

# Motivi dječje igre u stvaralaštvu Mate Lovraka i Sanje Pilić

---

**Bulić, Lucia**

**Master's thesis / Diplomski rad**

**2024**

*Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj:* **University of Zadar / Sveučilište u Zadru**

*Permanent link / Trajna poveznica:* <https://um.nsk.hr/um:nbn:hr:162:035849>

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

*Download date / Datum preuzimanja:* **2025-02-06**



**Sveučilište u Zadru**  
Universitas Studiorum  
Jadertina | 1396 | 2002 |

*Repository / Repozitorij:*

[University of Zadar Institutional Repository](#)



Sveučilište u Zadru

Odjel za izobrazbu učitelja i odgojitelja - Odsjek za predškolski odgoj

Rani i predškolski odgoj i obrazovanje



**LUCIA BULIĆ**

**MOTIVI DJEČJE IGRE U STVARALAŠTVU  
MATE LOVRAKA I SANJE PILIĆ**

**Diplomski rad**

Zadar, 2024.

Sveučilište u Zadru

Odjel za izobrazbu učitelja i odgojitelja - Odsjek za predškolski odgoj

Rani i predškolski odgoj i obrazovanje

## **Motivi dječje igre u stvaralaštvu Mate Lovraka i Sanje Pilić**

Diplomski rad

Student/ica:

Lucia Bulić

Mentor/ica:

prof. dr. sc. Robert Bacalja

Zadar, 2024.



## Izjava o akademskoj čestitosti

Ja, **Lucia Bulić**, ovime izjavljujem da je moj **diplomski** rad pod naslovom **Motivi dječje igre u stvaralaštvu Mate Lovraka i Sanje Pilić** rezultat mogega vlastitog rada, da se temelji na mojim istraživanjima te da se oslanja na izvore i radove navedene u bilješkama i popisu literature. Ni jedan dio mogega rada nije napisan na nedopušten način, odnosno nije prepisan iz necitiranih radova i ne krši bilo čija autorska prava.

Izjavljujem da ni jedan dio ovoga rada nije iskorišten u kojem drugom radu pri bilo kojoj drugoj visokoškolskoj, znanstvenoj, obrazovnoj ili inoj ustanovi.

Sadržaj mogega rada u potpunosti odgovara sadržaju obranjenoga i nakon obrane uređenoga rada.

Zadar, 21. listopada 2024.

# **SADRŽAJ**

<b>SAŽETAK</b> .....	
<b>ABSTRACT</b> .....	
<b>1. UVOD</b> .....	<b>1</b>
<b>2. DJEČJA KNJIŽEVNOST</b> .....	<b>4</b>
2.1. Definicija i značaj dječje književnosti .....	4
2.2. Klasifikacija dječje književnosti .....	8
2.3. Teme u dječjoj književnosti.....	12
2.4. Jezik i stil u dječjoj književnosti .....	15
<b>3. DJEČJA IGRA I MOTIVI DJEČJE IGRE</b> .....	<b>19</b>
3.1. Općeniti presjek značaja igre za djecu .....	19
3.2. Općeniti presjek motiva u dječjoj književnosti.....	21
3.3. Motivi igre u dječjoj književnosti .....	24
3.3.1. Povijest .....	24
3.3.2. Psihološke implikacije igre u dječjoj književnosti .....	25
3.3.3. Motivi igre u hrvatskoj dječjoj književnosti.....	27
<b>4. MOTIVI DJEČJE IGRE U STVARALAŠTVU MATE LOVRAKA I SANJE PILIĆ</b> .....	<b>31</b>
4.1. Prikaz motiva dječje igre u stvaralaštvu Mate Lovraka .....	31
4.1.1. Prikaz motiva dječje igre u djelu „Vlak u snijegu“ .....	32
4.1.2. Prikaz motiva dječje igre u djelu „Družba Pere Kvržice“ .....	39
4.1.3. Prikaz motiva dječje igre u djelu „Neprijatelj broj 1“ .....	43
4.2. Prikaz motiva dječje igre u stvaralaštvu Sanje Pilić .....	47
4.2.1. Prikaz motiva dječje igre u djelu „Hoću i ja!“ .....	47

4.2.2. Prikaz motiva dječje igre u djelu „Maša i ljeto“ .....	49
4.2.3. Prikaz motiva dječje igre u djelu „Maša i nova učenica“ .....	52
4.3. Analiza motiva dječje igre u odabranim djelima Mate Lovraka i Sanje Pilić.....	56
4.4. Usporedba motiva dječje igre u odabranim djelima Mate Lovraka i Sanje Pilić..	59
<b>5. ZAKLJUČAK .....</b>	<b>65</b>
<b>6. POPIS LITERATURE .....</b>	<b>69</b>

## SAŽETAK

Dječja književnost i dječja igra imaju ključnu ulogu u razvoju djece pružajući im alate za kognitivni, emocionalni i socijalni razvoj. Ovaj diplomski rad istražuje motive dječje igre u književnom stvaralaštvu dvoje značajnih autora hrvatske dječje književnosti, Mate Lovraka i Sanje Pilić. Mato Lovrak koristi igru kao sredstvo učenja, preživljavanja i razvijanja socijalnih vještina. Lovrakova djeca kroz igru razvijaju kreativnost i maštu, koje koriste za rješavanje problema i snalaženje u kriznim situacijama. Sanja Pilić koristi igru za istraživanje unutarnjih emocija i socijalnih interakcija. Njezini likovi koriste igru za izražavanje unutarnjih želja i snova te za suočavanje s izazovima. Pilić naglašava maštovitost i kreativnost u dječjim igrama koje služe kao sredstvo emocionalnog i socijalnog osnaživanja. Cilj rada je analizirati motive dječje igre u odabranim djelima ovih autora te usporediti njihove pristupe prikazu motiva igre i njezine uloge u dječjem razvoju. Rad također istražuje različite aspekte dječje igre i njezinu važnost u književnosti i pedagoškoj praksi. Analiza pokazuje da oboje autora, iako s različitim naglascima, koriste igru kao temeljni element za razvoj dječjih vještina, vrijednosti i emocionalne stabilnosti. Rad doprinosi boljem razumijevanju značaja dječje igre u dječjoj književnosti te pruža vrijedne uvide za daljnje istraživanje i primjenu u obrazovnom kontekstu. Rezultati su korisni za književne teoretičare, pedagoge, roditelje i sve uključene u odgoj i obrazovanje djece.

*Ključne riječi: igra, motivi, djeca, dječja književnost*

## **ABSTRACT**

### **Motifs of play in the Works of Mato Lovrak and Sanja Pilić**

Children's literature and children's play play a key role in children's development, providing them with tools for cognitive, emotional, and social development. This master's thesis explores the motifs of children's play in the literary works of two important authors of Croatian children's literature, Mato Lovrak and Sanja Pilić. Mato Lovrak uses play as a means of learning, survival, and developing social skills. Lovrak's children develop creativity and imagination through play, which they use to solve problems and cope with crisis situations. Sanja Pilić uses play to explore inner emotions and social interactions. Her characters use play to express their inner desires and dreams and to face challenges. Pilić emphasizes imagination and creativity in children's play, which serve as a means of emotional and social empowerment. The aim of the thesis is to analyze the motifs of children's play in the selected works of these authors and to compare their approaches to the presentation of the motifs of play and its role in children's development. The work also explores various aspects of children's play and its importance in literature and pedagogical practice. The analysis shows that both authors, although with different emphases, use play as a fundamental element for the development of children's skills, values, and emotional stability. The work contributes to a better understanding of the significance of children's play in children's literature and provides valuable insights for further research and application in an educational context. The results are useful for literary theorists, pedagogues, parents, and everyone involved in the upbringing and education of children.

*Key words: play, motives, children, children's literature*



## 1. UVOD

Dječja književnost i dječja igra zauzimaju istaknuto mjesto u razvoju djece, pružajući im ne samo zabavu i razonodu, već i važne alate za kognitivni, emocionalni i socijalni razvoj. Kroz bogatstvo književnih oblika, djeca razvijaju jezične vještine, oblikuju svoje vrijednosti i moralne stavove te stječu razumijevanje svijeta oko sebe. Dječja igra, kao temeljni aspekt dječjeg razvoja, pomaže djeci u razvoju kreativnog razmišljanja, rješavanja problema, socijalnih vještina i emocionalne samoregulacije. Zajedno, dječja književnost i igra tvore kompleksnu mrežu iskustava koja oblikuju dječju percepciju i interakciju s okolinom. Uloga dječje književnosti u razvoju djece je neupitna. Ona ne samo da potiče ljubav prema čitanju, već služi i kao alat za učenje i razvoj kritičkog mišljenja. Kroz različite književne forme djeca se susreću s bogatstvom jezika, raznolikim kulturama i životnim situacijama koje oblikuju njihove stavove i poglede na svijet. Dječja se književnost odražava i prilagođava promjenama u društvu, uvijek nastojeći ostati relevantna i privlačna mladim čitateljima. Dječja igra, s druge strane, predstavlja temeljni aspekt dječjeg razvoja. Ona je univerzalna i prisutna u svim kulturama te se smatra ključnim pravom svakog djeteta. Kroz igru, djeca uče o svijetu oko sebe, razvijaju socijalne vještine, uče kako riješiti probleme i razvijaju kreativnost. Igra također ima ključnu ulogu u emocionalnom razvoju pomažući djeci da razumiju i upravljaju svojim emocijama te da se nose sa stresnim situacijama.

Ovaj diplomski rad, stoga, istražuje motive dječje igre u stvaralaštvu dvaju istaknutih autora hrvatske dječje književnosti - Mate Lovraka i Sanje Pilić. Mato Lovrak u svojim djelima „Vlak u snijegu“, „Družba Pere Kvržice“ i „Neprijatelj broj 1“ koristi dječju igru kao središnji element svojih priča kroz koje djeca uče važne životne lekcije i razvijaju društvene vještine. Lovrakova djela često prikazuju igru kao sredstvo učenja i preživljavanja, a djeca kroz igru razvijaju kreativnost i maštu koje koriste za rješavanje problema i snalaženje u kriznim situacijama. Sanja Pilić, s druge strane, u svojim djelima poput „Hoću i ja!“, „Maša i ljeto“ i „Maša i nova učenica“ koristi igru kao sredstvo za istraživanje unutarnjih emocija i socijalnih interakcija. Njezini likovi koriste igru za

izražavanje unutarnjih želja i snova, kao i za bijeg od stvarnosti i suočavanje s izazovima. Pilić također naglašava maštovitost i kreativnost u dječjim igrama koje služe kao sredstvo emocionalnog i socijalnog osnaživanja.

Odabir djela Sanje Pilić („Maša i ljeto“, „Maša i nova učenica“, „Hoću i ja“) predstavlja strateški odabir u smislu usporedbe s romanima Mate Lovraka. Naime, Sanja Pilić u svojim romanima tematizira složenije aspekte odrastanja, prijateljstva i društvenih interakcija, u smislu dobno starijih protagonista. Stoga, usporedba odabranih djela ovih dvaju autora omogućava produbljeno razumijevanje motiva igre kroz slične dobre skupine. Štoviše, u djelima koja su odabrana za analizu, igre i aktivnosti djece mlađe dobi odražavaju njihovu spontanu kreativnost i socijalizaciju. Mlađa djeca se igraju na način koji uključuje fizičke igre, maštovite scenarije i grupne aktivnosti, što je izuzetno relevantno za istraživanje motiva igre u dječjoj književnosti. Tinejdžeri, međutim, često prolaze kroz kompleksnije emocionalne i socijalne faze, što može smanjiti fokus na same igre kao sredstvo izražavanja i kreativnosti. S obzirom na potonje, ovakva usporedba omogućava istraživanje različitih aspekata igre, upućujući na to kako se ovi motivi oblikuju kroz prizmu sličnih (mlađih) dobnih skupina i društvenih konteksta.

Nadalje, cilj ovog rada je detaljno analizirati motiva dječje igre u odabranim djelima ovih autora te usporediti njihove pristupe prikazu motiva igre i njezine uloge u dječjem razvoju. Analizirajući kako Lovrak i Pilić koriste igru u svojim djelima, rad će osvjetliti različite aspekte dječje igre i njezinu važnost u književnosti i pedagoškoj praksi. Sadržajno, u drugom dijelu rada, bit će definirani osnovni pojmovi i značaj dječje književnosti. Razmotrit će se klasifikacija dječje književnosti prema različitim kriterijima te će biti analizirane teme koje su česte u dječjoj književnosti. Posebna pažnja bit će posvećena jeziku i stilu u dječjoj književnosti, s naglaskom na prilagodbu dječjoj publici. Treći dio rada posvetit će se dječjoj igri i motivima dječje igre u književnosti. Bit će prikazani različiti pogledi na značaj igre za djecu, kao i povijest i psihološke implikacije igre u dječjoj književnosti. Poseban naglasak bit će stavljen na motive igre u hrvatskoj dječjoj književnosti. Četvrti dio rada bit će usmjeren na detaljnu analizu motiva dječje igre u stvaralaštvu Mate Lovraka i Sanje Pilić. Prikazat će se kako svaki od autora koristi motive

igre u svojim djelima, s posebnim naglaskom na analizu konkretnih djela. Na kraju, rad će ponuditi usporedbu pristupa ovih autora motivima dječje igre, ističući sličnosti i razlike u njihovom pristupu te važnost tih motiva za dječji razvoj i književnost. Očekuje se da će ovaj rad pridonijeti boljem razumijevanju značaja dječje igre u dječjoj književnosti te pružiti vrijedne uvide za daljnje istraživanje i primjenu u obrazovnom kontekstu. Zaključci ovog rada mogli bi biti korisni ne samo za književne teoretičare i pedagoge, već i za roditelje i sve one koji su uključeni u odgoj i obrazovanje djece.

## **2. DJEČJA KNJIŽEVNOST**

U ovom dijelu rada općenito se predstavlja dječja književnost. Točnije, prvo se razmatra definicija dječje književnosti te se naglašava značaj dječje književnosti u razvoju djece, uključujući njezin utjecaj na kognitivni, emocionalni i socijalni razvoj. Nadalje, ukratko se predstavlja klasifikacija dječje književnosti, odnosno, razmatra se kako se dječja književnost može podijeliti prema različitim kriterijima, kao što su format i žanr. Zatim se predstavljaju teme u dječjoj književnosti, a potom i jezik i stil u dječjoj književnosti. Razmatrajući potonje, rad daje teorijsku podlogu za bolje razumijevanje same teme ovog rada.

### **2.1. Definicija i značaj dječje književnosti**

Akademsko proučavanje dječje književnosti počiva na raznolikom skupu ontoloških, epistemoloških i etičkih pitanja. Znanstvenici, pedagozi i kulturni kritičari istraživali su temeljne, ali često skrivene pretpostavke o tome što je dječja književnost, čemu podučava (ili skriva od) svoje čitatelje, čiji se glasovi i perspektive čuju i cijene, a čiji se prešućuju ili obezvrjeđuju. Proučavatelji dječje književnosti diljem svijeta pridružuju se sve oštrijim razgovorima koji nastoje proširiti svijest o bogatstvu koje se može pronaći u dječjoj književnosti, djelima koja su temeljna za razvoj kulturnog osjećaja. onoga što je normalno i što je poželjno, što je korisno i što je lijepo, što treba sačuvati i što je najbolje ostaviti u prošlosti (Coats i sur., 2022). Grenby (2008) smatra kako je dječja književnost bogato i raznoliko područje koje se razvijalo stoljećima, odražavajući promjene društvenih vrijednosti, kulturnih normi i obrazovnih praksi. Povijest dječje književnosti vuče korijene iz kasnog XVII. stoljeća kada se počela prepoznavati kao poseban dio tiskane kulture u Velikoj Britaniji i Sjedinjenim Američkim Državama. U tom su razdoblju puritanski pisci poput Jamesa Janewayja postavili temelje za modernu dječju književnost stvarajući djela koja kombiniraju didaktičnost s maštovitim pripovijedanjem, s ciljem usađivanja moralnih vrijednosti i promicanja vjerske pobožnosti među mladim čitateljima.

Ispitivanje razvoja dječje književnosti kroz leću teorije sustava naglašava univerzalnost određenih strukturnih osobina i obrazaca u različitim kulturama. Sugerira se kako, bez obzira na to kada i gdje se dječja književnost pojavljuje, ona slijedi slične faze razvoja, evoluirajući od adaptacija književnosti za odrasle i folklora do kanonskih oblika i na kraju do složenijih, višeglasnih narativa. Međutim, dok potonji model pruža sustavan pogled na razvoj dječje književnosti, isti ima tendenciju previdjeti različite kulturne, društvene i povijesne kontekste u kojima se dječja književnost razvija. S druge strane, evolucijski model se usredotočuje na estetsku evoluciju dječje književnosti, postavljajući napredak od didaktizma prema umjetnički razrađenijim oblicima. U sklopu ovoga se identificiraju četiri stupnja razvoja, paralelna razdoblja u glavnoj struji književne povijesti, i predlaže se približavanje polifonim narativima sličnim modernoj ili postmodernoj književnosti. Dok ovaj model bilježi razvojnu estetsku sofisticiranost dječje književnosti, on riskira privilegiranje određenih oblika književnosti u odnosu na druge i previđanje bogatstva i raznolikosti dječje književne tradicije. Usprkos ovim modelima, nijansiranije razumijevanje dječje književnosti zahtijeva komparativni pristup koji uzima u obzir složeno međudjelovanje kulturnih, povijesnih, društvenih i ekonomskih čimbenika koji oblikuju njezin razvoj. Takav bi pristup priznao različite putove dječje književnosti kroz kulture, a istovremeno slavio njezine različite manifestacije i funkcije. Odbacivanjem potrage za jednim „ključem“ za objašnjenje i prihvaćanjem mnoštva „brava“, znanstvenici mogu bolje cijiniti bogatstvo i složenost dječje književne tradicije diljem svijeta (Hunt, 2004).

Osim navedenoga, može se istaknuti kako je dječja književnost izuzetno raznolika i složena kategorija koja se često pogrešno smatra jednostavnom i jednoznačnom. Povijesno i kulturno gledano, dječja književnost se ističe svojom heterogenošću, a svaki pokušaj definiranja univerzalnih značajki nailazi na proturječnosti i iznimke. Mnogo puta se navodi kako su tekstovi dječje književnosti jednostavni, ali se kroz primjere djela kao što su Carrollovi romani o Alisi ili „Priče iz davnine“ Ivane Brlić-Mažuranić vidi da takva opća tvrdnja ne stoji. Takva djela često zahtijevaju kompleksno čitanje, uključujući i interpretaciju tekstualnih i vizualnih elemenata. Grafičke i recepcijske specifičnosti dječje

književnosti dodatno kompliciraju ovo polje; naime, većina dječjih književnih djela sadrži dvoslojan tekst koji nudi različite razine interpretacije za djecu i odrasle. Štoviše, dječja književnost uključuje širok spektar tema, stilova i formata te zahtijeva kontekstualno čitanje. Obuhvaća razne forme izražavanja koje često funkcioniraju na višerazinskim načelima, a koji uključuju složene interakcije između tekstualnih i vizualnih elemenata. Upravo to bogatstvo i raznolikost čini dječju književnost dinamičnim i izazovnim područjem za istraživanje i interpretaciju (Hameršak i Zima, 2015).

S druge strane, dječju književnost definira publika kojoj je namijenjena: djeca. Ova kategorija književnosti posebno je osmišljena za angažiranje mladih čitatelja, naglašavajući teme i priče koje privlače njihove interese, iskustva i razine razvoja (Hunt, 1999). Lynch-Brown i Tomlinson (1998) navode kako dječja književnost obuhvaća visokokvalitetnu literaturu dizajniranu posebno za djecu od djetinjstva do adolescencije. U sklopu iste, pokriva se širok raspon tema koje su relevantne i zanimljive djeci unutar tih dobnih skupina, predstavljene kroz različite književne forme kao što su proza i poezija, beletristika i publicistika. Međutim, u definiranju temeljnih pojmova kojima se artikulira i znanstveno tumači dječja književnost i njezin kontekst, Subotić (1991) navodi kako se uočavaju proturječja i sučeljavanja. Ti su sukobi ponekad samo formalni, ali često su suštinski. Iz nerazjašnjenih pojmovnih određenja proizlaze različita tumačenja značaja književnih pojava. Naime, u svakodnevnoj upotrebi rabe se pojmovi poput „dječja književnost“ i „književnost za djecu“. Neki autori u toj terminološkoj razlici vide samo sinonimiju, dok drugi koriste te različite izraze kako bi naglasili svrhu ove literature i istaknuli njezine autore. Također postoje sljedeće fraze koje se koriste za definiranje značenja ovih književnih pojava:

1. ozbiljna književnost i književnost za djecu
2. književnost ozbiljnih pisaca i književnost za djecu
3. književnost za odrasle i književnost za djecu
4. izvorna književnost i književnost za djecu
5. ozbiljna literatura naspram usputne didaktičke literature

U potonjim pojmovnim određenjima prepoznaje se kako dječja književnost još uvijek „traži“ svoj ravnopravan položaj među čitateljskom publikom. Shvaćanje dječje književnosti kao manje estetske vrijednosti nanijelo je trajnu, iako djelomično prisutnu štetu. Ta se šteta očituje, ne samo u neadekvatnom svrstavanju pisaca za djecu i mlade u manje vrijedne autore u odnosu na svoje suvremenike iz drugih književnih sfera, nego i u kontekstu nedostatka znanstvenih proučavanja, posebice u okvirima suvremene teorije književnosti (Pašić Kodrić, 2011). Usprkos ovakvoj podcijenjenosti, Narančić Kovač (2012) ističe kako je dječja književnost važna kulturna pojava koja ima svoje specifičnosti i vrijednosti. Definira se kroz tekstove namijenjene djeci, ali je zapravo složenija i raznolikija nego što se često pretpostavlja. Istraživači se bave njezinim književnim aspektima i utjecajem na djecu kao čitatelje, ali se suočavaju s predrasudama i nedostatkom teorijskog interesa.

