Igra i kultura

Buneta, Ivana

Undergraduate thesis / Završni rad

2019

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

Permanent link / Trajna poveznica: https://urn.nsk.hr/urn:nbn:hr:137:619265

Rights / Prava: In copyright / Zaštićeno autorskim pravom.

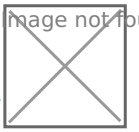
Download date / Datum preuzimanja: **2024-03-29**



Repository / Repozitorij:

Digital Repository Juraj Dobrila University of Pula





Sveučilište Jurja Dobrile u Puli

Fakultet za odgojne i obrazovne znanosti

IVANA BUNETA

IGRE I KULTURA

Završni rad

Pula, rujan 2019.

Sveučilište Jurja Dobrile u Puli

Fakultet za odgojne i obrazovne znanosti

IVANA BUNETA

IGRE I KULTURA

Završni rad

JMBAG: 55852339037

Studijski smjer: Preddiplomski stručni studij Predškolski odgoj

Predmet: Igre i djeca

Znanstveno područje: Društvene znanosti

Znanstveno polje: Pedagogija

Znanstvena grana: Opća pedagogija

Mentorica: doc. dr. sc. Marina Diković

Pula, rujan 2019.

IZJAVA O AKADEMSKOJ ČESTITOSTI

Ja, dolje potpisani _____, kandidat za prvostupnika _____ovime izjavljujem da je ovaj Završni rad rezultat isključivo mojega vlastitog rada, da se temelji na mojim istraživanjima te da se oslanja na objavljenu literaturu kao što to pokazuju korištene bilješke i bibliografija. Izjavljujem da niti jedan dio Završnog rada nije napisan na nedozvoljen način, odnosno da je prepisan iz kojega necitiranog rada, te da ikoji dio rada krši bilo čija autorska prava. Izjavljujem, također, da nijedan dio rada nije iskorišten za koji drugi rad pri bilo kojoj drugoj visokoškolskoj, znanstvenoj ili radnoj ustanovi.

Student

_____

U Puli, _____, _____ godine

IZJAVA
o korištenju autorskog djela

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

_____

_____ koristi na način da gore navedeno autorsko djelo, kao cjeloviti tekst trajno objavi u javnoj internetskoj bazi Sveučilišne knjižnice Sveučilišta Jurja Dobrile u Puli te kopira u javnu internetsku bazu završnih radova Nacionalne i sveučilišne knjižnice (stavljanje na raspolaganje javnosti), sve u skladu s Zakonom o autorskom pravu i drugim srodnim pravima i dobrom akademskom praksom, a radi promicanja otvorenoga, slobodnoga pristupa znanstvenim informacijama.

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

U Puli, _____ (datum)

Potpis

_____

SADRŽAJ

Uvod 7
1. Dječja igra 8
2. Klasifikacija dječjih igara 9
2.1. Funkcionalna igra 9
2.2. Simbolička igra 9
2.3. Igra s pravilima 9
3. Struktura igre 10
3.1. Pravila 10
3.1.1. Osnovna pravila 10
3.1.2. Specifična pravila 10
3.1.3. Opća pravila 10
3.2. Tip odvijanja igre 11
3.2.1. Linearni tip odvijanja igre s utvrđenim redoslijedom prema principu „zatim“ . 11
3.2.2. Razgranati tip odvijanja igre s utvrđenim redoslijedom prema principu „ako da onda“ 11
3.2.3. Razgranati tip odvijanja igre bez fiksiranog redoslijeda 11
3.3. Započinjanje igre 11
3.4. Kraj igre 12
4. Tradicionalne igre 12
4.1. Istarske tradicionalne igre 13
4.2. Primorske tradicionalne igre 14
5. Suvremene igre 14
6. Igra u različitim kulturama 15
6.1. Usporedba između igara Novog Zelanda i Slavonije 17
6.1.1. Igre s pjevanjem 17
6.1.2. Neformalne ili simboličke igre 18
6.1.3. Igre vođe 18
6.1.4. Igre lovice 19
6.1.5. Sobne igre ili igre u zatvorenom prostoru 19
6.1.6. Igre vještine – igre skakutanja 19
6.2. Usporedba između igara Slavonije i Novog Zelanda s igrama Velike Britanije ... 20

6.2.1. Igre lovljenja 20
6.2.2. Igre hvatanja 20
6.2.3. Igre traženja 21
6.3. Teorijsko objašnjenje usporedbi igara 21
7. Projekt Osviještena baština 22
7.1. Napravi sam svoju igračku 22
7.2. Intervju *Ki je, ki ni* 23
8. Istraživanje 24
8.1. Intervju 24
8.2. Postupak istraživanja 25
8.3. Uzorak 25
8.4. Pitanja i odgovori 25
8.5. Rezultati intervjua i interpretacija 30
Zaključak 32
Popis literature 33
Sažetak 34
Abstract 34

Uvod

U ovom završnom radu prikazana je tema „Igre i kultura“. U teorijskom dijelu govori se o igrama općenito, vrstama igara, tijeku odvijanja igre, utjecaju igre na djetetov pedagoški razvoj. Opisane su i tradicionalne i suvremene igre.

Važnost ovog završnog rada je u igri kao važnoj dječjoj aktivnosti. Igra je čovjekovo prvo samostalno i stvaralačko iskustvo s okolinom. Djeca kroz igru iskazuju i razvijaju svoje interese i mogućnosti. Igra je djetetova primarna potreba koja potiče radost, veselje, učenje i socijalizaciju.

Danas je općepoznato da su mediji poput televizije i računalnih igrica preuzeli djetetovu pažnju. Veliku ulogu u tome imaju odgojitelji i roditelji koji bi trebali dijete motivirati za razne druge aktivnosti i igre. Igra uključuje sva osjetila i trebala bi utjecati na sve aspekte razvoja djeteta: komunikaciju, govor, socijalne vještine, spoznajni razvoj i razvoj motoričkih vještina.

Nadalje, u radu se govori i općenito o kulturi te se istražuju razlike u dječjim igrama iz različitih kultura. Uspoređuju se igre Hrvatske (Slavonije) i Novog Zelanda. Kroz različite nazive igara, pravila igara te načine izvođenja igre uviđaju se razlike i sličnosti tih kultura te kultura Istre i Kvarnera.

U svrhu završnog rada provedeno je istraživanje u vidu intervjua. Intervju je proveden kroz pitanja o tradicionalnim igrama, njihovoj uporabi u odgojno-obrazovnom radu te kako djeca danas prihvaćaju tradicionalne igre.

1. Dječja igra

Igra je opći pojam za veliki broj aktivnosti, stoga je igra definirana na više načina, no jedno je sigurno da je igra sastavni dio života svakog djeteta. „Igra je slobodna, spontana aktivnost koja proizlazi iz unutrašnje potrebe djeteta“ (Duran, 2003:13).

Brojni psiholozi, pedagozi i ostali stručnjaci proučavali su igru, njezinu važnost za dijete, svrhu, primjenu i značenje. Iako su ju definirali svatko na svoj način, svi se slažu da je igra temelj djetetova života.

Millar (1972) kaže da je igra opći pojam za velik broj aktivnosti, te da je termin igra dugo bio „lingvistički koš za otpatke za ponašanja koja izgledaju dobrovoljno, ali se ne vidi da imaju jasnu biološku ili socijalnu potrebu“ (Duran, 2003:13).

Bruner (1976) smatra da igra i igrovni elementi kulture nisu predmet proučavanja samo psihologije, proučava ih i antropologija, etnologija, sociologija, pedagogija itd. Matejić (1978), (u Duran, 2003:14) kaže da „polazeći od toga da je igra otvorena, vanjska (praktična) aktivnost djeteta, ističemo sljedeće njezine karakteristike: igra je simulativno ponašanje jer sadrži divergentnost, nekompletnost i neadekvatnost; igra je autotelična aktivnost, iz čega slijedi: da posjeduje vlastite izvore motivacije, da je proces igre važniji od ishoda akcije, dominacija sredstava nad ciljevima, odsutnost neposrednih pragmatičnih učinaka“.

