

Mirjana Stakić

Univerzitet u Kragujevcu

Učiteljski fakultet

Užice

mirjanastakic073@gmail.com

UDK 81'276.3-053.4

159.954-053.4

811.163.41'367

IGRE MAŠTE U FUNKCIJI RAZVOJA GOVORA DECE PREDŠKOLSKOG UZRASTA

Apstrakt. Igre mašte omogućavaju uživanje dece u imaginarnu situaciju, stvaranje dočarane stvarnosti uz pomoć mašte i stvaralačku preradu utisaka primenom elemenata proživljenog iskustva. Iako, naizgled, ne podležu unapred određenim pravilima, reč je o dobro osmišljenim igrama, koje pružaju deci slobodu da se unutar zamišljene situacije ponašaju u skladu sa mogućnostima uloge koju su dobrovoljno odabrala. Zbog kreativnosti koju omogućavaju deci, lakoće kojom ona prelaze granicu između realnosti i njene dočarane slike i slobode koja im je omogućena pri kreiranju dočaranog sveta, spadaju u red omiljenih dečjih igara. U radu ispituje se kakvu ulogu imaju igre mašte u funkciji razvoja govora dece predškolskog uzrasta. Osmišljavanje govora koje se u njima odigrava ispituje se sa aspekta leksikologije i sintaksičkih jezičkih jedinica. Pozitivni efekti ovih igara na polju leksikologije donose ne samo uvećanje leksičkog fonda, već i osposobljavanje da se adekvatno koriste lekseme u njihovom pravom i prenesenom značenju. Sa sintaksičkog aspekta, igre mašte pružaju brojne mogućnosti bogaćenja opsega rečenice, njene strukture, značenja i pravilnosti. Spontanost i radost sa kojom deca pristupaju igrama mašte, omogućavaju vaspitačima da funkcionalno i kreativno rade na razvoju govora dece predškolskog uzrasta i realizuju propisane vaspitno-obrazovne ciljeve.

Ključne reči: igre mašte, deca predškolskog uzrasta, razvoj govora, leksikologija, sintaksa.

UVOD

Igre mašte se u psihološkoj, pedagoškoj i metodičkoj literaturi različito nazivaju. Označavaju se i terminima stvaralačke, imaginarne, igre fikcije, iluzorne i simboličke igre (Duran, Plut, Mitrović, 1988). Kamenov za njih upotrebljava i naziv „igre uloga” (Kamenov, 2006: 95), Maljković razlikuje „imaginativne igre” i „simboličke igre” (Maljković, 2005: 57–58), dok ih Maticu ranom dečjem uzrastu imenuje kao igre „kao bajagi”, koje se kasnije razvijaju u različite govorne, dramske i igre improvizacije (Matić, 1986: 219). Svi navedeni nazivi mogu se dovesti u vezu sa suštinskom ka-

rakteristikom koja igre mašte odlikuje, a to je stvaranje, uz pomoć mašte, imaginarne situacije.

Fikcija je najvažnija karakteristika igara mašte, koja ih suštinski razlikuje od ostalih igrovnih aktivnosti. Dete igrajući se stvara zamišljenu situaciju, dočarani svet koji se razlikuje od opažajnog. „Stvaranje zamišljene situacije u procesu simboličke igre osnovni je preduslov za oslobađanje radnje od situacione povezanosti i njeno obavljanje prvenstveno zbog smisla (značenja) koje nosi” (Duran, Plut, Mitrović, 1988: 246). Dete ostvaruje zamišljenu situaciju bez materijalnih objekata ili uz pomoć igračkaka, kojima u toku igre pridaje osobine živih bića. Stvaranje imaginarne situacije tokom igre deci omogućavaju različite aktivnosti imitacije i zamišljanja, odnosno „korišćenja predmeta da bi se predstavili drugi predmeti” (Kamenov, 2006: 95). Ono postepeno uči da deluje nezavisno od onoga što vidi i da jedan predmet (situaciju) zamenjuje drugim, pokazujući da je dečja igra mašta u praktičnom delovanju. Vigotski promene koje nastaju u ovom tipu igara objašnjava postepenim odvajanjem misli (značenja reči) od stvari i dominacijom smisla nad predmetnom radnjom (Vigotski, 1971).