Nadalje, dječja književnost ima dubok utjecaj na osobni, mentalni i psihološki razvoj djece. Prvo, upoznaje djecu s njihovim kulturnim naslijeđem, tradicijom, vrijednostima, vjerovanjima i poviješću. Ova kulturna refleksija pomaže djeci da cijene svoje vlastito naslijeđe i razumiju tuđe kulture, potičući osjećaj identiteta i uključenosti. Drugo, potiče maštu i poboljšava jezične vještine. Dječja književnost uvodi novi rječnik i glasove, promičući jezični razvoj i kreativno razmišljanje. Nadalje, pomaže u razumijevanju osobnih i društvenih identiteta učeći djecu da prepoznaju i poštuju različita podrijetla. Zatim, dječja književnost potiče društvene vještine i zajedničko rješavanje problema. Prikazujući različite grupe koje rade zajedno, uči djecu važnosti timskog rada i empatije. Oni uče upravljati društvenim interakcijama, cijeniti pravednost i razumjeti jednakost (Ismail, 2023).

Dakle, dječja književnost ima golemu vrijednost za osobni rast i akademski razvoj djeteta. U svojoj srži, književnost djeci nudi radost otkrivanja i uranjanja. Kroz čaroliju pripovijedanja, djeca prolaze bezgraničnim krajolicima mašte i empatije. Susreću se s različitim kulturama, povijesnim epohama i perspektivama, njegujući svoju sposobnost divergentnog razmišljanja i potičući dubok osjećaj empatije. Ova zamjenska iskustva ne samo da proširuju njihove horizonte, već i izoštravaju njihove kognitivne sposobnosti

izazivajući ih da svijet percipiraju kroz različite leće. Štoviše, književnost služi kao zrcalo koje odražava zajedničku ljudskost pojedinaca u vremenu i prostoru. Udubljujući se u priče iz različitih sredina, djeca njeguju duboko razumijevanje ljudske univerzalnosti. To potiče međukulturalnu svijest i empatiju ključnu za snalaženje u sve više međusobno povezanom svijetu. Priče koje se prenose kroz generacije usađuju u djecu osjećaj pripadnosti i kontinuiteta. Uranjajući u priče ukorijenjene u povijesti i tradiciji, djeca dobivaju uvid u borbe, pobjede i vrijednosti koje oblikuju kolektivni identitet. Ključno, dječja književnost je i lončić za moralno rasuđivanje, predstavljajući likove koji se bore s etičkim dilemama. Djeca, time, usavršavaju vlastiti moralni kompas, razlikuju dobro od zla i bore se sa složenošću ljudskog ponašanja. Nadalje, izloženost različitim književnim stilovima i umjetničkim izričajima potiče književnu svijest i estetsko razlučivanje. Dok djeca razvijaju sklonosti prema određenim autorima i ilustratorima, ona kreću na put samospoznaje, bruseći svoj ukus i njegujući doživotnu ljubav prema književnosti (Lynch-Brown i Tomlinson, 1998).

## **2.2. Klasifikacija dječje književnosti**

Dječja književnost može se podijeliti na temelju nekoliko kriterija, a za potrebe ovog rada prikazat će se format, žanr i digitalna dječja književnost. Unutar formata, postoje oni neuobičajeni, kao što su *pop-up* knjige, knjige s preklopom ili knjige s nekonvencionalnim oblicima ili materijalima. Zaokupljaju dječja osjetila i znatiželju, čineći čitanje taktilnim i interaktivnim iskustvom. Društvene knjige su dizajnirane za dojenčad i malu djecu, izrađene su od čvrstih kartonskih stranica, što ih čini izdržljivima za male ruke. Često sadrže jednostavne priče, svijetle ilustracije i osnovne koncepte, pomažući maloj djeci da razviju rane vještine pismenosti. Knjige igračke i noviteti sadrže elemente poput zrcala, ili materijala s teksturom kako bi se poboljšalo iskustvo čitanja. Osmišljene su za zabavu i angažiranje djece, potičući ih na aktivno sudjelovanje i istraživanje. Konceptualne knjige upoznaju malu djecu s temeljnim pojmovima kao što su oblici, boje, brojevi i slova. Koriste jednostavan jezik i zanimljive vizualne elemente kako bi olakšali učenje i kognitivni razvoj. Predvidljive knjige sadrže ponavljajuće obrasce, rime ili refrene koje djeca mogu predvidjeti, što ih čini idealnim za razvoj ranih vještina



čitanja i izgradnju samopouzdanja. Ove knjige često imaju ohrabrujući ritam koji djeci pomaže predvidjeti što će se sljedeće dogoditi. Konačno, knjige za početnike su tekstovi namijenjeni djeci koja tek počinju samostalno čitati. Obično sadrže jednostavne priče s osnovnim vokabularom i kontroliranim jezikom, pružajući prilike za vježbanje i razvijanje tečnosti (Giorgis, 2024).

Kada je riječ o žanru, vrijedno je istaknuti kako je isti u dječjoj književnosti višestruk i fluidan koncept koji se često opire strogoj kategorizaciji. Naime, dječja književnost prkosi jednostavnoj klasifikaciji jer često spaja različite žanrove poput fantastije, realizma, avanture i moralnih pouka. Znanstvenici i praktičari koriste žanr kao alat za organiziranje i razumijevanje ogromnog krajolika dječje književnosti, iako to ponekad može zamagliti bogatu, višestruku prirodu ovih tekstova (Nelson i sur., 2021). Bez obzira na potonje, Nelson i sur. (2023) navode kako dječja književnost obuhvaća širok raspon žanrova, od kojih svaki nudi jedinstvena iskustva, pouke i užitek za djecu. Ovi žanrovi zadovoljavaju različite dobne skupine, interese i razvojne faze, čineći književnost ključnim dijelom obrazovanja i zabave u djetinjstvu. Među njima, kako pronalazi Swann Jones (2002), bajke i narodne priče tradicionalne su priče koje se prenose generacijama. Često uključuju magične elemente, fantastična bića i moralne lekcije. Ove priče kroz pripovijedanje upoznaju djecu s različitim kulturama i povijesnim razdobljima. Bajka predstavlja narativni žanr ukorijenjen u usmenoj tradiciji, karakteriziran prijenosom od usta do usta u različitim kulturama i društvima. Tim pričama nedostaju stalne verzije, autori ili naslovi, zbog svog podrijetla iz folklor, kružeći stoljećima s varijacijama koje uvode različiti pripovjedači. Unatoč toj fluidnosti, bajke pokazuju formalne kontinuitete, prepoznatljive kroz prepoznavanje tipova priča - temeljne priče ispričane na različite načine unutar usmene tradicije. Vrste priča definirane su obrisima zapleta izvedenim iz ponavljajućih događaja ili epizoda koje dijele više verzija iste priče. Dok stilski motivi mogu varirati, središnji zaplet ostaje dosljedan, što ukazuje na privrženost priče određenom tipu. Trajna popularnost i rasprostranjeno širenje bajki kroz dječju književnost, kinematografiju i druge medije naglašavaju njihovu sposobnost da odjeknu kod publike bez obzira na vremenska i kulturološka ograničenja.

Nadalje, fantazija uključuje imaginarne svjetove, magične elemente i izvanredne avanture. Omogućuje djeci da istražuju neograničene mogućnosti i pobjegnu u svjetove u kojima je sve moguće. Znanstvena fantastika za djecu istražuje futurističke koncepte, naprednu tehnologiju, putovanja u svemir, a često i utjecaj znanosti na društvo. Realistična fikcija prikazuje priče koje bi se mogle dogoditi u stvarnom životu. Uključuje uvjerljive likove, okruženja i događaje, što je čini prikladnim za djecu. Povijesna fikcija za djecu smješta likove u određeno povijesno razdoblje, spajajući činjeničnu povijest s fiktivnim elementima. Misterija za djecu uključuje napete zaplete, zagonetke i proces rješavanja zločina ili otkrivanja tajni. Avanturističke priče pune su akcije i često uključuju putovanja, misije i istraživanja. Dječja poezija obuhvaća širok raspon stilova i tema, od duhovitih i otkaćenih do lirskih i provokativnih. Kao zadnja forma žanra, dokumentarne dječje knjige pokrivaju široku lepezu tema, pružajući činjenične informacije i znanje o svijetu. Ove su knjige neophodne u obrazovne svrhe i zadovoljavaju prirodnu dječju znatiželju o raznim temama (Nelson i sur., 2023). Osim formata i žanra, postoji i digitalna dječja književnost. Potonja se može podijeliti u tri glavne kategorije prema udjelu književnog teksta u odnosu na druge medijske objekte (Težak i Gabelica, 2015):

1. Digitalna djela koja književnost koriste paratekstualno: ova djela koriste književne elemente tek paratekstualno, prvenstveno za zabavu i igru, a ne za razvijanje literarne pismenosti. Najčešće su to poezija ili proza nastala u programu Flash ili jednostavnijim igrama (eng. *casual games*). Često koriste motive iz poznatih bajki ili književnih djela kao što su Harry Potter, Alica u zemlji čudesa i Čudnovate zgode šegrta Hlapića.
2. Digitalna djela koja književnost koriste kao svoje uporište: ova djela pripadaju žanru interaktivne književnosti, gdje se književni tekst isprepliće s interaktivnim elementima. Djeca mogu čitati ili slušati tekst te istraživati dodatne medijske objekte, proširujući pripovijest. Primjeri uključuju digitalne slikovnice poput „Pepeljuga“, gdje djeca mogu istraživati ilustracije, pokretati likove i otkrivati dodatne dijaloge. U Hrvatskoj su zastupljene digitalizirane slikovnice s

minimalnom interakcijom, poput „The Blue Sky / Plavo nebo“ Kašmira i Andree Huseinović, te animirane verzije postojećih slikovnica.

3. Digitalna djela koja proširuju književno djelo: ova skupina uključuje hipertekstualna djela i vizualne romane. Hipertekstualna djela omogućuju nepredvidivo kretanje segmentima pripovijesti putem klikova na ključne riječi koje otvaraju dodatne segmente priče, primjerice „Alabaster“.

Hameršak i Zima (2015) također navode kako je dječja književnost raznolika, te se može podijeliti na različite rodove, vrste i podvrste. Prva skupina dječje književnosti uključuje slikovnice, dječju poeziju, priče i dječji roman ili roman o djetinjstvu. Ove vrste književnosti smatraju se „pravom“ dječjom književnošću jer ispunjavaju kriterije da su likovi djeca, da su djela izdana kod dječjih nakladnika i da su pisana s namjenom za djecu. Slikovnice su začetne knjige s kojima se djeca susreću i karakteriziraju ih likovna i jezična komunikacija, dok dječje poezije proizlaze iz usmene tradicije i mijenjaju se s obzirom na društvene i kulturne promjene. Dječje priče obiluje fantastičnim elementima koji privlače djecu zbog njihove spremnosti da prihvate nestvarno kao dio svoje stvarnosti. Druga skupina uključuje basne, romane o životinjama, avanturističke i povijesne romane, znanstvenu fantastiku, te putopise i biografska djela. Ova djela često nisu izvorno pisana isključivo za djecu, već su ih prisvojila mlađa čitateljska publika. Nakon slikovnice, dječje priče su ključne za dječju književnost zato što pružaju bijeg od stvarnosti i uvode djecu u svijet fantazije i mašte. Avanturistički i znanstvenofantastični romani, kao što su oni koje je napisao Jules Verne, omogućuju djeci da istraže nesvakidašnje situacije i izmišljene svjetove, što podstiče njihovu znatiželju i maštu. Romani o životinjama predstavljaju prirodni život bez dodavanja ljudskih osobina životinjama, iako mogu uključivati komunikaciju između životinja i ljudi. Povijesni romani često u sebi sadrže elemente avanture, a poznati primjeri uključuju „Winnetou“ i „Otok s blagom“.

Specifično, dječji roman je složena vrsta pripovijedanja unutar dječje književnosti u kojoj su glavni likovi djeca, a fokus je na njihovim iskustvima, strahovima i nadama. Različiti teoretičari imaju različite poglede na definiciju dječjeg romana. S tim u vezi, razlikuju se romani o djetetu i djetinjstvu od onih o životinjama i pustolovina, koje smatra graničnim

vrstama. Prema drugom stajalištu, dječjim romanom smatraju se samo oni romani gdje su junaci djeca, te ih se smatra autonomnima, a ne jednostavnijim varijantama romana za odrasle. Osim toga, dječji roman, sa svojim likovima i pričom, često uključuje dječje družine i avanture, sve upakirano u jednostavnu radnju s naglaskom na igru. Opisivanje prizora iz stvarnog života i dječjih pustolovina treba biti realistično. Suprotno gledišta smatra kako dječji roman karakterizira kratkoća, jednostavan stil i sretan završetak. Dubravka Zima ističe povijesni aspekt, napominjući da se termin dječji roman u hrvatskoj književnosti u potpunosti etablirao tek tijekom tridesetih godina 20. stoljeća (Verdonik i Kovač, 2020). Osim navedenog, Vrcić-Mataija (2018). razvila je tipologiju romana realističkog pripovjednog modela koristeći odnos između fikcije i faksije kao osnovu. U vezi s tim, uzimaju se u obzir kriteriji povezane s dobi mladih čitatelja i književnih protagonista, razinu modernosti u oblikovnim postupcima, kao i dominantne narativne figure. Potonje predstavljaju ključni kriterij za određivanje specifičnih tipova dječjeg romana iz 90-ih godina 20. stoljeća, kao i podtipova i oblika koji iz njih proizlaze. Ovi su oblici zasnovani na kulturološkoj slici djetinjstva i odrastanja unutar danog prostorno-vremenskog okvira.

Konačno, vrijedi napomenuti kako nisu sve vrste književnih djela prikladne za djecu, osobito ona nastala kroz složeni književni okvir. Tu se prvenstveno misli na literaturu koja za razumijevanje zahtjeva „priručnik“. Ta prozna djela često odbacuju konvencionalne strukture zapleta, sadrže fragmentirane i nelinearne naracije, nedostaju im logične veze između ideja i ispunjena su zamršenim jezikom i gustim figurativnim govorom. Uključuju moderne književne tehnike, kao što su tekstualna slojevitost, unutarnji monolozi, kolaž, eseji, asocijacije, aluzije i eklekticizam, često spajajući naizgled nespojive elemente (Stakić, 2014).

### **2.3. Teme u dječjoj književnosti**

Unutar dječje književnosti prikazuju se raznolika iskustva djetinjstva, obuhvaćajući i radosne i izazovne trenutke. Bilo da se ova iskustva odvijaju u prošlosti, sadašnjosti ili budućnosti, trebali bi izazvati svojevrstni „odjek“ u djeci. Od uzbuđenja

rođendanskih slavlja do iščekivanja odrastanja, od avantura s kampiranja i priča o duhovima do dolaska novog kućnog ljubimca, dječja književnost bilježi univerzalna iskustva djece. Osim toga, dječje knjige istražuju niz intrigantnih tema izvan područja djetinjstva, kao što su dinosauri, drevne civilizacije, svjetski rekordi i tehnologija. Tretman sadržaja ključan je u definiranju dječje književnosti. Priče koje govore o iskustvima iz djetinjstva s iskrenošću, humorom ili neizvjesnošću prikladne su za mlade čitatelje, dok one prožete nostalgijom ili pretjeranom sentimentalnošću možda nisu. Slično tome, priče koje prikazuju djecu suočenu s prirodnim katastrofama ili katastrofama izazvanim ljudskim djelovanjem trebale bi ponuditi poruku nade u svjetliju budućnost, a ne razmišljati o očaju (Lynch-Brown i Tomlinson, 1998).

Dakle, teme u dječjoj književnosti izuzetno su raznolike i često prilagođene osjetilnosti i interesima djece. Teme djetinjstva i odrastanja, prijateljstva, avanture i mašte ključni su elementi mnogih djela. Dječja književnost često istražuje fantastične svjetove i nadnaravne elemente koji potiču dječju maštu i osjećaj čuđenja. Slikovnice i priče za djecu koriste elemente igre i avanture da bi održale pažnju mladih čitatelja, često integrirajući poučne elemente koji djecu uče moralnim vrijednostima i životnim lekcijama. Osim toga, dječja književnost često odražava i društvene promjene, adaptirajući se kako bi tematizirala suvremene probleme ili pak nostalgiju za prošlim vremenima. Dječji romani često istražuju složene društvene odnose kroz prizmu dječjih doživljaja, a teme poput obiteljskog života, poštivosti, te borbe za pravdu su često prisutne. Ove priče mogu služiti kao vodiči mladim čitateljima u navigaciji kroz složeni svijet odraslih, pomažući im da razviju empatiju i razumijevanje za različite perspektive i životne situacije (Hameršak i Zima, 2015).

Stoga, na odabir tema dječje književnosti duboko utječu iskustvene i kognitivne sposobnosti djece kao recipijenata. Autori moraju odabrati teme koje su u skladu s razvojnim stupnjevima njihove mlade publike. No, to ne ograničava nužno raspon potencijalnih tema, jer svaka godina u životu djeteta predstavlja napredak u njegovu estetskom senzibilitetu i književnoj kulturi. S tim u vezi, dječja književnost može se pohvaliti ogromnom raznolikošću tema koje odražavaju goleme i raznolike interese djece.

Autori nastoje stvoriti priče koje odzvanjaju dječjom maštom, potiču osjećaj za ljudskost i razvijaju pozitivne moralne kvalitete dok istovremeno njeguju estetski ukus i osjetljivost. Međutim, teme moraju biti primjerene dobi kako bi se dijete moglo smisljeno baviti literaturom. Bez ovog razmatranja djeca bi djelo mogla primiti pasivno, umanjujući njegovu obrazovnu i estetsku vrijednost i potencijalno uzrokujući dugotrajnu averziju prema čitanju (Stakić, 2014).

Grupiranje književnih tema prema dobi izazovno je, ali neophodno. Ovakav pristup osigurava da djeca dobiju sadržaje primjerene njihovom kognitivnom i emocionalnom razvoju. Na primjer, djeca predškolske dobi često uživaju u bajkama i pričama sa životinjskim likovima, što odražava njihovu percepciju svijeta i bezgraničnu vjeru u iluzije i fikciju unutar priča. Kako djeca rastu, njihovi se interesi razvijaju. Počinju preferirati priče koje potiču njihovu maštu i predstavljaju emocionalno obojene priče o igri, školi i druženju. Dječja književnost često istražuje svijet djetinjstva, ispunjen maštom, radošću, avanturom i nevinošću svojstvenom dječjoj viziji svijeta. U europskoj suvremenoj književnosti, primjerice, djetinjstvo je prikazano kao vrijeme maštanja i sanjarenja, dok tradicionalna književnost ponekad prikazuje djetinjstvo ispunjeno patnjom, tugom i siromaštvom. Osim svijeta djetinjstva, druge uobičajene teme uključuju ljudske i dječje osjećaje, ljubav, dobrotu, igru, prijateljstvo i humanost. Te teme su često maštoviti i slikoviti događaji, vedar humor i prizori ispunjeni florom i faunom, izmišljenim svjetovima i prvim tajnama djetinjstva (Stakić, 2014).

Ključna tema u dječjoj književnosti je dječji svijet, uključujući ideje i osjećaje svojstvene djetinjstvu. To se smatra temeljnim aspektom koji mora biti prisutan u dječjoj književnosti kako bi se uskladila s nazivom koji nosi. Dječji romani, dakle, često istražuju dječje poglede na svijet, njihove svakodnevne izazove i način na koji se nose s različitim životnim situacijama. Još jedna ključna značajka jest prisutnost djece kao glavnih junaka i fokus na njihove priče, čime se roman pozicionira kao roman o djetinjstvu. Ova specifičnost omogućuje stvaranje literature koja ne samo da obrađuje dječje teme, nego ih

čini središnjim dijelom, osiguravajući da djeca kroz književnost vide i istražuju svijet iz vlastite perspektive (Majhut, 2005).

Kako djeca odrastaju, njihove se književne sklonosti mijenjaju. Mlađu djecu svojom bujnom maštom privlače bajke i priče o životinjama i pustolovinama. Oko devete godine života zanimanje za bajke jenjava, a zamjenjuje ga znatiželja za priče egzotičnog sadržaja te drugačijih kultura i običaja. U vrijeme kad djeca dođu u adolescenciju, njihove čitalačke sklonosti mogu uključivati složene teme koje graniče s književnošću za odrasle, baveći se egzistencijalnim i etičkim pitanjima. S tim u vezi, dječja književnost također se bavi ozbiljnim temama kao što su siromaštvo, bolest, rat i društvena nepravda. Te su teme obično rezervirane za stariju djecu koja mogu bolje razlikovati fikciju od stvarnosti. Mlađa djeca, koja bi mogla emocionalno reagirati na mračne i destruktivne sadržaje, općenito više vole priče s optimističnim tonovima i sretnim završecima u kojima dobro pobjeđuje zlo. Konačno, predstavljanje tema u dječjoj književnosti mora biti dinamično i privlačno kako bi odgovaralo kratkom rasponu pažnje i aktivnom temperamentu djece. Priče moraju biti zanimljive, s neočekivanim i dinamičnim radnjama koje održavaju čitateljevu znatiželju. Neodređeni aspekti priče, koji zahtijevaju od čitatelja da popuni praznine, ključni su za uključivanje dječje mašte, emocionalne dubine i intelektualnog napora (Stakić, 2014).

#### **2.4. Jezik i stil u dječjoj književnosti**

Dječja književnost predstavlja fascinantno sjecište lingvistike i stilistike, gdje izbor jezika ne samo da oblikuje pripovijest, već također utječe na to kako se čitatelji bave tekstem. Pisci se kreću kroz bogatstvo jezičnih izvora kako bi osmislili priče koje odjekuju kod publike kojoj su namijenjeni. U biti dječje književnosti nalazi se raznolikost jezičnih oblika i stilova. Bilo da se radi o različitim jezicima, svaki tekst nudi osebujni jezični krajolik. Svojim odabirom riječi pisci isprepliču riječi i stvaraju priče koje odražavaju različite govorne zajednice i kulturne kontekste. Štoviše, sam žanr dječje književnosti obuhvaća niz stilskih mogućnosti. Od hirovitih područja fantazije do utemeljenog realizma svakodnevnog života, autori se moraju kretati kroz narativne strukture i jezične

prakse svojstvene svakom žanru. Ovi izbori tvore poseban stil, karakteriziran ponavljajućim obrascima u leksiku, gramatici, figurativnom jeziku i narativnom glasu. Iako se određeni stilski elementi mogu dijeliti među piscima unutar žanra, svaki autor unosi svoj osobni štih, stvarajući individualizirane stilove. Međutim, stvaranje jedinstvenog stila unutar dječje književnosti nije usamljeni pothvat. Pisci su vezani širim diskursom žanra, koji oblikuje i jezik kojim se služe i značenja kodirana u njihovim tekstovima. Čitatelji, zauzvrat, tumače ove tekstove kroz objektiv vlastite jezične pozadine i prethodnih iskustava, usvajajući različite čitateljske pozicije u skladu s narativnim diskursom i pišćevom jezičnom zajednicom (Hunt, 2005).