Autorice Maleš i Stričević (1991) navode da djeca veći dio vremena provode u igri. Međutim, igra je mnogo više nego način provođenja vremena. Stručnjaci iz različitih područja dijele mišljenje da igru određuje proces igranja, a ne cilj koji bi trebalo postići; cilj igre je u njoj samoj, a ne u konačnom rezultatu, kao što je, npr., u radu odraslog čovjeka.

Dijete koje se prepušta igri kao napornoj aktivnosti (igra zahtijeva napor, bilo fizički bilo psihički) uči ga da može biti užitak. „Dijete predškolske dobi koje se predano i puno igra odrast će u osobu koja rad prihvaća s užitkom i odgovornošću te ga prima kao izazov; s druge strane, dijete koje nema mogućnosti za igru ili mu je igra dosadna, kasnije kao odrasla osoba teže prihvaća rad i obaveze“ (Maleš, Stričević, 1991:21).

2. Klasifikacija dječjih igara

Zbog velike raznolikosti dječjih igara, koje se međusobno preklapaju i nadopunjuju Duran (2003) je razvrstala igre u tri kategorije: funkcionalne, simboličke igre i igre s pravilima.

2.1. Funkcionalna igra

Funkcionalna igra određuje se obično kao igra s novim funkcijama koje u djeteta sazrijevaju – motoričkim, osjetnim, perceptivnim. S jedne strane ispituje svoje funkcije, a s druge osobitnosti objekta.

Funkcionalna igra djeteta određena je ranom socijalnom interakcijom, barem onoliko koliko i senzomotorička inteligencija. Primjeri takvnih igara su bacanje, igre sa vodom, guranje lopte, povlačenje igračke koja svira, skakanje gore – dolje.

2.2. Simbolička igra

Simboličku igru većina razvojnih psihologa promatra kao razvojni fenomen, u kontekstu općeg psihičkog razvoja ili u kontekstu posebnih segmenata psihičkog razvoja djeteta.

Simbolička igra naziva se još imaginativna igra, igra fikcije ili igra uloga, igra pretvaranja ili dramska igra. Takvom igrom dijete imitira društveni život i ponašanja odraslih u svojoj okolini. Simbolička igra ima svoju radnju, sadržaj i uloge; nema osnovnih pravila, a često predmeti (ili igračke) u igri označavaju stvarne predmete ili poprimaju neku drugu funkciju. U njoj se oblikuju osnovne socijalne potrebe, ona ima utjecaj na razvoj kontrole ponašanja, u njoj se prvi put razilazi smisao i optičko polje.

2.3. Igra s pravilima

Igre s pravilima su igre s unaprijed poznatim pravilima i ograničenjima u kojima postoji unaprijed određeni cilj. Piaget kaže da se igre s pravilima rijetko javljaju u dobi od 4 do 7 godina i da uglavnom pripadaju razdoblju od 7 do 11 godina, a zadržavaju se tijekom cijelog života (Grgec – Petroci:2010). Dijete ih zatječe u već gotovom obliku i ovladava njima kao elementom kulture, ali sudjeluje i u stvaranju novih.

Igre s pravilima mogu biti raznog karaktera, igre skrivača, loptanja, kartanja, šah te razne društvene igre u kojima se pojedinci natječu. Te igre razvijaju koncentraciju, pamćenje, pomažu u razvijanju socijalnog ponašanja i prihvaćanju pravila kojih se treba pridržavati te uče kako se nositi sa uspjehom ili neuspjehom.

3. Struktura igre

Igru čini niz komponenti koje predstavljaju trajne elemente za građenje strukture najrazličitijih igara, a to su prema Duran (2003) :

a) Pravila

b) Tip odvijanja igre

c) Započinjanje igre

d) Kraj igre

3.1. Pravila

3.1.1. Osnovna pravila

Osnovna pravila su pravila koja određuju odvijanje, tijek igre, dakle određuju redoslijed osnovnog događanja u igri. Pravila se ne dogovaraju prije igre već se moraju znati da bi se igra uopće započela. Igru čine ponovljivom i prepoznatljivom.

3.1.2. Specifična pravila

Specifična pravila su pravila kojima se određuju neke specifičnosti ili pojedinosti. Mogu se razlikovati od igranja do igranja neke igre, dakle od izvedbe do izvedbe. Mogu se dogovarati prije igre ili tijekom igre, a mijenjati se mogu po potrebama, željama i dogovoru djece. Primjer u igri lovljenja može biti da bi netko bio ulovljen, potrebno je nakratko ga zadržati tj. nije ga dovoljno dodirnuti.

3.1.3. Opća pravila

Opća pravila odnose se na ponašanje u igri i za vrijeme igranja. Primjeri: ne smiješ varati, ako si prihvatio neku ulogu ne smiješ je napustiti usred igre, ako ti je pripala neka

neželjena uloga moraš je prihvatiti itd. Autorica Duran (2003) navodi sljedeće tipove odvijanja igre koji su opisani u nastavku.

3.2. Tip odvijanja igre

3.2.1. Linearni tip odvijanja igre s utvrđenim redoslijedom prema principu „zatim“

U igrama koje se odvijaju prema ovom tipu nema neizvjesnog ishoda. Pravila određuju kako će se igra odvijati te kojim redoslijedom će slijediti sekvence. Smjer je predviđen i fiksiran. Propisano je što se iza čega događa. Primjer takve igre je „Ringe, ringe, raja“. Djeca se uhvate za ruke u kolu, zatim, kolo se okreće i djeca pjevaju, zatim, na riječ „čuč“ svi čučnu.

3.2.2. Razgranati tip odvijanja igre s utvrđenim redoslijedom prema principu „ako da onda“

U ovom tipu, također, osnovna pravila određuju kako će se odvijati igra. Kako osnovna pravila sadrže određenje „ako da onda“ postoji mogućnost različitih pravaca igre. Primjer: djeca čuče u krugu, a jedno je dijete mačka koja s maramicom u ruci trči oko ostalih miševa (djece). Mačka ispušta maramicu iza jednog miša. Zatim imamo dva ishoda: ako miš nije primijetio ispuštenu maramicu ili ako je primijetio. Ako ju je primijetio, slijedi proganjanje s rezultatom: ako uspije uhvatiti mačku ili ako ne uspije.

3.2.3. Razgranati tip odvijanja igre bez fiksiranog redoslijeda

Ovaj tip odvijanja igre nema osnovnih pravila pa tijek može poprimiti najrazličitije smjerove koji nisu unaprijed predviđeni. Ovakav tip odvijanja igre nalazimo kod simboličke igre. Kada djeca započinju ovakav tip igre vrlo je bitna komunikacija jer pravila igre grade se „u hodu“. Primjer: djevojčica u kutiji pronalazi ljetnu haljinu i kaže „Hajd´ da je ljeto“ te oblači lutki haljinu. Dječak odgovara „ići ćemo na plažu. Ovo će nam biti ručnik“. Odvijanje igre skreće u nepredviđenom smjeru.

3.3. Započinjanje igre

Pri započinjanju igre uočavamo poziv na igru i podjelu uloga. Započinjanje igre određeno je specifičnim pravilima te se može mijenjati od igranja do igranja.

Poziv na igru može biti otvoren ili igrovni. Otvoren poziv na igru je direktan npr. „Hoćete li se igrati Ledene Babe?“, a igrovni se provodi npr. dijete koje se želi igrati lovice poziva druge izazivajući ih pjevajućim tonom: „Ulovi me, ulovi me, kupit ću ti novine“.

Pri dijeljenju uloga uočavamo dva načina: neformaliziran i formaliziran. Kod neformaliziranog načina djeca se bore za željenu ulogu ili izbjegavanje neželjene koristeći se nekim socijalnim umijećima, svađom ili svojim socijalnim statusom u grupi. Formalizirani načini dijeljenja uloga predstavljaju razrađene „tehnike“ koje već pripadaju dječjoj tradiciji. Najčešći formaliziran postupak pri dijeljenju uloga je dodjela uloga uz korištenje brojalice.

3.4. Kraj igre

Kraj igre s poznatim rezultatom: U pojedinim igrama zadnja sekvenca predstavlja uvijek kraj igre. Zadnja sekvenca je propisana i ne može biti drugačija. Primjer u igri „Ringe, ringe, raja“ zadnja sekvenca je da sva djeca čučnu.

