

Sveučilište u Zagrebu
Arhitektonski fakultet
Studij dizajna

Lana Banek, Andrea Bielen, Erik Burić, Lada Kušec Deči, Maja Janković

**DRUŠTVENA IGRA KLETCH I POVEZANI
EDUKATIVNI I PROMOTIVNI MATERIJALI**

Zagreb, 2021.

Ovaj rad izrađen je na Studiju dizajna Arhitektonskog fakulteta u sklopu kolegija Dizajn vizualnih komunikacija 1 u 1. semestru 1. godine diplomskog studija pod vodstvom izv. prof. art. Tomislava Vlanića, pred. Dine Milovčić i asist. Andrije Mudnića i predan je na natječaj za dodjelu Rektorove nagrade u akademskoj godini 2020./2021.

SADRŽAJ

1. UVOD	1
2. HIPOTEZA I SPECIFIČNI CILJEVI RADA	1
3. ISTRAŽIVANJE	3
3.1. Potres	3
3.1.1. Kako utječe potres na emocionalno stanje mladih	3
3.2. Intervjui sa stručnjacima	4
3.2.1. Posljedice potresa	5
3.2.2 Dobna skupina	6
3.2.3. Kako pristupiti	6
3.2.4 Kako djeca najbolje uče	7
3.2.5. Koliko apstraktno djeca mogu razmišljati	7
3.2.6. Što je najbitnije prenijeti djetetu prije i poslije potresa	8
3.2.7. Kada djeca raspoznaju osjećaje	8
3.2.8. Dodatni savjeti	9
3.3. Dječji doživljaj igre	9
4. REZULTATI I RASPRAVA	13
5. IDEJNO RJEŠENJE	14
5.1. Društvena igra	14
5.2. Dodatni edukativni sadržaj	19
5.3. Promotivni materijali	21
6. ZAKLJUČAK	24
7. POPIS LITERATURE	25
8. SAŽETAK	27
9. SUMMARY	28

1. UVOD

Potres koji se dogodio u Zagrebu 22.03.2020., svim ljudima ostavio je traumu. Na kolegiju Dizajn vizualnih komunikacija 1 dobili smo zadatak napraviti projekt na tu temu. Glavni nam je fokus bio mentalno zdravlje ljudi tj. djece nakon potresa, jer ta tema, iako je jako važna, još uvijek nosi sa sobom stigmatu i predrasude. Najčešći simptomi nakon potresa bili su anksioznost, strah, tjeskoba, stres, itd. Razlog zbog kojeg se oni javljaju je to što ljudi, a pogotovo djeca, nisu bili dovoljno upoznati s područjem na kojem žive te nisu bili svjesni mogućnosti potresa, pa su radi šoka teže podnijeli taj događaj. Da su unaprijed znali da uopće postoji mogućnost potresa i kako se ponašati kad se dogodi, trauma bi svakako bila manja. Nakon konzultiranja s psiholozima, pedagozima i ostalim profesionalcima koji se bave djecom, naučili smo da je najbolji način kako pristupiti ovako teškoj temi upravo kroz igru, jer je ona zanimljiva, pristupačna i zabavna. Dob djece kojoj smo namijenili igru je između 7 i 11 godina, jer u toj dobi imaju sposobnosti shvaćanja pojmova poput straha, anksioznosti, potresa, a nisu prestari za učenje kroz igru.

S obzirom da i druge nepogode mogu zadesiti područje na kojem živimo u bilo kojem trenutku, u igri se uči i o požaru i poplavi. Tema potresa i ostalih nepogoda bila bi previše negativna sama po sebi, pa smo u igru ubacili i elemente magije, da sam fokus ne bi bio isključivo na negativnim i zastrašujućim stvarima. Kako se potres dogodio upravo na zagrebačkom području, odabrali smo zagrebačku legendu o Crnoj kraljici¹ kao scenarij same igre, te je na taj način koncept zaokruženiji, cjelovitiji i autentičniji.

2. HIPOTEZA I SPECIFIČNI CILJEVI RADA

Kroz razgovor sa stručnjacima, psiholozima, pedagozima i ostalim profesionalcima koji se bave djecom došli smo do zaključka da će djeca igrajući ovu igru lakše usvojiti nove pojmove poput potresa, požara i poplave, a i bit će upoznata sa svim posljedicama koje one nose.

Miller and Almon (2009) emphasize that playing even shows importance in neurological development, the reason being that every process involved in playing, such as repetition of actions, attachment to various people or objects, skill development, combination of materials and risk taking ensure essential impulses that help with establishing connections and developing interconnectivity of neural networks that consequently expand the capabilities of a child regarding studying, thoughts and communication.² (Slunjski, Ljubetić 2013:128)

¹ Izvor: <https://www.pp-medvednica.hr/priroda-i-kultura/price-i-legende/> (30.6)

² Slunjski, E., Ljubetić, M. Faculty of Humanities and Social Sciences, University of Zagreb, Faculty of Humanities and Social Sciences, University of Split, Croatian Journal of Education Vol.16; Sp.Ed.No.1/2014, pages: 127-141 [Online]. Dostupno na: <https://hrcak.srce.hr/117857>. [Citirano: 30.06.2021.]

Dječja igra ima nekoliko značenja. Omogućuje djetetu da shvati vrijednost moralnih vrijednosti. U kontaktu s drugom djecom razvija znanje o važnosti iskrenosti, iskrenosti i hrabrosti, uz to stječe navike pozitivnog ponašanja koje ne bi stekao u kontaktu samo s odraslima. Oponašanjem ponašanja drugih ljudi moguće je steći nove oblike ponašanja koje promatrana osoba izražava.³ (Golež, 2021:3)

U suradnji s ostalim igračima, dijete će razvijati empatiju i usvojiti će vještine za timski rad, što je u pravim situacijama ovih nepogoda neophodno. Iz razgovora, a i iz literature, evidentno je da se bolje uči u pozitivnom okruženju, a pogotovo kroz igru, jer se na zabavan i zanimljiv način djeci približava ono što bi inače bilo zastrašujuće.

Ono što ova igra ima, a inače nedostaje u igrama na našem području je upravo suočavanje s prirodnim nepogodama. Druge igre djeci objašnjavaju kompleksne pojmove poput smrti (netko te ubio/pojeo/oduzeo ti život), bankrota (npr. u Monopolyju), pa je tako logično da se i teški pojmovi poput potresa, poplave i požara također djeci približe, pogotovo jer su realniji i očekivaniji nego pojmovi i teme drugih igara.

³ S. Golež, VAŽNOST IGRE NA DJETETOV RAZVOJ, Varaždinski učitelj, vol.4, br. 5, str. 182-194, 2021. [Online]. Dostupno na: <https://hrcak.srce.hr/246657>. [Citirano: 30.06.2021.]

3. ISTRAŽIVANJE

Poglavlje Istraživanje daje pregled metoda istraživanja i relevantne literature iz područja razvoja i edukacije djece te njihovog doživljaja igre i analizu postojećih igara za ciljanu skupinu (dob 7-11 godina). Intervjuom i istraživanjem ustanovljeno je kako se djeca osjećaju u vrijeme kriznih situacija te na koji način ih je najbolje educirati.

