

Razvoj igre i povijest djetinjstva

Kreculj, Ana

Undergraduate thesis / Završni rad

2023

Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj: **University of Rijeka, Faculty of Teacher Education / Sveučilište u Rijeci, Učiteljski fakultet**

Permanent link / Trajna poveznica: <https://um.nsk.hr/um:nbn:hr:189:640742>

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

Download date / Datum preuzimanja: **2024-12-28**



Repository / Repozitorij:

[Repository of the University of Rijeka, Faculty of Teacher Education - FTERI Repository](#)



SVEUČILIŠTE U RIJECI
UČITELJSKI FAKULTET U RIJECI

Ana Kreculj

Razvoj igre i povijest djetinjstva

ZAVRŠNI RAD

Rijeka, 2023.

SVEUČILIŠTE U RIJECI
UČITELJSKI FAKULTET U RIJECI

Preddiplomski sveučilišni studij Rani i predškolski odgoj i obrazovanje

Razvoj igre i povijest djetinjstva
ZAVRŠNI RAD

Predmet: Povijest djetinjstva

Mentor: Vesna Katić, viši predavač

Student: Ana Kreculj

Matični broj: 0299012943

U Rijeci,
svibanj, 2023.

Izjava o akademskoj čestitosti

Izjavljujem i svojim potpisom potvrđujem da sam završni rad izradila samostalno, uz preporuke i savjetovanje s mentorom. U izradi rada pridržavala sam se Uputa za izradu završnog rada i poštivala odredbe Etičkog kodeksa za studente/studentice Sveučilišta u Rijeci o akademskom poštenju.

Studentica:

U Rijeci, 2023.



(potpis)

Sažetak

Glavni zadatak rada je bio istražiti dječju igru i što ona predstavlja te kako se djetinjstvo mijenjalo tijekom 20. stoljeća u Hrvatskoj. Kroz rad se nudi pregled nekih od teorijskih polazišta za razumijevanje igre, na koji način dječja igra pridonosi njegovom razvoju te kako i sa čime su se igra i djetinjstvo odvijali tijekom 20. stoljeća s time da je povijesni pregled podijeljen na prijeratno, ratno i poslijeratno razdoblje. Konkretno, poslijeratno razdoblje obuhvaća povijesni pregled odvijanja igre i djetinjstva u Istri i na Kvarneru. Dječja igra uvijek je aktualna tema o kojoj mnogi pedagozi, psiholozi, sociolozi, ali naposljetku i odgajatelji vole istraživati i unapređivati znanja u tom području. Samim time glavna misao kojom se rad bavi jest dublje razumijevanje pojma dječja igra čime je na kraju rada potkrepljeno nekim od mnogih primjerima igara koje su djeca igrala, a koje su se odvijale na području Istre i Kvarnera.

Ključne riječi: dječja igra, povijest djetinjstva, 20. stoljeće u Hrvatskoj, djetinjstvo i igra Istre i Kvarnera

Summary

The main task of the work was to investigate children's play and how childhood changed during the 20th century in Croatia. The paper offers an overview of some of the theoretical starting points for understanding play, how children's play contributes to its development, and how and with what play and childhood took place during the 20th century, with the historical overview divided into the pre-war, war and post-war periods. . Specifically, the post-war period includes a historical review of the development of play and childhood in Istria and Kvarner. Children's play is always a current topic about which many pedagogues, psychologists, sociologists, but ultimately also educators like to research and improve their knowledge in this area. Therefore, the main idea that the paper deals with is a deeper understanding of the term children's game, which at the end of the paper is supported by some of the many examples of games played by children, which took place in the area of Istria and Kvarner

Key words: children's play, history of childhood, 20th century in Croatia, childhood and play in Istria and Kvarner

SADRŽAJ

1. UVOD	2
2. DJEČJA IGRA.....	4
2.1 Klasifikacija dječje igre	6
2.2 Uloga igre u razvoju djeteta.....	7
2.2.1 Tjelesni razvoj	7
2.2.2 Kognitivni razvoj.....	9
2.2.3 Razvoj govora	11
2.2.4 Emocionalni i socijalni razvoj	14
3. ZLATNO RAZDOBLJE DJETINJSTVA U HRVATSKOJ – PRVA POLOVICA 20. STOLJEĆA	17
3.1 Izrada igračaka	17
3.2 Slikovnica	18
3.3 Dječji folklor.....	22
3.4 Igra i djetinjstvo između dva svjetska rata	23
4. IGRE ISTRE I KVARNERA U DRUGOJ POLOVICI 20. STOLJEĆA.....	26
4.1 Igre istarskoga kraja.....	26
4.2 Igre Kvarnerskog kraja	29
4.2.1 Rijeka – dječja igra u gradu.....	29
4.2.2 Viškovo – dječja igra izvan grada	30
4.2.3 Kastav – dječja igra izvan grada	32
5. ZAKLJUČAK	35
6. LITERATURA:	36

1. UVOD

Igra je aktivnost koja je ljudima poznata još od davnina stoga ne čudi što je ona i do danas jedna od glavnih tema pedagoških, ali i ostalih pisanih stručnih i znanstvenih djela. Pojam igre poseban značaj pridaje proučavanju kroz kontekst povijesti djetinjstva. Naime, djetinjstvo kao jedna od etapa čovjekova odrastanja sadrži važne podatke o čovjekovom psihičkom i fizičkom odrastanju odnosno zašto se odvio i formirao na određeni način, koja su iskustva prethodila tome. Čovjekovo djetinjstvo daje uvid u samo shvaćanje njega kao zasebnog bića odnosno zašto razmišlja, djeluje i osjeća na svojstven način. Nadalje, proučavanjem djetinjstva seže se i u samu povijest djetinjstava odnosno pristupa se saznanjima o načinima življenja djece u prošlosti. Takvim proučavanjem igre kroz kontekst povijesti djetinjstva doznaje se kako je čovjek u određeno povijesno razdoblje doživljavao igru djeteta te koliko je pažnje pridavano igri, koja su se sredstva u igri koristila, koje igre su se igrale, što je još posebno i značajno bilo prisutno u igri djece ili samostalnoj igri djeteta. Pristup takvim podacima daje uvid u način moderiranja određene igre od trenutka njezina nastajanja pa sve kroz generacije djece koje su je igrale. Osim toga, tim podacima vidljiv je i napredak u osvješćivanju važnosti dječje igre za cjeloviti razvoj djeteta.

Razlog odabira ove teme jest bolje razumijevanje same igre te koju važnost ona predstavlja u djetetovom životu. Također, želja za učenjem o tradicijskim igrama naših krajeva (Istre i Kvarnera) u svrhu održavanja i njegovanja kulturne baštine te prenošenje iste mlađim generacijama. Motiv odabire ove teme jest dublje izučavanje na koji se način dječja igra mijenjala kroz 20. stoljeće te kolikim promjenama je bila podložna ovisno o razdobljima u kojima se odvijala. 20. stoljeće bilo je plodonosno za čitavo čovječanstvo jer se tada postizala bolja kvaliteta života čovjeka obzirom na napretke u medicini, znanosti, obrazovanju te pravima ljudi i djece. Dakako da su svi ti događaji utjecali na dječju igru obzirom da je i sam interes za djecu i djetinjstvo postajao veći te se više pažnje i znanja počelo ulagati u kvalitetniji odgoj i obrazovanje djece. Sukladno dosada napisanom, rad obuhvaća izučavanje igre u kontekstu povijesti 20. stoljeća u Hrvatskoj. Prvi dio rada odnosno prvo poglavlje *Dječja igra* predstavlja teorijsko polazište za razumijevanje pojma igre dok drugi dio rada odnosno drugo i treće poglavlje – *Zlatno razdoblje djetinjstva u Hrvatskoj (prva polovica 20. stoljeća)* i *Istra i Kvarner (druga polovica 20. stoljeća)* obuhvaćaju prikaz sadržaja djetinjstva kroz prvu polovicu 20. stoljeća dok na primjerima tradicijskih igara Istre i Kvarnera, uviđa se kako su neke od istih igara moderirane obzirom na područje na kojem se odvijaju. Ovim radom nastoji se potaknuti svakog budućeg odgajatelja na očuvanje tradicije njihovog kraja

što na kraju doprinosi očuvanje cjelokupne zajednice koju su prethodne generacije uspješno stvarale i mijenjale.

2. DJEČJA IGRA

Kako bi se neka aktivnost mogla nazvati igrom ona mora biti intrinzično motivirana te samostalno i slobodom volje odabrana (Mendeš, Marić, Goran, 2020). Imati priliku gledati dijete kako se igra je odraslima prilika za učiti o njemu. Dijete svu svoju pažnju, sve svoje misli, ideje, namjere, pokrete, izraze lica utka u vlastitu igru. Igra je za dijete način življenja u kojoj ono svoje najsnažnije doživljava, bili pozitivni ili negativni, projicira (Mendeš, Marić, Goran, 2020). Upravo iz tih razloga igra je do danas ostala pojam sa mnogo definicija no malo slaganja među teoretičarima i onima koji se bave dječjom igrom jer svako dijete igri daje svoju definiciju i nije na odraslima određivati što ona njemu predstavlja. Strana literatura, ali i domaća obiluje mnogim definicijama i viđenjima dječje igre od kojih su neke od njih:

„Igra je svjesna djelatnost kojom čovjek neposredno zadovoljava neke svoje potrebe bez namjere da proizvede bilo kakav koristan učinak“ (Polić, 1997: 32, prema Mendeš, Marić, Goran, 2020: 17)

„Postoje više načina definiranja igre, ali se većina autora slaže da su igra samostalno i stvaralačko očitovanje čovjekove osobnosti, način na koji doživljava sebe i kako komunicira sa svojom okolinom samostalno ili u skupinama“ (Antić, 2000: 106, prema Mendeš, Marić, Goran, 2020: 17)

„To je temeljna aktivnost djetinjstva. Igra je arena u kojoj se iskušavaju različiti aspekti socijalnog, emocionalnog, tjelesnog i spoznajnog razvoja djeteta“ (Starč i sur., 2004: 48, prema Mendeš, Marić, Goran, 2020: 18)

Iz ovih definicija je jasno da je svaki od autora iznio svoj stav i mišljenje o dječjoj igri, ali svima je zajednička misao da u dječjoj igri dijete zadovoljava svoje potrebe te igrom gradi svoju osobnost i svoje „ja“.

Valja spomenuti kako dječja igra u današnje vrijeme se neprestano isprepliće s modernom tehnologijom te je pred roditeljima i odgajateljima velika odgovornost pravilnog nuđenja i uvođenja tehnologije u dječjoj igri. Iako je preporuka stručnjaka poput psihologa, pedagoga, kineziologa što manja uporaba tehnologije to je gotovo nemoguće jer ona okružuje sve što živimo. Potrebno je i poželjno iskoristiti istraživački duh djeteta u svrhu približavanja tehnologije jer samo *„prihvatanje snažnog utjecaj novih medija na dječju igru omogućuje nam određenu dozu kontrole nad kvalitetom igre s ciljem zaštite djece“ (Rogulj, 2014: 273).* Za jasnije razumijevanje igre i početaka istraživanja igre valja se osvrnuti na misli i djela

nekih od značajnih autora poput Jeana Piageta, Lava Vygotskog, Jeana Chateaua te nekih od naših autora poput Mirjane Duran i Sanje Klarin. Konkretno u knjizi *Dijete i igra* Duran (2001) govori o utjecaju kulture u kojoj dijete odrasta na sve segmente njegova psihološka razvoja. Igra je kulturno nasljeđe čovječanstva te svaki narod posjeduje svoje tradicijske igre koje su i do danas zastupljene no u manjem obimu igranja nego što je to bilo prije pojave moderne tehnologije. Neosporiva je činjenica kako igra treba biti temelj svakog djetinjstva te kako ona ima mnoge značajke koje su nam potrebne u samom njezinom razumijevanju. Igra i djetinjstvo povezani su pojmovi koji nisu više izučavani samo sa stajališta razvojne psihologije već su postali i kontinuirani dio izučavanja brojnih drugih grana znanosti od kojih su neke sociologija, povijest djetinjstva, pedagogija te kulturološka istraživanja. Nadalje, Jean Piaget jedan od pionira dječje psihologije igru promatra u kontekstu spoznajnog razvoja djeteta odnosno on smatra kako dječja igra te razvoj dječje igre prati stadije spoznajnog razvoja djeteta. Čimbenici koji utječu na spoznajni razvoj djeteta su isti oni koji utječu i na razvoj i kompleksnost dječje igre (Mendeš, Marić, Goran, 2020). Vygotski je pojam igre promatrao kroz svoju teoriju psihičkog razvoja čovjeka te je smatrao kako je igra aktivnost s ciljem i isključivo ju tako i treba doživljavati. Igra je mašta sprovedena u praksi od strane djeteta u kojoj ono izražava svoje emocije, misli, ideje, želje (Mendeš, Marić, Goran, 2020). Dijete samim time kroz igru napreduje te se razvija stoga Vygotski drži da je igra djetetova vodeća životna aktivnost. Jedan od suvremenijih teorijskih pogleda na dijete i dječju igru nudi autorica Klarin (2017.) u svojoj knjizi *Psihologija dječje igre*. U toj knjizi predstavlja više teorijskih polazišta, a to su: „teorije ličnosti u tumačenju dječje igre, teorije kognitivnog razvoja u tumačenju dječje igre, teorije socijalnog učenja u tumačenju dječje igre, biološko evolucijske teorije u tumačenju dječje igre, etološke teorije u tumačenju dječje igre, teorija socijalizacije u skupini u tumačenju dječje igre te suvremena teorija igre“ (Klarin, 2017: 9-15). Svaka od navedenih teorija nudi svojevrsno objašnjenje tumačenje dječje igre, a posebno se izdvaja Suvremena teorija dječje igre u kojoj se shvaćanje igre poima kroz tri aspekta, a to su igra kao imaginacija gdje se naglašava sama maštovitost i razigranost igre, igra kao oblik progresije gdje dijete priprema za odraslu dob i igra kao „ja“ gdje je fokus na onom koji se igra i koji igrom bježi, odmara i zabavlja se (Klarin, 2017.). Danas su ponuđene mnoge teorije koje pišu o tome što je igra i koji je njezin značaj no ono što je ključno jest da bez obzira na brojnost tih teorija svaka za svrhu i polazište ima dva osnovna pitanja zašto igra i čemu ona služi. Temeljem tih spoznaja dalo bi se zaključiti kako igra nije samo dio odrastanja već je ona svojevrsni urođeni instinkt koji živi u čovjeku dok i čovjek živi. Igru je potrebno promatrati kao svojevrsni fenomen koji nije samo opis, određenje i svrha već ima dublje

značenje koje je nametnula sama priroda i pri tome omogućila uživanje u tome (Zagorac, 2006.).

