Kineziološke igre u predškolskom odgoju

Maričić, Nikolina

Undergraduate thesis / Završni rad

2015

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

Permanent link / Trajna poveznica: https://urn.nsk.hr/urn:nbn:hr:137:784125

Rights / Prava: In copyright / Zaštićeno autorskim pravom.

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

Image not found or type unknown

Repository / Repozitorij:

Digital Repository Juraj Dobrila University of Pula

zir.nsk.hr

Image not found or type unknown

Sveučilište Jurja Dobrile u Puli

Odjel za odgojne i obrazovne znanosti

NIKOLINA MARIČIĆ

KINEZIOLOŠKE IGRE U PREDŠKOLSKOM ODGOJU

Završni rad

Pula, 2015.

Sveučilište Jurja Dobrile u Puli

Odjel za odgojne i obrazovne znanosti

NIKOLINA MARIČIĆ

KINEZIOLOŠKE IGRE U PREDŠKOLSKOM ODGOJU

Završni rad

JMBAG: 0303037735, redovni student

Studijski smjer: Predškolski odgoj

Predmet: Kineziološka metodika

Mentorica: doc. dr. sc. Iva Blažević

Pula, 2015.

IZJAVA O AKADEMSKOJ ČESTITOSTI

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

U Puli, 26. 6. 2015. Studentica: _____

SADRŽAJ

1. UVOD.....5
2. IGRA.....6
3. PODJELA IGARA.....11
4. UTJECAJ IGRE NA RAST I RAZVOJ.....14
5. ULOGA ODGAJATELJA U IGRAMA.....19
6. RAZVOJNE KARAKTERISTIKE DJECE PREDŠKOLSKE DOBI.....21
7. KINEZIOLOŠKA IGRA.....24
    - 7.1. BIOTIČKE (SPONTANE) IGRE.....26
    - 7.2. IGRE PRETVARANJA.....26
    - 7.3. IGRE STVARANJA.....26
    - 7.4. IGRE S JEDNOSTAVNIM PRAVILIMA.....26
    - 7.5. IGRE SA SLOŽENIM PRAVILIMA.....27
8. PRIMJERI KINEZIOLOŠKE IGRE U PREDŠKOLSKOM ODGOJU.....28
    - 8.1. IGRE ZA MLAĐU DOBNU SKUPINU.....28
    - 8.2. IGRE ZA SREDNJU DOBNU SKUPINU.....31
    - 8.3. IGRE ZA STARIJU DOBNU SKUPINU.....33
9. ZAKLJUČAK.....36
10. LITERATURA.....37

1. UVOD

Činjenica je da je igra dio djetetova života i da ono najviše vremena provede igrajući se. To je normalno jer igrajući se dijete najbolje uči i razvija motoričke, morfološke i funkcionalne sposobnosti.

Tijekom djetinjstva dijete prolazi kroz nekoliko razvojnih faza. Promjenom razvojnih faza mijenjaju se i igre koje dijete koristi.

Svako je dijete posebno, što svojim bližnjima, roditeljima, odgajateljima, učiteljima i drugima. Bez obzira na razlike, svako dijete traži od nas isto, tj. prihvaćanje, razumijevanje, poticajnu okolinu, odgovore na različita pitanja, mogućnost razvijanja, iznošenja svojih mišljenja, želja i interesa. Da bi se to ostvarilo, potreban je kompetentni odgajatelj koji će ga razumjeti i pružiti mu sve što mu je potrebno za normalni razvoj.

Zadaća odgajatelja je razvijati cjelokupni antropološki status djeteta tj. razviti sve djetetove sposobnosti i mogućnosti do maksimuma. Stoga je poželjno djetetu dati određenu slobodu, prostor da se samo kreće, razvija, spoznaje, uči, rješava probleme s kojima se susretne.

I u igri je važno da odgajatelj jasno odredi što, kako i gdje će se igra odvijati, ali za vrijeme trajanja igre ne miješa se i ne usmjerava igru. Odgajatelj pušta djecu da budu kreativna, snalažljiva, brza, mudra i pametna. Tako će se djeca zbližiti, upoznati i zavoljeti.

Promatrajući igru sa svih odgojnih aspekata, ona nema svoju negativnu stranu. Igrajući se dijete se može razvijati samo u pozitivnom smjeru. Navedeno se ponajprije odnosi na kineziološku igru tj. na igru u kojoj se dijete kreće. Kretanjem dijete razvija motoričke, funkcionalne i morfološke sposobnosti, usvaja motorička znanja, nove informacije o okolini u kojoj se nalazi, učvršćuje mišiće te razvija moždane stanice (Pejčić, 2005:36).

2. IGRE

Danas izrazito dobro poznajemo važnost i značajnu ulogu igre u životu djeteta. Brojni kineziolozi, psiholozi i drugi stručnjaci proučavali su igru, njezinu važnost, primjenu i značenje. Iako su svi definirali igru na svoj način, svi se slažu u jednome, djetetova najučestalija aktivnost je igra.

Miller kaže da je igra opći pojam za velik broj aktivnosti, te da je termin igra dugo bio lingvistički koš za otpatke za ponašanja koja izgledaju dovoljno, ali se ne vidi da imaju jasnu biološku ili socijalnu upotrebu (Duran, 1995:14).

Bruner (Duran, 1995:14) smatra da se fenomen igre ne može potpuno i nepogrešivo obuhvatiti jednom operacionalnom definicijom. Igra i igrovni elementi kulture nisu predmet proučavanja samo psihologije, proučava ih i antropologija, etnologija, sociologija, pedagogija itd.

Matejić (Duran, 1995:14) kaže: „Polazeći od toga da je igra otvorena, vanjska (praktična) aktivnost djeteta, ističemo sljedeće njezine karakteristike: igra je simulativno ponašanje jer sadrži divergentnost, nekompletnost i neadekvatnost; igra je autotelična aktivnost, iz čega slijedi: da posjeduje vlastite izvore motivacije, da je proces igre važniji od ishoda akcije, dominacija sredstava nad ciljevima, odsutnost neposrednih pragmatičnih učinaka“.

Vladimir Anić u *Rječniku hrvatskoga jezika* navodi da je igra intelektualna ili tjelesna aktivnost koja ima kao jedini cilj da se osoba koja joj se predaje zabavi (Anić, 1998:305).

Igra je aktivnost u kojoj se razvijaju svi segmenti dječjeg razvoja, a to su tjelesne, intelektualne i socio-emocionalne sposobnosti.

Promatrajući igru s kineziološkog aspekta gledanja, autori Lorger, Findak i Prskalo u knjizi *Kineziološka metodika - vježbe* navode da je igra najstariji oblik tjelesne i zdravstvene kulture, spontana i slobodno izabrana aktivnost čovjeka čija su glavna obilježja raznovrsnost kretnih struktura i visoka razina osjećaja ugode i zadovoljstva. Stoga, možemo zaključiti da je igra oduvijek bila prisutna u životu djeteta (Lorger, Findak i Prskalo, 2013:7).

Upravo je igra najčešća aktivnost i najizrazitiji oblik dječje aktivnosti. Iako se zna reći kako se cijeli život igramo i da nikad ne prestajemo biti dijete koje se voli igrati bez obzira koliko godina imamo, poznato je da se najviše igramo u djetinjstvu. Tada najviše učimo i razvijamo se (Findak, 1995:39).

Autor Vladimir Findak u knjizi *Metodika tjelesne i zdravstvene kulture u predškolskom* odgoju navodi da je igra za dijete predškolske dobi "sve". Ona sadržava sve što je djetetu potrebno za razvoj, točnije pruža mu zadovoljstvo, zadovoljava potrebe potreba. Nadalje, Findak navodi izraz igra kao "život" kojega objašnjava kao fiziološku potrebu djeteta za tjelesnom aktivnošću. Tada se postiže povoljno i pozitivno emotivno stanje i dijete dobiva volju i želju za uključivanjem i sudjelovanjem u igri (Findak, 1995:39).

Kako je igra u svojim početcima više motorički nego mentalni proces govori Marina Lazar u svojoj knjizi *Igra i njezin utjecaj na tjelesni razvoj.* Izrazito je važan senzo-motorički proces koji se razvija do 7. godine života. Dijete će lakše svladati mentalne i socijalne vještine, ako se taj proces najbolje razvio. Dijete postepeno usvaja navike. Stoga će, ako dobro savlada mentalne i socijalne vještine, u daljnjem životu moći pravilno raspodijeliti vrijeme, obveze i slično.

Igra posjeduje poseban značaj i važnost, a to je istovremena usklađenost i poticaj ne samo fizičkog razvoja nego i spoznajnog, socijalnog i emocionalnog. Nerazdvojiva dva pojma su dijete i igra jer igra postoji zbog djeteta, a dijete ne zna bez igre (Lazar, 2007:7).

Kako bi igra ispunila svoju funkciju potrebno je u pripremi, organizaciji i provođenju, uz ostalo, voditi brigu o ovome:

- u pravilu, igre treba provoditi, kada god je to moguće, na otvorenom kako bi se djeca izlagala čistom zraku i suncu
- ako se provode u prostoriji, treba je prethodno dobro prozračiti
- igra bi trebala biti sadržaj u programu svaki dan
- tijekom igre djecu treba poticati, prepustiti im inicijativu, ali se ne smije ni jednog trenutka zaboraviti na rukovodeću ulogu odgojitelja
- u cilju povećanja motivacije treba, kada je moguće i potrebno, već poznatu igru modificirati (npr. provoditi je u olakšanim ili otežanim uvjetima)
- djecu ne treba silom "uvlačiti" u igru, naprotiv, ona će se sama uključiti, a zadaća odgojitelja je da ih upozna s igrom, podsjeti na već poznatu igru i kasnije prema potrebi usmjerava tijek i aktivnost djece u igri (Findak, 2001:70).

Svaka igra ima svoj cilj kojem se teži za vrijeme igranja. No, određenu igru možemo primjenjivati na bezbroj različitih načina. Možemo koristiti različita pravila, različite rekvizite, podijeliti različite uloge i slično. Važno je da dijete raste s igrama te pomoću njih promatra svijet oko sebe.

