



**UNIVERZA V MARIBORU  
PEDAGOŠKA FAKULTETA**

## **Seminarska naloga pri predmetu razvojna psihologija IGRA DOJENČKA IN MALČKA**

**Pripravile:** Helena I.

Klara M.

Martina P.

Mateja G.

**Študijski program:** Razredni pouk

**Mentorica:** red. prof. dr. Z. C.

Maribor,  
Oktober 2010

## KAZALO

1	POVZETEK.....	1
2	UVOD.....	3
3	NAMEN.....	3
4	IGRA.....	4
4.1	Kaj je igra?.....	4
4.2	Pomen igre.....	4
4.3	Vrste iger.....	5
4.3.1	Spoznavne vrste iger.....	5
4.3.2	Socialna igra.....	6
5	POMEN RAZLIČNIH DEJAVNIKOV.....	7
5.1	Pomen predmetov v igri.....	7
5.1.1	Igrače.....	7
5.1.2	Ustreznost igrače glede na otrokovo starost.....	8
5.2	Pomen igralnega partnerja.....	8
5.3	Otroška igra in spol.....	10
5.4	Pomen jezika za razvoj igre.....	10
5.5	Medkulturne razlike.....	10
6	ZAKLJUČEK.....	12
7	VIRI.....	13

## KAZALO SLIK

Slika 1:	Otroška hiša Montessori v Haagu.....	4
Slika 2:	Konstruktivska.....	5
Slika 3:	Igrača.....	7
Slika 4:	Igralni partnerji.....	9

---

# 1 POVZETEK

Igra je pomembna za otrokov razvoj in učenje ne glede na to, ali gre za dojenčka, malčka ali otroka v zgodnjem otroštvu. Je nepogrešljiv element učenja, razvoja in napredka, ki otroku pomeni zelo veliko. Preko igre spozna življenjske situacije, nauči se čustvovanja in odzivanja na dogodkov v okolici. Učenje in vzgoja prek igre sta najbolj učinkovita, ne samo za otroke, ampak tudi za starše. Nepogrešljiva je tudi v šoli. Že v preteklosti je igra pomembno vplivala na razvoj otroka. Igra vpliva na otrokov čustveni razvoj, na razvoj inteligence in na razvoj otroka v družbeno bitje. Igre se med seboj razlikujejo, glede na raven razvojne zahtevnosti. Delimo jo na spoznavne in socialne vrste igre. Najenostavnejša spoznavna vrsta igre je funkcijska igra, kjer otrok preizkuša in razvija svoje gibalne in zaznavne funkcije. Kasneje nastopi konstrukcijska vrsta igre, ko otrok začne graditi in povezovati različne igrače v neko konstrukcijo. V simbolni ali domišljijiski igri je v ospredju dejavnost otrokovih funkcij. Ta se pojavi v starosti od 2 do 6 let. Dojemalno igro, opazamo predvsem v otrokovem predšolskem obdobju. Otrok je pri tej vrsti igre veliko bolj dejaven, saj si sam pridobiva nove izkušnje. Igra s pravili se pojavlja od drugega, tretjega leta dalje. Socialne vrste iger delimo na skupine ki jih je opredelila M. Parten (1932). To so: igra brez udeležbe (otrok se ne igra, ampak opazuje okolico), opazovalna igra (opazuje igro drugih), samostojna igra (otrok se v igro vključi sam, brez drugih otrok), vzporedna igra (otrok se igra v bližini drugih otrok s podobnimi igračami, ampak se ne vključuje v igri drugih otrok), asociativna igra (otroci se igrajo skupaj, njihova igra je lahko podobna ali enaka), sodelovalna igra (otroci se igrajo v skupini, cilj igre je skupen).

