



# **POZNAVANJE IN IGRANJE OTROŠKIH IGER IZ TRIDESETIH LET 20. STOLETJA V OKOLICI PODGORCEV MED DANAŠNJIMI ŠOLARJI**

## **Etnologija**

Raziskovalna naloga

Avtorici: **Julijana Ozmec**

**Minea Kolenko**

Mentorica: **Matejka Majcen**

Somentor: **Marijan Škvorc**

Velika Nedelja, 2016

## **ZAHVALA**

Zahvaljujema se mentorici Matejki Majcen in somentorju Marijanu Škvorcu, da sta naju sprejela pod svoje okrilje ter naju s svojim strokovnim svetovanjem, potrpežljivostjo in spodbudo vodila v pravo smer. Hvala Nini Žnidarič za jezikovni pregled naloge

# KAZALO

<b>1</b>	<b>UVOD.....</b>	<b>6</b>
<b>2</b>	<b>TEORETIČNI DEL.....</b>	<b>7</b>
2.1	Igra .....	7
2.2	Pomen igre.....	7
2.3	Zgodovina igre .....	7
2.4	Igra v 30. letih 20. stoletja .....	8
2.5	Delitev igre .....	8
2.6	Igra danes .....	9
<b>3</b>	<b>EMPIRIČNI ALI RAZISKOVALNI DEL.....</b>	<b>10</b>
3.1	Metodologija .....	10
3.1.1	Udeleženci raziskave .....	10
3.1.2	Pripomočki .....	12
3.1.3	Krajevna opredelitev .....	12
3.1.4	Postopek zbiranja podatkov .....	13
3.1.5	Postopek obdelave podatkov .....	14
3.2	Raziskava.....	15
3.2.1	Hipoteze.....	15
3.2.2	Analiza razgovorov .....	15
3.2.2.1	Igre na prostem .....	15
3.2.2.2	Igre v hiši .....	16
3.2.3	Analiza ankete med učenci .....	19
3.2.3.1	Igre, ki jih igrajo otroci danes.....	19
3.2.3.2	Poznavanje starih iger med današnjimi učenci.....	20
3.2.3.3	Igranje starih iger med današnjimi učenci.....	22
3.2.3.4	Primerjava med poznavanjem in igranjem starih iger .....	24
<b>4</b>	<b>ZAKLJUČEK.....</b>	<b>26</b>
<b>5</b>	<b>VIRI IN LITERATURA .....</b>	<b>28</b>
<b>6</b>	<b>PRILOGA.....</b>	<b>29</b>
6.1	Anketa .....	29

## Kazalo slik

Slika 1:Struktura starejših oseb glede na spol .....	10
Slika 2: Struktura vzorca učencev glede na spol .....	11
Slika 3: Struktura udeležencev učencev glede na razred.....	12
Slika 4: Podgorci in okoliške vasi (Podgorci, 2016).....	13
Slika 5: Stare igre po pripovedovanju virov.....	<b>Napaka! Zaznamek ni definiran.</b>
Slika 6: Mlin narisani po pripovedovanju K. Š. ....	18
Slika 7: Kako dobro poznaš našete igre?.....	21
Slika 8: Od kod poznaš te igre? (lahko označiš več odgovorov).....	22
Slika 9: Kako pogosto se igraš naslednje igre? .....	23
Slika 10: Primerjava med poznavanjem in igranjem starih iger.....	24

## Kazalo tabel

Tabela 1: Struktura starejših oseb glede na spol .....	10
Tabela 2: Struktura vzorca učencev glede na spol .....	11
Tabela 3: Struktura vzorca učencev glede na razred.....	11
Tabela 4: Igre, ki jih igrajo otroci danes.....	19
Tabela 5: Kako dobro poznaš našete igre?.....	20
Tabela 6: Od kod poznaš te igre? .....	21
Tabela 7: Kako pogosto se igraš naslednje igre?.....	22
Tabela 8: Primerjava med poznavanjem in igranjem starih iger.....	24

## **POVZETEK**

Raziskovalne naloge smo se lotili z namenom zbrati igre, ki so se jih igrali otroci v tridesetih letih 20. stol. v okolici Podgorcev ter ugotoviti, ali današnji šolarji od tretjega do šestega razreda te igre poznajo in se jih tudi igrajo. Na začetku raziskovalne naloge smo postavili dve hipotezi, da današnji otroci te igre poznajo in da se jih tudi igrajo. Pregledali smo literaturo s tega področja. Ugotovili smo, da enotne klasifikacije otroških iger ni. Avtorji vsak po svojih kriterijih razvrščajo igre. Hipotezi smo dokazovali najprej z zbiranjem gradiva na terenu med starejšimi ljudmi, rojenimi pred letom 1942, ki živijo v okolici Podgorcev ter s spletno anketo, kjer smo anketirali učence od tretjega do šestega razreda osnovne šole. Ugotovili smo, da se igre, ki smo jih pridobili na terenu, od pripovedovalca do pripovedovalca razlikujejo. Prav tako smo ugotovili, da otroci veliko večino iger pridobljenih na terenu poznajo, kar potrjuje prvo hipotezo. Potrdili smo tudi drugo hipotezo, saj se velika večina današnjih otrok še vedno igra te igre. Na terenu smo zbrali lepo število iger, ki jih bodo poustvarjalci naše kulturne dediščine lahko uporabili pri svojem delovanju.

Ključne besede: otroška igra, igre na prostem, igre v hiši, etnologija

## **ABSTRACT**

The purpose of our research was to gather games, that children played in thirties of the past century in the area of Podgorci. And to find out if today's students from third to sixth class know these games and play them. In the beginning of the research we set two hypothesis, that today's children know these games and play them as well. We looked into the literature from that area. We found out that there is no equal classification of children's games. The authors sort the games by their own criteria. We continued to prove our hypothesis by collecting material among the elderly people, that were born before 1942 and lived in the area of Podgorci and also with an internet survey, where we interviewed students from third to sixth class of primary school. We found out that the games, which we obtained in this area differ from narrator to narrator. We also found out that children knew vast majority of games obtained in the area, which confirms our first hypothesis. We also confirmed the second hypothesis, because a lot of today's children still play these games. We gathered a number of games in the area of Podgorci that can be used by re-creators of our cultural heritage in their operations.

Key words: children's game, outdoor games, indoor games, ethnology

# 1 UVOD

V okviru raziskovalne naloge s področja etnologije, ki se ukvarja z raziskovanjem vsakdanjega načina življenja in kulturo etničnih skupin, smo se odločili, da bomo raziskali poznavanje in igranje iger iz tridesetih let 20. stoletja v okolici Podgorcev med današnjimi šolarji.

Naši opisi iger iz tridesetih let 20. stoletja, njihovo poznavanje in igranje bodo tudi v pomoč otroški folklorni skupini iz Podgorcev, ki bo lahko te stare igre vključila v njihove odrske postavitve in jih tako iztrgala pozabi.

Z raziskovalno nalogo smo želeli ugotoviti, kako današnji otroci poznajo igre, ki so se jih igrali ljudje, ki so bili v tridesetih letih 20. stoletja še otroci. Prav tako nas je zanimalo, katere od teh iger se igrajo še danes. Družbene razmere in položaj otrok je v tem obdobju bil bistveno drugačen kot danes. Otroci so bili bolj vpeti v delo, vendar so kljub temu našli čas za igro.

V izhodišču smo postavili dve predpostavki, ki se nanašata na igre v 30. letih prejšnjega stoletja. Predvidevali smo, da današnji otroci te igre poznajo ter da se jih tudi igrajo. Z nalogo smo želeli ugotoviti, katere izmed iger so danes otrokom manj znane. V nalogi smo ugotavljali tudi razlike med spoloma.

Značilnosti iger iz obdobja raziskave smo poiskali v pisnih in ustnih virih. Zakladnico starih iger smo pregledali v delih Miklavža in Nika Kureta. Iz njih smo izbrali tiste, ki se v okolju Podgorcev najpogosteje pojavljajo in igrajo.

V empiričnem delu smo na terenu izvedli razgovore z ljudmi, ki so se rodili v tridesetih letih 20. stoletja. Povprašali smo jih o igrah, ki so se jih igrali v svoji mladosti, kdo se jih je igral in kje. Opisali so nam pravila iger, ki se ponekod nekoliko razlikujejo od današnjih. Izvedli smo anketo med šolarji od 3. do 6. razreda osnovne šole in jih povprašali o poznavanju ter igranju iger iz tridesetih let 20. stoletja. Povprašali smo jih tudi o njihovih najljubših igrah in ugotovili, da poznajo veliko iger iz raziskovanega obdobja. Mnoge igre še igrajo danes. Vendar so se nekoliko spremenila pravila nekaterih iger ter igralni pripomočki.

