



OSNOVNA ŠOLA MARKOVCI

MARKOVCI 33D, 2281 MARKOVCI

TEL.: 02 766 00 41

E-POŠTA: INFO@OS-MARKOVCI.NET

SPLETNA STRAN: WWW.OS-MARKOVCI.NET

GREMA SE ŠPILAT

Stare pozabljene igre

interdisciplinarno področje:

sociologija, pedagogika

RAZISKOVALNA NALOGA

Avtorji: Ajda Mikša

Blaž Bratuša

Blažka Horvat

Mentorica: mag. Aleksandra Čeh

Markovci, 2018

ZAHVALA

Zahvaljujemo se naši mentorici Aleksandri Čeh za strokovno svetovanje in nasvete pri nastajanju raziskovalne naloge.

Zahvaljujemo se tudi vsem učencem OŠ Markovci, ki so pridno izpolnjevali anketo in odgovarjali na naše intervjuje, tako, da je naša raziskovalna naloga dobila smisel in obliko. Predvsem pa se zahvaljujemo učencem I. triade, ki so pridno poslušali pravila posameznih iger in se z nami sproščeno igrali.

Zahvala gre tudi našim staršem in starim staršem, ki so nam odprli svet v njihovo otroštvo.

KAZALO VSEBINE

POVZETEK	5
SUMMARY	6
1 UVOD	7
2 TEORETIČNI DEL	9
2.1 POZABLJENE IGRE.....	9
2.2 DELNO POZABLJENE IGRE.....	11
3 RAZISKOVALNI DEL	15
3.1 RAZISKOVALNI PROBLEM.....	15
3.2 CILJI RAZISKOVALNE NALOGE	15
3.3 METODE DE LA	16
3.4 POSTAVITEV HIPOTEZ	16
3.5 PREDSTAVITEV RAZISKOVALNIH REZULTATOV	17
3.5.1 PREŽIVLJANJE PROSTEGA ČASA V OTROŠTVU	17
3.5.2 IGRA IN DRUŽENJE	18
3.5.3 NAJLJUBŠA IGRAČA	19
3.5.4 NAJLJUBŠA IGRA S PRIJATELJI	20
3.5.5 STARE »POZABLJENE« IGRE	21
4 ANALIZA IN PREVERJANJE HIPOTEZ	23
5 ZAKLJUČEK	24
6 LITERATURA	25
PRILOGA 1	26
PRILOGA 2	27

KAZALO GRAFIKONOV

Grafikon 1	17
Grafikon 2	18
Grafikon 3	18
Grafikon 4	19
Grafikon 5	19
Grafikon 6	20
Grafikon 7	20
Grafikon 8	21
Grafikon 9	21
Grafikon 10	22

POVZETEK

A si predstavljate življenje brez igre?

Seveda ne, saj igra otroku predstavlja aktivno in nadvse zanimivo preživljanje njegovega časa. Igra je svobodna, spontana in ustvarjalna aktivnost.¹ V igri otrok uživa in je zadovoljen. Ker sama igra, v mislih imamo igre z vrstniki, s prijatelji, nudi takšno zadovoljstvo, smo se odločili, da del tega zadovoljstva, ki so ga ob tem občutili naši dedki in babice, prav tako starši, prenesemo na mlajšo generacijo, na I. triado. Predpostavljali smo, da otroci I. triade OŠ Markovci ne poznajo več iger iz starih časov, saj prevlada računalniške tehnologije onemogoča igro s sovrstniki, zlasti na prostem, v naravi. Otroci so vse več na tablicah in mobilnih aparatih, vse manj se družijo in igrajo med seboj. Te stare gibalne igre pa tonejo v pozabo. Zato smo zbrali nam nekaj zanimivih iger in otrokom predstavili te igre ter jim razložili pravila. Ko smo se začeli igrati, so njihovi srčki zaigrali, vsak otrok je bil motiviran in nasmejan. Tudi sami so nam na koncu povedali, da je takšna igra dosti bolj zanimiva od tiste, ki se je igrajo sami doma.

Računalniške igrice in plastični junaki ne morejo nadomestiti izkušenj pridobljenih z igro na prostem v družbi vrstnikov, sosedov in prijateljev. Iz ankete smo izvedeli, da so si včasih otroci sami izdelovali igrače iz vej, cunj, kamenčkov, lesa, krede. Igrače so bile preproste in skromne, vendar ob njihovi izdelavi so otroci razvijali svojo kreativnost. Zato je pomembno, da mi, malo starejši otroci, popeljemo mlajše otroke v svet igre, katerega so poznali naši stari starši in starši. V sodelovalnem delu je moč, ki nas krepi, tako duha kot telo.

Tako kot je dejal Friderich Fröbel: »Igra je najvišja stopnja otrokovega razvoja, je spontan izraz misli in občutkov, je najčistejša stvaritev otrokovega uma.«²

KLJUČNE BESEDE: igra, igrače, pozabljene igre, stari starši, starši, sodelovanje

¹ Batistič Zorec, M., Marjanovič Umek, L. in Lešnik Musek, P. (1996). Otrokov razvoj starostno heterogenih skupinah v vrtcu. Ljubljana: Pedagoška fakulteta, str. 12.

² http://www.ringaraja.net/clanek/se-poznate-stare-igre-se-jih-se-igrate_4721.html?page

SUMMARY

Can you imagine life without play?

Of course not. Play is a child's active and pleasurable pastime. Play is a free, spontaneous and creative activity. Children enjoy playing games and it makes them happy. As playing with peers or friends is so engaging and exciting, we decided to share part of this excitement, experienced by our parents and grandparents, with younger children who attend the first learning cycle.

We assumed that the children who attend the first learning cycle at Markovci Primary School are not familiar with traditional games, since the emerging supremacy of digital games over traditional ones prevents outdoor games and peer social interactions. Children spend more time playing computer games on their tablets and phones, and less time socializing and interacting with each other. Traditional games consisting of physical activities are falling into oblivion; therefore, we chose some games we considered interesting enough and showed them to the children. We also explained the rules. When they started playing, we could see how happy they became. Every child was smiling and seemed to be motivated. At the end, they said that such games are far more interesting than the ones they play alone at home.

Computer games and virtual characters cannot replace experiences children get when playing outdoors with their peers, neighbours and friends. Surveys show that in the past children used to play with toys they made themselves using branches, rags, pebbles, wood, and chalk. The toys were simple and modest, but by making them children developed their creativity. Thus, it is important that we – a bit older children – take younger children into the world of games, which our parents and grandparents used to play. Social skills and human interactions provide opportunities and power, which strengthen our mind, body and soul.

As Friderich Fröbel once said: “Play is the highest expression of human development in childhood for it alone is the free expression of what is in a child's soul”.

KEY WORDS: play, toys, forgotten games, grandparents, parents, interaction

1 UVOD

Igra je živa. Včeraj. Danes. Jutri.

Igra otroka je spontana, prostovoljna, prijetna in ustvarjalna dejavnost. Preko igre se otrok uči, spoznava sebe, svoje prijatelje in svet v katerem živi. Razvija svoje različne sposobnosti. Igra vpliva na otrokovo mišljenje, ki se z igro nenehno razvija. Na ta način pridobiva izkušnje in znanja, ki vplivajo na otrokovo čustveno in socialno življenje ter prispevajo h govornemu razvoju.³ Otroci se učijo strpnosti in medsebojnega sodelovanja.

Včasih je bila igra drugačna, ni bilo toliko igrač kot jih je danes. Igre naših babic in dedkov se bolj ali manj potapljajo v pozabo in na dan prihajajo nove, na žalost vse več računalniških iger, ki omejujejo otrokovo kreativnost in druženje med vrstniki. Lansko leto so naše učenke raziskovale vpliv mobilne tehnologije na naše učence. Dokazale so, da večina učencev v svojem prostem času posežejo po mobilnih telefonih. Zato smo se letos odločile za raziskovalno nalogo o starih, pozabljenih igrah. Naš cilj je predstavitev gibalnih iger otrokom prve triade, da bi se otroci spet več medsebojno igrali in uživali ob igrah na prostem.

