i harmoničnom razvoju ličnosti. Kao oblik samostalnog učenja igra ima ogromnu prednost u odnosu na mnoge druge oblike, jer omogućavana djetetu da uči na svoj način što maksimalno angažuje cjelokupnu dječiju ličnost i utiče kako na saradnji sa drugom djecom tako i na motivaciji.

Igra pruža široke mogućnosti za vaspitni uticaj na dijete i priprema ga za život. Snaga vaspitnog uticaja igre leži upravo u tome, što igra oduševljeno zanosi dijete, te zbog toga djeluje na njegovu svijest i emocije, takođe mobilizuje sve njegove sposobnosti i snage. U igri dijete sebi postavlja cilj, koji primora dijete da se koncentriše, da misli, da se prisjeća, mašta i stvara. Izvršenje cilja ili zamisli traži od djeteta istrajnost, strpljivost i inicijativu, pa je u igri spremno da uloži veći napor volje nego u drugim aktivnostima, i na taj način se formira karakter djeteta. Svojom strukturom i realizacijom igra oslobađa i takođe podražava život i aktivnost odraslih, pa prema tome nije sama sebi cilj. Jednom riječju, ona je mogućnost da se dijete ispolji u onome što ono donosi svojom genetikom, To je istovremeno podražavanje života i sam život.



Dolaskom u školu dijete mijenja svoj način života. Škola zahtijeva od njega neke nove standarde rada i ponašanja. Školska disciplina, ispunjavanje zadataka u školi i kući, smanjena (kontrolisana) sloboda kretanja, sjedenje i slušanje na časovima, učenje, smanjeno vrijeme igranja - samo su neki od činilaca koji bitno utiču na formiranje djeteta u antropološkom smislu. Period života djeteta do dolaska u školu, koji uslovno možemo nazvati period sloboda, potrebno je, sa što je moguće manje negativnih posljedica na dijete, zamijeniti režimom organizovanog, planskog i sistematskog rada. U ovom veoma ozbiljnom i nadasve kompleksnom poslu, uloga igre, kao imanentnog svojstva djeteta u nastavi fizičkog vaspitanja je izuzetno velika. Kroz primjenu igara u nastavi fizičkog vaspitanja olakšava se put prelaska od slobodne igre i preko stvaralačke igre koje su bile dominantne u predškolskom uzrastu, do izvršavanja različitih obrazovnih i vaspitnih zadataka u prvom razredu osnovne škole.



## **2. CILJEVI PREDŠKOLSKOG FIZIČKOG VASPITANJA**

### **2.1. Osnovni ciljevi čijoj realizaciji treba težiti u predškolskom fizičkom vaspitanju**

- Zdravo, fizički dobro i skladno razvijeno dijete. Upoznavanje sopstvenog tijela i njegovog izgleda. Razvoj lateralizacije.
- Održavanje normalnog stanja aparata za kretanje, posebno zglobova, veza i mišića, što se odražava u njihovoj snazi i pokretljivosti.
- Svestrani razvoj motorike, odnosno, formiranje i učvršćivanje sposobnosti ovladavanja prostorom kroz kretanje u njemu, koje je koordinirano, skladno, graciozno, uravnoteženo i ritmično.
- Razvoj psihofizičkih sposobnosti: brzine, okretnosti, gipkosti, snage, izdržljivosti, preciznosti i dr.
- Slobodno, efikasno i graciozno vladanje svojom motorikom i ekonomičnost u trošenju mišićne energije i snage.
- Razvoj ravnoteže u statičkim i dinamičkim položajima tijela.
- Razvijenost svih mišićnih grupa (trupa, kičme, stomaka, nogu, ramenog pojasa, ruku, šake, prstiju, stopala, vrata, očiju i lica), posebno mišića-opružaća.
- Osposobljenost za rukovanje predmetima uz pomoć krupnih mišićnih grupa.
- Ovladavanje osnovnim lokomotornim i manipulacionim pokretima i usavršavanje fine motorike - voljnog usmjeravanja pokreta, njihove koordinacije, ritma, snage, tačnosti, tempa i razmaka pokreta ruke, šake i prstiju, povezano sa

razvojem mišljenja i opažanja, preciznosti, orijentacije u prostoru, koncentracije i drugih sposobnosti potrebnih za sticanje grafičkih i tehničkih vještina od kojih zavisi pisanje.

- Jačanje disajne muskulature, razvoj pokreta grudnog koša, osposobljenost za dublje i ritmičnije disanje uz povećavanje kapaciteta pluća.
- Pravilan razvoj nervnog sistema.
- Pripremljenost za uslove života i rada koji dijete očekuje u školi.

## **2.2. Sadržaji i aktivnosti kojima se ostvaruju ciljevi predškolskog fizičkog vaspitanja**

- Aktivnosti kojima se stiče slika o sopstvenom tijelu.
- Prirodni oblici kretanja sa elementima atletike - (hodanje, trčanje, skakanje, penjanje, provlačenje, kotrljanje, održavanje ravnoteže prilikom kretanja, šutiranje, udaranje i vođenje lopte i dr.).
- Elementarna gimnastika - sa vježbama za razvoj tjelesne spretnosti (bacanje i hvatanje, bacanje kotrljanjem, guranje, vučenje i potiskivanje, vožnja tricikla, trotineta i bicikla, sankanje, vožnja koturaljki i klizanje, elementarni oblici sporta, organizovano postavljanje i kretanje).
- Vježbe za razvoj pojedinih mišićnih grupa (za razvoj ramenog pojasa, za razvoj leđnih mišića, za razvoj trbušnih mišića, za razvoj mišića stopala i nogu i za razvoj grafomotorike).
- Igre - primarne pokretne igre, pokretne igrolike vježbe, tematske pokretne igre, takmičarske pokretne igre i elementarne sportske igre.
- Plesne aktivnosti - tematski plesovi, plesovi uz muzičku pratnju, naše narodne igre i plesovi, plesovi drugih naroda i disko-plesovi.

## **2.3. Osnovne zakonitosti psihofizičkog razvoja djeteta predškolskog uzrasta**

O zakonitostima psihofizičkog razvoja djeteta se sve više zna zahvaljujući neprestalnom razvoju prirodnih i društvenih nauka. U nastavku teksta navešćemo najbitnije teze koje objašnjavaju ove zakonitosti:

1. Jedna od pravilnosti koja se ispoljava na najuočljiviji način u ranom djetinjstvu i koja je od izuzetnog značaja za njegu i vaspitanje djece jeste činjenica tijesne povezanosti između psihičkog i fizičkog razvoja. Ta povezanost je dvosmjerna: psihički razvoj zavisi od fizičkog, ali i obratno. Dakle, s jedne strane, svaki značajni napredak u razvoju psihičkih funkcija i ponašanja u ranim uzrastima počiva i na morfološkim i funkcionalnim promjenama u organizmu djeteta i posebno, u nervnom sistemu (razvoj i diferencijacija nervnih tkiva, mijelinizacija nervnih puteva, uspostavljanje složenih i bogatih sinaptičkih veza među ćelijama nervnog sistema, itd.). Stoga sve mjere zdravstvene zaštite i njege djeteta, ishrana ali i fizička aktivnost djeteta, naročito kroz igru utiču na psihički

razvoj. S druge strane, neke komponente psihičkog razvoja, kao što su uspostavljanje socijalne interakcije i komunikacije i emocionalnih veza sa odraslima iz okoline, mogu znatno da utiču na fizički razvoj djeteta (na napredovanje ili stagniranje težine, visine, na manju ili veću osjetljivost na infekcije na zamor i rastrojstva nervnog sistema i dr.).

2. Zbog toga što je proces biološkog sazrijevanja djeteta intenzivan, nervni sistem djeteta i njegove psihičke funkcije ispoljavaju visoku plastičnost. To znači da je dijete prijemljivo za utiske iz okoline, posebno za one koje prima iz socijalne sredine i da ti uticaji, posebno oni koji su redovni i sistematični mijenjaju ponašanje djeteta i njegov psihički razvoj.

3. U razvoju većine funkcija vrlo jasno se ispoljava zakonitost nepromjenjivog redoslijeda, pojavljivanja određenih oblika ponašanja. Na primjer, u razvoju hodanja raznim redoslijedom se pojavljuju sposobnost djeteta da sjedi bez pridržavanja, da stoji uz pomoć, da se izvuče uz pomoć u stojeći položaj, da hoda uz pridržavanje, da samostalno hoda. Poznavanje ovih zakonitosti redoslijeda su od neprocjenjive važnosti za praktičan rad sa djecom, jer omogućavaju da se zna koja ponašanja i približno kada će se javiti u narednim fazama- što omogućava da se programi aktivnosti podese prema funkcijama koje su u punom razvoju, a to, pored ostalog, osigurava visoku motivisanost djece za aktivnosti koje se nude.

4. Psihički razvoj kao i razvoj u cjelini prolazi kroz kvalitativno različite razvojne faze (stadijume) u kojima se ponašanje djece određeno pravilima koja važe za tu razvojnu fazu. Drugačije rečeno u svakoj razvojnoj fazi spoljašnje uticaje i spoljašnje zahtjeve dijete prima onako kako mu to nalažu mogućnosti u toj razvojnoj fazi. Na primjer, dijete koje je u fazi puzanja premještanje u prostoru obaviće puzanjem jer samo tako može i slično. Stoga vaspitni postupci odraslih mogu imati praktične učinke kod djeteta samo ako se uvažavaju osobenosti razvojne faze u kojoj se dijete nalazi.

5. Kalendarski uzrasti na kojima se javljaju pojedini oblici ponašanja ili čitave razvojne faze i brzina razvoja su dosta različiti i kod pojedine djece ili kod pojedinih grupa djece. Postoje i djeca koja se i psihički i fizički razvijaju sporije ili brže, a da su i jedna i druga sasvim normalna. Takođe postoje djeca koja se razvijaju vrlo ravnomjerno i postepeno ali takođe, i djeca koja se razvijaju skokovito, burno i u vidu karakterističnih razvojnih kriza. U praktičnom vaspitnom radu sa djecom moraju se poštovati osobenosti ritma razvoja svakog pojedinačnog djeteta, jer je taj ritam po pravilu nepromjenljiv i regulisan unutrašnjim činiocima.

6. Osim u pogledu ritma razvoja postoje i druge veoma značajne individualne razlike među djecom. U svakoj uzrasnoj grupi različita djeca se nalaze u vrlo različitim razvojnim fazama u pogledu razvoja u cjelini i u pogledu razvoja pojedinih funkcija. Te razlike u pogledu stepena razvoja nameću potrebu da se i sa djecom koja su istog uzrasta postupa na vrlo različite načine. Postoje takođe individualne razlike koje nijesu kvantitativne razlike u pogledu brzine i stepena razvoja nego kvalitetne razlike kao što su razlike u pogledu temperamenta. I ove kvalitativne razlike nalažu da se djeci pristupi na individualiziran način: da se uvažavaju djetetove osobenosti da se vaspitni postupci

podešavaju prema tim osobnostima.

7. Dijete nije uvijek u jednakoj mjeri udaljeno od odraslih u svim oblastima razvoja. Postoje vrlo velike razlike u brzini razvoja pojedinih funkcija i sposobnosti djece. Na primjer, novorođenče ima i dovoljnu kontrolu mišića šake i ruke da može čvrsto da drži svoju težinu u visećem položaju kada se drži šakom za nešto (poznati refleks hvatanja). Za sve one koji se bave vaspitanjem djece neophodno je da se oslobode straha da je dijete ranog uzrasta nezrelo u cjelini i da se s njim može tako i postupati. Naučne činjenice pokazuju da su rano razvijene značajne funkcije i sposobnosti djeteta. Na primjer neke sposobnosti koje su značajne za socijalnu interakciju djeteta sa drugim osobama iz okoline. U takve sposobnosti spadaju: sposobnost razlikovanja ljudskih likova, sposobnost razlikovanja emocionalnih izraza ljudskih lica i ljudskog glasa, sposobnost za neverbalnu komunikaciju sa drugima (osmjehom, plačom, pokretima glave tijela ruku itd.). Dakle, na tonu opšte nezrelosti djeteta postoje vrlo značajne funkcije koje su relativno zrele i to su baš one funkcije koje su, zbog biološke pripremljenosti djeteta, posebno značajne za međusobne odnose djeteta i odraslih koji se bave djetetom. Baš te razvijene sposobnosti djeteta omogućavaju intenzivnu interakciju i intenzivan vaspitni rad sa djecom ranog uzrasta.

8. Dijete je vrlo aktivan učesnik društvene grupe i aktivan činilac sopstvenog razvoja. To se ogleda prije svega u tome što je dijete u svakoj razvojnoj fazi vrlo selektivno: od svih mogućih uticaja iz okoline ono je veoma prijemčivo za neke, one koji idu u susret njegovim razvojnim i ličnim potrebama, njegovim interesovanjima. Iz toga razloga je veoma bitno obratiti pažnju na dječija interesovanja jer ćemo tako saznati šta je djeci značajno u toj fazi razvoja. Dijete je aktivno i po tome što u svakom trenutku ima sopstvenu motivaciju, za svoja ponašanja i za svoj razvoj. Te aktivnosti izazvane unutrašnjim pokretima snažan su činilac mijenjanja ponašanja djeteta i psihičkog razvoja. Dakle, i bez spoljnog podsticanja i bez ikakve prinude dijete se i po logici sopstvenog razvoja pojavljuje kao aktivno biće. Jedan od osnovnih oblika aktivnosti djece predškolskog perioda su svakako, različite vrste dječijih igara. To su aktivnosti za koje dijete ima snažnu sopstvenu motivaciju za koje ima rano razvijene sposobnosti i zato se glavno vaspitno djelovanje na djecu odvija u krilu ovih aktivnosti.

9. Period ranog djetinjstva nije nikakva neraščlanjena cjelina, već je riječ o veoma dinamičnom periodu razvoja i unutar tog perioda postoje neke posebne razvojne faze ili krupne novine u razvoju uslijed čega se mogućnosti djece mijenjaju, pa otuda i vaspitanje djece nužno slijedi te promjene. Zato je za pravilno zasnivanje vaspitanja potrebno tačno poznavati te razvojne promjene.

10. Uslovi razvoja i načini podizanja i vaspitanja djece u ranom djetinjstvu imaju velike neposrednije izvjesne dugoročne posljedice, bilo da je riječ o negativnim posljedicama, lišavanja, bilo o pozitivnim posljedicama podsticanja razvoja. Od posebnog su značaja posljedice emocionalnog lišavanja i socijalne izolacije, koje mogu veoma negativno da utiči na zastoj opšteg psiho-fizičkog razvoja i postoji prilična vjerovatnoća da duža izloženost snažnom djelovanju takvih nepovoljnih uticaja u ranom djetinjstvu može da dovede i do dugoročnih efekata po razvoj ličnosti u kasnim periodima razvoja.



### **3. IGRA I MOTORIČKE AKTIVNOSTI DJECE PREDŠKOLSKOG UZRASTA**

#### **3.1. Igra i motoričke aktivnosti djece uzrasta od 6-12 mjeseci**

##### ***Igra djece uzrasta od 6-12 mjeseci***

U ovom periodu preovladava samo jedan oblik igre i to: funkcionalna igra. To je igra koja se javlja sa sazrijevanjem novih funkcija, a sastoji se uglavnom u višestrukom ponavljanju radnji koje angažuju ponašanja koja se upravo razvijaju. U ovom periodu to su uglavnom ponovljena izvođenja motoričkih radnji ili angažovanje čulnih organa. Ta ponavljanja samim svojim funkcionisanjem pružaju zadovoljstvo djetetu. U pitanju su motoričke funkcije kao što je dohvatanje bliskih predmeta, hvatanje predmeta koljenima, a potom i vrhovima prstiju, voljno ispuštanje predmeta. Sve te radnje postaju i radnje igranja. U funkcionalne igre spada i igra različitim čulnim i perceptivnim funkcijama: razgledanje predmeta različitih boja, oblika i konfiguracije, igranje zvečkama i muzičkim kutijama, ljuljanje i balansiranje itd.

Nova vrsta igre su manipulativne, *eksplorativne igre predmetima*: opipavanje, razgledanje, okretanje, lupkanje predmeta jednih od druge, traženje, stavljanje u usta i sisanje, lupanje po predmetima, guranje po podu i stolu itd. Sve ove igre predmetima su uvod u složenije igre uz pomoć igraćaka, podsticajne su za opšti razvoj djeteta i pružaju djetetu saznanja o predmetima i njihovim svojstvima.

##### ***Motoričke aktivnosti djece uzrasta od 6-12 mjeseci***

U ovom periodu pokreti djeteta su raznovrsniji (ono upražnjava prevrtanje, sjede-

nje, puzanje, ustajanje i hodanje uz pridržavanje) te je potrebno da u vrijeme budnog stanja bude izvan kreveta (u „ogradici”, na podu), a ako vremenske prilike to dozvoljavaju i napolju (u dvorištu, na terasi). Promjena položaja tijela (držanje, cupkanje, ljuljanje, okretanje) izaziva takođe osjećanje zadovoljstva.

Pored adekvatnog prostora treba obezbjediti i dovoljan broj predmeta i igrački kao i čest individualni kontakt vaspitača sa djetetom jer je to osnova za podsticanje raznovrsnih pokreta i stvaranje radosnog raspoloženja.

Pri organizaciji sredine treba, dakle, voditi računa da se obezbjede takvi uslovi u kojima će dijete moći nesmetano da se igra, služeći se igračkama na način koji je za njega pristupačan.

U posljednjim mjesecima prve godine života djeteta pokreti su svrsishodniji i precizniji, mišići su ojačali, a bolja je i koordinacija pokreta pa se stvaranjem uslova za kretanje pruža mogućnost djetetu da izvodi raznovrsne pokrete, kao i da bolje upozna okolinu i stekne veću samostalnost. Djetetu koje već dobro sjedi, brzo i spretno puzi, treba omogućiti da se samostalno podiže u stojeći položaj, kao i da hoda uz pridržavanje za razne predmete („most za hodanje”, „ogradica”, stolica, kolica).

Nastojanje djece da pred kraj ovog perioda samostalno hodaju treba zadovoljiti stvaranjem pogodnih uslova i podsticaja.

### **3.2. Igra i motoričke aktivnosti djece uzrasta od 12-18 mjeseci**

#### ***Igra djece uzrasta od 12-18 mjeseci***

*Funkcionalne igre* koje se javljaju već u prvim mjesecima života djeteta imaju značajnu ulogu i u ovom periodu. Težište ovih igara je na onim funkcijama koje u ovom periodu sazrijevaju: dijete se neumorno igra novom funkcijom uspravljanja i uspravnog hodanja, isprobava svoju sposobnost premještanja u prostoru hodanjem (bez pomagala, ili gura, ili vuče razne naprave koje pomažu hodanje). Dijete se takođe intenzivno igra novom sposobnošću hvatanja vrhovima prstiju uz opoziciju palca: hvata zrnca prašine koja lebde u vazduhu, mrvice, pilule i dugmad (uzima ih prstima, spušta, stavlja u kutije ili flašice). Česte su igre voljnog, namjernog stavljanja predmeta na određeno mjesto, voljnog ispuštanja predmeta iz ruku, bacanja na pod.

U ovom periodu javljaju se i *simboličke* (imaginativne, igre predstavljanja) igre, koje su od tako velikog značaja u svim narednim periodima. One se javljaju u začetnoj formi, u okviru zajedničkih aktivnosti sa odraslima pa su otud izrazito imitativne i nisu povezane u složene igrovne radnje, nego su jednokratne. Neke od najčešćih su „hranjenje” drugih osoba ili sebe samog, stavljanje lutke na spavanje, „spremanje” jela, ljuljanje lutke itd. Sve aktivnosti odraslog koje dijete posmatra i razumije mogu postati predmet ovih igara i zbog njihove uloge u socijalizaciji i opštem razvoju djeteta trebalo bi ih što više podsticati stvaranjem prostornih uslova, obezbjeđenjem vremena za njih, stavljanjem na raspolaganje djeci što više minijturnih predmeta - igračaka (koji u ovom uzrastu treba što više da liče na prave predmete koje predstavljaju), pokazivanjem inte-

resovanja za te igre i aktivnim učestvovanjem u njima.

### ***Motoričke aktivnosti djece uzrasta 12-18 mjeseci***

Na ovom stepenu razvoja djeca se kreću mnogo i na razne načine pa je potrebno obezbjediti odgovarajuće uslove za onu koja sama puze i hodaju držeći se za nešto, za onu koja hodaju gurajući kolica ispred sebe, kao i za onu koja se penju hodajući samostalno.

Kod djece koja su počela samostalno da hodaju, hodanje postaje glavni oblik aktivnosti. U početku je hodanje nesigurno uslijed nedostatka automatizacije i koordinacije, dijete izvodi mnogo suvišnih pokreta i još nije u stanju da pomogne sebi pri hodu, gubi ravnotežu i često pada. Nastojanje djeteta da pravi prve samostalne korake treba podržati osmjehom i blagim riječima, koje ulivaju sigurnost i doprinose razvoju samopouzdanja.

Djeca se veoma rado penju jer žele da posmatraju sve što se nalazi oko njih, posmatrajući šta radi vaspitač i druga djeca, a koriste penjanje i za dohvatanje predmeta i igrački koje im privlače pažnju, a nisu im na dohvat ruke.

Treba omogućiti da dijete gura, vuče i vozi različite predmete i igračke (razna kolica, automobile, voz, likove životinja na točkovima, sanduke, stolice, veće kocke, jastuke) kao i da se provlače ispod stola, klupe, prečke, kanapa.

Igre loptom privlače dijete: baca veću loptu nadolje, manje lopte u dalj, kotrlja veću loptu ispod stola, stolice.

### **3.3. Igra i motoričke aktivnosti djece uzrasta od 18-24 mjeseci**

#### ***Igra djece uzrasta od 18-24 mjeseci***

Kao u svim prethodnim uzrastima, i u ovome se djeca odaju funkcionalnim igrama, što omogućava da se sa djecom organizuju aktivnosti koje će dugo trajati, koje će ih oduševljavati i koje će podsticati njihov razvoj. Dijete se igra onim svojim funkcijama koje se upravo tada razvijaju. Tu spadaju motoričke funkcije kao što su hodanje, trčanje, hvatanje predmeta prstima i manipulisanje predmetima, bacanje predmeta. Na toj osnovi se mogu stvarati brojne igre hodanja na različite načine (brzo hodanje, sporo hodanje, hodanje u stranu, hodanje po liniji ili traci, hodanje uz savlađivanje prepreke, penjanje uz stepenice i spuštanje niz stepenice, hodanje po različitim podlogama, trčanje, skakanje uz pridržavanje djeteta za ruku, bacanje lopte, stavljanje sitnih predmeta u posude i presipanje, škrabanje po papiru ili pijesku ili na nekoj drugoj osnovi itd.).

Eksplorativne igre predmetima kod djeteta se u ovome uzrastu još više razvijaju. Sve što je novo u okolini privlači pažnju djeteta i ono mu, posle ustezanja (dok se ne uvjeri da je to novo bezopasno), prilazi i upoznaje ga aktivno djelujući na njega (pipanjem, udaranjem, stavljanjem u usta, razgledanjem, osluškivanjem) ili dovodeći u međusobni odnos različite predmete (kao što je slaganje kocki, nizanje perli, stavljanje dugmića u posudu, sipanje pijeska ili vode, škrabanje po papiru itd.).

Igre predstavljanja (simboličke ili imaginativne igre, igre mašte), koje su se poja-



vile u prethodnom uzrastu, postaju češće, stabilnije su, duže traju, složenije su. Predmet igranja sada su sve ljudske aktivnosti koje dijete posmatra kod odraslih.

### ***Motoričke aktivnosti djece od 18- 24 mjeseci***

U ovom periodu djeca samostalno hodaju i čine to skoro neprekidno sa kraćim pauzama za odmor (čas zastanu, čas čučnu, sjednu) ispoljavajući pri tom radost i zadovoljstvo zbog sopstvene aktivnosti.

Aktivnost vezana za hodanje zahtjeva dovoljno prostora, o čemu treba voditi računa prilikom organizovanja životne sredine kako bi se djeci omogućilo da hodaju i trče u ma kom dijelu sobe, terase ili dvorišta. Uslovi za kretanje u sobi u odnosu na dvorište su nepovoljni pa je dobro ako su dvije prostorije međusobno povezane jer omogućavaju djeci da trče iz jedne u drugu, što predstavlja posebno zadovoljstvo i stvara vedro raspoloženje.

Za prenošenje mogu poslužiti kutije različitih dimenzija sa drškama za nošenje korpe, tašne, jastuci od sunđera, okrugli komadi drveta (dužine 15-20 cm), veliki meda, velika lutka, kao i druge veće igračke napravljene od sunđera u obliku životinja (konj, pas, mačka, pače, jagnje). Igračke od sunđera sa likovima životinja pogodne su i za vučenje, guranje, penjanje, prekoračivanje, a podstiču i na govor i tako čine igru sadržajnijom. Za guranje su, pored navedenog, pogodna i kolica različitog oblika, sanduci na točkovima takvih dimenzija da dijete može da uđe unutra, automobil, voz i slično.

Interesovanje za bacanje i kotrljanje je sve veće, pa je neophodno obezbjediti lopte (male, srednje, velike), drvene točkove i široke obruče. Dijete koristi loptu u igri na više načina: baca, kotrlja je po podu, travi, stazi, koso postavljenoj dasci, šutira je i trči za njom.

Djeca, takođe, mnogo vole da nešto sipaju i prolivaju pa za tu svrhu treba obezbjediti vodu i neki sipki materijal: pijesak, pasulj, sitne drvene kuglice, dugmad kao različite posude: lavore, kadice, činije, šolje, kutije, flaše sa širokim grlicem, drvene kašike, lopatice. Igra može biti organizovana sa manjom grupom djece kako bi ih mogli posmatrati i onemogućiti im stavljanje u usta, uho ili nos materijala predviđenog za igru.

Boravak na vazduhu i neophodne šetnje doprinose prevenciji od kapljičnih zaraznih bolesti i poboljšanju opšteg zdravstvenog stanja. Time se istovremeno zadovoljavaju potrebe djece za kretanjem i upoznavanjem okoline, pri čemu treba paziti na moguće povređivanje. Posebno su značajne mogućnosti jutarnjih šetnji i izlaganja djece sunčevim zracima, što doprinosi boljem fizičkom rastu, prevenciji rahitisa i čeličenju organizma.

### **3.4. Igra i motoričke aktivnosti djece uzrasta od 24-36 mjeseci**

#### ***Igra djece uzrasta od 24-36 mjeseci***

Funkcionalne igre se i u ovom uzrastu djelom odvijaju oko motoričkih funkcija, doduše složenijeg oblika. Tu spadaju različite igre složenog održavanja ravnoteže (balansiranje na maloj podlozi na kojoj se stoji, stajanje na jednoj nozi), složeni oblici ho-

danja i trčanja (hodanje po ucrtanoj liniji, skakutanje na jednoj nozi, trčanje, trčanje sa zaokretima, penjanje uz različite naprave) kao i složenije radnje pomoću ruku (bacanje i prihvatanje lopte, ciljanje pomoću bačenog predmeta, škrabanje sitnijih šara pomoću olovke itd.).

Eksplorativne (istraživačke) igre su i dalje vrlo česte i zanimljive za djecu. Istraživanje aktivnosti će izazvati svaka novina u situaciji, svaki novi predmet. Posebno su među ovim igrama za djecu ovog uzrasta interesantne one igre koje se sastoje u ispitivanju mogućnosti kombinovanja predmeta (dovođenja u međusobne prostorne, mehaničke, statičke ili samo vizuelne odnose različitih predmeta). Te igre u ovom uzrastu postaju prave konstruktivne igre, igre građenja. Među tim igrama najčešće su građenje pomoću kocki („kula”, „most”, „voz”, „kapija”), igre plastelinom, igre pijeskom i pijeskom i vodom, igre hartijom (gužvanje, cijepanje, lijepljenje) itd.

Igre predstavljanja (simboličke igre) u ovom uzrastu dobijaju pravi polet. Pored igara predstavljanja pojedinačnih radnji, sada se javljaju složenije kombinacije igrovanih radnji. Pomoću takvih radnji dijete već sastavlja malu dramsku priču (predstavu). U tu priču uključene su pored igrovanih radnji i simbolički predmeti (jedini predmeti koji predstavljaju druge), uveliko se uključuje govor kao element od koga se gradi igra (na primjer, ako ne postoji odgovarajuća igračka dijete neki predmet imenuje onim što mu je potrebno za igru), javljaju se igre uloga (dijete u igri uzima ulogu određene osobe, na primjer, postaje „mama”). Pojava ovakvih igara uloga je novina ovog uzrasta i posebno je značajna za socio-emocionalni razvoj djeteta jer omogućava djetetu da u toku igranja različitih uloga iskusi kakva je specifična uloga svake ličnosti.

#### ***Motoričke aktivnosti djece od 24-36 mjeseci***

Na ovom uzrastu djeca su stalno u pokretu: mnogo hodaju, trče, penju se, skaču. Njihove igre sastoje se vrlo često od različitih pokreta koji se stalno mijenjaju: čas puze četvoronoške podražavajući neku životinju (psa, mačku), čas se penju na nešto samo zato da bi skočila, čas trče za loptom, kolicima, obručem ili jedno za drugim.

Kao i na prethodnom uzrastu želja za penjanjem je vrlo izražena i treba je zadovoljiti omogućavanjem penjanja na različite uzvišice, stepenice, ljestve pričvršćene na zid kao i penjanje na različite predmete (stolice, klupice, panjiće...) sa kojih djeca silaze bez pomoći ruku.

Lopta je i dalje omiljena i privlačna igračka, koja se sada koristi na različite načine: kotrljanje po podu, travi, stazi, nagnutoj dasci, niz tobogan, bacanje manjih loptica u dalj, prebacivanje preko prečke ili kanapa postavljenog u visini dječjih očiju, bacanje u vodoravno postavljen cilj (koš, kutija, korpa), bacanje i hvatanje u parovima, dodavanje lopte preko glave unaprijed i unazad, sa strane, šutiranje i trčanje za njom s ciljem da se ponovo šutne, uz smijeh i vesele uzvike.

Za razliku od prethodnog uzrasta, djeca ovog uzrasta u igru unose dopunske radnje koje zahtijevaju složene i koordinirane pokrete, urednost, potrebu da se često obraćaju odraslima, a pojavljuje se i nov način upotrebe igračaka na primjer vraćajući kocke u kutiju, djeca ih ređaju nastojeći da ih sve smjeste, obraćajući se istovremeno vaspitaču

za pomoć, vraćaju lopte, kuglice, obojene male oblice u odgovarajuća udubljenja, traže ono što nedostaje da bi dopunila i ostavila na odgovarajuće mjesto.

Nije dovoljno da vaspitač stvori samo povoljne uslove za dječju igru, nego i da sam aktivno učestvuje u igri, onemogućavajući tako jednoličnosti i siromaštvo igre i nedovoljnu aktivnost djece. Učestvujući u igri on pomaže da igra postane bogatija i složenija, a istovremeno stvara kod djece pozitivno emocionalno raspoloženje. Pošto se djeca u grupi dosta razlikuju po uzrastu, pa prema tome i po mogućnostima učešća u igri, vaspitač mora da vodi računa o individualnom prilazu svakom djetetu, podstičući na odgovarajući način njegovu igru.

Igra pijeskom i vodom je posebno interesantna i privlačna. Za igru u pijesku treba obezbjediti dovoljne količine pijeska raspoređenog na dva-tri mjesta, koja su blizu jedan drugom kako bi se izbjeglo sakupljanje djece na jednom mjestu, a istovremeno omogućilo vaspitaču da prati djecu, povremeno se uključuje i podstiče različite igre: sakrivanja - zakopavanje u pijesak nekog predmeta, zasipanje dječjih ruku pijeskom, pravljenje uzvišice, rupica, prokopavanje kanala, crtanje štapićem po mokrom pijesku i dr.

Djeca ovog uzrasta čine često ritmičke pokrete: mogu da igraju, da udaraju nogama u ritmu, da hodaju uz muziku i izvode različite pokrete sa predmetima (zastavice, trake, cvijeće) usklađujući ih takođe sa ritmom.

### **3.5. Igra i motoričke aktivnosti djece 3-5 godina**

#### ***Igre djece uzrasta 3-5 godina***

Četvrta i peta godina života obilježena je brzim razvojem motoričkih vještina bezgranične energije. Za ovaj uzrast pogodne su igre koje traže akciju, pokret, saigrača - tricikl ili bicikl, trotinet i slično. Razvoj govornih sposobnosti, sazrijevanje perceptivnih i intelektualnih sposobnosti daju mogućnost djetetu da prihvati novi oblik igara - *igre sa pravilima*, igre sa zadatkom u kojima se traži da dijete slijedi unaprijed određeni tok igre, redosljed igranja, sistem u igri. Pažljivo, posmatrajući slobodnu dječju igru možemo uočiti da su u njoj veoma zastupljene dramske igre tzv. „kao da” igre, igre pretvaranja u kojima sadržaj čine obično situacije iz svakodnevnog života (rad i ponašanje odraslih, odnosi roditelj-dijete, važni događaji, pravila ponašanja ...) koje dijete prorađuje, gradi, stvara nove. Pri tom su mamine cipele ili tašne „neophodni” rekviziti koji se mogu upotrijebiti odgovarajućim lutkama, sudovima-igračkama, „alatom”, igračkama koje predstavljaju opremu za pojedina zanimanja itd.

#### ***Motoričke karakteristike djece mlađeg predškolskog uzrasta (3-5 godine)***

Dijete ovog uzrasta razvilo je sposobnost bržeg i efikasnijeg trčanja, naizmjeničnog penjanja po stepenicama lijevom i desnom nogom, skakanje sunožno preko 1-3 stepenice, poskakuje sunožno u visinu, balansira ravnotežu na jednoj nozi 2-3 sekunde, penje se po stvarima, skače na jednoj nozi, baca loptu u daljinu i visinu, skače u daljinu preko 60 cm, hvata bačene predmete, koluta se na razne načine, trči natraške, igra se sa drugom djecom itd.

### **3.6. Igra i motoričke aktivnosti djece starijeg predškolskog uzrasta (5-7 godina)**

#### ***Igre djece starijeg predškolskog uzrasta (5-7 godina)***

Dijete ovog uzrasta razvilo je sposobnost kosog hodanja, bacanje lopte u daljinu preko 3 metra, ljulja se, preskače vijaču, trči veoma velikom frekvencijom, penje se po visokom stepenicama i ljestvama, savlađuje razne prepreke, orijentiše se u prostoru prema objektima, igra se sa drugom djecom. U ovom periodu moguća su uključanja u sekcije gimnastike, plivanja, skijanja, ritmičke gimnastike, folklora i slično.

Naredni period karakteriše veći obim pažnje, duža koncentracija, mogućnost da se usmjeri na problem, da se rješavaju problemi-situacije. Društvene igre koje se mogu koristiti traže od djeteta veću sposobnost samosavladvanja, koncentracije, pamćenje sadržaja, ulaganje umnog napora, na primjer, zagonetke i razne igre riječima, loto, monopol, šah itd. U ovom periodu je izražena i potreba djeteta da otkriva svojstva živog svijeta i materije kroz čulno iskustvo i male eksperimente. Bitno u ovom periodu je savladavanje osnovnih pravila ponašanja u saobraćaju za šta je pogodna saobraćajna mapa sa pratećim elementima kao što su saobraćajni znaci, automobili, figurice pješaka, saobraćajaca i td.

Ukoliko se kod djeteta javi interesovanje za slova i brojeve treba mu omogućiti da ih kroz igru upozna, a za to postoje razne vrste slovarica, slagalica sa slovima i brojevima, geometrijskim oblicima kocke na kojima su slike slova i brojeva i td. Mnoga djeca se u ovom periodu interesuju za sport pa im možemo ponuditi i razne sportske rekvizite, most za provlačenje, uže za preskakanje i ostale predmete i jednostavne gimnastičke sprave. Onoj djeci koja su naklonjena umjetnosti možemo ponuditi različite vrste boja, podloga za crtanje, materijala za oblikovanje itd.

Naravno, ova podjela igara po uzrastu je uslovna i orijentaciona jer je za sagledavanje jedne kompleksne aktivnosti kao što je igra, i njenog uticaja na psihofizički razvoj djeteta, potreban širi razvojno-psihološki okvir.

#### ***Motoričke karakteristike djece starijeg predškolskog uzrasta (5-7 godina)***

Dijete ovog uzrasta hvata i baca loptu na više načina, vodi loptu rukom i nogom, udara tenisku lopticu reketom, balansira stajanjem na jednoj nozi do 8 sekundi, hoda po klupi. U ovom uzrastu sazrela je generalna kontrola motorike, dijete je neumorno u motoričkim aktivnostima i javljaju se solidno razvijene bazične motoričke sposobnosti. Motorika se konsoliduje, savladani su osnovni prirodni oblici kretanja, dijete se vozi biciklom, sanku se, skija, pliva, vozi rolere, igra fudbala i slično.

Iz prethodno navedenog možemo zaključiti da je motorički prostor djeteta do polaska u školu generalnog karaktera, odnosno može se govoriti o generalnom faktoru motoričkih sposobnosti, o jednoj opštoj motoričkoj dimenziji.

Poznavajući motoriku ovog uzrasta, adekvatno ćemo sprovesti testiranja motorike kod djece predškolskog uzrasta i u poređenju sa nekim standardizovanim rezultatima

imaćemo na uvid da li se ta djeca razvijaju (u motoričkom pogledu) u prosjeku sa drugom djecom ili prednjače u motoričkim sposobnostima ili pak zaostaju u njima.

### **3.7. Sredstva za poboljšanje motorike djece predškolskog uzrasta**

Motoričko funkcionisanje u osnovi zavisi od motoričkog razvoja koji je uslovljen razvojem motoričkih sposobnosti i razvojem motoričkih navika.

Motoričke sposobnosti u ovom uzrastu treba poboljšati prvenstveno primjenom elementarnih i drugih igara (sportskih i slično), igrama u vodi i na vodi, plesovima, vježbanjima na spravama i akrobatikom, bacanjem raznih predmeta, hvatanjem, šutiranjem, štafetnim igrama, prirodnim oblicima kretanja i slično. Treba primjenjivati veliki broj vježbi oblikovanja, pogotovo za pravilno držanje tijela, zatim djeci omogućiti manipulisanje raznim predmetima (lopte, igračke, palice, obruči, vijače, čunjevi, kocke i slično).

Slabost mišića vrata, kičmenog stuba i trbuha uslovljava mogućnost nastojanja lošeg držanja i deformiteta tijela koje je moguće u velikoj mjeri otkloniti preventivnim i korektivnim metodama. Neophodno je stalno insistiranje roditelja, trenera, vaspitača na pravilno držanje tijela, nošenje adekvatne obuće i odjeće i pravilnoj ishrani. Naravno, djeci treba omogućiti što duži boravak napolju kao i upražnjavanje aktivnosti na snijegu. Takođe je preporučljiva i primjena raznih poligona sa prvenstvenim uticajem na razvoj koordinacije, ali i integralnog djelovanja u izvršavanju kompleksnijih zadataka (kombinacija snage, brzine, koordinacije, ravnoteže i slično).

U ovom uzrastu se ni bazične ni specifične motoričke sposobnosti ne pojavljuju u svom elementarnom, definisanom i definitivnom obliku, pa u odnosu na genetski potencijal i periode senzibiliteta, bazične treba samo inicirati i podsticati, a specifične ustanovljavati putem primjene raznih sportskih aktivnosti ili elemenata tih aktivnosti.



#### **4. PRIMJENA MOTORIČKIH TESTOVA ZA PREDŠKOLSKI UZRAST**

Testiranje spada u grupu opšte istraživačkih tehnika, kojom se dolazi da prilično pouzdanih kinezioloških informacija. Kada se kaže istraživačka tehnika, misli se na sistem postupaka i instrumenata za prikupljanje podataka, činjenica, varijabli i slično.

Instrument tehnike testiranja je test. Test u engleskom jeziku označava probu, opit, ogled, ispitivanje pod određenim uslovima. Shodno tome test predstavlja standardizovan postupak, kojim se izaziva aktivnost nekog sistema a zatim mjeri njegova reakcija. Test, dakle predstavlja niz logičko povezanih zadataka koji se odnose na određenu oblast, a čijim se sprovođenjem u određenim uslovima, po unaprijed utvrđenim načinima nastoji objasniti postojanje nekog fenomena, kao i valorizacija njegovog kvaliteta i kvantiteta.

Ako se više međusobno povezanih testova (što je čest slučaj) odnosi na istu oblast, nazivaju se baterija testova.

##### **4.1. Osnovne karakteristike testiranja**

Mjerenje motoričkih sposobnosti zahtijeva plansku, sistematsku i organizovanu aktivnost nastavnika, te svjestan i aktivan odnos učenika. Uspješna realizacija mjerenja zahtijeva takvu organizaciju koja omogućava dobijanje relevantnih rezultata velikog broja vaspitanika u što kraćem vremenu. Mjerenje „fizičkih sposobnosti”, tj. mjerenje antropometrijskih karakteristika i motoričkih sposobnosti učenika vrši se primjenom baterije testova koja obuhvata različite zahtjeve po uzrastima.

Da bi neki test mogao da zadovolji zadatke koji mu se postavljaju u procjenjiva-

nju sposobnosti djeteta, on mora da zadovolji i konkretne kriterijume, kao što su:

- *valjanost* – karakteristika koja nam govori da se datim testom u svakoj situaciji mjeri upravo ona sposobnost ili karakteristika koju želimo da izmjerimo,
- *pouzdanost* – ogleda se u tome da se ponovljenim testiranjem (retest) istih ispitnika dobijaju isti rezultati,
- *objektivnost* – podrazumijeva takvu njegovu komunikaciju koja će, bez obzira na to ko vrši ispitivanje (testiranje), omogućiti dobijanje objektivnih rezultata,
- *osjetljivost* – odlika testa koja omogućava uočavanje što je moguće „finijih”, tj. malih razlika u ostvarivanju rezultata.

Da bi se testiranjem, tj. mjerenjem antropometrijskih karakteristika, motoričkih sposobnosti djece dobili što realniji rezultati kao pokazatelji nivoa njihovog antropološkog statusa, neophodno je pridržavati se određenih pravila. To su:

- svaki se test mora izvoditi prema datim uputstvima i pravilima,
  - redosljed izvođenja testova, predviđenih i sklopljenih u bateriju testova, mora da bude jedinstven za sve učenike,
  - dva (ili ako se radi više) testiranja djece sa istom baterijom testova, neophodno je obaviti u istim dnevnim vremenskim intervalima,
  - mjesto izvođenja testova na svim testiranjima treba da ostane nepromijenjeno.
- Primjena tehnike testiranja u kineziološkoj nauci je od neprocjenjive važnosti.

S obzirom da su antropološke osobine, sposobnosti i karakteristike veoma raznovrsne i mnogobrojne, analogno tome, veoma je raznovrsno njihovo mjerenje, procjenjivanje i testiranje.

Shodno tome, tehnika testiranja u kineziološkoj antropologiji, u okviru utvrđivanja morfoloških karakteristika čovjeka obuhvata mjerenje antropometrijskih mjera, a u okviru funkcionalnih sposobnosti, kognitivnih sposobnosti, konativnih karakteristika, motoričkih sposobnosti i socioloških karakteristika, obuhvata psihometrijska, kineziometrijska i sociometrijska testiranja.

U ovoj oblasti razvila se funkcionalna dijagnostika mišićnog sistema (*muscle testing*), funkcionalna dijagnostika koštano-zglobnog sistema i veoma bogata oblast testova i baterije testova motoričkih sposobnosti. U istraživanju pojava u oblasti fizičkog vaspitanja, sporta i rekreacije najviše očekujemo od rezultata koje dobijamo testiranjem motoričkih sposobnosti, jer su one baza i osnov za sve ostale aktivnosti.

Problematika koja se često javlja u današnje vrijeme, jeste kadrovska onesposobljenost ljudi koji se (iz različitih razloga) upuštaju u ovaj problem. Nije rijedak slučaj da imamo „stručnjake” koji niti puno znaju o motoričkom prostoru niti puno znaju o metodologiji istraživanja. Da bi se testiranje motoričkih sposobnosti sprovelo na odgovarajući način, neophodni su stručni kadrovi koji moraju biti osposobljeni za sljedeće: *Gdje primijeniti test?* Stručnjak mora da zna koje su tehnike primjenjive i koje od njih pružaju informacije o kom segmentu psihomotoričkog prostora. Da bi što uspješnije odgovorio na ovo pitanje, mora da odabere i upotrijebi što je moguće objektivniji test. *Kako da procijeni odabrane testove?* Svaki od psihomotoričkih prostora posjeduje određene specifičnosti

pa otuda treba za svaki od njih odabrati odgovarajući test. Stručno lice mora definisati o čemu želi da dobije odgovarajuće informacije, te da na osnovu toga odabere odgovarajuće testove koji će mu dati najbolje odgovore na to, i ujedno biti ekonomični, pouzdani i homogeni. *Kako tumačiti rezultate testa?* Treba da bude osposobljen da pravilno tumači rezultate testa. Dobijene brojke ništa ne znače ukoliko nismo u stanju da ih pretvorimo u norme, bodove ili informacije koje će nam dati orijentir i uvid o željenoj motoričkoj sposobnosti ispitanika. *Kako da upotrijebi rezultate testa?* Mora tačno da zna koju vrstu informacija dobija odabranim testovima, kako bi bio u stanju da upotrijebi dobijene rezultate stvarnim potrebama nastavnog procesa i tako uspješnije transformiše željene segmente psihomotoričkog prostora. *Kako da upotrijebi osnove statistike?* Da bi mogao uspješno da tumači rezultate testiranja, usavršava norme i slično vaspitač mora da bude dobro upućen u statistička znanja. *Kako se program testiranja odražava na program rada?* Vapitač mora da zna mjesto i ulogu procjenjivanja u svakom programu sa područja psihomotorike. Mora da postoji logičan i uzajamni odnos između htijenja i programa mjerenja. Zbog toga svako testiranje mora da ima za cilj unaprjeđivanje programa koji će uspješnije doprinijeti željenim transformacijama u ovom prostoru. Prethodno navedeno, predstavlja preduslove da bi se onaj ko se želi baviti testiranjem motoričkih sposobnosti mogao upuštati u tu problematiku. Testiranjem motoričkih sposobnosti najčešće se vrši procjena snage, brzine, izdržljivosti kao i drugih sposobnosti (fleksibilnost, ravnoteža, preciznost).

Na osnovu testiranja motoričkih sposobnosti vaspitač dobija informacije o:

1. nivou motoričkih sposobnosti;
2. napredovanju djeteta u odnosu na prethodna stanja, i
3. dosadašnjem stručnom radu profesora ili trenera (da li su sredstva, metode i opterećenja pozitivno uticale na razvijanje motoričkih sposobnosti djece.

Dobijeni rezultati treba da daju pravu sliku stanja motoričkih sposobnosti ispitanika. Na osnovu slike o motoričkoj pripremljenosti ispitanika vaspitač planira i programira svoj dalji rad.

Značenje ovog razdoblja za psihofizički razvoj djeteta je veliko, a neki istraživači ga smatraju i presudnim.

Fizičkim vježbanjem u ovom uzrastu treba uticati (najčešće kroz ciljanu igru) na razvoj opšte motorike djeteta, kao i na pravilan stav i držanje tijela. Relativna slabost mišića vrata, kičmenog stuba i trbuha, uslovljava mogućnost nastajanja lošeg držanja i deformiteta tijela. Kako se ti deformiteti ne fiksiraju brzo, moguće ih je u velikoj mjeri otkloniti fizičkim vježbanjem.

Predškolsko doba djeteta možemo podijeliti u tri grupe koje se odlikuju sopstvenim psihomotoričkim karakteristikama : 1. mlađa grupa (3 - 4 godine); 2. srednja grupa (4 - 5 godina); 3. starija grupa (5-7 godina).

Ovo su veoma osjetljivi periodi odrastanja djeteta, kako u pogledu razvoja motorike, tako i u pogledu razvoja funkcionalnih i intelektualnih sposobnosti. U prethodno navedenim grupama predškolskog uzrasta treba posvetiti maksimalnu pažnju fizičkom i zdravstvenom vaspitanju.



#### 4.2. Motorički testovi za predškolski uzrast

U prethodno navedenim poglavljima naglasili smo koliko je predškolsko doba važno za ukupni rast i razvoj djeteta. Osnovni cilj razvijanja motoričkih sposobnosti u ovom uzrastu, usmjeren je na razvoj generalnih motoričkih sposobnosti, tj. na razvoj opšte motorike. Sposobnosti koje dijete na vrijeme ne razvije, kasnije ih sve teže razvija ili ih uopšte i ne razvije. Iz toga razloga bitno je pratiti djetetov motorički razvoj uz korišćenje primjerenih motoričkih testova za taj uzrast. Na taj način utvrđujemo da li se kretne karakteristike (djeteta nad kojim sprovodimo testiranje) razvijaju onom dinamikom kojom se razvijaju kretne karakteristike većine njegovih vršnjaka, i da na osnovu toga odmjeravamo i planiramo budući rad sa djecom.

Bjelica, D i Petković, J.(2009) navode: „Kada je u pitanju primjena motoričkih testova javljaju se određeni problemi. Naime, motoričke sposobnosti u tom uzrastu nijesu još izdiferencirane, pa se često postavlja pitanje valjanosti pojedinih testova za procjenu pojedinih (hipotetskih) dimenzija motoričkog statusa. Većina testova koja je korišćena u različitim istraživanjima, motoričkog prostora predškolskog uzrasta, obično je bila neodmjerena za ovaj uzrast. Razlog tome je činjenica da su zadaci uglavnom sprovedeni po uzoru na zadatke za odrasle osobe. Dakle nedostatak je bio neprilagođenost zadataka uzrastu, kao i komplikovanost i složenost kretne strukture zadataka.“<sup>2</sup> Stoga su i informacije koje su dobijane bile nerealne i neprecizne.

S ciljem unaprjeđenja procjene motoričkog statusa predškolske djece konstruisano je nekoliko baterija kretnih zadataka za testiranje djece mlađe, i starije grupe predškolskog uzrasta. Svaka baterija sadržala je četiri kretna zadatka koncipirana prema mogućnostima uzrasta i realnim uslovima predškolske ustanove zbog čega je ovakav način procjene postao vrlo podesan.

*Tabela 1: Prikaz, prema Minkreljiću, nekih testova za procjenu motoričkih sposobnosti*

OPIS AKTIVNOSTI	MOTORIČKE SPOSOBNOSTI	GODINE
prenošenje kockica	agilnost, eksploz. snaga	4-6
vis zgrčeno	snaga trupa	4-6
podizanje trupa u 1 min.	snaga trupa	6
izdržaj u zgibu	snaga gornjih ekstremiteta	4 i 5
zgibovi nadhvatom	snaga gornjih ekstremiteta	6
predklon u sjedu	fleksibilnost	4,5 i 6
trčanje na 10 m.	brzina	4,5 i 6
skok u dalj s mjesta	eksplozivna snaga nogu	4,5 i 6
skok u vis sa zaletom	eksplozivna snaga nogu	4,5 i 6
bacanje loptice u dalj (dominantnom rukom)	eksplozivna snaga ruku	4,5 i 6

2 Bjelica, D.,Petković, J. (2009): Teorija fizičkog vaspitanja i osnove školskog sporta, CSA Podgorica, str:53

Većina autora ističe sljedeća osnovna pravila kojih se potrebno pridržavati prilikom testiranja:

1. Obezbjediti približne vremenske, klimatske, prostorne uslove (vrijeme testiranja u toku dana, vlažnost vazduha, strujanje vazduha), poznato je da doba dana kao i godišnje doba utiču znatno na rezultate testiranja.

