

Primer, „Analiza dečije igre“ može poslužiti kao vodilja u izradi modela organizacije i rada dečije igraonice. Na osnovu sagledanih aktivnosti i stanja vrlo lako se mogu izraditi dijagrami aktivnosti, prepoznati ključne elemente-klase, sagledati sve karakteristike, vrednosti, interakcije klasa (sagledavanje entiteta njihovih skala vrednosti ili domen opisa).

Primer ove analize primenljiv na sve sisteme i sva polja, npr. za poslovne, inženjerske, organizacione, zdravstvene i socijalne zaštite, itd.

ANALIZA DEČJE IGRE

Igra je najprimerenija aktivnost deteta. Dete kroz igru uči, razvija svoje sposobnosti i veštine, upoznaje svet oko sebe, predmete, znakove, mirise, okuse i nesputano i bez straha od kazni i neuspeha istražuje, oslobađa se frustracija iz svakodnevnice, kreira i stvaralac je. Treba mu pružiti mnoštvo poticaja i pustiti ga da što slobodnije i neopterećeno pravilima realizira te svoje potrebe i razvije se u celovitu osobu. Uvođenjem pravila s metodičkom i didaktičkom merom pomažemo mu prihvatiti norme ponašanja, umerenu disciplinu, samokontrolu i suradnju. Igra decu dovodi iz sveta odraslih u svet mašte u kojem oni zamišljaju predmete, likove, pa čak imaju i zamišljene prijatelje.

2. KRATKI OPIS IGRE (igra prodavača)

Igra prodavača je simbolička igra (igra pretvaranja ili igra uloga) u kojoj do izražaja dolaze dečja mašta i kreativnost.

Aco : Lazo, pitaj mamu da se dođeš igrati kod mene, moja je mama rekla da možeš? (dovikuju se preko ograde koja deli dva dvorišta)

Lazo : Čekaj tren samo da pitam mamu mogu li doći do tebe (trči prema ulaznim vratima kuće, ulazi u kuću, i za minutu proviruje van i sretno uzvikuje). Eto me stižem, smisli čega ćemo se igrati dok ja dođem.

Aco : Već sam smislio, ja ću biti barba koji prodaje banane, a ti budi onaj što kupuje banane! (Acoo uzvikuje, mama kako se zove onaj koji kupuje? – kupac zlato moje! (odgovara mama)

Aco: Lazo ti si kupac!

Aco priprema štand sa voćem (iz mamine kuhinje skuplja potrebne namirnice), a Lazo mu pomaže.

Lazo: (seda na stolicu i upita) : Što ćeš prodavati? Samo banane?

Aco: Čekaj, neka vidim što moja mama još ima u košari za voće!

Lazo : Aha, ima tu i šipaka, i pomorandža, donesi i to, ma donesi celu korpu!

Aco : Ne mogu, teška mi je! Moraš mi i ti pomoći!

Lazo : Ja ne mogu, moja mama je kazala da ja ne smem dizati teško! Znaš ako nosiš teško možeš dobiti kilu! (pokazuje mu trbuh i pokazuje mesto na kojem bude kila)

Aco : Neću ni ja nositi, čekaj (odlazi u prostoriju gde je mama i poziva ju u pomoć)
Mama trebaš nam doneti voće!

Mama: Evo stižem, što vam treba doneti mladi gospodine? (majka se privremeno uključuje u igru)

Aco: Košaru s voćem, teška je, ne bi ja dobio kilu, teta Zora je rekla da se to dobije ako se nosi teško!
(mama objašnjava što je to kila i da trebaju poslušati teta Zorku i tražiti pomoć oko teških stvari)

Lazo : Teta Anita, više te ne trebamo, moramo se igrati, brzo ću morati doma, mama će me zvati na večeru. (majka se povlači i pušta decu da se igraju)

Aco : Sve je pripremljeno, možemo početi sa radom. (poslagao je voće na stol, uzeo papirić koji će mu biti račun i hemijsku olovku da ga njome ispiše)

Lazo : Dobar dan barba, imate li limuna? (u ruci drži kartonsku kutijicu, umjesto košare za kupovinu)