Pomen igrače lahko otrok pripiše kateremukoli predmetu v okolici. Ob nakupu igrače mora starš vedeti ali je določena igrača za otroka res smiselna, saj je ponudba igrač brezmejn in starši so pogosto v zadregi kaj izbrati, kupiti. Otrok preko igrače spozna različne materiale. Igrače naj bi bile čim bolj raznolike. Če je otroku ponujenih preveč igrač naenkrat, se ne more intenzivno posvetiti samo eni, zato je bolje če starš izbere skupino igrač, s katerimi se otrok igra, čez čas pa naj igrače menja. Tako bo mogoče neaktualna igrača spet postala zanimiva. Zanimiva igrača za otroka so lahko tudi kuhinjski pripomočki (lonc, posoda, metlica za stepanje, jogurtov lonček). Pomembne so tudi igrače za spodbudo. To so živali. Glede na otrokovo starost so nekatere igrače bolj ali manj ustrezne. Prvo leto otrok vse preizkuša z rokami in usti, zato je pomembno da igrača ni premajhna. Šele po petem mesecu so priporočene zvočne ropotulje. Po prvem letu se otrok začne učiti hoditi in govoriti. Imeti mora igračo, ki ga bo spodbujala h gibanju. Med drugim in tretjim letom otrok rad razvršča predmetu po barvi, obliki in velikosti. Priporočene so lesene kocke različnih oblik, avtomobilčki, lopatke, vedrca, konj za gunganje, tricikel, žoga, sani, punčke, različni miniaturni predmeti iz vsakdanjega življenja (kladivo, posodice, kuhalnice itd.). po tretjem letu se otrok rad igra, to kar v resnici doživlja. To so frizer, zdravnik ali trgovina. Štiriletniki se zelo radi igrajo z besedami. Potrebujejo veliko gibanja, zato jim ponudimo skiro, kolo, kotalke, žoge, obroče, sani, smuči. V obdobju petega in šestega leta potrebujejo igrače, ki spodbujajo vztrajnost in razmišljanje. Radi imajo družabne igre, sestavljanke, legokocke, drsalke, kotalke, kolo, glasbila. Igra ni le pomembna samo za otroke ampak tudi za odrasle. Odrasli s pomočjo igre najlažje ustvarjajo kontakte in čustvene relacije z otrokom. Spol odločilno vpliva na razvoj vrste iger, prav tako pa igra pomembno vpliva na razvoj spolne identitete. Od spola je odvisna izbira igre, izbira igrač, vrsta igre, igralci... Tudi kulture so pomemben dejavnik, ki vpliva na otroško igro. Prenos kulturnih značilnosti se v večji meri odvija vsak dan, nenačrtovano, temveč spontano med vsakodnevnimi opravili. Igra je prevladujoča dejavnost otrok v vseh kulturah. Med kulturami se razlikuje količina in vrsta

igrač, ter v prostoru, ki je namenjen otroku in igri sami. Otroci zahodnih kultur imajo navadno veliko igrač in prostor namenjen igranju. V starih, tradicionalnih družbah pa imajo otroci manj igrač. Po navadi si jih naredijo sami iz kakšnega dostopnega materiala. V sodobnih, zahodnih družbah imajo največjo vlogo v igri odrasli, nasprotno pa v tradicionalni družbah v igri z dojenčki in malčki sodelujejo starejši sorojenci.

## 2 UVOD

*Igra je način, kako otrok spoznava zunanji svet,  
igra je za otroka učenje,  
igra je zanj resna oblika vzgoje,  
igra je nujno potrebna otroškemu organizmu, ki raste.*  
(Krupska)

Že v davni preteklosti je otroka pri njegovem odraščanju spremljala igra in je tako postala zelo pomemben del vsakdanjika vsake družine z otroci. »Igra je za otroka prijetna dejavnost, ki sama sebe krepi in nagraduje.« ( Tina Kavčič, 2004) Ni usmerjena le na igrače, ampak tudi na druge žive in nežive predmete v otrokovem okolju.

Ko že sam verz pove, igra otroku predstavlja učenje, z njo spozna svet okoli sebe in z igro starši otroka vzgajajo. Igra je nujno potrebna vsakemu otroku.

## 3 NAMEN

Namen naloge je seznaniti se s vplivom igre na otrokov razvoj, v različnih obdobjih otrokovega odraščanja- od dojenčka do malčka.

## 4 IGRA

### 4.1 KAJ JE IGRA?

Igra pomeni pomemben, nepogrešljiv element učenja, razvoja in napredka. Otroku pomeni veliko več, kot le ukvarjanje z igračo in igralom. Preko igre se mu mimogrede predstavijo najpomembnejše življenjske resnice, igre ga učijo zdravega čustvovanja in odzivanja na dogajanje v okolici, v čut za soljudi, pomagajo osvojiti spodbudne prehrabne navade in privzgojijo zdrave življenjske navade ter ga usmerjajo v prilagojeno, ne preveč uniformirano življenje. Učenje in vzgoja prek igre sta najbolj učinkovita in prijazna tako za otroke kot za starše, zato je igra nepogrešljiva tudi v času šole, zlasti v času prvega srečanja v nižjih razredih. (Internetni vir 1)

### 4.2 POMEN IGRE

Že v preteklosti je igra pomembno vplivala na razvoj otroka.