2. Obezbjediti iste mjerioce za sve testove i ispitanike (zbog tehničke greške mjerenja) i ako ima više testiranja u toku godine takođe odrediti iste mjerioce za iste testove. Mjerioci moraju imati uvijek isti odnos prema svim ispitanicima i nikoga ne smiju potcijeniti, ili posebno stimulirati. Kod primjene baterije testova na jednom času testiranja, redosljed primjene testova treba da je isti (od lakših ka težim), prvo testovi preciznosti, ravnoteže, gipkosti, koordinacije, brzine, pa snage i izdržljivosti. Ovaj redosljed je potreban zbog izbjegavanja negativnih uticaja jednih testova na druge (snage na preciznost, izdržljivosti na koordinaciju).

Pored ovih osnovnih pravila, kao i pored dobre kadrovske osposobljenosti mjerioca neophodno je pogotovo prilikom testiranja motoričkih sposobnosti djece predškolskog uzrasta uzeti u obzir i sljedeće: dobro poznavati motoričke karakteristike sve tri grupe predškolskog uzrasta (mlađa, srednja i starija grupa). Na osnovu poznavanja motoričkih mogućnosti djece neophodno je odabrati (ili konstruisati) odgovarajuće motoričke testove, usko povezati motoričke testove sa elementarnim igrama, biti dobar demonstrator i jasan izlagač, prilagoditi prostor (sprave, rekvizite, pomagala i slično) uzrastu.

*Tabela 2: Pregled motoričkih mogućnosti djece predškolskog uzrasta po uzrastima*

3 godine	Trči brzo i efikasno, penje se po stepenicama naizmjenično mijenjajući noge, ide po pravoj liniji do 3 metra, skače sunožno, balansira na jednoj nozi do 2 sec., penje se po stvarima, vozi se triciklom, hoda na vrhove prstiju...
4 godine	Hoda ukoso, skače u dalj do 60 cm., balansira na jednoj nozi do 6 sec., hvata bačene predmete, trči na veće udaljenosti, skače na jednoj nozi, samo se oblači i svlači, igra se sa drugom djecom...
5 godina	Trči znatnom frekvencijom, penje se visoko po ljestvama, savladuje razne prepreke, hvata loptu, vodi loptu rukom i nogom, udara tenisku lopticu reketom, hoda po klupi preko 3 metra, hoda ravno prema cilju, javljaju se bazične motoričke sposobnosti u neprečišćenom smislu, neumorno je u motoričkim aktivnostima...
6 godina	Motorika se konsoliduje, savladavaju se prirodni oblici kretanja (hodanje, trčanje, bacanje, skokovi, hvatanje, penjanje, puzanje, vučenje, nošenje, guranje), dijete skija, pliva, vozi biciklo i rolere, preskače konopac, dječaci igraju fudbal, djevojčice preskaču lastiku, igraju školice...
7 godina	Usvojena kretanja postaju stabilnija i dobijaju individualna obilježja, razlike među polovima u motorici su neznatne, dječaci su efikasniji i troše manje energije nego djevojčice, djeca su sposobna za problemsko rješavanje motoričkih zadataka, stiže se bolja senzorna kontrola...

Na osnovu poznavanja motoričkog ponašanje djece, odredićemo adekvatan test, ili bateriju testova koji će nam dati najbolju informaciju o željenoj sposobnosti ispitanika. U tom slučaju neće nam se desiti da ispitanicima (djeci) predškolskog uzrasta postavimo zadatke koji nijesu primjereni njihovim sposobnostima.

*Prostor u kojem treba sprovesti testiranje* sa djecom predškolskog uzrasta treba maksimalno prilagoditi uzrastu. Obezbjediti njihovom znanju najbliže sprave i rekvizite (lopte, bicikla, vijače i slično). Dijete će sa sebi poznatim spravama i rekvizitima bolje vršiti rad nego ako se prvi put upoznaju sa njima za vrijeme testiranja. Takođe prostor mora biti adekvatno zagrijan, osvijetljen, provjetren i bez drugih aktivnosti u njemu, koje bi djeci odvlačile pažnju.

Kvalitet rada u svim područjima kineziologije pretežno zavisi od kvaliteta procjene stanja učesnika kinezioloških programa. Objektivna i kvalitetna procjena aktuelnog stanja antropološkog statusa osnova je kvalitetne primjene trenažnih-transformacijskih stimulansa u kineziologiji. Prema tome, motoričke sposobnosti bi trebale biti u prvom planu, ali se stručnjaci često susreću sa nedovoljno kvalitetnim i neprimjerenim mjernim instrumentima.

Pored dobro odabranih testova za procjenu motoričkog statusa djeteta, potrebna je dobra organizacija rada kao i maksimalna kadrovska osposobljenost ljudi koji se tom problematikom bave. Kada je u pitanju primjena motoričkih testova za predškolski uzrast, u aktuelnoj literaturi malo je pažnje posvećeno ovoj problematici, pa je o razvoju motoričkih sposobnosti predškolske djece i njihovom testiranju, u literaturi veoma malo rečeno.

Nedostaci se javljaju obično u neprimjerenosti motoričkih testova ovom uzrastu, i nedovoljnom izboru dostupnih testova za ovaj uzrast.

### **4.3. Primjena igre u procjeni opšteg stanja motorike djeteta**

Igra je aktivnost koju djeca predškolskog uzrasta najviše upražnjavaju i ima važnu ulogu u djetetovom razvoju. Stvarnu veličinu značenja igre može procijeniti samo dobro osposobljeno stručno lice koje se bavi pospješivanjem rasta i razvoja djece. Stoga je potrebno i prilikom sprovođenja motoričkih testova u cilju procjene opšteg stanja motorike djeteta i njegovog razvoja, igru maksimalno iskoristiti.

Koja nam to aktivnost kao igra, može pružiti informaciju o motoričkom stanju djeteta predškolskog uzrasta? Poznato je da je pažnju djece predškolskog uzrasta veoma teško zadržati duže od 15 min. Stoga je potrebno konstruisati takve motoričke testove koji će u sebi sadržati primjese elementarne igre. U tom slučaju samo testiranje djeci neće biti dosadno, i dijete će sa zadovoljstvom ispoljiti svoj maksimum u radu. Treba odstupiti od šablonskih motoričkih testova koji se primjenjuju podjednako za sve uzraste, već konstruisati testove koji će uz pomoć dječijih igara i igračaka (biciklo, triciklo, roleri i slično) dati kvalitetnu informaciju o njegovim motoričkim sposobnostima. U tom slučaju dakle, nećemo narušavati zdravlje djeteta, a informacije koje dobijemo testiranjem

zasigurno će biti na većem nivou.

Djeca predškolskog uzrasta zahtijevaju jednostavnost prilikom sticanja nekog novog znanja ili prilikom spoznaje neke nove informacije. Da bi djeca brže i lakše shvatila njihove zadatke prilikom provjere njihovih motoričkih sposobnosti, potrebna je mnogo bolja i jasnije demonstracija predviđenih zadataka nego kada su u pitanju odrasli. Dobra i jasna demonstracija pobudiće kod djece pažnju za dalji rad.



## 5. HODANJE I TRČANJE KAO PRIRODNI OBLICI KRETANJA

Hodanja i trčanja spadaju u kružna (ciklična) kretanja. Kružna su zato jer se ona sastoje iz ponavljanja jednih te istih pokreta pojedinim dijelovima tijela u određenoj postepenosti, tj. svaka grupa mišića i cijelo tijelo u procesu kretanja mnogo puta se vraćaju u položaj analogan prethodnom. Hodanja i trčanja u svom elementarnom obliku primjenjuju se u nastavi da bi se usavršilo kretanje djece stavljajući ih u najraznovrsnije uslove. Dijete treba da trči boso i obuveno (u zavisnosti od vremenskih uslova), da se osposobljava da vlada svojom inercijom u kretanju kroz zadatke koji će to omogućiti. Dijete treba osposobiti da prostoru prilagodi svoje kretanje. Treba ga navikavati da umije da izbjegne sudare sa preprekama u mirovanju ili kretanju, ili da svoje kretanje uskladi sa kretanjem ostalih osoba. Svaki i najmanje promijenjen uslov zahtijeva od djeteta novo i složenije kretanje što u svakom slučaju zavisi od sposobnosti djeteta.

- Prva razlika između hodanja i trčanja je u tome što kod hodanja imamo neprekidno oslanjanje i mijenjanje pojedinačnog i dvojnog oslonca, a kod trčanja, umjesto neprekidnog oslanjanja imamo fazu leta, tokom kojih ne postoji kontakt sa podlogom.
- Druga razlika između hodanja i trčanja sastoji se u razlikama dužine pojedinih faza u ciklusu kretanja, amplitudi i brzini kretanja u zglobovima, karakteru rada mišića i u veličini fizičkog opterećenja organizma.

Hodanje je najprirodnije, najobičnije i u životu najpotrebnije kretanje, pa su zbog toga i vježbe hodanja najprirodniji oblik fizičkih aktivnosti. Prilikom hodanja u rad se istovremeno uključi i do 50 % mišića tijela. Posmatramo li hodanje, ono nam izgleda

veoma lagano i jednostavno. Međutim prilikom hodanja se troši velika količina energije i to naročito u prvim godinama učenja, tj. prilikom usvajanja pravilnih tehničkih osnova. Dobra tehnika hodanja je ekonomična i lijepa.

Po rođenju dijete je uglavnom refleksno biće, a dalji razvoj motorne sfere usko je povezan sa psihičkim razvojem. Za ovakav razvoj veliki značaj ima uticaj okoline. Pokreti novorođenčeta su nesvjesni, bez čvrstine, a mišići slabi. U daljem razvoju jačaju mišići, i to počev od gornjih dijelova tijela prema donjim dijelovima, a time se polako i ispoljava njihova funkcija. U drugom mjesecu dijete počinje da diže glavu i može da je drži. U trećem mjesecu leži potrbuške i podiže trup. Krajem petog mjeseca jača muskulatura trupa, a u šestom mjesecu dijete sjedi, u sedmom i osmom puzi i ide četvoroonoške. Ovo kretanje je korisno za opšti razvoj muskulature i razvoj motorike. Između 9-12 mjeseci dijete nastoji, uz pomoć oslonca, da napravi prve korake, neravnomjerne, nestabilne, sa raširenim nogama i rukama. Obično krajem prve godine prohoda, ali je taj hod siguran tek krajem druge godine života. Krajem druge godine života može ići i unatrag. Krajem druge ili početkom treće godine života pokušava da trči što više liči na brže hodanje.

Hodanje predstavlja osnovni vid kretanja svakog čovjeka, pa shodno tome proizilazi da dijete od najranijih dana moramo osposobiti raznim oblicima hodanja i na taj način kod djeteta stvoriti spremnost, hitrost i druge motoričke sposobnosti. Dijete obično pri kraju dojeničkog perioda prohoda, ali je sve do sedme-osme godine života taj hod trom i sa savijenim koljenima, spuštenom glavom, nepotrebim i pretjeranim mahanjem rukama i vučenjem nogu po tlu. Sve ovo prouzrokuje nesiguran, neravnomjeran i krivudav hod praćen raznim saplitanjima i padovima kao i velikom potrošnjom energije. Uloga vaspitača, u prvom redu, sastoji se u tome da putem raznih vježbi i aktivnosti djeca nauče da što pravilnije hodaju, a to će postići na taj način što će od djece tražiti da pravilno postavljaju stopala u smjeru naprijed, da gledaju ispred sebe i naprijed, a ne nikako prema tlu, ramena trebaju biti labava i malo povučena unazad, tako da se lopatice približavaju jedna drugoj. Pored ovoga, od djece treba tražiti i da vrše pokrete rukama, ali da ti pokreti ne budu energični i pretjerani. Od djece ne treba tražiti sinhronizovan rad ruku i nogu, jer će on doći sam od sebe - vremenom, kada budu ovladala koordinacijom pokreta i stekla dovoljno sigurnosti pri hodanju. To se obično dešava pri kraju šeste ili početkom sedme godine života, kada dijete sa lakoćom skače sa jedne na drugu nogu.

Vježbe koje vaspitač primjenjuje za usavršavanje hodanja su raznovrsne i mogu se primjenjivati na razne načine i u različitim pravcima (hodanje dugim ili kratkim koracima, brzo hodanje, lagano hodanje, tiho, bučno, sa visoko podignutim koljenima, na prstima, na petama, u počučnju, u čučnju, četvoroonoške, hodanje po ravnom i neravnom terenu, po pijesku, po šljunku, preko, ispod, pored i između prepreka, na suženoj površini oslonca, sa nošenjem raznih predmeta u rukama: lopte, vrećice pijeska, medicinke i dr., na glavi i na leđima i dr.). To bi bile najosnovnije vježbe hodanja koje treba primjenjivati sa tim što ih koristimo u raznim pravcima i smjerovima: naprijed, nazad, lijevo, desno, pravo, krivudavo, kružno, pojedinačno, u parovima, u koloni i dr.

Koju vježbu će vaspitač koristiti zavisi od toga šta datom vježbom želi postići, odnosno koje greške u hodanju želi otkloniti. Već od dolaska djeteta u predškolsku ustanovu, u početnoj etapi učenja, vaspitač mora postaviti jasan cilj: naučiti djecu pravilnom hodanju. Valja napomenuti da bez pravilne tehnike hodanja nema ni pravilne tehnike trčanja kao ni mnogih drugih aktivnosti. Djecu najprije treba upoznati sa pravilnom tehnikom hodanja, a to se postiže pokazivanjem uz dodatno opisivanje. Djeca posmatraju hodanje sa strane kao i sprijeda. Nakon toga se, oponašajući vaspitača, kreću terenom u kolonama. Najprije treba pažnju usmjeriti na to da hodanje bude prirodno i slobodno, da noge podlogu najprije dotiču petom i to mekano, s postupnim prelaskom na prednji dio stopala. Pri učenju hodanja posebnu pažnju treba obratiti na uspravan položaj tijela, način postavljanja nogu na podlogu, kao i pokretima nogu. Tehnika hodanja se uči postepeno. Pri izboru vježbi za usavršavanje hodanja vaspitač posebnu pažnju poklanja pojedinačnim potrebama i na osnovu toga formira interesne grupe. Što su djeca mlađa treba davati jednostavnije vježbe, jednostavnije načine hodanja i vremenski najkraće (5 - 15 min), dok starijoj djeci (od 5 - 7 godina) zadaci mogu biti složeniji i vremenski dugotrajniji (20 - 30 min). Pošto je hodanje kretanje koje zahtijeva dosta prostora, najbolje ga je izvoditi napolje, kada god to dopuštaju vremenski uslovi (u dvorištu, parku, na livadi, u šumi i slično), a samo kada se mora u zatvorenoj prostoriji. Vježbe hodanja sa djecom treba raditi u vidu igre i zabave, stvarajući kod njih vedro i veselo raspoloženje.

Pored značaja koji vježbe hodanja imaju na pravilno razvijanje hodanja i pravilnog držanja tijela, njima se utiče naročito na razvoj mišića ruku i nogu. Zatim postoji značajan uticaj na razvoj ravnoteže, naročiti u početnoj fazi učenja hodanja, kada se centri za ravnotežu, koji se nalazi u malom mozgu, moraju dosta angažovati. Pored ovih uticaja, značajan uticaj hodanja je i na razvoj koordinacije kao motoričke sposobnosti i to kroz orijentaciju u prostoru i vremenu.

Iako se hodanjem ne rješava veći broj zadataka fizičkog vaspitanja, ono se javlja kao osnovna vježba za pravilno držanje tijela i kulturu kretanja. Hodanje treba učiti postupno. Sve loše usvojene pokrete treba ispravljati primjenom što raznovrsnijih igara i vježbi. Rad ruku, postavljanja stopala, položaj tijela i glave pa i ritam disanja najvažnije su pojedinosti tehnike koje moraju biti u središtu pažnje vaspitača na svakom času kad učenici uče tehniku hodanja.

Nakon što dijete savlada hodanje, trčanje je prirodni razvoj događaja.

- Trčanje je najbrži prirodni oblik kretanja cikličkog i lokomotornog karaktera, pri čemu se misli na što brže prenošenje tijela u prostoru,
- Najvažnija jedinica kretanja u trčanju je korak,
- Na trčanje, pored odraza, utiče zamah noge kojom se trkač trenutno oslanja na tlo, kao i rad ruku.

Trčanja su kretanja slična hodanjima s razlikom što kod trčanja postoji tzv. „faza leta”. Dok pri hodanju imamo naizmjenično oslanjanje jedne i druge noge na tlo, kod trčanja imamo oslanjanje jedne pa druge noge i let.

Trčanje je najkorisnija vježba za razvijanje i jačanje srca i pluća, ako se izvodi na

čistom vazduhu, u šumi, ili na igralištu. Ako se izvodi u zatvorenom prostoru onda treba otvoriti prozore i dobro očistiti podlogu. Trčanje osim toga što snažno jača cio aparat za kretanje utiče i na druge sisteme čovječjeg organizma. Trčanje predstavlja jedan od osnovnih sredstava nastave fizičkog vaspitanja. Poseban razlog značajnosti trčanja jeste i taj što se veći dio sportskih djelatnosti bazira na trčanju. Pravilnom postavljanju stopala kod trčanja pomažu zadaci koji su ujedno korisni i za razvoj ravnoteže.

Trčanjem djeca obično ovladavaju oko četvrte i pete godine života, što zavisi od prethodnog uvježbavanja. Karakteristično je za djecu predškolskog uzrasta da trče cijelim stopalom po tlu pri čemu nastaje velika buka. Jedna noga im je uvijek na tlu zbog čega im trčanje nije mekano i elastično, a razlog tome je što ne postoji faza leta koja je karakteristična za trčanje kod odraslih. Radi uvježbavanja trčanja, odnosno obezbjeđivanja „faze leta” pogodno je trčanje uz muziku ili naglašavanje ritma udaraljka, jer ritmički pokret pospješuje odskok. Djeca moraju da trče lako, mekano, elastično, bez buke i da previše ne mašu rukama.

Djeca od 4 - 5 godina mogu bez odmora trčati 15 sekundi poslije čega im treba dati odmor, dok djeca od 6 i 7 godina mogu trčati do 20, odnosno 30 sekundi. Mogućnosti primjene trčanja sa djecom su veoma velika. Mogu se primjenjivati na razne načine i u različitim uslovima i pravcima kao, na primjer, obično slobodno trčanje, trčanje dugim ili kratkim koracima, tiho, bučno, lagano, brzo, polako, tromo, trčanje sa malo ili dosta podignutim koljenima, na prstima, četvoronoške i dr. Trčanja treba izvoditi na ravnim i neravnim terenima, po pijesku i šljunku, preko prepreka, ispod prepreka, oko prepreka, uz kosinu, niz kosinu, sa i bez predmeta, naprijed, nazad, strance i to sve pojedinačno, u parovima ili u grupi i u raznim kombinacijama.

Najveći problem prilikom učenja tehnike hodanja i trčanja je dovesti u pravilan sklad rad mišića antagonista, isključujući nepotrebne pokrete, naučiti pravilan redoslijed faza napora i opuštanja. Za učenje i oblikovanje tehnike važno je već od samog početka primjenjivati pravilne tehničke osnove kretanja. Sva kretanja naučena u početku ostaju trajno usvojena, pa ako su usvojena nepravilno, kasnije je potrebno mnogo napora za bilo kakvo njihovo ispravljanje.





## 6. SUŠTINA I ZNAČAJ IGRE

### 6.1. Gledišta na suštinu igre

Suštinom i značajem igre bavili su se razni pedagozi, psiholozi, filozofi i teoretičari igre, pa shodno tome postoje i različita tumačenja suštine igre. Ako ipak želimo da odgovorimo na pitanje šta je izvor igre, u čemu je njena suština i značaj onda nećemo poći ni od prošlosti ni budućnosti, već od konkretnog života djeteta i njegove psihofizičke prirode koja se razvija u konkretnom ljudskom društvu. Igra je rezultat pobuda koje potiču iz cjelokupnog djelovanja psihofizičke strukture i uticaja društvene sredine, a ne samo bilo kog izolovanog uticaja.

Igra ne predstavlja samo zabavu koja ispunjava vrijeme, već predstavlja jedan važan dio života predškolske djece uopšte. Igra je njihov svakodnevni posao i pomaže im da uče i rastu. Cjelovita njihova motivacija za igru proizilazi iz zadovoljstva koje osjećaju u samom procesu igranja. Djeca se fokusiraju na sam čin igre više nego na njen cilj i igra im je sama po sebi dovoljna. Kroz igru dijete zadovoljava svoju potrebu da je posebno, uči da bude nezavisno od okoline, uči da bude aktivno. Vrlo je teško zamisliti bilo koju vrstu igre koja ne bi vodila do učenja. U mnogim predškolskim udžbenicima navodi se da je igra važan način učenja kognitivnih, komunikativnih, socijalnih i motor-nih vještina, kao i vještina prilagođavanja. Kroz igru dijete se priprema za realan život. Ne samo da kroz različite igre ono uči kako da se ponaša, već kroz sam proces igranja ono razvija i određene psihičke, fizičke, estetske, moralne, umne i radne vještine. S obzirom na to da je područje vaspitanja kroz igru veoma bogato i raznovrsno postoje velike i raznolike mogućnosti njegovog ostvarivanja u vaspitnoj i školskoj praksi.

## **6.2. Značaj igre**

### ***Značaj igre za umno i radno vaspitanje djece***

Proces igranja nije samo nešto što djeci donosi zadovoljstvo, već je to način da djeca uče i vježbaju nova ponašanja. Kroz igru djeca prodiru u svijet odraslih, upoznaju ga i uče kako da ga savladaju. Putem igre ona uče kako da se snalaze u novim situacijama, kako da riješe problem, tako da igra kod djece razvija dosjetljivost, oštroumnost, kao i sposobnost donošenja odluka. Kada dijete manipulira raznim igračkama, ono se istovremeno upoznaje sa bojom, oblikom, veličinom i sastavom te igračke. Proučavajući njena svojstva ono joj pronalazi i različite namjene. Dijete upoređuje igračke, reda ih od manje ka većoj, pravi od njih nove predmete i oblike, čime razvija fantaziju, konstruktivnost i radoznalost, ali i niz misaonih sposobnosti, poput serijacije i klasifikacije. Ovaj neposredni kontakt je veoma važan, jer je opštepoznato da djeca najbolje uče putem vlastitih iskustava i aktivnosti, koje im igra u svakom momentu pruža. Takođe kroz igru dijete razvija i unapređuje svoje govorne sposobnosti. U najranijem djetinjstvu igra je veoma važna kada je u pitanju razvoj čula. Postoji čitav niz igara koje su usmjerene na razvijanje određenih čula kod male djece: čula dodira, vida, sluha... Jedna od takvih igara je kada dijete zavezanih očiju pogađa koji predmet je napipalo. Ono na takav način povezuje čulo dodira sa mentalnim predstavama o predmetima koje poznaje kako bi došlo do tačnog odgovora.

Da bi umno vaspitanje kroz igru bilo efikasno, neophodno je tačno odmjeriti koliko igra treba da bude teška - jer ako je preteška, dijete će odustati, a ako je prelaka, neće mu biti zanimljiva. Kroz napor koji dijete ulaže da bi došlo do kraja igre, ono se uči istrajnosti, poštovanju pravila igre, poštovanju drugih igrača, raduje se uspješnom završetku i postignutom uspjehu... Na takav način dijete razvija ljubav i sklonost prema stvaranju i prema radu. Makarenko posebno ističe značaj igre za stvaranje radnih navika i mišljenja je da je svaka dobro organizovana igra ona igra u koju djeca moraju da ulože određeni trud.

### ***Značaj igre u formiranju moralnog vaspitanja djece***

Predškolsko doba je od najvećeg značaja kada je u pitanju moralno vaspitanje djece. Moralni kodeks djeca najčešće usvajaju od svojih ukućana, jer su im oni prvo i najbliže okruženje. Međutim, i u moralnom vaspitanju igra ima značajnu ulogu. Dijete usvaja moralne principe kroz svakodnevni kontakt sa okolinom. Kroz različite uloge u igri dijete se uči pravilima i moralnim načelima. U najranijem djetinjstvu ono uči da dijeli igračke sa drugarima, kao i da vraća posuđene, što kod djeteta razvija nesebičnost i odgovornost. Djeci je od izuzetne važnosti poštovanje pravila tokom igre, tako da se kroz igru uče uvažavanju pravila, fer odnosu prema saigračima, uvažavanju potreba druge djece, sportskom ponašanju, timskom radu, samokontroli, lojalnosti, uče da pobjeđuju, ali i kako da prihvate poraz. Kada je igra interesantna, djeca će sama preuzeti ulogu „sudije” i osuđiće svako ponašanje koje nije korektno. Kroz takvu igru razvijaju se pozitivne karakterne osobine, kao što su: moralna stabilnost, istrajnost, odlučnost, savjesnost, otvorenost, tolerantnost, inicijativnost, samostalnost i druge.

### ***Značaj igre u fizičkom vaspitanju***

Fizička aktivnost djece predškolskog uzrasta je od izuzetne važnosti. Dijete ima stalnu potrebu za kretanjem kako bi istražilo okolinu, ali i sebe i svoje fizičke sposobnosti. Kroz igru dijete stiče odgovarajuća znanja, vještine i navike i razvija psihomotoričke sposobnosti. Ono na nenametljiv način razvija koordinaciju pokreta, jača mišiće, podstiče pravilno držanje tijela, razvija se krupna i sitna motorika. Takođe podstiče i razvoj organa za disanje, bolji rad žlijezda i kardiovaskularnog sistema, što sve doprinosi zdravijem i jačem organizmu djece. Naročito je značajno da se kod djece još prije polaska u školu produbi ljubav prema fizičkom vaspitanju i zdravom načinu života. To može da bude i osnov za kasnije ozbiljno bavljenje sportom. Pri tome, mora se voditi računa da se djeca ne smiju pretjerano opteretiti. Tako organizovano fizičko vaspitanje djece predškolskog uzrasta je koliko u funkciji njihovog razvoja tjelesnih svojstava, očuvanja i jačanja njihovog zdravlja i psihofizičkih sposobnosti, toliko i u funkciji njihovog intelektualnog, društveno-moralnog i estetskog razvoja. To otkrivaju i zadaci fizičkog vaspitanja na predškolskom uzrastu, od koji su najvažniji: stvaranje i učvršćivanje higijenskih navika, vježbe i kretanje, pravilan režim sna, odmora i rada, ekskurzije u prirodu, različite društvene igre, razvoj osjećanja za pripadnost grupi i kolektivu, kulturno ponašanje i slično kao i razvoj društveno-moralnih, intelektualnih, estetskih i radnih kvaliteta.

### ***Značaj igre u ostvarivanju socijalnih kontakata***

Dijete već od rođenja ima potrebu za socijalnim kontaktom. Najprije je to kontakt sa majkom i sa najbližom porodicom, a sa šest do sedam mjeseci, ono ih prepoznaje i raduje im se. Sve do treće godine, dijete će radije da se igra sa odraslima, a nakon tog perioda igra sa drugom djecom će mu postati zanimljivija. U početku to je period tzv. „paralelne igre”, kada se dijete igra pored druge djece, nakon tog perioda dijete počinje da se igra u interakciji, najprije sa jednim do dvoje djece, a potom i sa grupom. Za koju igru će se odlučiti najčešće zavisi od uzrasta, pola ili djetetove lične sklonosti. Ipak sve te igre daju djeci priliku da uče. Na kraju predškolskog perioda izuzetno su im zanimljive različite takmičarske igre, u kojima djeca mogu samostalno, ili u grupi da pokažu i odmjere svoje kvalitete.

### ***Značaj igre u estetskom vaspitanju***

Često čujemo da se za ozbiljne, odrasle umjetnike kaže da se oni „igraju”, a ne da rade jedan veoma ozbiljan posao, pa iz same te pošalice možemo zaključiti koliko je igra bitna za razvoj estetskog stvaralaštva, kao i estetskog doživljaja i ukusa. Estetsko vaspitanje se kroz igru ostvaruje kroz sam proces svake igre, kroz pokret, kroz doživljaj priče, kroz izradu igraćaka, kroz crtanje... U suštini, teško je i zamisliti ma koju organizovanu dječju igru u kojoj nema ljepote. Fizičko vaspitanje i sport pružaju raznovrsne mogućnosti za zadovoljenje estetskih potreba i razvijanja estetskih vrijednosti kod vaspitanika. Estetska komponenta fizičkog vaspitanja veoma je bogata i raznovrsna: u majstorstvu izvođenja sportskih pokreta, u ljepoti vladanja tijelom, u proporcionalnosti, harmoničnosti i ljepoti pokreta, u stvaralačkoj djelatnosti djece (nalaženje novih elemenata i tehnika), u ljepoti kolektivne igre. Ovome treba dodati da različiti vidovi sporta, odnosno aktivnosti

u fizičkom vaspitanju povezane sa boravkom u prirodi, ostvaruju bogatstvo mogućnosti za podsticanje i razvoj estetskog ukusa djece.

### ***Značaj igre u razvoju mašte i kreativnosti***

Kada dijete nešto gradi, kombinuje, ne traži se od njega samo znanje, vještina i tačnost već i mašta i stvaralaštvo. To se posebno odnosi na aktivnost crtanja, slikanja, igre plastelinom i drugim materijalima koji djetetu pruža mogućnost stvaralačkog izražavanja. Fikcijske igre (od 2 - 5 godine života) su one u kojima je najviše zastupljena fantazija. U njima dijete oponaša način života odraslih koristeći se predmetima koji najčešće imaju simboličko značenje. Svaka krpica, na primjer, može predstavljati lutku, a ova simbolizuje dijete o kome se djevojčica brine kao majka. Značaj ovih igara je upravo u tome što one bude i podstiču dječiju fantaziju i na prikladan način približavaju djetetu stvarnost i buduće životne obaveze.

### ***Značaj igre u razvoju motivacije***

Igra odgovara cjelokupnom motivacionom sistemu predškolskog djeteta. Motivi koji pokreću i usmjeravaju aktivnost djeteta nalaze svoj najprirodniji izraz u igri. Igra stvara interes, aktivira pažnju i volju i na taj način omogućuje proces učenja i daje mu izvjesnu organizovanost i usmjerenost. U procesu učenja kroz igru, koja je privlačna i uzbuđuje dijete, ono čini poseban napor da bi učestvovalo i igri, a time istovremeno i napor da bi usvojilo neophodna znanja i vještine potrebne za uspješno izvođenje aktivnosti sadržanih u igri. Igra nastaje i kao posljedica dječjeg interesovanja za složenu strukturu prirodnih i društvenih pojava, čije sadržaje dijete unosi u igru. U samom procesu igre ova interesovanja se dalje pojačavaju, a stečena iskustva se dalje provjeravaju, ispravljaju i obogaćuju. Tako dijete aktivno prerađuje svoje iskustvo. Igra u prirodi, igra u roditeljskom domu, u predškolskoj ustanovi, omogućava da dijete kroz sopstvenu aktivnost upozna različite predmete i pojave, njihova svojstva i funkcije. Ono uočava različite boje, oblike, temperaturu, težinu i mogućnosti različite primjene predmeta, uzajamne veze pojava, itd. Podražavajući aktivnost ljudi kroz igru, djeci postaje bliža organizacija života, upoznaju različite vrste poslova kao i sredstava. U igri se razvijaju navike, stvara interes za rad, njeguje pozitivan odnos prema radu uopšte i doživljava radost zbog uspješno obavljenog posla.

### ***Značaj igre u razvoju govora***

Djeca često svoju akciju u igri prate glasnim reagovanjem. U igri dijete imenuje predmete kojima se igra kao i radnje i odnose. Funkcija govora izražena je čak i u individualnoj igri djece mlađe grupe. U igri starije djece uloga govora je izrazitija i složenija. Govor postaje neophodan uslov grupne igre koja, da bi se realizovala, zahtijeva sporazumijevanje njenih učesnika. Pri realizovanju određene uloge u igri dijete usvaja ne samo način govora, već i sadržaj govora određene ličnosti. U tom pogledu posebnu vrijednost imaju i igre dramatizacije književnih tekstova. Preko njih dijete bogati rječnik novim izrazima i riječima. Između govora i dječje aktivnosti u igri postoji dvostruka veza. S jedne strane, govor se razvija i aktivira u toku igre. S druge strane, sama igra se razvija i preobražava pod uticajem razvitka govora. Vrijednost igre u razvoju govora može se

naročito uočiti u igri bojažljive, ćutljive i pasivne djece koja u toku igre govore slobodno i neusiljeno. Ona su u stanju da govore čitave monologe, ako to uloga zahtijeva. Posebnu vrijednost imaju jezičke igre, tj. igre u kojima se dijete sa radošću igra glasovima, slogovima, ritmom i melodijom jezika, smislom i značenjem riječi i jezičkih cjelina. Dijete intuitivno otkriva jezik, njegovu prirodu i pravila, pri čemu dolazi do izražaja posebno osjećanje za duh maternjeg jezika. U opštem govornom stvaralaštvu jezičke igre su veoma značajan izraz dječjeg stvaralaštva.

Dječji razvoj je veoma kompleksan proces i zato je neophodno da se podstiču svi potencijali djeteta, kako bi se ono razvilo u zdravu i cjelovitu ličnost. U ovom procesu najbitniju ulogu igra najranije djetinjstvo, kada djeca znanja, umjenja i navike stiču kroz igru. Iz tog razloga od izuzetne važnosti je kako će i na koji način vaspitač odabrati i osmisliti igru za djecu, i sa koliko odgovornosti i spremnosti on svakodnevno pristupa tom zadatku. A da bi jedan dobro organizovan vaspitno-obrazovni rad dao zaista dobre rezultate, neophodno je izgraditi dobar partnerski odnos između porodice djeteta i predškolske institucije.



## 7. SVOJSTVA I KARAKTERISTIKE DJEČIJE IGRE

### 7.1. Svojstva igre

Osnovna svojstva igre je veoma dobro precizirao Kamenov, E. (1983). On navodi sljedeća svojstva igre:<sup>3</sup>

#### *Igra je slobodna*

„Najširi kulturno-naučni prilaz igri ima J. Hojzing, i on igru određuje kao „dobrovoljnu radnju ili djelatnost, koja se odvija unutar nekih utvrđenih vremenskih ili prostornih granica, prema dobrovoljno prihvaćenim, ali obaveznim pravilima, kojoj je cilj u njoj samoj, a prati je osjećaj napetosti i radosti, te svijest da je ona nešto drugo, nego obični život. Svaka je igra u krajnjoj liniji i prije svega slobodan čin, ona je sloboda”.

Ako dječija igra nije slobodna, tj. ako nije izbor same djece, neće dati očekivane rezultate. Igra se smatra za jedan od najmoćnijih pokretača latentne energije kod djece, i sva je vještina odraslih u tome da ono što žele umiju da predstave djeci kao igru. Učenje kroz igru, koja je zadovoljstvo, postaje i samo izvor sreće i motivacije, a njegova osnovna obilježja su spontanost i izostavljanje svake prinude.

U psihološkim teorijama, suština igre se vidi u pružanju slobode koja se sastoji u posebnoj osjetljivosti igrača na svijet oko njega, što se ogleda u mogućnosti da se zapažaju naizgled nebitni detalji kao i njenaj dobrovoljnoj prirodi.

#### *Igra je sama sebi cilj*

„Igra stoji izvan procesa neposrednog zadovoljenja nužde i prohtjeva, vrši se radi

---

3 Kamenov, E. (1983): Intelektualno vaspitanje kroz igru, ZUNS Beograd i Svjetlost Sarajevo, str.50

zadovoljenja samog tog vršenja”.<sup>4</sup> To je aktivnost koja za krajnji rezultat ne mora da ima neko materijalno dobro. Ona se odvija radi same sebe, tj. akteri te aktivnosti u njoj samoj pronalaze zadovoljstvo. U igri dijete slobodno trči, skače, pjeva, raduje se. Sva draž i suština igre leži u zadovoljavanju njegove potrebe za pokretom i slobodnom izražavanju utisaka i doživljaja, jer ako igra ne čini dijete raspoloženim, radosnim ona nije igra.

#### *Neponovljivost*

Ovo svojstvo igre nam ukazuje na prolaznost vremena. Šta to znači? To znači da se jedan trenutak ne može vratiti nazad, u igri nema reprize. Jedna te ista igra može se igrati bezbroj puta, ali nikad ne može biti ista. Na nju utiče mnoštvo faktora, koji se ne mogu kontrolisati. Zato, jedna te ista igra, ne donosi uvijek isto zadovoljstvo. To znači da se ona nikad ne može ponoviti i odigrati na isti način i doživjeti sa isto toliko emocija.

#### *Fiktivna*

Zapažajući razne pojave i načine na koje se ljudi odnose među sobom, kao i prema određenim stvarima, dijete svojom maštom, dočarava slične načine odnosa.

Psiholozi su pri opisivanju dječije igre obraćali pažnju na fantaziju tj. igra se razmatrala kao manifestacija posebne bezbrižnosti i visoko razvijene mašte. Dijete jaše na štapu, stolica mu je konj ili auto, jednom riječi ono ima sve što mu je potrebno gdje ono hoće i kada hoće.

U svom stvaralaštvu fantazija može da potekne iz okolne stvarnosti. Igrajući svoju ulogu, dijete u svojoj mašti mijenja svijet oko sebe onako kako to ono želi.

Po Dž. Seliju: „Suština dječije igre se sastoji u realizaciji nekakve uloge i u tome da se stvori neka nova situacija”.

#### *Neproductivna*

Igra je neproductivna jer ne stvara ni dobra ni bogatstvo kao rad ili umjetnost. Igrači su na kraju zadovoljni što su se igrali, a ne što su napravili nešto što će im donijeti materijalnu korist. Igra je sama sebi cilj.

#### *Izdvojena iz svakodnevnog života*

Dijete kroz igru imitira sve oko sebe. Ono u jednom trenutku može biti doktor, a već u sljedećem kapetan na brodu. Igrom gradi, stvara, radi i vrši sve poslove na svoj dječiji način i otuda tolika vrijednost i opravdanost dječijih igara.

#### *Definisana u vremenu i prostoru*

Igra se od svakodnevnog života razlikuje po mjestu i trajanju. Njena završenost i omeđenost znači da se dešava unutar određenih granica vremena i prostora. Djeca se igraju sve dok u igri pronalaze zadovoljstvo, dok im ne dosadi ili se ne umore.

#### *Neizvjesna, odnosno napeta*

Neizvjesnost upravlja pojedinim igrama, naročito onim koje imaju takmičarski karakter. Učesnik u igri nikad na početku same igre ne može da zna kako će se ona završiti. To igri i daje dodatni kvalitet. Ako bi se na početku znalo šta će sve da se dešava, u čemu bi onda bio smisao igre?

#### *Propisana, postoje pravila*

4 Ibid.

Svaka igra ima i pravila koja se trebaju poštovati. Hoće li se i koliko poštovati pravila igre zavisi od uzrasta djece i od vrste igre. Mlađa djeca ne vole da se pridržavaju pravila, njima sama igra čini zadovoljstvo, a ne njen ishod. Međutim, neke igre prosto ne bi imalo smisla igrati, ako se igrači ne bi pridržavali unaprijed propisanih pravila.

## **7.2. Karakteristike dječije igre**

Igra ima neke svoje osobenosti i karakteristike, a kao što su:

- Aktivnost djeteta u igri izraz je psihofizičkih potreba djeteta, emocionalnih stanja i socijalnih težnji. Ona je prirodni put za upoznavanje sredine u kojoj živi i društvenog i prirodnog okruženja uopšte;
- Igra je izraz težnje djeteta da aktivno učestvuje u sredini u kojoj živi i to ostvaruje kroz igru;
- U igri se ogleđa dječija sklonost ka podražavanju i oponašanju dragih osoba, zanimljivih radnji i poslova koje dijete vidi oko sebe. U tom procesu dijete otkriva svoj odnos i stav prema onome što ga okružuje;
- Igra je aktivnost u kojoj se djeca izvanredno projektuju, izražavaju i ispoljavaju sve svoje pozitivne i negativne crte ličnosti stečene u svojim porodicama;
- Igra je spontana, nagonska aktivnost, jer se i dijete pa i odrastao čovjek počinje igrati spontano. Ali igra nije samo nagonska aktivnost, ona je i svjesna, misaona aktivnost.
- Igra je prijatna, zabavna aktivnost. Ona odvraća čovjeka od svakodnevnice, oslobađa ga nervne napetosti, opušta;
- Igra je aktivnost koja prividno nema nikakav određen spoljni cilj. Igra gdje se cilj jasno uočava prestaje biti igra u pravom smislu te riječi. Ali naprotiv, igra svakako nije besciljna aktivnost. Pomoću nje djeca razvijaju mnoge osobine koje su im potrebne za život i rad;
- Igra je zasnovana na raznovrsnim pokretima. Većina igara ima čitav niz raznih pokreta u vidu hodanja, trčanja, skakanja, bacanja, hvatanja i slično, što znači da igra raznovrsno utiče na čovjeka.

Dječije igre se u mnogome razlikuju od igre odraslih. Postoji nekoliko opštih karakteristika dječjih igara koje nam mogu pomoći da uočimo po čemu se one razlikuju:

### *1. Igra slijedi pravac i stepen razvoja djeteta*

Dijete se igra na način koji odgovara njegovom uzrastu i razvoju. Igra je u početku vrlo jednostavna i čine je nasumični pokreti i draženje čulnih organa. Kasnije sa razvojem dječijih funkcija inteligencije igre postaju sve složenije. Od ranog djetinjstva, pa sve do 7 - 8 godine omiljena je igra sa igračkama. Poslije 7 - 8 godine postaju popularne igre u vazi sa trčanjem, skakanjem i fizičkom aktivnošću uopšte. Zatim slijede igre za koje postoje određena pravila (utakmice, društvene igre).

### *2. Broj igara smanjuje se sa starošću.*

Na početku razvoja dijete se igra sa velikim brojem igračaka i igara, a kasnije po-



činje da se specijalizuje, zadržavajući se samo na određenim svojevóljno izabranim igrama i igračkama. Smanjenje broja igara posljedica je sve manje raspoloživog vremena, uglavnom zbog polaska u školu, ali i zbog prirodnog razvoja jer je dijete sve sposobnije da zadrži pažnju na jednoj igri, čiji je nivo složenosti na nivou njegovog razvoja.

### *3. Vrijeme koje se provodi u igri opada sa uzrastom*

Zbog skraćanja slobodnog vremena, naročito pri polasku u školu ukupno vrijeme koje dijete provodi u igri smanjuje se. Malo dijete provodi gotovo svo vrijeme u igri. Što je dijete starije, sve je kraće vrijeme koje ono provodi u igri zbog dužnosti koje treba da vrši. Zato je dijete primorano da se posveti samo onim igrama koje mu se najviše dopadaju. Ukoliko se slobodno vrijeme sve više smanjuje, dijete mora da vrši sve uži izbor među svojim igrama.

### *4. Sa uzrastom se produžava vrijeme provedeno u specifičnoj igri*

Sa starošću povećava se koncentracija i ona omogućava duže zadržavanje na određenoj igri. Mala djeca nisu u stanju da se duže koncentrišu na jednu igru.

### *5. Što je dijete starije igra zahtijeva sve manje fizičke aktivnosti*

Dok za vrijeme prva tri razreda osnovne škole djeca više vole igru koja je aktivna, starija djeca upražnjavaju igre koje zahtijevaju manje energije.

Polazeći od toga da je igra otvorena, vanjska (praktična) aktivnost djeteta, Mateić ističe sljedeće njezine karakteristike:

#### 1. Igra predstavlja simulativno ponašanje sa sljedećim odlikama:

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

#### 2. Igra je samomotivišuća aktivnost, iz čega slijedi:

- da posjeduje sopstvene izvore motivacije;
- da je proces igre važniji od ishoda akcije;
- dominacija sredstava nad ciljevima;
- odsutnost neposrednih pragmatičnih efekata;

#### 3. Igra ispunjava lične potrebe igrača, tj.:

- oslobađa od napetosti, rješava konflikte;
- reguliše 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 u stanju umjerene psihičke tenzije.



## **8. ISTORIJSKI RAZVOJ IGRE**

Igra je stara koliko i ljudsko društvo i razvijala se neposredno sa njegovim razvojem. Na nižim stupnjevima društvenog razvoja i ona je po formi i sadržaju bila primitivnija, a kako se ono razvijalo biva sve složenija i kompleksnija aktivnost. Pitanjima vezanim za igru, bavili su se mnogi filozofi i pedagozi, želeći da objasne njeno porijeklo i suštinu. Svi razvojni periodi čovjekovog života su ispunjeni igrom - neki manje, a neki više. S pravom možemo govoriti da je ona primarna aktivnost najranijeg doba, to jest aktivnost najmlađih. O njenoj prisutnosti govore nam crteži u pećinama, na posudu i predmetima, kao i igračke pronađene arheološkim iskopavanjima.

### **8.1. Razvoj igre u staroj Grčkoj**

1. Plutarh (46 - 127), kao autor biografije Likurga (spartanskog zakonodavca), navodi: „Likurg je posmatrao vaspitanje kao problem koji se postavlja prije rođenja djeteta... Zato je on tražio da i ženska djeca čeliče svoj organizam trčanjem, rvanjem, bacanjem diska i koplja, da bi zametak budućeg djeteta crpio najzdravije sastojke iz jakog majčinog tijela i tako bolje rastao.” Djeca su za njega „zajedničko dobro države.”

2. Platon (427 - 348), pored toga što ističe da je za razvoj „sasvim male djece” veoma važno kretanje, to jest za njihov tjelesni i duševni razvoj, za šta su veoma važne igre, on tvrdi da bi to trebalo biti „kretanje u što većoj mjeri preko cijele noći i dana”, vaspitačice treba da vode brigu o djeci koja se sakupljaju oko svetišta a „igre su djeci

tog doba nekako prirodene, pa kad se nađu na okupu, gotovo ih sama pronalaze.”

U igrama učestvuju i djeca robova, ali su različito testirana. U svom djelu „Zakoni”, igru posmatra kao zajedničku aktivnost oba pola, a poslije šeste godine djecu treba razdvajati po polnom obilježju.

3. Aristotel (384 - 322) u svom spisu „Politika”, igru vidi kao „odlično sredstvo”, koja mora biti „dostojna slobodnog čovjeka” i da ne vrijeda nivo vladajućih.

Kako dječje tijelo ne bi bilo tromo, do 5-te godine pored zabave koje odgovaraju djeci tog uzrasta, potrebne su i igre. Vaspitači moraju u društvu djece voditi računa o svom ponašanju i takođe obezbjediti da igre budu „podražavanje onih djelatnosti, koje će djeca kasnije kada odrastu ozbiljno shvatiti”. Dakle, prema vaspitačima toga vremena neophodno je bilo da se djeca vaspitavaju u roditeljskoj kući, a da što manje vremena provode sa robovima.

## 8.2. Razvoj igre u Srednjem vijeku

1. Pietro Paolo Vergerio (1349 - 1420), napisao je raspravu o vaspitanju sina gospodara Padove, gdje govori o vaspitanju karaktera, discipline, slobodoumnom učenju, rekreaciji, tjelesnom vježbanju i treningu u umjetnosti ratovanja. Istakao je neophodnost znanja o zdravlju uz mnogo primjera o tjelesnom vježbanju i rekreativnim aktivnostima.

2. Vitorio da Feltre (1378 - 1466), naročitu pažnju posvećuje igrama sa loptom, skakanju i mačevanju uz isticanje snage. Proglašen je za pravog učitelja renesanse, jer je njegov program našao pravu mjeru fizičkog, moralnog i intelektualnog vaspitanja.

3. Mateus Vegius (1407 - 1458) je vjerovao da vaspitanje treba da razvije čovjekove fizičke i duhovne sposobnosti i fizičko vaspitanje posmatra kao fazu potpuno slobodnog vaspitanja. Ističe važnost zdravstvenih nauka i navodi da fizičko vaspitanje ne smije preći u ekstrem, već da to bude dobra rekreativna aktivnost.

4. Martin Luther (1483 - 1546) je bio entuzijasta koji je smatrao da fizičke aktivnosti imaju nezaobilazan značaj u vaspitanju mladih.

5. Fransoa Rable (1483 - 1553), klasični humanista, poznat po svojoj raspravi „Gargantua i Pantagruel”, u kojoj izlaže svoj koncept vaspitanja sa značajnim mjestom za fizičku aktivnost. Smatrao je da fizičko vježbanje pomaže u jačanju zdravlja kao i vježbe i razne rekreativne aktivnosti. Rable navodi igre koje je pogodno izvoditi u sali, ukoliko se ne mogu odvijati vani.

6. Tomazo Kampanela (1568 - 1639), koji u svom dijelu „Grad sunca” navodi: „Poslije prve i prije treće godine, djeca vježbaju da govore i uče azbuku šetajući se oko zidova. Onda se ona dijele na četiri odjeljenja koja nadgledaju četiri starca to jest njihove vođe, učitelji. Oni ih poslije izvjesnog vremena vježbaju u gimnastici, trčanju, bacanju diska i ostalim igrama da bi – im se podjednako razvili svi dijelovi tijela, ali uvijek idu bosa i gologlava sve do sedme godine.”

7. Jan Amos Komenski (1592 - 1670), didaktičar, poznat po djelu „Infomatorijum za materinsku školu”, u kojoj sistematski obrađuje pedagoška pitanja od rođenja do 6-te

godine života. U skladu sa svojim principima ističe da djeci sve treba „staviti” pored čula i dozvoliti im i omogućiti da budu što aktivnija: „... neka kao mravi neprestano rade, puzaju, nose, vuku, slažu, razlažu i premeću, da pametno rade šta god da rade, u tom im valja pomagati, a ponekad se sa njima i poigrati”.

Komenski posebno cijeni igru roditelja sa djecom, o kojoj treba da znaju da ona nije „nedolična odraslog čovjeka”, već potrebna i korisna.

U programu materinske škole, djeca u četvrtoj i petoj godini života se mogu vježbati slikanju i pisanju: „neka mu se da kreda u ruke... tim će se polagano priviknuti ruka na držanje krede i pravljenje crta i razumjeće kasnije šta je tačka, crta itd.” ističe da djeca do šeste godine treba što više da se kreću: „... uvijek trčati i vazda nešto raditi, znak je zdravog tijela i bistre misli.”

Autor predlaže i da se uče plesnim igrama i budu muzički obrazovana. U istoj knjizi daje primjere „jezičko - literalnih” igara koje se mogu primjenjivati u raznim prilikama.

Dosta govori o igrama u oblasti muzičkog vaspitanja, koje treba što više koristiti u svakodnevnom životu.

Komenski je koncepciju svog vaspitnog sistema gradio na postavci „da škole nijesu mučilišta, i zatvori, već mjesta igre.”

Svoju misao o školi igre (*scola kudas*), ostvario je i u praksi. Za razliku od drugih humanista, on nije samo preporučivao igru, već je i jasno davao pravila igre.

Polazio je od toga da igre treba sprovoditi pošteno i u duhu postojećih pravila tj. „srdačnošću, a ne prevarom pobjeđivati”, pa ne preporučuje one koje izazivaju surovost i razuzdanost. Preporučuje: tjeranje obručeva, loptanje, klikere, kuglanje, trčanje, skakanje i jahanje. Opisao je i jednu igru sličnu današnjem tenisu.

J. A. Komenski ukazao je i na značaj igračkara: „... neka se sa takvim predmetima igraju i vježbaju, grade i lijepu kuću, bilo od iverja, pruća i kamena... jednom riječju – ma sa čime god hoće neka se igraju, samo da im to ne škodi. Treba im u tome pomoći, a ne smetati im. Jer ona nemaju čim drugim da se bave, a besposlica škodi i tijelu i duhu”.