## 2 TEORETIČNI DEL

### 2.1 Igra

Igra je po SSKJ definirana kot »otročka dejavnost, navadno skupinska, za razvedrilo, zabavo: izmišljali so si različne igre; čas so si preganjali z igrami / igrali so se gnilo jajce in druge igre / otroška igra // dejavnost, navadno skupinska, za razvedrilo, zabavo sploh« (SSKJ, 2016).

Igra je razvedrilna dejavnost, ki vključuje enega ali več igralcev in je določena:

- po cilju, ki ga igralci poskušajo doseči ali
- po množici pravil, ki opredelijo, kako igralci igrajo.

Igra je za otroka prijetna dejavnost, ki sama sebe krepi in nagraduje. Ni usmerjena le na igrače, ampak tudi na druge žive in nežive predmete v otrokovem okolju ter na predmete, ki si jih otrok lahko le predstavlja in predmete, ki si jih ne more konkretno predstavljati. V igri otrok oblikuje drugačno, namišljeno stvarnost, čeprav se hkrati ves čas zaveda, da ne gre zares – stvarnost prilagodi svojim trenutnim ciljem in potrebam.

Otrok se od pričetka življenja sam od sebe loteva dejavnosti, ki postaja postopoma čedalje bolj sistematična in ustvarjalna, torej vse bolj podobna delu (Igra, 2016).

### 2.2 Pomen igre

Igra je že od nekdaj sestavni del otrokovega življenja. Čeprav se je način življenja v družbenem razvoju spreminjal, je igra ostala sestavni del otrokove aktivnosti v vseh družbenih razmerah.

Mnogi raziskovalci so prišli do spoznanja, da je igra nenadomestljivo sredstvo za spoznavanje otroka ter hkrati uspešno vzgojno in terapevtsko sredstvo. V otroški igri pride do izraza intelektualni razvoj, vrednotenja, čustveno doživljanje, osebnostne lastnosti idr. (Toličič, Smiljanić-Ćolanović, 1973, str. 182, 183).

Igra precej vpliva na otrokovo telesno rast, na razvoj njegove inteligence, na pridobivanje izkušenj in znanja, potem na otrokovo čustveno življenje in na njegov razvoj v družbeno bitje. Kadar se otrok igra, vadi, si krepi mišice in živčevje. Pridobiva si razne spretnosti, spoznava svoje zmožnosti. V igri spoznava tudi fizično okolje in pravila, ki vladajo v njem. Na podlagi pridobljenih izkušenj ustvarja pojme, uči se mišljenja in poskuša reševati probleme, s katerimi se srečuje. Igra otroku omogoča, da spoznava vrstnike, uči se soočanja z drugimi ljudmi, pridobi si strpnost, tovarštvo, obzirnost, občutek za sodelovanje. Otrok se preko igre vživlja v razne vloge, ki jih opaža pri odraslih osebah. Kaže čustva do njih bodisi pozitivna, bodisi negativna. Dejansko otrok v igri hkrati razvija svoje funkcije v najširšem smislu besede ter hkrati pridobiva tudi nova izkustva. Ti procesi so v celotnem delovanju otrokove duševnosti medsebojno povezani ter vplivajo drug na drugega. Zlasti ne smemo prezreti vpliva igre na razvoj otrokove domišljije. Proti koncu drugega življenjskega leta opažamo pri otroku začetke posebne vrste iger, ki jim pravimo domišljijske igre. Otrokova domišljija omogoča izvirnost s tem, da povezuje v igri dejavnosti in lastnosti, ki v resnici niso povezane. S tako igro otrok prav posebno spodbuja in razvija domišljijo ter se tako v skladu s svojimi željami in potrebami tudi osebno izživlja (Merčnik, 2016, str.)

### 2.3 Zgodovina igre

Izvor igre je neznan. Nekoč so pod besedo igra razumeli samo ples. Igra je verjetno nastala že z začetkom človeštva. Stari Egipčani so se radi zabavali. Nekatere njihove igre so se ohranile do danes. Primer je skok

čez kozla ali pa vlečenje vrvi. Številne ohranjene slike kažejo dečke, ki se igrajo vojake in deklice se v nekakšnem plesu predic. Poznali so veliko iger na deskah. Poznali so tudi žoganje, lesene punčke, vrtavke. Vrtavke so bile preproste in iz lesa, kar kaže, da so lahko tudi v najrevnejših družinah otrokom naredili igrače. V najstarejših obdobjih so se otroci igrali predvsem s predmeti, ki so jih našli v naravi. To so bile zanimive palice, kamni in školjke. Med materiali pa je bilo glavno sredstvo blato, zemlja in pesek. Stvarem, ki so jih otroci našli v naravi, so se pridružili tudi poljedelsko orodje, gospodinjski pripomočki in druge stvari, ki so bile v vsakdanji rabi (Ogrinc N., Pristovšek N., 2016, str.).

Stari Grk, pisatelj Plutarh, je razglabljal o igri kot pogoju za zdravo življenje. Aristotel je razmišljal, da mora biti igra taka, da spodbudi aktivnosti, ki jih bo otrok kasneje v življenju potreboval. Stari Grki so poznali veliko iger na deski (šah, kače, lestve ...), radi so ciljali v tarčo. O tem pričajo predvsem poslikave na vazah. Otroci in ženske so se radi igrali z vrtavkami. Stari Grki so cenili tudi športne igre, saj so prirejali športna tekmovanja. Najbolj znan je bil peterboj (Igra, 2016).

Številne igre v srednjem veku so bile zelo podobne današnjim in bi jih lahko imenovali celo njihove predhodnice, vendar se je prav razumevanje igre v njenem bistvu močno razlikovalo od današnjega. Če namreč danes velja, da je igrača predmet, ki zaznamuje otroka, je bila v srednjem veku tako del otroškega kot odraslega vsakdanjika. Poleg tega so danes igrače pogosto razumljene kot predmet, s katerim se preganja dolgočasje, v srednjem veku (in tudi stoletjih po njemu in pred njim) pa je bila igra namenjena pridobivanju znanja, telesnih in borilnih spretnosti ter drugih veščin, ki pridejo odraslim še kako prav (Golob, 2016).

Francoski filozof Jean Jacques Rousseau je v 18. stoletju trdil, da mora igra imeti pedagoški učinek, da se otrok v igri uči. Janez Vajkard Valvasor je s svojim delom Slava vojvodine Kranjske eden prvih, ki je pri nas popisal oblike igre. (Igra, 2016).

## 2.4 Igra v 30. letih 20. stoletja

V začetku 20. stoletja so se otroci najraje igrali igre, za katere ni bilo potrebno veliko pripomočkov. Če je katera igra zahtevala pripomočke, so si jih iz naravnih materialov izdelali otroci kar sami (npr. žogo so naredili iz svinjskega mehurja). Igre so se igrali otroci iz cele vasi, po končanem pouku, nekateri pa so se kar med potjo domov ustavili in npr. začeli skakati s kolebnico ali pa se loviti. V zimskih časih so si zakurili v peč in se igrali v hiši. Zelo radi so se igrali spomin, mlin in slepo miš.

Nekoč so bili otroci prikrajšani za igro, saj je bilo potrebno doma pomagati pri delu. Največkrat so se igrali ob nedeljah in praznikih. Če je bilo lepo vreme, so se igrali na polju, njivi, travniku, ob potoku, gozdu, med pašo ...

Otroci so se nekoč podobno igrali, 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 najstarejši dobi deklice igrale s punčkami, ki so bile takrat koščene, lesene ali iz blaga, včasih pa je zadoščal že primerno oblikovan kamen. Tako fantje, kot tudi deklice, so se igrali s številnimi žogami, ki so bile narejene iz blaga, kož (Ogrinc N., Pristovšek N., 2016).

## 2.5 Delitev igre

Marjanovič Umek igre razdeli na spoznavne in socialne igre.

Med *spoznavne igre* spadajo igre prerivanja, konstrukcijske igre, igra vlog (sociodramske igre), igre s pravili.

Igra prerivanja je oblika funkcijske igre (najpreprostejša vrsta igre), ki vključuje prerivanje, lovljenje, igrivo boksanje in se jasno loči od agresivnega vedenja in pretepanja (Marjanovič Umek 2004, str. 382).



Konstruktivna igra je igra, v kateri otrok povezuje in sestavlja posamezne igrače v neko konstrukcijo in z razvojem otroka postane vse kompleksnejša in celovitejša (Marjanovič Umek 2004, str. 279).

Med igre s pravili vključuje igre z žogo, igre tekanja in lovljenja, igre z rimami, igre prerivanja. Igra s pravili je igra, ki od otroka zahteva prepoznavanje, sprejemanje in podrejanje vnaprej določenim in sprejetim pravilom (Marjanovič Umek 2004, str. 383).