Svima je poznato da se dijete igrajući prepušta zamišljenom svijetu u kojem svaku sitnicu i svaki trenutak proživljava jako emotivno. U igri dijete aktivno angažira sve svoje mogućnosti te sa zadivljujućom sigurnošću pronalazi one igre koje unapređuju njegov psihički i tjelesni razvoj. Dijete ima urođeni, prirodni plan kojim razlučuje što treba naučiti i to ga usmjerava u točnom smjeru (Grgec-Petroci, Vranko i Rebac, 2009:3).

Upravo, kroz igru možemo vidjeti stupanj djetetova razvoja. Ono kroz igru razvija maštu i kreativnost, uči o brojevima, slovima, slogovima, riječima, proširuje svoj rječnik. Igranjem razvija socijalizaciju, stječe prijatelje, stječe povjerenje, stvara svoje mišljenje i pozitivnu sliku o sebi, upoznaje se s društvom u kojem se nalazi, s društvenim pravilima i normama, usvaja običaje, navike i organizaciju koju posjeduje do kraja života. Suprotno tomu u igri možemo uočiti i zastoj u razvoju, poteškoće ili nedovoljno poticajnu okolinu. Stoga dijete u igri treba pažljivo i pomno promatrati.

Igra je „ogledalo“ u kojem se odražava što dijete osjeća, misli, doživljava, želi. Sve ono što ne može izraziti riječima dijete izražava igrajući se. Igra može biti dobar i lakši način izražavanja briga, strahova, ljutnje. Promatranjem i uključivanjem u dječju igru, može se steći uvid u to kako se djeca osjećaju, što im se dogodilo, što misle i kako doživljavaju svijet oko sebe. Stoga je važno omogućiti djetetu dovoljno vremena za igru i zabavu, jer osim što će biti sretno i zadovoljno, psihički i emocionalno će sazrijevati pa će kasnije lakše prihvaćati i bolje organizirati radne obveze (Grgec-Petroci, Vranko i Rebac, 2009:4).

Gledajući na igru kao ukupni ishod, ona je sinteza dječjeg procesa učenja i usvajanja različitih pokreta. Pošto se kroz igru dijete razvija, uči i funkcionira, igra ima i odgojnu funkciju. Naime, odgojna funkcija provodi se tako da se dijete mora pridržavati pravila koje igra sadrži, mora surađivati, dogovarati se, biti lukav, pametan, spretan. Dijete na igru gleda kao oblik zabave, druženja i dobro provedenog vremena. Ono ne vidi tu odgojnu stranu (Findak, 1995:39).

Igra se javlja relativno kasno u evoluciji, a učestalija je, dugotrajna i složenija u razvijenijih vrsta. Pojava igre povezana je, dakle, s određenim tendencijama koje postoje u evoluciji vrsta, a prvenstveno s tendencijom smanjenja biološke određenosti i ograničenosti organizma, koju prati pojava učenja u sve dužem djetinjstvu, u kojem se izgrađuju oni oblici ponašanja koji su potrebni za opstanak (Duran, 1995:13).

Normalan razvoj ukazuje na to da što je dijete starije koristi sve složenije igre s više različitih uloga, sa složenijim pravilima, s težim zadacima. No, pomoću tih igara dijete će se sve više i naprednije razvijati.

U igri dijete razvija svoj način komuniciranja, obraćanja drugima i socijaliziranja. Mirjana Duran (1995) u svojoj knjizi *Dijete i igra* navodi da se interakcija u igrama javlja u tri razine: interakcija i komunikacija na realnom planu (za vrijeme i u vezi s igrom), igrovna interakcija i komunikacija propisana zadanom interakcijskom matricom, te iskazivanje stvarnih socijalnih odnosa koji su postali predmetom igre, a priroda izvedbe zahtijeva da se unutar igrovne interakcije matrice ispolje. Uzimajući u obzir tri osnovna načina igrovnog interakcijskog strukturiranja, može razlikovati tri grupe igara:

1. igre u kojima je igrovna interakcija urođena odnosom među pojedincima (Ja i Ti)
2. igre u kojima je igrovna interakcija urođena odnosom između izdvojenog centralnog igrača i ostalih (Ja i Drugi ili obrnuto Mi i On)
3. igre u kojima je igrovna interakcija urođena odnosom između igrovnih grupa (Mi i Oni) (Duran, 1995:114).

Kako igra utječe na cjelokupni djetetov razvoj, tako utječe i na spoznajni. U igri se stvara poticajna okolina za aktivnost bez prisile, s novim sadržajima. Iako je igra situacija u kojoj dijete pokazuje vanjske, tjelesne pokrete i reakcije, ona je i unutarnji oblik ponašanja jer se mnoštvo čuvstava i osjećaja javljaju unutar djeteta (Duran, 1995:115).

Dijete se za vrijeme igranja ni u kojem slučaju ne smije iskorištavati. Findak i Delija u knjizi *Tjelesna i zdravstvena kultura u predškolskom odgoju* navode da igra nikako ne smije biti nagrada ili kazna za poslušnost ili neposlušnost djeteta. Nadalje, objašnjavaju da je igra oduvijek bila jedan od temeljnih potreba djeteta i da će to tako ostati. Dakle, igra je najprirodniji, pa zbog toga i najznačajniji oblik aktivnosti djeteta predškolske dobi. Aktivnost djeteta u igri izraz je njegovih biopsihosocijalnih potreba, zbog čega je igra:

- najprirodniji put za upoznavanje djeteta
- nezamjenjivo sredstvo u rastu i razvoju djeteta
- nezamjenjivo sredstvo u odgoju djeteta i sl. (Findak i Delija, 2001:68).

O raznovrsnosti dječje igre ovisi kvaliteta dječjeg razvoja. Što je igra raznovrsnija, to više doprinosi razvoju djece. Ona proširuje dječje sposobnosti. Iznimno je bitna za razvoj tjelesnih sposobnosti. Dok se igra, dijete pokreće svoje tijelo u bezbroj različitih koordinacija i tako postaje svjesno svojih mogućnosti, svjesno interakcije s prostorom oko sebe. Dodamo li igri kroz tjelesne aktivnosti određena pomagala, ono uči kako na funkcionalan način koristiti

ruke i prste, razvija krupnu i sitnu motoriku. Određene će sposobnosti djetetu trebati tek kasnije u nekim složenijim životnim radnjama, ali ih ono tada neće imati mogućnosti razviti, ukoliko se nije kao dijete efikasno igralo. Dakle, kada govorimo o dječjem tjelesnom razvoju, prvenstveno mislimo na niz anatomskih i fizioloških promjena kroz koje dječje tijelo prođe od začeća do zrelosti (Lazar, 2007:9).

Radi što uspješnije organizacije i provođenja igre, važan je njezin izbor. Igre moramo prilagoditi razvojnim karakteristikama djece. Ona sadržajno mora biti jednostavna, lako provediva, a oblikom takva da u njoj mogu sudjelovati sva djeca. Prostor na kojem se igra odvija mora biti siguran, primjeren djeci i pravilima igre. Svaka igra ima svoja pravila koja treba poštovati. Djeca ponekad neće pokušati "prilagoditi" pravila igre prema sebi, neće se "aktivno" uključiti u primjenu pravila igre ili možda "zbog pravila" odustanu od daljnjeg sudjelovanja u igri i slično. To, također, treba shvatiti i prihvatiti kao sastavni dio igre. Naznačene i druge slične "inicijative" djece treba iskoristiti za preoblikovanje postojećih ili stvaranje novih igara. Sve to treba raditi na način prilagođen djeci, uvjetima rada i pravilima igre. Sredstva za igru trebaju biti sigurna, mora ih biti dovoljan broj kako bi se djeca pomoću njih lakše uživjela u igru.

Djeca koriste različite igre u različitim dobnim skupinama. Djeca mlađe dobne skupine naviše koriste igre jednostavnija sadržaja i s jednostavnijim pravilima. Pravila jednostavnih igara najčešće su povezana uz sadržaj. Za djecu te dobi važan je sam proces kretanja, a ne rezultat igre. Za njih je najvažnije da im izabrana igra omogućuje dovoljno kretanja tj. trčanja, skakanja, puzanja, penjanja, bacanja i drugo. Za razliku od djece mlađe dobne skupine, djeca srednje dobne skupine koriste igre sa jednostavnim pravilima, ali se ta pravila moraju poštovati i to vrijedi za sve sudionike u igri. Djeca te dobi imaju i veće iskustvo pa ih sve više zanimaju igre hvatanja, skrivanja, traženja i slično. Djeca starije dobne skupine koriste igre koje zahtijevaju složenija kretanja. Oni znaju da igra ima svoj smisao. Karakteristični trenuci za igre djece te dobi jesu svladati prepreke, sakriti se, ne dati se uloviti, uhvatiti drugog pošto-poto i slično (Findak, 1995:40-41).

Promatrajući djetinjstvo u raznim dijelovima svijeta, nažalost, postoje ogromne razlike. U nekim dijelovima djeca mogu uživati u svojem djetinjstvu tako da razvijaju sve svoje sposobnosti do maksimuma. Takva djeca živa u razvijenijim zemljama svijeta, a to su zemlje Europe i Sjeverne Amerike. Dok, u nekima djeca nemaju pravo djetinjstvo. Njihovo djetinjstvo traje dosta kraće, ne uspijevaju se razviti do maksimuma te bivaju prisiljena raditi. Tako žive djeca nerazvijenih zemalja, točnije u Africi i Aziji.

3. PODJELA IGRE

Igra je odraz cjelokupnog razvoja te ju promatraju brojni stručnjaci iz različitih područja odgoja i obrazovanja. Oni prikazuju igru kao vrlo bitnu aktivnost djeteta, no usmjeravaju se na odraz igre na ono područje koje ih najviše zanima. Stoga, danas poznajemo nekoliko podjela igara.

Jedna od podjela igre je s obzirom na spoznaju razinu i njezin razvoj. Ova podjela nalazi se u knjizi *Igra i dijete, dijete i igra* autorica Vlaste Grgec-Petroci, Mirte Vranko i Jelene Rebac iz 2009. godine. One navode da imamo nekoliko vrsta igre, a to su funkcionalna igra, konstruktivna igra, igre pretvaranja i igre s pravilima. Za svaku od ovih igara napominju u kojoj dobi se javljaju.