2.1 Klasifikacija dječje igre

Igra je pojam koju su mnogi autori definirali te u odnosu na prethodno navedena određenja igre, tako i klasifikacije dječje igre imaju u svojoj osnovi različite kriterije. Autorica Duran (2001) dječju igru klasificira kao: funkcionalnu igru, simboličku igru te igru prema pravilima. Prema potrebama rada igre su klasificirane prema: razvojnim, socijalnoj tvorevini i prema pravilima. Igru prema razvoju dijelimo na funkcionalnu, manipulativnu, didaktičku. **Funkcionalnu igru** Kamenov u svojoj knjizi Predškolska pedagogija; knjiga druga definira kao „igre u kojima vršenje pokreta nema neposrednu svrhu, koje sadrže, pored nekontroliranih impulzivnih pokreta, i složenije, povezane pokrete“ (Kamenov, 1999: 64). Dijete izvodi funkcionalne igre jer je ovladalo svojim tijelom odnosno pokretima kojima vrši ili kakvim igračkama kojima se svakodnevno igra (Mahmutović, 2013.). Iako takvi pokreti tijelom nemaju svoj određeni cilj oni djetetu pružaju zadovoljstvo bezbrojnim ponavljanjem jer je dijete ovladalo određenim pokretom. **Manipulativna igra** odnosi se na manipulativne radnje poput bacanje, lupanje, rukovanje s predmetima.“ (Marendić, 2009). Ona se odvija na način da dijete koristi neke od manipulativnih sredstva poput slagalice, lego kocka ili prirodnih materijala poput kamenčića, grančica te dijete u takvim igra češće sudjeluje individualno i samostalno. Materijali i sredstva koja se djeci nude u takvim igrama trebaju biti čista i cijela dakle ne smiju biti oštećena ili da im nedostaje kakav dio. Dijete u takvoj igri već spretno manipulira predmetima te samo kreira vlastitu igru (Hansen, Kaufmann, Walsh, 2001). **Didaktička igra** može se definirati kao „igre koje utječu na razvoj pažnje, sposobnosti zapažanja, mišljenja, pravilnog zaključivanja i pamćenja, govora“ (Fučkar, 1995:5). Didaktičku igru treba postupno uvoditi u dječje igre, pazeći na djetetov razvojni stadij, zato što je bitno da dijete pojmi i shvati pravila igre. Cilj koji didaktička igra pruža djeci određen je od strane odrasle osobe ili pak same djece (Grm, 2021). Ciljeve koji se definiraju provode se i postižu onda kroz samu didaktičku igru te „dijete tako podnosi, prepoznaje i prihvaća pravila koja su unaprijed dogovorena, utvrđena i prihvaćena kroz aktivnost“ (Grm, 2021: 3). Važno je naglasiti kako se u didaktičkim igra ne postavljaju bilo kakvi ciljevi već oni konkretni kojima se na kraju igre mogu kvalitativno vrednovati postignuta nova znanja djece.

Nadalje, igre prema socijalnoj tvorevini koje se odnose na društvenu organizaciju igre dijele se na samostalnu, usporednu ili paralelnu igru (Duran, 2001). **Samostalna igra** djeteta gdje joj i samo ime kaže, dijete sudjeluje u igri samo te se ne pokušava priključiti igri s ostalom

djecom. Dijete je u takvoj igri okupirano svojim interesima koji ga intrinzično motiviraju i potiču na daljnju igru bez potrebe sudjelovanja ostale djece ili djeteta (Vasta, Haith, Miller, 2005). **Usporedna ili paralelna igra** se odnosi na igru djece jedno pokraj drugih no bez međusobnog sudjelovanja ili druženja već se igra odvija samostalno, a može se uočiti u dječjem parku,. U takvoj igri češće se viđaju djeca rane dobi no također i predškolci sudjeluju u takvoj igri (Vasta, Haith, Miller, 2005).

Naposljetku **Igra s pravilima** je jedna od najstarijih igara koja „živi“ već stoljećima u mnogim kulturama diljem svijeta te je velika vjerojatnost da će se dijete susresti s njome tijekom svoga odrastanja. Igra s pravilima dijete usvaja u konačnom vidu te „*ovladava njima kao elementom kulture, ali sudjeluje i u stvaranju novih*“ (Rajić, Petrović-Sočo, 2015: 606). Pravila u igri vrijede za sve igrače obzirom da su uređena samim kodeksom igre poput *Čovječe ne ljuti se, Uno, Šah*. Ovakvu vrstu igre pogodno je ponuditi djetetu predškolske dobi obzirom na način kako su igre strukturirane te iziskuju od djeteta određenu kognitivnu i emocionalnu zrelost. Podjela igre do sad je definirana od strane mnogih autora te njezina uloga u djetetovu životu je od velike važnosti te je o tome više u sljedećem odlomku.

2.2 Uloga igre u razvoju djeteta

Dječja igra potiče dijete na svojevrsnu aktivnost u koju se on unosi cijelim svojim bićem, a samim time tako direktno utječe i pogoduje svom tjelesnom, kognitivnom, socio-emocionalnom te jezičnom razvoju. U nastavku teksta prikazano je kako dječja igra utječe na cjelokupan razvoj djeteta.

2.2.1 Tjelesni razvoj

Dijete kroz igru razvija svoje tjelesne i motoričke sposobnosti uporabom cijelog svog tijela. Igra je za njega prirodan način kretanja koja mu omogućuje da svoje želje, sposobnosti, zamisli i ideje „pretoči“ u pokret i time ih ostvari. Kada se dijete igra ono jača svoje mišiće, razvija živčani sustav, svoje sposobnosti te stječe razne, nove vještine (Malić, 2022). Osim prethodno navedenog dijete također jača svoje motoričke sposobnosti koje se odnose na finu i grubu motoriku te spretnost, pravilno držanje tijela, koordinacija ruku, nogu, očiju (Klarin, 2017). U prvim godinama djetetova života motorički razvoj je najintenzivniji obzirom da u tom periodu dijete nauči hodati, skakati, penjati se, a kroz daljnji životni period usavršava te sposobnosti i uči nove. Motorički razvoj kompleksan je i cjeloživotni proces koji se najintenzivnije odvija u prvim godinama djetetova života, no za potrebe ovoga rada naglasak će biti na: finu motoriku i grubu motoriku. Fina motorika je skup pokreta malih skupina

mišića koji zahtijevaju dobru koordiniranost radi uspješnog izvršavanja jednostavne radnje poput hvatanje olovke, povlačenje patenta, vezivanja tenisica i slično (Lepičnik i Samec, 2012). Fina motorika djetetu je neophodna za svakodnevno funkcioniranje, a ona uključuje niz jednostavnih radnji koje dijete ponavlja kroz dan poput oblačenja-svlačenja, zakopčavanja, pisanja, držanja olovke. Za pravilno poticanje fine motorike kod djece potrebno je uočiti da su se pravilno razvile velike skupine mišića ruku kako bi se prešlo na one manje skupine mišića koje su zaslužne za hvatanje, držanje, premještanje i slično tome. Klarin (2017) navodi kako se djetetov napredak u razvoju fine motorike najlakše prati kroz dva osnovna područja, a to su: djetetova briga o tijelu i djetetovi crteži. Neke od igara koje pomažu u razvoju fine motorike jesu *Dugmići* te *Bazen s grahom*. Za igru *Dugmići* potreban je jednak broj dugmadi koji se dijele na dvije jednake skupine. S prvom skupinom dugmića složi se uzorak na papiru, a dijete na svom listu papira treba složiti isti taj uzorak od druge skupine dugmića (Popov, 2010). U igri *Bazen s grahom* potrebna je veća plastična posuda puna graha te sitne igračke. Igračke se skrivaju među grahom, a dijete ih treba pronaći (Popov, 2010). Nadalje, gruba motorika djetetu „omogućuje razvoj ravnoteže koji se odvija u funkciji smanjivanja gornjeg dijela tijela i pomicanja težišta prema trupu“ (Klarin, 2017: 23). Gruba motorika je suprotna finoj motorici te ona obuhvaća razvoj većih mišićnih skupina tijela. Može se podijeliti na: motorički razvoj od gore prema dolje i motorički razvoj od trupa do ekstremiteta.

U prvih šest mjeseci života dijete potpuno ovladava držanje glave uspravno te se samostalno i čvrsto prevrće sa jedna strane boka na drugu. Do prve godine života dijete uspješno, samostalno sjedi te počinje svoje prve korake uz pridržavanje. Do treće godine života dijete je svladalo hodanje, trčanje, skakanje sa obje noge i jednonožno, silaženje i uspinjanje po stepenicama, hodanje na prstima, udaranje lopte (Miller-Keane, O'Toole, 2003., prema Mežnarić 2021.).

Slika 1: Razvoj grube motorike



Preuzeto s <https://www.mamaklik.com/2018/04/16/igre-za-razvoj-krupne-motorike-kod-djece-5-zabavnih-kucnih-aktivnosti/>, preuzeto 23.10.2022.

Na slici 1. prikazane su neke od radnji odnosno igara kroz koje djeca razvijaju svoju grubu motoriku te je na taj način redovnim ponavljanje usavršavaju.

Dijete je u igri tjelesno aktivno stoga svoje motoričke sposobnosti razvija kroz razne kretnje. Temeljem toga neke igre su više fokusirane na razvoj određenih motoričkih sposobnosti pa takve igre se dijele kao igre koje utječu na razvoj: koordinacije, ravnoteže, gibljivosti, preciznosti, snage, brzine, izdržljivosti, agilnosti (Neljak, 2009). Pokret u igri je neizostavan, a samim time dijete osim što istinski uživa u radnji koju čini ono spontano utječe na svoj pravilan tjelesni rast i razvoj.

2.2.2 Kognitivni razvoj

Teorije kognitivnog razvoja nudili su mnogi teoretičari no one zapaženije teorije bile su od Jean Piageta te Lava Vygotskog. Piagetova teorija kognitivnog razvoja naglašava dvije funkcije koje pridonose razvoju kognicije, a to su: organizacija i adaptacija. Govoreći o adaptaciji Piaget je razlikovao dva aspekta iste, a to su asimilacija – interpretacija novih iskustva na temelju postojećih iskustava te akomodacija – promjena postojećih spoznajnih iskustava u svrhu prilagodbe novim (Vasta i sur., 1998). Nadalje, Piagetova teorija kognitivnog razvoja uključuje razvojne etape koje se pojavljuju kod svakog djeteta odvijaju približno istovremeno, a to su: razdoblje senzomotoričke inteligencije (od 0 do 2. godine), razdoblje predoperacijskog mišljenja (od 2. do 6.), razdoblje konkretnih operacija: reverzibilnost, grupiranje (od 6. do 11. godine), razdoblje formalnih operacija: formalno, apstraktno, hipotetičko mišljenje (nakon 11. godine) (Bugge, 2002). Lav Vygotski smatrao je da se kognitivni razvoj odvija izvana prema unutra uz pomoć procesa internalizacije (Vasta i sur., 1998.). On je naglašavao važnost socijalnih odnosa djeteta s okolinom u svrhu pravilnog kognitivnog razvoja za razliku od Piageta koji je naglasak

stavlja na biološke utjecaje na kognitivni razvoj djeteta (Vasta i sur., 1998.). Senzomotoričko razdoblje obuhvaća najranije razdoblje djetinjstva. U prve dvije godine života dijete uči o vanjskom svijetu izravnim djelovanjem, što se očituje u senzomotoričkim obrascima. (Vasta i sur., 1998).