Igra vlog je igra, kjer otrok prevzame določeno vlogo in jo igra. Sociodramska igra je igra vlog, kjer sodelujeta vsaj dva otroka, ki igrata vsak svojo vlogo. (Marjanovič Umek 2004, str. 384).

*Socialne igre* se v zgodnjem otroštvu ločijo na: igro brez udeležbe, igro opazovanja, samostojna igra, vzporedna igra, asociativna igra, sodelovalna igra, kontaktna igra (Marjanovič Umek 2004, str. 281).

Simbolna igra z odraščanjem postaja vse bolj socialna, razvoj poteka od preprostega pretvarjanja otroka do sociodramske igre v kateri sodeluje več otrok ((Marjanovič Umek 2004, str. 386).

Igre lahko delimo na več načinov. Na primer funkcijske igre (npr. obrača in meče kocko, odpira in zapira pokrov škatle, vstavlja like v ustrezne luknje ...), igre prerivanja (se prerivajo, se kotalijo, lovijo ...), konstruktivne igre (otrok pove, kaj bo zgradil in kako bo zgradil ...) igre s pravili (slepa miš, igre lovljenja ...), simbolna igra (igra "kot da" oz. domišljajska igra) (Merčnik, 2016).

Avtor knjige *Vesele ure*, Niko Kuret je igre razdelil na igre v otroški sobi, slepo miš, izštevalnice in igre na prostem s pripomočki in brez pripomočkov, skrivalne igre, lovilne igre, žoganje, frnikanje, spretnost in moč, družabne igre, pevske igre. Avtor knjige *Vesolja dom*, Miklavž Kuret, je igre razdelil na igre na prostem in igre v sobi (Kuret, 1942).

Igre na prostem se delijo na igre brez pripomočkov, samonoge igre, igre s slepo mišjo, igre z žogo, igre z vrvjo, igre z raznimi pripomočki in igre s frnikolami. Igre v sobi je razdelil na igre z najmlajšimi, igre s slepo mišjo, igre ugibanja in iskanja, igre za pazljive ljudi, igre za kisle glave, igre za spretnosti ljudi, pevske igre, spretnosti z nitjo ali vrvico. Mi pa smo igre razdelili na igre zunaj in igre v hiši (Kuret, 1942).

## 2.6 Igra danes

Otrok se igra preprosto. Vse, kar počne je tudi igra in nihče ga ne uči, kako naj se igra. Življenje otrok danes se zelo razlikuje od življenja otrok nekoč. Tudi življenje na vasi se je spremenilo in je vse bolj podobno mestnemu.

Ugotovili smo, da so se otroci v preteklosti na splošno več igrali, kot se igrajo danes. Na to vplivajo dejstva, da imajo otroci vedno manj igralnih površin, spremenjen način življenja, prisotna je številna elektronika (televizija, računalniki ...).

Igre nekoč so bile družabne z veliko gibanja, danes pa čedalje manj. Zaradi te napredne tehnologije, se vedno manj otrok druži in igra s prijatelji zunaj, večina svoj prosti čas preživlja pred računalnikom in televizijo. S prijatelji se danes otroci pogovarjajo kar po telefonu ali pa preko spletnih klepetalnic.

S pomočjo terenskega dela smo lahko primerjali, katere so tiste igre, ki so se ohranile iz 30. let 20. stoletja in se jih otroci igrajo še danes, saj smo sočasno izpeljali tudi anketo, ki so jo rešili učenci OŠ Velika Nedelja s podružnično šolo Podgorci od 3. do 6. razreda. Ugotovili smo, da so se imena nekaterih iger spremenila in jih zato današnji otroci ne prepoznajo, na primer svinkanje in činkanje. Otroci so večinoma igre, ki so se jih igrali "nekoč" poznali, največ pa se jih igra skrivalnic (igra, 2016).

### 3 EMPIRIČNI ALI RAZISKOVALNI DEL

#### 3.1 Metodologija

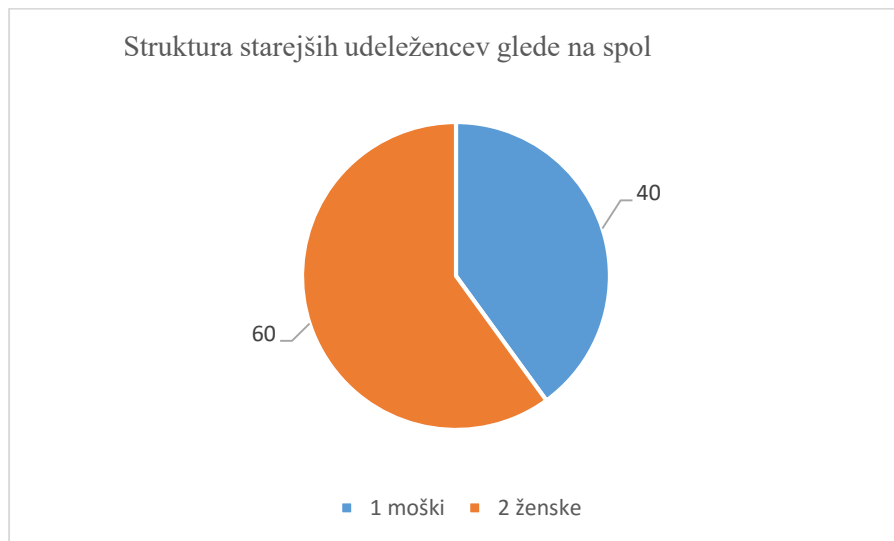
##### 3.1.1 Udeleženci raziskave

Udeleženci v raziskavi so bili starejši ljudje, rojeni pred letom 1942 iz širše okolice Podgorcev. Izbrali smo petnajst oseb, ki jih poznamo ali pa jih poznajo naši starši.

V anketi so sodelovali učenci od 3. do vključno 6. razreda Osnovne šole Velika Nedelja in podružnice Podgorci.

Tabela 1: Struktura starejših oseb glede na spol

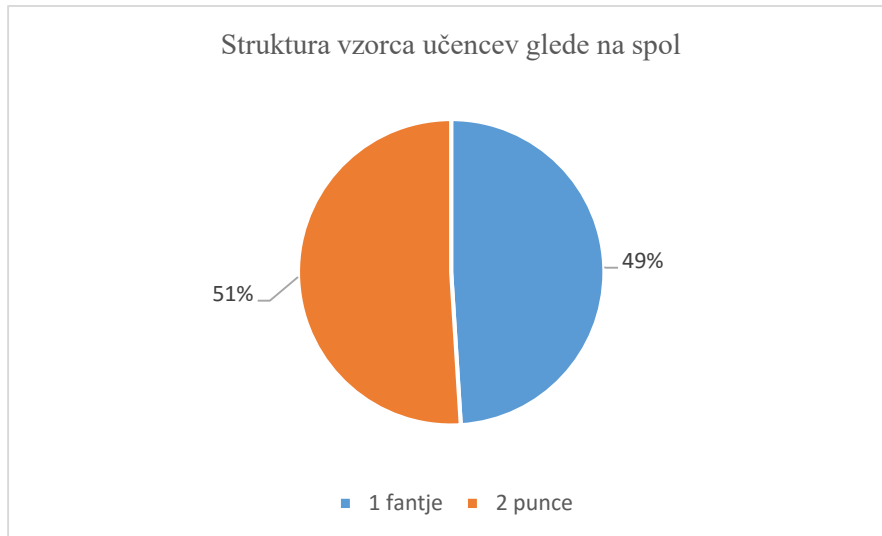
Spol	Frekvenca	Odstotek
1 moški	6	40%
2 ženske	9	60%
Skupaj	15	100%



Slika 1: Struktura starejših oseb glede na spol

Tabela 2: Struktura vzorca učencev glede na spol

<b>Spol</b>	<b>Frekvenca</b>	<b>Odstotek</b>
1 (fant)	55	49%
2 (punca)	57	51%
Skupaj	112	100%

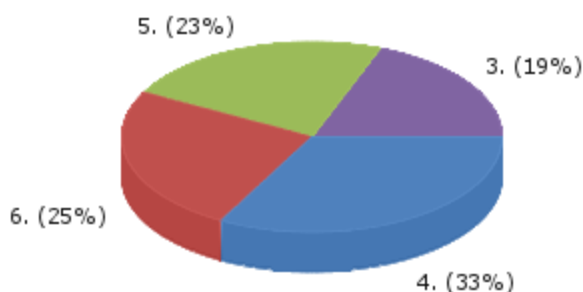


Slika 2: Struktura vzorca učencev glede na spol

Pri anketi v šoli je sodelovalo 112 učencev, polovico dečkov in polovico deklic.

