

УНИВЕРЗИТЕТ У БЕОГРАДУ
ФАКУЛТЕТ СПОРТА И ФИЗИЧКОГ ВАСПИТАЊА



МОТОРИЧКЕ ИГРЕ СА КОГНИТИВНО ЗАХТЕВНИМ
ЕЛЕМЕНТИМА ЗА ДЕЦУ УЗРАСТА 5-6 ГОДИНА

(Завршни рад)

Студент:

Василије Живановић

Ментор:

Ван. проф. др Ивана Милановић

Београд, 2019.

УНИВЕРЗИТЕТ У БЕОГРАДУ
ФАКУЛТЕТ СПОРТА И ФИЗИЧКОГ ВАСПИТАЊА



МОТОРИЧКЕ ИГРЕ СА КОГНИТИВНО ЗАХТЕВНИМ
ЕЛЕМЕНТИМА ЗА ДЕЦУ УЗРАСТА 5-6 ГОДИНА

(Завршни рад)

Кандидат:

Василије Живановић

Ментор:

Ван. проф. др Ивана Милановић

Број индекса:

145/2014

Чланови комисије:

Асс. Владимир Милошевић

Датум:

Ван. проф. др Снежана Радисављевић

Оцена:

Јанић

()

Београд, 2019.

Сажетак

Овај рад има за циљ да прикаже различите варијанте моторичких игара са когнитивно захтевним елементима, намењене предшколској деци, узраста од 5 до 6 година. Да би се игре правилно класификовале, важно је познавање карактеристика и могућности детета на одређеном узрасту. У складу са тим, потребан је увид у динамику развојних процеса код деце, од рођења до поласка у школу. Имајући у виду претходно наведено, овај рад истиче основне принципе предшколског физичког васпитања, као и основне карактеристике моторичких игара и њихов значај за различите аспекте развоја детета.

Моторичке игре са когнитивно захтевним елементима класификовали смо у три групе – штафетне игре, хваталице и остале моторичке игре. Свака игра садржи кратак опис, уз могуће варијанте којима се прилагођава когнитивна захтевност игре деци овог узраста. То се постиже комбиновањем елемената сложености игре – мењањем правила игре, захтева самог моторичког задатка, или комбинацијом ова два елемента. Моторичке игре које су креиране на овај начин могле би да унапреде сазнајне способности деце овог узраста, што би била посебна вредност, додата добро познатим позитивним ефектима моторичких игара на моторички и социоемоционални статус детета.

Примери ових игара, као и осврт на све важне карактеристике детета узраста 5-6 година, требало би да дају скроман допринос предшколском физичком васпитању, у смислу унапређења васпитно-образовног процеса деце предшколског узраста.

Садржај

1. Увод.....	1
2. Карактеристике дечјег развоја.....	2
2.1. Моторички развој.....	3
2.2. Когнитивни развој.....	10
2.3. Социо-емоционални развој.....	13
3. Принципи физичког васпитања деце предшколског узраста.....	16
4. Карактеристике моторичких игара.....	18
5. Предмет, циљ, задаци и методе рада.....	20
6. Примери моторичких игара са когнитивно захтевним елементима за децу узраста од 5 до 6 година.....	21
6.1. Штафетне игре.....	22
6.2. Хваталице.....	29
6.3. Остале моторичке игре.....	35
7. Закључак.....	42
8. Литература.....	44

1. Увод

За свако дете је важно да има добре услове одрастања, што представља једну од основних норми за правилан раст и развој. Предшколски период је доба интензивног развоја и обухвата различите аспекте развоја. Они су међусобно повезани и зависе једни од других. То су морфолошки, моторички, когнитивни, социо-емоционални, морални развој итд.

Игровне активности представљају један од најважнијих фактора који доприносе свеобухватном развоју детета. Моторичке игре су примарно намењене физичком развоју деце. Међутим, такве игре могу бити осмишљене и на другачији начин – да се кроз моторичку игру развија и когнитивно функционисање детета, као и да оно напредује у социоемоционалном смислу, о чему ће бити речи у наставку овог рада.

Под подстицајем когнитивног развоја деце, најчешће се подразумева рад на мисаоном материјалу, у вртићким радионицама, без већег физичког ангажовања. У таквим условима дете већину времена проводи седићи и решавајући различите когнитивне задатке, у смислу цртања, слагања одређених предмета по одређеном редоследу, комуницији са васпитачем и осталом децом, што свакако доприноси његовом когнитивном развоју. Међутим, како би се унапредио развојни процес и како би се истовремено утицало на више аспеката развоја и на здравље детета, препорука је да се дете што чешће бави физичком активношћу.

Физичка активност је деци својствена и требало би анализирати начине да кроз њу ангажујемо и друге капацитете деце, осим моторичких. То се може извести управо комбинацијом физичке активности и различитих когнитивних задатака, кроз које су прожети и социоемоционални фактори.

За разлику од статичног решавања когнитивних задатака у радионицама, кроз моторичке игре са когнитивно захтевним елементима, дете бива физички активно, чиме развија своје моторичке способности, а са друге стране оно развија и своје когнитивне системе кроз разноврсне задатке, чија захтевност треба да буде оптимална, односно прилагођена узрасту детета. Тада дете сарађује и са осталом децом, јер игре често захтевају и сарадњу више учесника и на тај начин се дете социјализује и учи се тимском раду. Овакав приступ може имати обећавајуће ефекте на више аспеката развоја детета.

2. Карактеристике дечјег развоја

Предшколски период представља један од најважнијих периода развоја детета, који карактерише морфолошки, функционални, социо-емоционални, моторички и когнитивни развој. Овакав, свеобухватни развој детета, представља основ за формирање здраве личности. Уколико би дошло до запостављања неког од наведених развојних процеса, то би довело до нарушавања и осталих видова развоја. Као један од примера се може навести чињеница да основу развоја моторичког система представља развој нервног система и уколико би дошло до нарушавања развоја једног система, дошло би до нарушавања функционисања осталих система (Јовановић, 2011).

Оно што је карактеристично за све видове развоја јесте да они не представљају уједначене процесе, већ постоје периоди убрзаног и успореног развоја, као и стагнације у развоју. Током развоја детета посебна пажња се посвећује такозваним "сензитивним периодима", који представљају периоде у којима се може утицати на повећање потенцијала дечијег организма, што се врши одговарајућим позитивним стимулансима одређеног интензитета (Јовановић, 2011). Да би дете достигло своје биолошке потенцијале, потребна је стимулација неурона (Рајовић, 2011). Стимулација се врши на различите начине, који су прилагођени дечијем узрасту, а то је најчешће кроз игру, која управо представља једно од најважнијих средстава у процесу свеобухватног развоја детета.

Дечји организам је током предшколског периода мање отпоран на различите штетне утицаје у односу на организам одраслог човека. Разлог томе је непотпуна развијеност дечјих органа у морфолошком и функционалном смислу, јер су они тек у фази диференцијације и раста. Једна од тих фаза је и период између треће и шесте или седме године живота, а назива се "критични период" и представља фазу сензитивног периода (Јовановић, 2011). Управо се у овим периодима мора посебно повести рачуна, јер сваки негативан стимулус може довести до дисбаланса у развоју детета. Током сензитивних периода је посебно важно утицати на развој координације. Рано усмеравање деце на одређени спорт, у којем су заступљени једнолични моторички обрасци, представља честу грешку родитеља, јер у том случају дете губи могућност да оствари добру моторичку базу,

а без те базе оно неће бити у стању да досегне свој максимум у периоду своје спортске зрелости (Бубуљ, 2014).

2.1. Моторички развој

Моторни или моторички развој представља период развоја предшколског детета, који се може поделити у три целине (Џинових-Којић, 2002), а то су:

- 1) рефлексни период,
- 2) сензомоторни период,
- 3) психомоторни период.

Код ових периода постоје извесна одступања, која су у вези са индивидуалношћу дечјег развоја (развој централног нервног система, развој сваке функције, развој система органа), пола и социјалних услова одрастања, односно социјалног статуса. Ови периоди развоја моторике показују како се моторна активност развија од настанка покрета, па све до поласка детета у школу.

Рефлексни период се састоји из две фазе развоја покрета. *Прва фаза* почиње од 12. недеље феталног живота и траје до четири и по месеца постпартално (Џинових-Којић, 2002). Први покрети током развоја фетуса су рефлексни одговори, који настају око дванаесте недеље. Тада долази до формирања првих мишићних плоча и мишићних вретена. Након рођења су код детета доминантне рефлексне активности, односно спонтани, несвесни и појединачни покрети који се изводе без контроле и координације. Приликом рефлексних покрета се ангажују готово све мишићне структуре и покреће се цело тело. Ово је прва фаза развоја покрета у оквиру рефлексног периода. *Друга фаза* развоја покрета траје од другог месеца до четири и по месеца живота. У првом месецу живота, дете успева да држи врат у вертикалном полижају, док у другом месецу може да подиже и дуже задржи главу док лежи на стомаку. У трећем месецу дете подиже главу ослањајући се на подлактице, а затим и на шаке. Покрети су асиметрични до четвртог месеца, када долази до обостране симетричности покрета флексије и екстензије.

Сензомоторни период траје од четвртог месеца, па све до средине друге године живота (Максимовић, 2009). Тада дете овладава вољним покретима и контролише их. Овај период чине трећа, четврта и пета фаза развоја покрета, док је шеста фаза прелазна фаза, када долази до губљења сензомоторног и уступа се место психомоторном спрегу.