Navdih za to temo nam je dala naša mentorica Aleksandra Čeh, ki je skupaj z učiteljico Natašo Lačen sodelovala v e Twinning projektu z naslovom » Pozabljene igre ». Cilj projekta je bil vrniti stare igre v otroški vsakdan in preko njih spodbuditi realno komunikacijo, ki se je z uvedbo sodobne IKT postavila na stranski tir.

Nad temo smo bili vsi trije več kot navdušeni, saj smo se kot majhni otroci zelo radi igrali iger kot so npr. Ristanc, Kdo se boji črnega moža, Barvice, Zvezdice metat, Ali je kaj trden most,...

Učenci zadnje triade osnovne šole Markovci poznajo večino iger iz časa, ko še ni bilo telefonov in tablic, kaj šele računalnikov. Med raziskovanjem o igrah smo naleteli na igre, ki jih tudi sami ne poznamo npr. Zemljo krast, Mlin... A smo o njih povprašali starše in stare starše. Ostale informacije smo dobivali na internetu in iz knjig.

Ugotovili smo, da je večino igrač bilo izdelanih doma večinoma iz kamenčkov, paličic, koruznih klasov, saj kupljenih igrač večinoma niso imeli. Ugotovili smo tudi, da se je družina ob slabem vremenu zbrala v kuhinji ali dnevnem prostoru, kjer so fantje skoraj vedno kartali, punce pa so si ob topli peči pletle

³ www.oshjh-staritrg.si/files/2013/03/OTROKOVA_IGRA.pdf

kitke. Skupaj so igrali tudi priljubljeno igro Mlin. Drugače pa so se igrali na prostem, pozimi so se sankali, poleti pa so si naredili žogo iz cunj, se lovili okrog hiše, se skrivali, se igrali Slepe miše.

Raziskovalno delo smo razdelili na dva dela. V prvem delu smo raziskovali stare pozabljene igre, predvsem gibalne igre, saj smo mnenja, da se današnji otroci premalo gibljejo in premalo igrajo v skupinah v smislu proste oz. svobodne igre. Te informacije smo pridobivali s pomočjo ankete, ki so bile namenjene babicam in dedkom, prav tako našim staršem. S vprašanji smo tudi »bombardirali« naše delavce na OŠ Markovci (učitelje, čistilke, tajništvo) in si odgovore zapisovali. Do nekaj podatkov pa smo prišli iz knjig in interneta. Na podlagi podatkov, ki smo jih dobili, smo zapisali in opisali stare rajalne igre. Drugi del raziskovalnega dela pa je konkretno temeljil na delu z učenci I. triade, kjer smo se skupaj učili pravil iger in se skupaj igrali.

Cilj naše raziskovalne naloge je, da raziščemo nam še nepoznane igre in kako je le ta pomembna za naš razvoj. Poskušali smo podoživeti življenjski vsakdan naših babic in dedkov in hkrati spodbuditi zanimanje za tovrstne igre, ki so bile povezane z naravo, družabnostjo in skromnostjo. V ospredje smo postavili medgeneracijsko učenje.

2 TEORETIČNI DEL

Teoretični del smo razdelili na tri dele. Prvi del vsebuje opis iger, ki jih ne poznamo in jih smatramo pod pozabljene igre. Ta del je tudi najpomembnejši in zato najboljšežnejši. Cilj je bil stare pozabljene igre vrniti v otrokov vsakdan. Drugi del opisuje igre, ki so delno znane. To pomeni, da se jih spomnimo iz otroških let, vendar mlajši generaciji niso več znane. V zadnjem delu opisujemo igre, ki so se jih igrali naši stari starši, starši in se jih igramo še danes tudi mi, otroci.

2.1 POZABLJENE IGRE

Ljubljana – Zagreb – Beograd

Eden od igralcev stoji s hrbtom obrnjen proti drugim, ki so na začetku za črto. Voditelj izgovarja »Ljubljana – Zagreb – Beograd. Stop.« v različnih hitrostih. Med tem se udeleženci premikajo proti njemu. Ko izreče besedo stop, se obrne proti ostalim igralcem. Če vidi katerega, da se premika, ga pošlje nazaj za črto (na začetek). Cilj igre je, da se eden od igralcev dotakne voditelja.⁴



slika 1

⁴ <http://baza-iger.skavt.net/ljubljana-zagreb-beograd>

Zemljo krast

S palico narišemo krog, in ga enakomerno razdelimo na tolikšno število delov, kot je igralcev. v središče kroga narišemo še manjši krog, ki služi za določanje smeri, v katero pade palica (beri naprej).

Igra poteka tako, da eden izmed igralcev v sredini kroga drži palico navpično navzgor, nato pa jo spusti. Palica posledično pade v eno izmed ozemelj, in igralec, v čigar ozemlje je palica padla, jo more čimprej pohoditi, in zavpiti "stop!".

Medtem imajo ostali soigralci čas, da se razbežijo in se čimbolj umaknejo. Ko se zasliši "stop!", se morajo vsi igralci ustaviti. Nato je vrsta na igralcu, ki ima palico. Ta poskuša s kamenčkom ali lahko palico zadeti enega od soigralcev. Če mu to uspe, lahko s palico 'vzame'

(nariše) kos ozemlje soigralcu, toda le toliko, kolikor lahko doseže iz svojega ozemlja, brez da bi se pri tem prestopil. Označeno ozemlje je sedaj njegovo.

V primeru da nasprotnika zgreši, je nato on upravičen da krade zemljo tistemu, ki ga ni zadel s palico. Nato se krog igre ponovi, tokrat palico v sredini kroga spusti igralec, ki je izgubil zemljo.⁵

Punce, punce ven

Igra je podobna ristanču, le da tu narišemo pravokotnik in ga razdelimo na šest delov. V vsako polje napišemo črko in sicer:

P = punce

F = fantje

B = barve

Š = števila

Ž = živali

Č = črke

Otroci določijo nekoga, ki začne in ta sonožno skoči v polje in zakliče PUNCE, PUNCE VEN potem skoči ven in spet v prvo polje, drugo, tretje, četrto... pri tem našteva različna imena punc, ko pride do polja kjer je začel, skoči ven in se premakne k naslednjemu polju kjer zakliče FANTJE, FANTJE VEN in ponovi pot le da tu našteva imena fantov.

Igro lahko tudi otežimo: igralec mora skakati nazaj, ali pa se igralci spomnijo težje kategorije npr. znamka avtomobila, reke, glavna mesta, države.⁶

Kamenčkanje

Za igro so pastirji skopali ne ravno globoko, kakšnih 15 cm široko jamico z ravnim dnom, v katero so (na sredino) položili kamenček. Pri igri je vsak od pastirjev imel 5 kamenčkov. Pastirji so te kamenčke metali proti izkopani jamici tako, da so pristali čim bližje jamici, vanjo pa noben kamenček ni smel pasti.

⁵ <https://druzinskitrenutki.wordpress.com/2011/05/06/igre-na-prostem-zemljo-krast/>

⁶ http://www.ringaraja.net/clanek/se-poznate-stare-igre-se-jih-se-igrate_4721.html

Če je kateri od kamenčkov padel v jamico, je moral pastir igro prekiniti. Za kazen je moral steči vračati živino, ki je morda delala škodo na njivi ali pa se je preveč oddaljila. Pastir, ki je kamenčke vrgel proti jamici tako, da noben ni padel v jamico, je potem z izkrivljenim kazalcem sunkovito frcnil vsakega od kamenčkov proti jamici; pri tem so ciljali kamenček, ki je bil na sredini jamice. Najbolj uspešen pri metanju kamenčkov in nato pri ciljanju kamenčka v jamici je bil zmagovalec. Za nagrado je dobil običajno pleteno košarico, ki jo je že pred igro spletel eden od pastirjev.⁷

Koze zbijat

Nariše se polje, z dvema črtama (polje se omeji na 10m).