Tabela 3: Struktura vzorca učencev glede na razred

<b>Odgovori</b>	<b>Frekvenca</b>	<b>Odstotek</b>
1 (3.)	21	19%
2 (4.)	37	33%
3 (5.)	26	23%
4 (6.)	28	25%
Skupaj	112	100%



Slika 3: Struktura udeležencev učencev glede na razred

Najštevilčnejši so bili učenci 4. razreda, ki predstavljajo kar 33%. Ankete se je udeležilo najmanj učencev 3. razreda, in sicer 21, predstavljajo pa 19% celotne ankete. Številčnost učencev udeležencev v anketi je primerljiva s številom učencev, ki obiskujejo te razrede.

### 3.1.2 Pripomočki

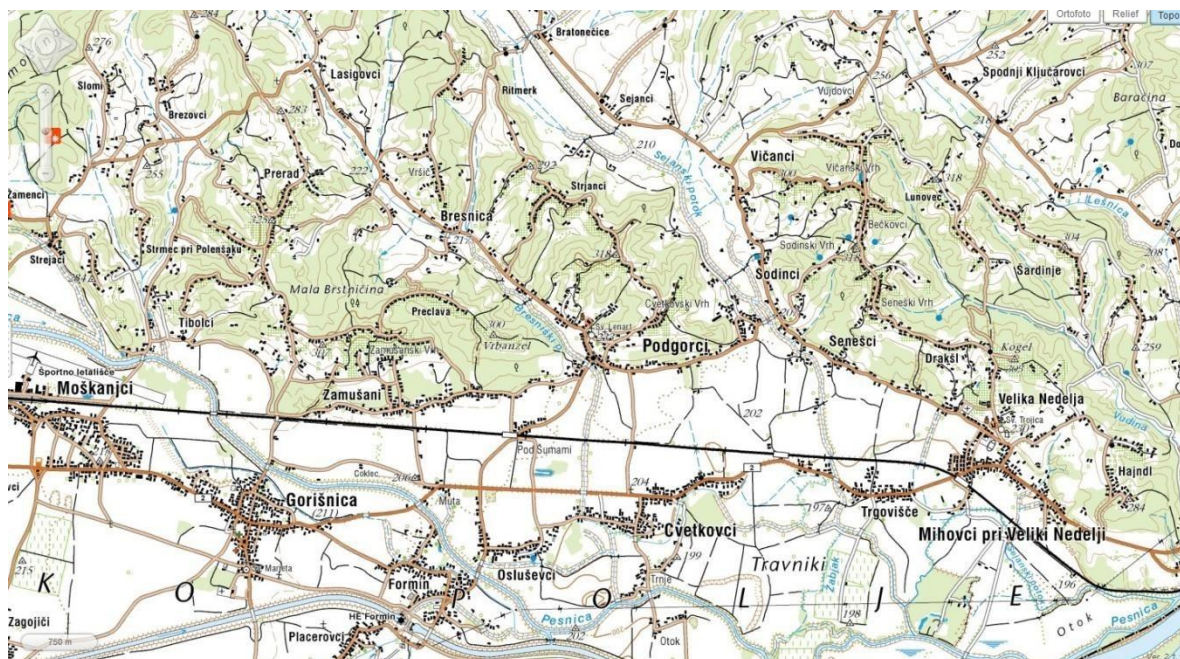
Gradivo smo zbirali na dva načina. S starejšimi ljudmi smo opravili usmerjen razgovor. Težišče razgovora je bilo na igri in načinu igranja v njihovi mladosti.

Za učence od 3. do 6. razreda smo pripravili spletni vprašalnik (priloga 1).

### 3.1.3 Krajevna opredelitev

V raziskovalni nalogi smo zbirali gradivo iz okolice Podgorcev, kamor prištevamo bližnje vasi, ki so del krajevne skupnosti Podgorci. KS Podgorci zajema sedem vasi: Podgorci, Cvetkovci, Osluševci, Bresnica, Ritmerk, Strjanci in Preclava.

Podgorci z okolico ležijo na skrajnem vzhodu Ptujskega polja ob vznožju Slovenskih goric.



Slika 4: Podgorci in okoliške vasi

Vir: (Podgorci, 2016)

### 3.1.4 Postopek zbiranja podatkov

Najprej smo izvedli obiske na terenu, in sicer smo anketirali 15 ljudi, ki so bili rojeni leta 1942 ali prej ter živijo v okolici Podgorcev.

Z njimi smo se pogovarjali o tem, kako so se igrali v njihovi mladosti. Kot vodilo so nam bila vprašanja kot so: kdo vse se je igral, kje ste se igrali, kdaj ste se igrali, katere vse igre ste se igrali, kako je posamezna igra potekala. Njihove odgovore smo si zapisali. Dobili smo raznolike odgovore.

Nato smo izvedli spletno anketo v šoli. Reševali so jo učenci od 3. do vključno 6. razreda.

Učenci so imeli težave s prepoznavanjem iger glede na njihovo ime. Po razlagi, za katero igro gre, so igro prepoznali, vendar pod drugim imenom.

Tabela 4: Stare igre po pripovedovanju virov

Igra	Frekvenca
Lovljenje	4
Spomin	4
Skrivalnice	3
Mlin	3

<b>Igra</b>	<b>Frekvenca</b>
Guganje	2
Izdelovanje punčk iz cunj	2
Slepa miš	2
Nogomet	2
Med dvema ognjema	2
Skakanje s kolebnico	1
Plezanje na drevesu	1
Svinkanje ali činkanje	1
Hoja na lončkih	1
Kegljanje	1
Vrtenje s krničkami	1
Mikado	1
Izdelava piščalk	1
Streljanje s fračo	1

Pri anketi med starejšimi ljudmi so se pojavile najrazličnejše igre, ki so se jih igrali v svojem otroštvu. Najpogosteje so omenjali igro lovljenje, spomin, mlin in skrivalnice, ki se jih igrajo še današnji osnovnošolci. Nekaterih iger tudi mi ne poznamo, kot na primer svinkanje ali činkanje in vrtenje s krničkami.

### 3.1.5 Postopek obdelave podatkov

Podatke smo obdelali na dva načina.

Podatke zbrane od starejših oseb smo obdelali z metodo analize vsebine. Iz vseh razgovorov smo izluščili, katere igre pojavljajo pogosteje ter jih sistematično prikazali glede na udeležence, pripomočke ter kratek potek igre. Analiza odgovorov je potekala na kvalitativni ravni.

Odgovore učencev smo obdelali s statističnimi metodami tako, da smo izračunali osnovne statistične pokazatelje po posameznih vprašanjih iz ankete. Podatke smo obdelali z računalniškim programom Microsoft excel. Za lažjo predstavljenost in primerljivost podatkov smo jih prikazali v odstotkih, hkrati pa smo jih tudi grafično prikazali.

## 3.2 Raziskava

### 3.2.1 Hipoteze

**Hipoteza 1:** Otroci v današnjem času poznajo igre iz 30. let 20. stoletja.

**Hipoteza 2:** Otroci v današnjem času se igrajo igre iz 30. let 20. stoletja.

### 3.2.2 Analiza razgovorov

Terensko delo

Pri analizi razgovorov s starejšimi ljudmi na terenu smo ugotovili naslednje:

- Igre so se igrali s svojimi brati in sestrami. V hišah, kjer je bilo malo otrok, so se zbrali otroci iz cele vasi ali soseske.
- Igrali so se na njivah, travnikih, dvoriščih in tudi vaških igriščih. Punčke iz cunj so pretežno izdelovala dekleta v sobah, v hiši. Igre, kot je na primer nogomet, pa so se raje igrali fantje po travnikih in njivah.
- Velikokrat so se dekleta in fantje na poti iz šole skupaj s sošolci in prijatelji ustavili na njivah in se lovili, igrali slepe miši in skakali s kolebnico.
- Na podlagi različnih odgovorov pri vseh 15. izprašanih na terenu zaključimo, da so se igre nekoč, po načinu igre razlikovale že od vasi do vasi.
- Igre, ki so se največkrat pojavile v razgovorih s starejšimi na terenu, smo razdelili na dve skupini, in sicer igre na prostem in igre v hiši.

#### 3.2.2.1 Igre na prostem

Pri opisih iger smo uporabili zapise s terena, kjer se ljudje določenih delov navodil niso spomnili, smo si pomagali s knjigo M. Kureta Vesele urice.