Prvo se javlja funkcionalna igra i to u dojenačkoj dobi. Dijete u toj dobi uči uz pomoć svih osjetila, a to su dodir, sluh, okus, te uz ponavljanje jednostavnih mišićnih pokreta. Nakon funkcionalne slijedi konstruktivna igra koja se javlja nakon navršene prve godine života te je prisutna cijelo djetinjstvo. U konstruktivnoj igri djeci se daje sloboda da stvore nešto smisleno, maštovito i kreativno. Da bi to uspjeli, potiče ih se i pružaju im se različiti sadržaji, rekviziti i pomagala.

Igra pretvaranja je treća vrsta igara koja se pojavljuje poslije navršene druge godine života. No, najveću važnost postiže tek u dobi između 4. i 5. godine. U ovoj igri djeca počinju upotrebljavati predmete ili osobe kao simbole za nešto što inače nisu. U ovoj vrsti igre djeca prvotno koriste jednostavnije pokrete pa sve složenije do pojave složenih "scenarija" i zapleta.

U ovoj podjeli igara zadnja vrsta igre je igra s pravilima. Ovo je najpoznatiji tip igre. Sastoji se od niza pravila i ograničenja kojih se pridržavaju svi igrači. Također, ovakav tip igre ima unaprijed određeni cilj igre. Zanimanje, želju i interes za ovu igru djeca pokazuju s navršenih 5. godina života. Ova vrsta igre nikad ne prestaje biti dio djetetova života. Dijete kroz cijelo svoje djetinjstvo, adolescenciju, mladenaštvo i odraslu dob radosno, s puno zabave, koristi ovaj tip igre.

Ove četiri vrste igara pomažu djetetu razvijati koncentraciju, pažnju, socijalno komuniciranje. Pomažu mu u pridržavanju pravila, učenju surađivanja, pomaganja, ali i na kraju igre nositi se s uspjehom ili neuspjehom, točnije pomažu podnijeti poraz ili normalno proslaviti pobjedu (Grgec-Petroci, Vranko i Rebac, 2009:18).

Nadalje, autori navode da u igri treba ustrajati na onome što dijete može, a ne na onome što ne može. Način i brzina poticanja moraju biti u skladu s mogućnostima djeteta. Preveliki zahtjevi na dijete djeluju destimulativno i obeshrabrujuće, a premali nisu izazov. Zato zahtjevi moraju biti za nijansu veći od onoga što dijete može i zna, ali rješivi uz njegov dodatni napor (Grgec-Petroci, Vranko i Rebac, 2009:5).

Sve ono što treba odrasloj osobi da bi bila ispunjena, sretna i zadovoljna jest ispunjenje većine njezinih potreba. Baš tako je i sa djetetom koje pomoću igre ispunjava većinu svojih potreba. Mnoštvo čimbenika utječe na djetetovu igru, kao što su predmeti, kultura, običaji, sredstva, jezik, kulturno-povijesni razvoj, interakcija.

Sljedeća podjela igara jest iz knjige *Dijete i igra* autorice Mirjane Duran koja kaže da postoji velika igrovna raznolikost u djetinjstvu, mnogostranost i složenost igre, međuodnos i preklapanja, što umanjuje vrijednost svake klasifikacije. Cjelokupna igrovna raznolikost djetinjstva najčešće se u literaturi razvrstava u tri kategorije: funkcionalna igra, simbolička igra i igra s pravilim (Duran, 1995:16).

Nadalje, funkcionalnu igru objašnjava kao igru s novim sadržajima, funkcijama i informacijama. U takvoj igri dijete se razvija na više razvojnih područja, razvija svoje motoričke, perceptivne i osjetilne sposobnosti. U ovoj igri dijete se nalazi u situaciji u kojoj posjeduje dovoljno slobode da može istraživati, ispitivati, propitkivati svoje mogućnosti, sposobnosti i funkcije. Dok istovremeno istražuje svoju okolinu i objekte koje koristi. Funkcionalna igra javlja se paralelno sa senzomotoričkom inteligencijom. Senzomotorička inteligencija je drugo razdoblje razvoja djeteta prema psihologu Jeanu Piagetu. Ona se javlja u periodu od 2. do 7. godine djetetova života.

Simbolička igra izrazito je važna pojava većini psihologa koji ju promatraju. Smatraju je razvojnim fenomenom jer otkriva razinu psihičkog razvoja djeteta. U simboličkoj igri dijete koristi igru uloga tj. igru u kojoj se nalazi u različitim situacijama te mora ispuniti različite zadatke. Uloge su najčešće oni ljudi koji ih okružuju kao što su uloga majke i oca, bake i djeda. Nakon odabrane uloge, stvaraju takozvanu igrovnu situaciju tj. stvara se ozračje koje odgovara stvarnoj situaciji. Zatim se dočaravaju djelatnosti koje su vezane uz tu ulogu.

Kao i u prethodnoj podjeli, ovdje se spominje igra s pravilima. Važno je naglasiti da u susretu s ovom vrstom igre dijete nema slobodu razvoja kreativnosti i mašte već se nalazi u unaprijed određenoj i definiranoj igri (Duran, 1995:16-19).

Igra se sastoji od nekoliko trajnih pravila koje u svojoj knjizi navodi Mirjana Duran. Ona kaže „izdvojili smo sljedeće komponente koje predstavljaju trajne elemente za građenje strukture najrazličitijih igara – pravila: osnovna, specifična i opća; tip odvijanja igre: linearni

s utvrđenim redoslijedom prema principu "zatim", razgranati s utvrđenim redoslijedom prema principu "ako da onda", te razgranati bez fiksiranog redoslijeda; propisanu igrovnu interakciju: s uređenim odnosom među pojedincima, uređenim odnosom između izdvojenog centralnog igrača i ostalih, te uređenim odnosom između igrovnih grupa; simboličku komponentu: simbole koji imaju signifikantnu funkciju reprezentiranja, "mrtve simbole" s logikom ritualnog simbolizam, te nesvjesne simbole u kojima veza između znaka i označenog za dijete ostaje skrivena; započinjanje igre: direktni i igrovni poziv, te formaliziran i neformaliziran način dijeljenja uloga; kraj igre: s poznatim i neizvjesnim ishodom; priroda izvedbe kao varijabilna komponenta" (Duran, 1995:90).

Autori navode koje su igre primjerene i najbolji odabir igre za predškolski uzrast. Vladimir Findak i Krešimir Delija u svojoj knjizi navode da su djeci predškolske dobi primjerene stvaralačke igre (koje stvaraju sama djeca) i pedagoške igre (koje imaju određena pravila i izvode se pod rukovođenjem odgojitelja). U stvaralačkim igrama dijete neposrednije izražava svoje doživljaje o stvarnosti: samo postavlja pravila igre, određuje njezin tijek, slobodno mijenja pravila igre i tijek igre, i dr. U pedagoškim igrama dijete je podvrgnuto već gotovim pravilima. Dakle, pedagoške igre imaju pravila koja u principu treba poštovati što, međutim, ne znači da djeca u igru ne unose i "nešto svoje", nešto "novo", dakle, ako tijekom igre dođe do njezine modifikacije"(Findak i Delija, 2001:69).

Također, važno je naglasiti da o kojoj god se vrsti igre radi, igru treba na najprikladniji način prikazati, demonstrirati i objasniti, ali najvažnije da i dalje ostane igra, igra u kojoj će djeca uživati, opustiti se i sretno provesti to vrijeme igranja. U tome bitnu ulogu ima odgajatelj koji planira, demonstrira i usmjerava igru.

4. UTJECAJ IGRE NA RAST I RAZVOJ

Osnovna je razlika između djeteta i odraslog čovjeka u tome što se dijete raste i razvija. Postoji razlika u tome što je rast, a što razvoj. S biološkog stajališta rast je razmnožavanje stanica od kojih se sastoji naše tijelo, a razvoj kvalitativna promjena u građi pojedinih organa i tkiva. Njihovim postupnim razvijanjem dolazi do savršenog rada u odraslih (Ivanković, 1973:10). Rast djeteta možemo podijeliti u nekoliko faza, a to su:

1. Period dojenja (od rođenja do prve godine)
2. Jaslička dob (od 1. do 3.godine)
3. Predškolska dob (od 3. do 7. godine)
4. Školska dob:
   a) mlađa (od 7. do 12. godine)
   b) starija ili prijelazna dob (od 12. ili 13. do 17. ili 18. godine)
5. mladenačka dob (od 17. ili 18. do 20. ili 22. godine).

Granice nekih faza nisu strogo određene jer svako je dijete individua za sebe te se svaka osoba razvija drugačije tj. na drugačiji način s različitim vremenskim tijekom pojedine faze. (ibid.)

Tjelesno vježbanje utječe na svestrani razvoj djeteta, samo ako su svi njegovi sastavni dijelovi ravnomjerno uključeni. To su

1. vježbe s pomoću kojih se razvija discipliniranost i organizirano kretanje kolektiva
2. vježbe koje jačaju velike mišićne skupine
3. vježbe kojima se razvijaju prirodni oblici kretanja.

Jedno od najvažnijih obilježja djeteta je njihov rast. Uz pojam rasta uvijek se veže i djetetov razvoj. Pod pojmom rasta i razvoja ne misli se samo na jednostavan kvantitativan proces povećanja nekih dimenzija tijela kao što su visina tijela, opseg glave, tjelesna težina, već se podrazumijeva i vrlo složeno zbivanje koje obuhvaća i kvalitativne promjene strukture i funkcije pojedinih tkiva i organa, promjene psihičkih svojstava djeteta i njegovo prilagođavanje socijalnim i kulturnim uvjetima okoline u kojoj živi. Rast tjelesnih dimenzija i sazrijevanja organa i funkcija teku u pojedinog djeteta paralelno, ali ipak to nisu identični procesi jer se u pojedinim etapama razvoja svaki od njih i neovisno jedan o drugom usporavaju ili ubrzavaju. Rast i razvoj imaju svoje fizičke, psihičke, emotivne, socijalne i

kulturne vidove koji nisu međusobno neovisni, već se vrlo tijesno isprepliću odražavajući međudjelovanje nasljednih, genetskih čimbenika s jedne strane, te stečenih, okolinskih čimbenika s druge strane.

