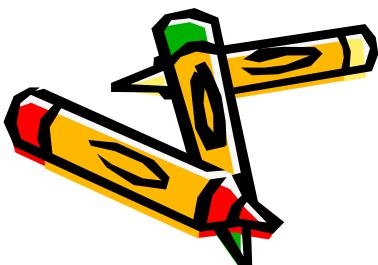
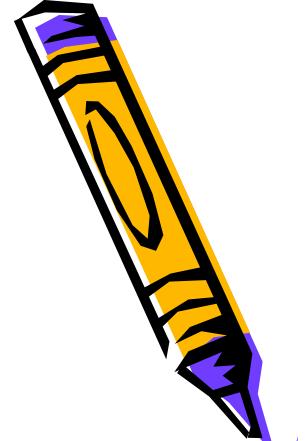


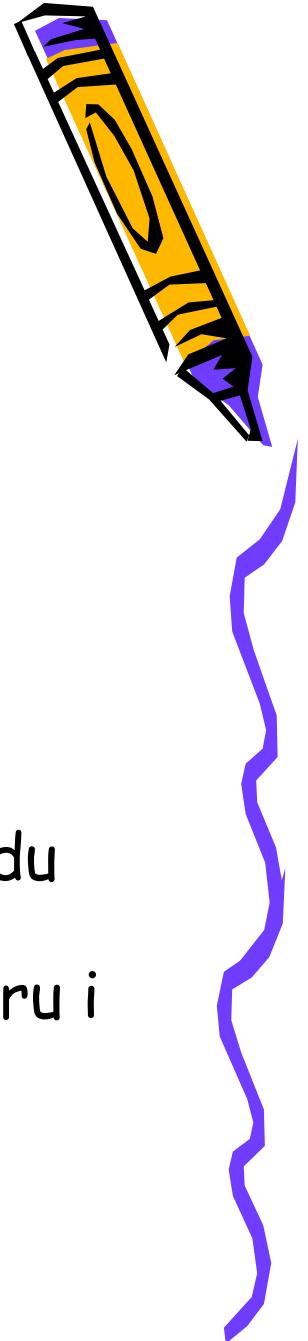
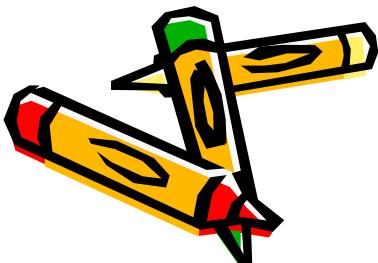
MOTORIČKA IGRA U FUNKCIJI INTEGRALNOG RAZVOJA DECE

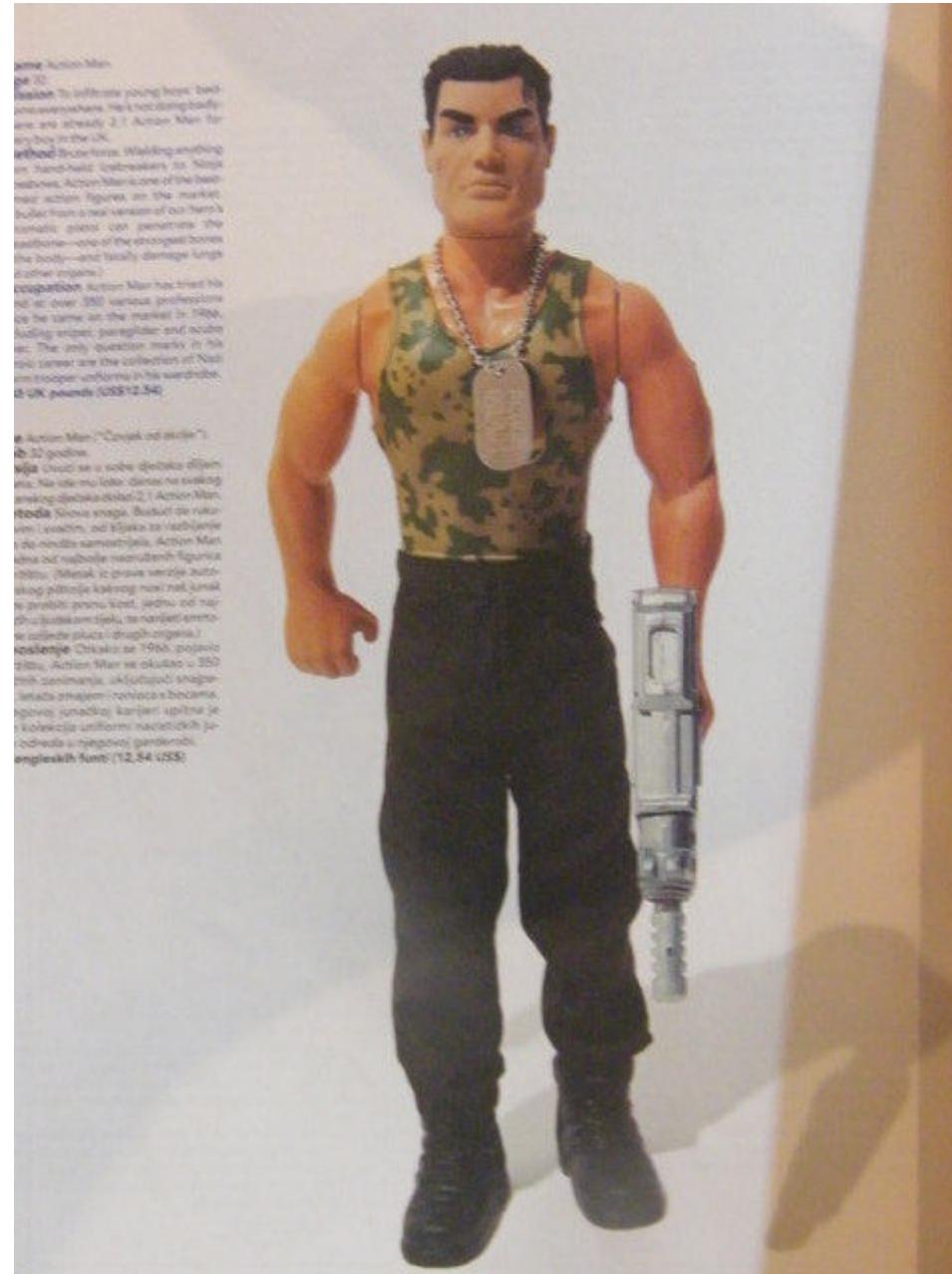
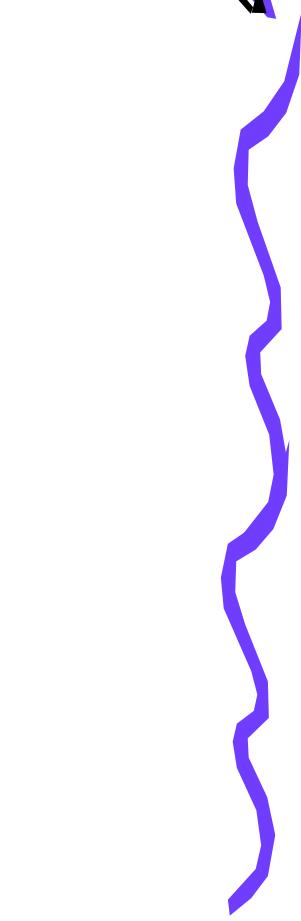
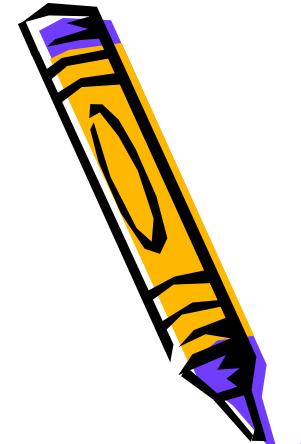
dr Nataša Sturza Milić



Svi koji se bave vaspitanjem i obrazovanjem
dece treba da odgovore na pitanja:

- Šta je univerzalno za dečju igru?
- Da li je igra samo privilegija dece?
- Koja je osnovna kategorizacija igara?
- Kako se motoričkim igramama može podsticati integralni (celoviti) razvoj deteta?
- Kako uspešno organizovati motoričku igru u radu sa decom?
- Kakav je uticaj savremenog načina života na igru i igračke?





ime: Action Man

ge: 32
Beskriv: To differentiate young boys' bed-
time heroes from their Heroclix counterparts,
there are already 2.1 Action Men for
every boy in the UK.
utredning: Bröderfrisen. Walking anything
on hand-wielded instruments is no
problem. Action Man is one of the best
real-world figures on the market.
but he's a clear version of our hero's
heroic past: he can penetrate the
earth—oops! the strongest bones
in the body—and finally damage lung
tissue in ingests.

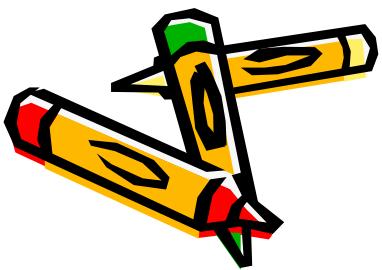
occupations: Action Man has tried his
hand at over 300 various professions
as he stands on the market in 1998,
including racing, paragliding and rock
climbing. The only question marks in his
bio come in the collection of Nazi
uniforms in his wardrobe.
B-UK pounds (US\$12.50).

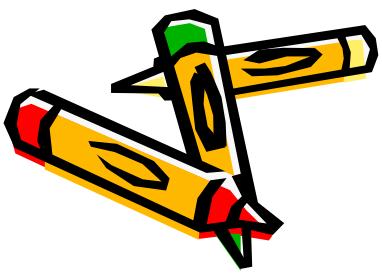
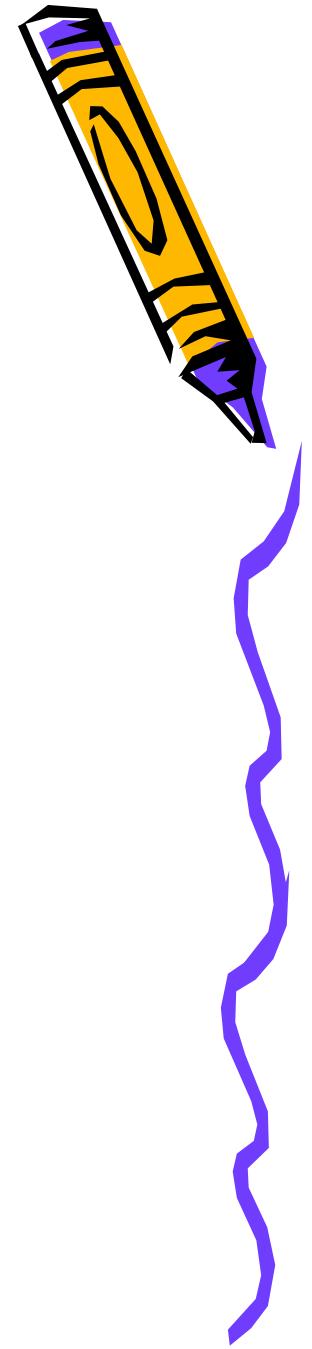
ne: Action Man ("Cavalcade of Action")

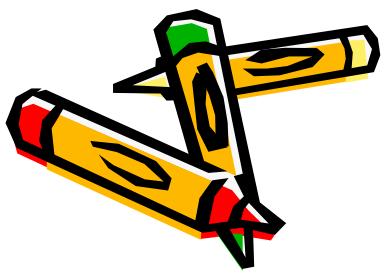
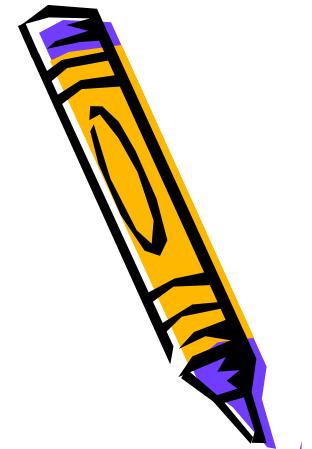
ib: 32 godina
sija: Crnac se u sobe dečaka diljem
sveta. Ne isto može biti dosta na svakog
školjku dečaka u svetu. 2.1 Action Man,
števila, svinčnik snage. Budući da nuklearni
izplod, ne željimo da uzbudimo
tako mlađe konverzije. Action Man
kao jedan od najboljih realističnih figura
na tržištu, obesek je prave mreže auto-
mobilne policije koja radi novi rad. Junak
je zatvoren poslušnik, jedno od naj-
plaćenijih poslova na svetu, te najveći emoci-
oni kolektiv placa i drugih genova?

producent: Crikler je 1986. pojavio
Action Man na okrugao u 350
milijuna uključujući snaga-
zraka-zrakom, tenisom s bencinom,
kočicom, jednokratnim kampom, uprava je
i komplet uniforma načinjenih ju-
zdušno u njegovim garniturem.

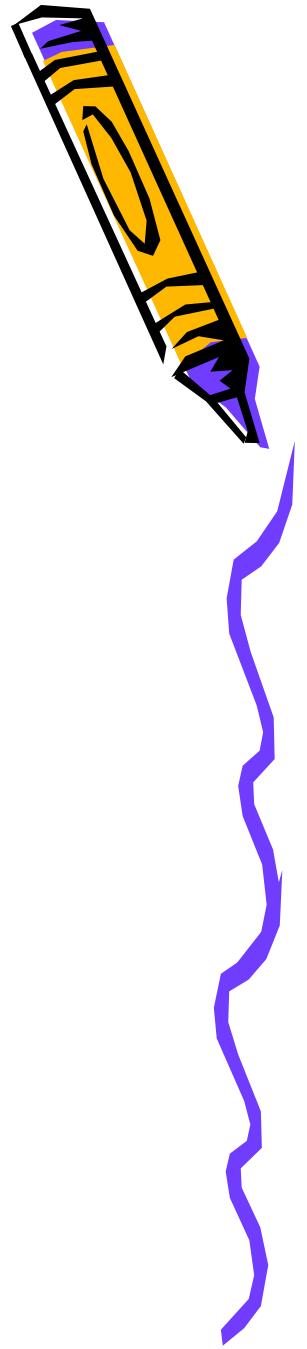
engleski funti (12.50 £PS)





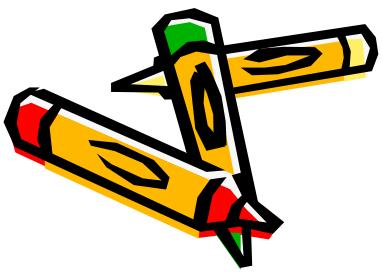






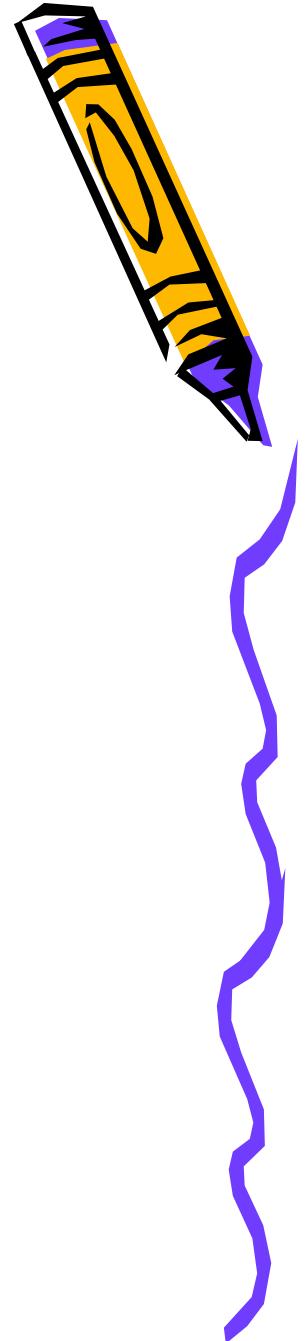
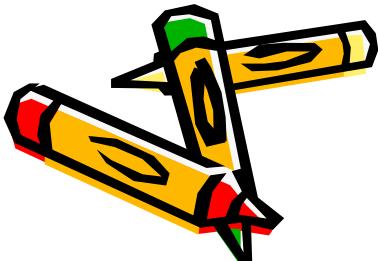
Majka

Uzgrijan je domovinski koljed izvornica. Herba je jednostavno, ali kraljevsko: vrat i rukavice su od crne, širokog, napolnjenega od Ščitca domova. Držačem je običajno vreča obložena leščino v podobnički - posamezne leske pač predstavljajo močvirja v delopisu. A dleča? Aljo, njeni mali udaji, ki so žigli. Držačem vratom, poskrbi za dobro, ki se kaže. Držačem rukavcev, poskrbi za dobro, ki se skriva. Držačem širokog vratov, poskrbi za dobro, ki se razvija. Držačem rukavcev in dleča, koda je dobra volja in pravljana vrednost pod nogami. Če je vrat kdo in ne jasno, temveč - če držač je vrat, ali drugič, leto - pomeni to skrivljenoči že, "vrednosti", namenimo, podobno kot vlastnoči spomina - nista vredna resničnost, natočnočnost, vrednost - ali tista, ki vemo človeka, upoznaličnočnost. Če je držač kralj, držačem je na koncu igrača. Če je, in ne držač, prvič je boljšina priča. Če je držačem 2.000 vrganjih ali biljnih 22.100, točka za biljek 2.500. Deljeno je na 1.500 US\$.