### HOJA NA LONČKIH

**Udeleženci:** vsaj dva

**Pripomočki:** dva lončka na eno osebo, vrvica

**Potek igre:** Za to igro potrebujemo ravno podlago (tla). Skozi luknjo na dnu lončka potegnemo košček vrvice, v njem pa jo pritrdimo tako, da se nam ne more izpeljati. En konec vrvice primemo z roko in stopimo na lonček. Nato še drugo vrvico primemo na koncu ter stopimo še na drug lonček. Najprej se pomikamo tako, da nogo privzdignemo, lonček pa prestavimo za razdaljo enega koraka ter nanj spet stopimo. Enako naredimo tudi z drugo nogo. Tako se lahko pomikamo poljubno daleč naprej. Če pa sta vsaj dva, pa lahko tekmujeta. Tekmovalca narišeta ciljno črto, vsak stopi na lončka in začneta tekrovati. Zmaga tisti, ki prej prestopi ciljno črto. Pomembno je, da med hojo tekmovalca ne stopiti z lončka in se dotakne tal, saj se ga kaznuje tako, da mora ponovno začeti od začetka (Kuret, 1969, str. 23).

## **KEGLJANJE**

**Udeleženci:** 2–3

**Pripomočki:** poleno, kamenček ali žoga<sup>1</sup>

**Potek igre:** Postaviti moramo poleno, da stoji pokonci, vendar mora biti tako lahko, da ga je možno prevrniti, ko vanj vržemo žogo ali kak drug predmet. Igralci se skupaj dogovorijo, kakšna je primerna razdalja. Iz te razdalje vsak poskuša zadeti poleno tako močno, da se podre. Tisti, ki jo največkrat podre je zmagovalec. Če je več igralcev, se lahko eden postavi pred poleno in jo skuša braniti tako, da izbija žogo tistemu, ki jo skuša podreti. Če žogo uspešno izbije, mora tisti, ki mu je žogo izbil prevzeti nalogo tistega, ki žogo izbija (Kuret, 1969, str. 33).

## **SKRIVANJE ali POFAČKANJE**

**Udeleženci:** najmanj 3 do neskončno

**Potek igre:** Z izštevanjem določimo nekoga, ki bo iskal. Drugi igralci tečejo in se skrijejo. Tisti, ki bo iskal pa miži. Miži tako, da glasno šteje do tistega števila, ki so mu ga določili. Nato začne iskati druge. Ko koga zagleda, mora pohiteti proti mestu, kjer je prej mižal ter tistega "pofačkati" in ob tem govoriti: en, dva, tri in ime tistega, ki ga je zagledal. Potem išče še druge. Zgodi se lahko tudi to, da se tisti, ki miži preveč oddalji od mesta, kjer je mižal. To priložnost lahko izkoristijo tisti, ki še jih ni pofačkal in se kar sami pofačkajo (Tomažič, 2016).

## **NOGOMET**

**Udeleženci:** najmanj 4 (dva v eni ekipi)

**Pripomočki:** žoga

**Potek igre:** Razdelimo se v dve ekipi, na primer z izštevanjem. Imeti moramo dva gola, gole lahko označimo tudi s kakšnimi čevlji. Igramo tako, da žogo podajamo svojim soigralcem, ne smejo pa nam je vzeti nasprotniki. Ko imamo priložnost, poskušamo zadeti gol, če nam vratar ne brani. Ekipa, ki je zbrala največ golov je zmagovalka (Notersberg, 2016).

## **MED DVEMA OGNJEMA**

**Udeleženci:** najmanj 6 do neskončno

**Pripomočki:** žoga

**Potek igre:** Razdelimo se v dve ekipi, polje pa si označimo s kamenjem. Polje mora biti v obliki dveh kvadratov ali pravokotnikov, ki se dotikata z eno stranico. Enega igralca iz vsake ekipe določimo kot t. i. rezervo, ki svoji ekipi podaja žogo v polje. Z žogo moramo zadeti nasprotnike. Ekipa ki je ostala brez vseh igralcev v polju je izgubila (Ivanuša, 2016).

### 3.2.2.2 Igre v hiši

## **S KAMENČKOM PREHODITI CELO STANOVANJE**

---

<sup>1</sup> V začetku 20. stoletja niso imeli žoge, kot jo poznamo danes, zato so si jo izdelali iz svinjskega mehurja.



**Udeleženci:** neomejeno

**Pripomočki:** za vsakega igralca en kamenček

**Potek igre:** Kamenček si previdno položimo na stopalo. S kamenčkom moramo prehoditi celotno stanovanje oziroma hišo. Pri hoji moramo biti zelo previdni, saj nam kamenček ne sme pasti s stopala. Če se nam zgodi, da nam kamenček pade na tla, moramo spet začeti na startni črti. Če je več ljudi, lahko tekmujejo, kateri najprej prehodi vse prostore (Kuret, 1969, str. 25).

## SPOMIN

**Udeleženci:** vsaj dva

**Pripomočki:** lesene ploščice

**Potek igre:** Na lesene ploščice si naredimo različne podobe. Ena podoba mora biti na dveh ploščicah. Ploščice obrnemo tako, da ne vidimo podob. Nato jih pomešamo. Vsak igralec poskuša najti par, če najde par, lahko poskusi še enkrat. Nato je na vrsti naslednji igralec. Zmaga tisti, ki ima na koncu igre največ parov (Rakuša, 2016).

## MIKADO

**Udeleženci:** neomejeno

**Pripomočki:** vžigalice

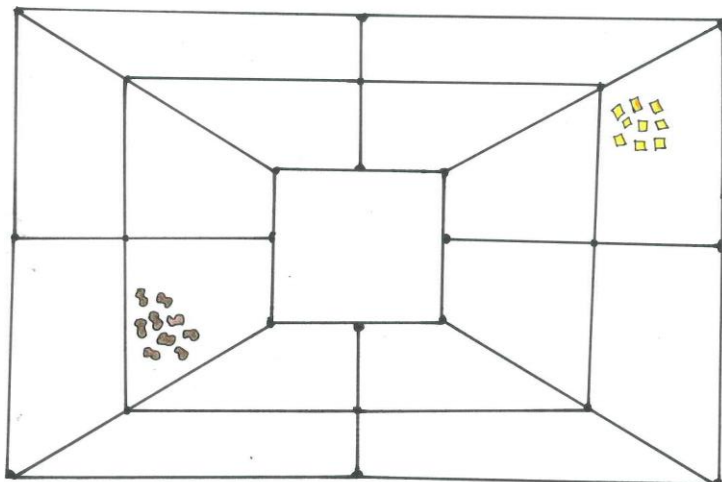
**Potek igre:** Vzamemo vžigalice, ki jih vržemo tako, da so prepletene. Vsak igralec pride na vrsto enkrat, razen če vzame vžigalico tako, da se ostale ne premaknejo. Potem sme poskusiti še enkrat. Zmaga tisti igralec, ki ima ob koncu igre največ vžigalic (Kuret, 1969, str. 147).

## MLIN

**Udeleženci:** največ dva

**Pripomočki:** kamenčki za polje, devet zrn koruze, devet fižolčkov

**Potek igre:** Polje si označimo s kamni, za figure pri igranju mlina pa lahko uporabimo kar koruzo in fižol. Igralca izmenično polagata eno figuro na katerokoli presečišče ali vogal in poskuša zgraditi mlin, kar pomeni tri enake barve v vrsto – vodoravno ali navpično. Če nasprotnik položi svoj žeton v nasprotnikovo vrsto, mu prepreči, da bi mlin zaprl. Kdor mlin zapre, lahko nasprotniku vzame žeton z igralne plošče, vendar ne iz nasprotnikovega že izgrajenega mlina. Ko igralca odložita vse svoje žetone, jih začneta izmenično premikati. Igralec, ki je na potezi, lahko premakne le en žeton do sosednjega polja. Tudi sedaj vsak poskuša zgraditi nov mlin, da bi nasprotniku vzel žeton. Ko igralcu ostanejo samo še trije žetoni, lahko skoči na katerokoli prazno polje. Zmaga igralec, ki nasprotniku pobere sedem žetonov (Kuret, 1969, str. 171).



Slika 5: Mlin narisana po pripovedovanju K. Š.

### SLEPA MIŠ

**Udeleženci:** najmanj 3

**Pripomočki:** preveza za oči

**Potek igre:** Enemu igralcu damo prevezo na oči, da nič ne vidi. Pravimo mu slepa miš, ki lovi druge. Preostali igralci se mu izmikajo. Če katerega slepa miš ujame, morata zamenjati vlogi (Hebar, 2016).

### 3.2.3 Analiza ankete med učenci

#### 3.2.3.1 Igre, ki jih igrajo otroci danes

Prvo anketno vprašanje, ki smo ga zastavili učencem, je bilo odprtega tipa, da ne bi z naštevanjem iger vplivali na njihovo odločitev. Anketirane smo vprašali, naj naštejejo pet iger, ki se jih najraje igrajo.