Kraj igre s neizvjesnim ishodom: poznat je pobjednik ili pobjednici. Kriteriji za određivanje pobjednika utvrđeni su osnovnim pravilima (broj postignutih bodova, igrač s najboljim postignućem, igrač koji je ostao neeliminiran itd.).

4. Tradicionalne igre

U tradicionalne igre ubrajamo igre koje se usmenim putem prenose s generacije na generaciju te se razlikuju u nazivima, sadržaju i načinu izvođenja, ovisno o podneblju i kulturi. Dječje tradicionalne igre najčešće su se igrale u poslovima u prirodi dok su dječaci i djevojčice pomagali svojim roditeljima. U ono vrijeme ljudi su se bavili poljoprivredom i to im je bio jedini izvor zarade. Iz tog razloga su i djeca mlađe dobi pomagali u poslovima u polju ili oko domaćih životinja. U ispaši, dok su čuvali životinje, djeca bi provodila vrijeme igrajući se. U dječjim tradicionalnim igrama prevladavali su rekviziti pronađeni u prirodi ili izrađeni u kući. Najčešće su se izrađivale igračke od prirodnog materijala tj. od drva.

Peteh (2018) kao tradicionalne igre navodi igre rukama. Jedna od takvih igara bila je igra sjena kad je u domovima bake i djedova titrala petrolejka ili svijeća. Vješte ruke i

pokretljivi prsti oživljavali su razne likove na zidu koji su stvarali razne maštovite priče. Igre rukama ne zahtijevaju određena sredstva, nego samo traži slobodno vrijeme. Prikladne su za razbibrigu, u želji da se djeca smire, zabave te da se uspostavi kontakt s njima. Najčešće se izvode uz razne brojalice i pjesmice.

Kroz razgovor s kolegicama na fakultetu i na mrežnim stranicama dobio se uvid u opis tradicionalnih igara Istre i Kvarnera.

4.1. Istarske tradicionalne igre

"Pljočkanje"

Igra se može izvoditi s više igrača. Izabralo bi se pet lijepih okruglih kamenčića, zatim bi se izvlačili štapići, duži ili kraći da bi se znalo tko prvi počinje igru. Igrač bi bacao jedan kamenčić uvis i hvatao prvo jedan po jedan, zatim dva po dva, nakon toga tri i jedan i konačno sva četiri kamenčića sa zemlje. Onaj kojemu bi ispao kamenčić ili ga ne bi mogao uhvatiti predao bi prvenstvo igre drugome. Kada bi svi kamenčići sa zemlje bili pokupljeni slijedila je „kuća". Lijeva šaka bi se savila u obliku luka, tj. njezin palac i srednji prst, dok bi se prstenjak i kažiprst čvrsto priljubili jedan uz drugoga. Desnom rukom bi se trebalo kamenčić baciti u vis, baciti jedan kamenčić kroz luk kažiprsta te dočekati onaj kamenčić koji pada od gore. Na kraju bi se jedan kamen ugnijezdio kao na prijestolju između kažiprsta i prstenjaka. Pobjednik je bio onaj koji je brže odigrao „kuću".[1]

Igra „Pandolo"

Igra „Pandolo" je stara istarska igra (pastirska). Igra se na otvorenom prostoru. Rekviziti potrebni za igru su palica i pandolo (zašiljeni komadić drva). Igra se najmanje u dvoje ili u dvije ekipe. Prva ekipa započinje igru tako da palicom udari po pandolu, koji stoji na tlu ili po istarskoj tradiciji na stepenici ispred crkve. Druga ekipa mora loviti pandola u zraku. Ako se pandolo uhvati, baca se nazad na početno mjesto pandola, gdje se postavi jedan štap. U slučaju da se pogodi štap, uloge ekipe se mijenjaju. Ukoliko se štap ne pogodi, ekipa koja posjeduje štap ima pravo na tri

[1] Dostupno na http://narodni.net/stare-narodne-igre-nasih-krajeva/ (20.05.2019.)

pokušaja da baci pandolo što dalje moguće. Na kraju se bodovi dodjeljuju prema udaljenosti pandola od početnog mjesta. Udaljenost se mjeri dužinom štapa.

4.2. Primorske tradicionalne igre

Igra „Špekule“

Igra se odvija vani, na otvorenom. Za igru su potrebna najmanje dva igrača, a može i više. Potreban je ravan teren koji ima rupu i špekule. Prije svega, odredi se mjesto od kojeg će se bacati špekula. Igra započinje bacanjem špekula u rupu, kada jedan igrač ubaci špekulu u rupu slijedi sljedeći krug igre u kojem ostali igrači pokušavaju pogoditi njegovu špekulu koja mu se oduzima. Igrač koji ostane bez špekula ispada iz igre.

Igra „Povlačenje užeta“

Na igralištu glavna crta razdvaja ekipe, a na udaljenosti od dva metra prema svakoj ekipi nalazi se granična crta. Uže je položeno okomito na glavnu crtu gdje se nalazi i glavni znak. Natjecatelji iza granične crte podižu uže i zatežu ga, tako da glavni znak ostane na glavnoj crti. Na znak suca „vuci“ ekipa prevlači protivničku prema sebi. Pobjednik je ona ekipa koja glavni znak prevuče preko granične crte na svojoj strani.

5. Suvremene igre

Suvremene igre podrazumijevaju igre koje koriste informacijsko-komunikacijsku tehnologiju, koja uključuje uređaje poput računala, mobitela, tableta, igraće konzole ili razne druge elektroničke igračke. Elektronička odnosno digitalna igra može se definirati kao dobrovoljna, ugodna aktivnost koja uključuje upotrebu digitalnih tehnologija, uključujući videoigre, internetske stranice, aplikacije, mobilne telefone, tablete, programe za pisanje, kamere i mnoge druge tehnologije danas dostupne djeci.

Suvremene igre danas se pojavljuju sve više i češće te postaju sve važniji dio djetinjstva. Uporaba raznih digitalnih sredstava ima svoje pozitivne i negativne učinke. Poznato je da korištenje edukativnog softvera koji sadrži vizualne elemente povećava djetetovu pažnju i motivaciju. Primjerice, uporaba videoigara omogućuje djetetu da u virtualnom svijetu nauči važne situacije s kojima će se susresti u realnom svijetu, a

omogućit će mu lakše snalaženje i donošenje odluka. Djetetu je omogućeno učenje različitih vještina, rješavanje problema, logičko razmišljanje, učenje novog sadržaja.

Uz sve pozitivne strane uporabe računala i videoigara ne smije se zanemariti prekomjerna uporaba digitalnih sadržaja. Izbor kvalitetnih igara opravdava uporabu računala kao sredstva dječje igre, ali ne bi smjelo zamijeniti dječju igru na zraku i stvaralačke igre koje imaju ogroman značaj u razvoju predškolskog djeteta.

„Pravilna uporaba računala u ranoj dobi odgojno-obrazovni proces čini zanimljivijim, kvalitetnijim, kreativnijim i djeci pristupačnijim, a doprinosi i kvalitetnoj integraciji raznovrsnih sadržaja“ (Tatković, Ružić-Baf, 2010). Također, igra je djeci uz računalo zabavnija, a metode rada prihvatljivije.

6. Igra u različitim kulturama

Autorica Duran (2003) navodi razlike u igrama u različitim kulturama odnosno jednostavnijim i složenijim kulturama.

Igrovni elementi kulture su predmet proučavanja različitih disciplina: folkloristike, etnologije, antropologije, sociologije, pedagogije itd. U kulturnom naslijeđu čovječanstva postoje mnogi opisi i zbirke igara i one se često koriste kao naknadni izvori koji se mogu uspoređivati. „Ipak, opće je mišljenje da nema dovoljno dobrih podataka o višekulturnim aspektima igre u svijetu kao ni dovoljno sistematskog materijala o mogućim pravcima ljudske evolucije kroz igru“ (Duran 2003:56). Igre s pravilima lakše je kodirati i formalnije su od simboličkih igara jer su bolji podaci, a i više je igara s pravilima. U onim društvenim zajednicama gdje su proizvodne snage na vrlo niskoj razini, gdje se djeca uključuju u rad odraslih i tijekom rada ovladavaju oruđima za rad, dakle tamo gdje su djeca važan zupčanik u ekonomskom lancu pa djetinjstvo traje kratko, simbolička igra je vrlo jednostavna i strukturalno i sadržajno. Tako, na primjer djeci crnaca u Keniji simbolička igra je gotovo nepoznata. Ono što je zapaženo od igrovnih aktivnosti je penjanje na drveće, gađanje ptica, međusobna tučnjava, gonjenje, razmjena udaraca i sl.