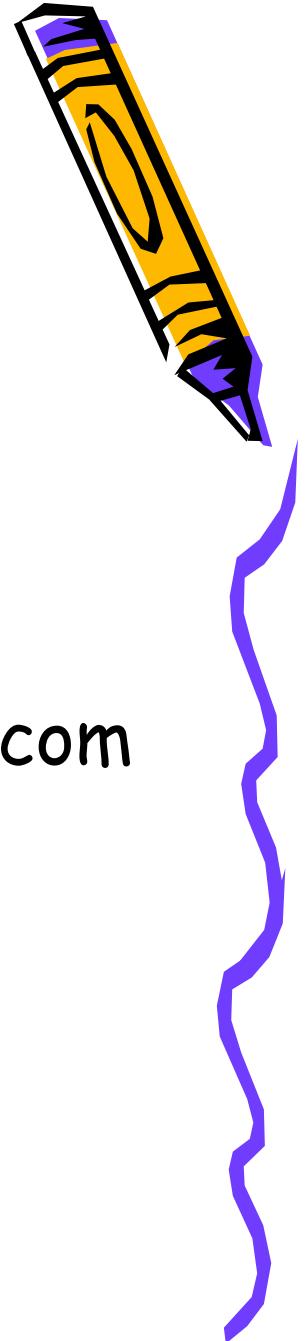
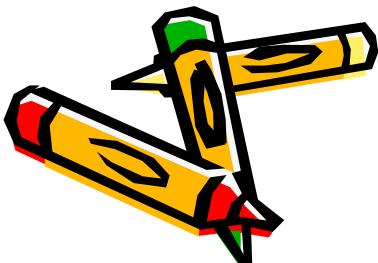


UNIVERZALNE ASOCIJACIJE NA IGRU (Gardner, 2004)

- RADOST
- BEZBRIZNOST
- DETINJSTVO
- LOPTA
- SMEH
- PRIJATELJ
- TAKMICENJE, NADMETANJE

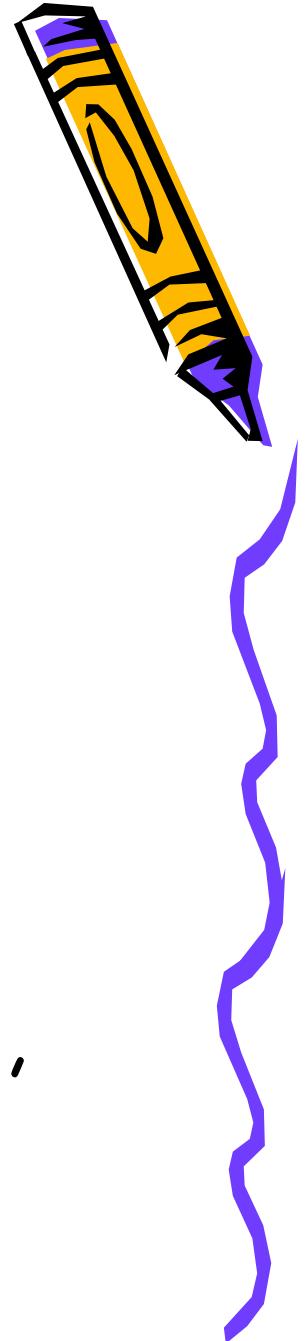


- Igra je svojstvena čoveku na svim stepenima filogenetskog razvijanja
- U svim uzrastnim periodima
- U centru je pažnje ljudi koji se bave decom
- Termin igra je često zloupotrebljavan
- Neuhvatljivost igre, nemogućnost definisanja, olako shvatanje!



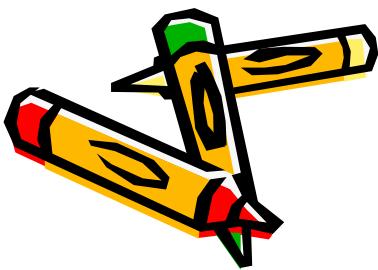
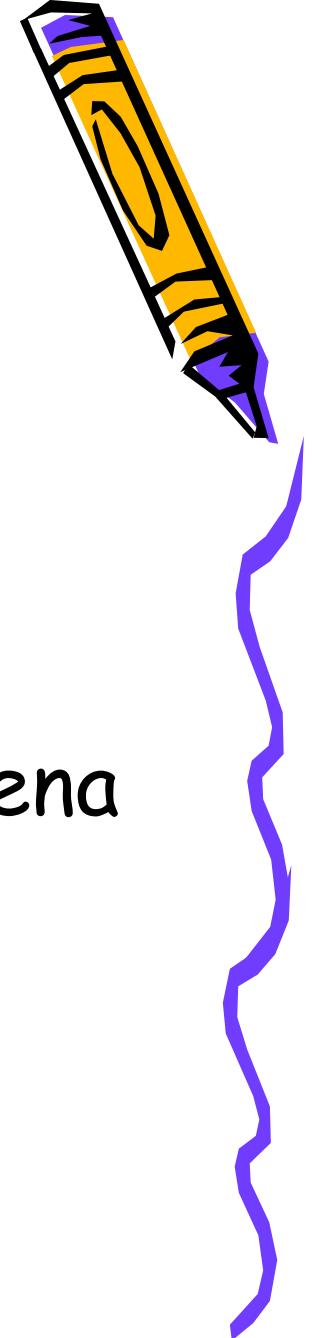
ROŽE KAOA

- Igra je slobodna,
- ograničena prostorno i vremenski,
- neizvesna (po toku i ishodu),
neponovljiva!
- neproduktivna,
- propisana (obični zakoni se ukidaju,
uvode se nova pravila)



Vaspitno-obrazovni značaj igre

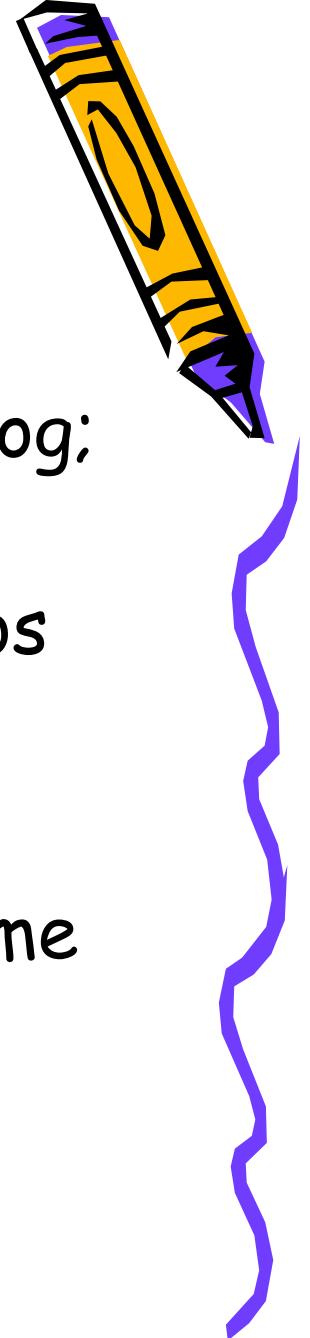
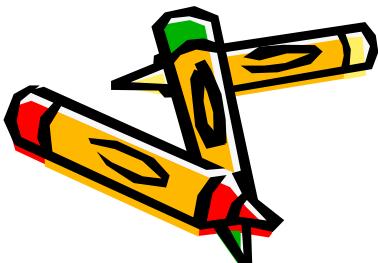
- Igra za decu nije puka zabava
- Igra je aktivnost koja zadovoljava dečje potrebe
- Igra nije besciljno gubljenje vremena
- U igru deca ulažu svu svoju pamet, snagu, strpljenje..



Odnos dete - odrasli u igri

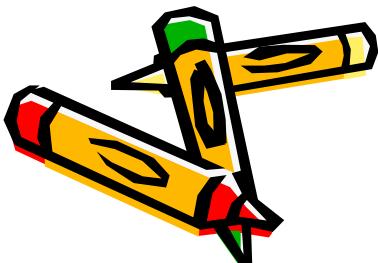
- U igri prestaje dominantna uloga odraslog;
- Činjenica da dete dobrovoljno prihvata pravila postavlja dete u partnerski odnos sa odraslima;
- **Kako kultivisati dečju igru?**

U igri postoji "tanka linija" koja se ne sme preći



Motivacija u igri

- Unutrašnja - iz same igre;
- Spoljašnja motivacija - od odrasle osobe u vidu nagrade ili kazne;
- Dete se u igri nadmeće sa sobom i drugima;
- Disciplina dolazi sama po sebi (**popcorn**)



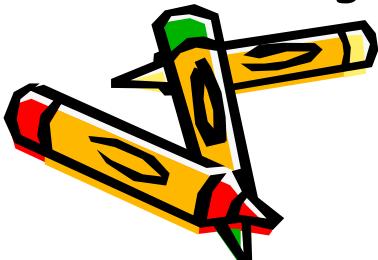
Klasifikacija igara

Smiljanić, Toličić:

- Funkcionalne igre
- Igre mašte
- Recepcijske
- Stvaralačke

Kragujević:

- Motoričke igre
- Društvene igre
- Intelektualne igre
- Čulne igre

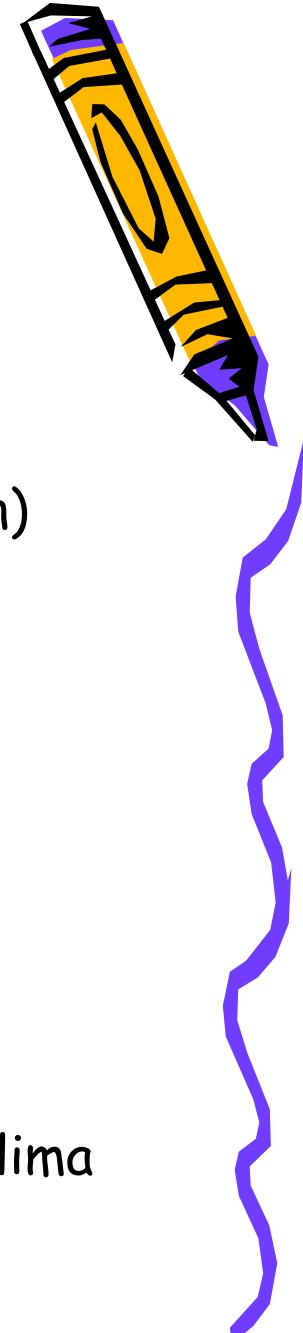


Kajoa:

- Igre takmičenja (agon)
- Igre zanosa (ilinix)
- Igre na sreću (alea)
- Igre prorušavanja (mimicry)

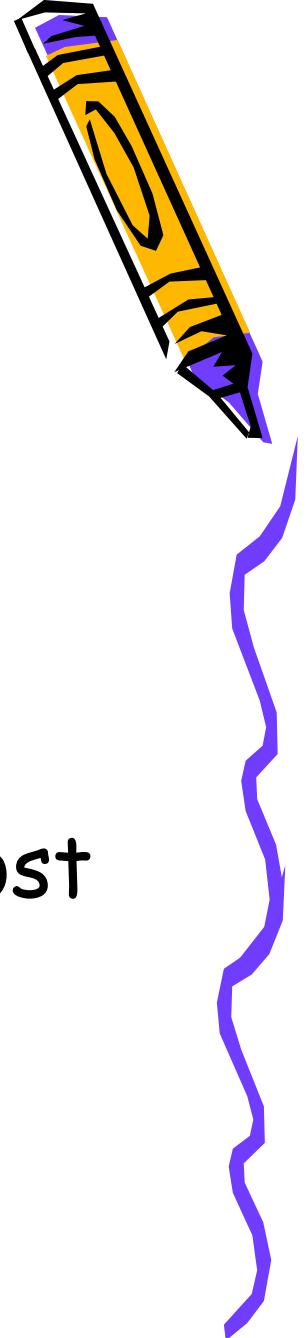
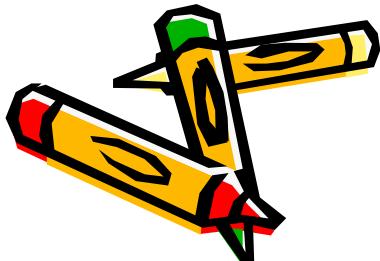
Kamenov:

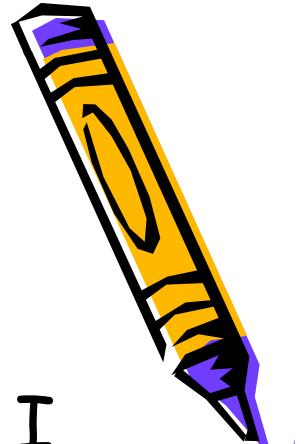
- Funkcionalne igre
- Igre mašte
- Igre sa gotovim pravilima
- Konstruktorske igre



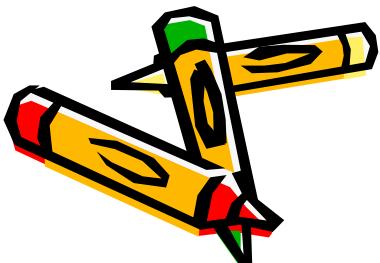
FUNKCIONALNE IGRE

- PRVE IGRE DETETA - PONAVLJANJE POKRETA I GLASOVA (RUKAMA, NOGAMA, USTIMA) IZ ZADOVOLJSTVA
- U ovim igramama preovladava aktivnost dečijih funkcija, a ne materijala;

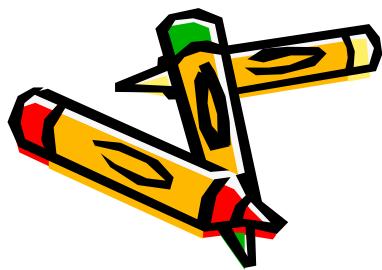
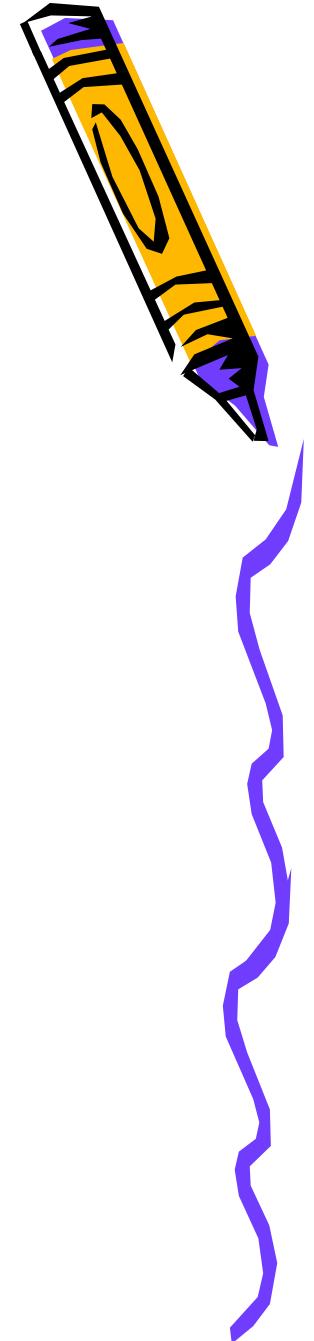