3.1. Potres

“Potres je iznenadna i kratkotrajna vibracija tla uzrokovana urušavanjem stijena (*urušni potres*), magmatskom aktivnošću (*vulkanski potres*) ili tektonskim poremećajima (*tektonski potres*) u litosferi i dijelom u Zemljinu plaštu. Proučavanjem potresa bavi se seizmologija, grana geofizike. Mjesto nastanka potresa u dubini Zemlje naziva se *hipocentar* ili *žarište* potresa.”⁴

3.1.1. Kako utječe potres na emocionalno stanje mladih

Nakon potresa značajan dio nas proživi PTSP (posttraumatski stresni poremećaj) čiji simptomi mogu uključivati različite nove ili uobičajene, ali pojačane pojave kao što su anksioznost, depresija, pojačani strah od gubitka ili odvajanja od bližnjih, itd. Emocionalno stanje varira ovisno o dobnoj skupini, tako da „*kod djece 2-6 godina mogući je nekontrolirani plač, veća potreba za bližnjima i strah od samoće, osjetljivost na glasne zvukove, problemi s prehranom i novi strahovi. Kod djece 7-12 godina se javlja promjena apetita, promjena navike spavanja, tuga, povlačenje od vršnjaka, gubitak koncentracije i interesa za školu. Kod adolescenata, 13-18 godina, također se javljaju promjene u apetitu i spavanju, tuga, iritabilnost, pojačani strahovi, slaba koncentracija itd.*”⁵

U takvim situacijama, mladima je potrebno pružiti pomoć kroz aktivnosti koje će im zaokupiti um od situacije kao što je potres, ali istovremeno ih i potaknuti na razgovor kako bi razumjeli što se dogodilo i kako se nositi s emocijama koje se javljaju nakon potresa i sličnih traumatskih događaja.

„...6 months after the earthquake, symptoms of anxiety, depression and PTSD were significantly more common among students of grades 4 and 5 than those in grade 3. Children who experienced physical injuries and witnessed death had higher prevalence rates of anxiety symptoms, while those who had physical injuries, bereavement, witnessing death and extreme fear had higher prevalence rates on the symptoms of depression and PTS“.⁶ (Liu, Wang, Shi, Zhang, Zhang, Shen, 2011)

⁴ definicija izvađena iz Hrvatske enciklopedije, Leksikografskoga zavoda Miroslav Krleža

⁵ Helping Children with the psychological and emotional aftermath of an earthquake, Children's National Health System, childrensnational.org

⁶ Liu, M., Wang, L., Shi, Z., Zhang, Z., Zhang, K., Shen, J., Mental Health Problems among Children One-Year after Sichuan Earthquake in China: A Follow-up Study, Published: February 23, 2011 <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0014706>

Dakle, potreba za sigurnošću je jedna od temeljnih potreba. To je potreba za stalnošću, redom, poretkom, strukturom i potreba za predvidljivošću događaja u bližoj ili daljnjoj budućnosti. Djeca su pod posebice naglašenim rizikom zbog općenito slabije razvijene mogućnosti za suočavanje. Evidentno je da djeca ne reagiraju na isti način; njihove su reakcije uvjetovane stupnjem ranije uspostavljene emocionalne sigurnosti, te uobičajenim stilom reagiranja u novim stresnim situacijama.⁷ (Veselinović, 2007:8, prema Fulgosi, 1981; Beck, 2003)

Cilj promoviranja mentalnog zdravlja djece jest osigurati adekvatan rast i razvoj, odnosno stvoriti temelj budućih generacija.⁸

The broaden-and-build shows the impact of positive emotions on cognition which can be used for better and easier learning. Among other authors, work of Alice Isen and colleagues shows that positive affect leads to greater creativity⁹ (Isen, Daubman, & Nowicki, 1987), improved negotiation processes and outcomes (Car-nevale & Isen, 1986), more thorough, open-minded, flexible thinking and problem solving¹⁰ (Estrada, Isen, & Young 1997).

(Johnson, 1991., str. 51 u izvoru br. 8) učenju u suradnji s drugima daje priliku za diskusije, a zajedničko rješavanje problema sve se češće smatra ključem trajnog razvoja intelektualnih i socijalnog umijeća u školi i daljem životu.¹¹ (Mlinarević, 2000:100)

⁷ Veselinović, Z., 2007.: Percepcija opasnosti i strategije samopomoći kod djece predškolske dobi, Zagreb

⁸ Ledinski Fičko S. i sur. Promocija mentalnog zdravlja i prevencija mentalnih poremećaja kod djece i adolescenata. JAHS. 2017; 3(1): 61-72

⁹ Isen, A. M., Daubman, K. A., & Nowicki, G. P. (1987). Positive affect facilitates creative problem solving. *Journal of Personality and Social Psychology*, 52, 1122–1131.

¹⁰ Estrada, C. A., Isen, A. M., & Young, M. J. (1997). Positive affect facilitates integration of information and decreases anchoring in reasoning among physicians. *Organizational Behavior and Human Decision Processes*, 72, 117–135.

¹¹ Mlinarević, V. (2000) Igra - učenje u socijalnim interakcijama. U: Slunjski, E. (ur.)Učiti zajedno s djecom - učiti.

3.2. Intervjui sa stručnjacima

U intervju sa stručnjacima iz područja psihologije (dječje, razvojne i školske), pedagogije i didaktike postavljena su pitanja:

1. Kakve posljedice potres ostavlja na djecu?
2. Jesu li Vas roditelji zvali nakon potresa, te ako jesu koja su pitanja bila najčešća i koji su se problemi javili?
3. Koja je dobna skupina najbolja za diskusiju o ovakvoj temi?
4. Kako najbolje pristupiti djeci s ovakvom temom?
5. Na koji način najbolje uče?
6. Kako apstraktne pojmove mogu pojmiti i u kojoj dobi?
7. Što je najbitnije za prenijeti djetetu prije, a što poslije potresa?
8. U kojoj dobi znaju raspoznati osjećaje poput anksioznosti, straha, tuge, itd.?

3.2.1. Posljedice potresa

Dr.sc. Ante Kolak

„Osjećaji u takvim situacijama kod djece se ne mogu generalizirati jer svako dijete potres i slične situacije doživljava drugačije. Djeca percipiraju Zagreb kao golemo područje zbog čega njima razrušeni centar ništa ne znači. Model prijenosa roditeljskog ponašanja je najčešći utjecaj na ponašanje djeteta u takvoj situaciji. Najveći strah kod djece je onaj od separaciji, da će nekome nešto dogoditi i da će izgubiti nekoga.”

Dr. sc. Inja Erceg

„Ovisi o kojoj dobi je riječ i kakva je situacija tada, tj. nije svejedno gdje su djeca bila za vrijeme potresa i s kim su ga doživjeli.”

Prof. Ivan Modrušan, dječji psiholog

„Svi se bojimo potresa te nema nikoga tko se nije uplašio, pa tako i djeca. Posljedice su najviše na djeci koja su ili nezrela ili orijentirana na roditelje ili upućena da proživljavaju anksioznost. Kako će podnijeti strah i suočiti se s njime ovisi o njihovoj emocionalnoj zrelosti.”