Трећа фаза сензомоторног периода јавља се између петог и шестог месеца живота и траје до осмог месеца, а карактеристична је по покретима који су усмерени према одређеном циљу. У овој фази дете усмерава покрет према предмету у видном пољу и долази до овладавања визуелно-моторном контролом. У шестом месецу дете седи и држи главу право, у продужетку кичменог стуба, када долази и до стварања лумбалне кривине. Покрети дохватања предмета су све до деветог месеца непрецизни. Када дете пружа руке према предмету, циљ се промашује у погледу дужине – покрет бива прекратак или предугачак, као и у погледу правца, када руке иду горе-доле, односно лево-десно.

Четврта фаза развоја покрета траје од почетка деветог месеца до почетка друге године живота. Дете од девет месеци већ постаје моторички напредније у односу на претходне фазе. Оно може да стабилно седи и изводи покрете (горе, доле, лево, десно). Долази и до развоја fine моторике, када је дете у стању да изврши опозицију палца, чиме се оспособило да врши манипулативне активности шакама и прстима, као што је нпр. бацање, дохватање, додавање, куцање, премештање, слагање предмета и сл. Управо увежбавањем ових манипулативних активности ствара се основа за развој когнитивних функција. Оно што је такође карактеристично за ову фазу, до краја дванаестог месеца, јесте усправљање детета, самостално прелажење у клечећи положај и пузање, а такође је дете у могућности да стоји уз помоћ придржавања од стране одрасле особе или одређеног предмета.

Пета фаза наступа на почетку друге године живота и траје око шест месеци. Већ око тринаестог месеца дете је способно да самостално прави прве кораке, који су на почетку кратки, незграпни и са раширеним ногама. Руке су тада најчешће подигнуте ради одржавања равнотеже, а стопала остварују контакт с подлогом целом површином – први контакт има пета, а затим остали делови стопала. Тешкоће приликом ходања најчешће настају приликом промене смера кретања. Након неколико месеци (у просеку око 3 месеца од почетка фазе), тачније око шеснаестог месеца, дете хода уз наизменичне покрете ногу и руку, када успева и да трчи у круг и да изводи суножне поскоке. До краја пете фазе, дете



Слика 1. Други месец живота¹



Слика 2. Трећи месец живота

већ има развијену способност хватања уз усаглашеност покрета. Хватање предмета се врши врховима прстију, уз опозицију палца, што омогућава сложене манипулативне активности предметима (Цинових-Којић, 2002).



Слика 3. Трећа фаза



Слика 4. Четврта фаза



Слика 5. Пета фаза

Психомоторни период траје од друге до треће године живота, када се моторика развија и усложњава. Усавршавају се основни елементарни облици кретања: ходање, трчање, пузање, поскакивање... Манипулативне радње се усавршавају, усавршава се хватање врховима прстију уз опозицију палца. Дете је способно да закопчава одећу дугмићима, да сипа течност у чашу као и да се служи прибором за јело (Цинових-Којић, 2002).

Од треће године живота, до поласка у школу, дакле током предшколског периода, дете наставља да усавршава елементарне покрете и стиче нове вештине, као што су вожња бицикла, пливање и сл. Контрола над покретима доминантно се одвија у два правца, а то су: *кранио-каудални*, који иде ка развоју ходања, и *проксимо-дистални*, који иде ка развоју fine моторике (Максимовић, 2009).

"Пролазећи кроз основни развој моторике, од рефлексних, алтернативних, координираних покрета, преко покрета према моделу – шеми, покрета манипулације предметима, па све до вољних покрета (праксије) који су у ствари резултат менталних процеса, стиче се база за велику разноврсност покрета и кретања у каснијим развојним фазама и у животу, посматрано у ширем контексту" (Максимовић, 2009).

¹Слике 1, 2, 3, 4 и 5 преузете са <https://www.studocu.com/en/document/ryerson-university/child-development/summaries/w5-early-cognitive-foundations/4382554/view>

УЗРАСТ	МОТОРИЧКО ПОНАШАЊЕ
Две године	- иде сигурно унатрашке - више воли да трчи него да хода - пење се и силази по лествама уз помоћ - чучи, уз помоћ одскаче у висину - баца предмете преко главе - баца и шутира лопту
Две године и три месеца	- изводи суножни одскок - балансира на једној нози (1 секунд) - пење се уз лестве
Две године и шест месеци	- иде по правој линији - баца лопту више од једног метра - скакуће на једној нози - вози трицикл - хода на прстима - одскаче се у даљину
Три године	- трчи брже и ефикасније - пење се по степеницама мењајући наизменично леву и десну ногу - иде по правој линији дугачкој три метра - скаче суножно преко 1-3 степеника

Три године и шест месеци	- скаче на једној нози - баца лоптицу до 180 cm - хода ослањајући се на пете, па на прсте, по правој линији - балансира на нози до пет секунди
Четири године	- пење се по лествицама наизменично једном па другом ногом - скаче у даљину до 60 cm - балансира на нози преко 6 секунди - хвата бачене предмете - скаче суножно у месту - воли да се игра и са другом децом
Четири године и шест месеци	- хода укосом - баца лопту (пречника преко 9 cm) преко 3 м - облачи се и скида - свесно је да постоје стране тела и прсти на ногама - љуља се, прескаче вијачу, окреће хулахоп
Пет година	- прави кораке са знатнијом фреквенцијом - пење се високо по лествама - пење се по степеницама на различите начине - савладава разне препреке - учествује у разним и бројним активностима - оријентише се у простору према објектима - све више воли да се игра са другом децом

Пет година и шест месеци	- хвата и баца лопту, води лопту ногом - удара тениску лопту рекетом - балансира на нози и до осам секунди - хода по клупи дугој три метра - сазрела је генерална контрола моторике - неуморно је у моторичким активностима - јављају се базичне моторичке способности у непречишћеном облику
Шест година	- моторика се консолидује - савладани су основни облици кретања: ходање, трчање, бацање, скакање, хватање, пењање, пузање, вучење, ношење, гурање - дете је способно да вози бицикл, котураљке, клизаљке, скија, плива - зна шта је лево, а шта десно - дечаци играју фудбал, девојчице прескачу ластиш или конопац, играју "школице"
Седам година	- усвојена кретања постају стабилнија и добијају индивидуалнија обележја - јављају се разлике међу половима - дечаци су ефикаснији и троше мање енергије - деца су способна за проблемско решавање моторичких задатака - постепено се стиче све боља сензорна контрола - игре су богатије и са прецизнијим задацима - у играма долазе до изражаја све веће и веће моторичке способности - деца разликују леву и десну руку - стварају се представе о времену - деца скачу у висину до 50 cm, а у даљину до 100 cm

- свесно усвајају покрете и могућности за моторичко учење су знатније
- ритмичке активности су значајне за дете.

Табела 1. *Развој моторике од друге до седме године живота (Максимовић, 2009)*

"За почетни биолошки развој моторичких способности од прве до седме године живота, игра је основни начин помоћу које се компоненте моторног развоја могу развијати до оптималних граница. У одређеним периодима развоја детета, игра као водећа активност, има одлучујући значај за моторни развој, иако је овај развој под утицајем централног нервног система у великој мери одређен генетски, он је уско повезан са развојем свих функционалних система и са развојем физичких и психичких особина детета" (Циновић-Којић, 2002).

2.2. Когнитивни развој

Когнитивни развој представља још један веома важан елемент целокупног развоја. Током развоја долази до промене интелектуалног функционисања детета. По Пијажеу, не постоји јединствен скуп когнитивних структура који одређује дечију интелигенцију (Јовановић, 2011). У току развоја се стварају квалитативно различите структуре, које деци омогућавају боље разумевање света. По Пијажеу, оне се јављају кроз 4 стадијума развоја мишљења (према Јерковић и Зотовић, 2010):

1. *Стадијум сензомоторне интелигенције*
2. *Преоперациони стадијум*
3. *Стадијум конкретних операција*
4. *Стадијум формалних операција*

Ток когнитивног развоја је универзалан за све људе. Основна карактеристика овог развоја јесте да је он непроменљив и да код њега важи константан редослед развојних стадијума.

Сензомоторни стадијум (период сензомоторне интелигенције) траје од рођења до друге године живота. У овом периоду деца развијају своје когнитивне способности у распону од првих рефlekса и првих навика, све до првих истраживања над објектима који их окружују. Овде се може видети и апсолутна повезаност између моторичког и когнитивног развоја, који заједно представљају основне карике свеопштег развоја детета. Може се рећи да се дете интелигентно понаша, јер је на неки начин способно да решава практичне проблеме, као што је нпр. дохватање удаљених или скривених предмета, што значи да је свесно објеката, простора и различитих узрочности. Овај стадијум карактерише сензомоторна интелигенција.

Према Пијажеу, по завршетку сензомоторног стадијума настаје развој мишљења (Јерковић и Зотовић 2010). За разлику од опажајно-практичне активности, што је основна карактеристика сензомоторног стадијума, мишљење је процес који превазилази сензомоторни *тренутни моменат* (сада и овде) и карактерише га представљање онога што се не налази у опажајном пољу. У пракси се то може објаснити и на једноставнији начин – уколико бисмо од детета старости између 6 до 8 месеци сакрили одређени

предмет (играчку), оно је неће тражити. Предмет је у том случају за дете нестао, јер се не налази у дејем опажајном пољу. Међутим, уколико дете почне да тражи сактивени предмет (у почетку ако је предмет сакривен пред његовим очима), може се сматрати да је почео елементарни развој мишљења. На основу ранијих истраживања се показало да развој мишљења наступа око деветог месеца живота детета. Мишљење је највиши ментални, психички процес који се одликује расуђивањем и закључивањем, односно путем кога схватамо везе и односе између различитих појава и појмова.

