



Igre na otvorenom

-savjeti za roditelje i odgojitelje-





Igra u ranom djetinjstvu

Igra na otvorenom ključna je za razvoj male djece, pozitivno utječući ne samo na njihovo fizičko zdravlje, već i na emocionalni, socijalni i kognitivni razvoj. Evo nekoliko glavnih razloga zašto je igra na otvorenom korisna:

1. Tjelesni razvoj

Poboljšava

koordinaciju, ravnotežu i snagu mišića.

Doprinosi razvoju kostiju i imunološkog sustava. Smanjuje rizik od pretilosti i drugih zdravstvenih problema.

2. Poticanje kognitivnog razvoja

Djeca otkrivaju i doživljavaju okolinu kroz istraživanje i znatiželju. Slobodna igra potiče kreativnost i kritičko razmišljanje. Aktivnosti na otvorenom poboljšavaju koncentraciju i pamćenje.

3. Emocionalne i psihološke dobrobiti

Igra u prirodi smanjuje stres i tjeskobu. Potiče djetetovo samopouzdanje i neovisnost. Omogućuje izražavanje emocija i oslobađanje napetosti.

4. Socijalni razvoj

Djeca uče surađivati, dijeliti i rješavati sukobe.

Razvijaju komunikacijske vještine i sposobnost odnosa s drugima. Uče razumjeti i poštivati pravila.

5. Povezanost s prirodom i

poštovanje okoliša

Igra na otvorenom pomaže djeci razumjeti važnost očuvanja okoliša. Njeguje znatiželju prema prirodi i potiče želju za njezinom zaštitom.

5 mitova o igri



1. Igra je samo rekreacija, nije oblik učenja.

Istina: Igra je ključna za djetetov razvoj. Djeca kroz igru razvijaju kognitivne, socijalne, emocionalne i motoričke vještine. Igra je njihov prirodni način istraživanja svijeta i učenja.



2. Mala djeca ne znaju se “ispravno” igrati i trebaju stalno vodstvo.

Istina: Djeca imaju živu maštu i sama otkrivaju načine igre. Ne trebaju stroga pravila, već sigurno i poticajno okruženje. Prekomjerna intervencija odraslih može ograničiti kreativnost i samostalnost.





3. Igra pojedinca nije važna, bitna je samo igra s drugom djecom.

Istina: Oba oblika igre su važna. Igra pojedinca potiče koncentraciju, autonomiju i kreativnost, dok igra s drugima razvija socijalne i suradničke vještine.

4. Digitalne igre nemaju obrazovnu vrijednost i treba ih izbjegavati.

Istina: Nisu sve digitalne igre štetne. Neke potiču logičko razmišljanje, rješavanje problema i interaktivno učenje. Ključ je u ravnoteži i odabiru igara primjerenih dobi.

5. Slobodna igra je manje vrijedna od strukturiranih aktivnosti.

Istina: Slobodna igra (bez strogih pravila i uplitanja odraslih) iznimno je važna za razvoj kreativnosti i samostalnosti. Strukturirane aktivnosti su korisne, ali djeca također trebaju priliku da izraze ideje i stvaraju vlastite igre.



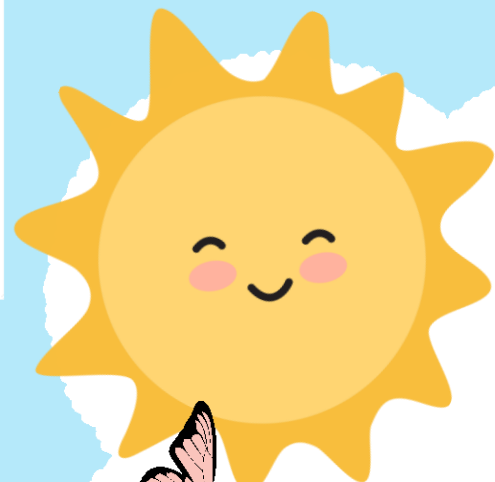


SAVJETI ZA RODITELJE

- Ograničite gledanje televizije i igranje računalnih igara
- Uživajte u svakodnevnim šetnjama u parku, na igralištu, livadi ili u prirodi.
- Pretvorite zajedničke aktivnosti na otvorenom u zdravu naviku.
- Dopustite djeci slobodnu igru kako bi razvijala inicijativu i samostalnost.
- Zajedno istražujte različite načine planiranja i provođenja slobodnog vremena.