Poliklinika za zaštitu djece i mladih

„Djeca imaju problema sa spavanjem ili zaspivanjem, odbijaju spavati sama, trzaju na svaki jači zvuk, bude se tijekom noći i osluškuju zvukove. Imaju izražen strah od ponovnog potresa ili mogu pokazivati ponašanje koje su već “nadvladali” ili koje je karakteristično za mladu dob, kao i tražiti pojačanu sigurnost i umirenje.”

Sanja Bjelić, mag.psych

„Posljedice kod djece nakon potresa su gubitak osjećaja sigurnosti, strah, osjećaj bespomoćnosti, poteškoće sa spavanjem, izražene tjeskobe, panične atake, strah od odvajanja od roditelja, noćne more, česta buđenja tijekom noći i slično. Navedene posljedice su bile izraženije kod djece osnovnoškolske dobi. Kod mlade djece, predškolaraca bilo je ponašanje poteškoća u smislu teškoća odvajanja od roditelja, regresije – pomak prema ranijim obrascima ponašanja (mokrenje u krevet, sisanje palca itd.)”.

3.2.3 Dobna skupina

Dr.sc. Ante Kolak

„Svaka dob ima prednosti i mane, ali preporučam mlađe razrede osnovne škole jer predškolarci pričaju u preapstraktnim pojmovima koje samo stručnjaci mogu razumjeti.”

Dr.sc. Inja Erceg

„Smatram da je najbolje dobna skupina za diskusiju o ovoj temi predškolska dob (3/4 do 6/7 godina) i niži razredi osnovne škole.”

Prof. Ivan Modrušan, dječji psiholog

„Mladi su previše povezani s roditeljima jer je njihov osjećaj sigurnosti u drugoj osobi, a ne u njima samima. Preporučam da diskutirate o temi potresa s adolescentima jer u toj dobi mladi već imaju ličnost i ne mora ih se samo tješiti, već se može objašnjavati i kvalitetno komunicirati.”

Sanja Bjelić, mag.psych

„Mlađa djeca bi bila najbolja populacija za rad. Djeci 6-7 godina je donekle jasno što su prirodne katastrofe jer su možda to negdje čitali, učili, gledali u filmovima ili razgovarali s odraslima. Djeci mlađoj od 6 godina je ponekad teško objasniti što se zapravo dogodilo pa bi bilo najprikladnije uključiti simboliku kroz likove iz priča i bajki.”

3.2.4. Kako pristupiti

Dr.sc. Ante Kolak

„Sugerira fokus grupe, u grupama s učenicima trećih i četvrtih razreda osnovne škole. U fokus grupama sudionici bolje potiču jedni druge te najbolje fokus grupe održati u školama koje su imale posljedice.“

Dr.sc. Inja Erceg

„Najbolje je pristupiti djeci kroz grupni razgovor ili igru pomoći koje razmjenjuju informacije i iskustva, što je popraćeno pričom”.

Prof. Ivan Modrušan, dječji psiholog

„Najbolji pristup je onaj koji će ih animirati. Priča ili igra su bolji načini nego samo razgovor i edukacija. Pristup treba biti zanimljiv kako bi potaknuo znatiželju djece.”

Sanja Bjelić, mag.psych

„Definitivno rad s djecom je uvijek bolji u grupi djece iste dobi, no te grupe ne bi trebale brojčano biti veće od pet sudionika (kod mlađe djece) i osam (kod starije djece).”

3.2.5 Kako djeca najbolje uče

Dr.sc. Ante Kolak

„Igram djeca najbolje upijaju informacije, odnosno uče.”

Dr.sc. Inja Erceg

„Igra je jako pristupačan i djeci zanimljiv način na koji mogu učiti i razmjenjivati iskustva. Igra može biti prilagođena različitim dobima djece ovisno o njenoj složenosti. Djeca odlično uče kroz igru i razmjenu iskustva pa neki interaktivni sadržaj ili grupni koji će također potaknuti i timski rad.”

Poliklinika za zaštitu djece i mladih, Zagreb

„Djeca u dobi od 7 do 11 godina i dalje najbolje uče kroz igru koja ima primarni kanal komunikacije, starija djeca se više orijentiraju na razgovor.”

Sanja Bjelić, mag.psych

„Djeca općenito najbolje uče kroz priče, igre, crtiće, edukativni video – aktivnosti koje su im zanimljive.”

3.2.6. Koliko apstraktno djeca mogu razmišljati

Dr. Sc. Inja Erceg

„Djeca su u dobi konkretnog shvaćanja svijeta bez mogućnosti apstraktnog mišljenja u dobi o kojoj pričamo (oko 10. godine se počinje razvijati apstraktniji način razmišljanja)”.

Prof. Ivan Modrušan, dječji psiholog

„Do sedme godine života osoba razmišlja konkretno, do 14. godine apstraktno, a do 20. godine socijalno. Od 10. godine do 13. razvija se apstraktni način razmišljanja.”

3.2.7. Što je najbitnije prenijeti djetetu prije i poslije potresa

Dr.sc. Ante Kolak

„Poslije potresa važno je prenijeti djetetu da se svugdje može naći nešto dobro, da će sve proći, a da se nepogode jednostavno događaju. Dijete se ne smije zasipati s previše informacija o samim nepogodama, već prenijeti pozitivne osjećaje kako bi im se smanjio osjećaj straha i nelagode.”

Dr.sc. Inja Erceg

„Prije potresa potrebno je educirati dijete kako se pripremiti i kako reagirati, a poslije potresa potrebno je pričati o iskustvima, osjećajima, strahu, tuzi, itd., odnosno što se dogodilo i zašto.”

Prof. Ivan Modrušan, dječji psiholog

„Prije potresa nije potrebno ništa diskutirati jer se ne zna što će se dogoditi (potres se ne može predvidjeti) te je nemoguće se pripremiti. Eventualno osnovne informacije o nepogodama. Poslije potresa potrebno je koncentrirati se na sadašnjost te suočiti se i razgovarati o osjećajima anksioznosti i straha.”

Sanja Bjelić, mag.psych

„Bitno je da iz vašeg objašnjenja dijete shvati da se sljedeći put možemo pripremiti (imati svoj mali ruksak sa najbitnijim stvarima u pričuvi za brzi odlazak iz kuće i s djetetom odabrati i spakirati te stvari te mu tako pokazati na što možemo utjecati). Činjenica je da možemo i moramo promijeniti naše ponašanje - biti oprezniji, pripremljeniji, brzi i snalažljivi - i u tom smislu treba razgovarati s djetetom. Objasniti im da je strah najveći neprijatelj u situaciji kad treba nešto brzo i sabrano napraviti. Nakon potresa jako je važno pružiti podršku djetetu, roditelj je taj koji treba ostati koliko je moguće sabran i od iznimne je važnosti držati se uobičajene poznate rutine – to djeci daje osjećaj sigurnosti i umiruje ih.”

3.2.8. Kada djeca raspoznaju osjećaje

Dr.sc. Ante Kolak

„Djeca već pri rođenju osjećaju ugodu i neugodu. Strah raspoznaju od šestog mjeseca.”

