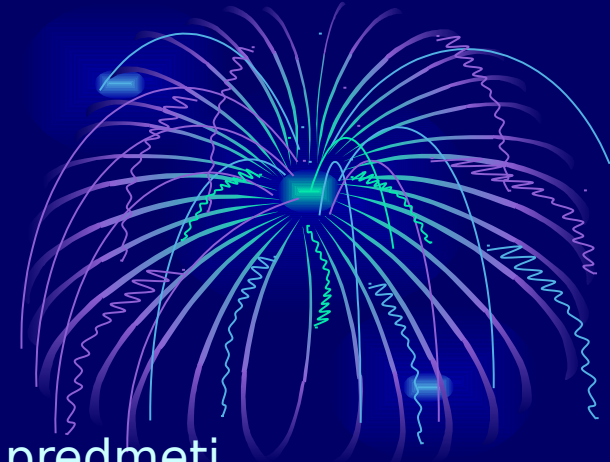


OTROŠKA IGRA



VRSTE IGER



- **FUNKCIJSKA:** raziskovanje in manipulacija s predmeti (prijemanje, metanje, tek, tipanje, vtikanje, vzpenjanje...).
- **SIMBOLNA:** predstavljanje dejanja, predmeta, osebe ali pojava iz realnega ali domišljjskega sveta, ki ni dejansko prisotno, preko simbolnih sredstev (igranje vlog).
- **DOJEMALNA:** poimenovanje zaznanega, sledenje in dajanje navodil, dojetanje odnosov (poslušanje pravljic, opazovanje, posnemanje, obiskovanje kina, gledanje televizije, branje...).
- **USTVARJALNA:** konstrukcijska – povezovanje, sestavljanje posameznih prvin igrače ter s tem gradnja in ustvarjanje konstrukcije, za katero je značilna večja stopnja strukturiranosti in sestavljenosti kot za igralno gradivo (pisanje, risanje, oblikovanje, pripovedovanje, gradnja...).
- **IGRA S PRAVILI** prepoznavanje, sprejemljanje in podrejanje vnaprej določenim, dogovorjenim in sprejetim pravilom (lovljenje, igre z vodjo, igre s petjem, igre spretnosti, igre na igralnih ploščah, športne igre).

12 RAZVOJNIH RAVNI OTROŠKE

IGRE 1 (BELSKY IN MOST, 1981)



- **1. RAVEN: DEJAVNOST ROKA - USTA**
Faza primarnih krožnih reakcij po Piagetu (igranje z lastnim telesom).
- **2. RAVEN: ENOSTAVNO MANIPULIRANJE**
Faza sekundarnih krožnih reakcij po Piagetu (igranje s predmeti v okolici; obračanje, otipavanje, metanje).
- **3. RAVEN: FUNKCIJI PRIMERNO DEJANJE**
Otrok s predmetom počne tisto, čemur je predmet namenjen.
- **4. RAVEN: VZPOSTAVITEV NEADEKVATNE ZVEZE**
Otrok povezuje predmete v nek odnos, ki pa še ni ustrezen.
- **5. RAVEN: FUNKCIONALNO RELACIJSKA MANIPULACIJA**
Otrok vzpostavlja funkcijsko ustrezne zveze.

12 RAZVOJNIH RAVNI OTROŠKE

IGRE 1 *(BELSKY IN MOST, 1981)*



- **6. RAVEN: PRIBLIŽEVANJE SIMBOLU**
Otrok povezuje posamezne predmete z določenimi zaznavno-gibalnimi pomeni.
- **7. RAVEN: SAMOUSMERJENA SIMBOLNA IGRA**
Malček simbolno shemo prakticira najprej na sebi.
- **8. RAVEN: SIMBOLNA IGRA, KI SE NANAŠA NA PARTNERJA**
Posamično simbolno dejanje postane decentrirano, kar pomeni, da simbolna shema vključuje tudi druge. Z razvojem začne otrok predmetom pripisovati različna fiziološka stanja, občutke in zaznave, kasneje jim pripisuje še čustva, preproste moralne lastnosti in socialne zveze, šele starejši predšolski otrok igrači pripisuje tudi mišljenje, načrtovanje in določeno znanje.

12 RAZVOJNIH RAVNI OTROŠKE IGRE 1 (BELSKY IN MOST, 1981)



- 9. RAVEN: SUBSTITUCIJA
Malček predmetu dejavnosti pripiše spremenjen pomen.
- 10. RAVEN: SEKVENCIRANJE
Otrok bodisi ponavlja posamične fiktivne aktivnosti na različnih objektih, bodisi povezuje več simbolnih akcijskih shem v logičnem zaporedju na enem objektu.
- 11. RAVEN: SEKVENCIRANJE S SUBSTITICIJO
Malček objekte nadomešča v časovnem zaporedju. Otrok si simbolno igro lahko vnaprej zamisli.
- 12. RAVEN: DVOJNA SUBSTITUCIJA
Malček v posamičnem dejanju nadomesti dva predmeta.

SIMBOLNA IGRA



V simbolni igri otrok uporablja **SIMBOLNA SREDSTVA** (Duran, 1995):

1. Simbolni predmet zamenjave.
2. Simbolno gibalna dejavnost (motorična predmetna dejavnost, gibi delov telesa in telesna drža, samousmerjena dejavnost).
3. Mentalni reprezentant (o obstoju nekega predmeta v igri lahko sklepamo iz nekega zunanjega znaka in igralnega konteksta).
4. Govor.

VRSTE SIMBOLNE IGRE PO PARTEN (1-6) IN ZUPANČIČ (7,8)

1. Igra brez udeležbe
2. Opazovalna igra
3. Osamljena igra
4. Vzporedna igra
5. Asociativna igra
6. Kooperativna igra
7. Kontaktna igra
8. Opazovalna igra z vključitvijo