Aco: Nemamo, ali imamo pomorandže, kivi i banane, trebate li nešto od toga. (uzima voće u ruku i pokazuje ih)

Lazo : Može jedna banana, i jedna pomorandže (Vadi iz džepa kartonsku sličicu umjesto novca)

Aco : Pet kuna molim! (odgovara i pruža ruku kako bi primio novac)

Lazo : Izvoli! Vrati mi kusur! (stoji i čeka novac)

Aco : Dao si mi puno kuna, čekaj! (Rukom izvodi pokret kao otvara blagajnu)

Lazo : Jel imaš sitnoga?

Aco: Imam, čekaj! (kida papir i pravi novac)

Lazo: Joj što si spor, ne rade to tako one bake na pijaci!

Aco: Ja nisam baka sa pijace, rekao sam ti da sam ja barba! Izvoli svoj novac! (pomalo ljut i povređen odgovara)

Lazo: Hvala čiko, odlazim sad, spor si, drzak i neću ti doći više! Isti si kao jedna teta koju smo ja i mama videli u dućanu. Njoj se isto ne radi!

Aco: Opak si! (sa suzama u očima)

Lazo: Nisam tako mislio, nemoj se ljutiti! Ajmo se igrati dalje!

Aco: Ne znam! (uvređeno stoji ali ga poziv na igru privlači)

Lazo: Ajde, sada ću ja biti prodavač, čika sa pijace!

Aco: E, to je dobra ideja, da vidiš sad kako je vraćati kune, joj dok to sve izbrojiš! Ja ti ne znam zbrajati i oduzimati, zato mi je trebalo dugo vremena a ti si se naljutio!

Lazo: Aha, pa ne znam ni ja, zašto mi niši tako rekao!

Aco: Dobar dan! (odmah počinje sa igrom)

Lazo: Izvolite dečko što trebate?

Aco: Dve kile banana za moju seku i pomorandže za mene! Koliko to košta?

Lazo: Deset kuna mi dajte!

Aco: Izvolite! (pruža ruku u kojoj nema ništa)

Lazo: Daj mi kune a ne kao da ih daješ samo, ja sam tebi dao kune. (ljut i nezadovoljan)

Aco: Ti si opak! Neću se igrati s tobom!

Lazo: Ti si opak, nemaš ni kune, neću se ni ja igrati s tobom! (protesno ostavlja materijale, seda na pod, obuva svoje cipele i odlazi van iz kuće)

Aco: Mama, Lazo je opak, otišao je kući!

Mama: Nije zlato, nemoj se ljutiti, Lazo je tvoj prijatelj. Sutra ćete se pomiriti i lepo se igrati! U redu je da se ljutiš ali sigurna sam da ćete se pomiriti.

Sad ćemo ja i ti skupa pospremiti voće! (majka pomaže u spremanju „štanda“ i razgovara sa detetom)

3. KONTEKST IGRE

Aco ima 5 godina, Lazo 4 i pol godine, žive u susednim kućama i često se zajedno igraju. Oboje su živahni, zaigrani, druželjubivi, ali su jedina deca u susedstvu primerene dobi za igru. Acina želja za igru prodavača je bio jučerašnji odlazak na tržnicu s majkom, a Lazo je rado prihvatio ulogu kupca. Iz igre se vidi da su oba dečaka bila prisutna u kupovini sa roditeljima, te su se služili i govorom i izrazima lica na način na koji su oni to doživeli od prodavača i kupaca u prodavaonicama. Igru su pristupili razigrano, puni entuzijazma, od stola na terasi su napravili štand, oponašali su ono što su videli i što se oko njih događalo i probali su se uživeti u uloge prodavača i kupca na svoj način. Kroz igru se dobro može videti osobnost deteta, ono o čemu misle, kakvu igru odabiru, koliko su zreli za svoju dob. Kreativnost je osobito izražena, način na koji su složili voće za prodaju, šaroliko, neuobičajeno za videti na štandovima sa voćem i povrćem. Aco je predložio Lazi da se igraju prodavača i on je tu igru prihvatio bez premišljanja. Igra je bez određenih pravila, uloge su podelili dogovorom, u jednom momentu su zamenili uloge. Tok igre je bio spontan, pripreme su se događale u ugodnoj atmosferi, tako je i igra počela ali je prekinuta radi svađe.