Na sredo tega polja se postavi velik kamen. Igralec se postavi poleg kamna in nanj položi pločevinko (od lakov ali barv). Ostali pa se postavijo ob obe črti in s kamnom (manjši kamenček) poskusijo zadeti pločevinko s kamna. Če pločevinka ne stoji na kamnu se lahko teče na drugo stran in seveda pobere tudi svoj kamen. Sčasoma se pločevinka obtolče in potem jo je zelo težko postaviti na kamen da bi tam stala. Kadar je pločevinka na kamnu igralec lahko ujame vsakega ki je v polju in ga izloči iz igre. Zadnji, ki ostane pa ga zamenja kot pastir. Igra ima sicer nevarne pasti in možne so seveda poškodbe, zato jo moremo igrati previdno.

Kovance pihat

Je ena od iger v zaprtih prostorih. V tistem času je bilo več kovancev aluminijastih, in so bili mali ali veliki. Kovanec pihamo po ravni površini (npr. miza) s kratkim p. Izmenično pihata oba igralca, ki sodelujeta pri igri. Cilj igre je, da s pihanjem postaviš svoj kovanec na nasprotnikovega in zmagáš. Danes bi bili za to igro najprimernejši kovanci po 10 centov ali 5 centov.⁸

Vreče šivat

Otroci stojijo v vrsti drug za drugim. Prvi se počepne in drugi skoči preko njega in se prav tako počepne. Naslednji skoči preko obeh otrok in se tudi sam počepne. Tako se igra nadaljuje, vse dokler zadnji otrok ne skoči preko vseh otrok. Ko se zadnji počepne, se začne nov krog.

2.2 DELNO POZABLJENE IGRE

Tiča vaga

Igra je zelo enostavna in vesela. Otroci se primejo za kožo na zgornji strani dlani in roke čim bolj pomešajo. Skupaj začnejo čim hitreje in glasno govoriti: **Tiča vaga, tiča vaga**, ob tem pa dvigujejo roke. Pri »ššššš« se spustijo in čim hitreje spet primejo.

⁷ http://www.ringaraja.net/clanek/se-poznate-stare-igre-se-jih-se-igrate_4721.html

⁸ http://www.ringaraja.net/clanek/se-poznate-stare-igre-se-jih-se-igrate_4721.html



Elektrika

Otroci se posedejo v krog. Določijo, kdo bo začel, v katero smer bo šla igra in kakšen bo gib (skok, stisk roke, pogled, dvig roke) in nato ga otroci ponavljajo v krogu.



Slepe miši

Slepe miši je zelo stara igra, ki so jo poznali že v stoletjih nazaj. Igra se odvija tako, da en od igralcev, ki ga določijo z izštevanke, zavežejo oči (trak, šal), trdno, da ne more videt. Igralca nato zavrtijo okoli osi in se razbežijo. Bistvo te igre je, da miško lahko cukamo, kličemo, zato se miška obrne proti nam in nas išče. Posledično se miška lahko spotakne in pade, a ko nekoga ulovi je igre konec. Lahko pa otežimo igro tako, da mora miška ujetnika prepoznati.

2.3 STARE NEPOZABLJENE IGRE

Zanimivo je, da pa vse le ne gre v pozabo. Tako so se tudi te igre obdržale točno take kot so bile nekoč. Ko smo povprašali mlajše, kakšne igre brez rekvizitov se danes igrajo jih večina odgovori Kdo se boji črnega moža, Barvice, Ali je kaj trden most, Ristanc, Gnilo jajce,...

Gnilo jajce

Še danes se jo igramo doma, na rojstnih dnevih, poletnih taborih... Igra je zelo preprosta in pri njej sploh ne rabiš veliko razmišljati. Nekaj otrok čepi v krogu, eden pa ima v rokah kos pomečkanega papirja ali robček, kar predstavlja gnilo jajce. Medtem, ko kroži okoli kroga, si prepeva pesmico: »Belo letalo po zraku leti, kdor se upira po puklu dobi! » V določenem trenutku se sam odloči, da spusti kos papirja za hrbtom enega od soigralcev v krogu. Seveda mora to narediti čim bolj neopazno in hitro. Takoj, ko otrok opazi, da mu je bilo nastavljeno »gnilo jajce«, prime »gnilo jajce« in začne v krogu loviti tistega, ki mu ga je nastavil. Otrok mora drugega otroka, ki mu je podtaknil "gnilo jajce" ujeti preden pride okoli kroga, to pomeni, do svojega mesta, ki ga je imel v krogu, preden mu je bilo »gnilo jajce« podtaknjeno. Če je bežeči otrok (tisti, ki je nastavil jajce) ujet, je on "gnilo jajce". Za kazen mora čepet na sredo kroga, dokler ga ne zamenja drug igralec. Igro zunaj kroga nadaljuje otrok, kateremu je bilo podtaknjeno "gnilo jajce". Če mu uspe ubežati, nadaljuje igro zunaj kroga sam, drugi otrok pa gre na sredino kroga kot »gnilo jajce«.

Zelo zanimiva in igriva igra je pa tudi **Kdo se boji črnega moža.**

To igro smo se velikokrat igrali v šoli pri športni, namesto tekanja v krogu. Igra se igra tako da, eden od otrok je črni mož in se postavi na eno stran prostora. Ostali otroci pa na drugo. Črni mož zakliče: »Ali se kdo boji črnega moža?« Otroci: »Neee!« »Kaj pa če pride?« »Pa zbežimo!« »Kam?!« »Na drugo stran!« in stečejo proti črnemu možu. Črni mož jih lovi in kogar se dotakne postane njegov pomočnik. Otroci lahko tečejo le naprej in ne tudi nazaj. Otrok, ki je ujet zadnji, postane v naslednji igri črni mož.



Podobna igra črnemu možu so pa tudi **Barvice**. Tudi pri Barvicah se dosti teka. Imamo enega kupca in enega prodajalca, ostali so barvice. Prodajalec na uho vsakemu pove svojo barvo, ki se lahko tudi ponavljajo. Barvice sedijo na klopi, kupec pa sprašuje po barvah. Če ugotovi pravo barvo, vsi igralci s to barvo stečejo stran, kupec pa jih mora ujeti. Ujeta barvica postane kupec, če pa se vse barvice prej vrnejo na svoje mesto, kupec ostane isti.

Malo manj poznana igra med mlajšimi pa je **Ali je kaj trden most**.

Dva otroka si stopita nasproti in se primeta za roke. Tako naredita »most«. Dogovorita se, kaj bo kateri predstavljal npr. en bo diamant drugi pa zlato. Včasih so predstavljali avto in zlato kočijo, danes pa si otroci izbirajo že bolj moderne stvari. Ostali otroci ju ne smejo slišati. Ostali otroci se postavijo v kolono in se primejo drug drugega za ramena. Prva v koloni je lokomotiva, ki vodi ostale po prostoru. Čučuču – uhhuuuu. Gre vlak, dokler ne pride do mosta. Ko pridejo do mosta, vsi otroci skupaj vprašajo: »Ali je kaj trden most?«

Most odgovori: »Kot kamen, skala, kost.« Otroci vprašajo: »Lahko gre naša vojska skoz'?« Most odgovori: »Če nam zadnjega pustite.« Otroci: »Če ga le ulovite.« Most dvigne roke in kolona gre naprej pod rokami. Pri zadnjem otroku pa most spusti roke in ga ujame. Most vpraša ujetega: »Kaj imaš rajši: zlato kočijo ali avto (ali kaj drugega, kar sta si izbrala otroka, ki predstavljata most)?« Ujet otrok se odloči za en predmet in se postavi za tisti del mostu, ki predstavlja ta predmet. To se ponavlja, dokler ne ujameta zadnjega otroka, oziroma lokomotive. Ko ga ujameta, ga rahlo potiskata levo in desno in štejeta dneve v tednu: ponedeljek, torek,... Lokomotiva pri tem poskuša pobegniti. Seveda ji ne uspe! Na koncu tudi lokomotiva izbere med dvema predmetoma in se pridruži ostalim, ki so se zvrstili v koloni na vsaki strani mosta. Trdno se primejo med seboj in začno vleči. Vsak del mosta s svojo ekipo vleče v svojo smer. Kakor, da bi vlekli vrv, le da se oba otroka, ki predstavljata most, držita za roke. Ostali se držijo za pasove. Skupina, ki uspe obstati na nogah, je zmagovalka. Tista, ki pade na tla, seveda izgubi.