Kako igra utječe na rast i razvoj djeteta govori nam Marina Lazar u svojoj knjizi *Igra i njezin utjecaj na tjelesni razvoj*. Autorica kaže da za razvoj motorike u najranijem razvoju dječjeg života presudnu ulogu ima neurološko sazrijevanje. Cjelokupni je tjelesni razvoj rezultat niza različitih čimbenika: naslijeđa, vrste prehrane, otpornosti organizma, bolesti, okruženja u kojem dijete odrasta te provođenja različitih tjelesnih aktivnosti (Lazar, 2007:10).

Kvalitetan tjelesni razvoj osnova je zdravog intelektualnog i socio-emocionalnog razvoja, koji su neophodni za zdrav rast i razvoj djeteta. U periodu rane i predškolske dobi dijete se toliko intenzivno razvija da taj proces teče prilično fascinantno i očaravajuće za nas koji ga pratimo. Lazar navodi primjer podizanja djeteta u stojeći položaj. Ovaj događaj smatra najvećim i najčarobnijim događajem tijekom ranog djetinjstva. Velik je napredak u razvoju kada dijete stoji na dva mala stopala, a glava mu je oveća u odnosu na tijelo. U tom trenutku dijete se opire sili teži i usvaja osjećaj za ravnotežu tj. vestibularni sustav (senzorni sustav koji regulira na položaj glave u odnosu na silu težu i ubrzanje ili usporavanje kretanja).

Nadalje, postoji povezanost između motoričkih vještina te rasta i razvoja mozga. Većina autora navodi da se mozak intenzivno razvija i raste u periodu od rođenja do navršene treće godine života. Neki spominju da taj period ne završava u trećoj nego da traje do pete godine života. U mozgu nastaje više sinapsi (neuronske poveznice moždanih stanica koje im omogućavaju međusobno komuniciranje) nego što će biti potrebno u odrasloj dobi. U periodu od šeste do osme godine rast je znatno sporiji. Stoga, ukoliko se stimulativni podražaji ne pojavljuju, poveznice se stanjuju i suše, točnije nestaju. Možemo reći da se mozak razvija tijekom cijeloga života, ali nikad više tako intenzivno i brzo kao u ranoj dobi (Lazar, 2007:11-13).

Djetetovo je mišićno tkivo slabo i nerazvijeno. Mišićna vlakna su tanka. Svi se mišići ne razvijaju jednakomjerno. Prvo se razvijaju veće, zatim manje mišićne skupine. Osim toga, razvijeniji su mišići za stezanje od onih za rastezanje. Zato dijete lakše pokreće cijelu ruku nego dlan ili prste. Osim toga, snaga dječjeg mišićja mnogo je manja od snage u odraslih, pa se mišići brže umaraju. Zamor ne dolazi samo od količine nego i od vrste rada. Razlikujemo dva načina rada mišića, a to su statičan i dinamičan rad.

Statičan rad mišića održava tijelo u nekom položaju. Zato je potreban trajan napor pojedinih skupina mišića. Pri statičkom radu smanjuje se brzina optoka krvi, sporije se odstranjuju štetni proizvodi, a nova hrana sporije pritječe. Važno je napomenuti da vježbe

koje zahtijevaju statički napor mišića brže zamaraju djecu. Dinamički rad mišića sastoji se od izmjeničnog stezanja i rastezanja praćenih pokretima u zglobovima. Za razliku od statičnog, dinamičan rad manje zamara dijete jer se mišići bolje opskrbljuju krvlju. Istrošene se tvari brže izmjenjuju. Važno je reći da i vježbe za djecu moraju imati osobine dinamičnog rada mišića jer on ubrzava valjan razvitak mišića i kostiju. Naprotiv, statičan rad često usporava rast i stvara tip čovjeka sa širokim zdepastim kostima (Ivanković, 1988:5).

Rast i razvoj djeteta odvijaju se, ne samo po biološkim zakonima, nego i pod utjecajem okoline jer je dječji organizam plastičan. Činjenicu da se dječji organizam lako mijenja pod utjecajem okoline, treba prihvatiti i iskoristiti. Kosti djeteta, naravno, mekše su nego u odraslih jer su vezane uz rad mišića koji ga stimuliraju. Udio mišića u tjelesnoj masi djeteta raste:

- od 23% u novorođenčeta
- 27% kod djeteta predškolske dobi
- 33% početkom puberteta
- do 43% u odrasla čovjeka.

Mišići opružači posebno su bitni za pravilno držanje tijela. Ako su podražaji koji potiču pravilno držanje tijela u svim ravnima pravilno dozirani, mogu doprinijeti pravilnom držanju tijela. Točnije, pravilnom opterećenju mišićno-ligamentarnog sustava odgovornog za držanje tijela te pravilnom rastu i razvoju kosti.

Tjelesno vježbanje nema utjecaja na visinu tijela. Stoga, rast u visinu sportaša i nesportaša slijedi iste zakonitosti bez odstupanja u dinamici, tempu te godini u kojoj se zbiva najveći prirast. Nadalje, kvalitativno opterećenje može potaknuti povoljniji odnos između mišićne, koštane mase i potkožnog masnog tkiva. Prema ostalim komponentama sastava tijela, odnos mišićne mase iznosi normalno 40/60 %. No, on se može povećati pod utjecajem tjelesnog vježbanja. Normalan odnos ne znači ekstremno smanjenje postotka masnog tkiva i povećanja aktivne tjelesne mase. To je zato jer će masno tkivo imati značajnu ulogu u spolnom razvoju djevojaka u periodu neposredno prije i tijekom adolescencije. Prosječna vrijednost masnog tkiva kod djece 6 – 8 godine iznosi:

- za dječake od 13 do 15 %
- za djevojčice od 16 do 18 % (Prskalo, 2004:13).

Najveći učinak može imati tjelesno vježbanje na odnos aktivne i balastne tjelesne mase odnosno mišićnog tkiva prema ukupnoj masi tijela. Utjecaj na longitudinalnu i transverzalnu dimenzionalnost skeleta je praktički nemoguć izuzevši ekstremne slučajeve

nasilja nad organizmom djeteta neprimjerenim tjelesnim vježbama, što bi za posljedicu imalo disharmoničan rast i razvoj.

Znanstveno utemeljenim vježbanjem bitno se može utjecati, ne samo na regulaciju morfoloških, motoričkih i funkcionalnih obilježja, već u znatnoj mjeri na kognitivne funkcije i konativne dimenzije odgovorne za modalitete ponašanja i efikasnu socijalizaciju mladih na varijabilne uvjete života i rada. No, rijetke su ljudske aktivnosti kojima se istodobno može utjecati na toliko velik broj ljudskih obilježja kao što je to moguće stručno oblikovanim tjelesnim vježbanjem (Prskalo, 2004:88-107).

Postoji razlika u intenzitetu rasta i razvoja među spolovima. Za razliku od djevojčica, dječaci su pri rođenju nešto viši i teži. U prosjeku oni to ostaju do jedanaeste ili dvanaeste godine života. Od tog uzrasta pa nadalje djevojčice su nešto više i teže od dječaka. To traje svega dvije godine. Kod uzrasta oko četrnaest i pol godina, oba spola su podjednake visine i težine. Zatim, u periodu adolescencije dječaci su ponovno viši i teži. Ta superiornost ostaje zauvijek. Djevojčice prestaju rasti oko dvadesete, a dječaci oko dvadeset i pete godine (Vučinić, 2001:26).

Postoje velike razlike u razvoju, sposobnostima, mogućnostima i znanju. Većina trogodišnjaka dovoljno je spretna da može isprobati sve sprave na dječjem igralištu. Samo im to treba omogućiti, ali i pomno pratiti i ako zatraže pomoć.

S navršene četiri godine javlja se intenzivno zanimanje za igre loptom i različite vrste pokretnih aktivnosti. Djeci treba omogućiti igru loptama različitih veličina i teksture (male, velike, taktilne, s ispupčenim „bodljama“, od tkanine, gume, kože...). One su iznimno važne za usavršavanje pokreta ruku i nogu. Zapravo, možemo reći da je želja za igru loptom prisutna znatno ranije, ali dijete još nije vješto. Važno je naglasiti da svaka tjelesna aktivnost i igra djeluje blagotvorno na razvoj djeteta, stvara se pozitivna socio-emocionalna klima i bliskost s drugom djecom.

U periodu između treće i četvrte godine djeca koriste takozvane tjelesno-glazbene igre. One potiču razvoj koordinacije, pokretljivosti, spretnosti, pozornosti, poštivanja pravila, domišljatosti i ostaloga. Nadalje, igre bacanja i hvatanja te igre gađanja razvijaju koordinaciju oka i ruke, spretnost, procjenjivanje, preciznost, zaključivanje, jačaju mišiće ruku i slično. Osim navedenih igara, djeca ove dobi vole igre s elementima skupljanja bodova kojima potičemo razvoj matematičkih pojmova, s elementima natjecanja kojima razvijamo socijalizaciju, učenje prihvaćanja pobjede i poraza. Naravno, za određene varijante dijete ipak treba sazrjeti.

U petoj godini života djeca koriste igre s nekim tjelesnim pomagalima kao što su palice, bočice napunjene pijeskom ili vodom, vrećice napunjene npr. sjemenkama, uže za preskakanje, gume za skakanje, reketi, frizbi, hodalice – štule, obruči i drugo.

Neophodno uz igru javlja se i prikladna odjeća i obuća. Ovo je jako bitno jer djeca od najranije dobi moraju usvojiti pravila ne samo igre, već i pravila za održavanje vlastite tj. osobne higijene, higijene odjeće i obuće te higijene vježbališta. Odjeća za vježbanje mora biti ležerna, komotna, izrađena od prirodnih materijala i nakon igre prljava! Isto tako i obuća.

Ako se dijete boji igre na spravama na igralištu kao što je penjanje i silaženje s kosine, brda, neravnog tla, hodanja po uzdignutoj površini, skakanja s više na nižu površinu, ne voli se vrtjeti, ne voli stavljati ruke u pijesak, biti boso u pijesku ili travi, igra lovice mu je prestrašna, to može ukazivati na postojanje neuroloških smetnji (Lazar, 2007:29).

Vrlo često znak poremećene senzorne integracije može biti igra koja je ispod dječje kronološke dobi. Primjeru u kojemu dijete ne može slagati kocke, manipulirati igračkama, sastaviti slagalicu i učiniti bilo koju drugu radnju koju može većina druge djece njegove dobi, upućuje na problem senzorne integracije (Lazar, 2007:25-32).