Tabela 5: Igre, ki jih igrajo otroci danes

<b>Igra</b>	<b>Frekvenca</b>
Skrivalnice	62
Med dvema ognjema	41
Slepa miš	40
Lovljenje	36
Nogomet	35
Uno	29
Človek ne jezi se	25
Rokomet	24
Črni mož	15
Skakanje s kolebnico	14
Guganje	13
Namizne družabne igre (Activity, Moja Slovenija, Gostilna išče šefa ...)	13
Košarka	12
Plezanje po drevesu	10
Monopoly	10
Šah	10
Računalniške igre	9
Druge igre s kartami	9
Keglanje	8
Odbojka	8
Mlin	7
Ristanc	4
Mikado	4

Igra	Frekvenca
Veriga	4
Badbinton	4
Sestavljanke	4
Drugi športi	3
Druge igre z žogo	2

Iz tabele je razvidno, da so najpogostejše igre: skrivalnice, med dvema ognjema in slepe miši. Vse našete igre so klasificirane kot igre na prostem. Ugotovimo lahko, da se otroci na podeželju še vseeno veliko igrajo zunaj in se tudi več družijo med seboj, saj te igre zahtevajo več udeležencev.

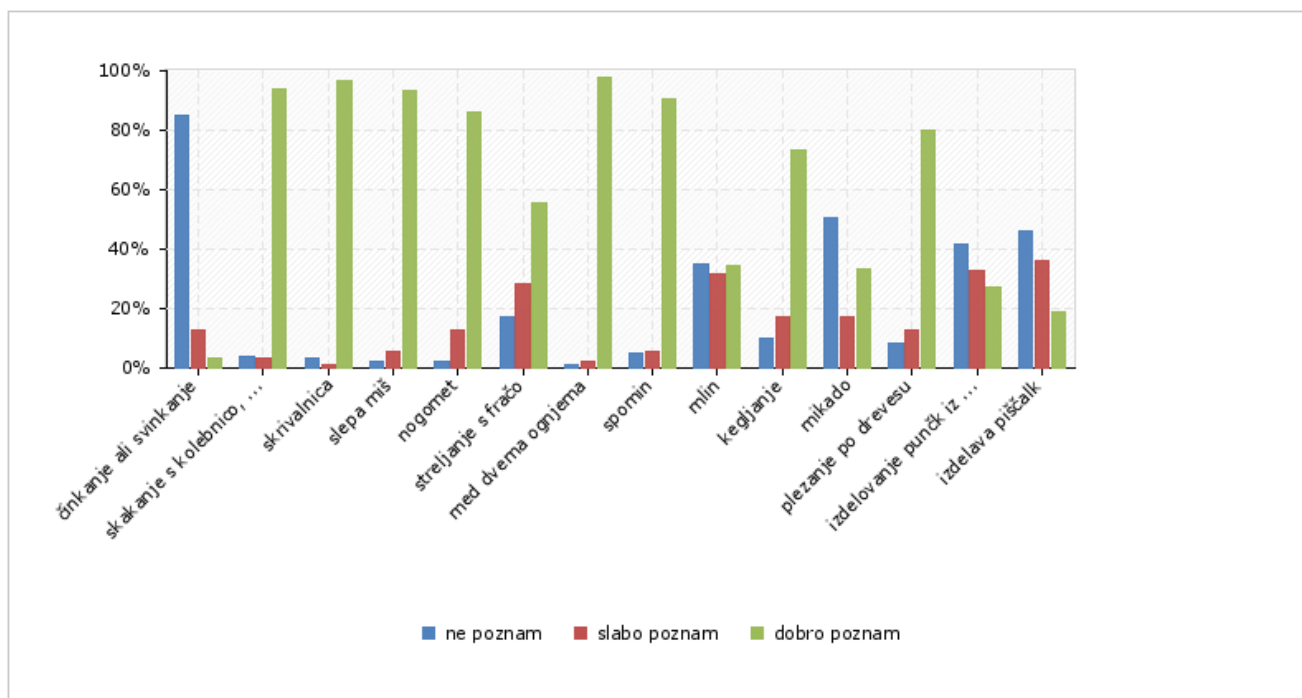
Iz vsakdanjega življenja vemo, da otroci te igre spoznavajo tudi v šoli in se jih v šoli tudi igrajo, predvsem pri športu in pri podaljšanem bivanju.

Zanimivo je, da so računalniške igre na zelo nizkem mestu, glede na splošno uveljavljeno mnenje, da otroci največ časa preživijo za računalnikom.

### 3.2.3.2 Poznavanje starih iger med današnjimi učenci

Tabela 6: Kako dobro poznaš našete igre?

Igra	Ne poznam	Slabo poznam	Dobro poznam	Povprečje
Činkanje ali svinkanje	95 (85%)	14 (13%)	3 (3%)	1.2
Skakanje s kolebnico, guganje	4 (4%)	3 (3%)	105 (94%)	2.9
Skrivalnica	3 (3%)	1 (1%)	108 (96%)	2.9
Slepa miš	2 (2%)	6 (5%)	104 (93%)	2.9
Nogomet	2 (2%)	14 (13%)	96 (86%)	2.8
Streljanje s fračo	19 (17%)	31 (28%)	62 (55%)	2.4
Med dvema ognjema	1 (1%)	2 (2%)	109 (97%)	3.0
Spomin	5 (4%)	6 (5%)	101 (90%)	2.9
Mlin	39 (35%)	35 (31%)	38 (34%)	2.0
Kegljanje	11 (10%)	19 (17%)	82 (73%)	2.6
Mikado	56 (50%)	19 (17%)	37 (33%)	1.8
Plezanje po drevesu	9 (8%)	14 (13%)	89 (79%)	2.7
Izdelovanje punčk iz cunj	46 (41%)	36 (32%)	30 (27%)	1.9
Izdelava piščalk	51 (46%)	40 (36%)	21 (19%)	1.7



Slika 6: Kako dobro poznaš našete igre?

S pomočjo zgornjega grafa lahko vidimo, da današnji otroci večino iger, ki so se jih igrali nekoč zelo dobro poznajo.

Igra činkanje ali svinkanje je zelo slabo poznana, nato sledita mikado, izdelava piščali in izdelovanje punčk iz cunj.

Zelo dobro poznajo igre med dvema ognjema, skakanje s kolebnico, skrivalnice, slepa miš, nogomet, spomin, plezanje po drevesu.

Tabela 7: Od kod poznaš te igre?

	Frekvence	Odstotek
Od staršev	92	38
Od starih staršev	45	18
Od bratov in sester	43	18
Od stricev in tet	42	17
Drugo <sup>2</sup> :	22	9
<b>Skupaj</b>	<b>244</b>	<b>100</b>

<sup>2</sup> V skupini 'drugo' so odgovori: prijatelji (15), šola (3), splet (2), sosjedje (2).



Slika 7: Od kod poznaš te igre?

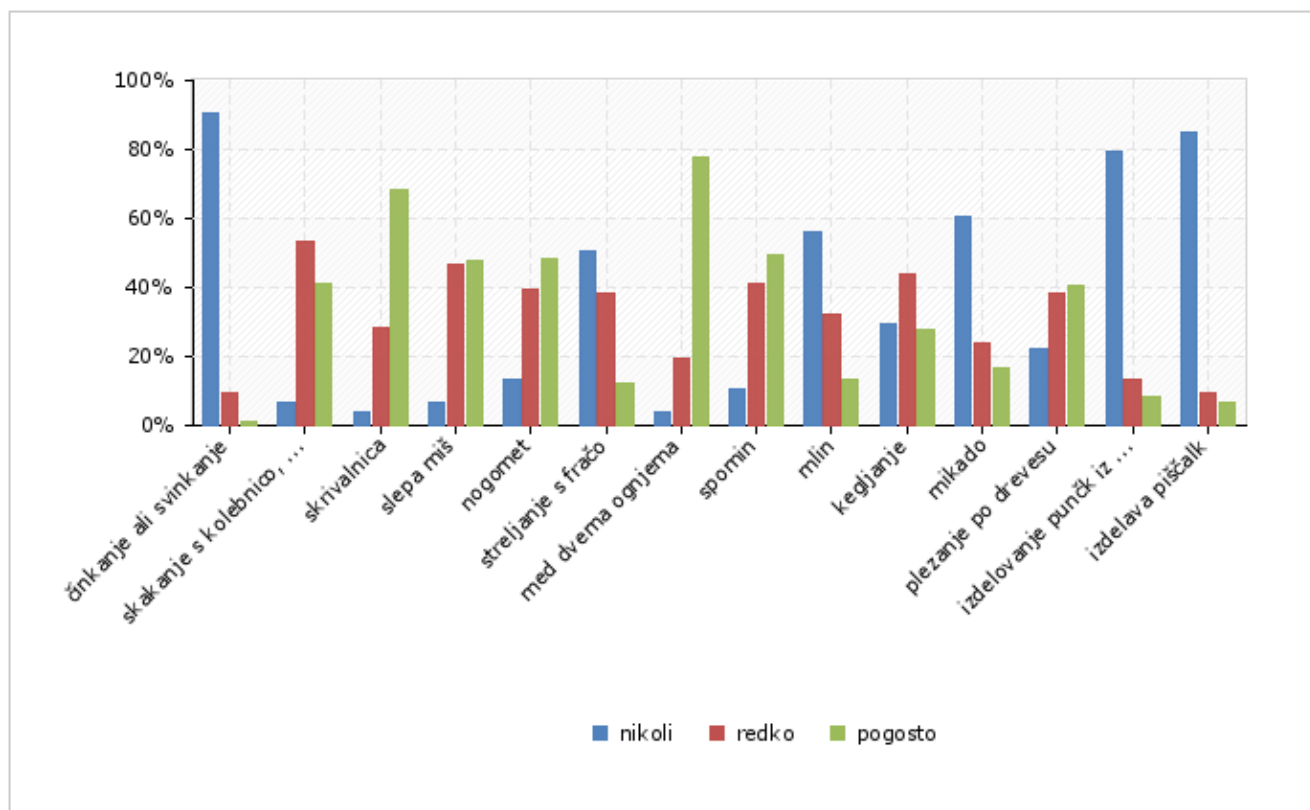
Največ osnovnošolcev, kar dve petini, je spoznalo stare igre od svojih staršev. Po ena petina pa od starih staršev in od bratov in sester. Ugotovimo lahko, da je družina pomemben dejavnik pri prenašanju starih iger na otroke. Še posebej, ker je pomemben delež dodalo tudi širše sorodstvo (strici in tete).