Piaget je senzomotoričko razdoblje podijelio na šest podstupnjeva koji su prikazani u Tablici 2.

Tablica 2: senzomotorički podstupnjevi prema Piagetu

Dob	Pokazatelji
Od rođenja do 1. mjeseca	Vježbanje refleksa (sisanje, okretanje glave, hvatanje predmeta koji mu se stavi u dlan)
Od 1. do 4. mjeseca	Razvoj shema
Od 4. do 8. mjeseca	Postupci otkrivanja
Od 8. do 12. mjeseca	Namjerno ponašanje
Od 12. do 18. mjeseca	Novost i istraživanje
Od 18. do 24. mjeseca	Mentalno predočavanje

Izvor: Vasta, Haith, Miller (1998), br.str. 263

Iz Tablice 2 vidljivo je kako dijete do treće godine života takoreći usavršava poimanje svijeta koji ga okružuje. Oko treće godine dijete je sposobno vizualizirati predmete u glavi bez da ga taj predmet okružuje što onda doprinosi stvaranju u daljnjoj djetetovoj igri, a što na kraju njemu daje veliki značaj.

Predoperacijsko razdoblje obuhvaća period od druge do šeste godine života te u tom razdoblju djetetovo mišljenje je brže i učinkovitije. Dijete više ne rješava problem samo izravnim djelovanjem već postaje sposobno rješavati kakvu situaciju s predočavanjem mogućeg rješenja. Mišljenje u djece je često egocentrično te pokazuje centraciju. (Vasta i sur., 1998). Konkretno razdoblje ili operacijsko razdoblje „su sustavi unutrašnjeg mentalnog djelovanja koji se nalaze u podlozi logičkog rješavanja problema“ (Vasta i sur., 1998: 256) u kojem dijete počinje razumijevati razne oblike klasifikacije i konzervacije. Formalno razdoblje obuhvaća od 12 godine života pa do preostale odrasle dobi u kojoj misao dobiva svoju

sustavnu i logičku stvarnost. Dijete odnosno odrasla osoba sposobna je znanstveno riješiti problem (Vasta i sur., 1998).

Neke od igara koje mogu poticati razvoj kognicije jesu Reci jednom riječju, Što bez čega ne postoji te Tko je što prije bio te što je postao. Reci jednom riječju igra je koja se može prilagoditi različitoj dobi djeteta. Odrasla osoba imenuje pojmove, a dijete treba pronaći jednu zajedničku riječ za te pojmove kao na primjer: uzrast od 3 do 4 godine – odrasla osoba imenuje: krava, zec, lisica, pas (zajednička riječ je životinje), uzrast od 5 do 6 godina – odrasla osoba imenuje: gliser, jedrilica, parobrod, čamac (zajednička riječ je plovila), uzrast od 6 do 7 godina – odrasla osoba imenuje: šuškanje, buka, šum, škripanje (zajednička riječ je zvukovi) (Popov, 2010). Što bez čega ne postoji igra je koja se igra na način da se odabire predmet koji na sebi ima mnogo upadljivih detalja bez kojih predmet nije potpun te se djetetu postavlja pitanje: „Bez čega kaput ne može postojati – bez obratnika, tkanine, dugmadi, džepova“. Ovu igru moguće je također moderirati po uzrastu djeteta (Popov, 2010). Tko je što prije bio te što je postao igra je koja se također može prilagoditi djetetovoj dobi, a igra se na način da se djetetu postavi pitanje, na primjer: „Što je prije bila ptica? – ptić, Što je prije bio ptić? – jaje, Što je ptić postao? – ptica“ (Popov, 2010). Ovim igrama kod djece se potiče razvoj mišljenja.

Kroz dosad napisan tekst u poglavlju *Kognitivni razvoj* uočljivo je kako je kognitivni razvoj sustavan proces koji se odvija u životu svake osobe od njegovog dolaska na svijet. Uredan kognitivni razvoj jedan je od čimbenika koji prethodi razvoju govora o čemu je više riječ u narednom poglavlju *Razvoj govora*.

2.2.3 Razvoj govora

Prema Hrvatskoj enciklopediji govor se određuje kao „sustav verbalnih i neverbalnih znakova koji imaju značenje i koji se koriste u komunikaciji među ljudima“¹. Od dolaska djeteta na svijet njegov se govor razvija kroz dvije faze: predlingvistička i lingvistička faza (Velički, Katarinčić, 2011). Predlingvistička faza obuhvaća period od rođenja do prve izgovorene smislene riječi djeteta. Kroz tu fazu dijete ostvaruje komunikaciju s okolinom putem fiziološkog krika te refleksnog glasanja (Velički, Katarinčić, 2011). Fiziološki krik „*simptom je djetetova fizičkoga i fiziološkog stanja*“ (Vrsaljko, Paleka, 2018: 143). Ono što se podrazumijeva pod djetetov krik je glasno i jasno izgovaranje produljenih samoglasnika poput „aaaa“, „buuu“, „leee“ (Vrsaljko i Paleka, 2018). Refleksno glasanje obuhvaća plač, smijeh,

¹ Hrvatska enciklopedija, mrežno izdanje. Leksikografski zavod Miroslav Krleža, 2021. Pristupljeno 27. 12. 2022. <http://www.enciklopedija.hr/Natuknica.aspx?ID=22886>

dahtanje, štućanje. Ova faza ključna je za pravilan tijek razvoja govora kod djece (Posokhova, 1999). Lingvistička faza pak obuhvaća razdoblje djetetova života od 12 mjeseca života na dalje odnosno nakon izgovorene prve smislene riječi djeteta. Radi jasnijeg razumijevanja govornih faza djeteta niže je priložena Tablica 3 Govorni razvoj djeteta od rođenja do sedme godine života.

Tablica 3: Govorni razvoj djeteta od rođenja do sedme godine života

DOB	FAZE RAZVOJA GOVORA
0-3 mjeseca	Plač, gugutanje (iz potrebe)
3-5 mjeseci	Brbljanje (zvukovi nalik glasovima govora)
6 mjeseci	Slogovi (ma, ba, ta..)
6-10 mjeseci	Ponavlja iste slogove više puta za redom
10 mjeseci	Kombiniranje slogova
10-15 mjeseci	Pojava prve riječi koja ima svoje značenje najčešće mama, tata, baka)
15-18 mjeseci	Rječnik se bogati (5-20 riječi), ponavlja kratke fraze
18-24 mjeseci	Pojava prvih rečenica
2 godine	Prepoznaje i imenuje stvari iz svakodnevnog života, poznaje oko 1000 riječi
3-4 godine	Postavlja pitanja, može ispričati kratke priče
5 godina	Pravilan izgovor većinu riječi koje poznaje, gramatički ispravne rečenice, interes za slova i čitanje
6-7 godina	Imenuje dane, mjesece, prilagođava boju i ton glasa, usvaja apstraktne pojmove poput ljubavi, poznaje slova

Izvor: Rožaj, 2017: 10-11

Tablica 3 prikazuje tijek govornog razvoja djece koji je prisutan kod svakog pravilnog razvoja djeteta. Dakako da je govorni razvoj djece potrebno pravilno i kvalitetno potaknuti stoga roditelji i odgajatelji trebaju biti kvalitetan govorni model po kojem dijete uči. Ono što može

biti prepreka pravilnog govornog razvoja uz sve podražavajuće čimbenike jesu zdravstveno stanje djeteta, dobro razvijen sluh, govorni organ te vid, uredan intelektualan razvoj, spol.

Ljudi diljem svijeta razgovaraju na tisuće različitih jezika. Jezik je ono što se stječe boravkom i odrastanjem u određenoj sredini. Za ovladavanje jezikom potrebno je usvojiti nekoliko jezičnih sastavnica vezanih uz značenje, glasove, strukturu i njihovu svakodnevnu upotrebu (Berk, 2015). Prva jezična komponenta odnosi se na fonologiju odnosno „pravila koja upravljaju strukturom i slijednom govornih glasova“ (Berk, 2015: 358). Druga jezična značajka obuhvaća rječnik odnosno semantiku - način kojim su osnovni pojmovi izraženi riječima i kombinacijom riječi (Berk, 2015). Treća jezična komponenta jest gramatika koja se zapravo sastoji od još dva dijela, a to su sintaksa i morfologija. Sintaksa predstavlja pravila slijeda riječi u rečenici dok morfologija označava način kojim se riječi oblikuju i mijenjaju u jeziku (Berk, 2015). Posljednja jezična komponenta je pragmatika koja se odnosi na „pravila za primjereno sudjelovanje u komunikaciji“ (Berk, 2015: 358).

Odrasli bi prema tome trebali biti intenzivno posvećeni poučavanu djece nuđenjem dobrog govornog primjera u svakoj situaciji i prilici za učenje i usvajanje jezika (Berk, 2015). Prema Chomskyju jezik se može opisati pomoću dvije jezične strukture, a to su površinska jezična struktura i duboka jezična struktura. Površinska jezična struktura odnosi se na „način kojim se riječi i izrazi slažu u govornom jeziku“ (Vasta i sur., 1998: 404) dok se duboka jezična struktura odnosi na „urođeno znanje koje ljudi posjeduju o osobinama jezika“ (Vasta i sur., 1998: 404). Temeljem tog modela jezika, usvajanje jezika vrši se putem mehanizma analize govora kojeg Chomsky naziva sredstvo za usvajanje jezika poznatije pod engleskim nazivom *Language acquisition device* – LAD (Vasta i sur., 1998). LAD predstavlja sustav koji djeci „omogućuje da kada usvoje dovoljan rječnik mogu kombinirati riječi u gramatički konzistentne, nove izraze te da razumiju značenja rečenica koje čuju“ (Berk, 2015: 359). Kada dijete čuje govor ono „uključuje“ sredstvo za usvajanje jezika koji počinje razvijati takozvanu transformacijsku gramatiku koja površinsku jezičnu strukturu prevodi u duboku jezičnu strukturu koju je dijete sposobno razumjeti (Vasta i sur., 1998).

U današnje vrijeme u brojnim literaturama moguće je pronaći igre koje pospješuju razvoj govora, a autorica Posokhova (1999.) je podijelila igre za razvoj govora ovisno o tome na koji segment govora i govornog aparata utječu pa tako ih dijelimo na: „Igre za razvoj slušne percepcije, Igre za razvoj govornog sluha, Igre za razvoj fonematske percepcije, Igre za razvoj govornih organa, Igre za razvoj fiziološkog i govornog disanja, Igre za razvoj glasa, Igre za razvoj fine motorike prstiju, Igre sa sitnim predmetima, Igre za učenje čitanja i

pisanja“ (Posokhova, 1999: 84). Dakako da bi provođenje ovih igara bilo uspješno dijete prethodno treba imati pravilno razvijen sluh te auditivnu pažnju. Kontinuiranim provođenjem ovakvih igara kod djece se smanjuju šanse za poteškoće u razvoju govora te govornog izražavanja, a koji je od velikog značaja u daljnjem djetetovom obrazovanju te društvenom statusu među vršnjacima.

Igre kojima se može poticati govor u djece jesu Uhvati glas te Riječimet. Uhvati glas igra se na način da se odrasla osoba s djetetom dogovara koji glas “hvataju“ npr. glas b. Odrasla osoba izgovara riječi sa glasom b u sebi, a dijete treba pljesnuti kada čuje taj glas u riječi. Redoslijed riječi može ići ovako: banana, baka, boja, san, bajka, bojica, krumpir, lokva, buka. Igru je potrebno prilagoditi uzrastu kako bi igra djeci bila izazovna i zanimljiva (Popov, 2010). Riječimet je igra za koju je potrebna lopta, a igra se na način da odrasla osoba izgovara slog i baca loptu djetetu koji slog mora završiti tako da nastane smisljena riječ, na primjer: ko – koš, ba – lon (Popov, 2010). Ovim igrama kod djece se potiče razvoj vokabulara te fonematski sluh i izgovor.

Pravilnim govornim izražavanjem dijete je shvaćeno od strane svoje okoline što u njemu potiče zadovoljstvo obzirom da se njegove potrebe zadovoljavaju, a samim time njegov emocionalni i socijalni razvoj dobivaju na značenju, a o čemu je više u sljedećem poglavlju.

2.2.4 *Emocionalni i socijalni razvoj*

Emocije su u djetetu prisutne od njegova rođenja te uz pomoć određenih emocija dijete daje odraslom do znanja kako se osjeća ili što mu je potrebno u određenom trenutku. Dječje emocije jednostavne su, spontane te često kratkotrajne. Za pravilan emocionalni razvoj važno je razumjeti kako je on rezultat „*međusobnih utjecaja naslijeđenih mehanizama reagiranja na emocionalne situacije i procesa socijalizacije u obitelji i neposrednoj djetetovoj okolini*“ (Starč i sur., 2004:31). Kako djeca postaju starija tako je i njihovo emocionalno razumijevanje jasnije i kvalitetnije. Razlika u spolu čini razumijevanje emocija drugačijom, a ona ponajviše ovisi o intrapersonalnim i interpersonalnim činiteljima (Denham, Zoller, Couchoud, 1994).