Dr.sc. Inja Erceg

„Strah i tugu osjećaju rano i mogu uz pomoć osvijestiti o čemu je riječ. “Finije” emocije poput anksioznosti (strah od nečeg nepoznatog, strepnja) osjećaju, ali neće tako lako verbalizirati. Stres nije pojam koji je dječjem rječniku svakodnevan, jedino ako oponašaju odrasle bez shvaćanja o čemu je riječ zapravo.”

Prof. Ivan Modrušan, dječji psiholog

„Raspoznavanje emocija nam je svima zadatak za cijeli život. Veliki broj ljudi teži da budu nesvjesni, naporno im je biti *mindfull* i ne žele biti svjesni tuge, nesreće, itd.”

Sanja Bijelić, mag.psych

„Djeca mlađa od 6 godina većinom poznaju osnovne emocije i eventualno neke izvedene. Najbolje im je objasniti emocije kroz primjere situacija, priče, glumu i slično.”

3.2.9. Dodatni savjeti

Dr.sc. Ante Kolak

„Potrebno je orijentirati se na pozitivnost nakon potresa, a strah je najvažnija emocija u ovom projektu te on nije nužno loš. Da se zec ne boji lisice nikada joj ne bi bježao i pojela bi ga. Ali previše straha paralizira, što naravno nije dobro.”

Dr.sc. Inja Erceg

„Ja bih išla na to da izraze svoja iskustva i razmjene ih međusobno nakon čega bi uslijedio dio s objašnjenjem ljudskih reakcija na takve traumatske događaje (naravno u skladu s dobi). Informacije o tome što je to potres i zbog čega se događa - jednostavno objašnjenje (da se makne mistifikacija s toga). Interaktivna igra.”

Dr.sc. Gordana Kuterovac Jagodić

„Ne bih Vam savjetovala da se previše bavite kao nestručnjaci za mentalno zdravlje tim dijelom, nego da napravite neki svoj scenarij igre i onoga što bi vi željeli i mogli reći kao dizajneri, a onda da vidimo dalje na što se iz toga možemo nadovezati. Također savjetujem da ne uzimate previše toga odjednom nego da se usmjerite na neki aspekt – npr., što se događa sa zgradama i gdje se oni mogu najbolje sakriti.”

Poliklinika za zaštitu djece i mladih, Zagreb

„Želim naglasiti da je ovo vrlo osjetljiva tema i snažno sugeriram da ne otvarate traumatske događaje i razgovor o njima ako nemate stručna znanja da im dalje pristupite (primjerice ako vam se dijete povjeri da nakon potresa ima noćne more) jer ne možete znati koje će posljedice razgovor o traumatskim događajima imati po djecu, a izrazito je važno da smo, pogotovo u ovako osjetljivim temama, odgovorni.”

3.3. Dječji doživljaj igre

Prema konvenciji UN-a o pravima djeteta, svako dijete ima pravo na igru. Igrom doživljava i upoznaje različite emocije te se djeca vode vlastitom unutarnjom logikom.

The most important characteristic and the universal aspect of a child is play which means that it is closely connected to the phenomena of childhood and the child, regardless of the company, society or culture that the child functions in. ¹²(Šagud, Petrović Sočo, 2014:280)

¹² M. Šagud, B. Petrović Sočo, "Igra – medij razumijevanja, interpretacije i transformacije neposredne stvarnosti", *Croatian Journal of Education*, vol.16, br. Sp.Ed.1, str. 279-289, 2014. [Online]. Dostupno na: <https://hrcak.srce.hr/117850>. [Citirano: 30.06.2021.]

Pomoću igre dijete sazrijeva i psihički i emocionalno te time uči disciplinu i samokontrolu čime postaje spremno za buduće izazove i prihvaćanje pravila. Istovremeno upoznaje sebe i stvara sliku o svojoj okolini što potiče razvoj apstraktnog razmišljanja.

Playing allows social participation in a very broad specter of social relations that are represented while playing in a way that the child builds significant social capacities necessary for the process of growing up. Therefore playing can be observed as a “workshop for life” and not an escape from reality¹³ (Edminston, 2008; Curtis & Carter, 2008).

While playing, a child is engaged in complex actions and interactions that uncover intentions in communication with others, taking into consideration the needs and perspectives of others, studying the scenario in a frame of an open wonder filled world of imagination, along with using logical, rational and realistic experience and knowledge¹⁴ (Wood & Attfield, 2005: 53).

Igranjem grade prijateljstva i uče nove stvari pomoću čega se uče i razvijati i izražavati svoje stavove. Pomoću slaganja kocaka ili puzzli, razvijaju vizualno-motornu koordinaciju. Igram se stječe korist, ona je proces u kojem se uživa i zato je sama po sebi korist. Sama igra je složena, multifunkcionalna, spontana i samomotivirajuća, i proizlazi iz unutrašnje djetetove potrebe. Rajić (2015) u svom istraživanju navodi da „...igra u sebi nosi kreativnu energiju i omogućuje mu cjelovit razvoj: djeluje na produblјivanje postojećih i budućih novih čuvstava, izaziva u djetetu radost, budi njegovu radoznalost i potiče ga da istražuje svoju okolinu i postupno ovlada njome”¹⁵.

Igre se dijele u tri kategorije:

- a. Funkcionalna igra
- b. Simbolička igra
- c. Igre s pravilima

3.3.a. Funkcionalna igra

Definira se kao igra s novim funkcijama što omogućava da dijete sazrijeva i razvija motoriku, osjetilnost i percepciju.

¹³ Curtis, D. & Carter, M. (2008). Learning Together with Young Children. A curriculum framework for reflective teachers. New Zealand: Redleaf Press, Edminston, B. (2008). Forming Ethical Identities in Early Childhood Play. New York: Routledge

¹⁴ Wood, E. & Attfield, J. (2005). Play, Learning and the Early Childhood Curriculum. London: Paul Chapman Publishing.

¹⁵ Rajić, V., doc.dr.sc, 2015.: Dječji doživljaj igre u predškolskoj I ranoj školskoj dobi, Učiteljski fakultet Sveučilišta u Zagrebu

3.3.b. Simbolička igra

Definira se kao imaginativna igra i igra uloga, poput igra mame/tate/kauboja. Ovim tipom igre dijete se uživlja u nečiju tuđu perspektivu što doprinosi razvoju empatije i razumijevanju drugih. Razvojni psiholozi je promatraju kao razvojni fenomen u odrastanju djeteta.

3.3.c. Igre s pravilima

Igre s pravilima što su uglavnom društvene igre, dijete se uči prihvaćati i pratiti pravila, ali istovremeno stvara se poticaj da kreira i vlastita pravila. Sudjelovanjem u društvenim igrama djetetu se razvija koncentracija i pažnja, ali također i kako se nositi s gubitkom, što je važno za razvoj kako se kasnije u životu nositi s neuspjehom i kako motivirati postizanje uspjeha.