Стадијум преоперационог интуитивног мишљења (преоперациони стадијум) траје од друге до седме године и карактерише га такозвана *симболичка функција*, способност да се нешто што није непосредно присутно искаже помоћу симболичке игре, језика, гестова, итд. Способност симболичког мишљења се огледа у представљању неког предмета и размишљања о том предмету у себи. Постоје различити облици симболичке функције, као нпр.: графичко приказивање (цртеж), говор о нечему што није тренутно присутно, игре маште, где дете прилагођава свет својим фантазијама, занемарујући објективна својства предмета којим се игра.

Оно о чему се такође може говорити у оквиру овог стадијума јесте визуелна осетљивост. Код предшколске деце долази до напредовања у разликовању боја, из године у годину. На почетку преоперационог стадијума, односно на узрасту од две до три године, деца су у стању донекле да успешно разликују четири основне боје, а сам напредак се може приметити и када је у питању именовање боја. После пете године, дете већ зна да разликује и именује боје са различитим нијансама, међутим и тада се дешава да се дете пуно пута збуни и помеша боје, нарочито оне боје које су сличне једна другој (нпр. плава и љубичаста, жута и наранџаста). Управо се у свему томе могу запазити индивидуалне разлике код деце. Велика је вероватноћа да ће успешнија бити она деца која су током ранијих стадијума развојног процеса имала већи контакт са разнобојнијим предметима и играчкама, где велику улогу играју и одрасли који их у томе подстичу. Тиме што дете манипулише разним предметима током своје игре, оно на овом узрасту све правилније опажа облике (Јовановић, 2011).

Још једна карактеристика овог стадијума је и такозвано *егоцентрично мишљење*. Оно представља феномен мишљења у којем дете није у стању да сагледа одређене предмете или појаве из друге перспективе, већ само из своје перспективе. Ово се односи

како на посматрање одређених предмета, тако и на говор детета, где оно само тврди, а ништа не образлаже. То се дешава из разлога што дете сматра да сви у његовом окружењу мисле исто што и оно, и да сви виде ствари и појаве на начин на које оно види.

На узрасту између четврте и пете године, јавља се и непотпуно разумевање детета о односима количине (запремина, број, итд.) предмета или течности у одређеној посуди.

Уколико би пред дете била стављена једна уска и висока, и једна широка и ниска посуда у којој се налази иста количина течности, и када би се дете упитало у којој посуди има више течности, одговор би био да више течности има у високој и уској посуди. Ова појава се назива *конзервација* и односи се на обраћање пажње само на једну карактеристику, у овом случају једну карактеристику чаше. На овај феномен се надовезује и појам *неповратности*, када дете није у стању да врати операцију мишљења у назад.

Стадијум конкретних операција се односи на период између 7. и 11. године. У фази конкретних операција дејча мисао постаје мање егоцентрична, тако да је дете сада у стању да узме у обзир неколико аспеката ситуације. Конкретно оперативно мишљење омогућава логично закључивање. За период између седме и осме године, карактеристичне су такозвана *серијација* и *класификација*. Серијација представља способност груписања предмета/објеката према удређеним разликама које постоје између њих. Она се највише доводи у везу са седмогодишњим дететом. Процес серијације се може поделити на три фазе, а то су: одсуство серијације, емпиријска серијација – која се врши на основу покушаја и погрешака и фаза систематске серијације. Класификација се јавља око осме године и представља менталну операцију којом се групишу предмети према одређеном критеријуму.

Стадијум формалних операција се јавља у периоду адолесценције, између 11. и 15. године, када долази до скока у интелектуалном развоју. За овај стадиум су значајне способности апстрактног мишљења, одвајања форме од садржаја, мишљења о блиској и далекој будућности (планирање, предвиђање) и мишљење о различитим могућностима на основу претходних искустава.

2.3. Социо-емоционални развој

Дете још од рођења има потребу за љубављу, пажњом, нежношћу, подршком и сл, које спадају у социо-емоционалне потребе. Већ у првим недељама након рођења долази до социјалних интеракција детета са околином. Дете је у стању да разликује људске ликове, односно познате од непознатих особа, као и да опажа изразе лица и гласа (невербална комуникација). У том периоду се дете и емоционално везује за особе из околине. Нешто касније наступа брз развој говора, који се користи у комуникативне сврхе (Јовановић, 2011).

Током социо-емоционалног развоја велику улогу играју одрасли, чији је задатак да креирају позитивну атмосферу. Под таквом атмосфером се подразумева креирање различитих ситуација за заједничке (мање групе од 2 до 4 детета) или индивидуалне активности. У тим активностима одрасла особа је посредник, неко ко улива сигурност код детета и ко подстиче дете и помаже му у различитим ситуацијама. Нарочито је важно помагање детету у развијању слике о себи и поверења у своје способности, као и у усвајању основних норми понашања у оквиру основних моралних вредности (Јовановић, 2011). У том смислу, одрасли треба да прате односе у групи – да превентивно реагују како би се спречили сукоби међу децом, и да процене када могу препустити деци самостално решавање мањих сукоба. Надовезујући се на то, од изузетне је важности идентификовање деце која могу да испоље грубља и агресивна понашања. Управо у млађим узрастима, око друге године живота, настају мањи сукоби међу вршњацима, који су углавном краткотрајни. Како би се избегли такви сукоби, потребно је превентивно поступати, што подразумева стварање прилагођених и привлачних активности, обезбеђивање довољног броја играчака и реквизита за свакога, благовремена промена активности уколико се примети да су се деца заситила одређене игре и наравно поштовање индивидуалних способности детета. Оно што је такође веома важно јесте умиривање фрустриране деце, која могу постати агресивна. Како ће се дете понашати у игри са другом децом зависи како од социјалних односа са старијима, тако и од самих тренутних, дневних услова. Фрустрирану децу треба умирити, такође на миран начин, јер ће љутња према њима, од стране старијег, у већини случајева изазвати још већу фрустрацију, а и доћи ће до стварања непријатне, односно негативне атмосфере и међу другом децом.

С друге стране, постоје деца која су незаинтересована за већину или одређену групу активности и то су углавном деца која јошувек нису успоставила социо-емоционалну везу са одраслима. Децу која су узнемирена, под стресом, уплашена или ону децу која нису наишла на љубав и бригу код родитеља/старатеља, треба умирити на пријатан начин – загрљајем, благим гласом, песмама или укључивањем у активности које она желе да прихвате (Јовановић, 2011).

Постоје различити случајеви из праксе који сведоче о комплексности и важности социо-емоционалних односа између деце и старијих, било да су у питању њихови родитељи, васпитачи у вртићу или тренери. Примери су многобројни, али се углавном односе на расположење деце приликом различитих активности. Конкретно се може навести пример дечијих тренинга у школицама спорта, пливања и сл. Постоје деца која са радошћу учествују у активностима и без проблема их спроводе, али се код исте деце дешава и да са великим негодовањем и незадовољством учествују у игри, што може представити изненађење за васпитача или тренера. У највећем броју случајева су узроци тога: умор – уколико деца нису спавала у поподневним часовима, а имала су већ велики број активности током дана; љубомора – најчешће услед добијања млађег брата или сестре; осећај незадовољства због претходног сукоба са родитељима. У таквим ситуацијама је потребно бити стрпљив и смирен, на фин начин поразговарати са дететом, али такође је од великог значаја и разговор са родитељима, како би и једни и други били упознати са ситуацијом, како тренутном, тако и оном која је узрочник понашања детета.

"Дете и одрасли могу бити равноправни партнери у комуникацији, игри и учењу, али у подели одговорности за развој, терет пада на одраслог. Стална интеракција са децом око себе и дететом у себи обогаћује одраслог, хуманизује га, обезбеђује лични континуитет и старање" (Јовановић, 2011).

У оквиру главне теме овог рада, која се односи на моторичке игре са когнитивно захтевним елементима, које су уско повезане са моторичким и когнитивним развојем, не изостају ни активности и игре за унапређење социо-емоционалних односа. Одређене игре, осим моторичке и когнитивне захтевности, могу имати важну улогу у унапређењу социјалних односа у групи деце, као и њиховог емоционалног статуса.

У млађим узрастима, када је дете старо свега неколико месеци, до годину дана, најчешће су игре опонашања неких радњи, игре "пружи и покажи", активности и игре које

доприносе сазнању о себи, сакривање и откривање лица, које је праћено смехом, различите игре уз песму, бројалице и слично.

За узраст до друге године карактеристичне су заједничке активности детета и одраслог, игре сарадње, скривалице, традиционалне игре, имитације, игре маште, а између друге и треће године дете је заинтересовано за сложеније игре сарадње, све типове скривалица, игре спремања и распремања, игре улога, социјалне игре, игре о емоцијама, традиционалне игре и др.

У периоду између треће и седме године долази до процеса *социјализације* у коме дете наслеђене потенцијале развија градећи своју индивидуалност, коју уклапа у друштвено прихватљиво функционисање (Јовановић, 2011).

Како у периоду когнитивног, тако и у периоду социо-емоционалног развоја детета, око пете године, јавља се мишљење које је оптерећено егоцентризмом. У том периоду, дете сматра да је једино његово мишљење исправно, да је стварност за све једнака и да је сви доживљавају једнако.

Предшколско дете не уочава и не схвата разлику између показаних и стварних емоција – за њега је стварно све што је показано, оно не разуме да неко показује лажна осећања (одрасли то називају децјом неисквареношћу). Тек после седме године дете научи да емоционални изрази могу да се контролишу. Врло често дете погрешно у процени туђих емоција, поготову кад одрасли нејасно шаље сигнале (нпр. тугу тумачи као бес). Предшколско дете није у стању, ментално, да раздвоји туђу позицију од своје, јер туђу није у стању ни да представи себи. Егоцентризам у овој области никада не нестаје у потпуности, па се стога дешава одраслим особама, као и деци, да ступају у сукобе са другима. Ипак, способност децентрације, чиме се превазилази егоцентризам у мишљењу и понашању, може се подстицати и развијати, па чак и вежбати (Јовановић, 2011).