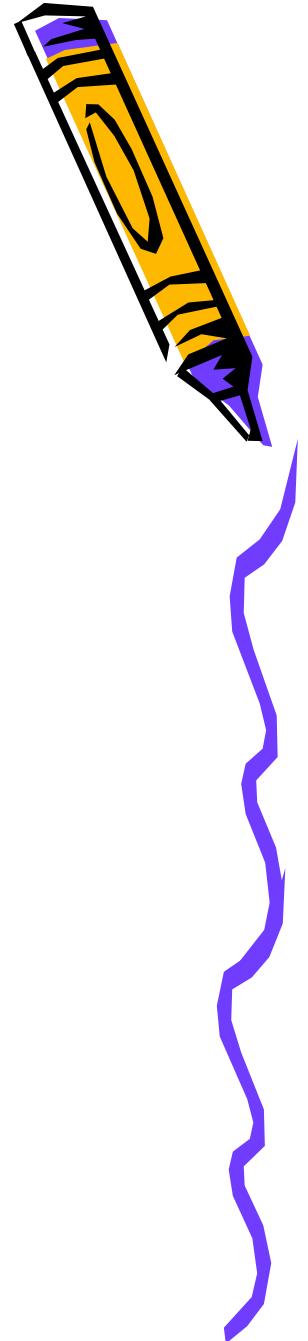
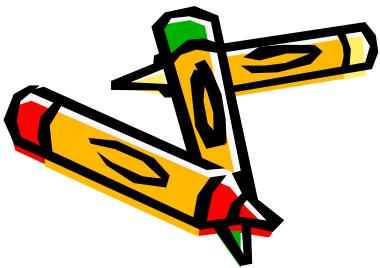
- FUNKCIONALNE IGRE SE JAVLJAJU I NA STARIJIM UZRASTIMA KAO:
- SENZOMOTORNE AKTIVNOSTI SOPSTVENIM ORGANIMA
- RUKOVANJE MATERIJALIMA (PRESIPANJE, PESKA, VODE, RASTEZANJE GUME, KOLARIĆUPANIĆU, CEPKANJE PAPIRA, MEŠENJE TESTA, KLACKAĆE, LJULJANJE...)
- IGRE GLASOVIMA, SLOGOVIMA I REČIMA



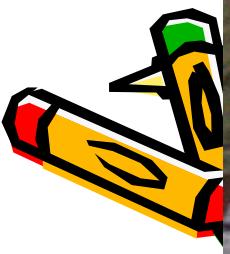
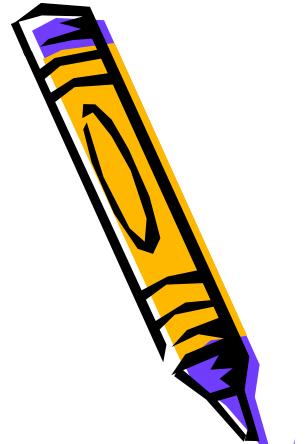
Igra sopstvenim delovima tela



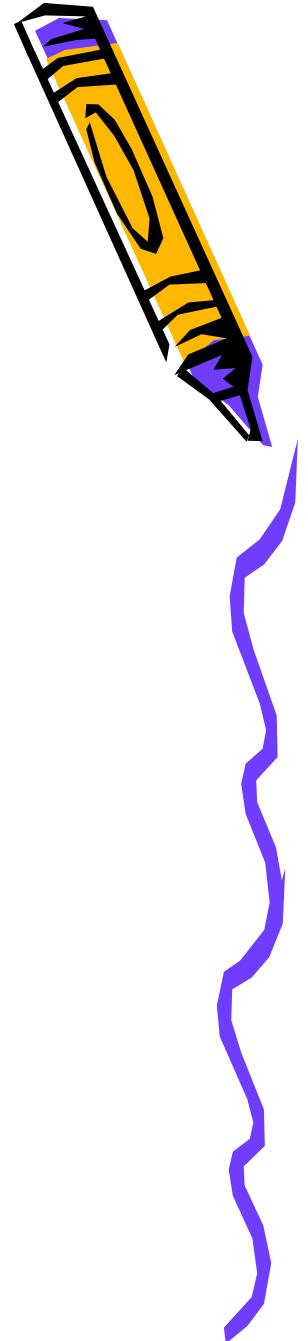
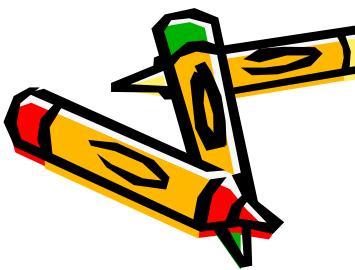
Funkcionalna igra u lišću



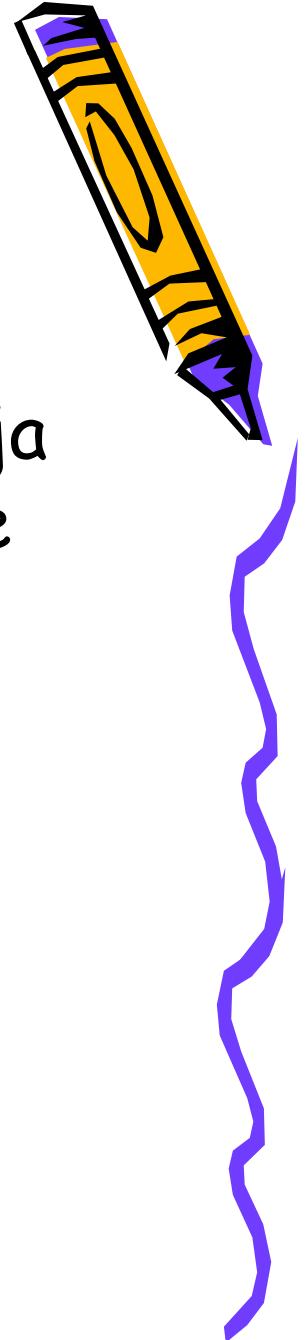
Ljuljanje



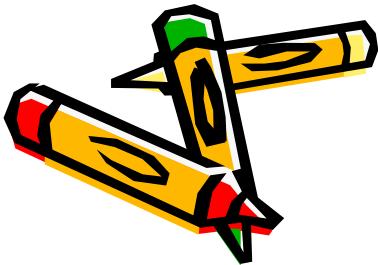
Igra u pesku



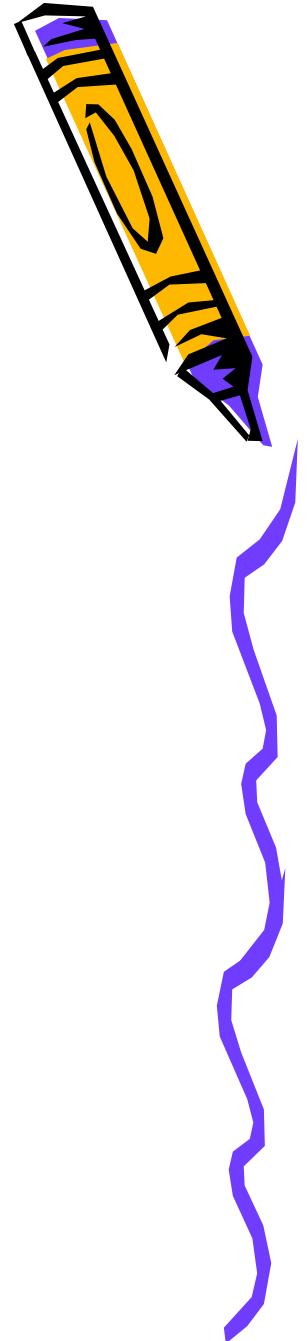
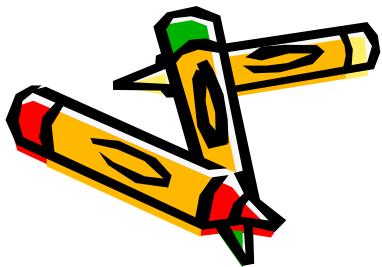
IGRE MAŠTE ILI ULOGA



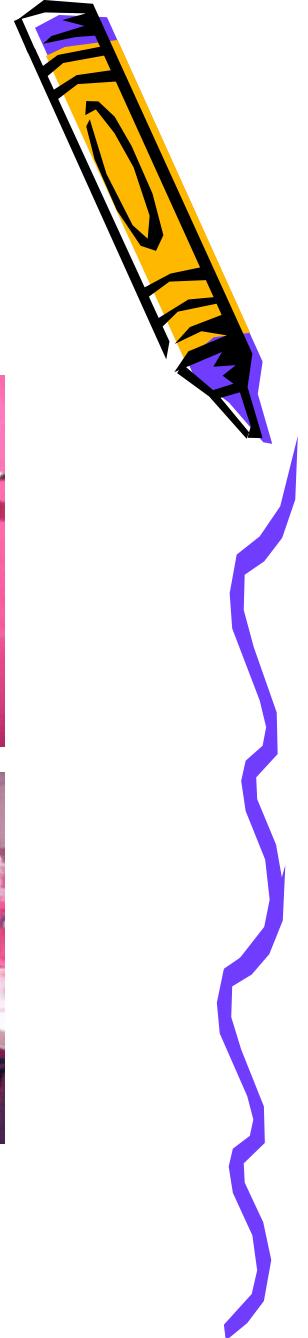
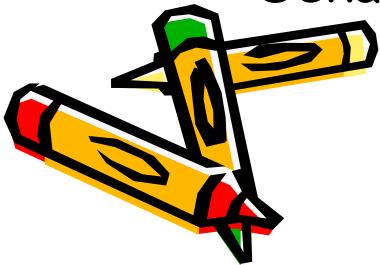
- Dete se uživljava u razne uloge (situacija nije slična stvarnosti, ono što nedostaje dete nadoknađuje maštom)
- U ovim igramama dolazi do izražaja dečje iskustvo, želje i osećanja.
- Mnoge želje se ispunjavaju samo u igri.



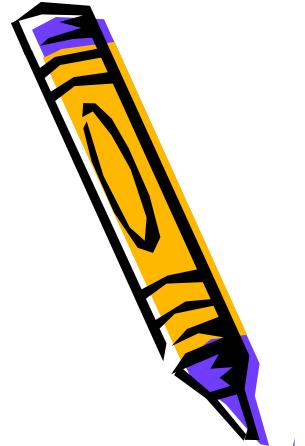
„Mašinovoda“



- PREUZIMANJE
ULOGA odraslih osoba
ili druge dece i
prikazivanje odnosa
(u kuhinji, majstora, lekara)
- ANALIZA OVIH IGARA
MOŽE DATI SLIKU O
ODNOSIMA U DRUŠTVU,
PORODICI, MEĐU
POLOVIMA ("Muškarače" i
"Seka - Perse")

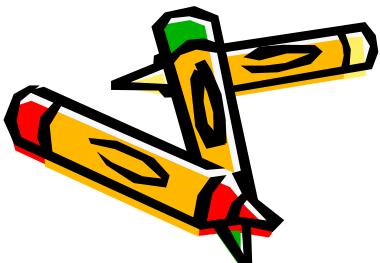


IGRE SA GOTOVIM PRAVILIMA

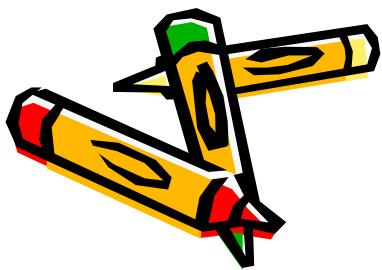
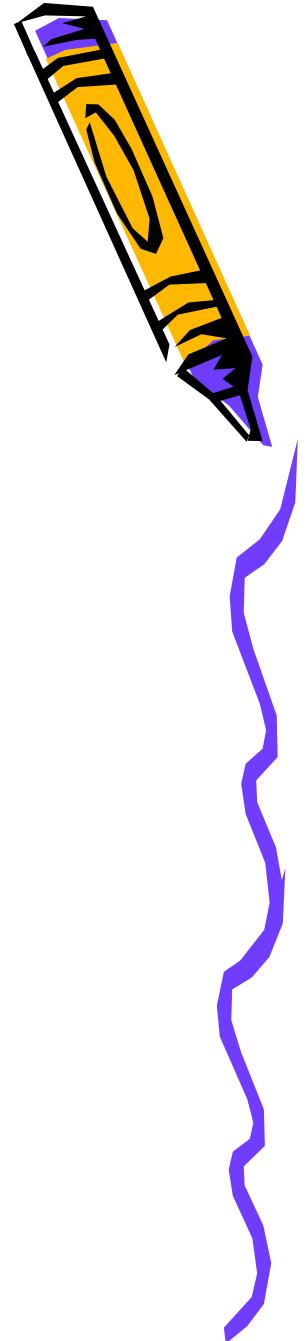


Igra se uvek rukovodi nekim pravilom, ma kako ona izgledala neobavezna.

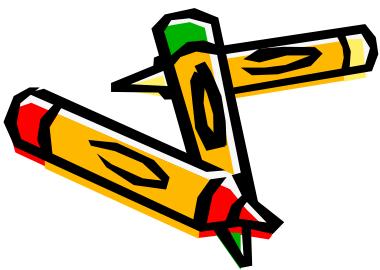
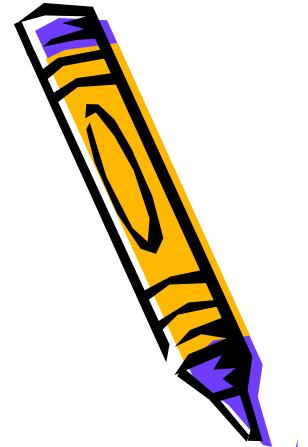
- **PRAVILA KOJA NASTAJU U TOKU SAME IGRE;**
- **IGRE SA TRADICIONALNIM PRAVILIMA - NE TREBA IH GRUBO MENJATI**
- **"IDE MACA OKO TEBE", "BQRBA PETLIĆA", "LASTE PROLASTE", ŠIRI, SIRI VEZENI PESKIRI"...**



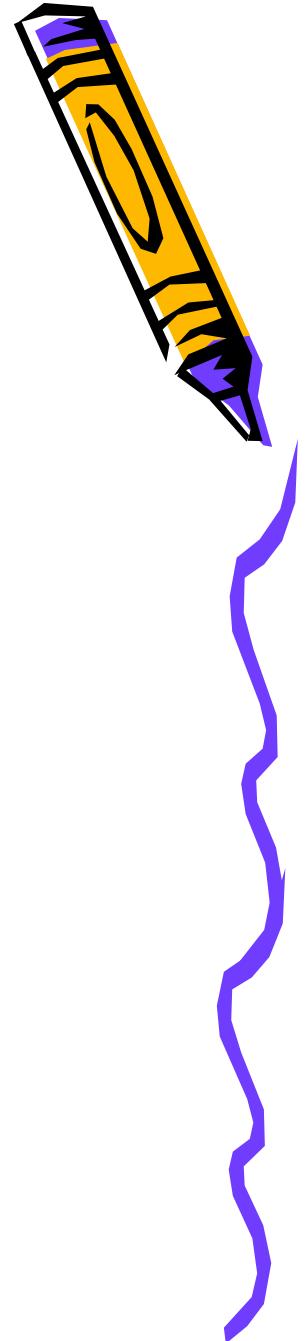
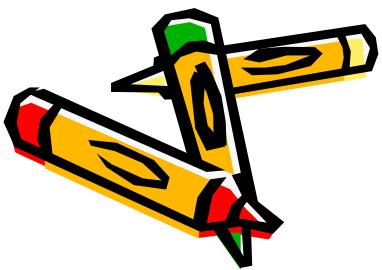
"Ide maca oko tebe"



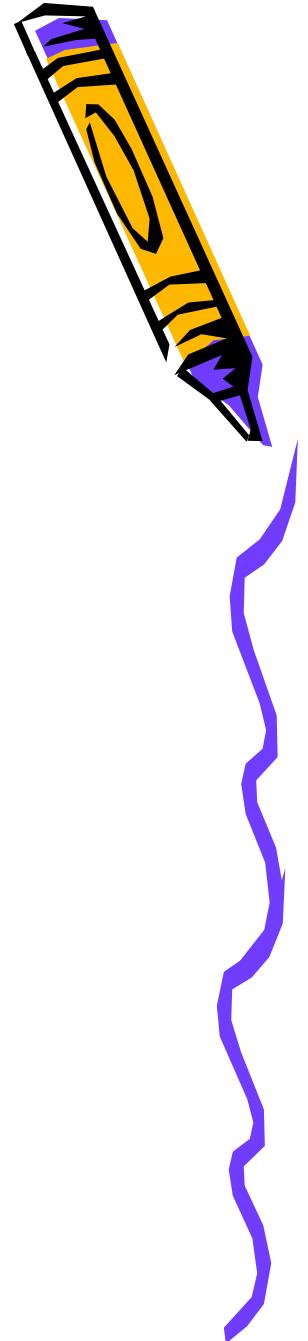
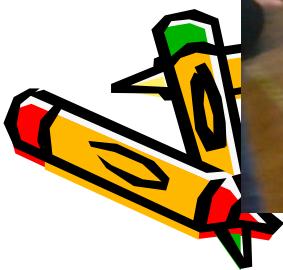
"Nadvlačenje konopca"