Ristanc

Pripomočki so kreda, kamenček. Po tem na tla narišemo kvadrate v obliki letala (najprej dva enojna, en dvojni, en enojni, en dvojni in na vrhu še en v obliki polkroga) in vanje napišemo številke od ena do sedem. Kamenček vržemo v prvi kvadrataček in skačemo po oštevilčenih kvadratih po eni v enojnih in dveh nogah v dvojnih kvadratih. V polkrogu se lahko spočijemo in se na enak način vrnemo na izhodišče, vmes pa pobereмо svoj kamenček. Tako nadaljujemo po naslednjih številkah. Če kamenčka ne vržemo v pravi kvadrat ali se med skakanjem prevrnemo ali v enojnem kvadratu stopimo na tla tudi z drugo nogo, je na vrsti drug igralec. Zmaga igralec, ki uspešno zaključi s sedmico.

3 RAZISKOVALNI DEL

3.1 RAZISKOVALNI PROBLEM

V današnjem času je vse manj druženja med vrstniki, kar je posledica tempa današnjega časa: matere niso več doma, ki bi samo skrbele za družino in ostala gospodinjska opravila, ampak hodijo v službo, da lahko skupaj z možem preživita družino. Zaradi tega otroci ostajajo dolgo v šoli, predvsem mlajša generacija, ki je ciljna publika naše raziskovalne naloge. Ti otroci ostajajo v oddelku podaljšanega bivanja na naši šoli do 16.20 ure. Otroci obiskujejo veliko vodenih aktivnosti, ki se odvijajo ali v šoli ali izven nje. Nimajo več veliko časa za druženje, saj ko so doma, se najraje zaigrajo kar sami, kar je razvidno iz anketnih podatkov. Tukaj želimo opozoriti na sodoben problem, kjer mladi postajajo vse večji individualisti, so zelo tekmovalni in izgublja se čustvena inteligenca. Zato smo se odločili, da vsaj naše otroke malo zblížamo in jim pokažemo, kako prosti čas koristneje izrabiti ter da je ta način dosti bolj zabaven in prijeten. Poleg naštetega, pa je seveda namen naše raziskave tudi ta, da se otroci naučijo starih gibalnih iger in da kulturna dediščina našega kraja ne bi tonila v pozabo.

3.2 CILJI RAZISKOVALNE NALOGE

Naši cilji so bili že takoj jasno določeni. Ti so:

- spodbuditi medgeneracijsko sodelovanje učencev OŠ Markovci,
- razvijati sodelovalno učenje in divergentno mišljenje ob igri z nestrukturiranim materialom,
- raziskati, kako se je igra spremenila skozi čas,
- spodbujati kreativnost, dobre medsebojne odnose, govor,
- spoznavanje novih oz. starih iger in uživanje v igri.

3.3 METODE DE LA

- **pogovor:** večsmerna komunikacija, anketa, intervju,
- **raziskovanje:** je potekalo na več nivojih: interpretacija rezultatov ankete, iskanje informacij s pomočjo različnih virov,
- **igra:** igranje različnih starih pozabljenih otroških iger iz preteklosti,
- **razlaga:** predstavitev raziskovalnega problema, organizacija dela, razlaga pravil posameznih iger.

3.4 POSTAVITEV HIPOTEZ

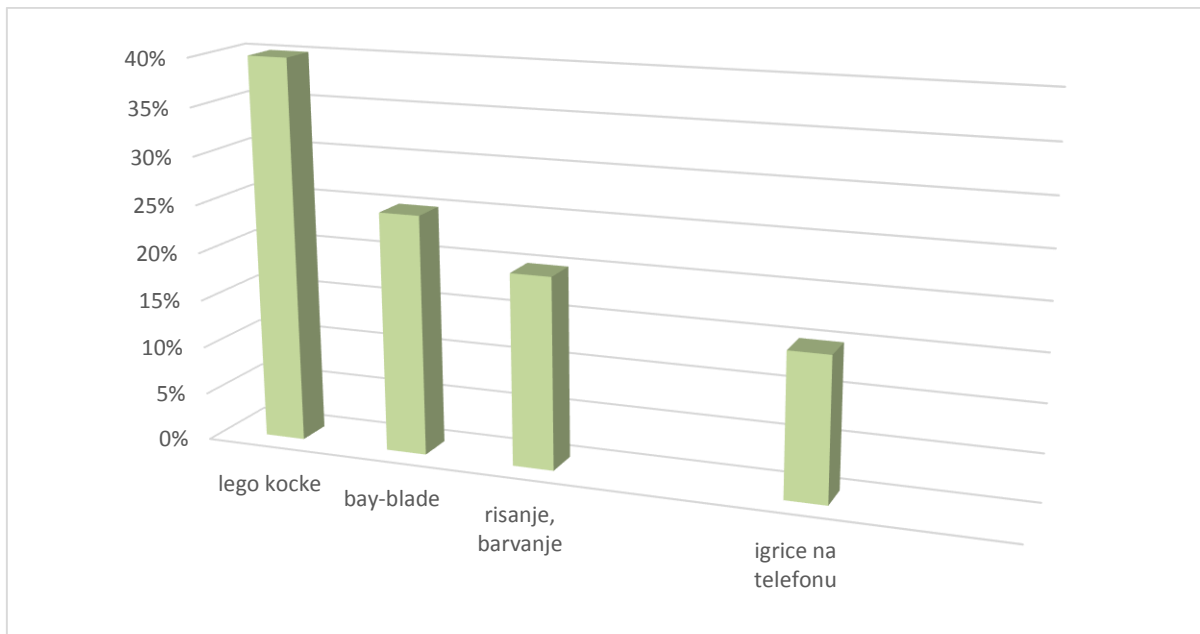
- **H1:** Zaradi IKT razvoja so otroci nedružabni
- **H2:** Otroci I. triade ne poznajo več iger iz starih časov
- **H3:** Predstavitev iger in njihova aktualizacija bo našim mlajšim učencem pognala kri po žilah

3.5 PREDSTAVITEV RAZISKOVALNIH REZULTATOV

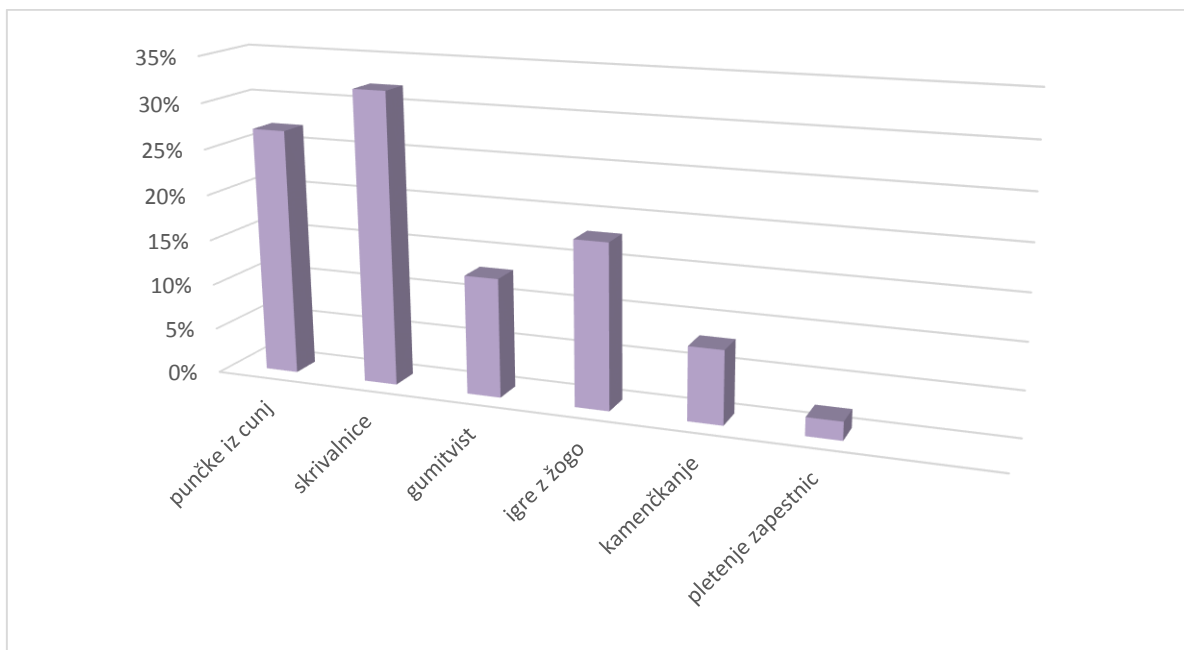
Na podlagi analize odgovorov, ki smo jih dobili z anketo in intervjuji, smo pripravili grafične prikaze obeh generacij; starejših in mlajših. Tako smo rezultate lažje primerjali glede na njihovo podobnost oziroma različnost v podanih odgovorih. Rezultate učencev smo prikazali v grafih, ki so obarvani z zeleno barvo, rezultate naše starejše generacije pa z vijolično barvo.