Slično prethodnom, jezik i stil u dječjoj književnosti prilagođeni su percepciji i razumijevanju djece, često se odlikujući jednostavnošću, poetičnošću i izravnošću. Tekstovi su strukturirani tako da odgovaraju razvojnim sposobnostima djece, koristeći raznolike narativne tehnike kako bi prenijeli priču na način koji je djeci lako slijediti. U slikovnicama, primjerice, vizualni elementi imaju važnu ulogu u dopuni i obogaćivanju verbalnog sadržaja, često nadmašujući riječi u prenošenju emocija i radnje. Dodatno, dječja književnost uključuje razne stilističke izraze, od rime i ritmičkih struktura u poeziji, koje djecu uvode u zvučne igre, do dijaloga i naracije u proznim djelima koje pomažu djeci da se poistovjete s likovima i situacijama. Tematska raznolikost često se odražava i kroz jezične igre, simboliku i metafore, koje pričama daju slojevitost i omogućuju djeci da različite priče tumače na više razina, kako kognitivno sazrijevaju (Hameršak i Zima, 2015).

Središnji aspekt dječje književnosti je asimetrična komunikacija između odraslih stvaratelja i dječjih čitatelja. Ta neravnoteža očituje se na svim razinama, od produkcije i objave do marketinga i kritike. Odrasli su posrednici u procesu književne komunikacije, osiguravajući da književnost zadovolji razvojne i obrazovne potrebe djece. Ova asimetrija, iako inherentna, nije inherentno negativna. Neophodan je za funkcioniranje tržišta dječje književnosti jer djeca na njemu ne mogu samostalno poslovati. U narativnoj komunikaciji unutar dječje književnosti odrasli autor ne komunicira izravno s dječjim čitateljem.



Umjesto toga, interakcija se odvija kroz narativne strukture. Model narativne komunikacije Seymoura Chatmana ocrta interakciju na sljedeći način: stvarni autor i stvarni čitatelj postoje izvan teksta, dok implicirani autor i implicirani čitatelj, s pripovjedačem, djeluju unutar pripovijesti. Implicitni autor, unutarnji vodič unutar teksta, oblikuje priču u skladu s djetetovom razvojnom fazom i interesima, premošćujući tako jaz između perspektive odraslih i djece (O'Sullivan, 2005).

Zapravo, a prema Knowles i Malmkjaer (1995), jezik koji se koristi u dječjoj književnosti ima važnu ulogu u oblikovanju dječjih umova, poticanju vještina pismenosti i raspirivanju doživotne ljubavi prema čitanju. Različiti aspekti jezičnog stila u dječjoj književnosti, prema ovim autorima, mogu se predstaviti na sljedeći način:

1. jasnoća i jednostavnost: dječja književnost često koristi jasan i jednostavan jezik kako bi osigurala razumijevanje od strane ciljne publike. Autori pažljivo biraju riječi i strukture rečenica koje su primjerene dobi i lako razumljive. Ova jednostavnost potiče tečnost u čitanju i razumijevanju, pomažući djeci da razviju povjerenje u svoje sposobnosti čitanja
2. slikovitost i živopisni opisi: unatoč svojoj jednostavnosti, dječja književnost bogata je slikama i živopisnim opisima. Autori koriste evokativni jezik kako bi slikali živopisne slike u umovima mladih čitatelja, prenoseći ih u fantastične svjetove, čarobna carstva ili poznata okruženja. Privlačeći osjetila, dječje knjige potiču maštu i kreativnost, potičući čitatelje da vizualiziraju priču dok čitaju
3. dijalog i karakterizacija: dijalog je iznimno važan u dječjoj književnosti, dopuštajući likovima da se izraze, komuniciraju jedni s drugima i pokreću radnju naprijed. Dijalozi često odražavaju dob, osobnost i kulturno podrijetlo likova, što ih čini srodnima i autentičnima mladim čitateljima. Kroz dijalog djeca uče o različitim perspektivama, emocijama i načinima komuniciranja
4. humor i razigranost: mnoge dječje knjige uključuju humor i razigranost u svoj jezični stil kako bi privukle mlade čitatelje i zadržale ih angažiranima. Bilo kroz duhovitu igru riječi, šale ili duhovite situacije, humor dječjoj književnosti dodaje

element zabave i bezbrižnosti. Potiče smijeh, potiče osjećaj radosti i čini čitanje ugodnim iskustvom za djecu svih uzrasta

5. ritam i rima: ritam i rima uobičajene su značajke jezičnog stila u dječjoj poeziji i slikovnicama. Pjesnički jezik osvaja djecu svojom melodijskom kadencom, obrascima koji se ponavljaju i razigranim rimama. Sheme rima i ritmički uzorci ne samo da poboljšavaju muzikalnost teksta, već također pomažu u zadržavanju pamćenja i usvajanju jezika. Čine čitanje naglas ugodnim iskustvom za djecu i odrasle
6. simbolizam i metafora: iako dječja književnost često koristi jednostavan jezik, ona također može sadržavati dublje slojeve značenja kroz simboliku i metaforu. Autori koriste simbole i metafore kako bi istražili složene teme, emocije i ideje na način koji je pristupačan mladim čitateljima. Kroz alegorijsko pripovijedanje djeca uče kritički razmišljati, analizirati tekstove i povezivati fiktivni svijet s vlastitim iskustvima.

### **3. DJEČJA IGRA I MOTIVI DJEČJE IGRE**

Ovaj dio rada istražuje značaj i motive igre u dječjem razvoju, kao i kako su ti motivi prikazani u dječjoj književnosti. Igra je prikazana kao ključna aktivnost za razvoj djece, univerzalna i prisutna u svim kulturama. Igra potiče kognitivni, emocionalni i društveni razvoj te je priznata kao temeljno pravo djece. Različiti autori i istraživači ističu važnost igre u učenju i razvoju djece kroz različite taksonomije i kategorije igre. Motivi u dječjoj književnosti često ponavljaju određene obrasce i teme koje pomažu djeci da razumiju moralne lekcije i kulturna pitanja. Motivi se mogu podijeliti na one iz bajki, fantastije, folkloru, te one koji obrađuju životna pitanja kao što su invaliditet, preživljavanje, starije osobe i smrt. Također su prisutni motivi etničke pripadnosti, morala i feminizma, kao i svakodnevni predmeti koji prenose simbolička značenja. Motivi igre posebno se izdvajaju kao tematski elementi koji potiču dječju maštu i pomažu im u razumijevanju svijeta. U hrvatskoj dječjoj književnosti motiv igre ima središnju ulogu i odražava društvene interakcije, maštu i kreativnost djece.

#### **3.1. Općeniti presjek značaja igre za djecu**

Igra je djeci prirodna kao i disanje. To je univerzalni izraz djece i može nadići razlike u etničkoj pripadnosti, jeziku ili drugim aspektima kulture. Igra je promatrana u gotovo svim kulturama od početka pisane povijesti. Neraskidivo je povezana s načinom na koji kultura razvija poeziju, glazbu, ples, filozofiju, društvene strukture, a sve je to povezano kroz društveni pogled na igru. Međutim, način na koji igra izgleda i vrednuje se razlikuje među kulturama i unutar njih. Korištenje fantastije, simboličke igre i izmišljanja razvojno je prirodna aktivnost u dječjoj. Igra nije samo središnja, već je ključna za razvoj djeteta te može biti gotovo jednako važna kao hrana i spavanje. Intenzivna osjetilna i fizička stimulacija koja dolazi s igranjem pomaže u formiranju moždanih krugova i sprječava gubitak neuron. Igra je toliko ključna za razvoj djeteta da je promiče Konvencija Ujedinjenih naroda o pravima djeteta iz 1989. godine. Igra je možda razvojno najprikladniji i najmoćniji medij za djecu za izgradnju odnosa odrasli-dijete, razvoj

uzročno-posljedičnog razmišljanja ključnog za kontrolu nagona, obradu stresnih iskustava i učenje društvenih vještina (Drewes, i Schaefer, 2010).

Dječja je igra vrlo raznolika; točnije, razlikuje se prema dobi djeteta i ljudima s kojima se igra. Igra može imati nekoliko oblika i razmjera, a svi su međusobno povezani. Iako dječja igra sadrži univerzalne osobine i, za razliku od drugih aktivnosti, specifičnosti, ona se također razvija s dobi i razvojnim stupnjem. Različiti autori različito kategoriziraju dječju igru. Ove se razlike odnose na količinu različitih vrsta igara, grupa i podgrupa, imena i pokrivenosti sadržaja (Grm, 2021). Igra i društvena interakcija, kako navode Charlop i sur. (2018), pružaju prirodan i moćan kontekst za kontinuirano učenje i razvoj tijekom djetinjstva. Praktičari i istraživači u područjima obrazovanja, razvojne psihologije, primijenjene analize ponašanja i drugih srodnih disciplina desetljećima dosljedno prepoznaju važnost stjecanja vještina u ovim područjima. Ovo široko rasprostranjeno i dugotrajno priznanje rezultat je opsežnog skupa istraživanja koja povezuju vještinu u igri i društvenim vještinama s fizičkim, intelektualnim i emocionalnim funkcioniranjem, kao i istraživanja koja pokazuju da intervencije koje poboljšavaju dječju igru i društvene vještine mogu dovesti do kolateralnih dobitaka u drugim područjima kao što su jezik, akademski uspjeh i razvoj motoričkih vještina. Nadalje, Swift (2017) navodi kako igra pomaže djeci da:

1. razmišljaju kreativno
2. razvijaju vještine rješavanja problema
3. razvijaju jezik
4. razvijaju socijalne vještine
5. razumiju i uče o svijetu kroz stvarno iskustvo
6. razvijaju mišljenje na višoj razini
7. razvijaju vještine izvršne funkcije i samoregulacije

Mnogi istraživači raspravljaju o tome kako definirati koncept dječje igre, ali i dalje postoje neslaganja oko toga koje su ljudske radnje uključene u ovu aktivnost, zašto se djeca u nju uključuju i kako ona utječe na učenje i razvoj. Dječja je igra opisana kao slobodno

odabrana, aktivno angažirana, oportunistička, ugodna, kreativna i više se bavi sredstvima nego ciljevima (Pyle i Danniels, 2017). Iako postoji davno uspostavljen konsenzus o središnjoj važnosti igre u ranom djetinjstvu, Bubikova-Moan i sur. (2019) ističu kako postoji obilje konceptualizacija i teorija igre. Doista, ogromna znanstvena literatura o igri temelji se na multidisciplinarnim perspektivama i, umjesto da nudi univerzalnu definiciju, svjedoči o ugrađenoj konceptualnoj difuziji i složenosti igre. S obzirom na višestruke teorijske utjecaje koji također podupiru učenje, pokušaji kombiniranja dvaju koncepata stvorili su bogatstvo znanosti bez konsenzusa o definiciji, unatoč činjenici da se igra rutinski prepoznaje kao osnova za učenje u ranom djetinjstvu. Postoje brojne taksonomije igre. Tako, dok neki naglašavaju sadržaj igre, razlikujući, na primjer, funkcionalnu, simboličku igru i igru vođenu pravilima, drugi se vrte oko tipova ponašanja u igri, kao što je tjelesno (npr. vježbanje ili igra grubog prevrtanja), predmetno (koji uključuje namjenske igračke) ili igra pretvaranja (npr. igra uloga ili socio-dramatska igra).

Konačno, djeca posjeduju nevjerojatan i prirodni potencijal za učenje. Dojenčad od svega nekoliko sati radije slušaju zvukove ljudskih glasova u odnosu na bilo koji drugi zvuk a malu dojenčad čak nazivaju i „znanstvenicima u kolijevkama“ zbog svoje prirodne znatiželje i nagona. Osim očitijih područja, kao što su razvoj jezika i motoričkih vještina, mala djeca također imaju maštu i inventivnost koja im pomaže u stvaranju novih ideja i prilika te snažnu motivaciju za povezivanje i suradnju s drugima. Upravo igra iskorištava i gradi na ovom potencijalu. Od pretvaranja da otkrivaju novu zemlju u vlastitom dvorištu do sati provedenih u izgradnji najvećeg željezničkog kolodvora na svijetu, nema sumnje da igra i djetinjstvo idu ruku pod ruku. U proteklih nekoliko desetljeća istraživanja su opetovano pokazala da iskustva igranja nisu samo zabava, niti samo način da se provede vrijeme na putu do odrasle dobi. Umjesto toga, igra ima središnju ulogu u učenju i pripremanju za izazove kasnije u djetinjstvu i u odrasloj dobi (Zosh i sur., 2019).

### **3.2. Općeniti presjek motiva u dječjoj književnosti**

Proučavanje motiva u dječjoj književnosti otkriva ponavljajuće obrasce i teme koje pružaju dublja značenja i uvide u kulturna, društvena i osobna pitanja (Hinman,

2003). Shannon i sur. (1988) navode kako motivi u dječjoj književnosti služe kao ključni gradivni blokovi koji pomažu u prenošenju tema, morala i pouka na način koji je pristupačan mladim čitateljima. Ti elementi koji se ponavljaju mogu biti simboli, teme ili ideje koje se pojavljuju u cijeloj priči i ključni su za uključivanje dječje mašte i pomaganje njihovom razumijevanju. Detaljnije, a prema (Hinman (2003), motivi u dječjoj književnosti mogu se mogu podijeliti na sljedeći način:

1. motivi iz bajke, fantastije i folklora
2. životna pitanja kao što su invaliditet, preživljavanje, starije osobe i smrt
3. etnička pripadnost, moral i feminizam
4. svakodnevni predmeti koji se koriste za prenošenje značenja

Kada je riječ o bajkama, motiv sretnih završetaka služi kao svjetionik nade usred izazova s kojima se likovi suočavaju. Uvjerava mlade čitatelje da, unatoč kušnjama i nevoljama s kojima se susreću kroz priču, postoji svjetlo na kraju tunela. Motiv jasne moralnosti pojednostavljuje složene etičke koncepte za mlade čitatelje, predstavljajući im lako prepoznatljive primjere dobra i zla. Prikazujući likove kao čestite heroje ili zlikovce, dječja književnost prenosi moralne lekcije o važnosti poštenja, suosjećanja i integriteta. Ovaj motiv pomaže djeci razviti snažan osjećaj etike i osnažuje ih da donose moralne odluke u vlastitom životu. Likovi u dječjoj književnosti često su prikazani u arhetipskim ulogama, što ih čini lako prepoznatljivima i povezanim s mladim čitateljima. Junak utjelovljuje osobine kao što su hrabrost, otpornost i altruizam, služeći djeci kao uzor i potiču na oponašanje. Suprotno tome, zlikovci predstavljaju pohlepu, okrutnost i sebičnost, ilustrirajući posljedice nemoralnog ponašanja. Ovaj motiv omogućuje djeci da se uključe u teme i sukobe priče na jednostavan način, olakšavajući njihov moralni i emocionalni razvoj. Konačno, dječja književnost obično izbjegava dubinsko istraživanje unutarnjih misli i emocija likova, odlučujući se umjesto toga za vanjske postupke i fizičke opise. Ovaj pristup održava osjećaj pristupačnosti za mlade čitatelje, sprječavajući ih da se osjećaju preopterećeni složenim psihološkim konceptima. Usredotočujući se na vanjske

razvoje radnje, dječja književnost omogućuje čitateljima da urone u narativ bez da se zaglave u psihološke zamršenosti (O'Connor, 1989).

Nadalje, dječja književnost često se bavi dubokim životnim pitanjima, koristeći motive koji mladim čitateljima pomažu da se uhvate u koštac sa složenim temama. Predstavljen kroz ljudske i životinjske likove, motiv invaliditeta pojavljuje se u različitim žanrovima, pozitivno utječući na stavove čitatelja kada je učinkovito prikazan. Motiv preživljavanja prevladava u pričama koje se bave prevladavanjem nedaća, često naglašavajući kulturnu i osobnu otpornost. Motiv starijih osoba prikazuje starije likove kao mudre mentore, premošćujući generacijske jazove i naglašavajući poštovanje prema starijima. Književnost koja govori o smrti pomaže djeci razumjeti i nositi se s gubitkom, koristeći narativne alate za predstavljanje ove izazovne teme nježno i promišljeno (Hinman, 2003).

Motivi u dječjoj književnosti također odražavaju šira društvena pitanja, uključujući etničku pripadnost, moral i feminističke teme (Hinman, 2003):

1. etnička pripadnost: priče s etničkim motivima imaju za cilj promicanje kulturne svijesti i inkluzivnosti
2. moral: moralni motivi često služe kao didaktička sredstva, potičući čitatelje da razmišljaju o svojim vrijednostima i ponašanju
3. feminizam: feministički motivi u dječjoj književnosti prikazuju snažne ženske likove, izazivajući tradicionalne rodne uloge i nudeći pozitivne uzore

Konačno, svakodnevni predmeti u dječjoj književnosti često imaju simboličku težinu, prenoseći dublja značenja svojom stalnom prisutnošću. Motiv popluna koji često koriste afroamerički autori simbolizira fragmente identiteta i povijesti. Djela poput „Tar Beach“ Faith Ringgold ilustriraju kako popluni predstavljaju društvenu povijest i kulturne narativa. Motivi hrane istražuju teme frustracije, moći, društvenih normi i uključivanja/isključivanja. Na primjer, u „Where the Wild Things Are“ Mauricea Sendaka, hrana simbolizira emocionalno putovanje protagonista i društvene interakcije (Hinman, 2003). Motivi dječje igre posebno će se predstaviti u sljedećem podnaslovu.

### 3.3. Motivi igre u dječjoj književnosti

#### 3.3.1. Povijest

Dječja književnost odavno je ogledalo u kojem se odražavaju stavovi odraslih prema razigranom svijetu djetinjstva. Tijekom devetnaestog stoljeća ovo je razmišljanje doživjelo postupnu, ali značajnu transformaciju. Točnije, autori od 1870-ih naovamo počeli su suosjećati pa čak i utjelovljivati razigrani duh djece u svojim djelima. Bilo kao simpatični promatrači, nostalgичni obožavatelji ili aktivni sudionici, ovi su pisci nastojali prenijeti novopronađeno razumijevanje za čudljivi svijet igre. Unatoč ovoj promjeni, glas odgajatelja ostao je istaknut, odražavajući želju za kontrolom i zaštitom nad dječjim iskustvima. Zastupljenost igre varirala je u različitim žanrovima dječje književnosti. Proza je često pružala eksplicitnije istraživanje igre, dok je poezija služila u obrazovne svrhe. Osim toga, vjerska opredjeljenja autora utjecala su na njihov prikaz igre, pri čemu su katolički pisci naglašavali obrazovne vrijednosti poput pobožnosti i poslušnosti, dok su liberalni autori prihvaćali igru s humorom i nostalgijom. Unatoč ideološkim razlikama, i katolički i liberalni autori pronašli su zajednički jezik u mobiliziranju dječje igre. Kako su društvene norme ograničavale djetetov svijet, pojavila se idealizirana slika dječje nevinosti, dodatno romantizirajući pojam igre kao čistog i neokaljanog područja (Deszcz-Tryhubczak i Kalla, 2021).

Drugim riječima, motiv igre u dječjoj književnosti značajno je evoluirao tijekom vremena, odražavajući promjene u društvenim stavovima prema djetinjstvu i obrazovanju. U XIX. stoljeću, kada se dječja književnost počela javljati kao poseban žanr, igra se često prikazivala u moralističkom kontekstu. Priče iz tog razdoblja, poput onih braće Grimm ili Hansa Christiana Andersena, često su koristile igru za ilustraciju moralnih lekcija. U viktorijansko doba igra se počela prepoznavati po svojoj obrazovnoj vrijednosti. Carrollove „Alice's Adventures in Wonderland“ (1865.) i njezin nastavak „Through the Looking-Glass“ (1871.) najbolji su primjeri, prikazujući glavnu junakinju čija je razigrana znatiželja vodi u fantastične svjetove, potičući čitatelje da cijene maštu i kreativnost. U XX. stoljeću došlo je do daljnjeg pomaka, pri čemu je igra slavljena, ne samo kao alat za



učenje, već i kao vitalni aspekt djetinjstva sam po sebi. Klasična djela poput A. A. Milneov „Winnie-the-Pooh“ (1926.) i „Petar Pan“ J. M. Barrieja (1911.) naglašavaju radost i slobodu igre, prikazujući je kao bitan dio odrastanja. Ove priče odražavaju šire kulturno prepoznavanje važnosti dopuštanja djeci da istražuju i izražavaju se kroz igru (McCulloch, 2011).

### ***3.3.2. Psihološke implikacije igre u dječjoj književnosti***

Igra u dječjoj književnosti ima značenje i izvan puke zabave. Igra služi kao narativno sredstvo koje olakšava razvoj likova i radnju. To je također metaforički alat koji autori koriste za prenošenje dubljih poruka o djetinjstvu, odrastanju i ljudskom iskustvu. Detaljnije, mnoge dječje knjige koriste igru kao metaforu za slobodu i kreativnost. Kroz igru djeca uče kako imaju sposobnost oblikovati vlastita iskustva i ishode. Nadalje, igra često odražava unutarnje sukobe likova, služeći im kao sredstvo za rješavanje svojih problema. Neka dječja književnost koristi igru za komentiranje društvenih pitanja i normi (McCulloch, 2011).

Iz psihološke perspektive, igra je ključna za dječji kognitivni, društveni i emocionalni razvoj. U književnosti, prikaz igre često odražava ove razvojne faze, pružajući mladim čitateljima likove i scenarije s kojima se mogu poistovjetiti i iz kojih mogu učiti. Točnije, igra u dječjoj književnosti često potiče kognitivni razvoj potičući rješavanje problema, kritičko razmišljanje i kreativnost. Razigrana priroda njegove pustolovine služi kao metafora za kognitivni rast koji djeca doživljavaju kroz istraživanje i maštovitu igru. Društvena igra još je jedna česta tema u dječjoj književnosti koja naglašava važnost suradnje, komunikacije i empatije. Kroz igru, likovi uče razumjeti međusobne perspektive i rade zajedno prema zajedničkim ciljevima, odražavajući društvene vještine koje djeca razvijaju kroz vlastita iskustva u igri. Emocionalno, igra omogućuje djeci da izraze svoje osjećaje i upravljaju njima. U literaturi se to često opisuje kroz likove koji se igrom služe kako bi se nosili s izazovima ili kako bi razumjeli svoje emocije (Moore, 2017). Tablica ispod prikazuje implikacije igre u književnosti na djecu.