Od svog dolaska na svijet dijete koristi emocije za izražavanje svojih potreba. Dakako u prvim tjednima te su emocije ponajviše usmjere na majku no s vremenom dijete svoju pažnju i potrebe prebacuje i na ostale članove obitelji. Igra djetetu omogućuje rad na svojim emocionalnim i socijalnim sposobnostima poput samostalnosti, odgovornosti, međuvršnjačkim odnosima, empatije, samokontrole te mnogi drugi (Klarin, 2017). Time dijete „*usvaja društvene oblike ponašanja, upoznaje odnose među ljudima i uči regulirati*

svoje ponašanje i svoj odnos prema drugima“ (Klarin, 2017: 26). Teorijsko razumijevanje čovjekovih emocija većina teoretičara zagovara funkcionalni pristup emocijama. Širok spektar emocija čovjeku omogućuje određeno ponašanje koje dovodi do postizanja željenih ciljeva (Berk, 2015). Temeljne ljudske emocije su: radost, strah, ljutnja, iznenađenje, gađenje, tuga (Brajša-Žganec, Slunjski, 2007). Nadalje, utjecaj emocija na socijalno ponašanje odraslih uveliko pridonosi tome kako će odrasla osoba reagirati na djetetovu emociju, ali i obratno. Kako dijete odrasta tako emocije postaju njegovo namjerno sredstvo izražavanja. Dojenčad emocije koristi kao sredstvo komunikacije, bebe prate emocije odraslih u svrhu procjene njihovim namjera (Berk, 2015).

Socijalni razvoj djeteta tijekom prve dvije godine života uistinu je osebujan te su njegove prve socijalne interakcije s majkom, ocem, braćom i/ili sestrama. Ključna stavka u inicijalnim odnosima jest da mogu utjecati dugoročno na djetetov socijalni razvoj (Vasta i sur., 1998). Mnogi teoretičari imaju poteškoća sa konkretnim objašnjenjem socijalnog razvoja obzirom na samu kompleksnost socijalnih interakcija među ljudima stoga se u stručnim literaturama nalazi više teorija koje pokušavaju objasniti socijalne odnose. Dijete je programirano za provođenje dvaju procesa, a to su zadržavanje primarnog skrbnika uz sebe i motiviranje primarnog skrbnika za pružanje odgovarajuće njege. Dijete majku odnosno primarnog skrbnika zadržava pomoću plača te je to metoda koju dijete upotrebljava u prvih sedam mjeseci svoga života. Starije dijete odnosno dijete koje puže ili hoda samo ide ka majci te na taj način traži pažnju. S druge strane primarni skrbnik ima ugrađene mehanizme pomoću kojih “čita“ znakove djeteta i sukladno njima odgovara i pruža ono što mu je potrebno (Vasta i sur., 1998). Prema teoretičarima utjecaja okoline, socijalna interakcija djeteta i skrbnika proizlazi iz interakcije pojedinog individuuma od kojih svaki utječe jedan na drugog. Treća glavna teorija koja nudi drugačiji uvid u socijalni razvoj jest kognitivno-razvojni model koji objašnjava kako je za razumijevanje dječjeg socijalnog razvoja potrebno identificirati kognitivne procese koji leže u podlozi socijalnih ponašanja (Vasta i sur., 1998). Neki od kognitivno-razvojnih teoretičara ukazuju na to da djeca i skrbnici razvijaju unutrašnji radni model odnosno „*kognitivno poimanje djeteta i skrbnika koji oni imaju jedan o drugome, a koriste ih da bi oblikovali određena očekivanja i predviđanja*“ (Vasta i sur., 1998: 449).

Za poticanje emocionalnog razvoja s djecom se može igrati igra Glazbeni crteži. Za igru je potrebno veći broj djece. Djeca sjede za jednim stolom, a ispred sebe imaju papir i bojice. Odrasla osoba pušta različitu vrstu glazbe, a djeca za svaki žanr trebaju nacrtati ono što im padne na pamet dok slušaju tu glazbu. Po završetku slušanja slijedi razgovor s grupom, a gdje

se raspravlja o tome kako glazba utječe na raspoloženje. Cilj igre je razumijevanje osjećaja, svijest o sebi te slušanje (Plummer, 2010). Za poticanje socijalnih vještina kod djece može se igrati igra Stripovi. Za igru je također potreban veći broj djece. Djeca su podijeljena u male grupe i svaka grupa crta strip prema prizoru scene koja ilustrira interakciju u kojoj je nešto pošlo po zlu. Grupe zatim razmjenjuju svoje stripove te pokušavaju pogoditi što predstavljaju slike drugih grupa koje se na kraju zajednički komentiraju te se promišlja jesu li postojale neke naznake pristranosti ili stereotipnog razmišljanja u osmišljavanju određene socijalne situacije (Plummer, 2010). Ovom igrom djecu se potiče na suradnju, pregovaranje te donošenje prosudbi.

Iako je kroz ovaj odlomak izneseno nekoliko različitih poimanja emocionalnog i socijalnog razvoja djeteta, većina se autora slaže da su prve tri godine ključne za uredan razvoj emocija koje onda doprinose i zdravom razvoju socijalnog statusa djeteta među vršnjacima i okolinom.

3. ZLATNO RAZDOBLJE DJETINJSTVA U HRVATSKOJ – PRVA POLOVICA 20. STOLJEĆA

Djetinjstvo je značajno razdoblje u čovjekovom životu u kojem je satkano sve ono po čemu ljudska jedinka djeluje. Iako bi djetinjstvo trebalo biti razdoblje igre, slobode i radosti to nije uvijek bio slučaj. Prava djece nisu oduvijek bili poznati pojam no 1924. godine taj status se mijenja donošenjem *Ženevske deklaracije o pravima djeteta*. Tom deklaracijom djeci je omogućeno: „*pravo djeteta na tjelesni i duhovni razvoj; pravo djeteta na ishranu, zdravstvenu njegu i socijalnu zaštitu; pravo na pomoć u nevolji; zaštitu od iskorištavanja te podizanje djeteta na način da ono postane svjesno svojih sposobnosti koje služe ljudskom društvu*“ (Kopić, Korajac, 2010: 46). Godine 1948. također je donesen iznimno važan dokument, a to je Opća deklaracija UN-a o pravima čovjeka čime je djeci osigurano „*pravo na slobodu, jednakost po rođenju, zabranjuje ropstvo, mučenje ili ponižavanje te osigurava djeci pravo na jednakost pred zakonom i na sudsku zaštitu*“ (Kopić, Korajac, 2010: 46). Prvim početcima pokreta za dječja prava smatra se dokument *Konvencija o pravima djeteta* izdan od strane UN-a 1989. godine. Tim dokumentom je sadržan „*opsežan skup međunarodnih pravnih normi posvećenih zaštiti i dobrobiti djece*“ (Kopić, Korajac, 2010: 47). Samim time 20. stoljeće postaje plodonosno za razvoj prava djeteta čime i dobiva titulu zlatnog razdoblja djetinjstva obzirom da je najveći broj promjena učinjen tada. Osim za dječja prava, 20. stoljeće bilo je i plodonosno za čitavo djetinjstvo. Iako u hrvatskoj književnosti nije utvrđena točna godina pojave slikovnice, utvrđeni su neki od prvih hrvatskih autora poput Dragutina Tadijanovića te Ivane Brlić-Mažuranić (Kokolari, 2017). Slikovnica je važna pojava u razdoblju djetinjstva, a ima brojne blagodati na razvoj predčitalačkih vještina, širenje i bogaćenje vokabulara što znatno može pridonijeti i dječjoj igri. Osim slikovnice, igračke su jedno od glavnih pomoćnih sredstava pri igri. Početkom 20. stoljeća igračke su izrađivali odrasli za djecu te djeca sama uporabom prirodnih materijala. Kasnijim razvojem industrije u Hrvatskoj se pojavljuju i igračke rađene od umjetnih materijala poput plastike (Kokolari, 2017). Djetinjstvo nije krasila samo igra već i dječji folklor odnosno tradicionalni plesovi, pjesme te nošnje koje se razlikuju diljem Hrvatske.

3.1 Izrada igračaka

Izrada igračaka u Hrvatskoj javlja se krajem 19. stoljeća i početkom 20. stoljeća. Prve igračke u Hrvatskoj izrađivale su se u Hrvatskom zagorju i prigorju, a potom i u Dalmatinskoj zagori (Biškupić Bašić, 2013). Način izrade igračaka, ukrašavanje igračaka te i sam izbor materijala

od kojih se igračke izrađuju predstavljaju i samu kulturnu sredinu u kojoj igračke nastaju. Igračke su bile izrađivane u manjim selima od strane spretnih mještana i mještanki. Igračka kao i sama igra djetetu predstavlja važan čimbenik u njegovom cjelokupnom razvoju. Igračke se najčešće izrađuju od plastike, drva te pliša no dakako da je u današnje vrijeme primjena različitih materijala raznolika. Govoreći konkretno o izradi igračaka u 20. stoljeću one su bile izrađivane najčešće od drva. U Hrvatskom zagorju igračke se izrađuju od druge polovice 19. stoljeća. Prvotno su se izrađivala manja glazbala poput svirala sa svrhom dječje igračke, a potom se razvija osebujno umijeće izrada raznih igračaka za čiju su inspiraciju poslužili svakodnevni prizori bliski samom djetetu. Tijekom 20. stoljeća u Hrvatskom je zagorju postojalo preko sto dvadeset motiva koji su služili kao inspiracija samoj izradi, a izrađivali su se od raznih vrsta drveća poput lipe, bukve, vrbe (Biškupić Bašić: 2013). Igračke su tada izrađivali muškarci koji su bili samouki drvorezbari, a ukrašavale i oslikavale su ih žene. Pri ukrašavanju igračaka za podlogu su se koristile, ali se i dan danas koriste crvena, žuta ili plava boja. Tako jedan set od kuhinjskog stola, ormarića i stolica je obojan jednom od navedenih boja, a najčešće ukrašen cvjetnim ili geometrijskim dezenom (Biškupić-Bašić, 2013). Nadalje, u Dalmatinskoj Zagori pedesetih godina prošlog stoljeća osnovana je manja zadruga od dvadesetak članova u kojoj su se izrađivale drvene igračke uglavnom od strane muškaraca. Motivi za izradu igračaka bili su leptiri, zrakoplovi, konji, ptice, plesači na štapu i slično. Izrađene igračke bile su prepoznatljivije po detaljima kojima su ih krasili, a od kojih su najčešći bili *„nježna žuta boja s blagim crvenim i zelenim šarama, jednostavnih oblika s malo geometrijskog ureda, neprecizno oblikovane“* (Biškupić-Bašić, 2013: 25). Nažalost, obitelj koja je bila među posljednjima u izrađivanju drvenih igračaka na tom području prestala je sa svojim radom početkom 21. stoljeća, a samim time takav zanat polagano pada u zaborav te glavno mjesto zauzima tvornička proizvodnja igračaka. Osim igračaka slikovnice su također mogle poslužiti pri dječjoj igri, a ponajviše između odraslih i djece o čemu je više riječ u sljedećem poglavlju.

3.2 Slikovnica

Slikovnice su obično prvo književno štivo s kojim se čovjek susreće u životu. Čitanje od najranije dobi može oblikovati čitateljske navike osobe do kraja života, a budući da su ilustracije prvi vizualni medij s kojim se djeca susreću u smislu knjiga, autori i ilustratori imaju težak zadatak upoznati nekoga s pisanom riječju po prvi put (Majhut, Batinić, 2017). Na autoru i ilustratoru je da slikovnica bude zanimljiva čitatelju i zadrži njegovu pažnju do zadnje stranice. Zanimanje za slikovnice često ovisi o ilustracijama, a napraviti sjajnu

slikovnicu znači istovremeno biti veliki umjetnik, pisac, pedagog i psiholog (Majhut, Batinić, 2017). Navedeno potpoglavlje fokusira se na slikovnice namijenjene djeci rane dobi, a odnosi se na razdoblje prve polovice 20. stoljeća u Hrvatskoj. Prije nego što nauči pisati i čitati, dijete uči svijet kroz slike. Mladi se čitatelj odnosi prema ilustraciji kao obliku umjetničkog izražavanja, a ne prema tekstualnom sadržaju knjige. Slikovnica se stoga neizbježno promatra iz različitih znanstvenih i umjetničkih perspektiva, bilo lingvističke, bilo dizajnerske, koja proučava upotrebu linije, boje, oblika, kao i ravnotežu svjetla i tame i prostora. Brojne izložbe posvećene ilustraciji slikovnica svjedoče da su slikovnice popularan predmet proučavanja u području umjetnosti. Kada je riječ o slikovnicama u Hrvatskoj, važno je naglasiti kako se u prvoj polovici 20. stoljeća pojavljuju po prvi put hrvatski autori te se slikovnice na području tadašnje Hrvatske sve više počinju cijeniti.

