



# OTROŠKE IGRE IN IGRAČE - ZRCALO ČASA, DRUŽBE IN KRAJA

## RAZISKOVALNA NALOGA

MENTORICA:

**Valentina Toman**

RAZISKOVALCI:

**Gašper Četina**

**Tadej Čakš**

**Nastja Hriberšek**

**Leja Hrnčič**

**Vita Janič**

**Martin Ločičnik**

**Patricija Pečnik**

**Darko Pranjič**

**Petra Žnidarčič**

Šempeter v Savinjski dolini, april 2006

# KAZALO

<u>1 UVOD</u> .....	1
<u>1. 1 IGRA, IGRAČE IN OTROŠTVO NEKOČ</u> .....	2
<u>1. 2 IGRAČE</u> .....	6
<u>1. 2. 1 Zgodovina otroške igrache</u> .....	7
<u>1. 2. 2 Družbena prizadevanja za dobro igracho</u> .....	7
<u>1. 3 IGRA</u> .....	9
<u>1. 4 VRSTE IGRAČ</u> .....	12
<u>1. 4. 1 IGRAČE ZA RAZGIBAVANJE</u> .....	13
<u>1. 4. 2 LJUBKOVALNE IGRAČE</u> .....	13
<u>1. 4. 3 IGRAČE, KI VZBUJAJO OTROKOVO DOMIŠLIJIJO</u> .....	14
<u>1. 4. 4 IGRAČE ZA USTVARJALNO IZRAŽANJE</u> .....	14
<u>1. 4. 5 IGRAČE ZA DRUŽABNE IGRE</u> .....	14
<u>1. 4. 6 PRILOŽNOSTNE IGRAČE</u> .....	14
<u>1. 5 VRSTE IGER</u> .....	15
<u>1. 6 POMEN IGER IN IGRAČ V ŽIVLJENJU VSAKEGA ČLOVEKA</u> .....	19
<u>2 OBSEG RAZISKAVE</u> .....	20
<u>2. 1 INTERVJU Z BABICO, GOSPO IRENO JANIČ</u> .....	20
<u>3 METODE DE LA IN NAMEN RAZISKAVE</u> .....	21
<u>3. 1 HIPOTEZE</u> .....	21
<u>3. 2 METODE DE LA</u> .....	21
<u>3. 3 CILJI</u> .....	21
<u>3. 4 NAMEN RAZISKAVE</u> .....	22
<u>4 REZULTATI</u> .....	23
<u>4. 1 PREDSTAVITEV NEKATERIH IGER</u> .....	23
<u>4. 1. 2 Igre, ki so se jih otroci igrali v hiši</u> .....	44
<u>4. 2 IGRAČE, KI SO SI JIH OTROCI NAREDILI SAMI</u> .....	48
<u>4. 3 REZULTATI ANKETNEGA VPRAŠALNIKA</u> .....	53
<u>5 SKLEP</u> .....	61
<u>6 LITERATURA</u> .....	63
<u>7 PRILOGA</u> .....	64



Pri nastajanju raziskovalne naloge z naslovom Otroške igre in igrače - zrcalo časa, družbe in kraja so sodelovali učenci 6. b razreda OŠ Šempeter:

- Tadej Čakš,
  - Nastja Hriberšek,
  - Leja Hrnčič,
  - Vita Janič,
  - Martin Ločičnik,
  - Patricija Pečnik,
  - Darko Pranjič,
  - Petra Žnidarčič
- in mentorica **Valentina Toman**, ki je nalogo tudi jezikovno pregledala.

## 1 UVOD

Otroku je doma, v šoli, ob praznovanju rojstnega dne, zunaj na travniku ali v gozdu, ob deževnem vremenu, sneženju, na igrišču, v otroški sobi ali drugod včasih dolgčas. Radi se igramo - ne le otroci, tudi odrasli, naj je to kegljanje, kvartanje, igre z žogo, računalniške igre. Otrok je zelo ustvarjalno bitje. Včasih se sam, v dvoje, v manjši ali večji skupini začne igrati, ne da bi mu kdo dal, naročil, razložil igro ali določil njen potek.

V igri je skrita ustvarjalnost posameznika, skupine ali skupnosti. Prav narodopisje dokazuje, kako pisano in prepleteno je t. i. narodno blago tudi v igralni kulturi. Spodbudno je, če se lahko kdaj pa kdaj poveselimo ob domači igri, tako kot zamaknjeno uživamo domači kruh in poslušamo domačo pesem, čeprav cenimo in ljubimo tudi ono, kar se je porodilo v drugačnem okolju.

Z raziskovalno nalogo želimo predstaviti igralno kulturo otrok, ki je bila značilna v prvi in drugi polovici 20. stoletja v Šempetru v Savinjski dolini z okolico. Viri pravijo, da za otroško igranje ni bilo veliko časa. Ker so otroci morali pomagati pri delu. Pomagali so pri vseh kmečkih opravilih, ki so jih zmogli. Šele, ko je bilo vse postorjeno, so prosti čas lahko izkoristili za igranje.

Otroške igre in igrače so podobno kot pesmi zrcalo časa, družbe in kraja. Vsak čas prinese svoje. Gradivo, predstavljeno v raziskovalni nalogi, nam daje vpogled v otrokov svet naše preteklosti in ponuja mnogo zanimivega današnjemu otroku.

## 1. 1 IGRA, IGRAČE IN OTROŠTVO NEKOČ

*Človek potrebuje kruh, da lahko raste in obstaja, igro, da svoj obstoj poživi.*

*(F. J. J. Buytedijk)*

Igra je stara toliko kot človeštvo, prav tako pa tudi igrače. O vseh tem pričajo predmeti, ki so jih našli arheologi med izkopavanji. Med njimi je bilo tudi nekaj takih, ki so bili nedvomno izdelani za otroške igre.

V najstarejših obdobjih so se otroci igrali predvsem s predmeti, ki so jih našli v naravi. To so bile zanimive palice, kamni, školjke, med materiali je bilo glavno sredstvo blato, zemlja in pesek. Te stvari so v otroški igri prisotne še danes. Pri vsem tem pa ima veliko vlogo otroška domišljija. Iz nenavadne palice je mogoče narediti z malo domišljije konja, narobe obrnjen lonec je lahko boben, majhni in večji kamenčki pa so lahko nepogrešljivi za celo vrsto iger; od balinanja naprej. Iz raznih krpic blaga in koščkov lesa pa se da dobro izdelati punčko.

Z odkrivanjem in pridobivanjem snovi npr. kovin, se je izbor igrač zelo razširil. Vendar pa so igrače, ki so jih otroci izdelali s svojo bujno domišljijo, še vedno prevladovale. Stvarem, ki so jih otroci našli v naravi, so se pridružili tudi poljedelsko orodje, gospodinjski pripomočki in druge stvari, ki so bile v vsakdanji uporabi. Med »prvimi« igračami pa je največ takih, ki posnemajo stvari, namenjene odraslim. Tak je npr. lesen čolniček – igračka, ki je natančna kopija čolna »za odrasle«. Ta primer so našli na Ljubljanskem barju med ostanki koliščarske naselbine. Ob posodah so našli popolnoma enake posodice za igranje, ki so bile tudi na enak način okrašene.

Večina igrač je bila izdelana iz snovi, ki jo je bilo lahko oblikovati, npr. iz slame, blaga, usnja, lesa in lubja. Takšne igrače so bile najbrž zelo razširjene, vendar pa se do danes niso mogle ohraniti. Vse te stvari so zelo neobstoje, saj hitro razpadejo.

Ohranile so se le igrače iz trajnejših materialov, kot so kost, žgana glina, ali kovina. Kovinskih igrač je bilo zelo malo, ker je bila kovina v starih časih zelo dragocena.

Najpogostejše igrače, ki jih najdejo arheologi, so glinaste. Gline je bilo v naravi v večjih količinah, in je obenem še zelo prikladna za oblikovanje in modeliranje. Če jo še žgemo, je še veliko bolj obstojna, vendar pa se tudi razbije. Poleg posodic so našli tudi glinaste figurice živali in ljudi. Te igrače so ponavadi izdelovali odrasli, velikokrat pa so se jim pri oblikovanju gline pridružili še otroci. Tako modeliranje je bilo za otroka igra sama po sebi, tega se poslužujemo še danes, posebej v vrtcih, kjer je glina poleg peska nepogrešljiv material.



Slika št. 1: *Glinen konjiček na kolesih, najden v Podzemlju v Beli krajini, 7. stoletje pr. n. št. Dolg je 18, 2 cm, visok pa 16, 8 cm. Hrani ga Narodni muzej Slovenije.*

Otroci so se nekoč igrali podobno, kot se igrajo danes. Razlika je le v tem, da se je z zgodovinskim razvojem vedno bolj širil izbor igrač. Tako so se že v najstarejših časih deklice igrale s punčkami, ki so bile takrat koščene, lesene ali iz blaga. Včasih je zadoščal že primerno oblikovan kamen. Tudi elementi fantovskih iger so ostali bolj ali manj enaki. Izbor igrač se je še bolj razširil v antiki, zlasti v Grčiji in Rimu. Razen predmetov so se iz teh časov ohranile freske in vaze, na katerih so različne otroške igre tudi naslikane.

Na teh slikah je mogoče razbrati, da so se fantje pripravljali na vojaški poklic, zato so bile njihove igrače pomanjšani posnetki orožja njihovih očetov: mečev, kopij, sulic, ščitov in podobno. Igrali pa so se tudi s figuricami živali, konj, ki so bile že na enostavni pogon. Deklice pa so se, kot vedno, igrale s punčkami. Izdelane so bile iz kosti, lesa, gline ali blaga. Tako deklice kot fantje so se igrali tudi z žogami iz blaga ali kože, poznali so tudi gugalnice in vozičke, ki so jih včasih vlekle živali. Zelo priljubljen je bil tudi leteči zmaj. Poseben pomen so imele družabne igre, ki so se jih udeleževali tako otroci kot odrasli. Poleg različnih iger s kamenčki, ki jih je bilo treba v skladu s pravili premikati po polju v različne smeri, so se zelo radi igrali tudi z astragalom. Astragal je kost posebne oblike s štirimi različnimi stranicami in je prednik današnjih iger na srečo. Seveda pa so v antiki poznali tudi igre s kockami. Poleg naštetih igral pa ne smemo pozabiti na udomačene živali. Ptice, mačke, psi in druge manjše živali niso bile namenjene samo zabavi odraslih in »koristnemu« delu, ampak tudi igri otrok. Če pa le-ti niso premogli živih živali, so jih imeli narejene iz lesa ali gline. Te igrače so imeli pogosto na kolesih, da so jih lahko potiskali ali vlekli. Ko so otroci svoje igrače »prerasli«, so jih morali posvetiti enemu od božanstev, npr. Hermesu, Artemidi ali Afroditi. Poleg tega pa je za antični čas značilno še, da so se začeli pojavljati tipi igrač, katerih oblike so se posebej med ljudstvom ohranile vse do danes.

Z igračami so se igrali otroci že v antični Grčiji, v ostalem delu Evrope pa spremljamo njihov pojav od 16. stoletja dalje. Na Slovenskem je Primož Trubar opisoval prihod Svetega Miklavža z darovi plemiškim otrokom. Šele sredi 19. stoletja dobijo v dobrih meščanskih krogih njihovi potomci pisano oblečene punčke, piščali, lesene konjičke, svinčene vojake in še kaj. Naši znani slikarji portretisti jih upodabljajo oblečene v pentljice, oblekice z naborki, fantke počesane kot punčke, z njihovimi igračami kot statusnim simbolom.

Otroci na kmetijah so si igrače morali izdelati sami ali pa so jim jih naredili njihovi starši. Izdelovali so jih iz sadežev, plodov in drugega naravnega materiala, ki so ga imeli pri roki. V tem času so nastajale punčke in koruznih storžev, živali iz različnih sadežev in plodov, izrezovali so različne piščali in drugo. V dolgih zimskih večerih, ko so matere imele več časa, so svojim otrokom izdelale punčke iz starih cunj, ali pa so jih spletle iz volne in napolnile z blagom, perjem ali kakim drugim polnilom. Otroci so se igrali tudi različne družabne igre. Nekatere med njimi se še danes prenašajo iz roda v rod. Tudi pri nas, v Savinjski dolini, tako so nam pripovedovali, so se otroci igrali ob nedeljah popoldne, ko so prišli od večernic, pa seveda ob praznikih. Vedeti moramo, da ob vsem delu, ki so ga morali otroci že od majhnega opravljati doma in na polju, jim za igro ni ostalo veliko časa. Če je bilo lepo vreme, so se igrali na polju, travniku, ob potoku, gozdu, tudi na paši, celo med obiranjem hmelja, ko so si za igro odtrgali malček časa. Tudi igrače so »našli« kar na polju, igrali so se namreč s tistimi predmeti, ki so jim bili takoj pri roki. Sklepamo lahko, da so resnično živeli v sožitju z naravo, kar se odraža tudi pri igrar in igračah.