“Dijete koje se ne igra nije dijete, a čovjek koji se ne igra izgubio je zauvijek dijete koje je živjelo u njemu — i jako će mu nedostajati.” — Pablo Neruda



Igre kroz četiri godišnja doba

PROLJEĆE

- Crtanje i pisanje u blatu ili pijesku
- Izrada i igranje s papirnatim igračkama (avioni, brodovi...)
- Oblikovanje kolača od pijeska
- Izrada vijenaca od cvijeća ili grančica
- Skupljanje biljaka i izrada herbarija
- Promatranje predmeta/biljaka kroz obojeni celofan
- Izrada i igranje s vjetrenjačama
- Crtanje kredom, iscrtavanje sjena na pločniku





LJETO



- Slikanje kockicama leda u boji
- Potraga za blagom u pijesku ili šljunku (skrivenne sitne igračke kao “blago”)
- Igranje s kamenčićima: traženje različitih oblika, veličina i boja; oslikavanje; izrada abecede; pričanje priča s ilustriranim kamenčićima
- Festival na otvorenom – pjevanje, ples, nastupi
- Izgradnja malih koliba ili šatora



JESEN

- Sakupljanje jesenskih plodova i izrada ogrlica, umjetnina od lišća, lutkica
- Izrada čamaca od ljuski oraha
- Igra sa zvukovima u prirodi – prepoznavanje i oponašanje zvukova, sviranje prirodnih instrumenata, pjevanje u šumi
- Igra pantomime
- Križić-kružić pomoću grančica, kestena, žireva itd.
- Lov na brojeve – pronaći 3 kamenčića, 2 grančice, 4 lista...



ZIMA

- Izrada snjegovića i utvrda od snijega
- Korištenje igračaka za pijesak u snijegu
- Crtanje/pisanje u snijegu pomoću štapića ili bočica s raspršivačem
- Skupljanje predmeta za “mini-muzej” (pločice, sitni pronađeni predmeti)
- Prepoznavanje različitih oblika u okolini – što je okruglo, kvadratno itd.



Vrste pokretnih igara



**Igre
trčanja**

Igre skrivača

Igre ravnoteže

**Igre s
preprekama**

**Igre koje
uključuju
ritmično
kretanje i ples**

**Igre
skakanja**

**Igre s loptama
i kockama
različitim veličina**



Cola-Fanta-Sprite

Broj igrača: >3

Dob igrača: >4 godine

Materijali: kreda

Nacrtane su dvije paralelne linije, stvarajući tri zone: Cola, Fanta, Sprite. Djeca sjede u jednoj od zona i čekaju upute voditelja igre. Voditelj će izgovoriti jednu od tri ponuđene zone — Cola, Fanta, Sprite — po svom izboru i brzo. Sudionici koji ne uskoče dovoljno brzo u označenu zonu ili uskoče u pogrešnu zonu eliminiraju se iz igre.



Države

Broj igrača: >3

Dob igrača: >4 godine

Materijali: kreda,
lopta

1. Svaki igrač odabere državu za koju će igrati.
2. Na tlu se nacrtava veliki krug, dovoljno velik za sve igrače. Svakom igraču dodijeli se dio kruga s imenom njihove države napisanim u njemu.
3. Svaki igrač zauzima svoje mjesto u svojoj državi, a prvi igrač se bira ili se izvlači nasumično.
4. Igrač uzima loptu i viče: "Neka mačka vuče rep, a miša za uši, ime države je..." i zatim izgovara ime jedne države, bacajući loptu u zrak.



5. Igrač koji predstavlja državu koja je pozvana mora što brže uhvatiti loptu, donijeti je natrag u krug i viknuti "STOP". U međuvremenu, ostali igrači trče što dalje mogu.
6. Na "STOP" nitko ne smije pomaknuti. Igrač s loptom bira igrača kojeg će pokušati pogoditi loptom. Ima pravo napraviti 3 koraka u njegovom smjeru.
7. Ako uspije pogoditi igrača loptom, ima pravo uzeti mali komadić države igrača kojeg je pogodio. Ako ne uspije, igrač koji nije bio pogođen loptom uzima komadić države igrača koji je bacio loptu prema njemu.
8. Igra se nastavlja, a igrač koji baci loptu je onaj čija je država bila pozvana. Ako je ovaj igrač ispao iz igre (njegova cijela država je osvojena), loptu baca posljednji igrač koji je bacio loptu i još je u igri.
9. Igrač ispada iz igre kada mu cijela država bude osvojena.
10. Posljednji igrač koji ostane u igri pobjeđuje.