Tablica 1. Implikacije igre

<b>Psihološke implikacije/Vrste razvoja</b>	<b>Opis</b>	<b>Primjeri u dječjoj književnosti</b>
<b>Razvoj likova i radnje</b>	Igra služi kao narativno sredstvo.	„Winnie-the-Pooh“ (1926.), „Petar Pan“ (1911.)
<b>Metafora za slobodu i kreativnost</b>	Kroz igru djeca uče oblikovati vlastita iskustva.	„Alice's Adventures in Wonderland“ (1865.)
<b>Refleksija unutarnjih sukoba</b>	Igra kao sredstvo za rješavanje problema.	Različite bajke i moderne priče
<b>Komentar društvenih pitanja i normi</b>	Igra kao način za komentiranje društvenih pitanja.	Djela koja istražuju društvene norme i izazove
<b>Kognitivni razvoj</b>	Igra potiče rješavanje problema, kritičko razmišljanje i kreativnost.	„Alice's Adventures in Wonderland“ (1865.)
<b>Društveni razvoj</b>	Igra naglašava važnost suradnje, komunikacije i empatije.	Priče koje prikazuju zajedničku igru i suradnju.
<b>Emocionalni razvoj</b>	Igra omogućuje djeci da izraze i upravljaju svojim emocijama.	Priče u kojima likovi koriste igru za suočavanje s izazovima.

Izvor: izrada autorice rada

### ***3.3.3. Motivi igre u hrvatskoj dječjoj književnosti***

Općenito, razni dječji romani koriste tematiku igre. Na primjer, Tom Sawyer se igra dok osniva razbojničku bandu i oslobađa Jima. Slično tome, Lovrakovi dječaci obnavljaju mlin i ureduju park kroz igru, dok se Seliškarovi junaci igraju Indijanaca i gusara. Junaci Pavlove ulice, iz Molnarovog romana, također se igraju rata. Djeca se često udružuju u skupine kako bi lakše ostvarila igru koja ih vodi u avanture. Štoviše, svaki dječji roman, bez obzira na svoju tematiku, ideju ili sažetak, integrira igru kao bitan element. Igra je ono što čini likove uvjerljivim i stvarnim. Iako dječaci preuzimaju ozbiljne uloge, poput čistača cipela ili partizanskih kurira, u pričama je uvijek prisutna crta spontane, bogate i raznolike igre, s mogućnostima njenog umjetničkog oblikovanja (Zalar, 1983).

Nadalje, motiv igre ima središnju i trajnu ulogu u hrvatskoj dječjoj književnosti. Ovaj tematski element, duboko ugrađen u naracije, služi i kao strukturni i tematski kamen temeljac koji odražava prirodno ponašanje i psihološki krajolik djece. Ispitivanje prisutnosti i funkcije igre unutar ovog žanra otkriva njezino višestruko značenje, od zrcaljenja društvenih interakcija u stvarnom životu do poticanja mašte i kreativnosti. U drugoj polovici XX. stoljeća, u hrvatskoj je dječjoj književnosti zamjetan porast uključivanja igre, osobito u pričama o dječjačkim družinama. Hamersak i Zima (2015) ističu da je ovo razdoblje označilo pomak prema prepoznavanju strukture igre kao sastavnog dijela organizacije i društvene dinamike dječjih likova. Ovaj pristup, ne samo da je učinio priče pristupačnijim i privlačnijim za mlade čitatelje, nego je također pružio okvir kroz koji su djeca mogla vidjeti refleksije vlastitih života i aktivnosti. Struktura igre često je usporedna s organizacijom života djece prema dobi i društvenim ulogama. Na primjer, u romanu Mate Lovraka „Vlak u snijegu“, o čemu će biti riječi u posebnom dijelu rada, uvodni prizori prikazuju dječju mimiku seoske svadbe, oblik igre oponašanja. Ova vrsta igre omogućuje djeci da istražuju i razumiju običaje i ponašanja odraslih unutar sigurnog, kontroliranog okruženja. Kako priča napreduje, djeca se također uključuju u neovisnije i kolektivnije oblike igre, pokazujući svoju sposobnost organiziranja i

funkcioniranja kao kohezivne grupe. Ova dvojnost imitativne i autonomne igre podupire narativnu strukturu i pokreće radnju naprijed.

Zalar (1983) ističe psihološku važnost igre u životu djece, opisujući je kao temeljnu sastavnicu njihove psihe. Igra služi kao sredstvo postizanja potpunosti u djetinjstvu, nudi djeci način da istražuju, razumiju, a ponekad i pobjegnu od stvarnosti. Zalar napominje da djeca kroz igru mogu duboko uroniti u maštovite svjetove i često se pritom pogubiti. Ovo uranjanje nije samo oblik zabave nego i kritičan način da djeca uče o svijetu oko sebe i razvijaju kognitivne i društvene vještine. Zalar također povlači paralele između igre i umjetnosti, sugerirajući da su oboje autonomni načini doživljavanja i tumačenja svijeta. Baš kao što umjetnost nije puka replika života, dječja igra nije izravna mimikrija stvarnosti već kreativna, samostalna aktivnost. Ova kreativna sloboda unutar igre odražava maštovite i često fantastične elemente koji se nalaze u dječjoj književnosti gdje su granice između stvarnosti i fantazije promjenjive. Umjetnička priroda igre omogućuje bogato istraživanje tema i ideja, dajući dubinu pripovijesti i likovima.

Kada je riječ o likovima u dječjoj književnosti, mnogi imaju obrazovnu funkciju, služeći kao uzori u ponašanju i moralnim vrijednostima, što je posebno važno u kontekstu školskog obrazovanja. Među različitim tipovima likova, pojavljuju se učitelji i odgajatelji (predstavljaju autoritete koji pomažu djeci u razvoju, često kroz savjete i pouke), junaci (likovi koji prevladavaju prepreke i bore se na strani dobra, pružajući inspiraciju), te životinje i fantastični likovi (kroz prikazivanje životinja koje govore ili imaju ljudske osobine, često se prenose važne životne lekcije i moralne poruke). Uloga i značenje likova često se promišljaju u okviru povijesnih i kulturnih konteksta, što utječe na način kako njihovi likovi odgovaraju na izazove vremena. Štoviše, uočava se razlika između literarnih likova i likova iz svakodnevnog života, uz naglašavanje njihove funkcije unutar dječje književnosti kao vodiča kroz stvarnost (Hameršak i Zima, 2015).

Težak (2006) navodi kako su likovi djece često prikazani kao radoznali, samosvjesni i aktivni. Ovi likovi preuzimaju inicijativu, istražuju svijet oko sebe te su često pokretači radnje. Njihova sposobnost samostalnog razmišljanja i donošenja odluka ključna je za

razvoj priče. Mnogi dječji likovi ulaze u razne avanture i suočavaju se s izazovima. Ovi likovi ne samo da rješavaju probleme, već ponekad i sami kreiraju situacije koje dovode do uzbudljivih događaja. Osim toga, likovi prijatelja i članova obitelji igraju vrijednu ulogu. Ovi likovi podržavaju glavnog junaka i pomažu mu u njegovim pustolovinama, ističući važnost odnosa i zajedništva. Dakle, može se reći kako likovi u hrvatskoj dječjoj književnosti odražavaju evoluciju žanra od tradicionalnih prikaza prema modernijim i kompleksnijim karakterizacijama. Prema Zima (2012), u dječjoj književnosti može se uočiti razlika između dječjih likova: jednog koji nema identitet i onog koji ga stječe. Dijete bez identiteta obično se uklapa u predviđena očekivanja i ne razvija se samo, već dolazi do razvoja zahvaljujući utjecaju okoline i društva. Opisuje se kao biće koje odrasli „pune“ raznim značenjima i vrijednostima; njegova uloga je primiti te sadržaje i obraditi ih, što uključuje i način razmišljanja, donošenja odluka i zaključivanja. S druge strane, dijete koje stječe identitet ima mogućnost samostalnog razmišljanja i odlučivanja. Ovakav lik postaje aktivan, traži svoj identitet bez nametanja vanjskih ideja. Osim toga, dječji lik koji zadobiva identitet pokretač je radnje i kreator vlastitog identiteta, što mu omogućava da se odvoja od svoje okoline i postane samostalan.

Dodatno, likovi u hrvatskoj dječjoj književnosti oslikavaju filozofska, tematska i društvena obilježja svog vremena, a njihov razvoj tijekom godina može se pratiti kroz različite faze i stilove pisanja, s posebnim naglaskom na devedesete godine 20. stoljeća. Devedesete su, s obzirom na povijesne i društvene okolnosti, promijenile način na koji se likovi u dječjoj književnosti prikazuju. Tokom ovog razdoblja, osobito se ističe fenomen žrtve, gdje su likovi često prikazivani kao djeca žrtve rata ili društvenih promjena. Ova tema utjecala je na mnoge autore, potičući ih da istraže duboke emocionalne i egzistencijalne teme kroz prizmu dječje perspektive. Štoviše, likovi su često prikazivani kao složeni i višedimenzionalni. Primjerice, lik Karamela iz romana Sanje Pilić „O mamama sve najbolje“ nije samo majka, nego kompleksna osoba koja se bori s vlastitim identitetom i ulogama u obitelji. Njen karakter odražava društvene norme i očekivanja, ističući unutarnje sukobe koje može imati osoba u toj ulozi. Odnosi među likovima predstavljaju važnu dimenziju u ovim djelima. Roditelji su prikazani kao likovi koji se ne

drže tradicionalnih uloga, što dodatno komplicira percepciju autoriteta unutar obitelji. Ova nedosljednost kod odraslih likova omogućava djeci, kao posebnoj grupi, da se izraze i oblikuju svoju individualnost, što je suprotno njihovoj klasičnoj ulozi pasivnih figura (Zima, 2012).

Pored ranije spomenutih likova, na važnost perspektive djeteta u priči ukazuju i drugi autori koji prilaze ovoj temi. Mario Šarić, kroz svoj roman „Trešnjevačke trešnje“, naglašava dinamičnost i aktivnost dječjih likova kao članova kolektiva, vlastitu kreativnost i predispoziciju za avanturu. Ovdje su likovi fascinantni po svojoj slobodi i sposobnosti da oblikuju vlastitu sudbinu, što nudi optimističniji pogled na djetinjstvo. Nadalje, mnogi autori, uključujući Mira Gavrana i Sanju Lovrenčić, koriste dječje likove kako bi se pozabavili društvenim tabuima i problemima. Ovaj pristup potiče senzibilizaciju čitatelja na različite aspekte djetinjstva, uključujući obiteljske probleme, prijateljske odnose, i emocionalna previranja. U rasponu od nesavršene i kompleksne percepcije likova, do onih koji su simbolično predstavljeni kao idealizirane verzije djetinjstva, svaki autor donosi vlastiti jedinstveni pogled na djetinjstvo i odrastanje. Na primjer, dok neki likovi poput Jankeca iz „Mrvice iz dnevnog boravka“ pokušavaju izgraditi vlastiti identitet kroz humor i prijateljstvo, drugi kao Karamela, suočavaju se sa stvarnošću roditeljstva i očekivanja koja dolaze s tom ulogom (Zima, 2012).

## **4. MOTIVI DJEČJE IGRE U STVARALAŠTVU MATE LOVRAKA I SANJE PILIĆ**

Analiza motiva dječje igre u stvaralaštvu Mate Lovraka i Sanje Pilić omogućava dublje razumijevanje uloge dječje igre u dječjim književnim djelima te razumijevanje pojedinačnih motiva iste. Predmetna analizira se temeljila na pažljivom proučavanju sljedećih djela Mate Lovraka: „Vlak u snijegu“, „Družba Pere Kvržice“ i „Neprijatelj broj 1“, te djela Sanje Pilić: „Hoću i ja!“, „Maša i ljeto“ i „Maša i nova učenica“. Kroz pažljivo čitanje i analizu potonjih, istraženi su različiti aspekti dječje igre kako bi se bolje razumjela njezina važnost u smislu dječje književnosti. Kod oboje autora glavni likovi su djeca školskog uzrasta i njihovo poimanje dječje igre te korištenje iste preslikavajući je u svijet odraslih. Nadalje, a kroz književnu analizu, identificirani su ključni motivi dječje igre koji se provlače kroz ova književna djela. Neki od tih motiva uključuju igru kao sredstvo povezivanja s prijateljima, izazove koje donosi igra te maštovite avanture koje djeca stvaraju kroz igru. Konačno, provedena je komparativna analiza motiva dječje igre u navedenim djelima kako bi se identificirale sličnosti, razlike i trendovi u njihovom prikazu. Ova komparativna analiza omogućila je istaknuti zajedničke motive, kao i specifičnosti autora (Lovraka i Pilić) u njihovom prikazu motiva dječje igre.

### **4.1. Prikaz motiva dječje igre u stvaralaštvu Mate Lovraka**

Mato Lovrak, istaknuti hrvatski književnik, ostavio je dubok trag u svijetu književnosti, posebno u području dječje književnosti. Njegovo stvaralaštvo obuhvaća razdoblje od 30-ih do 70-ih godina XX. stoljeća, tijekom kojeg je bio aktivan kao pisac novela za odrasle te se kasnije posvetio pisanju za djecu. Lovrak je poznat po svom realističnom pristupu književnosti za djecu. Osim što je stvarao izvrsna djela, Lovrak se isticao i kao pedagog, što se očituje u njegovim djelima koja su obilježena pedagoškim pristupom. Lovrak je bio učitelj te je svoje pedagoško iskustvo pretočio u svoje književno stvaralaštvo, čime je postao ne samo umjetnik, već i pedagog među piscima. Jedan od ključnih elemenata Lovrakovih djela je njihova realistička narav. On je unio stvarne događaje i dječje probleme u književnost te ih je uspješno prilagodio djeci. Njegovo

realističko pripovijedanje mijenjalo je dotadašnje obrasce dječjih romana, zamjenjujući fantastične priče s realističnim prikazima svakodnevnog života (Brala Mudrovčić i Pavličić, 2014).

Lovrakova djela često su bila inspirirana seoskim životom i iskustvima, budući da je radio kao učitelj u seoskim sredinama. Zbog toga seoska djeca često zauzimaju glavne uloge u njegovim djelima, a on vjerno opisuje njihov svijet, ne skrivajući od njih stvarnost, već je na zanimljiv i pristupačan način približava djeci. Posebno se ističe Lovrakov pristup karakterizaciji likova i tematici njegovih djela. Siromaštvo, borba za socijalnu pravdu te odnos djece prema roditeljima, prirodi i zajednici česte su teme koje se pojavljuju u njegovim romanima. Lovrak nije izbjegavao prikazivati teške socijalne probleme, ali je istovremeno njegov svijet obilježen optimizmom i vjerom u bolje sutra. Njegova pedagoška pozadina vidljiva je kroz naglašavanje kolektivismu i važnosti aktivnog sudjelovanja djece u odgojno-obrazovnom procesu. Kroz praktične aktivnosti i avanture svojih junaka, Lovrak potiče čitatelje na razmišljanje o društvenim vrijednostima i solidarnosti (Brala Mudrovčić i Pavličić, 2014). U cjelini, Mato Lovrak ostaje neizbrisiv dio hrvatske književne baštine, čije su knjige i danas omiljena lektira među djecom, a njegova pedagoška i umjetnička ostavština i dalje živi kao inspiracija i poticaj za nove generacije pisaca i čitatelja.

#### ***4.1.1. Prikaz motiva dječje igre u djelu „Vlak u snijegu“***

Djelo Mate Lovraka „Vlak u snijegu“ jedno je od najznačajnijih djela hrvatske dječje književnosti. U njemu se prikazuju avanture skupine djece koja svojim zajedništvom i snalažljivošću uspijevaju prevladati mnoge izazove. Prema Zima (2012: 96-97), elementi igre imaju značajnu ulogu u oblikovanju dječje samostalnosti, kolektivismu i dinamike među likovima. Glavni likovi, skupina dječaka, organiziraju se u „zadrugu“ ili grupu, što predstavlja osnovu njihove interakcije. Zajedničke igre i aktivnosti, poput igračke konkurencije i suradnje, omogućuju im da razviju međusobne odnose i kolektivni identitet. Igra postaje način za rješavanje sukoba i jačanje zajedništva. Igra u ovom romanu nije samo zabava, već često ima alegorijska značenja. Kroz igre,



djeca istražuju svoje sposobnosti, granice i odnose s drugima, što dovodi do važnih razvojnih trenutaka i učenja o suradnji, prijateljstvu i povjerenju. Tijekom izleta izrazita je snalažljivost dječaka koji se suočavaju s različitim preprekama na putu do cilja. Njihova sposobnost da provode strategije u rješavanju praktičnih problema, poput otkopavanja vlaka, naglašava važnost kreativnosti u igri. U romanu se događa prilagodba pravila, kako bi se prilagodili situacijama s kojima se suočavaju. Ova prilagodba pravila odražava djetetovu sposobnost za učenje i prilagođavanje kroz igru, stvarajući prostor za rast i razvoj. Igre i aktivnosti također simboliziraju proces odrastanja. Kroz suradnju i zajedničko suočavanje s izazovima, likovi odražavaju razvoj osobnosti, odgovornosti i socijalnih vještina, što ih priprema za ulazak u svijet odraslih.

Dakle, jedan od ključnih elemenata koji ovo djelo čini nezaboravnim je prikaz dječje igre, koja nije samo sredstvo zabave, već i instrument učenja, razvoja socijalnih vještina i moralnih vrijednosti. Točnije, u djelu se može pronaći nekolicina, u nastavku prikazanih, motiva dječje igre.

### *Igre kao način učenja i spoznaje*

Koncept igre kao načina učenja i spoznaje ima ključnu ulogu. Kada se promatra Lovrakov prikaz grupnog funkcioniranja, moguće je primijetiti kako bi igra mogla poslužiti kao sredstvo za dublje razumijevanje ovih odnosa. Igra, zapravo, održava karakteristike Lovrakovog narativa. Igrači preuzimaju uloge različitih likova unutar skupine - vođe, pouzdanih zamjenika, protivnika, zlobnika i plašljivaca. Svaka od ovih uloga dolazi s vlastitim izazovima i odgovornostima, što potiče igrače na razmišljanje o klasnim suprotnostima i međusobnim odnosima unutar zajednice. Vođa može djelovati kao moderator, potičući druge igrače na suradnju. Kroz različite zadatke, poput rješavanja problema ili donošenja odluka, djeca doživljavaju dinamičnost grupnog rada. Ova situacija omogućava im da prepoznaju vlastite snage i slabosti, kao i dinamiku moći i utjecaja unutar grupe. Kroz simulacije i scenarije, igra postaje alat za istraživanje pitanja pravde, poštenja i karakternih osobina, što odražava Lovrakovu naklonost prema sposobnijim i superiornijim pojedincima. Osim toga, igra pruža sigurno okruženje za

eksperimentiranje s različitim pristupima vođenju i organizaciji. Kroz povratne informacije i refleksiju nakon igranja, učenici mogu analizirati svoje odluke i ponašanja, razumijevajući širu sliku društvenih odnosa i uloga koje igraju unutar njih. Na taj način, igra ne samo da obogaćuje iskustvo učenja, već i omogućuje dublje razumijevanje složenih međuljudskih odnosa i organizacijskih struktura (Hranjec, 2004).

Lovrak koristi dječju igru kako bi prikazao proces učenja i spoznavanja svijeta kod djece. Igra je za djecu prirodni način učenja, jer kroz nju stječu različite vještine, razvijaju kreativnost i maštu te usvajaju društvene norme i vrijednosti. Igre koje djeca igraju nisu samo slučajne aktivnosti, već imaju duboko značenje i pridonose razvoju likova i njihove zajednice. Primjerice, kada se djeca igraju igre imitacije odraslih, poput igre vođenja škole ili obavljanja raznih zanimanja, oni zapravo istražuju svijet odraslih i uče kako se nositi s različitim situacijama. Ove igre također potiču djecu na suradnju, preuzimanje odgovornosti i donošenje odluka, što su ključne vještine za njihov budući život. Potonje oslikava sljedeće: „domaćin Ljuban je prirodan, ni traga od neke nadutosti. Pa nije on neki poglavar ili neka vlast, on je od svih izabrani predstavnik među jednakima.“ (Lovrak, n.d. A: 28). Lovrak koristi situacije kao što je organizacija igara u školi gdje učiteljica koristi igre za podučavanje djece o različitim aspektima života. Tako igra postaje most između djetinjstva i odraslosti, omogućujući djeci da kroz igru prepoznaju i razumiju kompleksnost svijeta oko sebe.

#### *Zajedništvo i timski duh*

Zajedništvo u romanu se očituje kroz neprekidne interakcije među djecom. Kroz igre, oni ne samo da razvijaju prijateljstva, već se i uče međusobnom povjerenju i podršci. Na primjer, tijekom odgođenog putovanja vozom, djeca se udružuju da bi zajedno razmišljala o rješenjima za svoje izazove. Ovaj timski duh doprinosi jačanju njihove socijalne povezanosti i identiteta, što Lovrak ističe kao važan temelj dječjeg iskustva. Djelovanje grupe nasuprot usamljeniku pruža dublje razumijevanje važnosti zajedničkog rada prema postizanju ciljeva (Zima, 2012: 96).

Dakle, jedan od najsnažnijih motiva u djelu je zajedništvo koje se često manifestira kroz dječje igre. Djeca se kroz igru uče surađivati, pomagati jedni drugima i rješavati probleme zajedno. Lovrak prikazuje kako igre, poput organiziranja improviziranih predstava, služe kao platforma za jačanje timskog duha i razvijanje osjećaja zajedništva. Igrajući se, djeca uče vrijednosti poput prijateljstva, solidarnosti i empatije. Kroz zajedničke aktivnosti, kao što su izgradnja snježne utvrde ili natjecanja u različitim vještinama, djeca se povezuju i uče cijeniti rad jedni drugih. Ova iskustva su presudna za izgradnju njihovih karaktera i sposobnosti da djeluju kao kohezivna grupa kada se suočavaju s ozbiljnijim izazovima, poput bolesti, oluje i zastoja vlaka. Primjer potonjeg ogleđa se kroz Ljubanov upit kondukeru da smjeste bolesnog prijatelja u drugi vagon: „lijepo vas molim, dopustite nam da smjestimo bolesnog našeg Dušana u vagon drugog razreda. Taj je odmah tu do nas, naprijed. Tamo je mekše, a i toplije je“ (Lovrak, n.d. A: 46). Nadalje, u sceni gdje djeca organiziraju pomoć zatočenom vlaku, može se uočiti kako se igra pretvara u stvarnu radnju koja zahtijeva ozbiljnost i odgovornost. Djeca preuzimaju zadatke odraslih, koordinirajući napore kako bi osigurali sigurnost i dobrobit svih putnika. Ovaj trenutak jasno pokazuje koliko je igra važna za razvoj timskog duha i zajedništva.