Dete u igri može preuzeti na sebe ulogu druge, uglavnom odrasle osobe. Recimo, devojčice se često igraju, zamišljajući da su odrasle i stavljajući sebe u ulogu majke. U takvoj igre dete se ponaša „kao da je” osoba čiju je ulogu preuzela i kao da „kobajagi” izvršava njene aktivnosti. Devojčica u ulozi majke će „kobajagi” preuzeti njene aktivnosti u kuhinji i praviti ručak od bilo kog materijala koji je dostupan u njenoj blizini. Zbog brzine i lakoće sa kojom se deca prenose u zamišljenu situaciju i identifikuju sa zamišljenom ulogom, jer se radnje ovih igara odvijaju na imaginarnom planu, izgleda da igre mašte ne podležu unapred određenim pravilima. I zaista, one se odlikuju većim stepenom slobode od većine drugih igara, ali to ne znači njihovo svođenje na slobodnu improvizaciju. Dete poštuje granice koje određuje unapred zamišljena uloga, odnosno poštuje zakone igre na koje ukazuje Eljkonjin, jer strogi zakoni koji vladaju u svetu igre predstavljaju kopiju realnih odnosa koje ljudi uspostavljaju kako međusobno tako i prema svom okruženju (Eljkonjin, 1990). Devojčica koja je u igri na sebe preuzela ulogu majke u kuhinji, nikada se neće zaboraviti do tog stepena da proizvode svog kulinarskog umeća i stvarno pojede.

Mašta koja je neophodna za uspostavljanje igre, ostaje ograničena u svetu dočaranih igrovnih mogućnosti sa stalnim prisustvom svesti o fikciji, koju u sebi nosi reč kobajagi. Na taj način dolazi i do unapređivanja „sposobnosti mentalnog predstavljanja onoga što nije prisutno u čulima na simboličkom nivou, bitne i za osmišljavanje govora” (Kamenov, 2006:

95). Spontanost i radost sa kojom deca pristupaju igrama mašte,¹ omogućava vaspitačima da funkcionalno i kreativno rade na razvoju govora dece predškolskog uzrasta i realizuju propisane vaspitno-obrazovne ciljeve.

IGRE MAŠTE U FUNKCIJI RAZVOJA GOVORA DECE PREDŠKOLSKOG UZRASTA

U igrama mašte stvaraju se uslovi za posebne oblike komunikacije koja se odvija u zamišljenim situacijama i nesvakidašnjim govornim interakcijama, što nam omogućava da osmišljavanje govora koje se u njima odigrava ispitujemo sa aspekta leksikologije i sintaksičkih jezičkih jedinica. Prisustvo svesti o zameni predmeta ili aktivnostima imitacije pokazuje da se u osnovi igara mašte nalazi metaforičnost. Na primer, dete se igra stolicom i u igri ona postaje neko prevozno sredstvo, recimo automobil. Pomoću imaginacije, jedan pojam preuzima na sebe funkciju drugog. Stolica preuzima zamišljenu ulogu konkretnog prevoznog sredstva pomoću koga dete kreće na svoje imaginarno putovanje. Pri tome, ono je svesno značenja pojma stolica, ali u igri proširuje značenje reči i bogati izražajne mogućnosti svog govora. Ovladava upotrebom reči u osnovnom i prenesenom značenju i figurativnom upotrebom jezika, jer stolica, tokom igre, u njegovoj svesti postaje jednaka zamišljenom prevoznom sredstvu.

Igru i obilazak sveta na zamišljenom prevoznom sredstvu često prati i samogovor deteta, u kome se javljaju govorni iskazi tipa:

- Na stolici obilazim svet!
- Ćiha, điha, moj konjiću,
stolice lađo, drveni brodiću!