Istraživanje i znanstveni rad “Dječji doživljaj igre u predškolskoj I rano školskoj dobi”, doc.dr.sc. Višnje Rajić na Učiteljskom fakultetu u Zagrebu koje je provedeno na uzorku od 208 djece (107 ih je bilo iz predškolske dobi, a 101 učenici prvih i drugih razreda) pokazalo je da postoje razlike u obilježjima dječje igre i dječjoj percepciji igre ovisno o njihovoj dobi. Dok učenici preferiraju funkcionalni i pokretnu igru, predškolarci gledaju na igru kao igranje s igračkama (npr. lutke, autići i slično). Djeca školske dobi bolje prihvaćaju sudjelovanje odraslih i drugih vršnjaka u igri za razliku od djece vrtićke dobi, jer predškolarci preferiraju učenje iz prve ruke (pomoću igračaka i vlastite mašte), a učenici imaju potrebu za socijalnom interakcijom.

Tablica 1, iz znanstvenog rada Dječji doživljaj igre u predškolskoj i ranoj školskoj dobi,
doc,dr.sc. Višnja Rajić

UZRAST	DJEČACI	DJEVOJČICE	N
PREDŠKOLSKI	57	50	107
UZRAST			
ŠKOLSKI UZRAST	51	50	101
SUMA	108	100	208

Tablica 2, iz znanstvenog rada Dječji doživljaj igre u predškolskoj i ranoj školskoj dobi,
doc,dr.sc. Višnja Rajić

KATEGORIJE DJEČJIH ODGOVORA NA PITANJE ŠTO JE IGRA	FREKVENCIJA
IGRANJE S IGRAČKAMA I DRUŽENJE S PRIJATELJIMA	11
IGRA KAO FUNKCIONALNA POKRETNIA IGRA	36
IGRA KAO ZABAVA	45
IGRA KAO IGRANJE S ODREĐENOM IGRAČKOM	46
IGRA KAO DRUŽENJE S PRIJATELJIMA I OBITELJI	49
UKUPNO	187

4. REZULTATI I RASPRAVA

Kroz sve prikupljene podatke od stručnjaka za obrazovanje i razvoj djece ranije školske dobi pokazalo se da se djeca teže nose s pojavama koje ne razumiju te da jednako kao i mi upijaju stres iz okoline iako ga pokazuju na drugačije načine. Jedan od načina rješavanja tog problema nalazi se, stoga, u demistifikaciji prirodnih pojava i upoznavanju s istima te načinima nošenja s eventualnim lošim posljedicama. Bolje razumijevanje navedenih situacija rezultirat će u smanjenju anksioznosti, straha i stresa u djece kada se nađu u doticaju s prirodnim nepogodama. Iako je cijelo naše istraživanje bilo potaknuto pojavom jakog potresa u Zagrebu i okolici nakon više od stotinu godina, postavili smo si pitanje što je s drugim nepogodama s kojima se djeca mogu susresti, poput požara i poplave. Budući da živimo na području koje obuhvaća razne teritorije sklone svim vrstama nepogoda, odlučili smo da je ključno uvrstiti i druge vrste nepogoda u naš projekt, kako bi djeca i s njima bila upoznata. Smjernice stručnjaka na koje smo se najviše osvrnuli su: orijentacija na pozitivne aspekte kroz iznošenje opcija nošenja s nepogodama i na taj način ohrabrenja te što jasnije i sažetije upoznavanje s temom kako bi se maknula mistika oko nje i kako bi se s njom lakše suočili. To je uključivalo upoznavanje s predznanjem naše ciljane skupine, prezentaciju sadržaja na strukturiran način te u konačnici povezivanje novih materijala sa već stečenim znanjem.

Dakle, igra je aktivnost u kojoj dijete nema poteškoća s koncentracijom, samostalnošću te gdje se razvija kreativno.¹⁶ (Đurić, 2009:346)

U istraživanju se pokazalo da djeca ranije školske dobi najbolje uče kroz igru. Oni u dobi od 7. do 11. godine razvijaju kompleksni misaoni sustav koji im počinje omogućavati rješavanje sve kompleksnijih logičkih zadataka. Mogu se fokusirati na više problemskih operacija odjednom te sve bolje počinju spoznavati prostor oko sebe te odnose prostora, udaljenosti i veličina. Njihovo je pamćenje perceptivno – najviše se vezuju za oblike, zvuk, boje – koje dalje razvijaju svojom stvaralačkom maštom. Ona je karakteristična upravo za ovu dob, dok djeca kasnije postaju više orijentirana na realne činjenice. Ovaj podatak nam je bio od iznimne važnosti jer nas je uputio na uključivanje bajke i priče koje će djecu potaknuti na daljnje istraživanje te im olakšati pamćenje informacija koje im želimo prenijeti. Dodatak ovoj informaciji je činjenica da u ranoj školskoj dobi efikasnije učenje karakterizira i suradnja. Suradničko učenje razvija kod djece tehnike planiranja i potiče osjećaj zajedničke odgovornosti, podjele rada te međusobnog povjerenja i u konačnici zajedničkog uspjeha, a uz bolje rezultate usvajanja gradiva. Ranije spomenuta igra također je vrlo važan element procesa dječjeg učenja, razvoja, ali prije svega njima osnovni izvor zabave. Igra se okreće razvoju dječjih motoričkih i perceptivnih vještina, potiče razvoj mašte, a pravila u igrama imaju veliku ulogu u daljnjoj socijalizaciji. Djeca do 11. godine života već stvaraju osjećaj kompetencije, ali i moralnu odgovornost te sposobnost suradnje, kao i osjećaj ponosa, stoga je rana predškolska dob idealna za igru s pravilima.

¹⁶ Đurić, A., "Važnost igre u nastavnom procesu (igrokaz, simulacije i računalne igre)", Školski vjesnik, vol.58, br. 3., str. 345-354, 2009. [Online]. Dostupno na: <https://hrcak.srce.hr/82605>. [Citirano: 30.06.2021.]

„Developmentally, games with rules tend to be common after about 6 years of age, whereas play is very frequent for 2- to 6-year-olds ¹⁷“ (Smith, Pellegrini, 2008:1)

Ovi zaključci istraživanja doveli su nas do korištenja društvene igre kao osnovnog načina prenošenja informacija našoj željenoj skupini. Društvena igra upravo utjelovljuje pristupačnost organiziranja informacija uz povezivanje s bajkovitom pričom, razvoj kognitivnih, motoričkih i socijalnih vještina te učenje, a sve na djeci zabavan način. Više uključenih igrača omogućuje povezivanje djece i u našem slučaju međusoban poticaj na napredak i suradnju kroz zajedničku kompetenciju protiv zajedničkog problema.

5. IDEJNO RJEŠENJE

Naš projekt u konačnici uključuje oblikovanje edukativne društvene igre, promotivnih materijala s kojima će se djeca povezati te priručnih postera i letaka koji ih upućuju na osnovne korake u doticaju s pojedinom nepogodom te vježbe smirivanja kad osjete strah.

5.1. Društvena igra

Najopćenitija podjela u teoriji igara je na dvije grane, a to su kooperativne i nekooperativne igre.

Kooperativne igre imaju sljedeća svojstva:

- *pravila igre su neprecizno opisana;*
- *nemoguće je izravno analizirati osobne probleme pojedinih igrača pri odlučivanju pa je naglasak na proučavanju koalicija igrača;*
- *zbog pretpostavke o mogućnosti formiranja i održavanja koalicija, moguće je stvaranje kompromisa.*

Nekooperativne igre opisane su sljedećim svojstvima:

- *pravila igre su precizno definirana i potpuna;*
- *osnovne jedinice odluke su individualni igrači;*
- *nije moguće stvaranje kompromisa (osim ako pravila to dopuštaju).¹⁸ (Dravec, 2020:100)*

Društvena igra na ploči namijenjena je za četiri igrača koja utjelovljuju čarobnjake specijalizirane za borbu s nepogodama. (slika 1) Igra je kooperativnog tipa, tako da potiče zajedništvo i suradnju.

