

# Odgojno-obrazovni značaj tradicijskih igara

---

Rubelj, Tea

Undergraduate thesis / Završni rad

2023

Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj: **University of Split, Faculty of Humanities and Social Sciences, University of Split / Sveučilište u Splitu, Filozofski fakultet**

Permanent link / Trajna poveznica: <https://um.nsk.hr/um:nbn:hr:172:479988>

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

Download date / Datum preuzimanja: **2025-01-03**

Repository / Repozitorij:

[Repository of Faculty of humanities and social sciences](#)



UNIVERSITY OF SPLIT



**SVEUČILIŠTE U SPLITU  
FILOZOFSKI FAKULTET**

**ZAVRŠNI RAD**

**ODGOJNO-OBRAZOVNI ZNAČAJ  
TRADICIJSKIH IGARA**

**Split, 2023**

**Odsjek za rani i predškolski odgoj i obrazovanje**  
**Rani i predškolski odgoj i obrazovanje**  
**Pedagogija ranog i predškolskog odgoja**

**ODGOJNO-OBRAZOVNI ZNAČAJ**  
**TRADICIJSKIH IGARA**

**Student:**  
**Tea Rubelj**

**Mentor:**  
**izv. prof. dr. sc. Ivana Visković**

**Split, srpanj 2023.**

## Sadržaj

1. UVOD.....	3
2. DJEČJA IGRA.....	4
3. TRADICIJSKA IGRA.....	6
4. ODGOJNO-OBRAZOVNI ZNAČAJ TRADICIJSKIH IGARA.....	7
4.1. Odgojni značaj tradicijskih igara.....	8
4.2. Obrazovni značaj tradicijskih igara.....	9
5. PRIMJERI TRADICIJSKIH IGARA.....	10
5.1. Igre s elastičnom trakom.....	11
5.2. Školica.....	12
5.3. Crna kraljica jedan, dva, tri.....	13
5.4. Pokvareni telefon.....	13
5.5. Skrivača.....	14
5.6. Trilje.....	15
6. TRADICIJSKE IGRAČKE.....	16
6.1. Prepoznatljivost tradicijskih igračaka u kulturološkom kontekstu.....	17
6.2. Sudamja i klepetalo.....	17
6.3. Konjić.....	18
6.4. Lutka.....	19
6.5. Lopta.....	20
6.6. Pikule/špekule/franje.....	21
6.7. Odbačeni predmeti kao igračke.....	21
7. Zaključak.....	23
Sažetak.....	24
SUMMARY.....	25
LITERATURA.....	26
Popis slika.....	30

## 1.UVOD

Igra djece je složen fenomen pa ju je teško jednoznačno definirati. Može se promatrati kroz različite društvene, humanističke, prirodne i druge znanosti. Time se definira njen utjecaj na cjelokupni razvoj čovjeka i karakteristike. Igra pruža mogućnosti za zadovoljavanje različitih djetetovih potreba. Igra može biti samostalna ili u socijalnom kontekstu, u različitim prostorima i s različitim rekvizitima ili bez njih.

Igra je slobodna, unutrašnje motivirana, polazišna, istraživačka, samo-organizirana i svrhovita aktivnost tijekom koje se odvijaju za razvoj i stjecanje znanja značajne socijalne interakcije (Visković, Sunko i Mendeš, 2019). Igra pruža mogućnosti za rješavanje dječjih frustracija i izražavanje osjećaja. Njena nenametljivost predlaže je kao snažno odgojno-obrazovno sredstvo (Peteh, 2018).

Tradicijska igra isprepletana je s narodnim običajima, slavljinama i blagdanima. Ponekad uključuje različite forme dječjih natjecateljskih nadmetanja u spretnosti i vještinama. Igra i natjecanja u bacanju prirodnina, u dalj, uvis ili po vodi, gađanje i ubacivanje predmeta u rupe bile su čest prizor. Igračke su bile izrađene od prirodnih materijala. Pokret je izrazito naglašen u tradicijskim igrama te su atraktivne bile igre poput lovice, skrivača, kamena s ramena, spuštanje i klizanje na snijegu, utrkivanje, gađanje lukom i strijelom te brojne druge (Hrvatska enciklopedija, 2023).

U ovom radu analizira se dječja igra, njena podjela i aspekti. Cilj ovog rada je prikazati hrvatske tradicijske igre i igračke te istaknuti njihov odgojno-obrazovni značaj koji se realizira kroz ostvarene dobrobiti i dječje uživanje u tradicijskim igrama.

## 2.DJEČJA IGRA

Promjenom gledišta na djetinjstvo i dijete došlo je do mijenjanja stajališta društva o igri, njenoj svrhovitosti, pozitivnim učincima i važnosti za djetetov cjelovit razvoj. Od Antičke Grčke do današnjeg modernog doba igra je bila uvijek prisutna odrednica društva (Mendeš, Marić i Goran, 2020). Nemoguće ju je jednoznačno definirati zbog njene multidimenzionalnosti. Kada se igra analizira, navode se njeni aspekti i dobrobiti za rast i razvoj čovjeka.

Igra je djetetu važna i u njoj uživa. Ona je zabavna polazišna aktivnost za sva djetetova djelovanja tijekom odrastanja. U igri dijete može tumačiti vlastiti misaoni i emocionalni slijed te situacije oko njega. Svako dijete je individualno i na toj individualnoj razini, na sebi svojstven način, služi se različitim igračkama i simbolima. Tijekom igre dijete donosi odluke, istražuje, prisjeća se starih i stvara nova iskustva (Klarin, 2017). Slično, Brock, Jarvis i Olusoga (2019) ističu kako u igri djeca konstruiraju vlastite spoznaje i osjećaju se ponosno, pogotovo ako su potpuno samostalno donijeli određene zaključke o promatranome.

Lester i Maudsley (2007, prema Klarin, 2017) promatraju igru kao urođenu, neophodnu odrednicu razvoja pojedinca koja uključuje cjelovitu dobrobit (psihološku, emocionalnu, obrazovnu i tjelesnu) djece, ali i cijele zajednice. Isto tako navode igru kao vrstu angažiranosti koja je funkcionalna za dijete, odnosno ispunjava sve uvjete za kvalitetan socio-emocionalni, kognitivni i motorički rast i razvoj djeteta. Psiholog i filozof Piaget igru dovodi u odnos sa spoznajnim razvojem na način da igra slijedi djetetov kognitivni razvoj (Hrvatska enciklopedija, 2021). Srodno tome Klarin (2017) govori da razvojem djeteta mijenjaju se struktura, način, vrsta i trajanje igre. Vygotsky promatra igru kroz socijalne interakcije u okruženju pojedinca te razvojni potencijal igre kroz zonu sljedećeg razvoja (Hrvatska enciklopedija, 2021). Suglasno s tim Edwards (2017) smatra kako su igra i učenje neodvojivi fenomeni, da je obrazovni utjecaj igre izrazito značajan te da je poželjno da se svaki predmet promatranja i proces istraživanja djeteta realizira kroz koncept igre. Drugim riječima da se odvija učenje temeljeno na igri. Igra može rasteretiti dijete i imati terapijska svojstva. Tijekom nje odvija se razmjena informacija između djeteta i okoline (Peteh, 2018). Prepoznatljiva odrednica igre je zabava, no igra sadrži značaj čak i kad nije u potpunosti ili do kraja igranja zabavna. Socijalne interakcije koje se događaju tijekom igre pa i one neugodne, predstavljaju svojevrsan katalizator za razvoj samoregulacije djeteta i njegovog potencijala za nošenjem s različitim pozitivnim ili negativnim situacijama u budućnosti (Brock i sur., 2019).

