

Igra

Deo dokumenta „Okvir za standarde ranog učenja i razvoja“ koji se odnosi na igru bavi se sledećim pitanjima: Šta znači igra za dete? Kako odrasli a kako deca razumeju igru? Koje su osnovne funkcije igre? Kako se razvijaju ili menjaju prioriteti u igri deteta i kako to utiče na karakteristike i funkcije igara? Kakvo je okruženje potrebno da bi se podržala igra deteta? Na koji način odrasli mogu svojim uključivanjem podržati igru? Kako društvena zajednica može pokazati da brine o igri dece?

Pitanja o igri predstavljena su kroz sledeće celine:

- **Igra iz perspektive odraslih** - shvatanje igre kao dela konteksta življenja deteta i iskustva deteta, igre kao integralnog dela i promene kulture u kojoj nastaje, odnos odraslih prema igri deteta.
- **Igra iz perspektive deteta** - kako dete vidi sebe u igri, prioriteti deteta u igri – karakteristike i funkcije igre
- **Funkcije igre i dobrobit za dete** - igra kao rekonstrukcija i konstrukcija u zamišljenom kontekstu; građenje identiteta u igri; igra kao komunikacija i interakcija; stvaranje simbola u igri.
- **Kratak pregled strategija podrške odraslih igri i „u igri“** – organizacija okruženja, materijala, vremena u igri; uključivanje odraslih u igru: posmatranje, slušanje, dijalog; partnersko uključivanje odraslih; podrška dečjoj igri kao kontinuirana aktivnost društvene zajednice .

Igra iz perspektive odraslih

- ❖ **Odnos igre i kulture.** Igra pokreće ukupan kapacitet ljudskog bića za promenu, kapacitet fleksibilnosti da deluje u promenjenim uslovima, da traži alternative i u skaldu sa njima autonomno i kompetentno deluje.

„Igra je nadubljivi odziv deteta, njegovih bitnih ljudskih mogućnosti: da transformiše svet po vlastitoj meri a sebe strukturira i adaptira sledeći ovu transformaciju“ (Marjanović,1975.)

U odnosu na kulturu zajednice detetu je njegova priroda „zadana“, jer pred dete postavlja zahteve da se uskladi sa kulturom kojoj pripada. Kultura zajednice detetu nije dostupna u svim aspektima na direktan način. Svet odraslih i svet dece se razlikuje. Dete "ovladava" kulturom i postaje njen član učestvovanjem u kulturi i preko različitih posrednika koje najvećim delom izgrađuje u igri. Kultura se takođe menja kroz igru. U igri dete ponovo predstavlja, reprodukuje događaje iz kulture kojoj pripada, način upotrebe predmeta ali i dodaje svoja pravila, ideje ili stvara sopstvene rituale. Tako dodaje sopstveni „element“ i menja kulturu tokom vremena.

Vrednosti i specifičnosti u okviru određene kulture utiču na shvatanje igre od strane odraslih ali i na vrste igara i aktivnosti dece u igri. Od shvatanja značaja igre u određenoj kulturi napr. zavisi da li će akcenat u ranom obrazovanju biti na igri i razvoju deteta ili akademskim postignućima koja se propisuju za dete u vidu ciljeva koje treba postići. Shvatanje stvaralačkog potencijala igre u određenoj kulturi utiče na vreme koje će odrasli dozvoljavati detetu da provodi u igri. Uverenja odraslih da je potrebno stalno angažovati dete u različitim poslovima i zadacima, a da je igra kratki predah ili zabava, umanjuje mogućnosti deteta za maštu i stvaranje. Odrasli u okviru svake kulture imaju vitalnu ulogu u kulturnim stereotipima koji se javljaju u igri. Igračke koje se daju detetu posebno u ranom detinjstvu su poruka odraslih o očekivanjima od deteta. Kultura igračaka je kultura odraslih, a tek potom kultura deteta. U igri dete delovanjem i akcijom odgovara na kulturne izazove i menja kulturu, tako da se igra kao celina gradi na stalnoj integraciji individualnog i kulturnog.

❖ ***Igra je deo konteksta življenja deteta i deo iskustva deteta.*** Svako dete živi, igra se u određenom društvenom, kulturnom i fizičkom okruženju. Kontekst življenja sa svim svojim resursima kao celinom pruža više ili manje mogućnosti za igru i ima značajan uticaj na ono što dete bira u igri. Igra deteta se ne može pripisati samo uzrastu deteta ili individualnosti deteta, ona se razvija kao međusobna interakcija deteta "u" i "sa" okruženjem u kojem živi. Materijali, vrsta fizičkog

okruženja, vreme, odnosi sa drugima su integralni delovi koji zajedno utiču na igru deteta. Prenaglašavanje samo jednog dela celine, npr. opremanje igračkama i materijalima za igru, doprinosi igri samo ukoliko odrasle osobe i čitavo okruženje grade sa detetom odnos ohrabrenja, podrške, tolerancije na greške, spremnosti na rizike, originalnosti i naravno spremnosti na „nered, galamu i slobodu“ kako odrasli sagledavaju igru dece.

Dete u igri istražuje materijale kojima je okruženo i koji su mu dostupni. U igri izražava i predstavlja svoja osećanja i misli, prerađuje događaje iz svog okruženja, kao što su npr. rođenje i smrt, dobro i zlo, moć i nemoć. U igri razvija osetljivost za sistem vrednosti drugih i gradi svoj sistem vrednosti. Odrasli su u konkretnim uslovima života odgovorni za stvaranje mogućnosti za nova iskustva deteta koja su mu potrebna za igru. Podsticajno okruženje za igru je svako životno okruženje deteta koje kod deteta podstiče istraživanje, šalje mu poruke prihvatanja i sigurnosti i doprinosi razvoju samostalnosti i kompetentnosti, pokazuje interesovanje i brine za dečju igru. Zbog stalne integracije svih delova životnog okruženja i složenosti njihovog odnosa, koji je više od aktivnosti deteta ili ponašanja koje se spolja može pratiti, igra se može razumeti samo poznavanjem i razumevanjem konkretnog konteksta u kojem se razvija.