Nadalje, u hrvatskom stvaralaštvu česta je pojava da je autor slikovnica ujedno tekstopisac i ilustrator. Tekstopisci i ilustratori u Hrvatskoj za slikovnice pojavili su se 30-ih godina 20. stoljeća. Što se tiče autorstva teksta ranijeg razdoblja, postoji tek nekoliko domaćih autora od kojih su neki bili Iso Velikanović, Mira Preisler, Milan Ogrizović, Zlatko Špoljar, Rikard Katalinić Jeretov. Ilustratora porijeklom iz Hrvatske nije bilo puno, a najistaknutiji bio je Andrija Maurović. Hrvatske slikovnice dugo su vremena bile ilustrirane od stranih ilustratora (Majhut, Batinić, 2017). Prva hrvatska slikovnica objavljena je 1927. godine pod nazivom "Dječja čitanka o zdravlju" čiji su autori Ivana Brlić-Mažuranić i ilustrator Vladimir Kirin (Majhut, Batinić: 2017).. Nadalje, prva uspješnica kada je riječ o slikovnicama tog vremena je slikovnica: Malu zornu obuku (1903), a koju je objavio nakladnik St. Kugli koja je prije toga nastavila bogatu Hartmanovu praksu te zadržala primat tog doba kao vodeći nakladnik kada je riječ o slikovnicama na području Hrvatske. Raspadom Austro-ugarske monarhije te ulazak Hrvatske u SHS državu, dolazi do promjena i u nakladničkim krugovima. Uvjeti i okruženje nisu bili blagonakloni nakladnicima te su se součavali s veliki brojem poteškoća, a slikovnica kao književno djelo sve više dobiva na svojoj težini, kako u kulturnom tako i u odgojno-obrazovnom. U razdoblju od 1920. do 1950. godine slikovnice se uredno objavljuju u Hrvatskoj, a među prvim slikovnicama je *Mladost* Petrice Kerempuha iz 1921, autor teksta slikovnice je Dragutin Domjanić, a ilustracija nakladnika Pleše i Turkalj Križ (Majhut, Batinić, 2017). Nakon toga dolazi do izdavanja slikovnice Sveti Nikola 1922. godine, za koju se ne zna autor. Govoreći o tom razdoblju, autori Batinić i Majhut (2017) ističu kako je ono bilo najživopisnije kada je riječ o slikovnicama obzirom da su se obrađivale tematike koje se do tada nisu obrađivale te su bile novitet poput teme o sportu, cestovnom prijevozu te

dotadašnjim tehnološkim dostignućima. Slikovnice su tada postale dio odgojno obrazovnog sustava jer su se koristile u odgojno-obrazovnim ustanovama, a pred kraj ovog razdoblja slikovnice su se počele doživljavati kao igračke te kao dio djetinjstva svakog djeteta, a ne samo privilegija uskog dijela djece građanskog sloja što je bilo u prethodnom razdoblju. Autori koji su najviše stvarali do raspada Austro-ugarske su: Josip Vitanović, Josip Milaković, Ljudevit Varjačić te Milka Pogačić. Milka Pogačić kao autorica prve pripovjetke: Veseli stihovi tiskane 1907. godine. Autorica Pogačić je u tom razdoblju bila jedna od najplodnijih pisaca s tekstovima u više od 60-ak slikovnica (Majhut, Batinić, 2017).

Kao što je navedeno u prethodnom dijelu, velika promjena u ovom razdoblju dolazi iza 1920. godine, kada dolazi do sve veće komercijalizacije slikovnica, naglašavajući najjeftiniju moguću izradu od jeftinog papira te uveza što je bilo uvjetovano otkrivanjem novih tehnologija i sirovina za tiskanje. Nadalje, kada je riječ o autorima ilustracija u slikovnicama koje se izdaju tada u Hrvatskoj, hrvatski autori se pojavljuju tek od 1918. godine, tada je izričaj te obraćanje djeci već određeno i stabilno kada je riječ o slikovnicama, a među autorima su najplodniji Cornela Becića, Julija Meissner te Andrija Maurović. Prva tiskana autorska slikovnica je izdana 1933. godine pod nazivom Naš veseli svijet, a tekst i ilustraciju potpisuje Zlata Kolarić-Kišur. Što se tiče tiskanja samih slikovnica navodi se podatak o podsusedskoj tvornici igračaka »Stanislav Šilc« koja od 1940. do 1945. godine kreiraju slikovnice tiskane na kartonu veće debljine nego uobičajenom pa se ona vidno sve više doživljava kao igračka u očima djeteta, a ne samo kao tiskano djelo (Majhut, Batinić, 2017). Slikovnica kao pojava je imala važnu ulogu u kognitivnom razvoju djeteta, odgojnu ulogu kroz svoj sadržaj, a ona je obuhvaćala pozitivne impulse te povratno pozitivne reakcije od strane djeteta (Majhut, Batinić 2017). Do kraja Prvog svjetskog rata slikovnica još nije imala igrovnu ulogu već je njezina svrha bila uvesti dijete u svijet koji ga okružuje obzirom da su motivi, kako je već prethodno spomenuto, bili iz okruženja poznatog djetetu te u svijet književnosti (Zima, Hameršak, 2015). Nekoliko godina kasnije pa sve do kraja Drugog svjetskog rata pogled na slikovnicu se mijenja te se ona stvara kako bi djetetu služila za igru. Korice takvih slikovnica bile su tvrdog uveza te vedre i šarene kako bi privukle željenu skupinu kupaca odnosno djecu (Zima, Hameršak, 2015). Slikovnica u funkciji dječje igre također znatno može povećati interes za samu slikovnicu. Slikovnica koja sama po sebi može poslužiti kao igračka jest leporello slikovnica. Poseban značaj takvih slikovnica je to što su izrađivane od mekih materijala poput tkanine te plastike, a pogodna je i za djecu rane dobi obzirom da razvijena fina motorika nije ključan faktor uporabe iste (Čačko,

2000). Leporello slikovnice sastoje se od šest do deset stranica od kojih se svaka razlikuje i “priča svoju priču” te se širi i skuplja poput harmonike.

Slika 2. Leporello slikovnica



Preuzeto s https://eprints.grf.unizg.hr/1540/1/DB283_Kovac_Eva.pdf , preuzeto 30.3.2023.

Nadalje, interaktivna slikovnica djeci nudi sadržaj u kojem sama djeca mogu sudjelovati u stvaranju priče. Sadržaji koji se najčešće obuhvaćaju jesu zvukovi životinja, svjetla u raznim bojama, uparivanje oblika, slaganje magneta, puzzle čime djeca imaju priliku za učenje, alio I zabavu (Čačko, 2000).

Slika 3. Interaktivna slikovnica “Zeko ide na spavanje”



Preuzeto s <https://babyroom.hr/proizvod/interaktivna-slikovnica-zeko-ide-na-spavanje/> preuzeto 30.3.2023

Edukacijske slikovnice također mogu služiti dječjoj igri obzirom da dijete uči o određenom ponašanju ili nadopunjuje njihovo već postojeće znanje. Teme koje se obuhvaćaju tim slikovnicama su: kako prihvatiti određenu emociju, kako zavezati tenisice, kako se ponašati u prometu, kako održavati higijenu i slično. Sadržaji takvih slikovnica mogu biti prilika za zajedničku igru odraslih i djece tako da skupa izrađuju set za igru na određenu tematiku te skupa uče igrajući se (Čačko, 2000).

Spominjući tako stvaralaštvo koje je u ono vrijeme bilo bogato s obzirom na mnoga druženja između djece i starijih, a o kojem govori sljedeći odlomak Dječji folklor.

3.3 Dječji folklor

Folklor ima dugu tradiciju u osnovnom obrazovanju u Hrvatskoj. Uspješno se koristi u suvremenoj nastavi književnog čitanja i igra važnu ulogu u obrazovnoj aktivnosti djece. Književno čitanje doprinosi formiranju svjetonazora, kulture i etičkih ideja, pojma morala. Uz to postoji pojam dječjeg folkloru koji prikazuje pogled na svijet i život djece. Uglavnom uključuje tekstove malih formi. Općenito, svaki žanr ima jasnu odgojno-obrazovnu svrhu te je sadržajem usmjeren na djecu. Kada je riječ o dječjem folkloru u Hrvatskoj, onda se mora naglasiti kako su djeca tada bila izdvojena iz druženja sa starijima u njihovom folklore. Dječji folklor u Hrvatskoj seže iz odrađivanja obiteljskih poslova odnosno pomažući svojim roditeljima. Za vrijeme obavljanja poslova najčešće su pjevali te plesali (Marković, 2009). Dječje tradicijsko stvaralaštvo sadrži sve važne odrednice tradicijske kulture. Prenošeno generacijama mnogi stari običaji su sačuvani. Ljudi su oduvijek nastojali djeci predočiti „život i običaje“ vlastitog, te prethodnog naraštaja. Neke tradicije i teme proizlaze iz djela za odrasle namijenjene djeci (npr. govor, pjesme, igre, i dr.). (Knežević, 2012). Kada je riječ o Slavoniji, u dječjem folkloru se često izvode plesovi, a plesna formacija je često kolo. Instrument korišten za dječje plesove u podneblju Slavonije jest tamburica. Ovaj dječji folklor se kreirao prema životnom okruženju u Slavoniji, a materijal za dječju nošnju se dobivao od vlakna lana te konoplja (Prikazano na Slici 3).

Slika 4. dječja nošnja



Izvor: Knežević, G. (2012). Sad se vidi, sad se zna. Zagreb: Ethno, str. 56

Kada je riječ o Hrvatskom zagorju te sjeveru Hrvatske, dječji folklor također se sastoji od plesa. Djeca u tim plesovima plešu u paru te tvore krug u kojem nisu čvrsto vezani jedno uz drugo. Smjer kretanja parova je u smjeru suprotnom od kretanja kazaljke na satu, a rotacije su u smjeru kretanja kazaljke na satu. Intenzivne vrtnje su rijetka pojava u plesu, poput povremenog udaranja rukama po nogama ili drugim dijelovima tijela (Marković, 2009). Što se tiče glazbe te glazbenih instrumenata ona ne mora biti uvijek zastupljena no kada je zastupljena najčešće je riječ o gudačkim instrumentima poput gusla te lirice koji su poznati za taj dio Hrvatske. Dalmatinska zagora te zaleđe prema BiH, su imali odjeću u dječjem folkloru karakteristično za način njihovog života. Odjevni predmeti bili su od materijala vune i kože, a na glavama su djeca često nosila kape sa znakovima tog kraja. Što se tiče formacija plesa, ona su sadržavala otvorena i zatvorena kola koja u svojoj strukturi nisu zbijena nego više raširena, a djeca u tim formacijama se često drže za ramena, odjeću ili ruke (Marković, 2009). Nadalje, ples je često popraćen često visokim i snažnim poskočicama. Kao i na sjeveru Hrvatske ovi plesovi su bez glazbe, a kada ih imaju onda su prisutne šarge te gusle. Kada je riječ o Dalmaciji ovčja vuna bila im je materijal za izradu nošnji koju su koristili u folklornim priredbama. (Ivančan, 1964). Dječja nošnja je bila lagana, a izgled je dosta sličio i drugim mediteranskim narodima. Kada je riječ o dječjem folkloru, ples je imao formaciju bez jednolične strukture, često se tvorilo krug te su često parovi bili razdvojeni. Dva su najvažnija obilježja kod ovog dječjeg folkloru, a taj je da se u procesu plesanja radilo prebiranje nogama te individualna vrtnja pojedinca, glazba također nije po pravilu bila uključena, a kada je bila onda je to bio mijeh te lijerica. Nepostojanje sustavnog istraživanja dječjeg folkloru u ovom radzbolju može se opravdati specifičnim institucionalnim i individualnim preferencijama. Tradicija očuvana u dječjem folklore ima veliki kulturološki značaj za sve nadolazeće generacije. Time se čuva ono što su “naši stari” stvarali te se time uviđa i koja tematika je bila aktualna i koji dio života je obuhvaćala. Svakako je 20. stoljeće bilo turbulentno u svim segmentima života no kako su neka događanja utjecala na igru u tom stoljeću o čemu je više riječ u sljedećem odlomku Igra i djetinjstvo između dva svjetska rata.