## 1. 2 IGRAČE

*V otrokovem življenju ima igrača že od nekdaj posebno vlogo.  
V prvi vrsti mu je zvest soigralec, povezovalni člen med njim in odraslim  
in tesna vez v igri z vrstniki.  
Igrača mu nudi razvedrilo in ga hkrati tudi uči.*

*/Anonim/*

Igrača je predmet, ki ga otrok uporablja za igranje in mu služi za lahkomišelnost zabavo. (SSKJ, 1995, str. 292)

Igrača predstavlja osnovo otrokove igre. Daje ji idejo in vsebino, pogosto pa daje tudi povod, da se otroci zberejo v skupinsko igro, kar je zelo pomembno za socializacijo otrok. Če pozorneje opazujemo otroka, vidimo, da se igra z vsem, kar mu pride pod roke. Sprva so to kar njegovi prsti, roke, noge, njegovo celo telo, obraz in roke osebe, ki ga neguje. Pozneje pa odeja, plenice, razne krpice, škatle, kamenčki in nazadnje tudi »prave« igrače, ki jih lahko izdelamo sami, ali pa so industrijsko izdelane.

Igrača ni le sredstvo igre, temveč je otrokov zvesti spremljevalec, njegov prijatelj in prvi spremljevalec v igri. Otrok jo poseblja, jo ljubkuje, se z njo pogovarja, zanjo skrbi in se nanjo tudi močno naveže. Hkrati je igrača tudi vzgojno sredstvo, ki otroka spodbuja k opazovanju, razvijanju različnih spretnosti, k razmišljanju in kombiniranju, k vztrajnosti in sodelovanju. Tako igrača bogati otrokovo mišljenje in čustva ter ga hkrati uvaja v vse širše socialno okolje. (Marjanovič, 1981, str. 17)

## 1. 2. 1 Zgodovina otroške igrače

Igrača je največji prijatelj otrok med stvarmi. Pravzaprav se za igračo ne more reči, da je stvar; ima namreč dušo, je osnova otroške igre, ki da idejo za vsebino igre. Zgodovina otroške igrače je dolga kot samo vzgajanje otrok. V muzejih hranijo tudi igrače, ki so bile narejene nekaj stoletij pred našim štetjem. Arheologi so našli lutke v egipčanskih piramidah in grških ter rimskih sarkofagih. Te igrače so bile v glavnem narejene iz lesa. Lutko, najbolj podobno današnji, so izdelali v 16. stoletju v Nemčiji. Tudi Rimljani so precej pozornosti posvečali otroškim igračam. Izdelovali so miniaturne meče, sekire, kopja. V srednjem veku so največ izdelovali lite vojake, kasneje lesene puške, sablje in topove. Pri Francozih so bili liti vojaki popularni še v 18. stoletju.

V sredini 19. stoletja bila glavna proizvajalka igrač Belgija, kasneje pa Nemčija. Prvi, ki je resneje vzel in preučil igračo, je bil F. Frobel. Igrače je razvrstil po točno določenem redu. Imele so tudi določeno vlogo pri razvijanju določenih sposobnosti.

## 1. 2. 2 Družbena prizadevanja za dobro igračo

A. S. Makarenko je zapisal: »*Dobra igrača je podobna dobremu delu, v vsaki igri sta potrebna predvsem delovni in smiselni napor.*« V igri in ob dobri igrači se otrok uči in razvija iz otroštva v odraslo osebo. Strokovnjaki so zelo kmalu spoznali kvalitetno igračo, ki bi prišla v roke čim večjemu številu otrok. Izdelali so poseben znak, ki ga igrača ima, če si sem zaslužiti ime dobra igrača. Znak dobra igrača je zaokrožene pravokotne oblike. Na znaku je otrok z žogo, ki izraža radost otroka ob igri z dobro igračo. Pod risbo je napis: Žiri sadeyu (Žirija sveta za vzgojo otrok Jugoslavije).

Pomembni so kriteriji, ki določajo, kdaj je neka igrača dobra:

Dobra igrača mora imeti zaobljene robove in mora biti higiensko čista in biti dovolj velika, da je otrok ne more pojesti.

Ljubkovalne igrače ne smejo biti večje od otroka. Oči ne smejo biti iz bučik.

Material je v tehnološkem smislu ustrezen, če je:

- trden, a vseeno dovolj prožen,
- če so robovi gladki, zaobljeno stiskani ali vlečeni in obrušeni.

Dobra igrača mora zadostovati psiho-pedagoškimi merilom. Igrača spodbuja otroka h gibanju in različnim dejavnostim v prostoru, k treniranju spretnosti, ritmičnosti, ravnotežju.

Igrača spodbuja otroka k skupni igri in medsebojnemu razumevanju med drugimi otroki.

Igrača ponuja različne možnosti, torej različne vrste igre, kot so npr:

- domišljajska igra,
- konstruktivna igra,
- razgibavanje.

### 1. 3 IGRA

*Igra je bolj zdrava od mleka, igra je bolj sveža od vode,  
igra je za človeka najlepši dar svobode.*

*(L. Ršumović)*

Na besedo igra naletimo že v najstarejših jezikih. Takrat so razumeli pod besedo igra samo ples. Kasneje je pojem postal obsežnejši. Danes nekateri avtorji ugotavljajo, da je igra: »vsaka praviloma družabna dejavnost, izvajana iz veselja in ljubezni do udejstvovanja v tej dejavnosti, povezana z veseljem do njene predmetne vsebine in rezultatov.«

Od otroške do otročje igre je le majhen korak. Otroci se začnejo igrati otročje, kadar se pri igri dolgočasijo; pri odraslih tudi ni nič drugače. Pri igri bomo lahko hitro ugotovili, kdo vedno več ve in zna kot drugi, kdo kvari igro, kdo je preskromen, kdo je kar naprej užaljen. Še več: marsikatera igra ne samo odkrije to ali ono slabo ali dobro potezo v značaju, marveč je čudovita tudi za to, da lahko to nevšečnost za vedno odpravimo. Igra namreč premore tudi pomirjevanje in vzgajanje otroka v družabno bitje. Igra te namreč praviloma prisili, da si v dobrih odnosih s partnerjem ali z več igralci. To je lahko izvrstna »šola za življenje«.

Igra je človekova razvedrilna dejavnost. Pojavlja se v različnih oblikah in v vseh časih in plasteh prebivalstva. Največkrat so to gibalne igre in se večinoma izvajajo po dogovorjenih pravilih, pogosto tekmovalne narave, in je zanje potrebna tudi telesna spretnost. Izvor večine iger je neznan. Mnoge nekoč razširjene igre so pozabljene, nastajajo nove. Glede na izvajalce ločimo otroške igre in igre odraslih.

Igra je pomembna in kot tako jo otrokom priznava Deklaracija Združenih narodov o človekovih pravicah. Predvsem v industrijskih družbah ugotavljajo, da med šolskimi otroci motivacija za igro močno upada. Slab vpliv na to imajo tudi starši in okolje.

Potem na to vplivajo dejstva, da imajo otroci vedno manj igralnih površin, prisoten je še močan udar televizije, računalnika in spremenjen način življenja. Zaradi vsega tega ostaja vse manj časa za igro. Vsi ti dejavniki slabo vplivajo na igrivost naših otrok in jih prikrajšajo za pomembno doživetje veselja v skupni igri. (Thomson, 1995)

Ko omenimo, da je nekaj »otročje lahko«, mislimo, da bi tisto lahko opravil kdorkoli. Po drugi strani pa lahko velikokrat opazimo, da je še veliko otrok, ki se ne igrajo ali se ne znajo igrati. Če otroka vzgajamo naravno, je igra nekako vpletena v vzgojo samo. Otrok se preprosto igra. Vse, kar počne je tudi igra, je nekaj naravnega. Nihče ga ne uči pravil igre in ne, kako se naj igra. Kamenje, kanglice za zalivanje, pesek in voda, lesene kocke, skodelice so »učitelji« majhnega otroka.

Preko igre se otrok razvija na intelektualnem, spoznavnem in čustvenem področju. Odrasli se včasih slabo zavedamo, da igra otroku veliko pomeni, zato velikokrat pozabimo nanjo. Obstajajo številne teorije o naravi in pomenu igre. Igra je tako priprava na življenje, povzetek razvoja človeške vrste, je dejavnost, kjer je cilj zabava. Otrok z igro eksperimentira in prevzema nadzor nad svojim življenjem, torej velja, da je igra tudi vzgoja. Je splošen izraz, ki vključuje sproščeno spontanost in tudi bolj zapletene pristope igre s pravili in predpisi.

Igra ima v resnici vrednoto sama po sebi. Igra je osrednja učna in razvojna možnost otroka v otroški dobi. V njej se otrok s pridobivanjem vedno novih izkušenj dejansko pripravlja na življenje, čeprav igra še daleč ni samo to. Dejstvo je: otrok se igra, ker se razvija, in otrok se razvija, ker se igra.

Prav gotovo se v igri kaže najprej otrokova potreba, da na poseben način vpliva na svet, nanj deluje, v čemer je tudi poglavitni vir njegovih igralnih užitkov.

V igri je otrok najbolj srečen, saj preživi največ prostega časa prav v njej. Pri igri se otrok razvija kot celota. Razvija tako svojo osebnost ko tudi vrsto različnih spretnosti, sposobnosti in delovnih navad.

Prav zaradi tega je treba otrokovo igro spodbujati in spoštovati, ker v njej zadovoljuje svoje potrebe in najde zadovoljstvo.

Otrok pri igranju podoživlja pozitivna in negativna čustva, osvobodi se napadalnosti, otrese se tesnobe in drugih negativni afektov. Prav zaradi tega ima igra tudi vzgojno in psihoterapevstko vlogo. (Žlebnič, 1963)

Igra je za otrokovo duševnost nekaj dobrega. Je sproščena in kreativna, vendar če je preveč usmerjena in nadzorovana zunaj, lahko izgubi poglavitne dobre lastnosti, kot so kreativnost, osvobodjena individualnost in čustvena ter mentalna razbremenitev. Otroku je treba pustiti, da se igra, da si sam najde igro, ki ga bo veselila. V tem je tudi več svoboden, kot če otroku starši vsiljujejo igro.

Thomson meni, da je igra starejša od smeha. Še več, trdi, da je igra starejša tudi od kulture: smeh nas loči od živali, igra pa ne, igra nam je skupna. Ta misel govori o najelementarnejši potrebi ne samo pri človeku, ampak tudi pri živali.

Življenje je tako, in človek zmotljiv. Nekatero napake in zmote so lahko tudi usodne in nepopravljive. Igra pa omogoča popravljanje lastnih napak, tako da posamezne položaje vrača k izhodišču, če ne v tej igri, pa v naslednji, s čimer bogati svoje izkušnje.

Igra je beseda, ki se v življenju posameznika pojavi že zelo zgodaj. Igra je otrokova prva dejavnost. Vsi otroci se radi igrajo, igranje je zabavno, vznemirljivo, predstavlja izziv. Otroke na najrazličnejše načine razvija, združuje in ustvarja medsebojna prijateljstva. »Igre so sestavni del kulture in tradicije vsakega naroda, ljudstva in plemena.«

Igra navdušuje svetove in se ne meni za kulturne in jezikovne meje. Tako kot so si stare in primitivne religije sveta zelo podobne po svojih obredih plodnosti, kultih in mesecih, so tudi mnoge igre last vseh ljudi. Kar je danes videti kot kratkočasna otroška zabava, je v resnici ostanek religioznih obredov, ki segajo daleč v preteklost. Nekatere igre so zagotovo mišljene kot urjenje in so nastale z namenom, da spodbujajo konkretne spretnosti.

Šah je bila rekonstrukcija bojnega polja; strateško modrost, ki jo zahteva ta igra, imamo še danes za odlično šolo razuma. Čiste miselne igre so že od nekdaj zbudile radovednost. Zlasti uganke so zagotovo bile posebna zabava že ob tabornem ognju jamskih ljudi. Medtem ko igre v svojem bistvu nespremenjene kljubujejo modi, pa na njihovo temeljno idejo vpliva duh časa, deloma pa celo dnevna politika. V času Napoleonovih vojn je bil slavni mož pričujoč tudi med šahovskimi figurami, in sicer kot general in osvajalec, prvi konzul. Nekatere najopaznejše primerke primitivnih iger poznajo tako rekoč po vsem svetu, vendar nam posamezne lokalno obarvane različice veliko povedo o konkretni kulturi, ki so se ji prilagodile.

#### **1. 4 VRSTE IGRAČ**

Pri igri z različnimi igrači pridobiva otrok številna spoznanja na čutnem področju, na področju motorike, razvija spretnosti, pridobiva izkušnje na čustvenem, socialnem in spoznavnem področju. S tega vidika deli Ljubica Marjanovič-Umek igrače po njihovi osnovni funkciji, čeprav se pri mnogih igračah različne funkcije tesno prepletajo.

Ljubica Marjanovič (1981) deli igrače na:

- igrače za razgibavanje,
- ljubkovalne igrače,
- igrače, ki vzbujajo otrokovo domišljijo,
- igrače za ustvarjalno izražanje,
- igrače za družabne igre,
- priložnostne igrače.