Primeri pokazuju da tokom igara mašte mogu nastati i različiti oblici dečjih jezičkih kreacija, koje po slobodnoj upotrebi jezika i njegovoj stilogenosti, postaju bliske modernoj autorskoj poeziji za decu. U njima su prisutni različiti oblici jezičkih igara, u kojima je prisutna afektivna komponenta jezika, u kojoj je naglasak na samoj reči, izboru i rasporedu glasova u njoj, različitim tipovima fonetskog ili morfološkog naglašavanja, i isticanju ritma i melodije stiha. U osnovi nonsensnog pesništva za decu stvaralački je postupak zasnovan na poigravanju sa značenjem reči, izmišljanju neologizama i gramatički nepravilnim konstrukcijama. Psiholingvisti pronalaze sličnost između simboličke igre deteta i poetskih igara u pe-

¹ Igre mašte se javljaju pri kraju senzomotornog razvoja dece i vrhunac dostižu između pete i šeste godine njihovog života.

smama za decu, nalazeći da stvaralački pristup jeziku iskazan u njima nalazi podlogu u dečjoj jezičkoj kreaciji i ponašanju (Braun, 1980). Deca predškolskog uzrasta, spontano, kroz igru, narušavaju utvrđen poredak stvari, tako nastaje jezik koji „podvrgnut zakonima igre, raskriljuje svoje nove mogućnosti izražavanja” (Kamenov, 2010: 9).²

U igrama mašte, koje je Čukovski nazvao igre obrta, dete narušava ustaljeni poredak stvari u realnom svetu (mačke laju, a Crvenkapa jede vuka) i kroz jezičko preimenovanje dolazi do procesa stvaranja metafore. Obrazac za pravljenje igre obrta je, po Čukovskom, jednostavan: „Predmetu **a** pripisuju se funkcije predmeta **b** i obrnuto” (Čukovski, 1986: 238). Sa tim ciljem, može se koristiti i narodna književnost, recimo šaljive narodne pesme ili rugalice, poput pesme „Silan lovac”:

*Silan lovac, kraj mu jadu nema:
na lisicu pušku naslonio,
za pećinu glavu zaklonio:
kad udari za mnoge ne mari;
kada puca, njemu srce kuca;
kad promaši, malo se uplaši,
kad ubije, od krvi se krije!* (Milinković, 2003: 46)

U navedenoj rugalici dolazi do narušavanja ustaljenog poretka stvari na relaciji lovac – lisica. U dočaranoj predmetnosti ove kratke pesme, lisica ne predstavlja metu, jer je na njoj lovac pušku naslonio, zato je i reč o silnom lovcu, čijem jadu nema kraja. Pridev *silan* kao atributivna kvalitativna oznaka imenovanog pojma ne označava njegovu snagu, jačinu ili moć. U pitanju je proces pomeranja značenja, u kojoj je leksema *silan* ironični imenitelj, koji imenovanom pojmu pridaje negativno značenje kukavičluka.

Različiti tipovi igara mašte omogućavaju deci bogaćenje rečnika, pri spontanim igrovnim susretima sa različitim tipovima leksičko-semantičkog variranja reči. Razumevanje višeznačnosti jezika i polisemije kao sposobnosti „lekseme da se realizuje u više značenja, da ima više semantičkih realizacija” (Gortan-Premk, 2004: 38), pokazaćemo na primeru jednostav-

² Dečja pesma zabeležena u vrtiću u Rakovicu, pokazuje kako dolazi do pomeranja leksičkog značenja i specifičnih oblika dečjeg stvaralaštva, u kome je jezik upotrebljen sa dominantnom igrovnom funkcijom, dok je u drugom planu njegova komunikativnost.