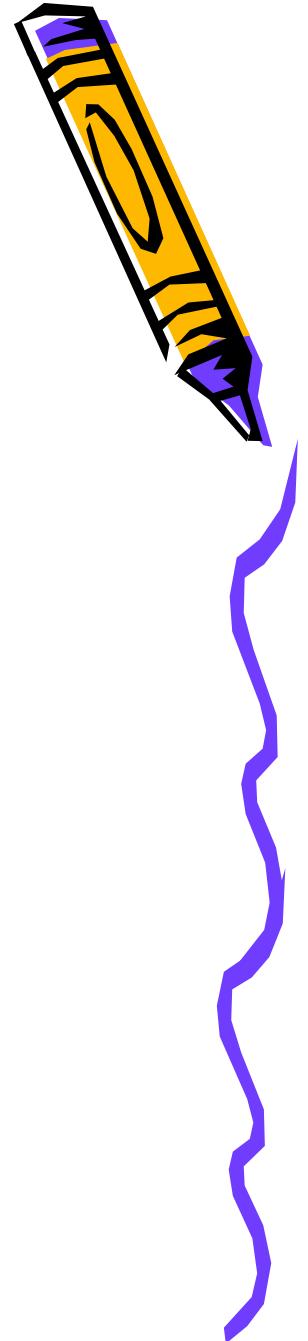
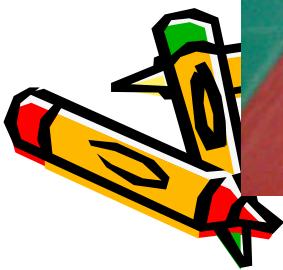
"Borba petlića"



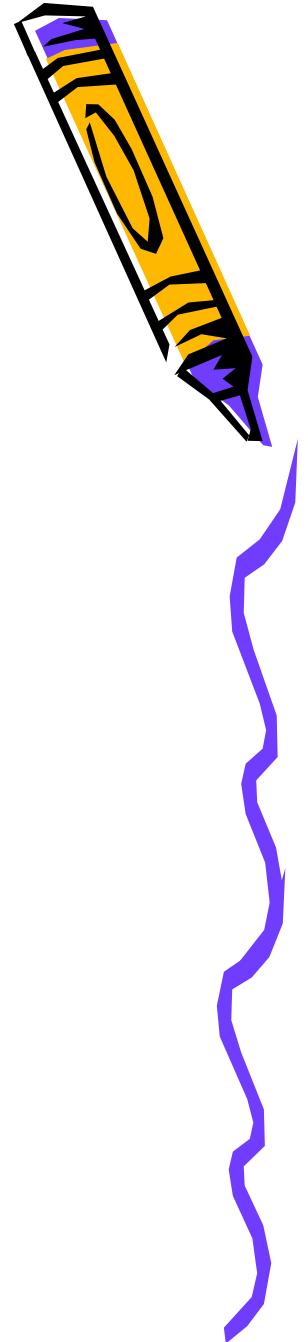
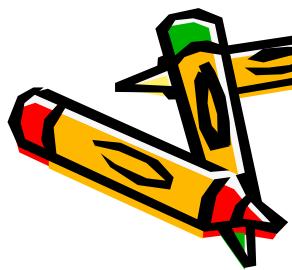
Meda i pčele



Avioni-poplava!



Avioni-poplava!

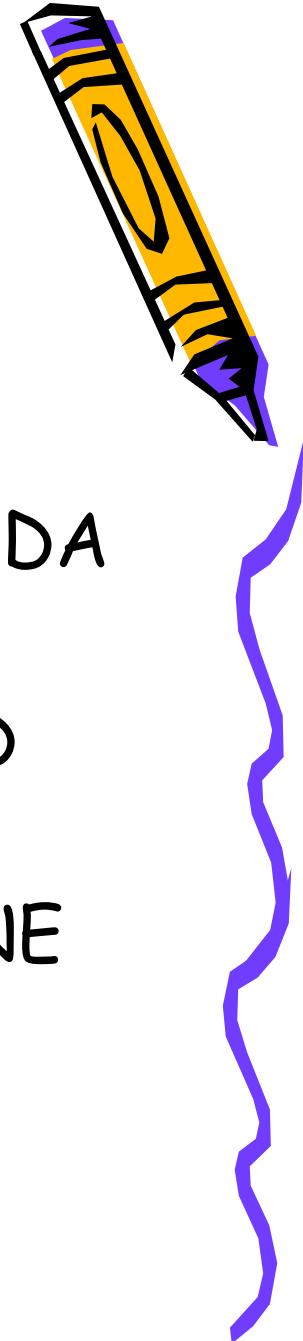
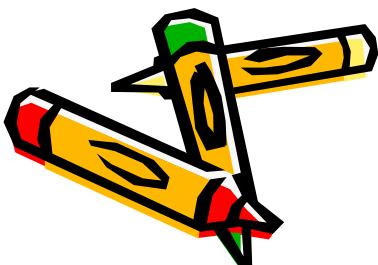


- **IGROLIKE AKTIVNOSTI:**

IGRE SA PRAVILIMA SMIŠLJENIM DA
UNAPREDE DETETOV RAZVOJ

RAZLIČITE VARIJANTE IGARA KOD
KOJIH PRAVILA NISU UVEK ISTA

STRUČNO IH ORGANIZOVATI DA NE
BI PREŠLE U DRIL DECE

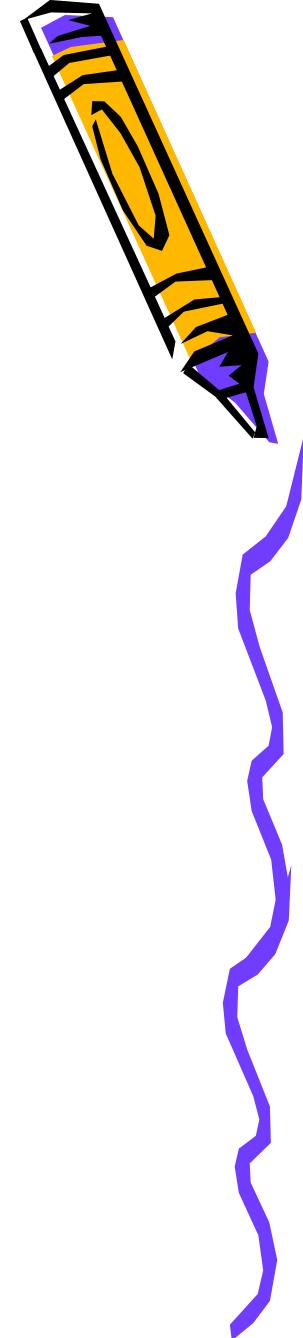
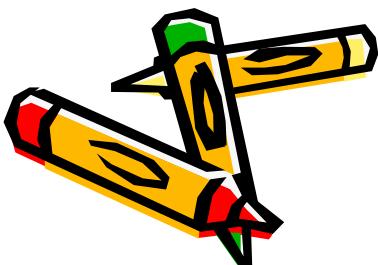


KONSTRUKTORSKE IGRE

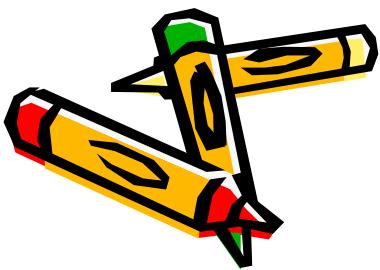
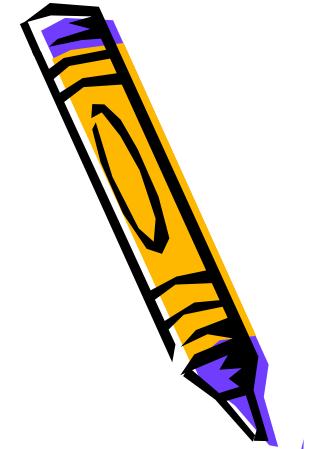
DETETE STVARA I
UOBLIČAVA
MATERIJAL, ALI NE
IZ MATERIJALNE
KORISTI

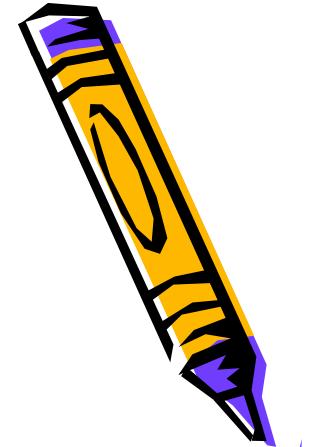
Značajne su za razvoj
fine motorike,
kreativnosti,
stvaralaštva

- MOZAIK
- LEGO
- DRVENE KOCKE
- PLASTELIN...



Motoričke igre



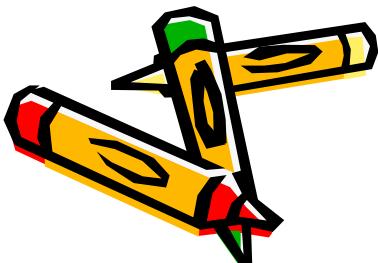


- **Motoričke igre** - vršenje određenih kretanja sopstvenim telom, često uz korišćenje rekvizita koji daju dodatnu motivaciju igri.
Problem oko naziva (pokretne igre, proste igre, sportske igre, elementarne igre i dr.)
- U njima dominiraju prirodni oblici kretanja.



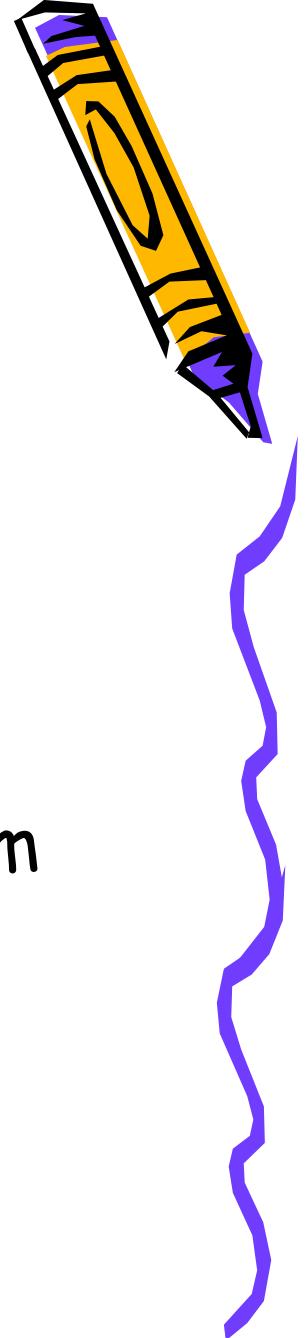
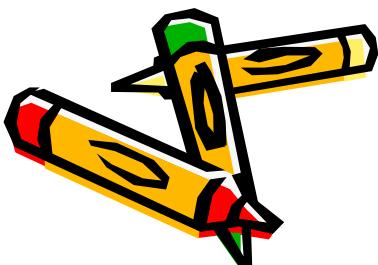
Elementarne igre

- (lat. elementarius = osnovni, prapočetni)
- U prvom planu je radnja, kretanje čije vršenje zahteva snagu, brzinu, spretnost...
- Primeri: *Šuge, Jurke, Hvatalice, Igre sa promenom mesta, Gađaj loptu, Žmija hvata svoj rep, Nađi obruč...*

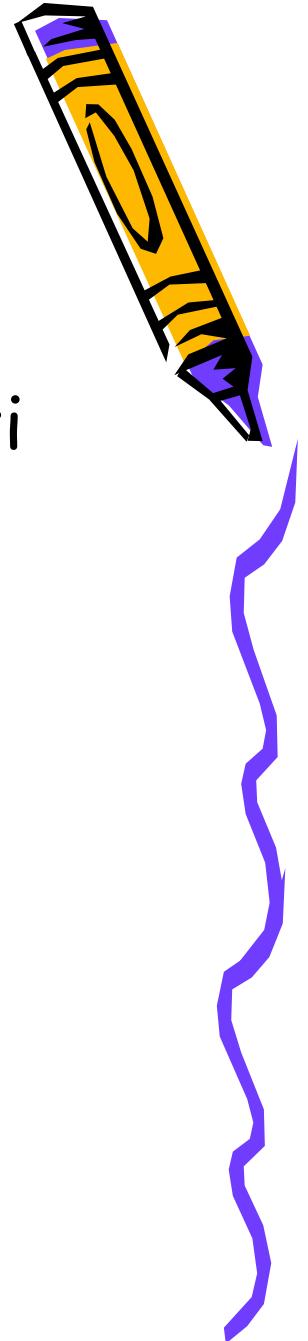
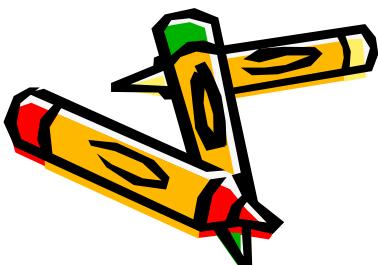


Značaj motoričke igre za razvoj deteta

- Zadovoljava se potreba za kretanjem
- Dete usavršava kretanja (hodanje, trčanje, skakanje, puzanje...)
- Kompenzatorski značaj igre u savremenim uslovima života deteta

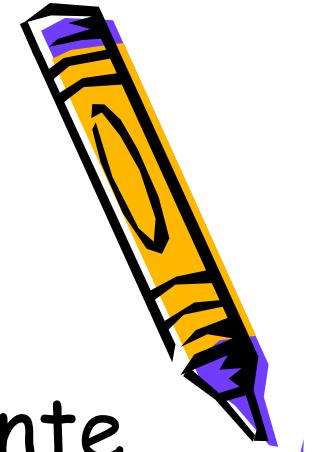
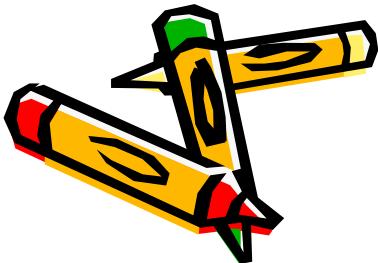


- uticaj na razvoj motoričkih sposobnosti deteta
- uticaj na razvoj različitih čula deteta
- uticaj na funkcije organa i sistema (ubrzava se krvotok, disanje, razmena materija)



Motorička igra deluje na sve segmente razvoja deteta:

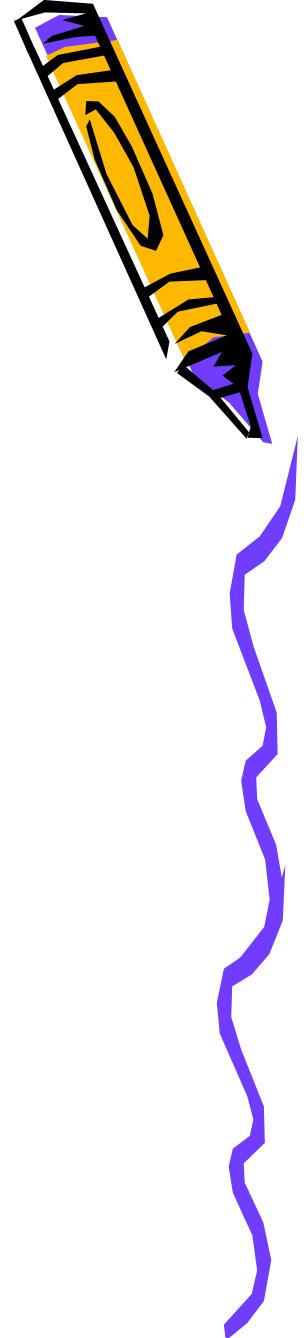
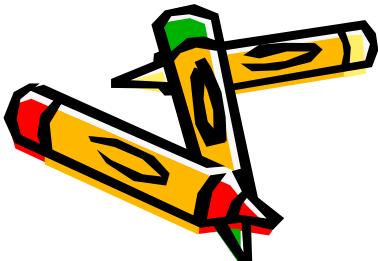
- kognitivni
- moralni
- estetski
- socijalni
- radni



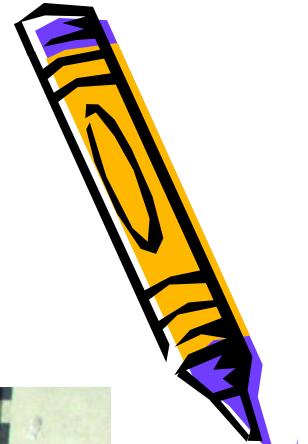
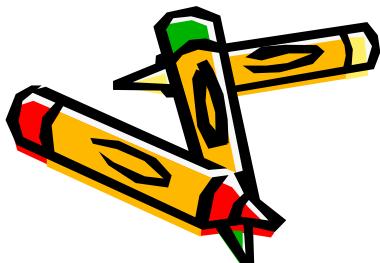
Vrste motoričkih igara

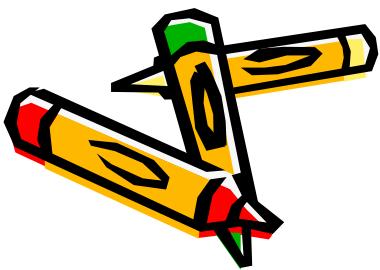
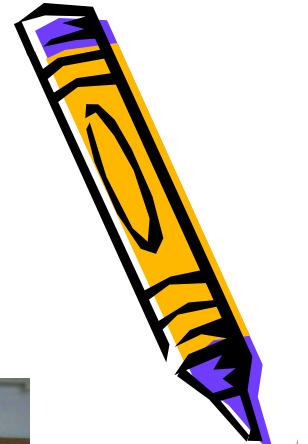
- **Igrolike vežbe** - određene radnje i kretanja koje usmerava odrasli

(vođenje lopte, obruča, vijugava vožnja bicikla između prepreka, penjanje uz konopac...)