**1. 4. 1 IGRAČE ZA RAZGIBAVANJE**

Te igrače vplivajo na razvoj otrokove motorike in omogočajo ter pospešujejo razvoj telesnih spretnosti. V skupino igrač za razgibavanje sodijo različne žoge, najrazličnejše igrače, ki jih otrok vleče za sabo ali jih poriva, razni avtomobili in druga vozila, skiro, tricikel, kolo ipd. Igrače iz te skupine v veliki meri omogočajo otrokom tudi razgibavanje na svežem zraku.

**1. 4. 2 LJUBKOVALNE IGRAČE**

Te igrače dosti pripomorejo k razvoju zdrave in srečne osebnosti. Te igrače so otrokov prijatelj praktično že od prvih dni življenja do poznega šolskega obdobja. Otroku so v pomoč in oporo v raznih konfliktnih, zanj novih, kritičnih situacijah, pa na potovanju, pri zdravniku, v postelji. Narejene so iz mehkega materiala, tako da dajejo občutek mehkode, topline, nežnosti, varnosti, ko jih otrok stiska k sebi. Mlajši otroci te igrače le ljubkujejo, jih stiskajo k sebi, pestujejo in božajo, starejši pa jih v igri tudi »oživijo«.



### 1. 4. 3 IGRAČE, KI VZBUJAJO OTROKOVO DOMIŠLIJIJO

Te igrače so zelo privlačne v celotnem predšolskem obdobju. Otrokov svet domišljije je bogat in pester. Po tretjem letu starosti so lahko predmet - igrače, ki jih uporablja v domišljijiški igri, že vse manj podobni realnim predmetom. To se kaže tudi v tem, da lahko isti predmet zamenja različne realne predmete. Igrače za domišljijško igro so torej lahko bolj nestrukturirane, saj jih otroci sami osmislijo.

### 1. 4. 4 IGRAČE ZA USTVARJALNO IZRAŽANJE

Najrazličnejše kocke in tudi drugi elementi so materiali, s katerimi se otrok rad in dolgo igra. Sprva gradi enostavne, kasneje pa vedno bolj izpopolnjene modele in si tako v igri pridobiva prve tehnične izkušnje.

Otrok konstruira na različne načine in z različnimi materiali: matador, kocke, gradbeni elementi, fimo masa, kar je v veliki meri odvisno tudi od starosti otroka. Otroci pa zelo radi konstruirajo tudi z naravnimi materiali, kot so pesek, mivka, kamen, voda, listje, lubje itn.

### 1. 4. 5 IGRAČE ZA DRUŽABNE IGRE

Različne igrače za družabne igre (domino, tombola, različne karte, človek ne jezi se) navajajo otroka na upoštevanje pravil (formalne ali izmišljene), zahtevajo pa tudi sodelovanje s sovrstniki ali odraslimi, kar je zlasti pomembno s socialnega vidika razvoja otrokove osebnosti.

### 1. 4. 6 PRILOŽNOSTNE IGRAČE

Te igrače so za otrokov razvoj izredno velikega pomena. So namreč igrače, ki jih izdelata otrok sam ali pa ob sodelovanju z odraslim. Pedagoško največ vredne so seveda igrače, ki jih otrok izdelata sam, saj mu take igrače prinašajo veliko veselje in utrjujejo zaupanje v njegove lastne sposobnosti.

Z estetskega vidika take igrače niso vedno najlepše, vendar ni redko, da se otrok nanje močno naveže, saj čuti, da je igrača le njegova, da je bila narejena zanj in da je tudi sam sodeloval pri njenem nastajanju. Otroci si velikokrat zaželi kaj novega, vendar staršem ni zaradi tega potrebno odhiteti kar v trgovino. Dovolj bo že, da otroku doma naredijo kakšno vetrnico ali zmaja iz papirja. Za izdelavo takšnih igrač danes v knjižnicah in knjigarnah obstaja že veliko literature.

## 1. 5 VRSTE IGER

Na podlagi literature in razpoložljivih virov, ki smo jih proučili, smo razdelili vrste iger v dve temeljni skupini, in sicer na:

- igre, ki so se jih igrali na prostem, t.j. zunaj,
- na igre, ki so se jih igrali v hiši.

**Znotraj iger na prostem smo uvrstili še:**

- ❖ igre z gumbi,
- ❖ igre s pirhi,
- ❖ igre na paši,
- ❖ igre z žogo,
- ❖ govorne igre.

Znotraj iger, ki so se jih igrali v hiši, pa smo uvrstili še:

- ❖ igre, ki so se igrane za mizo, na krušni peči,
- ❖ igre, ki se igrane v sobi, po prostoru.

Vsako igro, v sklopu 4. 1 Predstavitev nekateri iger, smo tudi označili z različno barvo, tako da takoj vemo, v katero skupino ali podskupino spada. Za lažje razumevanje pa smo vsako skupino in njeno podskupino na kratko tudi predstavili.

- **Igre na prostem**

Od zgodnje pomladi do pozne jeseni so bila otroška igrišča na podeželju dvorišče, sadovnjak, paša, gozd ter polja in travniki. Največ časa za igranje je bilo spomladi. Takrat je bilo tudi največ prostora, kajti ko je bila trava visoka, po njej niso smeli skakati in tekati, da je ne bi poteptali. Pri igrah na prostem se je ponavadi zbralo več otrok iz vasi. Pri večini iger so se otroci pomerili, kdo je najhitrejši, najmočnejši, najspretnější, najbolj gibčen in podobno. Igre tekmovanja so bile še posebej priljubljene pri fantih.

Le fantovske igre so bile tiste, pri katerih je zmagovalec sprejel denar ali kak dragocen predmet, kot so bili nekdam gumbi.

#### ❖ *Igre z gumbi, kovanci*

Podobno kot frnikole in groši so bili tudi gumbi nadvse zaželen dobitok pri igri. V glavnem so se z gumbi igrali fantje. Igra z njimi je bila večinoma prepovedana. Zgodilo se je, da so si fantje skrivaj porezali gumbe in so si morali zato speti hlače z vrvjo.

#### ❖ *Igre s pirhi*

Narodopisec Pavle Zablatic je zapisal, da igre s pirhi niso nič manj stare, kot pirhi sami in da so imele nekoč čarodejen pomen in namen. Ob veliki noči je bilo priljubljeno sekanje in rolkanje pirhov.

Simbolično so s pirhi želeli pričarati zeleno pomlad, s prebijanjem jajčne lupine in drugimi čarovniškimi sredstvi so »coprali« v to smer, da bi sonce čimprej prodrlo skozi zadnje ostanke snežne odeje in skozi zmrzlino ter zbudilo izpod nje novo življenje.

## ❖ Igre na paši

Otroške igre, pri katerih so otroci uporabljali različne veje, palice in kamne, so bile priljubljene predvsem med pastirji, saj so si ti pripomočke lahko poiskali v neposredni bližini; v gozdu, v visoki travi, ob potoku.

## ❖ Igre z žogo

Redki otroci so na vasi imeli gumijaste žoge. Kupiti jih je bilo mogoče na sejmih pri kramarjih. Nekateri otroci so jih dobili za birmansko darilo (taško) od botrov. Pogosto so se otroci igrali z žogami, ki so jih naredili sami tako, da so stare vreče povili s slamo ali jih zlepili s smolo.

V nekaterih vaseh v Savinjski dolini je žogo sešil sedlar iz usnjenih odpadkov, ki jih je dobil od čevljarja. Napolnil jo je napolnil z ovsenimi plevami ali žagovino. Z žogo so se vedno igrali »obredne igre«. Znotraj približno 10 metrov dolgega polja so bili otroci, zunaj pa je na vsakem koncu stal en otrok. Oba sta z žogo streljala na otroke. Tisti, ki sta ga zadela, je moral ven.

V nekaterih krajih (Podlog, Spodnje Roje in Grušovlje) so bile zelo priljubljene igre z »loparji« (lesene palice ali koli), s katerimi so udarjali gumijasto žogo ob tarčo.

## ❖ Govorne igre

Za to vrsto iger je značilno, da igralci skozi igro govorijo določeno vrsto besedila, ki ga zanjo na pamet. To besedilo je prosto ali vezano, včasih je tudi dialog. Največkrat je ritmizirano, lahko se tudi zapoje, sem in tja pa vključuje tudi predpisan gib, celo »gledališko« izvedbo. Zanimivost teh iger je, da se besedilo prenaša iz roda v rod in da je narečno obarvano. To pa daje igri še poseben čar in pristnost. Te igre so del našega kulturnega, socialnega in siceršnjega okolja ter naše vpetosti vanj.

So nekakšna osebna izkaznica, zrcalo naših čustev in občutkov od najzgodnejšega otroštva naprej. Pri govornih igrah pride med igranjem po pravilih do fizičnega dotika med igralcema. Kot dotik pa pojmujeemo tudi intenziven, čustveno obarvan, celo dramatičen zvok, ki ga včasih en igralec »pošlje« drugemu ali si ga igralca izmenjata.

### ➤ Igre, ki so se jih igrali v hiši

#### ❖ Igre, ki so se igrale za mizo, na krušni peči

Igralci so se te igre ponavadi igrali pozimi. Posedli so se okrog velike kmečke mize ali tople krušne peči. Zraven so večkrat tudi zapeli.

#### ❖ Igre, ki se igrale v sobi, po prostoru

Tudi te igre so se ponavadi igrali pozimi ob večerih, ko so že vse postorili na polju, pri živini, okrog hiše. Pomembna je bila orientacija v prostoru.

## 1. 6 POMEN IGER IN IGRAČ V ŽIVLJENJU VSAKEGA ČLOVEKA

*Igra je otrokova pot k spoznavanju sveta,  
v katerem živi in v katerega je poklican,  
da ga spremeni.*

*/Anonoim/*

Z igro odrašča otrok v svetu, v katerega je bil rojen. Z njo si nabira prva spoznanja, izkušnje in spretnosti. Okoliščine so v vsakem kraju in času drugačne. Temu primerne so tudi igre in igrače.

Nekoč so otroci odraščali ob starših na kmetiji ali v delavnici in so bili vajeni drugačnega igranja kot otroci, ki preživijo večino časa v sodobnem bivanjskem okolju, v vzgojno-izobraževalnih zavodih, pri starših in drugje.

Igra vsebuje visoko izobraževalno vrednost in ima velik pomen pri razvoju osebnosti, oblikovanju duhovnih sposobnosti, telesnih sposobnosti in pri usposabljanju za življenje v družbi. Ob igri se lahko naučimo, da življenje enkrat prinaša zmago, drugič poraz. Kakor pri delovnih nalogah, tako se tudi pri igri otrok srečuje z različnimi težavami in ovirami ter jih, čeravno na nekoliko svojstven način, vendarle premaguje.

V družabnih igrah se razvijajo tudi socialna čustva, npr: simpatija do nekoga, naklonjenost, obzirnost, solidarnost in požrtvovalnost. Otrok skozi igro vadi obvladovanje samega sebe. S tem se hkrati tudi usposablja za socialno življenje, brez katerega si ne moremo zamisliti sodobne družbe.

Nekateri menijo, da igra ograjuje otroštvo od sveta odraslih. Taka delitev je zelo vprašljiva, kajti pomembne, zabavne in za vse prijetne so skupne dejavnosti otrok in odraslih, zlasti ob igri.

Tudi šola poudarja, da ima igrivo učenje visoko pedagoško vrednost, kajti igra je tudi zelo močan motivacijski pristop.

## 2 OBSEG RAZISKAVE

### 2. 1 INTERVJU Z BABICO, GOSPO IRENO JANIČ

Poleg vse literature, ki smo jo predelali in vseh pogovorov, ki smo jih sami opravili z našimi babicami, dedki, mamicami, očeti, ostalimi krajani Šempetra z okolico, smo skupaj obiskali tudi babico naše sošolke Vite Janič, gospo Ireno Janič, rojeno leta 1933, ki nas je prijazno sprejela, nas pogostila in nam marsikaj povedala o njenem otroštvu, ki je bilo povezano s pestro paleto iger, pa tudi igrač ji ni primanjkovalo. Naj vam zaupamo, da nam je Vitina Babica povedala, da je bila njena priljubljena igrača kolebnica, saj se je rada ukvarjala s športom. Imela je zelo veliko lesenih igrač: lesene kocke, tudi avtomobilčke, mali lojtrski voz, s katerim so se vozili tudi sosedovi otroci, šah, in ne boste verjeli, lesen skiro. Zelo rada se je lovila in skrivala ter izdelovala punčke iz slame, koruze in cunj. S prijateljicami in prijatelji so se na domačem dvorišču ali za hišo igrali »gledališče«, ki so si ga sami ustvarili. Za sedeže so uporabili kar lesene deske. Kako izvirno! Povedala nam je, da se še danes z žarom v očeh spominja, kako je hodila v športno društvo Sokol in Partizan v Celje, kjer je z veseljem obiskovala ure telovadbe. Rada je vadila na gredi, krogih, bradlji in odskočni deski.

Gospa Janičeva nam je dolgo pripovedovala in marsikaj povedala, tudi pogostila nas je. Zahvalili smo se ji za njeno toplino in prijaznost, ki smo jo čutili in dobili ob obisku pri njej. Resnično smo veseli, saj nam je pripovedovala tako živo o svojem otroštvu, da si še danes znamo vsi predstavljati, kakšno je bilo otroštvo naših starih staršev.