5. ULOGA ODGAJATELJA U IGRAMA

S obzirom na to da se svaka dobna skupina odlikuje svojim osobitostima, uloga odgajatelja je da procijeni i ocijeni gdje su granice igre i "igranja". To je potrebno stoga što je ono za stariju djecu možda previše zahtjevno za mlađu, i obratno. Da bismo u određivanju te granice bili što uspješniji, i to ne samo prilikom izbora, organizacije i provođenja igara, potrebno je prilikom rada, odnosno tjelesnog vježbanja s djecom predškolske dobi voditi računa o:

a) temeljnim anatomsko-fiziološkim i psihičkim karakteristikama djece
b) aktualnom stanju njihova antropološkog statusa
c) karakteristikama svake pojedine dobne skupine
d) aktualnom stanju i specifičnostima svakog djeteta u određenoj skupini.

Snaga odgojnog utjecaja igre je u tome što dijete u njoj ima osjećaj slobode, te što je maksimalno tjelesno i emocionalno angažirano. Osim toga, komparativne prednosti igre proizlaze i iz toga što dijete igrajući se stječe spoznaje o vanjskom svijetu, razvija i oblikuje voljne osobine, obogaćuje rječnik i izgrađuje svoj govor, razvija stvaralačke sposobnosti, upoznaje odnose među ljudima i izgrađuje svoje ponašanje i odnos prema svijetu koji ga okružuje. Sve to upućuje na zaključak da igra ima ne samo moćno odgojno djelovanje, nego je i snažno sredstvo tjelesne i zdravstvene kulture.

U izboru igre i njezinu prilagođavanju postojećoj situaciji odgojitelj ima potpunu slobodu. Svaka je intervencija odgojitelja u tom pogledu, pogotovo ako pridonosi uspješnijem provođenju igre, ne samo opravdana, već i dobro došla (Findak i Delija, 2001:28-71).

Uz izbor igre, važna je i njezina organizacija. Zadaće odgajatelja su da:

- dobro opiše igru
- pravilno je demonstrira
- po potrebi prekine radi dodatnih objašnjenja
- osigura da sva djeca sudjeluju u igri
- prati tijek igre
- nadzire svu djecu (posebno tzv. plašljivu, tjelesno slabije razvijenu)
- objavi na primjeren način rezultat igre i drugo.

Dakako, sve to treba provoditi tako da se ne sputavaju ni dječja inicijativa ni stvaralaštvo. Naprotiv, treba učini sve, i malo više od toga, da igra za dijete predškolske dobi bude i ostane trajna vrijednost (Findak, 1995:41).

Iako dijete svakodnevno uči, ne samo igrajući se, postoje prednosti učenja pomoći igre i kroz igru. Prednosti učenja kroz igru su neizravno učenje, motiviranost djeteta, poštivanje pravila. No, prije svega važno je da proces učenja ne liči na učenje već na igru. Odgajatelj u tako organiziranoj igri može naučiti djecu štošta. Stoga, možemo zaključiti da igra nije samo osnovni oblik dječje aktivnosti i razvoja, već i jedan od oblika odgojno-obrazovnog rada u vrtiću.

Kako bi se u potpunosti ostvario svestran utjecaj igara, potrebno je igru dobro organizirati što podrazumijeva pravilan izbor igre, izbor i veličinu terena, izbor pomagala, rekvizita, broja igrača i njihovu pravilnu podjelu i raspored, objašnjavanje i demonstraciju. Djecu treba upoznati s ciljevima i pravilima igre, treba voditi računa o početku, tijeku i završetku igre i što je naročito važno treba paziti na proglašenje rezultata i pobjednika (Pejčić, 2005:36).

6. RAZVOJNE KARAKTERISTIKE DJECE PREDŠKOLSKE DOBI

Predškolske dječje ustanove (jaslica i vrtića) oblik su organizirane brige o djeci do njihovog polaska u školu u svrhu unapređivanja psihofizičkog, emocionalnog i društvenog razvoja djeteta. Stoga, ukoliko se želi pravilno raditi s djecom predškolske dobi mora se djecu razumjeti, dakle, prihvatiti ih sa svim njihovim vrlinama i manama, interesima, potrebama i željama, sukladno njihovom rastu i razvoju, te njihovim osobinama, sposobnostima i eventualnim nemogućnostima (Findak i Delija, 2001:15).

Svrha i zadaće tjelesne i zdravstvene kulture u predškolskom odgoju su više ili manje određene čimbenicima:

a) razvojnim karakteristikama djece predškolske dobi
b) autentičnim potrebama djece predškolske dobi
c) zahtjevima koji prate život djece predškolske dobi u suvremenom društvu (Findak i Delija, 2001:26).

Na temelju kvantitativnih različitosti kognitivnih struktura mogu se, prema Piagetu, opisati sljedeća razdoblja kognitivne ontogeneze čovjeka koja, prema određenim zakonitostima, slijede jedno za drugim:

1. razdoblje senzomotoričke inteligencije (ca. 0-2. godina)
2. razdoblje predoperacionalnog mišljenja (ca. 2.-7. godina)
    a) razvoj uloge simbola, jezika, pretpojmovnog i transduktivnog mišljenja (ca. 2.-4.godina)
    b) zorno, ireverzibilno mišljenje (ca. 4.-7. godina)
3. razdoblje konkretnih operacija: reverzibilnost, grupiranje (ca. 7.-11. godina)
4. razdoblje formalnih operacija: formalno, apstraktno, hipotetičko mišljenje (nakon ca. 11. godine) (Buggle, 2009:54).

Iako se u predškolskom uzrastu javljaju samo prva dva navedena razdoblja, detaljnije će se opisati sva četiri navedena razvojna stupnja.

Prvo razdoblje kognitivnog razvoja čovjeka koje započinje rođenjem i završava otprilike kad se navrše dvije godine je razdoblje senzomotoričke inteligencije. U ovoj fazi dijete postupno i stupnjevito stvara prvu kognitivnu orijentaciju te izgrađuje kognitivno okruženje baveći se konkretnim stvarima u vanjskom realnom prostoru koji promatra i na koji

djeluje. Središnja aktivnost djeteta tijekom ove faze pored reprodukcije, generalizacije i diferencijacije senzomotoričkih shema sastoji se u sve većoj koordinaciji osjetilnih i motoričkih aktivnosti. Promatrajući ponajviše vlastitu djecu, Piaget je utvrdio razvojni tijek te je ovu fazu podijelio na šest podstupnjeva. Nadalje, navodi oponašanje kao pokretač prijelaza i prijenosa između ove i slijedeće razvojne faze.

Drugo razdoblje, razdoblje predoperacionalnog mišljenja, dijeli se na dva podstupnja. Prvi podstupanj je razvoj uloge simbola, jezika, pretpojmovnog i transduktivnog mišljenja. U ovoj fazi dijete usvaja sposobnost istovremenog razlikovanje i povezivanja onoga što se označava (slika, simbol, zvuk) od onoga što je označeno (realni objekt ili veze), povezuje jezik i mišljenje, djelovanje ne samo na stvari u realnom vanjskom svijetu nego i na njihov unutarnje reprezentacije (predodžbe, simbole, znakove), stvaranje mišljenja koje se temelji na povezivanju pretpojmova. Drugi podstupanj je razdoblje zornog mišljenja koje se smatra prijelaznom fazom ili međustupnjem. Tu se pojavljuju misaone strukture koje se nalaze u sredini između strogo centriranih i ireverzibilnih načina mišljenja iz prethodnog razdoblja i decentriranih reverzibilnih operacija iz slijedećeg razvojnog stupnja.

U trećem razdoblju, razdoblju konkretnih operacija, javlja se pojam operacija koja se definira kao unutarnja manje ili više apstraktno-formalizirana i generalizirana djelatnost kontinuirano razvija iz promatrane konkretne radnje u vanjskom prostoru kao izvora i plodne podloge inteligencije.

Četvrto razdoblje, razdoblje formalnih operacija, karakterizira mišljenje koje sve više ide od konkretno-stvarnog prema opsežnijem području hipotetsko-mogućeg, od pojedinog konkretnog sadržaja prema sve općenitijim, sve apstraktnijim oblicima i strukturama bez konkretnog sadržaja (Buggle, 2009:53-108).

Tijekom rasta i razvoja dijete razvija motoriku, okulomotoriku, govor i društvenost. Za djetetovo normalno funkcioniranje važna su sva navedena područja razvoja, ali na tjelesno kretanja najvažnije je razvoj motorike. Cjelokupni razvoj motorike može se podijeliti u četiri razvojna područja:

1. držanje glave
2. pokreti trupa
3. pokreti ruku
4. pokreti nogu.

Motorika držanja glave najuočljivija je tijekom prvih šest mjeseci nakon poroda, s naročitom izraženim napredovanjem i prvom tromjesečju. Ako dijete starije od pet mjeseci ne

može podupirati o podlakticama, to može značiti da u razvoju motorike značajno zaostaje za svojim vršnjacima.

U razvoju pokreta trupa dijete se može okretati oko uzdužne osi koncem drugog mjeseca života. Sposobnost sjedenja razvija se postupno. Tek u sedmom mjesecu dojenče je sposobno je održati se u sjedećem položaju 5 – 10 sekundi bez ičije pomoći i oslonca.

Razvoj pokreta ruku vjerno prati zakonitosti u psihičkom razvoju. Zbog toga promatranje razvoja pokreta ruku ima veliko značenje u praćenju psihičkog razvoja djeteta. Pokreti ruku dijele se na pokrete prstima i hvatanje cijelom šakom uz pokretanje cijele ruke. Kod novorođenčeta javljaju se prirodna refleksna hvatanja. Tek u četvrtom i petom mjesecu javljaju se usmjerene aktivnosti.

Pokreti nogu, dok dijete leži na trbuhu, javljaju se u petom mjesecu života. Koncem šestog mjeseca dijete se odupire nogama o podlogu držeći ga za ruke ili ispod pazuha. Samostalno podizanje na noge uz pomoć vlastitih ruku javlja se nakon desetog mjeseca starosti. Nakon osamnaestog mjeseca dijete samostalno hoda (Čuturić, 2001:36-47).