*Jagnje juri vuka
vuk beži,
a jagnje reži.
Zec pušku lovi
a puška zeca nosi.* (Kamenov, 2010: 9)

ne leksičke igre, za koju uvod može predstavljati pesma Vladimira Baloga „Vrste glava“:

*Drugo je glava u lava,
drugo u Ninoslava.
Drugo je glava luka,
drugo je glava kelja,
drugo je glava zelja.*

Posle kraćeg uvodnog razgovora o različitim semantičkim potencijalima lekseme *glava* koji su u pesmi iskazani, deca se uvode u igru mašte u kojoj će graditi priču njenim nastavljanjem novim rečenicama u kojima se moraju upotrebiti zadate reči. Vaspitač u ovoj varijanti leksičko-sintaksičke igre mašte umesto više reči, zadaje samo jednu reč, jer je cilj da se deca upoznaju sa mogućnostima polisemije maternjeg jezika. Da bi se deca usmerila i podstakla u pravcu mogućih semantičkih realizacija zadate lekseme, neophodno je ostvariti emotivnu i misaonu pripremu. Neka značenjska grananja moguće je vizuelno predstaviti posredstvom ilustracija, a u druga deca se mogu uvesti pomoću narodne književnosti, poslovice ili drugih iskaza.

Tako se sa ciljem upoznavanja dece sa polisemičnim grananjem lekseme *glava*, mogu pripremiti ilustracije koje će predstavljati:

4. Glavu u značenju konkretne ličnosti;
5. Glavu u značenju dela ljudskog ili životinjskog tela;
6. Glavu kao deo predmeta (glava eksera);
7. Glavicu kupusa, luka, ili nekog drugog pogodnog povrća;
8. Glavu kao deo knjige (poglavlje).

Priprema dece za igru mašte građenja priče njenim nastavljanjem rečenicama u kojima se mora upotrebiti reč *glava* sa drugačijim značenjem može se postići i pripremljenim iskazima, kako bi deca razumela polisemični potencijal zadate reči. Leksema *glava* u zavisnosti od rečeničnog konteksta može postati i označitelj starešinstva, života, zdravlja, broja, pameti ili neke druge osobine.

Primeri govornih iskaza / sintagmi za shvatanje polisemičnosti lekseme *glava*

Glava u značenju starešinstva:

1. On je prva/najvažnija glava u našem mestu.
2. Tata je glava naše kuće.

Glava u značenju života:

1. Zec je pobegao od lovca i sačuvao glavu.
2. Sačuvao sam ti glavu.

Glava u značenju zdravlja:

1. Čizma glavu čuva, šubara je krasi.

Glava u značenju osobine:

1. On je mudra glava. – Pamet
2. On je seda glava. – Starost, iskustvo
3. Trezvena glava. – Mudrost
4. Glava mu služi samo da šešir stavi. – Nerazmišljanje
5. U mladosti luda glava. – Brzopletost, nerazmišljanje

Glava u značenju radnje:

1. Napregni glavu. – Razmišljaj.
2. Razbistri glavu. – Razmišljaj.
3. Glava mi je sanjiva. – Spava mi se.

Glava u značenju broja osoba ili stanovnika:

1. U mojoj porodici živi pet glava. – Osobe, pojedinci

Priča počinje zatom rečenicom: *Mama je otišla na pijacu da kupi glavicu kupusa.*

Svako dete u grupi dodaje rečenicu kojom nastavlja priču. Vaspitač beleži sve njihove rečenice, da bi im, po završetku igre, pročitao priču koju su sami sastavili i kako bi potom razgovarali o različitim značenjima lekseme *glava*. Za ovakav tip leksičko-sintaksičke igre mašte, neophodno je decu dobro pripremiti. Razgovor o govornim iskazima koji su pripremljeni u cilju razumevanja polisemičnosti zadate lekseme ne organizuje se samo u vremenu koje neposredno prethodi igri. Deca se pripremaju kontinuirano, u toku nedelje ili više nedelja i vaspitač svakodnevno razgovara sa njima, otkrivajući im kroz poslovice, priče, pesme ili iskaze iz svakodnevne razgovorne komunikacije po jedan novi značenjski potencijal reči. Potrebno je da deca ovladaju pojmom i shvate njegovu višeznačnost da bi mogla da ga koriste u igri. I Čukovski ukazuje da se dete igra samo onim značenjima i znanjima u čiju je verodostojnost potpuno uvereno (Čukovski, 1986), odnosno – igra zahteva od deteta određeno iskustvo, bilo ono lično stečeno ili dobijeno posredno preko drugih, najčešće odraslih osoba.