### 3.2.3.3 Igranje starih iger med današnjimi učenci

Tabela 8: Kako pogosto se igraš naslednje igre?

Igra	Nikoli	Redko	Pogosto	Povprečje
Činkanje ali svinkanje	99 (90%)	10 (9%)	1 (1%)	1.1
Skakanje s kolebnico, guganje	7 (6%)	58 (53%)	45 (41%)	2.3
Skrivalnica	4 (4%)	31 (28%)	75 (68%)	2.6
Slepa miš	7 (6%)	51 (46%)	52 (47%)	2.4
Nogomet	14 (13%)	43 (39%)	53 (48%)	2.4
Streljanje s fračo	55 (50%)	42 (38%)	13 (12%)	1.6
Med dvema ognjema	4 (4%)	21 (19%)	85 (77%)	2.7
Spomin	11 (10%)	45 (41%)	54 (49%)	2.4
Mlin	61 (55%)	35 (32%)	14 (13%)	1.6
Kegljanje	32 (29%)	48 (44%)	30 (27%)	2.0

Igra	Nikoli	Redko	Pogosto	Povprečje
Mikado	66 (60%)	26 (24%)	18 (16%)	1.6
Plezanje po drevesu	24 (22%)	42 (38%)	44 (40%)	2.2
Izdelovanje punčk iz cunj	87 (79%)	14 (13%)	9 (8%)	1.3
Izdelava piščalk	93 (85%)	10 (9%)	7 (6%)	1.2



Slika 8: Kako pogosto se igraš naslednje igre?

S pomočjo zgornjega grafa lahko vidimo, da današnji otroci večino iger, ki so se jih igrali nekoč zelo dobro poznajo. Od štirinajstih iger jih je devet takšnih, ki jih otroci v več kot 50% dobro poznajo.

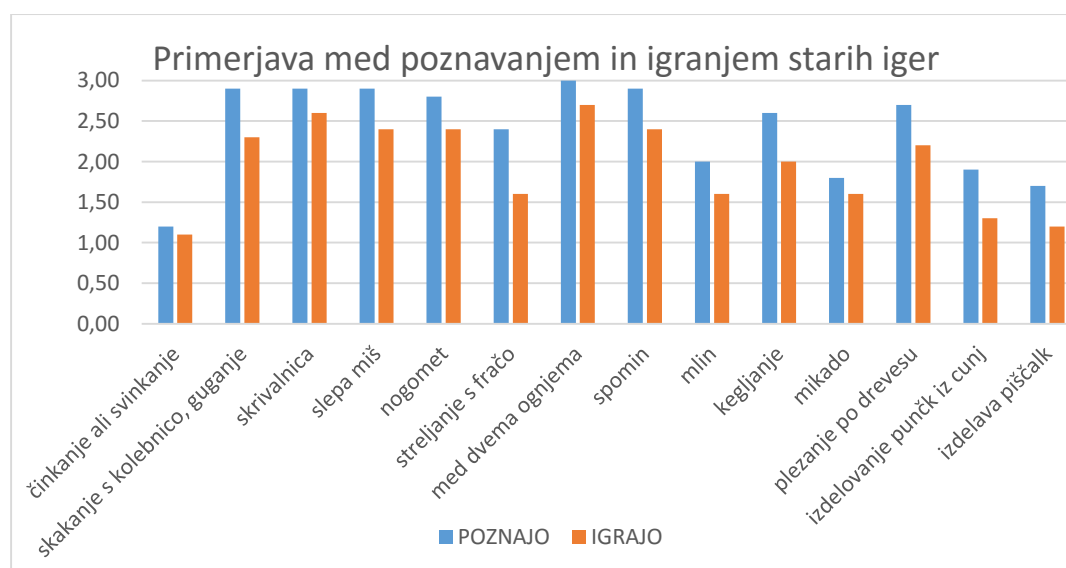
Igra činkanje ali svinkanje je zelo slabo poznana, dobro jo pozna samo 3% otrok, nepoznana je v 85 %, nato sledita mikado, ki je nepoznan v 33% , izdelava piščali, nepoznana v 19 % in izdelovanje punčk iz cunj v 27%.

Zelo dobro poznajo igre med dvema ognjema, skakanje s kolebnico, skrivalnice, slepa miš, nogomet, spomin, plezanje po drevesu. Te igre pozna več kot 90% vprašanih.

### 3.2.3.4 Primerjava med poznavanjem in igranjem starih iger

Tabela 9: Primerjava med poznavanjem in igranjem starih iger

Igra	Poznajo	Igrajo	Razlika
Činkanje ali svinkanje	1,2	1,1	0,1
Skakanje s kolebnico, guganje	2,9	2,3	0,6
Skrivalnica	2,9	2,6	0,3
Slepa miš	2,9	2,4	0,5
Nogomet	2,8	2,4	0,4
Streljanje s fračo	2,4	1,6	0,8
Med dvema ognjema	3	2,7	0,3
Spomin	2,9	2,4	0,5
Mlin	2	1,6	0,4
Kegljanje	2,6	2	0,6
Mikado	1,8	1,6	0,2
Plezanje po drevesu	2,7	2,2	0,5
Izdelovanje punčk iz cunj	1,9	1,3	0,6
Izdelava piščalk	1,7	1,2	0,5



Slika 9: Primerjava med poznavanjem in igranjem starih iger



Iz primerjave je razvidno, da se otroci manj igrajo tiste igre, ki jih manj poznajo. Razlika med poznavanjem in igranjem je največja pri streljanju s fračo: torej poznajo to igro, danes pa se le redko igrajo. Nekoliko preseneča relativno nizko poznavanje igre mikado in prav tako igranje te igre. Rezultat je posledica tega, ker te igre ne poznajo pod tem imenom. Ko smo redkim, ki so vprašali, kakšna igra je to, pojasnili, so vedeli, za katero igro gre. Med igrami, ki jih največ igrajo, so športne, oziroma gibalne igre: med dvema ognjema, nogomet, skakanje s kolebnico, skrivalnica, slepa miš. Od miselnih, družabnih iger se največ igrajo igro spomina.

## 4 ZAKLJUČEK

Na začetku raziskovalne naloge smo si zadali hipotezo, da današnji otroci poznajo igre, ki so se jih igrali v tridesetih letih 20. stol. ter nato hipotezi dodali še drugo, da se današnji otroci igrajo igre, ki so se jih igrali v tridesetih letih 20. stol. Po pregledu iger, ki smo jih pridobili na terenu ter analizi rezultatov spletne ankete, smo ugotovili, da obe naši hipotezi držita. To pomeni, da so bile naše raziskovalne metode dobro zastavljene.

Pri pisanju naloge smo se najprej osredotočili na pisne vire. Našli smo avtorja, ki je opisal igre v začetku 20. stol. Knjiga avtorja Miklavža Kureta Veselja dom iz leta 1942, nam je bila v pomoč tudi pri opisovanju iger, ki so nam jih pripovedovalci na terenu samo delno opisali.