7. KINEZIOLOŠKA IGRA

Kretanje je za malu djecu osobito važno. Razvojno je odgovarajuće, stimulativno i ugodno. Djeca su sretna kada imaju priliku da se kreću okolo. Nesretna su kada se nađu ograničena na jednom mjestu tijekom duljeg vremena. Što je dijete mlađe, to mu je potreban veći postotak vremena za kretanje (Lazar, 2007:24).

Pojam tjelesna aktivnost odnosi se na uobičajenu individualnu tjelesnu aktivnost, obuhvaćajući tako radnu tjelesnu aktivnosti, aktivnost vezanu za osobnu higijenu, samozbrinjavanje, tjelesnu aktivnost u slobodno vrijeme (kućanski poslovi, vrtlarenje sportsko-rekreativna aktivnost, druge rekreativne aktivnosti). Po svim segmentima uobičajene aktivnosti ljudi se međusobno uvelike razlikuju (Mišigoj-Duraković, 1999:19).

Cilj kineziološke igre nije samo tjelesni odgoj. Pomoću kineziološke igre ispunjavamo zadatke umnog odgoja. Dijete mora naučiti razmišljati o igri koju igra (Ivanković, 1973 65).

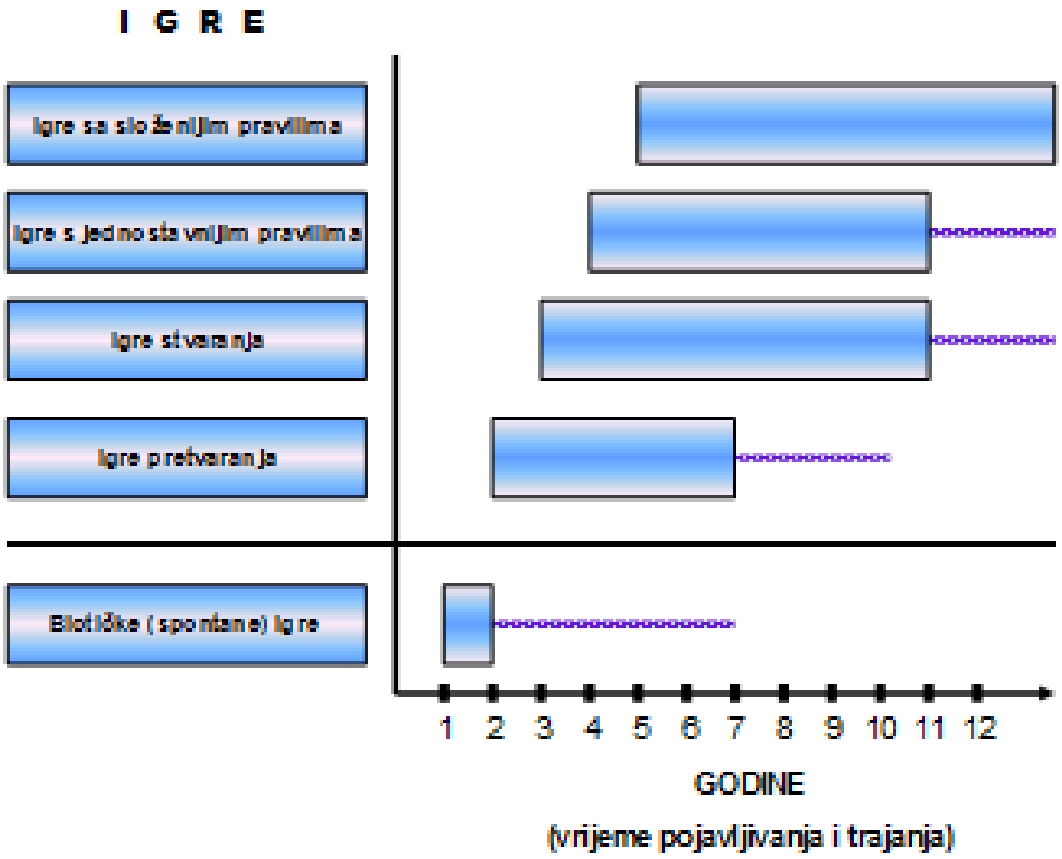
U knjizi *Kineziološka metodika u predškolskom odgoju* autora Borisa Neljaka navedeno je da kineziološke igre kao sadržaji programa rada s djecom predškolske dobi značajne su jer uključuju sve kapacitete i pridonose mnogostrukom razvoju djeteta i njegove ličnosti. Kineziološke igre zauzimaju u razvoju djece predškolske dobi posebno značajno mjesto zbog svog pozitivnog utjecaja na veliki broj morfoloških, motoričkih i funkcionalnih obilježja djeteta (Neljak, 2009:43).

Nadalje, brojne kineziološke igre koje se javljaju u predškolskom uzrastu povezane su s verbalnim izražavanjem djeteta. Stoga su govor i pokret najčešće povezani u igri, ali ne samo govor i pokret, nego govor i glazba, pjevanje ili ples. Zato možemo primijetiti pojavu kinezioloških i nekinezioloških sadržaja u predškolskom uzrastu. Važno je naglasiti da bez obzira na to o kojoj se igri radi, ako u njoj dominira pokret, ona se naziva kineziološkom igrom.

Kineziološke su igre sadržajno i funkcionalno vrlo različite i složene jer povezuju cjelokupni razvoj, emocije, pažnju, govor, mišljenje, kreativnost i slično. S obzirom na kronološku dob djeteta i njihovo pojavljivanje u predškolskom uzrastu, kineziološke igre dijelimo na:

- biotičke (spontane) igre,
- igre pretvaranja,
- igre stvaranja,

- igre s jednostavnim pravilima i
- igre sa složenim pravilima.



Slika 1. Kineziološke igre

7.1. BIOTIČKE (SPONTANE) IGRE

Biotičke (spontane) igre su igre ili pokreti koje se spontano počinju javljati od najranije dobi do kraja druge godine. Tada djeca spontano počinju izvršavati jednostavne mišićne pokrete kao što su treskanje zvečke, guranje lopte u krevetiću, povlačenje igračke koje sviraju, skakanje gore-dolje i slično.

7.2. IGRE PRETVARANJA

Igre pretvaranja su igre koje se počinju javljati u dobi od druge godine života. No, najviše su zastupljene u periodu 4. i 5. godine života, a prestaju se pojavljivati s polaskom u školu. Karakterizira ih upotreba predmeta ili ljudi kao simbola za nešto što oni inače nisu. Prvotno se simboli javljaju u vrlo jednostavnim aktivnostima, te postepeno bivaju sve teže. Kroz pretvaranje djeca uče i spoznaju kako se uživjeti u nečiji karakter, u nečiji život. Tako razvijaju maštu, kreativnost, logičko mišljenje i rješavanje problema. Ove igre imaju tri elementa, a to su zaplet ili priča, uloge i različita pomagala.

7.3. IGRE STVARANJA

Igre stvaranja počinju se javljati u trećoj godini života i traju do kraja rane školske dobi. U ovoj igri djeca, koristeći različite predmete, pokušavaju nešto stvoriti. Neki od primjera ovakvih igra su gradnja kule od kocaka, rezanje i lijepljenje slika, izrada gruda od snijega, izrada figurica od plastelina. Kroz ovu igru djeca uče o predmetima, oblicima, prostoru, redanju, spajanju, manipuliranju i slično. U igri mogu sudjelovati roditelji, ali važno je da ne preuzimaju inicijativnu u igri.

7.4. IGRE S JEDNOSTAVNIM PRAVILIMA

Igre s jednostavnim pravilima počinju se javljati nakon navršene pete godine života. To su igre s unaprijed poznatim pravilima i ograničenjima u kojima je unaprijed određen cilj. Najpoznatije ovakve igre su igre skrivača, školice i slično. Djeca kroz ove igre uče da postoje pravila kojih se svi moramo pridržavati i poštovati, kako se nositi s uspjehom ili neuspjehom.

Ovakve igre ne moraju biti samo natjecateljske, već mogu biti i suradničkog karaktera gdje djeca uče surađivati, dijeliti, dogovarati se.

7.5. IGRE SA SLOŽENIM PRAVILIMA

Igre sa složenim pravilima javljaju se neposredno prije polaska u školu i traju sve do 12. godine. Najpoznatije ovakve igre su igre kartama, graničara, te društvene igre poput čovječe ne ljuti se ili memorija. Ove su igre dosta bitne jer imaju i moralni značaj u razvoju djeteta jer zahtijevaju poštivanje pravila, pokazivanje poštenja (Neljak, 2009:57-62).

8. PRIMJERI KINEZIOLOŠKIH IGARA U PREDŠKOLSKOM ODGOJU

8.1.IGRE ZA MLAĐU DOBNU SKUPINU

Lovac i medvjedići

Medvjedići hodaju četveronoške po igralištu po kojem su postavljeni obruči na stalku. To su medvjeđe spilje. Na znak trube svi medvjedići se nastoje što prije sakriti u spilju da ih ne nađe lovac. Ako lovac nađe kojeg medvjedića, zamjenjuju ulogu.

Kotrljanje lopte

Djeca se nalaze raspoređena u dvije kolone. Međusobno su udaljeni 1 m i stoje u raskoračnom stavu. Prvo dijete iz kolone ima loptu koju kotrljajući između nogu dodaje drugom djetetu i tako do posljednjeg. Pobijedila je ona kolona koja je prva otkotrljala loptu do posljednjeg djeteta.

Vlak

Na podu kredom nacrtamo tračnice. Preko tračnica postavimo 2-3 okvira švedskog sanduka – to su tuneli. Odaberemo dvoje djece – to su skretničari koji imaju jednu crvenu i jednu bijelu zastavicu. Ostala djeca se poredaju u kolonu (vlak) i kreću se tračnicama. Kada skretničar podigne crvenu zastavicu mijenjaju način kretanja (iz uspravnog prelaze u četveronožno hodanje), a kada podignu bijelu zastavicu mijenjaju smjer kretanja (naprijed – nazad).