Verbalne igre u kojima deca koriste maštu određuju se kao „direktan razvojni produžetak simboličke igre (interiorizacijom predmetnih radnji

igra se prenosi sa praktičnog na mentalni plan; predmet igranja postaje sam jezik) i neposredni prethodnik dečjeg stvaralaštva”, i u tom smislu one čine „prelaznu fazu između simboličke igre i dečjeg stvaralaštva” (Duran, Plut, Mitrović, 1988: 254–255). U njima se zadržaju sva strukturalna obeležja igara mašte i prenos značenja ostvaruje na polju jezika.

Brojni tipovi govornih igara (fonematskih, leksičkih, sintaksičkih i paradigmatških) funkcionalno se koriste u cilju razvoja govora dece predškolskog uzrasta. Svaki od ovih tipova igara, „spontano ili sa podsticajem, može kod dece da preraste u govorno stvaralaštvo” (Milenković, 2012: 105). Paradigmatške igre u kojima se deca igraju gramatičkim formama i pravilima na osnovu kojih grade jezičke celine, istovremeno predstavljaju i novu upotrebu jezika, jer dete spontano stvarajući nizove stilističkih figura samo otkriva izražajne mogućnosti jezika. U igrama ovog tipa, dete „nižući gramatičke forme stvara nove, drugačije jezičke celine” (Marjanović, 1990: 38). U takve igre spadaju igre rimovanja reči i igre stihova. Matić ukazuje kako se poezija i narodne umotvorine, tipa zagonetki, mogu koristiti u paradigmatškim igrama. Recimo, narodna zagonetka „Visuljak”³ može da predstavlja motivaciono sredstvo, kojim se deca podstiču da prošire zagonetku novim stihovima, uz korišćenje metode naracije i demonstracije. Na taj način nastaju dečje jezičke kreacije, tipa:

Klati, klati, klatuljak,
Skiči, skiči, skičuljak
Ljulja, ljulja ljuljak
Gleda, gleda gleduljak itd. (Matić, 1986: 213).

U igru se mogu uvesti nove zadati reči, to mogu biti glagoli, tipa: *pevati*, *sanjati*, *čitati*, *spavati* i sl. Po prethodno navedenom obrascu nastaju jezičke kreacije, poput:

Peva, peva pevuljak.
Sanja, sanja sanjuljak.
Čita, čita čituljak.
Spava, spava spavuljak.

Izvedenice: *pevuljak*, *sanjuljak*, *čituljak* i *spavuljak* predstavljaju nelogizme i rezultat su dečjeg doživljavanja načina na koji ona shvataju zakone stvaranja novih reči. Čukovski je zapazio da deca grade reči po analogi-

³ *Visuljak* (narodna zagonetka)

Visi, visi visuljak
trči, trči, trčuljak
boga moli trčuljak,
da upadne visuljak! (Prase i žir)

ji (Čukovski, 1986). Recimo, dečak koji je bio bolestan, pa par dana nije dolazio u vrtić na Zlatiboru, pri prvom susretu sa vaspitačicom rekao je: „Odbolestio sam se”. Glagol „odbolestiti se” rezultat je dečjeg pokušaja da ličnoj logici potčini sopstveno shvatanje gramatičkih pravila. Do toga dolazi tako što dete izdvaja iz govornog konteksta gramatičke forme i pravila, i podvrgava ih slobodnom kombinovanju. Na taj način, reči se preobražavaju, „deca grade nove reči, prekrajaju postojeće i prave od njih neobične spojeve i sklopove”, odnosno igraju se deklinacijom i konjugacijom, sufiksima i prefiksima, jedninom i množinom, itd. (Marjanović, 1990: 11).

U cilju bogaćenja leksičkog fonda dece, vaspitač može usmeriti opisanu igru ka imenovanju lica koja vrše radnju naznačenu navedenim glagolima. Tako će ona kroz razgovor zaključiti da je pevuľjak – pevač, sanjuľjak – sanjalica, čituljak – čitač, a spavuljak – spavalica.

