

UNIVERZA V LJUBLJANI
PEDAGOŠKA FAKULTETA

OTROŠKE IGRE NEKOČ IN DANES

DIPLOMSKO DELO

Kranj, 2021

UNIVERZA V LJUBLJANI

PEDAGOŠKA FAKULTETA

Študijski program: Predšolska vzgoja

TINA JERALA

Mentorica: doc. dr. Sanja Berčnik

OTROŠKE IGRE NEKOČ IN DANES

DIPLOMSKO DELO

Kranj, 2021

Tina Jerala izjavljam, da je diplomsko delo z naslovom *Otroške igre nekoč in danes* moje avtorsko delo.

ZAHVALA

Zahvaljujem se doc. dr. Sanji Berčnik za vso strokovno pomoč in svetovanje pri pisanju diplomskega dela.

Zahvaljujem pa se tudi svoji družini in vsem najbližjim, ki so me podpirali, mi pomagali in mi vlivali moč ter spodbudne besede, da sem z veseljem dokončala diplomsko delo.

POVZETEK

Diplomsko delo predstavlja raziskovalno nalogo o otroških igrah nekoč in danes. V teoretičnem delu predstavim nekaj različnih razlag o tem, kaj je otroška igra, kako jo delimo, kakšna je vloga odraslih pri igri, nekaj besed namenim tudi računalniškim igram, nato pa predstavim še nekaj najpogosteje igranih in najbolj poznanih otroških ljudskih iger, kot so: gnilo jajce, ristanc, zemljo krast itd.

Sledi empirični del z raziskavo. Zanimalo me je, koliko starih otroških iger se uporablja v vrtcih, kako se te igre in način igranja razlikujejo glede na pokrajine, kje dobijo vzgojitelji informacije o starih otroških igrah ter zakaj uporabljajo stare otroške igre. V raziskavo je bilo vključenih 70 vzgojiteljev in pomočnikov vzgojiteljev iz celotne Slovenije, zato so rezultati oz. odgovori zelo zanimivi tudi iz vidika različnih pokrajin. Rezultati kažejo na to, da vzgojitelji in pomočniki vzgojiteljev različnih starosti in iz različnih slovenskih pokrajin še vedno rade volje izvajajo igre, ki so se jih nekoč tudi sami igrali, in jih na različne načine vpeljujejo v svoje delo.

Ključne besede: otroška igra, igre nekoč in danes

ABSTRACT

The diploma thesis is a research paper on children's games in the past and present. The theoretical section gives a few definitions of a children's game, mentions its different categories, and what role adults play in it. It also says a few words about video games and afterwards introduces some of the most commonly played and best-known children's folk games, e.g., rotten egg, hopscotch, zemljo krast (“steal the land”), etc.

This is followed by the empirical section containing the survey. The aim was to determine how many old children's games are being played in kindergartens; how these games and the playing techniques differ by regions; where the preschool teachers get information about old children's games and why they use these games. The survey involved 70 preschool teachers and assistant teachers from all over Slovenia. The regional aspect makes these results or answers very interesting. The results show that preschool teachers and assistant teachers of different ages and from different regions of Slovenia still enjoy organizing games that they played when they were children, and introduce them into their work in different ways.

Keywords: children's game, games in the past and present

KAZALO

1	UVOD.....	1
	TEORETIČNI DEL.....	2
2	OTROŠKA IGRA.....	2
2.1	OPREDELITEV IGRE.....	2
2.2	VRSTE IGER.....	4
2.3	VLOGA ODRASLEGA PRI IGRI.....	6
3	OTROŠKE IGRE NEKOČ IN DANES.....	7
3.1	OTROŠKE IGRE NEKOČ.....	7
3.2	OTROŠKE IGRE DANES.....	12
	EMPIRIČNI DEL.....	14
4	OPREDELITEV PROBLEMA.....	14
4.1	CILJI.....	14
4.2	RAZISKOVALNA VPRAŠANJA.....	14
5	RAZISKOVALNA METODA.....	15
5.1	Raziskovalni vzorec.....	15
5.2	Postopek zbiranja podatkov.....	16
5.3	Postopek obdelave podatkov.....	17
6	REZULTATI IN INTERPRETACIJA.....	17
6.1	STARE OTROŠKE IGRE V VRTCU.....	17
6.2	INFORMACIJE O STARIH OTROŠKIH IGRAH.....	21
6.3	PREDSTAVITEV OTROŠKIH IGER OTROKOM.....	22
6.4	POMEMBNOST UPORABE STARIH OTROŠKIH IGER.....	28
7	ZAKLJUČEK.....	30
	VIRI IN LITERATURA.....	32