Ime kroz geste

Broj igrača: >4 (što više moguće)

Dob igrača: >6

Grupa stoji u krugu. Animator započinje tako da jasno i glasno izgovori svoje ime, uz izvedbu prepoznatljive geste kojom se identificira. Ostali pažljivo promatraju, a nakon što animator završi, svi istovremeno oponašaju gestu i ponavljaju ime s istom intonacijom. Sljedeća osoba se predstavlja redom, s različitom gestom od prve, a ostali je oponašaju. Sve se ponavlja dok svi ne kažu svoje ime, uz odgovarajuću gestu.



Poštár

Broj igrača: >10

Dob igrača: >6

Dob igrača: >6

Za svaku osobu označen je mali prostor, osim za poštara: stolac na kojoj svaka osoba sjedi ili jednostavno uže ili krug nacrtan kredom na tlu ili pijesku. Igrači sjede na stolicama/u krugu nacrtanom kredom itd. Jedan igrač, poštár, stoji u središtu.

Poštár glasno i jasno kaže: "Pošta je stigla...". Ostali igrači pitaju: "Za koga?" Poštár odgovara: "Za sve koji..." i izmišlja nešto: "oni koji imaju brata, oni koji su putovali na određeno mjesto, oni koji su kratkovidni, oni koji nose nešto zeleno, itd." Primateљи pisma" moraju što brže ustati i zamijeniti mjesta. U međuvremenu, poštár pokušava zauzeti slobodno mjesto. Igrač koji ostane bez mjesta postaje poštár i donosi sljedeće pismo "za sve koji...".



Otok morskih pasa

Broj igrača: 6-10

Dob igrača: >4 godine

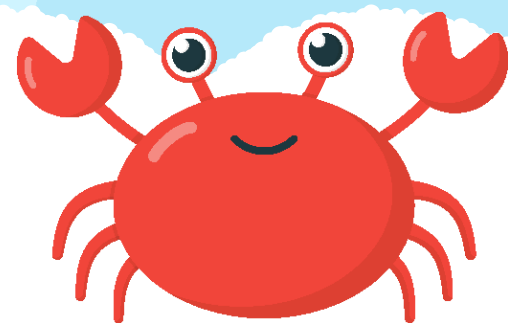
Materijali: uže/prostirka

Djeca su na moru, plivaju i zabavljaju se u vodi (trče i oponašaju plivanje). Kada se pojave morski psi (zamišljeni), spasioc (animator) jednom puhne u zviždaljku (ili zaplješće rukama) i svi moraju potražiti zaklon na otoku (prostirka ili neki drugi predmet), a da ne ostave nogu u vodi. Zatim, kada opasnost prođe, spasioc dva puta puhne u zviždaljku i djeca se mogu vratiti u vodu. No, plima raste i otok postaje sve manji i manji (animator presavija prostirku kako bi smanjio površinu).

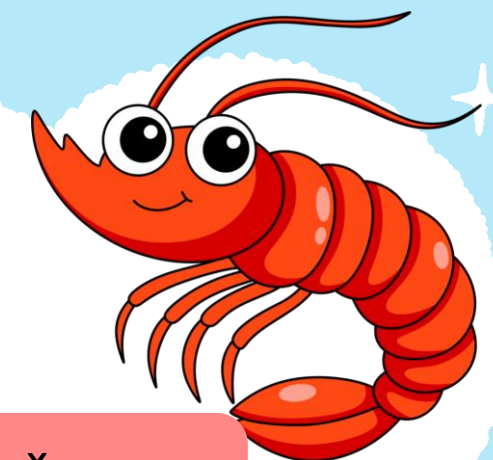


Kada spasioc ponovo puhne u zviždaljku, djeca se moraju vratiti na otok tako da nitko ne ostane u vodi. Ako jedno ili više djece ostane u vodi (s nogom izvan prostirke) i budu "pojedeni" od morskih pasa, cijela grupa mora izvršiti zadatak: na primjer, trčati oko igrališta tri puta ili izvesti druge zadatke. Dakle, djeca moraju smisliti strategiju kako bi si međusobno pomogla (mogu razgovarati među sobom) i ostala na dostupnoj površini prostirke.