#### *Razvijanje kreativnosti i mašte*

Igra u „Vlaku u snijegu“ potiče djecu da maštaju te, kreiranjem vlastitih pravila i scenarija, razvijaju vlastitu kreativnost. Primjeri njihovih maštovitih igara uključuju situacije koje su inspirirane stvarnim izazovima koje suočavaju, kao što je snijeg i led. Kroz te igre, oni ne samo da koriste vlastitu domišljatost da bi stvorili rješenja koja reflektiraju njihovu situaciju, već i razvijaju sposobnost improvizacije. Ova kreativna komponenta igre omogućuje im da se osjećaju osnaženo, dok također uče kako se prilagoditi promjenama (Zima, 2012: 96).

Točnije, kreativnost i mašta su neizostavni elementi dječje igre u „Vlaku u snijegu“. Lovrak prikazuje djecu koja svojim igrama stvaraju imaginarne svjetove, izmišljaju nove igre i preobražavaju svoje mlade svjetove u svjetove odraslih: „preostaje im jedino da se vinu gore, na oblake, gdje bi bilo bijelog i nepreglednog prostora do mile volje. Eh, da su

im samo još krila, odletjeli bi!“ (Lovrak, n.d. A: 13). Potonje izražava dječju želju za slobodom i avanturom, te simbolizira njihovu maštu. Dodatno, ovaj proces ne samo da obogaćuje njihove igre, već također razvija njihovu sposobnost razmišljanja izvan okvira i pronalaženja inovativnih rješenja za probleme. Lovrak nam pokazuje kako djeca koriste maštu da bi pobjegla od realnosti, ali i da bi se nosila s njom. Igre poput improviziranih kazališnih predstava omogućuju djeci da izraze svoje osjećaje, strahove i nade. Ove aktivnosti im pružaju emocionalni ventil i pomažu im u razumijevanju i procesiranju vlastitih iskustava: „vidite, djeco, zašto ne bismo pokušali nešto takvo? Hajde da vidimo. Pretvorite razred u zadrugu“ (Lovrak, n.d. A: 21). Ova odluka učenika da se organiziraju kao zadruga pokazuje njihovu kreativnost i sposobnost zajedničkog djelovanja. U jednom dijelu, djeca se igrajući pretvaraju da su istraživači u divljini, koristeći svakodnevne predmete kao rekvizite za svoju avanturu. Ova igra im omogućuje da razvijaju svoju kreativnost, dok istovremeno uče o prirodi i preživljavanju. Lovrak time naglašava kako je dječja mašta ključna za njihov razvoj i sposobnost prilagodbe različitim situacijama.

#### *Igre kao refleksija stvarnosti*

Igre u „Vlaku u snijegu“ postaju sredstvo kroz koje djeca procesuiraju svoje svakodnevne stvarnosti. Na primjer, igre o vožnji vlakom odražavaju strah i uzbuđenje koje osjećaju zbog putovanja i neizvjesnosti koju nosi snježna oluja. Ovakvi elementi omogućuju djeci da izraze svoje osjećaje i misli o situacijama koje doživljavaju. Ova refleksija pomaže im razumjeti i bolje se nositi s izazovima, što je osobito važno u kontekstu njihove emocionalne i društvene zrelosti (Zima, 2012: 96).

Dječje igre često reflektiraju stvarni svijet i situacije s kojima se djeca suočavaju. Lovrak koristi ovaj aspekt igre kako bi prikazao kako djeca interpretiraju i prilagođavaju stvarnost u svojim igrama. Kroz igre, djeca često reproduciraju situacije koje su vidjela kod odraslih, poput vođenja željezničke stanice ili organiziranja pomoći u kriznim situacijama: „Ljuban se upleo u prepirku: »Sad treba najprije dovući stroj natrag do vagona i prikopčati ga da grije vagone, jer ćemo se ovako posmrzavati.« »Što nam taj balavac soli pamet?!«, izderao se ozlojeđeni strojovođa. Kondukter ga htjede odbraniti. Ali njemu treba dugo dok

se pribere, i ima još običaj da službeno natiče kapu. Dotle se Ljuban već snašao. »Oprostite! Ja sam možda balavac, ali sam putnik! Ako vam budemo potrebni, pomoći ćemo vam da se što prije izvučemo odavde. Do viđenja!« (Lovrak, n.d. A: 49).

Ove igre omogućuju djeci da istraže različite uloge i identitete te da se pripreme za buduće životne situacije. Kroz igre, oni vježbaju socijalne interakcije i razvijaju razumijevanje društvenih uloga i očekivanja. Lovrak ovdje vješto prikazuje kako dječje igre nisu samo sredstvo zabave, već i važan dio njihovog socijalnog i emocionalnog razvoja. Lovrakov prikaz djece koja se igraju „škole“ nije samo prikaz igre već i način na koji djeca usvajaju društvene norme i pravila. Kroz ovu igru, djeca vježbaju uloge učitelja i učenika, učeći pritom o odgovornosti, disciplini i autoritetu. Ovaj prikaz igre kao refleksije stvarnosti ističe koliko je važno da djeca kroz igru uče o društvenim strukturama i pripremaju se za svoj budući život.

#### *Igre kao sredstvo preživljavanja*

U „Vlaku i snijegu“, igre ne predstavljaju samo zabavu; one su nužne za preživljavanje. Kroz aktivne igre, kao što je otkopavanje vlaka, djeca koriste tjelesne vještine i snalažljivost koja im je potrebna kako bi se spasile od opasnosti. Ova akcija simbolizira ne samo fizičku borbu protiv zimske nepogode, već i emocionalnu podršku koju si međusobno pružaju kako bi zajedno prebrodili teške trenutke. Na taj način, igre postaju metafora za borbu i otpor, učeći ih kako se suočiti s preprekama i sudbinom (Zima, 2012: 96).

Dakle, igre u ovom djelu imaju i praktičnu funkciju, posebno u situacijama kada se djeca suočavaju s opasnostima i izazovima. Kada vlak zapne u snijegu, djeca koriste igru kao način da zadrže moral i optimizam. Organiziraju se, planiraju i preuzimaju različite zadatke kao da igraju ozbiljnu igru preživljavanja. Ovaj aspekt igre pokazuje kako djeca mogu koristiti igru kao strategiju suočavanja s teškim situacijama: „ima nas dosta. Svi smo zdravi osim Dušana. Tamo željezničari imaju samo dvije lopate. Oni odgrću snijeg. To ide presporo. Čekat ćemo ovdje u hladnim vagonima do jutra. Morali bismo i mi na posao!“ (Lovrak, n.d. A: 49).

Kroz igru, oni održavaju svoj duh i motivaciju te pronalaze načine kako prebroditi krizne trenutke. Lovrakov prikaz ove dinamike je snažan podsjetnik na otpornost i snalažljivost djece te na važnost igre u njihovim životima. U trenutku kada djeca moraju pronaći način da se izbave iz zatočenog vlaka, igra postaje ključni alat za preživljavanje. Djeca koriste svoje prethodno iskustvo iz igara kako bi osmislila plan i koordinirala svoje napore: „Dječaci i djevojčice! Moramo opet pomoći rukama da se snijeg odgrée!, veli Ljuban i mjeri ih odlučnim pogledom“ (Lovrak, n.d. A: 62). Ovaj prikaz jasno pokazuje koliko je igra važna ne samo za zabavu, već i za stvarne životne situacije gdje je snalažljivost ključna za preživljavanje.

### *Obrazovni aspekti igre*

Obrazovni aspekti igre u „Vlak u snijegu“ idu dalje od jednostavnog stjecanja znanja. Kroz igre, djeca uče vrednote kao što su odgovornost, suradnja i empatija. Igrajući se, ona suočavaju stvarne dileme i donose odluke koje oblikuju njihovo ponašanje i karakter. Na primjer, kada su suočeni s preprekama, odluke koje donose ovisno o tome kako se međusobno potiču i podržavaju, reflektiraju dublje lekcije o životu. Kroz različite igre, oni razvijaju i emocionalnu inteligenciju (Zima, 2012: 96).

Lovrak, dakle, također koristi igru kao sredstvo obrazovanja. Kroz različite igre, djeca uče važne lekcije o prirodi, društvu i međuljudskim odnosima. Igre često uključuju elemente učenja, bilo da se radi o učenju novih vještina, spoznavanju prirodnih zakona ili razumijevanju društvenih normi i pravila. Lovrakov pristup igri kao edukativnom alatu pokazuje kako se kroz igru može poticati intelektualni i moralni razvoj djece. Djeca kroz igru uče kritički razmišljati, rješavati probleme i donositi etičke odluke. Ove vještine su ključne za njihov razvoj i budući život. Opis vrapčića koji se igraju s djecom i djece koja se brinu o njima pokazuje kako kroz igru djeca uče o odgovornosti i brizi za druge: „jedne ih zime đaci hranili mrvicama kruha sipajući ih na dasku koju su postavili na granu kruške.“ (Lovrak, n.d. A: 17). Ovaj detalj pokazuje kako igra može biti edukativna i pomoći djeci u razvijanju empatije i brige za druge. Ova obrazovna dimenzija igre pomaže djeci da steknu znanja koja će im biti korisna u stvarnom životu.

U cjelini, motivi dječje igre u djelu Mate Lovraka „Vlak u snijegu“ su višeslojni i duboko ukorijenjeni u strukturi romana. Kroz igru, djeca uče, razvijaju se, povezuju i suočavaju se s izazovima. Lovrak majstorski prikazuje kako igra nije samo sredstvo zabave, već i ključni element u razvoju dječje osobnosti i zajednice. Igre u „Vlaku u snijegu“ nisu samo trenutci opuštanja, već vitalni trenuci u kojima djeca oblikuju svoje sposobnosti, vrijednosti i identitete. Lovrak nam kroz svoje likove pokazuje kako dječja igra može biti moćan alat za učenje, razvijanje vještina, te emocionalni i socijalni razvoj. Igre ovdje odražavaju stvarnost, potiču kreativnost i maštu te omogućuju djeci da se suoče s izazovima života s hrabrošću i snalažljivošću. Ova duboka razumijevanja igre čine Lovrakovo djelo ne samo književnim klasikom, već i vrijednim pedagoškim resursom.

#### ***4.1.2. Prikaz motiva dječje igre u djelu „Družba Pere Kvržice“***

„Družba Pere Kvržice“ Mate Lovraka ističe igru kao ključni element u oblikovanju dječje socijalizacije i grupne dinamike. Igra se u ovom djelu ne pojavljuje samo kao sredstvo zabave, već i kao način za razvoj karaktera, timskog duha i kolektivizma među mladim protagonistima. Družba se, naime, formira oko lika Pere Kvržice, koji postaje vođa grupe. Djeca se okupljaju kako bi zajedno igrala, ali i kako bi preuzela odgovornost za rješavanje zajedničkih problema. Kroz igru, oni uspostavljaju društvene odnose i razvijaju osjećaj zajedništva. Igra omogućuje djeci da uče raditi zajedno i podržavati jedni druge, što je od središnje važnosti za razvoj njihove individualnosti i autonomije unutar zajednice. Igra u ovom djelu ima oblik stvaranja zadruga, u kojoj djeca zajednički donose odluke i razvijaju projekte koji nadilaze individualne interese. Ova organizacija postaje simbol povezanosti i suradnje, gdje su svi članovi važni u ostvarivanju zajedničkih ciljeva, poput popravljivanja zapuštenog mlina. Lovrak tako putem igre ističe važnost kolektivizma i suradnje u razvoju dječjih likova, što je ključno za njihovo odrastanje u moralne i odgovorne pojedince. Kroz doživljaj igre, djeca uče o zajedništvu, povjerenju i značaju zajedničkog djelovanja, što je temeljni element strukture romana (Zima, 2012: 83).

Kroz igru, Lovrak prikazuje zajedništvo, suradnju, razvoj odgovornosti i liderstva, kreativnost, emocionalni razvoj te otpor prema autoritetima. Svaki od ovih motiva

doprinosi bogatstvu i složenosti narativnog tkiva knjige. U nastavku, prikazuju se uočeni motivi dječje igre u ovom djelu.

### *Zajedništvo i suradnja*

U središtu romana je zajednički cilj dječaka da izraze svoju solidarnost i prijateljstvo kroz organiziranu igru i aktivnosti. „Družba“ se formira oko grupnih aktivnosti koje zahtijevaju timski rad. Dječaci se udružuju kako bi ostvarili zajedničke projekte poput obnavljanja zadruga i rješavanja problema u zajednici. Njihova sposobnost da rade zajedno pokazuje koliko je zajedništvo važno za njihov identitet i razvoj. Ova suradnja ih ne samo da zbližava, nego i jača njihovu zajednicu, čineći ih otpornijima na vanjske pritiske (Zima, 2012: 84).

Dakle, jedan od najsnažnijih motiva u djelu je zajedništvo koje se razvija kroz dječju igru. Djeca rade zajedno na obnavljanju starog mlina, što postaje simbol njihovog zajedničkog napora i suradnje. Zajednička aktivnost pomaže im da razviju osjećaj timskog rada i međusobnog pomaganja. Zajedništvo se dodatno naglašava kroz dogovore i zajedničke odluke koje djeca donose: „svi kao da se zaklinju: - Stari mlin!“ (Lovrak, M., n.d. B: 20); „slavno djelo! Da on zna! Naša družba treba danas poslije podne otići prvi put u stari mlin.“ (Lovrak n.d. B: 24). Ovi citati pokazuju kako zajednički cilj postaje središnji dio njihove igre i kako zajedništvo jača kroz zajedničke napore i uspjehe.

### *Razvoj odgovornosti i liderstva*

Kroz igru, dječaci preuzimaju različite uloge, gdje se ističu oni s prirodnim talentom za vođenje. Pero, kao vođa, pokazuje odgovornost prema svojim prijateljima i zajedničkim ciljevima. Njegovo vođenje se ne temelji samo na autoritetu, već na povjerenju i poštovanju koje stekne među djecom. Kroz zajedničke igre, oni uče o važnosti preuzimanja odgovornosti, postavljanja ciljeva i ispunjavanja obaveza, što su bitne karakteristike vođa (Zima, 2012: 84).

Dakle, Pero Kvržica kao vođa družbe preuzima odgovornost za planiranje i provedbu aktivnosti. Njegovo vođenje pruža primjer drugoj djeci kako preuzeti inicijativu i biti



odgovoran za uspjeh cijele grupe. Pero je bio taj koji je sve vodio, on je imao plan i znao je što treba učiniti. Kada je Pero rekao da je vrijeme za rad, svi su ga poslušali bez pogovora. Perina odgovornost i liderstvo dodatno se razvijaju: *“Toga su dana očistili uz rijeku drač, grmlje i granje što je visilo u vodu. Očistili su stotinu i osamdeset koraka u duljinu. Sad se rijeka činila širom i ljepšom za ljetovanje i za vožnju čamcem* (Lovrak n.d. B: 52). Ovaj citat pokazuje kako Pero organizira rad i motivira ostale članove družbe da sudjeluju u zajedničkom cilju.

#### *Kreativnost, maštovitost i snalažljivost*

Igra djece u romanu često uključuje korištenje njihovih maštovitih ideja za rješavanje izazova s kojima se suočavaju. Njihova kreativnost očituje se kroz izmišljanje igara i scenarija koji reflektiraju njihovu svakodnevicu. Sloboda u igri potiče njihovu inventivnost i sposobnost snalaženja u nepredviđenim situacijama. Ova maštovitost ne samo da im pomaže tijekom igara, nego im pomaže i u kreativnom razmišljanju pri rješavanju stvarnih problema u životu (Zima, 2012: 82).

Točnije, kroz igru obnove mlina, djeca koriste svoju maštu kako bi smislila različite načine kako da mlin ponovno proradi. Ovo razvija njihovu sposobnost razmišljanja izvan okvira i rješavanja problema na inventivan način. Djeca u „Družbi Pere Kvržice“ koriste svoju maštu da bi pretvorila obične predmete i situacije u čarobne avanture, odnosno, kako bi pretvorila svakodnevne situacije u uzbudljive avanture: „ja zamišljam to jezero kao naš mlin!“ (Lovrak n.d. B: 22). S druge strane, djeca se prilagođavaju i snalaze u raznolikim situacijama: „Pero stade pred vrata učiteljičinog razreda i očima upozoruje drugove na šutnju. Objavljuje im prigušenim glasom: - Narode! Tu je nadzornik!“ (Lovrak n.d. B: 19); „Šilo je ipak najhrabriji: - Ne! Zmaj je noćna zvijer! Po danu je slijep. Hajde, družbo, sa mnom. Vaš će Šilo naprijed. Po danu će zmaj biti proboden! S njim ćemo na ražanj“ (Lovrak n.d. B: 49). Ovime se pokazuje kako djeca koriste svoju snalažljivost i improvizaciju kako bi se suočila s izazovima i prepreka koje se pojavljuju.

#### *Emocionalni razvoj*

U djelu, igra služi kao platforma za emocionalni razvoj djece, omogućavajući im da izraze svoje osjećaje i nauče upravljati njima. Kroz zajedničke aktivnosti, dječaci razvijaju emocije poput empatije, prijateljstva, ali i rivalstva. Ova emocionalna dinamika potiče ih da se međusobno razumiju, suoče s konfliktima i uče o važnosti podrške i suradnje kako bi se popravili odnosi unutar grupe (Zima, 2012: 82). Dakle, kroz igru, djeca razvijaju emocionalne vještine poput empatije, samopouzdanja i suočavanja s neuspjehom. U situacijama kada se suočavaju s teškoćama, nauče kako podržati jedni druge i ne odustajati lako: „Milo dijete ide u redu kući spuštene glave. Pero ga ogrli i stupa dugo uza nj. Nagovara ga da se vrati. Onda izađe iz reda. Primi Peru za ruku i obojica sretni potrče nazad družbi“ (Lovrak n.d. B: 25). Potonje pokazuje kako djeca razvijaju emocionalne veze i podršku kroz zajedničke aktivnosti.

#### *Otpor prema autoritetima*

Jedan od ključnih aspekata igre u romanu je prkos prema autoritetima. Dječaci često pokazuju otpor prema pravilima i normama koje im postavljaju odrasli, tražeći vlastitu slobodu i identitet kroz igru. Ovaj otpor se očituje u njihovoj želji da preuzmu kontrolu nad vlastitim aktivnostima, što postaje sredstvo za razvijanje vlastitih vrijednosti i identiteta izvan okvira odraslih (Zima, 2012: 84). Dakle, djeca koriste igru kao sredstvo da izraze svoju slobodu i individualnost, često se suprotstavljajući školskim pravilima i autoritetima: „stari mlin! Budala piše olovkom po zidu te dvije riječi. Pero prigovara: - To je divljačija! Ostruži to nožem sa zida, budalo!“ (Lovrak n.d. B: 20). Kasnije u djelu, otpor postaje sve izraženiji: „-ali, pokušajte onda komu odati! Da vidite što ćete doživjeti!“ (Lovrak n.d. B: 52). Sve navedeno pokazuje kako djeca koriste igru kao način da izraze svoju individualnost i prkos prema autoritetu.

#### *Humor i zabava*

Humor i zabava su bitni sastojci dječjih igara u „Družbi Pere Kvržice“. Dijalog između likova često uključuje duhovite situacije i igre koje donose radost i osmijeh. Ovaj element zabave ne samo da jača prijateljske veze među djecom, već i čini teške životne situacije lakšima za podnošenje. Kroz smijeh i šale, oni se suočavaju s izazovima, što dodatno

razvija njihov karakter i otpornost (Zima, 2012: 84). Dakle, a kroz različite nepodopštine i šale, djeca unose humor u svoje aktivnosti, što dodatno učvršćuje njihove međusobne odnose i čini igru zanimljivijom. „Milo dijete piše ceduljicu Divljaku: Naš Pero ima veliku vrućicu. Ovaj odgovara. Kako tvoje koštice? Žuljaju li te u truhu?“ (Lovrak n.d. B: 22); „u tom metežu Divljak dobije pisamce od Pere. Na ceduljici je napisano: Babama je svejedno. Baš da je palo i sunce na njivu, one bi i njegovu površinu izračunavale. Makar se i opekle. No, sve im badava. Tu je stari mlin! Imamo već skoro gotovu zamisao! Samo još malo strpljenja“ (Lovrak n.d. B: 23). Citat, pokazuje kako humor i zabava igraju važnu ulogu u dječjoj igri, unoseći veselje i lakoću u njihove aktivnosti.

U cjelini, djeca u „Družbi Pere Kvržice“ kroz igru razvijaju mnoge važne životne vještine i vrijednosti. Zajedništvo, odgovornost, kreativnost, emocionalni razvoj, otpor prema autoritetima, snalažljivost, improvizacija, humor i zabava prožimaju cijelu priču, čineći je bogatom i slojevitom. Lovrak koristi dječju igru kao alat za istraživanje i prikazivanje složenosti dječjeg svijeta, čime stvara djelo koje je istovremeno zabavno i duboko poučno.