3. Принципи физичког васпитања деце предшколског узраста

Принципи физичког васпитања у предшколству представљају основне смернице и правила, која служе за правилно руковођење и организацију моторичких активности, односно моторичких игара. То су, дакле, основни услови који се постављају пред стручњака у реализацији васпитно-образовног рада (Максимовић, 2009).

Оно што је од кључног значаја приликом спровођења игара са предшколском децом, јесте уважавање следећих принципа:

- принцип научне заснованости,
- принцип здравствено-васпитне усмерености,
- принцип узрасне одмерености,
- принцип систематичности и поступности,
- принцип свестраности,
- принцип трајности,
- принцип забаве и разоноде и
- принцип очигледности.

Принцип научне заснованости се односи на то да све активности које васпитач или тренер спроводи у раду са децом предшколског узраста буду научно проучене и проверене. Ово се превасходно односи на то да би васпитач требало добро да познаје анатомско-физиолошке карактеристике предшколске деце, као и све остале узрасно-развојне карактеристике предшколаца. Потребно је водити рачуна о самом избору игара. Најважније је да оне имају позитивну конотацију, с обзиром да се ради о младом и осетљивом организму.

Принцип очигледности – јасно објашњење и показивање је основа сваког вежбања са децом; у том правцу треба користити што више дечјих чула.

Принцип здравствено-васпитне усмерености – добрим избором садржаја игара, одговарајућом организацијом рада, праћењем антопометријских карактеристика, физичких и функционалних способности деце, васпитач може обезбедити унапређење

здравља. Такође, својим квалитетним радом васпитач утиче на моралне и вољне карактерне особине детета.

Принцип узрасне одмерености подразумева да свака игра и свака активност мора бити по мери детета, односно прилагођена дечјем узрасту. Потребно је имати тачну, одмерену дозу оптерећења, како би активност имала позитиван утицај на развој детета.

Принцип систематичности и поступности – свака моторичка игра, као што ће бити и приказано у наставку овог рада, почиње од једноставнијих задатака, а затим се ти задаци и захтеви постепено усложњавају, што доводи до позитивног утицаја на моторички, когнитивни и социо-емоционални развој детета. Овде морају бити задовољена три принципа: од познатог ка непознатом, од једноставног ка сложенем и од лакшег ка тежем.

Принцип свестраности подразумева да се при избору и реализацији садржаја моторичких игара обезбеди свестран и целовит утицај на дечји организам.

Принцип трајности подразумева редовно примењивање моторичких игара са различитим облицима кретања у циљу да их деца усвоје и самостално користе. Усвојена знања, навике и вештине је оно што треба да постане трајна вредност, коју ће деца предшколског узраста касније користити у свакодневном животу.

Принцип забаве и разоноде – једна од најважнијих карактеристика, превасходно за социо-емоционални аспект, али и за све остале аспекте развоја, јесте да моторичке игре буду забавне, позитивне и да буде радост код детета. Истраживања сведоче да радост и задовољство повећавају осетљивост свих рецепторних система, што у ствари показује и колики значај, уз правилно придржавање овог принципа, може имати на когнитивни развој (Максимовић, 2009).

4. Карактеристике моторичких игара

Моторичким играма даје се велики значај, превасходно са аспекта физичког и здравственог васпитања деце. Игра је основни облик дечје активности, током које дете на најприроднији и најслободнији начин задовољава своје потребе за кретањем. Неопходна је за здравље и непресушан је извор задовољства и уживања деце, као и извор радости, смеха и безбрижности (Јовановић, 2011). Дакле, може се закључити да је игра један од кључних елемената за нормално одрастање и правилан развој детета у сваком погледу, а такође је од великог значаја и за само здравље.

Моторичке активности превасходно подстичу физички и психички развој детета и њихова честа примена је од кључног значаја. Са моторичког аспекта, игре утичу на то да покрети буду тачнији, складнији и са већим процентом координације. У елементарним играма дете испољава пре свега своју индивидуалност, где до изражаја долазе управо моторичке способности. Оно открива себе и упоређује се са својим вршњацима и њиховим способностима. Током моторичких игара, дете учи и врши различите облике кретања, од оних основних до сложенијих.

У погледу социо-емоционалног развоја, моторичке игре утичу на социјално прилагођавање детета. Током моторичких, односно елементарних игара, дете најчешће сарађује са другом децом, поготово када су у питању игре као што су штафете и хваталице, где оно испољава и одређене емоције. Дете у овим играма добија различите улоге, долази у позицију да прима, даје и дели одређени предмет или одређену улогу. Добро одабрана игра усмерава понашање детета, посебно у смислу међусобних односа, а сталним понављањем одређеног понашања, ствара се основа за продубљивање социјалних односа. Поред тога, игре имају и своја правила, која утичу на то да дете на активан начин упозна и овлада самим нормама и правилима понашања, чиме ће кроз игру формирати правилан однос и поступање према другој деци.

Кроз моторичке игре, дете развија и когнитивне способности. Развија се моћ посматрања, запажања, памћење, логичко мишљење, говор, машта. Током игара, дете мора да опажа и уочава целину и детаље. Усложњавањем одређених игара у смислу правила игре или тачно одређеног моторичког задатка, утиче се на развој памћења код детета. Пошто постоје различите моторичке игре, односно игре различитог садржаја, том

разноврсношћу се утиче на развој маште детета, где се дете уживљава у различите улоге и ситуације; оно у својој машти оживљава појаве и предмете. Моторичке игре позитивно утичу на развој централног нервног система (ЦНС), где долази до поопштравања чула и других рецептора (Јовановић, 2011). Усмереним моторичким активностима се повећава функционална способност основних перцептивних могућности, скраћује се време реаговања и утиче се на делове ЦНС-а који су одговорни за емоције и пажњу (Јовановић, 2011).

Физичке активности и моторичке игре у оквиру њих утичу на правилно формирање тела и на развој апарата за кретање – костију, мишића и зглобова. Под утицајем моторичких активности долази до побољшавања мишићно-нервне осетљивости и повећава се брзина мишићних контракција, што доводи до боље еластичности мишића. Моторичке игре умереног интензитета имају такозвану подстицајну улогу на раст и развој костију и на процес окоштавања. Током активности детета долази до повећања циркулације кроз коштаног-зглобни систем, чиме се стичу услови за транспорт веће количине хранљивих материја које исхрађују ћелије и утичу на повећање репродуктивности коштаног ћелија. Осим тога, зглобови стичу већу чврстину и оптималну покретљивост, док лигаменти постају еластичнији и снажнији (Џинович-Којић, 2002).

Игром се олакшава прелазак детета из једне развојне етапе у другу. Њоме се дете афирмише и брже улази у свет одраслих (Вишњић и сар. 2004).

5. Предмет, циљ, задаци и методе рада

Предмет рада су моторичке игре са когнитивно захтевним елементима за децу узраста од 5 до 6 година.

Циљ овог рада је да се систематизују моторичке игре за децу наведеног узраста, према критеријуму когнитивне захтевности.

Задаци рада су следећи:

1. Прикупљање литературе
2. Анализа и критичка оцена информација из доступне литературе
3. Систематизовање одабраног материјала у односу на циљ рада
4. Прегледом релевантне литературе, издвојити моторичке игре које осим моторичких способности и умења захтевају:
 - кретања која су когнитивно сложена у смислу већег броја когнитивних захтева (правила) које садрже;
 - сложенију мисаону обраду команде за моторичку акцију и
 - когнитивно сложена кретања, у смислу моторичких захтева које треба имати на уму приликом кретања;
5. Извршити додатне корекције на одређеном броју већ постојећих моторичких игара у правцу постизања веће когнитивне захтевности при њиховом извођењу;
6. Приказ и анализа одабраног материјала:
 - кориговане и унапређене моторичке игре дати као предлог игара за примену у школској пракси;
7. Извођење закључака рада.

Методе: у овом раду коришћене су теоријска анализа, дескриптивна и аналитичка метода. У том смислу је обављено прикупљање, сређивање и систематизовање литературе која је неопходна за реализацију рада.

6. Примери моторичких игара са когнитивно захтевним елементима за децу узраста од 5 до 6 година

За креирање моторичких игара са когнитивно захтевним елементима, потребно је познавање свих претходно наведених развојних фаза и карактеристика детета, како саме игре за одређени узраст (у овом случају узраст од 5 до 6 година) не би биле ни превише лаке, а ни претерано тешке, уз свакако занимљив и динамичан садржај. Како би игре биле занимљивије, пожељно је имати и разноврсне реквизите, различитих боја и величина. Осим тога што буде код деце позитивне емоције, они имају и значајну когнитивну улогу, управо уколико сама игра захтева разликовање боја и величина предмета, уз одређени моторички задатак. На тај начин се добија занимљива моторичка игра са когнитивно захтевним елементима.

Моторичке игре могу садржати покрете који су неуобичајени, односно покрете који одступају од моторичких стереотипа, чиме игре постају и когнитивно захтевне. На пример деци може бити задат задатак да се крећу унапред, с тим што приликом ходања напред смеју ићи само десна рука и десна нога. Након што деца савладају задатак, он се може отежати додавањем још неких неуобичајених покрета или неким другим задатком који од деце захтева (брзо) размишљање.

Моторичке игре имају одређена правила која деца морају уважавати како би игра имала своју функцију. Правилима игре се може утицати на усложњавање или упрошћавање игре, било да је реч о моторичком или когнитивном задатку. Уколико је нека игра превише захтевна за предшколски узраст, правилима игре се она може упростити и обрнуто – ако је игра једноставна, могу се модификовати правила, тако да она постане моторички и когнитивно захтевнија.