Mendeš i suradnici (2020) navode podjelu igre prema Piagetu, s obzirom na spoznajni razvoj, koji tvrdi da se igra dijeli na sljedeći način:

- funkcionalna igra (potiče razvoj djetetovih sposobnosti, tj. funkcija),
- konstruktivna igra (ciljano korištenje predmeta za konstruiranje nečega),
- igra pretvaranja (podrazumijeva upotrebu simbola tijekom igre),
- igra s pravilima (podrazumijeva unaprijed dogovorena pravila)

Tijekom igre djeca se različito izražavaju. Mogu se izraziti likovno, usmeno, pismeno, kroz dramsku umjetnost... Djeca koriste različite forme izričaja tijekom igre, kombiniraju ih i preoblikuju prema vlastitim idejama kako bi u potpunosti zadovoljili svoje potrebe tijekom igre. Kroz igru djeca razvijaju maštu i kreativnost. Tako glazba i pokret čine jednu vrstu dječjeg izričaja. Mendeš i suradnici (2020) tematiziraju o igri kroz pokret, ritmičko-govorni izričaj (brojalice i sl.) te glazbu (igre s pjevanjem). Pokretne igre dijele prema različitim vrstama kineziološkog gibanja kao što su skakanje, trčanje, kotrljanje, bacanje... Također nude detaljne opise i primjere brojalica, pokretnih igara, igara s pjevanjem te glazbenih dramatizacija. Ritam, pokret i slušna pozornost karakteristične su sastavnice dječje igre i kao takve omogućuju nesmetano izražavanje i služe kao poticaj za razvoj samopouzdanja te osjećaja osobnog zadovoljstva i ugone (Velički 2006, prema Babić, 2017).

Igra nije aktivnost koja se odvija van konteksta odgojno-obrazovnih ustanova. Zato je od važnosti da su odgajatelji upoznati s psihološkim, socio-kulturnim i ekološkim teorijama koje naglašavaju važnost iste (Brock i sur., 2019). Prostorno- materijalni kontekst vrtića također je značajan faktor za dječju igru. Kvalitetno organiziran prostor izražava identitet grupe koja boravi u njemu te služi kao alat u razvoju i predstavlja socijalno okruženje. Trebao bi biti otvoren i omogućavati interakciju, a materijali lako dostupni djeci. Prostor bi trebao biti višenamjenski, personaliziran i ispunjen kvalitetnim materijalima koji potiču cjelokupan djetetov razvoj, a vanjski prostor organiziran na način da omogućava dječje istraživanje, oblikovanje i manevriranje tim prostorom. Kvalitetno organiziran prostor potiče djecu na aktivitet, istraživanje, izražavanje svog identiteta, u njemu se osjećaju uvaženo i podržano te osigurava temelj za odigravanje raznovrsnih igara (Pavlović Breneselović i Krnjaja, 2018).

### 3. TRADICIJSKA IGRA

Svaka kultura ima svoja obilježja pa tako i jedinstvene tradicijske igre koje se razlikuju jedna od druge te su dio kulturne baštine tog područja. Tradicijske igre načelno spadaju u igre s pravilima koje su ishod tradicijskog prenošenja s odraslih na djecu. One nastaju kao plod mašte odraslih ili djece. Svaka tradicijska igra ima svoja pravila, a ona se mogu mijenjati po nahodanju sudionika igre. Tradicijske igre često sadržavaju elemente glazbe i pjevanja (Duran, 2001). Koristile su se brojalice, uzvici i recitacije tijekom igre. Povijesno su tradicijske igre bile usko povezane sa životnim prostorom, godišnjim dobima i svakodnevnim poslovima koje su djeca obavljala kao što je vođenje stoke na ispašu. Dječja svakodnevnica odvijala se u prirodi, što je podrazumijevalo igranje igara koje imaju naglasak na motoričko kretanje (Matković, 2003). Igre s rukama bile su prisutne u prošlosti i igraju se i danas. U nedostatku električnog osvjetljenja, igre sijena bile su zastupljene u domovima gdje bi uz svjetlo voštanice ili petrolejke, odrasli ili djeca prstima i rukama formirali oblike na zidu koje su uz pomoć pokretljivosti ruku, prstiju i mašte oživljavali (Peteh, 2018).

Tradicijske igre pretežno su se odvijale na otvorenome. Vanjski prostor je oduvijek djeci bio privlačan. U njemu djeca istražuju svoje mogućnosti, autonomno i slobodno se kreću prostorom, s naglaskom na razvoj fine, a posebice grube motorike tijekom navedenog. To je ostvarivo pod uvjetom da roditelji internaliziraju svoju neometajuću ulogu tijekom igre, prateći interese svog djeteta, pružajući mu potporu djetetovom procjenjivanju rizika, naravno u sigurnim okvirima i bez ugroze djetetovog psihofizičkog zdravlja (Waters i Rekers, 2019). Društvene promjene i urbanizacija promijenili su stajališta odraslih o slobodnoj i nekontroliranoj igri na otvorenome. Promjenom načina života, tradicijske igre i igre na otvorenome potisnute su iz svakodnevnice. Nezanemarivi faktori u roditeljskom ograničavanju spontane igre na otvorenom su prvenstveno sigurnosne prirode, kao što je rizik od ozljede i strah od nasilja među vršnjacima. Također i stavljanje pretjeranog naglaska na akademski uspjeh ograničava slobodnu igru (Brock i sur., 2019). Visković i Topić (2020) kao ograničavajuće faktore navode napredak tehnologije i druge odrednice modernog svijeta, poput masovnih medija, konzumerizma i urbanizacije prostora. Također nadodaju smanjenje djetetovog slobodnog vremena kao ograničavajući faktor te nepovjerenje u djetetove sposobnosti uz udio roditeljskog straha.



## **4.ODGOJNO-OBRAZOVNI ZNAČAJ TRADICIJSKIH IGARA**

Istraživanja pokazuju da primjena tradicijske igre u odgojno-obrazovnom procesu pozitivno korelira s razvojem prosocijalnih ponašanja djece (Kovačević i Opić, 2014).

Marušić i Jukić (2022) provele su istraživanje na temu dječje informiranosti o kulturnoj baštini i spoznaji o tradicijskim igrama. Uočeno je kako su provođenjem etapa istraživanja, posljedično djeca usvojila značenje različitih riječi vezanih uz kulturnu baštinu, povezivajući ih s primjerima iz svakodnevnog tradicionalnog načina življenja. Djeca su više vremena provodila na otvorenome i učestalo su birala sudjelovati u tradicijskim igrama, a ponašanja koja su iskazala se temelje na toleranciji, empatiji, međusobnom osnaživanju, uključivanju svih, suradnji, vršnjačkom učenju i intrinzičnoj motiviranosti djece za sudjelovanje.

Da djeca iskazuju interes za tradicijskim igrama potvrđuju i Vrsalović i Jelavić (2022) koje govore o primjeni tradicijskih igara tijekom projekta. Igre koje navode su školica, šumska olimpijada, care care gospodare, crna kraljica 123, vučji rep i dr. Djeca su htjela što duže ostajati u igri, izjavljivali su oduševljenje tijekom igre, no i pri povratku u školu gdje su ponavljali navedene tradicijske igre. To ukazuje na opravdanost i svrhovitost primjene tradicijskih igara u odgojno-obrazovnom procesu te njihov odgojno-obrazovni značaj.