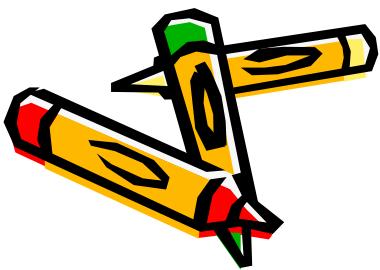
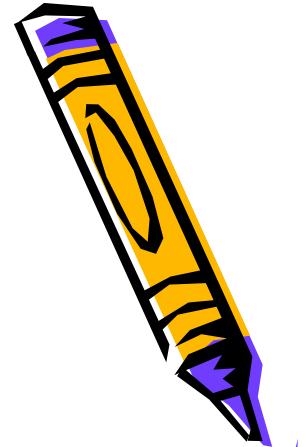


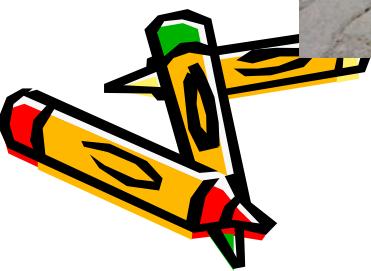
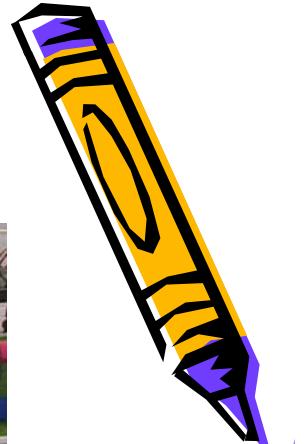
Igrolike vežbe

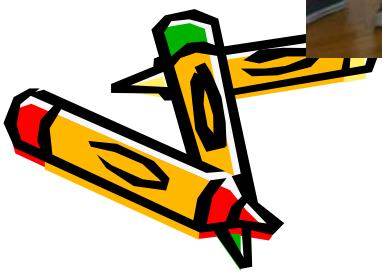
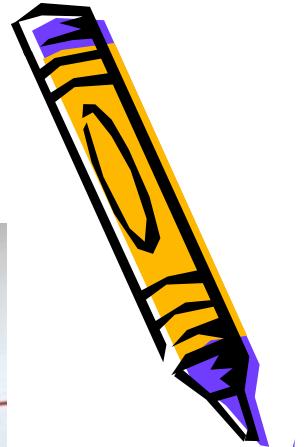




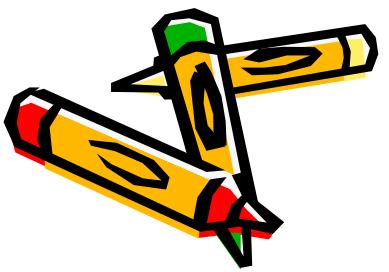
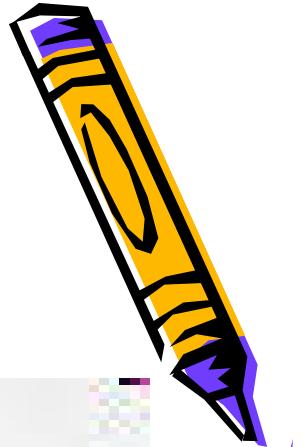
„Prelazimo most“



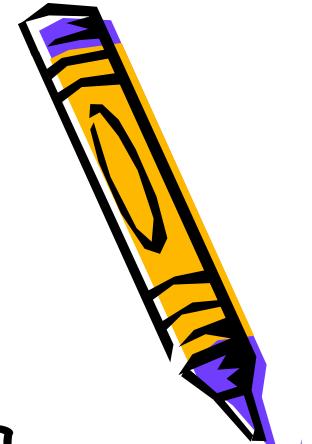






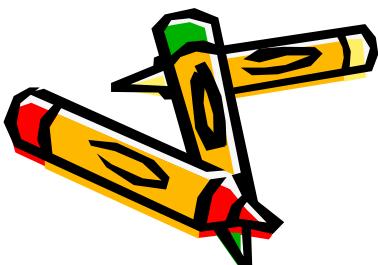




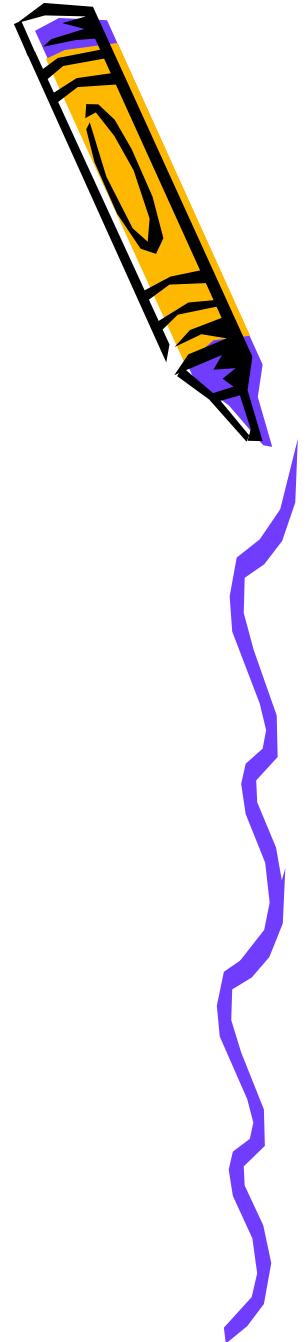
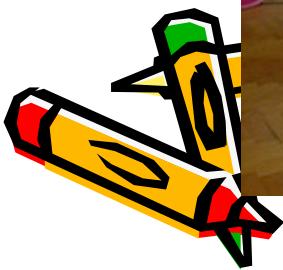


- **Tematske motoričke igre** - igre sa sižeom i ulogama, sa jasno definisanim pravilima (*Mišice, mišice, Vuk i ovce, Ribar i ribice, Pauk i muve, Poplava, Lepljiva baba, Pospanko...*)

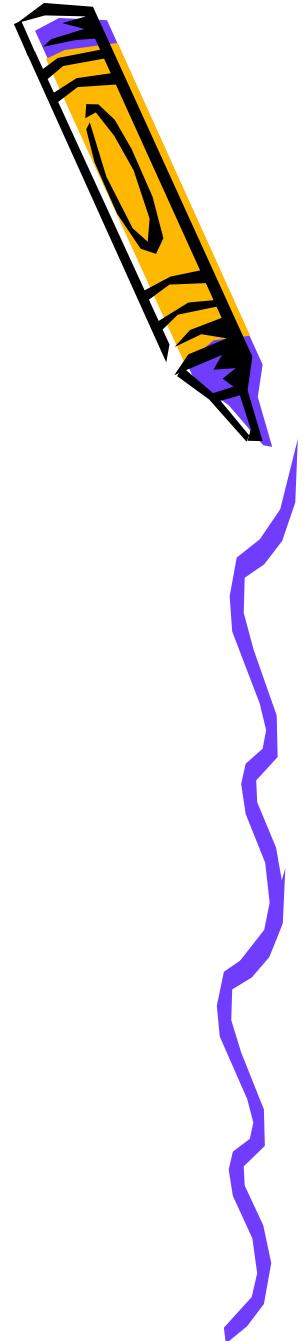
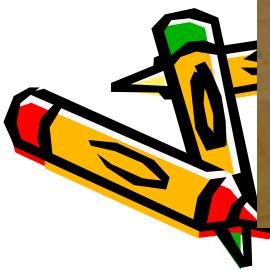
Primer sa CD-a: Mišice, mišice, Lepljiva baba, Pospanko, Pauk i muve



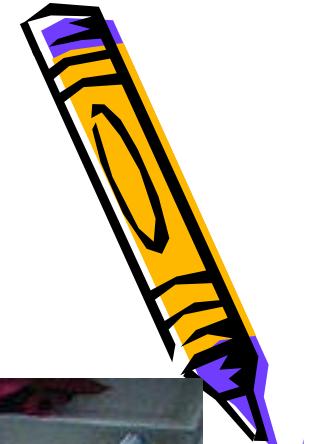
Poplava!



Grad!

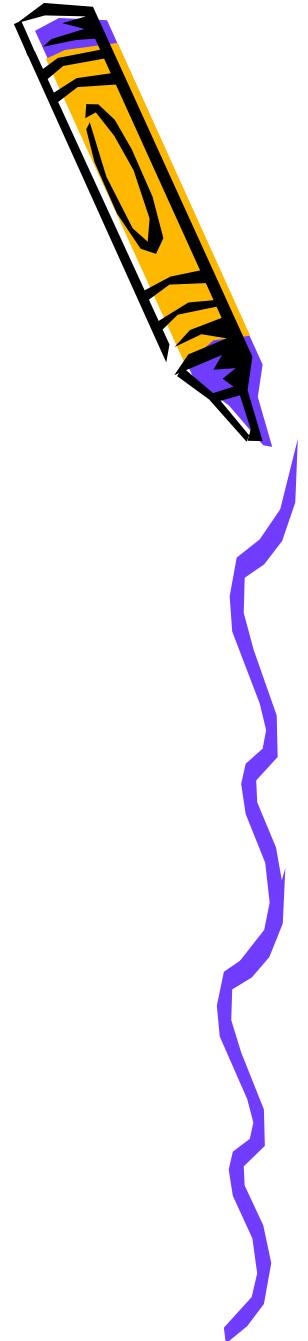
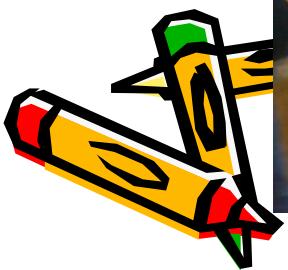


Pospanko

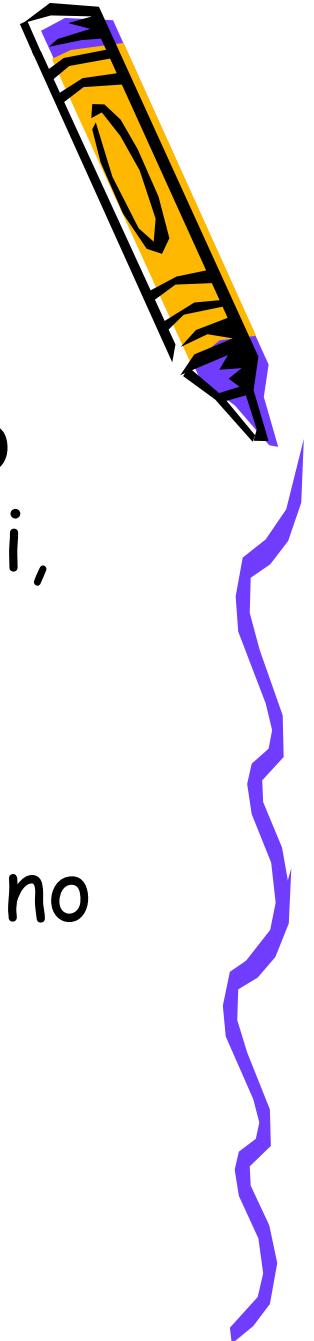
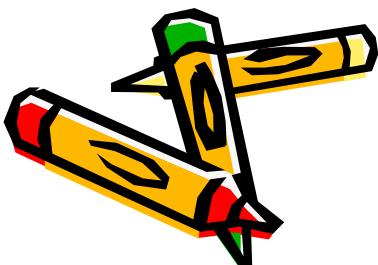


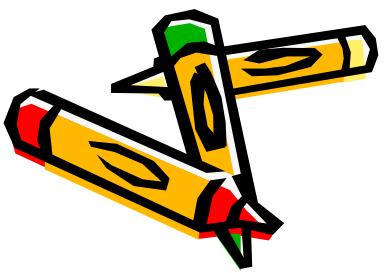
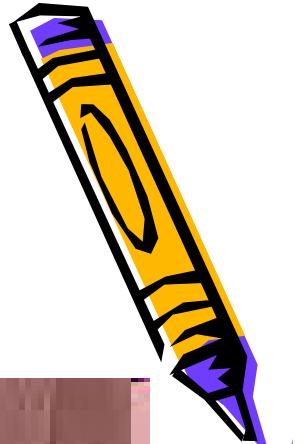


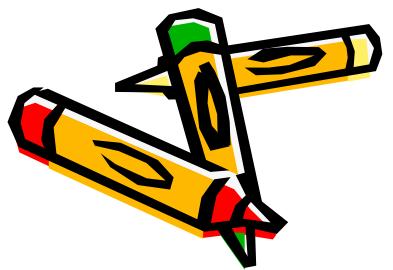
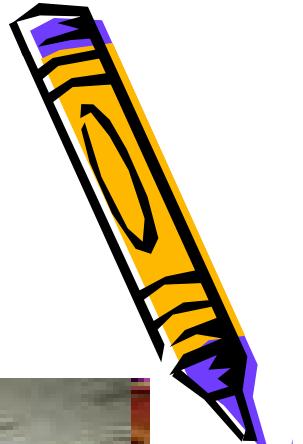
Meda i pčele



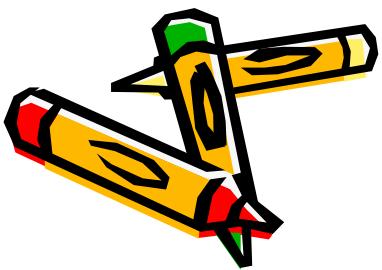
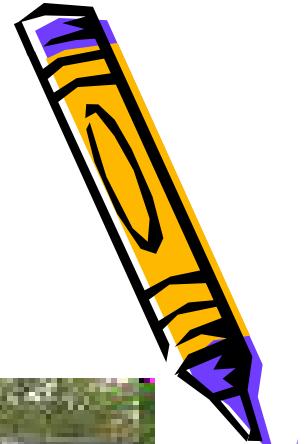
- **Takmičarske motoričke igre** - kao motiv se javlja nadmetanje u brzini, spretnosti, snazi
- Istraživanje Eljkonjina
- Mogu se igrati pojedinačno ili grupno
 - Kotrljanje velikih lopti - video klip
 - Hodanje u kutijama - video klip

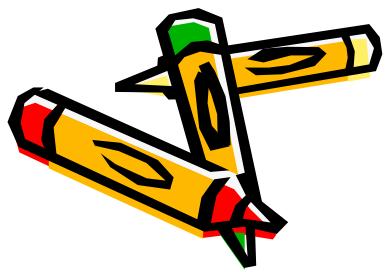
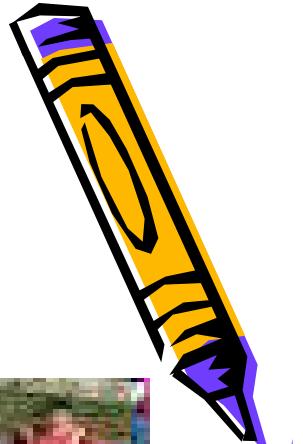