4. DEČIJA IGRA

Igra je sastavni deo života svakog deteta. Osim što donosi rasonodu i pruža zadovoljstvo, igra također predstavlja i način kroz koji deca uče o sebi, drugima i svetu koji ih okružuje, stječu kompetenciju i stvaraju socijalne odnose. Iz tog razloga izrazito je važno da svako dete ima dovoljno vremena za igru, odnosno da igra bude deo svakodnevnog života deteta. Način na koji se dete igra te s kime se igra menja se tokom razvoja deteta. Igra se odvija uglavnom zbog zadovoljstva koje pruža. Prihvaćamo je iz vlastitih potreba, bez neke vanjske prisile. Dete se u igri oseća nesputano i otvoreno. Dete igru doživljava kao nešto ozbiljno, jer u njoj zapravo istražuje, kombinira, isprobava i koristi različite strategije. Doprinos igre leži i u tome što ona oslobađa od napetosti, olakšava frustrirajuće situacije, rešava konflikte i zadovoljava dečje želje i potrebu da se oseća odraslom osobom.

5. KLASIFIKACIJA DEČIJE IGRE

Igru možemo podeliti u tri grupe :

Funkcionalne igre

Simboličke igre

Igre s pravilima

Funkcionalna igra je najjednostavniji tip igre, odgovara senzomotoričkoj inteligenciji deteta. Dominantna je u prve dve godine života deteta. Nastaje u dodiru deteta sa okolinom. To su jednostavne radnje s predmetima koje dete izvodi. Funkcionalna igra nije prava igra a roditelji tj. odrasli su nositelji radnje, pokazuju detetu a ono promatra i pokušava to samo ponoviti. Ova igra razvija perceptivne i motoričke funkcije.

Simbolička igra se javlja u predškolskoj dobi oko 4. i 5. godine. Ovo je razvijeni oblik igre. U njoj imamo pravilo, ulogu i sadržaj, a deca koriste određene simbole, igračke, govor, motoričke radnje, slike na unutarnjem planu-mentalne reprezentacije. Teme u igri često odražavaju ono što se događa u dečjim životima pa se igraju mame i tate, prodavača, lekara, škole i sl. Igre mogu preuzeti temu i iz neke bajke ili filma. Funkcija simboličke igre je pomoć u prevladavanju egocentrizma.

Igre s pravilima deca primenjuju nakon 4.godine. Tu spadaju igre s unapred poznatim pravilima i ograničenjima u kojima postoji unapred određeni cilj. Primer takve igre su igre poput skrivača, hvatala, igre loptom, te društvene igre poput čoveče ne ljuti se ili crni Petar. Kroz ovakve igre potičemo socijalizaciji, integraciji u društvo i prihvatanju socijalnih normi. Deca uče da su u životu nužna i neka pravila, uče kako ih poštovati i ukoliko to prihvate kasnije će biti odgovornija. Igre s pravilima su vrlo važno odgojno sredstvo.

6. KOMPONENTE DEČIJE IGRE

6.1. Započinjanje igre

Poziv na igru je otvoren i direktan (Aco poziva Lazu na igru). Podela uloga je postignuta dogovorom i namerom zamene uloga u tokom igre. Nema nikakvih odbijanja uloga. Aco predlaže da Lazo bude kupac, a on prodavač, te da se kasnije zamene za uloge. Tekom igre se uloge menjaju spletom okolnosti,.

6.2. Pravila odvijanja igre

Dete igrajući se bilo koje igre pokušava se pridržavati određenih pravila, ima igara kod kojih je pravilo jako naglašeno i obrnuto. Razlikujemo 3 vrste pravila:

osnovna pravila - pravila koja određuju odvijanje igre i njima određujemo redosled događanja.
specifična pravila - imaju mnoge igre, njima se određuju pojedinosti i neka sporna mesta koja se mogu pojaviti u igri. Mogu se razlikovati i menjati, ovisno o igračima kada dođe do spora.
opšta pravila – odnose se na ponašanja igrača u igri i vrede za svaku igru, a nazivaju se još i etička pravila.