❖ ***Odnos odraslih prema igri deteta.*** Pitanje odnosa odraslih prema igri deteta vezuje se za pitanje razumevanja konteksta u kojem igra nastaje, pitanje interakcije između učesnika u igri i obezbeđivanje uslova koji najbolje podržavaju dečju igru. Odnos odraslih prema igri dece predstavlja okvir koji utiče na to kako će dete doživeti sebe u igri i kako i koliko će razvijati fleksibilnost u igri. Kvalitet ovog odnosa značajniji je od npr. raspoloživosti različitim igračkama. Nerazumevanje značaja igre od strane odraslih može dovesti do dihotomije u pristupu igri:

❖ Dihotomija rada i igre mogla bi se predstaviti kao dihotomija slobode i kontrole. Podrška slobodno izabranim aktivnostima u igri deteta često daje najbolje mogućnosti za odrasle da doprinesu proširenju dečje igre. Ukoliko odrasli smatraju da su za uspeh deteta u društvu značajnija akademska postignuća dece od igre, više će biti cenjeno i prihvaćeno učenje koje

planiraju odrasli, a igra će se smatrati zabavom, odnosno manje važnom. Usled nerazumevanja potencijala igre odrasli stvaraju podvojenost između rada i igre, što utiče na njihovo smanjeno uključivanje i podršku igri. Deca tako dobijaju poruku da je njihova slobodno izabrana igra manje važna od aktivnosti u kojima posreduju ili ih vode odrasli. Igra i rad ipak nisu tako suprotstavljeni krajevi detetovog delanja. Mogući uzroci dihotomije su svakako u implicitnom shvatanju igre iz perspektive odraslih kao predaha, odmora, rekreacije i re-produkcije, a ne iz perspektive deteta za koje je *"igra je način postojanja, praxis i poesis deteta i u tome je sva njena ozbiljnost, njena razvojna i kulturna vrednost"* (Marjanović,1987).

Istraživanja pokazuju(Moyles,2006) da petogodišnjaci prave razliku između rada i igre prema stepenu ograničavanja i zahteva odraslih. Ako deca osećaju ograničenja postavljena prema onome šta, kako i kada nešto rade, oni tada to tumače kao rad. Igra je za njih doživljaj slobode i odrasli koji učestvuje u igri ne određuje pravila i ne dominira u igri svojim idejama.

❖ Dihotomija „usluge“ i vaspitanja zasnovanog na igri nastaje kod izjednačavanja institucionalnih oblika i programima za decu sa „konceptom usluge“. Koncept usluge se vezuje za prepoznavanje potreba savremene porodice i društva za „uslugom“, čije su karakteristike unapred određen i spolja kontrolisan kvalitet, merljiv prema određenim ishodima. Priroda igre je više od kontrole kvaliteta i predvidljivih procesa, odnosno više od odnosa „korisnika i potrošača“ usluge koji je u suštini uvek unapred definisan i određen i vrednovan kroz produkt. Igra ima uvek više od jednog značenja, više aspekata ponašanja, mogućnosti, neizvesnosti, nepredvidivosti, teško se može razumeti i kontrolisati mimo procesa i konteksta u kojem nastaje.

❖ Dihotomija brige za prava dece i odnosa zajednice prema igri nastaje u raskoraku da se, sa jedne strane, promovišu, razumeju i nađu primenu prava dece u svakodnevnom životu i vaspitanju i obrazovanju i, sa druge, zapostavljanje resursa za igru i povećanje kontrole odraslih. Uporedo sa pokretanjem pitanja u širem društvenom okviru o pravima dece, izostaje društvena strategija brige o resursima za igru dece u njihovom okruženju. Zbog zabrinutosti odraslih za bezbednost dece, postaju izraženija ograničenja

kretanja i boravka dece na javnim prostorima za igru, tako da se postavlja pitanje kako deca mogu razviti samostalnost i fleksibilnost u svetu koji pojačava kontrolu odraslih.

Za pokušaj rešavanja ovih i drugih dihotomija u odnosu prema igri ključno je stalno preispitivanje sopstvenih shvatanja o detetu i igri, postavljanje pitanja koja mogu da uključe: Da li razumem aktivnosti dece u igri? Šta su deci izazovi u igri? Kako ja mogu doprineti toj aktivnosti? Koje resurse za igru mogu obezbediti? Šta je za mene vredno u igri? Kako svoje shvatanje igre da razmenim sa drugima? Da li su odrasli potrebni deci u igri?

Igra iz perspektive deteta

Prema članu 12. Konvencije o pravima deteta, dete ima pravo da izrazi svoje poglede i svoj stav prema pitanjima koja se na njega odnose. Deca se shvataju kao društvena grupa koja zajedno sa odraslima učestvuje u društvenom životu u skladu sa svojim pravima, potrebama i sposobnostima. Međutim, kada je igra u pitanju, dešava se, posebno u detetovim ranim godinama, da se ono uvek ne konsultuje. Uobičajena praksa za odrasle je da posmatraju, prate igru dece a zatim interpretiraju dečje ponašanje u igri. To ne mora nužno da se poklapa ili da predstavlja saznanja i iskustvo deteta. Moguće je postojanje nesklada između toga kako odrasli razume situaciju i kako ona izgleda iz perspektive deteta. Zbog toga je važno da odrasli budu spremni da slušaju i razgovaraju sa decom tako da prikupe što više pogleda i mišljenja dece o igri. Istraživanja poput razgovora i fotografisanje npr. mesta gde dete voli da se igra ili omiljene igračke, partnera koje bira u igri (Pavlović Breneselović, Istraživanje studenata pedagogije FF u Beogradu, 2009.) otkrivaju podatke o tome kako dete vidi sebe u igri, šta vidi kao prioritete u igri, koje prostore smatra važnim, kako vidi svoj odnos sa drugom decom u igri, tako da odrasli mogu svoje delovanje da usklade sa onim što deca ističu u igri. Ovakav pristup istraživanju prihvata dete kao kompetentno biće koje ima kapacitete da izrazi svoje mišljenje i odlučuje o pitanjima koje vidi kao važne za sebe. Neka istraživanja perspektive dece (Moyles, 2006) pokazuju da su za decu od 3-5 godina najvažnija druga deca u igri, zatim igračke, a tek onda odrasli. Deca, prema istom istraživanju, doživljavaju odrasle kao osobe koje prave većinu izbora u odnosu na njihovu igru (vreme, mesto,

izbor igračka...), uz izuzetak da deca mogu odlučivati o tome koje će igre igrati. Deca uživaju u igri, ali žele više prava na izbor, posebno u igrama na otvorenom.