3.5.1 PREŽIVLJANJE PROSTEGA ČASA V OTROŠTVU

Na vprašanje, kako svoj prosti čas preživljamo učenci OŠ Markovci, je razvidno, da se mlajši otroci igrajo največ doma z lego kockami. Fantje se igrajo z bay-bladi, punce rade rišejo in barvajo. Nekaj učencev pa najraje igrajo igrice na telefonih. Radi tudi kolesarijo, fantje pa igrajo nogomet. Naši starši in stari starši pa so se najraje igrali s punčkami iz cunj, s kamenčki, punce pa so si pletle zapestnice. Igrali so se skrivalnic. Naše mame pa so rade skakale gumitvist.



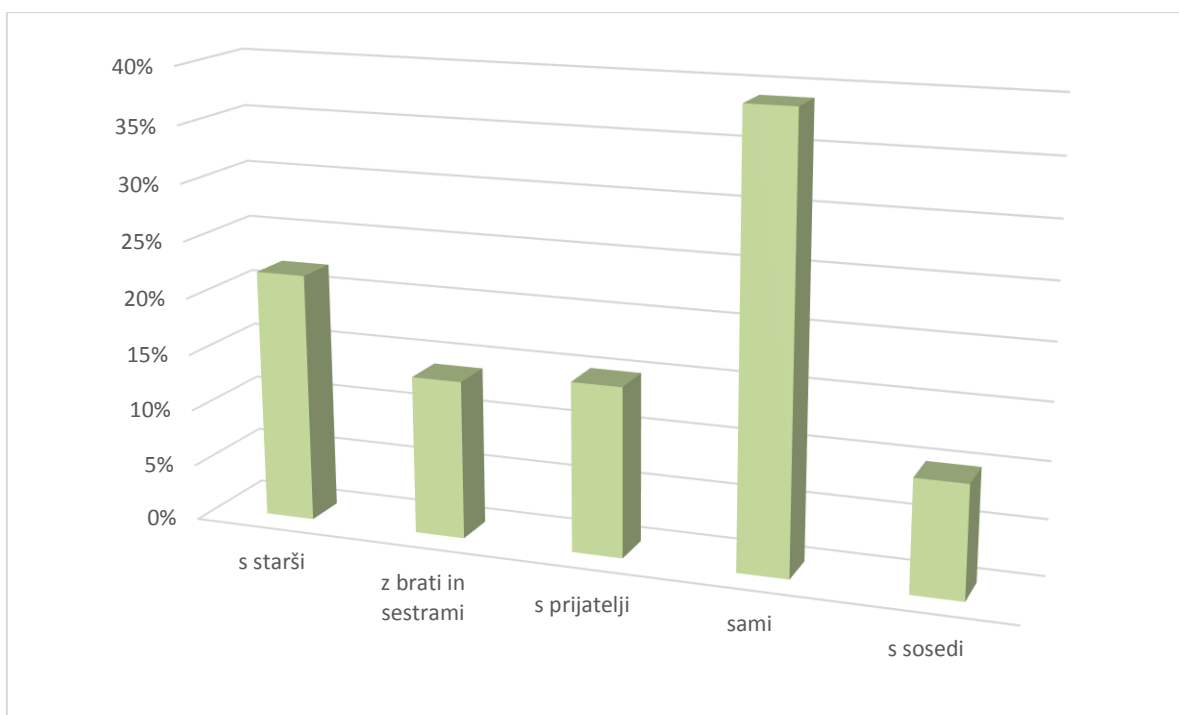
Grafikon 1



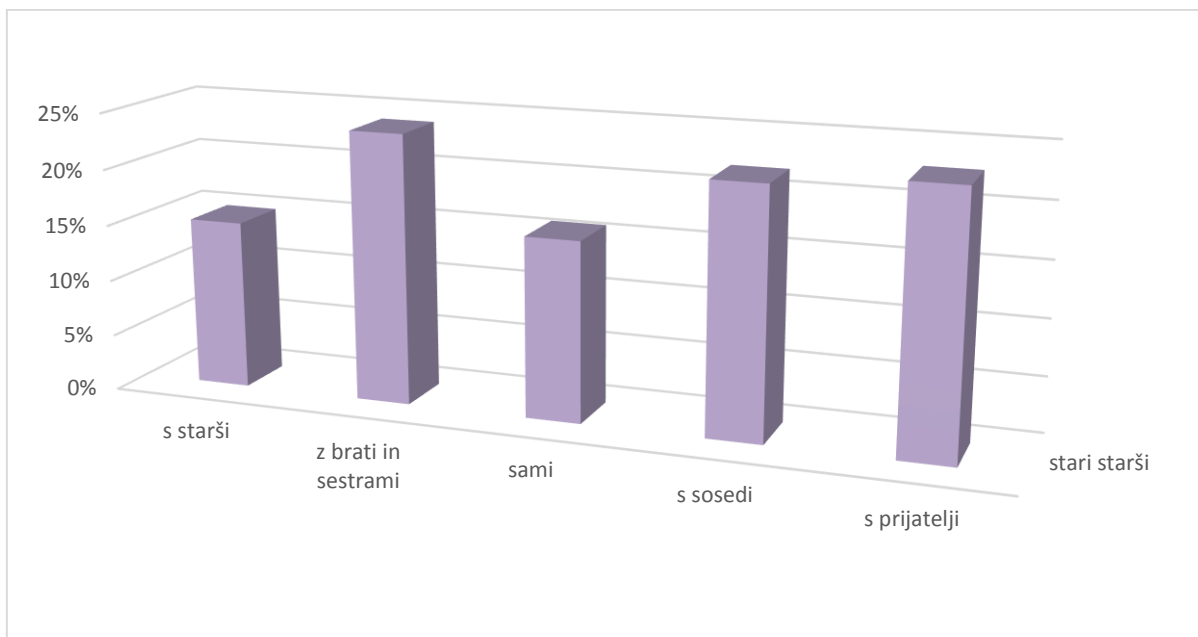
Grafikon 2

3.5.2 IGRA IN DRUŽENJE

Na vprašanje »S kom se najraje igraš«?, so predvsem mlajši učenci odgovorili, da se najraje igrajo sami, na drugo mesto so postavili starše. Šele nato se pojavi igra z brati in sestrami ter prijatelji oz. z vrstniki. V nasprotju z njimi, pa so se naše babice in dedki najraje igrali z otroci (bratje in sestre, prijatelji, sosedi).