3.4 Igra i djetinjstvo između dva svjetska rata

Povijesno gledano, igra je bila značajan dio kultura diljem svijeta, a i dalje je ključni dio djetinjstva za većinu ljudi. Igra djeci pomaže razviti zdrav mozak i živčani sustav, njeguje dječju maštu, razvija vještine rješavanja problema, otpornost, kreativnost i prosocijalne osobine i općenito, održava djecu sretnima i zdravima. Igra je važna za razvoj djece i njihovo zbližavanje, nudi priliku roditeljima da se povežu sa svojim djetetom. Veliki dio podučavanja

odvija se kroz igru. Igra pomaže djetetu naučiti pravila, kako djeca rastu, igra im pomaže naučiti kako se ponašati u društvu.. Djeca također uče igrajući se s drugom djecom. Igra pomaže razvoju stimulirajući mozak stvaranjem veza između živčanih stanica (Duran, 2001). Igra je oduvijek bila sastavni dio djetetova života, davno prije nego što su stručnjaci imali znanstvena saznanja da se dokaže njezina uloga u kognitivnom i emocionalnom razvoju. Igra ima dugu povijest. Očitovao je svoju prisutnost u pretpovijesnim vremenima u obliku kockica, ploča za igru. Isto je vrijedilo i za područja na kojima se protezala Hrvatska, gdje su se djeca bavila raznim oblicima igre, od ratnih igara i hrvanja za dječake do igre s krpenim lutkama za djevojčice. U Hrvatskoj su početkom 20. stoljeća bile aktualne drvene igračke. Igračke od drva rade se od vrbe, bukve ili nekog drugog savitljivog drva. Najučestalije nadahnuće za izradbu igračaka bili su svakidašnji predmeti ili životinje iz života djece, ali umanjenog oblika te oplemenjeni jarkim bojama. Djetetu igračka treba biti intrigantna i upečatljiva, kako bi ono u isto vrijeme moglo razvijati maštu i sanjati o svom imaginarnom svijetu (Biškupić Bašić, 2016). Govoreći o igračkama ovog razdoblja korištene su drvene igračke, a one se dijele na sljedeće skupine: razne životinje, kućanske posude, glazbeni instrumenti, prijevozna sredstva, nadalje najčešće su korištene životinje. Posebno je bio privlačan te interesantan oblik leptira koji je i danas popularan. Leptirov trup pričvršćen je na dva kotačića te ima dva drvena pomična krila. Za pokretanje leptira služi štap, a okrećući kotačiće, krila se pomiču te lupkaju jedan o drugoga (Biškupić Bašić, 2016).

Slika 5. leptir i konjić



Izvor: Biškupić Bašić, I. (2016.) Svijet igračaka - The World of toys. Zagreb: Etnografski muzej, str.23

Na slici 4 prikazane su drvene igračke koje su se najčešće izrađivale te koristile za dječju igru u 20. Stoljeću u Hrvatskoj.

Nadalje, često su u opticaju bili crni konjići koji su bili spojeni na četiri kotačića sa zapregom. Također su atraktivni crni konjići koji su ugrađeni na podlogu s četiri kotačića ili su upregnuti u zapregu. Dječje stvaralaštvo i stvaralaštvo za djecu bilo je autentično te se inspiracija tražila u svakodnevnim stvarima, pričama, situacijama. Pridavao se značaj tradiciji i očuvanju iste generacijama ljudi i djece, a samo to očuvanje pridonosilo je i zbližavanju zajednice u kojoj su djeca odrastala pa je tako i mlado i staro uživalo u dječjem folkloru. Svaki kraj Hrvatske krasilo je obilježje tradicije koje se stvaralo godinama unazad pa tako u sljedećem odlomku Igre Istre i Kvarnera u drugoj polovici 20. stoljeća detaljnije se proučilo kako je izgledalo djetinjstvo u Istri i na dijelovima Kvarnera.

4. IGRE ISTRE I KVARNERA U DRUGOJ POLOVICI 20. STOLJEĆA

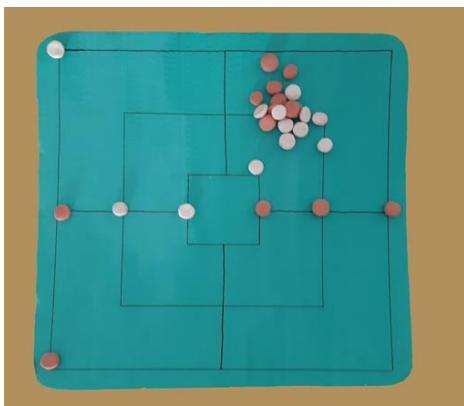
Istra i Kvarner regije su koje se prostiru sjeverozapadnim djelom Hrvatske te nude mnoga priroda i kulturna bogatstva te su samim time i česta izletišta kako za odrasle tako i za dječje vrtiće. Istra nudi brojne stare gradove, sela koja kriju zaista raznoliku i bogatu povijest toga mjesta. Poslije Drugog svjetskog rata stanje u Istri bilo je još gore, opustošene i spaljene kuće, mrtva stoka, a samim time i gospodarstvo. Ponajviše se isticala teška gospodarska situacija obzirom da je Istra bila zaostajala u pogledu gospodarskog te socijalnog razvoja što se odrazilo na život seljaka, ali i njihove djece (Dukovski, 2004). To sve utječe na odgoj i obrazovanje djece obzirom da nisu sva djeca imala priliku dobiti potrebno obrazovanje zbog lošeg financijskog statusa njihova roditelja. Stanje na Kvarneru bilo je poprilično slično onome u Istri. Sve do prije završetka drugog svjetskog rata Rijeka je bila prepolovljena - prvi dio koji je bio pod Italijom (Stari grad i Zamet) te drugi dio je koji je bio pod Jugoslavijom (Sušak). Tokom rata riječke industrije bile su većinom uništene, a rad nisu mogle nastaviti zbog nedostatka repromaterijala. 60-te i 70-te godine bile su plodonosne za Rijeku te njezin razvoj počinje ubrzano rasti, a samim time i broj stanovnika se povećava za nevjerojatnih 140 posto (Badurina, 2014). Usponi i padovi njenog razvoja odrazili su se i na odgoj i obrazovanje djece no obzirom da je to ruralna sredina posljedice nisu bile toliko značajne kao u selima u Istri (Badurina, 2014).

4.1 Igre istarskoga kraja

Djeca na selu nisu imala mnogo vremena za slobodnu igru, te je realnost bila da su djeca sa već sedam napunjenih godina morala pomagati svojim roditeljima u kućanskim obvezama. Najčešće je to bilo čuvanje stoke i vođenje na ispašu, a za to vrijeme djeca su se znala igrati. Dakako u to vrijeme o kupnji igračaka nije se ni razmišljalo stoga su djeca svoje igračke sami izrađivali od pronađenog materijala iz štala, kuća ili prirode. Neki od najčešćih predmeta koji su bili izrađivani od strane djece su zviždaljke ili *švike*, pračke ili *fjonde*, luk i strijela ili *strijalice*, puškalice ili bazgalice. Sve ove predmete pretežito su izrađivali dječaci i to najčešće od drva i gume te ostalih stvari koje bi pronašli (Margetić, 2005., prema Kuharić 2015). S druge strane djevojčice su izrađivale lutke odnosno takozvane pupe gdje su se od platna izrađivale manje loptice koje bi se umotale u smotuljke koje bi činile glavu i trup lutke. Ponovo se izrađuju manji smotuljci koji se postavljaju ispod glave u okomitom smjeru te bi one činile ruke od lutke. Od šarenih tkanina izrađivala bi se odjeća i obuća za lutke, a

ugljenom bi se crtale oči, usne i nos na licu lutke (Margetić, 2005., prema Kuharić, 2015). Valja istaknuti kako se u igri djeca nisu dijelila na zasebno djevojčice te zasebno dječake ili po uzrastu već su svi jednako sudjelovali u igri koja se u tom trenutku odvijala. Nadalje, govoreći o tradicionalnim igrama koje su se odvijale na području Istre u literaturi možemo pronaći neke od igara kao što su trilja, pljočkanje, pandolo, šćinke, pike te mnoge druge. Trilja ili danas poznatija kao Mlin igra je čija se radnja odvija na ploči no presjeci se mogu i kredom nacrtati stoga se igra može igrati i vani. Za igru su potrebni devet kamenčića, dugmadi ili bilo što manjeg oblika sa čime se igra može igrati. „Cilj je postaviti tri kamenčića na jednu liniju s tri presjeka što se naziva MLIN ILI TRILJA, pri čemu igrač uzima jedan protivnički kamenčić (ali ne kamenčić iz prethodne složene trilje). U daljnjem tijeku igre, formirani "mlin" se može rasformirati jedino pomicanjem jedne od tri njegove figure. U nekom sljedećem potezu, isti igrač ga može ponovo formirati, vraćanjem iste figure na staro mjesto. Pri tome ponovo osvaja jednu protivničku figuru. U slučaju da su sve protivničke figure u sastavu "mlina", uklanja se bilo koja od njih. Pobjednik je igrač koji osvoji sedam protivničkih figura, odnosno, ostavi protivnika sa samo dvije.“².

Slika 6. Igra mlin ili trilja



Preuzeto sa Internet stranice Muzej grada Trogira <http://muzejgradatrogira.blogspot.com/2020/11/online-radionica-trlja-u-povodu-dana.html>, preuzeto 27.2.2023.

Pljočkanje je igra koja se odvija na livadi, polju ili cesti te u igri sudjeluju dva igrača. Za igru je potrebna jedna grotka te po jedna *pljočka* odnosno ravan kamen veličine dlana za svakog igrača. Cilj igre je baciti *pljočku* čim bliže groti³. Pandolo se igra na otvorenom te su za igru potrebne dvije palice i dvije grane. „Zašiljen komadić napadač udari palicom tako da on

² Mrežna stranica dječjeg vrtića Viškovo, preuzeto 29.12.2022 sa <https://www.vrtic-viskovo.hr/content/3283/igre-iz-davnina>

³ Istrapedia, preuzeto 29.12.2022 sa <https://www.istrapedia.hr/hr/natuknice/3214/pljockanje>

odskoči od tla i u zraku ga pokuša udarcem poslati što dalje u polje, gdje ga braniči pokušavaju zaustaviti.“⁴.

Slika 7. Igra pljočkanje



Preuzeto sa Internet stranice Istarskog pljočkarskog saveza <https://www.ips-pljockanje.hr/?m=201801>, preuzeto 27.2.2023.

Šćinke ili špekule je igra koja se odvija na čistoj zemljanoj podlozi. Igra se igra sa špekulama odnosno manje staklene kuglice ukrašene bojama iznutra i izvana. Postoji više varijanti ove igre no u radu će biti opisana samo jedna. Cilj igre bio je pogoditi vlastitom špekulom drugu špekulu koja je bila od tuđeg igrača. Dva su ishoda igre, a to su da se pogodena, a time i osvojena špekula uzima drugom igraču ili da mu se na kraju igre vraća (Đujić, 2017).

Slika 8. Igra špekule



Preuzeto sa Internet stranice Sisački informativni portal <https://siscia.hr/pikulanje-pokvareni-telefon-kalodont-grad-drzava-hula-hup-i-gumi-gumi/>, preuzeto 27.2.2023.

Pika paka igra je u kojoj može sudjelovati veći broj djece te se igra može odvijati vani ili unutra. Za igru je svakom igraču potrebno pet manjih, glatkih oblutaka koji se bace na stol ili ravnu površinu. Jedan oblutak se baca u zrak, a za to vrijeme dok je on u zraku uzimaju se preostali oblutci koji su na stolu. Onaj tko uspije skupiti svih pet oblutaka u ruku je pobjednik igre (Roce, 2016). Dječja igra u Istri na selima odvijala se vrlo jednostavno odnosno koristili su se prirodni materijali te materijali iz kućanstava kao pomagala u igri, a djeca su sama

⁴ Istrapedia, preuzeto 29.12.2022 sa <https://www.istrapedia.hr/hr/natuknice/497/pandolo>

smišljala tijek, pravila i radnju igre. Igra na Kvarneru odvijala se na sličan način o čemu je više riječ u sljedećem odlomku.

4.2 Igre Kvarnerskog kraja

Kvarner se nalazi na samom sjeveru Jadranskoga mora te osim obalnog dijela obuhvaća i otoke Krk, Cres, Rab, Lošinj te Pag. Obala Kvarnera prostire se između Istre, točnije istočne obale Istarskog poluotoka te sjevernog djela Hrvatskog primorja⁵. Gradovi koji krase obalu Kvarnera jesu Opatija, Rijeka, Bakar, Kraljevica, Crikvenica te Novi Vinodolski. Osim gradova Kvarner je podijeljen i na općine od kojih su neke Lovran, Matulji, Viškovo, Klana, Jelenje, Čavle, Kostrena, Vinodolska općina⁶. Svaki grad te općinu krase bogata kulturna povijest koja se putem raznim manifestacija “oživljava” tokom cijele godine. Igra u prošlom stoljeću između grada i sela nije činila značajniju razliku. Ipak, razlike jesu postojale, a one su bile u količini okupljene djece za vrijeme igre te dostupnosti materijala za stvaranje ili igranje društvenih igara. Igra se i u gradu i na selu odvijala većinu vremena vani te su djeca u kućama ostajala jedino po lošim vremenskim prilikama. U gradu, igra je po nekim čimbenicima bila drugačija u odnosu na selo, a što je detaljnije prikazano u sljedećem odlomku. Viškovo i Kastav spadaju među brojnije općine te ih dijeli svega par kilometara udaljenosti. Samim time povijest tih dviju općina je jednim dijelom zajednička odnosno kulturna baština zasniva se na nekim zajedničkim običajima poput ophoda Halubajskih zvončara za vrijeme maškara te pusnih običaja. Sukladno tom zajedništvu i dječja igra imala je slična obilježja u obje općine, a više riječi o tome je u zasebnim odlomcima Viškovo i Kastav.