¹⁷ Smith K. P., Pellegrini A., (2008: 1.) Learning Through Play, University of London, United Kingdom University of Minnesota, USA (Published online September 2008)

¹⁸ Dravec, H. (2020) Kombinatorne igre, O teoriji igara, *Osječki matematički list*, 20, str. 99–111

*Rezultati nekih istraživanja pokazuju da je spremnost da se pomogne povezana s prosocijalnim vještinama, boljom socijalnom prilagodbom, manjom agresivnošću i većom emocionalnom stabilnosti.*¹⁹

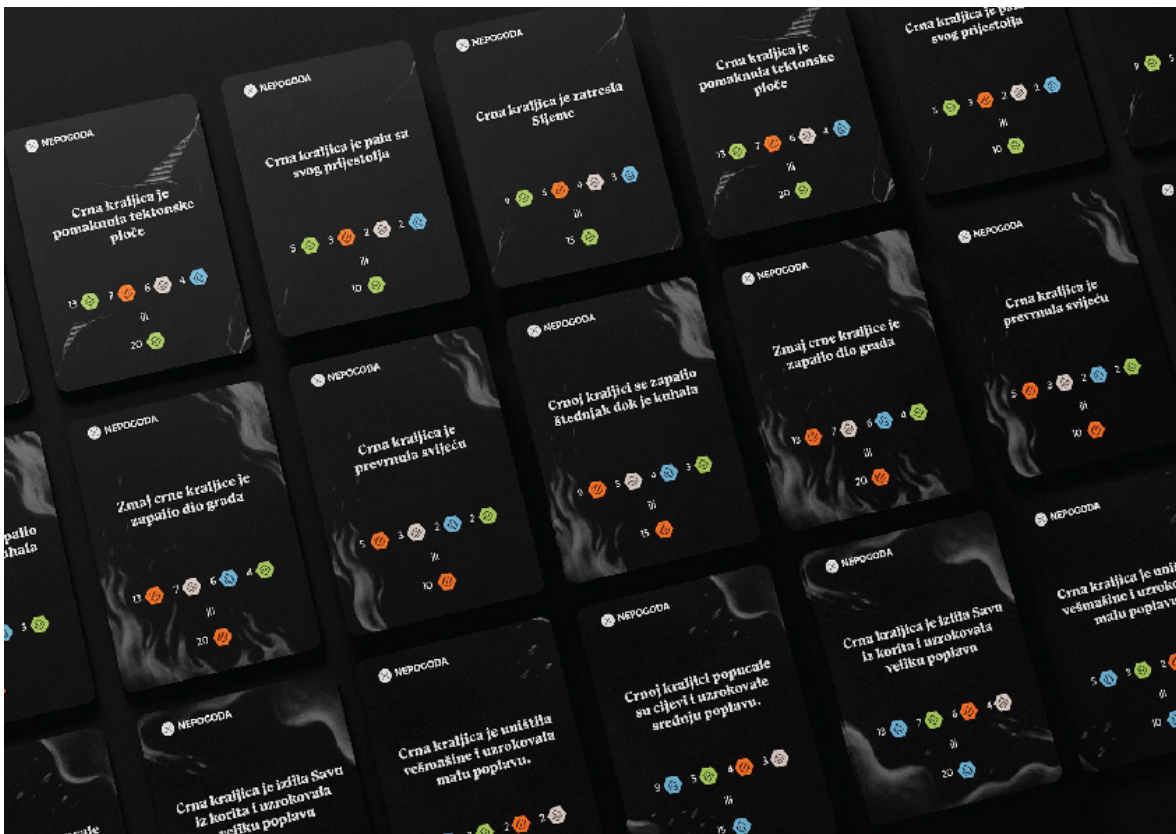
Po ploči se igrači kreću figuricama na bacanje kocke, a pri svakom bacanju izvlače karticu iz osnovnog šila. Cilj igre je zajedničkim snagama pobijediti zajedničkog neprijatelja - Crnu Kraljicu, koja na igrače baca nepogode. Pojedine nepogode (požar, poplava, potres i za potrebe bajke – crna magija) dolaze u tri jačine i sastavni su dio osnovnog špila kartica pa ih igrači izvuku ovisno o sreći. (slika 2) Svaki čarobnjak ima svoju čaroliju te mora skupiti što više na karticama Prilike jer su one osnovno oruđe kojim se bore protiv nepogoda. (slika 3) Ukoliko se ne mogu izboriti protiv neke nepogode Kraljica će biti dodijeljen jedan crni dijamant na njenu skalu. (slika 4) Također postoje posebna polja sa zadacima na kojima igrači izvlače kartice zadatka iz posebnog špila. Zadaci se temelje na sreći te se traži da igrač bacanjem kockice dobije određen broj, a ukoliko ga ispuni u tri pokušaja dobiva zlatnik. Sam cilj igre je skupiti 12 zlatnika koji grade tvrđavu u sredini ploče, prije nego Kraljica skupi svojih 6 dijamanta. (slika 5) Ukoliko uspijemo u tome - mi smo pobijedili igru, a ako ne uspijemo izgubili smo. U igri nema poveznica sa tragičnim ishodima nepogoda; npr. ne gube se životi, nego jednostavno pokušavamo dok netko prije ne skupi svoje žetone.

Priča se odvija na području Zagreba te je s njim povezana na nekoliko razina jer je on bio naša osnovna inspiracija i polazišna točka kao mjesto nedavnih velikih potresa. Sukladno s narječjem karakterističnim za ovo područje, svaki čarobnjak je dobio ime koje ga povezuje s nepogodom koju najbolje rješava: Ogenj (vatra) za požare, Balta (sjekirica) za potres, Vandl (korito za vodu) za poplave te Cukor (šećer) za mentalno zdravlje djece te poveznica s bajkom. (slika 6) Priča koja povezuje čitavu radnju bazira se također na zagrebačkoj legendi o Crnoj Kraljici, zapravo djevojci na koju je bačena kletva te je tako postala zla i opaka, a nudila je 12 vjedara zlata onome tko je oslobodi kletve. Uz to na ploči je ilustriran Zagreb kroz koji se kreću te se događaji na karticama koje se izvlače vezuju za Zagrebačke specifičnosti.

¹⁹ Brajša-Žganec, A. & Slunjski, E. (2007) Socioemocionalni razvoj u predškolskoj dobi: povezanost razumijevanja emocija i prosocijalnog ponašanja. Društvena istraživanja, 16 (3), 477-496.