### 8.3. Razvoj igre u Novom vijeku

1. Džon Lok (1632 - 1704), filozof i pedagog, čiji su radovi i eseji značajno uticali na mnoge teoretičare vaspitanja. U svom djelu: „Misli o vaspitanju”, zalaže se za vaspitanje „mladog džentlmena” koji će biti jednostavno i moralno ozbiljno. Stoga dosta raspravlja o pitanjima discipline i protiv je krajnje strogosti. Ipak, imućnije porodice bi u svom domu trebale vaspitavati djecu, a nikako u grupi nevaspitane djece.

Džon Lok zahtijeva da učenje bude u stalnoj dopuni i izmjeni i da se ne zasniva na prinudi i prisili. Djecu treba pustiti da se igraju inače će im trebati dva, tri puta više vremena za učenje. „Ako se vaspitanje izvodi kao što treba, onda sve što djeca uče na naše traženje, može im postati odmor od igre, kao što je igra - odmor od učenja”. Takođe, ističe i značaj igračkara i daje metodička uputstva za njihovo korišćenje i ove „sitnice na

prvi pogled” imaju veliki vaspitni značaj, a to može biti: ... obao šljunak, parče hartije, svežanj ključeva ili ma šta čime se ne mogu povrijediti biće za djecu isto toliko dobra zabava kao i one skupe, lijepo izrađene igračke iz radnje koje se odmah polome i pokvare. Lok smatra igru važnom za formiranje navika i navodi: „Svaka dječja igra i zabava, mora biti upućena na postizanje dobrih navika ili će steći rdave”.

2. Žan Žak Ruso (1712 – 1778), poznati i uticajni teoretičar i filozof veliki zagovornik „vraćanja prirodi”, ističe: „Zabluda je ako se prigovara da tjelesno vaspitanje smeta duševnom. Tijelo mora da ima snage da sluša duh... te neprestane, prirodi saspim prepuštene vježbe, jačaju tijelo i ne samo da ne otupljuju duh, nego naprotiv - stvaraju jednu vrstu razuma za koju je sposobno djetinje doba i koje svakom dobu najpotrebnije”.

Veliku pažnju Ruso posvećuje igri, za koju bi uslove trebalo da stvaraju odrasli. Njihova pomoć treba biti diskretna i nenametljiva, kako bi se djeca osjećala slobodno i slobodno rješavala postavljene zadatke. Ipak, nije dovoljno pisao o igri, ali svojim stavovima o: „slobodi kao najboljem učitelju”, „kretanju kao izvoru predstava”, „prirodnosti dječjeg razvoja”, „individualnosti djeteta” i tako dalje, daje teorijsku podlogu za mnoge kasnije teorije o vaspitanju i igri.

3. Johan Hajnrh Pestaloci (1746 - 1827), švajcarski vaspitač svoja pedagoška gledišta iznosi u djelima: „Leonhard i Gertruda”, „Kako Gertruda uči svoju djecu”, „Knjiga za majke”, „O fizičkom vaspitanju” itd. Ipak, u njima ne ostavlja mnogo pogleda na igru, već ukazuje na njen značaj i donekle ga razrađuje. Učenje i igra se međusobno dopunjuju i povezuju, pa ih učitelji mogu koristiti za ostvarivanje vaspitnih zadataka.

4. Johan Bernard Bezedov (1724 - 1790), svojim praktičnim i teorijskim radom je dao značajan doprinos fizičkom vaspitanju uopšte. Zalaže se za mnoge igre, za koje je davao i metoda uputstva. Smatra da se preko njih razvija srčanost, omogućuju emocionalni doživljaji i stvaraju uslovi za dobar i srećan život.

5. Johan Fridrih Guts Muts (1759 - 1839), je jedan od najznačajnijih teoretičara i sistematora tjelesnih vježbi, a mnogi od principa na kojima počiva njegova teorija i metodika i danas su aktuelni, što jasno govori o vrijednosti njegovog rada. Posebno je cijenio i isticao vaspitnu vrijednost igre, gdje se preko njih, pored povećanja psihofizičkih sposobnosti - suzbija nepotrebna osjećajnost, povećava odlučnost, čvrstina volje, pažnja i pamet. Zato je u svojim djelima naveo oko 60 načina igranja loptom. Poslije igara najviše cijeni skokove.

6. Robert Oven (1771 - 1858), „osnivač predškolskih ustanova”, kako ga mnogi nazivaju i socijalista - utopista, vaspitanju pridaje veliki značaj i smatra da se njim u značajnoj mjeri mogu promijeniti ljudi i društveni poredak. „Od prvenstvenog značaja jeste da im se usade ona shvatanja i navike, koje mogu da ih učine srećnim...”, i o pitanju sreće često raspravlja. Djecu dijeli po uzrastu: od 1 - 3 godine i od 4 i 5 godina i izrađuje program za njih koji se ostvaruje u prirodi i na čistom vazduhu. Iz vaspitnog rada isključuje kaznu i strah od kazne, a u prvi plan stavlja zabavu i razonodu: „lakše je uticati, ako im se pruži dobro smišljena zabava i razonoda, nego ako se prisiljavaju na beskorisna odricanja i sputavaju nekim zabranama”. Na igralištu sva djeca treba da se igraju zajedno

i vode računa da ne uvrijede jedan drugoga. Kolektivizam je za R. Ovena osnovni princip u svim slučajevima vaspitnog rada: i u igri, šetnji i vježbama.

7. Fridrih Frebel (1782 - 1852), „otac pedagogije”, koji sistemski obrađuje probleme predškolskog vaspitanja. Bez obzira na njegovu religijsku mističnost i idealistička filozofska opredjeljenja i danas se poštuju njegove zasluge u oblasti predškolske pedagogije, kao teorije i u oblasti plana osnivanja predškolskih ustanova. Čak je i naziv „dječji vrtić”, potekao od njega. Mnogi stručnjaci zamjeraju mu da je dječju igru shvatio suviše ozbiljno i postavio je „po strogom redu i šablonu”, pa joj je tako oduzeo glavno obilježje tj. spontanost. On djetetu sve strogo pripisuje kroz čitav „sistem darova”, tj. igračaka koje imaju strogi red i ulogu u razvoju određenih sposobnosti. Darovi (lopta, kocka, valjak...) imaju određenu simboliku, koji mnogi danas doživljavaju nestvarno. Preporučuje i niz drugih sredstava za igru djece (pločice, kružice, štapiće i slično). Kada prestane stupanj odojčeta i počne stupanj djeteta: „igra je najčistiji, najduhovniji proizvod čovjeka na ovom stupnju, a u isto vrijeme uzor i kopija čovjekovog života, unutrašnjeg, tajnog... zbog toga ona rađa radost, slobodu, zadovoljstvo u sebi i izvan sebe, mir sa svijetom... Zar nije najljepša pojava dječjeg života ovog doba - dijete koje se igra ili dijete koje se potpuno izgubilo u igri?

Pogodnost „darova” za razvoj pojedinih osobina i sposobnosti, provjeravao je u raznim grupama djece iz susjedstva, koje je F. Frebel organizovao u tu svrhu. Često je i organizovao i igre na vazduhu i osim didaktičkih igara (u njima polazi od jednostavnog ka složenom i od jedinstva ka različitosti), izradio je i kolekciju pokretnih igara sa muzičkom pratnjom.

8. Marija Montesori (1870 - 1952 ), poznata po svojim nizovima igračaka i sredstava to jest „materijala”, koji imaju tačno određen zadatak, i koji su se mnogo koristili 1909 -1960 godina u SAD. (Metoda M. Montesori). Uz pomoć tih materijala, postiže značajne rezultate sa djecom ometenom u razvoju. Najvažniji cilj jeste: probuditi kod djece samoaktivnost i samopoštovanje.

9. Anton Semjenovič Makarenko (1888 - 1939), čiji se teorijski koncepti razvijaju na praktičnom radu u „Radnoj koloniji Maksim Gorki” ili komuni „Djeržinjski”, ističe se značajnim zapažanjima o dječjoj igri, a posebno o igračkama. Pošto je više cijenio rad o zabavljanja, aktivnost od slušanja i posmatranja, zalaže se za „materijale za igranje” u odnosu na gotove igračke. Govori o povezanosti igre i rada, a rad je najvažnije osnovno sredstvo vaspitanja: „Dobra igra je slična dobrom radu, i u svakoj igri se nalazi prije svega radni i misaoni napor... igra je priprema za rad...”

U igri su djeca aktivna, radosna, odgovorna i ozbiljna prema pravilima igre. Odrasli treba da vode igru tako da ostane igre, ali da istovremeno njome razvijaju dječje sposobnosti.



## 9. GLEDIŠTA POZNATIH TEORETIČARA NA FENOMEN IGRE

### 9.1. Teorija igre Johana Huizinge

Igra kao aktivnost u obliku koji je karakterističan za čovjeka vrlo je stara, vjerovatno koliko i samo čovjekovo postojanje. Johan Huizinga u knjizi *Homo ludens* kaže da se svi narodi igraju, ali da ta aktivnost u svim jezicima nije obuhvaćena jednom jedinom riječju. Grci su imali više izraza kojima je bila naglašena razlika između igara djece i borbenih igara i takmičenja karakterističnih za odrasle. To što Grci nisu stvorili jednu riječ koja bi obuhvatala čitavo područje igre Huizinga objašnjava time što je „helensko društvo u svim svojim manifestacijama bilo ustrojeno toliko igrački“, da je igra kao nešto posebno jedva dopirala do svijesti”. U latinskom jeziku riječ *ludus-ludere* obuhvata, pored ostalog dječije igre, scenske, igre na sreću, kao i područje neozbiljnog. U jezicima evropskih naroda postoje brojni izrazi za igru, ali se čini da se polje nad kojim se proteže pojam igre sve više širi.

Huizinga igru posmatra kao pojavu kulture i nastoji da utvrdi u kojoj mjeri sama kultura posjeduje karakter igre. Za čovjeka je igra isto tako bitna funkcija kao rad i možemo za njega reći da je *homo ludens*, čovjek koji se igra. Početak knjige *Homo ludens* posvećen je analizi suštine i značenja igre kao aktivnosti i igre kao pojave kulture. Huizinga naglašava da je igra starija od kulture i obrazlaže time da se i životinje igraju, a to znači da je igra nastala prije čovjeka. Životinje ne samo da se igraju već po mišljenju

Huizinginom, sva glavna obilježja igre mogu se učiti u njihovoj igri. Dosadašnja objašnjenja igre ističu da ona ima neku biološku svrhu ili da služi nečemu, bilo da je to priprema za neku ozbiljnu djelatnost, rasterećenje od suviše energije ili izraz naše strasti da se upuštamo u nadmetanje sa drugima.

Igra se po mišljenju Huizinge u našoj svijesti javlja kao nešto suprotno zbilji i možemo slobodno reći, igra je ne zbilja ali ne možemo reći da je neozbiljna, jer može biti vrlo ozbiljna. Huizinga igru posmatra kao pojavu koja postoji kao „društveno ustrojstvo” jer su po njegovom mišljenju igrom prožete „gotovo sve značajne iskonske djelatnosti zajedničkog ljudskog življenja”. Svaka igra, nezavisno od toga kada se igrala i koji su je narodi igrali, posjeduje jedno vrlo važno svojstvo, a to je sloboda mogućnosti da je počnemo kad to zaželimo i da je isto tako prekinemo. Najčešći oblici igre koje Huizinga posmatra su takmičenje i predstavljanje. Takmičenje i predstavljanje ne proizilaze iz kulture nego joj, naprotiv, prethode. Igra se najčešće javlja kao borba za nešto ili predstavljanje nečega. Veći dio knjige Huizinga posvećuje takmičarskim igrama. Takmičenja su, kao i kultne igre, karakteristična za prastare zajednice. Zajedničko svojstvo ovim igrama jeste vjerovanje da su i jedne i druge korisne i neophodne. Posebnu pažnju Huizinga poklanja odnosu igre i različitih oblika znanja kojima se izražava potreba za dokazivanjem prvenstva, kao i posmatranju faktora igre u pojedinim kulturama.

Huizinga svoju knjigu počinje određenjem igre kao slobodne aktivnosti da bi, na kraju, pokazao da je to svojstvo izgubila u savremenom svijetu.

## **9.2. Teorija igre Žan Pijažea**

Jedna od najsloženijih i najuticajnih savremenih teorija kognitivnog razvoja je ona čiji je tvorac švajcarski psiholog Žan Pijaže (Piaget, 1896 - 1980).

Igra se neizbježno javlja u životu svakog djeteta. Pijaže govori o specifičnom i opštem nasljeđu. Specifično nasljeđe odnosi se na urođene organske i anatomske mogućnosti organizma. Urođene nervne i senzorne strukture otežavaju ili olakšavaju funkcionisanje intelekta, no ne objašnjavaju to funkcionisanje ali, kao biološki dar dobijamo opšte nasljeđe, a to je način funkcionisanja intelekta. Dijete nasljeđuje modus operandi, način na koji ostvaruje uzajamnu vezu sa okružujućom sredinom. U procesu funkcionisanja intelekta izgrađuje se sazajna struktura. Bez obzira na izmjenu te strukture, način funkcionisanja intelekta ostaje savršeno neizmijenjen u toku života. Proces koji intelektualno funkcionisanje čine nepromjenjivim tokom života su organizacija i adaptacija. Adaptacija uključuje asimilaciju i akomodaciju. Asimilacija je proces izmjene elemenata spoljašnje sredine radi uključivanja njihove strukture u organizam, a akomodacija je prilagođavanje organizma spoljašnjoj sredini.

U teoriji Pijažea igra se istražuje kao razvojni fenomen i to u sklopu opšteg, a posebno kognitivnog razvoja. Istražujući igru u sklopu kognitivnog razvoja Pijaže je ne dovodi u vezu sa sadržajem već sa strukturom misaone aktivnosti. Tako simbolička igra predstavlja izraz forme neadekvatnog mišljenja.



Funkcionalna igra odgovara senzo-motornoj inteligenciji, a simbolička igra pre-doperacionalnom mišljenju. Veza igara sa pravilima i intelektualnim strukturama nije više tako očita.

Simbolička igra jedna je od manifestacija simboličke funkcije, tj. jedan od oblika reprezentacije stvarnosti. U procesu razvoja senzo-motorne inteligencije, u spontanoj interakciji s fizičkom realnošću nastaju simboli kao što su mentalne slike.

Simbolička igra dostiže svoj vrhunac između treće i četvrte godine a opada između četvrte i sedme godine.

Kod pitanja genetičke perspektive simboličke igre Pijaže navodi da ona biva zamijenjena igrama s pravilima, ali nekada i kreativnim aktivnostima.

### 9.3. Teorija igre u sovjetskoj psihologiji

Prema Vigotskom igra predstavlja zonu narednog razvoja djeteta. U igri je dijete uvijek više od svog prosječnog uzrasta, „za glavu više od samog sebe“. Igra u kondezovanom vidu doprinosi povećanju svih tendencija razvoja.

Teorija igre u sovjetskoj psihologiji stvorena je u okviru opštih postavki o razvoju i formiranju viših psihičkih funkcija na osnovu usvajanja kulturno-istorijskog iskustva (Vigotski, Leontjev, Lurija, Eljkonjin).

Po ovom shvatanju iako dijete dolazi na svijet sa određenim nasljeđem, ono je samo pretpostavka za njegov psihički razvoj, a ne određuje ni karakter ni nivo toga razvoja. Svako normalno dijete ima ogromni potencijal psihofizičkih mogućnosti i sav problem sastoji se u tome kako stvoriti optimalne pedagoške uslove za realizaciju tih mogućnosti. Vodeću ulogu u psihičkom razvoju djeteta igra učenje koje se sastoji u usvajanju društvenog iskustva u ovladavanju materijalnom i duhovnom kulturom svjedočanstva.

„Svaka viša psihička funkcija u razvoju djeteta“, prema Vigotskom(1956) „javlja se na sceni dva puta: najprije kao kolektivna djelatnost, socijalna djelatnost, tj. kao interpsihička funkcija, a drugi put kao individualna djelatnost, kao unutrašnji način mišljenja djeteta, kao intrapsihička funkcija.“

Osnovne psihološke teorije o igri u sovjetskoj psihologiji postavio je Vigotski, a razradili su je Leontjev, Lukov, Fradkina, Zaporozec, Eljkonjin i dr. Osnovne teze ovog shvatanja su:

1. Igra je u svojim osnovnim oblicima istorijska pojava. Nastanak igre uloga u toku istorijskog razvoja društva određen je izmjenom mjesta djeteta u sistemu društvenih odnosa.

2. Nicanje igre uloga u toku individualnog razvoja djeteta povezano je sa shvatanjem prirode manipulativne aktivnosti djeteta ranog uzrasta. Igra uloga je socijalna

3. Prema Eljkonjinu (1975) „igra uloga je aktivnost u kojoj dijete motivisano željom-živjeti društveni život sa odraslim članovima društva; prvo, uzima ulogu odraslog; drugo, stvara igrovnu situaciju putem prijenosa značenja s jednog predmeta na drugi; treće, uslovno prikazuje radnju odraslih, modelirajući motive, ciljeve i norme odraslih“.

4. Igra je povezana s fundamentalnim procesima razvoja ličnosti u predškolskom uzrastu. U igri se oblikuju socijalne potrebe, u igri se formira uslovno-dinamička pozicija, igra potpomaže u mišljenju i ponašanju djeteta, igra ima uticaj na razvoj kontrole ponašanja itd.

5. Pitanje genetičke perspektive uloga igre ne rješava se jasno. Vigotski pominje kretanje u pravcu igara s pravilima i razvoj ka unutrašnjim procesima u školskom uzrastu.

#### 9.4. Teorija igre Rogera Caillosa

Caillos igru definiše kao aktivnost koja ima sljedeća obilježja:

1. Na igru se igrač ne može primoravati, a da time igra ne izgubi prirodu vesele razonode, igrač slobodno ulazi u igru i slobodno je napušta, ako želi;
2. Izdvojenost-igra je ograničena vremenskim i prostornim, unaprijed utvrđenim granicama; ona je rezervisan svijet, a napuštanje tog svijeta podrazumijeva i diskvalifikaciju igrača;
3. Neizvjesnost-tok i ishod igre ne može se unaprijed predvidjeti; snage protivnika trebaju biti ujednačene, nad svakim igračem treba postojati prijetnja poraza;
4. Neproduktivnost-igra ne stvara ni dobra ni bogatstva, osim prenošenja vlasništva unutar kruga igrača; ishod igre je situacija slična onoj na početku igre;
5. Propisanost-podvrgnutost propisima koji ukidaju obične „oficijelne” zakone i uvode na trenutak novu, jednovažeću zakonitost;
6. Fiktivnost-nužnost svjesnosti o novoj vrsti realnosti ili nerealnosti u odnosu na svakodnevni život;
7. Svjesnost-odvijanje igrovne aktivnosti odvija se na svjesnom nivou;
8. Zadovoljstvo-samo sudjelovanje u igri donosi specifičnu vrstu zadovoljstva; ishod igre može stvarati zadovoljstvo ili nezadovoljstvo.

Roger Caillos dijeli igre u četiri glavne podvrste, zavisno od toga da li u igrama preovladava takmičenje (ovu vrstu igara naziva *agon*), ili sreća (*alea*), pretvaranje ili oponašanje (*mimicry*), ili zanos, trans (*ilinx*).

1. ***Ilinkx*** je najprimitivnija podvrsta igara. U ovoj podvrsti igara ispoljavaju se okrutne i neuglađene forme afirmacije ličnosti. Galama iz petnih žila, tobogan, vrteška, spust niz strminu, ljuljačka, okretanje oko sebe, aktivnosti su koje uzrokuju zanos kod djece.
2. ***Mimicry*** sadrži prihvatanje iluzije da smo izmišljena ličnost i ponašanje u skladu s tim. Osnova ove podvrste igara je neprestano izmišljanje. Većina igara u užem smislu ne pripadaju samo jednoj podvrsti igara, već nastaju međusobnim kombinacijama različitih podvrsta igara. Ovo preklapanje je vrlo važno kod Cailloisove teorije igara.
3. ***Alea*** naznačuje i otkriva naklonost sudbine, koja je jedini činilac pobjede. Igre

podvrste alea sušta su suprotnost igrama agon, jer dobitak u ovim igrama zavisi o čistom slučaju, a ne o igraču. Kod ove podvrste igara igrač računa na sve osim na sebe samog. Isključuje volju i ličnu odgovornost, prepuštajući se sudbini. Alea zahtijeva proračunatost, sposobnost anticipacije.

4. **Agon** predstavlja „borbu sa vještački stvorenim izgledima za pobjedu. Rivalstvo se obično odnosi na jednu osobinu ili sposobnost, ali može i na više njih. Pobuda za igru je želja konkurenata da im se prizna da su jedan ili drugi bili bolji u datom domenu. Agon i alea stvaraju dilemu oko deskripcije posljednje karakteristike igara-zadovoljstva. Da li će ishod igre ovih podvrsta rezultirati ili biti praćen zadovoljstvom, zavisi isključivo od sposobnosti i vještina igrača, odnosno od naklonosti sudbine.

### 9.5. Psihoanalitički pristup istraživanju igre

Frojd polazi od svoje opšte pretpostavke da je svako ponašanje određeno impulsima Ega i Ida, pa tako i igrovno ponašanje. Za otkrivanje unutrašnjih konflikata kod odraslih koristi metodu slobodnih asocijacija a kod djece u istu svrhu koristi i igru. Igra se koristi i kao terapeutsko sredstvo. Frojdova razmišljanja o igri iznijecemo u sljedećim tezama:

1. Od djeteta zahtijeva ispunjavanje želja bez odlaganja, a kako u stvarnosti vlada „princip realnosti” a u igri „princip zadovoljstva” dijete pribjegava igri.
2. Ako dijete pribjegava igri zbog „principa zadovoljstva” kako to da u igri ponavlja neprijatne događaje? Ovu protivrječnost Frojd rješava pozivajući se na zadovoljenje instinkta za vladanjem. Ponavljajući neprijatnu situaciju, dijete postaje gospodar te situacije i aktivno ovladava anksioznošću, odnosno konfliktnim situacijama što dovodi do redukcije tenzije.
3. Pored ovih funkcija igre koje su odgovorne za očuvanje ega Frojd na nekim mjestima pripisuje igri i prokreativnu funkciju u razvoju uviđajući da je igra normalna aktivnost u životu svakog djeteta. „Zar ne možemo reći da se svako dijete u igri ponaša kao kreativni pisac, u tom smislu da stvara svoj vlastiti svijet ili bolje reći da raspoređuje objekte u svijetu na nov način što mu stvara zadovoljstvo”<sup>5</sup>.
4. Frojd pominje kao mogući uzrok javljanja igre i aktiviranje organizma radi postizanja prijatnosti.
5. Psihoanalitička teorija vezala je za igru pojmove fiktivno i simboličko. No simbol je ovdje određen drugim nesvjesnim slojevima ličnosti.

5 Frojd, prema: Matejić, 1978.



## **10. SAVREMENE TEORIJE IGRE**

### **10.1. Dječija igra sa stanovišta teorije rekapitulacije**

Razni oblici igara čine sastavni dio kultura svih ljudskih zajednica, na raznim stranama svijeta i na svim stepenima njihovog razvoja. Čovjek se igrao od samih početaka svog filogenetskog i ontogenetskog razvoja. Njegova igra zavisila je od dostignutog stepena njegovog razvoja i od društveno-istorijskih okolnosti ili od političkih uslovnosti u kojima je živio, pogotovo od kulturnog konteksta u kojem se egzistira a kojem i sam daje svoj udio.

Filogeneza nazivamo razvoj vrste od najjednostavnijih organizama do čovjeka, odnosno razvoj ponašanja od jednostavnijih do najsloženijih ponašanja. Ontogeneza jeste razvoj jedinke od začeca do smrti.

Igra jeste jedna od istinskih iako ne i nužnih potreba čovjeka. Ona ipak pripada arsenalu kulturnih potreba, pošto je posebno obilježena kulturom u kojoj čovjek živi i u kojoj se razvija igrajući se. Potreba za igrom nalazi se negdje između čovjekovih osnovnih potreba i izvedenih tercijarnih potreba (za kulturnim uzdizanjem i novim saznanjem).

Igra u funkciji filogenetskog razvoja

Postanak i razvoj igre prepljeće se s kultom, umjetnošću, magijom, vojničkom pripremom, tjelesnim vježbanjem i sportom. Igra se najčešće iskazuje kroz ples i ritmičko kretanje, razgovor, pjevanje, glumu, imitiranje, pantomimu, razne vještine i nadmetanje i slično.

Od pamtivijeka čovjek je u igri nastojao dostići ideal umjetničkog, vjerskog i fizičkog savršenstva. U najstarijoj igri – kultu, religioznom obredu služenja nekom božanstvu, zajednica je za vrijeme svečanosti u posvećenim predstavama slavila značajne događaje iz života i prirode.

Da bi se što bolje shvatio razvoj igara kao posljedicu rekapitulacije faza u razvoju ljudske vrste, nezaobilazne su analize načina života ljudi tokom istorijskog razvoja. Istraživači koji se bave istorijom kulture i civilizacije uvijek iznova nailaze na fenomen igara kao izvor na kome se obnavlja zajedničko življenje ljudi i koji stalno unosi promjene u te oblike zajedništva.

Svakom određenju igre prethodile su raznovrsne teorije i analize njene prirode i suštinskih karakteristika. Neke od njih su prevaziđene ili ne odgovaraju u potpunosti savremenim shvatanjima, ali su odigrale određenu ulogu u problematizovanju ovog pojma. Formirane su u skladu sa orijentacijama kojima su njihovi autori pripadali, odnosno sa naukom na koju su se oslanjali (biologija, psihologija), pogledom na svijet koji su prihvatili, itd.

Kako je igra praktično stara koliko i čovječanstvo, možemo slobodno kazati da je nezaobilazna komponenta ljudskog kolektivnog iskustva. Ipak, prve naučne, filozofske, etnološke, studije vezane za teorijsko promišljanje igre kao fenomena, pojavljuju se relativno kasno, krajem devetnaestog i početkom dvadesetog vijeka. Jedan od prvih teoretičara igre je austrijski filozof Ludwig Wittgenstein, koji je u svojim Filozofskim istraživanjima zaključio da igru nije moguće definisati jednom sveobuhvatnom definicijom tog pojma, već da je za potpuno razumijevanje biti igre potrebno imati na umu cijeli niz definicija pojedinih segmenata tog pojma. Iz ovog impulsa razvija se tokom 20. vijeka teorijski i metodološki okvir za njihovo proučavanje. Porast interesovanja za problematiku dječjih igrovni aktivnosti rezultovano je pojavom izvjesnog broja istraživača, poput Vigotskog, Elkonjina, Hujzinga, Kajoa, Kona, Pjažea. Oni dječje igre tretiraju kao aktivnosti sa visoko naglašenim kognitivnim, edukativnim, komunikacijsko-simboličkim vrijednostima, vrlo često dopunjene i funkcijom fizičkog razvoja.

Tradicionalne dječje igrovne aktivnosti određene su opštim socio-ekonomskim i kulturnim odlikama sredine iz koje su ponikle. One čine sastavni dio narodne kulture, odnosno dječjeg folklor. Prenošene su sa koljena na koljeno u usmenoj formi, tako da u njima djeca nisu samo pasivni recipijenti, već su istovremeno i aktivni stvaraoci, prenosiooci i izvođači kulturnih sadržaja. Njihovo pravilno tumačenje moguće je objaviti jedino u kontekstu tradicionalne kulture i društvene zajednice iz koje su potekle.

Igra kao središte i suština ontogenetskog razvoja

Igra je najautonomnija čovjekova aktivnost i najizrazitiji oblik dječije aktivnosti. Naime, kako je u čovjekovoj prirodi da se igra, što on zapravo i čini tokom života, ipak treba reći da ona ni u jednom razdoblju ljudskog života nema takvo značenje i toliku moć kao u djetinjstvu. Stoga je igra sasvim pouzdano jedna od osnovnih pretpostavki za pravilan rast i razvoj djece. Šta više igra je za dijete „sve”, potreba, zadovoljstvo, „život”. Upravo potreba djeteta za fizičkom aktivnošću predstavlja najčešće i glavni motiv

njegovog uključivanja u igru. Dijete u igri ima priliku da pokaže sve što zna, najčešće i sve što može, što ga ispunjava osjećajem velikog zadovoljstva. Zato igra ima veliku vaspitno-obrazovnu važnost. Aktivnost djeteta u igri povoljno utiče na razvoj organizma u cjelini a posebno na neke organske sisteme i na koštano mišićni sistem.

Za vrijeme igre dijete je aktivno i radosno, sa uživanjem trči, skače, penje se, provlači, hvata, baca i td., jer tada zadovoljava svoju potrebu za kretanjem. Pokretne igre razvijaju i usavršavaju kretanja i to ona koja su uslovljena sazrijevanjem nervno-mišićnog sistema. Brz razvoj ovog sistema uslovljava i brz razvoj motorike, te je uticaj igre na kretanje i na motoričke sposobnosti veliki.

Igra doprinosi i „čeličenju” organizma, pogotovu ako se igra u različitim temperaturnim i prostornim uslovima koje dijete navode na prilagođavanje, kao i na povećan fizički napor. Igra pozitivno djeluje na razvoj sistema organa za disanje i srčano sudovnog sistema. Ona se uglavnom zasniva na kretanju i trčanju. Što je intenzivnije kretanje, time se jače nadražuje centar za disanje a time disanje postaje dublje i brže. Mišićnim radom pojačan je i rad srca. Povećava se količina krvi koju srce istiskuje u krvne sudove i na taj način dolazi do jačanja srčanog mišića i povećanja elastičnosti krvnih sudova. Igre treba dozirati i sistematski povećavati napor da ne bi došlo do prekomjernog opterećenja srca.

Kroz igru djeci postaje bliža organizacija života, upoznaju različite vrste poslova kao i sredstva, odnosno oruđa za rad. U igri se razvijaju navike, stvara interesovanje za rad, njeguje pozitivan odnos prema radu i doživljava radost zbog uspješno obavljenog posla. U procesu igre dijete usvaja ne samo načine saradnje sa drugima, već i formira način upotrebe stvari, ono se uči da prilagođava pokrete svoje ruke logici kretanja rekvizita. Poseban značaj pridaje se igri u razvoju govora. Djeca često akciju u igri prate glasnim reagovanjem. Govor postaje neophodan uslov grupne igre koja da bi se izvodila, zahtjeva razumijevanje njenih učesnika. Značaj igre u razvoju govora najbolje se uočava u igri bojažljive, čutljive i pasivne djece koja u toku igre govore slobodno i neusiljeno.

Posebno značajno mjesto zauzima igra u formiranju moralnih osobina djeteta. S obzirom na to da većina igara ima svoja pravila, norme dijete će na aktivan način upoznati se sa istima, ono će kroz igru formirati društvena ponašanja i pravilan odnos i postupanje prema drugoj djeci. Doprinos igre razvoju moralnih osobina kao što su strpljivost, inicijativa, disciplina, istrajnost i slično je od velikog značaja jer igra postaje i sredstvo vaspitanja i karakternih osobina.

Velika je važnost dječije igre za socijalizaciju i socijalne odnose djece. Socijalizacija djeteta je neodvojiva od igre, a igra je opet neodvojiva od učenja. Učenje nije potpuno ni moguće izvan grupe vršnjaka, a igra predstavlja osnovnu formu druženja djece. Kroz igru djeca stiču svoja socijalna iskustva, izgrađuju svoje međusobne odnose. Ukoliko je dijete više uključeno u zajednički život, utoliko je društveno razvijenije. Sigurno je da igra podstiče društveni razvoj djeteta, ona omogućuje da se funkcije pojedinih sposobnosti više razviju. Socijalni kontakti pobuđuju dijete da usavršava svoje sposobnosti, a usavršavane sposobnosti omogućuju bolje učestvovanje u socijalnim odnosima i urastanje u socijalno društvo. Igrajući se dijete uzdiže svoje socijalne odnose i

svoj društveni razvoj, jer igra svojom specifičnošću i jedinstvenošću pruža djetetu visok stepen stimulacije. Socijalno učešće djece u igri znači da dijete uči da dijeli, da prima, da daje da gubi bez ljutnje i dobija bez hvalisanja. Sve u svemu, učešće djece u igri pojačava socijalne kontakte i omogućava brže ulaženje u socijalno društvo. Učešće djece u igri znači i sve dublje poniranje u složenu strukturu socijalnih odnosa.

## 10.2. Igra sa stanovišta psiholoških teorija

Po analogiji sa psihološkim pravcima u psihologiji uopšte, moguće je razlikovati nekoliko relevantnih orijentacija psiholoških teorija o igri.

**Psihofiziološka orijentacija** naglašava značaj procesa koji se odvijaju u mozgu za vrijeme igrovnih aktivnosti, pa u proučavanju polazi od uvjerenja da je najbolji način proučavanja ponašanja u igri kroz ispitivanje fizioloških procesa u mozgu, odnosno njihovog uticaja na ispitivano ponašanje.

**Socijalno-psihološka orijentacija**, s druge strane, ističe da je svako ponašanje, pa i ponašanje u igri, određeno djelovanjem velikog broja faktora, od kojih jedan dio potiče iz socijalnog okruženja, a drugi, čini se još značajniji, od naše interakcije sa tim socijalnim okruženjem (pod kojim podrazumijevamo i roditelje, i vršnjake, i sve koji na konkretnu osobu vrše neki uticaj koji bi se morao uzeti u obzir pri tumačenju ponašanja u datoj situaciji), ne zanemarujući pri tome osobine ličnosti same osobe. Otud, ovaj pristup u proučavanju je usmjeren ka ispitivanju uticaja socijalne sredine na ponašanje i, povratno, uticaja određenog ponašanja na relacije socijalne sredine.

**Kognitivno-bihevioristička orijentacija** polazi od stava da je ponašanje determinisano uticajima socijalnog okruženja, ali i aktivnim učešćem kognitivnih elemenata pri obavljanju određenih igrovnih aktivnosti. Nemoguće je zamisliti bilo koju igrovnu aktivnost, po ovom shvatanju, bez učešća razmišljanja, zaključivanja, kao i naše sopstvene interpretacije doživljenog ili opaženog. Proučavanjem samopouzdanja, očekivanja, uvjerenosti u sopstvene mogućnosti, orijentacije ka cilju, jednom riječju unutrašnje motivacije, autori koji polaze od ove teorijske orijentacije nastoje da objasne ponašanje učesnika, i što je posebno važno, da ta objašnjenja koriste u svrhe predikcije i kontrole ponašanja uopšte.

Opšteprihvaćena je postavka teorije, koja igru smatra za centralnu aktivnost djetinjstva i ukazuje na njen izuzetan značaj u dječjem intelektualnom razvoju, što je i dokazano činjenicama predstavljenim kroz kognitivne teorije igre, koje su potvrdile povezanosti između načina na koji se djeca spontano igraju i njihove inteligencije.

Sušтина igre prema psihološkim teorijama svodi se na:

- dominacija sredstva nad ciljem (dijete je oslobođeno čvrsto određenog cilja, može da udružuje elemente ponašanja ili sredstava u neuobičajene poretke)
- umanjivanje rizika od neuspjeha („kobajagi” aktivnost)
- privremeni prestanak frustracije kod igrača (prepreka na koju se naiđe u toku rješavanja problema, prima se sa ravnodušnošću ili čak radošću, intelektualnom

- radoznalošću)
- pružanje slobode koje se ogleda u posebnoj osjetljivosti djeteta za svijet oko sebe (mogućnost da se zapažaju naizgled nebitni detalji)
  - dobrovoljna priroda igre
  - omogućava eksperimentisanje, jer je rizik posljedica igračkih činova mali
  - održava aktivnost duže nego što je uobičajeno.
- Prema tome, igra se tretira kao aspekt široke skale ponašanja.

*Kognitivne (saznajne) teorije igre* navode na posmatranje igre kao specifične saznajne djelatnosti koja je od velikog značaja za razvoj simboličkih funkcija, ali i igre kao fenomena koji prati razvoj intelektualnih funkcija i reflektuje glavne karakteristike pojedinih etapa.

### **10.3. Igra sa stanovišta pedagoških teorija**

Sa stanovišta pedagoških teorija igra se posmatra kao osnovni oblik učenja djeteta predškolskog uzrasta. Pomoću igre dijete stiče znanja o okolini koja ga okružuje. Ta znanja se stiču prvenstveno posmatranjem, a zatim kroz imitaciju raznih životnih situacija bivaju smješteni u dječije iskustvo. Ta stečena znanja se stalno provjeravaju, sređuju, koriguju, proširuju i produbljuju. Dijete kroz igru stiče predstave o predmetima, formira pojmove na osnovu tih predstava, uči funkcije tih predmeta, različite upotrebne vrijednosti tih predmeta, situacije u kojima se ti predmeti upotrebljavaju. Igra utiče na koncentraciju djeteta, produžuje njegovu pažnju, formira i razvija njegovo mišljenje, razvija pamćenje, maštu i stvaralačku sposobnost. Igra formira dječija interesovanja, dječiji karakter, istrajnost, strpljenje i inicijativu. Igra utiče na međusobno zbližavanje djece, ona ih socijalizuje, udružuje ih na osnovu zajedničkih interesovanja i upućuje ih da vode računa jedni o drugima.

Pedagoška uloga igre se ogleda u razvijanju pozitivnih osobina ličnosti kod djece: spretnosti, izdržljivosti, strpljivosti, snalažljivosti, istrajnosti, zatim, razvijanju takmičarskog duha, poštovanja drugih, samopoštovanja, te moralnih osobina ličnosti. U mnogim igrama, posebno u kolektivnim ispoljavaju se i potvrđuju pozitivne osobine ličnosti, a suzbijaju se negativne. Ovim igrama treba, kao protivežu, pridružiti stvaralačke igre u kojima će se podstaknuti dječija mašta i kreativnost, izgrađivati osjećaj za lijepo, i razvijati inovativnost. Igre u kojima dijete treba da razmišlja, takođe imaju značajnu ulogu u intelektualnom razvoju djeteta. Igra ima značajan obrazovni uticaj na djecu. Putem igre, a preko igračaka dijete se upoznaje sa raznim oblicima, bojama, odnosima veličina, raznovrsnim materijalima. Kako dijete raste ono kroz igru stiče razne vještine, a kasnije i određena znanja. Znanje koje je stečeno kroz igru i putem igre mnogo je trajnije od onoga što dijete nauči u školi ili na neki drugi način.

Igra je prisutna u svim sferama ljudskog života, prisutna je u ljudskoj civilizaciji. Sve do kraja srednjeg vijeka nije bilo pokušaja da se igra upotrebi u vaspitno-obrazovne svrhe. Sam utemeljivač predškolske pedagogije Fridrih Frebel smatra da se dječiji razvoj



ogleda u samodjelatnosti, a ta samodjelatnost se u cjelosti ostvaruje upravo kroz dječiju igru.

Upoznavanje različitih pojmova, predmeta i oblika iz okoline koja ga okružuje doprinosi formiranju djeteta. Igra je sastavni dio dječijeg života, njegove svakodnevice i njegovog ponašanja. Igra je: interaktivna, slobodna, otvorena, maštovita i ekspresivna aktivnost.

Interaktivnost igre ogleda se u stalnom ostvarivanju kontakta i razmjene sa okruženjem, ljudima koji su učesnici u igri. Igra i razvoj su međusobno povezani, sam razvoj otvara nove mogućnosti u igri. Kroz igru možemo saznati mnogo o djetetu i njegovim moralnim kvalitetima.

Slobodna igra kao aktivnost omogućava djeci da se iskažu bez prinude. Putem igre djeci se pruža prilika da procijene šta je najbolje za njih, da postavljaju planove, i da kasnije stvore određen redoslijed događaja u igri.

Sama otvorenost podrazumijeva nekonačnost igre. Igra se prilagođava trenutnim interesovanjima i potrebama djeteta. Otvorenost igre iskazuje se i u broju učesnika, različitim sadržajima, pravilima, vremenu i prostoru u kom se sama igra održava.

Maštovita igra se bazira na dječijoj mašti i njihovim ličnim doživljajima. Djeca često imitiraju „život odraslih.“ Ako želite da bolje upoznate svoju djecu, češće ih posmatrajte za vrijeme igre. Ovdje je dijete oličenje neposrednosti, ovdje se potpuno ispoljava njegova mašta, stvaralaštvo, snalažljivost i pažnja.

Ekspresivnost dolazi do izražaja u dječijoj igri, kroz koju djeca razvijaju verbalne i neverbalne ekspresije. Igrajući se dijete slobodnije formuliše rečenice i misao, i tu misao i rečenicu prati sa nekom ne verbalnom komunikacijom, mimikom, gestikulacijom.

#### **10.4. Igra sa stanovišta socioloških teorija**

##### ***Razvoj socijalnih odnosa***

Termin socijalna kompetencija odnosi se na socijalne, emocionalne i kognitivne vještine i ponašanja koja su potrebna za uspješno snalaženje u socijalnim situacijama. Postoji još niz različitih definicija socijalne kompetencije, no u svima je naglašeno da se ne radi o određenoj specifičnoj osobini ili sposobnosti, već da više različitih sposobnosti, znanja i vještina određuju kako će se pojedinac snaći u pojedinoj socijalnoj situaciji. Mnogi pritom naglašavaju i važnost same situacije, budući da neka ponašanja ili socijalne vještine koje su potrebne u nekoj situaciji u drugoj mogu biti sasvim neprikladne.

##### ***Širenje dječijeg socijalnog prostora***

Razvoj socijalnih odnosa kod djeteta je postupan. Prvi njegovi socijalni kontakti sa njegovom okolinom ostvaruju se u okviru pretežno automatskih i biološki dobro utvrđenih mehanizama neophodnih za preživljavanje i razvoj. Dijete započinje svoje socijalne odnose sa okolinom izražavajući svoje potrebe, šaljući signale na koje okolina reaguje. Pritom se između djeteta i njegove najbliže okoline uspostavlja snažna afektivna pove-

zanost, važna za cjelokupan njegov razvoj. S vremenom socijalne interakcije djeteta i njegove okoline postaju sve bogatije, raznolikije i složenije, a njegov socijalni prostor sve se više širi. Dijete postaje sposobno podnositi kratkotrajnu odvojenost od svojih roditelja i uspostavljati socijalne odnose i s drugima. Kako dijete raste i sazrijeva, odnosi s vršnjacima postaju sve važniji u njegovom životu. Interakcije između djece postaju sve bogatije, a igre sve složenije. U početku se dijete igra uz drugu djecu, paralelno s njima ili samo posmatra što oni rade, da bi se uskoro počele javljati prve interakcije. Kroz dalji razvoj djeteta igra postaje sve interaktivnija i složenija, a saradnja među djecom počinje uključivati podjelu zadataka, uloga u igri, slijeđenje pravila i slično. Odnosi među djecom postaju sve stabilniji i počinju se javljati prva prijateljstva. Ponašanje djeteta, kao i njegovo emocionalno izražavanje i doživljavanje, mijenjaju se pod uticajem socijalnih odnosa. Dijete na temelju reakcija drugih na vlastita ponašanja i emocionalna izražavanja uči koje su reakcije prikladne u pojedinoj situaciji, a koje to nijesu. Na taj način uči kontrolisati vlastito ponašanje i prilagođavati ga okolnostima. Dijete uči i na temelju posmatranja ponašanja drugih (opservacijsko učenje) i na taj način stiče saznanja, vještine i znanja koja nadilaze vlastito iskustvo.

Iskustvom u socijalnim odnosima dijete postupno sve bolje razumije druge, njihove namjere, potrebe i želje, postaje sve uspješnije u uočavanju diskretnih socijalnih znakova i sve tačnije na njih reaguje. Povećava se osjetljivost na emocionalna stanja i doživljavanja drugog (empatija), a postupno se razvija i mogućnost razumijevanja pozicije drugog i njegovog načina gledanja (tzv. teorija uma). Osjetljivost na druge podstiče i uspostavljanje kontrole nad vlastitim ponašanjem, na primjer, agresivnim, impulsivnim i slično.

Dijete postupno širi svoj repertoar ponašanja i uči kako da se ponaša u pojedinoj socijalnoj situaciji (socijalne vještine). Druženjem uči i načine igranja i učestvovanja, pravila igre, ponašanja koja se očekuju od saigrača i slično. Na taj način interakcije između djece postaju sve duže i skladnije.

### ***Individualne razlike***

Djeca se već od rane dobi međusobno razlikuju u svom socijalnom ponašanju. Neke su razlike određene karakteristikama ličnosti, odnosno temperamenta, tako da se djeca međusobno razlikuju u izraženosti potrebe za socijalnom stimulacijom. Neka djeca su društvenija od druge, traže više socijalnih podsticaja i manje vole biti sama.

Djeca se, međutim, razlikuju i u socijalnoj kompetenciji, odnosno po svojim mogućnostima, vještinama i sposobnostima uspostavljanja i održavanja zadovoljavajućih socijalnih odnosa. Neka s lakoćom uspostavljaju i odražavaju socijalne veze s drugima, dok se druga u tome slabije snalaze, bilo zbog nedovoljnog iskustva, bilo zbog nekog drugog razloga koji može djelovati na njihovo socijalno ponašanje (poput sramežljivosti, anksioznosti, agresivnosti, impulsivnosti i slično). Kod neke djece javljaju se i dublji problemi koji se odražavaju i na socijalne odnose. Njihovo rješavanje zavisi od prirode problema i zahtjeva individualni pristup.

### ***Igra i socio-emocionalni razvoj***

Igra kao društvena aktivnost pruža izvanredne mogućnosti za razvoj socijalne svijesti kod djece i izazivanje pozitivnih emocija koje djeluju integrativno na njihovu ličnost.“ Ona, kao sredstvo međuličnog opštenja, omogućava djetetu da ulazi u aktivne odnose sa drugom djecom i odraslima (saradničke i takmičarske), da u njih unosi smisao, i tako mu pomaže da proširuje, sređuje i osmišljava svoje socijalno iskustvo. Kroz zajedničko izražavanje i maštanje ono može da prevazilazi osjećanja ugroženosti i suparništva, otkrivajući zadovoljstvo organizovanog društvenog življenja, razmjena i zajedništva, od kojih zavisi njegovo društveno prilagođavanje.“<sup>6</sup>

Igra sa vršnjacima podrazumijeva međusobne odnose jednakih. To je sa jedne strane oslobađajuće, jer se dijete oslobađa podčinjenosti prema odraslom, ali sa druge zahtijeva posebne napore u ostvarivanju sopstvenog identiteta i socijalnog položaja među drugima koji se za to takođe bore. „Za dijete je poziv da se uključi u igru više nego prilika za bavljenje privlačnom aktivnošću, koja za njega ima egzistencijalni smisao. Biti izvan grupe znači biti izvan života; uključivanje u igri znači sticanje identiteta i statusa među onima kojima se vjeruje i koji vjeruju, što je od centralnog značaja za proces socijalizacije. Osim toga, stiče se i osjećaj pripadnosti grupi.“<sup>7</sup>

### **10.5. Igra sa stanovišta teorije instinkta**

Riječ instinkt u doslovnom prevodu ima značenje – nagon, nasljedni nagon kod životinja i ljudi koji ih nagoni da, bez uticaja volje i razuma, dakle nesvjesno, vrše izvjesne radnje kojima je, u osnovi, cilj održavanje jedinke (individue) i vrste.

Pošto sve ljudske fizičke aktivnosti, a tu ubrajamo i aktivnosti igre, treba smatrati fizičkim izrazima mentalnog doživljavanja, u ovoj teoriji se traže uzroci i načini djelovanja u ljudskim instinktima odnosno nagonima.

Istaknuti psiholozi krajem prošlog i početkom ovog vijeka (K.Groos, W.James, Thorndike, Angel i drugi) pokušali su da objasne motive igre nagonskim podsticajima. Motivi zbog kojih se upražnjava igra, kao i čitavo ljudsko ponašanje, prema njihovim osnovnim postavkama, proizilaze iz ljudskih nagona nastalih u čovjeku tokom razvoja, u borbi za održanje i produženje vrste. Iz osnovnih nagona: gladi i žeđi, pola i sigurnosti, nastali su nagoni za aktivnošću (manipulativni), za usavršavanjem (poboljšanje aktivnosti), za sticanjem (lov i prikupljanje dobara) za stvaranjem (pravljenje oruđa odjeće, oružja i građenje); zatim nagon za društvenošću, za podražavanjem, za takmičenjem.

Urođeno ponašanje ili instinkt (impuls, inspiracija, nagon) svojstven je nagon živog organizma prema određenom ponašanju. Utiče na raspoloženje i na aktivnost postizanja cilja. Urođena ponašanja su naslijeđeni obrasci koji postoje bez potrebe učenja. Instinkt je složen i kompleksan lanac bezuslovnih refleksa. Važni su u osiguravanju kritičnih potreba organizma; primjer: komunikacija, dobijanje hrane, odbrana od opasnosti,

6 Isaacs, 1967, str. 428.

7 Vandenberg, 1986, str. 82-3.

itd. Nauka koja se bavi pitanjima urođenog ponašanja je etologija.

Po teoriji instinkta jasno je da postoji nagon i za igrom. Posmatrajući najmlađe može se uočiti da su od malih nogu aktivni koristeći se npr. loptom. Jasno je da roditelji obavljajući kupovinu lopte omogućavaju da otpočnu igranje, ali za korišćenje lopte nije potrebno edukovati djecu. Razlog za to jeste što djeca nižeg uzrasta koriste loptu radi igranja sa drugom djecom ili uživanja u igri bez prisustva druge djece. U tom periodu djeca igraju bez poznavanja pravila i većina igara nema formiran naziv.

Prije odlaska u školu, tj. predškolski uzrast prepoznaje se kao period kada određeni broj djece poznaje dio pravila. Poznavanje pravila uslovljeno je interesovanjem djece, ali je neminovno da djecu nije potrebno „tjerati” da se igraju, već oni sami odlaze na terene ili određene dijelove prostora otvorenog karaktera, namijenjenog za igru djece.

U toku pohađanja osnovne škole planom i programom predviđeno od čega će se sastojati školski časovi u određenom periodu. Na osnovu toga, profesor osmišljava sadržaj školskog časa. Međutim, često se može primijetiti da na časovima muški dio populacije pribjegava igranju nekih od sportova svojstvenih tom polu (najčešće fudbal), dok će ženski dio populacije takođe izabrati karakteristične igre. Ove vrste igara koje standardno upražnjavaju karakterišu se kao potreba za igrom sa stanovišta instinkta. Potreba za igrom kao što je poznato javlja se prije polaska u školu i traje godinama koje slijede. Najlakše ih je objasniti kao nedostatak za nesmetano funkcionisanje organizma ili težnja da se prevaziđe nezadovoljavajuće stanje, dostizanjem cilja. Potreba za igrom kod djece nižeg uzrasta ističe se ispred zadataka koja djeca treba da obave.

Pojedinci koji imaju nezadovoljene potrebe za igrom po teoriji instinkta, bez učenja će obrađivati aktivnosti kojima će ostvariti neki cilj koji su zacrtali, pa bio to cilj pobjeđivanja drugog djeteta bez mogućnosti dobijanja nagrade, ali u službi povećanja samopouzdanja. Povećano samopouzdanje koristiće ljudima za obavljanje dnevnih aktivnosti i dostizanje ciljeva u budućnosti.

Primjena igara, odnosno učestvovanje u igri omogućava ljudima da opstaju u smislu da putem fizičke aktivnosti (njenom upotrebom) „obezbijede” dovoljno svih činilaca koji su neophodni za privazilaženje prepreka i dostizanje planirane pozicije u budućnosti. Ova pretpostavka koja se pokazala tačna ljudima je omogućila da nesvjesno razmišljaju na ovakav način, jer su od malena izloženi upoznavanjem sa prednostima.