Pri pregledu zapisov ostalih avtorjev smo ugotovili, da enotna klasifikacija iger ne obstaja. Vsak avtor po svoje in po svojih kriterijih razvršča igre. Pregledali smo tudi literaturo s področja pomena in zgodovine igre in tudi tukaj opažamo zelo raznolike poglede. Ta različnost pogledov avtorjev na naše raziskovalno delo ne vpliva.

Pri naši raziskavi smo na terenu poiskali ljudi, ki živijo v okolici Podgorcev in so rojeni leta 1942 in prej. Povprašali smo jih o tem, kdo se je igral, kje so se igrali, kdaj so se igrali, katere igre so se igrali in jih poprosili, da nam te igre, igre njihove mladosti tudi opišejo. Pogovarjali smo se s petnajstimi ljudmi in zbrali podatke o osemnajstih različnih igrah. Naredili smo analizo pogostosti pojavljanja teh iger in štirinajst od teh iger uvrstili v anketo, ki smo jo pripravili za osnovnošolce, ki obiskujejo tretji, četrti, peti in šesti razred osnovne šole.

Anketo smo izvedli na matični osnovni šoli Velika Nedelja in v njeni podružnici v Podgorcih. Skupaj je v spletni anketi sodelovalo 112 učencev in učenek. V anketi smo jim dali nalogo, da napišejo pet iger, ki se jih pogosto igrajo, nato pa so za igre, ki smo jih pridobili na terenu označili ali jih dobro poznajo, slabo poznajo oziroma jih sploh ne poznajo. Prav tako smo jih za te igre vprašali o tem, ali se jih igrajo pogosto, redko ali pa sploh ne in o tem, kje so za te igre izvedeli.

Pri pregledu odgovorov spletne ankete smo prišli do zanimive ugotovitve. Pri odgovorih na vprašanje naštej pet najbolj pogostih iger, ki se jih igraš, so prva tri mesta zasedle igre skrivalnice, med dvema ognjema in slepa miš. Rezultat kaže na veliko odstopanje od splošnega prepričanja, da se otroci večinoma igrajo računalniške igre. Le-te je kot eno izmed petih najbolj pogostih iger naštel samo devet otrok od 112 (8%).

Pri poznavanju iger pridobljenih na terenu, so učenci v večini primerov te igre poznali. Igre, za katero bi lahko rekli, da je sploh ne poznajo ni. Obstajajo le igre, ki jih slabše poznajo. To so činkanje ali svinkanje. To igro pozna samo 3% vprašanih. Igro mikado pozna 33% vprašanih in izdelavo piščalk 19%. Zelo dobro pa poznajo igre spomin, med dvema ognjema, slepa miš, skrivalnice in skakanje s kolebnico. Te je poznalo več kot 90% vprašanih.

Današnji otroci se igre, ki smo jih pridobili na terenu tudi igrajo. Zelo pogosto se igrajo igro med dvema ognjema (77%), sledijo skrivalnice v 68%. Nikoli se ne igrajo igre činkanje ali svinkanje (v 90%), sledi izdelava piščalk (85%) ter izdelava punč iz cunj (79%).

Pri raziskovalnem delu smo si zadali dve hipotezi:

**Hipoteza 1:** Otroci v današnjem času poznajo igre iz 30. let 20. stoletja.

**Hipoteza 2:** Otroci v današnjem času se igrajo igre iz 30. let 20. stoletja.

Na podlagi rezultatov, ki smo jih pridobili povzemamo naslednje ugotovitve v zvezi z poznavanjem in igranjem iger pridobljenih na terenu med današnjimi učenci.

Hipotezo: Otroci v današnjem času poznajo igre iz tridesetih let 20. stoletja, smo potrdili.

Pri odgovorih na vprašanja o poznavanju iger pridobljenih na terenu, ni bilo nobene igre, ki je vsaj eden od anketiranih otrok ne bi poznal. Slabše so prepoznali igro svinkanje ali činkanje,, najbolj pa igro med dvema ognjema.

Hipotezo: Otroci v današnjem času se igrajo igre iz 30. let 20. stoletja, smo potrdili.

Otroci se igrajo vse igre, najmanj pogosto igro svinkanje ali činkanje, najbolj pogosto pa igro med dvema ognjema.

Tukaj se pokaže povezava med slabšim poznavanjem in posledično igranjem iger.

Veseli nas, da smo na terenu pridobili kar nekaj opisov iger, ki jih bodo poustvarjalci kulturne dediščine lahko uporabili pri svojem delovanju. Otroške igre pri postavljanju odrskih postavitev vključujejo predvsem otroške folklorne skupine, pa tudi kakšne odrasle.

Našo raziskavo bi lahko razširili na klasifikacijo in igranje iger v današnjem času. Verjamemo, da bi bili izsledki te raziskave zelo zanimivi.

## 5 VIRI IN LITERATURA

Golob N., *Beremo o srednjeveških igrah in smehu*, Dostop: <http://www.rtv slo.si/kultura/beremo/o-srednjeveskih-igrah-in-smehu/142919> (10. 3. 2016)

Hebar N. (ustno sporočilo), 27. 2. 2016.

Igra, Dostop: <https://sl.wikipedia.org/wiki/Igra> (5. 3. 2016)

Ivanuša, A. (ustno sporočilo), 23. 2. 2016.

Kuret M., *Veselja dom*, 1. izd., Ljubljana, Slovenec, 1942

Kuret N., *Vesele ure*, 1. izd., Ljubljana, Mladinska knjiga, 1969

Marjanovič Umek L., Zupančič M., Fekonja U., Kavčič T., Svetina M., Tomazo Ravnik T., Bratanič B., *Razvojna psihologija*, 1. izdaja, Ljubljana, Rokus, 2004

Merčnik T., *Igra od 3. do 6. leta starosti*, Dostop: [http://www.vrtecandersen.si/tl\\_files/DOKUMENTI/svetovalna-sluzba/IGRA-od-3-do-6.pdf](http://www.vrtecandersen.si/tl_files/DOKUMENTI/svetovalna-sluzba/IGRA-od-3-do-6.pdf) (7. 3. 2016)

Notersberg I. (ustno sporočilo), 25. 2. 2016.

Ogrinc N., Pristovšek N., *Družabne igre nekoč in danes*, Celje, Mestna občina Celje, 2010, Dostop: <http://www.ce.sik.si/raziskovalne/4201004406.pdf> (17.3.2016)

*Podgorci*. Geopedija. Dostop: [http://www.geopedia.si/#T13\\_x581764.5935\\_y143141.3515\\_s14\\_b4](http://www.geopedia.si/#T13_x581764.5935_y143141.3515_s14_b4), (7. 3. 2016).

Rakuša N. (ustno sporočilo), 23. 2. 2016.

SSKJ, Dostop: [http://bos.zrc-sazu.si/cgi/a03.exe?name=sskj\\_testa&expression=igra&hs=1](http://bos.zrc-sazu.si/cgi/a03.exe?name=sskj_testa&expression=igra&hs=1) (16.3.2016).

Toličič I., *Otroška psihologija*, 2. dop. Izd., Ljubljana, Mladinska knjiga, 1973

Tomazič E., (ustno sporočilo), 24. 2. 2016.

## 6 PRILOGA

### 6.1 Anketa

#### Igre nekoč in danes

Sva učenki Julija Ozmec in Minea Kolenko. Delava raziskovalno nalogo o poznavanju in igranju starih iger. Prosiva, če si vzameš nekaj minut za izpolnitev ankete.

1. Vpiši pet iger, ki se jih najraje igraš.

2. Kako dobro poznaš naštete igre?

	Ne poznam	Slabo poznam	Dobro poznam
činkanje ali svinkanje	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
skakanje s kolebnico, guganje	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
skrivalnica	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
slepa miš	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
nogomet	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
streljanje s fračo	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
med dvema ognjema	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
spomin	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
mlin	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
kegljanje	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
mikado	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
plezanje po drevesu	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
izdelovanje punčk iz cunj	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
izdelava piščalk	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

3. Od kod poznaš te igre? (lahko označiš več odgovorov)

- od staršev
- d starih staršev
- od bratov in sester
- od stricev in tet
- Drugo:

4. Kako pogosto igraš poznane igrice?

	Nikoli	Redko	pogosto
činkanje ali svinkanje	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
skakanje s kolebnico, guganje	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
skrivalnica	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
slepa miš	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
nogomet	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
streljanje s fračo	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
med dvema ognjema	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
spomin	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
mlin	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
kegljanje	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
mikado	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
plezanje po drevesu	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
izdelovanje punčk iz cunj	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
izdelava piščalk	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

5. Kateri razred obiskuješ?

- 3.
- 4.
- 5.
- 6

6. Si fant ali punca?

- fant
- punca

Hvala za tvoje odgovore.