Моторичка игра се може повезати са многобројним другим областима. Кроз њу се могу стицати и усавршавати не само моторичке способности, већ и знања из разних других области, где дете кроз моторичку активност може учити и бројеве, слова, облике, боје – уз сарадњу са другом децом, чиме се обухватају сви најважнији развојни елементи.

Игра је најприроднији пут когнитивног развоја деце предшколског узраста, јер кроз њу дете, на свој начин, трансформише искуства. "Игра је израз процеса унутрашњег

активног конструисања знања, било да је реч о физичком или математичко-логичком знању" (Јовановић, 2011).

Као најинтересантије игре за предшколски узраст и оне које се могу усложњавати, или оне које су већ саме по себи сложене су:

- **штафетне игре,**
- **хваталице и**
- **остале моторичке игре.**

6.1. Штафетне игре

Штафете су игре које подразумевају већи број учесника. Оне се могу примењивати са различитим узрастима и прилично су флексибилне, јер се могу усложњавати на различите начине. Могу постати сложеније, а самим тим и прилагођеније узрасту од 5 до 6 година, на тај начин што ће се поставити захтевнија правила или захтевнији облици кретања током штафете. Штафетним играма се утиче на сва три типа развојна процеса о којима је било речи. Конкретно код деце се ствара осећај припадности групи, утиче се на развој моторичких способности (брзине, спретности, окретности, координације), испољавају се различите емоције, утиче се на учење и распознавање предмета са свим њиховим карактеристикама и просторног положаја.

1) „Ређање обручева“

Потребни реквизити за једну екипу: 3 (4 или 5) обруча различите величине (боје) и 3 купе.

Опис игре:

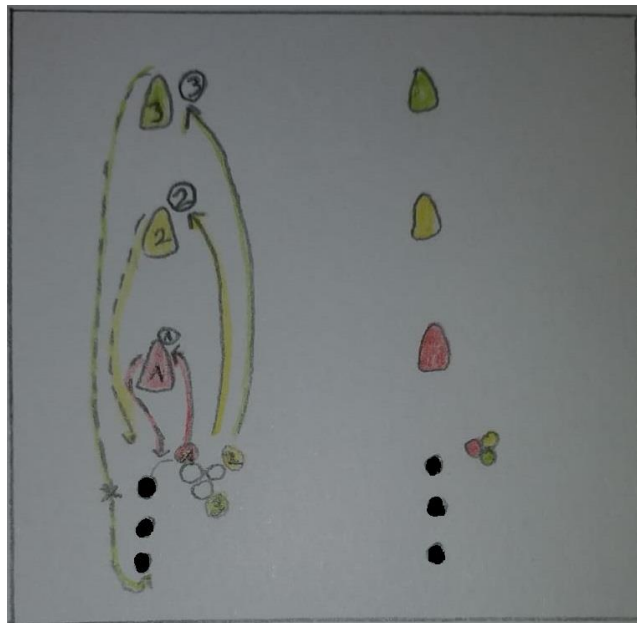
Деца стоје у колони, једно иза другог. Испред њих, у истом правцу, су поређане 3 купе на растојању од 2m једна од друге. На стартној позицији поред првог детета (са стране) су положени 3 (или више) обруча. На дат знак за почетак игре, прво дете узима један обруч, трчи до прве купе где исти набацује, брзо се враћа по други обруч, који затим набацује на средњу купу, трчи назад по трећи обруч, набацује га на последњу купу. Након тога предаје

штафету дланом о длан другом детету које враћа на стартну позицију један по један обруч по истом систему, с тим што последњи обруч штафетно предаје трећем детету које наставља игру (поставља обручеве на купе по истом принципу).

Варијанте:

Ова штафетна игра се може модификовати на више начина: обручеви могу бити различитих боја и величина, а може их бити и више од 3, па према томе могу се задати и различити задаци, на пример:

- да се обручеви ређају по задатој величини или боји (најмањи на прву купу, већи на средњу, највећи на последњу купу, и сл), а да се враћају прво највећи па до најмањег обруча;
- да се постављају и враћају по систему семафора: црвени , жути, зелени;
- да се постављају и враћају са купа 4 обруча, по систему 1-2-1 или 1-1-2;
- да се обручеви носе и враћају у паровима (са различитим задацима, задатим облицима кретања).



Слика 6. Приказ игре "Ређање обручева"

2) „Необично кретање“

Потребни реквизити: по 2 обруча за свако дете

Опис игре:

Дете има задатак да пређе пут од тачке А до тачке Б помоћу 2 обруча ускачући суножно у површину положеног обруча, а да не сме ни у једном тренутку ногама да нагази изван површине постављеног обруча. Дакле, на старту дете стане у положени обруч, држећи други у рукама. На дат знак за почетак кретања, поставља други обруч на тло испред себе, суножним посоком ускаче у њега, окреће се и узима први обруч који поставља испред себе и ускаче у њега, све до одређене маркације.

Варијанте:

- у паровима, једно дете помера обручеве, а друго се креће;
- тројке: двоје померају обручеве, једнодете се креће (ово кретање може се остварити и са 3 или више обручева).

3) „Весели кликери“

Потребни реквизити: куглице/кликери, пластичне чиније, флашице за воду са ширим отвором, од ½ литре

Опис игре:

Деца стоје у колони по један. Прво дете држи празну флашицу за воду. На растојању од 5 до 7 метара је положена чинија са кликерима. На дат знак за почетак, прво дете трчи до кликера узма и ставља један кликер у флашицу, брзо трчи назад, предаје флашицу другом детету које обавља исти задатак. Игра је завршена када су сви кликери из чиније пребачени у флашицу.

Варијанте: на стази кретања могу бити постављене и две-три чиније са кликерима, удаљене једна од друге на једнаком растојању, а задатак може бити да се на пример из 1.

чиније узима 1, а из 2. чиније по 2 кликера и тако пуни флашица; са 3 чиније – могу се узимати кликери по систему 2-1-2, или 1-2-1.

4), „Палице– кућице“ – решавање задатка на основу мапе (слике)

Потребни реквизити: палице, обручеви

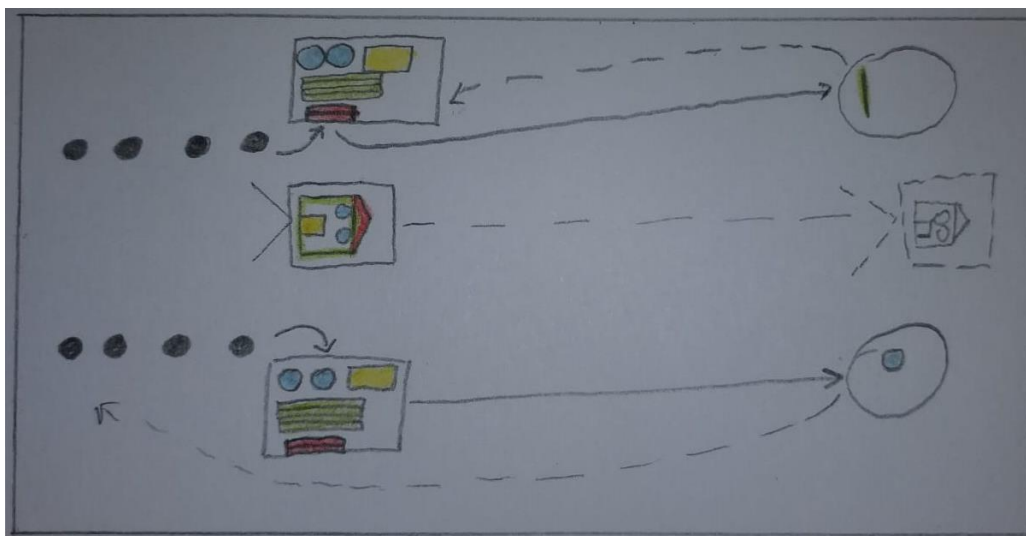
Опис игре:

Штафетна игра у којој деца "граде" кућицу на основу приказане слике већег формата.

Деца стоје у колони. Поред њих, на старту, су поређани елементи кућице коју треба да саставе: 6 палица (4 веће палице за зидове, 2 мање палице за кров), 2 мала обруча (прозори) и један предмет облика правоугаоника – за врата. На 5-7 метара од стартне позиције се налази обележено место где ће деца да „граде“ кућу, а у непосредној близини се налази цртеж са великом скицом куће од поменутих елемената. На дат знак за почетак игре, прво дете узима један елемент, трчи до обележеног места, поставља елемент на одговарајућу позицију (гледајући помоћну слику), враћа се трчећи назад, додирне дланом длан другог детета и стаје на зачеље колоне. Друго дете обавља задатак по истом принципу. Када се постави последњи елемент, игра је завршена.

Варијанте:

- приликом повратка (након што је обавио свој задатак), дете ће да подигне неки од елемената са стартне позиције и штафетно да преда свом суиграчу;
- може се задати којим редоследом ће да се „гради“ кућа;
- ако су деца већ неколико пута поновила ову игру, може им се уклонити скица кућице (али им се претходно она може показати, како би деца по памћењу, односно сећању, сложила елементе);
- зависно од броја деце, узраста и интересовања, може се и повећати број елемената на основу којих „граде“ кућу.



