

Izvorni naučni rad
UDK 394.3-053.2(497.5)

Krunoslava DUKA (Osijek)

Sveučilište Josipa Jurja Strossmayera u Osijeku

kduka@foozos.hr

Emina BERBIĆ-KOLAR (Osijek)

Sveučilište Josipa Jurja Strossmayera u Osijeku

eberbic@foozos.hr

AKTIVNO SJEĆANJE ODRASLIH KAO ČIMBENIK PRIJENOSA TRADICIJSKE IGRE NA SLAVONSKO DIJETE*

Igra predstavlja jedan od najčišćih oblika ljudskog djelovanja. U svojoj ideji ne nosi stjecanje koristi, sama je sebi svrhom i proces je u kojem se uživa. Predmet je istraživanja brojnih znanstvenih disciplina. Ovisno iz kojeg kuta gledišta se promatra, donijet će brojna tumačenja o čovjekovu evolucijskom položaju u živom svijetu. Moguće je opisivati njezinu ulogu u području psihomotornog, socijalnog i emocionalnog stajališta, kao što se može propitivati iz perspektive humanistike, ali i staviti u kontekst održivog razvoja. U svom osnovnom shvaćanju aktivnost je to koja se prije svega vezuje uz djetinjstvo. Iako predstavlja slobodnu aktivnost koju karakterizira uživanje i zabava te se može kao takva činiti neozbiljnom, pitanje evolucije igre, ali i ubrzanog nestanka tradicionalnih dječjih igara iz svijeta suvremenog djeteta sve je, samo ne neozbiljno.

Aktivno sjećanje odraslih kao čimbenik prijenosa tradicijske igre na slavonsko dijete istraživanje je koje se provodilo online putem (N = 201 ispitanika) od lipnja do kolovoza 2021. godine na području gradova Osijeka i Vinkovaca i sela koja se nalaze između njih i u njihovoj okolini. Za cilj je imalo ispitati i utvrditi ukupan broj dječjih igara koje današnji roditelji djece starosti do 15 godina aktivno nose u svome sjećanju (kojih se bez dodatnih podsjetnika mogu prisjetiti), te utvrditi ukupan broj igara za koje procjenjuju kako su ih prenijeli svojoj djeci.

Ključne riječi: *aktivno sjećanje, dječja igra, prijenos igre, tradicijska igra*

* Rezultati provedenog istraživanja u skraćenoj su verziji prikazani na Znanstvenom skupu Obrazovne znanosti i perspektive obrazovanja u organizaciji Fakulteta za odgojne i obrazovne znanosti Sveučilišta J. J. Strossmayera održanom 10. i 11. rujna 2021. godine.

1. UVOD

Igra se može nazvati dječjom praksom, slobodnim djelovanjem koje je izvan običnog, realnog života, no usprkos tomu može potpuno zaokupiti igrača. Uz igru nije vezan nikakav materijalni probitak, njome se ne stječe nikakva korist, ona je proces u kojem se uživa i zato je sama sebi svrhom. Igra protječe u vlastitoj određenosti vremena i prostora, odvija se po svojim pravilima i oživotvoruje društvene veze, a dijete se samo rado obavlja tajnom ili se preoblačenjem izdvaja od običnog svijeta kao nešto zasebno (Huizinga, 1992; Rajić i Petrović-Sočo, 2015). Još ranije, Huizinga (1970) prema Zagorac (2006) primjećuje kako je priroda igrajući se mehanizmima učenja, stavljajući ih u smislene reflekske i reakcije kojima se ostvaruju važne životne stvari, u njih dodala i važnu komponentu zabave, odnosno uživanja te tako zanimljivo povezala igru i učenje. Igra svoje važno mjesto pronalazi u brojnim znanstvenim disciplinama, od filozofije preko psihologije, posebice razvojne psihologije, u umjetnosti, sociologiji, svoje mjesto pronalazi i u antropologiji, etnologiji, čak i ekonomiji i mnogim granama gospodarstva.

Kako igra predstavlja važan element ljudskog razvoja i interesom je širokog spektra znanstvenih disciplina, ne čudi zabrinutost istraživača ranog djetinjstva koji uočavaju pojave u razvoju djece koje se odnose na sve veću nezainteresiranost za svijet, na dosadu, usamljenost i porast različitih razvojnih teškoća (poput hiperaktivnosti, specifičnih teškoća u učenju i sl.), te se u istim krugovima govori čak i o „uništenju“, „nestanku“ i „smrti“ djetinjstva (Bašić, 2012). Iz kulture suvremenog djeteta nestaje prostor za dječju igru, a zamjenjuju ga zatvoreni i specijalizirani prostori poput: igraonica, dvorana za sportske aktivnosti, diskoteke za djecu, intelektualni programi učenja za malu djecu, škole stranih jezika (Bašić, 2012). Dječji svijet postaje utrka u popunjavanju planera dnevnih obveza, iz njihova života nestaju igre ulice, igre *druma* i kanala, nestaje slobodna igra i užitek/učenje koji je prate. Ne gubi se tako samo intelektualni, emocionalni, motorički i socijalizirajući faktor ljudskog razvoja, već se neprimjetno događa i gubitak nematerijalne kulturne baštine, gubitak identiteta lokalne zajednice, kako naše, tako i lokalnih zajednica širom svijeta. Igru je stoga potrebno nastaviti proučavati u što širem kontekstu, upućivati na njezinu važnost i sačuvati je od zaborava.

2. OBILJEŽJA DJEČJE IGRE

Igra je značajna pojava u miljeu odrastanja. Kao slojevita dječja tvorevina, ona nosi poruke o sebi kao o produktu; kao eksternalizacija dječjih mogućnosti nosi poruke o razvoju psihičkih funkcija; kao dio dječje subkulture

nosi poruke o načinu odrastanja i djetinjstvu koje nije samo područje socijalizacije i učenja od strane odraslih, već autonomna sociokulturna realnost sa svojom vlastitom tradicijom, strukturom i funkcijama, u kojoj se djeca javljaju kao samosvjesni, aktivni subjekti. (Duran, 2001: 23)

Ona je vrlo složena, multifunkcionalna, spontana i samomotivirajuća aktivnost koja proizlazi iz djetetove unutrašnje potrebe i kao takva odgovara zakonitostima i naravi djetetova razvoja. Dijete u nju ulazi dragovoljno jer se, igrajući se, osjeća zaštićeno i ugodno pa joj se rado vraća i samo je organizira. Djetetu je igra dragocjena, ono uživa u događanju igre koja se odvija po njegovu scenariju, samo ga kreira, mijenja i prilagođava. Posebno u simboličkoj igri, dijete maštovito prerađuje stvarnost u skladu sa svojim doživljajem svijeta stvarajući nove svjetove u kojima je moguće ono što u stvarnosti još uvijek nije (Vigotski, 1977; Duran, 1995; Rajić i Petrović-Sočo, 2015).

Postoji velika igrovna raznolikost u djetinjstvu, mnogostranost i složenost igre, međuodnos i preklapanja, što umanjuje vrijednost svake klasifikacije. Unatoč tome, cjelokupna igrovna raznolikost djetinjstva najčešće se u literaturi razvrstava u tri kategorije:

- funkcionalna igra
- simbolička igra
- igre s pravilima (Duran, 2001: 16).

Rajić i Petrović-Sočo (2015) prema Duran (1995) daju sažeti prikaz i pojašnjenje navedenih kategorija igre:

- funkcionalna igra – određena je kao igra novim funkcijama koje u djeteta sazrijevaju: motoričkim, osjetnim, perceptivnim. S jedne strane dijete ispituje svoje, a s druge funkcije objekata;
- simbolička igra – imaginativna igra, igra fikcije i uloga. Većina je razvojnih psihologa promatra kao razvojni fenomen, i to ili u kontekstu općeg fizičkog razvoja, ili u kontekstu posebnih segmenata psihičkog razvoja djeteta;
- igre s pravilima – dijete zatječe već u gotovom obliku i ovladava njima kao elementom kulture, ali sudjeluju i u stvaranju novih, a gdje Piaget dovodi igre s pravilima u vezu s dječjim moralnim razvojem (Duran, 2001).