Sulistyaningtyas i Fauziah (2019) ispitali su učestalost primjene tradicijskih igara od strane odgojitelja te su pronašli da 55% ispitanika često koristi tradicijske igre, dok čak 45% rijetko primjenjuju tradicijske igre. Kao razlog tomu navode manjak prostora za izvođenje, vremena, dostupnih informacija i vlastitog znanja o tradicijskim igrama. Bez obzira na ograničenja, pokazuju visoku razinu motiviranosti za primjenu tradicijskih igara u kurikulumu, što ukazuje na njihovo prepoznavanje pedagoškog značaja tradicijskih igara. Ističu kako tradicijske igre doprinose socijalnom razvoju djeteta, uključuju primjerenu komunikaciju i odgovorno ponašanje djece.

## 4.1. Odgojni značaj tradicijskih igara

Tradicijska igra dio je kulturološkog življenja neke zajednice. Isprepliće se s običajima, tradicijskim uvjerenjima, odnosno vrijednostima društva. Određuju je poštivanje pravila, razvoj odgovornosti, zajedništvo i suradnja te društveno prihvatljivi obrasci ponašanja (Visković, 2020 prema Visković i Topić, 2020). Erak i Antolić (2023) ističu kako glazba i tradicionalne igre s glazbom mogu biti medij prenošenja kulturnih vrijednosti i tradicije određenog zavičaja, sadržavajući elemente estetskog odgoja (dječje vrednovanje glazbe) i potičući usvajanje i življenje pojma interkulturalnosti i prihvaćanja različitih kultura.

Značajno je omogućiti djeci uvjete u kojima će se razvijati njihov identitet uz pozitivan stav prema tradicijskim vrijednostima i osjećaju pripadanja te poštivanju kultura ostalih naroda (Marušić i Jukić, 2022). Cifrić (2018) u svom istraživanju nalazi da studenti Filozofskog fakulteta u Splitu u velikoj većini imaju pozitivan stav o postojanju, održavanju i njegovanju različitih kultura, što podrazumijeva da raznolikost ima vrijednost i značaj za društvo, ističući dvojbe ispitanika o posljedicama moderne kulture življenja i njenog suzbijanja tradicionalnih i ruralnih kultura.

Visković i Topić (2020) ispitale su mišljenja odgajatelja i roditelja o značajnosti tradicijskih igara. Kao moguće doprinose istaknuto je promicanje i očuvanje tradicijskih vrijednosti, kulturne baštine, korištenje prirodnih materijala, boravljenje više vremena na otvorenom te snažan poticaj za razvoj dječje autonomije. Budući da tradicijske igre uključuju prijenos igara s predaka na potomke, prepoznati su afirmativni stavovi o sudjelovanju roditelja, baka i djedova u odgojno-obrazovnom procesu koji bi predočili igre vlastitog djetinjstva koje se danas svrstavaju pod nazivom tradicijskih igara. Takav oblik sudjelovanja obitelji u vrtićkoj svakodnevnicu predstavlja poticaj razvoju djetetovog identiteta i osigurava djetetove osobne, emocionalne, socijalne i tjelesne dobrobiti. Također održava razvoj kvalitetnih odnosa u obitelji. Zaključuju kako primjenjivanje tradicijskih igara osigurava djetetovu aktualnu i dugoročnu dobrobit kroz kvalitetne socijalne interakcije koje se temelje na usvajanju vrijednosti i prosocijalnim ponašanjima. Yeniasır i Gökbulu (2019) slično naglašavaju značaj tradicijskih igara za kvalitetu dječje socijalizacije. Tradicijske igre većinom zahtijevaju veći broj igrača, čime je istaknuta vrijednost zajedništva. Konstatiraju kako su, tijekom igranja tradicijskih igara, djeca međusobno si pomagala, razvijala senzibilitet za očuvanje prirode i okoliša te u svojim iskazima navodila ponašanja koja se zasnivaju na uzajamnom poštivanju i društveno-prihvaćenim normama. Djeca su također jednakopravno uključivala i drugu djecu s teškoćama u razvoju. Iz navedenog je vidljivo

kako tradicijske igre mogu predstavljati doprinos za primjenu i razvijanje načela održivog razvoja i inkluzivnosti u odgojno-obrazovnim ustanovama.

Posjeti tradicijskom seoskom domaćinstvu nudi djeci priliku za stjecanje dubljih i stvarnih doživljaja i spoznaja o tradicionalnom načinu življenja od samog promatranja fotografija (Došen Dobud, 2005). Prilikom posjeta djeca mogu zamišljati kako je bio život njihovih starijih članova obitelji i predaka. Može ih se i prilikom posjeta upoznati s nekim tradicijskim igrama kako bi dojam bio što intenzivniji. Odgojni značaj tradicijskih igara očituje se u tom emocionalnom doživljaju koje dijete osjeti prilikom prvog susreta s vlastitom kulturom i načinom življenja pa tako i zavičajnim igrama.

## **4.2.Obrazovni značaj tradicijskih igara**

Različite tradicijske igre utječu više na određeni segment razvoja, no podupiru i djetetov cjelokupni razvoj. One potiču kognitivni razvoj djeteta jer dijete tijekom igre razmišlja i pronalazi rješenja za problemske situacije, rješavanje prepreka te savladavanje izazova. Tradicijske igre doprinose stvaranju pozitivnog ozračja tijekom procesa odgoja i obrazovanja te zadovoljstvu svih sudionika, što može ići u prilog boljem akademskom ostvarenju (Kovačević i Opić, 2014).

Djeca se svakodnevno susreću i susretala su se oduvijek s pojavama iz prirode, različitim prirodninama i prirodnim plodovima. Neki od odgovarajućih materijala za korištenje su: šišarke, kestenje, žirevi, gomoljike, korijenje, osušene biljke i trave, raznoliko cvijeće, maslinove grančice itd. Svi ovi prirodni materijali mogu se pronaći u tradicijskom kutiću u vrtiću gdje se mogu nalaziti i posađene biljke. Tu djeca mogu istraživati, produbljivati spoznaje o njima, donositi zaključke te i zapisivati i spoznati vlastiti proces učenja. Obrazovni potencijal prirodnih materijala koji su se koristili u tradicijskim igrama je značajan. Susretom s ovim prirodninama, djeca se osjetilno upoznaju s njima, njihovom teksturom i strukturom, imenuju ih, grupiraju, diferenciraju različitosti i odnose veličina, stavljaju ih u međuodnose, pokušavaju preoblikovati ih i slično. Plodine mogu biti zastupljene i u igrama uloga. Prerađivanjem plodina mogu nastati životinje ili geometrijski oblici, dok u simboličkoj igri trgovine plodova djeca se koriste jednostavnim računskim operacijama i stijeću spoznaju o vrijednosti novca (Došen Dobud, 2005). Nizajući npr. kamenčiće dijete može usvojiti pojam količine i broja. Dijete tijekom navedenog razvija rječnik i govor. Dakle tradicionalno korišteni i prirodni materijal pruža priliku za djetetovo

manipuliranje njime, razvoj govora, osnovnih znanja iz prirodoslovlja i razvoj predmatematičkih vještina.

Nacionalni kurikulum za rani i predškolski odgoj i obrazovanje (2015) naglašava kulturnu svijest i izražavanje kao jednu od kompetencija za cjeloživotno učenje. To podrazumijeva da djeca putem različitih aktivnosti isprepletenih s umjetnošću (glazba, ples, kazališna umjetnost...) pa tako i tradicijskim igrama, razvijaju svijest o kulturi vlastitog područja, države, Europe i svijeta. Djeca mogu sudjelovati i u tradicijskim igrama tuđih kultura, čime produbljuju vlastitu spoznaju i uče kroz igru o različitim geografskim područjima svijeta.