U ovoj igri su primenjena specifična pravila. Aco i Lazo sami određuju pravila i pojedinosti za vreme odvijanja igre.

6.3. Kraj igre

Tip odvijanja ove igre je razgranati tip bez unapred utvrđenog redosleda. Radi se radi o simboličkoj igri. Odvijanje igre je u nepredviđenom smeru i ne zna se kad i kako će igra završiti.

6.4. Simbolička komponenta

To je najznačajnija komponenta igre. Razlikujemo četiri skupine simboličke igre:

1. **simbolički objekti zamene (igračke)**. To su predmeti tj. simboli koje dijete koristi umjesto nekog drugog objekta. (kutijica za kupovinu umjesto korpice)
2. **simboličke radnje** – u ovoj igri dolazi do izražaja motorička predmetna radnja i to vrlo skraćena radnja
3. **mentalni reprezentanti** – to su mentalne slike na unutrašnjem planu, a odnose se na predmete koje deca nemaju u igri. (u ovoj igri su to „novci“ kojih nema)
4. **govor** – Razlikujemo dve vrste govora :
 - *govor kao značenjsko sredstvo* – u igri je izražen govor kojim se oglašava neka radnja ili predmet ,govor koji je upućen suigraču („ Dobar dan, izvolite), i govor kojim izražavaju međuljudske odnose koji je pun razumevanja, topline i uvažavanja partnera u igri. (Nemoj se ljutiti, igraj se sa mnom)
 - *govor kao paralingvističko sredstvo* - su osobine govora kojima dete izražava svoje emocije, doživljaje, stavove, (npr. boja glasa, ritam glasa, zamuckivanje...)

Igra se odvija u međusobnoj komunikaciji između dva dečaka

6.5. Tip odvijanja igre

U ovoj igri prodavača, tip odvijanja igre je razgranat, bez određenog redosleda i pravila. Pravila se stvaraju u hodu igre, ishod je neizvestan, radnja teče u različitim smerovima i razumljivo je da se ni sam kraj igre ne zna, a do izražaja dolazi dečja maštovitost i stvaralaštvo. Igra prodavača je prava simbolička igra.

6.6. Zadana interakcija u igri

To je komunikacija tj. socijalna interakcija među decom. Postoje tri tipa interakcije u igrama:

1. *uređen odnos među pojedinim igračima – suradnja*
2. *uređen odnos između izdvojenog centralnog igrača i ostalih – suprostavljanje*
3. *uređen odnos između dve igračke grupe (npr. nogomet, košarka) - suradnja i suprostavljanje*

Svaka igra je u socijalnoj interakciji i najčešće se igra sastoji od dvoje ili više igrača. Ovde nailazimo na uređen odnos između dvoje partnera u igri (Acoo i Lazo) koji surađuju jedno s drugim. U procesu igranja nailazimo na dva plana igre, a to su :

- *realni plan*
- *plan igranja*

U igri prodavača između Ace i Lazo javlja se realni plan igre – koriste stvarne događaje iz sveta odraslih, te prikazuje stvaran odnos između njih dvoje.

ZAKLJUČAK

Deca igru shvataju jako ozbiljno, puni su entuzijazma, vole se zajedno igrati, igra se odvija nesputano, nema sputavanja, oba dva dečaka izražavaju svoje osećaje, emocije i suosjećanje., ali i svoju osobnost. Sami određuju pravila i menjaju ih tokom igre. U igri između Ace i Laze može se videti da su dobri prijatelji. Prihvatili su svoje uloge i uživali se u njih onako kako svaki ponaosob misli da je najbolje. Potpuna otvorenost jednoga prema drugome dovela je da igra završi svađom. Njihova je igra simbolička, poziv na igru bio je otvoren, pravila su neodređena tj. specifična, tip odvijanja igre je razgranati, koriste simboličke objekte zamene. Odnos između dečaka je prijateljski i normalan za njihov uzrast.