Nakon toga dolazi do osmišľavanja nonsensnih dečjih jezičkih kreacija:

Peva, peva pevač.
 Sanja, sanja sanjalica.
 Čita, čita čitač.
 Spava, spava spavalica.

Igra se potom usmerava u sintaksičkom pravcu, jer deca dobijaju zadatak da stihove preoblikuju tako što će vršioca radnje staviti na početak iskaza. Dalji nastavak sintaksičkog vežbanja predstavlja proširivanje iskaza (pitajima: Šta? Gde? Kada? Kako?). Proširivanju rečenica može da prethodi igra imitacije ili pantomime, u kojoj će prvo vaspitač, a potom i deca, pokušati da dočaraju način, uslove, mesto i sl. vršenja zadate radnje.

Pevač peva. (Šta?) (Gde?) (Kako?) (Kada?)
 Sanjalica sanja. (Šta?) (Gde?) (Kako?) (Kada?)
 Čitač čita. (Šta?) (Gde?) (Kako?) (Kada?)
 Spavalica sanja. (Šta?) (Gde?) (Kako?) (Kada?)

Opisana igra⁴ objedinjuje igru imitacije ili pantomime sa leksičko-semantičkom govornom igrom, a u cilju bogaćenja leksičkog fonda dece i rada na razvoju opsega i pravilnosti njihove rečenice. Deca od tri godine konstruišu jednostavne rečenice, ali već kod dece od četiri, pet i šest godina zbog brzog razvitka govora i bogaćenja leksičkog fonda, opseg rečenice se širi, tako da dete predškolskog uzrasta koristi i rečenice složene strukture. Igre mašte, koje se primenjuju na uzrastu od pet i šest godina, a u kojima je naglasak na pričanju, poput sintaksičkih verbalnih igara, tipa: *nastavi priču, završi priču, promeni kraj priče, promeni likove u priči, ispričaj*

⁴ Igra je kreirana za potrebe ovoga rada.

priču u prvom licu, kaže pogrešno da ispadne smešno, obesmisli smisleno, osmisli besmisleno, kaže priču, smisli lagariju ili različite vrste i tipovi dramatizacije, pružaju vaspitaču brojne kreativne mogućnosti da razvoju govora pristupi sa sintaksičkog aspekta, a u cilju bogaćenja kako opsega rečenice kod dece tako i njene strukture, značenja i pravilnosti.

Kao primer za navedeno poslužiće nam igra pantomime *Kaži ti šta radim ja*.⁵ U ovoj igri mašte, prvo vaspitač, a potom i deca, pokretima tela i mimikom mogu dočaravati različite radnje, osećanja i raspoloženja, pokrete i hod životinja. Unapred se dogovori tematski okvir igre pogađanja. Dete koje pogodi preuzima ulogu pantomimičara. Recimo, ukoliko se tematski okvir igre ograniči na oponašanje radnje zadate semantičkim poljem glagola *voziti*, deca pogađaju koje je to prevozno sredstvo. Odgovore formulišu posredstvom komunikativne subjekatsko-predikatske rečenice koja zahteva dopunu. Kroz ovu formu igre, upoznaju se i sa potvrdnim i odričnim oblicima iskaza, budući da svako netačno ili tačno pogađanje prati odgovarajući potpuni iskaz, tipa: – Ne, niste pogodili. Ili: – Da, pogodili ste. Ova semantička igra pantomime može poslužiti i za vežbanje pravilne upotrebe rečenica po značenju, jer svakoj pantomimi prethodi pitanje iskazano u formi upitne komunikativne rečenice: – Šta ja radim (u navedenom primeru, vozim)? Ekspresivni oblici iskaza vežbaju se u slučajevima kada se oponaša ponašanje ili hod životinje. Tada pogađači prvo izgovaraju kako se životinja glasa, a potom, obaveštajnom rečenicom, šta ona radi.