Budući da tradicijske igre većinom spadaju u igre s pravilima (Duran, 2001), kako i samo ime nalaže, sadržavaju unaprijed dogovorena pravila. Tijekom igranja istih djeca održavaju pažnju i koncentraciju, promišljaju o sljedećem koraku, dogovaraju, pregovaraju i poštivaju pravila, iznose nove ideje i prate svoj status u igri.

## **5. PRIMJERI TRADICIJSKIH IGARA**

Djeca su oduvijek bila uključena u narodnim običajima i slavljima. Tako je sudjelovanje u kolu predstavljalo formu označavanja odrastanja i zrelosti djeteta (Maleš-Krznar, 2017). Sudjelovanje u tradicijskim manifestacijama zasigurno je oblikovalo i nadahnulo dječju igru.

Nije poznat autor niti vrijeme nastanka nekih od djeci najomiljenijih igara kao što su lovice ili skrivača. One se prenose sa starije djece na mlađu i pritom se odvija transformacija pravila i karakteristika igre. Skupina djece na nekom području, prilagođavajući određenu igru prema vlastitoj domišljatosti, izražavaju identitet zajednice. Taj izričaj predstavlja dio nematerijalne kulturne baštine (Mataija, 2011).

## 5.1. Igre s elastičnom trakom

Igre s gumom, elastičnom trakom ili „laštikom” (popularan naziv u Dalmaciji) razlikuju se u nazivu, no po sadržaju i načinu igranja su prilično slične. Za igru je potrebno troje igrača, dvoje koji gležnjevima drže gumu rastegnutom i jedan skakač koji preskače, savija, nogom dotiče ili izbjegava gumu. Neke verzije imaju i brojalice ili recitacije. Prva verzija ove igre je esa-esa. Specifičnost ovog oblika ove igre je da se tijekom skakanja izgovara tekst: „Esa, esa, e-sa-sa, Pipi Duga Čarapa!”, prilikom čega skakač vrši niz izmjenjujućih radnji (preskakanje, križanje gume i sl.) na svakoj izgovorenoj riječi (Borić, Hus, i Jančić Hegediš, 2020:41). Sljedeća verzija igre naziva se gumi-gumi. Ona ima nekoliko razina. Guma se podiže od gležnjeva, koljenja, struka pa sve do vrata i ruku. Igrači određuju zahtjevnost igre. Skače se sunožno, raznožno, s jednom ili obje noge unutar gume. Također se može skakati u međuprostor gume, s jednom nogom stajati u međuprostoru, a drugom pritezati gumu, okretati prilikom skakanja, prekriziti gumu te skočiti i raskoračiti noge tako da se ne dodiruje guma te smišljati svakojačke varijacije (Marcinjaš, 2013).

Slika 1. Igra s elastičnom trakom



Izvor: <https://www.oslobodjenje.ba/magazin/zivot/roditelji-i-djeca/cega-smo-se-nekada-igrali-igre-naseg-djetinjstva> (10. svibnja 2023)

Tijekom igre razvija se gruba motorika, s naglaskom na motoričko gibanje skakanja, preciznost i koordinacija tijekom izmjene pokreta i gaženja gume, ravnoteža i agilnost. Također održava se pažnja, koncentracija i pamćenje kako bi se zapamtilo sve pokrete uz gumu i njihov redoslijed. Kreativnost je vidljiva u smišljanju novih kombinacija skokova.

Djeca privremeno odgađaju zadovoljenje svojih potreba dok strpljivo čekaju svoj red na skakanje. Tijekom igre pružaju komunikacijsku potporu u vidu savjeta, prijedloga i pohvala, čime se osnažuju odnosi i razvijaju socijalne kompetencije. Uz karakteristične brojalice razvija se govor i osjećaj za ritam.

## 5.2. Školica

Početak označava iscrtavanje kredom na tlu polja koja su označena brojevima od jedan do osam. Prikladna je za grupno igranje. Svaki igrač pronalazi i odabire kamen. Skakanje započinje bacanjem kamena u prvo polje. U nekim poljima se skače na jednoj nozi, a u drugima s dvije noge. Cilj igre je bacanjem kamenčića u svako sljedeće polje, podižući ga i skačući, prijeći što više ili sva polja i natrag. Ukoliko igrač ili kamenčić dotakne iscrtano polje, skoči s dvije noge na polje za jednu nogu ili izgubi ravnotežu, utoliko izlazi iz igre i mjesto prepušta drugom igraču te ponovno čega svoj red. Također postoji opcija umjesto bacanja kamenčića nogom gurkati kamenčić po poljima (Peteh, 2018).

Slika 2. Školica



Izvor: <https://hr.legaltechnique.org/articles/deti/luchshie-igri-nashego-detstva-kotorie-mi-poterjali-bull-novosti-v-fotografijah.html> (10. svibnja 2023)

Ovime se potiče razvoj prostorne orijentacije i spretnosti. Koordinacija oko-ruka je potrebna za precizno gađanje kamenčića u polje. Fina motorika ruke te mašta i kreativnost razvijaju se prilikom crtanja i ukrašavanja polja. Također usvajaju se matematički pojmovi broja i repetitivna forma brojanja. Tijekom skakanja odvija se i usklađeno brojanje pa se

samim time pospješuje mogućnost izvršavanja višezadaćnih aktivnosti. Djeca održavaju ravnotežu, nose se s frustracijom u trenutku pogreške i ispadanja te čekaju svoj red. Izvode okretna gibanja kad stignu na posljednje polje. Svakim uspjehom jača se djetetovo samopouzdanje.

### **5.3. Crna kraljica jedan, dva, tri**

U ovoj igri postoji uloga koja se naziva crna kraljica. Dijete koje je u toj ulozi stoji leđima okrenuto ostaloj djeci uz zid te izgovara riječi koje se nalaze u samom nazivu ove igre. Dok ona broji do tri ostala djeca trebaju se što brže, spretnije, snalažljivije i više približiti crnoj kraljici. Onaj tko je uhvaćen da se kreće kad crna kraljica okrene glavu, vraća se na početnu liniju. Tko prvi dođe do crne kraljice preuzima tu ulogu te se igra nastavlja (Peteh, 2018).

Prilikom igranja jača se djetetova eksplozivna snaga i brzina uslijed naglog trčanja te sposobnost naglog zaustavljanja. Također potrebna je slušna osjetljivost kako bi se čuo i prepoznao trenutak zaustavljanja. Zatim je prisutno mirno i uravnoteženo stajanje na mjestu dok crna kraljica ne okrene glavu i počne opet brojati. Igra je dinamična i iziskuje iznenadne promjene stanja tijela. Isto tako djeca proživljavaju neugodne emocije prilikom ispadanja iz igre te ugodne tijekom igranja ili dolaženja do cilja.

### **5.4. Pokvareni telefon**

Pokvareni telefon igra se tako da djeca sjede ili stoje u koloni. Dijete koje je prvo smišlja riječ ili rečenicu koju će tiho šapnuti djetetu pored sebe i tako do kraja kolone. Dijete koje je na kraju izgovara na glas preneseni izraz koji često bude potpuno drugačiji od njegove prvotne forme, što izaziva smijeh pa je i sama igra šaljivog karaktera (Peteh, 2018).

Ovdje je naglašen djetetov govorni razvoj i zadržavanje informacije. U trajanju igre ono pamti što je čulo i prenosi informacije. Ono što se prenosi može biti riječ, ali i rečenica što iziskuje visoku razinu koncentracije i logičkog zaključivanja. Slušni senzibilitet je nužan kako bi se prepoznalo ono što se čuje, ali i kako bi se moglo govoriti šaptavim tonom. Kreativnost se očituje u raznovrsnim kombinacijama riječi. Kroz humor i zabavu razvija se osjećaj pripadanja grupi i zajedništva.

