

OTROKOVA IGRA

Igra je otrokova spontana, prostovoljna, prijetna in ustvarjalna dejavnost, ki sama sebe krepi in nagrajuje. Preko igre otrok spoznava sebe, svet in se uči. Otrok s pomočjo igre razvija svoje različne sposobnosti. Igra vpliva na razvoj mišljenja, na pridobivanje izkušenj in znanja, na otrokovo čustveno in socialno življenje ter prispeva h govornemu razvoju.

Tekom otrokovega razvoja se tudi igra postopoma spreminja in nadgrajuje.

VRSTE OTROŠKE IGRE:

- **FUNKCIJSKA IGRA** je najpreprostejša igra, ki se v razvoju pojavi prva. Otrok se igra tako, da preizkuša, ogleduje in raziskuje svoje telo, sposobnosti in predmete. Tipične funkcijske igre so: najrazličnejše vrste gibanja (plazenje, plezanje, guganje...), tipanje in okušanje predmetov, vlečenje in prenašanje stvari, odpiranje in zapiranje, presipanje in pretakanje snovi, gnetenje, mečkanje, trganje, čečkanje ... Ta oblika igre začne upadati po drugem letu starosti, vendar je po malem prisotna celotno predšolsko obdobje.
- **KONSTRUKCIJSKA IGRA** je igra, pri kateri otrok povezuje, sestavlja določene predmete v konstrukcijo (npr. sestavljanje kock). Predstavlja velik delež igre predšolskih otrok. Bistvena sprememba, ki se z razvojem pojavi v konstrukcijski igri, je načrtovanje – otrok vnaprej pove, kaj in kako bo sestavil.
- **IGRE S PRAVILI** se pojavljajo od 3. leta naprej. Tovrstne igre imajo lahko vnaprej postavljena pravila (Človek ne jezi se, karte, mikado, domine ipd.), lahko pa otrok take igre izdela tudi sam in si izmisli svoja pravila. Od otroka igre s pravili zahtevajo prepoznavanje, sprejemanje in podrejanje vnaprej postavljenim pravilom.
- **SIMBOLNA IGRA** je igra pretvarjanja, v kateri si otrok predstavlja nekaj iz stvarnega ali domišljjskega sveta. Primer take igre je, ko se otroci igrajo, da hranijo dojenčka, da popravljajo avtomobil, da pregledujejo pacienta ipd. Pri tem lahko uporabljajo vsakdanje predmete, ki v igri dobijo nov pomen, npr. žlica postane telefon, robček uporabijo za odejo. Nemalokrat otroci uporabljajo pri simbolni igri tudi namišljene predmete, npr. se igrajo, da jedo torto, pa torte sploh nimajo. Simbolna igra se začne pojavljati po 2. letu starosti, v kasnejših razvojnih obdobjih pa postane najpogostejša oblika igre.

VRSTE IGER GLEDE NA OTROKOVO SOCIALNO UDELEŽBO

Približno **do drugega leta** otroka bolj zanimajo pomembni odrasli kot vrstniki, zato v tem obdobju prevladuje **individualna** (samostojna) **igra**. Otrok se še ni sposoben igrati z vrstniki, zasledimo le opazovanje drugih otrok.

Med drugim in tretjim letom se pojavi **vzporedna igra**, kadar je skupaj več otrok. Otroku je všeč, da je skupaj z vrstniki, vendar sodelovanja z njimi še vedno ni zmožen. Otroci te starosti se torej še vedno igrajo vsak zase, vendar se že pojavljajo elementi

posnemanja igre drugega in jemanje igrač drugemu. Za to obdobje so značilni konflikti med otroki in tudi fizična obračunavanja.

Po tretjem letu narašča zanimanje za vrstnike in igro z njimi. Otroci v vrtcu se najraje igrajo v manjših skupinah po dva ali trije, skupine pa se pogosto spreminjajo. Pojavi se **skupna igra**, saj otroci že zmorejo sodelovati med seboj, čeprav še vedno pogosto prihaja do konfliktov. Najprej je skupna igra **asociativna**, kar pomeni, da se otroci igrajo skupaj, vendar v igri nimajo skupnega cilja, nato pa postaja vse bolj **sodelovalna**. Pri sodelovalni igri otroci težijo k istim ciljem, četudi jih dosegajo z medsebojnimi trenji. Ta vrsta igre zahteva določeno stopnjo emocionalne in socialne zrelosti, da otrok lahko svoje delovanje uskladi z ravnanjem vrstnikov v igri in sklepa kompromise z njimi. Od mlajšega predšolskega otroka je tako neupravičeno pričakovati, da bo vedno znal počakati na igračo, ki jo uporablja nekdo drug, da bo zmožen posoditi drugemu svojo igračo v zameno za njegovo in podobno. Dejanja nasprotna opisanim, ki si jih odrasli včasih razlagajo kot sebičnost, so logična posledica otrokove razvojne stopnje mišljenja (egocentrizma).