### 3 METODE DELA IN NAMEN RAZISKAVE

#### 3. 1 HIPOTEZE

Predvidevam, da učenci:

- poznajo nekaj iger, ki so se jih igrali njihovi starši in stari starši,
- poznajo nekatere igrače, s katerimi so se igrali,
- ne vedo, da se igre prenašajo iz roda v rod in da obstaja krajevna značilnost iger,
- radi raziskujejo in preizkušajo nove igre.

#### 3. 2 METODE DELA

- **pogovor in diskusija:** intervju z babico, go. Ireno Janič, pogovori z ostalimi babicami in dedki, sokrajani Šempetra z okolico,
- **razlaga:** učiteljičina navodila, usmerjanje učencev pri delu z literaturo in ostalimi viri, razlaga iger in novih pojmov,
- **terensko delo:** iskanje iger, igrač, anketiranje, intervjuvanje,
- **raziskovanje in praktično delo:** delo z literaturo, opisi iger, igrač, zapisovanje in razvrščanje zbranega, igranje iger.

#### 3. 3 CILJI

**Učenci - raziskovalci:**

- spoznajo igre in igrače, ki so se jih igrali nekoč in se prenašajo iz roda v rod,
- se seznanijo z načinom življenja nekoč,
- aktivno sodelujejo v pogovoru z vsem sogovornikom,
- izrazijo svoje razmišljanje in radovednost,
- aktivno »preigrajo« vse igre, ki smo jih opisali.



### 3. 4 NAMEN RAZISKAVE

Igre in igrače so del nas, naše preteklosti, sedanjosti in prihodnosti, so zrcalo naših misli načina življenja, del naše kulturne dediščine.

## 4 REZULTATI

### 4. 1 PREDSTAVITEV NEKATERIH IGER

*»Otroci vseh ljudstev in narodov poznajo neko vrsto iger, ki jih določajo natančna pravila in se dedujejo iz roda v rod.«  
/Kuret, 1995/*

Vsako igro, kot smo že zapisali, smo različno »barvno« opremili (ime) glede na to, v katero skupino ali podskupino smo jo uvrstili. Na kratko smo poskušali vsako igro opisati, da si boste lažje predstavljali, kako se je, ali pa se še igra. Igre smo razvrščali po abecednem vrstnem redu, nekatere opise iger pa smo opremili tudi s fotografijo.

#### 4. 1. 1 Igre na prostem

- **BALINANJE**

Vsak igralec je prispeval gumb. Položili so jih na večjo tuljavico sukanca (špulco). Iz daljave treh, štirih metrov je bilo treba s feto zbiti vse gumbe, da so obležali razpršeni na tleh. Vsak je imel en poskus, feta pa je ostala do konca kroga tam, kjer je obležala. Če je komu uspelo zbiti vse gumbe, so igralci zaklicali: »Vse baline!« Nato so izmerili, čigava feta je najbližja, druga najbližja itn. do kakšnega gumba. Zapomnili so si zaporedje igralcev. Vsak je s svojo feto za označeno črto začel meriti na kakšen gumb. Če ga je zadel tako, da je feta ostala na gumbu, je smel nadaljevati, v nasprotnem pa je prišel na vrsto drug igralec.

- **CILJANJE Z NOŽI IN KOLI**

Najpomembnejša oprema vsakega pastirja je bil pipec, žepni nož s pregibnim rezilom in lesenim, navadno barvnim ročajem. Z njimi so otroci v palice urezovali različne ornamente, delali piščalke, rogove ipd.

- **EN, DVA, TRI**

Lahko se igra več igralcev. 1. imajo vsi skupaj eno nogo in eden izmed igralcev reče: »En, dva, tri« in se vsak trikrat zavrti. Tisti, ki je prvi, začne igro. Vsak lahko ima tri korake, v treh korakih morajo uloviti enega. Tistemu, ki stopijo na nogo, izgubi. Tisti, ki je prvi lovil, določi enega izmed igralcev in ta lovi naprej.

- **EN KOVAČ**

V igri en kovač se lahko igra neomejeno število otrok. Pri tem en otrok govori: *»En kovač konja kuje, kolko žabljev potrebuje. En, dva, tri, pa povej število tudi ti.«* Potem igralec pove število. Nato s pestmi šteje in do tja ko prešteje, nasprotni igralec skrije pest. Tisti, ki mu zmanjka pesti, je zmagovalec. Po pripovedovanju starejših ljudi, smo ugotovili, da je že to stara igra, vendar je besedilo, ki se govori ob njej, nespremenjeno. Igramo se jo še namreč otroci danes.



Slika št. 2: igra en kovač, ki se igra tudi »na brado«.

- **ENA RAČKA**

Pri igri ena račka lahko sodeluje neomejeno število igralcev. Pri igri imajo iztegnjene vse prste na rokah, lahko pa samo prste ene roke. Določijo tistega, ki bo štel. Ta s svojim prstom udarja po igralčevih, in pri tem govori: »*Ena račka je umrla, ali pojdeš na pogreb?*« Igralec odgovori: »*Da.*« Tisti, ki šteje, govori naprej: »*Kolko vencov boš nosil-a?*« Igralec pove eno število. Nasprotnik prešteje. Hitreje, ko ti zmanjka prstov, prej postaneš zmagovalec.



Slika št. 3: igra ena račka

- **FRCANJE KOVANECV**

**Namen igre:** razvijanje zmožnosti usklajenega gibanja in zbranosti ter ocenjevanje razdalje.

**Pripomočki:** kovanec, kreda.

**Potek igre:** pri igri poskušamo kovance frcniti s palcem in kazalcem v narisani krog. Krog narišemo na mizo ali na tla (odvisno od števila igralcev). Kovanec v krogu pomeni 5 točk, na črti pa 2 točki. Zmaga igralec ali skupina, ki zbere največ točk.

- **FRNIČENJE, LIFTANJE**

Na tla zarisano linijo so omejili z dvema krajšima črtama. Iz določene razdalje je vsak od igralcev v enem krogu vrgel en kovanec iste vrednosti. Tisti, ki ga je vrgel najbližje k liniji ali nanjo, je pobral vse kovance, jih pretresel med rokama in jih vrgel v zrak. Dobil je samo tiste, ki so obležali z glavo navzgor. Preostale kovance je dobil drugi najbližji in jih prav tako vrgel v zrak, dobil je le tiste s cifro. Igra se je ponavljala tako dolgo, dokler niso bili vsi kovanci v lasti srečnih zmagovalcev. Ponekod so imeli fantje še druga pravila, npr. da so bili kovanci neveljavni, če so obležali pri razmetu za linijo.

- **FRNIKOLANJE**

**Namen igre:** razvijanje motoričnih spretnosti in natančnosti.

**Pripomočki:** frnikole.

**Potek igre:** na tleh izkopljemo za pest veliko jamico. Otroci stojijo od pet do osem korakov od nje in skušajo s skrčenim kazalcem frcniti na tleh ležeče frnikole v jamico. Vsak otrok ima pet frnikol, ki se morajo razlikovati od frnikol drugih otrok. Če otrok frcne frnikolo v jamico, lahko še naprej frca, če ne, pa je na vrsti naslednji otrok. Pri igri zmaga tisti otrok, ki frcne vseh pet frnikol jamico.

- **FUČ**

Otroci so na cesto s palico narisali pravokotnik. Začrtali so še nekaj črt, da so dobili okenca. Potem so v ta polja metali kos polomljenega krožnika, kos opeke, ali kamenčke. Če nisi vrgel na črto, si lahko pričel z igro. V igri si moral ta košček porivati z nogo, po kateri si skakal, iz polja v polje. Če je ploščica pristala na črti, ali pa si stopil z nogo na črto, je bila to napaka in so vsi zaklicali: »Fuč!« V igro je prišel naslednji otrok. Kdor je prišel skozi vsa polja, je zmagal.

- **GLUHI TELEFON**

Pri tej igri igralci sedijo v vrsti. Prvi v vrsti si izmisli besedo ali besedno zvezo, ki jo tiho na uho pove naslednjemu, ta tretjemu in tako naprej. Zadnji pove besedo ali besedno zvezo na glas. Čar te igre je, da lahko dobimo zelo »zanimive« nove besede ali besedne zveze.



Slika št. 3: igra gluhi telefon

- **GNILO JAJCE**

**Namen igre:** razvijanje motoričnih spretnosti, pozornosti in zmožnosti pravočasnega odzivanja.

**Pripomočki:** robček ali kamenček ali kos opeke ali žogica.

**Potek igre:** igro igramo na prostem ali v telovadnici. Igralci počepnejo v krogu. Eden izmed njih ostane zunaj, hodi okoli kroga in govori: »*Gnilo jajco nosim, komu naj jo dam, kdor se ozira, po puklu (hrbtu) jo dobi!*« Če se kdo ozre, ga sme soigralec krcniti po hrbtu z robcem, zavozlanim v voz. Skrivoma spusti robec za hrbet enemu izmed čepečih. Ta se mora takoj pognati za njim. Če ga ne ujame, mora prvi otrok še enkrat z robcem naokrog. Če pa ga ujame, zamenjata vlogi. Počasnež je v tem primeru deležen tudi zmerjavke »gnilo jajce«, ki počepne v sredino kroga, dokler ga ne zamenja novo »gnilo jajce«.



Slika št. 4: primer igre gnilo jajce

- **GOBICA**

Igrata dva ali več igralcev. Na tla narišeš gobico. Skačeš po poljih 1, 2, 3, 6 po eni nogi, po poljih 4, 5, 7, 8, 9, 10 po obeh nogah. Kamenček vržeš v polje 1, ga pobereš in nadaljuješ skakanje. Ne smeš skočiti na črto ali vreči kamenčka na njo. Igra se ponavlja tako dolgo, da »opraviš« vsa polja. Ob napaki prenehaš, nadaljuje soigralec.

- **GUMBKANJE**



Vsak igralec je prispeval enako število gumbov, navadno vsak po tri. Položili so jih drug za drugega v vrsto. Od zarisane markacije na tleh so ciljali na gumbe s kakšno zaponko (šmolca) ali železnim odpadkom (feta), ki so ga dobili pri kovaču. Kdor je zadel gumb, je dobil tudi ostale, ki so ležali pred zadetim. Če igralec ni zadel gumba, je moral za kazen položiti še dva v vrsto. Tako se je vrsta krajšala ali daljšala, odvisno od uspeha zadetkov. Zadelek v polno je pomenil, če je kdo zadel zadnji gumb, ko je bila vrsta še polna.

- **GUMITVIST**

**Namen igre:** razvijanje motoričnih spretnosti in zmožnosti ravnotežja.

**Pripomočki:** elastika.

**Potek igre:** dva otrok si zavezano elastiko zatakmeta za nogi in jo napneta tako, da stopita nasproti drugemu v primerni razdalji. Nato izberemo način skakanja, in sicer skačemo lahko čez eno vrvico, obe, na eno ali na obe, z eno nogo jih prekrižamo, ipd. Kdor naredi napako, se zamenja s tistim, ki vrvico drži. Ko igralec konča igro, spremenimo višino (elastiko držimo lahko pri gležnjih, pri kolenih, pod boki, ob pasu, pod pazduhami) ali širino (stojimo razkoračeno, stojimo normalno, elastiko držimo le z eno nogo).



- **INDIJANCI IN KAVBOJCI**

Indijanci in kavbojci so se med seboj streljali in govorili:

Indijanci: »a a a ...«

Kavbojci: » pa pa pa pa ...«

Puške so imeli iz lesa, iz listov pa so naredili klobuke. Indijanci pa so imeli okoli glave trak, vmes pa kurje pero.

- **KAMENČKANJE/RINČECE TALAT**

Pred igro si izberejo primeren kamenček, ki se bo lepo skrnil v otroške dlani. Z izštevanke ali kako drugače določijo dva, ki bosta igro začela. Prvi ima vlogo skrivalca kamenčka, drugi pa vlogo iskalca. Otroci stojijo ali pa sedijo drug ob drugem in imajo roke sklenjene kot pri molitvi. Iskalec se med tem obrne v stran, da otrokom kaže hrbet. Skrivalec ima prav tako sklenjene roke in drži kamenček med dlanmi in neopazno spusti enemu od otrok kamenček v roke. Ko je predaja opravljena, začne iskalec z ugotavljanjem, kateri otrok skriva kamenček. Otroci med tem potresajo z rokami in govorijo: »*Cingulingu, jaz ga »mam« (imam), pa ti ga ne dam.*« Iskalec medtem mora dobro opazovati obnašanje otrok in njihovo mimiko obraza. Tako je iskanje lažje. Če ugame pravega otroka, se vlogi zamenjata. Otrok, ki je imel kamenček skrit, postane iskalec, tisti otrok, ki je uganil, pa skrivalec kamenčka. Za igro je potrebno najmanj sedem otrok, največ pa dvajset. Otroci se igro igrajo, dokler se ne naveličajo. Podobna igra se imenuje rinčece talat, le da imajo otroci namesto kamna prstan.