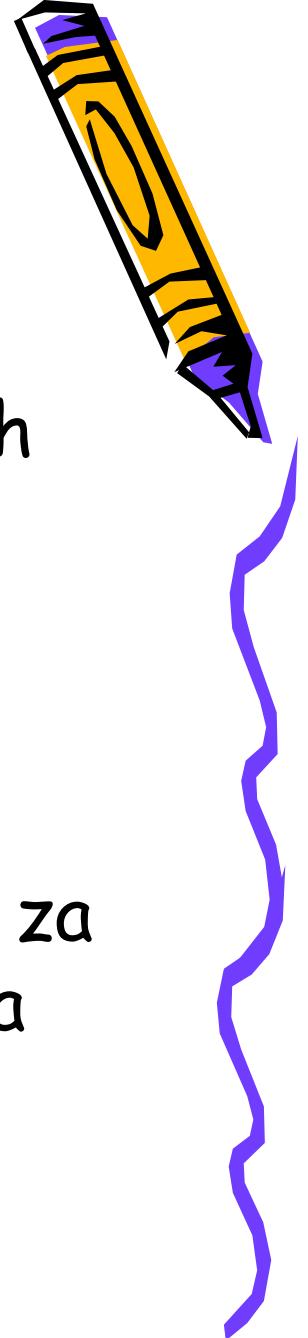
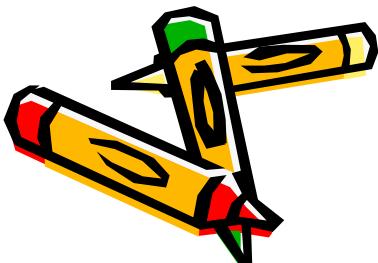


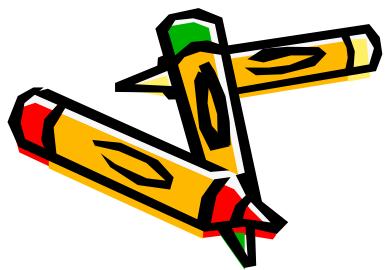
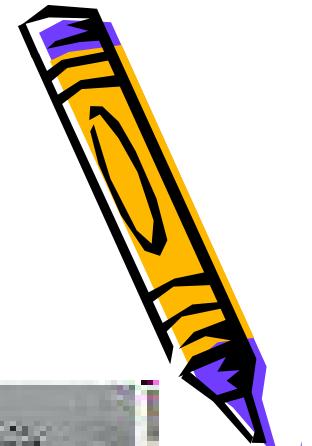
Takmičarske tradicionalne igre





- **Štafetne igre** su jedan vid takmičarskih igara
- Vaspitno-obrazovni značaj ovih igara je veliki (za prihvatanje pravila, pobeđe i poraza)
- **Modifikovane sportske igre** - priprema za bavljenje sportom na kasnijim uzrastima

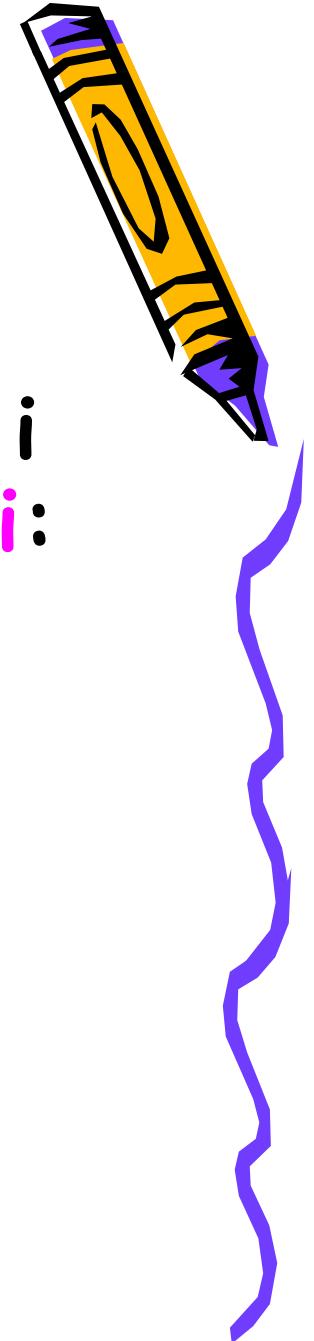
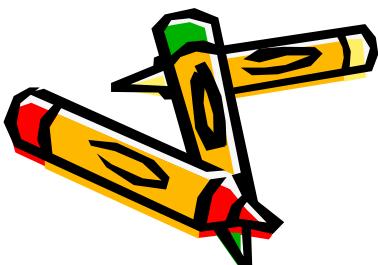




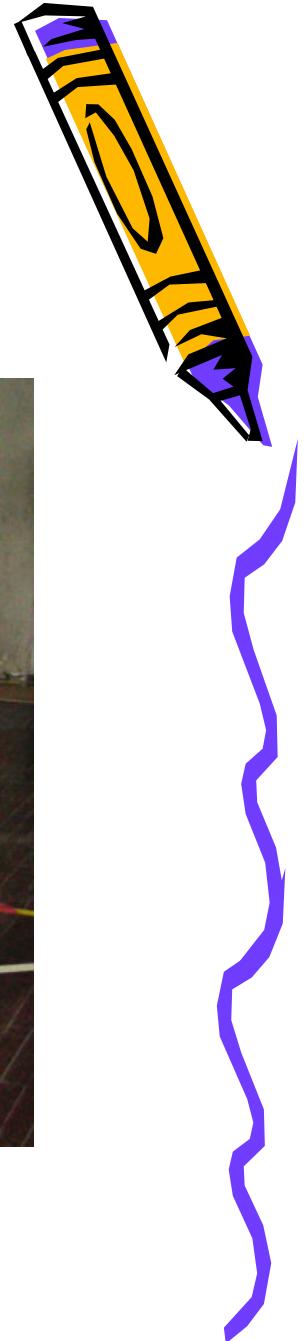
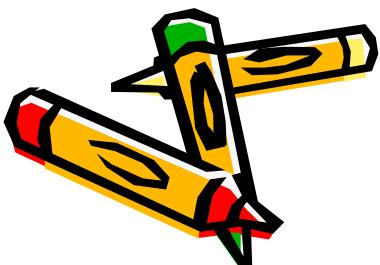
Vrste motoričkih igara

Jedan od kriterijuma za podelu je i
način na koji se deca kreću u igri:

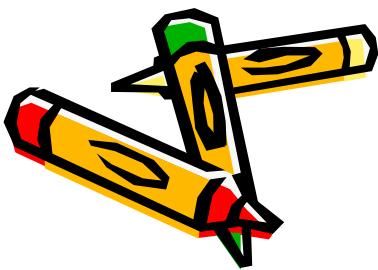
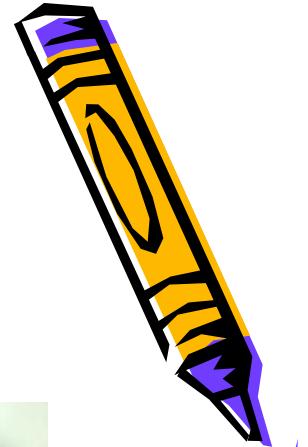
- Igre u kojima se zadatak rešava hodanjem, trčanjem, skakanjem, penjanjem, puzanjem, vučenjem...



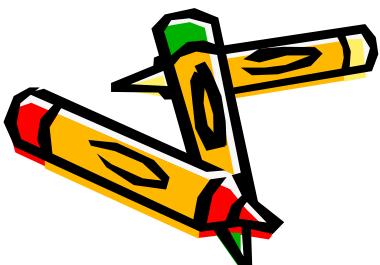
Provlačenje kroz tunel puzanjem



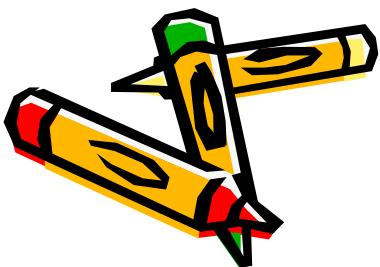
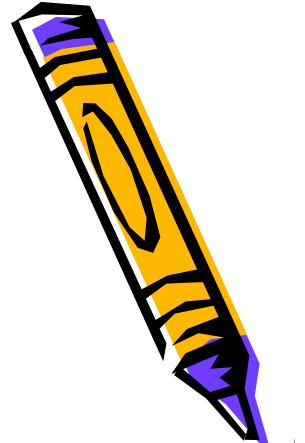
"Poplava" - penjanje



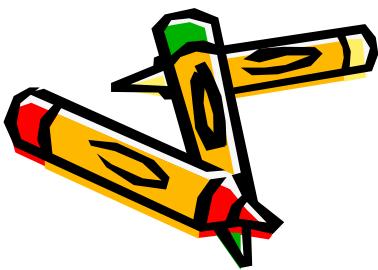
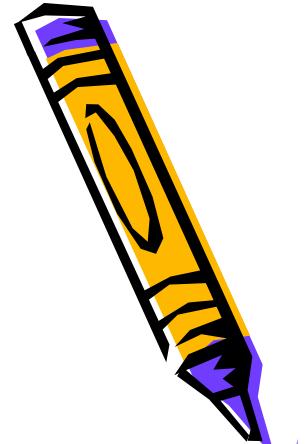
"Skoči da te ne pogodi" - skakanje i gađanje

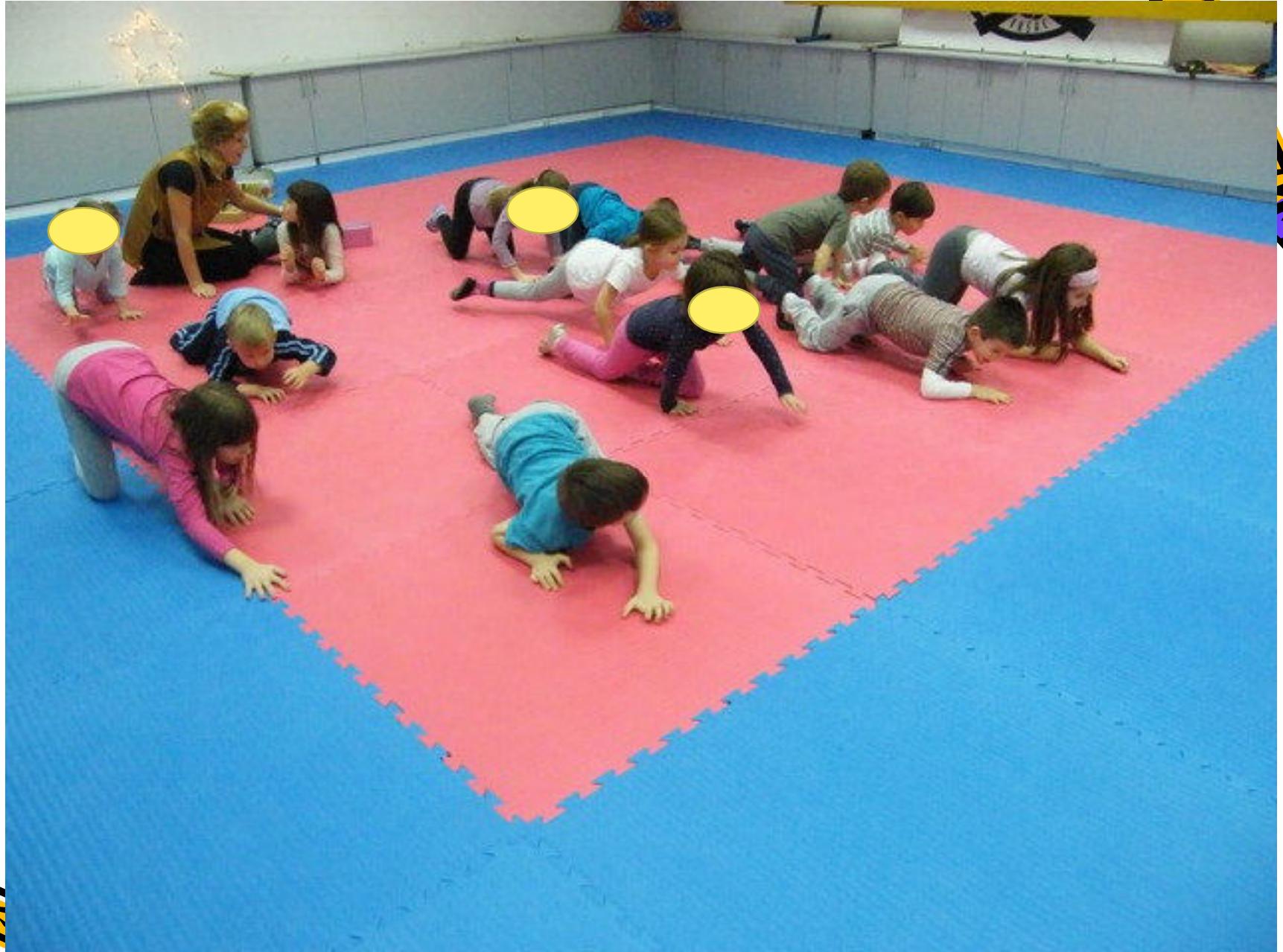


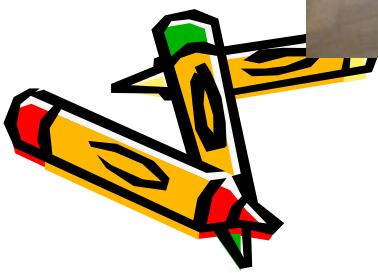
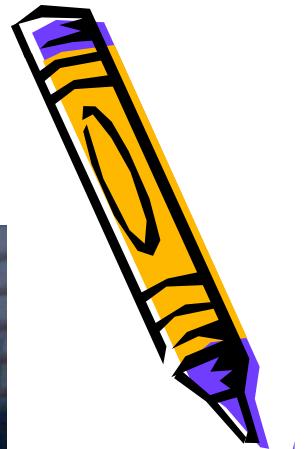
"Nadvlačenje konopca" - nadvlačenje

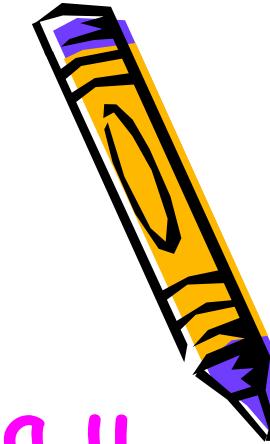
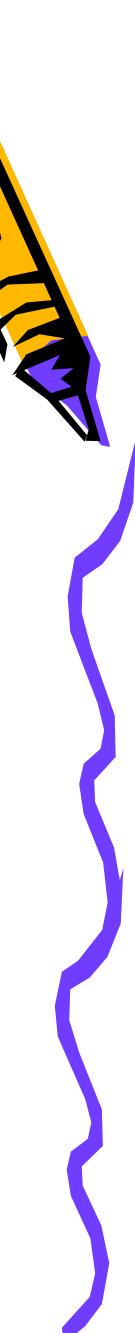


Pazi da ga ne dodirneš - provlačenje





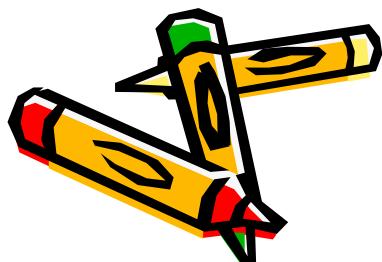




Prema stepenu fizičkog opterećenja u igri:

- Igre velikog, srednjeg i malog opterećenja

*Primer: Lepljiva baba, Nađi obruč,
Balon i Mačka juri miša*

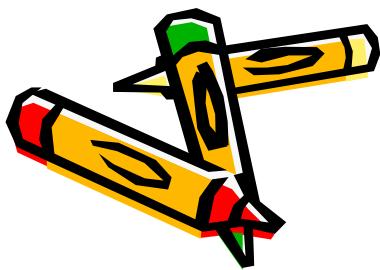


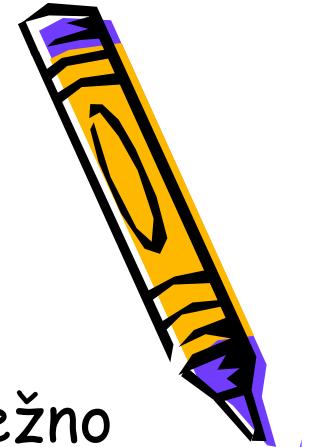


Prema **načinu organizovanja**:

- U jednoj grupi, u više grupa, u parovima, individualne igre

Primer: Zmija juri rep, Crveni i plavi, Lopte plave (štafete)





U zavisnosti koja **motorička sposobnost** se pretežno razvija:

Igre za razvoj brzine, snage, okretnosti, izdržljivosti...