Leta 1907 je M. Montessori ustanovila šolo za otroke. Sedež šole je bil v Rimu, imenovali pa so jo Otroška hiša. Namen šole je bil, da bi otroke čim bolj pripravili na vstop v svet odraslih.

Že v rani mladosti so želje otrok vezali na mišljenje da naj otrok v igro prenese situacije realnega sveta. Otrok naj igračo naj nadomesti z živim bitjem, tudi s samim seboj, saj velikokrat ni dobro, da otrok z domišljijo ustvarja igralne situacije, pač pa je bolje, da dobi konkretne naloge kot na primer: da pometa tla, sam sebe obleče in sleče, skrbi za red v lastni sobi, namesto da bi to počenjal z igračami kot s punčko ali žogo. Za otrokov razvoj posameznih čutov je pripravila abstraktne pripomočke. V vsej tej mešanici abstraktnega in konkretnega sveta so otroci izgubili igro. S tem so zavirali razvoj otrokove domišljije, ustvarjalnosti... Zanimarjena so bila glavna področja otrokove osebnosti in razvoja. Vzgojitelji in učitelji ki so torej poučevali na tak način so v bistvu na nek način celo zavirali otrokov razvoj. Igra ki je pretirano usmerjena s strani odraslih je lahko zelo negativna. (Povzeto po: Tolčič, 1961)

»Otrok naj bo v igri tako prepuščen samemu sebi, starši naj se ne vmešavajo v otroško igro« (Toličič, 1962, str. 31).

Na otroku se vpliv igre pozna pri njegovem čustvenem razvoju, pri razvoju inteligence, vpliva tudi na razvoj v družbeno bitje. Z igro otrok vadi in si krepi mišice, njegovo živčevje pa pridobiva razne spretnosti. S pomočjo igre otrok spoznava okolje, svoje vrstnike, skozi igro se nauči kako se soočiti z drugimi ljudmi. Otrok v igri razvija svoje funkcije in pridobiva nova izkustva ter znanja. Igra pomembno vpliva tudi na razvoj otrokove domišljije. (Povzeto po: Tina Kavčič, 2004)

Slika 1: Otroška hiša Montessori v Haagu



Montessori-school te Den Haag (de eerste hier te lande).

### 4.3 VRSTE IGER

Igra predstavlja ključni vidik otrokovega razvoja (Roopnarine in Johnson, 1994, povzeto po: Tina Kavčič, 2004) Igre se med seboj razlikujejo, glede na raven razvojne zahtevnosti. Delimo jo na spoznavne in socialne vrste igre. Pri obeh vrstah, je v ospredje postavljeno spodbujanje otrokovih sposobnosti in razvoja. (Povzeto po: Tina Kavčič, 2004)

#### 4.3.1 SPOZNAVNE VRSTE IGRE

Najenostavnejša vrsta igre je funkcijska igra, ki pa jo drugače poimenujemo tudi nesimbolna igra. Ta vrsta igre se pojavi že v zgodnjem otroštvu, ter traja vse do drugega leta starosti. Po Piagetu (1962), gre za zaznavno-gibalno vrsto igre v kateri otrok preizkuša in razvija svoje gibalne in zaznavne funkcije. Otroek začne prav tako raziskovati, ter na nek način upravljati s predmeti.

V drugem letu starosti, ko začne funkcijska vrsta igre se začne vedno bolj uveljavljati konstrukcijska vrsta igre. Otroek začne v tem obdobju graditi in povezovati različne igrače v neko konstrukcijo. Otroek se skozi konstrukcijsko igro nauči in spodbuja razvoj:ustvarjalnosti, razumevanja prostorskih odnosov, sledenja nameri, vzročno posledičnih odnosov. Ena izmed bistvenih sprememb ki se pojavlja v tej vrsti igre je načrtovanje in sledenje nameri, saj si mora otroek neprestano predstavljati kaj in na kakšen način bo zgradil neko stvar. Prav tako se konstrukcijska vrsta igre močno povezuje z simbolno. (Povzeto po: Tina Kavčič, 2004)