Duran (2001) nadalje napominje kako navedeno nije jedini kriterij za klasifikaciju dječjih igara. Nekada se za kriterij podjele mogu uzeti rekviziti koji se koriste u igri, pa se tada govori o igrama kartama, loptom i dr. Ponekad se kao kriterij podjele uzimaju psihičke funkcije angažirane u igri i tada se govori o igrama percepcije, pamćenja, motoričke vještine itd. Kada se za kriterij uzima sadržaj igre, govori se o igrama traženja, lovljenja i sl., a ako se za kriterij uzme socijalna funkcija igre, može se igre dijeliti na igre socijalne integracije i igre socijalne diferencijacije.

Postoje razne mogućnosti igranja igara, pa tako i uočljivi skupovi elemenata koji omogućuju prepoznavanje igre kao stabilne cjeline i predstavljaju trajne elemente za građenje strukture najrazličitijih igara, a to su:

- pravila – osnovna, specifična i opća;
- tip odvijanja igre – linearni s utvrđenim redoslijedom prema principu „zatim“, razgranati s utvrđenim redoslijedom „ako da, onda“, te razgranati bez fiksiranog redoslijeda;
- propisana igrova interakcija – s utvrđenim odnosom među pojedincima, uređenim odnosom između izdvojenog centralnog igrača i ostalih, te uređenim odnosom između igrovničkih skupina;
- simbolička komponenta – simboli koji imaju značajnu funkciju reprezentiranja, „mrtve simbole“ s logikom ritualnog simbolizma, te nesvjesne simbole u kojima veza između znaka i označenog za dijete ostaje skrivena;
- započinjanje igre – direktni i igrovni poziv, te formaliziran i neformaliziran način dijeljenja uloga;
- kraj igre – s poznatim i neizvjesnim ishodom (Duran, 2001).

3. TRADICIJSKA IGRA

Tradicijska igra egzistira kao jedan od izraza kulturnog identiteta i načina prijenosa kulturnih elemenata kao što su vrijednosti, norme, jezik, ponašanje i artefakti (Visković, 2020). Klemenović (2013) ističe kako su globalne gospodarske promjene i posljedično tome promjene kulture zajednice uzrokovale promjene dječje igre i njihovih igračaka, igrovnog okruženja, vremena igre te načina uključenosti odraslih u dječju igru. Dječja tradicija i dječji folklor suštinski su vezani za pojave u svijetu koje se događaju odraslima, stoga ih je jednim dijelom nužno sagledati kao element kulture uopće. Određeni su psihološkim, prostornim, vremenskim i sociološkim koordinatama kolektivnog stvaralaštva (Duran, 2001).

Promjenama socijalnog okruženja utječe se na promjene u dječjoj igri. Okruženje u kojemu dijete živi ograničava vrijeme i prostor za igru, a subjektivni stav roditelja o sigurnosti djeteta ponekad nadilazi objektivne sigurnosne prepreke kojih je svakim danom sve više, kako u urbanim, tako i u ruralnim sredinama. Kovačević i Opić (2014) navode da su tradicijske igre strukturirane tako da izravno utječu na psihomotorni, kognitivni i emocionalni razvoj djeteta, a svaka od igara primarno utječe na jedan dio, ali i na cjelokupan razvoj djeteta.

Prema Dragić (2016) dječje tradicijsko stvaralaštvo u Republici Hrvatskoj još nije dovoljno znanstveno istraženo i usustavljeno, a posebno je skromno bilo prisutno u dosadašnjoj literaturi, ono ima sve bitne elemente

predajne kulture, a ima i slučajeve da su se u dječjem svijetu očuvali već davno zaboravljeni običaji i igre zanemarene od odraslih.

3.1. Tradicijska igra Slavonije

Prikupljanjem i bilježenjem tradicijskih igara širom Republike Hrvatske svuda se nailazi na vrlo slične podjele igara, koje se u značajnoj mjeri podudaraju s podjelom igara na području Slavonije. Dragić (2006) tako dijeli dječje igre sjeveroistočne Đakovštine na: brojalice, tapšalice, rugalice, igre s pravilima, igre s pjevanjem i recitiranjem, igre s pjevanjem i plesom, šetana kola, zagonetke, priče, mješovite igre (Dragić, 2006). Kaurić (2011) iznosi složeniju podjelu igara Brodskog Posavlja prema: dobnoj skupini, prostoru i vremenu izvođenja, funkcionalnosti, simboli, broju izvođača i spolu.

Najveću objedinjenu kolekciju dječjih igara donosi Duran (1995) u prilogu knjizi „*Dijete i igra*“ pod nazivom „*Ja se srdim na te ili kako su se igrala i kako se igraju djeca Slavonije*“. To je zbirka igara nastala na osnovi višegodišnjih prigodnih promatranja na ulicama, dvorištima i igralištima Osijeka i Vinkovaca, te na osnovi istraživanja provedenog tijekom 1988., 1989. i 1990. godine (Duran, 2001: 43). Uspoređujući tako prikupljene igre s igrama Novog Zelanda, koje je prikupio i kategorizirao B. Sutton-Smith u 19. st., uočava na igre Slavonije primjenjivu podjelu igara u sljedeće komparativne kategorije:

- A. *Igre s pjevanjem*
 - a. *igre s nižom organizacijom*
 - b. *igre u liniji*
 - c. *igre u paru*
- B. *Dijaloške igre*
- C. *Neformalne igre*
- D. *Igre vođe*
- E. *Igre lovce (gonjenja)*
- F. *Ritmičke igre*
- G. *Igre šanse (sreće)*
- H. *Aktivnosti izazivanja*
- I. *Sobne igre*
- J. *Igre vještine*
 - a. *igre udaranja*
 - b. *igre bacanja*
 - c. *manipulativne igre i igre hvatanja*
 - d. *igre skakanja*

e. igre skakanja

f. igre trčanja (Duran, 2001: 45).

Nadalje, usporedbom igre Slavonije i Novog Zelanda s igrama Velike Britanije također nailazi na primjenjivu podjelu igara Ione i Pitera Opie (1979) koji su igre s ulica Velike Britanije kategorizirali kao:

1. Igre lovljenja

2. Igre hvatanja

3. Igre traženja

4. Igre lova

5. Igre utrivanja

6. Igre duela

7. Igre odvažnosti

8. Igre pogađanja

9. Igre glumljenja

10. Igre pretvaranja (simbolička igra) (Duran, 2001: 79).

Analizirajući igre Slavonije, ne samo da se sličnosti mogu uočiti unutar jednog naroda već su one univerzalne tvorevine datog vremena u cijelome svijetu. Duran (2001) još zaključuje kako su igre prvenstveno u službi onoga po čemu su ljudi slični, a ne različiti, ali u igrovnim tkanjima, koja sadrže ono što odgovara dječjim razvojnim potrebama i mogućnostima na putu urastanja u ljudsku zajednicu ima, naravno, i dosta kulturno specifične simbolike.

4. NESTANAK TRADICIJSKE DJEČJE IGRE I PITANJE REVITALIZACIJE IGARA

Složenost igre povezana je s razvijenošću vrste i javlja se kod nespecijaliziranih vrsta, preciznije, onih vrsta koje ne nasljeđuju gotove obrasce ponašanja. Viši stupanj na evolucijskoj ljestvici povezuje se i s dužim razdobljem sazrijevanja, odnosno djetinjstva te složenijim igrama (Zagorec, 2006; Duran, 2001). Kako je ranije rečeno, tradicijska igra udovoljava razvojnim potrebama djeteta jer sadrži velike mogućnosti poticanja raznovrsnih, razvojno vrijednih aktivnosti (Duran, 2001; Kovačević i Opić, 2013), kao i tradicijskih vrijednosti, koje se daju iščitati iz pobrojanih klasifikacija dječje tradicijske igre.