## 5.5. Skrivača

Skrivača je jedna od najpopularnijih tradicijskih igara, uz lovice. Skrivača su igrale i djevojčice i dječaci zajedno. Jedan igrač broji prislonjen uz površinu, najčešće zid ili stablo, dok se ostali skrivaju. Kad dosegne dogovoreni broj glasno najavljuje svoje traženje ostalih igrača kojima je cilj neprimjetno doći, dotaknuti površinu i uzviknuti: „Moj spas za mene!“. Pod uvjetom da ga tražilac spazi i uzvikne, dodirivajući površinu, da ga je vidio, nije uspio u naumu. Kad je igra završena u sljedećoj traži netko od djece koji su bili zamijećeni (Mataija, 2011).

Skrivati se mogu i predmeti poput lutaka, igračkaka i sl. Odgojitelj sakrije predmete po sobi vrtića dok su djeca ispred vrata te ih poziva da uđu i pronadu. Prilikom potrage izgovara riječ toplo kad su blizu te hladno kad se udaljavaju od predmeta. Igrati se može tako da djeca skrivaju, a odgajatelj traži. Nakon igranja utvrđuje se jesu li pronađeni svi predmeti (Peteh, 2018).

Slika 3. Skrivača



Izvor: <https://www.oslobodjenje.ba/magazin/zivot/roditelji-i-djeca/cega-smo-se-nekada-igrali-igre-naseg-djetinjstva>

Ovdje je naglasak na vizualnoj percepciji i motoričkom gibanju, tj. trčanju, provlačenju, zaobilaženju stabala te procjeni određenog vremenskog okvira kad je moguće doći do „spasa“. Potiče se i inovativnost i kritičko promišljanje prilikom pronalaska i procjene mjesta skrivanja.

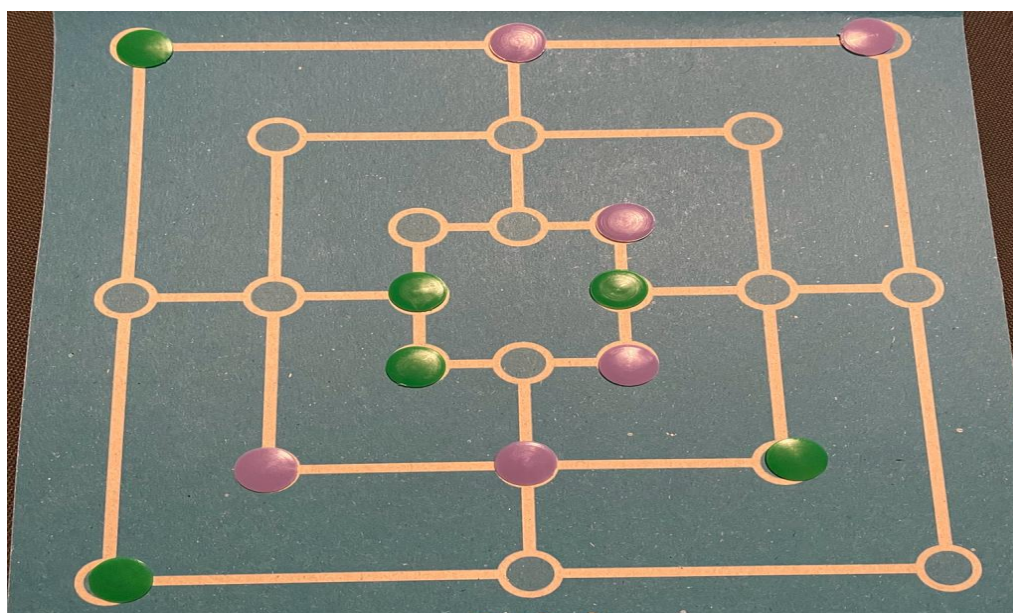


## 5.6. Trilje

Igralo se trilje diljem Dalmacije i Istre. U predvorju trogirске katedrale pronađeni su urezani otisci u kamenu igre trilje i šaha (Babić, 1988).

Trilje zahtijevaju iscrtano ili urezano polje koje ima oblik mreže. Na njega se stavljaju žetoni, za koji su se koristili kamenčići, grahorice ili bilo koji drugi sitni materijal. Bitno je da se vizualno razlikuju žetoni dvaju igrača. Drugi naziv za ovu igru je mlin. Igrači naizmjenično pomiču žetone kako bi stvorili niz (Mataija, 2011).

Slika 4. Suvremena inačica trilje



Izvor: osobna arhiva

Tijekom igranja razvija se koordinacija oko-ruka, fina motorika šake i pincetni hvat. Igrači postavljaju žetone jedan za drugim, razmišljaju i autonomno donose odluke u igri, čime se razvija samostalnost. Također čekaju svoj red i promišljaju o sljedećem koraku te vrše samorefleksiju svojih odluka tijekom igranja. Usvajaju se i poštivaju pravila, a različiti materijal žetona potiče usvajanje diferenciranja predmeta.

## 6. TRADICIJSKE IGRAČKE

Dijete se već pri rođenju susreće s prvim igračkama. Najprije upoznaje svoje tijelo, igra se prstima, rukama nogama, nakon toga upoznaje svoju okolinu igrajući se različitim predmetima, zatim se igra s proizvedenim igračkama (Štefanič Guštin, 2022). Kroz igračku dijete kanalizira vlastite osjećaje i iskazuje ih (Peteh, 2018).

Tradicionalno igračke su se izrađivale od prirodnih materijala, prirodnina i plodina. Roditelji ili djeca su ih pravila od različitih materijala (drvo, konop, jaja, tkanina biljnog i životinjskog podrijetla i sl.) ili bi kupovali na sajmovima (Matković, 2003). Ručno su se šivale lutke od preostalih tkanina u kućanstvu. Listovi kukuruznog klipa, savijanjem i vezanjem užetom, poprimali su oblik lutke (Štefanič Guštin, 2022). Djeca su koristila ono što su pronašli u prirodi u tom trenutku te su pomoću mašte davali simbolička značenja tom materijalu (Matković, 2003). Takva igra je bila najčešće spontana, a unaprijed neplanirana igra, prikaz je dječjeg unutrašnjeg svijeta i prati njihovo zanimanje, kreativni potencijal i sposobnost (Brock i sur., 2019).

U želji da se očuva tradicija, Etnografski muzej u Zagrebu povremeno organizira različite projekte i radionice o tradicijskim igračkama. Upoznavanje djece s tradicijskim igračkama može potaknuti djecu na stvaranje i oblikovanje takvih igračaka. To istodobno može potaknuti i afirmativne stavove djece o osobnim sposobnostima i tradicijskim vrijednostima (Vrsalović i Jelavić, 2022).

Hrvatske tradicionalne igračke uvrštene su na UNESCO-ovoj listi nematerijalne kulturne baštine. Neke od njih su tradicionalno oslikani drveni konjići, licitarsko srce te jastučić s čipkom na batiće (Dronjić, 2019). Hrvatska ima bogatu povijest izrade tradicijskih drvenih igračaka još iz 19. stoljeća kad se razvilo umijeće izrade u pojedinim obiteljima koje su generacijski prenosile znanje na nove naraštaje, što je omogućilo zadržavanje ovih jedinstvenih proizvoda Hrvatske. Razlikujemo igračke koje su izradile djeca od onih kojih su izradili odrasli u ruralnim krajevima te onih namijenjenih za prodaju koje su se izrađivale u Vidovcu, Hrvatskom zagorju (Gornja Stubica, Laz Stubički, Laz Bistrički, Marija Bistrica, Tugonica i Turnišće) i Dalmatinskoj zagori, tj. Zelovu. Njihova izrada zahtijeva preciznost, strpljenje i vještine koje se usavršavaju dugi niz godina. Te igračke krasi karakteristični uzorci, geometrijski oblici, linije i točkice različitih boja, s prevladavajućom crvenom, žutom i plavom bojom (Biškupić Bašić, 2018).