Postoje podaci da se simbolička igra kod djece iz raznih socio-kulturnih slojeva iste zajednice, razlikuje. Kod djece niže klase igra je uglavnom imitativna. Ona koriste

realističku i igrovnu imitaciju da bi na realističan način imitirala ponašanje svojih roditelja, koriste manje riječi, kraće izraze, koji služe manipulaciji drugima. Nadalje, ona se igraju uglavnom paralelno ili jedno dijete zapovijeda drugima, često prekidaju igru zbog konflikta. U njihovim porodicama postoji stroga kontrola, roditelji djeci postavljaju jasne i stroge zahtjeve bez objašnjenja.

Djeca iz složenijih kultura, dakle kultura koje su tehnološki, društveno i ekonomski složenije, igraju se više te su njihove igre složenije. Unutar grupa iste kulturne kompleksnosti više simboličkih igara i igara s pravilima postoji u onim zajednicama u kojima se djeci daje veća sloboda. Na primjer, djeca Taira iz Okinawe slobodno se kreću unutar zajednice, dok djeca Rajnputa iz Indije koja su iste složenosti, „osuđena“ su samo na svoje dvorište i bliske rođake. Dakle, ta studija izdvaja i složenost društva i slobodu kretanja djece kao faktore koji djeluju na složenost igre.

Kulture koje posjeduju samo igre fizičke vještine karakterizira jednostavna ekonomska i tehnološka razina, niska razina političke organizacije, jednostavna socijalizacija djece, niska razina strepnje i konflikta.

Sve kulture koje posjeduju igre šanse posjeduju i igre vještine. Igre šanse nalazimo od najjednostavnijih do najkompleksnijih kultura, razvijaju se u društvima koje karakterizira individualna i socijalna nesigurnost. Takve kulture karakterizira: veća ovisnost o klimatskim i sezonskim promjenama, nesigurnost nabave hrane, kruta socijalizacija djece, anksioznost pri seksualnoj socijalizaciji.

Kulture koje imaju igre strategije veće su kulturalne kompleksnosti od onih kultura koje imaju samo prve dvije kategorije igara. Karakterizira ih razvijena tehnologija, viša razina političke organizacije, specijalizacija u zanimanjima, stroga socijalizacija u odrastanju, visoka razina postignuća koja se očekuje od djece, stroga obuka poslušnosti. U tim kulturama već postoje pravne, vojne, religiozne organizacije u kojima je korištenje izvjesnih strategija poželjno i nagrađivano, te je moguće pretpostaviti da su igre strategije dio socijalnog sustava učenja.

Komparativni podaci, koji su razbacani i ne uvijek podjednako vjerodostojni i sistematični, upućuju uglavnom na dva smjera razlika: razlike između vrlo nerazvijenih

ljudskih zajednica i razvijenih, te razlike između pojedinih nerazvijenih ljudskih zajednica. O razlikama u igri između razvijenih zajednica, na primjer o međukulturalnim razlikama u igri djece razvijenih europskih naroda, nema analiza, odnosno podaci upućuju na to da u tim zajednicama nailazimo na sve kategorije igara.

6.1. Usporedba između igara Novog Zelanda i Slavonije

Autorica Duran (2003) navodi autora Sutton Smitha iz zbirke igara Novog Zelanda. Autor kaže da se u zbirci nalaze one igre koje djeca igraju svojevoljno, bez asistencije i vodstva odraslih. Navedeni će biti primjeri igara iz sljedećih kategorija: igre s pjevanjem, neformalne igre (simboličke igre), igre vođe, sobne igre i igre vještine (igre skakutanja).

6.1.1. Igre s pjevanjem

U igrama „s nižom organizacijom“ svi, ili većina igrača pjevaju i izvode pokrete. U jednom dijelu javlja se centralni igrač koji ima istaknutu ulogu u odnosu na druge.

Primjer ovakve igre u Novom Zelandu zove se „Bell Horses“. Djeca se drže za ruke u kolu, okreću se i pjevaju:

Lijepi konji, lijepi konji

koje je doba dana?

Jedan sat, dva sata,

tri i bježˊmo.

Na zadnju riječ djeca puštaju ruke i razbježe se na sve strane dok ih jedan igrač lovi. Ovoj igri odgovara naša igra „Jež“. Djeca se također drže u kolu i pjevaju:

Boc, boc iglicama

ne diraj ga ručicama

bode, bode jež,

zato djeco bež!

6.1.2. Neformalne ili simboličke igre

Neformalne igre, igre pretvaranja, imitativne i igre igračkama zauzimaju velik dio igrovnog vremena. Autor navodi da su se novozelandski dječaci prije 1920. godine najčešće igrali konja, kočija, vlaka. Dok su se djevojčice igrale kuće, lutaka, oblačenja, trgovine i škole. Poslije 1920. godine bilježe se novi sadržaji: pošta, tvornica, zubar, knjižnica. Izuzetan je utjecaj medija (radio i televizija) na sadržaj simboličkih igara.

Promatranja pokazuju da je promjena sadržaja igara vezana, kao i na Novom Zelandu, za dječje socijalno iskustvo, za emocionalnu i motivacijsku sferu.

6.1.3. Igre vođe

Igre vođe su ustvari igre s centralnom osobom koja ima ulogu vođe i dirigira tok igre, pokrete koje ostali igrači trebaju izvesti. Ostali igrači se međusobno natječu ne bi li sami postali vođe, a trenutni vođa strogo nadzire njihovo natjecanje.

U igrama zapovijedanja igrači stoje u vrsti, a vođa na određenoj udaljenosti nasuprot njima. Igrači se mogu kretati samo onako kako im vođa zapovjed, a cilj im je da se što više približe vođi jer onaj koji prvi stigne do njega postaje vođa. Varijante igre zapovijedanja u Novom Zelandu su igre „Koraci i koračanje“, „Slova“, „Boje“

U igri „Koraci i koračanje“ vođa naređuje igračima kakve korake da izvedu. Postoje posebni nazivi za različite vrste koraka: „Igla“ se korača sa stopalom ispred stopala, „kišobran“ – vrtiš se prema naprijed sve dok vođa ne kaže stop, „gusjenica“ skočiš naprijed itd.

U našoj zbirci ovim igrama odgovara vrlo stara i vrlo raširena igra „Bako, bako, kol`ko ima sati?“ Djeca po redu pitaju vođu (baku): „Bako, bako, kol`ko ima sati?“ Baka im odgovara po volji, na primjer: tri konjska naprijed, tri mišja naprijed, dva slonovska nazad itd.

Nazivi koraka razlikuju se od naselja do naselja. Zanimljivo je da susrećemo kao i na Novom Zelandu tip koraka pod nazivom „kišobran“, što znači okrenuti se oko svoje osi i pri tome ići naprijed.

6.1.4. Igre lovice

Igre lovice kaže autor Sutton Smith (1979) da su najuniverzalnije igre svijeta i igraju ih djeca različite dobi. Opisuje dva tipa igara: igre lovice s centralnom osobom i timske igre lovice.

Vrlo popularna igra lovice u Novom Zelandu zove se igra „Čuvaj vrata“. Na igralištu se nacrtaju dvije paralelne crte na određenoj udaljenosti jedna od druge. Jedno dijete stoji „na straži“ između njih, te poziva nekoga da pretrči ovaj prostor. Stražar ga nastoji uhvatiti ili u nekim verzijama potapšati tri puta po ramenu. Uhvaćeni ostaju između crta i zajedno sa stražarem poziva neko drugo dijete.