Za tradicijsko prenošenje igara vrijedi zakon promjenjivosti, što za posljedicu ima nestajanje, mijenjanje, reinterpretaciju i transformaciju, a u tom procesu nalazi se i proces selekcije: što nije uspješna tvorevina ili nije aktualno, nestaje. Međutim, neke od igara nestaju i zbog prekida lanca pre-

nošenja, koji je rezultat dobne segregacije, a sve je karakterističnija pojava u razvijenom društvu (Duran, 2001). Djeca su danas rijetko među drugom djecom bez nazočnosti odraslih, bilo da se radi o njihovim roditeljima, trenerima, odgajateljima i/ili učiteljima. Čak i školska djeca imaju vrlo malo vremena koje provode s vršnjacima, a da nisu pod kontrolom odraslih. Osim toga, postoji i druga krajnost u kojoj djeca ostaju satima sama kod kuće i bez nadzora provode sate pred televizorom ili video igricama (Bašić, 2012), i što je u posljednje vrijeme aktualnije, pametnim telefonima i tabletima. Danas se često može čuti kako se djeca više ne znaju igrati, a takav stav ponajprije dolazi od odraslih koji promatraju za njih neobičnu i drugačiju igru suvremene djece. Je li takav kritički stav opravdan? Pozitivan stav odraslih prema važnosti dječje igre rezultirat će njihovom brigom za nju koja se ogleda u stvaranju uvjeta za igru (igračke, razni materijali, prostor, vrijeme i suigrači) kao i spremnost odraslih da u njezinu odvijanju sudjeluju, to se prije svega odnosi na roditelje koji su ujedno i prvi djetetovi partneri u igri (Maleš i Stričević, 1996). Dječja igra doživljava rapidne promjene pod utjecajem informacijske tehnologije, stoga je vrlo važno shvatiti kako su te promjene karakteristike 21. stoljeća, te otkriti kako ih što bolje razumijevati i prihvatiti (Rogulj, 2013). Svakodnevni globalizacijski trendovi čine veliku opasnost u gubljenju posebnosti pojedinih krajeva i naroda pa se stvara potreba njegovanja svijesti o prirodnoj i društvenoj nacionalnoj baštini (Kostović-Vranješ, 2015), ali i o očuvanju razvojnih funkcija koje tradicijske, i možda kao takve nepopularnije, igre sadrže.

Sigurno je da ima i takvih tradicijskih igara koje za suvremenu djecu nemaju smisla. Pastiri su nekada, na primjer, razvijali različite igre u kojima se usavršavala spretnost korištenja noža (jer su se vrlo rano, u svakodnevnim aktivnostima, koristili nožem). Nož se bacao na različite načine, a zadaci su bili poredani prema težini. Revitalizirati ovu igru na asfaltnim ulicama grada sigurno nema smisla. No, bit ove igre je uvježbavanje motoričke spretnosti ruku, uz kognitivne zahtjeve koji se odnose na razumijevanje serijacije... (Duran, 2001: 327)

Brojne su takve igre suvremenijeg datuma koje su gotovo u potpunosti iščezle s ulica i dječjih života, ovdje se radi o igrama poput *žabe-labe*, *trule kobile*, *drvene Marije*, *došla majka s kolodvora* i dr. Gubitak ovih i sličnih igara vjerojatno je ponajviše rezultat prekida u lancu prenošenja uvjetovanog naglim zaokretom u načinu života pod utjecajem prebrzih društvenih promjena, ubrzane urbanizacije, *hiperglobalizacije* društva i naglih socijalnih promjena uvjetovanih nametnutim gospodarskim i, novije, zdravstvenim krizama, nego je to posljedica manjka interesa odraslih za život i razvoj djeteta ili nezanimljivost samih igara. Koliki je stvarni gubitak igara i je li isti u skladu s uobičajenim tijekom ranije opisanih promjena? Događaju li se promjene u

poimanju tradicijske igre? Pitanja su to na koja nije jednostavno pronaći odgovor, ali ih odgovorno društvo treba postavljati.

Razvijanje svijesti o gubitku tradicijskih igara i njihova revitalizacija povezuju razvojnu s baštinskom funkcijom igara i prvi su korak u očuvanju obiju spomenutih funkcija tradicijske igre na putu zaborava, a ako se dogodilo da je došlo do preskoka generacije u lancu prenošenja tradicija, dječjoj igri jedino i preostaje uplitanje odraslih kako bi je očuvali od zaborava i spasili za buduće generacije, a ne kako bi ono vršilo funkciju kontrole nad slobodnim vremenom djeteta. Rajković (2013) kaže kako se odrasla osoba ne treba bojati da će narušiti djetetove potrebe za slobodnom igrom, niti je ugušiti. Djetetova igra ne isključuje odraslu osobu, već je odrasla osoba povremeno potrebna radi njezina usmjeravanja i dobrobiti djetetova razvoja. Uloga je roditelja u usmjeravanju i pružanju podrške tijekom igre neupitna. Igrovne aktivnosti s roditeljima predstavljaju izazov i mogućnost testiranja bez velikog rizika. U takvoj igri dijete može testirati svoje granice na siguran način. Valja imati na umu da roditelj ne treba upravljati dječjom igrom (Klarin, 2017). Prema Ward (1996) aktivna uključenost odraslih u dječju igru može još i pojačati socijalnu funkciju igre i korisno djelovati na kognitivni rast djeteta. Kovačević i Opić (2014) za tradicijsku opisuju kao dio osobnog naslijeđa i kulturne tradicije, te i oni uočavaju kako se prolaskom vremena ne prenose na mlađe generacije kao posljedica modernog načina života i rastuće pojave otuđenja.

Mnoge su se starinske igre dugo održale, odupirući se žilavo svim promjenama u narodnome životu, pa su neke od njih doprle i do naših dana. Pa ako se više i ne nalaze u inventaru današnjih dječjih igara, ostale su prisutne barem u sjećanju starijih naraštaja. (Kozić, 1988: 51)

5. METODOLOGIJA

5.1. Cilj

Cilj je ovog istraživanja ispitati i utvrditi ukupan broj dječjih igara koje današnji roditelji djece starosti do 15 godina aktivno nose u svome sjećanju (kojih se bez dodatnih podsjetnika mogu prisjetiti), te utvrditi ukupan broj igara za koje procjenjuju kako su ih prenijeli svojoj djeci. Potom, dobivene rezultate usporediti s brojem $N_z = 205$ dječjih igara, dobivenog nakon grupiranja pojedinih igara po kriteriju srodnosti (bez toga broj je i veći), u prilogu knjizi „Dijete i igra“ pod nazivom „Ja se srdim na te ili kako su se igrala i kako se igraju djeca Slavonije“ (Duran, 1995) koje je autorica prikupljala tijekom 1988., 1989. i 1990. godine na području Osijeka i Vinkovaca i još sedam slavonskih sela.

Temeljem teorijske analize postavljaju se sljedeća istraživačka pitanja:

1. Koliki je ukupan broj različitih dječjih igara kojih se ispitanici roditelji aktivno prisjećaju iz svoga djetinjstva i kakav je isti u odnosu na broj igara pobrojanih u Zbirci igara: *Ja se srdim na te ili kako su se igrala i kako se igraju djeca Slavonije* (Duran, 1995)?

2. Koliki je ukupan broj dječjih igara koje su roditelji prenijeli svojoj djeci i kakav je isti u odnosu na broj različitih igara kojih se ispitanici roditelji aktivno prisjećaju iz svoga djetinjstva?

3. Postoji li razlika u vrsti igara pobrojanih u Zbirci igara: *Ja se srdim na te ili kako su se igrala i kako se igraju djeca Slavonije* (Duran, 1995) i igara prikupljenih istraživačkim pitanjima jedan i dva?

5.2. Uzorak

Do uzorka se dolazi postupkom *lavine* na području gradova Osijeka i Vinkovaca, te sela smještenih između njih i u njihovoj okolici. Za potrebe istraživanja izrađen je *Upitnik procjene odnosa aktivnog sjećanja odraslih i prijenosa tradicijske igre* koji je online putem poslan na početne adrese, osnovne škole i dječje vrtiće s područja obaju gradova i spomenutih sela, te potom prosljeđivan roditeljima učenika i polaznika dječjih vrtića. Na ovaj je način dobiven broj od $N = 201$ ispitanika koji su udovoljili kriteriju mjesta stanovanja, njih 157 iz urbanog područja (78%) i 44 iz ruralnog područja (22%), od toga 175 majki (87%) i 26 očeva (13%), prikazano u *Tablici 1*. Najstarija ispitana osoba rođena je 1960. dok je najmlađa rođena 1998. godine.