Slika 1, Render cijele društvene igre sa pločom, likovima kutijom i svim komponentama
 autor: Erik Burić



Slika 2, Render kartica nepogoda
 autor: Erik Burić



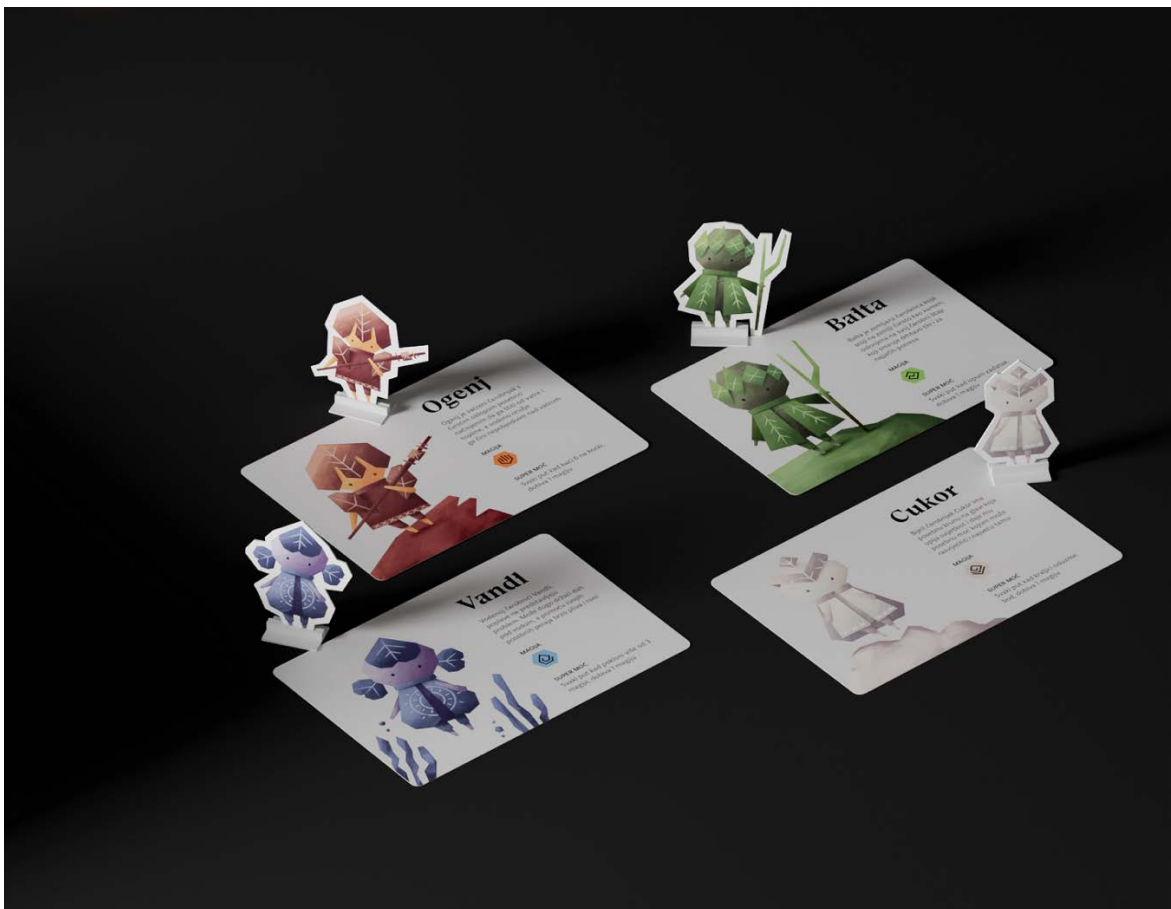
Slika 3, Render kartica prilika i posebnih kartica
 autor: Erik Burić



Slika 4, Render kraljičine skale
 autor: Erik Burić



Slika 5, Render zlatnika koji grade tvrđavu
 autor: Erik Burić



Slika 6, Render likova i njihovih kartica opisa
 autor: Erik Burić

5.2. Dodatni edukativni sadržaj

Budući da je škola osnova dječjeg obrazovanja, ali i mjesto u kojem najviše vremena provode te u kojem se trebaju osjećati sigurno, odlučili smo ju uključiti u edukativni proces našeg projekta. U tu svrhu osmišljeni su plakati i letci koji bi se dijelili učenicima ili se nalazili u učionicama. Svaki plakat povezan je vizualnim oblikovanjem i likovima s društvenom igrom te svaki čarobnjak kroz nekoliko osnovnih koraka upućuje djecu kako se ponašati u slučaju potresa, poplave i požara. (slika 7) Uz to odlučili smo posvetiti pažnju i psihološkom zdravlju djece koje je također ugroženo u ovako stresnim situacijama u kojima smo se našli u zadnjih godinu dana. Stoga je jedan plakat namijenjen vježbama za smirivanje koje su prilagođene djeci, a koje se mogu primijeniti u svakom trenutku kada osjete strah. Također jedna vježba disanja, uz vizualizaciju dolazi i na privjesku za ključeve kako bi uvijek bila dostupna djetetu. (slika 8)

Osim samih uputa, djeca se upoznaju s esencijom grada Zagreba, jer je u svakom djelu igre integriran neki dio Zagreba: od legende do samih atrakcija u gradu. Na karticama prilika, koje su najčešće u igri, nalaze se zagrebačka mjesta i događaji poput: vožnja uspinjačom, sanjkanje na Cmroku, čitanje knjiga Marije Jurić Zagorke i slične aktivnosti vezane za Zagreb. Legenda o Crnoj kraljici se uči kroz cijelu igru jer je ona temelj samog scenarija. Čak i najmanji dijelovi igre, nose sa sobom duh područja, npr. imena čarobnjaka dolaze od kajkavskih riječi za predmete koji su povezani s njihovim djelovanjem: Ogenj (vatra) čarobnjak za požare, Balta (sjekirica) čarobnjak za potres, Vandl (korito za vodu) čarobnjak za poplave te Cukor (šećer) čarobnjak za mentalno zdravlje djece.



Slika 7, Vizualizacija plakata i letaka za pomoć u potresu
 autorica: Lana Banek



Slika 8, Vizualizacija privjeska za ključeve sa vježbom za disanje
 autorica: Maja Janković

5.3. Promotivni materijali

Promotivni materijali osmišljeni su kako bi se djeca i van igre povezala s likovima i pričom koju nose. Prilagođeni su dječjem sadržaju – točnije školskom priboru koji čini osnovni sadržaj svakog dječjeg ruksaka. Likovi i prilagođeni ambijent prostiru se od bilježnica, fascikla, naljepnica, torbi, pernica i majici. (slike 9 – 13)



Slika 9, Vizualizacija školskog pribora – bilježnice
autorica: Andrea Bielen



Slika 10, Vizualizacija školskog pribora – pernica
autorica: Andrea Bielen



Slika 11, Vizualizacija školskog pribora – fascikl
autorica: Andrea Bielen



Slika 12, Vizualizacija promotivne majice
autorica: Andrea Bielen



Slika 13, Vizualizacija školskog pribora – naljepnice
autorica: Andrea Bielen



Slika 14, Vizualizacija školskog pribora – torba
autorica: Andrea Bielen

6. ZAKLJUČAK

Svaka stresna situacija u kojoj se mi nađemo kao odrasle osobe, još je utjecajnije na mlađe generacije. Djeca teško razumiju apstraktne pojmove poput prirodnih nepogoda zbog ograničenog predznanja, ali i iskustva koje nam svima većinom u tom području nedostaje. Upravo zato je posve prirodno da će osjećati strah, anksioznost i nesigurnost koju će izražavati na različite načine. Budući da živimo na području sklonom raznim nepogodama smisljeno je da djeci već u ranoj školskoj dobi pokušamo što više približiti te pojmove, prikazati ih kao pojave koje se događaju i s kojima se ljudi mogu nositi, kako bismo im vratili samopouzdanje te ih pripremili za eventualne slične događaje. Način na koji je najefikasnije i djeci najzabavnije približiti edukativne sadržaje, a posebno one apstraktne, je kroz igru. Poticanjem zajedništva i međusobne suradnje kreiramo pojedince koji su spremni osloniti se na druge, ali i naučeni preuzeti odgovornost. Zagrebačka legenda koja zaokružuje cijelu priču educira i upoznaje djecu širom zemlje i regije s specifičnostima grada i kraja u kojem se nalazi te im nudi bajkovit svijet za učenje.