Polazište teorije instinkta ukazuje da se kod ljudi nesvjesno javlja potreba za sprovođenjem aktivnosti radi održavanja pojedinca. S toga, potrebe za igrom javljaju se u različitim dobima starosti. Mnogo puta nijesmo svjesni da baš upražnjavanjem igara omogućavamo da se održimo i umnogome podstaknemo razvoj i rast ličnosti.

## 10.6. Igra sa stanovišta teorije kompetencije

Da bismo razumjeli pojam *kompetencija*, nužno je da ga razgraničimo od dva vrlo bliska i srodna pojma: od *kompeticije* i *sposobnosti*. Pojam *kompeticija* potiče od latinske riječi *competitio* što znači takmičenje ili suparništvo. U „Pedagoškom rečniku” ovaj

pojam je objašnjen u vezi sa takmičenjem učenika kao principom na kome se zasnivalo podsticanje učenika u školama. Taj sistem se zasnivao na „*emulaciji*”, vršnjačkom takmičenju u kome je svaki učenik imao svoga para „*aemulusa*” koga je trebao nadmašiti u učenju i školskim dužnostima<sup>8</sup>.

Takmičenje i poređenje sa drugima, pored eksplicitne, ima i implicitnu, odnosno nesvesnu dimenziju. Kao „socijalna životinja” čovjek brine o svojoj društvenoj poziciji, o vlastitim svojstvima i učincima po kojima će biti jednak ili bolji od drugih. U svojoj akciji on nastupa kooperativno ili kompetitivno. Stupajući u odnose kompeticije, čovjek gradi vlastiti i učestvuje u postojećim interpersonalnim motivacionim sistemima. Za razliku od kompeticije, *kompetencija* podrazumijeva „...imati neophodne sposobnosti, autoritet, vještinu, znanje itd.”<sup>9</sup>

Čovjekov kompetitivni sistem ima za cilj da definiše lični socijalni rang, tj. odnos dominacije i submisivnosti. U podlozi mu je ritualizovana agresija, dominacija ili prestiž, popuštanje i povlačenje<sup>10</sup>. Dakle, za razliku od kooperativnog sistema, kompetitivni se bazira na potrebi za dominacijom ili rezultira napuštanjem i traganjem za područjem u kome je dominacija moguća. Suprotno od kompetitivnog, kooperativni sistem podrazumijeva sposobnost za kooperaciju na bazi jednakosti i rad na ostvarenju zajedničkih ciljeva.

*Sposobnost* se odnosi na „...kapacitet ili moć da se djeluje fizički ili mentalno”, podrazumijeva i talenat; dakle i potencijal koji se može razviti. Svijest o vlastitim kapacitetima, moćima i limitima ličnost najjasnije formuliše tokom adolescencije i postaje svjesna svojih individualnih obilježja.

U odnosu na sposobnost, kompetencija je, dakle, sposobnost na djelu ili dokazana sposobnost. Sposobnost podrazumijeva dispoziciju ili potencijal da se djeluje racionalno emocionalno ili fizički; ta dispozicija može ali ne mora biti ostvarena, a u slučaju kompetencije mora. U odnosu na kompeticiju, kompetencija podrazumijeva pozitivnu socijalnu i ličnu afirmaciju. Kompeticija može biti orijentisana i na osporavanje drugih, na ometanje ili na izbjegavanje drugih koje pojedinac ne može nadmašiti, a kompetencija se orijentiše na zrenje i poboljšanje vlastitih performansi kako bi pojedinac njihovim dokazivanjem na djelu bio prihvaćen ili afirmisan u društvu, kako bi bio kompetentan.

U odnosu na ciljeve ljudi, kompetencija je bliska zrenju-kao cilju tj. želji pojedinca da poboljša vlastite performanse kako bi ih na djelu dokazao sebi i drugima a kompetencija je bliža performativnim ciljevima koji su orijentisani na to da pojedinac bude bolji od drugih ili da izbjegne druge koje ne može nadmašiti ili situacije u kojima će njegove performativne kvalitete biti upitne.

Huizinga kaže da svako takmičenje možemo nazvati igrom, jer se „ono odvija u sebi samome, a njegov ishod nema nikakva udjela u nužnim životnim procesima neke grupe”.

8 Pedagoški rečnik, 1967, str. 460.

9 Oxford advanced learners encyclopedic dictionary, 1989, str. 183.

10 Gilbert, 1989.

U takmičarskim igrama se javlja jedno novo svojstvo-pobjeda kao dokaz vlastitih nadmoćnosti učesnika u njima. Pobjeda donosi ugled i počasti pobjedniku, ali i grupi kojoj on pripada. Bore se za prvenstvo u snazi ili spretnosti, na znanju ili na bogatstvu, u darežljivosti ili u sreći. Bore se tjelesnom snagom, razumom ili pesnicom, prikazivanjem raskoši, velikim riječima, razmetanjem, hvalisanjem ili konačno lukavstvom i prevarom.

Naravno, igra se prekida kada igrači počnu da varaju ili da se koriste lukavstvom. Od trenutka kada se rode, još prije nego što počnu da se maze i guču, bebe počinju da istražuju. One dodiruju sve oko sebe, drže i tresu, uzimaju i isprobavaju stvari, otkrivajući svijet ne samo očima i ušima već i rukama, nogama, ustima. Bebe se igraju. Djeca koja se igraju neprestano su u poslu – opažaju, pitaju i odgovaraju na pitanja, štošta biraju i šire svoju maštu i stvaralački duh. Igra djeci daje podsticaj i fizičku aktivnost koji su im potrebni da razvijaju mozak za buduće učenje. Kroz igru, djeca istražuju, izmišljaju i stvaraju. Ona razvijaju društvene vještine i načine razmišljanja, uče kako da se izbore sa osjećanjima, da poboljšaju svoje fizičke sposobnosti i da otkrivaju sebe i sopstvene sposobnosti. Dječja igra pruža čvrste osnove za učenje tokom čitavog života. Kako rastu, djeca stiču nove vještine i nadograđuju postojeće sposobnosti. Penjanje, trčanje, skakanje i preskakanje dodatno razvijaju i osnažuju njihova tijela. Sve više se socijalizuju i savlađuju sve više potrebnih životnih vještina. Igre sa pravilima i neizbježan timski rad imaju važnu ulogu za djecu školskog uzrasta. Oni im pomažu da razviju sopstvene fizičke vještine i da vježbaju saradnju, uzajamno razumijevanje i logičko mišljenje. Oni ih uče kako se treba smjenjivati sa članovima svoje ekipe, kako treba dijeliti zajedničko, poštovati svoje vršnjake i uvažavati pravila.

Kroz igru dijete upoznaje druga sa kojim se igra, postiže uspjeh zajedno sa njim i zajedno se raduju. U igri dijete uči da se kontroliše, da poštuje i cijeni druga kao i da se koriguje u korist kolektiva. Na taj način se dijete osposobljava za socijalni život. Igra predstavlja povod da se djeca okupe u zajedničkim aktivnostima, to je značajno za proces socijalizacije. Razne igračke za društvene igre pomažu djetetu da prevaziđe svoju egocentričnost da shvati da ne postoji samo „on” već da postoje drugi. Dijete postaje svjesno da postoje pravila u igri sa vršnjacima da se ona moraju poštovati da bi svi bili zadovoljni i igra uspješna. Dijete uči da dijeli, da prima i daje, da saraduje i da uključi svoju ličnost u grupu. Igra razvija elementarne organizacione sposobnosti i navike djece jer je dijete i stvaralac i pokretač i inicijator zajedničkih aktivnosti. Dijete se uči da donosi odluke o tome ko i kada počinje igru, što ko radi, na koji znak počinje a na koji se završava igra, i slično Dijete ostvaruje kroz igru socijalne kontakte najprije sa odraslima nakon treće godine polako se u igri okreće svojim vršnjacima. Dijete se u igri prihvata mnogobrojnih različitih uloga i tako vježba različite forme ponašanja tražeći bolju poziciju u grupi. Dijete ako hoće da ostane u igri mora biti dobar drug, da zna da gubi pošteno, bez ljutnje i da vlada sobom.

## 10.7. Igra kao posljedica viška nagomilane energije

Teoriju o višku nagomilane energije postavio je Šiler, a prihvatio Herbert Spenser, pa je otuda njen naziv Šiler-Spenserova teorija. U nedostatku bilo kakvih potrebnih aktivnosti, dolazi do bezopasnog upražnjavanja i imitiranja onih djelatnosti koje su do tada izostajale, te se javlja igra.

Zašto se dijete igra? Za igru ono ima puno razloga. Od svih razloga roditelj najprije primjećuje da njegovo dijete „ima višak energije”, koji mora da istroši kroz igru. Pored toga, on primjećuje da dijete za igru želi i traži društvo svojih vršnjaka. Ako prati igru svog djeteta i druge djece, roditelj može da primijeti da djeca kroz razne vrste igara nastoje da provjere ili pokažu sve svoje fizičke ili umne sposobnosti, da lako prihvataju pravila ponašanja u grupi (lakše nego odrasli), da se u toku igre smjenjuju njihova raspoloženja i da su na kraju igre najčešće beskrajno zadovoljna – svako sa razlogom i svako na svoj način.

Igra je veoma interesantno područje za proučavanje i istraživanje, jer se u novim uslovima uvijek javlja u novim formama, što zavisi od prostora za igranje, stambenih prilika, nabavke igračkaka i materijala za igranje, obrazovanja roditelja, slobodnog vremena djece i roditelja; postojanja zelenih površina i igrališta u naselju, aktivnosti društvenih organizacija za staranje i brigu o djeci u mjesnoj zajednici i slično. „Dječja igra je posebno značajna za proučavanje samog djeteta i njegovog razvoja, jer se u igri dijete prirodno ponaša i lako je sa njim uspostavljati kontakt. Zato se igra koristi u dijagnostičke i u terapijske svrhe u vaspitanju i liječenju djece.“<sup>11</sup> Duh i tijelo su nerazdvojiva cjelina, smatraju psiholozi, i svaki poremećaj na jednoj strani se snažno odražava na zdravlje drugog dijela (sa medicinskog aspekta). Kretanje, samo po sebi, je bitno za dječji razvoj. Osjećaj pokretnosti, vitkosti i socijalne prihvatljivosti doprinosi emocionalnom zdravlju djece i odraslih. Slabija pokretljivost djeteta, stalna pasivnost, neupražnjavanje igre, donose suprotne učinke i stvara se nesklad između emocionalnih potreba i tijela.

### *Život djece u urbanim sredinama sa aspekta teorije o višku nagomilane energije*

Izgradnja svijesti o važnosti ravnoteže između duhovnog i tjelesnog, posebno je bitna u periodu odrastanja. U vrijeme kada su djeca izložena uticajima različitih medija (TV, internet, video igrice) sve je češći problem njihova asocijalnost – nedostatak druženja sa drugom djecom. U interakciji dijete može steći relativni uvid u vlastite sposobnosti. Važno je naglasiti da ovaj proces mora biti pod nadzorom stručnog osoblja koji će sa metodologijom rada i psihološkom potporom osigurati da se svako dijete dobro osjeća i poboljša svoje psihofizičke mogućnosti.

Najprije se mora istaći da potreba za kretanjem današnje djece nije ništa manja nego kod djece prethodnih epoha. Potreba ostaje ista ali se mijenja okruženje koje je danas restriktivnije u pogledu zadovoljenja potrebe djeteta da se kreće i oslobodi se „vi-

11 Trnavač.N., Mozetić.O., Stojanović.G., Kondžić.Lj., Jukić.Lj, Kragujević.G.: *Didaktičke igre*, Zavod za udžbenike i nastavna sredstva – Beograd, Pedagoška akademija za obrazovnje učitelja, str. 5.

ška energije”, da baš tim pokretom istražuje okolinu, igra se sopstvenim mogućnostima, druži se sa ostalom djecom u svakodnevnim aktivnostima. Ovakav oblik upražnjavanja kretanja kroz igru u današnjim, urbanim sredinama je smanjen. Razlozi su mnogobrojni, ali svaki od njih se negativno odražava na cjelokupnu ličnost djeteta. Dijete u gradu koristi lift, autobus ili automobil, pokretne stepenice i moderne kućne aparate koji svode fizičku aktivnost djece i odraslih na minimum. Stanovi su često tijesni, male kvadrature, pretrpani namještajem, nadovezani u vertikalnu stanara prinuđenih da prirodnu i poželjnu živost djece priguše i sankcionišu.

Osim toga što djeca mogu intenzivnije da se kreću u stanu, ako vremenske prilike ne dozvoljavaju da dijete izađe vani, djeca sve manje žele da se kreću, više se posvećuju nekim pasivnijim zanimanjima, višesatnom gledanju televizije, surfovanju po internetu, igranje igrice i slično. Ukratko, mališani se ne kreću dovoljno!

Krivica je i u roditeljima. Zbog razvijenog ritma življenja, slabi komunikacija između članova porodice, otuda nema mogućnosti razumijevanja u porodici. Danas imamo paradoksalnu situaciju, imamo tehnološki razvoj sa jedne strane, a na drugoj strani je skoro kolektivna depresija. Mediji nam nude nasilje, agresiju, brz život. Te poruke preko TV- a su neprirodne i remete ljudski režim a samim tim, vaspitanje i pravilno odgajanje djece. Zbog brojnih obaveza, roditelji su nervozni i otuda agresivnost ili zanemarivanje sopstvene djece.

Roditelji moraju voditi računa o svojoj djeci, moraju im pružiti što više slobodnog kretanja, oni ne treba da sputavaju dječju energiju, treba da podstiču djecu da tu energiju kanališu u pravom smjeru. Takođe, oni treba da puste djecu da se igraju, da budu aktivna kako se energija, želja za pokretom ne bi taložila u dječjem organizmu. Iz toga bi svakako uslijedilo delikventno i neprikladno ponašanje u kasnijim godinama.

### ***Gojaznost kao posljedica neaktivnosti***

Dijete uzrasta od 1 do 3 godine, pripada periodu kada dobija više u težini nego u visini. U trećoj godini javlja se fiziološki gubitak apetita. Dijete slabije jede, „nema vremena” jer mora da se igra. To ne treba osporavati već iz svega toga izvući pozitivno. Roditelji ne treba da prisiljavaju dijete da jede. Umjesto toga treba da mu pruže mogućnost da se poigra negdje u prirodi na svježem vazduhu. Tako će dijete biti krepko, snažnije i otpornije na nove infekcije, bolje će jesti, spavati, neće biti nervozno ni dijete ni roditelj.<sup>12</sup>

Djeca savremenog doba „prosto obožavaju” hamburgere, grickalice, slatkiše; umjesto voća roditelji im nude kalorične čokoladne namaze i razna gazirana pića. To im nude i u situaciji kada je dijete nemirno, pa da bi se „smirilo” obećavaju poklone tog tipa. Djeci se toleriše kasni odlazak na spavanje, pa su djeca ujutru nervozna i umorna. I opet se može isto zaključiti, djeca su pasivna. Do gojaznosti dolazi upravo zbog nedovoljnog kretanja, nedovoljne zastupljenosti fizičkih aktivnosti. Fizička aktivnost promovise psihološko blagostanje, smanjuje stres, agresiju, usamljenost. Putem nje dijete prazni svoju

---

12 Mikić, B., Biberović, A., Mačković, S.: (2001 ), *Univerzalna škola sporta*, Filozofski fakultet univerziteta u Tuzli, str. 30.



energiju i osjeća se rasterećenije. Da bi uspostavila vitalnost organa, zdrav režim života, dijete mora biti u pokretu, mora se igrati. Neuravnotežena ishrana, nedovoljno kretanja i igranja i pasivnost su izvori brojnih bolesti.

### 10.8. Teorija pražnjenja — katarzije

Ova teorija je slična teoriji viška nagomilane energije. Ona polazi od pretpostavke da se u jedinki iz raznovrsnih pobuda (motiva) i uzroka stvaraju emotivna stanja kojih ona mora da se oslobodi. Budući da je ličnost u svom ponašanju ograničena društvenim, etičkim i drugim normama, ona u djelatnostima igre nalazi mogućnost da »isprazni« ono što u njoj tinja i što je muči. Djelatnost igre prema tome predstavlja »ventil sigurnosti«, kroz koji se jedinka oslobađa prekomjernih i negativnih osjećanja i težnji.

Ova teorija nalazi svoje opravdanje naročito u borbenim igrama, posle kojih nastupa smirenje uslijed psihofizičke iscrpljenosti, zamora, odnosno uslijed uspokojenja emotivnog stanja.

Aristotel je u svoje vrijeme objašnjavao da se duša kroz tragične predstave oslobađa nečeg što je zlo. Tako na pr. gledajući tragediju u pozorištu ljudi gase svoju strast ili želju da nekome nanesu zlo.

Primijenjena na ponašanje u igri ova teorija bi trebalo da opravda neke postupke pojedinaca u igri koje smatramo lošim. Međutim, osim želje za pobjedom, odnosno dokazivanjem da su jedinka ili grupa bolji u igri, najčešće učesnici nemaju drugih, »loših« motiva. Druga je stvar čime su pojedinci motivisani kad žele da dokažu da su bolji. Činjenica je da emotivna stanja nastaju najviše u toku same igre, i da baš ona dovode do reagovanja koja se nekad i ne smatraju kulturnim. Zbog toga se i propisuju pravila igre; i zbog toga su pravila sve preciznija i strožija. No, katarzija je u tome, što se jedinka u igri, istupajući u afektu protivno pravilima (društvenom ugovoru) oslobađa svojih emotivnih stanja bez veće štete po sebe i okolinu. To može biti i negativno sa društvenog gledišta, ali može da ima veoma dobro vaspitno dejstvo. Jer, ukoliko se pristupi kažnjavanju (prema pravilima) to može da djeluje vaspitno i da kod pojedinaca i grupa, uopšte, utiče na stvaranje navike razumnog ponašanja. Na taj način jedinka se kultiviše, da umjesto »rušenja«, udaranja i sličnih ispada djeluje kulturno - vještije, brže, spretnije, bolje. To je mnogo humaniji vid pražnjenja, čemu se u vaspitanju i teži.

### 10.9. Igra kao posljedica potrebe za traženjem stimulansa

U procesu rasta i razvoja iz svakodnevnih potrebe se razvija stimulans koji podstiče ponašanje čovjeka i usmjerava ga prema ostvarenju određenog cilja. Tako su stimulanasi i ciljevi u čvrstom međusobnom odnosu. Stimulanasi sa svoje strane učestvuju u definisanju ciljeva ponašanja jedinke.

Stimulacija se koristi kao zajednički pojam za sve unutrašnje faktore ujedinjujući intelektualnu i fizičku energiju, inicijativu i organizacije individualne aktivnosti, usmje-

ravajući ponašanje, pa mu određuju smjer, intenzitet i trajanje. Na osnovu stimulansa ukazaće se potreba za aktivnošću, pa će igra kao posljedica potrebe za stimulansom imati određeno trajanje, intenzitet i smjer. Na stimulaciju utiču brojni faktori, poput:

- individualnih karakteristika
- karakteristika aktivnosti, i
- karakteristika grupe kojoj dijete pripada

Individualne karakteristike predstavljaju potrebe, vrijednosti, interese i stavove pojedinca. Iako su potencirani zbog značaja za temu, ne može se poreći snažan uticaj i preostala dva faktora. Nekada je njihov uticaj izraženiji, pa je njegovo sagledavanje od značaja za razumijevanje igre kao načina za zadovoljavanje potreba.

Stimulacija je usmjerena prema nekom cilju koji u čovjeku pobuđuje potrebu, koja je razlog određenog ponašanja kako bi se ta ista zadovoljila. Najčešće stimulacija za razvoj jeste sigurnost, lakše obavljanje povjerenih aktivnosti, veće šanse za samoak-tuelizaciju, mogućnost isticanja i dr. Igra se može posmatrati kao logičan rezultat potrebe za traženjem stimulansa, nečega što će kod pojedinca izazvati pokretanje u određenom smjeru i djelovanje na ponašanje.

### ***Stimulansi u igri***

Stimulansi pokreću ljudsku aktivnost, usmjeravaju je u određenom pravcu i održavaju sve dotle dok se cilj ne ispuni. Stimulacija se može definisati kao proces pokretanja, usmjeravanja i održavanja ljudskog ponašanja ka određenom cilju. Osnovni proces stimulacije se bazira na tri elementa i to su: potreba, pokret i nagrada. **Potreba** predstavlja stanje nedostatka ili psihološkog odnosno fiziološkog debalansa. Tri dimenzije stimulacije su bitne za razumijevanje njenog uticaja na radne performanse. U koliko je intenzitet stimulacije veći, utoliko će pojedinac više ulagati napora u ostvarenju svojih zadataka i njegove performanse će biti bolje. **Pokret** predstavlja akciju koju čovjek preduzima da bi otklonio nedostatak. **Nagrada** predstavlja postizanje onoga čime se nedostatak može otkloniti i neutralisati tenzija.

Postojanost stimulacije pokazuje vrijeme ulaganja određenih nivoa napora u određenom pravcu. Neko može biti stimulisan na izuzetnom visokom nivou, ali vrlo kratko dok drugi može biti stimulisan na niskom nivou intenziteta, ali u dužem periodu. Sve teorije stimulansa objašnjavaju šta ljude stimuliše na rad i kako se taj proces stimulacije odvija. Sve te teorije dijele se na: teorije sadržaja i teorije procesa. Teorije procesa nastoje da otkriju proces, putem kojeg se stimuliše na preduzimanje određene aktivnosti. Teorije sadržaja su usmjerene na otkrivanju potreba i stimulansa koji pokreću ljude na određeni način ponašanja.

Najčešće se stimulacije za obavljanje nekog posla izjednačava sa zadovoljstvom posla koji pojedinac obavlja. U stimulaciji je sadržan cjelokupan stimulacioni proces, od javljanja potreba pa sve do zadovoljavanja nastale potrebe kao određenog cilja.

Igra kao sredstvo zadovoljavanja potrebe

Potrebe koje ljudi imaju, a koje se odnose na bavljenje fizičkom aktivnošću mogu se zadovoljiti upražnjavanjem brojnih gimnastičkih vježbi, preko igara pa sve do sporta.

Od pojedinca zavisi odabir igre. Na njegov izbor utiču stimulansi, nagoni, želje, nezadovoljene potrebe, raspoloženje i brojni drugi faktori.

Svaka potreba ima različit stepen koji treba dostići zarad zadovoljenja potrebe i dostizanja zacrtanog cilja. Onda kada čovjek osjeća potrebu za fizičkom aktivnošću, kaže se da ima nezadovoljene potrebe prvog stepena. Radi napredovanja i razvoja čovjek se mora okrenuti zadovoljavanju pojedinih potreba, kako bi nakon određenog perioda mogao da konstatuje dostizanje željenih stanja tj. zadovoljavanje potreba. U te svrhe može poslužiti i igra kao jedan od oblika aktivnosti. Vrsta igre određuje njen sadržaj, pa ukoliko osoba osjeća potrebu može pristupiti poštovanju pravila te igre i učestvovanjem doprinijeti da se umanju broj nezadovoljenih potreba.

### **10.10. Igra sa stanovišta pripreme za život**

Igra ne predstavlja samo zabavu koja ispunjava vrijeme, već predstavlja jedan važan dio života djece kojima igra pomaže da uče i rastu i razvijaju se. Cjelovita njihova motivacija za igru proizilazi iz zadovoljstva koje osjećaju u samom procesu igranja. Djeca se fokusiraju na sami čin igre više nego na njen cilj i igra im je sama po sebi dovoljna. Kroz igru dijete zadovoljava svoju potrebu da je posebno, uči da bude nezavisno od okoline, uči da bude aktivno. Vrlo je teško zamisliti bilo koju vrstu igre koja ne bi vodila do učenja. Mnogi programi, čiji je akcenat na ranom djetinjstvu, uključuju vrijeme za igru a poznato je da je igra važan način učenja kognitivnih, komunikativnih, socijalnih i motornih vještina, kao i vještina prilagođavanja. Kroz igru dijete se priprema za realan život. Ne samo da kroz različite igre ono uči kako da se ponaša, već kroz sam proces igranja ono razvija i određene psihičke, fizičke, estetske, moralne, umne i radne vještine. S obzirom na to da je područje vaspitanja kroz igru veoma bogato i raznovrsno postoje velike i raznolike mogućnosti njegovog ostvarivanja u vaspitnoj i školskoj praksi.

Proces igranja nije samo nešto što djeci donosi zadovoljstvo, već je to način da djeca uče i vježbaju nova ponašanja. Kroz igru djeca prodiru u svijet odraslih, upoznaju ga i uče kako da ga savladaju. Putem igre ona uče kako da se snalaze u novim situacijama, kako da riješe problem, tako da igra kod djece razvija dosjetljivost, oštroumnost, kao i sposobnost donošenja odluka.

Predškolsko doba je od najvećeg značaja kada je u pitanju moralno vaspitanje djece. Moralni kodeks djeca najčešće usvajaju od svojih ukućana, jer su im ono prvo i najbliže okruženje. Međutim, i u moralnom vaspitanju igra ima značajnu ulogu. Dijete usvaja moralne principe kroz svakodnevni kontakt sa okolinom. Kroz različite uloge u igri dijete se uči pravilima i moralnim načelima.

Kroz igru dijete stiče odgovarajuća znanja, vještine i navike i razvija psihomotoričke sposobnosti. Ono na nenametljiv način razvija koordinaciju pokreta, jača mišiće, podstiče pravilno držanje tijela, razvija se krupna i sitna motorika. Takođe, podstiče i razvoj organa za disanje, bolji rad žlijezda i kardiovaskularnog sistema, što sve doprinosi zdravijem i jačem organizmu djece

Estetsko vaspitanje se kroz igru ostvaruje kroz sam proces svake igre, kroz pokret, kroz doživljaj priče, kroz izradu igračaka, kroz crtanje... u suštini, teško je i zamisliti ma koju organizovanu dječju igru u kojoj nema ljepote. Fizičko vaspitanje i sport pružaju raznovrsne mogućnosti za zadovoljenje estetskih potreba i razvijanja estetskih vrijednosti. Estetska komponenta fizičkog vaspitanja veoma je bogata i raznovrsna: u majstorstvu izvođenja sportskih pokreta, u ljepoti vladanja tijelom, u proporcionalnosti, harmoničnosti i ljepoti pokreta, u stvaralačkoj djelatnosti djece (nalaženja novih elemenata i tehnika), u ljepoti kolektivne igre.

- Istraživanje i igra su snažan pokretač sazajnog razvoja. Kroz igru djeca uče o predmetima, oblicima, teksturama, prostoru. Manipulišu, identifikuju, ređaju, spajaju, mjere. Kroz građenje i rušenje djeca uče o svojstvima predmeta i stiču koncepte težine, visine, obima i tekture.

- Igra priprema djecu za život prema njihovom sopstvenom ritmu. U igri su djeca aktivni saradnici svijeta oko sebe, nisu samo pasivni primaoci. U porodici i u školi djeca izvršavaju različite obaveze i zadatke prema unaprijed određenom redoslijedu, no u svijetu igre djeca mogu rastaviti realnost na njima prihvatljive dijelove i aktivno je mijenjati.

- Igra pruža mogućnost uvježbavanja odraslih uloga. Djeca se često igraju škole, porodice, bolnice, prodavnica i okušavaju se u ulogama roditelja, učitelja, trgovaca, doktora. Kroz igru djeca takođe uče izmjenjivati se u aktivnostima s partnerima u igri i nadovezivati se na uloge drugih.

- Igra pomaže djeci da razviju osjećaj identiteta. Kroz igru djeca mogu sagledati sebe same u drugom svjetlu i iz drugih perspektiva.

- Igra omogućava i maštu i stvarnost. Kroz igru se djeca mogu na siguran način suočiti sa svojim strahovima i brigama - vješticama, čudovištima, lavovima, lopovima, psima, duhovima - te se kroz epizode mašte sukobiti s tim likovima i možda ih i pobijediti.

### **10.11. Igra sa stanovišta teorije ljubavi prema igri**

Djeca su najsretnija kada mogu da se igraju onih igara koje vole, i sa vršnjacima, koji su njima dragi, svakog dana, koristeći svaki dio slobodnog vremena.

Kao što dijete ima potrebu za hranom i ljubavlju, čije uskraćivanje može biti pogubno, tako i nezadovoljavanje potrebe za igrom, može biti štetno za njegov psihofizički, emocionalni i socijalni razvoj. Poznata je činjenica, da djeca koja su rasla u nepovoljnim životnim uslovima, i nijesu se igrala, često su postajala slabija i emotivno osjetljivija. U tom periodu, djeca su dosta vremena provodila u izvršavanju kućnih poslova. To ne može zamijeniti, niti nadoknaditi potrebu za igrom i druženje sa vršnjacima.

Iz toga se može zaključiti, da sa igrom i igranjem u djetinjstvu, svako dijete dobija čvrstu i bogatu osnovu, na kojoj se grade temelji sigurnosti u sebe i sve ono čime će se kasnije u životu baviti. Jer, zna se igra čuva prirodni dječiji optimizam i svijet bi bio

mnogo bolji, kada bi ga odrasli gledali očima djeteta, jer baš njom budimo ono najbolje u djetetu: ljubav, razumijevanje, radost, smisao za humor, a samim tim i ljubav prema igri.

Dijete kroz igru dobija želju za saznanjem, pa tako i zadatke složenije strukture, može lakše riješiti ukoliko se aktivnost takvog tipa organizuje kroz igru. Dijete će biti motivisano, i pružiće svoj maksimum, upravo zbog osjećaja ljubavi prema igri. Tako dobijamo dvostruki efekat: djeca se sa jedne strane igraju, a sa druge uče. Samim tim što djeca posjeduju osjećaj ljubavi prema toj aktivnosti, oni ne biraju posebno vrijeme u toku dana, niti neke posebne uslove da bi se igrali.

Djeca su uvijek, svuda i na svakom mjestu spremna da se igraju. A igra im je jako potrebna. U djetinjstvu se igra, rad i učenje prepliću. Igra ima važnu ulogu u životu djeteta, praćena je zadovoljstvom i radošću i na taj način podstiče njegov emocionalni razvoj i doprinosi afirmaciji njegove ličnosti.

### ***Dominacija pozitivnih emocija naspram neželjenih oblika ponašanja u igri***

Kada dijete izađe napolje, ono najprije pogledom traži svoje društvo, lako uspostavlja kontakt sa drugom djecom i to je dovoljan razlog da igra počne. "U nedostatku ovog društva, ono „ne zaboravlja” osjećaj ljubavi prema igri, pa se igra samo, ili partnera za igru traži među odraslima. Odrasli najčešće izlaze djeci u susret, sjećajući se koliko su se i sami kao djeca igrali."<sup>13</sup>

Sva djeca u svijetu se igraju. Upravo je igra ključni razlog njihovog međusobnog udruživanja, bez obzira iz koje sredine djeca potiču. Čak i kada dođe do konfliktnih situacija, djeca ih prevazilaze, da se njen dalji tok ne bi prekinuo i pojavio osjećaj nezadovoljstva zbog naglog prekida aktivnosti. Iz ovog se može zaključiti, da zbog pozitivnih emocija (ljubav, radost), koje dijete posjeduje, dolazi do razrješavanja konflikta i finalizacije igre, na način koji su djeca osmislila.

Uprkos svim pozitivnim emocijama, koje igra nosi sa sobom, dijete u njoj ispoljava i neke neprikladne oblike ponašanja (agresivnost, nezadovoljstvo, nedostatak samopouzdanja).

U današnje vrijeme, agresija oko nas, i naše djece je sve prisutnija. Tako da je nekada potrebno uključiti i odrasle. Zbog toga odrasli traže načine, da djecu okrenu i pokažu im onu ljepšu stranu svijeta. Jedan od tih načina je (naravno uz dječju saglasnost), izbor onih igara, koje upućuju na međusobno okupljanje, druženje, zabavu, kao i ljubav. Kroz te igre, djeca će moći da istražuju, saznaju, pokažu i provjere mnoga svoja znanja i umjenja. Ovim putem, agresivnost kod djeteta se smanjuje i nastupaju trenutci zadovoljstva i smirenosti, koje su toliko potrebne djetinjstvu. Zato se igra smatra najboljim podsticajem za dječiji um, psihički, socijalni i tjelesni razvitak.

Otklanjanjem agresivnosti i svih drugih oblika negativnog ponašanja, dolazi do formiranja prijatne, spontane atmosfere, u kojoj je sve u isto vrijeme i igra i djelatnost, u kojoj djeca sa svojim vršnjacima aktivno i voljno učestvuju.

Protokom vremena roditelji i svi oni koji se bave djecom, primjećuju kako i ko-

13 Sikimić, Lj. ( 2002 ): *Dječije igre juče, dana, sutra*, Zavod za udžbenike i nastavna sredstva, Beograd, str.11.

liko njihovo dijete učestvuje u zajedničkoj igri, kako se iz dana u dan povećava njegova aktivnost, šta se sve promijenilo u njegovim sposobnostima i razvoju. Kako dijete raste, tako se šire i njegova interesovanja za nove igre sa odraslima. Čak i kada roditeljima ponestane ideja za smišljanje novih igara, oni tada pronalaze različite izvore, kako bi došli do lijepih, zabavnih, novih igara za djecu.

Iz svega navedenog se može konstatovati, da djeca bez obzira na sve posjeduju osjećaj ljubavi, zadovoljstva, radosti, koji se ispoljavaju kroz igru, samo je nekada potrebno podsticati dječiju maštu i kreativnost, kako bi ono u igri ispoljilo te pozitivne emocije, a otklonilo agresivnost i neprihvatljive oblike ponašanja.

„S obzirom na svojstvo da dovodi dijete u vezu sa drugom djecom i sa najrazličitijim vrstama materijala, kao i da podrazumijeva maštu i kreativno ponašanje, igra ima izuzetno značajnu ulogu u razvoju i učenju predškolskog djeteta.

Djeca se igraju iz zadovoljstva, ali igra za njih nije zabava kao za odrasle, već aktivnost kojom zadovoljavaju svoje osnovne potrebe, razvijaju umne i stvaralačke sposobnosti, uče, jačaju zdravlje i socijalizuju se.“<sup>14</sup>

Nasuprot predrasudi po kojoj je dječija igra lako, zabavno, besciljno i beskorisno gubljenje vremena, ona se javlja kao izraz otpora malog djeteta da prevaziđe raskorak između sopstvenih mogućnosti i obrazaca ponašanja koje mora da usvoji da bi se uspješno uključilo u društvenu sredinu, i u nju djeca ulažu svu svoju snagu, pamet, vještinu i strpljenje, što se rijetko zapaža u nekim drugim aktivnostima.

## **10.12. Težnja za saznanjem i novim doživljajima**

Ljudsko biće, obdareno razumom, mlado i odraslo, stalno nešto radi, proba, istražuje. Težeći za novim doživljajima, za novim iskustvima, pritisnuto spoljašnjom ili unutrašnjom nužnošću, na raznim stranama i na razne načine traži kako da poboljša život ili da izrazi ono što ga u tom pogledu zanima. Pritom se upušta u rizik, traži avanture, juri, napada, napreduje. Nailazeći na prepreke dovija se kako da ih savlada, bori se sa njima i stiče iskustvo u vještini djelovanja.

Istorija ljudskog roda je istorija neprestanih borbi — borbe za održanje vrste, borbe za bolji život: u prirodi i u civilizaciji, u uzajamnim odnosima pojedinaca, u radu, umjetnosti, nauci. Borba počinje od samog rođenja čovjekovog — za vazduh, za hranu, za toplotu. Ljudi se bore na ekonomskom i intelektualnom polju, nekad na grub način, nekad na plemenit. Plemenita borba treba da uzima sve više maha nad elementarnim oblicima borbe. Tendencija je da se izbjegne divlja borba i da se ona ispoljava u raznim vidovima društveno prihvatljivog ponašanja. U nedostatku stvarnih borbenih situacija čovjek se bori u igri i u sportu. Igre koje se upražnjavaju i koje preporučujemo u fizičkom vaspitanju zasnivaju se na nekom vidu borbe. Borba za prostor, za vrijeme, za oruđe, izražena u metrima, časovima, kilogramima, predstavlja danas, vjerovatno izraz duboko usađenog nagona ali i savremenu potrebu pri čemu ljudsko biće ispoljava i sve

---

14 Kamenov, E. (2008): *Dječija igra* – Zavod za udžbenike – Beograd, str. 23.

svoje intelektualne osobine i razvija ih. Naravno, u izvjesnim napetim situacijama, ovaj borbeni nagon i navike ispoljavaju se na način koji prevazilazi društvena pravila. Uloga vaspitanja baš i jeste u tome da kod vaspitanika njeguje navike da poštuje društvene propise, izbjegavanjem pa i zabranom elementarnih vidova borenja i navikavanjem na plemenitiji, kulturniji način izražavanja urođenih težnji.

Djeca i danas u velikim gradovima pokušavaju da se zabavljaju sakrivanjem i traženjem, gonjenjem i zarobljavanjem. Ove igre mogu biti i ostaci davne prošlosti, ali i navike stečene u razvoju. Praćke, koplja, strele, noževi, pištolji, puške, za kojima čeznu svi dječaci, iako danas nemaju nekadanju stvarnu primjenu, svjedoče o pređenom putu ljudskog roda. Međutim djeca koja nijesu vidjela ova *oružja*- ne traže ih. Borba u lovu ili lov sa borbom, predstavljeni danas simbolično u mnogim igrama, vjerovatno su naslijeđe prošlosti, ali i prosta navika.

Polazeći nekad u lov, čovjek je predviđao borbu, ali ga je mučilo ono što nije mogao da predvidi. Iz ove radoznalosti mogla je da se razvije navika istraživanja, svojstvena danas i djeci i odraslima. Radoznalost pokazuju djeca na svakom koraku svojim pitanjima i aktivnošću. Djeca pokazuju radoznalost i kad se skrivaju - da li će biti nađena; i kad traže - hoće li naći; i kad love - hoće li uloviti; i kad beže -i hoće li biti uhvaćena? Blagodareći radoznalosti, djeca istražuju šume, polja, napuštene zgrade, pećine, kao što i naučnici istražuju nove oblasti i ideje.

Tako su otkrivene planine i nepoznati krajevi - tako se stiče iskustvo. Alpinisti i drugi sportisti gube živote pokušavajući da saznaju ili da postignu što drugi nisu ili ne mogu, ali veoma često motivisani i drugim razlozima, željom za ličnim saznanjem i doživljajima, željom za odmorom i rasonodom.

Iz radoznalosti i tumananja razvilo se lutanje. Ova navika, ili ovo stanje, možda je posljedica zamorenosti ili zasićenosti, ali ona se često nalazi u ljudskom biću. Često se događa da ljudska jedinka pobjegne od monotonije, dosade ili neprilika, na mjesto gdje joj se čini da će biti drukčije. Šta su izleti nego promjena svakodnevnog jednoličnog obrasca, poznate i stereotipne sredine?.

Danas više zaista čovjek nema potrebe ni mogućnosti da ispoljava svoje psihofizičke osobine: snagu, brzinu izdržljivost i spretnost, u onom prvobitnom prirodnom obliku. U igri, u svakoj igri sa kretanjem, čovjek može da ispolji i da njeguje ove osobine koje proizlaze iz suštine njegovog bića i pričinjavaju mu veliko zadovoljstvo.



## **11. VRSTE I KLASIFIKACIJA IGARA**

### **11.1. Vrste igara**

U savremenoj literaturi susrećemo se sa različitim tumačenjima, definicijama i podjelama igara. S obzirom na karakter ovoga rada, mi ćemo se zadržati samo na osnovnim pitanjima koja su vezana za podjelu igara. Ovo je potrebno učitelju i vaspitaču kako bi vršio selekciju igara i izbor onih za koje smatra da će uspješnije odgovoriti unaprijed postavljenom zadatku koji treba riješiti na planu psihofizičkog života svakog djeteta.

Navodimo nekoliko podjela igara, za koje nam se čini da će biti od koristi za naše učitelje i vaspitače, bez pretenzija za širim tumačenjima koja se naslućuju iz samih naziva.

1. igre opštih funkcija (intelektualne, čulne, motorne i dr.);
2. igre specijalnih funkcija (borba, lov, imitacija);

Pijaže govori o: 1) igrama vježbanja ili senzo-motoričkim igrama 2), simboličkim igrama 3) i igrama reda.

Arkin E. A. govori o igrama u kojima se vježbaju raznovrsne sposobnosti (senzorne, motoričke, intelektualne, estetske), igre proizvodnje (tehničke, industrijske, seoske), igre društvenog načina života, vojničke igre i igre dramatizacije.

Za djecu od šest godina posebno su karakteristične stvaralačke igre i igre sa pravilima.

Stvaralačke igre su takve u kojima sadržaj igre djeca sama izmišljaju, na osnovu



određene teme. Ističu se:

- igre uloga,
- konstruktivne igre i
- igre dramatizacije

Igra uloga je posebno zanimljiva za djecu. Na ovom uzrasnom dobu djeca su u stanju da se indentifikuju sa likovima i ulogama koje tumače. Djeca mogu da u fragmentima, dijelovima, rekonstruišu pojedina zbivanja. Prema tome ovdje se ne radi o prikazivanju cijelog teksta, nego samo pojedinih njegovih dijelova. Zahvaljujući dovoljnom fondu riječi, bogatijoj mašti, izražajnom govoru i mimici, djeca pokazuju izvjesne likove i događaje vrlo živo i povezano.

Igre dramatizacije proizilaze iz igre uloga. Djeca šestogodišnjeg uzrasta su u stanju da dramatizuju događaje iz književnosti i neposredne okoline (kuća, vrtić, ulica). Ovdje se zbivanja pokazuju u cjelini, od početka do kraja. Djeca pokazuju visok stepen aktivnosti. Veoma efektno izražavaju svoja doživljavanja, osjećanja i raspoloženja. Pri tome se služe racionalnim govorom, dijalogom, gestovima, mimikom. Ove igre se mogu izvoditi i trojako sa lutkama za pozorište, kao pozorište sjenki ili kao „živa” predstava. Kod djece se podiže svijest o svjesnoj radnoj disciplini, istrajnosti, odgovornosti i slično.

Stvaralačke igre su posebno zanimljive za djecu ovog uzrasta. Djeca sama određuju sadržaj i cilj igre, kao i njenu cjelokupnu organizaciju. Ove igre omogućavaju manifestacije dječjeg stvaralaštva i originalnosti. Djeca se igraju kosmonauta, vanzemaljaca, vojnika i slično. To nije imitiranje, kopiranje, preslikavanje onog što su djeca čula ili vidjela, nego stvaranje nečeg novog. Djeca samostalno misle i tako stvaraju mala originalna djela. Na ovaj način djeca sopstvenom i uvijek novom aktivnošću izražavaju svoj aktivni odnos prema onom što su čula, vidjela ili zamislila.

Konstruktivne igre imaju više vidova. Najčešće se radi o modelovanju, slaganju i građenju. Djeca se služe pijeskom, glinom, plastelinom, kockama, kutijama, drvcima, gotovim dijelovima pojedinih predmeta (željeznica, most, tunel, dizalica, utovarivač i slično). Tako su djeca u situaciji da grade vozove, brodove, avione, mostove, figure ljudi i raznih predmeta. Djeca unose niz stvaralačkih elemenata i njihova cjelokupna pažnja je usmjerena na stvaranje novog predmeta. Ove igre zbližavaju djecu, kod kojih se razvija pozitivna socijalna osjećanja, zatim solidarnost, zajednički rad i slično.

Igre sa pravilima označavaju da se pred djecu postavi zadatak čije rješavanje podrazumijeva pridržavanje određenih pravila. Ovdje se ubrajaju narodne igre, pokretne igre i didaktičke igre.

Narodne igre su oduvijek privlačile dječju pažnju. Prije usmjerenih aktivnosti može se zaigrati neka narodna igra. Ove igre djecu vesele, unose optimistička raspoloženja, radost i ljepotu. Djeca se rado igraju školice, fote, žmurke i dr.

Pokretne igre mogu imati više vidova: sa sadržajima i bez sadržaja. Neke od njih se izvode samo pokretima, a druge sa pokretima i riječima. Ove igre potpomažu svestraniji razvitak dječje ličnosti. Tako pozitivno djeluju na intelektualnom, emocionalnom, estetskom, socijalnom i fizičkom planu.

Didaktičke igre pretpostavljaju rješavanje unaprijed postavljenih zadataka, koji se najčešće odnose na intelektualni razvoj i socijalizaciju djeteta. Svaka didaktička igra sadrži sljedeće komponente: sadržaj ili zadatak, didaktički cilj, pravilo igre i aktivnost igre.

Zadaci u ovim igrama se daju riječima. Osnovna igra je riječ koja označava određeni predmet. Tako se može zadati da djeca utvrde, na osnovu opisa, o kakvom se predmetu radi. Zanimljivi su zadaci koji se daju u vidu zagonetke. Djeca mogu da prepoznaju predmete koji su izuzeti iz jedne skupine, pjesmu na osnovu odlomka melodije, određuju naziv instrumenta prema izvoru zvuka itd. Svakom didaktičkom igrom treba ostvariti određeni cilj.

Svaka didaktička igra ima sljedeću metodiku rada:

- upoznavanje sa zadatkom, sadržajem,
- upoznavanje djece s pravilima (objašnjavanje načina igre),
- organizacija i izvođenje igre, i
- vrednovanje aktivnosti (zalaganja, postignuća) svakog djeteta u igri.

Pri izboru odgovarajuće igre uvijek treba voditi računa o cilju koji se igrom želi ostvariti. Nekada će to biti razvijanje pojedinih čula, razvijanje mišljenja i govora, sticanje novih znanja i slično.

## 11.2. Klasifikacija igara

Klasifikacijom igara bavili su se mnogi autori. Gotovo kod svih autora klasifikacije su različite. „Mnogi poznati teoretičari igre su nastojali da razvrstaju igre u određene kategorije i grupe, koje bi objedinili šire sa istim ili srodnim sadržajima. U tim pokušajima, međutim, nije bilo jedinstvenih mjerila za razvrstavanje. Tako, pojedini autori polaze od godišnjeg doba, drugi od uzrasta, pola ili nekih drugih karakteristika učesnika, treći od karaktera aktivnosti ili sadržaja igre, itd.“<sup>15</sup>

Sve zavisi od kriterijuma koji je u osnovi klasifikacije. Kod raznih autora kriterijumi su različiti, te otuda i različito klasifikovanje igre. Na primjer, drugačija će biti klasifikacija igre, ako je za kriterijum klasifikacije uzet sadržaj igre ili način organizacije; drugačija, ako je u osnovi kriterijum mjesto izvođenja ili broj učesnika; drugačija ako je osnov za kriterijum uzet uzrast djece, godišnje doba. Ako je kao osnov klasifikacije uzeta vrsta kretanja, opet će se izvršiti druga klasifikacija. Ako se igra tretira sa gledišta senzomotornog, intelektualnog i emocionalnog razvoja, onda će i klasifikacija biti prema tim kriterijumima. Ali, ako je osnovna klasifikacija mentalna struktura koja učestvuje u igri (*kriterijum mentalne kompleksnosti*), onda će i klasifikacija biti podređena tom polazištu i biće drugačija od klasifikacije kojoj je kriterijum, na primjer, tematika dječije igre ili psihofiziološki uzrast djece. Stoga je vrlo teško izvršiti jednu totalnu, opštu i sveobuhvatnu klasifikaciju.

---

15 Bjelica, D., Krivokapić, D.(2010): Teorijske osnove fizičke kulture, CSA. Podgorica, str:41

### 11.2.1. Klasifikacija igara sa stanovišta poznatih autora

**Karl Gros i Edvard Klapared** razlikuju dvije grupe igara: **1.** igre opštih funkcija (čulne, motorne, intelektualne); **2.** igre specijalnih funkcija (borba, imitacija).

**K. Biler** razlikuje pet grupa igara i to: **1.** funkcionalne ili senzo-motorne; **2.** igre fikcije ili iluzije; **3.** receptivne igre; **4.** konstruktivne igre; **5.** grupne igre.

**Ž. Pijaže**, primjenjujući kriterijum mentalne kompleksnosti, dijeli igre u tri grupe:

**1.** igre vježbanja ili senzo-motoričke; **2.** simboličke igre; **3.** igre reda.

**E. A. Arkin**, imajući u vidu tematiku, predlaže sljedeću klasifikaciju: **1.** igre u kojima se vježbaju neke psihofizičke funkcije i sposobnosti (senzorne, motoričke, intelektualne, estetske); **2.** igre proizvodnje (tehničke, industrijske, seoske, zanatlijske); **3.** igre društvenog života (u porodici, u vrtiću); **4.** vojničke igre; **5.** igre dramatisacije.

**Viljem Štern**, prema učešću djece u igrama, dijeli ih na: **1.** pojedinačne; **2.** društvene.

**Fridrih Frebl**, na: **1.** fizičke – za razvijanje tijela; **2.** senzorne – za razvijanje čula; **3.** razumne – za razvijanje umnih sposobnosti.

**Elizabet Harlok** u „Razvoju djeteta” daje sljedeću podjelu: **1.** slobodne, spontane; **2.** igra “kao bajagi”; **3.** konstruktivne (sa raznim formama).

**V. Smiljanić – Čolanović i Ivan Tolčić**, iznose sljedeću podjelu: **1.** funkcionalne; **2.** igre mašte; **3.** recepcijske; **4.** stvaralačke.

### 11.2.2. Klasifikacija igara po određenim kategorijama

U nastojanju da se stekne potpuniji uvid i izvrši predmetno-vrijednosno razgraničenje igara, mnogi autori su pokušali da ih razvrstaju u određene kategorije ili grupe, koje bi objedinile igre sa istim ili srodnim sadržajima ili nekim drugim obilježjima. U tim pokušajima, međutim, nije bilo jedinstvenih mjerila za razvrstavanje. Tako pojedini autori polaze od godišnjeg doba, drugi od uzrasta, pola ili nekih drugih karakteristika učesnika, treći od karaktera aktivnosti ili sadržaja igre, i td. Ovakav pristup uslovio je pojavu velikog broja najrazličitijih klasifikacija, među kojima i takve koje su čisto formalne i bez većeg praktičnog i teorijskog značaja. Ima, klasifikacija koje ipak zaslužuju da se o njima nešto više kaže, kao što su, na primjer, klasifikacije K. Bilera, R. Kjoa i neke druge.

Osnovne kategorije igara Biler određuje na taj način što najprije utvrđuje pojedine faze u razvoju dječije aktivnosti u oblasti igara. Polazeći od ovog kriterijuma on je sve igre podijelio u četiri grupe: funkcijske, fikcijske, konstruktivne i ozbiljne ili sport.

**Funkcijske igre** (prva godina života) su satkane od različitih, mahom neodređenih pokreta ruku, nogu i drugih dijelova tijela pomoću kojih dijete upoznaje funkcije aparata za kretanje, govor i dr., i na izvjestan način ih uvježbava i priprema za kasniju cjelishodnu upotrebu, to su prve igre djeteta i njegovo ulaženje u svijet igara.

**Fikcijske igre** (od 2 - 5 godine života) su one u kojima je najviše zastupljena

fantazija. U njima dijete oponaša način života odraslih koristeći se predmetima koji najčešće imaju simboličko značenje (personifikacija predmeta). Značaj ovih igara je upravo u tome što one bude i podstiču dječiju fantaziju i na prikladan način približavaju djetetu stvarnost i buduće životne obaveze.