Tablica 1. Opis uzorka

Broj ispitanika (N)	Dob (raspon godina starosti)	Majke (f / %)	Očevi (f / %)	Urbano područje (f / %)	Ruralno područje (f / %)
201	23–61	175	26	157	44
		87%	13%	88%	22%

5.3. Instrument i tijek istraživanja

Upitnik procjene odnosa aktivnog sjećanja odraslih i prijenosa tradicijske igre konstruiran je za potrebe istraživanja temeljem analize relevantne literature i sastoji se od tri dijela. Prvi dio (1. pitanje) prikuplja podatke o spolu, dobi i mjestu stanovanja. Drugi dio (2. i 3. pitanje) služi kao uvod u temu, dodatno opisivanje fenomena dječje igre, ali i kao podsjetnik na različite igre

kojih su se igrali ispitanici u svome djetinjstvu. Pitanja se sastoje od petostupanjske Likertove skale procjene šest tvrdnji o njihovom djetinjstvu i šest preslikanih tvrdnji o djetinjstvu njihove djece, pri čemu 1 znači u *potpunosti se ne slažem*, a 5 u *potpunosti se slažem*. Treći dio (4. i 5. pitanje) pitanja su otvorenog tipa sa zadatkom nabiranja što većeg broja igara iz vlastitog djetinjstva i igara kod kojih je došlo do prijenosa na djecu, a analiza dobivenih odgovora na ta dva pitanja predmetom je istraživanja.

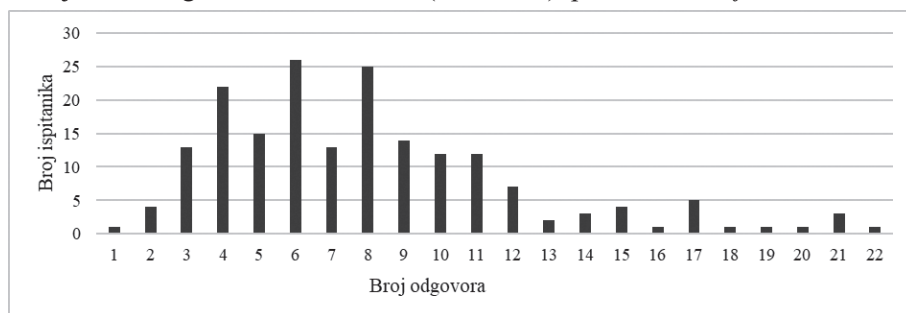
Istraživanje se provodilo od lipnja do kolovoza 2021. godine. Prikupljeni podaci analizirani su u programu *Statistical Program for Social Scientists 20* (SPSS20).

6. REZULTATI I RASPRAVA

Dobiveni su rezultati radi lakšeg prikaza interpretirani u dvije zasebne kategorije *Sjećanje* i *Prijenos* koje su uspoređene s kontrolnom kategorijom *Zbirka igara* i isti vrijede za ispitanike uzorak. Popis svih navedenih igara prikupljenih ovim istraživanjem nalazi se u *Prilogu 1*.

Sjećanje

Najviše ispitanika, njih 26, u ovoj kategoriji prisjećalo se po 6 igara (Mod = 6), prosjek broja odgovora po ispitaniku iznosio je 8,17 ($M = 8,17$), najmanji broj navedenih igara iznosio je 1 (Min = 1), dok je najveći broj navedenih igara zabilježen u odgovorima iznosio 22 (Max = 22), prikazano *Grafikonom 1*.



Grafikon 1. Sjećanje: Ispitanici – odgovori

Ukupan broj različitih igara pobrojanih u ovoj kategoriji iznosi $N_s = 177$, uspoređujući s brojem različitih igara pobrojanih u kategoriji *Zbirka igara* $N_z = 205$ uočava se pad u broju igara što je vidljivo iz nejednakosti $N_s < N_z$.

Interpretacijom pojavnosti pojedinih igara prisutnih u aktivnom sjećanju ispitanih roditelja dodatno se naglašava ovakav nalaz. Deset najučestalijih igara prisutnih u sjećanju roditelja prikazano je u *Tablici 2*.

Tablica 2. Sjećanje: Najčešće navođene igre

Rang	Frekvencija (f)	Udio u uzorku (%)	Naziv igre
1.	157	78,1%	skrivača
2.	154	76,6%	guma
3.	153	76,1%	školica
4.	110	54,7%	vije/lovice
5.	98	48,8%	graničar
6.	68	33,8%	policajca/žandara i lopova
7.	66	32,8%	igra ledene babe/kraljice
8.	51	25,4%	čovječe, ne ljuti se
9.	46	22,9%	igra klikerima
10.	45	22,4%	nogomet

Najčešće navođena igra iz djetinjstva jest igra *skrivača* (*žmire, žmirke, žmure...*) prisutna u čak 78,1% odgovora, slijede je igra *gume* (*gumi-gumi, lastiš...*) navedena u 76,6% odgovora te igra *školice* (*škola, skakanka...*) sa zastupljenošću u 76,1% odgovora. Nakon tih odgovora dolazi do značajnog pada u frekvenciji pojavljivanja za sve navedene igre te se tako *nogomet* kao igra koja se pojavljuje na samom dnu *Tablice 2* javlja u tek 22,4% odgovora. *Tablicom 3* prikazan je značajan pad u frekvencijama odgovora po pojedinim igrama nakon desetog mjesta u *Tablici 2*.

Tablica 3. Sjećanje: Odnos broja i frekvencija igara

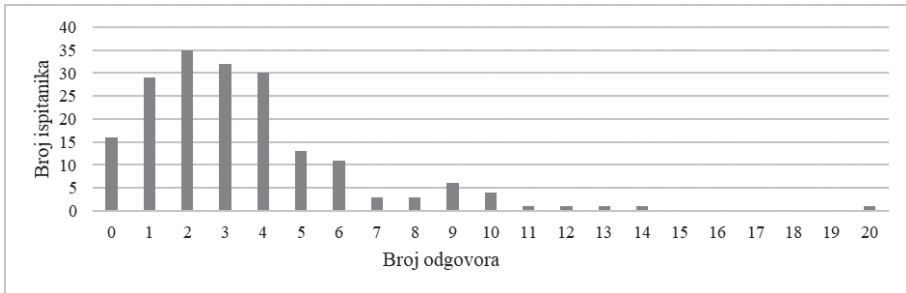
Frekvencija	Udio u uzorku	Broj različitih igara s frekvencijom
157	78,1%	1
154	76,6%	1
153	76,1%	1
110	54,7%	1
98	48,8%	1
68	33,8%	1
66	32,8%	1
51	25,4%	1
46	22,9%	1
45	22,4%	1
40	19,9%	1
26	12,9%	1
23	11,4%	1

21	10,4%	1
20	10,0%	1
18	9,0%	1
17	8,5%	1
16	8,0%	4
15	7,5%	2
14	7,0%	1
12	6,0%	4
11	5,5%	2
10	5,0%	2
9	4,5%	4
8	4,0%	3
7	3,5%	8
6	3,0%	8
5	2,5%	6
4	2,0%	16
3	1,5%	22
2	1,0%	22
1	0,5%	56
		Ns = 177

Ovakav prikaz proširuje mogućnost tumačenja dobivenih rezultata uz upozoravajući podatak kako se preostalih 167 različitih igara, od ukupno pobrojanih Ns = 177, pojavljuje u ukupnom udjelu odgovora manjem od 20%. Zlata i Klišanić (2021) navode da roditelji danas kao najveće prepreke za igru djece na otvorenome vide: promet (58%), vremenske uvjete (52%), nedostatak vremena (48%), opasnost od nepoznatih osoba (30%), strahove koji su rezultat upozorenja koja dolaze iz medija, a tiču se ozljeda kod djece, mogućih situacija da se dijete izgubi i sl. (25%), mišljenje roditelja da je dijete još premalo (18%) te razne osobne strahove i zabrinutost kod roditelja vezane uz igru djece na otvorenome (15%) iz čega je vidljivo kako je u urbanoj sredini grada Zagreba došlo do značajnih promjena u igrovnim okolnostima današnje djece koje za rezultat mogu imati prekid u lancu prenošenja igara među vršnjacima. Suvremeni način života današnjih generacija u odnosu na ubranu digitalizaciju društva i procese globalizacije općenito smanjuje razlike u načinu života između manjih i većih urbanih sredina, kao i većih ruralnih u odnosu na njih, stoga se može reći kako su igre poput: *cara govedara, crvene/crne kraljice 123, igre pljeskanja, muhe, izgradnje skloništa, čorave babe; grupa traži grupu, utrki vanja, lopte u rupi, igre autićima, trgovine, žabe labe, penjanja na drveće, igre iks-oks, pokvarenog telefona, okoš bokoš; wc-a i dr. koje su među ostalima pobrojane u kategoriji Sjećanje, a s prisustvom manjim od 20% u ukupnom broju odgovora u ozbiljnom riziku od zaborava.*

Prijenos

U ovoj kategoriji najviše ispitanika, njih čak 35, dalo je po samo 2 odgovora ($\text{Mod} = 2$), prosjek broja odgovora po ispitaniku iznosio je 3,5 ($M = 3,5$), najmanji broj navedenih igara u prijenosu iznosio je 0 ($\text{Min} = 0$), dok je najveći broj navedenih igara zabilježen u odgovorima iznosio 20 ($\text{Max} = 20$), prikazano *Grafikonom 2*.