❖ *Prioriteti deteta u igri – karakteristike i funkcije igre.* Jedan od važnih aspekata igre odnosi se na to što se u igri dete angažuje kao celovito biće, pri čemu integriše sve aspekte razvoja, sva prethodna iskustva i saznanja. Igra omogućava detetu da isti koncept koji pokušava da razume, isprobava više puta, da uvežbava u novim kombinacijama. U igri, deca stvaraju imaginarnu situaciju određenu ulogama i pravilima. U igri istovremeno postoji paradoks oslobađanja od svih ograničenja i pravila stvarnosti i, sa druge strane, postavljanje pravila u igri od strane njenih učesnika. Deca su svesna da pravila i uloge održavaju igru i ukoliko ne deluju u skladu sa svojim ulogama igra će prestati. To pokazuje da ponašnje dece u igri nije slučajno, da su njihove akcije promišljene. Istraživanja (Langston; Moyles, 2006) pokazuju da npr. dvogodišnjaci u igri razvijaju šeme, obrasce ponašanja, kao što su kružno kretanje, prevoženje, spajanje, odvajanje predmeta, koji su podstaknuti unutrašnjom motivacijom i sopstvenim interesovanjem. Kada odrasli prepoznaju te obrasce ponašanja koje deca razvijaju u igri mogu podržati i proširiti dečju igru ili podsticati decu da ih prenose na druge aktivnosti koje nisu igra. Na primer, ako dete često prenosi materijale iz jednog dela prostora u drugi ili ih seli u druge prostore moguće je da istražuje ideju o udaljenosti, vremenu i masi. Deci je u igri potrebno vreme da razviju i samostalno vežbaju svoje ideje pre nego ih kombinuju u složenijim oblicima. Deca će takođe u igri tražiti druge koji su zainteresovani za iste ili slične ideje. Odrasli bi trebalo da pokažu poštovanje za detetove ideje u igri i da pruže podršku detetu tako što će stalno pokušavati da razumeju značenja detetovih radnji i prioriteta koje dete postavlja u igri.

Različiti prioriteti koje deca postavljaju u svojim akcijama na iluzornom planu igre, utiču na karakteristike, vrste i funkciju igre. Oni mogu biti:

- konstruisati i graditi, posebno kada se deci obezbedi nestrukturirani i polustrukturirani materijal;
- kreirati, uređivavati male prostore za igru;
- igrati se stvarnim predmetima svakodnevne upotrebe;
- transportovati, prenositi; angažovati i pokretati celo telo;
- igrati se vodom, peskom, zemljom;
- stavljati u novi kontekst, ponovno igrati društvene, kulturne vrednosti i događaje

kroz igru uloga;

- aktivno učestvovati u stvaranju, smišljanju pričanju i predstavljanju;
- biti kreativan, stvarati kada je ponuđen izbor različitih materijala;
- tražiti, uključivati druge koji su spremni da pruže podršku u ključnom momentu igre.

Funkcije igre i dobrobit za dete

U toku igre deca su u akciji, akcijom u igri stiču važna životna iskustva. Igra je slobodno i spontano angažovanje. Deca se dogovaraju i donose pravila kako da se igraju i tako „sačuvaju“ igru; u igri uče da istražuju i koriste predmete na drugačiji način i koriste sve svoje kompetencije. Deca samostalno odlučuju o ulasku u igru, igra je unutrašnje motivisana aktivnost. Deca vežbaju u igri različite uloge. Deca zamišljaju i stvaraju nove kontekste u kojima igraju poznate događaje. U igri deca stvaraju i rešavaju probleme. Igra doprinosi da deca koriste, menjaju i „slave“ ono što znaju, u igri povezuju i rekonstruišu prethodna iskustva i znanja. Deca u igri koordiniraju svoje ideje, osećanja i smisao odnosa sa svojom porodicom, prijateljima i kulturom.. Deca u igri razvijaju samostalnost i samokontrolu. U igri dete uči iz zajedničkih iskustava koje koristi u sopstvenoj akciji. Deca razvijaju interakciju u igri kao okvir koji su izgradili zajedničkim pregovorima i nastoje da ga očuvaju i razviju.

Različite aktivnosti i funkcije igre u detetovom razvoju pokazuju da su sve dimenzije razvoja kao što su emocionalna, kognitivna, socijalna, psihomotorna, usko međusobno povezane u igri. Kontekst odrastanja deteta utiče na to u kojoj meri će dete imati mogućnosti da koristi različite funkcije igre. Odnos prihvatanja, sigurnosti i uvažavanja koji dete gradi sa odraslima u neposrednom okruženju doprinosi da dete igru doživljava kao zadovoljstvo i lakše se uključuje u igru sa drugom decom.

Dobrobit za dete podrazumeva da ono u igri osnažuje svoje fizičko zdravlje, da je zadovoljno, da se oseća prihvaćeno, da uživa poverenje, da je dinamično, da gradi odnose, da je spremno na izazove. U skladu sa članom 24. Konvencije Ujedinjenih nacija o pravima deteta u kojem se ističe da deca imaju pravo na najviši nivo zdravlja, igra pruža mogućnost da deca budu fizički aktivna, da se igraju ono što žele, da pri tome uspostave vezu sa drugima i da stiču različita iskustva u svom okruženju. Okruženje pruža jedinstvenu priliku detetu da oživi svoja iskustva kroz

pokret i da se upozna sa se prirodnim i društvenim svetom. Nedostatak prilika za slobodnu igru i kretanje, može biti uzrok bolesti savremenog sveta kao što su koronarna bolest srca, gojaznost, hipertenzija. Veliki broj različitih istraživanja (Smith;Moyles,2006) pokazuju da deca tokom dana imaju sve manje fizičkih aktivnosti umerenog intenziteta i da većinu svog vremena provode u aktivnostima niskog fizičkog intenziteta.

Često su stavovi i shvatanja odraslih značajniji od sprava, igraćaka i materijala za igru u okruženju, posebno kada je reč o situacijama kada dete hoće da rizikuje a one ne predstavljaju stvarnu opasnost za dete. Odrasli koji su spremni da dozvole detetu da prihvata izazove i zainteresovani su za različite ideje koje dete isprobava, zajedno sa detetom ispituju mogućnosti i ne žure da „unapred“ štite dete. Time doprinose da dete razvija samostalnost, spremnost na rizik, sposobnost da donosi odluke. Video zapisi praćenja ponašanja dece u vrtiću pokazuju da deca imaju osećaj za granične rizične situacije, npr. granične visine, brzine i da mogu da donose samostalno odluke o zahtevima koje sebi postavljaju. Deca će graditi poverenje u sopstvene fizičke sposobnosti samo ukoliko im odrasli omogućavaju da stiču iskustva u izazovnim situacijama vodeći naravno brigu o njihovoj bezbednosti. Deca u igri koncipiraju svoje ideje na poznatom iskustvu i onome što mogu isto koliko i na „mogućem“, što podrazumeva rizik i neizvesnost. Spremnost na rizik i smišljanje različitih rešenja u igri su osnova razvoja kapaciteta fleksibilnosti.