#### ***4.1.3. Prikaz motiva dječje igre u djelu „Neprijatelj broj 1“***

U djelu „Neprijatelj broj 1“ Mate Lovraka, igra zauzima središnje mjesto u oblikovanju dječjih likova i njihovih međusobnih odnosa, ali i u kreiranju društvene dinamike unutar gradskog okruženja. Djeca često sudjeluju u tjelesnim igrama ili aktivnostima koje uključuju fizički angažman, što potiče razvoj njihovih vještina i jača zajedništvo. Osim toga, djeca se igraju i uloga, što im dopušta eksperimentiranje s identitetom i istraživanje različite društvene pozicije. Takve igre pomažu u oblikovanju njihovih karaktera i najčešće uključuju interakcije koje reflektiraju stvarni život, na primjer, ustrojenost vršnjačke grupe. Glavni likovi, poput Zvonka, koriste igru kao sredstvo za otpor protiv odraslih i društvenih normi. Zvonko i njegovi prijatelji organiziraju razne aktivnosti koje im omogućuju da se suprotstave nepravdi koju doživljavaju, posebno u kontekstu diskriminacije i strane odraslih. Djeca, kroz svoju igru, nastoje preuzeti kontrolu nad vlastitim životima i postati agenti vlastitih promjena. Igra također služi kao alat za istraživanje grupne dinamike. Kroz različite igre, likovi otkrivaju važnost zajedništva,

suradnje i prijateljstva. Konflikti unutar grupe, poput onih između Zvonka i drugih dječaka, odražavaju društvene tenzije koje proizlaze iz nejednakih društvenih statusa i osobnih nesuglasica. Na primjer, Zvonko često mora balansirati između svog osjećaja pravde i grupne dinamičnosti, što se posebno očituje kada se pokušava protiviti autoritetima. U tom kontekstu, igra ne samo da osnažuje veze među djecom, već i služi kao sredstvo za postizanje socijalne pravde. Povezanost između igre i roditeljskog nadzora također je važan element u ovom djelu. Dok djeca traže neovisnost kroz igru, njihovi roditelji, kao predstavnici autoriteta, često pokušavaju kontrolirati njihovo ponašanje. Igranje uloga često im omogućuje da nađu put do vlastitih identiteta, dok istovremeno moraju navigirati kroz roditeljske očekivanja i stvarna iskustva odrastanja. Konačno, igre ovom djelu također služe kao sredstvo učenja. Kroz interakcije i iskustva u igri, likovi razvijaju važne životne vještine kao što su suradnja, rješavanje konflikata i razvoj empatije (Zima, 2012: 91). U nastavku će se prikazati neki od motiva dječje igre. Svaki od njih doprinosi bogatstvu i složenosti narativnog tkiva knjige, te oslikava djetinjstvo likova u svojoj punoj dinamici.

### *Radost i zabava*

Igra se često prikazuje kao sredstvo za kreiranje bezbrižnog i sretnog okruženja u kojem dječaci mogu zaboraviti na svakodnevne brige i izazove. Njihova radost se izražava kroz smijeh, natjecanje i uspjeh u igri, što jača osjećaj euforije. Igra ne samo da obogaćuje njihov svakodnevni život, već postaje i simbol nade i slobode, osobito u kontekstu teških okolnosti koje ih okružuju (Zima, 2012: 93). Užitak koji osjećaju dok se igraju, jasan je pokazatelj njihove spontanosti i bezbrižnosti djetinjstva. Kroz igru, likovi poput Zvonke i njegovih prijatelja, pronalaze trenutke sreće i zadovoljstva usred teških životnih okolnosti. radost i omogućava im da iskuse spontanost i sreću bezbrižnog djetinjstva. U takvim trenucima, djeca pokazuju svoju prirodnu sklonost ka istraživanju i igri, oslobađajući se tereta svakodnevnih problema. Lovrak time naglašava važnost igre kao esencijalnog dijela dječjeg života.

### *Prijateljstvo i zajedništvo*

Igra služi kao most za povezivanje dječaka, omogućujući im da zajednički dijele iskustva i osjećaje. Ova zajednička iskustva jačaju njihovu međuovisnost, potičući ih da se brinu jedni za druge. Kroz izazove s kojima se suočavaju, poput sukoba s drugim grupama, njihovo prijateljstvo se testira i jača, stvarajući čvrste životne veze koje će trajati i izvan igara (Zima, 2012: 94). Dakle, a kroz zajedničke igre, djeca stvaraju neraskidive veze i podupiru jedni druge. To se jasno vidi u odnosima između likova u knjizi koji se zajedno suočavaju s izazovima i problemima te se oslanjaju jedni na druge. Ovi citati pokazuju kako zajednička igra jača prijateljske veze i potiče osjećaj zajedništva među djecom. Kroz zajedničke aktivnosti, djeca uče vrijednosti poput povjerenja, podrške i timskog rada. Lovrak ovim opisima naglašava važnost prijateljstva i zajedništva kao ključnih elemenata zdravog emocionalnog razvoja djece.

#### *Maštovitost i kreativnost*

Kreativnost dječaka se očituje u njihovim igrama, gdje često kreiraju vlastite scenarije i pravila. Ova maštovitost im omogućuje da istražuju različite likove i situacije, a to ih istovremeno priprema za stvarnost u kojoj će se jednom susresti s pravim izazovima. Njihove maštovite igre također potiču inovativnost i sposobnost rješavanja problema, jer daju slobodu izmjenjivanju pravila i scenarija, što dodatno osnažuje njihov kreativni izraz (Zima, 2012: 92). Kroz igru, djeca stvaraju fantastične svjetove, pretvaraju se u različite likove i osmišljavaju različite avanture. Na primjer, kada Zvonko i njegovi prijatelji izmišljaju razne igre, kao što su lovačke avanture ili gradnja skloništa u prirodi, oni koriste svoju maštu kako bi oživjeli svoje igre. Djeca, dakle, koriste svoju maštovitost i kreativnost kako bi obogatila svoje igre i učinila ih uzbudljivima. Lovrak ovim opisima prikazuje koliko je važno da djeca imaju priliku izraziti svoju kreativnost, jer kroz igru ne samo da razvijaju intelektualne sposobnosti, već i emocionalno sazrijevaju.

#### *Bijeg od stvarnosti*

Igra je i oblik bijega od stvarnosti koja može biti ponekad surova i nepravedna. Dječaci kroz igru pronalaze utočište od emocionalnih prijetnji, kao što su nepravde koje doživljavaju u svakodnevnom životu. Igra im omogućava da se izraze bez straha od

negativnih posljedica, omogućujući im da izgrade svoju vlastitu imaginarno-jedinstvenu stvarnost koja je po njihovim pravilima (Zima, 2012: 91). U romanu, igra postaje sigurno utočište za Zvonku i druge likove od teških životnih okolnosti u kojima se nalaze. Tijekom igre, oni privremeno zaboravljaju svoje brige i probleme te se potpuno urone u svijet mašte i zabave. Dakle, igra djeci pruža sigurno utočište i omogućava im da privremeno pobjegnu od stvarnosti. Lovrak prikazuje kako djeca koriste igru kao mehanizam za suočavanje s teškim situacijama, omogućujući im da se emocionalno obnove i dobiju snagu za suočavanje s izazovima u stvarnom životu.

### *Razvoj društvenih vještina*

Kroz različite igre, dječaci uče važnost suradnje, tolerancije i društvene interakcije. Umijeće pregovaranja i rješavanja sukoba postaje ključno u situacijama kada se pojave nesuglasice među njima. Na taj način, igra osnažuje njihove socijalne vještine, čineći ih odgovornijim članovima zajednice. Kroz zajedničke ciljeve i izazove, oni razvijaju empatiju, razumijevanje i poštovanje prema drugima, što su vještine koje će im koristiti tijekom cijelog života (Zima, 2012: 92). Kroz igru, djeca uče važne socijalne vještine poput suradnje, komunikacije i rješavanja sukoba. U djelu, likovi se suočavaju s različitim izazovima tijekom igre, što im pomaže razviti svoje interpersonalne vještine i naučiti kako djelovati u skupini. Zapravo, djeca kroz igru uče važne socijalne vještine i kako se suočavaju s izazovima u grupi. Lovrak ovim opisima naglašava koliko je važno da djeca imaju priliku prakticirati i razvijati svoje socijalne vještine kroz igru, jer im to pomaže da postanu bolje pripremljena za međuljudske odnose u odrasloj dobi.

Kroz analizu potonjih motiva, možemo dublje razumjeti važnost igre u dječjem razvoju i kako ona oblikuje njihove osobnosti, odnose i sposobnosti suočavanja s različitim životnim situacijama. Lovrak time ne samo da slavi dječju igru kao ključnu komponentu djetinjstva, već i ukazuje na njezinu neprocjenjivu vrijednost za emocionalni i socijalni razvoj svakog djeteta.

## **4.2. Prikaz motiva dječje igre u stvaralaštvu Sanje Pilić**

Sanja Pilić je iznimna figura u suvremenoj hrvatskoj dječjoj književnosti, poznata po svom pristupu koji se naziva „usmjereni ludizam“. Njezini tekstovi odlikuju se jezičnom igrom, zaigranošću i duhovitim izokrenutim pogledom na svijet, što je čini prepoznatljivom među djecom i mladima. Označava je se kao stvarateljicu nove vrste proze koja je zaigrana, opuštena, kreativna i nedisciplinirana. 1. Njezina djela često se obraćaju starijoj dječjoj populaciji, istražujući tinejdžerske teme i eksperimentirajući s formom romana namijenjenih djeci, čime prelazi u novi teritorij unutar dječje književnosti. Važnost njezinog doprinosa prepoznata je i u obrazovnom sustavu, gdje su njezini romani uvršteni u nastavni plan i program za osnovnu školu. Djela poput „Nemam vremena“, „E baš mi nije žao“, „Hoću i ja!“, „Mrvice iz dnevnog boravka“ te „O mamama sve najbolje“ postala su dio lektire za različite uzraste, što svjedoči o njezinom značaju i utjecaju na suvremenu hrvatsku dječju književnost (Gazibara, 2009).

### ***4.2.1. Prikaz motiva dječje igre u djelu „Hoću i ja!“***

Sanja Pilić, kroz svoje djelo „Hoću i ja!“, oslikava različite aspekte dječje igre, koristeći ih kao platformu za istraživanje važnih tema poput pripadnosti, kreativnosti, materijalnih vrijednosti, suradnje, bijega od stvarnosti, socijalnih uloga i razvoja samopouzdanja. Kroz priče, Pilić prikazuje bogatstvo dječje mašte i kreativnosti, kao i izazove s kojima se djeca susreću u svojim svakodnevnim interakcijama. U ovoj analizi, detaljno će se istražiti kako se motivi dječje igre pojavljuju i razvijaju kroz priču te kako doprinose ukupnom razumijevanju dječjih iskustava i emocija.

#### *Želja za pripadnošću i samoprihvatanjem*

Dječja želja za pripadnošću i prihvaćanjem u grupi vršnjaka predstavlja osnovni motiv kroz cijelu knjigu. Djeca kroz igru traže prijatelje i pokušavaju se uklopiti u društvenu strukturu. Jedan od glavnih likova često se osjeća izostavljenom jer nema najnovije igračke ili modernu odjeću kao njeni prijatelji. Njena želja da bude prihvaćena i voljena od strane svojih vršnjaka vodi je kroz različite situacije u kojima pokušava pronaći svoje

mjesto. S druge strane „pogreška sam u evoluciji, glavni nesposobnjaković na tjelesnom“ (Pilić, 2004: 30) ilustrira humorističan način na koji lik promišlja o sebi i svojim sposobnostima, što može biti dio igre samosvijesti i samoprihvatanja.

#### *Maštovitost i kreativnost*

Dječja maštovitost i kreativnost u igri predstavljaju ključne elemente kroz koje se izražavaju njihove unutarnje želje, strahovi i snovi. Igra postaje sredstvo za bijeg od stvarnosti i stvaranje novih svjetova. Likovi koriste svoju maštu da stvori igre koje nadilaze svakodnevne probleme. Njena kreativnost omogućava joj da bude sve što želi, čime se suočava s izazovima u stvarnom životu. Pilić ističe kako mašta potiče dječju igru na nove razine, dopuštajući im da budu što god požele: „dobro, možda i nisam još tako savršen, ali jednog dana ću postati. Neću biti izmišljalo - naučit ću i ostvarivati svoje zamisli“ (Pilić, 2004: 10). Nadalje, dječja igra često služi kao način istraživanja svijeta oko sebe. Kroz igru, djeca stječu nova iskustva, razvijaju svoje sposobnosti i uče o interakciji s drugima.

#### *Utjecaj materijalnih dobara na dječju igru*

Materijalna dobra, poput igračaka i odjeće, značajno utječu na dječje odnose i dinamiku u grupi. Djeca često ocjenjuju jedni druge prema tome što posjeduju. U djelu, likovi se suočavaju s izazovima jer nema moderne igračke ili odjeću kao vršnjaci. To utiče na status u grupi i njen osjećaj vlastite vrijednosti: „u školskom hodniku nisam se mogao snaći jer su me zapljusnuli Benetton šalovi, Nike rukavice, Adidas sportske kape, Gas šeširići od trapera. Osjećao sam se glupo u rukavicama made by baka Micika. Zato sam ih brzo svukao i sakrio u ormarić“ (Pilić, 2004: 57).

#### *Igra kao bijeg od stvarnosti: društvene uloge i identiteti*

Igra često služi kao bijeg od stvarnosti, omogućujući djeci da se privremeno distanciraju od problema i stresova u stvarnom životu. Kroz igru, oni stvaraju sigurnije i sretnije svjetove. U djelu, likovi koriste igru kao način da pobjegne od svakodnevnih problema kod kuće i u školi. Kroz svoje igre, ona pronalazi mir i utočište. Nadalje, kroz igru, djeca



istražuju različite socijalne uloge i identitete. Ove igre im pomažu u razumijevanju sebe i svijeta oko sebe, omogućujući im da preuzmu različite perspektive. Likovi u djelu često mijenjaju uloge u igri, što im pomaže da razumiju različite perspektive i osjećaje. Kroz ove igre, djeca uče o empatičnosti i složenosti međuljudskih odnosa. Nadalje, dječja igra često služi kao sredstvo za izražavanje emocija i izgradnju socijalnih veza. Primjerice, dječak Matko i djevojčica Stella izražavaju svoje osjećaje kroz šalu o ljubavi, što rezultira povećanjem njihove bliskosti: „baš si faca! - uzviknula je Stela i odjednom me cmoknula u obraz“ (Pilić, 2004: 39).

#### *Imitacija, učenje kroz igru i razvoj samopouzdanja*

Djeca često imitiraju odrasle i situacije iz stvarnog života kroz igru. Ovo ponašanje je ključno za učenje i razvoj, jer im omogućuje da istražuju i razumiju svijet oko sebe. Likovi u ovom djelu često imitiraju roditelje, učitelje i druge odrasle figure. Kroz ove igre, oni uče o odgovornostima, pravilima i društvenim normama. Kroz uspjehe i neuspjehe u igri, djeca razvijaju samopouzdanje i vještine samoregulacije. Igre im pomažu da vjeruju u svoje sposobnosti i suoče se s izazovima. Likovi se često suočavaju s izazovima u igri, ali kroz upornost i kreativnost, uspijeva ih prevladati, što im pomaže da razviju samopouzdanje: „pobijedio sam u trčanju na sto metara i sad sam prvak škole“ (Pilić, 2004: 101).

U cjelini, kroz „Hoću i ja!“ Pilić uspješno prikazuje bogatstvo i složenost dječje igre, koristeći je kao sredstvo za istraživanje važnih tema kao što su pripadnost, kreativnost, materijalne vrijednosti, suradnja, bijeg od stvarnosti, socijalne uloge i razvoj samopouzdanja. Svaka igra predstavlja mikrokozmos stvarnog života, omogućujući djeci da uče, rastu i razvijaju se u sigurnom i kontroliranom okruženju. Kroz avanture u djelu, (mladi) čitatelji mogu prepoznati univerzalne istine o djetinjstvu i važnosti igre u razvoju svakog djeteta.

#### **4.2.2. Prikaz motiva dječje igre u djelu „Maša i ljeto“**

U djelu „Maša i ljeto“ Sanje Pilić, motivi dječje igre prožimaju se kroz cijeli tekst, predstavljajući ključni aspekt dječje svakodnevice i odnosa među likovima. Dječja igra

nije samo način provođenja vremena; ona je sredstvo za izražavanje emocija, razvijanje socijalnih vještina, učenje o svijetu i suočavanje s izazovima. U nastavku slijedi detaljna analiza motiva dječje igre u ovom djelu.

### *Igra i mašta*

Mašta je jedan od glavnih aspekata dječje igre, a u djelu vidimo kako mašta omogućuje djeci da pobjegnu od stvarnosti, istraže različite identitete i izraze svoje želje i snove. Maša često koristi svoju maštu kako bi razmišljala o budućim zanimanjima, inspirirana osobama koje susreće u svom svakodnevnom životu. Ova maštanja pomažu joj da istraži različite aspekte života i zamišlja sebe u različitim ulogama. Kada Maša vidi vozača autobusa Karla, ona počinje maštati o tome da postane vozačica autobusa kad odraste: „baš ti je super posao kaže Maša - kada porastem bit ću i ja vozačica“ (Pilić, 2016: 10).

### *Igra uloga*

Kroz igru uloga, Maša istražuje različite identitete i zanimanja. Ova vrsta igre omogućuje joj da izrazi svoje želje i da se nakratko pretvori u nekoga drugog što je važan aspekt njenog emocionalnog i kognitivnog razvoja. Kada Maša nosi šešir koji joj je baka kupila, ona se pretvara da je princeza, iako je svjesna da to nije stvarnost: „a mene će dokrajčiti ovaj šeširić. ... Tko to kaže? ... Kao neka razmažena djevojčica. Princeza. ... Ah, pa rado bih bila princeza“ (Pilić, 2016: 10).

### *Igra i društvo*

Društvene igre i interakcije s prijateljima i obitelji igraju ključnu ulogu u Mašinom životu. Kroz ove igre, djeca razvijaju socijalne vještine, uče o prijateljstvu i zajedništvu. Dječja igra često uključuje zajedničke aktivnosti s prijateljima što je važno za razvoj socijalnih vještina i izgradnju društvenih mreža. Maša se veseli ljetovanju jer će ponovno vidjeti svoje prijateljice Antoniju i Marinelu. Maša se raduje susretu sa svojim prijateljicama i prijateljima na moru, što je prikazano kroz njezino uzbuđenje kad se približava ljetovanju: „tamo je čeka njezina soba. I more. Zatim prijateljice Antonija i Marinela“ (Pilić, 2016: 19).

### *Igra i priroda*

Priroda igra ključnu ulogu u dječjoj igri pružajući djeci prostor za fizičke aktivnosti i povezivanje s okolišem. More, stijene i plaže služe kao prirodna igrališta za djecu. Fizičke aktivnosti na otvorenom potiču zdravlje i dobrobit djece te im omogućuju da se povežu s prirodom. Maša i njezini prijatelji uživaju u igrama na plaži: „prvi dan proveden na moru sigurno je najljepši. Ako se uopće stigneš okupati, naravno, misli Maša“ (Pilić, 2016: 15). Osim toga, Maša uživa promatrati pse i mačke u Rovinju što je dio njezine svakodnevne igre i interakcije s prirodom. Ovo iskustvo pomaže joj da razvije empatiju i ljubav prema životinjama: „čak i mačke, a o psima da i ne govorimo“ (Pilić, 2016: 16). Djeca također promatraju prirodu i životinje oko sebe što potiče znatiželju i učenje o svijetu. Ova aktivnost pruža priliku za istraživanje i otkrivanje novih stvari: „more, sunce i toplina se svima sviđaju - zaključuje Masa. – i životinje vole ljetovati, zar ne?“ (Pilić, 2016: 34).

### *Igra i sloboda*

Ljeto i boravak kod bake i djeda predstavljaju vrijeme slobode za Mašu i njezina brata Luku. Ovo razdoblje slobode omogućuje im da istražuju svijet bez strogih pravila i obaveza. Putovanje bez roditelja simbolizira Mašinu i Lukinu rastuću samostalnost i osjećaj slobode. Ovo iskustvo jača njihovo samopouzdanje i osjećaj odgovornosti. Maša i Luka prvi put putuju sami autobusom što im daje osjećaj samostalnosti: „Maša i Luka sjede u autobusu. Ponosni su. Ovo je prvi puta da putuju bez roditelja“ (Pilić, 2016: 10). Ova iskustva pomažu joj da razvije osjećaj neovisnosti i povezanosti s prirodom. Maša koristi priliku da istražuje okolicu Rovinja, uključujući promatranje brodova i plivanje u luci: „Maša obožava promatrati čamce i brodove. U rovinjskoj luci ih je bezbroj“ (Pilić, 2016: 7). Osim toga, Maša preuzima odgovornost za obavljanje svakodnevnih zadataka poput kupovine što joj pomaže da se osjeća odraslom i samostalnom. Ova vrsta igre pomaže joj da razvije praktične vještine i osjećaj odgovornosti. Maša obavlja zadatke poput kupovine što joj daje osjećaj odraslosti: „drugog jutra Maša je otišla umjesto bake u prodavaonicu i pekaru. Sviđa joj se šetati u rano jutro po gradiću“ (Pilić, 2016: 19-20).

### *Igra, odrasli i učenje*

Odrasli imaju važnu ulogu u dječjoj igri, bilo kao sudionici, nadzornici ili pružatelji podrške. Oni osiguravaju sigurnost i smjernice, ali i omogućuju djeci slobodu da istražuju i igraju se. Karlo, obiteljski prijatelj i vozač autobusa, pruža djeci sigurnost tijekom puta, ali im također omogućuje osjećaj samostalnosti. Njegova prisutnost daje djeci sigurnost i povjerenje da mogu putovati sami. Karlo se se brine o djeci, ali i omogućuje im osjećaj samostalnosti. Baka i djed se brinu o sigurnosti Maše i Luke, ali im također omogućuju slobodu da istražuju i uživaju u ljetu te ih uče različitim aktivnostima. Njihova podrška i prisutnost ključni su za Mašino i Lukino ljetno iskustvo.

Nadalje, kroz igru, djeca stječu važne životne lekcije i razvijaju nove vještine što je ključni aspekt njihovog razvoja. Maša je naučila plivati različite stilove u plivačkom klubu što pokazuje kako je igra povezana s učenjem i postignućima. Plivanje joj je donijelo ne samo fizičku kondiciju, već i osjećaj postignuća: „Maša pliva kao velika - prije nekoliko godina djed ju je upisao u plivački klub i ne samo da je naučila plivati različite stilove već je za svoje plivačko umijeće dobila i medalje“ (Pilić, 2016: 17).

U cjelini, motivi dječje igre u „Maša i ljetno“ su duboko integrirani u narativ knjige, oblikujući iskustva glavnih likova na više razina. Kroz igru, Maša i njezini prijatelji istražuju svijet, razvijaju svoje identitete, grade odnose i uče važne životne lekcije. Pilić vješto koristi dječju igru kao sredstvo za prikazivanje dječjeg razvoja i njihovog odnosa prema svijetu oko sebe. Dječja igra tako postaje ne samo zabava, već i važan alat za učenje, socijalizaciju i emocionalni razvoj.