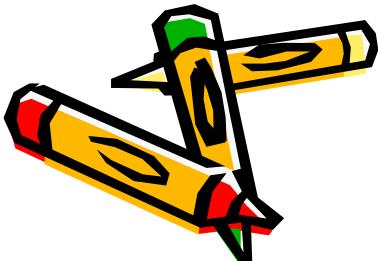
Brzina: Gušter juri repove -CD, Ptice su doletele

Snaga: Borba petlića, Gde ja skočih ti produži

Okretnost: Hodanje u kutijama- CD, Miš juri mačku

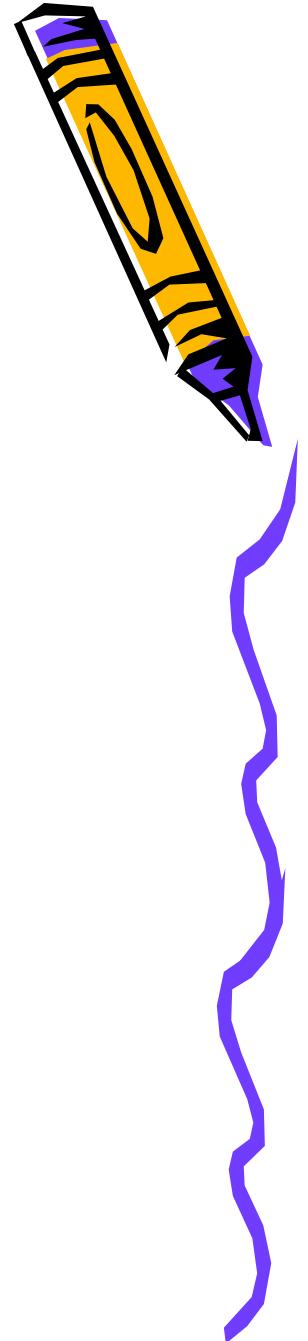
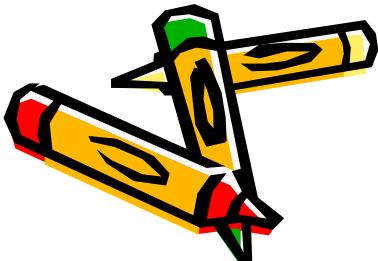
Izdržljivost: Lepljiva baba -CD

Gipkost: Pravimo reči od tela (slika 009)



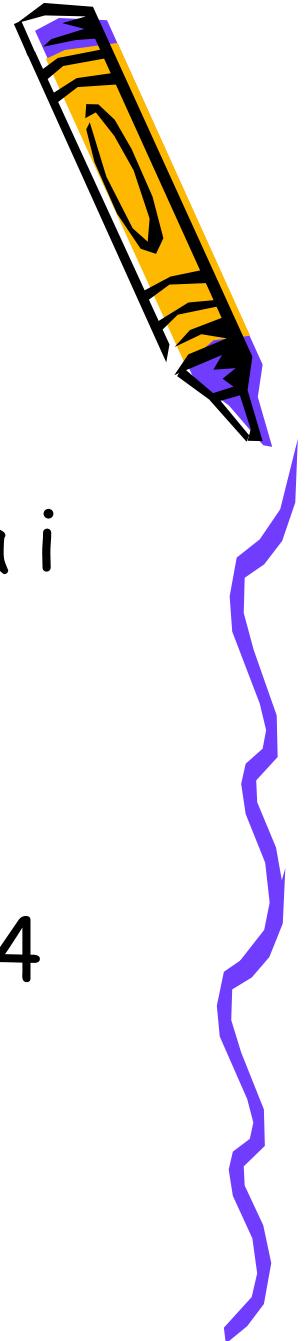
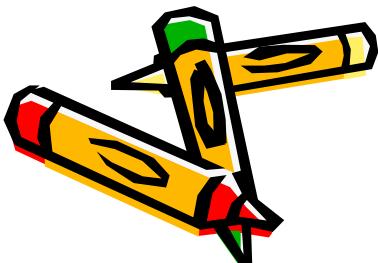
Prema **prostoru** u kojem se igre odvijaju:

- Igre na:
- otvorenom prostoru,
- zatvorenom,
- u vodi,
- na snegu, ledu...

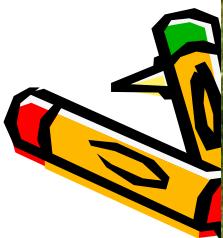
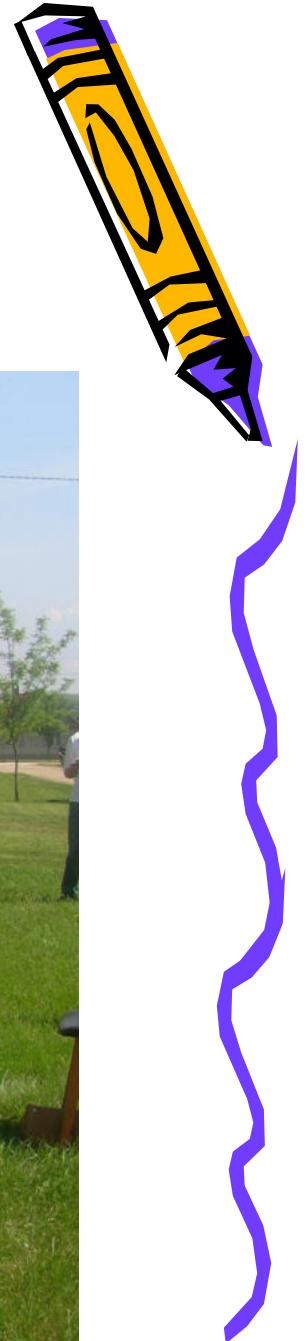


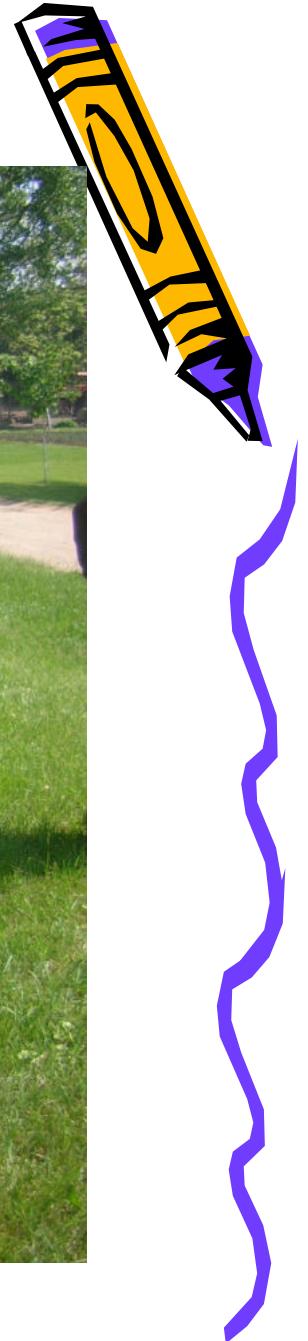
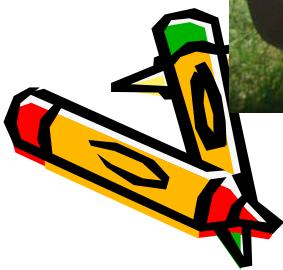
Prema **uzrastu** dece:

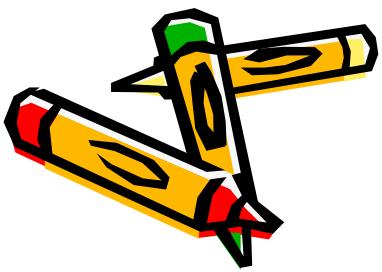
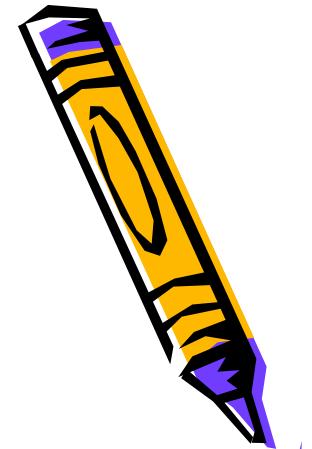
- Igre za predškolce (mlađa, srednja i najstarija grupa),
- Igre za mlađe-školski uzrast 7-10 godina
- Igre za starije-školski uzrast 10-14 godina

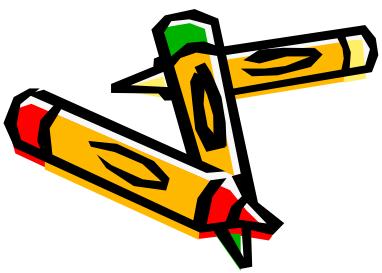
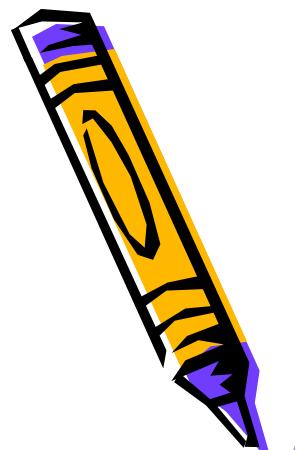


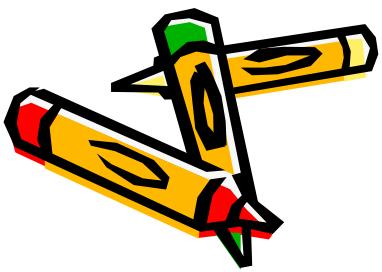
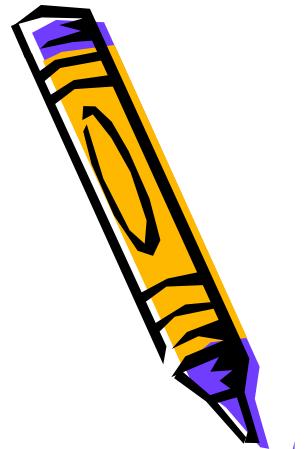
Otvoren prostor

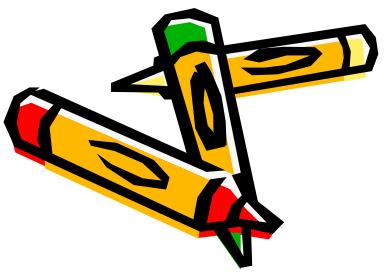
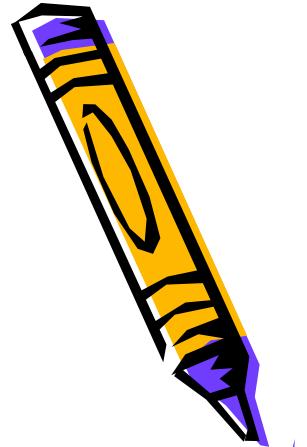


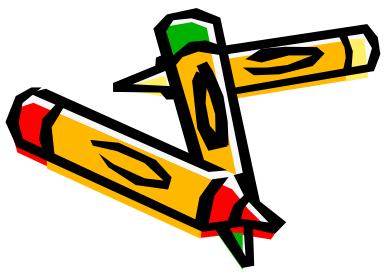
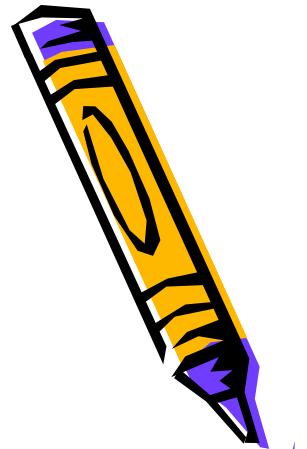


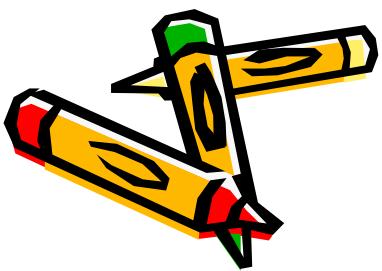
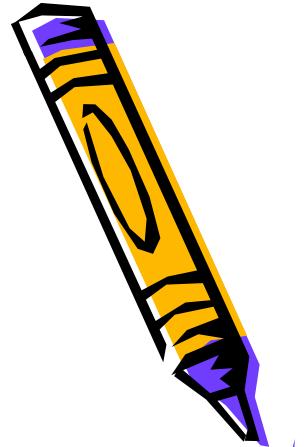


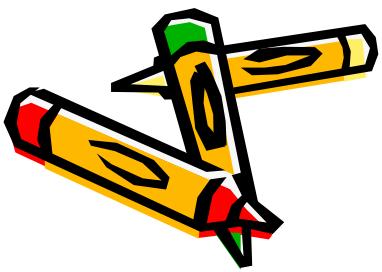
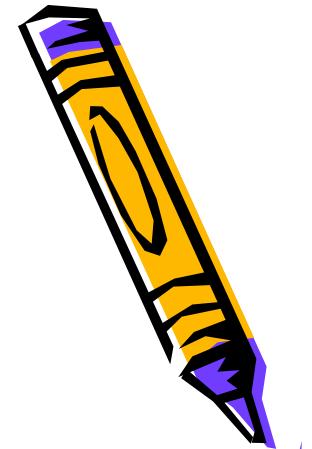








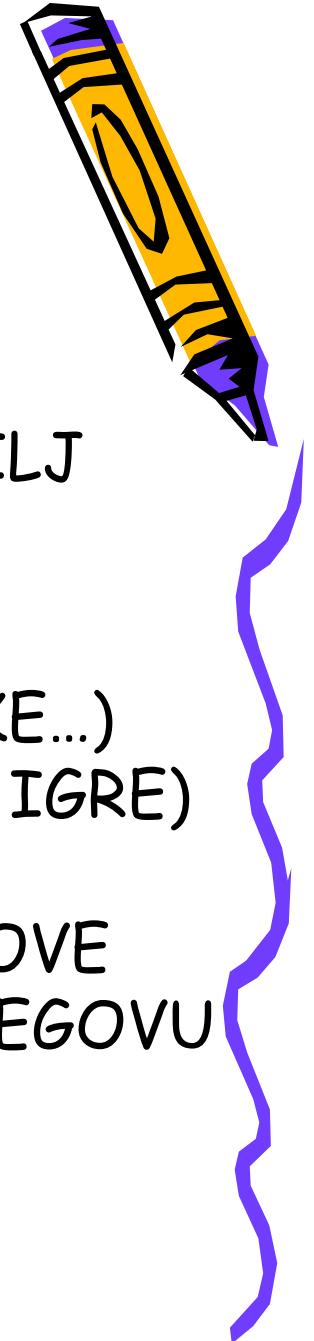
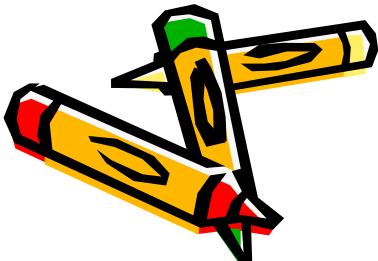




IZBOR MOTORIČKE IGRE

OSNOVNI KRITERIJUM ZA IZBOR IGRE JE CILJ KOJI SE ZELI OSTVARITI, UZIMAJUCI U OBZIR:

1. UZRAST (RAZVOJNI NIVO DETETA, SPOSOBNOSTI, FIZIČKE KARAKTERISTIKE...)
2. INTERESOVANJE DETETA (AKTUELNOST IGRE)
3. PRETHODNO ZNANJE I ISKUSTVO
4. MATERIJALNE USLOVE, KLIMATSKE USLOVE
5. ŽELJU ODRASLOG DA SE ANGAŽUJE, NJEGOVU EDUKACIJU I KREATIVNOST