## **6.1. Prepoznatljivost tradicijskih igračaka u kulturološkom kontekstu**

Dječje igračke, nastale tijekom povijesti, nose obilježja vremena. Tako su pojedine igre i igračke povezane s različitim narodnim ritualima i blagdanima. Analiza tradicijskih igračaka ukazuje na njihovu povezanost s pojedinim društvenim događanjima, primjerice Sudamjom.

## **6.2. Sudamja i klepetalo**

Obilježavanje blagdana u Dalmaciji veže se uz naziv fešte ili fjere(proslave). Sudamja je izraz za pučko, tradicionalno obilježavanje starog splitskog blagdana sv. Duje. Sudamja je u prošlosti bila glavno društveno okupljanje, crkvena svetkovina i prigoda za trgovanje na sajmu. Održavale su se različite društvene manifestacije, nosile tradicionalne nošnje, žene su pekle i prodavale kolače nanizane na uže, djeca su se veselila vrtuljcima na ručni pogon.

Među raznovrsnim rukotvorinama prodavale su se i ručno izrađene drvene igračke. Nudili su drvena svirala, a najpopularnija igračka, nekad i sad, je klepetalo ili klepetaljka, odnosno drvena ptica s dva kotačića, pričvršćena na drveni štap (Ban, 2013).

Klepetaljka, tič ili leptir također su izrazi koji označavaju ovu pomičnu igračku. Sastavljena je od glave, tijela s repom u cjelini i krila. Krila su povezana s kotačićima koji se prilikom djetetovog guranja kotrljaju i pokreću krila, a potom krila, u trenutku dodira, proizvode zvuk. Oslikani su prepoznatljivim tradicionalnim motivima (Biškupić Bašić, 2018).

Ova igračka u obliku ptice sa svojim pomičnim dijelovima potiče motorički razvoj djeteta. Dijete može hodati ili trčati, gurajući klepetalo. Razvija se prostorna percepcija djeteta jer ono procjenjuje gdje može gurati klepetalo, zaobilazi potencijalne prepreke i podiže ga od tla. Ritmični zvuk krila igračke potiče na stjecanje spoznaje o vlastitom tempu trčanja.

Slika 5. Klepetalo



Izvor: osobna arhiva

Današnja Sudamja nalikuje onoj iz prošlosti. Najznačajnija razlika je što su prije ljudi prodavali isključivo ono što su izradili. Unatoč vidljivim tragovima globalizacije i urbanizacije, Splićani svake godine obilježavaju taj dan, prepoznaju važnost održavanja tradicije i prenošenja vrijednosti, izražavajući identitet. Promjene su vidljive, ali tradicija kupovanja drvenih igračaka i žlica se zadržala (Ban, 2013).

### 6.3. Konjić

Od mnogobrojnih motiva koji su se koristili pri izradi drvenih igračaka, najpopularniji su bili oni životinjski. Tako su nastali i ovi konjići za čiju izradu se koriste čavli, drvo, umjetno krzno i boje. Spretnim piljenjem, lijepljenjem i oslikavanjem nastaje ova igračka s kotačićima (Biškupić Bašić, 2018).

Igrajući se s konjićem dijete upoznaje pojam konja te potencijalno percipira koliko ta životinja ima nogu. Konjić može potaknuti dijete na igru pretvaranja u kojoj se dijete brine o konju i razvija skrbne navike. Dijete može preuzeti ulogu konja i pomoću mašte oživjeti igračku. Usvaja se način na koji funkcioniraju kotači. Pomični elementi nude priliku za različito manipuliranje pa tako djeca mogu istraživati pojam kosine na nakošenoj površini.

Slika 6. Crno-bijeli konjići



Izvor: <https://www.vpz.hr/2015/09/08/otvorenje-izlozbe-djecje-igracke-iz-hrvatske-bastine-u-petak-11-rujna-u-gradskom-muzeju-virovitica/>, Virovitičko-podravska županija, otvorenje Izložbe „Dječje igracke iz hrvatske baštine”, (29. travnja 2023)

## 6.4. Lutka

Lutke su se izrađivale od preostalih tkanina i kukuruznih listova(komušina). Platnene lutke mogle su se puniti slamom, a obogaćivati s odjećom načinjenom krojenjem, tkanjem, šivanjem ili kukičanjem (Biškupić Bašić, 2018). Izrada lutke od listova kukuruza započinje savijanjem lista i formiranjem glave koja se stavlja na štapić i zavezuje gumicom. Nakon toga pričvršćuju se željeni detalji: ruke, noge, kosa, odjeća i sl. (Štefanič Guštin, 2022). Prikladno je izrađivati ove lutke s djecom. Radi se o materijalu koji je savitljiv, prirodan i pogodan za manipuliranje. Izrađivajući svoje lutke djeca razvijaju finu motoriku, percipiraju oblike, susreću se i sudjeluju u procesu izrade koji su koristili njihovi djedovi i bake.

Upravo zbog naglašenije uloge majke u prošlosti koja je uvijek bila kod kuće, za razliku od očeva, ova igračka je bila omiljena među djevojčicama koje su imitacijom onoga što su vidjele, brinule o njoj kao da je živa. Lutkom su se igrala djeca diljem Hrvatske. Rijetko kad bi netko imao industrijski izrađenu lutku, a i kad bi imao, bio je poklon iseljene rodbine (Mataija, 2011).

Slika 7. Lutka od kukuruznih listova



Izvor: <http://anirataktulubvalpovokbc.blogspot.com/2012/09/> (29. travnja 2023)

## 6.5. Lopta

Vidljivi su zapisi iz umjetnosti i antičke književnosti koji pokazuju starost i trajnost lopte. Izrađivala se od krpe ili svinjskog želuca. Njome su se igrali i djevojčice i dječaci. Igre s loptom koje su prevladavale su nogomet i graničar (Mataija, 2011). Tijekom godina mijenjao joj se oblik, materijal i dizajn, no ono što je ostalo isto je dječji entuzijazam za igre s loptom.

Slika 8. Suvremena inačica krpene lopte



Izvor: <https://otok-krk.org/krk/storija-marije-gracakovic-bala-od-krpe-krpenjaca> (29. travnja 2023.)

## 6.6. Pikule/špekule/franje

Izraz špekula ima latinske korijenje i označava glinene, kamene ili staklene kuglice. Poznati su arheološki nalazi ovih kuglica. Špekulalo se još od antičkog doba. Pikula pak vuče izvorište u tal. riječi (piccolo), što opisuje nešto što je malo. U Dalmaciji je prisutan naziv franje. Franjama se igralo na ravnim, često prašnjavim površinama. Cilj igre je savijanjem palca i srednjeg prsta odbiti kuglicu, pogoditi i osvojiti tuđu ciljanu franju. To zahtijeva određenu preciznost i prostornu procjenu. Ovi pomalo zaboravljeni rekvizit dječje igre može se pronaći i danas na tržištu (Opačić, 2019).

Slika 9. Igra s franjama



Izvor: <https://narodni.net/dalmatinske-igre-nasih-predaka-njihova-pravila/> (2. svibnja 2023)

## 6.7. Odbačeni predmeti kao igračke

U nedostatku igračkaka djeca su koristila sve što su našli u okolini. Neupotrebljivi materijal, poput napuknutog posuđa, poslužio je za igru domaćinstva. Drveni obruč od bačve mogao je poslužiti kao verzija hulahopa. Pomoću štapa djeca su gurala obruč i to im je bio oblik rasonode (Mataija, 2011).