#### ***4.2.3. Prikaz motiva dječje igre u djelu „Maša i nova učenica“***

U djelu „Maša i nova učenica“, autorice Sanje Pilić, motiv dječje igre ističe se kao ključni element koji značajno doprinosi razvoju priče, karakterizaciji likova te emocionalnom i društvenom djece. U nastavku, analizira se kako igra djeluje kao sredstvo socijalizacije, emocionalnog izražavanja, učenja, poboljšanja međuljudskih odnosa i suočavanja s problemima kroz oba dijela knjige.

*Dječja igra kao sredstvo socijalizacije*

Motiv dječje igre koristi se kao ključni alat za integraciju Tajane, nove učenice koja se osjeća izolirano. Maša, glavna protagonistkinja, koristi igru kao sredstvo da uključi Tajanu u društvo čime igra postaje most između nove učenice i ostale djece. Ovaj čin socijalizacije pomaže Tajani da se osjeća prihvaćeno i manje usamljeno: „sutra će se s njom igrati na dvorištu. Ponijet će gumi-gumi u školu. Možda će Tajana preskačući gumu zaboraviti svoje nevolje... Jer skakanje je ljekovito, baš kao i valjanje u travi, sanjkanje i vožnja biciklom“ (Pilić, 2016: 20). Citat pokazuje kako Maša svjesno koristi igru kao sredstvo za integraciju. Naglašava kako fizička aktivnost kroz igru može imati terapijski učinak pomažući Tajani da zaboravi svoje nevolje i osjećaj usamljenosti. Maša pokazuje empatiju i razumijevanje prema Tajani koristeći igru da olakša njen prijelaz u novu sredinu.

Nadalje, Maša inicira promjenu rasporeda sjedenja kako bi pomogla Tajani da se osjeća manje izolirano. Njena ideja o novom rasporedu u kojem nitko ne bi sjedio sam pokazuje kako igra može potaknuti socijalizaciju i inkluziju: „mislim da nije pravedno to što ja sjedim u prvoj klupi sa Zvezdanom, a naša Tajana sjedi u posljednjoj sama“ (Pilić, 2016: 28). Ovaj citat pokazuje Mašinu svjesnost o socijalnoj dinamici u razredu i njen trud da kroz promjene potakne zajedništvo i inkluziju. Promjena rasporeda sjedenja je simbolički čin koji pokazuje važnost zajedništva i osjećaja pripadnosti što se također može povezati s motivom igre kao sredstva za stvaranje povezanosti.

#### *Dječja igra kao način izražavanja i suočavanja s emocijama*

Kroz igru, djeca imaju priliku izraziti svoje emocije i osjećaje na nesvjesnoj razini. Maša koristi igru kako bi pomogla Tajani da se oslobodi svojih briga i tjeskobe što omogućuje emocionalno izražavanje kroz fizičku aktivnost i interakciju s vršnjacima: „na odmoru Maša pokaže Tajani gumi-gumi. Hajdemo u dvorište, na zrak - kaže joj - Tamo ćemo se lijepo igrati, a sigurno će nam se pridružiti i druge cure“ (Pilić, 2016: 23). Mašina inicijativa da uključi Tajanu u igru na otvorenom pokazuje njenu svijest o pozitivnom utjecaju igre na emocionalno stanje. Kroz igru, Tajana ima priliku izraziti svoje osjećaje i

osjećati se dijelom grupe što smanjuje njen osjećaj izolacije i pomaže joj da se emocionalno izrazi na siguran način.

#### *Igra kao oblik učenja i razvoja vještina*

Kroz igru, djeca razvijaju svoje motoričke i kognitivne vještine. Maša koristi gumi-gumi kao način da pomogne Tajani u stjecanju novih vještina i postizanju spretnosti, čime igra postaje važan alat u dječjem učenju i razvoju: „Tajana je svladala osnove igre. Katkad bi nespretno skočila, ali tako je uvijek na početku. Nitko se nije pametan ili spretan rodio. To se uči“ (Pilić, 2016: 24). Potonje naglašava proces učenja kroz igru. Maša prepoznaje važnost strpljenja i ponavljanja u učenju novih vještina te kroz igru pomaže Tajani da postupno svlada osnovne korake i razvije svoju spretnost. Poruka je da se vještine stječu postupno što je važna lekcija za djecu koja možda nisu odmah uspješna u nekoj aktivnosti.

Također, Maša motivira Tajanu da se upiše u dramsku grupu, koristeći kazališne aktivnosti kao sredstvo za razvijanje njenog samopouzdanja. Kroz dramske igre, Tajana stječe novu razinu samopouzdanja i izražavanja: *ti imaš odlične ideje i ne bojiš se nastupati pred drugima*“ (Pilić, 2016: 40). Kroz dramske aktivnosti, Maša pomaže Tajani da otkrije svoje talente i razvije svoje samopouzdanje. Igra u ovom kontekstu postaje sredstvo za osobni razvoj i samopouzdanje, omogućujući Tajani da se osjeća sposobnom i sigurnom u sebe.

#### *Igra kao sredstvo za poboljšanje međuljudskih odnosa*

Kroz igru, Maša i Tajana razvijaju svoje prijateljstvo. Igra omogućuje interakciju koja je manje formalna i više prirodna, stvarajući tako okruženje u kojem se mogu razviti iskreni i bliski odnosi. „Maša je veselo pjevala: Balerina Rokoko diže noge visoko, a njen muž je baletan, diže noge na tavan“ (Pilić, 2016: 24). Veselje i zajedništvo koje dolazi kroz zajedničku igru pomažu u izgradnji povjerenja i prijateljstva između djece. Pjesma koju Maša pjeva dok se igraju stvara atmosferu radosti i opuštenosti što olakšava Tajani da se opusti i uklopi među vršnjake.

Nadalje, Maša i Tajana grade svoje prijateljstvo kroz zajedničke igre i aktivnosti. Maša poziva Tajanu kući gdje se zajedno igraju i druže što dodatno jača njihove emocionalne

veze: „lijepo mi je s tobom. A danas poslije škole idemo k meni da upoznaš moje roditelje. Bit će nam super!“ (Pilić, 2016: 38). Citat pokazuje kako zajedničke igre i aktivnosti izvan škole pomažu u izgradnji dubljih i jačih prijateljstava. Maša pokazuje gostoprimstvo i toplinu, omogućujući Tajani da se osjeća prihvaćeno i voljeno. Kroz zajedničke aktivnosti, igra postaje sredstvo za izgradnju povjerenja i dubljih emocionalnih veza.

### *Igra kao način suočavanja s problemima*

Igra pomaže djeci da se nose s izazovima i preprekama. Kroz igru, Maša pomaže Tajani da se osjeća manje izolirano i osnaženo, pokazujući joj da može prevladati svoje probleme: „sve će biti u redu - nasmije se Maša“ (Pilić, 2016: 18). Ova rečenica naglašava kako Maša koristi igru ne samo za zabavu već i za pružanje emocionalne podrške Tajani. Kroz igru, Maša pomaže Tajani da se osjeća sigurnije i prihvaćeno, pokazujući joj da nije sama u suočavanju s problemima. Ova podrška kroz igru pomaže Tajani da se emocionalno stabilizira i osjeća osnaženo.

Osim toga, kroz dijalog sa Zoranom, Maša koristi igru kao način da ojača Tajanu i potakne joj samopouzdanje. Učeći je kako se obraniti od uvreda, Maša pomaže Tajani da se suoči s problemima: „ali morala bi se znati braniti. Barem mu odgovori“ (Pilić, 2016: 30). Maša koristi savjete kao „igru“ u kojoj Tajana uči kako se suprotstaviti nasilniku čime jača njeno samopouzdanje. Ova situacija pokazuje kako igra može biti oblik učenja i pripreme za stvarne životne situacije omogućujući djeci da se osjećaju snažnije i sigurnije u suočavanju s izazovima.

U cjelini, unutar djela „Maša i nova učenica“, motiv dječje igre prikazan je kao ključni element koji doprinosi socijalnom, emocionalnom i kognitivnom razvoju djece. Kroz različite igre i aktivnosti, Maša pomaže Tajani da se integrira u novu sredinu, izrazi svoje emocije, razvije nove vještine, izgradi prijateljstva i stekne samopouzdanje. Igra se koristi kao sredstvo za suočavanje s problemima i izazovima, pokazujući svoju važnost u dječjem životu i razvoju.

### 4.3. Analiza motiva dječje igre u odabranim djelima Mate Lovraka i Sanje Pilić

Mato Lovrak, kao jedan od najvažnijih autora hrvatske dječje književnosti, kroz svoja djela „Vlak u snijegu“, „Družba Pere Kvržice“ i „Neprijatelj broj 1“ inkorporira dječju igru kao ključni element dječjeg razvoja. Iznijevši prikaz ovih djela u podnaslovima iznad, uočavaju se zajednički motivi, ali i određene razlike u načinu na koji se dječja igra prikazuje i koristi u narativu. Zajednički motivi su:

1. igra kao sredstvo učenja i spoznaje: u sva tri djela, Lovrak prikazuje igru kao važan način na koji djeca uče o svijetu oko sebe, razvijaju socijalne vještine i usvajaju moralne vrijednosti; kroz igre imitacije odraslih, djeca uče o odgovornostima, donošenju odluka i suradnji
2. zajedništvo i timski duh: motiv zajedništva prisutan je u svim djelima, gdje djeca kroz igru uče važnost suradnje, pomaganja jedni drugima i timskog rada; igre koje zahtijevaju zajedničke napore, poput obnove starog mlina u „Družbi Pere Kvržice“ ili spašavanja vlaka u „Vlaku u snijegu“, jačaju njihove međusobne veze i osjećaj zajedništva
3. razvijanje kreativnosti i mašte: Lovrak u svim djelima ističe važnost mašte i kreativnosti u dječjim igrama; djeca koriste svoju maštu za stvaranje fantastičnih svjetova i rješavanje problema na inovativne načine; ovo ne samo da obogaćuje njihove igre, već također potiče njihov intelektualni i emocionalni razvoj,
4. igre kao refleksija stvarnosti: u sva tri djela, igre djece često reflektiraju stvarni svijet i situacije s kojima se suočavaju; kroz igre, djeca istražuju različite uloge i pripremaju se za buduće životne situacije, vježbajući socijalne interakcije i razumijevanje društvenih uloga

S druge strane, razlike koje se uočavaju su:

1. pristup odgovornosti i liderstvu: u „Družbi Pere Kvržice“, motiv odgovornosti i liderstva je naglašen kroz lik Pere, koji preuzima ulogu vođe i organizira aktivnosti svoje družbe; u „Vlaku u snijegu“, odgovornost je raspodijeljena među djecom, koja zajednički donose odluke i preuzimaju zadatke. „Neprijatelj broj 1“ također



prikazuje djecu koja preuzimaju inicijativu, ali naglasak je više na zajedničkim aktivnostima nego na individualnom liderstvu

2. prikaz humora i zabave: iako je humor prisutan u sva tri djela, u „Družbi Pere Kvržice“ humor i zabava su istaknutiji kroz nepodopštine i šale među djecom; u „Vlaku u snijegu“ i „Neprijatelju broj 1“, humor je prisutan, ali je više integriran u kontekst igre i svakodnevnih situacija
3. igra kao sredstvo preživljavanja: „Vlak u snijegu“ posebno ističe igru kao sredstvo preživljavanja; kada se vlak zaglavi u snijegu, djeca koriste svoje vještine i iskustva iz igara kako bi osmislila plan za spas, pokazujući kako igra može biti ključna za snalaženje u kriznim situacijama; ovaj aspekt je manje izražen u ostala dva djela
4. otpor prema autoritetima: motiv otpora prema autoritetima posebno je izražen u „Družbi Pere Kvržice“, gdje djeca koriste igru kao sredstvo izražavanja svoje slobode i prkosa prema školskim pravilima i odraslima; u druga dva djela, otpor prema autoritetima je prisutan, ali manje naglašen i više fokusiran na suradnju i zajedničko donošenje odluka

U cjelini, motivi dječje igre u djelima Mate Lovraka obuhvaćaju širok spektar tema, od učenja i spoznaje, preko zajedništva i kreativnosti, do refleksije stvarnosti i snalaženja u kriznim situacijama. Dok su neki motivi zajednički za sva tri djela, razlike se očituju u načinu prikazivanja odgovornosti, liderstva, humora, preživljavanja i otpora prema autoritetima. Lovrakova djela pružaju duboko razumijevanje dječje igre kao ključnog elementa u razvoju dječje osobnosti i zajednice, čineći ih ne samo književnim klasicima, već i vrijednim pedagoškim resursima.

S druge strane, Sanja Pilić kroz svoja djela „Hoću i ja!“, „Maša i ljeto“ i „Maša i nova učenica“ koristi motiv dječje igre kao ključni element za istraživanje različitih aspekata dječjih iskustava, emocija i društvenih interakcija. U svakom od ovih djela, igra ima važnu ulogu u razvoju likova, stvaranju i održavanju odnosa te izražavanju unutarnjih želja i strahova djece. Iako se motivi dječje igre pojavljuju u svim trima djelima, oni se razlikuju

u načinu na koji su prikazani i u temama koje se istražuju. U nastavku slijedi detaljna analiza i usporedba motiva dječje igre u ova tri djela. Zajednički motivi dječje igre su:

1. želja za pripadnošću i samoprihvatanjem: u djelu „Hoću i ja!“, igra je alat kojim djeca traže prihvaćanje među vršnjacima; igra postaje način s pomoću kojega se likovi suočavaju s osjećajem nepripadnosti i niskim samopouzdanjem, u djelu „Maša i ljeto“, igra omogućuje Maši da istraži svoje želje i snove, uključujući razmišljanje o budućim zanimanjima; kroz maštovite igre, Maša izražava svoje unutarnje želje i osjećaj pripadnosti u obitelji i među prijateljima; U djelu „Maša i nova učenica“, igra pomaže novoj učenici Tajani da se integrira u društvo; Maša koristi igru kao sredstvo za uključivanje Tajane u grupu čime se naglašava važnost igre u procesu socijalizacije i prihvaćanja među vršnjacima
2. maštovitost i kreativnost: u djelu „Hoću i ja!“, likovi koriste svoju maštu kako bi kreirali igre koje omogućuju bijeg od svakodnevnih problema i stvaranje novih svjetova; mašta im pomaže da se suoči s izazovima i razvije osjećaj samopouzdanja; u djelu „Maša i ljeto“, Maša koristi maštu kako bi se pretvarala da je različite osobe, istražujući različite identitete i zanimanja; maštovite igre pomažu joj da izrazi svoje želje i snove te razvije emocionalnu inteligenciju; u djelu „Maša i nova učenica“, igra uloga je ključna u pomaganju Tajani da se prilagodi novom okruženju; Maša koristi kreativne igre kako bi potaknula Tajanu na sudjelovanje i izražavanje emocija, čime se igra postaje sredstvo za emocionalno i socijalno osnaživanje
3. igre kao bijega od stvarnosti: u djelu „Hoću i ja!“, igra postaje bijeg od problema kod kuće i u školi; kroz igre, likovi pronalazi mir i utočište te se suočavaju s izazovima stvarnog života; u djelu „Maša i ljeto“, Maša koristi igru za istraživanje i izražavanje svoje mašte; igra na otvorenom i priroda omogućuju joj bijeg od svakodnevnih rutine i stvaranje novih svjetova; u djelu „Maša i nova učenica“, igra je alat za suočavanje s problemima i integraciju; kroz igru, Tajana se suočava sa svojim osjećajem izoliranosti i razvija nove socijalne vještine

4. igra i razvoj vještina: u djelu „Hoću i ja!“, likovi razvijaju svoje socijalne vještine i samopouzdanje; igra je sredstvo za istraživanje svijeta i suočavanje s izazovima; Maša u djelu „Maša i ljeto“ razvija praktične vještine poput plivanja i obavljanja svakodnevnih zadataka; igra je povezana s učenjem i postignućima; u djelu „Maša i nova učenica“, Tajana razvija samopouzdanje i socijalne vještine, dok Maša koristi igru kao alat za integraciju i emocionalno osnaživanje

S druge strane, razlika u motivima u dječjoj igri su:

1. utjecaj materijalnih dobara na dječju igru: u djelu „Hoću i ja!“, materijalna dobra, poput igračkaka i odjeće, značajno utječu na dječje odnose i dinamiku u grupi, djeca ocjenjuju jedni druge prema onome što posjeduju, što utječe na osjećaj vlastite vrijednosti; u druga dva djela, fokus više na mašti i istraživanju, a materijalni aspekti poput igračkaka i odjeće manje su izraženi
2. uloga odraslih u dječjoj igri: u djelu „Maša i ljeto“, odrasli, poput bake i djeda, igraju važnu ulogu u podršci i osiguravanju sigurnosti za Mašu i Luku tijekom ljetnih aktivnosti; oni pružaju smjernice, ali i slobodu djeci; premda učitelji i roditelji imaju ulogu u podršci i nadzoru u djelu „Maša i nova učenica“, ovi elementi nisu toliko izraženi u ovom djelu, niti u „Hoću i ja!“

U cjelini, motivi dječje igre u djelima Sanje Pilić služe kao važan alat za istraživanje dječjih emocija, socijalnih interakcija i osobnog razvoja. Dok se zajednički motivi poput želje za pripadnošću, maštovitosti, kreativnosti, bijeg od stvarno i razvoj vještina pojavljuju u svim djelima, gore navedene dvije razlike pružaju dublji uvid u različite aspekte dječjih iskustava. Kroz bogatstvo likova i situacija, Pilić uspijeva prikazati složenost dječje igre i njen značaj u formiranju dječjih osobnosti i odnosa.

#### **4.4. Usporedba motiva dječje igre u odabranim djelima Mate Lovraka i Sanje Pilić**

Uspoređujući šest opisanih djela oba autora, može se istaknuti kako je u djelima Mate Lovraka igra ključna za dječji razvoj i obrazovanje. Na primjer, u „Vlaku u snijegu“, djeca se kroz igru suočavaju s odgovornošću i učenjem donošenja odluka što im pomaže u stvarnim kriznim situacijama. U „Družbi Pere Kvržice“, djeca kroz zajedničku igru uče

o važnosti suradnje i timskog rada dok obnavljaju stari mlin, a u „Neprijatelju broj 1“ igra je alat za usvajanje socijalnih vještina i moralnih vrijednosti. Lovrakova djela prikazuju igru kao način na koji djeca razvijaju ključne životne vještine i razumijevanje društvenih normi. S druge strane, Sanja Pilić u svojim djelima koristi igru kao sredstvo za istraživanje svijeta i izražavanje emocija. U djelu „Hoću i ja!“, igra je alat kojim djeca traže prihvaćanje među vršnjacima, suočavajući se s osjećajem nepripadnosti i niskim samopouzdanjem. U djelu „Maša i ljeto“, Maša koristi igru kako bi istražila svoje želje i snove te kroz maštovite igre izražava svoje unutarnje želje i osjećaj pripadnosti. U „Maša i nova učenica“ igra pomaže novoj učenici Tajani da se integrira u društvo čime se naglašava važnost igre u procesu socijalizacije i prihvaćanja među vršnjacima.

Motiv zajedništva i timskog rada izrazito je prisutan u djelima Mate Lovraka. U djelu „Vlaku u snijegu“, djeca zajednički spašavaju vlak što jača njihove međusobne veze i osjećaj zajedništva. U „Družbi Pere Kvržice“, zajedništvo je ključno dok djeca zajedno obnavljaju stari mlin, a u „Neprijatelju broj 1“ surađuju na rješavanju problema i suočavanju s izazovima. Lovrak naglašava kako zajednički napori i timski rad ne samo da jačaju veze među djecom, već im također omogućuju da uspješno prevladaju prepreke. U djelima Sanje Pilić zajedništvo se izražava kroz igre koje pomažu likovima da se povežu i osjećaju prihvaćeno. U „Hoću i ja!“ djeca traže prihvaćanje u grupi, dok u „Maša i ljeto“ Maša se povezuje s obitelji i prijateljima kroz različite igre. U „Maša i nova učenica“, igra je sredstvo koje pomaže Tajani da se uklopi u novi razred i osjeti prihvaćenost među vršnjacima. Pilić naglašava kako igra omogućava djeci da grade i održavaju društvene odnose te razvijaju osjećaj pripadnosti i zajedništva.

Kreativnost i mašta su ključni elementi u djelima Mate Lovraka gdje djeca koriste maštu za rješavanje problema i stvaranje novih svjetova. U „Družbi Pere Kvržice“ djeca koriste kreativnost za obnavljanje starog mlina, dok u „Vlaku u snijegu“ njihovo kreativno razmišljanje pomaže im osmisliti plan za spašavanje vlaka. U „Neprijatelju broj 1“ maštovite igre reflektiraju stvarne situacije, omogućujući djeci da se nose s izazovima i razvijaju intelektualne i emocionalne vještine. Sanja Pilić također naglašava važnost mašte u dječjim igrama, ali s fokusom na bijeg od stvarnosti i izražavanje unutarnjih želja. U

„Hoću i ja!“ maštovite igre pomažu djeci da se nose s problemima kod kuće i u školi, stvarajući nove svjetove u kojima se osjećaju sigurnije i samopouzdanije. U „Maša i ljeto“ Maša koristi maštu za pretvaranje u različite osobe i istraživanje identiteta, dok u „Maša i nova učenica“ kreativne igre pomažu Tajani da se emocionalno osnaži i prilagodi novom okruženju. Pilić naglašava kako maštovite igre omogućuju djeci da razvijaju kreativnost i emocionalnu inteligenciju.

U djelima Mate Lovraka, igre često reflektiraju stvarne situacije i pripremaju djecu za buduće životne izazove. U „Vlaku u snijegu“, igra postaje sredstvo preživljavanja kada se vlak zaglavi u snijegu, a djeca koriste svoje vještine i iskustva iz igara kako bi osmislila plan za spas. U „Družbi Pere Kvržice“, igre reflektiraju stvarne društvene odnose i omogućuju djeci da istraže različite uloge, dok u „Neprijatelju broj 1“ igre pomažu djeci da se suoče s različitim društvenim situacijama i razviju socijalne vještine. S druge strane, u djelima Sanje Pilić igre reflektiraju unutarnje emocije i želje djece, pomažući im da se nose s izazovima i izraze svoje osjećaje. U „Hoću i ja!“ igre služe kao bijeg od stvarnih problema, omogućujući djeci da pronađu mir i utočište. U „Maša i ljeto“ igre reflektiraju Mašine snove i želje, dok u djelu „Maša i nova učenica“ igre pomažu Tajani da se prilagodi novim situacijama i razvije nove socijalne vještine. Pilić koristi igre kao sredstvo za emocionalno izražavanje i prilagodbu, naglašavajući njihov značaj u dječjem životu.