Grafikon 2. Prijenos: Ispitanici – odgovori

Ukupan broj različitih igara pobrojanih u ovoj kategoriji iznosi $N_p = 103$, uspoređujući s brojem različitih igara pobrojanih u kategoriji *Sjećanje* $N_s = 177$ i ovdje se uočava pad u broju igara što je vidljivo iz nejednakosti $N_p < N_s$.

Deset najučestalijih igara zabilježenih u kategoriji *Prijenosa* prikazano je u *Tablici 4*.

Tablica 4. Prijenos: Najčešće navođene igre

Rang	Frekvencija (f)	Udio u uzorku (%)	Naziv igre
1.	119	59,2%	skrivača
2.	63	31,3%	vije/lovice
3.	41	20,4%	graničar
4.	39	19,4%	čovječe, ne ljuti se
5.	38	18,9%	guma
6.	29	14,4%	školica
7.	22	10,9%	nogomet
8.	20	10,0%	ledena baba/kraljica
9.	16	8,0%	igra lutkama
10.	14	7,0%	igra klikerima
			crna/crvena kraljica

Najčešće navođena igra za koju roditelji procjenjuju kako su je prenijeli svojoj djeci jest i ovdje igra *skrivača* (*žmire, žmirke, žmure...*) prisutna u 59,12% odgovora, slijede je igra *vije/lovice* zabilježena u 31,3% odgovora te igra *graničar* navedena u 20,4% odgovora što zapravo ukazuje na vrlo brz pad na tu graničnu vrijednost ako je uspoređivati dobivene podatke s onima u kategoriji *Sjećanje*. Tako gledajući, već i u prvih deset igara dolazi do povećanog rizika od gubitka igara gdje se unatoč relativno velikom broju $N_p = 103$, čak 100 igara nalazi u riziku od potpunog zaborava ako se u obzir uzme sjećanje kao čimbenik prijenosa igara s roditelja na djecu. U odnosu na kategoriju *Sjećanje* uz sve one koje su već navedene, u rizik od gubitka dolazi i igra *policaica/žandara i lopova* koja se u ovoj kategoriji ni ne pojavljuje u prvih deset, a u djetinjstvu je roditelja bila vrlo popularna što posebno indicira promjene u načinu igranja današnje djece jer je upravo za tu igru potrebna veća skupina djece i slobodno kretanje na otvorenom prostoru. Umjesto nje u prvih deset igara upadaju igra *lutkama* i *crna/crvena kraljica*, obje igre prisutne u značajno manjem udjelu od 8 i 7%, te jedna i druga igra koja traži manji broj igrača za igranje i mogu se s lakoćom preseliti u zatvoreni prostor.

Prikaz pada ostalih frekvencija igara u ovoj kategoriji vidljiv je u *Tablici 5*.

Tablica 5. Prijenos: Odnos broja i frekvencije igara

Frekvencija	Udio u uzorku	Broj igara s frekvencijom
119	59,2%	1
63	31,3%	1
41	20,4%	1
39	19,4%	1
38	18,9%	1
29	14,4%	1
22	10,9%	1
20	10,0%	1
16	8,0%	1
14	7,0%	2
13	6,5%	1
12	6,0%	1
11	5,5%	1
10	5,0%	1
9	4,5%	2
8	4,0%	1
7	3,5%	1
6	3,0%	4
5	2,5%	1

4	2,0%	8
3	1,5%	9
2	1,0%	14
1	0,5%	48
		Np = 103

Uspoređujući popis igara zabilježenih kao deset najpopularnijih u obje kategorije *Sjećanje* i *Prijenos* s igrama popisanim u *Zbirci igara* dobiva se presjek od šest igara koje su prisutne u sve tri kategorije, a to su igre (navedene prema popisu iz *Zbirke igara*): *gumi-gumi (skakanje gume)*; *škola (skakanka)*; *graničara*; *ljepljiva baba*, *ledeni čiča*, *sketra*; *klikeranje (špekulanje)*, *klikeranje „na trokut“*, *klikeranje „na rošu“*; te podvrste igre *lovice*. Osim navedenih, pojavljuje se mogući presjek između *Prijenosa* i *Zbirke igara* u vidu igre *crna/crvena kraljica*, koja se u *Zbirci igara* kao takva ne pojavljuje, već se pojavljuje pod nazivom *Crvena kraljica jedan, dva, tri*, a s obzirom na ograničenje istraživanja nije jasno jesu li ispitanici mislili na tu konkretnu igru ili neku podvrstu igre. Zanimljivo je za uočiti kako najpopularnija igra u obje ispitivane kategorije, igra *skrivača*, nije zabilježena u *Zbirci igara*. Osim te igre, na istom popisu nema ni igre *policajca/žandara i lopova*, vrlo popularne igre u djetinjstvu roditelja, te igara *nogomet* i *čovječe, ne ljuti se* prisutnih u obje kategorije, kao ni igre *lutkama* zastupljene u kategoriji *Prijenos*.

Analizom svih dobivenih igara u obje kategorije dobiven je broj podudaranja sa *Zbirkom igara* od N = 53 igre zastupljene u kategoriji *Sjećanje* i N = 38 igara koje su doživjele potpuni prijenos te se bilježe i u kategoriji *Prijenosa*. Tumačenje prikupljenih naziva i podvrsta igara u najvećoj mogućoj mjeri prilagođavalo se opisima igara u *Zbirci igara* te su se na taj način iskristalizirala podudaranja prikazana u *Tablici 6*.

Tablica 6. Podudaranja navođenim u igrama

BR. IGARA	ZBIRKA IGARA	SJEĆANJE	PRIJENOS
	Bako, bako, kol'ko ima sati?	+	+
	Car govedar	+	+
	Cice-mice maramice	+	+
	Crvena kraljica jedan, dva, tri	+	+
	Ćorava baba	+	+
	Čika Mika	+	+
	Desetka	+	+
	Došla majka s kolodvora	+	+

	Gradova i sela	+	+
	Graničara	+	+
	Gumi-gumi (skakanje gume)	+	+
	Iks, oks	+	+
	Kaladont	+	+
	Klikeranje (Špekulanje); Klikeranje „na trokut“; Klikeranje „na rošu“	+	+
	Križić, kružić	+	+
	Krokodile, krokodile, smijemo li prijeći rijeku?	+	+
	Lanac	+	+
	Leti, leti	+	+
	Ljepljiva baba	+	+
	Magarac	+	+
	Mlin	+	+
	Neka puca, neka puca	+	+
	Noć i dan	+	+
	Olimpijada našega grada	+	+
	Pljeskanje	+	+
	Podmornica	+	+
	Ringe, ringe, raja	+	+
	Skakanje po bojama	+	+
	Slijepi miš	+	+
	Šamca-lamca; Šamca – Roka	+	+
	Škola (Skakanka)	+	+
	Škola (Sandokan)	+	+
	Šunke	+	+
	Trećeg loviš	+	+
	U podrumu je dama	+	+
	Zaleđeni kipovi	+	+
	Žaba Laba i ostali	+	+
	Tašun tašun tanana	+	+
	Berem, berem grožđe	+	
	Gdje se bruse škarice?	+	
	Kobasičar (Fuzguz)	+	
	Kobila	+	
	Kockanje sličicama	+	