- **KIPI**

**Namen igre:** razvijanje zmožnosti ravnotežja in obvladovanja telesa ter spodbujanja domišljije.

**Pripomočki:** različni predmeti (drevesa, klopi, kiji, žoge).

**Potek igre:** otroci se razporedijo po prostoru (v parku, na igrišču ali v telovadnici), vsaj pol metra drug od drugega ter se ob določenem znaku začnejo vrteti v levo ali desno stran, in sicer vedno hitreje. Roke imajo »odročeno«. Ob dogovorjenem znaku se ustavijo in zavzamejo določen položaj - oponašajo kipe. Ocenjevalca (dva izbrana otroka) pregledata vse kipe in izbereta najboljša, ki postaneta v naslednji igri ocenjevalca. Otroci lahko kip postavijo tudi v paru ali ob določenih predmetih (klopeh, drevesih itn.).

- **KOKOŠKA-PETELINČEK**

**Namen igre:** razvijanje motoričnih spretnosti in domišljije.

**Pripomočki:** cvetoče trave.

**Potek igre:** na travnikih cvetijo razne vrste trave. Igralec s palcem in kazalcem potegne ob stebelu cvetoče trave navzgor in skrije dobljeni »šopek«. Soigralec ogiba, ali je nastal »petelinček« ali »kokoška«. Če ima šopek večja stebelca, je petelinček z repom, če jih nima, je kokoška.

- **KOZO PODIRAT**

Pastirji so na paši postavili kozo s kamenjem. Položili so dva manjša kamna za noge, nanju večji kamen za truplo in na vrh še kamen ali dva za glavo. Iz razdalje dobrih deset korakov so morali zadeti kozo z drugim kamnom, in sicer lepo po vrsti: najprej glavo, nato truplo in nazadnje noge. Zmagal je tisti, ki je imel največ pravih zadetkov.

### • KRIŽ IN KROG

**Namen igre:** razvijanje spomina, zmožnosti dinamike, ravnotežja in prostorske orientacije.

**Pripomočki:** rutica, kreda ali paličica.

**Potek igre:** enemu izmed otrok zavežemo oči z rutico v roke dobi leseno paličico, če igramo na dvorišču, ali kos krede, če igramo v telovadnici. Otroka postavimo k steni ali na rob igrišča in ga usmerimo proti sredini prostora. Ko naredi tri korake, se skloni in zariše na tla križec. Dva do pet korakov od križca zariše drugega, v prav taki razdalji od drugega zariše tretjega. Pri tem se ne sme dotakniti nobene stvari, ki bi mu lahko pomagala pri usmeritvi v prostoru. Ko so vsi trije križci narisani, odpelje vodja igre otroka spet k izhodišču. Od tod se otrok spet vrne v prostor in poskuša zarisati okoli vsakega križca krog v velikosti otroške glave. Merimo razdalje od oboda vsakega križca do križca.

### • KRIŽ KRAŽ

To je igra, pri kateri prvi igralec (navadno starejši) prime soigralčevo roko (ponavadi je to majhen otrok) in začne počasi in s poudarkom izgovarjati besedilo. Obenem po ritmu besedila s kazalcem »riše« križ: na vsak poudarjen zlog po eno črtico. Pri \* začne s prstom v istem ritmu vrtati v sredino dlani, pri \*\* pa s celo roko močno udari nasprotnikovo dlan.

Besedilo: Križ, kraž, kralj Matjaž, daj mi groš, da kupim nož. \*/:Luknjjo vrta:/\*

\*\* Buc, buc, buc!

### • LOVLJENJE

Otroci izštejejo ali kako drugače določijo tistega, ki bo lovil. Lovilec teka za ostalimi otroki in jih skuša ujeti. Kogar se dotakne, lovi dalje. V tej igri lahko sodeluje neomejeno število otrok. Po dogovoru se lahko igra spremeni tako, da prostor za tekanje omejijo ali si določijo »cilj«, kjer so varni pred lovilcem.

- **MATI/KRALJICA, KOLIKO JE URA?**

**Namen igre:** utrjevanje štetja od ena do deset.

**Pripomočki:** niso potrebni.

**Potek igre:** otroci so za črto na enem koncu prostora. Pred njimi je na drugem koncu prostora otrok, ki smo ga določili, da bo »mati«. Otroci za črto sprašujejo: »Mati, koliko je ura?« Mati odgovori, npr.: »3, 2, 1«. Otroci se nato premaknejo za toliko korakov naprej. Vsak se trudi narediti čim večji korak. Zmagovalec je tisti, ki pride prvi na drugo stran prostora, kjer stoji mati.



Slika št. 7: primer igre Mati/kraljica, koliko je ura?

- **METANJE OB ZID**

S kupljenimi žogami iz gumija je bilo zelo priljubljeno metanje žoge ob zid z vmesnimi gibi. Žogo so vrgli ob zid, preden pa so jo ujeli, so morali na npr. zaploskati, se udariti na kolena, zavrteti ali podobno. Poleg tega so šteli do deset. Če je komu prej spodletelo, je prišel na vrsto drugi. Štetje in metanje se je lahko nadaljevalo, vmesni gibi pa so postali vedno bolj zahtevni.

- **NAPOVEM VOJNO**

Štirje igralci so na tla zarisali zelo velik krog in ga razdelili na štiri enake dele. Vsakemu otroku je pripadala četrtina kroga, v katerega se je postavil. Vsak si je izbral ime kakšne države.

- **NE OZIRAJ SE/LJUBLJANA, CELJE, MARIBOR**

**Namen igre:** razvijanje pozornosti, zmožnosti za obvladanje telesa in hitrega odzivanja.

**Pripomočki:** niso potrebni.

**Potek igre:** eden izmed otrok stopi k zidu ali k drevesu in drugim pokaže hrbet. Drugi otroci morajo stati v primerni oddaljenosti za črto. Igralec ob steni glasno šteje do tri, medtem se mu smejo drugi otroci približevati. Ko prišteje do tri, se obrne in drugi morajo tedaj že mirovati. Če koga zaloti med premikanjem, je izločen. Igralec se spet obrne k steni, da se drugi lahko premaknejo. Igra traja, dokler eden izmed otrok ne pride do stene. Otrok ob steni lahko zavaja druge tako, da šteje z neenakimi časovnimi presledki.

- **OSEL, KDO TE JAHA?**

Od deset do dvajset igralcev sedi v krogu eden pa v sredini kroga kleči. Ostali igralci določijo nekoga, ki bo šel v sredino kroga in tistemu, ki kleči rekel: »Osliček, kdo te jaha?« On, ki kleči mora odgovoriti: »Kdo je to rekel?« Če pravilno odgovori, prepozna njegov glas, mora v krog.



Slika št. 7: primer igre Osel, kdo te jaha?

- **PEČENJE NA PAŠI**

Ko so pasli so se zabavali in grelji ob ognju. Radi so si spekli krompir, jabolka, hruške, koruzo, kostanje, odvisno od letnega časa.

- **PEKARNA**

Delali so potičke iz blata in jih v namišljeni peči pekli. Za peč so uporabljali kakšno kotanjo ali jamo.

- **POKRIVANJE POLJ**

Iz vej so si naredili mrežo. V vsaki ekipi je bilo po šest igralcev. Čez mrežo so si podajali žogo in govorili: »Moja, moja, moja!« To so se igrali poleti, ker so lahko imeli oblečene kratke hlače in kratko majico.

- **POSTAVLJANJE KOZOLCEV/SVEČA**

Tekmovali so, kdo bo dalj časa držal lepo ravno svečo. Ocenjeval je kdo starejši.

- **RAVBARJI IN ŽANDARJI**

Otroci se razdelijo v dve skupini. Eni so ravbarji, drugi so žandarji. Ravbarji se razbežijo, žandarji jih lovijo. Kogar ujamejo, ga spravijo v zapor. Zapor je s črto določen prostor. Iz zapora se ne sme pobegniti. Ko so ujeti vsi ravbarji, je igra končana. Po želji se igra ponovi, vloge zamenjajo.

- **SAMOKOLNICA**

**Namen igre:** razvijanje moči, zmožnosti ravnotežja in hitrega odzivanja.

**Pripomočki:** niso potrebni.

**Potek igre:** igra se odvija na gladkih, po možnosti mehkih tleh. Otroke razdelimo na pare. Prvi otrok, ki predstavlja samokolnico, se upre z dlanmi ob tla in iztegne noge. Drugi otrok ga prime za noge, dvigne in začne »voziti«. Pari lahko med seboj tekmujejo, kdo je hitrejši, ali pa se med seboj lovijo.



Slika št. 8: igra samokolnica

- **SEKANJE PIRHOV**

Sekanje je bilo že od nekdaj znano, npr. pri Perzijcih. Pri nas so pirhe sekali tako, da je kdo iz določene razdalje poskusil zapičiti kovance v pirh soigralca; zadetki v roko so bili prav boleči.



- **SKOK ČEZ POTOK**

Biti mora vsaj 5 otrok. Označijo si točno tri korake od roba potoka. S tega mesta se zaleti za skok čez potok. Kdor skoči premalo, pade v vodo. Najboljši dobi od najslabšega skakalca drugi dan pest orehov.

- **SKOKI V VREČI**

**Namen igre:** razvijanje motoričnih spretnosti – teka, skakanja in kotaljenja.

**Pripomočki:** večje vreče, vrvi.

**Potek igre:** več skupin otrok stoji za črto. Vsaka skupina ima svojo vrečo. Na znak vodje igre pomagajo otroci prvemu v vrečo in mu jo zavežejo okoli pasu. Tako opravljen mora preteči ali preskakati pet do deset metrov do cilja. Tu nato leže na tla in se valja nazaj do kolone. Drugi otroci mu pomagajo zlesti iz vreče. Vanjo zleze naslednji otrok. Igra traja toliko časa, dokler niso vsi otroci po enkrat na vrsti.

- **SKRIVANJE**

**Namen igre:** razvijanje zmožnosti hitrega odzivanja in orientacije v prostoru ter sproščanje.

**Pripomočki:** niso potrebni.

**Potek igre:** igramo se ob lepem vremenu na prostem. Izberemo otroka, ki se postavi na mesto, imenovano tudi »zapik«. Pokrije si oči in začne šteti do določene številke, med tem se preostali skrijejo. Vsakega otroka, ki ga odkrije, označi s tem, da ga »pofočka« na zapiku, če pa odkriti skrivač priteče na zapik pred njim, je rešen. Na zapik se medtem lahko rešijo tudi drugi skriti igralci. Igra je končana, ko so vsi ujeti ali pa rešeni.

- »ŠKARICE« BRUSIT



Igra se vsaj 6 otrok. Vsak ima dve paličici, škarjice. Z gibi kažejo brušenje. Postavijo se k drevesom - vsak k svojemu. Eden hodi med njimi in sprašuje: »Ali pri vas škarjice brusite?« Vsak mu odgovori, da ne in ga pošlje naprej: »Pri nas ne, pri onihle tam!« Med tem, ko gre povprašat, ostali zamenjajo mesta. Oni, ki išče, skuša zasesti prazen prostor. Če mu uspe, išče brusarja tisti, ki je ostal brez prostorčka.

- ŠLIK-ŠLAK-ŠLOK

**Namen igre:** razvijanje motoričnih spretnosti in sproščanje.

**Pripomočki:** elastična vrvica ali elastika.

**Potek igre:** dva otroka si stojita nasproti in držita z obema rokama vrvico, ki je vrvico zavezana v krog. Medtem ko rečeta: »Mreža!«, naredita zanko oziroma oviro. Naloga drugih otrok je, da oviro prestopijo ali se splazijo skozi njo tako, da se vrvica ne dotaknejo. Kdor se dotakne, zamenja tistega, ki vrvico drži.

- TEKMOVANJA V TEKU

Tekmovali so, kdo bo priteknel prvi na dogovorjeni cilj.

- **TOLČENJE**



Otroci se skrivajo, medtem ko eden miži ob drevesu ali zidu in šteje do deset, dvajset ali kakor se otroci pred igro dogovorijo. Ostali se skrijejo. Ko prešteje otrok do deset ali več, zakliče: »Grem!« Začne iskati skrite soigralce. Ko katerega zagleda, teče k mestu, kjer je štel, tolče z dlanjo po deblu ali zidu in reče: »Ena, dva, tri Tone!« (po imenu otroka, ki ga odkrije). Vsakega odkritega otroka tako »odtolče« po imenu. Tisti, ki je bil najden, odkrit zadnji, v naslednji igri išče. Če ne uspe nikogar odkriti, išče v naslednji igri še enkrat. Lahko pa se zgodi, da medtem ko išče skrite soigralce, drugi otrok med tem priteče na določeno mesto in »pretolče« iskalca. V tem primeru ima prvi otrok, ki prvi pretolče iskalca pravico, da v naslednji igri išče.

- **TOVARNA ZLATOROG**

Pri tej igri igralci stojijo v krogu in imajo položene dlani na nasprotnikove. Pri tem izmenično udarjajo nanje in zraven govorijo: »*Tovarna Zlatorog, ne dela več preprog, je čisto zaostala, ker nima materiala. Materiala več ne bo, zato preštej do sto: 10, 20, 30, itn.*« Tisti, ki roke ne odmakne hitro in mu nasprotnik udari po dlani, izpade.