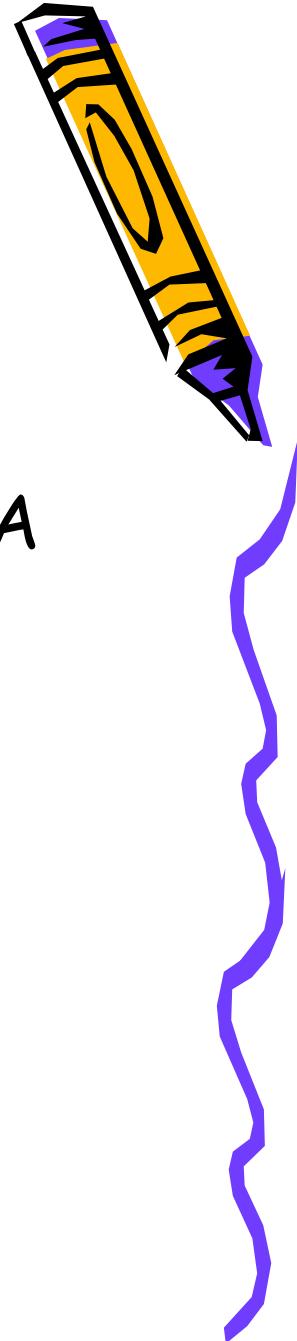


ORGANIZACIJA MOTORIČKIH IGARA

PRIPREMA IGRE:

1. PRIPREMA PROSTORA I SREDSTAVA
2. MOTIVACIJA DECE
3. OBJAŠNJENJE IGRE
4. PODELA ULOGA
5. ORIJENTACIONI BROJ
PONAVLJANJA
6. ZVUČNI SIGNALI, TOK IGRE

7. ZAVRŠETAK IGRE



PRIPREMA PROSTORA I SREDSTAVA

- PROVERIJI PROSTOR (otvoren ili zatvoren), OGRANICITI GA I OBELEZITI (zastavicama, lastišom, kredom, ogradicom...). **Zašto?**

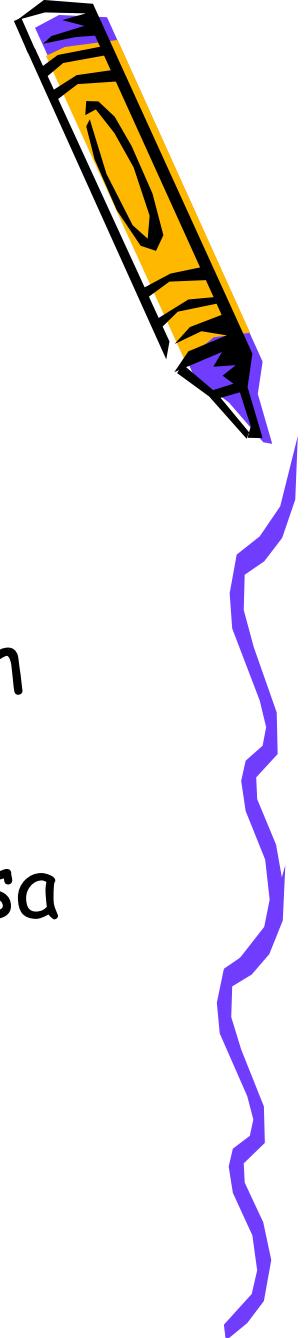
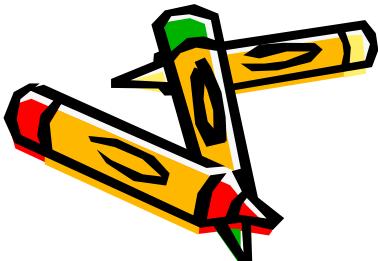
Obeležava se optimalan prostor za kretanje, startne linije, kućice, mesto odakle kreće onaj koji juri i dr.

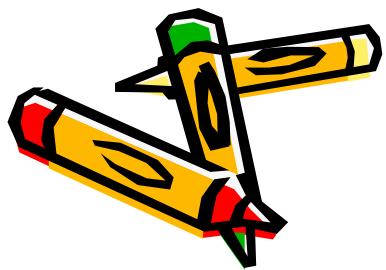
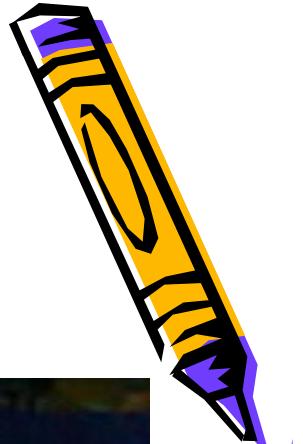
- U pripremi učestvuju i deca u skladu sa mogućnostima. **Zašto?**
- Priprema prostora se može izvršiti pre početka igre ili u toku objašnjavanja igre
- Blagovremena priprema rezervata koji su "na delhat ruke" ili se dele na početku - takođe uključiti decu iz više razloga. **Kojih?**



MOTIVACIJA DECE

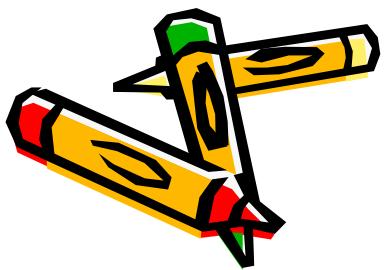
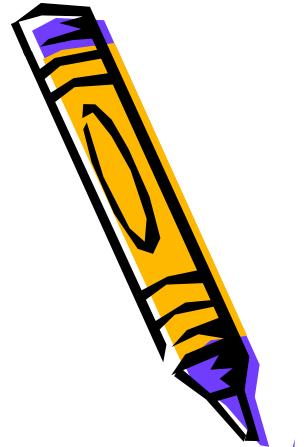
- Pobuditi interesovanje za igru
- Probuditi maštu dece (razgovorom, rekvizitom, spravom, postavljanjem cilja: ko će lepše, brže, bolje?)
- Osvežiti dečje iskustvo, povezati sa konkretnim situacijama, pesmom, filmom, sportskim događajem

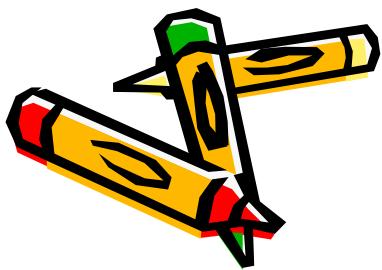
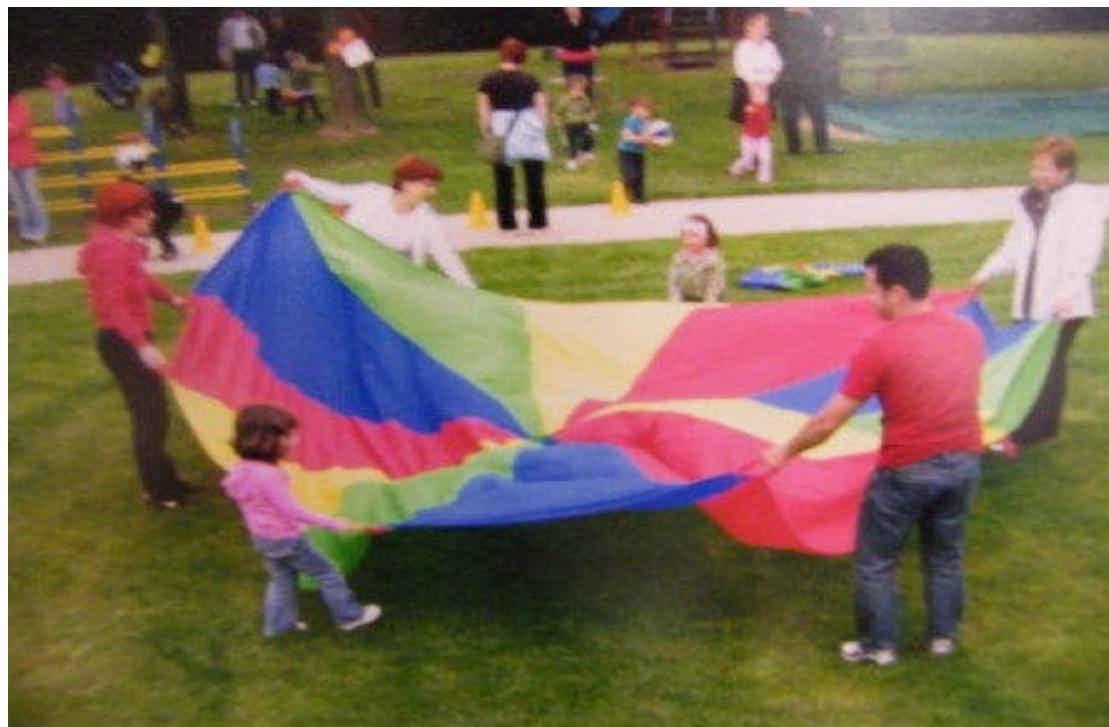
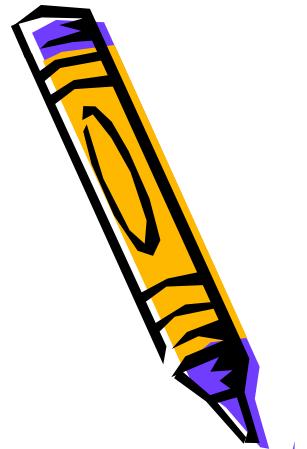


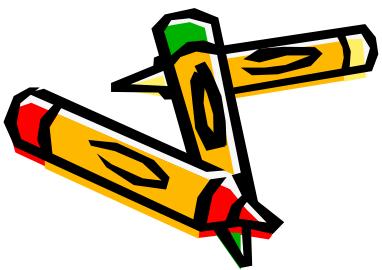
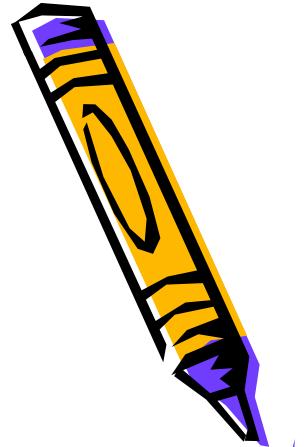












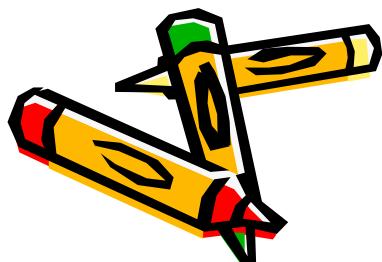
OBJAŠNJENJE IGRE

- Jasno, konkretno, sažeto, upečatljivo

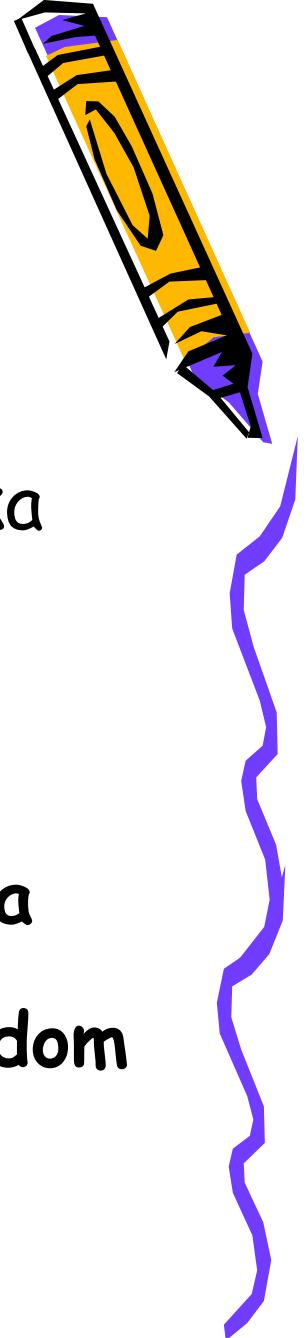
Dve najčešće greške (podrazumeva se, laka je... ili suviše dugo objašnjenje koje smanjuje motiv)

- Pre igre ili u toku same igre, zavisi od uzrasta dece ili od same igre

Objašnjenje podrazumeva: upoznavanje sa sadržajem, zadacima, pravilima, znacima, eventualnim ulogama, redosledom radnji i terenom.



Kako postaviti decu
prilikom objašnjavanja?



PODELA ULOGA

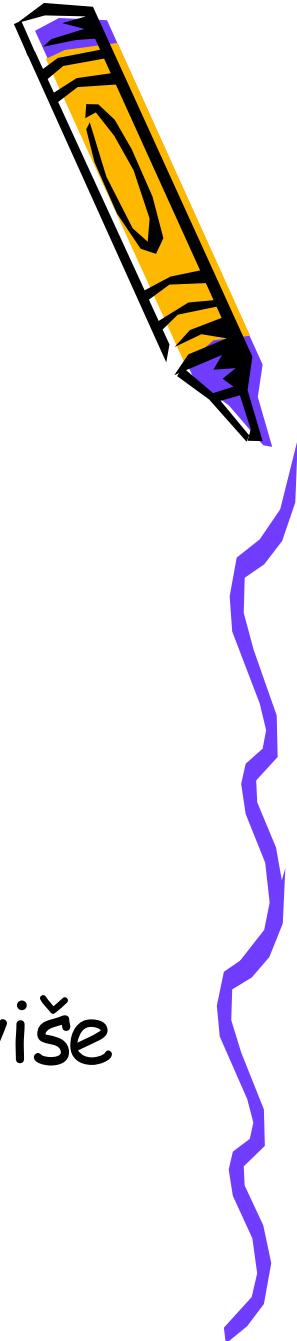


- Veoma delikatan zadatak
- Ko će biti izdvojena uloga zavisi od uzrasta, sposobnosti, osobina deteta (introvertnost, ekstrovertnost, bez privilegija i dr.)
- Kreativni i zanimljivi načini za izbor uloga i podelu na grupe
- Zamenja uloga je takođe bitna. Greške mogu obesmisiliti igru
- Podela na grupe u zavisnosti od zahteva igre (biti posebno obazriv kod takmičarskih i sportskih igara)

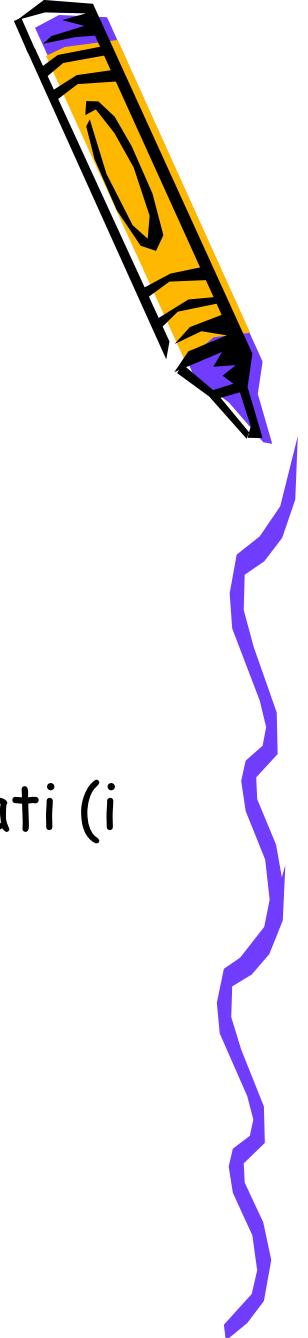
ULOGA ODRASLOG

Zavisi od:

- Uzrasta, sposobnosti dece
- Vrste igre
- Smanjuje se iz ponavljanja do ponavljanja
- Od osećaja odrasle osobe da kultiviše igru, bez pridike, bez nepotrebnog prekidanja igre, vodeći računa o bezbednosti dece



ZAVRŠETAK IGRE



- Pratiti stanje zamora kod dece, motivaciju i ponašanje kod dece
 - Voditi računa o obimu, broju ponavljanja, doziranju kretanja
 - Igru ne prekidati naglo
 - Najčešće dati obećanje da će se igra opet igrati (i naravno, ispuniti dato obećanje)
 - Smanjivati intenzitet igre (na primer, trčanje prelazi u hodanje), dati poznatu mirniju igru, mirniju varijantu iste igre
- ~~Bezgovor o igri, fer -ponašanju, kritika igre, pohvale, najbolje je da deca uoče ako je bilo kršenja pravila~~
- Proalašenje pobjednika nakon takmičarskih maza

- Prezentaciju koristiti uz sledeću literaturu:

Nataša Sturza Milić (2019): Dete u pokretu. Poglavlja: **Motorička igra kao podsticaj dečjeg razvoja** (str. 86-107) i „Kreativnost“ (str. 115-150).