Djevojčice ovu igru igraju na malo ženstveniji način. One igrača između dvije crte pitaju: „Molim te Jack, smijemo li prijeći tvoju zlatnu rijeku?“ Jack odgovara: „Smijete ako imate crvenu boju“ (misli se na boju odjeće). Oni koji imaju tu boju mogu bezbrižno prijeći rijeku, a oni koji nemaju, moraju pretrčavati da ih Jack ne ulovi.

Naša igra pod nazivom „Krokodile, krokodile, smijemo li prijeći rijeku?“ identična je novozelandska igra. Pravila igre su ista, jedina razlika je u nazinu igre.

6.1.5. Sobne igre ili igre u zatvorenom prostoru

U zbirkama se nalaze igre u kojima se koristi papir i olovka. Većina od njih se odnosi na tvorbu riječi.

U igri „Konstantinopol“ s Novog Zelanda igrači sjede s olovkom i papirom. Bira se neka duža riječ, na primjer: Konstantinopol. U zadanom vremenu igrači slažu što više riječi koje počinju s „K“, pa s „O“, pa sa sljedećim slovom iz te riječi i tako do kraja. U našoj igri „Na slovo“ jedno dijete u sebi govori slova abecede sve dok mu netko ne vikne dosta. Zatim naglas izgovori slovo na kojem se zaustavio. Tada svi u ograničenom vremenu nastoje napisati što veći broj riječi koje počinju tim slovom.

6.1.6. Igre vještine – igre skakutanja

U novozelandskoj igri „Preskakanje šešira“ dječaci bi svoje šešire poredali na određenoj udaljenosti u red, a onda bi ih preskakali. Onaj igrač koji dotakne šešir morao bi proći

kroz „mlin“, tj. provući se između raširenih nogu svih ostalih igrača, a oni bi ga udarali po stražnici. U našoj igri „Šorkapa“ dječaci ne preskaču šešire već ih postave jedan na drugi i tako naprave „stup“ od šešira, a zatim se guraju. Onog igrača koji dotakne šešir slijedi ista kazna kao i na Novom Zelandu.

6.2. Usporedba između igara Slavonije i Novog Zelanda s igrama Velike Britanije

Autorica Duran (2003) uspoređuje neke od sljedećih igara: igre lovljenja, igre hvatanja i igre traženja.

6.2.1. Igre lovljenja

Ova kategorija igre zastupljena je u svim kulturama, a raznolikost ovih igara postiže se na sljedeće načine (Duran:2003)

- Variranjem načina kretanja (u nekim igrama nije dopušteno trčanje već samo skakutanje, a u drugim je dopušteno samo kretanje četveronoške itd.)
- Variranjem terena na kojima se igra odvija (trčanje preko zidova, ograda, bijeg penjanjem na drvo itd.)
- Variranjem načina dodirivanja (lovac obavezno mora dodirnuti igrače sa dva prsta)
- Umnožavanjem lovaca (oni igrači koji su ulovljeni moraju zajedno sa lovcem loviti ostale)
- Uvođenje mogućnosti da igrači mogu pomoći jedan drugome

6.2.2. Igre hvatanja

Ove igre vrlo su slične igrama lovljenja, ali igrači ne trče slobodno, već imaju zadatak pretrčati od – do. Pri tome moraju paziti da ne budu ulovljeni.

Vrlo raširena u Velikoj Britaniji je igra „Pretrčavanje“ u kojoj dvije grupe djece stoje jedna nasuprot drugoj, a onda unakrsno pretrčavaju prostor koji se nalazi između njih. No, u tom prostoru je jedno dijete koje ih nastoji uloviti. Ovakva igra u Novom Zelandu javlja

se pod nazivom „Čuvaj vrata“, a kod nas kao „Krokodile, krokodile, smijemo li prijeći rijeku?“.

6.2.3. Igre traženja

Igre traženja u Slavoniji djeca zovu „Žmire“ ili „Skrivača“. Osoba koja traži ostalu djecu nakon šta odbroji kaže: „Idem. Tko se nije skrio, magarac je bio.“ Djeca u Velikoj Britaniji kažu: „Dolazim, bili vi spremni ili ne“. Nešto drugačija igra sakrivanja je igra „Sardine“. Specifičnost ove igre je ta da se jedno dijete sakriva dok ga ostali igrači traže. Kada ga netko pronađe, on to neće objaviti već će se zajedno sa njim sakriti na isto mjesto.

6.3. Teorijsko objašnjenje usporedbi igara

Autorica Duran (2003) navodi sljedeće objašnjenje. Razmatrajući sličnosti između igara Novog Zelanda, Velike Britanije i Hrvatske (Slavonije) autorica nameće pitanje: Je li razvojem svijet postao veliko selo ili je uzrok tolikoj sličnosti u činjenici da se igrama razvijaju opće, zajedničke ljudske osobnosti?

Razmišljajući o tom pitanju, treba voditi računa o činjenicama: dječje igre dio su narodne kulture, igra je nekada pripadala djeci i odraslima, te iako igre ne smatramo rudimentima drevnih običaja, kultova i rituala, ipak moramo reći da postoje neki oblici folklora odraslih koji su relevantni za razumijevanje nekih segmenata dječjih igara. Razmatrajući sličnosti koje postoje u opisanim dječjim igrama, nameće se zaključak da se one ne mogu objasniti jednim uzorkom te da možemo govoriti i o različitim vrstama sličnosti.Sve ljudske zajednice imaju neke osnovne, zajedničke, opće uvjete za razvoj svojih najmlađih pripadnika, uvjete koji su specifično ljudski, a dogovorni su za izvjesno psihičko jedinstvo čovječanstva. U takve pripadaju semiotička komunikacija te postojanje interakcije između djece i odraslih, koja rezultira time da djeca usvajaju one oblike ponašanja koji se u toj zajednici smatraju normalnim i poželjnim.

Na osnovi svega do sada rečenog autorica (Duran, 2003) zaključuje da su igre prvenstveno u službi onoga po čemu smo slični a ne različiti. No, u igrovnim aktivnostima, koja sadrže ono što odgovara dječjim razvojnim potrebama i

mogućnostima na putu urastanja u ljudsku zajednicu, ima naravno i dosta kulturno specifične simbolike.

7. Projekt Osviještena baština

Višegodišnji projekt „Osviještena baština“ osmišljen je kako bi kod najmlađe populacije osvijetlili vrijednosti baštine unutar zajednice. Cilj je da se kod djece osvještava kulturni identitet i razvija senzibilitet za vlastite kulturne vrijednosti te uvažavanje različitosti. Učenici uz pomoć nastavnika i suradnika istražuju i prezentiraju rezultate istraživanja kako bi znanje usvajali iskustveno. Tema se problematizira, sagledava iz raznih aspekata i obrađuje interdisciplinarno.

Projekt „Osviještena baština“ pokrenut je 2011. godine na području Muzejske zbirke Kastavštine i realiziran je u suradnji s Osnovnom školom Milan Brozović iz Kastva. Tema za prvu godinu provođenja programa djeci je vrlo bliska – igra i igračke. Tijekom školske godine učenici su samostalno ili u grupama, pod vodstvom nastavnika, profesora i likovnog umjetnika proučavali igre i igračke te uz pomoć pripremljenog upitnika prikupljali podatke za komparativnu analizu. Intervjuirali su starije članove svoje obitelji kako bi doznali kako su oni provodili svoje slobodno vrijeme u djetinjstvu te pisali literarne radove na tu temu. Sami su izrađivali igračke koristeći razne prirodne materijale i tehnike, kako uz vodstvo svojih nastavnika u školi, tako i pod vodstvom likovnog umjetnika u sklopu radionice *Napravi sam svoju igračku*. Na projektni dan škole prezentirali su neke od starih i zaboravljenih igara.[2]

7.1. Napravi sam svoju igračku

Na dan grada Kastva u prostoru Muzejske zbirke Kastavštine, organizirana je radionica za školski uzrast „Napravi sam svoju igračku“. Radionica se odvijala uz vodstvo likovnog umjetnika Borisa Rajkovića. Sudionici su se okušali u nekoliko aktivnosti: dovršavali su obradu drvenih dijelova budućih igračaka, ukrašavali su obrađene drvene dijelove bojanjem i tehnikom *decoupage* (dekupaž), a potom ih spajali u cjeline. Djeca su u sklopu radionice aktivno sudjelovala u izradi predmeta odnosno igračaka koristeći razne materijale i tehnike. Sudjelovanje u procesu stvaranja igračaka, potaknulo ih je na

[2] Dostupno na: http://ppmhp.hr/dokumenti/e-books/IGRA/igra-katalog-web.pdf [pristupljeno: 20.08.2019.]

promjenu stava prema igračkama kao robi koju treba što prije konzumirati, baciti i nabaviti drugu. Kroz ovu aktivnost djeca su mogla pokazati svoje motoričke sposobnosti, kreativnost i maštovitost. Aktivnost je u djeci pobudila veliko zadovoljstvo.