Slika št. 9: igra tovarna Zlatorog

## • TRDEN MOST

V začetku igre si otroci izberejo »glavna« dva otroka, ki se postavita drug proti drugemu. Med seboj se dogovorita za geslo. Eden je npr. zlati prstan, drugi pa npr. briljantna ogrlica. Potem se primeta za roke in jih dvigneta tako, da oblikujeta obok kot pri mostu. Otroci se primejo za ramena drug za drugim, pripravljene so za pohod za pot mostom. Prvi v koloni je vojskovodja. Ko pride do mostu, vpraša: »Ali je kaj trden most?« Mostarja pa odgovorita: »Kakor skala, kamen, kost.« Vojskovodja pa spet vpraša: »Ali pride naša vojska skozi?« Mostarja pa spet odgovorita: »Lahko, če nam zadnjega pustite.« Vojskovodja: »Če ga le ulovite.« In pojdejo skozi. Zadnjega otroka poskušata mostičarja ujeti. Če ga ujameta, ga vprašata: »Kam greš?« in (tiho) povesta obe gesli. Ujeti se odloči za eno in se postavi za tistim, kateremu pripada povedano geslo. Lovljenje se nadaljuje do zadnjega. Zadnji, ki ostane v koloni, je zadnji »ulovljen«. Ostali otroci poimenujejo vse dneve v tednu, medtem vodja šestkrat sem ter tja preteče pod mostnim obokom. V »nedeljo« ga ujamejo in geslo takrat mostarja povesta geslo naglas in »ulovljen« se odloči, kateri koloni se bo priključil. Na koncu igre se med mostarjema nariše črte ali kako drugače označi meja in koloni se močno oprimeta okrog pasu svojih soigralcev in se pomerita, katera je močnejša v vlečenju. Tista, ki povleče drugo skupino čez črto, zmagaja.



Slika št. 10: igra trden most

- **TRGOVINA**

»Prodaj ptičev«

Vsak otrok je dobil ime določenega ptiča. Če je »kupec« (otrok, ki je kupoval) uganil skrito ime otroka, je moral z njim. Če pa imena ni uganil, so ga ptiči napadali, in ga izgnali. Zmagal je tisti, ki je kupil največ ptičev. Podobna igra se je imenovala tudi prodaja klavirjev, barvic ipd.

- **VEVERIČKANJE**

To je igra podobna lovljenju. Vendar pa se to lovljenje odvija po drevesih. To igro so se otroci igrali predvsem na mladih jelšah. Le-te pa so morale biti dovolj močne za plezanje in za zibanje. Drevesa so morala biti tudi v primerni razdalji, tako da si lahko z zibanjem krošnje preskoči na drugo drevo. Tisti, ki je lovil, je moral loviti-plezati prav tako po drevesih. Če je dreves zmanjkalo, si moral na tla in teči do naslednjega drevesa. Lovili so se tako dolgo, dokler niso onemogli. Velikokrat pa so domov prišli z raztrganimi hlačami.

- **VLEČENJE VRVI**

**Namen igre:** urjenje motoričnih spretnosti, preskušanje moči in sodelovanje v skupini.

**Pripomočki:** vrv, dolga približno šest metrov.

**Potek igre:** močno vrv, dolgo kakih šest metrov, ravno položimo po igrišču.

Na vsakem koncu se zbere od štiri do šest otrok. Na tleh označimo sredino med obema skupinama, da lažje opazujemo, kateri skupini se je posrečilo potegniti nasprotno skupino najmanj dva metra na svojo stran. Na znak: »Pozor!« otroci primejo vrvico, na znak: »Zdaj!« pričnejo vleči na vso moč. Zmaga tista skupina, ki premakne nasprotnike vsaj dva metra na svojo stran.

- **ZVEZDICE, ZVEZDICE ALI ZVEZDE METAT**



Pri tej igri ni važno, koliko je igralcev. Eden od igralcev reče: »Zvezdice, zvezdice spremenite se npr: v konja, avto itn.«. Otrok ostane v takem položaju, v kakršnega ga je zavrtil vodja igre. Le-ta pozneje oceni, kateri je najbolj podoben stvari, ki jo je zahteval od soigralcev. »Najboljši« v naslednji igri vrti in ocenjuje.

- **ŽIVI HRAST** (stoja na rokah)

Tekmovali so kdo bo držal stoje na rokah najbolj dolgo.

- **KAČO »VLAČITI«**

Za to igro je bilo potrebnih čim več otrok. Prijeli so se za roke. Najprej so se prijeli največji in najmočnejši, na koncu, na repu pa najmlajši in najbolj šibki. Začeli so teči. Prvi, ki je vodil »kačo« je začel zavijati, zdaj levo, zdaj desno in vedno hitreje, da so zadnji popadali na tla. Kačo so vlačili tako dolgo, dokler niso skoraj vsi popadali po tleh.

#### 4. 1. 2 Igre, ki so se jih otroci igrali v hiši

- **JAKEC, KJE SI?**

**Namen igre:** razvijanje pozornosti, zmožnosti slušnega zaznavanja in orientacije v prostoru.

**Pripomočki:** dve rutici.

**Potek igre:** otroci stojijo v krogu in se držijo za roke. Sredi kroga sta Jakec in Micka, oba z zavezanimi očmi. Micka vpraša: »*Jakec, kje si?*« in Jakec odgovori: »*Tukaj sem!*« Micka se začne premikati proti glasu in skuša Jakca ujeti, vendar se ji ta izmika. Če mi uspe Jakca ujeti, potem vodja določi dva nova igralca. Če Micki Jakca ne uspe ujeti, lahko igralca zamenjata vlogi in Jakec nato išče Micko.



Slika št. 5: igra Jakec, kje si?

- ENKATI

Igralci so posedli za mizo. Eden je s pisalom, skritim v dlani, pisal številke od ena do deset. Drugi otrok pa je moral ugotoviti, katero številko je napisal. Če ni uganil, je drugi otrok pisal naprej tako dolgo, dokler uganjevalec ni ugotovil, oz. dokler pisec ni napisal in prečrtal vseh deset števil. Potem sta vlogi zamenjala. To igro so se otroci igrali v parih.

- PIHANJE VATE

**Namen igre:** razvijanje zmožnosti pravočasnega odzivanja v določenih okoliščinah in pravilnega in pravilnega dihanja.

**Pripomočki:** vata.

**Potek igre:** igralci se premikajo po prostoru in pihajo v zrak lahek kos vate. Kdor ne piha dovolj močno in mu pade vata na tla ali se zaleti v soigralca in ga tako zmoti, mora plačati kazen, za katero so se poprej domenili. Pri igri ne smemo loviti vate z rokami.

- IME, PRIIMEK, KRAJ, ŽIVAL, RASTLINA

Tudi pri tej igri ni važno, kakšno je število igralcev. Vsak igralec mora imeti svoj list papirja ter napisane te besede: Ime, priimek, kraj, žival, rastlina. Tu pod vsako besedo napišeš eno ime, priimek, kraj, žival in rastlino, na tisto črko, ki je določena. Ko imaš vsa polja polna moraš reči: »Stop!«. Ko je list poln, se preštejejo vse točke. Tisti, ki jih ima največ, je zmagovalec.



- DAN - NOČ

**Namen igre:** razvijanje pozornosti in zmožnosti hitrega odzivanja.

**Pripomočki:** niso potrebni.

**Potek igre:** otroci se razporedijo po prostoru. Učitelj izgovarja besedici dan in noč izmenoma hitro, počasi. Ob besedi »dan« morajo otroci stati. Kadar pa je »noč«, morajo čepeti. Ob napačnem gibu je igralec izločen. Zmagovale vodi naslednjo igro.

- VROČE - HLADNO

**Namen igre:** razvijanje zmožnosti pozornega poslušanja, upoštevanja navodil in orientacija v prostoru.

**Pripomočki:** predmet po izbiri.

**Potek igre:** pri igri izberemo predmet, ki ga bomo iskali. Nekdo izmed otrok zapusti prostor, ostali pa predmet skrijejo. Otrok, ki zapusti prostor, se vrne v skupino in išče skrit predmet. Drugi ga usmerjajo z vzkliki: »Hladno, hladno!« Ko se otrok približuje predmetu, govorijo: »Topleje, topleje«, ko je pri skritem predmetu rečejo: »Vroče, vroče«. Ko otrok najde predmet, izberemo drugega iskalca in igro ponovimo.

- ZEMLJEPISNA IGRA

**Namen igre:** spodbujanje mišljenja in utrjevanje znanja iz zemljepisa.

**Pripomočki:** list papirja, svinčnik.

**Potek igre:** igro igra do deset igralcev. Vsak si nariše razpredelnico s petimi rubrikami (mesto, država, reka, gora, žival). Vodja igre določi začetno črko in čas, v katerem morajo zapisati v ustrezen stolpec ime z izbrano začetnico. Če se igralec besede ne spomni, si vpiše kazenske točke, za vsako manjkajočo besedo 10 točk. Na koncu jih seštejmo.

Zmaga tisti igralec, ki ima najmanj kazenskih točk ali pa jih sploh nima. Razpredelnica lahko vsebuje še druge rubrike, kot so npr. poklic, znana osebnost, hrana, pijača, orodje itn.

- LETI, LETI...

Igra je ponavadi potekala za mizo. Vsi sodelujoči so kazalca roke držali položene na mizi. Vodja igre je tolkel po mizi in govoril: »Leti, leti...sraka.« Takrat so drugi morali kazalce dvigniti v zrak. Če pa je vodja govoril: »Leti, leti...stol«, pa so igralci morali kazalec obrniti navzdol in držati tako dolgo, dokler npr. vodja ni rekel drugače. Za stvari, ki v resnici letijo, si moral kazalec držati navzgor, v nasprotnem primeru pa navzdol. Pri tem je vodja lahko zavajal soigralce, da je pokazal kazalca ravno v nasprotno smer, kot je bilo pravilno. Kdor se je zmotil, je moral iz igre. Zmagovalec je postal novi vodja naslednje igre.



Slika št. 11: igra leti, leti

- **MLIN IN ČLOVEK, NE JEZI SE**

Otroci so si sami narisali družabni igri mlin in človek, ne jezi se. Namesto figuric so uporabljali fižolčke ali majhne gumbe. Pravila igre so bila ista, kot so še danes.

- **RDEČKE**

Igro lahko igra poljubno število igralcev. Vsak si nariše na svoj list papirja obraz. Po dogovoru si izbere poljubno število igralnih figur. To so najpogosteje bili fižolčki, koruza, gumbi. Pomembno je, da imajo vsi enako število igralnih figur. Otroci nato mečejo kocko in polagajo figurice na obraz. Zmaga tisti, ki prvi položi vse figurice na list z obrazom.

#### **4. 2 IGRAČE, KI SO SI JIH OTROCI NAREDILI SAMI**

- **SVINKE**

To so palice, podobne današnjim palicam za hokej. Otroci so jih odlomili oz. sesekali iz mladih dreves jelše. Spodnji del veje je moral biti primerno debel in zavit. Posebna spretnost za izdelavo palice ni bila potrebna. Za igro je bila potrebna le močna roka.

- **ŽOGE**

Žoge so si otroci izdelali iz dlake, ki so jo predhodno načesali s krav oz. konjev. Potrebno je bilo precej dlake, preden je bilo za eno žogo. Dlako so potem stlačili v staro nogavico in zavezali. Žoge so izdelali tudi iz kož živali. Taka žoga se ni odbijala od tal, ampak je bila primerna za podajanje in brcanje.

- **OGRVICE IZ KONJSKE ŽIME**

Konjsko žimo so spretni otroške roke vezale v zanke in sestavile ogrlico. Imela je to dobro lastnost, da je bila zelo močna.

#### ▪ OGRVICE IZ REGRATOVIH STEBEL

Regratova stebela so mehka in se dalo z lahkoto trgati. Druga dobra lastnost stebel je, da so votla in omogočajo, da en konec zatakne v drugega in dobimo obroček. V tega damo drug obroček, v tega tretjega in tako naprej. Oblikujemo verigo.

Drugi način pa je, da lahko ogrlico spletemo kot kito s stebлом in cvetom. Slaba lastnost pa je, da regratova stebela vsebujejo sok, ki pušča madeže na koži, rumen cvet pa rumen cvetni prah. Ampak z vodo to sčasoma lahko izperemo.

#### ▪ VENČKI IZ TRAVNIŠKIH MARJETIC

Posebej deklice so na travniku rade natrgale marjetice, ki so bile na dolgih steblih in jih je bilo lažje spletati. Venčke so deklice nosile na glavi ali kot ogrlice okrog vratu.

#### ▪ MIGAČ ZA IGRANJE

To je neke vrste instrument. Za izdelavo le-tega so uporabili lončen lonec (pisker), preko tega so povlekli svinjski mehur in ga tesno privezali okrog roba lonca. Na sredi so naredili luknjo in skozi jo potisnili koruzno steblo. Le-tega so malce namočili in potiskali gor in dol. To drgnjenje je dajalo zvok za zanimivo muziciranje.

#### ▪ PUNČKE IZ BLAGA

Punčke iz blaga so bile narejene čisto preprosto. V malo večji kos blaga so dali manjši zmečkani kos, ga obdali z večjim kosom in zavezali v obliki glave. Ostalo blago, ki je prosto padalo, je predstavljalo telo.

Bolj spretnne roke mame ali babice pa so sešile punčke iz blaga in jih napolnile z volno ali ostanki blaga.