Rakovi i škampe

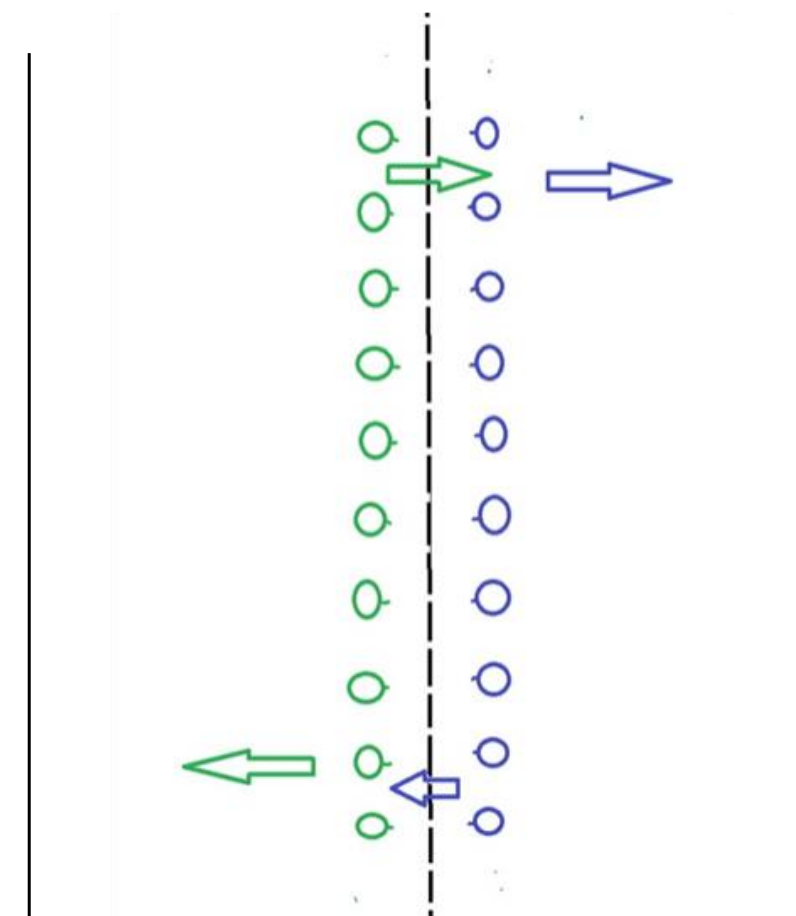


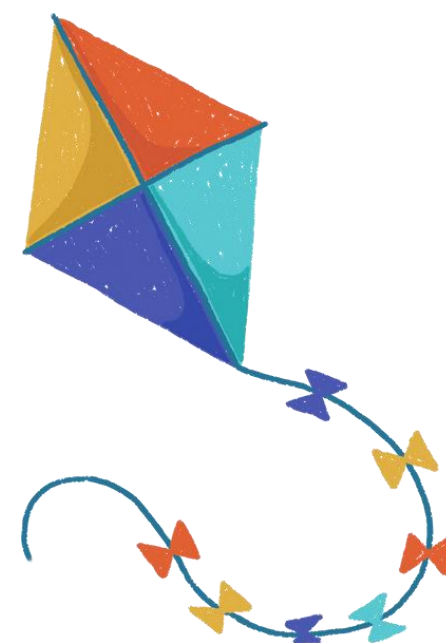
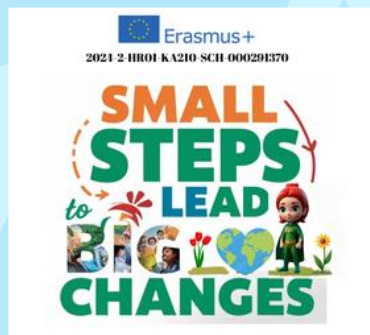
Broj igrača: >10

Dob igrača: >6

Materijali: kreda/uže ...

Igralište je podijeljeno središnjom linijom. Na dva suprotna kraja igrališta označen je cilj, koji je 3-4 koraka udaljen od zida ako se igra u zatvorenom prostoru ili 10-15 metara od središnje linije ako je igralište dovoljno veliko. Igrači su podijeljeni u dva jednaka tima, postavljeni na dvije suprotne linije, svaki korak udaljeni od središnje linije. Jedan tim čine rakovi, a drugi škampi. Tim koji odredi učitelj/odgojitelj trči kako bi ulovio drugi tim, koji pokušava pobjeći do ciljne linije. Igrači koji su ulovljeni zarađuju kazneni bod. Pobjednici su oni koji su uhvaćeni najmanje puta ili uopće nisu uhvaćeni.





Ovaj projekt je realiziran uz podršku programa Erasmus+ Europske unije. Podrška Europske komisije za proizvodnju ovog izdanja ne predstavlja podršku sadržaju koji odražava samo stavove autora, a Nacionalna agencija i Komisija ne mogu biti odgovorni za bilo kakvu upotrebu informacija sadržanih u ovom materijalu.