Slika 2: Konstrukcijska vrsta igre

V simbolni ali domišljjski igri je v ospredju dejavnost otrokovih funkcij. Razvoj simbolne igre je najbolj tipičen za otroke v starosti od 2 do 6 let, vendar pa so prve oblike prisotne že v starosti od 12 do 18 mesecev (Povzeto po: Ljubica M. Umek in Maja Zupančič, 2001). Prvotno otroek z predmeti nima nobenega namena, na njem samo preizkuša in razvija svoje sposobnosti (Povzeto po: Ivan Toličič) Po kriterijih, ki jih opredeljuje L.McCune Nikolich lahko ugotovimo, da se otroek pretvarja. Skozi razvoj otroka se razvija tudi simbolna igra. Otroek začne tako povezovati predmete v sosledja, nadomešča predmete z drugimi...(Povzeto po: Tina Kavčič, 2004)

Kot primer simbolne oz. domišljjske igre lahko navedemo: obravnavanje živali in punčk kot žive osebe oz. svoje prijatelje, igranje različnih vlog – kuharice, voznika, trgovca..., narediti se za psa ...

Dojemalno igro, opazamo predvsem v otrokovem predšolskem obdobju. Otroek je pri tej vrsti igre veliko bolj dejaven, saj si sam pridobiva nove izkušnje. Vse izkušnje, ki jih otroek dobiva pa se izražajo v drugih vrstah igre – domišljjski in ustvarjalni.(Ivan Toličič,1961). Dojemalna igra spodbuja razvoj govornega razumevanja in izražanja, usmerjene pozornosti, zavedanja lastnih dejanj. Dr. Ivan Toličič (1961) pod to vrsto igre uvršča opazovanje slike, sestavljanje predmetov, poslušanje pravljic oz. pesmi...

Igra s pravili se pojavlja od drugega, tretjega leta dalje. Rezultati nekaterih raziskav (Zupančič in Cecič Erpič, 1998; Zupančič, 2000) kažejo, da pri otrocih, starih eno in dve leti, ki so jih v raziskavi opazovali in ocenjevali, ni bilo igre s pravili, redki primeri igre s pravili se pojavijo na začetku tretjega leta starosti. (Tina Kavčič, 2004). Igra s pravili je najpogostejša igra. Otrok se s to vrsto igre sreča preko že obstoječih iger, ali pa sodeluje pri nastajanju novih. (Duran,1995, v: Tina Kavčič, 2004)

#### 4.3.2 SOCIALNA IGRA

Socialne vrste iger delimo na skupine ki jih je opredelila M. Parten (1932). Opredelitev skupine je bila narejena na podlagi opazovanja igre predšolskih otrocih. Obstaja šest vrst igre po M. Parten.

1. Igra brez udeležbe: Je vrsta igre v kateri se otrok posredno ne vključuje v igro, ampak le opazuje okolico.
2. Opazovalna igra: Je igra pri kateri otrok opazuje igro drugih, vendar sam v njej ni aktiven.
3. Samostojna igra: Je igra v katero se otrok aktivno vključuje sam, drugi otroci pa vanjo niso vključeni oz. povabljeni. Pomembno je tudi da so igrače otroka različne od igrač s katerimi se igrajo drugi otroci ( v bližini).
4. Vzporedna igra: Otrok se igra v bližini drugih otrok igra s podobnimi igračkami vendar ti ne posegajo v njegovo igro in nanjo ne vplivajo.
5. Asociativna igra: Otroci se igrajo skupaj, njihova igra je podobna ali enaka vendar pa cilj igre ni skupen. Otroci si ne delijo vlog.
6. Sodelovalna igra: Otroci se igrajo v skupinah, cilj igre pa je skupen. Pripadnost v skupini je določena s strani enega ali dveh otrok – otroci si delijo vloge.

(Povzeto po: Tina Kavčič, 2004)

Opredelitev iger po M. Parten se uveljavlja še danes, vendar pa so nekateri znanstveniki že dodali in razširili seznam vrst igre. Zasledimo tudi naslednje opise.

1. Kontaktna igra: otrok želi preko igrače ali igre, v igro vključiti oz. pritegniti drugo osebo vendar pa je pri tem otroku pomembna medsebojna interakcija in ne igra sama (van der Kooij,2001; Zupančič in dr.,1999)
2. Igra z vključitvijo: Otrok sprva samo opazuje, nato pa se tudi sam začne aktivno vključevati v igro drugih otrok. ( M. Zupančič s sodelavkami, 1999)

Po M. Parten velja samostojna igra za eno najpreprostejših, vendar pa novejša raziskava tega niso potrdile (Tina Kavčič, 2004).