4.2.1 Rijeka – dječja igra u gradu

Grad Rijeka treći je po veličini Hrvatski grad te je najveća hrvatska pomorska luka. Glavno je središte Primorsko-goranske županije. Nalazi se na zapadu Hrvatske točnije na sjevernoj obali Kvarnerskog zaljeva⁷. Rijeka broji 34 mjesna odbora odnosno 34 kvarta u kojima se dječja igra odvijala te se i danas odvija no nažalost u nešto manjem broju. Iako je Rijeka danas razvijen te izgrađen grad u prošleme stoljeću mnoge su se zelene površine nazirale iz svakoga kvarta te je prostora za slobodnu dječju igri bilo više. Igra se u gradu odvijala u ulicama te je roditeljski nadzor bio tek ponekad prisutan obzirom da je automobila bilo manje te je promet bio rjeđi (Zoretić, 2020). Osim na ulicama dječja igra odvijala se u parkovima kojih je tada

⁵Kvarner. Hr, preuzeto 3.4.2023 sa <http://www.kvarner.hr/turizam>

⁶Primorsko-goranska županija, preuzeto 3.4.2023 sa <https://www.pgz.hr/>

⁷Wikipedija, preuzeto 29.12.2022 sa <https://hr.wikipedia.org/wiki/Rijeka>

bilo svega nekoliko. I na ulici i u parkovima neke od najčešćih dječjih igara bile su lovice, skrivača, graničar, preskakanje jedni drugih, indijanci i kauboји, školice, preskakanja lastika te mnoge druge. U Starom gradu je dolazio lunapark te bi djeca tamo provodila čim više vremena i koliko je to moguće bilo financijski (Zoretić, 2020.). Nadalje, govoreći o igračkama u gradu nisu bile značajno dostupnije za razliku od sela. Dakako bilo je više prilika u kojoj su djeca mogla dobiti nešto na poklon no to su najčešće bile kakve potrepštine ili namirnice (Zoretić, 2020). Ukoliko su djeca bila članovi imućnih obitelji ili su imali člana obitelji koji je bio dobrostojećí tada je bila prilika da dijete dobije kakvu novu igračku. Kasnijih 60-ih godina u Rijeci je postojalo nekoliko trgovina igračaka no ponuda nije bila široka te su djeca većinom odlazila gledati igračke dok su ih imućnije obitelji mogle kupiti (Zoretić, 2020). Sjevernije od Rijeke nalaze se gradovi Kastav i Opatija te općine Viškovo, Matulji, Klana u kojima se dječja igra odvijala na svojstven način sukladno tadašnjim načinom života. U sljedeća dva odlomka *Viškovo* i *Kastav* prikazat će se kako se dječja igra odvijala tijekom druge polovice 20. stoljeća u općini Viškovo te gradu Kastvu.

4.2.2 *Viškovo – dječja igra izvan grada*

Općina Viškovo osnovana je 1993. godine te se sastoji od sedam naselja koja čine: Marčelji, Viškovo, Saršoni, Marinići, Mladenići, Sroki i Kosi. Viškovo prema posljednjem popisu stanovništva bilježi 16 015 stanovnika, a valja istaknuti kako je blagi porast stanovništva uočljiv u odnosu na prethodni popis stanovništva gdje je zabilježeno 14 445 stanovnika. Viškovo je do danas uspješno upotpunjeno svim sadržajima koji su potrebni za suvremeni način života, a od kojih su neki osnovna škola, dječji vrtići, zdravstvena stanica, ljekarna, crkva, pošta te knjižnica⁸. Iako relativno „mlada“ općina, proučavajući njezinu povijest pronalaze se razni običaji i tradicije koje su tada oblikovale živote ljudi, ali i djece. Običaja je bilo mnogo no nisu u svakom sudjelovala djeca na jednak način kao i odrasli. Ponajviše je djecu veselilo takozvano „peto godišnje doba“ odnosno maškare te Halubajski zvončari koji imaju dugogodišnju tradiciju i važnu ulogu u provođenju običaja paljenja pusta i tjeranja zime. Obahajanje Halubajskih zvončari tradicionalna je ruta kretanja Halubajskih zvončara kroz sva naselja općine Viškovo.⁹ Iako tada djeca nisu sudjelovala kao članovi zvončara, ona su ih rado pratila po selima pjesmama i plesom te se skupa veselila. Nažalost, točan podatak o kojim plesovima te pjesmama je bilo riječ nije prepoznato te sukladno tome i zabilježeno. Nadalje, govoreći o dječjim tradicijskim igrama toga kraja koje se dijele na igre u kojima su

⁸ Wikipedija, preuzeto 29.12.2022 sa <https://hr.wikipedia.org/wiki/Vi%C5%A1kovo>

⁹ Mrežna stranica Halubajskih zvončara, preuzeto 29.12.2022 sa <http://www.halubajski-zvoncari.com/>

sudjelovali dječaci, igre u kojima su sudjelovale djevojčice te igre u kojima su svi sudjelovali (Luzer, 2017). Neke od igara koje su samo dječaci igrali bile su tati i žandarmi, janjine. Tati i žandarmi igra je koja se igrala u predvečerje. Djeca bi se podijelila u dvije skupine, jedni bi bili tati odnosno lopovi, a drugi bi bili žandari odnosno policajci. Cilj igre bio je da čim više žandara dobije lopova za sebe ili obratno na način da su se lopovi sakrili, a žandari bi ih morali tražiti te kada bi ih pronašli morali su ih dotaknuti i viknuti – jen, dva, tri žandar si ti!. Također moguće je bilo i da lopovi neprimjetno priđu žandarima sa leđa i preobrate ih u lopove sa istim povikom – jen, dva, tri – lopov si ti! (Luzer, 2017). Janjine je igra koja se igra isključivo na otvorenom te u njoj može sudjelovati neograničen broj djece no idealan najmanji broj djece je šest radi zanimljivosti tijekom odvijanja same igre. Igra se na način da se nekom od dječjih brojčica izvuče jedan igrač koji se prvi preskače. Konkretno njegov zadatak je da se postavlja u pogrbljene pozicije te to mora činiti sve dok ga netko od drugih igrača ne uspije preskočiti. Cilj igre je postavljati se u položaje u kojima je drugim igračima teško ispuniti svoj zadatak odnosno preskočiti ga (Luzer, 2017). Djevojčice su pak igrale takoreći mirnije igre od kojih su neke od njih bile lastik i školice. Za igru s lastikom potrebne su najmanje tri djevojčice, oko nogu dviju djevojčica stavlja se lastik (najčešće u visini koljena) dok treća djevojčica staje unutar lastika i mora izvršiti deset zadataka s kompliciranim pokretima. Za to vrijeme dok djevojčica izvršava zadatke mora govoriti: „Balerina rokoko, diže nogi visoko!“ (Luzer, 2017). Igra traje sve dok djevojčica uspješno izvršava zadatke, kada pogriješi djevojčica završava svoju igru te nakon nje ulazi druga djevojčica koja ponovo čini isto.

Slika 9. Igra lastik



Preuzeto sa Internet portala 24sata <https://www.24sata.hr/lifestyle/mozete-li-se-sjetiti-kako-ste-sve-igrali-gumi-gumi-u-djetinjstvu-514147> , preuzeto 27.2.2023.

Školice su se igrale (i dalje se igraju) na ravnom tlu. Na tlu je potrebno iscrtati deset kvadrata dovoljno velike da se kamenčić može ciljati te da igrač može u njima poskakivati. Igrač staje ispred prvog kvadratića i mora rukom pogoditi u njega, kada to uspješno učini izmjenjujući

jednonožno i dvonožno skakanje skače do polja deset na kojem se okreće te isto tako skače natrag do polja jedan gdje uzima svoj kamenčić i ponovno gađa polje dva i ponavlja radnju te tako sve do kraja igre. Igrač ima pravo gađati u kvadrate sve dok ne promaši nakon čega onda slijedi igra drugog igrača. Pobjednik je onaj tko prvi stigne do desetog kvadrata (Luzer, 2017). Naposljetku, igre u kojima su sudjelovali i dječaci i djevojčice bile su graničar, lovice, gluhi telefon, potapanje brodova i slično (Luzer, 2017). Dosad opisane igre nisu posebno vezane uz područje Viškova obzirom da su se igrale diljem Hrvatske no manje razlike uočljive su u pravilima igara te samim nazivima igara koji su prilagođeni dijalektu područja na kojem se igra odvija.

Slika 10. Mići Halubajski zvončari



Preuzeto sa Internet stranice Putni kofer <https://putnikofer.hr/kultura-i-ljudi/halubajski-zvoncari/> , preuzeto 27.2.2023.

Na slici 10 prikazan je dječak obučen kao Halubajski zvončar koji skupa sa ostalim Mićim zvončarima sudjeluje u ophodu Halubajskih zvončara po okolnim mjestima općine Viškovo te grada Kastva.

4.2.3 Kastav – dječja igra izvan grada

Grad Kastav, maleni je gradić koji se nalazi u neposrednoj blizini Rijeke, točnije 10-ak kilometara od nje. Povijest Kastavštine datira od XI. St.pr.Kr. gdje su tada pronađeni arheološki ostatci Rimljana, Grka, Ostrogota, Langobarda no status grada dobiva tek 1400. godine. Od 1465. godine pa sve do 1848. godine Kastav je bio u vlasništvu različitih vladara sve dok mu te godine nije proglašena opća sloboda zemljišta. Od 1991. godine je u sastavu samostalne Republike Hrvatske koja mu 1997. godine vraća status grada koji ostaje i do danas

¹⁰.

¹⁰Mrežna stranica grada Kastva, preuzeto 3.1.2023 sa <https://kastav.hr/o-kastvu/povijest-kastva/>

Nadalje, osim bogate povijesti samog grada, Kastav također ima bogatu kulturnu povijest koju su “njegovi ljudi“ stoljećima njegovali i prenosili na sljedeće naraštaje. Iako je zaista malo zapisa i uvida u cjelovitu povijest grada Kastva, 20. stoljeće iscrpno je opisao sumještanim Ivo Jardas koji u svojoj knjizi *Kastavština* opisuje svakodnevni život te običaje u kojima su sudjelovali i odrasli i djeca. Potaknuti manjkom konkretnih informacija o povijesti djetinjstva Kastavca, Pomorski i povijesni muzej grada Rijeke u suradnji sa osnovnom školom Milan Brozović iz Kastva provodi istraživanje u kojem su učenici intervjuirali svoje bake i djedove u svrhu upoznavanja njihovih igara i igračaka koje su im obilježile djetinjstvo. Istraživanjem je utvrđeno kako je gotovo svim djevojčicama, odnosno bakama, omiljena igračka bila lutka sa kojom su se igrale majke i djeteta. Lutku bi oblačile, presvlačile, šivale joj odjeću, kupale, hranile odnosno činile sve ono što majka čini sa svojim djetetom. Tom igrom su oponašale svoju majku i time se pripremale na svoju buduću ulogu majke. Osim brige o lutki djevojčice su jako voljele i igru kućanskih poslova odnosno kuhanje, glačanje, čišćenje te je prava rijetkost bila posjedovati jedan takav pribor za igru. Igre u kojima je sudjelovalo više djevojčica kao njima najdraža izdvaja se *skakalo* ili *cip-cop* odnosno školica (Luzer, 2017).

Slika 11. Djevojčica igra školice



Preuzeto sa Internet stranice dječjeg vrtića Viškovo <https://www.vrtic-viskovo.hr/content/3283/igre-iz-davnina> , preuzeto 27.2.2023.

Dječaci pak, odnosno djedovi, imali su slobodniji i širi izbor igara i igračaka pa je tako većini omiljena igračka bila lopta izrađena od tkanine ili svinjskog želudca kojom bi igrali nogomet. Osim lopte većina njih voljela je izrađivati oružje od drveta pa bi to najčešće bile pračke, puške, luk i strijela (Kuharić, 2015).

Slika 12. Dječaci s pračkama



Preuzeto sa Internet stranice Zlatna djeca <http://www.zlatnadjeca.com/2012/01/jednostavna-pracka-od-zice-i-gumice.html> , preuzeto 27.2.2023.