Za sintaksičko vežbanje može poslužiti i igra mašte *Razglednica šarenica*.⁶ U ovoj igri, vaspitač za svako dete donosi po jednu razglednicu. Poželjno je da razglednice predstavljaju različite predele (gradove, mora, planine, banje...). Dete izvlači razglednicu iz torbe i nalazi se u zamišljenoj ulozi turista koji sa putovanja, koje dočarava slika, opisuje utiske i razglednicu upućuje nekome ko mu je drag. Moguća je i druga varijanta iste igre, u kojoj dete prima razglednicu od drage osobe, koja je na imaginarnom putovanju u kraju koji razglednica predstavlja. U zamišljenom pisanju impresija sa putovanja ili njihovom tobožnjem čitanju dete pušta mašti na volju u okvirima dočarane stvarnosti koja je unapred određena i ujedno razvija kulturu izražavanja, trudeći se da sve rečenice budu potpune, lepo formulisane i slikovite. Igra mašte *Razglednica šarenica* omogućava vaspitaču i da decu uvode u forme učtivog i lepog obraćanja, jer svako zamišljeno čitanje i pisanje razglednice počinje rečima, tipa: *dragi, mili, poštovani*, a završava se lepim željama i pozdravima.

⁵ Igru pantomime pod istim nazivom opisuju i Halačev i Vegar (Roller-Halačev, Vegar, 1981: 83). Za potrebe našega rada, modifikovali smo igru tako da njeni vaspitno-obrazovni efekti odgovaraju razvoju rečenice kod dece predškolskog uzrasta.

⁶ Igra je kreirana za potrebe ovoga rada.

ZAKLJUČAK

Svet detinjstva obeležen je igrom. Igra je prirodna i spontana aktivnost u kojoj dete uživa i istovremeno, bez prisile i imperativa, uči, spoznajući svet koji ga okružuje. Sposobnost deteta da se uživi u igru „razvija interes koji se prenosi i u druge aktivnosti i stvara emocionalan spoznajni odnos prema drugim sadržajima odgojno-obrazovnog rada” (Roller-Halačev, Vegar, 1980: 10). Zato igra ima i veliku ulogu u učenju maternjeg jezika i razvoju govora kod deteta predškolskog uzrasta. Naročito se po uticaju na razvoj govora ističu igre mašte, koje spadaju u red omiljenijih dečjih igara zbog kreativnosti koju omogućavaju detetu, slobode pri kreiranju dočaranog sveta i lakoće kojom dete u toku igre prelazi granicu između realnosti i njene dočarane slike.

Njihov neposredni produžetak predstavljaju brojne verbalne igre koje nastaju kao rezultat „dečjeg aktivnog, istraživačkog i stvaralačkog pristupa jeziku” (Maljković, 2005: 58). Govor se u ovim igrama uči i razvija spontano, jer dete prepoznaje govornu strukturu sredine u kojoj se nalazi i tokom igre kombinuje gramatička pravila maternjeg jezika, što mu omogućava i da pri formiranju iskaza kreira stvaralačke oblike. Tokom igre ono razvija govor bogateći leksički fond i tako postepeno stiče svest o pravom i prenesenom značenju jezičkih jedinica. Jovović ističe da u jeziku nije najvažnije znati veliki broj leksema, „već je potrebno njihovo pravilno korišćenje i kombinovanje u smislaone rečenice” (Jovović, 2011: 98). Dete se osposobljava da adekvatno koristi lekseme u njihovom osnovnom i figurativnom značenju, budući da na verbalni plan prenosi izvesna opšta obeležja igre, poput fiktivnosti. „Izgleda da ovaj proces doprinosi da dete promeni svoj stav prema govoru, da ga postepeno izdvoji iz realističkog konteksta i shvati kao sredstvo koje može sve slobodnije da upotrebljava” (Marjanović, 1975: 45). Sa aspekta sintakse, igre mašte bogate opseg i kvalitet rečenice kod deteta, a komunikacija unutar vršnjačke grupe stavljanje deteta u ulogu imitatora, glumca i, uopšte, izvođača, oslobađa ga pri komunikaciji i doprinosi izražajnosti i pravilnosti govora, jer podstiče razvoj sposobnosti izražavanja prema standardima književnog i gramatički pravilnog govora.