**Konstruktivne igre** (od 6 - 13 godine života) su počeci stvaralačke aktivnosti djeteta. Pomoću fantazija i mišljenja dijete proučava okolni svijet, postavlja i ostvaruje svoje zamisli, samo ili uz pomoć drugih, nastojeći uvijek da učini bolje, više teže (slaganje kockica, građenje mostova, kula i slično).

**Ozbiljne igre** ili **sport** predstavljaju nekakav međustepen između igre i rada. One nastaju kada „naivna” igra preraste u ozbiljnu aktivnost, a njihov osnovni sadržaj čini borba, težnja za uspjehom.

Druga značajnija klasifikacija, koja također polazi od razvojnih perioda dječije igre, sve igre razvrstava u dvije osnovne grupe: stvaralačke i pedagoške.

**Stvaralačke igre** održavaju, najvećim dijelom, razne događaje i pojave iz neposredne okoline djeteta. Ove igre dijete samo izmišlja, dajući im različite sadržaje i zadatke, što mu upravo i omogućuje da ispolji svoje utiske i doživljuje, da razvija samoinicijativnost, radoznalost, snalažljivost i slično.

**Pedagoške igre** obuhvataju sve igre koje se koriste u pedagoškom radu. Po pravilu, dakle, njihov sadržaj je unaprijed određen i ostvaruje se pod neposrednim nadzorom vaspitača. Većina autora dijeli ove igre u dvije grupe od kojih prvu čine tzv. „elementarne igre” a drugi „sportske” igre.

a) **Elementarne igre** satkane su od različitih pokreta i kretanja čija sadržina i način korišćenja zavise od konkretnih zadataka koji se pred igru postavljaju. Najčešće ove igre su usmjerene na usavršavanje pojedinih motoričkih kvaliteta u specifičnim uslovima nadigravanja (borbe, nadmetanja) čime se praktično proširuje krug njihovog uticaja i na sve ostale sfere ljudske ličnosti.

Bitna odlika ovih igara je u tome što su to mahom jednostavne igre, bez čvrstih pravila i sa velikom mogućnošću prilagođavanja sadržaja, forme i drugih kvalifikativa aktivnosti. Tu spadaju sve igre tipa „hvatalica”, zatim, igre orijentacije, preciznosti, snalažljivosti, brzine i mnoge druge igre u kojima se kroz specifično organizovanu motornu aktivnost aktiviraju različite ljudske sposobnosti, sklonosti ili osobine.

b) **Sportske igre** su nastale iz elementarnih, ali za razliku od njih one se odlikuju čvrstim, standardnim pravilima kojima se regulišu ne samo odnosi igrača već i organizacije igre, a često i nivo sposobnosti i drugih uslova igre. Pojedini autori dijele ove igre na kolektivne i individualne u kojima se takmiče pojedinci, bilo pojedinačno ili u parovima.



## 12. IGRA KAO SREDSTVO TJELESNOG VJEŽBANJA

Igre su nezamjenljive kada je u pitanju fizički razvoj djece, omladine i odraslih. Svoj fizički razvoj mladi ostvaruju kroz aktivnosti organizma a igre su po svojoj prirodi najbolji regulator raznih aktivnosti kojima se mladi predaju bez ostatka. Fizički razvoj jedinke najbolje se ostvaruje kroz aktivnosti koje su intenzivne, smišljene, svestrane i kroz igru se to najsnažnije iskazuje. Igra je pogodna i zbog toga što se skoro isključivo temelji na osjećanjima, za razliku od raznih vrsta sportova gdje više prevladuje razum i volja. Na najmlađem uzrastu fizički se razvoj ostvaruje kroz učenje i ovladavanje osnovnim pokretima putem trčanja, skakanja, pentranja, skrivanja i slično i tako se postepeno uključuju u svijet igračaka napravljenih od različitih materijala, što im omogućava susret sa novom vrstom igara sa pravilima, u daljem hodu upoznaju i različite pokretne igre koje postepeno prerastaju u sportske. Uključivanjem u razne igre takmičarskog karaktera: gimnastiku, atletiku, balet i slično na školskom uzrastu mladi se uklapaju u organizaciju življenja, sistem postupaka, vježbi i doziranih uticaja prirodnih i drugih faktora koji smišljeno doprinose da se izgrade, usavrše i održe oni fizički i psiho-socijalni kvaliteti ličnosti koji joj omogućavaju da se uspješno prilagodi sredini, harmonično razvijaju njezne sposobnosti, tjelesne funkcije u sredini, jača zdravlje i razvijaju se osobine kao: istrajnost, odvažnost, snaga volje, spremnost za saradnju, poštovanje pravila igre, uživanje u lijepom i slično. Za fizički razvoj najviše se mogu koristiti igre takmičenja, akrobatike i vježbe.

Igra kao sredstvo tjelesnog vježbanja doprinosi postizanju optimalne fizičke, mentalne i socijalne sposobnosti, zadovoljavanje potrebe za kretanjem i uvećava adaptivne i stvaralačke sposobnosti.

Igra doprinosi cjelovitom razvoju ličnosti, prvenstveno razvoju fizičkih, funkcionalnih, motoričkih sposobnosti, očuvanju i unapređenju zdravlja i pozitivnih osobina ličnosti.

### **12.1. Fizički razvoj i podsticanje fizičkog razvoja djece**

**Fizički razvoj** ima dva značenja. Jedno značenje se odnosi na rast djeteta u smislu veličine. Taj se proces prirodno odvija kod većeg broja djece. Drugo značenje odnosi se na povećanje sposobnosti da se svrhovito koristi tijelo, kako bi se ostvarili neki zadaci. Dijete svoje tijelo upoznaje kroz pokret. Puzanje, trčanje, bacanje, hvatanje, to su aktivnosti koje zahtijevaju ravnotežu i koordinaciju. Kada mislimo na fizički razvoj, obično mislimo na dvije šire oblasti motoričkog razvoja: vještine krupne motorike i vještine sitne motorike.

#### ***Podsticanje fizičkog razvoja djece***

Bez fizičke snage koja će na odgovarajući način držati tijelo, dijete neće moći da na odgovarajući način učestvuje u aktivnostima koje zahtijevaju da sjedi na stolici ili na podu. Bez fizičke snage u šakama ili i prstima, dijete neće moći lako da izvodi manipulativne aktivnosti niti da se bavi likovnim radom.

Fizički razvoj djece predstavlja preduslov za razvoj akademskih vještina. Za fizički razvoj djece potrebno je vrijeme, a da bi djeca stekla snagu i koordinaciju potrebno je vježbanje, odnosno ponavljanje aktivnosti.

### **12.2. Razvoj krupne motorike i podsticanje razvoja krupne motorike**

**Razvoj krupne motorike** obuhvata pokrete dječijih ruku, nogu, trupa i vrata. Nelokomotorne (stabilne), manipulativne (posezanje, hvatanje i puštanje) i lokomotorne vještine (puzanje, hodanje) specifične su oblasti razvoja krupne motorike koje se javljaju ubrzo nakon rođenja.

#### ***Podsticanje razvoja krupne motorike***

Aktivnosti za podsticanje vještina krupne motorike su brojne, a najčešće se koriste sljedeće: preskakanje preko raznih prepreka i stvari (kocka, kutija, štap, konopac), prilikom čega djeca doživljavaju emotivno zadovoljstvo i radost; plesanje i pravljenje kreativnih pokreta čime razvijaju savitljivost; tehnike istezanja koje mogu pomoći djeci da počnu da izvode sve pokrete rukama.

Prilikom podsticanja vještina i fizičkog razvoja kod djece veliku ulogu ima vaspitač, koji treba da vodi računa o pravilnom fizičkom razvoju djece u toku čitavog rada, a ne samo prilikom organizovanja i sprovođenja posebnih formi rada, za rješavanje zadataka fizičkog vaspitanja. Pravilnim radom vaspitač će realizovati jedan od osnovnih

zadataka vaspitanja, a to je postavljanje temelja za razvoj zdrave tjelesne konstitucije budućeg čovjeka.

### **12.3. Razvoj sitne motorike i podsticanje razvoja sitne motorike**

**Razvoj sitne motorike** manuelne kontrole obuhvata dječije prste i šake. Vještina fine motorike, kao što je, nizanje perli, slaganje kocki i slično, zahtijevaju da oči usmjere šake. Da bi izvela ove aktivnosti, djeca moraju da razviju perceptualnu-motoričku, okulo-motoričku i oko-ruka koordinaciju.

#### ***Podsticanje razvoja sitne motorike***

Kada se sačinjava plan i program, veoma je važno da se razmisli o tome kako adaptirati materijal za zadatke kojima se razvija fina motorika, npr. da bi dijete bolje držalo pastelnu, četkicu, potrebna mu je snaga u prstima. Aktivnosti koje će djeci pomoći da ih razviju su: cjepkanje novina ili papira, cjepkanje kolaž papira i pravljenje mozaika od tih dijelova, igra plastelinom i glinom, slikanje prstima, crtanje, pravljenje konstrukcija od kocki i slično. Djeca posebno vole rad sa tijestom, koji angažuje kako sitnije tako i krupnije mišiće, zato što djeca koriste svu snagu šake da gnječe i uvrću tijesto.



### **13. IGRE PREDŠKOLSKE DJECE**

Veliki broj pedagoga i dječjih psihologa slaže se u stavu da je za formiranje ličnosti i karaktera veoma bitan period od treće do sedme godine, jer je to vrijeme kada dijete najviše uči, usvaja i upija znanja oko sebe. Dijete u predškolskom uzrastu uči i stiče saznanja isključivo svojim iskustvom. Dijete je samo po sebi kreativno, jedinstveno i aktivno biće, a upravo ta njegova aktivna priroda ispoljava se kroz njegovu inicijativu, istraživanje i prije svega kroz dječju igru.

Igra se najčešće pojmovno određuje kao svaka aktivnost koja se preduzima radi zadovoljstva koje pruža, bez obzira na konačni rezultat. Osnovni podsticaj koji nas navodi da igru koju volimo ponavljamo bezbroj puta je zadovoljstvo koje proizilazi iz igre. Odsustvo aktivnosti koje proizvode zadovoljstvo izaziva napetost i razdražljivost. Ukoliko ta neprijatna stanja duže traju i češće se javljaju, utoliko se teže razvijaju sposobnosti koje dijete ima. Dijete se kroz igru afirmiše, vlastitom aktivnošću stiče nova saznanja o sebi i drugima. Kroz igru dijete uči, ono od ranog djetinjstva uživa u otkrivanju i istraživanju onog što ga okružuje. Što je dijete starije (veće), njegove radnje postaju osmišljenije, a igra složenija. Igra odgovara cjelokupnom neuropsihičkom ustrojstvu djeteta, njegovim biološkim i psihičkim potrebama i razvoju. Ako se uzmu u obzir psihofizičke potrebe djeteta i želje koje ono ima kao društveno biće, postoji već dovoljno razloga da se zdravo dijete igra.

Aktivnost djeteta u igri je izraz njegovih psihofizičkih potreba, emocionalnih



stanja i napetosti, socijalnih težnji i prepreka i uticaja društvene sredine. Često se dešava da su baš njegove emocionalne napetosti i socijalne težnje koje ono ispoljava u društvu podstrekači njegove aktivnosti u igri i izbora sadržaja igre. Samo potreba za aktivnošću, koja je stvarno podstrekač mnogih aktivnosti u igri, nedovoljan je motiv za specifične aktivnosti u igri sa zamršenom sadržinom koja katkad ima i simboličko značenje. Posebna vrijednost igre je u tome što ona počinje u ranom djetinjstvu i ne prestaje u toku čitavog čovjekovog života. Kroz igru dijete oslobađa višak energije, razvija i usavršava motoriku, te intelektualne funkcije, a kroz sve to uči i društveno ponašanje.

Predškolsko doba predstavlja period u kojem se postavljaju osnove za formiranje svestrane ličnosti. Kada je riječ o predškolskom djetetu, usmjerene aktivnosti iz fizičkog vaspitanja su od velikog značaja za njihov cjelokupni razvoj. Za tjelesni i duhovni razvoj djeteta igra je podjednako potrebna kao hrana, ljubav i osjećanje bezbjednosti. Ako se potreba djeteta za igrom ne zadovolji, to može da ometa njegov pravilan razvoj. Zato je baš igranje veoma značajan sastavni dio dječijeg života.

Igranjem dijete na svojstven način utiče na svijet i baš u tome je i glavni izvor njegovih uživanja u igranju. U igri ožive sve odlike dječije ličnosti: mašta, osjećanja, sposobnosti i spretnosti. Iskustva koja dijete igranjem stiče na neposredan način neminovani su uslov za upoređivanje, procjenjivanje i zaključivanje. I baš u tome je veliki značaj dječije igre. Dijete koje se u rano doba uspješno afirmisalo i razvilo u igri, biće u školskom radu uspješno i lično uravnoteženo. Za uspješnu igru djetetu su potrebni vrijeme, mjesto i igračke. Potrebno mu je malo igračaka, ali one treba da odgovaraju njegovom tjelesnom i duhovnom uzrastu i da djetetu pružaju mnogo mogućnosti za igranje. Djetetu mnogo znače osobito komadići drveta, šaroliko kamenje... Ono to može da upotrebi i da na svoj način igra. U predškolskom dobu dijete jako zanimaju lokva, pijesak, papir, lopta, plodovi, lišće, drvo i drugi sličan materijal.

Igra osigurava djetetu zdravo djetinjstvo, u igri se razvijaju umne sposobnosti djeteta, igra ga podstiče na umnu aktivnost, i to upravo kada je u društvu vršnjaka. Izbor igara srazmjeran je razvojnim potrebama djece, zadacima programa vaspitno-obrazovnog rada u dječijem vrtiću. Postoje dvije dimenzije igre koje je korisno uzeti u obzir kada se procjenjuje razvoj dječije igre. Prvo o čemu treba voditi računa su različite forme igre u toku predškolskog perioda. Forme ili vrste igre uključuju istraživačku igru, igru socijalnih rutina, funkcionalnu igru, konstruktivnu igru i dramsku igru.

Forme ili vrste igre uključuju istraživačku igru, igru socijalnih rutina, funkcionalnu igru, konstruktivnu igru i dramsku igru.

Tabela 3: *Forme igara u zavisnosti od uzrasta*

VRSTA IGRE	UZRAST	AKTIVNOST
Manipulativna igra	Do 24 mjeseca	Posmatranje i fizička manipulacija predmetima, uključujući stavljanje u usta, udaranje, trešenje, bacanje, guranje.
Socijalne rutine	Do 24 mjeseca	Igre koje uključuju recipročnu razmjenu, kao što su rutine pozdravljanja, golicanje, igre skrivanja lica i slično.
Funkcionalna igra	15-31 mjeseca	Korišćenje 2 ili više stvari za igranje na konvencionalan način (npr. stavljanje stvari u kutiju i vadenje iz nje, stavljanje igračke u kamion, stavljanje lutke u krevet, kotrljanje lopte ka drugu).
Konstruktivna igra	24-27 mjeseca	Mogu da koriste plastelin, kocke, pijesak i slično.
Dramska igra	24-72 mjeseca	Mlađa djeca preuzimaju uloge odraslih iz svog okruženja i odigravaju svakodnevne situacije. Svakodnevni objekti, realističke igračke i predmeti koji se odnose na temu podržavaju ovakvu vrstu igre.

Rane forme igre u djetinjstvu služe kao osnova za složenije igre u predškolskom periodu. U ranom djetinjstvu igra je prije svega istraživačkog i manipulativnog karaktera. U ranom djetinjstvu djeca vole igre socijalnih rutina, kao što su skrivanje, golicanje i pozdravljanje. U kasnijem periodu (oko 18 do 24 mjeseca), djeca počinju da se igraju sa dva ili više predmeta i koriste te predmete za igru onako kako se oni koriste u svakodnevnom životu (stavljanje životinje u štalu, voza na šine, ubacivanje predmeta u otvore odgovarajućeg oblika). U kasnijem periodu i godinama pred školu, djeca ono što misle predstavljaju kroz konstruktivnu i dramsku igru. U ovoj vrsti igre djeca konstruišu ono što su zamislila i odigravaju ono što misle kroz pretvaranje. Druga dimenzija je socijalna priroda igre. Parten (1932) opisuje 3 vrste socijalnih igara tipičnih za rano djetinjstvo i predškolski uzrast: samostalna igra, paralelna igra i kooperativna igra. Dijete koje sjedeći u pijesku ispituje predmete za igranje uključeno je i u samostalnu igru. Ako se dva djeteta jedno pred drugog igraju u pijesku sličnim igračkama, ali ne komuniciraju, u pitanju je paralelna igra. Djeca koja se igraju zajedno razmjenjujući igračke i ideje o igri učestvuju u kooperativnoj igri. Kod trogodišnjaka i šestogodišnjaka stvarni svijet i svijet fantazije su usko povezani. Iz tog razloga su ti mališani uvijek spremni za igre imitiranja i glume. Veoma spretno imitiraju pokrete koje su uočili kod ljudi kod ljudi ili životinja iz njihove okoline. U 4. godini počinju da dominiraju takmičarski duh i želja za upoređivanjem raznih dostignuća sa drugima.

Samostalna igra može biti vrlo raznolika, od igranja s kockicama i građenja kula do crtanja. Ona može biti znak nezavisnosti i zrelosti, samostalna i uporedna igra još uvijek su česte kod djece od 4. i 5. godina. Ono što se mijenja s uzrastom je spoznaja složenosti igre.

U današnjem tempu života odrasli vrlo rijetko mogu da s djetetom učestvuju u igri

a dijete nije samostalno biće i zato nije čudo što želi pomoć odrasle osobe.

U toj dobi djetinjstva igra je nenadoknadivo sredstvo za razvoj djeteta, ona odgovara prirodi djeteta i zakonitostima njegovog psihofizičkog razvoja. Posebno je njezino značenje kada se radi o razvoju i obrazovanju djece te dobi, bilo da se nalaze u dječijim vrtićima, bilo da su okupljena u jednom obliku društveno-organiziranog razvoja i obrazovanja. Igra osigurava djeci sretno i radosno djetinjstvo, koja im osigurava svestran razvoj i vrlo uspješno zadovoljava potrebu za društvom vršnjaka, bitna je uloga igre u razvoju njegove ličnosti. Poznato je da dijete igra samo do onog časa kada na osnovu svoje specifične zrelosti osjeti potrebu za igrom s drugima, a posebna se radost i zadovoljstvo javljaju u djetetu kad spozna ugodnost zajedničke igre s vršnjacima.

Na osnovu rada sa predškolskom djecom uzrasta od 4. do 10. godina, može se zaključiti da su potencijali (motorički i intelektualni) daleko veći nego što je poznato u postojećoj literaturi. Međutim, potpunije ispoljavanje motoričkih potencijala male djece u našim uslovima nije moguće, i zbog toga što cjelokupno fizičko vaspitanje i sport bave se posljedicama nikakvog ili nestručnog tretiranja cjelokupnog razvoja male djece, a posebno biološkog, motoričkog i psihološkog, koje se formalno naziva „fizičko vaspitanje u predškolskim ustanovama i nižim razredima osnovnih škola”.

Dječju igru, ni u kom slučaju ne treba posmatrati kao anarhičnu aktivnost, lišenu svake vrste pravila. Po trudu koji djeca ulažu u nju, značenja koji pridaju onome što rade, stavovima koje ispoljavaju, očigledno je da njima upravljaju određene unutrašnje zakonitosti koje su stroge isto toliko koliko su proizvoljne.

Leontijev smatra da je vodeća aktivnost u predškolskom uzrastu, upravo igra. Npr. učenje u užem smislu te riječi, koje se prvi put pojavljuje na pomenutom uzrastu, nastaje najprije u igri kao vodećoj aktivnosti tog perioda. Dijete počinje da uči igrajući se.

Predškolsko djetinjstvo je jedan od najburnijih perioda razvitka svih potencijala, posebno stvaralaštva, koje ima nezamjenljivu razvojnu funkciju za čitavu ličnost djeteta.

Danas postoji jedno dosta široko prihvaćeno shvatanje prema kome je dječja igra prototip stvaralaštva. „Igra djeteta nije obično sjećanje na doživljeno, već i stvaralačka prerada doživljenih utisaka, njihovo kombinovanje i građenje od njih nove stvarnosti, koja odgovara zahtjevima i sklonostima samog djeteta”.<sup>16</sup>

Više autora govori o igri kao stvaralačkoj ekspresiji, modelu sposobnosti kombinatorike, uspostavljanju novih relacija i kreativnom sistematizovanju iskustva, a stvaralaštvo određuju kao sposobnost igranja misaonim elementima. Smatra se da je stvaralaštvo omogućeno kapacitetom za čuđenje koji se uočava u dječjoj igri iz koje se u toku razvoja diferenciraju mnoge aktivnosti, posebno umjetničke.

Bez obzira na raznovrsnost u tumačenju suštine i postanka igre, neosporna je činjenica da se svi pedagozi, počev od Rusoa i Frebela slažu u tome da igra ima ogroman pedagoški značaj za opšti razvoj ličnosti djeteta, naročito u predškolsko doba, koje se zato i naziva doba igre.

Kod starih Grka riječ „igra” je označavala posebne radnje koje odgovaraju djeci.

16 Vigotski, navod Levin: 1977, str:18

Rimljani su riječju „igra” označavali radost i veselje. Kao oznaku igre neki psiholozi, navode kretanje, spontanost i slobodu, radost i zabavu.

Elkonjin smatra da „igra” nije naučni pojam u strogom smislu te riječi. Ž. Kolaritis je iznio mišljenje da je tačno određenje pojma igre i njeno razgraničenje od ostalih ljudskih djelatnosti nemoguće.

Igra je, kao element kulture, interesovala etnografe i filozofe, psihologe i pedagoge.

F. Šiler i H. Spenser tretiraju igru kao vrlo rasprostranjenu pojavu života, čiji su korijeni isti kao korijeni umjetnosti.

Šiler F. je u svojoj knjizi „Pisma o estetičkom vaspitanju” napisao da je igra uživanje povezano sa slobodom i da je igra estetička aktivnost.

Spenser je svoje viđenje igre ovako objasnio: „Aktivnosti koje nazivamo igrama izjednačavaju se sa estetskim aktivnostima jednom zajedničkom crtom - upravo time što ni ove ni one ne pomažu bilo čime onim procesima koji služe za život”. Po njemu, razlika između igre i estetičkih aktivnosti je u tome što se u igri izražavaju niže aktivnosti, a u umjetnosti više.

Anri Valon je prihvatio definiciju koju je Kant dao za umjetnost i on dječiju igru definiše kao „svrsihodnost bez svrhe”.

Međutim, Vigotski se suprotstavlja ovakvim definicijama jer kaže: „Pogrešno je misliti da je igra aktivnost bez cilja, igra je aktivnost djeteta s ciljem”, pa stoga on igru definiše kao „maštu u praktičnom dejstvu”.

Možemo slobodno reći da je vrijednost igre mnogostrana, jer su dječje igre, kako kaže Frebel „zameci cijelog budućeg života” i da igra utiče na fizičko, umno, moralno i estetsko vaspitanje.



## 14. AKTIVNOSTI KOJIMA SE PODSTIČE FIZIČKI RAZVOJ DJECE

Uspješna realizacija fizičkog vaspitanja djece, ostvaruje se kompleksnom primjenom različitih sredstava igre, fizičkih vježbi, prirodnih faktora, higijenskih faktora i slično. Svaki od navedenih sredstava fizičkog razvoja ostvaruje različit uticaj na organizam djeteta.

### 14.1. Fizičke vježbe

Fizičke vježbe su osnovno sredstvo fizičkog razvoja, koje ostvaruje višestruk, kompleksan uticaj na dječiji organizam. Pod pojmom fizička vježba se podrazumijeva svrsishodna tjelesna aktivnost usmjerena na rješavanje odgovarajućih vaspitno - obrazovnih zadataka čime se doprinosi cjelovitom fizičkom, umnom, moralnom, estetskom i radnom vaspitanju djece. Fizička vježba realizuje se u najvećoj mjeri kroz igru, pa se sa pravom može reći da je igra osnovno sredstvo u fizičkom razvoju djece. Osnovna karakteristika svake fizičke vježbe je njena svrsishodnost, njena umjerenost na ostvarivanje pozitivnih efekata na podsticanje harmoničnog tjelesnog razvoja. Fizička vježba može ostvariti svoje pozitivne efekte samo ako je po karakteru i strukturi pravilno odabrana, dozirana i usaglašena sa zdravljem i uzrasnim karakteristikama i nivoom sposobnosti svakog djeteta.

Odmah po rođenju, kod djeteta se zapaža aktivnost koja angažuje cijeli organizam:

dijete se rita, uvija, bacaka nogama i rukama. Ti pokreti su spontani, slučajni, neusmjereni i nekoordinirani. Vremenom dijete stiče kontrolu nad pokretima, pa je neusmjerenih, slučajnih pokreta sve manje. Kontrola pokreta glave, očiju, ruku, trupa i nogu, tj. okretanje glave i očiju u željenom pravcu, rukovanje predmetima, sjedenje, stajanje, puzanje, hodanje, trčanje, skakanje i druge motorne vještine, od velikog su značaja za socijalni i intelektualni razvoj, kao i za čitav proces vaspitanja.

Psihofizičke sposobnosti (motoričke) su sposobnosti koje učestvuju u razvoju motoričkih zadataka i omogućavaju uspješno kretanje. To su takve dimenzije ličnosti čovjeka, koje učestvuju u rješavanju zadataka i uslovljavaju uspješno izvođenje kretanja. Motoričke sposobnosti su dijelom urođene, a neke se grade i uče tokom cijelog života.

Svaka tjelesna vježba iziskuje ispoljavanje čitavog sklopa motoričkih sposobnosti u najrazličitijim kombinacijama i na najrazličitijim nivoima ispoljavanja.

Planiran, organizovan i sistematičan pedagoški uticaj koji nastava fizičkog vaspitanja ostvaruje u pogledu razvijanja ovih sposobnosti, od izuzetnog je značaja upravo u predškolskom periodu. Ovdje je potrebno istaći ulogu vaspitača i njegovu osposobljenost da ostvari odgovarajući pedagoški uticaj na razvoj motoričkih sposobnosti učenika.

## **14.2. Motoričke aktivnosti**

Motoričke aktivnosti su tjelesne aktivnosti, u kojima dijete djeluje pomoću svojih mišića i svojih čula, ostvaruje raznovrsne pokrete i obavlja različite aktivnosti. U razvojnim organizacionim oblicima motornih aktivnosti, koji se primjenjuju u radu sa djecom koriste se različiti oblici kretanja.

### ***Hodanje***

Hodanje je osnovni oblik kretanja koji se najčešće primjenjuje u svakodnevnom životu i kroz veliki broj pokretnih igara i drugih oblika aktivnosti. Pravilno hodanje doprinosi razvijanju osjećanja za ravnotežu, pravilnom držanju tijela, utiče na pravilno disanje i krvotok. Hodanje treba izvoditi u različitim uslovima, na različitim podlogama i na različite načine.

### ***Trčanje***

Trčanje je veoma korisno za razvijanje i jačanje srca i pluća, a naročito ako se izvodi na svježem vazduhu. Trčanje kao motorna aktivnost najbolje se usvaja i usavršava kroz vježbe, pokretne igre i aktivnosti u kojima se primjenjuju različiti oblici ove aktivnosti. Razvijanje i usavršavanje trčanja efikasno se postiže kroz različite aktivnosti u kojima se mijenjaju vrsta i karakter motorne aktivnosti.

### ***Skakanje***

Skakanje je vrlo naporan oblik fizičkih vježbi. Svrha ovih pokreta je sticanje okretnosti, vladanje težinom cijelog tijela, razvijanje odlučnosti, odvažnosti. Skakanje je odlična aktivnost za izvođenje napolju – nastavnik samo treba da prati djecu. Djeca mogu da preskaču table na zemlji, da preskaču iz jednog obruča u drugi i slično.

**Penjanje**

Penjanje je prirodan oblik kretanja koji je veoma omiljen kod djece. Može se primjenjivati na više načina:

- penjanje nogama i rukama na neku spravu, neku prepreku ili dio namještaja;
- penjanje nogama i rukama uz spravu;
- penjanje samo nogama na spravu, prepreku.

Penjanje se najčešće svrstava u vježbe snage, ali ono doprinosi razvijanju spretnosti, okretnosti, odvažnosti.

**Kotrljanje**

Vježbe kotrljanja djeca izvode sa lakoćom i one im predstavljaju veliko zadovoljstvo. Vježbe kotrljanja izvode se:

- na ravnom tlu i mekanoj podlozi (na strunjačama, na travnatom terenu i sl);
- sa predmetom u rukama ili nogama;
- pojedinačno ili u parovima.

Vježbe kotrljanja mogu se primjenjivati u svim starosnim uzrastima kod djece, rješavanje postavljenih zadataka ili kroz pokretne igre.

**Motoričke sposobnosti**

Prema većini autora, u motoričke sposobnosti spadaju: *snaga, brzina, koordinacija, gipkost, preciznost, ravnoteža i izdržljivost.*

**Snaga** se može definisati kao složena psiho-fizička sposobnost čovjeka da mišićnim naprezanjem savlada neki spoljašnji otpor.

**Brzina** je motorička sposobnost čovjeka da brzo izvodi jednostavne motoričke zadatke ili sposobnost da brzo izvodi jedan pokret u što kraćem vremenskom periodu. Za razvoj brzine najvažnije je ponavljanje vježbi.

**Koordinacija** je motorička sposobnost čovjeka da djeluje u datim situacijama, da upravlja i usklađuje pokretne akcije. Razvoj koordinacije u predškolskom i ranom školskom periodu je dosta brz, lako se usvajaju novi složeni pokreti, a naučeni se lako uvježbavaju.

**Gipkost** (pokretljivost, fleksibilnost) je sposobnost izvođenja pokreta sa velikim amplitudama. Izvođenje ovih pokreta zavisi od pokretljivosti zglobova i elastičnosti mišićne strukture. Sposobnost gipkosti opada sa godinama, što je dijete mlađe pokretljivost je veća.

**Preciznost** je motorička sposobnost koja predstavlja tačnost u rješavanju zadataka. Usko je povezana sa tačnošću procjene prostornih i vremenskih zahtjeva datog konkretnog zadatka i procjene optimalne snage kojom se mora djelovati. Manifestuje se kroz motoričke akcije koje iziskuju usmjeravanje i vođenje tijela, dijelova tijela ili predmeta (vježbe na gredi, salta, bacanje lopte u cilj...)

**Ravnoteža** je sposobnost da se tijelo zadrži u nekom zadatom položaju. To je sposobnost koju karakteriše mogućnost pravovremenog korigovanja položaja, kojem uslijed djelovanja gravitacije prijete opasnost narušavanja položaja.

**Izdržljivost** je sposobnost da se radna aktivnost obavlja u dužem vremenskom periodu sa istim intenzitetom.

Metoda igre za sticanje i razvoj motoričkih sposobnosti i vještina je jako bitna za djecu predškolskog uzrasta. Ona ispoljava metodičke osobenosti igre, tj. ono što igru u metodičkom smislu odvaja od drugih metoda vaspitanja. Njena pedagoška vrijednost najviše dolazi do izražaja pri usavršavanju svojstava, kao što su koordinacija, orijentacija u prostoru i vremenu, samostalnost, itd.





## 15. FUNKCIJE IGRE

Kao što se vidi, priroda igre je veoma složena i bogata, a njeni uticaji mnogostruki i gotovo nesagledivi. Kako ističu neki autori, skoro sve što ljudi rade, može postati igra, a precizne međe između igre i neigre gotovo da nema. Upravo stoga veoma je teško odrediti i granice njenih uticaja i njenog značaja u životu savremenog čovjeka. „Iako je jedan od značajnih faktora dječije igre uzrast, igra je prisutna u svim fazama čovjekovog života: djetinjstvu, mladalaštvu, zrelom dobu. Ali intenzitet interesovanja za igru nije podjednak u svim razvojnim periodima. U nekim je više izraženo a u nekim manje, jer i igra kao i sve pojave se razvija i mijenja. Djetinjstvo predstavlja period najintenzivnijeg interesovanja za igru. Dijete spontano počinje da se igra od rođenja i ta igra je bez nekog određenog cilja, naivna i spontana.“<sup>17</sup> Nakon toga igra postaje svjesna aktivnost sa nekim određenim ciljem.

### 15.1. Biološka i pedagoška funkcija

U procjenjivanju vrijednosti igre, posebno ako se radi o igrama koje se koriste u vaspitno-obrazovnom procesu, jasno se izdvajaju dvije njene funkcije: biološka i pedagoška.

**Biološka funkcija** igre ispoljava se, prije svega, u njenim mnogostrukim uticajima na organizam čovjeka. U većini slučajeva, naime, igra sadrži najraznovrsnije pokrete

<sup>17</sup> Bjelica, D., Krivokapić, D.(2010): *Teorijske osnove fizičke kulture*, CSA. Podgorica, str: 40,41

i kretanja u kojima se, manje ili više, angažuju gotovo svi biološki potencijali čovjeka. Na taj način, igra podstiče rad unutrašnjih organa, poboljšava razmjenu materija i druge vitalne organske procese, a u mlađim osoba, dakako, podstiče rast i razvitak organizma u cjelini. Ukoliko se izvodi u prirodi, na čistom vazduhu i u raznim vremenskim uslovi- ma, ona poboljšava i učvršćuje zdravlje i postaje značajno sredstvo čeličenja organizma.

**Pedagoška funkcija** igre se takođe može iskazati kroz niz pozitivnih uticaja koji zahtijevaju gotovo sve sfere ljudske ličnosti. Raznovrsna, mahom kompleksna motorna aktivnost koja obiluje tzv. „nedisciplinovanim pokretima”, povećava obim ukupne motori- čke informisanosti, a time i nivo motoričke efikasnosti uopšte. Osim toga, u mnogim igrama, osobito u kolektivnim, nedvosmisleno se ispoljavaju i potvrđuju mnoge pozitiv- ne osobine ličnosti (druželjublje, inicijativnost, odvažnost, samodisciplina, i dr.) i suzbi- jaju negativne (sujeta, samoljublje i dr.). Zato mnogi autori s pravom ističu da se upravo u igri čovjek pokazuje onakav kakav je (kakav u igri, takav i u životu). Šiler kaže da se „čovjek igra tamo gdje je čovjek u pravom smislu te riječi, potpun je čovjek tamo gdje se igra”, dok Kajoa, opet kaže : „reci mi šta se igraš, pa ću ti reći ko si.”

## **15.2. Razvojne funkcije igre**

### ***Igra u funkciji motoričkog razvoja***

Igra podstiče djecu na aktivnost i pomaže jačanje i razvoj mišićnog sistema i fi- zičke spremnosti. To je bitno ne samo za zdravo tijelo već i za psihički razvoj. Potreba za fizičkom aktivnošću kod djeteta predškolskog uzrasta je veoma izražena. Igre pomažu razvoju ravnoteže, hodanja, vožnje, trčanja, skakanja, dizanja tereta, penjanja, sportskih vještina, preciznosti gađanja i bacanja, podstiču razvoj fine motorike. Motorička aktiv- nost se postepeno dovodi u sklad sa misaonom aktivnošću, dijete zna šta želi da uradi i to radi sa velikim interesovanjem i ulaže potreban napor da bi se prilagodilo zahtjevima prostora, vremena kao i predmeta kojima se igra. „Igra je u fiskulturnom smislu svestra- na: dete lako i nenamerno stiće koordinaciju pokreta - vodi računa kada treba da potrči, kada da stane, kada da čučne, kada da uhvati loptu, kojom rukom”.<sup>18</sup> Aktivnostima kreta- nja se podstiče razvoj organa za disanje, poboljšava se krvna slika, podstiče se aktivnost koštane srži, utiče se na pravilno držanje tijela, mišići su čvršći, gipkiji i elastičniji.

### ***Igra u funkciji senzornog razvoja***

Igra je naročito značajna za razvoj čula u ranom djetinjstvu. To su razne igre ko- je pomažu razvoj čula vida, sluha, dodira, mirisa i ukusa. Dijete uz pomoć igrački vrši svoja prva istraživanja u materijalnom svijetu, saznaje da li je predmet gladak ili hrapav, hladan ili topao, da li ima miris, ukus, da li proizvodi zvuk i kakav, upoznaje se sa boja- ma itd. Dijete voli da sluša pričanje priča, pjevanje pjesmica, voli da posmatra svijet oko sebe i slično U igri kad dijete mora vezanih očiju da pipanjem prepozna drugo lice, ono mora podatke do kojih je došlo angažovanjem čula pipanja da uporedi sa svojim predsta- vama i sjećanjima o izgledu drugova koji učestvuju u igri.

---

18 Trnavač, N. (1983): *Dečja igra*, Dečje novine, Gornji Milanovac, str. 37

### ***Igra u funkciji emocionalnog razvoja***

Uspostavljanje kontakta sa saigračem ili igračkom uvijek ima emocionalnu podlogu. Dijete se u igri uživljava u radnje i događaje kao da su stvarni, što predstavlja osnovu za razvoj emocija. Dijete razvija privrženost prema odraslima i vršnjacima sa kojima dolazi u kontakt, kao i prema nekim igračkama - personifikuje ih, razgovara sa njima, hrani ih, oblači, povjerava im se, u njima nalazi utjehu. Često se igra sa ovakvim igračkama koristi i u terapijske svrhe. Emotivna stanja su vrlo bogata i raznovrsna i daju ton svim psihičkim procesima. Igra izaziva radosna osjećanja kroz izražavanje, ovladavanje i kreiranje pokreta jer su oni u funkciji slobodnog izražavanja otvorenog za izazove koje donose boje, tonovi, glasovi, riječi, materijali i atmosfera saradnje i mogućnosti za predlaganje. Kretanje i radost su za dijete od životnog značaja i jedno drugo omogućuju.

### ***Igra u funkciji socijalnog razvoja***

Igra predstavlja povod da se djeca okupe u zajedničkim aktivnostima, što je značajno za proces socijalizacije. Razne igračke za društvene igre (domine, „čovječe, ne ljuti se“) pomažu djetetu da prevaziđe svoju egocentričnost, da shvati da ne postoji samo „on“ već da postoje i drugi. Dijete postaje svjesno da postoje pravila u igri sa vršnjacima i da se ona moraju poštovati da bi svi bili zadovoljni a igra uspješna. Dijete uči da dijeli, da prima i daje, da saraduje i da uključi svoju ličnost u grupu. Igra razvija elementarne organizacione sposobnosti i navike djece jer je dijete i stvaralac i pokretač i inicijator zajedničkih aktivnosti. Dijete se uči da donosi odluke o tome ko kada počinje igru, šta ko radi, na koji znak počinje a na koji se završava igra i slično. Dijete ostvaruje kroz igru socijalne kontakte najprije sa odraslim a nakon treće godine polako se u igri okreće svojim vršnjacima. Negdje na kraju predškolskog uzrasta javljaju se već igre u kojima se djeca takmiče jedno protiv drugog. Društvena sredina i njen socijalni sastav kao i uslovi života i standard, utiču na izbor igara i načina igranja djece. Postoje značajne razlike u igri djece bogatih i djece iz socijalno skromnijih sredina; seoske i gradske djece itd. Igra je djelatnost kroz koju dijete aktivno odražava svijet koji ga okružuje i putem identifikacije i imitacije formira osnovna znanja o ljudima, njihovim zanimanjima, kao i društvenim odnosima.

### ***Igra u funkciji sazajnog razvoja***

Iz te grupe mogu se izdvojiti razne didaktičke igre, konstruktivne igre, materijali i alati za radno vaspitanje i slično. Svima im je zajedničko to što podstiču kod djeteta razmišljanje, koncentraciju, upornost, tačnost, sposobnost kombinovanja i zapažanja. Ređajući kocke i slične igračke dijete usvaja pojam broja, serijacije i klasifikacije, upoznaje različite pojmove iz prirodne sredine i razvija svoje misaone sposobnosti.

Igra omogućava djeci da uče da brzo reaguju, da osmisle postupak u rješavanju problema, da se brzo snalaze u novim situacijama, što utiče na rezonovanje, oštromnost, dovitljivost, dosjetljivost i odlučivanje, što spada u intelektualne funkcije. Inteligencija je važan faktor u igri. Fridrih Troj smatra da se inteligentnija djeca više igraju, pronalaze više različitih vrsta igara, a u jednoj igri više rešenja, pa je igra u tom smislu, ogledalo intelektualnog razvoja.

U igrama je prisutno ulaganje napora od strane djece, istraživanje i sakupljanje, eksperimentisanje i provjeravanje sopstvenih sposobnosti, a da dijete pri tom ne mora primiti punu odgovornost za svoje postupke. Za igru je karakteristično izostajanja cilja (u smislu da je on unaprijed postavljen), pa je ona pogodna za divergentno ponašanje, istraživanje, eksperimentisanje, iskušavanje. Tako se dijete oprobava i u onim aktivnostima i procesima kojima još nije u potpunosti doraslo, što bi već zalazilo u zonu idućeg razvoja. Zonu idućeg razvoja on definiše kao razliku između aktivnosti koje dijete sprovodi kad je samo i aktivnosti istog tog djeteta kad saraduje sa vršnjakom ili odraslim. On smatra da je najproduktivnije izlagati dijete učenju u zoni idućeg razvoja jer socijalna interakcija djeluje konstruktivno na razvoj. Psihički razvoj ne sastoji se samo u napredovanju pojedinih odvojenih mentalnih funkcija već i u promjeni njihovih međusobnih odnosa, tj. u stvaranju složenih funkcija kao, npr. logičkog pamćenja, verbalnog mišljenja itd.

### ***Igra u funkciji razvoja mašte i stvaralaštva***

Za psihički razvoj djeteta predškolskog uzrasta značajno je i pitanje odnosa mašte i realnosti, koji se prepliću upravo u toku igre. Svijet dječije mašte i stvaralaštva je bogat i raznovrstan. Omogućava djetetu da se dramski izrazi, ovlada svojim najdubljim osjećanjima i da uspostavi afektivni odnos sa objektima koji za njega imaju posebno značenje. Dijete, na primjer, hrani lutku zamišljenom hranom, što predstavlja igru mašte u kojoj se i situacija i predmeti podrazumijevaju i kad ih stvarno nema. Za igre uloga djeci su potrebne igračke – minijaturne replike stvarnih predmeta ali i nestrukturirani materijali koje djeca sama osmišljavaju. Uz pomoć mašte djeca ostvaruju svoje želje, doživljavaju uspjeh i radost i prvu afirmaciju i postepeno prave razliku između izmaštanog i realnog svijeta. Igra je stvaralačka aktivnost, dijete je mijenja, dopunjuje i izmišlja nove elemente. Dječija kreativnost se ogleda i razvija u procesu izrade igračaka, kad dijete upotrebljavajući otpatke od krpica, parčiće drveta, kartona i sličnih nestrukturiranih materijala, teži da ostvari svoju zamisao.



## 16. SOCIOLOŠKE DETERMINANTE IGRE

Igra se povezuje sa socijalizacijom, koja se najčešće definiše kao „igranje” društvenih uloga ili proces u kojem dijete vremenom prihvata „pravila igre”.

Socijalizacija se odnosi na proces u kome se biološko biće transformiše u pripadnika jedne specifične kulture. Iz ovoga proizilazi da je socijalizacija složen proces kontrole, kojim se u djetetu stvaraju posebne moralne, kognitivne i afektivne predispozicije, pri čemu im se daju specifični oblici sadržina.

Iz perspektive socijalizacije, institucije, poput porodice, grupe vršnjaka, škole, kolektiva, radnog mjesta, pa i radio, televizija i druga sredstva sportskih komunikacija, utiču na to da društvo oblikuje motive i sposobnosti svojih članova.

Ne treba zaboraviti da je socijalizacija proces transformacije biološke individue u društvenu ličnost. Ona je proces formiranja i društvenog sazrijevanja čovjeka. Ipak, socijalizacija ne znači samo konformizam. Pojedinaac koji se aktivno odnosi prema sadržajima koje usvaja može kritički da vrši selekciju, što mu daje mogućnost da odbaci neka ustaljena shvatanja, norme i obrasce ponašanja.

Mnogi filozofi, pedagozi i psiholozi naglašavali su važnost igre kao nečega što, po prirodi, pripada djetinjstvu i predstavlja instrument za učenje. U igri je dijete potpuno u skladu sa osnovnim zakonima beskrajne aktivnosti, koji se očituju u svakom aspektu prirode.

Igra otkriva velike mogućnosti za komuniciranje i razvijanje bogatijih i intenzivnijih sportskih odnosa.

U svom druženju kroz igru djeca ne komuniciraju samo sa aspekta uloge, niti samo zbog toga da za svijet odraslih otkrivaju senzibilitet igre, njenu neposrednost i njen značaj za intenzivno komuniciranje. Komunikacija kroz igru predstavlja osobeno opšte-

nje, koje se od svakodnevnog razlikuje intenzivnom ekspresijom, dinamizmom, svojim principom jednakosti i svojim pravilima. Komunikacija putem igre moguća je između ljudi jedne grupe, ali ona ne mora da se odvija samo među poznanicima.

Istraživanja govore o ranoj i sekundarnoj socijalizaciji.

Stadijum rane socijalizacije traje do sedme godine i u njemu presudnu ulogu ima porodica, dječiji vrtić i td. Osnovni vid aktivnosti je igra, kroz koju dijete stiče navike, elementarne radne djelatnosti, usvaja norme opštenja i ponašanja. Najvažnija područja dječijeg prisnog druženja i saradnje, ali ne i jedina, jesu porodica, grupe djece sa kojima se igra, susjedstvo i zajednica starijih.

Već smo istakli da igra ne treba da bude privilegija djece. Posmatrajući svojstva igre, možemo uočiti oprečnost koja postoji između djece i odraslih. Kod dječije igre naglašena je spontanost; kod odraslih ona iščezava. Djeca igru shvataju ozbiljno i njome su potpuno obuzeta; odrasli je tretiraju kao područje neozbiljnog, eventualno kao razbibrigu, opuštanje ili šalu. Kod djece igra se odvija u punoj slobodi; kod odraslih to je već po malo determinisan čin.

Dječija igra nema strogo određene granice, pa su pravila labilnijeg tipa, dok su kod odraslih pravila i granice jasno određene.

Igra kod djeteta odražava kontekst i okolinu u kojoj ona raste. Oponašajući majku, oca, njihov svijet i njihove postupke, dijete se priprema za život u društvu. Igra pospješuje njegovu socijalizaciju. Mnoge misaone teorijske orijentacije i danas u igri vide instrumentalno i utilitarno sredstvo. S druge strane, igra se vezuje za stvaralaštvo i slobodu, što vodi zaključku da se sada i u budućnosti igra što više učini ciljem, a što manje sredstvom vaspitanja. Razumije se, ne može se odbaciti ni ovo drugo, njena određena instrumentalna iskazivanja, međutim, po svom bitnom smislu i značenju, igra je fundamentalna vrijednost i dobro bi bilo da se u ovoj drugoj ulozi iskazuje samo tamo i toliko gdje i koliko zahtijeva dijalektika odnosa cilja i sredstva. To i ništa više. Ako bi se problem tako postavio, otpale bi mnoge igre i igrarije, koje predstavljaju talog na biću igre, kao slobode. U pitanju su ratne igre, koje su bile juče a i danas su aktuelne, brojne igre formalnih i neformalnih društvenih grupa i institucija uperene protiv mnoštva ostalih životnih interesa drugih ljudi. Otpale bi razne igre na sreću, razna profesionalna takmičenja i mnoge druge igre.

Instrumentalna teorija naročito ističe značaj igre za emocionalni razvoj. Mekini navodi da igra:

- a) povećava društvenu uravnoteženost i spontanost;
- b) razvija samostalnost;
- c) oslobađa od napetosti;
- d) pruža podlogu za prijateljstvo, popularnost i vođstvo.

Prema instrumentalnoj teoriji, moralno vaspitanje je višestruko utemeljeno u biće igre. Igrom se ne iskazuje samo čovjekova slobodna volja, istrajnost i slično, već vrši i unošenje mnogih normi u ličnosti. Igra ima i integrativnu funkciju.

Bez detaljnijeg nabiranja, sumirajući rezultate istraživanja u ovoj oblasti, može

se reći da je aktivno učestvovanje u igri u funkciji emocionalnog zdravlja i društveno prihvatljivih oblika ponašanja.

Ukazaćemo na još jednu tendenciju, kada je u pitanju igra. Riječ je o prevladajućim tendencijama pozitivizma i strukturalizma, konkretnije-tehnologije, čiji naleti brišu istinsku igru, a afirmišu igrarije najrazličitijih vrsta. Tehnologija ima veliki uticaj na igru, pogotovo na takozvane društvene igre. Reklama, kao poziv na igru pospješana je tehnologijom u obliku publiciteta i brzini komunikacija. S druge strane, na tržištu igračaka postoji oštra konkurencija, koja ne samo da je uslovila potražnju za novim proizvodima, nego, prije svega, za proizvodima koji će se sigurno prodavati, a to nužno ide protiv kreativnosti proizvođača. Zahtjevi marketinga i moderne tehnologije nameću ovaj antidječiji svijet igračaka, koji ih već od najmanje dobi pretvara više u pasivne publike nego u kreativna bića, koji ih uči društvenoj integraciji, a ne društvenoj akciji, koji ih uči podložnostima svih dostignuća tehnike i birokratije, a nikako ne oblikovanju spoljnog svijeta po svojoj zamisli, po vlastitim kriterijima.

Ovakve novonastale igre rukovode se principom racionalnosti i ekonomičnosti. Na metodičkom planu, iz takve igre proizilazi profesionalizam i automatizam, a na strukturalno tehničkom rodio se pojam automata i profesionalne mašine. Preko profesionalizma čovjek je postao neka vrsta automata, u kojem profesionalac skupo naplaćuje svoju ulogu, a društvo iz svojih razloga podržava taj vremensko-prostorni-racionalni vid nadomještanja za rekreaciju u igri. Automat je postao glavni nosilac igre, najčešće cjelokupna igra. Gubi se partnerstvo u igri; čovjek se svodi na posmatrača, koji nema pravo na izvornu napetost i oduševljenja - jer sve je režirano. Igra više nije najvažnija, već ciljevi izvan nje. Tako nastaje igra kao moguće sredstvo komunikacije. To izražava mentalitet jednog društva u njegovim lošim dimenzijama, podstiče otuđenje koje svoj izraz dobija i u igri. Igra do apsurdta otkriva pravo lice tehnike. Komunikacione igre imaju svoje mjesto u svim uzrastima, a komunikacija centralno mjesto i ulogu u čovjekovom cjelokupnom načinu življenja.

### 16.1. Socijalizacija kroz igru

**Socijalizacija** djeteta je neodvojiva od učenja i dječje igre, odnosno učenje je neodvojivo od socijalizacije. Kroz igru djeca uspostavljaju i izgrađuju svoje međusobne odnose i stiču socijalna iskustva.

Odnos djeteta prema drugoj djeci i stepen njegove uključenosti u zajednički život izražava nivo njegovog društvenog razvoja. Zajedničke igre djece zasnovane su na čitavoj skali socijalnih osjećanja - počevši od simpatija, naklonosti, obzirnosti, solidarnosti, požrtvovanosti pa sve do samosavlađivanja i potčinjavanja interesima kolektiva. Igra uloga ima značajno mjesto u razvitku predškolskog djeteta kao društvenog bića, jer u njoj dijete izjednačava sebe s odraslima. U procesu socijalizacije djeteta putem igre, veliku ulogu imaju identifikacija i imitacija. U pojedinim ulogama dijete se poistovjećuje s određenim likom, preuzimajući pri tome određene oblike ponašanja, način govora i izra-

žavanja. Oponašajući majku, oca, njihov svijet i njihove postupke, dijete se priprema za život u društvu. Igra pospješuje njegovu socijalizaciju. Stadijum rane socijalizacije djeteta traje od treće do sedme godine i u njemu presudnu ulogu ima porodica, dječji vrtić.