7.2. Intervju *Ki je, ki ni*

U sklopu projekta provedeno je istraživanje u suradnji s Osnovnom školom Milan Brozović iz Kastva. Istraživanjem se htjelo saznati kako i čime su se igrali roditelji, bake i djedovi današnjih učenika te usporediti njihove igre sa današnjima. Učenik je trebao intervjuirati svoje roditelje, bake i djedove te sam odgovoriti na pitanja. Polovica ispitanih baka i djedova te dvije trećine roditelja odrasli su u Kastvu ili bližoj okolici (Rijeka, Istra, Kvarnerski otoci i Gorski kotar), dok je polovica baka i djedova te jedna trećina roditelja odrasla u udaljenijim krajevima (Dalmacija, Slavonija, Bosna i Hercegovina, neke od europskih zemalja). Bake i djedovi odrastali su uoči ili neposredno nakon Drugog svjetskog rata, a roditelji 70-tih i 80-tih godina 20. stoljeća.

Kad se radi o bakama i djedovima, gotovo sve bake, bez obzira na teritorij na kojemu su odrastale, kao najznačajniju igračku u djetinjstvu istaknule su lutku kojom su se igrale igre majke i djeteta. One su je hranile, oblačile, šivale joj ili plele odjeću i sl. Kao što se majka brine o svom djetetu. Kod dječaka je izbor igračaka bio slobodniji i širi. Većini je najdraža igračka bila lopta napravljena od krpe ili svinjskog želuca, zatim neka vrsta oružja kao što su luk i strijela, praćka, puška te neki instrument ili vozilo. Omiljena igra loptom je bio nogomet. Popularne su bile igre koje su koristile predmete iz prirode i one za koje nisu trebali nikakvi rekviziti kao što su razne varijante igre lovice i igre skrivača. U vrijeme odrastanja roditelja današnje djece opća društvena situacija se izmijenila, materijalno stanje se popravilo, industrija je uznapredovala, promijenio se niz čimbenika koji su utjecali na razvoj igra i igračaka. Kod djevojčica je i dalje najpopularnija igračka bila lutka, no raskošno opremljena se pojavila Barbie lutka. Ostale igračke su bile lopta, hulahop, lastik, rošule, bicikli. Kod dječaka i dalje najveći broj bira loptu kao najdražu igračku, a kao igru nogomet. U velikoj mjeri dječaci biraju autiće, figure TV junaka.

Autićima su se igrali tako da bi izrađivali poligon s ulicama, parkirališta, razne utrke i slično. [3]

8. Istraživanje

8.1. Intervju

Prikupljanje podataka u društvenim znanostima može se provesti na više načina, a jedan od njih je intervju koji je prikazan u ovom radu.

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

Vrsta intervjua prema strukturiranosti:

1. strukturirani, standardizirani intervju – unaprijed određena forma i redoslijed pitanja (otvorena).

2. polustrukturirani intervju – teme određene unaprijed, a forma i redoslijed pitanja prepušta se ispitivaču.

3. nestrukturirani, neformalni intervju – sliči slobodnom razgovoru, nema određene forme ili redoslijeda pitanja.[4]

Tema provedenog intervjua u svrhu pisanja završnog rada bila je igra u različitim kulturama, točnije usporedba igara sa područja Pule i okolice te područja Novog Vinodolskog i okolice. Također, uspoređuju se i tradicionalne igre s današnjim suvremenim igrama. Intervju je postavljen kroz deset pitanja otvorenog tipa, šta znači da su pitanja unaprijed određena. Odgovori na pitanja slijede u nastavku teksta.

[3] Dostupno na http://ppmhp.hr/dokumenti/e-books/IGRA/igra-katalog-web.pdf [pristupljeno: 20.08.2019.]
[4] Dostupno na https://www.posao.hr/savjet.php?page=tipovi_intervjua [priatupljeno: 20.08.2019.]

8.2. Postupak istraživanja

Intervju je proveden na četiri jedinice uzorka te su bila postavljana pitanja otvorenog tipa. Istraživanje je bilo provedeno od 17. lipnja 2019. godine, posjetom vrtićima pa sve do 14. kolovoza 2019. godine. Intervju nije bio sniman, već je bio baziran na pozornom slušanju i bilježenju odgovora na pitanja koja su bila postavljana te je pozornost bila usmjerena na sugovornika.

8.3. Uzorak

Intervju je proveden među odgojiteljicama djece predškolske dobi. Dvije odgojiteljice su s područja Istarske županije, a druge dvije odgojiteljice su s područja Primorja.

8.4. Pitanja i odgovori

1. U kojem ste gradu ili mjestu proveli svoje djetinjstvo?

Prve dvije odgojiteljice provele su svoje djetinjstvo u Puli, a druge dvije odgojiteljice provele su ga u Novom Vinodolskom.

2. Koja je Vaša najdraža igra iz djetinjstva i zašto? Opišite igru.

- Odgojiteljica iz Pule: „*Najviše sam se voljela igrati roditeljske uloge. Imitacija odraslih bila mi je zanimljiva. Nekada bi se igrala sama, a nekad sa društvom. U slučaju da sam bila sama, imala bi više uloga, bila bi i mama i tata. To bi bile neke uobičajene radnje s kojima bi se i moji roditelji susretali.*
- Odgojiteljica iz Pule: *„Moja najdraža igra iz djetinjstva bila je školica. Voljela sam tu igru jer je natjecateljskog karaktera i pokretna je igra. Za igru je potrebno kredom nacrtati polja koja se označe brojevima od 1 do 8. Igrač stane izvan polja i redom baca kamenčić i skakuće po poljima tamo gdje je jedno polje na jednoj nozi, a gdje su dva polja na dvije noge. Kada se prođu sva polja u povratku se pokupi kamenčić koji se zatim baca na drugo polje*“.
- Odgojiteljica iz N. Vinodolskog: „*Najdraža igra mi je bacanje špigula. Za igru su potrebna najmanje dva igrača. Za dobar izbačaj ili gađanje, špigula se držala između srednjeg prsta i palca te bi se naglim trzajem palca izbacivala u željenom smjeru. Cilj je bio pogoditi protivničku špigulu te bi je u slučaju pogotka i osvojio.*“

- Odgojiteljica iz N. Vinodolskog: *„Igra koju sam jako voljela zvala se Cukar i kafe. Igru smo igrali u već školskoj dobi. Za igru je potrebno više igrača. Igrači bi se podijelili u dvije skupine, jedna skupina bi se posložila tako da bi se igrači savinuli prema naprijed jedan iza drugoga, a igrači druge skupine bi skočili na njihova leđa. Izgubila bi ona ekipa koja bi prva pala na pod. Igru su uglavnom igrali dječaci, ali bi se ponekad uključile i djevojčice. Danas smatram ovu igru dosta opasnom, ali kad sam bila dijete niti čega me nije bilo strah.“*