## 5 POMEN RAZLIČNIH DEJAVNIKOV

### 5.1 POMEN PREDMETOV V IGRI

#### 5.1.1 IGRAČE

»Igračo v širšem pomenu besede predstavlja vsak predmet, ki ga otrok v svoji igri spremeni v sebi želeno igračo. Igrače so osnova otrokove igre, ki postavi okvirno idejo za igro ter vpliva na posamezne oblike igre«. ( Marjanovič, 1981; v: )

Ob vstopu v trgovino, se staršem razgrinjajo polne police pripomočkov za igro. Najprej si mora starš razjasniti ali je določena igrača za otroka res smiselna, saj je ponudba igrač brezmejnja in starši so pogosto v zadregi kaj izbrati, kupiti. Otrok z igračo spoznava različne materiale in odkriva kaj vse lahko počne z njo. Igrače naj bi bile čim bolj raznovrstne, kot tudi igre. Otroku ne sme biti ponujenih preveč igrač naenkrat, saj se ne more intenzivno posvetiti samo enemu predmetu, kajti vsak trenutek lahko opazi katero drugo igračo, ki mu postane bolj zanimiva, zato otroku pustimo da si jih izbere sam. Izbor igrač se mora s časoma tudi menjati, zato da bo otroku kakšna neaktualna igrača postala spet zanimiva. Za otroka po prvem letu življenja je značilno prvo posnemanje in igranje vlog. Zato je lahko zanj igrača tudi kuhinjski pripomoček, lonec, posoda, metlica za stepanje, jogurtov lonček, stare folije bonbonov... Dojenček z igračo tudi raste. Na primer igrače ki se premikajo in na katere otrok udari kadar dlje časa sedi nudijo otroku razvoj gibalnih spretnosti. Pomembne so tudi igrače za spodbudo. To so na primer živalski motivi. Igrače za dojenčke imajo opravljene stroge varnostne teste, so iz naravnih materialov, barve so neškodljive, v slini se ne topijo in se ne luščijo. Otrok si z igro pridobiva izkušnje, se uči in dozoreva, si izpolnjuje različne želje in spoznava, kaj vse zmore in zna. V otrokovo igro se naj čim manj posega in jo čim manj prekinja. (Povzeto po: Dorothy Einon)



Slika 3: Igrača

Pomemben dejavnik pri izbiri igrač je tudi otrokova želja. Raziskava je pokazala, da se pri otrocih najpogosteje pojavlja želja po žogah. Z njimi otroci zadovoljujejo svojo potrebo po gibanju. Na drugem mestu so igrače za ljubkovanje, na tretjem so različni konstruktorji (npr. kocke), na četrtem pa igrače, ki pokajo (predvsem pri fantih). Ta želja najpogosteje izvira iz izkušenj, ki jih otroci dobivajo prek televizije. Za otroke je pomembna tudi velikost igrače. Majhen otrok potrebuje velike kocke, veliko žogo itd., kajti ni še dovolj spreten, da bi se igral z majhnimi igračami in jih prijemal. Igrače morajo biti varne, brez ostrih robov, z dobro prišitimi ali prilepljenimi deli. Pogosto so otrokom veliko bolj všeč igrače, ki jih izdelajo starši.

## 5.1.2 USTREZNOST IGRAČE GLEDE NA OTROKOVO STAROST

### **Prvo leto**

Ker otrok vse preizkuša z rokami in usti, mora biti igrača dovolj velika, da ne zdrsne v usta, obstojnih barv in lahka. Ko otrok že sedi, potrebuje igrače, ki jih lahko spravi v gibanje s svojim telesom ali pa jih meče in odriva. Šele po petem mesecu starosti naj dobi zvočne igrače (ropotulje). Paziti moramo, da je zvok mil, pomirjujoč. Otrok ima rad igrače, ki jih stiska k sebi. Ob koncu prvega leta mu ponudimo posodice, ki jih zлага drugo v drugo ali z njimi gradi stolp. V tej starosti naj otrok dobi prvo žogo.

### **1–2 leti**

Otrok se uči hoditi, tekati, govoriti. Imeti mora igračo, ki ga bo spodbujala h gibanju. To so igrače na kolesih, ki jih vleče ali poriva. Primeren je velik avto, ki ga potiska, nanj sede, nanj nalaga kocke in jih razklada itd.