Osnovni vid aktivnosti je svakako igra, kroz koju dijete stiče navike, elementarne radne djelatnosti, usvaja norme opštenja i ponašanja. Djeca se udružuju na temelju zajedničkih interesa, dobrovoljno i na prirodan način. Igra ih navikava da vode računa jedno o drugome, da usklađuju svoje radnje i postupke, da savladaju svoje neobuzdane i grube sklonosti, da svoje lične interese podčinjavaju zajedničkim interesima. Igra otkriva velike mogućnosti za komuniciranje i razvijanje bogatijih sportskih odnosa. Kako se strah od odvajanja bude smanjivao, dijete će stupati u socijalne odnose sa sve širim krugom. U predškolskom uzrastu dijete traži sve više kontakata i interakcija sa svojim vršnjacima, a druženje sa djecom pomaže pri učenju važnih socijalnih vještina kao što su dijeljenje i čekanje na red. Dijete u igri stiče brojna iskustva, upoznaje razna osjećanja, od prvih simpatija do drugarstva, pa do prve ljubomore ili nesimpatije. Sva ta osjećanja, događaji, lijepi ili manje lijepi, imaju nemjerljiv značaj za dječji razvoj, sazrijevanje i socijalizaciju.

Prvu značajnu preokupaciju igrom, dijete doživljava već u trećoj godini života. Od tog vremena (a i znatno ranije) moguće je igrom znatno uticati u smislu sticanja određenih navika (navike ponašanja čine osnovu stavova i ponašanja ličnosti). Uticanja u tom smislu su višestruka. Pomenućemo samo najčešće oblike. Tvrdoglavost se kod djece javlja veoma rano. Njeni oblici ispoljavanja su odbijanje izvršenja onog što odrasli očekuju i uporno pokušavanje onog što ne bi trebalo, što se zabranjuje. Tvrdoglavost ne treba suzbijati tvrdoglavošću. Ovakve postupke prihvatamo kao pokušaj sticanja samostalnosti. Po riječima Ljubinske to je „isprobavanje sopstvenih snaga”. „Obično kroz takvo praktično iskustvo dijete saznaje šta smije da učini, a šta stvarno ne treba da radi”. Svako i najmanje popuštanje (vođeno najčešće emocionalnim slabostima), kasnije može stvoriti sukobe koji mogu imati za posljedicu i trajnije posljedice. U igri je drugačije. Dijete se sukobljava sa pravilima igre, a ona su za sve ista, čak i za vaspitača ako u njoj učestvuje. Na ovom uzrastu to se smatra neophodnim. Time vaspitač potvrđuje vrijednost pravila. I još više. On time potvrđuje svoju pripadnost (u odnosu na dijete) racionalnom autoritetu koji iako se zasniva na odnosu superiornost - inferiornost, ne vodi u zanemarivanje dječje ličnosti. Ako je drugačije, vaspitač se odlučio za inhibitorni autoritet.

Posebna snaga prihvatanja pravila odnosi se na mogućnost uživanja u ulogu rukovodioca igre. Ta uloga se mijenja u svakoj ponovljenoj igri. Tada se dijete nalazi na „drugoj strani”. Ono umjesto da se suprotstavlja, zastupa pravila igre i čak kažnjava one koji se o njih ogriješe.

U igri se tvrdoglavost ne osujećuje nego sublimira. Ona se preobražava u „istrajnost tipa samokontrole”.

Samostalnost u svim stupnjevima dječijeg razvoja je neophodnost koja prethodi ljubopitstvu i radoznalosti, a one su osnova za više dosezanje intelekta.

Doživljaj osjećanja jednakosti (jednakost prava, dužnosti, stavova, obaveza, itd.)



ima veće značenje za dijete od onog koje mu najčešće poklanjamo. U igri on može biti potpun i dobiti svoje pravo značenje: pravila su za sve ista. Čim prihvati igru, dijete prihvata i njena pravila. U igri su svi ostavljeni sebi i svojim mogućnostima. To je posebno izraženo u dječijim igrama.

Igra se najčešće zameće u grupi, a njen uticaj je veoma značajan za formiranje socijalnih stavova. Tu se dijete nalazi među jednakima, a to znači da treba sačekati na svoj red, da se ugled stiče spretnošću, umjenjem, upornošću, odvažnošću, istrajnošću, a ne zahtjevom. Grupa ima svoja pravila (jedan dio pravila postavljaju sama djeca, ona su najčešće etičke prirode). Djeca se veoma strogo pridržavaju pravila igre i što je još važnije, svi igrači su uvijek kontrolisani od svih. Rijetko se dešava da se neko ogriješi o pravila igre, a da ne bude primijećen. Dječije primjedbe o greškama u igri treba uvažavati, ali je još bolje zapaziti ih na vrijeme i odmah reagovati. Takav postupak umanjuje kontrolu ponašanja drugoga, a povećava ličnu kontrolu.

Igra je najbolji metod za promjenu ponašanja po pravilu „hoću-neću” koje svako dijete stekne u kući u određenom stepenu.

Ponašanje u igri je toliko kontrolisano da veoma brzo postane navika koja, ako uporno bude potkrepljivana, postaje karakterna crta jedinke. Tako su i nastali izrazi „ponašati se kao sportista”, „fer-play” i slično.

U igri, naročito u postupku vaspitanja igrom, postoji jedna okolnost koja pretpostavlja specifično odstupanje o pravila igre ili zahtijeva ublažavanje strogosti grupe prema onom ko je pogriješio. To su greške nastale iz neznanja i neumješnosti. Nespretno dijete može odbiti da izvrši određeni zadatak ili da učestvuje u igri. Umjesto kazne treba ga ohrabriti, pomoći mu. Treba mu pružiti priliku da stekne povjerenje u sopstvene snage.

Usvajanje pravila igre nastavlja se u njihovoj primjeni u različitim situacijama, što potkrepljuje logičnost mišljenja, a sve je uslovljeno pažnjom i vremenom, ona postaje trajnija. Ne treba zaboravljati da se dijete umara u igri. Ono iscrpljuje svoje snage u smislu mogućnosti usredsređivanja i određenog ponašanja. Otuda ne treba očekivati da djeca poslije igre budu pažljiva i spremna za veće intelektualne napore. To je veoma značajno u rasporedu svakodnevnog rada, igre i odmora, a posebno u školskim uslovima. Naglašavamo, da je zamor igrom kod djece širih razmjera od zamora radom. Veoma mnogo se može postići (obrazovanjem i vaspitanjem) igrom, naročito ako se ovom uticaju pridruže porodica, škola u cjelini kao i neki drugi značajni faktori.

## 16.2. Socio-emocionalni razvoj u zavisnosti od vrste igara

Igra kao društvena aktivnost pruža izvanredne mogućnosti za razvoj socijalne svijesti kod djece i izazivanje pozitivnih emocija koje djeluju integrativno na njihovu ličnost. Ona, kao sredstvo međuličnog opštenja, omogućava djetetu da ulazi u aktivne odnose sa drugom djecom i odraslima (saradničke i takmičarske), da u njih unosi smisao, i tako mu pomaže da proširuje, sređuje i osmišljava svoje socijalno iskustvo. Kroz zajedničko izražavanje i maštanje ono može da prevazilazi osjećanja ugroženosti

i suparništva, otkrivajući zadovoljstvo organizovanog društvenog življenja, razmjena i zajedništva, od kojih zavisi njegovo društveno prilagođavanje.

Igra sa vršnjacima podrazumijeva međusobne odnose jednakih. To je sa jedne strane oslobađajuće, jer se dijete oslobađa potčinjenosti prema odraslom, ali sa druge zahtijeva posebne napore u ostvarivanju sopstvenog identiteta i socijalnog položaja među drugima koji se za to takođe bore. Za dijete je poziv da se uključi u igru više nego prilika za bavljenje privlačnom aktivnošću, koja za njega ima egzistencijalni smisao. Biti izvan grupe znači biti izvan života; uključivanje u igri znači sticanje identiteta i statusa među onima kojima se vjeruje i koji vjeruju, što je od centralnog značaja za proces socijalizacije. Osim toga, stiče se i osjećaj pripadnosti grupi.

„Neke igrovne aktivnosti same po sebi zahtijevaju saradnju i vođenje računa o partneru (kretanje usklađeno sa suigračem, u obruču, držeći se za jednu ili obje ruke, zagrljeni, sa jednom nogom privezanim za njegovu drugu nogu itd.; igra ogleдалa – jedno dijete podržava sve što drugo izvede, ponašajući se kao njegov lik u ogledalu). Igra je društvena aktivnost naročito u raznim društvenim igrama sa gotovim pravilima, bilo da u njima svaki igrač teži ostvarenju sopstvenih ciljeva (igre kartama, žmurke, “vuk i jaganjci” i slično), bilo da se igra u timu u kome svako od igrača može da doprinese zajedničkoj pobjedi (što zahtijeva, uz poštovanje pravila i veliku sposobnost usklađivanja između članova istog tima i takmičarskih timova - između dvije vatre, promijenite kućice i slično). Svakako, najveći doprinos osmišljavanju emocija i prerađivanju socijalnih odnosa, koje dijete dovode do shvatanja društva i svoje uloge u njemu, daju simboličke igre uloga i sižeom i dramske igre.”<sup>19</sup>

„Grupna igra zahtijeva od djeteta da vodi računa o mišljenjima drugih, traži fleksibilnost i empatiju, komplementarnost u izboru uloga, radnji i scenarija igre. Moguće je organizovati takmičenje, koje pruža radost kolektivnog uspjeha, dijete nadvlada samog sebe. Takmičenje mu pruža radost kolektivnog uspjeha, podjednako participira svako dijete, manji je strah od neuspjeha, jer odgovornost za tok igre, pravila i slično su zajednička. Kolektivna igra pogodan je poligon različitih komunikacijskih obrazaca u kojima saigrači moraju imati približno igrovno iskustvo. U grupnoj igri, moraju se preferirati grupni interesi, a individualne aspiracije dijete mora na vrijeme odložiti. Socijalni aspekt igre je uz interpersonalne odnose u koje dijete stupa tokom igre. Kolektivna igrovna situacija mnogo je kompleksnija i određuje složenije forme igre, jer je dijete u situaciji da usklađuje svoju ulogu sa drugim ulogama u igri. Socijalna i kolektivna igra zahtijeva adekvatnu preradu vlastitog iskustva, razumljivog za saigrača.”<sup>20</sup>

*Igre sa pravilima* pružaju relativno bezbjedne i socijalno prihvaćene mogućnosti za ispoljavanje takvih vrsta ponašanja kao što je udruživanje i suprotstavljanje, odnosno saradnja sa suigračima i sukob sa protivnicima, i to na jedan, sasvim određen način. Pravila određuju ko je sa kim i protiv koga, na koji način se treba ponašati i šta treba postići,

---

19 Kamenov, E. (2008). *Dječija Igra*, zavod za udzbenike, Beograd, str. 36.

20 Zagrebački sajam sporta i nautike: *Slobodno vrijeme i igra*, Fakultet za Fizičku kulturu Sveučilišta u Zagrebu. 2000.god., str.69.

kao i to ko dobija a ko gubi. Međutim socijalni odnosi i emocije, koje nastaju tokom ove igre, ne sadrže u sebi određene razlike (neizbježne u stvarnom životu) jer se javljaju u simboličkom kontekstu. Na taj način, ove igre, pomažu djeci da ovladaju postupcima za snalaženje u socijalnim konfliktima. Osim toga one su najbolja prilika i za uspostavljanje bliskih međusobnih odnosa. Prema tome igre sa pravilima omogućavaju uključivanje pojedinaca u društvenu grupu u kojoj će se osjećati prihvaćen i bezbjedan, što znači da prvenstveno doprinose njegovom socio-emocionalnom razvoju. U grupnim igrama dolazi do bitne promjene u skladu sa određenim obrascima ponašanja. Igrač istovremeno ostvaruje dvije funkcije: sa jedne strane igra svoju ulogu, a sa druge – kontroliše svoje ponašanje. Ova druga funkcija se rađa upravo u igri, zbog čega je nazivaju „škola voljnog ponašanja.” Psihološki mehanizam kojim se objašnjava pomenuta pojava je motivacija koju ima ostvarivanje uloge. S obzirom na to da je emocionalno privlačno, ono podstiče dijete da obavlja radnje kroz koje se uloga otelotvoruje<sup>21</sup> „To se, zahvaljujući igrama, događa u dinamičkoj strukturi timske igre, gdje djeca uočavaju smisao organizovanog ponašanja u društvenoj zajednici, uče se da dijele uloge, planiraju i procjenjuju svoje ponašanje i ponašanje ostalih igrača itd. U igri se posebno razvija i samokontrola, vladanje svojim impulsima i usklađivanje sa ponašanjem ostalih članova grupe, što se prenosi i na ostale situacije života i rada u ustanovi.”<sup>22</sup>

Igra sa vršnjacima podrazumijeva međusobne odnose jednakih. To je sa jedne strane oslobađajuće, jer se dijete oslobađa potčinjenosti prema odraslom, ali sa druge zahtijeva posebne napore u ostvarivanju sopstvenog identiteta i socijalnog položaja među drugima koji se za to takođe bore. Za dijete je poziv da se uključi u igru više nego prilika za bavljenje privlačnom aktivnošću, koja za njega ima egzistencijalni smisao. Biti izvan grupe znači biti izvan života; uključivanje u igru znači sticanje identiteta i statusa među onima kojima se vjeruje i koji vjeruju, što je od centralnog značaja za proces socijalizacije. Osim toga, stiče se i osjećaj pripadnosti grupi.

Tako *igre uloga*, zahvaljujući svojim sadržajima, pravilima i odnosu prema njima, postaju svojevrstan način uvođenja u život odraslih. U igri to praktično znači da se moraju poštovati pravila koja proističu iz preuzete uloge, ali da ona obezbjeđuje i neka prava u odnosu na ostale učesnike igre. Svi igrači tako uče da usaglašavaju svoje postupke, čime se uče društvenom ponašanju i empatiji, ali i razvijaju svijest o sebi, osamostaljujući se. Na taj način, dok zahvaljujući sadržajima igara uloga djeca bolje upoznaju međusobne odnose i rad odraslih, zahvaljujući njihovom igranju ulaze u realne uzajamne odnose i uče pravila društvenog ponašanja uopšte, djeluju u skladu sa opštom zamisli igre, zahtjevima konkretne grupe djece i slikom koju imaju o sopstvenim mogućnostima.

Učestvovanje u raznim vrstama igara, posebno, *simboličkim igrama ili igrama mašte*, postepeno oslobađa djecu od egocentrizma, povećava se samokontrola i saradnja među djecom a smanjuje agresivnost u njihovom ponašanju, djeca su sposobnija za koncentraciju pažnje, zbog čega izostaju mnogi disciplinski problemi koji prate tradicionalni

21 Elkonjin, 1981, str. 291-294.

22 Kamenov, E. (2008). *Dječija Igra*, Zavod za udžbenike, Beograd, str. 37.

nastavni proces. Jedan od glavnih kvaliteta igre u vaspitanju i obrazovanju je da pruža priliku za razrješavanje problema.

*U igri disciplina* dolazi iz njene strukture, postajući generator i regulator aktivnosti, omogućavajući slobodu unutar bogate i stvaralačke samoaktivnosti. U njoj su djeca motivisana da poštuju pravila da ne bi pokvarila aktivnost u koju su se uključila dobrovoljno. Sama se djeca staraju o nesmetanom toku aktivnosti, što u školi obično nije slučaj. S obzirom na svoj agonalni karakter, igra motive učenja pojačava takmičenjem i težnjom za uspjehom i samopotvrđivanjem, zbog čega se teškoće ne izbjegavaju, već traže. Istovremeno, takmičenje je prožeto duhom fer-pleja i uvodi djecu u saradnju. To je značajna socijalna funkcija igre. Svi ovi vaspitni efekti oslanjaju se na onaj uticaj koji igra vrši na psihički razvoj djeteta, na formiranje njegove ličnosti.

Neprocjenjiv je značaj *igara uloga* i u oslobađanju djece od unutrašnje napetosti, jer putem njih ona „eksternalizuju sopstvenu unutrašnju dramu”, što doprinosi uravnoteživanju njihove ličnosti i mentalnom zdravlju. U igri, kao što ukazuje S. Ajzeks, „dijete prerađuje svoje želje, strahove i maštanja, integriše ih u svoju ličnost i postiže unutrašnju harmoniju. Zato je važno da mu se i kući i u dječjem vrtiću obezbijede uslovi za sasvim slobodnu, neometanu, neorganizovanu imaginativnu igru, isto kao i didaktička sredstva i materijali za razvoj fizičkih sposobnosti.“ Međutim, igre će se pojaviti samo u atmosferi prisnosti, emocionalne sigurnosti i odsustvu napetosti i opasnosti, održavajući ovu atmosferu, jer smanjuju stres i frustraciju koje izaziva strah od neuspjeha, kao i rezignacija zbog poraza. U igri obično djeluje i faktor slučajnosti koji, sa jedne strane izjednačuje igrače u startu, a sa druge, poslije odigrane partije daje mogućnost racionalizacije neuspjeha i realnu nadu i pobjedu u narednom pokušaju. Na taj način su djeca, koja se igraju, više zaštićena od neurotskih smetnji nego u običnom životu.

Za vaspitača je naročito važno što se u igri gubi otpor koji djeca često imaju prema odraslima jer ih osjećaju kao nadređene sebi, budući da su odnosi u njoj uvijek partnerski i zasnivaju se na međusobnom uvažavanju i povjerenju. Za razliku od aktivnosti kakve se ogranižuju u klasičnoj nastavi, vrijednost pravih igara je u tome što neuspjeh u vršenju određenih operacija ne izaziva stres i rezignaciju jer igra, ograničena u vremenu i prostoru i ponovljiva, svakome daje novu mogućnost da postigne uspjeh.



## 17. IGRA I PSIHIČKI RAZVOJ

Za psihički razvoj djeteta veoma je važno: podsticanje i njegovanje prirodne radoznalosti u odnosu na svijet koji ga okružuje, podržavanje prirodne mogućnosti djeteta da se uživljava u predmete i pojave, njegovanje osjetljivosti za utiske kao motiva za postavljanje pitanja, podsticanje rješavanja malih problema senzomotorne inteligencije, podržavanje spontanijih pokušaja govorne komunikacije djeteta, podsticanje i bogaćenje dječjeg govora kao sredstva za komunikaciju i sticanje znanja, podsticanje razvoja senzomotornih i perceptivnih sposobnosti i stvaranje povoljnih uslova za formiranje početnih znanja kroz praktične aktivnosti.

Za djecu uzrasta od 6 do 12 mjeseci ono što je važno kada je u pitanju igra, jeste da u tom periodu preovladava *funkcionalna igra*. To je igra koja se javlja sa sazrijevanjem novih funkcija, a sastoji se uglavnom u višestrukome ponavljanju radnji koje angažuju ponašanja koja se upravo razvijaju. To su uglavnom ponovljena izvođenja motoričkih radnji ili angažovanja čulnih organa. Ta ponavljanja samim svojim funkcionisanjem pružaju zadovoljstvo djetetu. U pitanju su motoričke funkcije kao što je dohvaćanje bliskih predmeta vrhovima prstiju, voljno ispuštanje predmeta... Sve te radnje postaju i radnje igranja. Manipulativne igre su igre opipavanja, razgledanja, okretanja, lupkanje predmetima, traženje, stavljanje u usta, guranje po podu i stolu. Sve ove igre sa predmetima su uvod u složenije igre i podstiču opšti razvoj djeteta pružajući djetetu saznanje o predmetima i njihovim svojstvima.

Kod djece od 12 do 18 mjeseci značajnu ulogu i u ovom periodu imaju funkcionalne igre. Težište ovih igara je na onim funkcijama koje u ovom periodu sazrijevaju:

dijete se neumorno igra novom funkcijom uspravljanja i uspravnog hodanja, isprobava svoju sposobnost premještanja u prostoru hodanjem. Takođe se igra novom sposobnošću hvatanja vrhovima prstiju, česte su igre voljnog, namjernog stavljanja predmeta na određeno mjesto, voljnog ispuštanja predmeta iz ruku, bacanja na pod. U ovom periodu javljaju se i simboličke (imaginativne, igre predstavljanja) igre, koje su od tako velikog značaja u svim narednim periodima. One se javljaju u začetoj formi, u okviru zajedničkih aktivnosti sa odraslima pa su otud izrazito imitativne i nisu povezane u složene igrovne radnje, nego su jednokratne. Neke od najčešćih su „hranjenje” drugih osoba ili sebe samog, stavljanje lutke na spavanje, spremanje jela, ljuljanje lutke itd.

Kao u prethodnim uzrastima, i u ovome od 18 do 24 mjeseca, djeca se odaju funkcionalnim igrama, što omogućava da se sa djecom organizuju aktivnosti koje će dugo trajati, koje će ih oduševljavati i koje će podsticati njihov razvoj. Dijete se igra onim svojim funkcijama koje se upravo tada razvijaju. Tu spadaju motorične funkcije kao što su hodanje, trčanje, hvatanje predmeta prstima i manipulisanje predmetima, bacanje predmeta. Na toj osnovi se mogu stvarati brojne igre hodanja na različite načine (brzo hodanje, sporo hodanje, hodanje u stranu, hodanje po liniji ili traci, skakanje uz pridržavanje djeteta za ruku, bacanje lopte, stavljanje predmeta u posudu i presipanje, škrabanje po papiru ili pijesku itd.). Eksplorativne igre predmetima kod djeteta se u ovom periodu još više razvijaju. Sve što je novo u okolini privlači pažnju djeteta i ono mu, posle uestezanja (dok se ne uvjeri da je to novo bezopasno), prilazi i upoznaje ga aktivno, djelujući na njega ili dovodeći u međusobni odnos različite predmete. Simboličke igre koje su se pojavile u prethodnom uzrastu, postaju češće, stabilnije su, duže traju, složenije su. Predmeti igranja sada su sve ljudske aktivnosti koje dijete posmatra kod odraslih: hranjenje, spavanje, uspavljivanje, posluživanje, čitanje, pisanje, vožnja.

Kod djece od 24 do 36 mjeseci funkcionalne igre se odvijaju najviše oko motoričkih funkcija, doduše složenijeg oblika. Tu spadaju različite igre složenog održavanja ravnoteže (stajanje na jednoj nozi, balansiranje na maloj podlozi na kojoj se stoji), složeni oblici hodanja i trčanja (skakutanje na jednoj nozi, trčanje, penjanje uz različite naprave), kao i složenije radnje pomoću ruku (bacanje i prihvatanje lopte, škrabanje sitnijih šara pomoću olovke itd.). Eksplorativne (istraživačke) igre su i dalje vrlo česte i zanimljive za djecu. Istraživanje aktivnosti će izazvati svaka novina u situaciji, svaki novi predmet. Posebno se među ovim igrama za djecu ovog uzrasta interesantne one igre koje se sastoje u ispitivanju mogućnosti kombinovanja predmeta. Te igre u ovom uzrastu postaju prave konstruktivne igre, igre građenja. Među tim igrama najčešće su građenje pomoću kocki (kula, most, voz, kapija), igre plastelinom, igre pijeskom i vodom, igre papirom (gužvanje, cijepanje, lijepljenje). Simboličke igre u ovom uzrastu dobijaju pravi polet. Pored igara predstavljanja pojedinačnih radnji, sada se javljaju složenije kombinacije igrovnih radnji. Pomoću takvih radnji dijete već sastavlja malu dramsku priču. U tu priču uključene su pored igrovnih radnji i simbolički predmeti, uveliko se uključuje govor kao element od koga se gradi igra, javljaju se igre uloga. Pojava ovakvih igara uloga je novina ovog uzrasta i posebno je značajna za psihički razvoj djeteta. Djeca

ovog uzrasta treba veliki dio vremena da provode napolju kad god to vremenske prilike dozvoljavaju. Putem svih ovih igara dijete uči da upoređuje predmete, da izdvaja njihova bitna obilježja, proširuje znanje o predmetima koji ga okružuju, formira elementarne predstave, razvija pažnju i ostale psihičke funkcije.

Da bi se shvatila uloga igre u opštem psihičkom razvoju djeteta, potrebno je utvrditi njene bitne odlike, pronaći distinktivne oblike simboličke igre. Igrovni karakter simboličke igre ne umanjuje ni ozbiljnost ni značaj ovog oblika djelatnosti djeteta jer simbolička igra podrazumijeva značajnu intelektualnu aktivnost, između ostalog i utoliko što se njome, najprije na primitivnom nivou, začinje razumijevanje prirode simbola. Kao kreativna i imaginarna aktivnost, simbolička igra doprinosi razvoju apstraktnog mišljenja, upoznavanju novih pojmova i osmišljavanju već poznatih. U procesu igre dijete dolazi u kontakt sa novim predmetima i pojavama koje ga okružuju i kroz odnos prema njima ostvaruje svojevrsan istraživački i stvaralački način poimanja svijeta.

Bez simboličke igre nemoguće je zamisliti ni pravilan afektivan razvoj djeteta. Iz svega što je rečeno, može se zaključiti da je simbolička igra u određenom periodu razvoja najznačajnija za pravilan psihički razvoj djeteta. Kroz nju će dijete izgraditi adekvatan odnos prema realnosti, prema ljudima i pojavama, ali će se istovremeno razviti i njegove stvaralačke mogućnosti, divergentnost njegovog mišljenja, sposobnost za snalaženjem u svijetu imaginarnog. Zbog toga je važno ne sputavati dijete u tim njegovim misaonim igrama, već, naprotiv, podsticati ga čime mu se pomaže da se na pravilan način uključi u svet koji ga okružuje.

Igra djeteta u najranijem uzrastu (do tri godine) i igra djeteta predškolskog uzrasta se međusobno razlikuju. Dijete do tri godine teži tome da stvar koju vidi mora odmah i da uzme. Ono ne razlikuje stvarnu situaciju od zamišljene koja je bitna za igru, jer ako nema zamišljene situacije ni igra nije igra. Dakle, igra malog djeteta je ozbiljna. U ovom uzrastu dijete samo hoće da zadovolji svoju radoznalost, svoje želje, a u slučaju nerealizovane želje, kasnije nastaje njen „nadamještaj”, igra. Ako kažemo: sat, dijete odmah traži po kući da vidi sat. Prva funkcija riječi sadržana je u orijentaciji u prostoru.

U predškolskom uzrastu dijete usmjerava svoj odnos prema stvarima nezavisno od konkretne situacije. Naime, tada se dijete kroz igru uči da djeluje u spoznajnoj, a ne očiglednoj situaciji. Dijete tek poslije tri godine počinje da djeluje nezavisno od onoga što vidi. Ono uči da određuje svoje ponašanje smislom stvari i pojava, a ne samo percepcijom. Tada štap može da igra ulogu konja, parče drveta ulogu lutke itd. Kao važna djelatnost predškolskog djeteta, igra ima poseban status u odnosu na ostale aktivnosti kojima se djeca bave. Fiktivnost, simulacija, operisanje predstavama i simbolima, variranje spoljašnjih i unutrašnjih funkcija i pojmova daju mišljenju i ponašanju predškolskog djeteta posebnu autentičnost i važnost. Dijete se tokom igre po prvi put distancira od objektivne realnosti, zauzima distancu u odnosu na spoljašnji svijet i sopstveni repertoar ponašanja, što je posebno važno za razvoj mašte, stvaralaštva i uvod u formiranje apstraktnog mišljenja. Igra je izraz potrebe djeteta za aktivnošću i aktiviranjem cjelokupnog organizma; ispoljavanje emocija; zadovoljavanje socijalnih potreba; potreba

za kretanjem i angažovanjem svih čula; intelektualno ovladavanje stvarnošću koja ga okružuje; stvaranje identiteta i svijesti o sebi; uklapanje u društvenu sredinu; ostvarivanje želja i stvaralaštvo. Zbog izuzetnog značaja igre, potrebno je djecu u predškolskom periodu igru djece zaštititi i kultivisati. Ono što je neophodno jeste da se igra podstiče u svim razvojnim domenima: intelektualnom, socijalnom, fizičkom, psihičkom i emocionalnom. Iako dijete posjeduje sve pretpostavke za razvoj zrele ljudske ličnosti, spontano javljanje i ispoljavanje njegovih psihičkih i fizičkih potencijala nije dovoljan uslov da se one razvijaju u trajna svojstva ličnosti.

Za to su, pored odgovarajućih sredinskih uslova, kao i pozitivnog djelovanja porodice na dječji razvoj i učenje, potrebni intencionalni uticaji koje vrši predškolska ustanova težeći da ostvari vaspitno-obrazovne ciljeve podstičući, podržavajući, razvijajući i oplemenjujući njegove prirodne potencijale u okvirima psihičkog razvoja, fizičkog razvoja, socio-emocionalnog i duhovnog razvoja, kognitivnog razvoja i njegovanja dječjeg izražavanja.

Zahvaljujući tome što podrazumijeva djelovanje u zamišljenoj situaciji, igra omogućuje djetetu da svoje emocije podvrgne određenoj kontroli, i može da doprinese oslobađanju emocionalnih konflikata, što je slučaj, na primjer, kod igara sa abreagovanjem straha. Iz istog razloga igra može da utiče i na saznavanje, viđanje emocija i njihovo razvijanje. Ovim se, stvara osnova za povezivanje emotivne i kognitivne funkcije igre u psihičkom životu djeteta.

### **17.1. Vaspitanje igrom**

Period ranog djetinjstva zauzima sasvim posebno mjesto u razvoju svakog pojedinca. Kako je to prvi period u fizičkom i psihičkom razvoju u njemu se snažno ispoljava dejstvo svih onih činilaca koji određuju cjelokupni razvoj s jedne strane nasljeđe, i s druge, osobnosti fizičkih, istorijskih, društvenih i kulturnih uslova u kojima počinje razvoj jedinke. Predškolski period je period najburnijeg biološkog razvoja u kome se u uzajamnom dejstvu sa sredinom, stvaraju preduslovi za psihički razvoj i sticanje prvih iskustava svake jedinke koja ostavljaju neizbrisiv trag na individualnost, s jedne, i, s druge strane, dovodi do osnovnih razvojnih dostignuća specifičnih za ljudsku vrstu kao što su uspravan hod, specifične ljudske sposobnosti, osnovna ljudska osjećanja (prije svega osjećajnog vezivanja za druge osobe), sposobnosti govora, socijalne sposobnosti za interakciju sa drugim ljudima, osobena ljudska inteligencija. Kako će se oblikovati i individualne osobenosti i univerzalna obilježja čovjeka, u ogromnoj mjeri zavisi od uslova podizanja i vaspitanja djece predškolskog uzrasta. A u vaspitanju djece predškolskog uzrasta nezamjenljivo sredstvo vaspitanja je igra. Igra ima ogroman značaj za opšti razvoj ličnosti djeteta pa samim tim i za psihički razvoj. Igra svojim bogatim sadržajem povoljno utiče na formiranje i razvoj psihičkih procesa: pažnje, pamćenja, mišljenja, mašte, zaključivanja.

Osim toga igra kompezuje različite psihičke smetnje i nedostatke. Sloboda i neograničenost pokreta, atmosfera u zajednici s drugim pozitivno utiče, ne samo na rastere-



ćenje živčane napetosti, već i na poboljšanje pojedinih psihičkih funkcija.

Kroz igru se pozitivno razvijaju moralno voljne crte ličnosti (osjećaj za kolektiv, hrabrost, odvažnost, stvara se poštovanje i uvažavanje drugoga i tako dalje).

Nikada biološki razvoj, koji čini materijalnu osnovu psihičkog razvoja (opšte morfološke promjene, anatomske i fiziološke promjene nervnog sistema), nije toliko brz kao u ovom periodu, na primjer, već sa rođenjem djeteta donosi sve ćelije koje čine koru velikog mozga, a već sa dvije i po godine težina mozga dostiže oko 75% težine odraslog mozga. Takve i slične promjene ispoljavljaju se u neprekidnim i brzim promjenama ponašanja djece.

Za psihički razvoj su naravno, od neuporedivo većeg značaja socijalni i kulturni činioci: društveno i kulturno oblikovana sredina koja se pojavljuje kao okvir u kome se odvija razvoj djeteta, život u društvenoj grupi, broj i raznovrsnost odraslih i djece, koji čine, socijalno okruženje djeteta, njihove lične karakteristike, sposobnosti i znanja, stepen interakcije sa djetetom, život u užoj ili proširenoj porodici ili život u nekoj manjoj zajednici ili ustanovi za djecu, kulturom oblikovani sadržaji i sredstva (sistemi znanja, umjetnosti, proizvodi materijalne kulture, pedagoška sredstva itd.). To su neki od osnovnih činilaca koji određuju i brzinu i specifičnost i domete razvoja. Psihički razvoj je određen, dakle, složenim i promjenljivim preplitanjem bioloških i socijalnih činilaca. Biološki činioci se snažno ispoljavaju u toku prve tri godine života i mogu se upoznati, i otud uzeti u obzir pri vaspitanju djece, a socijalni se mogu u velikoj mjeri mijenjati radi optimalnog razvoja djeteta.

Iz izloženog možemo zaključiti da je u predškolskom periodu igra najznačajnija za pravilan psihički razvoj djeteta. U skladu sa tim, djeteta u igri ne treba sputavati, nego ga treba što više podsticati da bi izgradio adekvatan odnos prema realnosti, prema ljudima i pojavama, da bi se razvile njegove stvaralačke mogućnosti, sposobnost za snalaženjem u svijetu koji ga okružuje.

U predškolskom dobu igra ispunjava gotovo cijelo vrijeme djetinjstva, što znači da je osnovni oblik njegove djelatnosti. Čim djeteta pođe u školu, igra ustupa mjesto učenju i nije više glavni sadržaj njegovog života. To, međutim, ne znači da igra gubi svoju ulogu u vaspitanju i životu djece i učenika. Naprotiv, ona postaje sastavni dio njihove pripreme za rad da bi kasnije, kad odrastu, za odraslog čovjeka, igra bila jedan od oblika ljudske djelatnosti koja čovjeku omogućava, uz ostalo, da se odmori i relaksira od rada. Razvijajući posebne vještine i načine ponašanja, djeteta u igri stiče iskustva, otkriva, uči i stvara. Sadržaji koji su prisutni u igri djetetu pomaže da se kasnije bolje snalazi u rješavanju sličnih problema. Potencijal razvojnih mogućnosti igre podstiče razvoj dječijih sposobnosti i stvara preduslove za njihovo usložnjavanje na starijim uzrastima.

## 17.2. Usvajanje novih znanja kroz igru

U predškolskom uzrastu usvajanje novih znanja u igri ostvaruje se mnogo uspješnije nego na nastavi. Obrazovni zadatak postavljen u formi igre ima prednost jer je u

situaciji igre djetetu shvatljiva neophodnost sticanja novih znanja i načina djelovanja. Dijete zaneseno u igri ne primjećuje da uči iako neprestano nailazi na poteškoće koje zahtijevaju preuređivanje njegovih predstava i sazajne djelatnosti. Ako tokom nastave dijete izvršava zadatak odraslog, u igri dijete rješava svoj sopstveni zadatak. Znanja koja se daju u gotovoj formi i koja nisu povezana sa životnim interesovanjima predškolskog djeteta, loše se usvajaju i ne razvijaju ga. U igri dijete samo teži da nauči ono što još ne zna.

U Sjedinjenim Američkim Državama se razvija princip učenja kroz igru. Američka asocijacija za obrazovanje djece u svojoj zvaničnoj publikaciji navela je određene principe učenja kroz igru. Učenje djece predškolskog i ranoškolskog uzrasta se odvija kroz njihovu ličnu, direktnu i aktivnu angažovanost u igri, koju dijete definiše kao svoju. Igra kao aktivnost je predodređena djeci i ona je pokazatelj dječije samostalnosti. Igra djecu čini sretnim, jakim i smjelim i kod njih podiže samopouzdanje. Djeca sa zadovoljstvom započinju igru i tako je i završavaju.

Cilj igre uvijek ima dva aspekta: **saznajni** – ono što u igri dijete treba da nauči i **vaspitni** – načini saradnje, forme, kontakti i odnosi prema drugima.

U oba slučaja cilj treba da se formuliše ne kao prenos konkretnih znanja, umijeća i navika, nego kao razvoj određenih psihičkih procesa ili sposobnosti djeteta. Ideja, zamisao za igru predstavlja onu situaciju za igru u koju se dijete uvodi i koju ono usvaja kao svoju. To se postiže ako se građenje ideje igre oslanja na konkretne potrebe i sklonosti djece, a takođe i karakteristike njihovog iskustva.

„Iako je u čovjekovoj prirodi da se igra, što on zapravo i čini čitav život, ipak treba reći da igra ni u jednom razdoblju ljudskog života nema takvo značenje i toliku moć kao u djetinjstvu, jer je igra za dijete istovremeno i podsticaj i ogledalo njegovog razvoja, izvrstan refleks njegovih problema i naučenih odbrambenih mehanizama, njegove cjelokupne individualnosti sa svim onim što ta individualnost u određenom trenutku predstavlja s obzirom na preokupacije i interese.“<sup>23</sup> Dijete u igri ima priliku da pokaže sve što zna, najčešće i sve što može, što ga ispunjava osjećajem velikog zadovoljstva.

Naime, ako se i možemo složiti da je dijete u svojoj svakodnevici samo dijete, u igri ono postaje čovjek koji se podvrgava pravilima igre, koji u igri pokušava nadmudriti druge, koji angažuje sve svoje potencijale da bude bolji, najbolji, pobjednik, koji saraduje s drugima, koji čini još mnogo toga što je svojstveno čovjeku. Igra stoga ima neprocjenjivu vaspitnu vrijednost.

Naime, kao jedno od vaspitnih sredstava, igre mogu posebno doprinijeti izgrađivanju karaktera, jer se u igri učenik ne može ukrivati pošto se suočava s nizom situacija, počevši od poštovanja pravila igre, preko odnosa prema protivniku, saradnje sa saigračima do odnosa prema sudiji. Takve situacije omogućuju vaspitaču da igrom ispravlja negativne osobine učenika, ali i da utiče na njihova pozitivna moralna svojstva.

Igra se koristi kao veoma pogodno sredstvo za ostvarenje socijalizacije učenika

---

23 Bjelica, D.& Petković, J. (2009) : *Teorija fizičkog vaspitanja i osnove školskog sporta*, CSA Podgorica str.35.

i humanizacije rada u grupi. Humanizacija rada i socijalizacija učenika postiže se, uz ostalo, i time što se u igri:

- učenik podvrgava pravilima igre koja, međutim, nikako ne smiju biti na štetu njegove samostalnosti i osobnosti,
- gubi tzv. spoljašnju pripadnost, i suštinski svi pripadnici jedne ekipe žive za ekipu kojoj pripadaju,
- homogeniziraju učesnici i s obzirom na način odijevanja, to jest svi imaju istu odjeću i obuću, bez razlike na njihovo imovno stanje,
- pojedinac treba podvrgnuti interesima ekipe kojoj pripada, dakle lične interese treba podrediti interesima ekipe,
- treba znati, tj. treba naučiti veseliti se pobjedi, ali i časno prihvatiti poraz, ne klonuti pri neuspjehu, nego još i više vježbati kako bi se postigao željeni uspjeh,
- treba poštovati pravila igre, poglavito to moraju činiti oni koji vode igru, tj. učitelji, jer učenik nigdje tako snažno ne osjeti nepravdu, pristrasnost ili nepoštenje kao u igri, pogotovo ako je povrijeđeno njegovo pravo.

Ako dodamo tome da se u radu s djecom, učenicima i omladinom mogu koristiti različite igre, da ih karakteriše sloboda kretanja, nedisciplinovanost pokreta, nepredviđene situacije s jedne strane, kao i potreba za saradnjom sa saigračima, uvažavanjem suparnika i poštovanjem svih ostalih učesnika u igri s druge, može se slobodno utvrditi da je vaspitna uloga igre zaista velika.

„Igra, dječiji razvoj i vaspitanje su u komplementarnom odnosu. Igra potpomaže i usmjerava dječiji razvoj, indirektno vaspitava i obrazuje, a razvojni potencijali otvaraju prostor za nove igre.”<sup>24</sup> Stoga se ne može zanemariti značaj igre u organizaciji vaspitno-obrazovnog rada s djecom, kako u predškolskoj ustanovi tako i u mladim razredima osnovne škole.

Značajno je uspostaviti kontinuitet obrazovanja, koji podrazumijeva međusobnu povezanost sistema i olakšava prelaz sa nižeg na viši. Program predškolskog vaspitanja i obrazovanja treba da je tako koncipiran da priprema dijete za savladavanje nastavnih sadržaja u osnovnoj školi, koji sa svoje strane treba da se nadovežu i unaprijede efekte vaspitno-obrazovnog rada na predškolskom stepenu obrazovanja.

Veza treba da se uspostavi ne samo u pogledu sadržaja već i metoda rada, jer kvalitet znanja ne zavisi samo od količine informacija koje se djeci nude, već i od načina sticanja znanja i sposobnosti njihove sistematizacije. Prilikom planiranja dječije igre mora se imati na umu da se dječija priroda usložnjava kroz dječije razvojne stadijume. Dječija igra je uzrasno derminisana i prati sam razvoj djeteta.

Fizička aktivnost uveliko pruža mogućnost za razvoj moralnih kvaliteta, pozitivnih crta ličnosti i formiranja snažne volje i karaktera. Redovnim vježbanjem razvija se inicijativa, samostalnost, pouzdanost, upornost, odlučnost, tačnost, preciznost, hrabrost, disciplinovanost, savjesnost, prijateljstvo, solidarnost, potpomaganje, osjećaj dužnosti i odgovornosti, poštenje. Dijete s drugom djecom komunicira kroz igru koja se odvija

24 Bjelica, D. & Krivokapić, D. (2010) : *Teorijske osnove fizičke kulture*, CSA, Podgorica, str. 37.

u niz motoričkih aktivnosti. Ako ne zna slagati kocke, hvatati loptu, penjati se i slično, dijete se povremeno povlači iz grupe vršnjaka i prestaje se družiti. Ako pak ima dobro razvijenu motoriku brzo će se uključiti u igru s drugom djecom i zadovoljiti potrebu za druženjem.

S obzirom na to da je igra najizrazitiji oblik aktivnosti djece, učenika i mladeži, u programu tjelesne i zdravstvene kulture igrama pripada važno mjesto. Da bi se komparativne prednosti igara iskoristile na najbolji mogući način, u njihovu sprovođenju izuzetno je važno, uz ostalo, voditi brigu o pripremi, organizaciji i realizaciji igre, odnosno vaspitno obrazovni proces treba biti dobro pripremljen, organizovan i realizovan. Hoće li to, međutim, učitelj ostvariti na svakom času samo povremeno ili možda uopšte neće, zavisi o brojnim faktorima, među kojima značajno mjesto pripada i metodičkom pripremanju za rad, odnosno metodičkom pristupu u realizaciji dijela programa koji se odnosi na igre.

Psiholozi često smatraju igru sredstvom za postizanje nekog drugog cilja, a ne procesom koji treba proučavati samog za sebe. Igra omogućuje mladom organizmu da eksperimentiše sa svojim repertoarom ponašanja u okolini bez opasnosti i na taj način uči, sistemom pokušaja i pogrešaka, bez ozbiljnijih posljedica zbog pogrešaka.

Drugi psiholozi ističu igru kao sredstvo razvoja jakog ega, preko simboličke manipulacije okolinom (Erikson i drugi) ili kao sredstvo razvoja autonomne moralnosti (Piaget) ili kao pripremu na zahtjeve kulture u kojoj dijete živi.

### **17.3. Igra kao aktivnost koja je intrinzički motivisana**

Intrinzička motivacija za neku aktivnost odražava primarno zanimanje za tu aktivnost, intenzivnu želju bavljenja, a sama aktivnost predstavlja nagradu, ispunjenje, dostizanje cilja, završetak motivacijskog ciklusa. Dakle, nema drugih ciljeva, nema rezultata aktivnosti. Aktivnost je rezultat sama po sebi. Isto vrijedi i za igru. Igra nije rad. Dakle, nema neki drugi spoljni cilj osim nje same.

Dalo bi se stoga zaključiti da se igramo aktivnošću ukoliko smo za nju intrinzički motivisani, ali i obrnuto - ukoliko aktivnost za koju nismo zainteresirani pokaže kvalitete igre, pojavice se i motivisanost. Prema Deciju, osnovni elementi intrinzičke motivacije su odgovornost, ali bez osjećaja prisile (prihvatanje pravila aktivnosti i nužnih socijalnih pravila), potpuno prihvatanje vlastitih ograničenja (privrženost aktivnosti koju možemo realizovati, a ne onoj koju ne možemo), potpuna autonomnost (bez zavisnosti o spoljnim ciljevima, drugima, socijalnim ograničenjima), autentičnost (sagledavanje prave, stvarne ličnosti pojedinca).

Zapravo, to su ujedno i osnovni elementi igre - prihvatanje pravila igre, izbor aktivnosti koja nam je dostupna, potpuna nezavisnost igre od spoljašnjih ciljeva, potvrđivanje autentičnosti trenutka u kojem se igramo i same aktivnosti.

Baveći se aktivnostima za koje smo intrinzički vezani, odnosno u kojima se igramo, shodno tome i aktivnostima iz područja fizičkog, osjećamo zadovoljstvo, uživamo

u aktivnostima sve do maksimalnog osjećaja ispunjenja. Postizanje tog stanja ne može se narediti i nije ga jednostavno postići. Osnovni je uslov stepen složenosti i težine aktivnosti. Naime, ona mora predstavljati izazov vještinama i sposobnostima pojedinca.

Kroz igru se dječija latentna iskustva sistematizuju i prerastaju u sređeno znanje. Ističe se da je kroz igru moguće transformisati različite obrasce dječijeg ponašanja i podsticati nove modele, što doprinosi daljem razvoju potencijala.<sup>25</sup> Svojim izrazitim formativnim mogućnostima igra podstiče razvoj dječijih sposobnosti i stvara preduslove za njihovo uslozňjavanje na starijim uzrastima. Dok se igra, dijete istražuje svijet oko sebe i sopstvene mogućnosti, pronalazi i izmišlja nove mogućnosti djelovanja u različitim situacijama. Na takav način ono se priprema za znatno kasniju praktičnu aktivnost, vježbajući nove funkcije koje se sukcesivno pojavljuju u toku razvoja. Igra određenim materijalima djetetu pomaže da se kasnije bolje snalazi u rješavanju sličnih problema. Dijete u igri razvija posebne vještine i načine ponašanja i na taj način stiče iskustva, otkriva, uči, stvara. Polazeći od individualnih karakteristika i mogućnosti djece, neophodno je pažljivo odabirati i nuditi različite igre i igračke, kroz koje se ogledaju vrijednosti i sistem vaspitanja i obrazovanja. Igra, dječiji razvoj i vaspitanje su u komplementarnom odnosu. Igra pomaže i usmjerava dječiji razvoj, indirektno vaspitava i obrazuje, a razvojni potencijali otvaraju prostor za nove igre. Stoga se ne može zanemariti značaj igre u organizaciji vaspitno-obrazovnog rada sa djecom, kako u predškolskoj ustanovi, tako i u mlađim razredima osnovne škole.

U igri, učenju i radu stvaraju se povoljni uslovi za početno formiranje osobina kao što su:

- disciplinovanost,
- svrsishodnost,
- samokontrola,
- inicijativnost,
- istinitost,
- poštenje,
- skromnost, i slično

Zato vaspitanju tih osobina treba u dječjem vrtiću pokloniti veliku pažnju.

Da bi dijete moglo postići cilj bez kolebanja, mora se kod njega obrazovati odlučnost. Suprotno tome, nesigurnost kod male djece izlazi iz neznanja, slabe volje, iz sumnje da se taj cilj može postići. Zadatak vaspitača je da vaspitanjem kroz igru djeluje na djecu tako da se oslobađaju nesigurnosti, da ih pohvaljuju za odlična djela u igri, zanimanju i svakodnevnom životu.

Od karakternih osobina u dječjem vrtiću se prvenstveno razvija smjelost. Ona je osnova za razvoj najvišeg oblika izražavanja čovjekovog karaktera – hrabrosti. Radosno i aktivno dijete manifestuje smjelost ne samo u igrama već i u svakodnevnom životu.

Strah je suprotna osobina smjelosti. Zbog toga treba već u dječjem vrtiću pratiti

<sup>25</sup> Bjelica, S. & Bjelica, D. (2006) : *Komunikacije u sportu*, Filozofski fakultet, Nikšić, CSA, Podgorica, str.

dječji strah i sprečavati tu pojavu kod djece. Od malena, koristeći razne fizičke vježbe privikavamo djecu da savladavaju strah i objašnjavamo njegovu neosnovanost a djeca stiču samopouzdanje u novim kretnim zadacima.

Takođe, kroz igru, djecu treba učiti da govore istinu bez obzira na posljedice. Tako će se kod njih osjećati navika da govore istinu. Ponekad se kod djece javlja svjesno laž i pretvaranje. Te negativne osobine dijete poprima i brzo oponaša. Zato se protiv njih treba boriti od samog početka objašnjavanjem, poučavanjem, i primjerima. Ponekad dijete zbog svoje snažne mašte posjeduje lažne pritužbe, ali zato kod pojave laži treba pažljivo ustanoviti njene uzroke i otklanjati je iz dječjih postupaka.

Poštenje kod djece treba prvenstveno vaspitati na osnovu primjera kroz igru. Život u dječjem vrtiću pruža dovoljno prilike za ispunjavanje raznih dužnosti, naročito u igrama u kojima djeca moraju pošteno da se pridržavaju pravila.

Takođe i skromnost treba razvijati kod djece već od prvih dana. Ako vaspitač na to ne obrati pažnju, može lako da se desi da dijete postane umišljeno i hvalisavo. Vaspitač treba da vaspitno djeluje na dijete, ako je i sam skroman i ako ne pohvaljuje djecu za uspjehe koji nijesu zahtijevali mnogo marljivosti djeteta i na rezultatima stvarnog napora.



## 18. ISPOLJAVANJE INTELIGENCIJE KROZ IGRU

Mnogi psiholozi koji su se bavili razvojnim pojavama ranog djetinjstva, utvrđuju povezanost između igre i razvoja mišljenja. Većina od njih posmatra igru u razvojnoj liniji sa mišljenjem i učenjem naglašavajući pri tom njenu kognitivnu funkciju. Posebno mjesto zauzima Pijaže koji igru shvata kao asimilaciju dječijeg iskustva i njegovu spovstvenu sliku svijeta, kao pripremu za kasnije akomodacije na njega i preko promjena u načinima igranja identifikuje stadijume intelektualnog razvitka.

Mišljenje i saznanje su suštinski neodvojivi od procesa igre. Igra ima i integrativnu ulogu i veliki broj činilaca koje je dijete upoznalo pojedinačno izdvojeno iz konteksta i povezuje se u smisaone cjeline, jer igra stavlja naglasak na njegove međusobne odnose i mogućnost kombinacija. Dijete igrajući se saznaje, a i saznajući i misleći ono se igra.

Dakle, dječija saznajna aktivnost ima empirijski karakter što znači da dijete usvaja uglavnom ono što mu je potrebno sada, a ne ono što će mu biti potrebno u neodređenoj budućnosti. I pored ovih specifičnosti načina na koje dijete misli o igri, igra je jedan od osnovnih pokretača njegovog intelektualnog razvoja. U igri ono prelazi sa plana konkretne misli zasnovane pomoću stvari na plan apstraktne reprezentativne misli. Prednost igre je što dijete u njoj stvara situacije koje je pod njegovom kontrolom, koju može u cijelosti da razumije i u kojoj se osjeća sigurnost. U igri je dijete u manje rizičnoj situaciji nego u životu, zbog čega ima priliku da isproba kombinacije u ponašanju. Igra doprinosi intelektualnom razvoju djeteta, i to manipulisanjem predmetima ili igračkama, uviđanje kauzalnih i drugih odnosa, upotpunjavanju opažaja, korigovanju pogrešnih opažaja.