3. Vaša najdraža tradicionalna igračka i zašto? Opišite.

- Odgojiteljica iz Pule: *„Igračka koja mi je ostala u najvećem sjećanju je lutka od jastuka. Jednim slučajem kad sam poželjela lutku, baka mi ju je napravila i to vrlo jednostavno. Imala je jedan mali jastučić kojeg je zavezala u sredini i meni je to služilo kao lutka. Ta mi je igračka bila najdraža od svih jer je to bila moja prva lutka.“*
- Odgojiteljica iz Pule: *„Moja najdraža igračka bila je krpenjača. Krpenjača je u stvari lopta koja je izrađena od više starih komada odjeće, krpa, čarapa i slično. Kako bi krpenjača bila čvrsta, bake bi ju zašile u obliku lopte koja je i imala tu funkciju. Krpenjačom bi uglavnom gađali mete, dodavali jedni drugima ili ubacivali u koš.“*
- *Odgojiteljica iz N. Vinodolskog: „Igračka iz djetinjstva koje se rado sjetim je praćka. Praćku mi je izradio tata i zato sam ju jako voljela. Praćku je izradio od komada drva koji je nalikovao na slovo v i na svaku stranu grančice je zavezao lastiku. Uz praćku je potrebno imati i predmet s kojim sam gađala, a to su najčešće bili kamenčići. S praćkom smo najčešće gađali u metu ili bi se natjecali tko će dalje izbaciti kamen. „*
- Odgojiteljica iz N. Vinodolskog: *„Igračka s kojom sam se ja najviše voljela igrati je bio autić po nazivu karet. Najčešće bi ga izrađivali dječaci, a djevojčice bi samo vozile. Karet se izračuje od obične drvene daske kao podloge, drvenog duguljastog volana, a kotači bi se koristili od koturaljka. Karet bi se pokretao odguravanjem nogama o pod. Voljeli smo se spuštati po što strmijim nizbrdicama*

jer bi tada karet išao brže. U izradi kareta najčešće bi pomagale odrasle muške osobe.“

4. Kada ste započeli s radom u vrtiću i koje su se igre koristile u to vrijeme?

- Odgojiteljica iz Pule: *„Sa radom u vrtiću započela sam prije 25 godina, najčešće su se koristile igre na otvorenom poput žmurice, lovice i sl. Uglavnom su se igrale pokretne igre bez pomagala.“*
- Odgojiteljica iz Pule: *„Sa radom sam započela prije 30 godina. U radu sam koristila najčešće elementarne igre po knjizi tjelesnog odgoja. Također, koristile su se igre drvenim igračkama, prirodni materijali. Isto tako, koristila se glina s kojom su djeca mogla modelirati razne oblike. Ručno su se izrađivale lutke i pričale priče.“*
- Odgojiteljica iz N. Vinodolskog*: „Prije 25 godina najviše su se koristile pokretne igre koje su se igrale na dvorištu. Često su to bile igre graničara, lovice, žmurke, ledena baba i sl.*
- Odgojiteljica iz N. Vinodolskog: *„S radom sam započela prije 20 godina i u to vrijeme su se najčešće koristile pokretne glazbene igre. Jedna od pokretnih glazbenih igara koja mi je ostala u sjećanju je Naokolo šalata. Riječi pjesmice su:*

  Naokolo šalata,

  naokolo šalata
  naokolo šalata
  na veliki zbor
  poklanjam se na tebe
  poklanajm se na tebe
  poklanjam se na tebe
  i tebe uzimam!
  Sad se vidi, sad se zna
  ko se kome dopada
  sad se vidi, sad se zna
  ko se kome dopada!

Uz pjevanje pjesmice djeca se vrte u krug držeći se za ruke, a onaj koji je unutar kruga poklanja se djeci iz kruga i zatim jednog uzima.“

5. Kakve su se igračke koristile na početku Vašeg rada u vrtiću? Opišite.

- Odgojiteljica iz Pule: *„Koristile su se najviše drvene igračke različitih oblika i veličina“*
- Odgojiteljica iz Pule: *„Koristile su se igračke prirodnog materijala, drvene ili platnene igračke. Drvene su bile razni likovi različitih veličina, platnene lutke i lopte.“*
- Odgojiteljica iz N. Vinodolskog: *„Igračke su slične kao i danas, ali izrađene od prirodnog materijala, npr. drvene igračke“*
- Odgojiteljica iz N. Vinodolskog: *„Prije je bilo puno manje izbora igračaka, a najčešće su se koristile igračke za simboličku igru npr. sve potrebno za kuhinju, lutke, odjeća, razni drugi predmeti za imitaciju nekih zanimanja.“*

6. Koje su razlike u igrama danas i na početku Vašeg rada u vrtiću?

- Odgojiteljica iz Pule: *„Razlika je u materijalima, danas se najviše koristi plastika dok se prije više koristio prirodni materijal.“*
- Odgojiteljica iz Pule: *„Danas djeca imaju puno više ponuđenih poticaja i sredstava te mogućnosti. Djeci se danas puno više dopuštena sloboda u njihovom radu i mašti.“*
- Odgojiteljica iz N. Vinodolskog: *„Djeca su prije više bila okupirana pokretnim igrama i igrama u skupini, više su surađivala i igrala se u grupama.“*
- Odgojiteljica iz N. Vinodolskog: *„Velika je razlika u materijalu igračaka i izboru i količini ponuđenih poticaja. Djeca su prije više sama izrađivala vlastite igračke, dok danas dobiju sve izrađeno.“*

7. Koristite li danas u radu s djecom neke od tradicionalnih igara? Koje?

- Odgojiteljica iz Pule: *„ Ne koristim jer već godinama radim u jaslicama.“*

- Odgojiteljica iz Pule*: „Koristim uglavnom pokretne igre na dvorištu poput školice, skrivača i slično. U suradnji sa roditeljima znala sam koristiti igre poput skakanja u vrećama, povlačenje konopa.“*
- Odgojiteljica iz N. Vinodolskog: *„Koristim pokretne igre u dvorištu“*
- Odgojiteljica iz N. Vinodolskog: *„Ponekad koristim pokretne glazbene igre, a ostale igre sa početka moje karijere su se nadogradile i proširile poticajima.“*

8. Kako djeca prihvaćaju tradicionalne igre u odnosu na suvremene igre?

- Odgojiteljica iz Pule: *„Dok sam radila u vrtićkoj skupini djeca su voljela igrati neke stare pokretne igre. Najzanimljivije igre bile su im sa skakanjem npr. skakanje u vrećama, školica, lastik i sl.“*
- Odgojiteljica iz Pule: *„Djeca prihvaćaju tradicionalne igre jer su u pokretu i surađuje se u grupama.“*
- Odgojiteljica iz N. Vinodolskog: *„Djeca prihvaćaju tradicionalne igre jer su im nepoznate. Igre su većinom u pokretu pa pobuđuju veselje i zadovoljstvo.“*
- Odgojiteljica iz N. Vinodolskog: *„Djeca mlađeg uzrasta bolje prihvaćaju tradicionalne igre, naročito jednostavne igre u pokretu, dok predškolci nisu toliko zainteresirani.“*

9. Kako djeca prihvaćaju tradicionalne igre u odnosu na digitalne igre?

- Odgojiteljica iz Pule: *„U radu ne koristimo digitalne igre.“*
- Odgojiteljica iz Pule: *„U radu ne koristimo digitalne igre.“*
- Odgojiteljica iz N. Vinodolskog: *„Mlađa djeca prihvaćaju tradicionalne igre, dok su starija djeca više privržena digitalnim igrama.“*
- Odgojiteljica iz N. Vinodolskog*: „Mlađa djeca se rado uključuju u tradicionalne pokretne igre, dok starija djeca predškolci smatraju da su takve igre prerasli.“*

10. U kojoj se mjeri u Vašem stručnom usavršavanju prezentiraju teme o povezanosti igre i kulture?

- Odgojiteljice iz Pule složile su se da se na stručnim usavršavanjima u maloj mjeri prezentiraju teme o povezanosti igre i kulture.

- Odgojiteljice iz N. Vinodolskog složile su se da se gotovo uopće ne govori o toj temi te bi htjele da se pokrene projekt o tradicionalnim igrama i da djecu naučimo nekim novim znanjima i vještinama.

8.5. Rezultati intervjua i interpretacija

U nastavku teksta će se usporediti dobiveni odgovori četiriju odgojiteljica s dva različita geografska područja.