Važne funkcije igre za dobrobit deteta odnose se na razvoj kapaciteta za istraživanje i delovanje u promenjenim uslovima, izgrađivanje ličnog i kulturnog identiteta, razvijanje komunikacije i interakcije sa drugima i razvijanje mašte i simboličkog predstavljanja.

- ❖ **Istraživanje i re/konstrukcija u igri.** U igri dete istražuje domen mogućeg u odnosu na sebe, predmete, događaje u svom okruženju i tako rekonstruiše prethodna iskustva, saznanja, načine delovanja i gradi nova. Istraživanje u igri omogućava detetu ne samo ispitivanje događaja, materijala, predmeta, i ovladavanje načinima njihove upotrebe nego i stvaranje novog konteksta upotrebe i smišljanje alternativa šta sve oni mogu biti. Zbog toga su redefinisane i rekonstrukcija prethodnog potencijala deteta i konstruisanje novog, funkcije istraživanja u igri.

Dete istražuje u igri na osnovu svoje ideje, koncepta koji je unutrašnje motivisan, a ne na osnovu toga šta ga privlači ili šta opaža u spoljnom svetu. Dete u igri istražuje kao istraživač-naučnik, ima potpunu slobodu da isproba svoja uverenja da je sve moguće, ono integriše fantaziju i stvarnost. U pedagogiji Redo Emilja istraživanje dece u igri shvataju kao integraciju rada i igre, sna i razuma, mašte i argumentovanja, fantaziju ruku i uma, jedinstvo glave i tela.

U igri deca koriste maštu, ponavljanja, preneglašavanja, stvaralaštvo da istraže šta sve predmeti ili materijali ne samo *jesu* nego i *šta mogu biti*. Istraživanje u igri nema cilj postavljen sa strane niti unapred očekivane ishode. U igri ne postoji ispravno ili pogrešno korišćenje i upotreba materijala i predmeta. U igri akcije deteta na predmetu postaju predmet igranja, kroz ponavljanje, preneglašavanje, variranje, pri čemu se dete mnogo više oslanja na komunikaciju unutrašnjih stanja nego na način spoljašnjeg predstavljanja.

Beba za najranija istraživanja u igri koristi svoje ruke i noge koji su pokretne i savitljive, prste koje može da kontroliše, prstima ruku može da dohvati prste na nogama, šaku i stopalo može da stavi u usta. U svojim istraživanjima neke bebe su više orijentisane na predmete i odnose među njima dok su druge usmerene na ljude. Beba će se igrati predmetima i koristiti ih na sličan način na koji to čine odrasli u njenom okruženju. Beba istražuje šta predmeti jesu i šta čine kao i odnose među njima tako što ih ispušta i baca, vuče ih, otvara i zatvara, stavlja jedan u drugi.... Oblasce istraživanja beba ponavlja, varira, tako da oni postaju predmet igranja. U kasnijem uzrastu deca aktivnostima u istraživanju odnosa između predmeta, kao što su lupanje, bacanje, ispuštanje, kotrljanje, guranje, uklapanje, manipulisanje predmetima na način koji nije uobičajen, otkrivaju smisao, bave se razumevanjem pojmova i projektuju ih u nove, zamišljene situacije.

- ❖ **Gradenje identiteta u igri.** Kroz igru dete upoznaje sebe, ono je u igri manje zaokupljeno akcijama usmerenim na predmete, a više potvrđivanjem sebe kroz sopstvene akcije. U igri se dete identifikuje sa različitim ulogama i pravi i prepoznaje razlike u odnosu na sebe. Igra na najbolji način doprinosi da dete izgrađuje svoj lični i kulturni identitet tako što u igri dete gradi sliku o sebi kao samostalnom, moćnom i kompetentnom biću, razvija

samopoštovanje, samokontrolu nad svojim emocijama i aktivnostima i doživljava sebe kao uspešno u građenju odnosa sa drugima.

Osetljivost i prihvatanje odraslih ima važnu funkciju u izgrađivanju identiteta deteta u igri. Zajednička igra deteta sa bliskim odraslima u ranom periodu je važan potencijal složenosti igre deteta i socijalnih odnosa u igri u kasnijem periodu. U najranijim igrama sa roditeljima bebe izgrađuju svest o sebi kao bićima koja su zanimljiva drugima, zaslužuju pažnju i mogu biti partneri u zajedničkoj igri. Dvogodišnjaci menjaju u igri uobičajeni poredak i odnose, preneglašavaju neke akcije, stalno menjaju radnju i tako upoznaju i testiraju svoje moći.

Deca u igri, kroz ulogu, prave refleksiju na ono što su doživela, ono za šta su zainteresovana, ono što oni znaju i žele da saznaju ili da razumeju iz domena odnosa među ljudima. Kroz igru, deca istražuju, izražavaju i predstavljaju emocije, igra je „poimanje, predstavljanje i uobličavanje, trenutak distanciranja i uvida u emocije“ (Marjanović,1975). U igri deca pronalaze medij samoizražavanja kroz koji izražavaju svoje strahove, misli, brige u odnosu na situacije nad kojima nemaju kontrolu u stvarnosti i na taj način razvijaju pouzdanje u sposobnost kontrole nad stresnim situacijama. U sociodramskoj igri dete istovremeno ostvaruje ulogu i uspostavlja kontrolu nad ponašanjem kojim ostvaruje ulogu. Razdvajanje ponašanja od obrasca kontrole ponašanja predstavlja početak razvoja refleksije koja je osnova moralnog rasuđivanja i delovanja deteta.