Dobro organizovane aktivnosti razvijaju različite intelektualne sposobnosti djeteta. Razni problemi koji se javljaju u igri, zatim načini njihovog reagovanja doprinose razvoju različitih aspekata inteligencije djeteta.

Kroz specifičnu imitaciju u igri, dijete usvaja mnoge misaone tehnike, standarde i načine ponašanja osmišljava svoje iskustva i učestvuje u igri. Ono u igri stvara dramsku reprezentaciju programa u kome igrači preuzimaju stvarne igre, suočavaju se sa problemima, formulišu strategije, donose odluke i dobijaju brzu povratnu informaciju kao posljedice svojih akcija. Prema tome vjerovatno je da u shvatanju igre kao tvorca pogodnog modela svijeta leži objašnjenje njenih kognitivnih mogućnosti koji je čine nezamjenjivom drugim vrstama ljudske aktivnosti. Sposobnosti koje se stiču kroz igru u ranom djetinjstvu ugrađuju se u složenije sposobnosti koje će se razviti u starijim uzrastima, i predstavljaju preduslov za njegovo javljanje. Da bi se obezbijedio ovaj kontinuitet između raznih sadržaja i oblika igre i razvojnih karakteristika djece, što je uslov vaspitanja igrama, potrebno je da se u njima ogleda određen sistem. Igra i razvoj međusobno su uslovljeni a to znači, dok razvoj otvara nove mogućnosti igri, ona, sa svoje strane, potpomaže njegov prirodni tok.

Intelektualne su mogućnosti upravljači dječijih aktivnosti i odražavaju se u tim aktivnostima: mogućnosti zapažanja, uočavanju veza i odnosa, zapamćivanju i kombinovanju predstava koje se izražavaju u igri. Fizičke intelektualne mogućnosti mogli bismo nazvati onim „što mi možemo”, a ono što mi možemo, motivacija je naših aktivnosti. Razumljivo je s toga, da je igra aktivnost djeteta, jer ono što dijete po svojim mogućnostima može - to je u prvom redu igra, ona je neiscrpno vrelo podataka o djetetu i zato nam igra otkriva mogućnosti pojedinog djeteta.

Fizičke mogućnosti djeteta postaju motivom njihovih aktivnosti. Pojačan rast njihovih ruku i nogu upravlja njihovim pokretima, trčanjem, skakanjem, obogaćuje njegove igre i daje sve šire mogućnosti ostvarivanju njihovih zamisli pomoću pokreta. Igra vježba njegove pokrete, koji osposobljeniji postaju novi bogatiji motivi njihovih aktivnosti. Igra pruža vaspitaču mogućnost upoznavanja stepena razvijenosti pokreta djeteta.

### **18.1. Neki pokazatelji razvoja inteligencije tokom igre**

Orijentacionu procjenu razvoja inteligencije možemo vršiti na osnovu sljedećih pokazatelja:

a) *Dobro razvijen govor* – izgovara glasove čisto i razgovijetno; na temelju slušanja može rastaviti riječi na glasove i spajati glasove u riječi (glasovna analiza i sinteza); izriče riječima što želi, treba, misli i osjeća. Govor je bitan uslov ljudske komunikacije, prenošenje iskustva i učenja. On je osnova za razvijanje dječjeg mišljenja.

b) *Razvijenost pažnje* - kod predškolske djece je uglavnom nehotična (nenamjerna), dijete se može koncentrisati na aktivnost koja mu nije privlačna 15-20 min., zato se i nastavni sat u početku dijeli na manje cjeline, dok djeca nisu spremna intenzivno raditi dalje. Psihičkim sazrijevanjem, pažnja se produžuje na 30-40 min i postaje hotimična



(namjerna), te sve više nalikuje pažnji odraslih.

c) *Razvijenost inteligencije* – opša sposobnost, bitna je za školski uspjeh, jer određuje krajnje mogućnosti postignuća. Za predškolski uspjeh, bitnu ulogu imaju i drugi faktori - motivacija, ulaganje napora za savladavanje aktivnosti, emocionalna stabilnost/labilnost djeteta i dr.

d) *Razvijenost orijentacije* u prostoru i vremenu - razumije prostorne odnose: gore, dolje, ispred, iza, lijevo, desno, ispod, iznad, u, na; juče, danas, sutra, prije, poslije, jutro, podne, večer.

e) *Numeričko shvatanje* – razumije pojmove par, više, manje, jednako, dodaj, oduzmi, duži, veći, širi, pojam količine i slično

f) *Prepoznavanje i imenovanje boja* - crvene, zelene, žute, plave i nijanse druge.

g) *Razvijenost grafomotoričkih vještina* - fleksibilnost šake i prstiju - ove vještine bitno utiču na savladavanje vještine pisanja, crtanja; dijete je zrelo za školu kad pravilno drži olovku, precrtava geometrijske likove, poput kruga, trougla, romba, crta, reže makazama itd.

## 18.2. Intenziviranje psihičkih procesa putem igre

Igre aktiviraju *psihičke procese* spoznaje, oštine vida, muskularno-motorne osjećaje, ravnotežu i kretanje. Igrama se razvija osjećaj za prostor i vrijeme, razvijaju se razni oblici pažnje, mašte, razvija se sposobnost ocjenjivanja, prosuđivanja i zaključivanja. I više, igrama se obogaćuje emocionalni život djece onim pozitivnim čulima koja dijete bodre, hrabre i oplemenjuju. Razvijaju se osjećaji zadovoljstva, vedrine, veselja, ljepote, radnog oduševljenja, samopouzdanja, kolektivnosti, životne radosti i optimizma.

*Intelektualizacija* predstavlja najvažniju kariku u razvijanju psihičkog života djece predškolskog uzrasta, a izražava se sticanjem pojmova o svijetu. Igra je posrednik u razvitku *umnih sposobnosti*. Kada govorimo o intelektualnom razvoju djeteta obično mislimo na povećanje znanja o sebi i svojoj okolini. Za dijete je igra način na koji ono uspostavlja komunikaciju sa samim sobom i svojom okolinom iz koje bira one dijelove sa kojima želi da se indentifikuje i koje organizuje u novu smisaonu cjelinu. U igri dijete razvija svoje sposobnosti shvatanja, razumijevanja onog što je bitno. Time se doprinosi formiranju pojmova, odnosno realnije slike djeteta o svijetu oko njega,

Dobro organizovane igre, u kojima su zastupljene složenije aktivnosti sa odgovarajućim materijalom, razvijaju različite intelektualne sposobnosti djeteta. Razni problemi koji se javljaju u igri, kao i pokušaji i način njihovog rješavanja doprinose razvoju različitih aspekata inteligencije djeteta. Razvijaju se saznavne sposobnosti djeteta: pažnja, pamćenje, mašta, govor, mišljenje.

*Pažnja i pamćenje* su sposobnosti kojima se kroz igru ovladava u predškolskom periodu. Na razvoj voljne pažnje snažno utiču složenije igre, izvršavanje zadataka u kojima je dijete prinuđeno da vodi računa o pravilima. Dijete upoznaje svijet oko se-

be, zadržava u sjećanju viđeno i na osnovu elemenata, čulnih iskustava stvara određene kombinacije koje saopštava igrom.

Dijete pamti ono što mu je u igri privuklo pažnju, što je za njega bilo zanimljivo, probudilo njegovo osjećanje i ostvarilo doživljaj. U procesu učenja predškolske djece igra ima posebnu motivacionu vrijednost. Motivi koji pokreću i usmjeravaju aktivnost djeteta nalaze svoj najprirodniji izraz u igri. Ona stvara interes, pokreće pažnju, mišljenje, volju, tako doprinosi organizovanom procesu učenja. U procesu učenja kroz igru dijete čini poseban napor da bi usvojilo pravila igre. Stečena iskustva tokom igre se dalje provjeravaju i ispravljaju i obogaćuju.

**Dječija mašta** se razvija pomoću igre. Mašta djetetu omogućava da doživi ono što u realnom životu ne može. Dječija mašta nije nešto što ono dobija rođenjem, niti će se razvijati sama od sebe. Kao i sve ostale funkcije ona se usavršava i bogati aktivnostima, naročito igrom. Mnogo fantazije i stvaralaštva unosi se u dječije igre. Djeca sama smišljaju interesantne sadržaje igre, vaspitač treba samo da podstiče djecu na takve igre, da ih navodi na interesantne teme koje bogate i razvijaju njegovu ličnost, da ih odvrća od štetnih igara i negativnih uticaja. U igri dijete samo usmjerava maštu i čini ono što mu predstavlja zadovoljstvo. Zbog toga ono u njoj trajno uživa i vraća joj se.

U igri dijete usavršava **opažanje, poimanje prostornih odnosa, predstavljanje i zaključivanje**. Igra doprinosi razvoju dječijeg mišljenja. U toku igre se prvi put javlja simbolična funkcija, zamjenjivanje mjernih predmeta drugim. Takođe, kroz različite igre dijete može postepeno da shvati sve složenije situacije i da se snađe u novim okolnostima.

Djeca u igri učvršćuju znanje o životu i radu ljudi, o javnim zbivanjima i o prirodi, igrom se njihovo znanje dalje razvija i djeca se njime u igri praktično koriste i provjeravaju ga.

Pravilno odabrane igre od strane vaspitača, doprinose svestranijem intelektualnom razvoju djeteta. U igri djeca stižu nova znanja, ali ispoljavaju i ranije stečena znanja i navike. Sistematizovanim radom mogu se proširivati, produbljivati, korigovati i slično.

Onemogućavanje djeteta da se igra igara i igračkama koje su u skladu sa njegovim uzrastom dovodi do nepoželjnih reakcija i stanja djeteta: preosjetljivosti, agresivnosti, otežane koncentracije i slično

Posljedice negiranja u djetinjstvu ostaju u zreloom dobu, pa i u starosti. Emocionalno uravnotežene osobe su se dovoljno i adekvatno igrale u djetinjstvu, a neki vidovi igre, naravno, transformisani ostaju i kasnije. Igra je od posebnog značaja za razvoj mnogih karakternih osobina.

### **18.3. Doprinos igre emocionalnom zdravlju**

Smirenost duha, relativna oslobođenost od napetosti i anksioznosti, sposobnost da se negativna osjećanja usmjere kreativnim i konstruktivnim kanalima, osjećajnost i prikladno reagovanje na osjećanja drugih, sposobnost da se primi i pruži ljubav, spontanost

emocionalnog izražavanja u obliku koji je odgovarajući razvojnom stupnju pojedinca, sposobnost da se konstruktivno djela u realnosti i da se prilagođava promjenama, osjećaj sigurnosti, sopstvene vrijednosti, uživanje u kontaktima sa ljudima, integracija sa vrijednostima koje doprinose dobrobiti društva, fleksibilnost, skladna ravnoteža između samodovoljnosti i spremnosti da se primi pomoć, sposobnost da se prihvati trenutno osjećanje kako bi se u budućnosti postigao željeni cilj i sposobnost da se uživa u životu su karakteristike emocionalno zdrave osobe.

Emocionalne interakcije su izvor dječije inteligencije, moralnosti i samopoštovanja. Prisna, ljubavljiva ispunjena veza između roditelja, vaspitača i djeteta postavlja temelje za njegove više sposobnosti razmišljanja. Ovakav način je mnogo efikasniji od svih drugih vidova „stimulacije inteligencije” preko edukativnih programa i korišćenja skupih edukativnih igračaka. Svakako dijete koje se dovoljno igra i slobodno da se u njoj razvija, pronalazi, otkriva, ima preduslove za dobro emocionalno zdravlje.

Sovjetski teoretičar i psiholog L. S. Vigotski prihvata poznati stav da je „dječija igra mašta u praktičnom djelovanju”.

Uzrast djeteta je značajan faktor dječije igre. Dijete do treće godine ispoljava izrazitu potrebu da neposredno, bez odlaganja, zadovolji potrebe i želje. Poslije treće godine ono ima sve veći broj nerealizovanih želja, one egzistiraju uz tendenciju da se što prije realizuju.

U igri djeteta nikako se ne bi smjele zanemariti emotivne težnje, emotivni razvoj i njegov emotivni život u cjelini. Emotivnost je neosporno bitna komponenta dječije igre. Prema mnogim autorima, ona je izvor i motivacija za igru, ona utiče na njen sadržaj i njen tok. Ovo će doći do izražaja već u individualnoj igri djece. U zajedničkoj igri emocionalni doživljaj jednog djeteta može da inicira samu igru, bilo da dijete ostaloj djeci predloži temu igre, bilo da ono samo u svoju ulogu integriše lični emocionalni siže. S aspekta razvoja neophodno je istaći da, zahvaljujući fiktivnosti, dijete može u igri da ostvari unutrašnju podvojenost. Ono u igri može da preuzme izvjesnu emociju i da je kontroliše. Tako dijete ubjedljivo igra ulogu, uključujući i emotivnu komponentu te uloge. Ono predstavlja emociju, ali ono sebe ne izražava tom emocijom. Ono izražava izvjesnu distancu.

Jedna od osnovnih lekcija za dijete je kako da razlikuju sopstvena osjećanja, a zatim kako da uskladi osjećanja i ponašanje. Kasnije roditelji mogu da pomognu djeci da prepoznaju, savladaju i obuzdaju osjećanja, da saosjećaju sa drugima i da upravljaju osjećanjima ispoljenim tokom druženja. Ovakav uticaj roditelja imaće dalekosežne posljedice. Tim naučnika sa vašingtonskog univerziteta došao je do zaključka da roditelji koji intervenišu na ovaj način imaju djecu sa kojom se bolje slažu, koja su pažljivija i opuštena u njihovom prisustvu. Djeca su i biološki mnogo opuštenija, imaju niži nivo hormona stresa kao i nedostatak fizioloških indikatora emocionalnih poremećaja. To je obrazac koji bi ako se nastavi tokom života mogao da bude predznak boljeg fizičkog zdravlja. Ostale prednosti su socijalne prirode: ovakva djeca su popularnija u društvu i vršnjaci ih više vole. Uočljive su i prednosti i kognitivne prirode: ova djeca imaju bolju

koncentraciju i samim tim uspješnije uče. U nižim školskim uzrastima bolje savladaju matematiku i čitanje

Vršena su istraživanja u vezi igre: utvrđivanje odnosa igre i afektivnog života djeteta i utvrđivanje odnosa igre i kognitivnog razvoja. Stoga se i novije teorije igre mogu grupisati u dvije grupe: **psihoanalitičke** (čiji su predstavnici Melani Klajn, Ana Frojd, Erikson i dr.) i **kognitivističke** (čiji su predstavnici Pijaže, Vigotski, Leontijev, Elkonjin i dr.).

Za Pijažea, koji je istraživanju dječijeg mišljenja posvetio veliki broj eksperimentalnih istraživanja, saznanji egocentrizam predstavlja osnovno svojstvo mišljenja djece predškolskog uzrasta, od koga zavise sva ostala. Saznanji egocentrizam – problem i mogućnosti njegovog prevazilaženja posvećena su mnoga istraživanja. Proces prelaska na nivo mišljenja koji je karakterističan za predškolski period razvoja na više oblike vrlo je složen. Uloga igre dovodi do promjene u položaju djeteta- od individualnog i specifično dječijeg na novi položaj odraslog. Samo prihvatanje uloge od strane djeteta i promjena značenja stvari koje se uvode u igru, omogućava stalnu promjenu položaja.

Polazi se od pretpostavke da je igra aktivnost u kojoj se upravo odigravaju osnovni procesi koji su povezani s prevazilaženjem sazajnog egocentrizma.

Erik Erikson djetetova osjećanja i odnos prema okolini imenuje kroz „osnovno povjerenje” ili „osnovno nepovjerenje”, koje je direktna posljedica ranog emocionalnog iskustva. Ovo određuje socijalnu percepciju budućeg čovjeka i samim tim kvalitet njegovih budućih odnosa. Od tog kvaliteta zavisiće i zadovoljstvo sobom i sopstvenim životom. Dijete koje ne može da se koncentriše ili ima selektivnu mogućnost koncentracije samo za određene sadržaje sa hiper fokusom pažnje (što je takođe problem jer predstavlja svojevršno isključenje iz realnosti) koje je nepovjerljivo, tužno ili ljutito, destruktivno, bez poštovanja prema drugima, preopterećeno i anksiozno, nezadovoljno sobom, nema mnogo mogućnosti, bez obzira što od svijeta u kom živi očekuje određene mogućnosti.

U eksperimentalnim istraživanjima nekih ruskih psihologa, igra se javlja kao aktivnost u kojoj se odvija i sazajna, i emocionalna decentracija djeteta. U ovome je najveći značaj igre za intelektualni razvoj. Korijenito se mijenja pozicija djeteta u odnosu na okolni svijet koji ga okružuje i formira sam mehanizam moguće promjene pozicije i koordinacije svog gledišta sa drugim mogućim gledištima.

Sve ukazuje na to da u igri dolazi do bitne promjene u ponašanju djeteta - ono postaje kontrolisano. Pod kontrolom ponašanja imamo u vidu ponašanje koje se ostvaruje u skladu s obrascem i kontroliše putem upoređivanja sa istim obrascem kao etalomom.

Pretpostavka je da pri ostvarivanju uloge, obrazac ponašanja, koji se sadrži u ulozi, postaje istovremeno etalon sa kojim dijete samo upoređuje svoje ponašanje, kontroliše ga. Dijete u igri kao da istovremeno ostvaruje dvije funkcije. Ono ostvaruje svoju ulogu i kontroliše svoje ponašanje. Kontrolu ponašanja ne karakteriše samo postojanje obrasca, već i postojanje kontrole kod izvršavanja tog obrasca. Ponašanje u igri ima složenu organizaciju.

Vaspitno-obrazovni zadaci povezani sa dječjom igrom

„Za podsticanje i njegovanje dječje kreativnosti, potrebno je, prije svega, stvoriti u vaspitnoj grupi pozitivne stavove i atmosferu kojima će se omogućiti razvoj svih kvaliteta slobodne ličnosti. Osim toga, stimulisanje stvaralaštva podrazumijeva“<sup>26</sup>:

- razvoj interesovanja i otvorenosti za razne doživljaje i iskustva,
- razvoj uobrazilje, invencije i kombinatorike, kao i stava nezadovoljavanja poznatim, saznatim i priznatim,
- formiranje mišljenja koje je kritičko, koje je u stanju da provjerava i prerađuje,
- potenciranje individualnih pristupa u mišljenju i ponašanju, različitosti od drugih kao posebne vrijednosti,
- njegovanje humanih stavova, empatije i razumijevanja za ljude i njihove emocije,
- razvijanje grupne solidarnosti i saradnje,
- unaprjeđivanje dječje autonomije, samoinicijative i nezavisnosti,
- povećavanje sposobnosti za prevladavanje teškoća i neuspjeha,
- oslobađanje od dosade, izolacije, sterilnosti i praznine,
- svođenje konvencionalnih zahtjeva i oblika ponašanja, krute usmjerenosti, unaprijed pripremljenih pravaca misli, ponavljanja, oponašanja i reprodukcije na minimum.

---

26 Kamenov, E. (1983): *Metodika vaspitno-obrazovnog rada sa predškolskom decom*, Zavod za udžbenike i nastavna sredstva, Beograd



## 19. USMJERAVANJE RAZVOJA LIČNOSTI DJETETA KROZ IGRU

Primarni medij za razvoj dječijih sposobnosti predstavlja igra, koja aktivira intelektualne, tjelesne, socijalne i emocionalne potencijale djeteta.

Stvaralačke sposobnosti djeteta se, prema „na najdominantniji način stvaraju i izražavaju upravo kroz igru, jer kroz igru dijete prerađuje realno i objektivno, redefiniše dobro poznate situacije, uloge, radnje i oblike na originalan i kreativan način”<sup>27</sup>.

Dijete je otvoren sistem koji tokom igre isprobava svoje aktuelne mogućnosti, uvježbava ih, tumači i prerađuje svoje iskustvo, a sve to doprinosi razvoju osjećaja kompetencije.

Eksploracija se, kao proces ogleda u istraživanju svojih mogućnosti i mogućnosti sredstava za igru. Dijete se pita šta se može napraviti, kako nešto funkcioniše, što otvara mogućnost divergentnog razmišljanja; Igra uslovljava pojavu elementarnih oblika apstraktnog mišljenja. Dijete koristi gestove, mimiku, zvukove i objekte kao supstitute, da bi reprezentovalo realne događaje ili objekte; preuzimanje različitih uloga privremeno dovodi do zanemarivanja sopstvenih potreba i suzbija egocentrizam. Uticaj na govorni razvoj se ogleda u korišćenju dijaloga shodno ulozi koju je preuzelo u igri. Kroz zadatke koji su rezultat unutrašnje motivacije djeteta pospješuje se razvijanje koncentracije.

„Razvoj socijalnih sposobnosti, prema Bjelica,S.(2000) se „ogleda u činjenici da igra ne nastaje spontano nego se formira pod uticajem sredine i vaspitanja, u konkretnom

---

27 Bjelica, D.& Petković, J.(2009): *Teorija fizičkog vaspitanja i osnove školskog sporta*, CSA Podgorica, str. 34

igrovnom kontekstu i u okviru aktuelnih socijalnih odnosa<sup>28</sup>. Igra po svojim socijalnim karakteristikama može biti:

- *samostalna* kad se dijete igra samo;
- *paralelna* kada se djeca igraju u istom prostoru, ali se igraju različite igre;
- *kooperativna* ili grupna igra djece u socijalnom i sadržajnom pogledu.

Grupna igra zahtijeva od djeteta da vodi računa o mišljenima drugih, traži fleksibilnost i empatiju, komplementarnost u izboru uloga, radnji i scenarija igre. U grupnoj igri moraju se preferirati grupni interesi, a individualne aspiracije dijete mora na neko vrijeme odložiti. Socijalni aspekt igre vezan je uz interpersonalne odnose u koje dijete stupa tokom igre. Takmičenje djeci pruža radost kolektivnog uspjeha koje podjednako participira svako dijete a koje umanjuje strah od neuspjeha, jer je odgovornost za tok igre, pravila i uspjeh zajednička.

S obzirom na nivo uključenosti odrasle osobe u dječju igru, možemo razlikovati rekreativnu (slobodnu) igru u kojoj je zastupljen viši nivo samostalnosti i dječje inicijative i edukativnu igru u kojoj je veće angažovanje odraslog s ciljem ostvarivanja određenih vaspitno-obrazovnih zadataka. Aktivna odrasla osoba utiče na povećanje količine interakcije između odraslog i djeteta, što će pozitivno uticati na dječju koncentraciju i količinu pažnje u aktivnosti. Količina interakcije između djece i odraslih determinisana je vrstom igre. U slobodnoj igri dijete je više upućeno na saigrače, a u strukturiranoj na odraslu osobu. Praktična uputstva koja mogu povećati složenost igrovnog ponašanja su, na primjer:

1. ponuditi djeci bogatije sadržaje i različite aktivnosti;
2. podsticati grupne, zajedničke igre ne samo zbog razvoja socijabilnosti, nego što takve igre predstavljaju za dijete veći izazov;
3. procijeniti situaciju u kojoj se djeca rafinisano i suptilno motivišu za kompleksno igrovno ponašanje.

Igra karakteriše predškolsko razdoblje, ali je frekventna aktivnost i u ranom školskom periodu. Interesantno i indikativno je što u institucionalnom kontekstu (pogotovo u školi) ne bilježimo njezino javljanje u onom opsegu u kojem bi se to moglo očekivati. Mogući razlozi leže u preferiranju obrazovnih sadržaja i potrebi da se sve aktivnosti djeteta usmjere prema realizaciji vaspitno-obrazovnih zadataka. Na taj način igra može izgubiti sebi imanentna svojstva. Djeci trebamo dati mogućnosti da se razvijaju i uče kroz aktivnosti za koje su intrinzični motivisani. Iako se igra odraslima može činiti na prvi pogled kao aktivnost od manjeg značaja, ona za dijete predstavlja osnovno područje razvoja. Naime, kroz igru dijete se razvija, jer upravo je igra ta aktivnost koja mu omogućava da: komunicira, razvija karakter, dosjetljivost, stimuliše ga na određeni vid rada i aktivnosti, kako samoga tako i u grupi, što opet za sobom nosi vid najčešće pozitivne socijalizacije u društvu.

U vaspitno-obrazovnom pogledu najveća vrijednost igara je u tome što su u stanju da privuku i održe pažnju na predviđenim sadržajima, kao i da ih motivišu da aktivno

28 Bjelica, S. (2000): *Sociologija sporta*, Milrex, Novi Sad, str. 39.

učestvuju u određenim aktivnostima.

Igre pružaju mogućost za unapređenje i vježbanje skoro svih sposobnosti:

- perceptivno-motoričkih (npr., koordinacije oka i ruke, kretanje, spretnost i dr.),
- intelektualnih (npr., pamćenje, predviđanje, zaključivanje, rješavanje problema itd.),
- socijalno-emocionalnih (npr., društvenost, volja, empatija obuzdavanje agresije itd.),
- sposobnost komunikacije i stvaralaštva (u svim vidovima i uz korišćenje medijuma svih umjetnosti).

U igri otkrivamo djecu sa slabim mogućnostima emotivnog doživljavanja. Takva djeca često sama besciljno trče i kreću se nasumice. To su ona djeca koja često narušavaju igre druge djece, jer nijesu u stanju da se zbog svoje emotivne slabosti oduševljavaju onim što ih okružuje kao što su djeca sa razvijenom emotivnom sferom. Emotivnu zapašenost vaspitač otkriva u igrama djece i usmjerava svoj rad u cilju proširivanja i produbljivanja emocija djeteta. Igra omogućava vaspitaču mogućnost upoznavanja stepena razvijenosti potreba djeteta.

Intelektualne mogućnosti su upravljači dječije aktivnosti i izražavaju se u tim aktivnostima; mogućnosti zapažanja, shvatanja odnosa i veza, razgraničavanja i kombinovanja, ispoljavaju se u igri.

Igra kod djeteta budi znatiželju, formira njegove interese. Izvršenje zamisli traži od djeteta istrajnost, strpljivost i inicijativu, dijete je u igri sposobno za veći napor nego u drugim aktivnostima, i tako se formira karakter djeteta. Igra disciplinuje djecu i navikava ih izražavanju pravila bez obzira da li ih dijete postavlja samo ili mu ga nameće igra sa gotovim pravilima.

Igra je osnovna aktivnost djeteta, jer ono što dijete po svojim mogućnostima može – to je u prvom redu igra, koja nam otkriva mogućnost pojedinog djeteta pa predstavlja neiscrпно vrelo podataka o djetetu.

Za psihički razvoj djeteta veoma je važno podsticanje i njegovanje prirodne radoznalosti u odnosu na svijest koji ga okružuje, podržavanje prirodne mogućnosti djeteta da se uživlja u predmete i pojave, njegovanje osjetljivosti za utiske, kao motiva za postavljanje pitanja, podsticanje rješavanja malih problema senzomotorne inteligencije, podražavanje spontanah pokušaja, govorne komunikacije djeteta, podsticanje i bogaćenje dječijeg govora kao sredstva za komunikaciju i sticanje znanja, podsticanje razvoja senzomotornih i perceptivnih sposobnosti i stvaranje povoljnih uslova za formiranje početnih značenja kroz praktične aktivnosti.

Da bi se shvatila uloga igre u opštem psihičkom razvoju djeteta, potrebno je utvrditi njene bitne oblike, pronaći distinktivne oblike simboličke igre. Simbolička igra podrazumijeva značajnu intelektualnu aktivnost, kao kreativna i imaginarna aktivnost doprinosi razvoju apstraktnog mišljenja upoznavanja novih pojmova i osmišljavanju već poznatih.



### 19.1. Psihofizički razvoj u odnosu na igru

Za psihički razvoj djeteta veoma je važno: podsticanje i njegovanje prirodne radoznalosti u odnosu na svijet koji ga okružuje, podržavanje prirodne mogućnosti djeteta da se uživljava u predmete i pojave, njegovanje osjetljivosti za utiske kao motiva za postavljanje pitanja, podsticanje rješavanja malih problema senzomotorne inteligencije, podržavanje spontanih pokušaja govorne komunikacije djeteta, podsticanje i bogaćenje dječjeg govora kao sredstva za komunikaciju i sticanje znanja, podsticanje razvoja senzomotornih i perceptivnih sposobnosti i stvaranje povoljnih uslova za formiranje početnih znanja kroz praktične aktivnosti.

U igri dijete zadovoljava svoju potrebu za kretanjem, pa se stvara vedro i radosno raspoloženje, životna radost i optimizam. Tako igra ne doprinosi samo tjelesnom već i duševnom zdravlju djece. U procesu igre podstiče se razvoj funkcija centralnog nervnog sistema i koordinacije pokreta što omogućava prelaz sa jednostavnijih na složenije oblike kretanja. U igri se razvijaju psihofizičke sposobnosti djeteta kao što su spretnost, okretnost, brzina i izdržljivost.

Za vrijeme igre dijete je aktivno i radosno, sa uživanjem trči, skače, penje se, provlači, hvata i gađa, jer tada zadovoljava svoju potrebu za kretanjem. Aktivno dijete ima više uslova da se fizički razvija, jer kretanjem podstiče krvotok i razmjenu materije u organizmu, disanje i ventilaciju pluća, termoregulaciju. Igra doprinosi čeličenju organizma – pogotovu ako se igra u različitim temperaturama i prostornim uslovima, koji dijete navode na prilagođavanje temperature kao i na povećan fizički napor.

Pokretna igra razvija i usavršava kretanje i to ona koja su uslovljena sazrijevanjem nervno-mišićnog sistema. Brz razvoj ovog sistema uslovljava i brz razvoj motorike te je uticaj na kretanje velik. Kvalitet i kvantitet motornog razvoja ne zavise samo od razvoja pomenutog sistema, već i od podsticaja sredine u kojoj dijete živi. Samo ako dijete u igri primjenjuje raznovrsne oblike kretanja u različitim uslovima i uz primjenu pomoćnih sredstava, može i da ih razvija i usavršava.

Igrom se razvijaju i usavršavaju funkcije pojedinih čula koja se javljaju kao neophodan preduslov za razvijanje motorike djeteta (čulo za zglobno-mišićnu osjetljivost, vida, ravnoteže, dodira, sluha i termoregulaciju).

Djeca se u igri uživljavaju u različite uloge opuštaju i prenose u svijet mašte. Ona oživljavaju pojave i predmete i preobražavaju ih u ono što data situacija zahtijeva, pretvarajući igru u spontanu aktivnost u kojoj imaju prilike da se spontano izraze, pokažu samostalnost, inicijativu, snalažljivost u prostoru i međusobnu saradnju.

Različiti sadržaji i zadaci različito angažuju pažnju, mišljenje i pamćenje djeteta. Ono u igri pamti pravila, riječi, melodiju, sadržaj – da bi se moglo uključiti u igru. Mora pažljivo da sasluša objašnjenje igre, da obrati pažnju na signale, prostor i gdje treba da se zaustavi, u pravo vrijeme da reaguje da ne pogriješi ili zakasni. Dijete se navikava da zahtjeve u igri dosljedno izvršava, da pošteno žmuri, da prizna ako je uhvaćeno, kada je pogriješilo, da se raduje kada pobijedi i ne ljuti se kada gubi. U pokretnim igrama, razvi-

jaju se simpatije, solidarnost, trpeljivost, potreba da se pomogne drugu koji je nespretni i nesiguran. Dijete u igri provjerava sebe na osnovu upoređivanja onoga što ono može i umije u odnosu na ostale u grupi i tako stiče stvaran pojam o sebi. Sticanjem pojma o sebi ono razvija povjerenje u sebe, svoje sposobnosti.

Djeca se igrom zanose, oduševljavaju i spontano ispoljavaju svoja osjećanja. Ona stalno doživljavaju neki novi odnos prema sadržaju i oblicima kretanja i drugovima u igri. Kretanja prate glasnim povicima, kliktanjem i smijehom. Djeca se raduju ako su postigla uspjeh, brinu da ne pogriješe, navijaju, ljute se ako su pogriješila. Sve ove emocije koje prate igru povećavaju uticaj igre na dijete blagotvorno djeluju na njegovo ponašanje. U igri se oslobađaju straha, agresivnosti - jer se kroz nju izive, prazne i opuštaju, a sve to doprinosi i dobrom mentalnom zdravlju djeteta.

Pokretna igra pomaže razvoju govora, sluha i ritma – pogotovu ako se u radu sa djecom koriste one igre u kojima ona treba da govore ili pjevaju tekst, ako se pri odabiranju uloga koriste razbrajalice koje dijete izgovara, a i tada kada glasom oponaša javljanje životinja, ptica, insekata, saobraćajna sredstva. Razgovor posle završene igre takođe pomaže razvoju govora.

Igra može biti dobro vaspitno sredstvo samo onda ako se pri izboru polazi od potreba i mogućnosti djeteta i ako se primijeni u pravo vrijeme i smišljeno organizuje.

U vaspitno-obrazovnom pogledu najveća vrijednost igara je u tome što su u stanju da privuku i održe pažnju na predviđenim sadržajima, kao i da ih motivišu da aktivno učestvuju u određenim aktivnostima.

Igre pružaju mogućnost za unapređivanje i vježbanje skoro svih sposobnosti:

- perceptivno-motoričkih (npr. koordinacije oka i ruke, kretanje, spretnost i dr.)
- intelektualnih (npr. pamćenje, predviđanje, zaključivanje, rješavanje problema itd.)
- socijalno-emocionalnih (npr. društvenost, volja, empatija, obuzdavanje agresije i dr.),
- sposobnost komunikacije i stvaralaštva (u svim vidovima i uz korišćenje medijuma svih umjetnosti).

Igra angažuje dijete više nego realni život, u njoj se dijete ponaša savršeno nego obično, djeluje linijom najvećeg otpora, i prevazilazi svoj stadijum razvoja. Istovremeno igra ostaje životna, konkretna, aktuelna djelatnost i onda kada su načini zadovoljavanja njenim pravilima misaone prirode i angažuju više kognitivne sfere. Dijete će na primjer, sa zadovoljstvom rješavati probleme sa lavirintima, sklupalicama, rebuse i druge „glavolomke” koje zahtijevaju izuzetne umne napore, učeći se strpljenju i razvijajući svoju dosjetljivost više nego u bilo kojoj drugoj aktivnosti.

Funkcija igre u dječijem razvoju postaje sve značajnija sa promjenama koje donosi savremeni način života u porodicu, načine proizvodnje i organizacije društva u cjelini kao i oblike podizanja djece.

U predškolskom djetinjstvu igra se smatra za „vodeću aktivnost” i to ne toliko zbog toga što dijete najveći dio svog vremena provodi igrajući se, već što je usmjerena

na zadovoljavanje aktuelnih potreba djeteta koje se razvija.

Unutar igre se diferenciraju novi vidovi aktivnosti koji će postati vodeća aktivnost u narednom periodu razvoja. To je slučaj sa učenjem djeteta koje prema Z. M. Boguslovskoj, prolazi kroz tri faze:

1. saznavnu djelatnost koja je neodvojiva od igre;
2. igra koja služi kao, izvor i sredstvo saznavanja koje počinje da se formira kao samostalan proces.
3. igra koja ima samomotivacionu ulogu a sam proces usvajanja znanja počinje da se ostvaruje sve nezavisnije od igre.

Pored kognicije u igri se formiraju i drugi psihički procesi. Od nje, kao vodeće aktivnosti, u najvećoj mjeri zavise promjene u potrebama, interesovanjima i osjećanjima pojedinca, koje se mogu zapaziti u odgovarajućem razvojnom periodu.

Preko dječjih mogućnosti za igru moguće je pratiti razvoj djeteta i unapređivati funkcije koje se pojavljuju simultano i sukcesivno u toku ovog razvoja. Uz pomoć igračaka, treba djetetu omogućiti sve oblike igara suštinski značajnih za njegov razvoj, koje će doprinosti razvoju njegove motorike i čula, društvenosti i emocija, inteligencije i saznanja, kao i svih oblika komunikacije i stvaralaštva. Budući da je igračka jedno od sredstava za uticanje na dječje aktivnosti, preko valjanog i sistematskog izbora, moguće je zadovoljiti zahtjev da se svaka aktivnost uvede u pravo vrijeme, igračkama koje odgovaraju djeci svim svojim karakteristikama. Ukoliko igračka ne odgovara razvojnim potrebama djeteta i funkcionalno ga vezuje za aktivnost ispod nivoa njegovih sposobnosti, posljedica njene primjene biće dosada, nezainteresovanost, opadanje sposobnosti za čuđenje i istraživačkog ponašanja. Zato iz sistema treba isključiti sve igračke koje djeci nude aktivnost ispod njihovih mogućnosti, koje služe samo za prekraćivanje vremena i ne uklapaju se u planirani sistem. Izbor igračaka u sistem treba da bude precizno planiran, da bi se djeci obezbjedile raznovrsne aktivnosti i stalno napredovanje tokom bavljenja njima.

## 19.2. Uticaj igre na intelektualne funkcije

Svaki organ koji intenzivno radi doživljava jaču prokrvljenost. Zbog toga i mozak u fazi dubokog razmišljanja proširuje svoje kapilare i u njega pristiže veća količina krvi. Pojačana cirkulacija krvi u mozgu povoljno utiče na sposobnost mišljenja.

Snažna preraspodjela krvi, kao posljedica fizičke aktivnosti, pogoduje ishrani i ispiranju moždanih ćelija, njihovoj regeneraciji. Zbog toga je fizička vježba direktno sredstvo mentalne higijene. Utvrđeno je da djeca koju roditelji u najmlađim danima sprečavaju da se izdašnije kreću, kasnije progovore, zaostaju u intelektualnom razvitku i kasnije registruju sredinu koja ih okružuje.

Osobine djece se razvijaju prema tome kakvi uticaji na njih djeluju, kakve djelatnosti dijete može da razvija u svojoj sredini i kakvi su odnosi između njega i ljudi u njegovoj blizini. Dječji vrtić, jaslice i roditelji nastoje razvijati svjesno određene osobine kod djece.

Vaspitanjem se nastoji izgraditi kod djece pozitivne osobine i postići što svestraniji i njihov razvoj. Razni štetni i nepovoljni uticaji, greške u vaspitanju izazivaju kod djece i pojavu raznih negativnih osobina, eventualno usmjeravaju ili onemogućuju pun razvoj pozitivnih osobina. Postoje djeca aktivna i pasivna, samostalna i nesamostalna, samosvjesna i povučena, otporna i razmažena, disciplinovana i zapuštena, druželjubiva i svadljiva, itd.

Uspjeh vaspitanja zavisi i od individualnih psihičkih osobina djeteta i od pronalazjenja pravilnog puta u odstranjivanju negativnih i razvijanju pozitivnih osobina.

#### *Uticaj igrovnih aktivnosti na nervni sistem*

U cjelokupnom organskom svijetu ne postoji nijedan organizam koji, kao čovjek, u isto vrijeme, ima u tolikoj mjeri razvijene najrazličitije analizatore.

Igra i fizičko vježbanje vrše snažne uticaje na projekcione zone korteksa, razvijaju ih, a time stvaraju neophodne uslove za razvijanje i ostalih viših zona kore velikog mozga.

Efekti igre, naročito su manifesni na kultivisanju mišićno-zglobne osjetljivosti, mehanizma za održavanje ravnoteže, taktilne, vidne, akustične i temperaturne osjetljivosti, dok za čulo mirisa i ukusa djelovanje fizičkih vježbi nije dokazano.

#### *Uticaj igre na brzinu senzo-motorne reakcije*

Sposobnost ljudi na brza reagovanja je različita i kreće se od 0.30 do 0.03 sekunde. To pokazuju ispitivanja brzine reakcije kod boksera, mačevalaca i drugih sportista, kod kojih se, poslije pola godine vježbanja, brzina reakcije sa 0.30 popravila na 0.12 sekundi. Ovi podaci nam jasno pokazuju na mogućnost povećanja senzo-motorne reakcije nakon samo pola godine bavljenja sportom.

### **19.3. Značaj igre u kontroli ponašanja**

Sve dobijene činjenice govore da u igri dolazi do bitne promjene u ponašanju djeteta – ono postaje u većoj mjeri kontrolisano. Pod kontrolom ponašanja se podrazumijeva ponašanje koje se ostvaruje u skladu sa obrascem (nezavisno od toga da li je on dat u vidu radnje druge osobe ili u vidu već izdvojenog pravila) i kontroliše putem upoređivanja sa istim obrascem. Pri ostvarivanju uloge, obrazac ponašanja, koji se sadrži u ulozi, postaje istovremeno *etalon* kojim dijete unapređuje svoje ponašanje, kontroliše ga. Dijete u igri kao da istovremeno ostvaruje dvije funkcije: s jedne strane, ono ostvaruje svoju ulogu, a sa druge, kontroliše svoje ponašanje. Kontrolu ponašanja ne karakteriše samo postojanje obrasca, već i postojanje kontrole kod izvršavanja tog obrasca. Čitava se igra doživljava kao privlačna i obojena je afektivnim odnosom, ali u njoj se sadrže već sve osnovne komponente voljnog ponašanja.

Funkcija kontrole je još vrlo slaba i često traži podršku učesnika igre. U ovome se sastoji slabost ove funkcije, a značaj igre je upravo u tome što se ova funkcija u njoj rađa. Upravo zbog toga igru možemo smatrati školom voljnog ponašanja.

Norme koje se nalaze u osnovi međuljudskih odnosa postaju, zahvaljujući igri,

izvor razvoja morala samog djeteta. Igra predstavlja školu morala, ali ne morala u predstavi, već morala u akciji. Igra ima značaj i za formiranje složnog dječijeg kolektiva, formiranje samostalnosti i za formiranje pozitivnog odnosa prema radu, i za korigovanje nekih nedostataka u ponašanju pojedine djece i za još mnogo toga. Svi ovi vaspitni efekti oslanjaju se na onaj uticaj koji igra vrši na psihološki razvoj djeteta na formiranje njegove ličnosti.

Psihički razvoj ne sastoji se samo u napredovanju pojedinih odvojenih mentalnih funkcija već i u promjeni njihovih međusobnih odnosa, tj. u stvaranju složenih funkcija kao, na primjer logičkog pamćenja, verbalnog mišljenja itd.



## **20. OSNOVNI ZAHTJEVI U SISTEMU DIDAKTIČKIH IGARA**

Zahtjevnost didaktičkih igara se ogleda u unaprijed osmišljenim ciljevima, koji se kroz konkretne zadatke mogu riješiti savladavanjem određenih problema tj. teškoća. Te probleme djeca rješavaju kroz igru i tako rješavanje postaje interesantno. Svaka didaktička igra u sebi sadrži pravila koja odgovaraju zamisli igre i usmjerava njen tok, dok završetak igre predstavlja njen rezultat pomoću koga se može ocijeniti ispunjenje zadatka.

Didaktičke igre služe za razvijanje intelektualnih sposobnosti djece. Pomoću ovih igara djeca stiču šira znanja o stvarima i njihovim osobinama, npr. o bojama, oblicima, dimenzijama. Takođe ove igre služe da bi se planski i sistematski produbljivale intelektualne sposobnosti djece, kao što su pažnja, procjenjivanje, snalažljivost, mišljenje, dosjetljivost, na kraju kao veoma važna komponenta, razvija se govor. Uz pomoć didaktičkih igara kod djece razvijamo koncentraciju, istrajnost, podstiču djecu na aktivnost, organizuju dječije vladanje i disciplinu kroz prihvatanje određenih pravila. Kod didaktičkih igara zadatak, odnosno zahtjev se nalazi u samom imenu igre, naznačen je i cilj igre, određeno je što treba da se radi da bi se postigao određeni rezultat.

Didaktičke igre su one igre čija je osnovna karakteristika da su poredane nekim specijalnim vaspitno-obrazovnim zadacima koji su unaprijed postavljeni: intelektualni razvoj, razvoj psiho-motorike i socijalno-moralne osobine, disciplina ili uopšte socijalizacija djeteta. Didaktičke igre ne treba svoditi na intelektualne ili na logičke igre. Ista igra može istovremeno da ima i elemente didaktičnosti, stvaralaštva, dramatizacije, konstruktorstva, logičkog rješavanja problema i dr.

Za razliku od većine drugih igara, didaktičke igre izmišljaju pretežno odrasli, određujući stepen zahtijeva i napora neophodnih za razvoj određenih funkcija. U ovim igrama oblici i sadržaji su pretežno dirigovani, a uloga vaspitača je uloga organizatora. Bitno je da vaspitač u svom radu nastoji da djeca didaktičku igru prihvate sa interesovanjem, sa znatiželjom i da je igraju spontano i slobodno, a ne nametnuto i prisilno. Sadržaj didaktičkih igara je uglavnom određen programom rada i vaspitno-obrazovnim zadacima, a u sebi sadrži elemente učenja. Svaka didaktička igra ima pravila kojih se djeca moraju pridržavati da bi riješila postavljen zadatak, tj. obavila igru. Rezultat koji dobiju, djeci pričinjava radost igre, a vaspitačima služi kao pokazatelj stepena razvoja djeteta. Didaktičke igre imaju izvanredan značaj i za voljne osobine, pošto formiraju osobine strpljivosti i upornosti, koje su vrlo važne za školsko učenje i uspjeh u nastavi. U didaktičkoj igri nije primarna zabava već uporan oblik rješavanja problema igre.

Didaktičkim igrama se ostvaruju vaspitno-obrazovani zadaci, one ostvaruju povoljne uslove za mnogostranu primjenu znanja i za vježbanje umješnosti u obliku organizovane zabavne aktivnosti. Sadrže komponente: sadržaj ili zadatak, didaktički cilj, pravila igre i aktivnost igre. Prva komponenta didaktičke igre je sadržaj odnosno upoznavanje djece sa zadatkom u okviru zajedničke aktivnosti. Zadatak može da bude u vidu zagonetke, npr: prema jednostavnom opisu dijete treba da pogodi biljku, stvar ili životinju. U igrama namijenjenim vježbanju svjesne pažnje, pamćenje, djeca dobijaju zadatak da zapamte određeni skup predmeta, grupu igraćaka i da zapaze, odnosno da odrede promjene koje nastaju u toku igre. Igre kojima se vježba orijentacija u prostoru zahtijevaju da djeca razmještaju predmete (u sredinu, u ugao, iza vrata), da ih svrstavaju u redove i td. Zadatak može da bude u prepoznavanju pjesme u jednom odlomku melodije, izboru zvuka ili tona i slično.

Drugi sastavni dio ovih igara je didaktički cilj, koji se javlja kao neki problem ili u obliku nekog problema. Ove vrste igara imaju različite vrste didaktičkih ciljeva kao što su : razvijanje čula i opažanja, upoznavanje sa prirodom, sticanja novih znanja, razvijanja mišljenja i govora, snalažljivosti i dosjetljivosti.

Treću komponentu didaktičke igre čini pravilo. Ona određuju podjelu uloga među djecom, način rješavanja problema, redoslijed radnje itd. Od objašnjenja pravila zavisi shvatanje igre, dječija samostalnost, mlađoj djeci potrebno je pokazivanje, dok starijoj je dovoljno usmeno objašnjenje igre.

Četvrta značajna komponenta didaktičke igre je organizacija aktivnosti igre. Ova komponenta omogućava da djeci igra bude zabavna i privlačna. Značaj didaktičkih igara je u tome što doprinose prvenstveno intelektualnom razvoju: formiranju percepcije (boje, oblike i veličine), razvijaju sposobnosti posmatranja, zatim stvaralačke fantazije i druge intelektualne sposobnosti. Značajne su za formiranje aktivnog saznanog odnosa i radoznalosti za određeni krug pojava, kao i formiranja saznanjnih navika. Veliku primjenu ima i zbog toga što djeci omogućava da istražuju, analiziraju kao i u poređenju, a sve to podstiče razvijanje saznanje sposobnosti primjene znanja u rješavanju novih zadataka. Didaktičke igre doprinose tačnosti govornog izražavanja i bogaćenju rječnika, podstiču

razvijanje strpljenja, samokontrole, discipline, koncentracije, pažnje, izdržljivosti, upornosti, kao i njihovom vladanju i jačanju disciplinovanosti, društvenosti i drugih pozitivnih osobina ličnosti. Didaktičke igre mogu imati veliki značaj u svakom uzrasnom periodu. U fizičkom vaspitanju kao jednom od osnovnih vidova primjene didaktičkih igre se mogu koristiti bez obzira na metodu jedinicu. Da bi didaktičke igre dobile svoju punu primjenu neophodno je da se one svrstaju u kategorije prema njihovoj namjeni. Možemo reći da je igra stalni pratilac i činilac razvoja ličnosti, pa tako i didaktička igra pripada i zauzima značajno mjesto u razvoju svake ličnosti.

Motoričke igre se mogu primijeniti u vrlo različite didaktičke svrhe. Njima vaspitač planira ostvarivanje niza bioloških i pedagoških zadataka. One se mogu koristiti kao aktivnost, kao metoda rada i kao mjera stimulacije. Posredstvom ovih igara moguće je realizovati i niz pedagoških zadataka kako obrazovnih, tako i vaspitnih. One su značajno sredstvo za obrazovanje motorike i proširivanje kretnog iskustva, jer se njima utvrđuju usvojena kretna umjenja na svoj jedinstven način. Motoričkim igrama može se pozitivno uticati na psihičko zdravlje. One podstiču vedro raspoloženje, pružaju osjećaj zadovoljstva samim učestvovanjem u njima, doprinose opuštanju-relaksaciji, podstiču optimizam i radni entuzijizam. Uspjeh u igri može biti kompenzacija za neuspjehe u drugim sferama. Takođe su pogodne za vaspitavanje niza pozitivnih osobina, volje i karaktera, istrajnosti, dosljednosti, hrabrosti, poštenja, svjesne discipline, inicijativnosti, drugarstva i slično. Motoričke igre doprinose vaspitanju društveno poželjnih formi ponašanja učenika i njihovoj socijalizaciji uopšte.

Ove se igre mogu primijeniti u najrazličitijim uslovima prostorne i materijalne opremljenosti, izvodljive su u dvorištu, sali, hodniku, holu, pa čak i u radnoj sobi. Njihova osnovna igrovna koncepcija može varirati, može se prilagođavati uslovima prostornim, ali i sposobnosti djece i potrebi namjeravanih uticaja. U planiranju i odabiru igara vaspitač polazi od cilja koji želi njome postići. On se mora rukovoditi uzrasnim i individualnim potrebama i mogućnostima djece sa kojom igru sprovodi, njihovim interesovanjem, ali i prostornim, materijalnim i vremenskim uslovima za realizaciju odabrane igre.

Početak svake igre moraju da prethode izvjesne pripreme. Najprije, svi pokreti i kretanja koja će se koristiti u igri moraju biti već ranije naučeni i utvrđeni. Neposredno prije otpočinjanja igre, treba obezbjediti rekvizite, obilježiti teren, podijeliti djecu u grupe (vrste, kolone, parove, u krug i slično).

Za vrijeme objašnjavanja pravila igre najbolje je da svi učesnici sjede i slušaju. Vaspitač prati tok igre, posmatra ponašanje djece i njihovo izvođenje zadataka u igri, ispravlja greške, podstiče nedovoljno uspješne i sudi ako treba. Kraj igre može biti: istek vremena koji joj je namijenjen, izvršen kretni zadatak od svih po redu, broj poena i slično. Po završetku igre moraju saopštiti i komentarisati rezultate, i to ne samo pobjednika, nego svih po redu. Ovu priliku treba iskoristiti da se manje uspješni ohrabre za sljedeći pokušaj, da se istakne činjenica da uspješni za svoj rezultat imaju da zahvale većem trudu i zalaganju.