	Kostur	+
	Laste, prolaste	+
	Lončića	+
	Noška	+
	Pokvareni telefon	+
	Roda i žabe	+
	Skakavac	+
	Širi, širi, veseli peškiri	+
	Vatra	+
	Vješalo	+

Interpretacijom dobivenih podataka dolazi se do spoznaje kako je u vremenu između nastanka Zbirke igara: *Ja se srdim na te ili kako su se igrala i kako se igraju djeca Slavonije* (Duran, 1995) do danas došlo do značajne promjene u poimanju dječje igre, igre na otvorenom i tradicijske igre u svijesti ispitanih roditelja koji su odrastali na ispitivanjem obuhvaćenom području. Vrlo velik broj igara otišao je ili odlazi u zaborav. Ipak, ne dolazi do potpunog gubitka igara, nego je iz dobivenih rezultata vidljivo kako se već i u djetinjstvu ispitanih roditelja događala pojava napuštanja onih igara koje za njih više nisu bile aktualne, a na njihovo mjesto došle su u to vrijeme suvremenije igre poput igara kartama (*sedmice, kems, bele, remi* i dr.), društvenih igara i drugih igara u kući (*monopoly; čovječe, ne ljuti se, twister, chuedo, Lego* i dr.) i/ili igara na otvorenome (*rata, policajca/žandara i lopova, skrivača* i dr.). U pogledu prenošenja igara na svoju djecu, zaključuje se kako se roditelji vode nekom unutarnjom logikom u procjeni onoga čemu će ih poučiti, bilo da se radi o emotivnim razlozima ili poimanjem onoga što je za danas poželjno i moderno. Kako god dodatno analizirali dobivene rezultate, gubitak tradicijske igre proučavan na ovaj način više je nego očit.

7. ZAKLJUČAK

Igra je istinski važna za fizičko, kognitivno, emocionalno i društveno dobro djece (Parent i sur., 2020), toliko da je među ostalim i izriječkom uvrštena u *Konvenciju o pravima djeteta* (1990):

Države stranke priznaju djetetu pravo na odmor i slobodno vrijeme, na igru i razonodu primjerenu njegovoj dobi, kao i na slobodno sudjelovanje u kulturnom životu i umjetnostima. (UN, 1990: čl. 31., st.1.)

Poimanje slobodnog vremena i prikladnog prostora za igru ubrzano se mijenja. Parent i sur. (2020) u svome istraživanju navode kako su roditelji

svjesni da se njihova djeca trebaju na dnevnoj bazi igrati na otvorenome u susjedstvu, no unatoč tome grupiraju odgovore roditelja o navikama igranja njihove djece u dvije skupine, *svakodnevno igranje na otvorenom* označava 35,2% u odnosu na 64,8% *rjeđe od svakodnevnog igranja na otvorenome*. Isti autori ističu kako je, među ostalim, povjerenje u susjede najznačajniji čimbenik u odlučivanju hoće li im se djeca igrati vani na otvorenome. Može se reći kako je igra prvo čovjekovo samostalno i stvaralačko iskustvo s okolinom kao i jedan od prvih načina učenja koji omogućuje svakome, i djetetu i odraslome, da znanja koja mu mogu pomoći u racionalnoj, djelotvornoj i organiziranoj akciji pronađe u sebi i kroz vlastito iskustvo (Bunčić i sur., 2007). Mnogi bi roditelji željeli provoditi puno više vremena sa svojom djecom, ali im zbog posla i drugih dnevnih obaveza za igru s njima preostaje vrlo malo vremena (Đuran i sur., 2019), a zbog različitih suvremenih utjecaja svjesno ili nesvjesno ograničavaju prostor i vrijeme za aktivnu igru s vršnjacima kako na otvorenim, tako i u zatvorenim prostorima.

Ovim se istraživanjem pokušalo doći do što konkretnijih spoznaja o broju i vrstama dječjih igara koje roditelji mogu prenositi ili prenose svojoj djeci. Odluka o postupku i načinu istraživanja donesena je svjesno s ciljem dolaska do većeg broja ispitanika, a samim time i realnijih konkretnih brojeva igara u *Sjećanju i Prijenosu*, prihvaćajući rizik gubitka u samom kvalitativnom opisu igara. Unatoč navedenom nedostatku došlo se do nekoliko važnih spoznaja. Roditelji su u značajnoj mjeri već u svome djetinjstvu prestajali igrati tradicijske igre, te se i tada događala transformacija u načinu igranja koje je krajem osamdesetih godina bilježila Duran (1995). Osim toga, opadanjem broja igara u sjećanju dolazi do opadanja broja igara koje i sami prenose djeci. Promišljajući o aktivnom sjećanju odraslih kao čimbeniku prijenosa tradicijske igre na djecu općenito, u ovome istraživanju na slavonsko dijete, uočava se kako do prijenosa onoga što u slavonskoj kulturi i tradiciji postoji kao kulturno i društveno dobro ne dolazi. Tradicijsku igru i njezine osobitosti djeci se očito mora prenositi drugim putem, djelovanjem i angažmanom u kulturno-umjetničkim društvima lokalnih zajednica, revitalizacijom starih igara u predškolskoj i školskoj dobi za što postoje brojni primjeri u praksi, ali ne samo kao izborni sadržaji, već bi o tome valjalo promišljati kao o stalnoj sastavnici kurikulumu predškolskih i osnovnoškolskih ustanova. Kao važan doprinos ovog istraživanja nudi se dobiveni popis igara koji može služiti kao orijentir u budućim istraživanjima. Svakako bi valjalo pronaći modalitet koji bi bio prihvatljiv prema današnjim zakonskim okvirima reguliranim *Općom uredbom o zaštiti podataka* (EU, 2016), a koji bi omogućavao nova istraživanja i proučavanja slobodne dječje igre ulice i druma, dok bi se ovakvo istraživanje značajno unaprijedilo dodatnim intervjuiranjem ispitanika.

Literatura

- Bašić, S. (2012). *Kriza djetinjstva*. Dijete, vrtić, obitelj, 18 (64), 10–12, dostupno 17. svibnja 2021. na: <https://hrcak.srce.hr/124014>
- Bunčić, K., Ivković, Đ., Janković, J., Penava, A. (2007). *Igrom do sebe*. Zagreb: Alinea.
- Dragić, J. (2006). Dječje igre i plesovi sjeveroistočne Đakovštine (sela Koritna, Semeljci i Forkuševci). U: Žakula, B. (ur.), *11. seminar folkloru panonske zone*, 16–31. Vinkovci: Kulturni centar Gatalinka.
- Dragić, J. (2016). Tradicijska kultura kao dio odgojno-obrazovnog rada. U: Mlinarevic, V., Vonta, T., Borovac, T. (ur.), *Rani i predškolski odgoj i obrazovanje – izazovi i perspektive: zbornik radova s 5. međunarodnog stručnog i znanstvenog skupa*, 289–295. Osijek: Signatura.
- Duran, M. (1995). *Dijete i igra*. Jastrebarsko: Naklada Slap.
- Duran, M. (2001). *Dijete i igra*. Jastrebarsko: Naklada Slap.
- Đuran, A., Koprivnjak, D., Maček, N. (2019). *Utjecaj medija i uloga odraslih na odgoj i obrazovanje djece predškolske i rane školske dobi*. Communication Management Review, 4 (1), 270–283; dostupno 17. listopada 2021. na: <https://hrcak.srce.hr/223682>
- Europska unija (2016). *Uredba (EU) 2016/679 Europskog parlamenta i vijeća od 27. travnja 2016. o zaštiti pojedinaca u vezi s obradom osobnih podataka i o slobodnom kretanju takvih podataka te o stavljanju izvan snage Direktive 95/46/EZ (Opća uredba o zaštiti podataka)*. Bruxelles: Službeni list Europske unije, dostupno 17. listopada 2021. na: <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/HR/TXT/?uri=celex%3A32016R0679>
- Huizinga, J. (1992). *Homo ludens, o podrijetlu kulture u igri*. Zagreb: Naklada Naprijed.
- Kaurić, S. (2011). Dječje igre Brodskog Posavlja (iz sela Oriovac, Brodski Stupnik, Sibinj, Brodski Varoš). U: Žakula, B. (ur.), *16. seminar folkloru panonske zone*, 57–76. Vinkovci: Kulturni centar Gatalinka.
- Klarin, M. (2017). *Psihologija dječje igre*. Zadar: Sveučilište u Zadru.
- Klemenović, J. (2014). *How Do Today's Children Play and with Which Toys?* Croatian Journal of Education, 16 (1), 181 – 200, dostupno 28. studenoga 2021. na: <https://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.922.9885&rep=rep1&type=pdf>
- Kostović-Vranješ, V. (2015). „Baština – polazište za promicanje odgoja i obrazovanja za održivi razvoj“. *Školski vjesnik*, 64 (3), 439–452, dostupno 17. svibnja 2021. na: <https://hrcak.srce.hr/151365>