Odrasli imaju ključnu ulogu u daljem razvijanju refleksije deteta na emocije i ponašanje u ulozi. Četvorogodišnjaci i petogodišnjaci često biraju da igraju uloge čudovišta ili društveno neprihvatljivih likova, ili tema kao što su oružje, rat, smrt, razaranja sa kojima se suočavaju preko medija ili u stvarnosti. Odnos prema ovakvim igrama određen je vrednostima kulture u kojoj deca žive i modelima ponašanja odraslih. Kada je odrasli model tolerancije onda se deca uče toleranciji prema drugima, pregovaranju, međusobnom slušanju, empatiji, razmatranju posledica akcije. Ponavljanje stereotipa, predrasuda u igri, ili identifikovanje sa „lošim“ junacima odrasli mogu problematizovati sa decom kroz dijalog, tako da ulogu moći „nad“ prevedu u ulogu moći „sa“ drugima. Kada odrasli razgovaraju sa decom u igri o njihovim osećanjima i prihvataju ih kao sposobne da razumeju složene odnose, oni pomažu deci da razumeju sebe i tako se uspešnije uključe u igru kao partneri sa drugom decom. Dijalog uključuje i objašnjenja, komentare, osećanja „iz pozicije

dece“. Razgovor o igračima koji su povređeni u igri, o onima koji čine prekršaje ili narušavaju društvena pravila, pomaže deci da se uključe u donošenje odluka i razvijaju strategije u kontekstu igre kao što su razumevanje osećanja i ponašanja drugih, iniciranje kontakata, postizanje dogovora, odbijanje ili prihvatanje pregovora.

Jedna od funkcija igre sa pravilima u izgrađivanju identiteta odnosi se na to što deca uče da poštuju rituale, postavljaju i poštuju pravila i konvencije i tako razvijaju sposobnosti zajedničkog življenja sa drugima. Deca u igri sa pravilima otkrivaju zamišljenu situaciju za koju važe pravila i dogovori. Igre sa pravilima deca razvijaju tako što najpre igraju otvorene zamišljene situacije u kojima otkrivaju skrivena pravila, a kasnije igraju igre kao zamišljene situacije sa gotovim, unapred saznatim pravilima koje prihvataju da poštuju kako bi očuvali igru.

Tradicionalne dečje igre, kao deo kulture određenih grupa doprinose izgrađivanju kulturnog identiteta dece. One pomažu deci da u igri i kroz igru razumeju kontinuitet i tradiciju u kulturi, kulturni kontekst u kojem su nastale i da prihvataju određene kulturne vrednosti. Odrasli mogu pomoći deci da razumeju kontekst nastanka tradicionalne igre, jer tako deca upoznaju način na koji su igre nastale u određenoj kulturi kao i to kako se prenose kroz različite generacije.

❖ ***Komunikacija i interakcija u igri.*** Igra pomaže deci da grade i razrađuju različite načine komunikacije i zajedničkog delovanja u kontekstu igre. Igra je okvir iz kojeg deca na najadekvatniji način uče saradnju i razmenu, jer se radi o okviru delovanja koji su deca izabrala i koji oni zajedno podržavaju. Kroz komunikaciju i interakciju u igri deca razvijaju sposobnosti da razmenjuju ideje, komentare, instrukcije ili zahteve, odnosno sposobnosti da zajedno deluju. Komentari o akcijama, nuđenje alteranativa, davanje ideja, deca koriste da u igri razvijaju dijalog. Međutim, ukoliko je njihova komunikacija istovremeno deo sekvenci zajedničkog delovanja u igri, igra ima više šanse da duže traje, da se proširi. Igra postaje više interaktivna, više izazovna i potencijalno donosi više zadovoljstva učesnicima kada oni izgrade sekvence uzajamnog delovanja. Deca će imati duže i maštovitije sekvence zajedničkog delovanja u igri ako dobro poznaju jedni druge i igraju se u opuštenoj atmosferi.

Bebe odmah posle rođenja pokazuju da razlikuju ljudski glas od drugih zvukova i da za ljudski glas imaju više interesovanja. Počeci zajedničkog igranja odraslog i bebe kao što su podržavanje bebe proizvodeći zvuke koje ona proizvodi, igranje sa bebom u naručju, obraćanje bebi visokim glasom, savijanje bebinih nogu napred nazad, čine bebu učesnikom koji uživa u predstavi odraslog. U drugoj polovini prve godine bebe uživaju u igri „smešnih lica“ sa odraslima. Kada poznaju roditeljsko lice bebe se zabavljaju kada se to lice menja, kao i kada u igri skrivalica povremeno nestaje i ponovo se pojavljuje. Preovlađujući oblici komunikacije u igri su još uvek sa roditeljima i bliskim odraslima.

Deca ulaze u interakciju sa drugom decom i razvijaju igru kada su u sigurnom okruženju, u blizini poznatih osoba. Ona počinju interakciju kroz kopiranje drugog ili nameru da ga poduče rukovanju igračkom, da razmenjuju i tako se zajedno igraju i uče. Razmena značenja u igri može početi od borbe za isti predmet, razmene predmeta, kopiranje akcija, zamene uloga, ponavljanje radnji. U komunikaciji sa drugom decom u igri deca mogu otkriti nove tehnike rešavanja problema kojima prethodno nisu vladali. U drugoj godini se pojavljuju igre pretvaranja kao prelaz sa praktičnog plana igre na simbolički, tako da deca sve više komuniciraju iz zamišljenog konteksta igre. Odnose sa vršnjacima u igri, kod starije dece sve više karakteriše visoki nivo reciprociteta. Razmenom značenja u igri deca prave refleksiju na ono što znaju, kako to znaju i šta žele da slede u odnosu na to. Na taj način razvijaju metakognitivne sposobnosti koje se odnose na svest o sopstvenom mišljenju, iskustvu, osećanjima, akcijama.

Odrasli koji podstiču decu da igraju kooperativne igre doprineće da deca u igri zajednički donose odluke, razvijaju odnose saradnje i ravnopravnosti, smanjuju agresiju, uče i vežbaju pozitivna društvena ponašanja.

Podrškom interakciji među decom u igri odrasli pomaže da oni uče o sebi i jedni o drugima. Odrasli može podsticati njihovo zajedničko planiranje u igri, zajedničko rešavanje konflikta, razmatranje autentičnih rešenja i alternativa. Vrlo je važna procena vremena trajanja „intervencije“ odraslog u interakciji dece u igri tako da ona ne ometa ili neprekida dečju igru.

❖ *Stvaranje simbola u igri. Igra kao transformacija, mašta.* Tokom druge godine deca se u igri kreću od oponašanja ka pretvaranju odnosno

poistovećivanju i prihvatanju uloga. Izgrađivanje simbola se sve više razvija u igri kao „*sposobnost da svoje iskustvo formuliše kao nešto zamišljeno i da svoj aktivitet podredi unutrašnjoj slici i ideji*“ (Marjanović,1975)

Simbolizovanje najpre uključuje simbolizovanje sopstvenih akcija (pije iz šolje-igračke), zatim predmeta (pije iz kocke), delova radnji drugih ljudi (odlazak u kupovinu, kod frizera, u školu..) zatim sekvence dvostruke simbolizacije (lišće kao stolnjak, listovi kao tacne). Simbolizacije u igri su sve kompleksnije. Deca polaze od imitacije ili reprodukovanja pokreta kao odgovora na neposredan doživljaj. U odloženoj imitaciji dvogodišnjaci podražavaju radnje koje nisu trenutno vidljive, a što su prethodno radili odrasli ili druga deca. U njima deca kreću od oponašanja ka pretvaranju odnosno poistovećivanju i prihvatanju uloga, ka tome da igraju nekoliko uloga istovremeno.