### **2–3 leta**

Otrok rad razvršča predmete po barvi, obliki, velikosti. Rad se igra z različnimi gradbenimi materiali. Priporočene so lesene kocke različnih oblik, avtomobilčki, lopatke, vedrca, konj za guganje, tricikel, žoga, sani, punčke, različni miniaturni predmeti iz vsakdanjega življenja (kladivo, posodice, kuhalnice itd.). Otrok v tej starosti rad posnema odrasle. V tem obdobju imajo zanj največjo vrednost materiali, s katerimi sam oblikuje, gradi, preoblikuje, podira (glina, pesek, mivka, voda, kamenčki itd.).

### **3–4 leta**

V tej starosti se otrok rad igra to, kar sam doživlja (dom, frizer, zdravnik, trgovina itd.). Zna že razumeti pravila igre. Rad posega po slikanicah. V tej starosti je izredno radoveden in včasih je njegovo radovednost kar težko zadovoljiti.

### **4–5 let**

Štiriletniki se radi igrajo z besedami. Vse, kar doživljajo, želijo podoživeti tudi v igri. Potrebujejo veliko gibanja, zato jim ponudimo skiro, kolo, kotalke, žoge, obroče, sani, smuči. Naučijo se družabnih iger (črni Peter, človek, ne jezi se, domino itd.). Radi posegajo po logičnih kockah.

### **5–6 let**

V tem obdobju je čas za igrače, ki spodbujajo vztrajnost in razmišljanje. Otrokom ponudimo igrače, ob katerih spoznavajo barve in njihove odtenke, količinske pojme, oblike. Radi imajo družabne igre, sestavljanke, lego kocke, drsalke, kotalke, kolo, glasbila.  
( Internetni vir 2)

## 5.2 POMEN IGRALNEGA PARTNERJA

Poleg tega, da je igra življenjsko pomembna otroku, je pomembna tudi za odrasle, ki se z otrokom ukvarjajo. Odrasli namreč prav s pomočjo igre najlažje ustvarjajo kontakte in čustvene relacije z otrokom, z opazovanjem otroka pri igri pa spoznajo njegove razvojne značilnosti in osebnostne lastnosti.

V tehnološko razvitih družbah ima vključevanje odraslih v otrokovo igro posebno pomembno vlogo. Otroci namreč eno izmed optimalnih spodbud za svoj razvoj dobijo prav v igralni interakciji z mentalno razvitejšim partnerjem, ki je lahko eden od staršev, vzgojiteljica ali

starejši vrstnik. S pomočjo partnerjevega besednega ali čustvenega tolmačenja si otrok razvija lastno tolmačenje sveta in svojega delovanja v njem. Partner med interaktivno igro »analizira« predmete in dejavnosti, jih označuje, kategorizira in poenostavlja. Hkrati otroku služi kot model za posnemanje dejavnosti, ki jih sam še ne more izvesti. Partner je najbolj učinkovit, kadar njegovo usmerjanje, spodbuda in demonstracija predstavljajo izziv otrokovim dejavnostim. Igralni partner lahko s predlogi, besednim komentarjem in dejavnim vključevanjem v igro dvigne otrokovo igro nad raven, ki jo je sposoben otrok doseči sam. S pomočjo in podporo bolj kompetentnega partnerja v dejavnosti otrok postopoma napreduje do samostojnega obvladovanja te dejavnosti.

Zgodnja simbolna igra otrok se najprej pojavi v socialnem kontekstu med interakcijo z izkušenejšim partnerjem. (Haight in Miller, 1993; Vygotsky, 1978). Ker malčki še niso izkušeni simbolni igralci jim mentalno zvičjši igralni partner pri tem nudi pomoč.

»V igri otrok uživa in lahko prosto izraža svoje spreminjajoče se potrebe in zato v njej doseže raven, ki je nad njegovo trenutno razvojno ravno.« (Tina Kavčič, 2004)

Za spodbujanje otrokovega razvoja ni dovolj samo prisotnost igralnega partnerja, temveč se mora partner v igro vključiti. Pozorno, naklonjeno, stimulatívno, odzivno in vzajemno vedenje igralnega partnerja, ki malčku dopušča, da sam daje pobude in vodi igro, spodbuja zgodnji razvoj igre. (Belsky, Goode in Most, 1980; Fiese, 1990). »Partner mora v igri prepoznati element, ki bi lahko služil kot skupna točka med njim in otrokom ter kot spodbuda otrokove notranje motivacije za dejavno prestrukturiranje svojega spoznavanja.« (Duran, 1995)

Partner pa mora biti tudi občutljiv, kar pomeni, da se prilagaja razvojni ravni otroka ter nudi dejavnost in interakcijo, ki sta v otrokovem OBR (območje bližnjega razvoja). Kot so pokazale študije, se na razvojne spremembe sposobnosti svojih otrok odzivajo tudi mame, tako v obdobju, ko je otrok malček prihaja do igrivosti, odzivnosti, izražanja naklonjenosti...