7. POPIS LITERATURE

Brajša-Žganec, Andreja, 2006.: Socioemocionalni razvoj u predškolskoj dobi: povezanost razumijevanja emocija i prosocijalnog ponašanja, Institut društvenih znanosti Ivo Pilar, Zagreb

Veselinović, Z. (2007) Percepcija opasnosti i strategije samopomoći kod djece predškolske dobi, Zagreb

Curtis, D. & Carter, M. (2008) Learning Together with Young Children. A curriculum framework for reflective teachers. New Zealand: Redleaf Press

Dravec, H. (2020) Kombinatorne igre, O teoriji igara, Osječki matematički list, 20, str. 99–111

Đurić, A. (2009) "Važnost igre u nastavnom procesu (igrokaz, simulacije i računalne igre)", Školski vjesnik, vol.58, br. 3., str. 345-354 [Online]. Dostupno na: <https://hrcak.srce.hr/82605>. [Citirano: 30.06.2021.]

Edminston, B. (2008) Forming Ethical Identities in Early Childhood Play. New York: Routledge

Estrada, C. A., Isen, A. M., & Young, M. J. (1997) Positive affect facilitates integration of information and decreases anchoring in reasoning among physicians. *Organizational Behavior and Human Decision Processes*, 72, 117–135.

Golež, S., VAŽNOST IGRE NA DJETETOV RAZVOJ, *Varaždinski učitelj*, vol.4, br. 5, str. 182-194, 2021. [Online]. Dostupno na: <https://hrcak.srce.hr/246657>. [Citirano: 30.06.2021.]

Isen, A. M., Daubman, K. A., & Nowicki, G. P. (1987) Positive affect facilitates creative problem solving. *Journal of Personality and Social Psychology*, 52, 1122–1131.

Ledinski Fičko, S., Čukljek, S., Smrekar, M., Hošnjak, A.M. (2017) Promocija mentalnog zdravlja i prevencija mentalnih poremećaja kod djece i adolescenata; Katedra za zdravstvenu njegu, Zdravstveno veleučilište u Zagrebu

Liu, M., Wang, L. , Shi, Z., Zhang, Z., Zhang, K., Shen, J., Mental Health Problems among Children One-Year after Sichuan Earthquake in China: A Follow-up Study, Published: February 23, 2011 <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0014706>

Mlinarević, V. (2000) Igra - učenje u socijalnim interakcijama. U: Slunjski, E., Učiti zajedno s djecom - učiti

Rajić, V., 2015.: Dječji doživljaj igre u predškolskoj i ranoj školskoj dobi, Učiteljski fakultet Sveučilišta u Zagrebu

Slunjski, E., Ljubetić, M. Faculty of Humanities and Social Sciences, University of Zagreb, Faculty of Humanities and Social Sciences, University of Split, *Croatian Journal of Education* Vol.16; Sp.Ed.No.1/2014, pages: 127-141 [Online]. Dostupno na: <https://hrcak.srce.hr/117857>. [Citirano: 30.06.2021.]

Smith K. P., Pellegrini A., (2008:1) *Learning Through Play*, University of London, United Kingdom
University of Minnesota, USA (Published online September 2008)

Šagud, M., Petrović Sočo, B., "Igra – medij razumijevanja, interpretacije i transformacije neposredne stvarnosti", *Croatian Journal of Education*, vol.16, br. Sp.Ed.1, str. 279-289, 2014. [Online]. Dostupno na: <https://hrcak.srce.hr/117850>. [Citirano: 30.06.2021.]

Wood, E. & Attfield, J. (2005) *Play, Learning and the Early Childhood Curriculum*. London: Paul Chapman Publishing.

Mrežni izvori:

<https://www.lzmk.hr/>

<https://www.pp-medvednica.hr/priroda-i-kultura/price-i-legende/>

<https://www.frontiersin.org/articles/10.3389/fnbeh.2018.00091/full>

Ostali izvori:

Children's National Health System, *Helping Children with Psychological and Emotional Aftermath of an Earthquake*, Department of Psychiatry, International Center to Heal Our Children, Fact Sheets for Healing Series

8. SAŽETAK

Lana Banek, Andrea Bielen, Erik Burić, Lada Kušec Deči, Maja Janković

DRUŠTVENA IGRA *KLETC* I POVEZANI EDUKATIVNI I PROMOTIVNI MATERIJALI

Polazišna točka projekta bio je zagrebački potres 22. ožujka 2020. Potaknuti pitanjem kako se pripremiti za nepogode kao što su potres, poplava i požar s naglaskom na mentalno zdravlje, kroz istraživanje smo zaključili kako kao dizajneri možemo intervenirati oblikovanjem sredstava za približavanje nepogoda djeci ranije školske dobi (od 7 do 11 godina). Cilj rada je oblikovanje edukativne društvene igre i pripadajućih edukativnih i promotivnih materijala u svrhu demistifikacije prirodnih nepogoda kroz igru kao najefikasniji način učenja djece te dobi. Igra je kooperativnog tipa, tako da potiče zajedništvo i suradnju. Igra sadrži motive prepoznatljive za grad Zagreb, a konceptualno se oslanja i na zagrebačku legendu o Crnoj kraljici.

Ključne riječi: društvena igra, mentalno zdravlje, edukacija djece o nepogodama, kulturna baština Zagreba

9. SUMMARY

Lana Banek, Andrea Bielen, Erik Burić, Lada Kušec Deči, Maja Janković

THE BOARD GAME *KLETCH* AND RELATED EDUCATIONAL AND PROMOTIONAL MATERIALS

The starting point of the project was the Zagreb earthquake of March 22, 2020. Prompted by the question of how to prepare for disasters such as earthquakes, floods and fires with an emphasis on mental health, we concluded that as designers we can intervene by designing a tool for introducing natural disasters to children of early school age (ages from 7 to 11). The aim of this paper is to design an educational board game and related educational and promotional materials in order to demystify natural disasters through play, as it is the most effective way of learning for children of that age. The game is of the cooperative type, thus it encourages togetherness and cooperation. The game contains motifs recognizable for the city of Zagreb, and conceptually also relies on the Zagreb legend of the Black Queen.

Keywords: board game, mental health, disaster education for children, cultural heritage of Zagreb