Slika 10. Guranje obruča od bačve



Izvor: <https://narodni.net/djecije-narodne-igre/> (1. svibnja 2023)

Igra s obručom potiče razvoj fine i grube motorike, koordinacije oko-ruka, preciznosti, spretnosti te pažnje prilikom održavanja koluta u ravnoteži. Prisutno je uočavanje odnosa između predmeta (štap i koluta) i logičko zaključivanje tijekom praćenja putanje koluta. Prilikom igre djeca proživljavaju uspjeh i neuspjeh što potiče razvoj samopouzdanja i regulacije ponašanja. Odgovornost se ogleda u tome da dijete procjenjuje i bira adekvatan prostor gdje je moguće ostvariti igru bez vlastite i tuđe ugroze.



## 7. Zaključak

Igra je sveprisutna, višeslojna i dinamična komponenta odrastanja koja sadrži sve elemente potrebne za poticanje cjelovitog razvoja djeteta. To znači da utječe na djetetov motorički, spoznajni i socio-emocionalni razvoj. Može se igrati na otvorenome ili u unutarnjem zatvorenom prostoru. Urbanizacija i druge odrednice suvremenog društva ograničavaju slobodan otvoreni prostor za igru i samim time odigravanje tradicijskih igara. Budući da se tradicijske igre odigravaju u skupinama djece, njihovo stupanje u interakcije predstavlja temelj za razvoj socio-emocionalnih vještina popraćeno s osjećajima zajedništva i pripadnosti. Rješavanje problemskih situacija, poštivanje pravila, dogovori i suradnja, učenje, kreativnost, autonomija, asertivnost, odgovornost, samopoštovanje i samopouzdanje ostvaruju se, izgrađuju i razvijaju u tom igrovnom kontekstu.

Tradicijske igre prenose društvene vrijednosti određene generacije, njihov način življenja i karakteristike djetinjstva. One su dio nematerijalne kulturne baštine te ujedno s tradicijskim igračkama koje se i danas proizvode, prodaju na tradicionalnim slavljinama i odupiru konzumerizmu, predstavljaju sponu između prošlih vremena i moderne svakidašnjice. Istraživanja pokazuju da tradicijska igra obuhvaća sva područja dobrobiti za dijete, premda je navedeno prepoznato, vidljiv je prostor za napredak u području učestalosti primjene i generacijskog prenošenja. Ipak prikazani su primjeri kvalitetne prakse implementiranja i provedbe tradicijskih igara. Dječji interes za njih, pozitivni utjecaji na razvoj i potencijal za izgradnju identiteta, ukazuju na odgojno- obrazovni značaj primjene tradicijskih igara u odgoju i obrazovanju.

## Sažetak

Igra ima brojne utjecaje na cjelovit djetetov razvoj. Djetetova prirodna potreba za igrom i radosti koju ona pruža otvara raznovrsne mogućnosti za pružanje poticaja i odgojno-obrazovnog djelovanja. Očuvanje tradicije, tradicijskih igara i običaja iste implicira njegovanje kulturne baštine, nasljedstva i ostavštine. Tradicijske igre imaju svoja pravila, dinamične su i pokretne, potiču prosocijalna ponašanja i naglašavaju zajedništvo, međusobno poštovanje i prijateljstvo. Širok utjecaj tradicijskih igara na motorički razvoj djece važno je istaknuti jer je življenje u modernom društvu ograničilo vrijeme i kvalitetu boravka te igre na otvorenom. Održavanje tradicijskih igara prisutnima u modernom djetinjstvu, omogućava širenje spoznaja o kulturnoj baštini i usvajanju vrijednosti i norma. Istražene su , prepoznate i istaknute dobrobiti i svrsihodnost primjene tradicijske igre u odgojno-obrazovnom procesu.

**Ključne riječi:** igra predškolske djece, odgojni aspekt grupnih igara, obrazovni karakter tradicijskih igara, transfer tradicijskih vrijednosti

## **SUMMARY**

Play has numerous influences on a child's overall development. A child's natural need for play and the joy it provides opens up various possibilities for providing incentives and educational activities. The preservation of tradition, traditional games and customs implies the nurturing of cultural heritage, inheritance and legacy. Traditional games have their own rules, are dynamic and mobile, encourage prosocial behavior and emphasize togetherness, mutual respect and friendship. The wide influence of traditional games on the motor development of children is important to emphasize, because living in a modern society has limited the time and quality of outdoor play. Keeping traditional games present in modern childhood enables the spread of knowledge about cultural heritage and the adoption of values and norms. The benefits and expediency of using traditional games in the educational process have been researched, recognized and highlighted.

**Keywords:** play of preschool children, educational aspect of group games, educational character of traditional games, transfer of traditional values

## LITERATURA

1. Babić, I. (1988). O trogirskim biljezima u kamenu. *Radovi Instituta za povijest umjetnosti*, (12-13), 109-125. Preuzeto s <https://hrcak.srce.hr/225116>
2. Babić, O. B. (2017). Brojalice u funkciji razvoja ritmičkih i govornih sposobnosti dece predškolskog i ranog školskog uzrasta. *Artefact*, 3(1), 45-54.
3. Ban, T. (2013). Sudamja – Fjera sv. Duje. *Ethnologica Dalmatica*, (20), 81-104. Preuzeto s <https://hrcak.srce.hr/107480>
4. Biskupić Bašić, I. (2018). *Zbirka tradicijskih dječjih igračaka*. Zagreb: Etnografski muzej
5. Borić, E., Hus, V., i Jančić Hegediš, P. (2020). *Još se sjećate tih igara?* Priručnik za odabrane igre naših predaka u Sloveniji i Hrvatskoj.
6. Breneselović, D. P., i Krnjaja, Ž. (2018). Građenje kvalitete u praksi vrtića. *Odgojno-obrazovne teme*, 1(1-2), 25-46.
7. Brock, A., Jarvis, P. i Olusoga, Y. (2019). *Perspectives on Play: Learning for life*. London: Routledge.
8. Cifrić, I. (2018). Raznolikost kultura kao vrijednost. *Socijalna ekologija*, 27 (3), 403-433. Preuzeto s <https://hrcak.srce.hr/219871>
9. Došen-Dobud, A. (2005). *Malo dijete-veliki istraživač*. Zagreb: Alinea
10. Dronjić, M. (2019). Izložba "Blago Etnografskog muzeja: sto predmeta za sto godina". *Informatica museologica*, (50), 14-18. Preuzeto s <https://hrcak.srce.hr/238620>
11. Duran, M. (2001). *Dijete i igra*. Naklada Slap
12. Edwards, S. (2017). Play-based learning and intentional teaching: Forever different?. *Australasian Journal of Early Childhood*, 42(2), 4-11.
13. Erak, I., i Antolić, P. (2023). Tradicijske glazbene igre s pjevanjem u nastavi Glazbene kulture u prva tri razreda osnovne škole. U: Kollar Billege, M. i Letina, A.