Leptirići

Djecu podijelimo u 3-4 jata leptira. Svako jato leptira ima svoju boju (svako dijete ima trakicu boje jata kojem pripada). Voditelj u ruci ima zastavice boje jata. Svi leptirići slobodno lete po livadi. Kada voditelj podigne jednu ili više zastavica boje jata, djeca iz tog jata moraju

zauzeti određene položaje (npr. stajati na lijevoj ili desnoj nozi, napraviti vagu zanoženjem ili prednoženjem, stajati na jednoj nozi uz oslonac i sl.). Položaji su unaprijed zadani za svako jato i tijekom igre mogu se mijenjati.

Ide maca oko tebe

Djeca formiraju krug u kojem sjede u turskom sjedu. Jedno dijete je "*maca*" i u ruci ima nekakav predmet (lopticu, šlapicu i sl.) koji stavlja nekome od djece koja sjede iza leđa, ali tako da ovaj kome je predmet stavljen ne uoči."*Maca*" dakle, obilazi krug oko djece i pjeva pjesmicu:

"Ide maca oko tebe pazi da te ne ogrebe.
Čuvaj maco rep, da ne budeš slijep,
Ako budeš slijep otpast će ti rep."

Kada se pjesmica završi "*maca*" mora položiti predmet nekome, i kada taj primijeti nastoji uhvatiti "*macu*" koja se pokušava spasiti sjedajući na njegovo mjesto. Uspije li "*mišu*" uhvatiti "*macu*", tada "*maca*" mora sjesti u krug za kaznu.

Lisica i guska

Izaberu se dva djeteta: jedan je seljak, a drugi lisica. Nema li dovoljno djece odrasla osoba može biti seljak, no neka svako dijete bude lisica. Seljak odvodi guske na pašu pa se vraća svojoj kući. Lisica vreba između seljaka i gusaka.

Seljak uzvikuje:

"Guščice, guščice, vratite se kućici!"

One odgovaraju:

"Ne možemo strah nas je lisice."

Seljak tada viče:

"Lisica je prošla, danas više nebu došla.
Guščice, guščice, vratite se kućici."

Guske moraju okušati trčati do kuće, a lisica ih pokušava uhvatiti. Igra može trajati dok sve guske ne budu uhvaćene, s tim da prvo uhvaćeno dijete postane lisica, posljednje seljak ili se uloge mogu mijenjati po želji u svakom krugu igre.

Traženje gnijezda

Djeca formiraju vrste na startnoj liniji i čekaju zavezanih očiju na znak. Potom kreću trčeći, hodajući, tapkajući prema postavljenim krugovima (gnijezdima) na udaljenosti od 5-10 m. Zadatak je pronaći svoje gnijezdo i sjeti u njega. Pobjeđuje dijete koje to prvo uspješno učini.

Zmija i žabe

Debeli konop polažemo na pod i njime označimo mali prostor. To je bara. Nedaleko do bare postavimo stalke za skok u vis i razapnemo uže na visini od 40 cm. To je zmijina kuća. Djecu podijelimo na zmije i žabe. Žabe skakuću po bari i izlaze iz nje preskačući konop na podu. Zmije puzu prema bari, a žabe bježe od zmije i skaču u baru. Kada više nema ni jedne žabe izvan bare, zmije otpuzu u svoju kućicu. Čim se zmija udalji, žabe ponovno izlaze iz bare i igra se nastavlja.

Vjetar

Na jednoj strani omeđenog igrališta stoji "*vjetar*". Na drugoj strani igrališta, na udaljenosti 10 m , stoje u jednoj vrsti djeca. Odvija se ovakav dijalog:

Vjetar: "Ja sam vjetar dižem prah, zar vas djeco nije strah?"

Djeca: "Ti si vjetar dižeš prah, al' nas djecu nije strah."

Vjetar: "Ako ja zapušem?"

Djeca: "Mi ćemo pobjeći!"

Na to djeca pretrče preko igrališta na suprotnu stranu na kojoj stoji "*vjetar*", a on trči na stranu na kojoj su stajala djeca. Koga on ulovi, taj postane njegov pomagač u lovu. Igra se tako ponavlja dok ne ostane samo jedno dijete i postaje "*vjetar*".

Ptičice u gnijezdu

Po igralištu razmjestimo onoliko obruča koliko ima djece. To su gnijezda. Djeca su ptičice i lete po igralištu. Kada voditelj poviče "jastreb" sve ptičice odlete do svojih gnijezda i sunožno uskoče u nj. voditelj (jastreb) doleti, vidi da su sve ptičice u gnijezdu i opet odleti. Sve ptičice sunožno iskoče iz gnijezda i ponovno lete po igralištu.

8.2. IGRE ZA SREDNJU DOBNU SKUPINU

Boja, boja

Jedno dijete lovi. Prije nego što započne loviti naglas kaže, na primjer: "Boja, boja zelena!" Sva djeca potrče kako bi pronašli i dotaknuli nešto zeleno, dok ih onaj koji lovi pokušava uhvatiti. U trenutku kad neko dijete uhvati nešto što je zelene boje, spašen je i ono ga ne može uloviti. Ako je onaj koji lovi uspio nekoga uhvatiti prije nego što je on dotaknuo tu boju, uhvaćeni postaje onaj koji lovi i oglašava drugu boju. U suprotnom i dalje lovi isto dijete.

Osvajanje otoka

Na snijegu je nacrtano više krugova polumjer jedan metar. U svakome stoje po dva igrača leđima okrenuti jedan prema drugome držeći se za ruke. Potiskivanjem leđa nastoje jedan drugoga izgurati iz kruga. Pobjednik je onaj koji u deset pokušaja više puta ostane u krugu.

Graničar na snijegu

Djeca su podijeljena u dvije jednako brojne ekipe. Svaka stoji u svom polju u omeđenom prostoru koji je podijeljen crtom. Svi u rukama drže grudu snijega, koju na znak, svi istovremeno bacaju prema protivničkoj ekipi pokušavajući nekog pogoditi. Pogođeni igrači izlaze iz svojih polja, a ostali prave nove grude za sljedeće gađanje. Pobjeđuje ona ekipa u kojoj ostane više nepogođenih igrača nakon tri minute grudanja.

Ukradena kapa

Djeca formiraju krug. Čučnu jedan kraj drugoga. Jedno dijete s vanjske strane kruži oko njih te iznenada nekom od njih skine kapu s glave i potrči oko kruga nastojeći pobjeći od pokradenog igrača koji ga hvata. Spas mu je ako optrči dva puta oko kruga i čučne na njegovo mjesto, a u krađu kreće drugi igrač.

Neobičan dvorac

Djeca se podijele u ekipe, po troje u svakoj. Zadatak im je u zadanom vremenu od snijega i predmeta nađenih u prirodi (grančice, kora od drveta i drugo), sagraditi što neobičniji i originalniji dvorac. Najljepši dvorac se proglašava pobjedničkim.

Zatrpavanje rupe

Djeca se podijele u ekipe, u svakoj po petero. U neugaženom snijegu su iskopane veće rupe i svaka ekipa na udaljenosti od pet metara iza crte stoji ispred svoje. Na znak, rukama ubacuju snijeg u nju, pokušavajući je što prije popuniti snijegom. Ono dijete koje napravi prijestup ispada iz igre dok njegova ekipa i dalje se natječe, ali oslabljena za tog igrača. Ona ekipa koja u određenom vremenu prva ispuni svoj zadatak proglašava se pobjednikom.

Ples oko stolaca

Djeca su slobodno raspoređena na plesnom podiju. Plešu uz muziku. Na sredinu plesnog podija su poredane stolice u krug, ali jedna manje od broja prisutnih plesača. Zadatak plesača je da na prestanak muzike potrče prema stolicama i sjednu na njih. Jedan plesač ostaje stajati i on ispada iz igre. Sklanja se i jedna stolica. I tako redom. Ples se nastavlja dok na podiju ostanu dvoje plesača i jedna stolica. Pobjednik je onaj tko na nju uspije sjesti.

Krumpir štafeta

Djeca se formiraju u kolone na startnoj liniji. Svaki put u koloni posjeduje plastični tanjur. Na udaljenosti od 10 m nalazi se hrpica krumpira 10-15 komada. Na znak potrče prema krumpirima, pokupe ih na pladanj i trče s njima do sljedećeg prvog u koloni i predaju na pladanj. Zatim ovi trče s pladnjem do markacije i tamo istovare sve krumpire s pladnja i vraćaju se s praznim pladnjem do sljedećeg u koloni. Pobjeđuju ona ekipa koja se prva izreda i postavi ponovno u kolonu sa visoko uzručenim rukama.

Gusjenica

Djeca formiraju kolone koje se postave iza startne linije. Svaki igrač uhvati oko struka igrača ispred sebe. Na znak, svi potrče do stalka, zaobiđu ga i vrate se na start. Pobjeđuje ona kolona koja je prva bez da joj se raspala gusjenica došla do cilja. U slučaju da gusjenica pukne, svi se igrači moraju vratiti na start i otuda ponovno krenuti.

Tko će prije

Djeca su podijeljena u nekoliko skupina. Pored svake skupine u košari se nalaze predmeti različite veličine i težine. Na određenoj udaljenosti ispred svake skupine nalazi se prazna košara (ili okvir švedskog sanduka) u koji djeca moraju prenijeti predmete koji se nalaze na njihovoj strani. Svako uzima po jedan predmet iz košare te ga prenosi na drugu stranu. Kada se vrati u svoju skupinu kreće sljedeće dijete i tako redom. Pobijedila je skupina koja je prva prenijela sve predmete na suprotnu stranu.

8.3. IGRE ZA STARIJU DOBNU SKUPINU

Štafete bacanjem loptica u koš

Djeca su raspoređena u nekoliko kolona. Svako prvo dijete iz kolone trči do određenog mjesta na kojem se nalaze obruč s loptama i koš. U obruču ima lopti koliko djece u koloni. Kad dijete dotrči do tog mjesta baca jednu loptu u koš i vraća se na začelje kolone. Kolona koja ima više lopti u košu proglašava se pobjednikom.

Utrka s limunom

Sva djeca se poredaju u parove na jednoj strani dvorane. Pridržavaju limun ili lopticu koji se nalazi između njihovih čela, a da pri tome ne koriste ruke. Na znak za početak, svi parovi počinju hodati prema suprotnoj strani dvorane, pazeći da im limun ne ispadne. Ako limun padne na pod, ne mogu nastaviti igru, dok ga ponovno ne postave između čela.