KAZALO PREGLEDNIC

Preglednica 1: Spol anketirancev.....	15
Preglednica 2: Pokrajine anketirancev.....	15
Preglednica 3: Delovna doba anketirancev.....	16
Preglednica 4: Največkrat igrane/ uporabljene gibalne igre.....	18
Preglednica 5: Največkrat igrane/uporabljene rajalne igre.....	19
Preglednica 6: Največkrat igrane/uporabljene namizne igre.....	20
Preglednica 7: Pridobljene informacije o starih otroških igrah.....	21
Preglednica 8: Predstavljanje nove otroške igre s strani gorenjskih vzgojiteljev/ic in pomočnikov/ic vzgojiteljev/ic.....	22
Preglednica 9: Predstavljanje nove otroške igre s strani štajerskih vzgojiteljev/ic, pomočnikov/ic vzgojiteljev/ic.....	23
Preglednica 10: Predstavljanje nove otroške igre s strani prekmurskih vzgojiteljev/ic in pomočnikov/ic vzgojiteljev/ic.....	24
Preglednica 11: Predstavljanje nove otroške igre s strani koroških vzgojiteljev/ic, pomočnikov/ic vzgojiteljev/ic.....	24
Preglednica 12: Predstavljanje nove otroške igre s strani notranjskih vzgojiteljev/ic, pomočnikov/ic vzgojiteljev/ic.....	25
Preglednica 13: Predstavljanje nove otroške igre s strani primorskih vzgojiteljev/ic in pomočnikov/ic vzgojiteljev/ic.....	26
Preglednica 14: Predstavljanje nove otroške igre s strani dolenjskih vzgojiteljev/ic in pomočnikov/ic vzgojiteljev/ic.....	27
Preglednica 15: Pomembnost uporabe starih otroških iger v vrtcu.....	28

1 UVOD

Za temo diplomskega dela sem si izbrala otroške igre nekoč in danes, saj se mi poraja vprašanje, koliko starih otroških iger se sploh še uporablja v vrtcih in zakaj je pomembno, da se jih igramo. Najbolj pa me je zanimalo, kako se igranje in način predstavljanja starih otroških iger otrokom razlikuje po pokrajinah.

Diplomsko delo bo razdeljena na dva dela; in sicer na teoretični in empirični del. V teoretičnem delu bom najprej opredelila definicijo otroške igre različnih avtorjev, saj nam že Kurikulum za vrtce (1999) pravi, da je igra dejavnost, ki predstavlja skupek vseh načel predšolske vzgoje. Raziskala bom tudi, na kaj vse vpliva otroška igra: na otrokov celosten razvoj, kako poteka otroško igranje z vrstniki, kakšno vlogo imajo pri igri odrasli, kako pomembno je, da mu nudimo igranje zunaj. Sledile bodo otroške igre nekoč in primeri teh iger (ristanc, zemljo krast, gumitvist, Abraham `ma sedem sinov, črne češnje) ter za konec nekaj besed o današnjih igrah, še posebej o računalniških igrah, ki so zelo pogoste v današnjem času.

Empirični del predstavlja raziskovalni del diplomskega dela. Najprej bom opredelila metodologijo dela s cilji in štirimi raziskovalnimi vprašanji. Zanimalo me bo, katerih starih iger se v vrtcih vzgojitelji poslužujejo največkrat, kje pridobijo informacije o starih otroških igrah, na kakšen način otrokom predstavijo te igre ter zakaj se jim zdi še danes pomembna uporaba starih otroških iger. V raziskavo bom vključila 70 vzgojiteljev/ic in pomočnikov/ic vzgojiteljev/ic. Po predstavitvi rezultatov se bom osredotočila še na analizo in predstavila zaključke raziskovalne naloge na podlagi tabel.