IGRAČE

Igrača je lahko vsak predmet, ki ga otrok v igri spremeni v sebi želen pripomoček. Prve igrače so otrokovi deli telesa, kasneje najbližji predmeti iz okolice, z razvojem otrokove igre pa igrače postajajo vedno bolj strukturirane. Vsi otroci potrebujejo material in igrače, ki spodbujajo telesni in miselni razvoj. Zlasti primerne so t.i. **didaktične igrače**, ki imajo ponavadi tudi oznako, da gre za didaktično igračo in še, za katero starost je igrača primerna. Ne smemo zanemariti tudi običajnih igrač – lutke, avtomobilčki, živalske figurice, lopatke – tudi te igrače otroke spodbujajo k razmišljanju in razvijajo domišljijo. Dobre igrače tako niso nujno nekaj posebnega in nenavadnega, pač pa tudi vsem poznane, »običajne« igrače!

Ministrstvo za šolstvo in šport vsako leto podeli naziv dobra igrača kot zaščitni znak kakovostne igrače. Pri nakupu smo pozorni lahko tudi na ta znak (simbol lutke v krogu), ki nam sporoča, da gre za varno, lepo oblikovano in tehnološko primerno izdelano igračo, ki otroke različnih starosti spodbuja k raznolikim načinom igranja (npr. gibalnim in socialnim igram, domišljjski in ustvarjalni igri) in pridobivanju različnih izkušenj in spretnosti.

Na vseh igračah, ki so v prodaji, bi morali najti tudi znak **CE**. Ta znak pomeni, da je igrača prestala osnovne teste varnosti, ki so določeni za otroške igrače. Pogosto najdemo na embalaži tudi oznako »starostne primernosti« – le-to je treba kritično presojati, saj proizvajalci zelo radi določijo nerealne starostne intervale, npr. od 3 do 99 let.

Prava igrača je tista, ki otroka zanima in ga zabava, zato ni univerzalnega recepta za nakup ustrezne igrače. Paziti moramo, da so **igrače iz kakovostnih materialov in varne.**

Nekateri otroci se zelo radi igrajo »za vojake« in streljajo z namišljenim orožjem. Ta igra je povezana z razvojem agresivnih teženj, ki jih ima vsak človek, le da jih otrok še ne zna izraziti vedno na sprejemljiv način. Otroka lahko v primeru, da uživa v bojnih igrah usmerimo, naj se bori proti hudobnežem, denimo čarovnicam, zmajem ipd. Sporočilo naj bo, da zmaga dobro nad zlim. Pozorni smo tudi, da otrok ne gleda nasilnih vsebin

na televiziji ali računalniku. Te se kasneje lahko izražajo tudi v agresivnem vedenju otroka.

Čedalje popularnejše so tudi računalniške igrice. Nekatere so kakovostne, druge malo manj. O kvaliteti se najprej prepričajmo sami. Računalniške igrice spodbujajo razvoj finemotorike, koordinacije oko-roka in tudi druge sposobnosti oz. spretnosti, odvisno od vrste igre. Vendar pa naj otrok zavoljo računalniških iger ne zanemarija gibanja na svežem zraku in druženja z vrstniki.

Na kaj naj bomo še pozorni pri nakupu igrač?

Igračo bi morali kupovati podobno kot druge izdelke, npr. obleke. Pomembno je, da igračo vzamemo v roke, če je v embalaži, jo vzamemo iz nje, če je to možno in si jo podrobno ogledamo. Pozorni moramo biti na morebitne ostre robove, barvo igrače in zaščito le-te, pri plišastih igračah je smiselno preizkusiti, ali dlake izpadajo že ob običajnem prijemu, ali so dodatki (npr. oči, nos, usta) nalepljeni z običajnim lepilom. Enako pomembno je, da preizkusimo, ali igrača res deluje na način, kot je »obljubljeno« na slikah ali v spremnem besedilu; nekatere igrače (npr. konstruktorji, družabne igre) bi morale imeti navodilo v slovenščini, priložene slike, načrte.

ZAPOMNIMO SI!

Ni najbolj pomembna količina igrač, zelo pomembno pa je, da si za otroka vzamemo čas.

Pripravila: svetovalna delavka Sabina Žnidaršič, univ. dipl. psih.