Za oči so sešile črni sukanec v obliki dveh krogcev, za lase pa so imele volno. Punčke so izdelali tudi iz kosa nogavice, v katero so natlačili žagovino.

#### ▪ PUNČKE IZ KORUZNIM STORŽEV

Te punčke so deklice oblikovale kar na stoječih koruznih steblih. Posebno rade so oblikovale frizure (pričeske) teh punčk. To so bili koruzni laski, ki so se dali plesti v kitke, ali oblikovati v različne pričeske.

#### ▪ HODULJE

Hodulje so si otroci izdelali iz lesenih palic. Če so primerne palice našli v gozdu, so uporabili le-te. V tem primeru so doma poiskali primerne lesene late in pribili z žebliji lesen krajši del za noge in hodulje so bile pripravljene za junaka, ki si je upal gledati svet z višine in v tem položaju tudi hoditi.

#### ▪ KOLO, SKIRO IZ SONČNIČNIH STEBEL

Sončnična stebela so zelo močna in so zaradi primerne oblike bila primerna za izdelavo koles, skirojev, plugov, konjičkov.

#### ▪ AVTOMOBIL IZ TULJAVE SUKANCA

Prazne lesene tuljave, na katerih je bil prej navit sukanec, so bile zelo primerne za izdelavo avtomobilov. Potreben je le majhen kos drobnega lesa, in kos elastike (gumice).

---

- **FRAČE**

Potrebno je bilo najti vejo v obliki črke Y. Potem je na zgornja dva kraka bilo potrebno zavezati dva isto dolga kosa elastike. Le-ta pa je bilo potrebno povezati s kosom usnja. Za naboje so otroci najpogosteje uporabljali kamne. S fračo so tako ciljali v določen cilj (drevo, lonec, včasih tudi v otroka-trenutno osovraženega ali ljubljeneega).

- **RAČUNALO**

Otroci so na žico nanizali po deset semen sončnic, na drugo deset koruznih zrn, na tretjo deset fižolov. Računalo jim je pomagalo za učenje in za igro kot blagajna v trgovini.

- **KOZAČA IZ KORUZNIH STEBEL**

Snope koruznega stebela so zložili skupaj tako, da so spodnji deli snopa bili nagnjeni malo navzven, vrhovi pa skupaj. Taka postavitvev, podobna indijanskemu šotoru, jim je služila kot skrivališče.

- **SMUČI IN SANKE**

Otroci so si smučī izdelali iz desk, ki so jih na koncih malo kuhali v vroči vodi in nato uprli v oporo, da so se malo upognile. Čez so pribili kos usnja, v katerega so vtaknili noge. Sanke so si izdelali iz kakih starih korit, ali starih desk lesenega soda. Pozneje, ko so se dobile plastične vreče, le-te so napolnili s slamo ali senom, jih na vrhu zavezali in se spustili po zasneženem hribu navzdol.

- **STRAHEC IZ BUČ**

Pozno poleti ali v začetku jeseni je bil čas za pospravljanje buč. Takrat so otroci izkoristili priložnost in si izdelali strahce. Na vrhu buče so z nožem izrezali

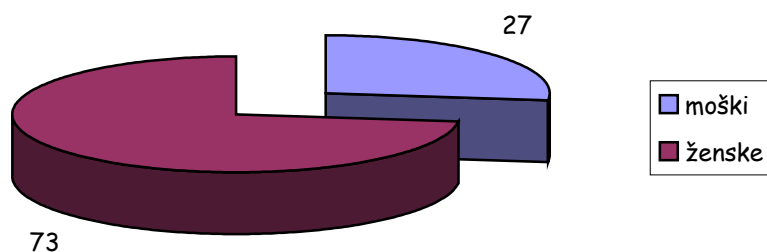
luknjo in skozi njo vzeli semena. Potem so izrezali luknje za oči, nos in usta. Zvečer pa so v notranjost buče dali prižgano svečo ali svetilko. Na tak način so prestrašili marsikaterega otroka, ali pa tudi odraslega.

#### 4. 3 REZULTATI ANKETNEGA VPRAŠALNIKA

1. Spol M Ž (Obkrožite)

spol	št.
moški	27
ženske	73

Razmerje med spoloma anketirancev



2. Starost anketirancev

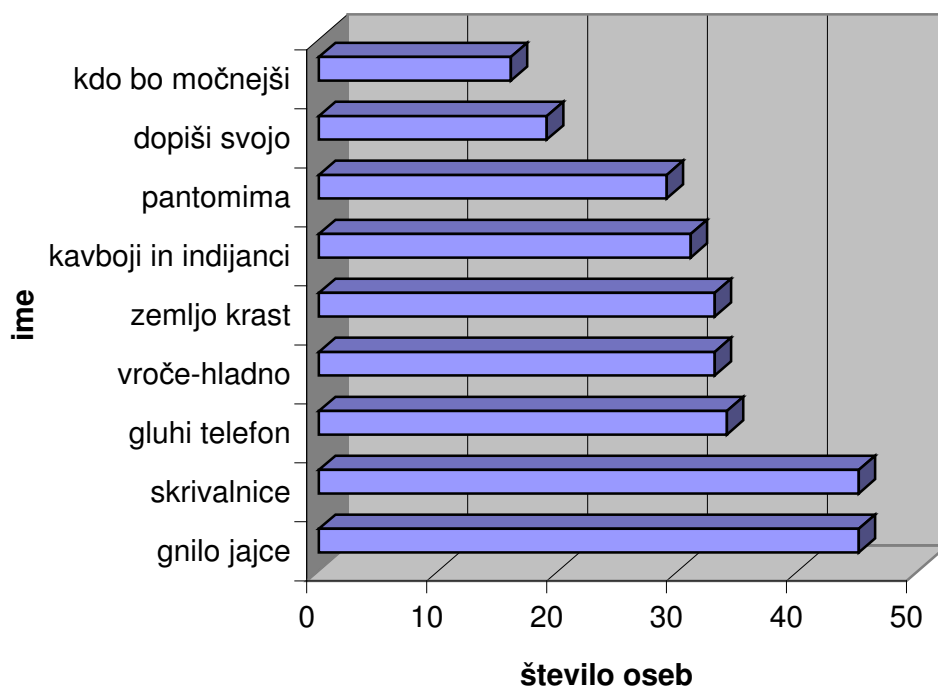
Skupaj smo anketirali 100 krajanov Šempetra z okolico. Najmlajša anketiranka je bila stara 18 let, najstarejši anketiranec 88 let. Povprečna starost anketirancev je bila 73 let.



## 3. Katero igro ste se v otroštvu najraje igrali-napišite ime?

ime igre	št.
gnilo jajce	45
skrivalnice	45
gluhi telefon	34
vročje-hladno	33
zemljo krast	33
kavboji in Indijanci	31
pantomima	29
dopiši svojo	19
kdo bo močnejši	16

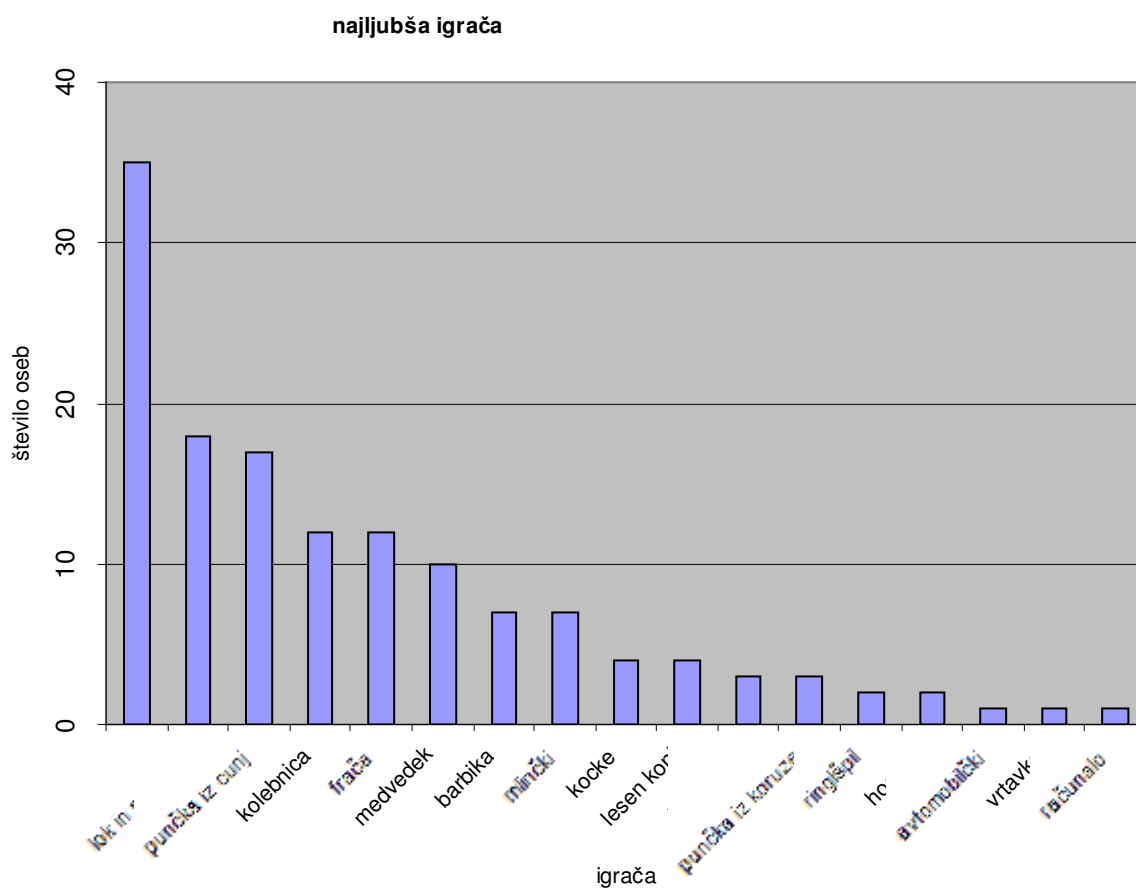
## priljubljenost iger



Ugotovimo, da so se anketiranci v otroštvu najraje igrali igro gnilo jajce in skrivalnice. 19 ljudi je napisalo »svojo« igro.

## 4. Katera igrača Vam je (bila) najljubša?

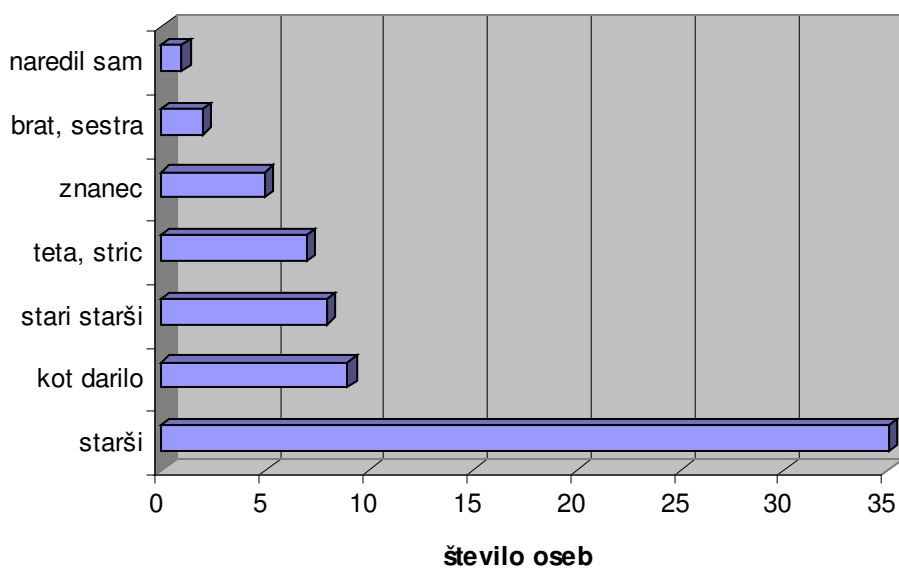
igrača	št.
žoga	35
lok in puščica	18
punčka iz cunj	17
kolebnica, frača	12
medvedek	10
barbika, mlinčki	7
kocke, lesen konj	4
tovornjak, punčka iz koruze	3
ringlšpil, hodulje	2
avtomobilčki, vrtavka, računalo	1



Najbolj priljubljena igrača v otroštvu anketirancev je bila žoga, najmanj pa so (bili) priljubljeni avtomobilčki, vrtavka in računalo.