Слика 7. Приказ игре "Палиће-кућице"

5) „Пијаци/сладоледи“

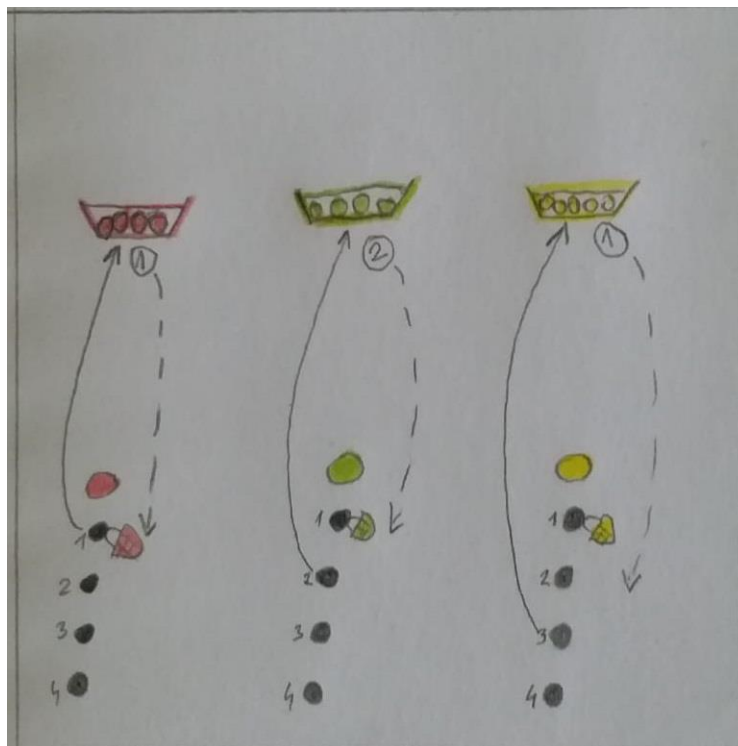
Потребни реквизити: пластичнелоптице разних боја (нпр. зелена, жута, црвена, плава), 4 пластичне корпе различитих боја (по могућству као и боје лоптица) и мање пластичне гајбе (или већа пластична посуда), пластичне кутлаче, едуко-дискови

Опис игре:

Формирати 4 колоне, од по четворо-петоро деце (или у зависности од броја деце). Свака екипа се налази иза свог едуко-диска, односно маркације, која је за сваку екипу (колону) различите боје и представља боју њиховог тима. Први у колони у руци држи пластичну корпу. На одређеној удаљености испред колона, налазе се гајбе у којима су лоптице различитих боја (4 боје, као боје тимова). На дати знак, први из колоне крећу, узимају по једну лоптицу, стављају је у корпу и враћају се назад, а затим предају корпу следећем саиграчу и одлазе на зачеље колоне. Победник је она екипа која је скупила највећи број лоптица. По завршетку игре, једно дете вади лоптице из корпе, док остали броје, док се не утврди ко је победник. Може се играти и уз музику, победник је екипа која је по завршетку музичке нумере скупла највише лоптица

Варијанте:

- одредити редослед играча у једној екипи – онај ко је први, може узети једну лоптицу, онај ко је други узима две лоптице, наредни (трећи) сме узети поново једну, а четврти две – дакле по принципу 1-2-1-2;
- екипе смеју узимати лоптице само оне боје чији су представници (зелена корпа – зелене лоптице);
- задати задатак непомињући боје, већ називе воћа и поврћа, које асоцирају на те боје (купус – асоцира на зелену боју). Лоптице погрешних боја се не би убрајале;
- комбинација претходно наведених варијанти;
- додавање пластичних кутлача у игру, којима дете из посуде/гајбе захвата лоптицу ("куглу сладоледа"), убацује у корпу, трчи назад и предаје корпу и кутлачу саиграчу.



Слика 8. Приказ игре "Пијаци/сладоледи" – варијанта узимања лоптица по систему 1-2-1-

6) „Један горе, други доле“

Потребни реквизити: лопта (по једна за сваку екипу)

Опис игре:

Формирати минимум 2 колоне, од по четворо-петоро деце. Прво дете у колони, које је окренуто леђима остатку екипе, подиже лопту до узручења и уручује је саиграчу иза себе, не окрећући се. Друго дете које је примило лопту се спушта и уручује лопту трећем саиграчу кроз своје ноге и тако наизменично по истом принципу до краја. Победник је она екипа која прва без грешке пребаци лопту до последњег у колони. Уколико је дошло до грешке током кретања лопте, она се враћа на почетак.

Варијанте:

- уколико је задатак ове игре захтевнији за децу, потребно је прво пренети лопту на један начин, а када се то савлада, онда извршити исто, само на други начин, а тек онда покушати са наизменичним додавањем;
- на почетку се може вршити разбројавање (по принципу: први, други, први, други), где сваки први има задатак да лопту пребацује преко главе, док сваки други лопту пребацује кроз ноге;
- након увежбане игре, може се направити и цео круг лоптом. Након доласка лопте до последњег у колони, по истом принципу би се враћала до првог у колони, с тим што би се по повратку лопте промениле и улоге играча.



Слика 9. Приказ игре "Један горе, други доле" – када лопта путује изнад главе или кроз ноге²

6.2. Хваталице

Хваталице су моторичке игре које саме по себи већ носе одређену когнитивну захтевност. У хваталицама дете мора да прилагођава своје кретање кретању осталих учесника у игри, у зависности од одређене ситуације. На тај начин променљиви услови средине делују стимулативно на когницију детета, које мора да планира своје кретање у складу са перцепцијом тренутне ситуације, као и да мења план кретања уколико се ситуација промени.

1) „Врапци и вране“

Опис игре:

Почетна позиција за ову игру: деца стоје у две врсте, окренути леђима једни наспрам других, на кратком одстојању (око 2 метра). Једна врста су врапци, а друга – вране. Васпитач гласно говори: „Вра-вра-вра“ и на крају изговори или "ВРА-ПЦИ" или "ВРА-НЕ".

² Елементи слике преузети од Милановић Љ. (2004). *Збирка 300 игара за најмлађе*

Деца која припадају прозваној групи, брзо се окрећу и јуре децу друге групе, покушавајући да их ухвате, пре него што они успеју да побегну у своје "гнездо" (заклон).

У овој игри се утиче на способност брзог мишљења и реаговања на одређени сигнал, у овом случају на прозивање или врабаца или врана. Прозвана екипа би требало брзо да реагује, да се окрене и да јури противника, док друга екипа треба брзо да схвати да је прозвана противничка екипа и да правовремено реагује на тај начин што ће кренути да бежи према заклону.

2), „Вук и овце“

Опис игре:

Актери ове игре су 'вук, овца и тор'. Већина деце формира круг држећи се за руке и они су у улози оgrade за овце (тора). Једно дете, чија је улога да буде овца, уђе у формирани тор, а друго, изабрано дете (вук) стоји ван оgrade. На дат знак за почетак игре, вук на све начине покушава да уђе у тор, а деца (жива ограда) га спречавају у томе. Ако вук ипак успе да уђе у тор, ограда брзо пропушта овцу да изађе напоље, а вука спречавају у покушају да крне за овцом – подизањем и спуштањем руку. Ако вук успе да напусти тор, ограда опет прави пролаз за овцу и омогућава јој брз повратак у средиште круга.

Варијанте: у тору може бити више овчица, а можемо повећати и број вукова (два или три). Може се повећати и број 'ограда за овце', на начин што ће се формирати више мањих кругова, за разлику од претходног једног круга који је представљао један тор.

Као и код претходне игре, и у овој игри је циљ брзо перцептивно и моторичко реаговање. Тор све време мора да прати и овчицу и вука и да правовремено правилно реагује, како вук не би ухватио овцу. Овца мора да сагледава ситуацију и да јој пражња буде усмерена на вука и његово кретање, док је код вука обрнуто, с тим што он треба да размишља и на начин да надмудри тор или овцу, брзо мењајући своје кретање.

3) „Лисица и пиле“

Опис игре:

Ова игра је слична као и претходна. Троје деце се све време држе за руке. Дете у средини је пиле, а двоје са стране су кока и петао који га чувају. Насупрот њих је једно дете (лисица), које на све начине покушава да ухвати дете у средини, при чему га, различитим начинима кретања, кока и петао у томе спречавају. Утицај ове игре на когницију је исти као и код претходне игре.



Слика 10. Приказ игре "Лисица и пиле"³

4) „Чувај свој реп“

Опис игре:

Једно дете закачи мараму позади, у пределу појаса, а друго покушава да му исту скине. Ако му то успе, мењају се улоге. Циљ је да се различитим покретима и брзим реакцијама надмудри противник.

Варијанта: оба детета имају мараму закачену у пределу појаса, иза леђа. Победник је онај ко први успе да скине мараму противнику.

³ Елементи са слике преузети од Милановић Љ. (2004). *Збирка 300 игара за најмлађе*

5) „Рибар и рибице“

Опис игре:

Са једне стране сале или терена стоје деца (рибице), а са друге васпитач (рибар). На дат знак за почетак игре, рибице и рибар трче у сусрет. Рибар покушава да ухвати што више рибица, а ове покушавају да га избегну и помогну се другог краја сале, где им је 'склониште'. Ухваћене рибице формирају мрежу са рибаром, ухвативши се за руке. Опет, на дат знак сви претрчавају терен – рибице се труде да избегну мрежу, а рибар са мрежом да ухвати што више рибица.

Варирање: по договору, ухваћене рибице могу формирати мање мреже од 2 или 3 члана и сл.

6) „Ледени чика“

Опис игре:

У слободном простору, једно дете ("ледени чика") јури другу децу и када дотакне неко дете оно мора да стане (заледи се) на месту контакта. Ледени чика истовремено покушава да задржи "залеђену децу", која пак могу да се ослободе ("одледе") само на одговарајући начин: нпр. ако им неко од слободне деце прође кроз ноге.

Игра од учесника захтева константну промену смера, ритма и начина кретања, како би се избегао ледени чика. Такође се врши и брза процена ситуације када је потребно одледити залађеног учесника, а да ледени чика то не искористи и ухвати обоје током одлеђивања.