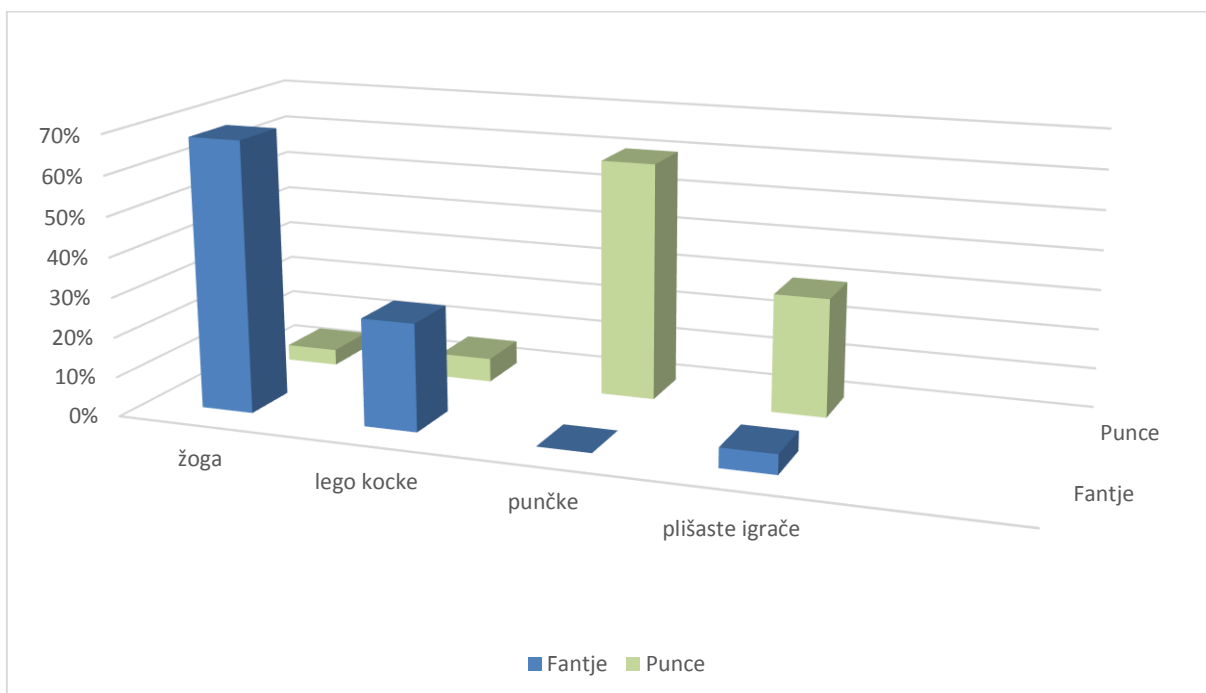
Grafikon 3



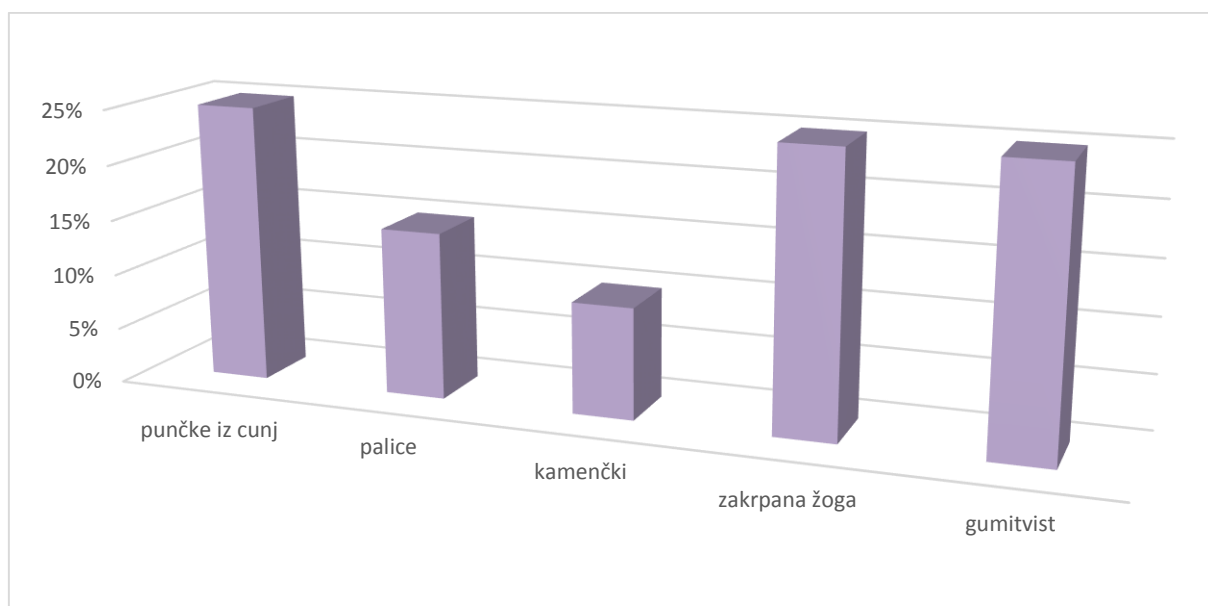
Grafikon 4

3.5.3 NAJLJUBŠA IGRAČA

Pri vprašanju o najljubši igrači («S čim se najraje igraš 7 si se igral?») pa se pokaže največji razkorak med odgovori obeh generacij. Mlajši otroci se najraje igrajo z igračami, ki so kupljene v trgovini (z žogo, s punčkami, z lego kockami in s plišastimi igračami), pri čemer pa starejša generacija odgovarja s popolnoma drugačnimi odgovori. Njihove najljubše igrače so bile vzete iz narave, kot so na primer kamenčki, palice ali pa narejene kar izpod njihovih gibčnih prstkov (punčke iz cunj, zakrpane žoge,...).