## 4. b) Kdo vam jo je kupil, kje ste jo dobili?

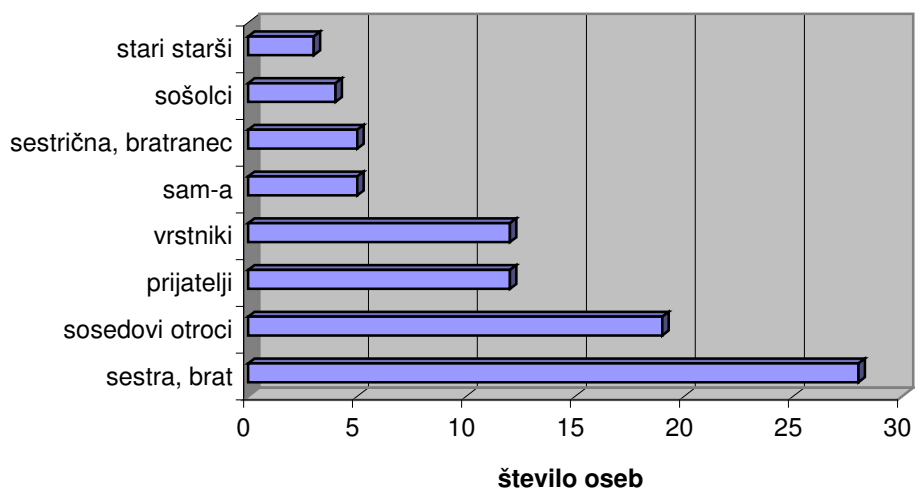
kdo	št. oseb
starši	35
kot darilo	9
stari starši	8
teta, stric	7
znanec	5
brat, sestra	2
naredil sam	1



Anketirancem so največkrat neko določeno igračo kupili starši, ena oseba pa si jo je naredila sama.

## 5. S kom ste se največkrat igrali?

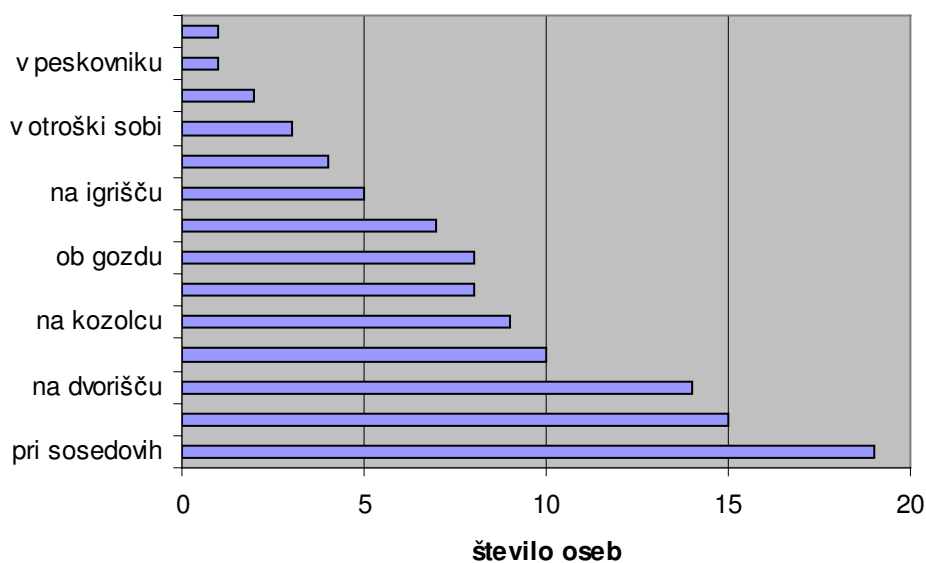
igranje - s kom	koliko
sestra, brat	28
sošedovi otroci	19
prijatelji	12
vrstniki	12
sam-a	5
sestrična, bratranec	5
sošolci	4
stari starši	3



Otroci so se najraje igrali z brati, sestrami in sošedovimi otroki, le trije so se igrali tudi s starši.

## 6. Kje ste se največkrat igrali?

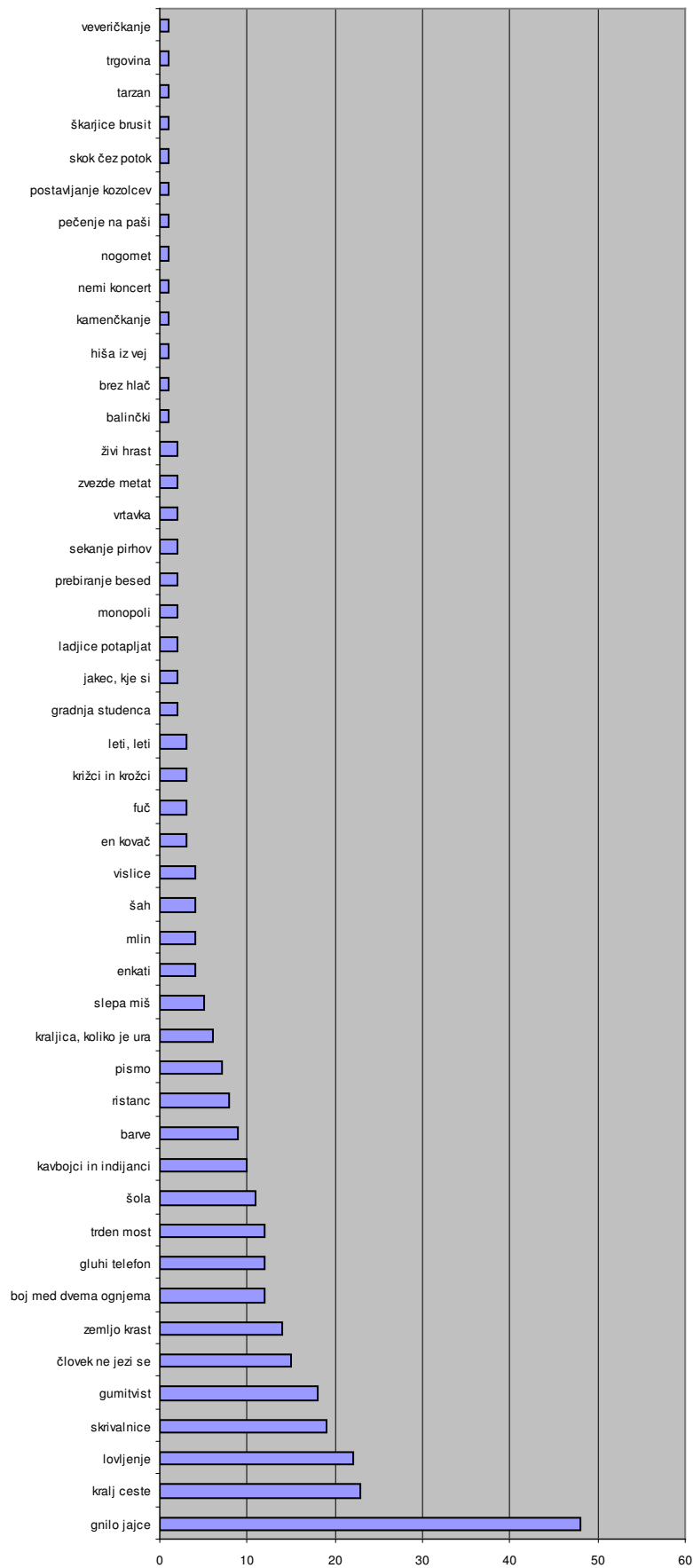
kraj - prostor	št.
pri sosedovih	19
doma	15
na dvorišču	14
na travniku	10
na kozolcu	9
zunaj, za hišo	8
ob gozdu	8
v vrtni uti	7
na igrišču	5
na vrtu	4
v otroški sobi	3
v šoli	2
v peskovniku	1
v garaži	1



Otroci so se najraje igrali pri sosedovih otrocih, verjetno zaradi tega, ker igra zblizuje ljudi, najmanj priljubljeno mesto za igranje pa jim je predstavljala garaža.

7. Obkrožite igre, ki jih poznate. Lahko dopišete tudi »svojo«.

ime igre	št.
gnilo jajce	48
kralj ceste	23
lovljenje	22
skrivalnice	19
gumitvist	18
človek ne jezi se	15
zemljo krast	14
boj med dvema ognjema	12
gluhi telefon, trden most	12
šola	11
kavbojci in Indijanci	10
barve	9
ristanc ali tanc	8
pismo ali gobica	7
Kraljica/mati, koliko je ura?	6
slepa miš	5
enkati, mlin, šah, vislice	4
en kovač, fuč, križci in krožci, leti, leti	3
gradnja studenca, Jakec, kje si?, ladjice potapljat, monopoli, prebiranje besed, vrtavka, sekanje pirhov, zvezde metat, živi hrast	2
balinčki, brez hlač, hiša iz vej, kamenčkanje, nemi koncert, nogomet, pečenje na paši, postavljanje kozolcev, skok čez potok, škarjice brusit, tarzan, trgovina	1



## 5 SKLEP

Namesto sklepa naj »govorijo« vtisi učencev, ki so raziskovali:

Ko sem izvedela, da bomo na šoli izdelali raziskovalno nalogo, se mi je že na začetku zdelo to zelo zanimivo. Ker mi je raziskovalni duh že trkal na ušesa, sem se odločila, da bom sodelovala. Ustanovili smo pravi mali krožek, kjer smo se redno dobivali vsako sredo 5. šolsko uro. Učiteljica, naša mentorica, nam je povedala, da bomo raziskovali kako so se ljudje v stari časih igrali in kakšne igrače so imeli. Iz tedna v teden smo več izvedeli. Celo na obisk smo šli k moji babici, ki nam je povedala zelo veliko o tem, kako so se igrali in kakšne igrače so imeli. Naredili smo tudi anketni vprašalnik, ki smo ga razdelili med naše dedke in babice. Moram vam zaupati, da sem bila s celotnim raziskovalnim delom zelo zadovoljna in si v prihodnje še želim sodelovati pri tovrstnih dejavnostih.

/Vita Janič, 6. b/

Pri izdelovanju raziskovalne naloge sem se imel zelo lepo. Vse igre smo tudi praktično preizkusili, včasih smo se tudi kaj »pohecali«. Bilo je super.

/Martin Ločičnik, 6. b/

Raziskovanje mi je bilo zelo všeč. Pri delu sem užival.

/Gašper Četina, 6. b/

Naučila sem se veliko novih iger. Osrečevalo me je tudi tovrstno delo in način, ki ga je izbrala naša učiteljica.

/Leja Hrnčič, 6. b/

Všeč mi je bilo tovrstno raziskovanje in odkrivanje novih iger.

/Tadej Čakš, 6. b/



Pri nastajanju raziskovalne naloge mi je bilo zelo všeč, ker smo vse igre izkusili na lastni koži in ker smo bili pri tem še ustvarjalni.

/Patricija Pečnik, 6. b/

Ob nastajanju raziskovalne naloge sem se zabaval. H krožku nisem hodil zato, da bi le izkoristil prosti čas, ampak, da sem se pri tem še marsikaj naučil in kaj novega izvedel.

/Darko Pranjič, 6. b/

Pri raziskovanju sem zelo uživala. Vse sem tudi z veseljem naredila, kar smo se dogovorili. Resnično sem zadovoljna z našim končnim izdelkom. Vem, da nam je vsem v ponos in v veselje.

/Nastja Hriberšek, 6. b/

## 6 LITERATURA

Babuder, V. (2004). *Dobra igrača*. Didakta: Radovljica.

Cvetko, I. (2000). *Najmanjše igre na Slovenskem*. Didakta: Radovljica.

Kind, B. (1994). *Otroške zabave in igre*. Ljubljana: Katehetski center.

Lužan, P. (2000). *Igre iz naših dni*. Ljubljana: Mladinska knjiga.

Majer Š. (2003) *Domače igračke*. Ljubljana: Mladinska knjiga.

Motik, D. (1985). *Ustvarjajmo in bogatimo se ob igri*. Ljubljana: Mladinska knjiga.

Pinosa, R. (1987). *Igrajmo se*. Ljubljana: Katehetski center.

Slovar slovenskega knjižnega jezika (1991). Slovenska akademija znanosti in umetnosti, Znanstvenoraziskovalni center SAZU, Inštitut za slovenski jezik Frana Ramovša, Ljubljana: DZS.

Šugman, O. (1998). *Hura, igraymo se v prostem času*. Maribor: Založba Obzorja.

Videmšek, M. (1999). *Slepa miš, ti loviš*. Maribor: Založba Obzorja.

**7 PRILOGA****ANKETNI VPRAŠALNIK**

Pozdravljeni!

Smo učenci 6. razreda OŠ Šempeter in delamo raziskovalno nalogo z naslovom »Igra in igrače nekoč«. Z anketnim vprašalnikom želimo še več izvedeti o igrah in igračah. Ker je vprašalnik anonimen, se Vam ni treba podpisati, razen, če to želite. Vaše odgovore bomo uporabili zgolj v raziskovalne namene.

Hvala, ker ste si vzeli čas za nas in lepo pozdravljeni.

Učenke in učenci z mentorico

1. Spol M Ž (Obkrožite!)

2. Starost \_\_\_\_\_

3. Katero igro ste se v otroštvu najraje igrali-napišite ime? Če želite, opišite, kako ste se jo igrali.

---

---

---

---

---

4. Katera igrača Vam je (bila) najljubša? \_\_\_\_\_

a) Zakaj? \_\_\_\_\_

b) Kdo vam jo je kupil, kje ste jo dobili? \_\_\_\_\_

5. S kom ste se največkrat igrali? \_\_\_\_\_

6. Kje ste se največkrat igrali? \_\_\_\_\_

7. Obkrožite igre, ki jih poznate. Lahko dopišete tudi »svojo«.

a) gnilo jajce

č) pantomima

f) zemljo krast

b) skrivalnice

d) kavboji in indijanci

g) kdo bo močnejši

c) vroče-hladno

e) gluhi telefon

h) \_\_\_\_\_