Otrok se različno odziva tudi na poznavanje partnerja. V primeru, da se igra z mamo (poznana oseba) je mogoče opaziti vedenja, ki odražajo navezanost na mamo, v primeru igre z nepoznano osebo, pa se otrok vede bolj previdno in radovedno.

Konkretni načini, s katerimi mentalno zvičjši partner spodbuja otrokovo igro:

- ilustrira dejanja
- sprašuje po dejanjih
- jezikovno dopolnjuje ali popravlja dejanja
- poziva k dejanjem
- zaznamuje konec dejanj
- poimenuje psihična stanja in fizične lastnosti



Slika 4: Igralni partnerji

### 5.3 OTROŠKA IGRA IN SPOL

Spol odločilno vpliva na razvoj vrste iger, prav tako pa igra pomembno vpliva na razvoj spolne identitete. Od spola je odvisna izbira igre, izbira igrač, vrsta igre, igralci... Dečki se tako po mnenju Christie in Johnsen (1987) veliko vključujejo v igre pri katerih prevladuje višja raven aktivnosti npr. prerivanje – več agresivnosti in mišične moči.

Zelo zanimive so tudi ugotovitve V.C. McLoyd, Warren in Thomas (1984), pri primerjanu prevzemanja vlog. Deklice tako veliko pogosteje prevzemajo vloge oseb, ki jih poznajo iz stvarnosti oz. domačega okolja, medtem ko dečki pogosteje prevzamejo vlogo in značaj osebe ki je še nikoli niso srečali (npr. Batman) (povzeto po: Ljubica M. Umek in Maja Zupančič, 2001)

### 5.4 POMEN JEZIKA ZA RAZVOJ IGRE

Jezikovni razvoj in razvoj igre naj bi po mnenju L. McCune-Nikolich(1982) potekal vzporedno. V razvoju jezika se pojavljajo različne strukture, ki sovpadajo z ravnmi simbolne igre (zbujanje pozornosti z zvoki, posnemanje, razumevanje jezika in odzivanje, ločevanje označevanja pomena in pomena samega,..) Empirične raziskave potrjujejo da sta jezik in razvoj igre (gre predvsem za simbolno igro) med seboj tesno povezana. Tako se otroci pri katerih je stopnja jezikovnega razumevanja višja, veliko več vključujejo v simbolno igro kot otroci pri katerih je stopnja jezikovnega razumevanja nižja. (Povzeto po: Ljubica M. Umek in Maja Zupančič, 2001)

### 5.5 MEDKULTURNE RAZLIKE

Tudi kulture so pomemben dejavnik, ki vpliva na otroško igro. Prenos kulturnih značilnosti se v večji meri odvija vsak dan, nenačrtovano, temveč spontano med vsakodnevnimi opravili.

Igra je prevladujoča dejavnost otrok v vseh kulturah. (Curtis, 1994, Roopnarine in Johnson, 1994).

Rezultati študij kažejo, da se igra v različnih kulturah večinoma ne razlikuje, tudi predmeti, uporabljeni v igri so univerzalni. Kljub temu pa lahko v otroški igri zasledimo značilnosti kulture, v kateri otroci odraščajo.

*»Razvoj igre namreč poteka znotraj specifičnega sokulturnega konteksta (Haight in Miller, 1993), ki vpliva na na igro otrok že v prvem letu njihovega življenja (New, 1994, Zupančič, 1988). S. Harkness in Super (1996) uporabljata koncept razvojne hiše, ki zajema fizično in socialno okolje, v katerem poteka razvoj, kulturno določene vzorce interakcij in navade v zvezi s skrbjo za otroke ter psihologijo staršev (prepričanja ali etnoteorije staršev) oz. vrednote, prepričanja in cilje, ki vplivajona to, kako posamezniki organizirajo, zaznavajo in se odzivajo na otrokovo vedenje.« (Tina Kavčič, 2004)*

Med kulturami se razlikuje količina in vrsta igrač, ter v prostoru, ki je namenjen otroku in igri sami. Otroci, ki odraščajo v zahodnih kulturah, imajo načeloma veliko različnih igrač in igri namenjeno sobo- otroško sobo ali igralnico. V starih, tradicionalnih družbah pa imajo otroci manj igrač, pogosto se zgodi tudi, da si jih naredijo sami iz njim dostopnega materiala.