Kroz 2. i 3. pitanje možemo vidjeti kako su omiljene igre i igračke raznovrsne. Igre su rasprostranjene od nekih mirnijih i danas vrlo popularnih simboličkih igara do vrlo fizički zahtjevnih igara npr. *Cukar i kafe.* Prema odgovorima o najdražoj igrački možemo prepoznati razlike u materijalu, funkciji igračke i načinu izrade. Razlike ovise o sredini u kojoj se odrastalo, mogućnostima i znanjima. Na području Pule djeca su imala više mogućnosti i izbora jer su se nalazila u razvijenijem gradu od Novog Vinodolskog. Dok su u Novom Vinodolskom djeca imala manje izbora i bila su uglavnom prepuštena izradi igračaka uz pomoć roditelja.

Usporedimo li igre i igračke danas i nekad, primjećujemo razlike. Većina igara koje su se koristile na početku rada četiriju odgojiteljica je fizičkog karaktera. Odgojiteljice ukazuju da se vrijeme više provodilo na otvorenom pa su iz tog razloga i djeca igrala pokretne igre. Uglavnom su to igre gdje su djeca trčala na različite načine, skakala, hodala i slično. Primjećuju se razlike i u strukturi igre. Igre se razlikuju u nazivima, pravilima igre te načinu odvijanja igre. Tako npr. na Kvarneru igra sa špekulama nazivala se špegule, dok su u Istri špekule. Zatim, velike su razlike u glazbenim pokretnim igrama. Jedna igra s određenim pravilima može se igrati uz više različitih riječi glazbene pjesmice.

Što se tiče igračaka, koristile su se igračke od prirodnog materijala, a puno igračaka je izrađeno ručno. Djeca su uz pomoć odgojitelja sama izrađivala svoje igračke.

Pitanjem kako djeca prihvaćaju tradicionalne igre u odnosu na suvremene igre, odgojiteljice pronalaze pozitivne komentare. Naime, složile su se da djeca zadovoljno reagiraju na pokretne tradicionalne igre zbog druženja u grupama i suradnje s ostalom djecom. Jedna odgojiteljica primjećuje kako djeca mlađe dobi bolje prihvaćaju glazbene

pokretne igre, dok djeca starije dobi, naročito predškolci, izbjegavaju takve igre jer smatraju da su ih „prerasli“.

U stručnom usavršavanju o temama povezane o igrama i kulturi jako se malo govori, gotovo uopće. Odgojiteljice bi bile zadovoljne da se pokrene ta tema jer tradicionalne igre u djeci pobuđuju sreću i zadovoljstvo.

9. Zaključak

Igra u djetetovom odrastanju ima značajnu ulogu jer djeca igrom razvijaju svoj svijet mašte, ali i doživljavaju mnogo toga iz stvarnosti kroz igru: međusobno se upoznaju i grade uzajamne odnose, vježbaju duh i tijelo, uče igrajući se i naravno zabavljaju se.

Igra nije neki novi pojam ili pojam nekog određenog kraja, grada ili države. Djeca oduvijek imaju potrebu za igrom i igraju se od samog početka njihovog života. Isto tako djeca iz svih krajeva svijeta upoznata su s igrom i njezinom funkcijom.

Tradicionalne igre su igre koje se usmenim putem prenose s generacije na generaciju te se razlikuju u nazivima, sadržaju i načinu izvođenja, ovisno o podneblju i kulturi. Svaki kraj nosi svoju kulturu i nešto čime se ponosi. Tako se i kultura znatno odnosi na igre koje se igraju u određenoj kulturi tj. podneblju. Razlikujemo igre koje se igraju u gradovima i selima, odnosno u razvijenim i manje razvijenim područjima. Igre i igračke se razlikuju o rekvizitima i materijalima koje se koriste, pravilima igre, načinu i mjestu izvođenja igre. Isto tako razlikujemo tradicionalne od suvremenih igara. Razvojem industrijalizacije, razvio se i dječji svijet, došlo je do pojave novih i funkcionalnijih igračaka. Došlo je do pojave digitalnih sadržaja pa djeca danas zanemaruju i zaboravljaju tradicionalne igre i okreću se novim sadržajima kao što su televizijske emisije, kompjuterske igrice, mobiteli i ostale multifuncionalne igre.

Cilj istraživanja ovog rada bio je ispitati odgojiteljice o njihovim najdražim tradicionalnim igrama, upotrebljavaju li danas u radu neke od tradicionalnih igara te kako djeca prihvaćaju takve igre. Istraživanje je provedeno u vidu intervjua s unaprijed postavljenim pitanjima. Dobivenim odgovorima dobili smo rezultate raznovrsnih igara dvaju različitih kraja, Pule i Novog Vinodolskog. Odgojiteljice svojim odgovorima potvrđuju da se djeca danas sve više okreću digitalnim sadržajima, a sve manje ih zanimaju igre na otvorenom. Složile su se da bi se to ipak moglo promjeniti ukoliko bi se poradilo na tome da se djeci ponudi neki tradicionalni način igre jer je ipak njima to nešto novo i zanimljivo.

Popis literature

1. DURAN, M. (1995.) *Dijete i igra.* Jastrebarsko: Naklada Slap

2. GRGEC – PETROCI, V., VRANKO, M. i REBAC, J. (2010.) *Igra i dijete, dijete i igra.* Zagreb: Obiteljski centar grada Zagreba

3. JURDANA, V. (2016.) *Mala zaviČAjna čitanka.* Pula: Sveučilište Jurja Dobrile u Puli

4. MALEŠ, D., STRIČEVIĆ I. (1991.) *Druženje djece i odraslih. Z*agreb: Školska knjiga

5. PETEH, M. (2018.) *Radost igre i stvaranja.* Zagreb: Alinea

6. RUŽIĆ, M. (2015.) *Gremo u ćap.* Pula: Sveučilište Jurja Dobrile u Puli

7. ŠANDOR, Z. (2015.) *Povratak zaboravljenim igrama.* Velika Gorica: Grad Velika Gorica

8. TATKOVIĆ, N., RUŽIĆ-BAF, M. (2011.) Računalo – komunikacijski izazov djeci predškolske dobi. *Informatologija* [Online] 44 (1). str.27-30. Dostupno na: https://hrcak.srce.hr/66859 [prisupljeno: 22.05.2019.]

Mrežne stranice:

9. MATAIJA, T. (2011.) *Osviještena baština.* [Online]. Dostupno na: http://ppmhp.hr/dokumenti/e-books/IGRA/igra-katalog-web.pdf [pristupljeno: 20.08.2019.]

10. *Tipovi intervjua i njihova vrijednost.* [Online] Dostupno na: https://www.posao.hr/savjet.php?page=tipovi_intervjua [pristupljeno: 20.08.2019.]

11. *Stare narodne igre naših krajeva.* [Online] Dostupno na: http://narodni.net/stare-narodne-igre-nasih-krajeva/ [pristupljeno: 20.05.2019.)

Sažetak

Ovim završnim radom analiziraju se razlike u igrama različitih kultura. U teorijskom dijelu završnog rada govori se o tome što je igra, njena funkcija i vrste igara. Zatim se govori o razlikama u igrama različitih kultura, uspoređuju se igre Slavonije i Novog Zelanda. Uspoređuju se tradicionalne i suvremene igare te su opisivane istarske igre i igre primorskog kraja. U metodološkom dijelu završnog rada provedeno je istraživanje u vidu intervjua. Intervju je proveden kroz deset pitanja o tradicionalnim igrama i njihovoj uporabi u odgojno-obrazovnom radu. Ispitane su četiri odgojiteljice. Kroz istraživanje možemo vidjeti raznovrsnost igri i igračaka te kako djeca danas prihvaćaju tradicionalne igre.

Ključne riječi: igra, kultura, igra u različitim kulturama, tradicionalne igre, suvremene igre

Abstract

This thesis seeks to analyze differences in games from different cultures. Theoretical part of this thesis defines what is game, purpose of games and types of games. Also in this part games from Slavonija (Croatia) and New Zealand are compared with focus on cultural difference. Characteristics of traditional and modern games are compared also games from Istria region and Primorje region are described. In methodological part of this thesis research has been conducted in form of interviews. Interviews contained ten questions about traditional games and their use in education. Four educators were interviewed. Through this research we can see diversity in games and toys and also how children today accept traditional games.

Key words: game, culture, traditional games, modern games