LITERATURA

- Braun, R. (1980). Razvoj govora u dece. *Treći program*, br. 44 (327–336).
- Čukovski, K. (1986). *Od druge do pete*. Beograd: Zavod za udžbenike i nastavna sredstva.
- Duran, M., Plut, D., Mitrović, M. (1988). *Simbolička igra i stvaralaštvo*. Beograd: Zavod za udžbenike i nastavna sredstva.
- Eljkonjin, D. B. (1990). *Psihologija dečje igre*. Beograd: Zavod za udžbenike i nastavna sredstva.
- Gortan-Premk, D. (2004). *Polisemija i organizacija leksičkog sistema u srpskome jeziku*. Beograd: Zavod za udžbenike i nastavna sredstva.
- Jovović, N. (2011). Prikaz teorija o usvajanju jezika i odnosu između jezika i mišljenja. *Folia linguistica et litteraria: časopis za nauku o jeziku i književnosti*, br. 3–4 (93–109).
- Kamenov, E. (2010). *Mudrost čula IV deo – Dečje govorno stvaralaštvo*. Novi Sad: Dragon.
- Kamenov, E. (2006). *Dečja igra – Vaspitanje i obrazovanje kroz igru*. Beograd: Zavod za udžbenike.
- Maljković, M. (2005). *Metodički priručnik za razvoj govora dece predškolskog uzrasta*. Novi Sad: Savez pedagoških društava Vojvodine.
- Marjanović, A. (1975). Govor u igri predškolskog deteta. *Predškolsko dete*, br. 1–2 (33–46).
- Marjanović, A. i sar. (1990). *Dečje jezičke igre*. Beograd – Sarajevo: Zavod za udžbenike i nastavna sredstva – Svjetlost.
- Matić, R. (1986). *Metodika razvoja govora dece do polaska u školu*. Beograd: Nova prosveta.
- Milenković, S. (2012). *Metodika razvoja govora*. Sremska Mitrovica: Visoka škola strukovnih studija za obrazovanje vaspitača.
- Milinković, M. (2003). *Devojka brža od konja – Narodne umotvorine za decu*. Užice: Učiteljski fakultet.
- Roller-Halačev, M., Vegar, Z. (1981). *Igre predškolske djece – Izbor didaktičkih igara za djecu od 5. do 7. godine*. Zagreb: Školska knjiga.
- Roller-Halačev, M., Vegar, Z. (1980). *Igre predškolske djece – Izbor didaktičkih igara za djecu od 3. do 5. godine*. Zagreb: Školska knjiga.
- Vigotski, L. (1971). Igra i njena uloga u psihičkom razvitku deteta. *Predškolsko dete*, br. 1 (48–61).

Mirjana Stakić

GAMES OF IMAGINATION IN THE DEVELOPMENT OF PRESCHOOL CHILDREN SPEECH

Abstract. Games of imagination enable involvement of children in an imaginary situation, making evoked reality with the help of imagination and creative processing of impressions using the elements of already lived experience. Although, they are not the subject of pre-determined rules, it is a well thought-out games, which give children the freedom to act within the imaginary situations in accordance with the possibilities of the role they have voluntarily chosen. They are among the favorite children's games, because of their creativity that enable children, the ease with which they cross the border between reality and its evoked picture and freedom which was provided when the fictional world was created. We examine what kind of role the imagination games have played in the development of speech in children of preschool age. Creation of speech that takes place in them we examine the aspect of linguistic and syntactic language units. The positive effects of these plays in the field of lexicology bring not only increasing lexical fund, but enabling to adequately use lexemes in their real and figurative sense. From the syntactic point of view, fantasy games offer a number of enrichment scope of sentences, its structure, meaning and regularity. Spontaneity and joy with which children approach the imagination games, allow educators to work functionally and creatively on speech development of preschool children and enable them to realize the prescribed educational goals.

Key words: imagination games, preschool children, speech development, lexicology, syntax.