- Kovačević, T., Opić, S. (2014). „Doprinos tradicijskih igara kvaliteti međuljudskih odnosa i učestalosti druženja učenika u primarnom obrazovanju“. *Hrvatski časopis za odgoj i obrazovanje*, 16 (1), 95–112, dostupno 17. svibnja 2021. na: <https://hrcak.srce.hr/117853>
- Kožić, M. (1988). „Dječje igre u okolici Zagreba“. U: Benc-Bošković, K (ur), *Etnografska baština okolice Zagreba*, 51–62. Zagreb: Hrvatsko etnološko društvo.
- Maleš, D., Stričević, I. (1996). *Druženje djece i odraslih: Poziv na zajedničku igru*. Zagreb: Školska knjiga.
- Rajić, V., Petrović-Sočo, B. (2015). „Dječji doživljaj igre u predškolskoj i ranoj školskoj dobi“. *Školski vjesnik*, 64 (4), 603–620, dostupno 17. svibnja 2021. na: <https://hrcak.srce.hr/153131>
- Rajković, M (2013). „(Slobodna) igra ne isključuje odrasle“. U: *Zbornik radova: Igra u ranom djetinjstvu*, 218–227. Zagreb: OMEP, dostupno 18. svibnja 2021. na: <http://www.omep.hr/assets/play-and-playing.pdf>
- Rogulj, E. (2013). „Utjecaj novih medija na dječju igru“. *Hrvatski časopis za odgoj i obrazovanje*, 16 (1), 267–277, dostupno 17. svibnja 2021. na: <https://hrcak.srce.hr/117859>
- Parent, N., Guhn, M., Brussoni, M., Almas, A., Oberle, E. (2020). „Social determinants of playing outdoors in the neighbourhood: family characteristics, trust in neighbours and daily outdoor play in early childhood“. *Canadian Journal of Public Health*, 112, 120–127, DOI: 10.17269/s41997-020-00355-w
- United Nations (1990). *Convention on the rights of the child*. Geneva: Office of the United Nations High Commissioner for Human Rights, dostupno 17. listopada 2021. na: <https://www.unicef.org/child-rights-convention>
- Vigotski (1977). *Mišljenje i govor*. Beograd: Nolit.
- Visković, I., Topić, J. (2020). „Tradicijska igra i suvremeni kurikulum – mišljenje roditelja i odgajatelja“. *Školski vjesnik*, 69 (1), 49–68, dostupno 17. svibnja 2021. na: <https://hrcak.srce.hr/247376>
- Zagorac, I. (2006). „Igra kao cjeloživotna aktivnost“. *Metodički ogledi*, 13 (1), 69–80, dostupno 17. svibnja 2021. na: <https://hrcak.srce.hr/4365>
- Zlatare, S., Klišanić, A. (2021). „Prirodno okruženje kao izazov za igru i učenje djece na tvorenome kroz partnerstvo s roditeljima“. *Krugovi djetinjstva – časopis za multidisciplinarna istraživanja djetinjstva*, 9 (1), 7–20, dostupno 16. listopada 2021. na: <https://www.krugovidetinjtva.edu.rs/index.php/home/article/view/1>
- Ward, C. D. (1996). *Adult intervention: Appropriate strategies for enriching the quality of children's play*. Young children, 20–25, dostupno 18. svibnja 2021. na: <https://eric.ed.gov/?id=ED371844>

Prilozi

Prilog 1. Popis igara obuhvaćenih istraživanjem

POPIS IGARA OBUHVAĆENIH ISTRAŽIVANJEM			
BR. IGARA	ZBIRKA IGARA	SJEĆANJE	PRIJENOS,,
1	Abeceda	skrivača	skrivača
2	Baba Radoša	guma	vije/lovice
3	Bako, bako, kol'ko ima sati?	školica	graničar
4	Berem, berem grožđe	vije/lovice	čovječe, ne ljuti se
5	Boj pijetlova	graničar	guma
6	Brazdice	policajca/žandara i lopova	školica
7	Bunar	igra ledene babe/kraljice	nogomet
8	Car, ban i Ciganin	čovječe, ne ljuti se	ledena baba/kraljica
9	Car govedar	igra klikerima	igra lutkama
10	Cice-mice maramice	nogomet	igra klikerima
11	Cin, cin, care	igra lutkama	crna/crvena kraljica
12	Cim, cime – drm, drme	odbojka	igre kartama
13	Crvena kraljica jedan, dva, tri	crna/crvena kraljica	bicikliranje
14	Crvi, vrvi	igre kartama	odbojka
15	Cup	bicikliranje	policajca/žandara i lopova
16	Cvijeće	badminton	badminton
17	Ćoćkanje	skakavac	monopol
18	Ćorava baba	Rata	država – grad – selo
19	Čika Mika	Mlin	muhe
20	Čora	trula kobila	igre loptom
21	Čvrga na batine	Monopol	mlin
22	Desetka	Krokodil	šah
23	Djede, kamo idete?	država – grad – selo	preskakanje užeta
24	Došla majka s kolodvora	došla majka s kolodvora	memory
25	Drvena Marija	izbije	iks-oks
26	Dučan	kaubojka i Indijanaca	kuhanje

27	Dulanje	košarka	izbijе
28	Erbebečke	sedmice	bako, bako, koliko ima sati
29	Erbe rečke	boje	ringe ringe raja
30	Ervenjače	preskakanje užeta	uno-uno
31	Gavranića	kuhanje blata	crni petar
32	Gdje se bruse škarice?	olimpijada	sedmice
33	Gicanje	cimbris	sandokan
34	Gradova i sela	bako, bako, koliko ima sati	škola
35	Graničara	car govedar	kipova
36	Grbo	rolanja	okoš bokoš
37	Gumi-gumi (skakanje gume)	crvena/crna kraljica 123	tenis
38	Guša	tenis	utrivanja
39	Hajte, djeco, kući	igre pljeskanja	domino
40	Hladna večera	muhe	igre pljeskanja
41	„Ide vlak“	izgradnja skloništa	rolanje
42	Igra istine	ćorave babe	krokodila
43	Igra ljubljenja	grupa traži grupu	izgradnja skloništa
44	Igra kolo u dvadeset i dva	utrivanja	sanjkanje
45	Igra miša (Papuča)	yamb	grudanje
46	Igra mjeseca	uno-uno	dan noć
47	Igra vampira	šah	care, care, govedare
48	Iks, oks	lopta u rupi	cice mice maramice
49	I oko lo salata	igra autićima	košarka
50	Iz kola u kolo	trgovine	hulahop
51	Janine	žabe labe	stolni tenis
52	Ja se srdim na te	memory	sportske igre na otvorenom
53	Ja utoni	imitacije	lažeš
54	Japan Dida	igre loptom	remi
55	Jastreb i pilići	penjanje na drveće	pogodi tko
56	Jež	iks-oks	kauboji i Indijanci
57	Kad se vratim iz Afrike	pokvareni telefon	boje
58	Kaišanje (remenanje)	okoš bokoš	igre autićima