Pobjeđuje prvi par koji se vrati u početni položaj nakon što je dotaknuo suprotni zid dvorane s limunom.

Borba za mjesto u krugu

U krugu promjera 5 m, stoje slobodno raštrkana djeca, dvije ekipa (ili pojedinačno). Na znak, jedna ekipa nastoji drugu istisnuti iz kruga navlačenjem, guranjem, ili tako da jedan igrač iznese drugog. Izguranim se smatra svaki onaj igrač koji je svim dijelovima tijela izvan kruga. Igrač koji je izgurao jednog igrača hvata se u koštac s prvim slobodnim igračem iz protivničke ekipe. Pobjednici su oni koji zavladaju krugom.

Tapkanje u mraku

Uzmite onoliko papirića koliko ima djece. Na jednom papiriću nacrtajte ruku. Svako dijete izvlači papirić. Onome koji izvuče papirić s rukom, maramom zavežite oči. Ostali igrači neka legnu oblikujući krug. Neka im glava bude okrenuta prema unutra, a noge prema van. Dijete kojem su prekrivene oči, treba prepoznati djecu pipajući ih rukama. Naravno, djeca ne smiju govoriti. A onaj koji ih treba prepoznati, smije im dodirivati samo lice. Kad dijete nekoga prepozna, mijenjaju se uloge.

Optrči krug

Djeca stojeći u parovima jedan iza drugog formiraju krug, tako da partner koji se nalazi bliže središtu kruga stoji raznožno. Na znak voditelja, djeca koja se nalaze s vanjske strane kruga, trče puni krug, dok ponovno ne dođu do svog partnera, provlače se kroz njegove noge i hvataju jedan od predmeta (spužve i sl.) koji se nalaze u središtu kruga. S obzirom na to da se u krugu uvijek nalazi jedan predmet manje nego što ima parova, par koji je ostao bez predmeta ispada iz igre.

Pogodi snjegovića

Igrači su raspoređeni u kolone, u svakoj po pet. Svaki od njih sjedi na saonicama u rukama držeći grudu snijega. Ispred svake kolone na udaljenosti deset metara stoji "snjegović". Na četiri metra od njega, s desne strane zaboden je skijaški štap koji označava

mjesto gađanja. Na znak, prvi iz kolone spuštaju se prema dolje i s označenog mjesta gađaju u snjegovića. Po pet bodova donosi pogodak u glavu, a po dva boda pogodak u bilo koji dio snjegovića. Igra je završena kada se izredaju svi igrači, a pobjednička ekipa je ona s najviše bodova.

Sakupljanje čunjeva

Igrači su podijeljeni u kolone, po petero u svakoj. Stoje iza startne crte. Ispred svake su označena mjesta kraj kojih j postavljen po jedan čunj. Na znak, prvi iz kolone kreću prema njima i bez zaustavljanja ih sakupljaju. Kada uzmu zadnji čunj, vraćaju se do svoji kolona i predaju ih sljedećem koji ih vraća na označena mjesta. Zadatak je gotov kada svi izredaju, a pobjednik je najbrža ekipa.

Koja će kolona prije

Igrači stoje u kolonama, u svakoj po pet. Igrač ispred sebe stavi ruku na ramena. Stoje iza startne crte. Na udaljenosti deset metara ispred svake kolone postavljen je čunj. Zadatak je na znak, da tako "povezane" kolone otkližu do čunja, zaobiđu ga te da se na isti način vrate nazad. Kolona koja prva obavi zadatak, a da se pritom ne razdvoji, pobjeđuje.

Vlakićem kroz tunel

Igrači stoje u formaciji kolone. Igrače ispred sebe drže objema rukama oko struka. Ispred svake kolone nalazi se "tunel" kojeg formiraju dva igrača držeći se za ruke. Na znak, ekipe prolaze ispod svojih tunela. Ekipa koja u tome prva uspije, a da se pritom ne odvoji je pobjednik.

Jaje na žlici

Djeca stanu na jedan kraj sobe sa žlicom u ustima i jajetom (kuhano) na njoj. Na drugi kraj sobe postavi stolicu dva metra udaljenu od zida. Na znak za početak svi sudionici počnu hodati nastojeći zadržati jaje na žlici. Ako nekome jaje ispadne, ne može nastaviti sve dok ne vrati jaje na žlicu. Pobjednik je onaj igrač koji prvi obiđe stolicu i vrati se na početak (Neljak, 2009:102-156).

9. ZAKLJUČAK

Igra je najčešća aktivnost djeteta, a ujedno je najizrazitiji oblik dječje aktivnosti pomoću kojeg se dijete razvija, stvara, uči i istražuje.

Igra je oduvijek bila prisutna u životu djeteta. To je aktivnost koju svako dijete koristi s puno radosti i volje. Iako brzo odrastemo, cijeli život se igramo. Bez obzira na godine, ne prestajemo biti dijete koje se voli igrati. No, najviše se igramo u djetinjstvu.

U predškolskom uzrastu igra je pokazatelj cjelokupnog razvoja. Također, može biti pokazatelj zastoja u rastu i razvoju te pokazatelj postojanja psihičkog poremećaja (Lazar, 2007:32).

Pošto igru možemo promatrati iz različitih aspekata razvoja, poznajemo nekoliko podjela igara. Podjela koja se najčešće javlja je podjela na funkcionalnu igru, simboličku igru i igru s pravilima.

Kako je kretanje za djecu predškolske dobi osobito važno, imamo kineziološku igru. Kineziološka igra je igra u kojoj prevladava pokret. Ona pozitivno utječe na veliki broj morfoloških, motoričkih i funkcionalnih obilježja djeteta. Mogu se primjenjivati na različite načine te pomoću različitih sadržaja. Dijele se na biotičke (spontane) igre, igre pretvaranja, igre stvaranja, igre s jednostavnim pravilima i igre sa složenim pravilima.

Smatra da je važno koristiti što više kineziološke igre u predškolskom uzrastu jer pomoću njih djeca se najviše razvijaju. U kineziološkim igrama vrlo važnu ulogu ima odgojitelj koji planira i provodi igre. Važno je da je odgojitelj kreativan, spontan i refleksivan te da na razne načine prikaže djeci kineziološke igre. Ako odgojitelj na zanimljiv način prikaže kineziološke igre djeci, djece će ih još radosnije igrati.

10. LITERATURA

1. Anić, V. (1998). *Rječnik hrvatskoga jezika*. Zagreb: Novi Liber.
2. Anić, V., Goldstein, I. (2007). *Rječnik stranih riječi*. Zagreb: Novi Liber.
3. Buggle, F. (2009). *Razvojna psihologija Jeana Piageta*. Zagreb: Naklada Slap.
4. Čuturić, N. (2001). *Psihomotorički razvoj djeteta u prve dvije godine života*. Zagreb: Naklada Slap.
5. Duran, M. (1995). *Dijete i igra*. Zagreb: Naklada Slap.
6. Findak, V. (1995). *Metodika tjelesne i zdravstvene kulture u predškolskom odgoju*. Zagreb: Školska knjiga.
7. Findak, V., Delija, K. (2001). *Tjelesna i zdravstvena kultura u predškolskom odgoju*. Zagreb: Edip.
8. Findak, V., Prskalo, I. (2004). *Kineziološki leksikon za odgojitelje*. Petrinja: Visoka učiteljska škola.
9. Goldberg, S. (2003). *Razvojne igre za predškolsko dijete*. Lekenik: Ostvarenje.
10. Grgec-Petroci, V., Vranko, M., Rebac, J. 2009. *Igra i dijete, dijete i igra*. Zagreb: Obiteljski centar grada Zagreba.
11. Ivanković, A. (1953). *Pokretne igre*. Zagreb: Naša djeca.
12. Ivanković, A. (1973). *Fizički odgoj djece predškolske dobi*. Zagreb: Školska knjiga.
13. Ivanković, A. (1988). *Tjelesne vježbe i igre u predškolskom odgoju.* Zagreb: Školska knjiga.
14. Lazar, M. (2007). *Igra i njezin utjecaj na tjelesni razvoj*. Đakovo: Tempo.
15. Lorger, M., Findak, V., Prskalo, I. (2013). *Kineziološka metodika – vježbe.* Zagreb: Učiteljski fakultet Sveučilište u Zagrebu.
16. Mišigoj-Duraković, M. (1999). *Tjelesno vježbanje i zdravlje*. Zagreb: Grafos.
17. Neljak, B. (2009). *Kineziološka metodika u predškolskom odgoju*. Zagreb: Kineziološki fakultet.
18. Pejčić, A. (2005). *Kineziološke aktivnosti za djecu predškolske i rane školske dobi*. Rijeka: Visoka učiteljska škola u Rijeci.
19. Prskalo, I. (2004). *Osnove kineziologije*. Petrinja: Visoka učiteljska škola.
20. Vučinić, Ž. (2001). *Kretanje je djetetova radost*. Zagreb: Foto Marketing – FoMa.

21. Wallon, H. (1985). *Psihički razvoj djeteta*. Beograd: Zavod za udžbenike i nastavna sredstva.

SAŽETAK

Igra je najstariji oblik tjelesne i zdravstvene kulture, spontana i slobodno izabrana aktivnost čovjeka. Najčešće podjela igre je na funkcionalnu igru, konstruktivnu igru, igru pretvaranja i igru s pravilima. Kineziološke igre su igre u kojima prevladava pokret. Kineziološke igre zauzimaju u razvoju djece predškolske dobi posebno značajno mjesto zbog svog pozitivnog utjecaja na veliki broj morfoloških, motoričkih i funkcionalnih obilježja djeteta. Dijelimo ih na biotičke (spontane) igre, igre pretvaranja, igre stvaranja, igre s jednostavnim pravilima i igre sa složenim pravilima.

Ključne riječi: igra, kineziološka igra, kineziologija, podjela igre

SUMMARY

Games are the oldest forms of voluntarily and willingly chosen leisure activities. The most common division of games is in functional games, constructive games, games of pretend and games with rules. Kinesiology games are predominantly motional and important because they influence morphological, motor, and functional skills in children. They are divided into biotic (spontaneous) games, games of pretend, games of creation, games with simple rules, and games with complex rules.

Key words: games, kinesiology games, kinesiology, division of games