

Stručni rad

# **DRUŠTVE IGRE NA POČETKU ŠKOLOVANJA**

Mojca Kravcar, profesorica razredne nastave

OŠ Ferda Vesela Šentvid pri Stični, Slovenija

**Sažetak**

Društvene igre vrlo su važne na početku školovanja za razvoj intelektualne, socijalne i emocionalne strane učenikove osobnosti. Pomoću njih učenici razvijaju suradnju i solidarnost prema drugima. Pomažu im u međusobnom upoznavanju, razvijanju pozitivnih međuljudskih odnosa, a time i znatno doprinose povoljnijoj društvenoj klimi u razredu. Suzdržaniji, introvertirani učenici, koji se inače teško uključuju u grupu, kroz igru se opuštaju i lakše razvijaju kontakte sa ostalima. Društvene igre mogu se upotrijebiti u svim fazama procesa učenja: za motivaciju, stjecanje znanja, učvršćivanje gradiva i za opuštanje.

**Ključne riječi:** društvene igre, međusobni odnosi, sudjelovanje, integracija, učenje

## 1. Uvod

Kroz igru učenici uče, upoznaju svijet i prijatelje, opuštaju se, jačaju socijalne vještine. Na ovaj način izgrađuju pozitivnu sliku o sebi na zabavan, povezujući i koristan način. Korištenje društvenih igara u školi također utječe na bolje međusobne odnose, čime se učenici osjećaju bolje u razredu. Također ima utjecaj na život u odrasloj dobi, jer će im olakšati integraciju u društvo i bolje funkcioniranje u njemu. Na početku igre neka ne traju predugo. Mlađi učenici imaju kratkotrajnu koncentraciju i manje strpljenja, a kasnije neka se produžuje trajanje igara. Svaka igra ima upute i pravila kojih se učenici moraju pridržavati. Kroz igru učitelj upoznaje učenike na različite načine i vidi kako reagiraju u grupi. Ako primijeti da je netko odgurnut, pokušava ga, uz pomoć ovih igrica, bolje uključiti u društvo. Društvene igre se najčešće izvode u krugu. Tako su svi učenici u izravnom kontaktu, imaju osjećaj pripadnosti grupi i jednakosti.

## 2. Glavni dio

Društvene igre od iznimne su važnosti za razvoj intelektualne, društvene i emocionalne strane osobnosti učenika, pogotovu na početku njihovog školskog obrazovanja. Naime, učenici su se prisiljeni suočiti s novom, nepoznatom okolinom, nepoznatim učiteljima i učiteljicama te školskim sustavom, što je poprilično drugačiji od vrtića. Cilj predstojećeg članka je da vas upoznam sa nekima od društvenih igara koje često koristim u svom radu s učenicima. Biram ih prema trenutačnim ciljevima koje želim postići i krajnjem cilju što je uvijek nepromjenljiv, a to je pomoći učenicima u savladavanju spomenutih izazova.

### 2.1. IGRE NA POČETKU ŠKOLSKE GODINE

Cilj igara je da olakšaju međusobno upoznavanje učenika i njihovo pamćenje imena drugih učenika u razredu. Kako bi to postigla, biram igre u kojima se pojedinci predstavljaju imenom. Učenici kroz igru gube suzdržanost i strah od javnog nastupa.

Primjeri igara:

**Zeleni krokodil:** Učenici sjede ili stoje u krugu. Igru počinjem s riječima: „Moje ime je \_\_\_\_\_, s moje lijeve strane sjedi \_\_\_\_\_, a s moje desne sjedi zeleni krokodil.“

Učenik s desne strane odgovara: »Ja nisam zeleni krokodil. Moje ime je \_\_\_\_\_, s moje lijeve strane sjedi \_\_\_\_\_ (ponovi ime učenika s lijeve strane), a s moje je desne strane zeleni krokodil.“

NAPOMENA: Igra završava kada svi učenici kažu svoje ime.

**Stolica s moje desne strane prazna je:** Svaki od učenika sjedi na svojoj stolici u krugu. Jedna je stolica prazna. Učenik koji sa svoje desne strane ima praznu stolicu kaže: »Stolica na mojoj desnoj je prazna, želim da tu sjedne...« (prozove ime nekoga iz razreda).

NAPOMENA: Igra traje toliko dugo, dok god se učenicima čini zabavna. Učenici moraju uvijek koristiti riječ »želim«.