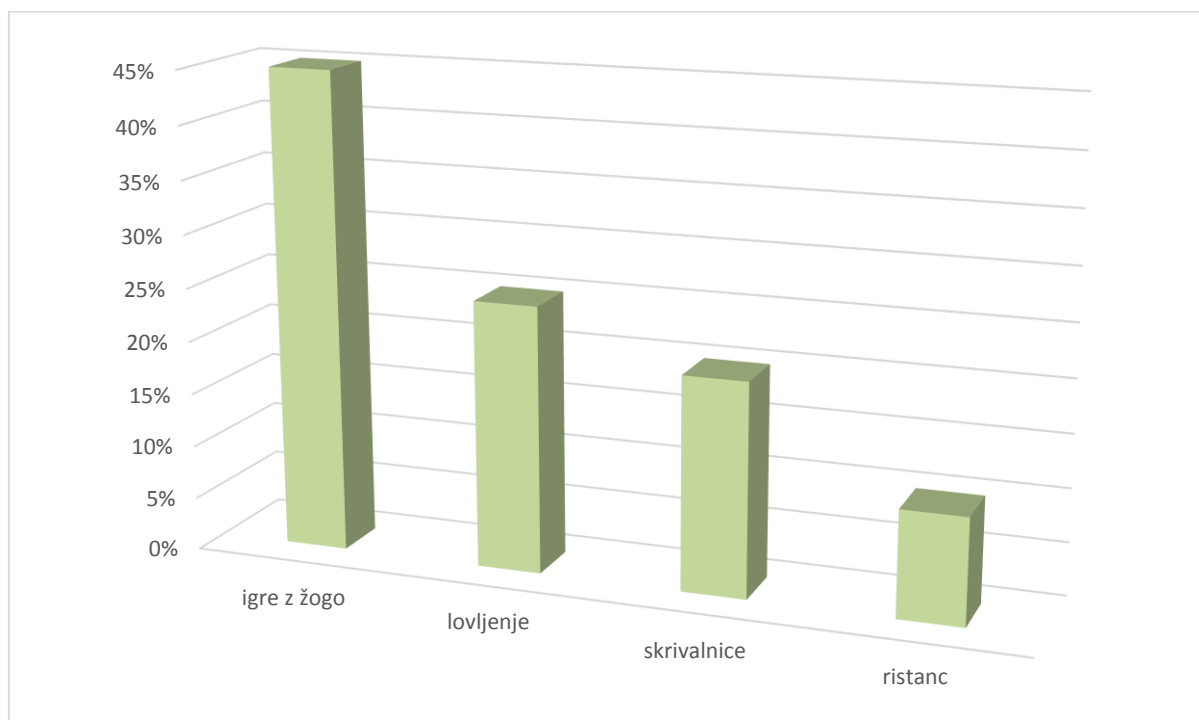
Grafikon 5



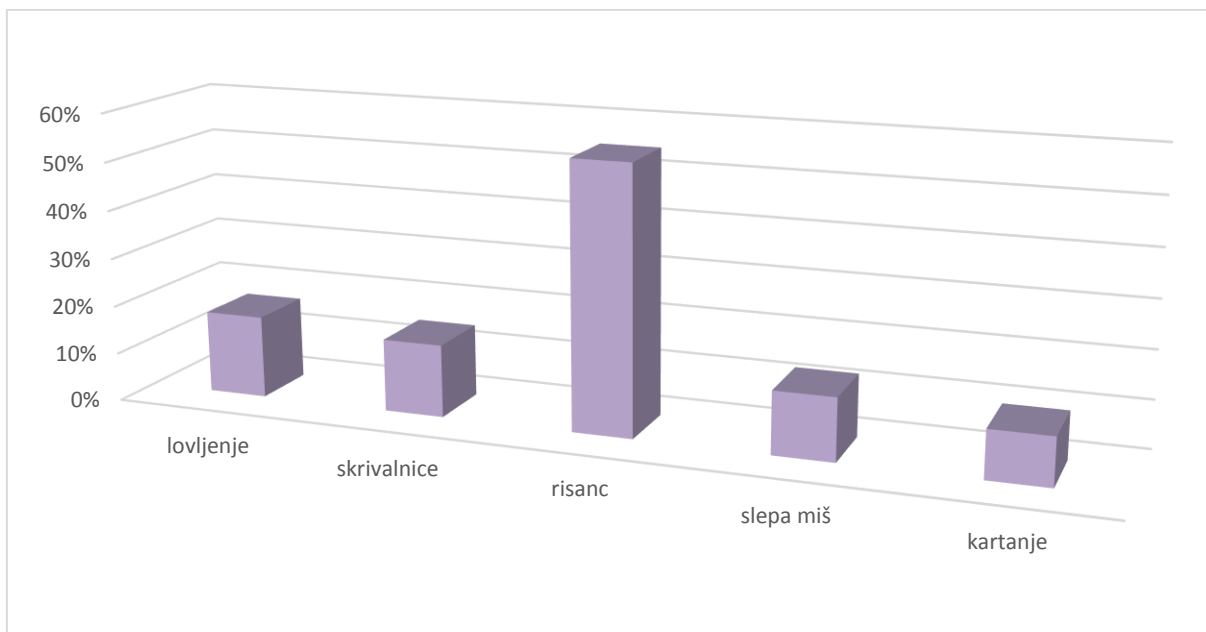
Grafikon 6

3.5.4 NAJLJUBŠA IGRA S PRIJATELJI

Učenci se radi igrajo z žogo, predvsem fantje se radi igrajo nogomet. Če je več otrok, pa se skrivajo ali lovijo. Nekateri pa si narišejo kvadratke in mečejo kamenčke v polja (igra Ristanc). Naša starejša generacija pa se je ob teh igrah še kartala in igrala Slepe miši. Iz obeh grafov je razvidno, da se nekatere igre prenašajo iz roda v rod in so še vedno žive.



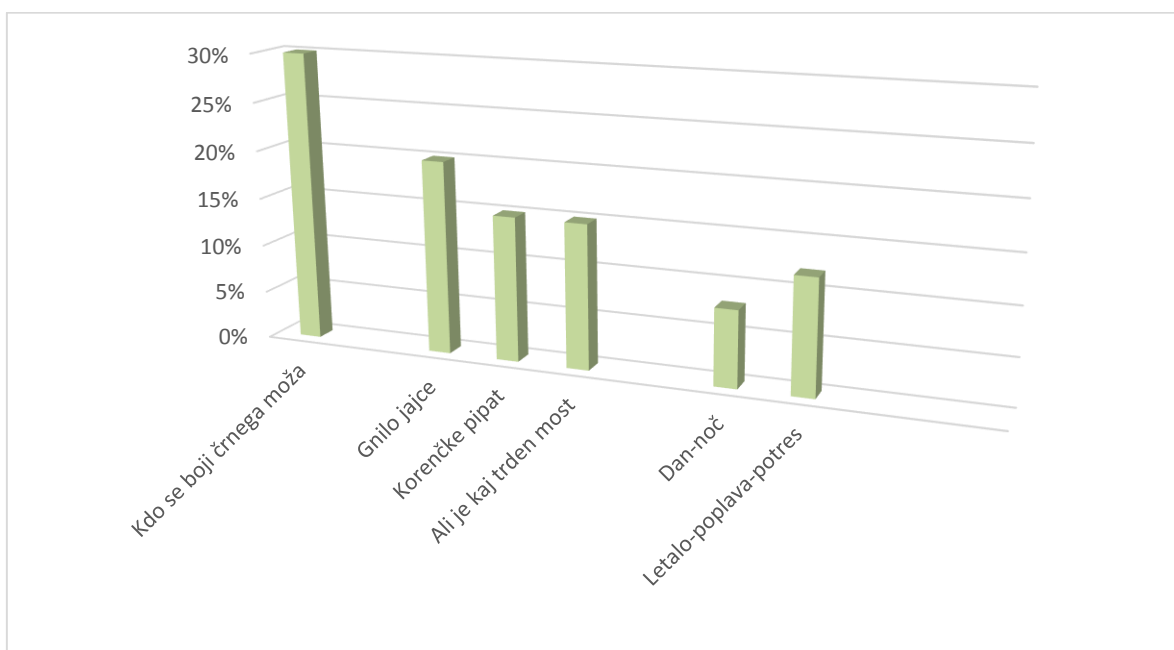
Grafikon 7



Grafikon 8

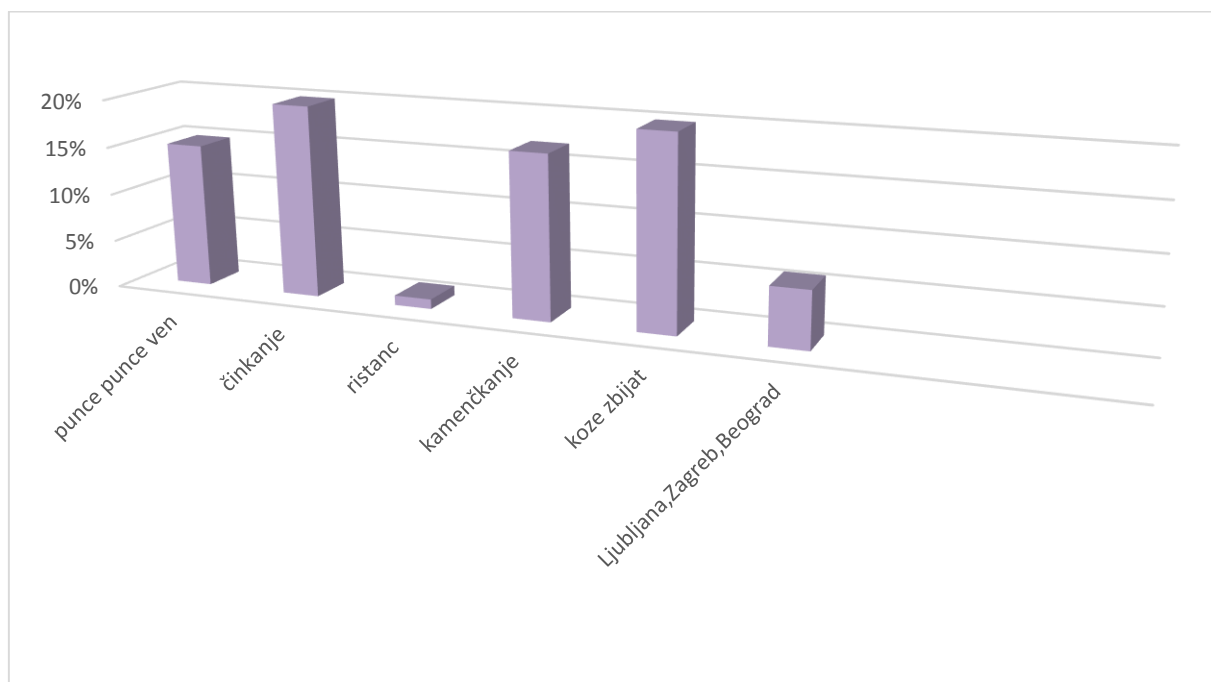
3.5.5 STARE »POZABLJENE« IGRE

»Ali se igraš kakšne igre, ki so te naučili starši ali stari starši?« Nismo dobili pestre palete odgovorov. Igrajo se Človek ne jezi se, Mlin. V bistvu gre družabne namizne igre. Na podlagi intervjujev, ko smo jih povprašali, kakšnih iger pa se igrajo v OPB, smo dobili večji izbor odgovorov. Na prvem mestu je igra Kdo se boji črnega moža, na drugem Gnilo jajce, na tretjem mestu je igra Korenčke pipat, sledijo še igre Ali je kaj trden most, Dan – noč, Letalo – potres – poplava.