Zajednička igra između dječaka i djevojčica bi najčešće bila igra graničar no također su voljeli igrati skrivača, lovice, kamičanja, mlin. Kod igre skrivača bilo je specifično da dijete koje traži kada odbroji izgovara: *“ki je ki ni, mat mu kuha koreni!”* - prijevod: Tko je tko, majka mu kuha korijenje (Luzer. 2017). Osim strukturiranih zajedničkih igri, djeca su se voljela igrati i s odbačenim predmetima s kojima bi sama osmišljavala svoju igru. Tako je jedna od njih bila vožnja točnije guranje obruča od bačve po ulicama. Igra nije imala nikakva pravila već je svrha bila samo zabava. Iako do sada navedene igre su se spominjale i u prethodnim poglavljima pod glavnim naslovom Igra Istre i Kvarnera u drugoj polovici 20. stoljeća, u svakom kraju iste igre dobivaju novo značenje i pravila od strane djece koja ju igraju. Tu se zaista i krije posebnost igre jer svako dijete ili skupina djece ima pravo igrati igru na jedan svojstven i potpuno svoj način čime ista igra svaki puta dobiva novu svrhu kojom uveseljava dijete ¹¹.

¹¹ Mrežna stranica Pomorskog i povijesnog muzeja hrvatskog primorja Rijeka, preuzeto 3.1.2023 sa <https://ppmhp.hr/dokumenti/e-books/IGRA/igra-katalog-web.pdf>

5. ZAKLJUČAK

Igra je osnovna aktivnost svakog djeteta kroz koju ono uči, a samim time je i važan dio djetinjstva. Dječja igra predstavlja polazište i ishodište za svaku aktivnost koju dijete čini. Različiti su kriteriji po kojima se dječja igra klasificira, u ovome radu igra je podijeljena na funkcionalnu, didaktičku, manipulativnu, samostalnu, usporednu te igru prema pravilima. Bez obzira kako se igra klasificira ona je svakako neizostavan dio dječje svakodnevice te baza učenja djece. Igra kao svojevrsna aktivnost potiče djecu na tjelesno kretanje čime djeca imaju priliku razvijati svoj motorički razvoj odnosno grubu i finu motoriku te motoričke sposobnosti poput koordinacije ruku, nogu te pravilnog držanja tijela. Osim za tjelesni razvoj mnogo pridonosi kognitivnom, socio-emocionalnom razvoju te razvoju govora. Promatrajući igru u kontekstu povijesti djetinjstva njezin pozitivan utjecaj na dječji razvoj ostao je nepromijenjen od prvog dana no ono što se mijenjalo godinama jesu sredstva koja su se koristila u igri te pridavanje važnosti igri. Samim time 20. stoljeće smatra se zlatnim razdobljem djetinjstva obzirom da se sva veća pažnja pridavala važnosti igre u životima djece, ali i samoj djeci i djetinjstvu. Počele su se izrađivati dječje igračke od prirodnih materijala poput drva te tkanine. Igračke su izrađivali stariji mještani ponajviše u središnjoj Hrvatskoj te Dalmatinskoj zagori. Dječjoj igri mogla je poslužiti i slikovnica no prve slikovnice bile su namijenjene više učenju o određenoj tematici poput životinja, boja, slova abecede. Kasnijim razvitkom industrije razvija se i dječja slikovnica čime ona djetetu služi kao sredstvo za igru i učenje, a to su leporello slikovnice te interaktivne slikovnice u kojima se slaže, umeta, sluša, uparuje. U gradu i na selu dječja igra nije se znatno razlikovala sadržajem koliko time koliki broj djece sudjeluje u igri te gdje se igra odvija i kako ju djeca nazivaju. U ovome radu prikazala se dječja igra u selima Istre te okolnim, manjim mjestima Kvarnera – Viškovo i Kastav te se prikazala igra u gradu, točnije u Rijeci. Većina igara odvijala se vani na ulicama u gradu odnosno livadama na selu te su se u ponekim igrama koristili prirodni materijali kao sredstva za igru. Igre poput školice, skrivača, lovice, mlina te pljockanja bile su zastupljene i u gradu i na selu. U nekim su igrama sudjelovale samo djevojčice poput lastika, a u nekim samo dječaci poput igranja sa praćkom. U usporedbi sa tada, današnja igra na otvorenom u gradu je prava rijetkost te su većina igrališta i parkova usred tjedna pusta. Samim time uloga odgajatelja dobiva još jednu funkciju, a vodi se pod pitanjem: “Kako očuvati igru na otvorenom?”. Odgovor na to pitanje može biti upravo izučavanjem povijesti djetinjstva te buđenje igara koje pomalo bivaju zaboravljene, a nekada su spajale mnoštvo djece.

6. LITERATURA:

1. Badurina, M. (2014). Rijeka u drugoj polovici 20. stoljeća: od obnove preko ubrzanog razvoja do stagnacije. *Essehist: časopis studenata povijesti i drugih društveno-humanističkih znanosti*, 6(6), 126-131. (preuzeto 28.11.2022.)
2. Berk, L. E. (2015). *Dječja razvojna psihologija*. Naklada Slap.
3. Biškupić Bašić, I. (2013). Tradicijske dječje igračke iz hrvatske baštine. *Dijete, vrtić, obitelj: Časopis za odgoj i naobrazbu predškolske djece namijenjen stručnjacima i roditeljima*, 19(71), 23-25. Preuzeto 15.11.2022.
4. Biškupić Bašić, I. (2016.) *Svijet igračaka - The World of toys*. Zagreb: Etnografski muzej.
5. Brajša-Žganec, A. i Slunjski, E. (2007). Socioemocionalni razvoj u predškolskoj dobi: povezanost razumijevanja emocija i prosocijalnoga ponašanja. *Društvena istraživanja*, 16 (3 (89)), 477-496. Preuzeto s <https://hrcak.srce.hr/19080> , 29.10.2022.
6. Bugge, F. (2002). *Razvojna psihologija Jeana Piageta*, Jastrebarsko: Naklada Slap.
7. Čačko, P. 2000. „Slikovnica, njezina definicija i funkcije“. *Zbornik: Kakva knjiga je slikovnica.*, Zagreb: Knjižnice grada Zagreba.
8. Denham S. A., Zoller D., Couchoud E. A. (1994.): *Socialization of preschoolers' emotion understanding*. *Developmental Psychology*. 1994;30:928–936.
9. Dukovski, D. (2004). *Istra: kratka povijest dugog trajanja*. Pula: Istarski ogranak Društva hrvatskih književnika.
10. Duran, M. (2001). *Dijete i igra*. Naklada slap.
11. Đujić, S. (2017). *Stare hrvatske igre i igračke (Doktorska disertacija, Sveučilište u Puli, Fakultet za odgojne i obrazovne znanosti)*. Preuzeto (15.11.2022.)
12. Fučkar, S. (1955). *Didaktičke igre*. Zagreb: Savez društava Naša djeca.
13. Grm, J. (2021). Učenje kroz didaktičke igre. *Varaždinski učitelj*, 4 (6), 325-330. Preuzeto s <https://hrcak.srce.hr/255197> (preuzeto 12.8.2022.)
14. Hansen, K. A., Kaufmann, R. K., & Walsh, K. B. (2001). *Kurikulum za vrtiće*. Zagreb: Udruga roditelja Korak po korak.
15. Ivančan, I. (1964). Geografska podjela narodnih plesova u Jugoslaviji, *Narodna umjetnost*, 3 (1), 17-36. (preuzeto 13.11.2022.)
16. Kamenov, E. (1999). *Predškolska pedagogija, knjiga druga*, Beograd: Zavod za udžbenike i nastavna sredstva.
17. Klarin, M. (2017). *Psihologija dječje igre*. Zadar: Sveučilište u Zadru

18. Knežević, G. (2012). *Sad se vidi, sad se zna*. Zagreb: Ethno.
19. Kokolari, M. (2017). Hrvatska slikovnica do 1945. *Studia lexicographica: časopis za leksikografiju i enciklopedistiku*, 11(21), 151-156. (preuzeto 3.4.2023.)
20. Kopic, Ž. i Korajac, V. (2010). Djeca i djetinjstvo u dokumentima o pravima djece. *Život i škola*, LVI (24), 45-54. Preuzeto s <https://hrcak.srce.hr/63277> , preuzeto 6.2.2023.
21. Kuharić, S. (2015). Djetinjstvo na selu: sjeveroistočna Istra sredinom 20. stoljeća (Završni rad). Preuzeto s <https://urn.nsk.hr/urn:nbn:hr:186:640516> , preuzeto 10.2.2023.
22. Luzer, J. (2017). *Onput kad smo se igrali*. Naklada Val, Rijeka.
23. Mahmutović, A. (2013). Značaj igre u socijalizaciji djece predškolskog uzrasta. *Metodički obzori: časopis za odgojno-obrazovnu teoriju i praksu*, 8(18), 21-33. (preuzeto 12.8.2022.)
24. Majhut, B., Batinić, Š. (2017) *Hrvatska slikovnica do 1945.*, Hrvatski školski muzej : Učiteljski fakultet Sveučilišta, Zagreb.
25. Malić, D. (2022). Igra je osnovna aktivnost djeteta. *Varaždinski učitelj*, 5 (9), 312-316. Preuzeto s <https://hrcak.srce.hr/274323> (preuzeto 17.8.2022.)
26. Marenić, Z. (2009). Teorijski okvir razvoja matematičkih pojmova u dječjem vrtiću. *Metodika*, 10 (18), 129-141. Preuzeto s <https://hrcak.srce.hr/40821> , preuzeto 25.10.2022.
27. Marković, J. (2009). Dječja usmenost i usmenost o djetinjstvu u hrvatskoj etnologiji i folkloristici. *Stud. ethnol. Croat.*, vol. 21, Zagreb, str. 255-284. (preuzeto 13.11.2022.)
28. Mendeš, B., Marić, L. & Goran, L. (2020) *Dijete u svijetu igre: Teorijska polazišta i odgojno-obrazovna praksa*. Zagreb, Golden marketing - Tehnička knjiga.
29. Mežnarić, K. (2021). *Razlika u finoj motorici učenika-polaznika i nepolaznika glazbene škole* (Diplomski rad). Preuzeto s <https://urn.nsk.hr/urn:nbn:hr:147:366943> , preuzeto 17.10.2022.
30. Neljak, B. (2009). *Kineziološka metodika u predškolskom odgoju*. Zagreb: Kineziološki fakultet.
31. Plummer, D. (2010). *Dječje igre za razvoj socijalnih vještina*. Naklada Kosinj.
32. Popov, D. (2010). *Enciklopedija razvojnih igara za djecu od 3 do 7 godina*. Planet Zoe.
33. Posokhova, I. (1999). *Razvoj govora i prevencija govornih poremećaja u djece: priručnik za roditelje*. Ostvarenje. Lekenik, 1999.

34. Rajić, V. i Petrović-Sočo, B. (2015). Dječji doživljaj igre u predškolskoj i ranoj školskoj dobi. *Školski vjesnik*, 64 (4), 603-620. Preuzeto s <https://hrcak.srce.hr/153131> (preuzeto 12.8.2022.)
35. Roce, P. (2016). Susret s istarskim tradicijskim glazbovanjem u predškolskoj ustanovi (Doctoral dissertation, University of Pula. Faculty of Educational Sciences). (preuzeto 15.12.2022.)
36. Rogulj, E. (2014). Utjecaj novih medija na dječju igru. *Croatian Journal of Education*, 16 (Sp.Ed.1), 267-277. Preuzeto s <https://hrcak.srce.hr/117859> (preuzeto 26.8.2022.)
37. Rožaj, S. (2017). Razvoj govora i čimbenici koji utječu na njega (Završni rad). Preuzeto s <https://urn.nsk.hr/urn:nbn:hr:137:156515> (preuzeto 27.12.2022.)
38. Starc, B., Čudina-Obradović, M., Pleša, A., Profaca, B. i Letica, M. (2004). Osobine i psihološki uvjeti razvoja djeteta predškolske dobi. Zagreb: Golden marketing - Tehnička knjiga.
39. Vasta, R., Haith, M. M., Miller, S. A., Arambašić, L., Čorkalo, D., & Keresteš, G. (1998). *Dječja psihologija: moderna znanost*. Jastrebarsko: Naklada Slap, 1998
40. Velički, V. i Katrainčić, I. (2011). Stihovi u pokretu. Zagreb: Alfa d.d.
41. Vrsaljko, S., & Paleka, P. (2018). Pregled ranoga govorno-jezičnoga razvoja. *Magistra Iadertina*, 13(1), 139-159. (preuzeto 27.12.2022.)
42. Zagorac, I. (2006). Igra kao cjeloživotna aktivnost. *Metodički ogledi: časopis za filozofiju odgoja*, 13(1), 69-80. (preuzeto 11.8.2022.)
43. Zima, D., Hameršak, M. (2015). Uvod u dječju književnost. Zagreb: Leykam international.
44. Zoretić, K. (2020). *Usmena povijest: svakodnevnica djetinjstva 1950-ih i 1960-ih na Grobniku uu gradu Rijeci* (Doctoral dissertation, University of Rijeka. Faculty of Humanities and Social Sciences. Department of History). (preuzeto 15.12. 2022.)