## 2.2. IGRE ZA KOMUNIKACIJU I OBLIKOVANJE SKUPINE

Učenici kretanjem na zabavan način uče primjerenu verbalnu i neverbalnu komunikaciju.

Primjeri igara:

**Molekule:** Učenici se uz glazbu slobodno kreću po prostoru. Kada viknem neki broj, primjerice četiri, učenici se moraju udružiti u grupe (molekule) po četiri. Onaj koji ostane sam mora napraviti neku zabavnu vježbu te nakon toga viknuti sljedeći broj.

NAPOMENA: Druge moguće izvedbe: učenici mogu skakati ili puzati po prostoru. Igra traje od 3 do 5 minuta.

**Košara voća:** Učenici stavljaju stolice u krug te nakon toga na njih sjedaju. Podijelim ih u grupe: grupa jabuka, kruška, banana ... Stojim u sredini kruga. Kada kažem, primjerice: »Banane-jabuka«, učenici tih grupa moraju zamijeniti mjesta. Ako viknem: »Košara je pala!«, tada svi učenici moraju zamijeniti stolice. Učenik koji ostane bez stolice, nastavlja s prozivanjem.

NAPOMENA: Grupe se mogu nazivati po povrću, stvarima...

## 2.3. IGRE ZA PAŽLJIVO SLUŠANJE I BRZO REAGIRANJE

Učenici razvijaju pažljivo slušanje, slušanje uputa i brzo reagiranje.

Primjeri igara:

**Pismo imam za one....:** U krugu je jedna stolicu manje od ukupnog broja učenika u razredu. Učenici moraju, kada čuju dogovorenu riječ, pokušati sjesti na jednu od stolica. Onaj koji ostane bez stolice onda kaže, primjerice: „Pismo imam za sve one koji imaju crvenu majicu!“ Svi s crvenom majicom moraju zamijeniti stolice, a osoba u sredini mora iskoristiti priliku te sjesti na jednu od oslobođenih stolicu. Onaj koji ostane bez stolice, opet »donosi novu poštu« s nekom drugom porukom.

NAPOMENA: Na kraju igre možemo obaviti razgovor o tome koje su nam stvari zajedničke, a u kojima se razlikujemo.

**Štap koji govori:** Onaj koji ima u rukama štap koji govori, ima posebnu moć govora. Međutim, posebna moć sviju ostalih je da ga slušaju. Učenici si u krug međusobno dodaju štap. Tko ne želi govoriti, daje štap sljedećem. Svatko treba ispričati što mu se dogodilo prethodni dan, nešto zanimljivo što su radili kod kuće ili nešto zabavno.

NAPOMENA: Umjesto štapa mogu se koristiti i lutka, lopta ili neki drugi predmet.

**A ja jesam...:** Učenici sjede u krugu. Odabrani učenik započinje igru izjavom u kojoj koristi negaciju te baca zavezani rupčić odabranom učeniku. Drugi učenik mora uhvatiti rupčić i odgovoriti: „A ja jesam!“ I nastaviti igru na isti način.

Primjer: „Danas nisam dobrog raspoloženja.“ „A ja jesam!“

NAPOMENE: Početna izjava može biti i obrnuta tako da drugi učenik mora koristiti negaciju, primjerice: „Danas sam loše spavao“, a drugi odgovora: „A ja nisam“.

## 2.4. IGRE ZA RAZVIJANJE PRIJATELJSTVA I DOBRIH ODNOSA

Pomažu u rješavanju sukoba i neugodnih situacija, jačaju prijateljstva i osjećaj odgovornosti te sigurnosti, poboljšavaju spremnost za pomoć drugima.

Primjeri igara:

**Ljudske prepreke:** Učenici su u početku podijeljeni u dvije veće grupe. Jedna grupa dijeli se u parove ili trojke te formira žive prepreke. Druga polovica učenika dijeli se u parove. Jedan od učenika u paru ima zavezane oči trakom ili maramicom, a drugi ga pomoću glasa mora voditi preko prepreka. Onda mijenjaju uloge.

**NAPOMENA:** Razgovaramo o tome koliko je važno pomagati jedni drugima i osjećati se sigurnima u tome, a uz to razvijamo osjećaj odgovornosti prema sebi i drugima.