U djelima Mate Lovraka, pristup odgovornosti i liderstvu varira. U „Družbi Pere Kvržice“ motiv odgovornosti i liderstva je naglašen kroz lik Pere, koji preuzima ulogu vođe i organizira aktivnosti svoje družbe. U „Vlaku u snijegu“ odgovornost je raspodijeljena među djecom, koja zajednički donose odluke i preuzimaju zadatke. U „Neprijatelju broj 1“ naglasak je više na zajedničkim aktivnostima nego na individualnom liderstvu, što potiče timski rad i suradnju među djecom. Sanja Pilić manje naglašava individualno liderstvo u svojim djelima. U „Hoću i ja!“ i „Maša i nova učenica“ fokus je više na zajedničkim aktivnostima i socijalizaciji nego na individualnom liderstvu. Djeca rade zajedno kako bi postigli ciljeve, a odgovornost se često dijeli među članovima grupe, što potiče osjećaj zajedništva i suradnje.

U djelima Mate Lovraka humor i zabava su prisutni, ali se izražavaju na različite načine. U „Družbi Pere Kvržice“ humor i zabava su istaknutiji kroz nepodopštine i šale među djecom, dok u „Vlaku u snijegu“ i „Neprijatelju broj 1“ humor je više integriran u kontekst igre i svakodnevnih situacija. Lovrak koristi humor kako bi prikazao dječju razigranost i vedrinu, čime dodatno obogaćuje svoje narative. U djelima Sanje Pilić humor je prisutan kroz igre i maštovite situacije. U „Hoću i ja!“ humor proizlazi iz dječjih igara i interakcija, dok u „Maša i ljeto“ i „Maša i nova učenica“ humor je integriran u svakodnevne aktivnosti i igre. Pilić koristi humor kako bi prikazala dječju spontanost i radost, što pomaže u stvaranju toplih i pristupačnih priča koje djeca lako mogu razumjeti i s kojima se mogu poistovjetiti.

Posebno u „Vlaku u snijegu“ Mato Lovrak ističe igru kao sredstvo preživljavanja. Kada se vlak zaglavi u snijegu, djeca koriste svoje vještine i iskustva iz igara kako bi osmislila plan za spas, pokazujući kako igra može biti ključna za snalaženje u kriznim situacijama. Ovaj aspekt je manje izražen u ostalim Lovrakovim djelima, ali je svejedno prisutan kroz različite situacije u kojima se djeca suočavaju s izazovima i koriste igru kao alat za njihovo rješavanje. U djelima Sanje Pilić ovaj aspekt nije toliko izražen kao u djelima Mate Lovraka. Iako se situacije iz stvarnog života reflektiraju u dječjim igrama, one se ne koriste izričito kao sredstvo preživljavanja u kriznim situacijama. Umjesto toga, Pilić fokusira igru kao način suočavanja s emocionalnim i socijalnim izazovima, te kao sredstvo za izražavanje i rješavanje unutarnjih dilema i konflikata.

Motiv otpora prema autoritetima je izražen u „Družbi Pere Kvržice“ Mate Lovraka, gdje djeca koriste igru kao sredstvo izražavanja svoje slobode i prkosa prema školskim pravilima i odraslima. Ova tema je naglašena kroz sukob između djece i učitelja te kroz aktivnosti koje djeca organiziraju bez dopuštenja odraslih. Otpor prema autoritetima prisutan je i u druga dva djela, ali je manje naglašen i više fokusiran na suradnju i zajedničko donošenje odluka s druge strane, u djelima Sanje Pilić motiv otpora prema autoritetima nije tako izražen. Umjesto toga, Pilić se više usredotočuje na razvoj socijalnih vještina i međusobne odnose među djecom. Iako se situacije konflikta s autoritetima mogu

pojaviti, one su obično manje naglašene i služe kao sredstvo za razvoj likova i njihovih odnosa, umjesto kao centralni motiv.

Tablica 2. Usporedba motiva dječje igre u odabranim djelima Mate Lovraka i Sanje Pilić

<b>Motivi dječje igre</b>	<b>Mato Lovrak</b>	<b>Sanja Pilić</b>
<b>Igra kao učenje</b>	Ključna za razvoj vještina i moralnih vrijednosti.	Sredstvo za istraživanje svijeta i emocionalno izražavanje.
<b>Zajedništvo</b>	Naglašeno kroz suradnju i timski rad.	Izraženo kroz povezivanje i razvijanje prijateljstava.
<b>Kreativnost i mašta</b>	Važni elementi za rješavanje problema.	Koriste se za izražavanje želja i snova.
<b>Refleksija stvarnosti</b>	Igre odražavaju stvarne situacije.	Služe kao bijeg od stvarnih problema.
<b>Odgovornost</b>	Raspršena među likovima, s naglaskom na suradnju.	Djeca često dijele odgovornosti, potiče se suradnja.
<b>Humor i zabava</b>	Integrirani u igru i svakodnevne situacije.	Proizlaze iz dječjih interakcija i mašte.
<b>Preživljavanje</b>	Igra ključna u kriznim situacijama.	Manje izraženo kao sredstvo preživljavanja.
<b>Otpor prema autoritetima</b>	Izražen, djeca se suprotstavljaju odraslima.	Manje izražen, fokus na međusobne odnose.

Izvor: izrada autorice rada

Usporedbom ovih motiva u djelima Mate Lovraka i Sanje Pilić, vidimo kako se igra koristi na različite načine u dječjoj književnosti. Lovrak je više fokusiran na razvoj vještina i moralnih vrijednosti kroz igru, dok Pilić istražuje emocionalne i socijalne aspekte dječjeg

iskustva. Oba pristupa pružaju dublji uvid u različite aspekte dječje igre i njen značaj u formiranju dječje osobnosti i odnosa.



## 5. ZAKLJUČAK

Dječja književnost predstavlja vitalnu komponentu u razvoju djece, nudeći im ne samo zabavu, već i alate za kognitivni, emocionalni i socijalni rast. Kroz pažljivo odabrane priče, poeziju i druge književne forme, djeca mogu istraživati svijet, razvijati jezične vještine te oblikovati svoje vrijednosti i moralne stavove. Kao što je prikazano u ovom radu, dječja književnost ima duboke korijene u povijesti i razvijala se paralelno s promjenama društvenih normi i obrazovnih praksi. Dječja književnost može se definirati na različite načine, no ključna je njezina publika – djeca. Književni radovi namijenjeni djeci imaju poseban značaj jer su prilagođeni njihovim interesima i razvojnim potrebama. Utjecaj dječje književnosti na djecu je višestruk, od kulturnog osvješćivanja i jezičnog razvoja do poticanja društvenih vještina i empatije. Klasifikacija dječje književnosti prema formatu, žanru i digitalnom obliku pokazuje njezinu raznolikost i sposobnost prilagodbe različitim interesima i potrebama djece. Od tradicionalnih bajki i narodnih priča do modernih digitalnih knjiga, dječja književnost nudi bogat spektar sadržaja koji može zadovoljiti različite čitatelje. Teme u dječjoj književnosti odražavaju raznolika iskustva djetinjstva, često pružajući djeci priliku da se identificiraju s likovima i situacijama, dok istovremeno uče o svijetu oko sebe. Od osobnih iskustava do šireg kulturnog i povijesnog konteksta, ove priče potiču djecu na razmišljanje, maštanje i učenje.

S druge strane, dječja igra predstavlja temeljni aspekt dječjeg razvoja, a njezina važnost seže kroz različite aspekte kognitivnog, emocionalnog i društvenog razvoja. Igra je univerzalna pojava, prisutna u svim kulturama, i prepoznata je kao temeljno pravo djece. Istraživanja su pokazala da igra ne samo da potiče razvoj osnovnih vještina, već pomaže djeci u razvoju kreativnog razmišljanja, rješavanja problema, jezika, socijalnih vještina i samoregulacije. Kroz igru djeca također uče razumjeti i nositi se s emocionalnim i stresnim iskustvima te razvijaju važne socijalne vještine. Različiti autori i istraživači prepoznali su različite kategorije igre, naglašavajući njezinu središnju važnost za dječji razvoj. Kategorizacije igre razlikuju se po vrsti igre, dobi djeteta i društvenom kontekstu

u kojem se igra odvija, ali sve one potvrđuju ključnu ulogu igre u dječjem životu. U dječjoj književnosti, motivi igre služe kao važan tematski alat za prenošenje moralnih lekcija i kulturnih vrijednosti. Motivi iz bajki, fantazije, folkloru te oni koji obrađuju životna pitanja kao što su invaliditet, preživljavanje, starije osobe i smrt, često se koriste kako bi djeci pomogli da bolje razumiju svijet oko sebe. Motivi etničke pripadnosti, morala i feminizma, kao i simbolička uporaba svakodnevnih predmeta, također imaju važnu ulogu u dječjoj književnosti. Posebno su zanimljivi motivi igre u hrvatskoj dječjoj književnosti, gdje igra ima središnju ulogu u mnogim pričama. Kroz igru se također prikazuju društvene interakcije, mašta i kreativnost djece, što doprinosi njihovom razumijevanju svijeta.

Analiza motiva dječje igre u djelima Mate Lovraka i Sanje Pilić otkriva bogatstvo i raznolikost pristupa ovom ključnom elementu dječje književnosti. Oboje autora na svoj način istražuju i prikazuju dječju igru, pružajući čitateljima dublji uvid u dječji svijet, njihove emocije, socijalne interakcije i razvojne procese. Mato Lovrak, kroz svoja djela „Vlak u snijegu“, „Družba Pere Kvržice“ i „Neprijatelj broj 1“, koristi dječju igru kao središnji element za prikazivanje važnih životnih lekcija. U njegovim djelima igra služi kao sredstvo učenja i spoznaje kroz koje djeca razvijaju socijalne vještine, usvajaju moralne vrijednosti i pripremaju se za buduće životne izazove. Motiv zajedništva i timskog duha je izrazito prisutan, naglašavajući važnost suradnje i pomaganja jedni drugima. Lovrakova djeca kroz igre razvijaju kreativnost i maštu, koje koriste za rješavanje problema i snalaženje u kriznim situacijama. Također, Lovrak često koristi igru kao refleksiju stvarnosti, kroz koju djeca istražuju različite uloge i situacije, pripremajući se za stvarni svijet.

S druge strane suvremena spisateljica, Sanja Pilić u svojim djelima „Hoću i ja!“, „Maša i ljeto“ i „Maša i nova učenica“ koristi dječju igru kao sredstvo za istraživanje emocija, socijalnih interakcija i osobnog razvoja. To su motivi bliži suvremenoj djeci te problemima s kojima se susreću. Njezini likovi koriste igru za izražavanje unutarnjih želja i snova, kao i za bijeg od stvarnosti i suočavanje s izazovima koji su danas sigurno zahtjevniji u odnosu na vrijeme u kojem su odrastali Lovrakovi likovi. Motiv želje za pripadnošću i samoprihvatanjem prisutan je u svim njezinim djelima, naglašavajući

važnost igre u procesu socijalizacije i prihvaćanja među vršnjacima. Pilić također naglašava maštovitost i kreativnost u dječjim igrama, koje služe kao sredstvo emocionalnog i socijalnog osnaživanja.

Odabir Lovrakovih romana i priča autorice Pilić vođen je specifičnim pristupom tematici dječje igre, pri čemu su analizirana djela koja najbolje oslikavaju različite aspekte ove teme. Lovrak kroz svoje romane prikazuje dječju igru kao oblik socijalizacije i zajedničkog postizanja ciljeva, pri čemu igra često postaje sredstvo za rješavanje izazova i afirmaciju kolektivnih vrijednosti. S druge strane, Pilić u pričama iz serijala o Maši i u „Hoću i ja“, fokusira se na individualne igre koje reflektiraju djetetov unutarnji svijet, njegove emotivne reakcije i svakodnevne situacije u kojima igra postaje način izražavanja osobnih želja i rješavanja emotivnih konflikata. U romanima Sanje Pilić, igre su pretežno povezane s tinejdžerskim iskustvima i problemima, što nije odgovaralo usmjerenju rada, pa su odabrane priče u kojima se motiv igre pojavljuje u jednostavnijem, dječjem obliku, bližem svakodnevnom iskustvu djece.

Komparativna analiza motiva dječje igre u djelima Lovraka i Pilić otkriva zajedničke elemente poput važnosti igre za razvoj socijalnih vještina i osjećaja zajedništva, ali i ključne razlike u pristupu. Dok Lovrak naglašava igru kao sredstvo učenja, preživljavanja i refleksije stvarnosti, Pilić se više fokusira na emocionalne aspekte igre i njezinu ulogu u izražavanju unutarnjih dilema i želja. U djelima Mate Lovraka, igre često reflektiraju stvarne situacije i pripremaju djecu za buduće životne izazove. U „Vlaku u snijegu“, igra postaje sredstvo preživljavanja kada se vlak zaglavi u snijegu, a djeca koriste svoje vještine i iskustva iz igara kako bi osmislila plan za spas. U „Družbi Pere Kvržice“ igre reflektiraju stvarne društvene odnose i omogućuju djeci da istraže različite uloge, dok u „Neprijatelju broj 1“ igre pomažu djeci da se suoče s različitim društvenim situacijama i razviju socijalne vještine. S druge strane, u djelima Sanje Pilić igre reflektiraju unutarnje emocije i želje djece, pomažući im da se nose s izazovima i izraze svoje osjećaje. U „Hoću i ja!“ igre služe kao bijeg od stvarnih problema, omogućujući djeci da pronađu mir i utočište. U „Maša i ljeto“ igre reflektiraju Mašine snove i želje, dok u „Maša i nova učenica“ igre pomažu Tajani da se prilagodi novim situacijama i razvije nove socijalne

vještine. Pilić koristi igre kao sredstvo za emocionalno izražavanje i prilagodbu, naglašavajući njihov značaj u dječjem životu.

Dodatno, razlika između forme i žanra romana i pojave nove književne produkcije u suvremenoj književnosti (kroz djela Mate Lovraka iz 1930-ih godina) može se analizirati u kontekstu dječje književnosti kroz strukturu i stil pripovijedanja. Tradicionalni romani često prate linijsku narativnu strukturu s jasnim početkom, sredinom i krajem, dok suvremena književnost može koristiti nelinearne narative, fragmentirane priče i kompleksnije likove. U okviru dječje književnosti, dakle, romani poput Lovrakovih često zadržavaju klasičnu narativnu formu s naglaskom na zajedničke pustolovine i životne lekcije. Nasuprot tome, suvremena djela poput onih Sanje Pilić mogu koristiti inovativne pristupe pripovijedanju kako bi istražili emocionalnu dubinu i razvoj likova na način koji odražava suvremene izazove i društvene dinamike. Kroz ovu usporedbu, možemo razumjeti kako svaki pristup unutar pojedinog žanra doprinosi razumijevanju dječjeg iskustva kroz književnost. U konačnici, djela Mate Lovraka i Sanje Pilić pružaju bogat uvid u raznolike aspekte dječje igre i njezinu važnost u dječjem razvoju. Lovrakova djela naglašavaju igru kao sredstvo učenja, preživljavanja i socijalne refleksije, dok djela autorice Pilić istražuju emocionalne i socijalne aspekte igre, te njezinu ulogu u izražavanju unutarnjih želja i suočavanju s izazovima. Oboje autora kroz svoje priče pružaju vrijedne lekcije o važnosti igre u dječjem životu, čineći ih ne samo književnim klasicima, već i vrijednim pedagoškim resursima.

## 6. POPIS LITERATURE

1. Brala Mudrovčić, J. i Pavličić, N. (2014). Romani Mate Lovraka u lektiri za razrednu nastavu. *Magistra Iadertina*, 9(1), 163-178.
2. Bubikova-Moan, J., Hjetland, H. N. i Wollscheid, S. (2019). ECE teachers' views on play-based learning: A systematic review. *European Early Childhood Education Research Journal*, 27(6).
3. Charlop, M. H., Lang, R. i Rispoli, M. (2018). *Play and social skills for children with autism spectrum disorder*. Cham: Springer International.
4. Coats, K., Stevenson, D. i Yenika-Agbaw, V. (2022). *A companion to children's literature*. Hoboken: John Wiley & Sons.
5. Deszcz-Tryhubczak, J. i Kalla, I. B. (2021). *Rulers of Literary Playgrounds: Politics of Intergenerational Play in Children's Literature*. London: Routledge.
6. Drewes, A. A. i Schaefer, C. E. (2010). *School-based play therapy*. Hoboken: John Wiley & Sons.
7. Gazibara, S. (2009). The characters of boys and girls in Sanja Pilić's literary work. *Život i škola*, LV (21).
8. Giorgis, C. (2024). *Literature and Literacy for Young Children*. London: Routledge.

9. Grenby, M. (2008). *Children's Literature*. Edinburg: Edinburgh University Press.
10. Grm, J. (2021). Učenje kroz didaktičke igre, *Varaždinski učitelj*, 4(5).
11. Hameršak M. i Zima D. (2015). *Uvod u dječju književnost*. Zagreb: Leykam.
12. Hinman, K. M. (2003). *The motif of human flying in children's literature* (Master's thesis). University of Nebraska at Omaha.
13. Hranjec, S. (2004). *Dječji hrvatski klasici*. Zagreb: Školska knjiga.
14. Hunt, P. (1999). *Understanding Children's Literature*. London: Routledge.
15. Hunt, P. (2004). *Encyclopedia of Children's Literature*. London: Routledge.
16. Hunt, P. (2005). *Understanding Children's Literature*. London: Routledge.
17. Ismail, H. M. (2023). Children's literature: The significance and other impacts. *Theory and Practice in Language Studies*, 13(3), 593-598.
18. Knowles, M. i Malmkjaer, K. (1995). *Language and Control in Children's Literature*. London: Routledge.
19. Lovrak, M. (1972). *Neprijatelj broj 1*. Zagreb: Mladost.
20. Lovrak, M. (n.d. A). *Vlak u snijegu*. Zagreb: CARNET.
21. Lovrak, M. (n.d. B). *Družba Pere Kvržice*. Zagreb: CARNET
22. Lynch-Brown, C. i Tomlinson, C. (1998). *Essentials of Children's Literature*. Needham Heights: Allyn & Bacon.
23. Majhut, B. (2005). *Pustolov, siročić i dječja družba: hrvatski dječji roman do 1945*. Zagreb: FF press.
24. McCulloch, F. (2011). *Children's Literature in Context*. New York/London: Continuum.
25. Moore, R. C. (2017). *Childhood's Domain: Play and Place in Child Development*. London: Routledge
26. Narančić Kovač, S. (2012). Slučaj dječje književnosti. *Peti hrvatski slavistički kongres: Zbornik radova. Knjiga 2*. Rijeka: Filozofski fakultet Sveučilišta u Rijeci, str. 643-651.
27. Nelson, P., Paul, L. i Christensen, N. (2021). *Keywords for children's literature*. New York: NYU Press.

28. Nelson, C., Wesseling, E. i Wu, A. M.-Y. (2023). *The Routledge companion to children's literature and culture*. London: Routledge.
29. O'Connor, P. (1989). Images and Motifs in Children's Fairy Tales. *Educational Studies*, 15(2), 129-144.
30. O'Sullivan, E. (2005). *Comparative Children's Literature*. London: Routledge.
31. Pašić Kodrić, M. (2021). Etika, estetika i ideologija u dječjoj književnosti. *Libri et liberi*, 10(2), 253-263.
32. Pilić, S. (2004). *Hoću i ja!* Zagreb: Grafički zavod Hrvatske.
33. Pilić, S. (2014). *Maša i nova učenica*. Zagreb: Mozak knjiga.
34. Pilić, S. (2016). *Maša i ljeto*. Zagreb: Mozak knjiga.
35. Pyle, A. i Danniels, E. (2017). A continuum of play-based learning: The role of the teacher in play-based pedagogy and the fear of hijacking play. *Early Education and Development*, 28(3).
36. Shannon, P., Kameenui, E. J. i Baumann, J. F. (1988). An investigation of children's ability to comprehend character motives. *American Educational Research Journal*, 25(3), 441-462.
37. Stakić, M. (2014). The specifics of children's literature in the context of genre classification. *Mediterranean Journal of Social Sciences*, 5(19).
38. Subotić, M. (1991). Dječja književnost hrvatske moderne (receptijski refleks). *Croatica*, 22(35-36), 119-140.
39. Swann Jones, S. (2002). *The Fairy Tale: The Magic Mirror of Imagination*. London: Routledge.
40. Swift, T. (2017). *Learning through movement and active play in the early years: A practical resource for professionals and teachers*. London/Philadelphia: Jessica Kingsley Publishers.
41. Težak, D. (2006). Vitez i Kušan - začetnici moderne hrvatske dječje književnosti. *Metodika*, 7(2), str. 279-288.
42. Težak, D. i Gabelica, M. (2015). Digitalna dječja književnost. *Modern approaches to teaching coming generation [Elektronski vir]*. Ljubljana: EDUvision.

43. Verdonik, M. i Kovač, J. (2020). Slika obitelji u književnoj trilogiji Zlatni Danci Jagode Truhelke. *Godišnjak za pedagogiju*, V(1), str. 23-33.
44. Vrcić-Mataija, S. (2018). *Hrvatski realistički dječji roman (1991. – 2001.)*. Zadar: Sveučilište u Zadru.
45. Zalar, I. (1983). *Dječji roman u hrvatskoj književnosti*. Zagreb: Školska knjiga.
46. Zima, D. (2012). *Kraći ljudi - Povijest dječjeg lika u hrvatskom dječjem romanu*. Zagreb: Školska knjiga.
47. Zosh, J. M., Hopkins, E. J., Jensen, H., Liu, C., Neale, D., Hirsh-Pasek, K., Solis, S. L. i Whitebread, D. (2017). *Learning through play: A review of the evidence*. Copenhagen, Denmark: The Lego Foundation.