- (ur.) *Suodnos metodičke teorije i prakse 5*. Zagreb: Sveučilište u Zagrebu, Učiteljski fakultet, 93-96.
14. Klarin, M. (2017). *Psihologija dječje igre*. Zadar: Sveučilište u Zadru.
  15. Kovačević, T., i Opić, S. (2014). Doprinos tradicionalnih igara kvaliteti odnosa učenika i učestalosti socijalizacije učenika u osnovnom obrazovanju. *Hrvatski časopis za odgoj i obrazovanje*, 16(1), 95-112.
  16. Maleš-Krznar, T. (2017). Traditional folk dances from Mirlović Zagora. *Godišnjak Titius*, 10 (10), 287-0. Preuzeto s <https://hrcak.srce.hr/248930>
  17. Marcinjaš, T. (2013). *Škrinja zaboravljenih igara*. Koprivnica: Baltazar
  18. Marušić, A. i Jukić, T. (2022). Tradicijska igra u odgojno-obrazovnom procesu predškolske ustanove s ciljem očuvanja nematerijalne kulturne baštine. *Napredak*, 163 (1 - 2), 115-132. Preuzeto s <https://hrcak.srce.hr/279088>
  19. Mataija, T. (2011). *Osviještena baština- igre i igračke*. Rijeka: Tiskara Zambelli
  20. Matoković, D. (2003). Dječji svijet. *Etnološka istraživanja*, (9), 53-64. Preuzeto s <https://hrcak.srce.hr/37775>
  21. Mendeš, B., Marić, L. i Goran, L. (2020) *Dijete u svijetu igre: Teorijska polazišta i odgojno-obrazovna praksa*. Zagreb, Golden marketing - Tehnička knjiga.
  22. Ministarstvo znanosti, obrazovanja i sporta. (2015). Nacionalni kurikulum za rani i predškolski odgoj i obrazovanje. (NN, 5/15)
  23. Opačić, N. (2019.) *Pikule i špekule*. [Online] Dostupno na: <https://www.matica.hr/vijenac/657/pikule-i-spekule-29074/>.
  24. Peteh, M. (2018). *Radost igre i stvaranja*. Zagreb: Alinea.
  25. Sulistyaningtyas, R. E., i Fauziah, P. Y. (2019). The Implementation of Traditional Games for Early Childhood Education. U: 3rd *International Conference on Current Issues in Education (ICCIE 2018)*. Atlantis Press. <https://dx.doi.org/10.2991/iccie18.2019.75>
  26. Štefanič Guštin, J. (2022). Igračke-nekad i danas. *Varaždinski učitelj: digitalni stručni časopis za odgoj i obrazovanje*, 5(9), 619- 624. <https://hrcak.srce.hr/277546>

27. Visković, I. i Topić, J. (2020). Tradicijska igra i suvremeni kurikulum – mišljenje roditelja i odgajatelja. *Školski vjesnik*, 69 (1), 49-68. <https://doi.org/10.38003/sv.69.1.2>
28. Visković, I., Sunko, E., Mendeš, B. (2019). Children's Play – The Educator's Opinion. *Education Sciences*, 9(4):266. <https://doi.org/10.3390/educsci9040266>
29. Vrsalović, S. i Jelavić, Ž. (2022). Učenje kroz igru: edukativni programi uz izložbeni projekt Igračke – djetinjstvo zauvijek. *Etnološka istraživanja*, (27), 168-175. <https://doi.org/10.32458/ei.27.11>
30. Waters, J. i Rekers, A. (2019). *Young Children's Outdoor Play-Based Learning*. U: *Encyclopedia on Early Childhood Development*. Preuzeto s <https://www.childencyclopedia.com/pdf/expert/outdoor-play/according-experts/young-childrens-outdoorplay-based-learning>
31. Yeniasır, M., i Gökbulut, B. (2019). Socio-cultural values provided to pre-school children using traditional children games. *Journal for Educators, Teachers and Trainers*, 10(2), 127-136.

Mrežni izvori:

32. igra. *Hrvatska enciklopedija, mrežno izdanje*. Leksikografski zavod Miroslav Krleža, 2021. Pristupljeno 15. 5. 2023. <<http://www.enciklopedija.hr/Natuknica.aspx?ID=26978>>.
33. Piaget, Jean. *Hrvatska enciklopedija, mrežno izdanje*. Leksikografski zavod Miroslav Krleža, 2021. Pristupljeno 13. 4. 2023. <<http://www.enciklopedija.hr/Natuknica.aspx?ID=48099>>.
34. Vigotski, Lav Semjonovič. *Hrvatska enciklopedija, mrežno izdanje*. Leksikografski zavod Miroslav Krleža, 2021. Pristupljeno 13. 4. 2023. <<http://www.enciklopedija.hr/Natuknica.aspx?ID=64582>>.

## **Popis slika**

Slika 1. Igra s elastičnom trakom

Slika 2. Školica

Slika 3. Skrivača

Slika 4. Suvremena inačica trilje

Slika 5. Klepetalo

Slika 6. Crno-bijeli konjići

Slika 7. Lutka od kukuruznih listova

Slika 8. Suvremena inačica krpene lopte

Slika 9. Igra s franjama

Slika 10. Guranje obruča od bačve




Obrazac A.Č.

SVEUČILIŠTE U SPLITU  
FILOZOFSKI FAKULTET

**IZJAVA O AKADEMSKOJ ČESTITOSTI**

kojom ja TEA RUBELI, kao pristupnik/pristupnica za stjecanje zvanja sveučilišnog/e prvostupnika/ce SVEUČILIŠNE PRVOSTUPNICE, izjavljujem da je ovaj završni rad rezultat isključivo mogega vlastitoga rada, da se temelji na mojim istraživanjima i oslanja na objavljenu literaturu kao što to pokazuju korištene bilješke i bibliografija. Izjavljujem da niti jedan dio završnog rada nije napisan na nedopušten način, odnosno da nije prepisan iz necitiranoga rada, pa tako ne krši ničija autorska prava. Također izjavljujem da nijedan dio ovoga završnog rada nije iskorišten za koji drugi rad pri bilo kojoj drugoj visokoškolskoj, znanstvenoj ili radnoj ustanovi.

Split, 6. 7. 2023.

Potpis 

**Izjava o pohrani i objavi ocjenskog rada**  
(završnog/diplomskog/specijalističkog/doktorskog rada - podcrtajte odgovarajuće)

Student/ica: TEA RUBELI

Naslov rada: ODGOJNO-OBRAZOVNI ZNAČAJ TRADICIJSKI H  
IGARA

Znanstveno područje i polje: DRUŠTVENE ZNANOSTI, PEDAGOGIJA

Vrsta rada: ZAVRŠNI

Mentor/ica rada (ime i prezime, akad. stupanj i zvanje):  
izv. prof. dr. sc. IVANA VISKOVIĆ

Komentor/ica rada (ime i prezime, akad. stupanj i zvanje):  
\_\_\_\_\_

Članovi povjerenstva (ime i prezime, akad. stupanj i zvanje):

doc. dr. sc. BRANIMIR MENDEŠ  
izv. prof. dr. sc. IVANA VISKOVIĆ  
ISKRA TOMIĆ KASELJ, ASISTENT

Ovom izjavom potvrđujem da sam autor/autorica predanog ocjenskog rada (završnog/diplomskog/specijalističkog/doktorskog rada - zaokružite odgovarajuće) i da sadržaj njegove elektroničke inačice u potpunosti odgovara sadržaju obranjenog i nakon obrane uređenog rada.

Kao autor izjavljujem da se slažem da se moj ocjenski rad, bez naknade, trajno javno objavi u otvorenom pristupu u Digitalnom repozitoriju Filozofskoga fakulteta Sveučilišta u Splitu i repozitoriju Nacionalne i sveučilišne knjižnice u Zagrebu (u skladu s odredbama Zakona o visokom obrazovanju i znanstvenoj djelatnosti (NN br. 119/22).

Split, 6. 7. 2023.

Potpis studenta/studentice: 

Napomena:

U slučaju potrebe ograničavanja pristupa ocjenskom radu sukladno odredbama Zakona o autorskom pravu i srodnim pravima (111/21), podnosi se obrazloženi zahtjev dekanici Filozofskog fakulteta u Splitu.