**Nevidljivi prijatelji:** Učenici najprije naprave krug. Zatim zatamnimo sobu i puštamo tihu glazbu. Svatko bira nekoga koga će „nevidljivo“ pratiti. Svi se polako kreću po prostoru. Kada glazba prestane, svatko skače prema onome koga je odabrao i hvata ga za ramena. Ovom vježbom učenici spontano pronalaze nove prijatelje.

**NAPOMENA:** Kada priđu prijatelju, mogu mu poželjeti ugodan dan, potapšati ga po glavi ...

## 2.5. IGRE ZA OPUŠTANJE

Učenici se opuštaju, jedni prema drugima se ponašaju brižno i umiljato.

Primjeri igara:

**Metenje:** Učenici su podijeljeni u parove. Jedan iz para leži na trbuhu, a drugi kleči pored njega. Učenik koji kleči rubom dlanova klizi po tijelu onoga koji leži kao da skuplja mrvice na stolu. Kada presudi da je već pomeo sve mrvice, podiže ih objeručke te ustaje i odnosi ih u kantu za smeće gdje ih istrese. Zatim mijenjaju uloge.

NAPOMENA: Na ovaj način mogu "počistiti" loše raspoloženje, ljutnju, glasnoću ...

**Ogledalo:** Učenici se podijele u parove nakon čega se moraju okrenuti jedan prema drugome. Jedan pokazuje različite pokrete i mijenja izraze lica (mogu biti i smiješni), a drugi ga pokušava imitirati što je točnije moguće. Nakon određenog vremena, mijenjaju uloge. Pri tom je važno da to naprave u potpunoj tišini.

NAPOMENA: Pokreti mogu biti i ritmički uzorci.

## 2.6. IGRE PROMATRANJA

Svrha ovih igara je u tome da učenici pažljivo promatraju zbivanje i uočavaju promjene koje se dešavaju. Učenici promatraju i sebe i druge.

Primjeri igara:

**Što se promijenilo:** Učenici su podijeljeni u dvije grupe koje su poredane na način da su okrenute jedna prema drugoj. Svaki učenik ima samo jednu minutu za pažljivo promatranje onoga koji stoji nasuprot njega. Nakon toga, oba se reda moraju okrenuti tako da se ne vide i da si pokazuju leđa. Za vrijeme dok su okrenuti jedan od drugoga, moraju promijeniti nešto na sebi. Zatim se ponovno okreću jedni prema drugima i pokušavaju ustanoviti u čemu se promijenio onaj koji im stoji nasuprot.

NAPOMENA: Kasnije im možemo dati uputa neka promijene dvije ili tri stvari.

**Detektiv:** Učenici naprave krug. Učenik volonter je detektiv koji mora na početku igre izići iz učionice. Za vrijeme njegove odsutnosti zajedno biramo učenika koji će voditi igru. Vođa igre mora nakon povratka detektiva izvoditi nasumične pokrete, a druga ga djeca moraju tajno promatrati i imitirati. Cilj igre je da detektiv pokuša ustanoviti tko u stvari vodi igru. Kada detektiv otkrije vođu igre, onda bira svog nasljednika.

NAPOMENA: Igra traje najviše pet minuta.

### 3. Zaključak

Učenici vole sudjelovati u društvenim igrama. Preporučeno je svakodnevno uključivanje društvenih igara u nastavu u različitim fazama učenja. Društvene igre doprinose boljem usvajanju znanja, većoj motivaciji i boljoj socijalizaciji. Odlično su rješenje za učenje i rješavanje sukoba u učionici. Izvrstan su dodatak nastavi i to osobito na početku školske godine jer je koncentracija učenika u tom razvojnom razdoblju još relativno kratka.

### 4. Popis literature

- [1.] Lamovec, T. (1993). Spretnosti v medosebnih odnosih. Ljubljana: Center za psihodiagnostična sredstva.
- [2.] McGrath, H. in Francey, S. (1996). Prijazni učenici, prijazni razredi. Učenje socialnih veščin in samozaupanja v razredu. Ljubljana: DZS.
- [3.] Virk Rode, J. in Belak Ožbolt, J. (1990). Razred kot socialna skupina in socialne igre. Ljubljana. Zavod republike Slovenija za šolstvo.
- [4.] <https://igramose.blogspot.com/p/socialne-igre.html> (2020).