U simboličkoj igri dete postupke i predmete zamenjuje za simbole. Pri tome koristi različite forme izražavanja kao što su prerusavanje, pretvaranje, crtanje, pravljenje modela, ples, razgovor. Sve simboličke forme u igri predstavljaju vezu između realne radnje, neposredne praktične akcije u igri i razvijanja unutrašnjih, zamišljenih ideja i koncepata. Svojim idejama i konceptima dete gradi značenje za stvari u igri, koje se polako odvajaju od stvari na koje se odnosi (kocka je auto zatim samo reči brm...brm...) ali se ne odvajaju od realne radnje na koju se odnosi (voziti auto). Odnos realne radnje i značenja u simboličkoj igri dete zamenjuje tako što je najpre dominantna radnja iz koje nastaje značenje (pomera ruke i noge kao da upravlja autom), a u kasnijem periodu dominira značenje tako da se radnja obavlja radi značenja (pomera prste kao da se auto kreće). Kretanjem od dominacije radnje ka dominaciji smisla i značenja u igri dete razvija simbole.

Podrška odraslih u simboličkoj igri vezana je za obezbeđivanje vremena koje je deci potrebno za igru, obezbeđivanje materijala i prostora tako da deca mogu ponovljati i dalje istraživati koristeći različite medije u istom igrovnom kontekstu.

Simbolički izrazi predškolskog deteta su vrlo raznovrsni. Ređo pedagogija vidi dete sa sto jezika izražavanja, stotinu načina igranja, govorenja, slušanja. Problem može nastati ako se odrasli usmere na jedan stereotip koji oni prihvataju kao simbolički izraz, a oduzmu detetu ili ne podstiču ostalih devedeset devet.

Kod četvorogodišnjaka i pegodišnjaka se razvija sve veća tajanstvenost igrovnih simbola i sve veća neprozirnost priode iluzornog plana u igri za posmatrača sa strane, kojima sve može izgledati šematizovano i pojednostavljeno. U osnovi igre je metakomunikacija unutrašnjih stanja, tako da igra nije podjednako uzbudljiva, zanimljiva i nema isto značenje za „publiku“ koliko za učesnike.

Otvorenost ideja odraslih, sloboda kreativnosti, imaginacije, evaluacija doživljenog i saznanog, doprinose da odrasli osete zadovoljstvo i vrednost u igri deteta i na taj način najviše doprinose igri.

Kratak pregled strategija podrške odraslih igri i „u igri“

❖ *Organizacija okruženja, materijala i vremena za igru.* Igru sagledavamo i kroz mesto za igru kao što su npr. igralište, kutak za igru, pripremljen teren za igru. Okruženje u kojima se odvija igra je deo konteksta življenja svakog deteta. U svom životnom okruženju starija deca će sa drugom decom ili sama pokušati da organizuju prostor za igru. Ukoliko ne postoje gotove sprave i igračke oni svoju igru razvijaju preko prirodnih, kao što su staze, brežuljci, drveće, i tako povećavaju mogućnosti za maštovitu i istraživačku igru.

Odrasli imaju ključnu ulogu u obezbeđivanju okruženja u kojem se dete oseća sigurno, prihvaćeno i koje detetu omogućava sticanje različitih iskustava u igri. Odrasli utiče na kreiranje konteksta u kojem dete doživljava sebe kao vredno i ima slobodu i samostalnost da istražuje u igri. Odrasli su odgovorni za bezbednost okruženja i za izbor materijala, na osnovu njihovog poznavanja razvoja deteta i dečjih individualnih interesovanja i sposobnosti. U pružanju podrške dečjoj igri važno je da odrasli obezbede raznovrsne materijale, prirodne, igrovne, materijale svakodnevnog upotrebe ili produkte kulture.

Prethodno smo naveli da se beba najpre igra svojim rukama i nogama. U odnosu na ruke i noge odlika igračaka na ranom uzrastu treba da je upravo to: meke su, savitljive, višedelne kao prsti da se uklapaju na različite načine, pogodne za stavljanje u usta, tako da se mogu sisati i žvakati. U drugoj polovini prve godine igračkama, kao što su lopte, zvana, obruči, zvečke, beba povezuje čula vida i čula dodira, npr. ruku koju beba pruža ispred tela hvata igračku a zatim je hvata i drugom

rukom. Pogodne su kutije, igračke za uklapanje, ređanje poput prstenova na stalak, voda, tvrde slikovnice, igračke za kadu, kutije, kašike. Za igračke je važno da su bezbedne, imaju uglavnom kružni oblik, mekoću. Ovakve igračke su deo detetove životne sredine, uglavnom su izbor odraslih. Način njihovog korišćenja beba uči od bliskih osoba u svom okruženju. Za bebu je važno u prvoj godini života u igri zajedničko bavljenje istraživanjem igračaka ili drugih materijala sa odraslom osobom.

U drugoj godini igračke za dete postaju više od oruđa za ispitivanje, postaju simbol. Dete sve više igračku koristi u igri u skladu sa društvenom i fizičkom funkcijom koju ima, odnosno koristi predmete onakvim kakvi oni jesu. Kada igračku koristi na uobičajen način dete pravi pojednostavljenu reprezentaciju, npr. lutku stavlja u krevetac, telefon igračku koristi za razgovor, ... Zbog toga je važno da im odrasli obezbede igračke koje su na neki način modeli realnih predmeta, odnosno predstavljaju predmete onakvima kakvi jesu ili realne predmete kojima se ono može igrati, a da ne predstavljaju opasnost u igri (kašike, flašice..) Dete počinje da se igra dvema ili više igračkama istovremeno. Od druge do četvrte godine deca postaju sve više zainteresovana ne samo za igračke nego i za scenario, igrovni prostor uz koji igračke idu.