Grafikon 9

Naše babice in dedki pa so opozorili na igre, ki tonejo v pozabo, saj se jih otroci danes več ne igrajo. To so: Punce – punce ven, Koze zbijaj, kamenčkanje,...



Grafikon 10

4 ANALIZA IN PREVERJANJE HIPOTEZ

Na podlagi priloženih anketnih vprašalnikov in intervjujev smo hoteli izvedeti, kako so se igrali naši starši in njihovi starši ter kako se igra današnja generacija otrok. Preučevali smo stare rajalne igre. Zanimalo nas je, koliko od teh se jih igramo še danes in ali je večina od njih odšla v pozabo. Da pa bi se naša kulturna dediščina ohranjala naprej, smo pozabljene igre predstavili učencem I. triade in se skupaj zaigrali. Šlo je za medgeneracijsko in sodelovalno učenje. Ob tovrstnem učenju smo vsi uživali.

V raziskovalni nalogi smo si postavili tri hipoteze:

H1: Zaradi IKT razvoja so otroci nedružabni.

To hipotezo smo zavrgli. Današnji otroci kot vsa ostala živa bitja se prilagajajo aktualnemu načinu življenja. Zato so nam tudi odgovorili, da se radi igrajo doma s svojimi igračkami. Vendar, ko smo se igrali skupaj starih rajalnih iger, so bili veseli in razigrani ter pridno sodelovali v igrah. Ljudje smo družabna bitja in posebej igra je dosti bolj zanimiva s sovrstniki. To so nam na koncu tudi sami pokazali in povedali. Potrebno jim je dati le priložnost in jih naučiti ponovno se igrati skupaj.

H2: Otroci I. triade ne poznajo več iger iz starih časov.

Tudi to hipotezo moramo zavreči, saj se učenci I. triade predvsem v OPB igrajo še iger iz preteklosti, kot so: Ristanc, Gnilo jajce, Kdo se boji črnega moža, Barvice,... Res pa je, da se v svojem prostem času teh iger s svojimi prijatelji ne igrajo.

H3: Predstavitev iger in njihova aktualizacija bo našim mlajšim učencem pognala kri po žilah.

Zadnjo hipotezo pa smo 100% pravilno predvidevali. Kot dokaz so nam služila nasmejana usta, dobra volja in rdeča lička na obrazih.

5 ZAKLJUČEK

Naša raziskovalna naloga »Grema se špilat« ne vsebuje samo teoretičnih podatkov o igrah, ki so se jih igrali naši starši in drugi predniki, temveč je njena naloga bila spodbuditi mlajše otroke za igro s svojimi sovrstniki. Menimo, da smo to delo odlično opravili in obljubili smo jim, da se bomo še srečali in skupaj ponovno igrali.

Tudi mi smo enakega mnenja kot vi v Bistri, da »Na mladih svet stoji«. In kje se bo otrok bolje psihično in fizično razvijal kot v sami igri v družbi enako ali pa tudi drugače mislečih prijateljev. Kje bo bolje razvil čut do sočloveka? Kje bo lahko bolje pokazal svojo iznajdljivost, spretnost? Kje bo otrok bolje gibavno aktiven in kje bo bolje sprostil vso odvečno energijo? Kje bo otrok bolje premagoval težave in konflikte? Kje bo bolje premagoval strahove? Na vsa ta vprašanja je samo en odgovor – V IGRI.

Ker je igra po definiciji spontana in svobodna aktivnost, je zelo pomembno, da je odrasli ne skušajo pretirano usmerjati z nenehnimi navodili in poskusi spreminjanja (popravljanja) otrokove aktivnosti.⁹ Menimo, da so bile naše vzgojiteljice in razredne učiteljice pogosto preveč usmerjene v načrtovanje naših dejavnosti in premalo fleksibilne, da bi dopustile, da se pri dejavnostih uveljavljajo tudi ideje in želje otrok. Ne prikazujemo naših vzgojiteljev in učiteljev ter staršev v negativni luči. Vemo, da so dali vse od sebe, vendar s tem nakazujemo na pereč problem naše sodobne družbe.

Seveda tudi druga stran ni nujno boljša, da je otrok prepuščen sam igri. Predvsem mlajši otroci imajo željo po igri, vendar se ne znajo zaigrati in potrebujejo pomoč starejše osebe.¹⁰

Igra pozitivno vpliva na razvoj možganov, vpliva na srce in imunski sistem ter je lahko celo protistrup k depresiji. Zato dragi otroci »GREMO SE ŠPILAT!«

⁹ www.pef.uni-lj.si/~vilic/gradiva/1-rp-t4-igra.doc

¹⁰ www.vrtecandersen.si/tl_files/DOKUMENTI/svetovalna.../IGRA-od-3-do-6.pdf

6 LITERATURA

1. Batistič Zorec, M., Marjanovič Umek, L. in Lešnik Musek, P. (1996). Otrokov razvoj starostno heterogenih skupinah v vrtcu. Ljubljana: Pedagoška fakulteta, str. 12.
2. http://www.ringaraja.net/clanek/se-poznate-stare-igre-se-jih-se-igrate_4721.html?page
3. <http://baza-iger.skavt.net/ljubljana-zagreb-beograd>
4. <https://druzinskitrenutki.wordpress.com/2011/05/06/igre-na-prostem-zemljo-krast/>
5. http://www.ringaraja.net/clanek/se-poznate-stare-igre-se-jih-se-igrate_4721.html
6. www.oshjh-staritrg.si/files/2013/03/OTROKOVA_IGRA.pdf
7. www.pef.uni-lj.si/~vilic/gradiva/1-rp-t4-igra.doc
8. www.vrtecandersen.si/tl_files/DOKUMENTI/svetovalna.../IGRA-od-3-do-6.pdf

PRILOGA 1

ANKETNI VPRAŠALNIK

ZA UČENCE

Pozdravljeni!

smo Ajda, Blaž in Blažka iz 8. razreda in pišemo raziskovalno nalogo o starih gibalnih igrah. Zanima nas, kako se igrate, katera je vaša najljubša igrača in ali se igrate še iger naših babic in dedkov. Anketa je anonimna in vaši odgovori nam bodo v pomoč pri nadaljnjem raziskovanju. Zahvaljujemo se vam za sodelovanje.

1. Kako preživljaš prosti čas?

2. S kom se najraje igraš?

- a) S starši
- b) Z brati in sestrami
- c) Sami
- d) S sosedi
- e) S prijatelji

3. S čim se najraje igraš?

4. Katera je tvoja najljubša igra s prijatelji?

5. Ali se igraš kakšne igre, ki so te naučili starši ali pa babi in dedi?

6. Ali se raje igraš na prostem ali v zaprtih prostorih? Zakaj?

PRILOGA 2

ANKETNI VPRAŠALNIK ZA STARŠE IN STARE STARŠE

Pozdravljeni!

smo Ajda, Blaž in Blažka iz 8. razreda in pišemo raziskovalno nalogo o starih gibalnih igrah. Zanima nas, kako ste se včasih igrali, katera je bila vaša najljubša igrača in za katere igre menite, da so pozabljene. Anketa je anonimna in vaši odgovori nam bodo v pomoč pri nadaljnjem raziskovanju. Zahvaljujemo se vam za sodelovanje.

1. Kako ste v otroštvu preživljali prosti čas?

2. S kom ste se najraje igrali?

- f) S starši
- g) Z brati in sestrami
- h) Sami
- i) S sosedi
- j) S prijatelji

3. S čim ste se najpogosteje igrali?

4. Katera je bila vaša najljubša igra?

5. Ali se še spomnite katerih iger, ki se jih danes otroci več ne igrajo, ki so odšle v pozabo?

6. Kje ste igrali raje, na prostem ali v hiši?
