

Uvod:

Igra kao fenomen proučavana je i proučava se u mnogim naučnim disciplinama. Jedan od prvih koji je skrenuo pažnju na važnost igre bio je J. Hujizinga. Prema J. Hujizingi igra može potpuno zaokupiti učesnike, protiče u vlastitom i određenom vremenu i prostoru. Odvija se po određenim pravilima, uspostavlja komunikaciju, tajanstvena je, ili se prurušavanjem učesnici izdvajaju iz svakodnevnice. Dvadeset godina kasnije njegovu teoriju razradio je i dopunio R. Kajoa.

On igru definiše kao aktivnost koja je slobodna- na koju se igrač ne primorava a igra ne gubi svoju prirodu privlačne i vesele razonode; izdvojena- ograničena preciznim vremenskim i prostornim granicama; neizvesna- njen se tok i ishod ne mogu unapred predvideti, pošto se inicijativi igrača daje izvesna sloboda; neproaktivna-pošto ne stvara ni dobra ni bogatstva i čiji je ishod i situacija identična onoj na početku partije; propisana-podvrgnuta odredbama koje ukidaju obične zakone i za trenutak uvode novu zakonitost; fiktivna- praćena specifičnom svešču o nekoj vrsti ne realnosti u odnosu na tekući život.

Vrste igara:

Funkcionalne igre

Igre mašte ili igre uloga

Igre sa gotovim pravilima

Konstruktorske igre

Funkcionalne igre

To su igre u kojima vršenje pokreta nema neposrednu svrhu koje sadrže, pored nekontrolisanih, impulsivnih pokreta i složenije, povezane pokrete. Međutim ovi pokreti Irak nemaju određen cilj, već se ponavljaju najviše zbog zadovoljstva što se njima ovladalo. Oblici funkcionalnih igara bi bili :

Senzomotorne aktivnosti sopstvenim organima

Igre posvećene rukovanju materijalom

Pokretne igre uz korišćenje rekvizita

Igre glasovima, slogovima i rečima

Igre mašte ili igre uloge

Za ove igre još se koriste nazivi – igre imitacije i podražavanja, igre iluzije, dramske igre, igre funkcije, itd. , čime se određuje njihova suština.

Oblici u kojima se javljaju:

Oponašanje postupaka

Simbolička imitacija

Simbolička igra uloga sa sižeom

Dramska igra uloga

Igre sa gotovim pravilima

Iako je postojanje pravila imanentna karakteristika svake igre, koja potiče od činjenice da je propisana aktivnost, moguće razlikovati igre u kojima pravila nastaju u samom procesu igranja, zahvaljujući dogovoru igrača, od tradicionalnih igara sa pravilima, nastalim u toku razvoja igara kao kulturne baštine čovečanstva, koje se prenose sa jedne generacije na drugu, kao i od igara sa pravilima smišljenim da unaprede razvoj učenja, odnosno iz didaktičkih razloga.

Konstruktorske igre

**----- OSTATAK TEKSTA NIJE PRIKAZAN. CEO RAD MOŽETE
PREUZETI NA SAJTU. -----**

www.maturskiradovi.net

MOŽETE NAS KONTAKTIRATI NA E-MAIL: maturskiradovi.net@gmail.com