Materijali koji najviše podržavaju dečju simboličku, stvaralačku igru su nestrukturirani materijali, kao što su kartoni, papiri, folije, tkanine kao i polustrukturirani materijali, jer nemaju unapred određenu funkciju a imaju široki raspon različitih tekstura, boja, oblika i veličina. Igračke od prirodnih materijala nestruktuirani prirodni materijali (lišće, voda, pesak, zemlja) daju bogatiji izvor senzornih informacija. Odrasli treba da učine dostupnim deci materijale za igru tako da oni mogu da prave izbor resursa koji najbolje odgovaraju prioritetima njihove igre. njihovim. U načinu na koji materijale za igru čine dostupnim deci odrasli pokazuju koliko podržavaju ili sprečavaju igru. Primerenost materijala uzrastu deteta se odnosi na to da dete može njima „vladati“, podići ih, uzeti u ruke, poneti i igrati se bezbedno Materijali za igru takođe treba da odražavaju kulturne raznolikosti. To je posebno važno za decu iz manjinskih grupa koja u nekim situacijama mogu biti isključena ili izolovana. Materijali kulturnih raznolikosti kod njih doprinose da izražavaju vrednosti i ponašanje u skladu sa kulturom kojoj pripadaju, da pomoću tih materijala grade odnose sa drugom decom i doživljavaju sebe kao prihvaćene u okviru druge kulture. Knjige, igračke, posterije za decu, treba da pružaju

pozitivnu sliku u odnosu na pol, rasu, invalidnosti. Na taj način, deca mogu istražiti vrednosti kao što su pravda, individualna i kulturna raznolikost.

Isključivi izbori i organizacija igara na otvorenom kao i u zatvorenom protoru, od strane odraslih mogu ograničiti dečje kapacitete za igru. Odrasli bi trebalo da obezbede dovoljno vremena deci za igru kao i njihovu kontrolu nad sopstvenom igrom - o tome koliko će igra trajati i kada će biti prekinuta. Ostavljanje dovoljno vremena deci u igri je ključni elemenat za maštovitost i igru, iako ponekad odraslima to može izgledati kao gubljenje vremena. Detetu je potrebno vreme za razmišljanje o igri, potrebna im je pauza u aktivnostima dok ne pokušaju novu alternativu. Deca planiraju, raspravljaju o idejama, traže pomoć, doživljavaju neuspeh, prave pauze, i onda pokušavaju iz različitih rešenja da isprobaju zamšljeno.

❖ ***Uloge odraslih u igri.*** Uloge odraslih u dečjoj igri su brojne i zavise od spremnosti odraslih da razumeju dete i igru, različitih strategija koje koriste u igri sa decom i njihove ostljivosti u primeni tih strategija. Uloga odraslih u igri je kompleksna, jer traži od odrasle osobe da razvije repertoar odgovora, autentičnih za svaku pojedinačnu situaciju igre, u skladu sa detetom i okruženjem u kojem se nalazi. Dakle, uloge odraslih su uvek kontekstualno primerene. Uloge odraslih u igri mogu da uključuju učešće u igri, posmatranje dece u igri, slušanje dece "u" i "o" igri, konsultacije sa decom u odabiru materijala i resursa i planiranje igre. U osnovi svih uloga odraslih je stvaranje fizički sigurnog konteksta za igru u kojem se dete oseća zadovoljno, sigurno i aktivno, razvija osećaj da je igra vredna, razvija slobodu i samostalnost i gradi odnose sa drugima.

❖ ***Posmatranje, slušanje, dijalog.*** Posmatranje dečje igre pruža odraslom informacije o dečjim interesovanjima, što može biti dobar vodič za obezbeđivanje resursa za okolinu i uključivanje odraslih kojima će se podržavati igra. Podaci posmatranja omogućavaju odraslom da produbljuje svoje razumevanje dece kao učesnika u igri, odnosno aktivnosti koje za njih imaju smisla, da prati njihov razvoj, vreme koje posvećuju igri, materijalima i partnerima koje biraju u igri, načine izražavanja i komunikacije u igri.

Prilikom posmatranja, odrasli bi trebalo da pokušaju da „uđu“ u poziciju deteta i zapitaju se kako igra izgleda iz perspektive deteta. Informacije koje prikuplja u igri treba da budu jasne i dalje reflektivno tumačene, u smislu da odraslom koriste za dalje preispitivanje i razmišljanje o tome na koji način podržati igru deteta. Razmena podataka sa drugim posmatračima poboljšava uvid i razumevanje deteta i igre.

Zapažanja i zaključci odraslih u igri treba diskutovati sa detetom, roditeljima dece ukoliko se radi o praktičarima u institucionalnim uslovima ili onima koji su odgovorni za društvenu brigu o deci, jer svako od njih unosi svoje jedinstvene uvide o igri. U novozelandskom kurikulumu *The Whariki*, npr. odrasli koriste dečje priče o njihovoj igri kao osnovu za diskusiju i evaluaciju. Na osnovu člana 12. Konvencije Ujedinjenih nacija o pravima deteta, detetu su potrebne odrasle osobe koje stvaraju uslove i promovišu procese kojima osnažuju decu da izražavaju poglede, da budu konsultovana i da donose odluke o svojoj igri. Prihvatanje i uvažavanje kapaciteta deteta da odlučuje o pitanjima koja se odnose na igru podrazumeva odraslu osobu koja je spremna da sluša, da uči od i sa detetom, kako bi razumela njegovo gledište, da je spremna da preispituje svoje stavove, mišljenja i rešenja koja predviđa za dete.

U dijalogu deca uče da opisuju situacije, tumače svoje ponašanje i ponašanje drugih, tumače pojave i događaje, predviđaju akcije i izraze svoje osećanje i stavove. Autentični razgovori se pokreću u igri, onda kada imaju smisla za dete i odraslog zajedno, tako da u njima ne dominira odrasli davanjem preporuka i saveta iz pozicije moći, nego su vođeni zajedničkom težnjom odraslog i deteta da se razumeju na osnovu zajedničkih iskustava u igri. Odrasli koji vodi dijalog kroz podelu moći sa decom treba da je istinski zainteresovan za dečje misli i ideje, da im ostavlja dovoljno vremena da pokrenu razgovor i izbegava zatvorena, test pitanja koja su usmerena na fiksirane i unapred poznate odgovore.