Варијанте: ова игра може постати сложенија, уколико се усложне правила или уколико се зада одређено кретање;

- "залеђено" дете мора остати у положају у којем се нашло приликом "залеђивања";
- дете које је ухваћено мора руком држати тачку на телу која је претходно додирнута од стране "леденог чике" све док га друго дете "не одледи";

- могу се у току игре мењати начини кретања(нпр. сви се морају кретати, односно поскакивати на једној нози);
- може се мењати начин одлеђивања: пролазак кроз ноге, пролазак кроз ноге кретањем као одређена животиња – гусеница, рак, паук, тапшањем дланом о длан и сл.

7) „Шашаве улице“

Потребни реквизити: дугуласти сунђери ("црвићи")

Опис игре:

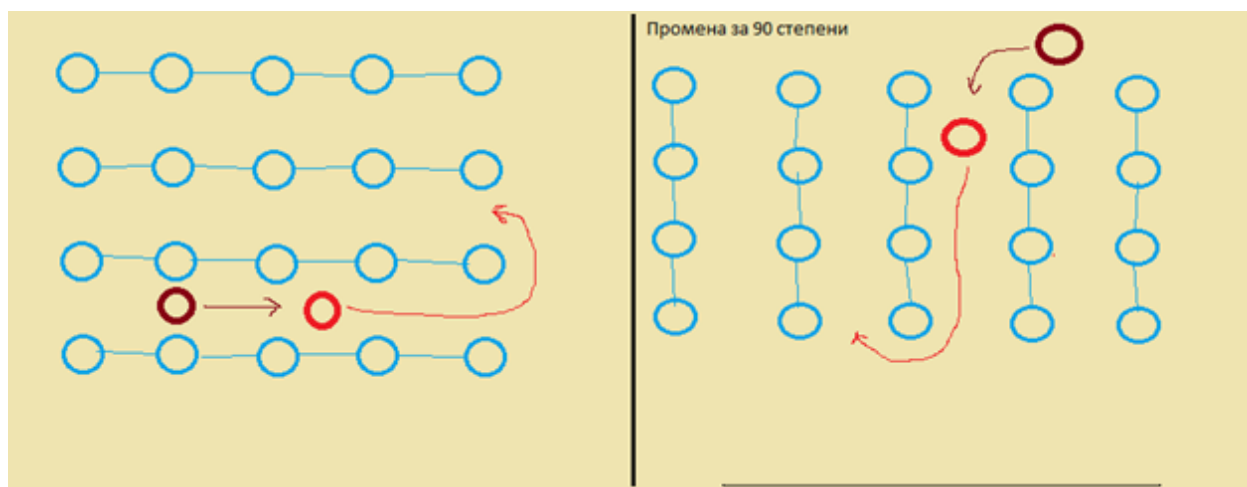
За ову игру је потребно формирати 3 или 4 врсте, које се налазе једна испред друге. У свакој врсти се налази не мање од петоро деце (број може варирати у зависности од површине простора). Свако дете у врсти држи по један дугуласти сунђер, тзв. "црвић", иза главе, у висини рамена, у згрченом одручењу. Сунђери треба да се додирују. У оваквој формацији, прави се "живи зид", а између врста (зида) налазе се уски слободни простори (улице). Одабере се једно дете које јури, и друго које бежи, а дозвољено је кретати се искључиво дуж улица. На одређени знак, врсте се окрећу на претходно одређену страну, ротирајући се за 90°, након чега онај који јури и онај који бежи прилагођава своје кретање датој ситуацији. Приликом окрета врсте (зида) за 90°, играч који бежи треба брзо да се оријентише и да прилагоди своје кретање новој ситуацији, уз то да треба да води рачуна да га противник не ухвати.

Као и код претходне игре, и ова игра захтева брзе и правовремене реакције оба учесника и прилагођавање новим измењеним условима, док играчи у врстама треба правовремено и синхронизовано да реагују на одређени сигнал.

Варијације:

- правила могу дозвољавати и провлачење испод зидова, односно испод хоризонтално постављених сунђера, а то провлачење се може отежати уколико се сунђери спусте до појаса;

- може се мењати начин кретања, на одређени знак, а то може бити и знак за промену положаја врсте.



Слика 11. Приказ игре "Шахове улице"

8) „Корњаче и орлови“

Потребни реквизити: два пешкира

Опис игре:

Троје деце су орлови и они јуре осталу децу која су корњаче. Двоје деце су спасиоци, који носе пешкире, којима могу да ослободе ухваћене корњаче. Када орао ухвати корњачу, она мора да клекне на тло и да се скупип, са лицем међу коленима, а спасиоци могу да ослободе корњаче само ако стигну да их прекрију пешкиром. Само ако се корњаче налазе у наведеном положају, могу бити спашене. Орлови не могу хватати спасиоце, односно децу са пешкирима. Корњача која је спашена задржава пешкир и иде по терену, тражећи другог играча којег треба ослободити.

Варијанте:

С обзиром на то да је ова игра когнитивно захтевнија услед сложенијих правила, могу се направити варијанте, које би биле једноставније и које би представљале лакшу верзију ове игре, као нпр.:

- игра "ледени чика" са свим варијантама;
- један "орао" и један спасилац (уколико је и мањи број деце, може се користити ова варијанта)



Слика 12. Приказ игре "Корњаче и орлови"⁴

6.3. Остале моторичке игре

1) „Зец, вук и ловац“

Потребни реквизити: лопте (две или три)

Опис игре:

Деца стоје у кружној формацији и добијају једну мању лопту (зец). Задатак је да предају лопту из руке у руку ("зец шета кроз шуму"). Након што прође цео круг, лопта наставља даље са кретањем, а у погодном тренутку додаје се друга, мало већа лопта (вук), која кружи по истој путањи и "јури" зеца. Након извесног времена, ако вук не ухвати зеца, додаје се трећа лопта – ловац, који жели да улови вука. Игра се прекида када нека од лопти сустигне другу.

Ова игра утиче на оријентацију у простору, координацију руку уз сарадњу са групом.

⁴ Елементи слике преузети од Милановић Љ. (2004). *Збирка 300 игара за најмлађе*

2) „Брзи бројеви“

Опис игре:

Потребно је поделити децу у две, три, или четири колоне. Свако дете представља један број (прво – број 1, друго – број 2 итд). На неколико метара од колоне поставља се обележивач (купа или нека друга маркација). Задатак деце је да пажљиво слушају који ће број вођа (васпитач) да прозове. Када чују свој број, деца из сваке колоне са тим бројем трче око свог обележивача и враћају се на своју почетну позицију.

Ова игра од детета захтева коцентрацију и пажњу. Правовремено реаговање на одређени сигнал зависи од претходна два фактора, као и брзине прераде информација у ЦНС-у, што се и стимулише кроз игре овог типа.

Варијанте:

- уместо препреке коју треба да обиђу, могу се поставити корпе са разнобојним пластичним лоптицама, тако да васпитач, пре него што прозове број, може да каже боју лоптице коју прозвани треба да узме из корпе и врати се на почетну позицију; на пример: "Жута – 3!" (може се задати доношење 2 лоптице, 2 боје: „Црвена и зелена – бр. 7!“);
- као и у многим играма, и овде се могу додати још неки задаци, на пример: да прескоче ниску препреку, или да се провуку кроз мањи тунел и сл, чиме се усложњава кретање, односно постаје моторички разноврсније, а са друге стране је и когнитивно захтевно, јер дете поред боја и бројева, мора да води рачуна и о кретању и препрекама које се налазе на његовом путу.

3) „Шарене кућице“

Потребни реквизити: струњаче, предмети различитих боја, по могућству исте врсте: обручићи, мање палице, лоптице, едуко-дискови (обележивачи) и сл.

Опис игре:

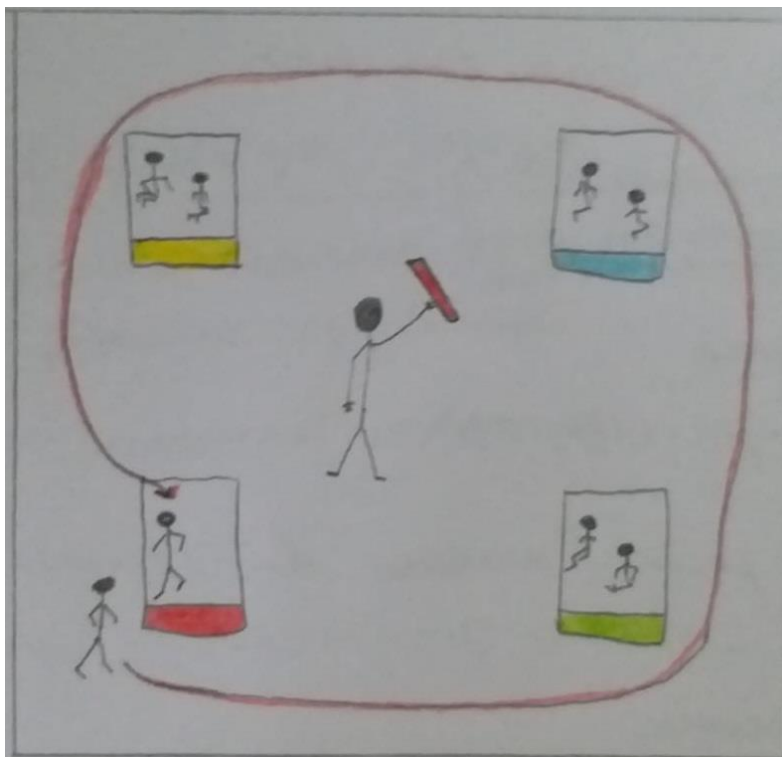
На одређеном простору (нпр. у сали), на једнаком растојању поставе се 3, 4, 5, или више струњача, у формацији већег круга. Свака струњача је обележена одговарајућом бојом и она представља кућицу, где може стати троје, четворо или петоро деце. Сва деца знају које је боје њихова кућица и када васпитач подигне у вис једну од боја (као семафор), деца из те кућице брзо из седећег положаја устају, трче око свих кућица и враћају сепонову у своју кућицу, заузимајући првобитни, седећи положај.