Kdo se bo z otrokom igral in na kakšen način, je odvisno od številnih kulturno določenih dejavnikov, kot so organizacija gospodinjstva /.../, navade glede skrbi za otroke (starši ali sorojenci), dostopnost različnih potencialnih igralnih partnerjev ter prepričanja glede pomena igre v otrokovem razvoju in ustreznosti vključevanja odraslih v igro. (Farver in Wimbarti,

1995). V sodobnih, zahodnih družbah imajo največjo vlogo v igri odrasli, nasprotno pa v tradicionalni družbah v igri z dojenčki in malčki sodelujejo starejši sorojenci.

Medkulturne razlike se očitne tudi v prepričanjih staršev glede odnosa med odraslimi in otroki. V sodobnih družbah starši verjamejo, da je igra pomembna za otrokov razvoj, medtem, ko v nekaterih družbah bolj poudarjajo delo, kot pomembnejše od igre, igri pa ne pripisujejo pomembnosti za otrokov razvoj.

Za individualistične kulture je značilno poudarjanje samostojnosti, neodvisnosti in dosežkov posameznika. »V otroški igri imajo igrače osrednjo vlogo, saj je otrokova zgodnja samostojna zaposlitev z igračami /.../ dobra priprava za njegovo kasnejše delovanje v vsakdanjem življenju«. (Oerter, 1993) »Kolektivistično usmerjene kulture pojmujejo posameznika kot del socialnega konteksta ter poudarjajo medodvisnost in sodelovanje z drugimi.« (Tina Kavčič, 2004) kolektivistična usmerjenost je značilna za zahodne kulture, pa tudi npr. japonsko, kitajsko in korejsko kulturo.

## 6 ZAKLJUČEK

Ob koncu izdelovanja naše seminarske naloge ugotavljamo, da je igra res izjemno pomembna za vsakega otroka. Pri tem mora biti starš previden, katera vrsta igre je za določeno starost otroka bolj ali manj primerna. Nekoč, ko ni bilo na razpolago toliko različnih igrac kot danes, starš ni bil v dilemi, katero kupiti. Danes je tega vedno več, zato ima otroci po navadi veliko nepotrebnih igrac, namesto da bi jih imeli manj in se s temi nekaj naučili. Igra ni samo kot neki zabavni del otroštva, ampak skozi igro se otrok nauči čustvovati, spoštovati, razvija se inteligenca...Starši skozi igro otroka vzgajajo. Igra bo tako ostala del vsakdanjika vsake družine.

## 7 VIRI

### LITERATURA:

Anne Pulkkinen,(2008). Igrajmo se z dojenčkom. Ljubljana. Mladinska knjiga.

Ivan Toličič, (1961). Otroka spoznamo v igri. Ljubljana. DZS.

Marjanovič Umek, L. in Zupančič, M. (Ur.) (2004). *Razvojna psihologija*. Ljubljana. Znanstvenoraziskovalni inštitut Filozofske fakultete

Marjanovič Umek, L. in Zupančič, M. (Ur.) (2001). *Psihologija otroške igre. Od rojstva do vstopa v šolo*. Ljubljana. Znanstveni inštitut Filozofske fakultete.

### INTERNETNI VIRI:

Internetni vir 1: Jadranka Softič, *Razvoj otroka prek igre*, 24.1.2010, Povzeto dne: 18.10.2010. Dostopno na: [http://www.ringaraja.net/clanek/razvoj-otroka-prek-igre\\_712.html](http://www.ringaraja.net/clanek/razvoj-otroka-prek-igre_712.html)

Internetni vir 2: Dragica Založnik Kričaj, *Prava igrača za vašega malčka*, 24.1.2010. Povzeto dne: 18.10. 2010. Dostopno na: [http://www.ringaraja.net/clanek/prava-igraca-za-vasega-malcka\\_1299.html?page=1](http://www.ringaraja.net/clanek/prava-igraca-za-vasega-malcka_1299.html?page=1).