❖ **Partnersko uključivanje odraslih u igru.** Suštinsko pitanje uključivanja kao partnera u igru dece jeste da odrasli zna **kada, kako i zašto** će postati deo akcije deteta u igri. Iako fizičko okruženje treba da bude

bezbedno i bez neočekivanih opasnosti odrasli treba da ponudi detetu mogućnost da istražuje i odgovara na izazove. Ukoliko odrasli shvata dete kao nekompetentno, ono kojem je potrebna zaštita od izazova to će uticati na njegova očekivanja od deteta u igri kao i otežavati njegovu ulogu partnera. Ono što odrasla osoba može kao partner obzbediti detetu u igri jeste „bezbedna neizvesnost“. To je ne samo bezbedno okruženje za dete nego i zaštita deteta u igri od apsolutnih i neprikosnovanih stavova i znanja odraslog. Ukoliko je odrasli tolerantan prema neizvesnosti u igri kod deteta će podstaći niz kreativnih ideja i rešenja. Ono što odrasli kao partner može u igri da učini za bezbednu neizvesnost jeste da prepusti i uvaži kreativnost i kontrolu detetu u igri. Na vrlo ranom uzrastu bebe istražuju svoje telo, zatim okolinu kroz igru. Osetljiva odrasla osoba će odgovoriti i može se uključiti u igru, kao "ogledalo" deteta, ponavljajući gestove deteta, zvuke, tako da stvara sinhroniju sa detetom. Odgovori na detetove emocionalne reakcije u igri, kao što su smeh, plač, su osnov emocionalne razmene i odnosa koji se na njima grade (prihvatanje, saradnja, interakcija). U situacijama, kada su pozvani od dece da se uključe u igru odrasli moraju biti na raspolaganju da se pridruže u ulozi igrača, kada su npr. pozvani da preuzmu ulogu pacijenta u bolnici. U drugim slučajevima odrasla osoba može da odluči da se igra zajedno sa decom u situacijama kao što su slikanje, crtanje, modelovanje, konstruisanje uz nadu da će biti „uvučeni“ u razgovor i igru. Deca su aktivna u traženju podrške u igri kada im je potrebna. Deca mogu vrlo brzo odbiti podršku odraslog kada gube osećaj kontrole u igri i to je znak odrasloj osobi da je podrška prenatravana. Stereotipi odraslih ili neprikladna podrška i učestvovanje u igri dovode do nestajanja igrovne situacije. Partnersko učestvovanje, a ne nametanje sopstvenih ciljeva odraslih u igri, ohrabruju i podstiču dete da istražuje, produži igru, kreativno rešava probleme, da uči iz svojih pokušaja, i dogovara rešenje sa drugim učesnicima igre. Neuključivanje u dečju igru jednako šteti igri koliko i „pedagogizacija“ igre od strane odraslih. Uverenja odraslih da je potrebno pripremiti materijale i sredinu i povući se sa strane bez uključivanja u igru sprečavaju odrasle da u potpunosti podrže dete u igri. U tom slučaju igre dece traju kraće, a deca nemaju stvarni doživljaj da rade nešto vredno u igri. Preterano uključivanje u igru dece, u smislu pretvaranja igre u obrazovne aktivnosti koje je osmislila odrasla osoba prema svojim ciljevima i u kojima

nije uvek zagaranatovan dobrovoljni pristanak deteta šteti dečjoj igri, izgrađivanju poverenja deteta u svoje sposobnosti da odlučuje i predlaže. Ako odrasla osoba odlučuje kroz obrazovnu aktivnost o tome šta će se igrati, koje materijale će koristiti i šta će se postići dete je dvostruko onemogućeno, jer ne učestvuje u donošenju odluke, a istovremeno gubi osećaj kontrole i razvija zavisnost od odraslih nasuprot autonomiji i samostalnosti. Stoga, odrasli mora biti najpre pažljivi posmatrač, a zatim aktivni sa-učesnik, partner u igri, koji pokušava da čuje dete i razume poziciju deteta, pokušava da razume šta deca rade i šta hoće.

Odrasli koji se uključuje u igru, može biti model deci i nehotice prenositi sopstvene vrednosti, pravila i običaje na decu. Na primer, ako odrasli decu iz neke grupe tretiraju drugačije od ostale dece ili odraslih, deca će učiti da svojim vršnjacima odgovore na isti način. Odrasli kao model u igri može podsticati decu da razvijaju sposobnosti pregovaranja, odlučivanja i rešavanja konflikta.

❖ **Podrška dečjoj igri kao kontinuirana aktivnost društvene zajednice.** Kako bi se deci osiguralo pravo na igru potrebna je stalna aktivnost porodice, onih koji se bave institucionalnim vaspitanjem i obrazovanjem predškolske dece, lokalnih vlasti i šire društvene zajednice i preispitivanje njihovih shvatanja i odnosa prema igri dece. Razvijanje i osnaživanje pristupa društvene zajednice kojim se promoviše igra kao razvoj ljudskog kapaciteta fleksibilnosti je kontinuirana, stalna aktivnost svih društvenih grupa. Važno je da svi učesnici društvene zajednice pokrenu dijalog u cilju daljeg razvoja odnosa prema igri dece i zajedničkog razumevanja, jer svako od njih u dijalog unosi svoj aspekt shvatanja i odnosa prema igri. Efekti dijaloga će biti konkretne akcije od kojih neke mogu uključivljiti sledeće ideje:

- Podržati istraživanja igre iz perspektive deteta i njihovih iskustava u igri u različitom kontekstu (porodičnom, institucionalnom..)
- Praktičari koji se bave vaspitanjem i obrazovanjem predškolske dece trebalo bi da budu podržani u nastojanju da istražuju dečju igru u kontekstu svoje prakse kao i da budu aktivno uključeni kao istraživači u projekte naučnih-istraživačkih institucija.

- Lokalne sredine, osnivači različitih institucija za decu bi trebalo da sagledaju svoje resurse za igru i mogućnosti njihovog korišćenja
- Promovisanje promene odnosa prema stvaralačkom potencijalu igre od strane nosilaca javnih politika može uticati na promenu odnosa prema prostorima za igru dece ili ponudu igračkaka na tržištu (npr.iza porasta trenda „obrazovnih“ igračkaka, ili slikovnica i knjiga za decu u obliku skica, šema, umesto stvarnih priča koje nadahnjuju maštu dece, javlja se shvatanje igre kao zabave; otvaranje igraonica kao komercijalnih, šablonizovanih prostora igre dece).

Igra je pravo deteta s obzirom na funkcije koje ima u njegovom razvoju i dobiti. Deca imaju pravo na igru, iz toga sledi da imaju pravo na prostore za igru i sve druge resurse, jer u protivnom pravo na igru ne bi imalo smisla. Prihvatanje igre kao prava, prevazilazi pitanje prirode deteta i dijaloga samo odraslih bliskih detetu i profesionalaca koje se prirodom deteta bave. Pravo deteta na igru je pitanje dijaloga i odgovornosti čitave društvene zajednice.