U igrama treba da učestvuju sva djeca i ne treba ih kažnjavati, „ispadanjem” iz igre zbog greške. Prvi pogriješe u igri upravo oni koji su najmanje spretni, kojima bi duže ostajanje u igri najviše koristilo za dalje uvježbavanje kretne akcije.



## 20.1. Govorno-jezičke igre u ranom djetinjstvu

Cjelokupan rad sa djecom predškolskog doba treba da bude zasnovan na igri. Djeca najlakše upoznaju svijet oko sebe igrajući se i otkrivajući nešto novo i nepoznato. Kroz igru kao osnovnu i najdražu aktivnost djece ovog uzrasta mogu se ostvariti i svi značajni zadaci u razvoju govora djece. U radu sa djecom na ostvarivanju zadataka i ciljeva iz oblasti razvoja govora govorne igre su didaktičke aktivnosti, jer se svjesno i smišljeno organizuju. To su igre glasovima, riječima, rečenicama, igre pričanja ili stihovanja; ili fonološke, leksičke, sintaksičke, semantičke, igre sa poslovicama, zagonetkama, brojalicama itd. Govorne igre imaju mnoge prednosti i pogodnosti u radu sa djecom. Navešćemo najbitnije kao što su: spontano uvježbavanje elemenata govora, stvaranje prijatne i duhovite radne atmosfere, a nije bez značaja ni sinkretizam tih igara, tj. spoj riječi, pokreta i muzičkih elemenata koji doprinose animaciji djece i njihovom pridobijanju za učešće u planskom ostvarenju obrazovnih i vaspitnih zadataka. Kada govorimo o jezičkim igrama, mislimo samo na vrstu jezičkih aktivnosti koje se odvijaju na igrovni način i u igrovnom polju. Kroz mlađu i srednju vaspitnu grupu govorne igre će imati primarne zadatke da doprinesu vježbanju pravilne artikulacije govora i aktivnostima obogaćivanja govorima novim riječima. U starijim vaspitnim grupama govorne igre će doprinositi njegovanju i formiranju pravilnog gramatičkog govora i usavršavanju osnovnih oblika usmenog govora. Da bi se vaspitač što efikasnije služio govornom igrom, on mora poznavati njenu strukturu. Osnovni elementi u strukturi igre su: zamisao, sadržaj, radnja igre, pravila igre, igrovna sredstva.

Igra i jezik su dva sistema koji se služe različitim simbolima i koji se međusobno prožimaju: igra se ispoljava vrlo često u jeziku; jezik se vrlo često pretvara u igru. U igri svako bira simbol kojim će zamijeniti stvarnost; u jeziku *se služi ustaljenim i prihvaćenim simbolima-znacima koji se mogu voljom mijenjati*.

**Govorne igre** – igra i govor su kod djece povezani, čak i više ako su djeca mlađa, pa zato treba razlikovati govorne igre od govora u igri. Govor u igri je obična verbalizacija djece u svakoj igri iz bilo kojeg područja djelatnosti sa njima, odnosno u svakoj dječijoj slobodnoj igri. A govorna igra ima određen vaspitni ili uže obrazovni zadatak.

Govorna igra se može koristiti u svako vrijeme na svakom mjestu. Zove se još i jezička igra jer su to obično igre glasovima, riječima, izrazima, rečenicama, igre pričanja, igre građenja stihova i sl.

Govorne igre dijelimo na: fonološke igre (glasovima), leksičke igre (riječima), sintaksične igre (rečenicama), poslovice i njima srodni izrazi (pitalice, poređenja), zagonetke i njima slične igre, brojalice ili razbrajalice, redalice; brzo govorenje kao govorne igre; bajalice ili basne; lagarije; rugalice; anagrami; igre pričanja; dramske igre; pokretne govorne igre; razne govorne igre. Svaka od ovih i druge vrste govornih igara može spontano ili našim podsticajem djece prerasti u govorno stvaralaštvo.

## **20.2. Matematičko-logičke igre u predškolskom periodu**

Dijete opaža i saznaje oblike predmeta najčešće manipulišući njima, osjećajući ih svojim čulima, uočava njihov položaj i odnose, boju, veličinu i njihovu upotrebnu vrijednost, krećući se i upoznajući ih, što vodi misaonoj preradi čulnih iskustava i razvijanju pojmova prostornih relacija i geometrijskih figura. Vrlo rano dijete se susreće sa kvantitativnim svojstvima realnog svijeta koji ga okružuje. Stoga logičke operacije sa konkretnim predmetima, bilo da je to specijalizovani didaktički materijal ili predmeti iz neposredne okoline, imaju presudnu ulogu u razvijanju saznanja djeteta o veličini, boji obliku i upotrebi predmeta, o njihovom međusobnom odnosu i položaju, o odnosu dijela i cjeline, o sličnostima i razlikama predmeta. Dakle logičkim operacijama sa konkretnim predmetima dijete upoznaje svijet oko sebe i svoje mjesto u njemu i one predstavljaju polazište za razvijanje svih matematičkih pojmova u predškolskom uzrastu.

Matematičko logičke igre su tipičan predstavnik takozvanih „intelektualnih igara”. Logičko matematičke igre su naročito značajne za razvijanje misaonih operacija:

- klasifikacije (sa zadatkom da dijete uviđa sličnosti i razlike među predmetima, da ih grupiše na osnovu sličnosti i odvaja i na osnovu razlika, kao i da ih grupiše na više različitih načina, čime treba da se poveća mobilnost njihovog razmišljanja)
- serijacije (sa zadatkom da se razvijaju dječije sposobnosti poređenja razlika među predmetima i uređivanju predmeta u nizove na osnovu razlika među njima)
- operacije brojevima.

Dakle matematičko logičke igre ne razvijaju samo jednu sposobnost, već više sposobnosti i uz to šire i dječji fond znanja. Matematičko logičke igre su naročito značajne što djecu osposobljavaju u poređenju, razlikovanju, dodavanju, oduzimanju, sortiranju, posmatranju i uočavanju sličnosti i razlika, procjenjivanju odlika koje su važne i koje nijesu, osposobljavaju za apstrahovanje i slično. Djeca dakle uče za zadovoljstvom koje može da stvori samo igra.

Za djecu je interesantno kada se vrši klasifikacija predmeta uzetih iz prirode. Tako na primjer mogu da vrše klasifikaciju lišća po veličini, po obliku, po boji i slično. Ono što je veoma važno jeste da svojstva po kojima vršimo klasifikaciju treba da su kod predmeta koje klasifikujemo izrazita kako ne bi došlo do različite procjene tih svojstava (na primjer boja lišća).

Vršenje klasifikacije je ozbiljna logička operacija, čak i kad se vrši sa predmetima. Malo dijete lako mijenja kriterijume klasifikacije.

U grupu tzv. logičkih igara spadaju i igre serijacije. Serijacija je uređivanje predmeta prema stepenu posjedovanja nekog svojstva. Tako djeca mogu da uređuju predmete prema veličini (od najmanjeg do najvećeg ili obrnuto), po debljini, visini... Da bi misaona aktivnost djeteta bila što veća, među predmetima kojim se uređuju razlike, u pogledu osobine po kojoj se uređuju, ne bi trebalo da budu jako izražene.

Osnovni pedagoški zahtjev je i u ovim aktivnostima: ne nametati djeci ove aktivnosti, već učiniti da one budu njihova razonoda, da ih sama traže i stvaraju.



## 21. VRSTE IGRAČAKA I NJIHOVA KULTURNA USMJERENOST

Dijete na sebi svojstven način izražava u svojim igrama djelatnost starijih i za to treba materijal i alat. Najšire rečeno, igračke obuhvataju sva sredstva kojima se djeca koriste u igri. To znači da je igračka materijalni elemenat koji svojim osobinama bitno utiče na njen tok i sadržaje. Igra je u svim svojim vidovima centralna aktivnost djetinjstva a igračke sredstva koja se u njoj upotrebljavaju. One i imaju nezamjenjivu ulogu u obezbjeđivanju dječjeg iskustva sa svojom socijalnom, materijalnom i kulturnom sredinom. Kao što smo već naglasili u igri dijete postaje glavni akter zbivanja, ima priliku da samostalno odlučuje, gospodari situacijom koju shvata, putem svojih uloga i tvorevina postaje ravno odraslima. Ono uz pomoć svoje fantazije mijenja razne materijale i predmete i njima zamjenjuje stvarne, ali za njih su materijalna dobra još neshvatljiva.

U igri materijali bi trebali biti konkretni, realni i relevantni za život djeteta. Kroz igru dijete oponaša stvarnost koja ga okružuje. Putem igre dijete stiče znanja o životu i radu ljudi, o javnim zbivanjima, o zbivanjima u prirodi, društvenim odnosima, pravilima i normama. Smatra se da bi materijali za igru trebalo bi da ispunjavaju četiri kriterijuma.

1. Igračke treba da reprodukuju prepoznatljive slike i oblike iz svijeta koji okružuje dijete
2. Poželjno je da te igračke budu materijali koji su povezani sa kulturom, tradicijom i legendama ambijenta u kome se koriste.
3. Da budu usmjereni na razvijanje znanja i vještina koje su djetetu neophodne u životu.

4. Poželjno je da materijali za igru uključuju određeni sistem pravila, kako bi djeca kroz igru mogla upoznati različite vrste uloga i relacija u interpersonalnim odnosima

U igri ono osjeća punu vrijednost i razloge svoga prisustva u svijetu koji ga okružuje, a igračke mu omogućavaju upoznavanje sopstvenih mogućnosti i izražavanja onoga što je zamislilo, služe mu za maštanje, neobuzdano ispoljavanje emocija, djelovanje bez rizika od posljedica, za stupanje u dodir sa drugom djecom radi razmjene ideja i pozitivnih emocija, što je sve neophodno za sticanje socijalnog iskustva potrebnog u čitavom kasnijem životu i za razvoj njegove ličnosti. Razvojni smisao igračaka se sastoji u zadovoljavanju dječjih potreba na afektivnom (emocionalno - socijalnom) planu i obezbjeđivanju neposrednih iskustava sa objektima koji čine stvarnost ili je predstavljaju u stilizovanom vidu. Dijete preko njih dolazi u dodir sa stvarima sa kojima inače ne može da rukuje u svijetu odraslih ljudi i uspijeva da mu se, na izvjestan način približi, za šta je veoma motivisano. U tome leži funkcionalna vrijednost igračke, koja se ogleda u onome što dijete može uz pomoć nje ili na njoj da učini.

Ljudi su od najstarijih vremena društvenog razvoja izrađivali igračke za djecu. Igračke koje se izrađuju u kućnoj radinosti predstavljaju kulturno blago svakog naroda.

Igračka predstavlja prvo materijalno dobro koje dijete može samostalno da upotrebljava i da se koristi prema vlastitoj želji. Igračka pomaže djeci da upoznaju stvarnost, pa i predmete koje vide samo izdaleka ili samo na slici, kao što su npr. lađe, avioni i slično. Ona ne mora u tančine prikazivati predmet, ona nije ni puki simbol, ona je produkt savremene tehnike i istovremeno umjetnički proizvod. Dijete privlači svojim izgledom, ali ne smije ostati samo ukras dječje sobe ili dječjeg vrtića, ukras koji će dijete samo gledati ali ne doticati. U psihološkoj i pedagoškoj literaturi nema jedinstvenog kriterijuma koji se primjenjuje u klasifikaciji igračaka, pa prema tome nema ni jedinstvene podjele. Postoji više podjela igračaka i svaka je na svoj način dobra: Frebel, Vudvort, Arkin, Makarenko i tako dalje.

Arkin sve igračke dijeli na:

- senzorne,
- pokretne ili motoričko sportske,
- proizvodne ili tehničke,
- društvene i
- konstruktivne

Klasifikacija koja polazi od psiho – genetskog principa i didaktičkog cilja koji se realizuje u igri, obuhvata sljedeće kategorije igračaka:

- igračke za igru uloga,
- pokretno-sportske igračke,
- igračke za građenje,
- didaktičke igračke,
- igračke koje služe za zabavu,
- igračke koje sama djeca prave.

Svaka od ovih grupa igračaka ima svoje mjesto u razvoju i vaspitanju predškolske djece. Najbitnije je da se određena vrsta igračaka pruži djetetu u pravo vrijeme.

Kriterijumi prema kojima je moguće klasifikovati igračke su sljedeći:

- funkcija u igri (sadržaji, materijali i ciljevi igre),
- uzrasti na kojima se igračka koristi,
- materijal od koga su igračke napravljene (drvo, metal, plastika, guma, razne tkanine, koža i drugo),
- stepen uobličenosti (gotove, polu - gotove i igračke - materijal),
- sezona u kojoj se koriste ( u sobi, na podu, na stolu, na igralištu, na bazenu ...),
- broj igračaka koje angažuju,
- porijeklo (prirodni materijal, vještački materijal, kupovne igračke i tako dalje),
- namjena (za rekreaciju, za terapiju, za djecu koja se razvijaju u granicama normale, za djecu ometenu u razvoju),
- pokretljivost (stacionarne - nepokretne, na primjer tobogan, pješčanik i slično, i prenosive - pokretne),
- način na koji se pokreću (ručno - vučenjem i guranjem, mehanički - na navijanje, elektromotorom i drugi),
- oblik i veličina, struktura (monolitne - iz jednog komada ili više komada, čvrsto spojenih ili sastavljenih, u koje spadaju i kompleti igračaka). Ima igračaka koje su prigodne i privremene, kao i takvih kojima se djeca stalno igraju, igračkama koje se kupuju i predmeta koji su pretvoreni u igračke.



## **22. ULOGA VASPITAČA U VEZI SA DJEČIJOM IGROM**

Vaspitač kao kreator programa vaspitno-obrazovnog rada u vaspitnoj grupi ujedno je i istraživač sopstvene prakse, planira ukupan rad i vaspitnu sredinu. Polazeći od posmatranja i razumijevanja konkretne djece, djela u skladu s tim planom i procjenjuje njegove efekte i valjanost.

Vaspitač je jedna od okosnica vaspitnog programa. On omogućava uslove koji će indirektno voditi djecu da sama zaključuju, da ih porede i sukobljavaju sa zaključcima i mišljenjem drugih i da ih praktično provjeravaju. Podloga za ovakav način rada jeste specifično uređenje sredine za učenje i omogućivanje raznovrsnih formi interakcije tokom cijeloga dana: rad u malim grupama, individualni rad, frontalni rad; rad sa djecom istog i mješovitog uzrasta, aktivnosti u stalnim i povremenim prostorima; formalnim i neformalnim grupama.

Uloge vaspitača su brojne, a neke od važnijih su: uloga vaspitača u mijenjanju strukture institucije; uloga vaspitača u igri; uloga vaspitača u očuvanju samopoštovanja djece, uloga vaspitača u posmatranju i praćenju djece; uloga vaspitača u planiranju; uloga vaspitača u organizaciji sredine za učenje; uloga vaspitača kao istraživača i njegova uloga u timskom radu.

Djeci je potreban vaspitač kao saigrač, zanimljiv, vedar, koji im pomaže da ispolje samostalnost; pomaže im da artikuliraju svoje potrebe i usmjere radoznalost; zajedno sa djecom traži i kreira materijale za igru; pomaže da se otkriju novi aspekti igre i igračaka. On postaje čuvar autentičnosti dječije igre, čuvar dječijih radova, koji ne prisiljava djecu i ne prekida ih; štiti igru od pretjerane pedagogizacije.

Proces podrške dječijoj igri možemo nazvati podupiranjem, oplemenjivanjem, kultivisanjem, podsticanjem. Vaspitač to radi prije svega organizujući sredinu za boravak djece, a zatim zauzimajući određene uloge koje ne narušavaju autentičnost dječije igre.

Sredina predstavlja okvir ili kontekst za igru djece. Različiti sredinski elementi podstiču određene vrste igara. Prostor za igre uloga, npr., podstiče i konstruktivnu i dramsku igru, kao i korišćenje govora. Mali stolovi i stolice podržavaju pojedinačnu ili paralelnu igru, a tepisi i jastuci pružaju mogućnost prijatnog druženja, okupljanja ili osamljivanja.

Drugi primjer podrške proizilazi iz mogućnosti uticaja prisustva odraslog tokom dječije igre. Kada je podsticanje preveliko, počinje da guši interakciju djece i onog momenta kada je vaspitač preuzme na sebe takve zadatke kao što su iniciranje tema razgovora i kontrola nad redoslijedom uzimanja učešća djece, djeca se povlače iz te igre i traže autentičniju priliku za razmjenu sa vršnjacima.

U spontanoj igri, uloga odraslog trebalo bi da bude skoro neprimjetna. To naravno ne isključuje mogućnost organizovanja vođenih igara koje mogu biti manje ili više direktivne. Strategije vođene igre se donekle razlikuju zavisno od prirode materijala i sadržaja pojedinih tipova aktivnosti (na primjer, likovna i muzička igra može zahtijevati više vođenja kada se uvode novi materijali i tehnike). U svakom slučaju, potrebno je da vaspitač podstiče igru u svim razvojnim domenima - intelektualnom, socijalnom, fizičkom i emocionalnom - i istovremeno da bude pažljivi posmatrač! Vaspitač je uvijek istovremeno aktivan u više različitih uloga.

### **22.1. Zadaci vaspitača u vezi sa dječijom igrom**

Ovi zadaci vaspitača u vezi organizacije i nadziranja dječije igre se sastoje u sljedećem:

- da u pravila i organizaciju igara, određenim sadržajima i sugestijama utkiva operacije koje podstiču djecu na svakodnevnu aktivnost na jednom višem razvojnom nivou, stiču iskustva i razvijaju vještine i sposobnosti zahvaljujući privlačnosti i motivaciji igre, bez svjesne namjere da nešto nauče, uvježbaju ili usvoje. Pri tom je važno da ne čini ništa što se protivi suštini igre, čuvajući njenu autentičnost i svježinu. Zbog toga treba da izbjegava da predlaže djeci aktivnosti u kojima preovlađuje rutinsko ponašanje i kojima se uvježbaju samo pojedine funkcije;

- da u vaspitanju igrom teži više cjelovitom i opštom razvoju djeteta nego razvoju njegovih specifičnih sposobnosti i vještina, prenošenju posebnih znanja i navika. Da bi to postigao potrebno je da njeguje transfer i generalizaciju sposobnosti i preduzima mjere za angažovanje (pored intelektualne i voljne), emotivnu sferu, kao i fizičkih sposobnosti. Zato je neophodno obezbjediti što bolje uslove za organizovanje svih vrsta igara: funkcionalnih igara, igara mašte ili igara uloga, igara sa gotovim pravilima (odabranih tradicionalnih igara i didaktičkih igara) i konstruktorskih igara;

- da se prema igri odnosi kao prema vodećoj dječjoj aktivnosti i prirodnim načinom na koji se djeca razvijaju i uče, što podrazumijeva davanje obilježja igre većini aktivnosti koje se organizuju sa djecom, kao i kultivisanje igre, vodeći računa o zahtjevu da je ne treba pretvoriti u formalnu vježbu ili zadatak za izvršavanje i učenje, ali ni isključivo računati na spontano ponašanje djece, čiji su tokovi nepredvidljivi. To pred njega postavlja problem davanja igri vaspitnog i obrazovnog usmjerenja, ali uz očuvanje svih psihičkih potencijala koje angažuje (naročito spontanosti i kreativnosti), humanih vrijednosti (posebno naglašenih saradničkih odnosa među igračima i pozitivnih emocija koje budi) i stavova (radoznalosti, otvorenosti za divergentne pristupe), što može da postigne tako što je neće potčinjavati načelima drugih aktivnosti (npr. rada ili učenja), već obrnuto u njih udahnuti duh igre, unijeti elemente, odnosno, podvrgnuti ih načelima igre;

- da što češće koristi mogućnosti za angažovanje u igri svih psihičkih snaga djeteta, prije svega načina na koje funkcioniše njegova svijest (pamćenja, zamišljanja, predstavljanja, saznavanja i dr.), a zatim i složenijih struktura koje objedinjuju ove funkcije (mašte i mišljenja) što podrazumijeva oslanjanje na njegova interesovanja, emocionalne sklonosti, želje za prestižom u odnosu na samog sebe i na drugu djecu, kapacitet za čuđenje i zauzimanje u odnosu na poznate stvari neuobičajenih uglova posmatranja, simboličke funkcije, motornu i perceptivnu spretnost, već stečena iskustva kao osnovu i podsticaj za sticanje novih iskustava, jednom riječi, ukoliko je igra kompleksnije angažovala ličnost djeteta, ona je i vrednija. Osim toga, pouzdani kriterijumi za vrijednovanje jedne igre su intenzitet i kvalitet aktivnosti koji se u njoj postižu, kao i dječje zadovoljstvo što se njome bavilo;

- da pruži djetetu sve uslove za spontanu i slobodnu igru. To znači, prije svega, omogućavanje dovoljno doživljaja, iskustava, znanja i dobrih, indirektnih uzora kako bi raspolagalo odgovarajućim psihičkim materijalima (motornim, perceptivnim i jezičkim) koje može da povezuje sa svojim unutrašnjim stanjima, da ih zajedno kombinuje, varira i tako izgrađuje odgovarajuće uobraziljne slike;

- da pored navedenih, unutrašnjih uslova, obezbjedi i spoljašnje uslove, dovoljno vremena u kome dijete neće biti prekidano, kao i prostora, koji je prostran, bezbjedan i snabdjeven odgovarajućim igračim materijalom, u koji se ponekad može zaući i biti samo sa sobom, zaklonjeno od javnosti i prepušteno intimnim potrebama, osjećanjima i mislima. Osim toga, za igru mu je potrebno društvo poznatih vršnjaka sa kojima su uspostavljeni bliski odnosi, odnjegovano izvjesno javno mnjenje, zajednička gledišta, vrijednosti i težnje, kao i odrasli sa kojima je do izvjesne mjere prisno i može partnerski saradivati. Značajna je i atmosfera stvorena u ustanovi u kojoj se uvažava dječje igranje i pridaje mu se poseban značaj;

- da bi aktivnosti koje sadrži igra imale motivacionu vrijednost ličnog poduhvata, odnosno, da bi se u njoj pobudila i održala intrinzična motivacija, kao najveća vrijednost igre, vaspitač treba da preduzme niz mjera kojima se naglašava njena afektivna strana, prije svega, da stvara optimističko raspoloženje kod djece, čak i u slučajevima trenutnih neuspjeha koje mogu doživjeti u igri, kao i da njeguje „fer-plej” i ulaženje u



aktivne socijalne odnose sa drugom djecom i odraslima - da omogućava djetetu da kompenzira inferiornost u kojoj se srazmjerno često nalazi u običnom životu, tako što će se poistovjećivati sa ulogom odraslog u igri uloga, pružajući mu prilike da doživi avanture i uzbuđenja, kojih je obično lišen život male djece, kao i da gospodari situacijom, određuje granice pravila ponašanja, budući da mu je, bar na planu zamišljanja, sve dostupno i ostvarljivo;

- da omogućava djeci da se uživljavaju u razne uloge koje za njih predstavljaju simbol snage i nezavisnosti, emocionalno prazne i ovladavaju svojim najdubljim osjećanjima, obezbjeđujući tako terapeutsko djelovanje igre, naročito za stidljivu i povučenu djecu koja se tako osjećaju sigurnija jer iz njihovog ponašanja nestaje strah od greške i osude koji ih u običnom životu blokira. Na taj način će igra djelovati uravnotežavajuće na razvoj čitave dječje ličnosti i doprinositi njihovom mentalnom zdravlju;

- da organizujući igre mašte ili igre uloga, kao i igre sa unaprijed propisanim pravilima, pruža djeci prilike za socijalno učenje, navikavajući ih da čekaju na red, saraduju međusobno i dijele, što će im biti potrebno za snalaženje u raznim situacijama društvenog života;

- da upoznaje djecu sa raznim vrstama igara, tradicionalnih, pokretnih, društvenih, didaktičkih, video igara i dr., podstičući ih da u njima prerađuju, uobličavaju i osmišljavaju svoja iskustva stečena u ustanovi i van nje, izražavajući saznanja i doživljaje do kojih dođu putem raznih medija, književnosti, filma, pozorišta, televizije i drugih medija;

- da djetetu pruža mogućnost da, igrajući se sa sredstvima djelatnih, estetskih i misaonih tehnika koje su ljudi pronalazili, izgrađivali i usavršavali stvarajući svoja tehnička, umjetnička i naučna djela (predstavljajući, gradeći slike, eksperimentišući, konstruišući, izražavajući se u raznim materijalima i tehnikama, rješavajući probleme, otkrivajući i izumijevajući) spontano razvijaju odgovarajuće postupke i stiču potrebna saznanja i vještine putem sopstvene aktivnosti. Za ovu svrhu, najpogodniji su raznovrsni sistemi igara (motornih, perceptivnih, muzičkih, jezičkih, likovnih, dramskih, matematičkih, logičkih itd.) koji se zasnivaju na mogućnostima predškolskog djeteta, unutrašnjoj logici raznih područja stvaranja i pribavljanja znanja, a mogu se povezati sa osnovnim vaspitno-obrazovnim ciljevima;

- da oplemenjuje igru dovodeći je u vezu sa tvorevinama umjetnosti i prenoseći je u sve medijume koji stoje na raspolaganju zrelim stvaraocima. Od umjetnosti se preuzimaju načela (npr., sažimanje, predstavljanje, simbolizovanje), stavovi (npr., zanos, pretvaranje, sublimirane agonalne tendencije) i postupci (npr., personifikacija, alegorija, hiperbola). U ovom procesu bi trebalo da dolazi do kultivisanja dječjeg pokreta (koji se preobražava u gest postajući simbol), a zatim prelazi na sve ostale medijume koji se nalaze u umjetnosti (od ritmike i muzike ka jeziku, likovnim medijumima, dramskim, itd.). Kada je u pitanju oplemenjivanje igre sredstvima koja se nalaze u sistemima nauka, vaspitač, prije svega, treba da određenim postupcima obezbjedi prenošenje igre sa čisto funkcionalnog na intelektualni plan, a zatim i da je tako organizuje da dijete kroz sopstvenu aktivnost i eksperiment dođe do rekonstrukcije procesa u kojima se ogledaju najznačajnije zakonitosti

svijeta koji ga okružuje. Na primjer, postupci kojima se služi matematika transponuju se tako da prije svega kod djece razvijaju logičko mišljenje (primjer za to su „logički blokovi”). Za tu svrhu su naročito pogodni i konstruktorske igre i igračke;

- da vodi računa o primjeni principa primjerenosti u igri, koji u ovom slučaju predstavlja zahtjev za njenim usklađivanjem sa uzrasnim i individualnim željama i mogućnostima svakoga od igrača (što se može postići dodjeljivanjem raznih uloga, koje svakome omogućavaju odgovarajuće učešće). Posebno treba obratiti pažnju na dječije sposobnosti za razumijevanje, usvajanje i pridržavanje pravila, zatim, sposobnosti za samoorganizaciju i komunikaciju među igračima, kao jedan od osnovnih uslova grupne autokorekcije. Primjena principa primjerenosti znači takođe da treba odmjeriti i uravnotežiti u igrama mogućnost za uspjeh sa preprekom koja zahtijeva određeni napor. Naime, igra gubi mnogo od privlačnosti ako je dostizanje njenog cilja suviše lako i ne predstavlja samopotvrđivanje, a postaje odbojna ako je šansa za uspeh suviše mala;

- da u igrama njeguje partnersku saradnju koja podrazumijeva uticanje bez namećanja i pomaganje bez osujećivanja dječije inicijative, što znači da je njegova uloga više da posmatra, analizira dječije aktivnosti i zadovoljava njihove potrebe za materijalom, savjetom (ako ga zatraže, posebno u sporovima oko pravila igre) i priznanjem za postignuti uspjeh, nego da im određuje šta će i kako raditi i kontroliše jesu li ga poslušali. To znači da prilikom svojih intervencija treba više da ukazuje na šire mogućnosti materijala koji je ponudio za igru nego da propisuje načine igranja i svoj uticaj na igru najčešće vrši njegovim izborom i rasporedom, prepuštajući djeci inicijativu u izboru sadržaja, organizaciji i izvođenju igre, kad god se za to ukaže prilika;

- da valjano odmjerava podsticaje kojima se upliće u igru, imajući u vidu da je može narušiti pretjerano potkrepljivanje isto kao i potpuno prepuštanje djeteta sebi. Otuda usmjeravanje u igri i podsticanje na aktivnost treba da se vrši najčešće preporučivanjem i nagovještavanjem, ostavljajući djeci dovoljno prostora za samostalno odlučivanje i stvaralaštvo, ne kvareći im radost otkrivanja. Pretjerivanje u usmjeravanju može se izbjeći ako se prednost daje onim aktivnostima koje omogućavaju i podrazumijevaju eksperimentisanje, traganje, griješenje, divergentne prilaze u pronalaženju rješenja i ne izazivaju osjećanje zbunjenosti, nemoći i rezignacije. Stalno treba insistirati na izgrađivanju dječijeg povjerenja u sopstvene mogućnosti i težnju na oslanjanje na sopstveno iskustvo i logiku;

- da podstiče, ohrabruje, motiviše i unapređuje inicijativu u igri kao svjedok i komentator koji reaguje na ono što se događa, verbalizuje i pomaže djetetu da se izrazi, raduje se kada ono uspije u nekoj namjeri, pobjedi ili savlada teškoću. Posebno je značajna uloga vaspitača prilikom uvođenja djeteta u igru koja sadrži takmičarske elemente, odnosno, zahtijeva vrednovanje ponašanja igrača prema određenim kriterijumima, dodjeljivanje nagradnih ili kaznenih poena i poštovanje posebnih pravila, međutim, i u tom slučaju on treba da ove postupke što prije prenese na igrače. Kada se govori o uključivanju vaspitača u igre treba napomenuti da to zavisi i od vrste igara. Na primjer, kada su u pitanju didaktičke igre (i uopšte igre sa unaprijed propisanim pravilima) njegove

intervencije su mnogo prihvatljivije za djecu i ne nanose štetu spontanosti igre, nego u slučaju igara mašte ili igara uloga, kada njegovo učestvovanje mora da bude znatno suptilnije i indirektnije. Takođe, ima situacija kada je intervencija vaspitača nužna, bez obzira na sve do sada rečeno, na primjer, kada igra postane na neki način opasna za djecu, kada primijeti da se pripremljene igračke kvare, materijal rasipa i sl;

- da igrolike aktivnosti, koje se od igre razlikuju po tome što u njima dominira vaspitač (na primjer, postavlja probleme koje djeca pokušavaju da riješe, dajući tome oblik takmičenja ili podražavajući neku životnu aktivnost), postepeno pretvara u igre, tako što inicijativu prenosi na djecu koja preuzimaju sve ključne uloge u njoj i obavljaju je i bez podsticanja vaspitača.

## 22.2. Metodički aspekti u realizaciji igara

S obzirom da je igra najizrazitiji oblik aktivnosti djece, učenika i mladih, u programu tjelesne i zdravstvene kulture igrama pripada važno mjesto. Da bi se komparativne prednosti igara iskoristile na najbolji mogući način, u njihovom sprovođenju izuzetno je važno, uz ostalo, voditi brigu o pripremi, organizaciji i realizaciji igre, odnosno vaspitno-obrazovni proces treba biti pripremljen, organizovan i realizovan tako da ga njegovi sudionici „osjete”. Dakle, djeca moraju doživjeti vaspitno-obrazovni proces, a doživjeće ga ako ne izostanu podražaji, mogućnost za tjelesno i psihičko iskazivanje. Hoće li to, međutim, vaspitač ostvariti samo povremeno ili možda uopšte neće, zavisi o brojnim faktorima, među kojima značajno mjesto pripada i metodičkom pripremanju za rad, odnosno metodičkom pristupu u realizaciji dijela programa koji se odnosi na igre.

Kako porijeklo činioca, koji u većoj ili manjoj mjeri utiču na pripremu i organizaciju vaspitno-obrazovnog procesa, može biti različito, za očekivati je da i efekti njihovog uticaja na realizaciju vaspitno-obrazovnog procesa takođe mogu biti različiti. U cilju njihove što uspješnije detekcije treba utvrditi postojanje tzv. spoljnih i unutrašnjih faktora mogućeg uticaja na pripremanje i organizaciju vaspitno-obrazovnog procesa. U spoljne faktore mogu se ubrojati svi oni koji su najčešće izvan domašaja, tj. direktnog uticaja vaspitno-obrazovnog procesa, a unutrašnjim pripadaju ne samo oni na koje se može uticati putem vaspitno-obrazovnog procesa, nego i oni koji mogu uticati na pripremanje, organizaciju i realizaciju vaspitno-obrazovnog procesa. Shodno tome zadatak vaspitača je da u zavisnosti od konkretne situacije odgovori na pitanje: koji to uslovi spoljne i unutrašnje organizacije vaspitno-obrazovnog procesa trebaju biti zadovoljeni kako bi se realizacija vaspitno-obrazovnog procesa odvijala što uspješnije. Kada je u pitanju pripremanje, organizacija i sprovođenje dijela vaspitno-obrazovnog procesa koji se odnosi na igre, to znači da u pripremanju igara svaki vaspitač treba maksimalno respektovati metodičke zakonitosti rada, da ih u organizaciji igara treba poštovati, a u njihovoj realizaciji krajnje obazrivo uvažavati.

S obzirom na istaknuto, treba početi s primjenom jednostavnijih elemenata igara kako bi učenici stekli predstavu o tome što treba raditi, ali i da bi se suočili s činjenicom

da igra ima svoja pravila koja treba poštovati. Dobro je da u početku to budu igre u kojima pogreška pojedinca neće štetiti ostaloj djeci, suigračima. Naime, ako pojedinac i pogriješi, „pogriješio je za svoj račun”, pa neće doći u situaciju da ga drugi „osuđuju”, da bude demotivisan. U daljoj, višoj etapi učenja treba primjenjivati igre koje pred učenika postavljaju veće zahtjeve u okvirima kretanja i pravila. To su obične igre u parovima, trojkama, četvorkama, u kojima konačan rezultat zavisi o više učenika, što ih još više motiviše za rad. Nakon toga trebale bi uslijediti timske igre, kojima se učenici pripremaju za sportske igre. U sportskim igrama treba u početku primjenjivati pojednostavljena pravila koja postupno dopunjavamo, zavisno o stepenu savladanosti tehnike i taktike igre.

Uspjeh igre svakako zavisi i od organizacije. Tako među ostalim treba uzeti u obzir mjesto održavanja, podjelu na grupe i upoznavanje učenika s igrom, treba pratiti tok i završetak igre. Igre se mogu održavati gotovo na svim terenima, ali treba paziti da veličina terena, ako nije unaprijed određena pravilima, odgovara uzrastu i broju djece. Vrlo pažljivo treba pristupiti i podjeli djece na grupe. Kad god je moguće treba nastojati da grupe budu približno jednakog kvaliteta. U protivnom će dio djece biti demotivisan, što će najčešće onemogućiti i uspjeh igre. Pošto se odlučimo za mjesto održavanja, predvidimo raspored igrača i opisujemo igre, pri opisivanju moramo biti kratki i jasni. Prisutnost vaspitača mora se osjetiti i za vrijeme igre. Njegova intervencija mora biti pravovremena i svrsishodna, jer će samo tako pridonijeti razvoju igre, podsticati inicijativu i stvaralaštvo djece, a to i jest jedan od osnovnih ciljeva igre.

Na osnovu navedenog može se zaključiti da krajnji efekti realizacije igara, odnosno vaspitno-obrazovnog procesa u kojem su igre važan sadržaj, ne zavise samo o njezgovoj organizaciji, nego i o spremnosti vaspitača da ih interpretira i realizuje na najbolji mogući način. Štaviše, smatramo da će nerijetko uspjeh u sprovođenju, organizaciji i realizaciji igara, odnosno vaspitno-obrazovnog procesa više zavisiti o metodičkoj osposobljenosti vaspitača, nego o drugim uslovima rada.

## Literatura

1. Ahmetović, Z. (1998): „*Osnovi sportskog treninga*”, Beograd.
2. Andrijašević, M.(2000): „*Slobodno vrijeme i igra*. Zagreb.
3. Axelos, K. (1984). *Na putu u planetarnom mišljenju*. Zagreb: Stvarnost
4. Berković,L., Vuković,R. (1997). *Teorija fizičke kulture*. FFK. Novi Sad.
5. Bjelica, D. (2005): „*Sistematizacija sportskih disciplina i sportski trening*”. CSA, Podgorica.
6. Bjelica, D. (2006): „*Sportski trening*”. Filozofski fakultet, Nikšić.
7. Bjelica, D. (2007): „*Teorijske osnove tjelesnog i zdravstvenog obrazovanja*”. Filozofski fakultet, Nikšić.
8. Bjelica, D., Krivokapić, D. (2010): „*Teorijske osnove fizičke kulture*” CSA, Podgorica.
9. Bjelica, D., Petković, J. (2009): „*Teorija fizičkog vaspitanja i osnove školskog sporta*” CSA. Podgorica.
10. Bjelica, S. (2000): „*Sociologija sporta*”. Milrex, Novi Sad.
11. Bjelica, S., Bjelica, D.(2006): „*Komunikacije u sportu*” Filozofski fakultet, Nikšić, CSA, Podgorica.
12. Bjelica, S., Milošević, Z. (2006): „*Menadžment u obrazovanju*”, Novi Sad.
10. Bompá, T. (2006): „*Periodizacija - teorija i metodologija treninga*”. Nacionalna i sveučilišna knjižnica, Zagreb
11. Burzan, T. (2004): „*Horizonti inteligencija*”, Beograd.
12. Caput-Jogunica, R. (2008): „*Kineziologija*”, Sveučilište u Osijeku.
13. Dragaš, M. (1998): „*Antropološke dimenzije u nastavi fizičkog vaspitanja i sportu*” Podgorica: NIV „Prosvjetni rad”.
14. Duraković, M., Andrijašević, M., Krstić, K.(2000). *Slobodno vrijeme i igra*. Zagreb: Fakultet za fizičku kulturu
15. Džibrić, Dž., Huremović, T.(2007): „*Igra - Lakši put učenja*”, Fakultet za tjelesni odgoj i sport, Tuzla.
16. Đorđević D. (1989): „*Opšta antropomotorika*”, Beograd.
17. Fratrić, F.(2006): „*Teorija i metodika sportskog treninga*”. Pokrajinski zavod za sport, Novi Sad.
18. Huizinga, J. (1970): „*Homo Ludeis*”, Matica hrvatska, Zagreb.
19. Idrizović Dž., Idrizović K. (2001): „*Osnovi antropomotorike*”, Podgorica.
20. Ivanić, S. (2001): „*Trenirologija*”, Beograd.
21. Jovović, V.(2004): „*Korektivna gimnastika*”. Nikšić
22. Kaprara, Đ., Cervone, D., (2003): „*Ličnost*”, Beograd.
23. Kajo, R.(1979). *Igre i ljudi*. Beograd: Nolit.
24. Kamenov, E.(1991). *Igre opažanja*. Nova prosveta. Beograd.
25. Koković, D. (1986). *Sport bez igre*. NIO Univerzitetska riječ. Podgorica.

26. Kuba, L., Koking, Dž. (2003): „*Metodologija izrade naučnog teksta*”, Podgorica.
27. Kukolj M. (1996): „*Opšta antropomotorika*”, Beograd.
28. Kurelić, N. (1967): „*Osnove sporta i sportskog treninga*”. Beograd: NIP „Partizan”.
29. Kurelić, N. i sar. (1975): „*Struktura i razvoj morfoloških i motoričkih dimenzija omladine*”, Beograd.
30. Lazarević, Lj.(2001): „*Psihološke osnove fizičke kulture*”, FFK Novi Sad.
31. Leskošek, J. (1976): „*Teorija fizičke kulture*”, Beograd.
32. Leskošek, J. (1980). *Teorija fizičke kulture*. NIP Partizan. Beograd.
33. Limpkin, A. (1987): „*Fizičko vaspitanje kao dinamičan proces*”, Beograd
34. Malacko, J. (1991): „*Osnove sportskog treninga*” Novi Sad.
35. Malacko, J., Rado, I. (2004): „*Tehnologija sporta i sportskog treninga*”. Fakultet sporta i tjelesnog odgoja, Sarajevo.
36. Malacko, J., Doder, D. (2008): „*Tehnologija sportskog treninga i oporavka*”, Novi Sad.
37. Mašić, Z., Đukanović, N. (2008): „*Torija sporta*”, Beograd.
38. Melerović, M., Meler, W. (1975): „*Trening*”. Partizan, Beograd.
39. Metikoš, D., Milanović D. (2003): „*Teorijske i metodičke osnove razvoja koordinacije*”. Kineziološki fakultet sveučilišta u Zagrebu.
40. Međedović, E., Martinović, D. (2006). *Igra izvor dječije radosti*. Forum univerzitetskih nastavnika i naučnih saradnika. Novi Pazar.
41. Mikić B., Biberović A., Mačković S. (2001): „*Univerzalna škola sporta*”, Tuzla.
42. Mikić, B. (2000): „*Psihomotorika*”, Tuzla.
43. Mikić, B. (1999): „*Testiranje i mjerenje u sportu*” Tuzla
44. Mitrović, D., Mazić, S., Pertović, M. (2001). *Osnovi fiziologije čovjeka*. Mitrović, D. Beograd
45. Mujčin, S. (2009). Temeljni principi razvoja učenika. *SPORT MONT*. (18,19,20)
46. Nagorni, M. (1978): “*Facts and fiction regarding junior’s training*”. Fizkultura i sport, Moscovv.
47. Nićin Đ. (2000): „*Antropomotorika*” Novi Sad.
48. Opavskv, P. (2009): „*Fudbal, conditio sine qua non*”, Beograd.
49. Opavskv, P. (1982): „*Osnovi biomehanike*”, Beograd.
50. Opavskv, P. (1988): „*An investigation of linear and angular kinematis of the leg during two types of soccer kick*”, Science and Football, E & F.n. Spon, London-New York.
51. Opavskv, P. (1990): „*Kinematic and goniometric indicators of football kicking skill*”, Science and Football 3., Barcelona.
52. Opavskv, P. (1996): „*Planiranje i programiranje treninga u fudbalskom klubu*”, Politop, Beograd.
53. Opavskv, P. (1984): „*Kibernetički model treninga fudbalera*”, Fizička kultura

- 5., Beograd
54. Orlick, T. (2004): „*Mentalni trening za sportaše*”, Zagreb.
  55. Ozolin, N. (1971): “*Sovremennaiia sistema sportivnoi trenirovki*” (Athlete’s training system for competition). Fizkultura i sport, Moscow.
  56. Pajević D. (2003): “*Psihologija sporta i rekreacije*”, Beograd
  57. Pajević D., Kasagić Lj. (2001): “*Psihologija*”, Beograd.
  58. Paranosić, V. (1982): „*Psihologija sporta - rasprave*”, Partizan, Beograd.
  59. Pejčinović, A., Bunčić, K., Ivković, Đ., Janković, D. (2002). *Igrom do sebe*. Ali-nea. Zagreb.
  60. Pajević, D. (2003). *Psihologija sporta i rekreacije*. Grafomark. Laktaši.
  61. Radomirović, V. (2001): „*Psihologija*”, Univerzitet u Novom Pazaru.
  62. Radoš, J. (2005): “*Filozofija sporta*”, Sombor.
  63. Skempler, G (2007): „*Sport i društvo*”, Beograd.
  64. Skof, B. (2007): „*Sport po meri otrok in mladostnikov*”, Ljubljana.
  65. Smiljanić, B. (2003). *Traumatologija*. ŠKOLSKA KNJIGA. Zagreb.
  66. Spock, B. (1971). *Baby and child care*. New York: Simon and Schuster.
  67. Stanley, G. (2003): “*Sigurno dijete: Kako djeci pomoći da se osjećaju zaštićeno i sigurno u promjenljivom svijetu*”.
  68. Stojanović, M. (1987): „*Biologija razvoja čovjeka sa osnovama sportske medicine*”. Fakultet za fizičko vaspitanje, Beograd.
  69. Tadić, B. (1970). *Misterija igre*. Podgorica: NIO Univerzitetaska riječ.
  70. Tomić, D. (1968). *Elementarne igre*. Beograd: NIP
  71. Topić, M. (2004): „*Ženske in sport*”, Ljubljana.
  72. Trejsi, B. (2008): „*Moć govora*”, Beograd.
  73. Četković, R. (2009). *Porodica i odrastanje mladih*. JU Službeni list Crne Gore. Podgorica.
  58. UKTH (2003): „*Kondicijski trening*”. Kineziološki fakultet, Zagreb.
  59. Usak, A. (2003): „*Osnove sportnega treninga*”, Ljubljana.
  60. Važni, Z. (1978): „*Sistem sportskog treninga*”. Partizan, Beograd.
  61. Višnjić, D., A. Jovanović, K. Miletić (2004). „*Teorija i metodika fizičkog vaspitanja*”, Fakultet sporta i fizičkog vaspitanja, Beograd.
  62. Vukotić, E. (1956): „*Fizički odgoj u osnovnoj školi*”, Zagreb.
  63. Zaciorski V.M. (1975): “*Fizička svojstva sportiste*”, Beograd.
  64. Živanović, N. (2000): „*Epistemologija fizičke kulture*”, Niš.

## Sadržaj

PREGOVOR.....	5
1. UVODNA RAZMATRANJA.....	7
2. CILJEVI PREDŠKOLSKOG FIZIČKOG VASPITANJA.....	10
2.1. Osnovni ciljevi čijoj realizaciji treba težiti u predškolskom fizičkom vaspitanju.....	10
2.2. Sadržaji i aktivnosti kojima se ostvaruju ciljevi predškolskog fizičkog vaspitanja.....	11
2.3. Osnovne zakonitosti psihofizičkog razvoja djeteta predškolskog uzrasta.....	11
3. IGRA I MOTORIČKE AKTIVNOSTI DJECE PREDŠKOLSKOG UZRATA ....	14
3.1. Igra i motoričke aktivnosti djece uzrasta od 6-12 mjeseci .....	14
3.2. Igra i motoričke aktivnosti djece uzrasta od 12-18 mjeseci .....	15
3.3. Igra i motoričke aktivnosti djece uzrasta od 18-24 mjeseci .....	16
3.4. Igra i motoričke aktivnosti djece uzrasta od 24-36 mjeseci .....	17
3.5. Igra i motoričke aktivnosti djece 3-5 godina.....	19
3.6. Igra i motoričke aktivnosti djece starijeg predškolskog uzrasta (5-7 godina)...	20
3.7. Sredstva za poboljšanje motorike djece predškolskog uzrasta.....	21
4. PRIMJENA MOTORIČKIH TESTOVA ZA PREDŠKOLSKI UZRAS.....	22
4.1. Osnovne karakteristike testiranja.....	22
4.2. Motorički testovi za predškolski uzrast.....	25
4.3. Primjena igre u procjeni opšteg stanja motorike djeteta.....	27
5. HODANJE I TRČANJE KAO PRIRODNI OBLICI KRETANJA .....	29
6. SUŠTINA I ZNAČAJ IGRE.....	33
6.1. Gledišta na suštinu igre.....	33
6.2. Značaj igre.....	34
7. SVOJSTVA I KARAKTERISTIKE DJEČIJE IGRE .....	38
7.1. Svojstva igre .....	38
7.2. Karakteristike dječije igre.....	40
8. ISTORIJSKI RAZVOJ IGRE.....	42
8.1. Razvoj igre u staroj Grčkoj.....	42
8.2. Razvoj igre u Srednjem vijeku .....	43
8.3. Razvoj igre u Novom vijeku.....	44
9. GLEDIŠTA POZNATIH TEORETIČARA NA FENOMEN IGRE .....	47
9.1. Teorija igre Johana Huizinge .....	47
9.2. Teorija igre Žan Pijažea.....	48
9.3. Teorija igre u sovjetskoj psihologiji .....	49
9.4. Teorija igre Rogera Caillosa .....	50
9.5. Psihoanalitički pristup istraživanju igre .....	51
10. SAVREMENE TEORIJE IGRE.....	52



10.1. Dječija igra sa stanovišta teorije rekapitulacije .....	52
10.2. Igra sa stanovišta psiholoških teorija .....	55
10.3. Igra sa stanovišta pedagoških teorija .....	56
10.4. Igra sa stanovišta socioloških teorija .....	57
10.5. Igra sa stanovišta teorije instinkta .....	59
10.6. Igra sa stanovišta teorije kompetencije .....	60
10.7. Igra kao posljedica viška nagomilane energije .....	63
10.8. Teorija pražnjenja — katarzije .....	65
10.9. Igra kao posljedica potrebe za traženjem stimulansa .....	65
10.10. Igra sa stanovišta pripreme za život .....	67
10.11. Igra sa stanovišta teorije ljubavi prema igri .....	68
10.12. Težnja za saznanjem i novim doživljajima .....	70
11. VRSTE I KLASIFIKACIJA IGARA .....	72
11.1. Vrste igara .....	72
11.2. Klasifikacija igara .....	74
11.2.1. Klasifikacija igara sa stanovišta poznatih autora .....	75
11.2.2. Klasifikacija igara po određenim kategorijama .....	75
12. IGRA KAO SREDSTVO TJELESNOG VJEŽBANJA .....	77
12.1. Fizički razvoj i podsticanje fizičkog razvoja djece .....	78
12.2. Razvoj krupne motorike i podsticanje razvoja krupne motorike .....	78
12.3. Razvoj sitne motorike i podsticanje razvoja sitne motorike .....	79
13. IGRE PREDŠKOLSKE DJECE .....	80
14. AKTIVNOSTI KOJIMA SE PODSTIČE FIZIČKI RAZVOJ DJECE .....	85
14.1. Fizičke vježbe .....	85
14.2. Motoričke aktivnosti .....	86
15. FUNKCIJE IGRE .....	89
15.1. Biološka i pedagoška funkcija .....	89
15.2. Razvojne funkcije igre .....	90
16. SOCIOLOŠKE DETERMINANTE IGRE .....	93
16.1. Socijalizacija kroz igru .....	95
16.2. Socio-emocionalni razvoj u zavisnosti od vrste igara .....	97
17. IGRA I PSIHIČKI RAZVOJ .....	101
17.1. Vaspitanje igrom .....	104
17.2. Usvajanje novih znanja kroz igru .....	105
17.3. Igra kao aktivnost koja je intrinzički motivisana .....	108
18. ISPOLJAVANJE INTELIGENCIJE KROZ IGRU .....	111
18.1. Neki pokazatelji razvoja inteligencije tokom igre .....	112
18.2. Intenziviranje psihičkih procesa putem igre .....	113
18.3. Doprinos igre emocionalnom zdravlju .....	114
19. USMJERAVANJE RAZVOJA LIČNOSTI DJETETA KROZ IGRU .....	118
19.1. Psihofizički razvoj u odnosu na igru .....	121

19.2. Uticaj igre na intelektualne funkcije.....	123
19.3. Značaj igre u kontroli ponašanja .....	124
20. OSNOVNI ZAHTJEVI U SISTEMU DIDAKTIČKIH IGARA.....	126
20.1. Govorno-jezičke igre u ranom djetinjstvu .....	129
20.2. Matematičko-logičke igre u predškolskom periodu .....	130
21. VRSTE IGRAČAKA I NJIHOVA KULTURNA USMJERENOST.....	131
22. ULOGA VASPITAČA U VEZI SA DJEČIJOM IGROM .....	134
22.1. Zadaci vaspitača u vezi sa dječijom igrom.....	135
22.2. Metodčki aspekti u realizaciji igara.....	139
Literatura.....	141