59	Kako ti se sviđa kom- šija?	wc	od bankine
60	Kaladont	domino	slaganje puzzli
61	Kapa	crni petar	potapanje brodova
62	Kapanje	doktora	križić – kružić
63	Kapetane, kapetane, tko da bude taj?	udaranje loptom o zid	gađanja
64	Klikeranje (Špekulanje); Klikeranje „na trokut“; Klikeranje „na rošu“	potapanje brodova	frizera
65	Klipići	škole	lanac potrganac
66	Kobasičar (Fuzguz)	gađanja praćkom	olimpijada našega grada
67	Kobila	svatova	slijepog miša
68	Kobo i pilići	cice mice maramice	igranje u pijesku
69	Kockanje sličicama	ringe ringe raja	potapanje brodova
70	Kololapka	kockanje sličicama	igrokazi
71	Kokošja šetnja	kipova	kalodont
72	Kostur	na tavanu je sama	ćorave babe
73	Kritika	širi širi veseli peškiri	skakanje preko kanala
74	Krivi naklon	biciklijada	cimbris
75	Križić, kružić	mau mau	žabe labe
76	Krokodile, krokodi- le, smijemo li prijeći rijeku?	lažeš	svatova
77	Kvočka	crni petar	leti leti
78	Lanac	olimpijada našega grada	toplo-hladno
79	Lanac riječi	ciljke	tašun tašun tanana
80	Laste, prolaste	fusguza	magarca
81	Laže	ćoškića/od bankine	vuka i šunke
82	Ledeni čiča	slijepog miša	došla majka s kolod- vora
83	Leti, leti	šamca rok	čika-bika
84	Lija i pilići	lanac potrganac	kalilo
85	Limun i naranča	glumljenje predstava za susjede i priprema- nje istih	obala/rijeka
86	Lisice, kokoši i zmiје	dan/noć	lopta u rupi

87	Lisica po snijegu	čika bika/mika	u podrumu je dama/ sama
88	Lončića	laste prolaste	crvena kraljica 1 2 3
89	Lopta zgađanka	gdje se bruse škarice	frizbi
90	Lopte trkanca	polomljeni lončići	nogotenis
91	Lovci i lisica	grudanje	sreličarstvo
92	Lubenice I; Lubenice II	rukomet	rukomet
93	Ljepljiva baba	stolni tenis	kent
94	Ljubavna poruka	nogotenis	Simon says
95	Ljubiguza	hula hop	yamb
96	Ljubljeno kolo	remi	wc
97	Mačka i miš	bela	pantomime
98	Majstori i kalfe	pogodi tko	pogađanje pojmova
99	Magarac	logorovanja	twister
100	Magaričanje	igranje lukom i stri- jelom	istraživanje
101	Maslanje	obitelji	pecanje
102	Meee! Meee! Meee!	kružić-križić	penjanje na drveće
103	Mlin	kostur	vješala
104	Na kamen sjela Mar- janka	šunke	
105	Nasmijavanje magaraca	fantoma	
106	Napiši što više	rode i žabe	
107	Naroda	sanjkanje	
108	Neka puca, neka puca	brojalice s ispadanjem	
109	Noć i dan	kalodont	
110	Noška	boćanje	
111	Od budaka do budaka	igre bez granica	
112	Oduzimanje zemljišta (caparenje)	hokej na ledu po zimi	
113	Ogledalo	kemps	
114	Olimpijada našega grada	kockice	
115	Okreni se, buho	Simon says	
116	Otimanje buše	dama	
117	Ovako se žito žanje	twister	
118	Ovan u toru	cluedo	
119	Pantlike	lov na leptire	

120	Pečem, kuham, probijam	igranje na računalu	
121	Pčele	ljuljanje	
122	Pekar	vatre (vruće podloge)	
123	Pike prase	zize (vrtiti se u krug u paru)	
124	Pincek i pala (firiz i pala)	šarena jaja	
125	Pljeskanje	igranje Lego kockama	
126	Podmornica	šamca lamca	
127	Pogađanje	pošte	
128	Pokvareni telefon	boj-bije	
129	Popkanje	žogera	
130	Pošto, kume, lončić?	trokut	
131	Pošto zob?	glavomet	
132	Princeza	lov (s pračkama, lukovima i strijelama)	
133	Prstenak	mačevanje	
134	Prva ura tuče, smrt bijele kosti	detektiva	
135	Ptice	šiki piki medo	
136	Ptičar	igre družine, družbe – grupe od nekoliko djece koja ima svoja pravila	
137	Ringe, ringe, raja	šibicama	
138	Ritovi	slaganje puzzli	
139	Roda i žabe	pravljenje žabica od papira	
140	Rušenje slova E	banke	
141	Signal	vješala	
142	Sirenje	berem, berem grožđe	
143	Sjec, priko, sjec	tašun tašun tanana	
144	Skakanje po bojama	leti leti	
145	Skakavac	vruće-hladno	
146	Sketra	zuje (udariš nekoga pa zujiš)	
147	Sladoled	buj buj zelde	
148	Slanine	magarca	

149	Slijepi miš	kalilo	
150	Sudija (sudac)	zimi-zami	
151	Svinjar	bacanje novčića do crte ili zida	
152	Svi činite kao ja	bacanje kamena u dalj	
153	Šamca-lamca; Šamca – Roka	brate, u pomoć	
154	Šiljcanje	nožkanje	
155	Širi, širi, veseli peškiri	tko će prije sjesti na stolicu	
156	Širišapa	bijeli zub	
157	Škola (Skakanka)	skakanje u vrećama	
158	Škola (Sandokan)	sljetanje	
159	Šorkapa	slovo na slovo	
160	Štapić u flašu	povlačenje konopca	
161	Što da radi ova fota	papir škare kamen	
162	Šudlanje	par-nepar	
163	Šunke	kolanja	
164	Titranje (Piljkanje)	kilave babe	
165	Tko voli, tko voli...	mini golf	
166	Trećeg loviš	sreličarstvo	
167	Trumpar	frizbijem	
168	Ture bure	Meksiko	
169	U menije zlatna cinka	rizik	
170	U podrumu je dama	tombole	
171	U Stjepana bana pome- tena vrata	bliške	
172	U Zagrebu je kućica	milijunaš	
173	Ubojica	traženje krijesnica	
174	Učiteljica	istraživanja	
175	Vatra	vješanje za kola	
176	Vašara	igranje u pijesku	
177	Vješalo	utrka puževima	
178	Vrebčanje		
179	Zaleđeni kipovi		
180	Zanatlije		
181	Zlatnici		

182	Znakovi		
183	Zob		
184	Zvrk		
185	Žaba Laba i ostali		
186	Živa vatra		
187	Životinja		
188	Žmirkanje		
189	Buba plazi, pupu traži		
190	Dida Luka		
191	Djevojčice, gdje si bila?		
192	Glavica mamina		
193	Hajdemo se kretat'		
194	Hop ćupa tanca		
195	Isp'o djedi zub		
196	Izvrnu se kočijas		
197	Jabuke		
198	Jaši baba Dorata		
199	Jaši gospođa		
200	Križić mali		
201	Kuhala mišica kašicu		
202	Nuna nuna nuške		
203	Sije baba brašno		
204	Ovaj ide u lov		
205	Tašun tašun tanana		

**Krunoslava DUKA &
Emina BERBIĆ-KOLAR**

**ACTIVE MEMORY OF ADULTS AS A FACTOR
IN THE TRANSMISSION OF TRADITIONAL
GAME TO THE SLAVONIAN CHILD**

Play denotes one of the purest forms of human activity. At its core it is not concerned with obtaining benefits in anyway, but it is rather a purposeful and enjoyable process in itself. It is the subject of research in numerous scientific disciplines. Depending on the viewpoint, it will bring numerous interpretations of man's evolutionary position in the living world. Not only is it possible to describe its role from psychomotor, social and emotional point of view, but it can also be questioned from the perspective of the humanities, as well as put into the context of sustainable development. In its basic meaning, it is an activity that is primarily related to childhood. Although it is a free activity characterized by enjoyment and fun, and as such may seem frivolous, the matter of the evolution of play, as well as the rapid disappearance of traditional children's games from the world of the modern child is anything but frivolous.

Active Memory of Adults as a Factor in the Transmission of Traditional Game to the Slavonian Child is a survey conducted online (N = 201 respondents) from June to August 2021 in the area of the cities of Osijek and Vinkovci and the nearby villages. The aim was to examine and determine the total number of children's games that today's parents of children under 15 actively carry in their memory and can recall without additional reminders, as well as determine the total number of games they estimate to have passed on to their children.

Keywords: *active memory, children's play, game transfer, traditional play*