Кроз ову игру дете стиче осећај простора, размишља у ком правцу треба да се креће; треба правовремено да реагује на одређени визуелни или звучни сигнал и да води рачуна о осталим учесницима.

Варијације:

Када сва деца ураде овај задатак, васпитач може да направи варијацију ове игре на следећи начин:

- да подигне (покаже) две или три боје, па да истовремено трче деца из две или три кућице;
- васпитач може да одреди и мења смер кретања око кућица. У следећем кругу, деца трче у супротном смеру (овде треба водити рачуна да деци буде јасан задатак);
- почетни положај у кућицама може бити по избору: лежећи (на леђима, стомаку), стојећи, клечећи, седећи;
- васпитач уместо назива боје може казати назив неке ствари (предмета, воћа, и слично) за коју је карактеристична и доминантна одговарајућа боја, као на пример: "Парадајз" – деца би требало да препознају да је у питању црвена боја и да правовремено успоставе кретање након дате команде.



Слика 13. Приказ игре "Шарене кућице"

4) „Дан-ноћ“

Опис игре:

Ова игра се углавном користи као део вежби обликовања у предшколском физичком васпитању, али итекако носи и одређену когнитивну захтевност. Када васпитач каже: "Ноћ!", деца треба брзо да чучну, а када чују "Дан!", треба брзо да се подигну у стојећи став (у узручењу, подизање на прсте стопала). Васпитач на почетку прво креће са изговарањем команди споријим темпом, а како би се сама игра отежала, повећава се и брзина изговарања команди.

Варијанте:

- ова игра се може отежати тако што ће учесници на одређени сигнал вршити супротну активност. Ако васпитач каже "Дан!", деца чучну, а ако каже "Ноћ!", деца се подигну и стојећи став.

5) „Напред-назад“

Опис игре:

Једна од сличних игара као игра "дан-ноћ" може бити и варијанта када се деца крећу напред или назад, у зависности од тога коју команду чују, међутим команда треба да се односи на нешто што би децу асоцирало на појмове "напред" или "назад". На пример ако је команда "коњић" деца би започела кретање према напред, јер се коњ налази напред, односно испред запреге, а на команду "запрега" би се кретали у назад. Да би игра била успешна, потребно је да деца буду упозната са терминима, односно асоцијацијама које им задајемо.

На овај начин се поред развоја моторике и мишљења омогућава и учење нових појмова, просторног положаја елемената, на које се ти појмови односе, као и сама оријентација предшколског детета у простору.

6) „Капија“

Опис игре:

Формирају се две врсте које су окренуте једна према другој. Потребно је да свако дете има свог пара. Парови су деца из наспрамних колона. Сви парови подигну руке до предручења. Врхови прстију се додирују. Након формирања почетног положаја, последњи пар креће према првом пару и то кроз средину, односно кроз простор између врста (парова који се налазе једни наспрам других), а задатак парова је да непосредно по приласку пара који пролази (једано дете иза другог), спусти руке, чиме врши "отварање капије", а непосредно по проласку, се поново враћа у положај предручења, чиме се "капија затвара". Неколико секунди, након проласка првог пара кроз капију, пролази и други пар, док се сви парови не изређају.

Кроз ову игру развија се осећај правовременог реаговања, координација покрета, синхронизација са саиграчима.



Слика 14. Приказ игре "Капија"⁵

7) „Разиграна вијача“

Потребан реквизит: вијача

Опис игре:

За ову игру су потребне две одрасле особе, које окрећу вијачу. Задатак је да дете прође испод вијаче, а да га вијача не додирне. У зависности од величине вијаче и броја учесника, деца могу бити постављена у колони, једно иза другог и једно по једно, или по двоје извршавати задатак.

Овде је такође важна брзина реаговања, али је кључно опажање кретања вијаче и доношење одлуке (релативно брзо размишљање) када је погодно проћи испод ње.

8) „Пеца каже“

Опис игре:

У овој игри, васпитач је у улози Пеце, који деци задаје различите моторичке задатке. Кључни елемент у овој игри јесте да деца могу реаговати искључиво на команду, ако је на

⁵ Слика преузета од Милановић Љ. (2004). *Збирка 300 игара за најмлађе*

њеном почетку речено: "Пеца каже..." На пример, уколико васпитач каже: "Пеца каже – трчи на други крај сале", тада деца смеју да претрче на други крај сале, односно да изврше задатак. Уколико би васпитач рекао: "Подигни руку", тада деца не смеју да послушају наредбу, јер претходно није речено "Пеца каже". Ова игра се игра на испадање, тако да ко погреша, испада из игре.

Овом игром утиче се директно на когнитивно мишљење детета у датом тренутку, где оно мора у кратком временском периоду да закључи која је команда исправна и да благовремено на њу реагује, како би остало у игри.

7. Закључак

Предшколски период је врло комплексна фаза сазревања детета. У овом периоду, који одликују фазе убрзаног и успореног раста и развоја, од великог су значаја честе усмерене физичке активности детета, а оне се најчешће реализују кроз игру. Одрасле особе, односно родитељи, старатељи, васпитачи, тренери, имају велику одговорност, јер превасходно од њих зависи и сам развој детета. Улога одраслог је од круцијалног значаја приликом бирања одређених игровних активности. Још од рођења, па кроз цео период одрастања је важна позитивна социјална атмосфера. Детету потребна подршка, ради спознаје самог себе и својих могућности, а у томе му превасходно помажу одрасли. На каснијим узрастима дете упоређује своје способности и вештине са другом децом и на тај начин сазрева као личност. Усмерене и добро осмишљене физичке активности представљају одличну основу, превасходно за правилан моторички, социо-емоционални и когнитивни развој.

Деца кроз усмерене физике активности, тачније кроз различите моторичке игре, нарочито уколико су те игре когнитивно захтевне, развијају не само моторичке, већ и когнитивне способности. Ту не изостаје ни фактор социо-емоционалног развоја, који је присутан, нарочито приликом групних игара, штафета и хваталица, где се дете учи да побеђује, али и да губи, стиче моралне вредности и учи како да се опходи према осталима, што је прожето испољавањем различитих емоција.

Да би се правилно извршио одабир и класификација различитих моторичких игара, потребно је добро познавање детета, његових могућности, развојних процеса са сензитивним и критичним периодима, како не би дошло до нарушавања процеса развоја. Поред тога, потребно је уважавати и основне принципе предшколског физичког васпитања.

Моторичке игре са когнитивно захтевним елементима превасходно имају за циљ да утичу на правилан развој детета у моторичком, когнитивном и социо-емоционалном смислу. С обзиром на то, као карактеристичне игре за узраст од 5 до 6 година, изабране су три врсте моторичких игара: штафетне игре, хваталице и остале моторичке игре. За сваку игру је наведен опис игре, почевши од најједноставнијих, све до најкомплекснијих варијанти у смислу когнитивне захтевности за овај узраст. По завршетку описа игре и

њених варијанти дато је и објашњење за сваку игру понаособ о томе за шта је та игра конкретно корисна, када је у питању моторички или когнитивни развој.

Предложене игре могу имати значај у унапређењу свих аспеката развоја детета. Ово је посебно значајно имајући у виду да деца воле физичку активност и да су природно мотивисана за њу. Са друге стране, потребно је водити рачуна о избору игара, које треба да буду прилагођене децем узрасту. Потребно је да оне буду оптимално захтевне, како не би биле претешке, монотоне и незанимљиве деци. Тражење праве мере моторичке и когнитивне захтевности ових моторичких игара се може испитати у пракси, како бисмо потврдили наш избор тих игара за децу овог узраста.

8. Литература

- Брковић, А.(2011). *Развојна психологија*. Регионални центар за професионални развој запослених у образовању, Чачак.
- Бубуљ, Ј. (2014). *Мишљења и поступци родитеља у спортској школици "Bushido kids", у вези нарушеног телесног статуса њихове деце*, Београд: Зборник радова, Факултет спорта и физичког васпитања
- Вишњић, Д., Јовановић, А., Милетић, К. (2004). *Теорија и методика физичког васпитања*, Београд: Факултет спорта и физичког васпитања
- Вукотић, Е., Крамшек Ј. (1951). *Збирка 600 игара за школе и друштва*, Загреб
- Дајнстман Р. (2014). *Игре за моторичко учење*, Data Status
- Илић К., Илић М., Илић С. (1983). *Физичко васпитање деце предшколског узраста у месној заједници*, Југословенски завод за физичку културу и медицину спорта, Београд
- Јерковић, И., Зотовић, М. (2010). *Развојна психологија*, Футура публикације, Нови Сад
- Јовановић, А. (2011). *Интегралност деце развоја кроз игру*, Београд
- Коритник, М. (1970). *2000 игара*, Спортска штампа, Загреб
- Максимовић, С. (2009). *Методика физичког васпитања деце предшколског узраста*, Шабац
- Милановић, Љ. (2004). *Збирка 300 игара за најмлађе*, Завод за уџбенике и наставна средства, Београд
- Рајовић, Р. (2011). *Како успешно развијати IQ детета кроз игру*, Нови Сад
- Цветковић, Н. (2011). *Вежботека са основама локомоторног система и моторног учења*, Публик практикум, Београд
- Џиновић-Којић Д. (2002). *Физичко васпитање предшколског детета*, Београд