TEORETIČNI DEL

2 OTROŠKA IGRA

2.1 OPREDELITEV IGRE

V Kurikulumu za vrtce (1999) piše, da je igra dejavnost, ki predstavlja skupek vseh načel predšolske vzgoje. Je pomembna dejavnost, ki otroka notranje motivira in v kateri doživlja zadovoljstvo. Igra je dejavnost, ki jo posameznik izvaja zaradi lastnega zadovoljstva ne glede na njen končni izid in ni vezana na neposredno zadovoljevanje njegovih potreb ali na zahteve, ki jih predenj postavlja okolje (Zupančič, 1999, po Marjanovič Umek in Zupančič, 2001). Igra je otrokova prevladujoča dejavnost. Ker otrok igro izvaja brez prisile, ob njej doživlja zadovoljstvo. Igra mu daje občutek svobode, varnosti in miru, ker je miselnost otroka ob njej prijetna, odprta in svobodna. Pojem igra se nanaša na vsako aktivnost, ki se je loti posameznik zaradi notranje motivacije, ne glede na končni rezultat te aktivnosti (Batistič Zorec, 2002). Otroku se igra zato, ker mu igra prinaša zadovoljstvo, in ne zaradi zunanje prisile. Otroku ni toliko pomemben končni rezultat kot to, da on uživa in je v igri zadovoljen (Horvat in Magajna, 1987). Vsak otrok se lahko uči med igranjem. Pomembno je, da vemo, kaj pomeni igranje, saj le tako pridobiva življenjske veščine, kot so: sodelovanje, komunikacija, odgovornost, spoštovanje (Przystas, 2017).

B. Badegruber je v svojih dveh knjigah (101 Life skills games (2006) in 101 More life skills games (2011)) opredelil/obravnaval pet značilnosti iger, katere nam pomagajo razumeti, zaradi česa je neka aktivnost igranje. To je: namen, prostovoljna igra, pravila, čustvena odzivanja in eksperiment.

NAMEN pomeni, da otrok sam ne razume namena igre oz. se niti ne zaveda, da se bo iz igranja česa naučil, a to razumemo mi odrasli, torej da se otrok uči in da ima igra namen.

PROSTOVOLJNA IGRA pomeni, da se otroka ne sili k igranju. Začne ali konča lahko kadar koli želi.

PRAVILA; ali sploh so pravila, kakšna? Lahko so prilagodljiva ali spremenljiva, pomembno je le, da jih na koncu razumejo vsi otroci. Ustvarjalnost izvira iz sprememb in prilagoditev.

ČUSTVENA ODZIVANJA so kratka. Občutki veselja, upanja, pripadnosti, strahu, olajšanja itd. so lahko intenzivni ali pa rečemo, da je vse skupaj samo igra.

EKSPERIMENT daje možnost, da se poskusijo različni načini za igro. Eksperimentiranje, izum in ustvarjanje dajo možnost, da se naučijo nečesa novega (Przystas, 2017).

Igra otroku omogoča tudi ustvarjalnost, spodbuja razvoj socialnih kompetenc, pomaga mu, da se sprosti, umiri, spodbuja učenje ter si krepi samozavest. Omogoča mu tudi, da pridobi nadzor nad svojimi mislimi, občutki, dejanji. Lahko se igra zunaj, notri, sam, v paru ali skupini. Vpliva na vsa področja otrokovega razvoja, še posebej v predšolskem obdobju.

Vpliva na:

- razvoj gibalnih sposobnosti in spretnosti (spoznavanje svojega telesa in koordinacije, miselna čvrstost in vzdržljivost, boljša samopodoba ...);
- kognitivni razvoj (spoznavanje in raziskovanje okolja, reševanje problemov, razvoj govora ...);
- emocionalni razvoj (sproščanje, doživljanje in izživljanje čustev, premagovanje težav in konfliktov);
- socialni in moralni razvoj (razvijanje socialne kompetentnosti, razvijanje samokontrole in nadzora, usvajanje družbenih pravil in norm) ter
- osebni razvoj (razvijanje avtonomije, oblikovanje samopodobe, spoznavanje okolja in lastne vloge v njem) (Bregant, 2015).

Tudi B. Kroflič in D. Gobec (1992, str. 25) sta zapisali več sposobnosti, katere otrok pridobi z gibalnimi dejavnostmi, in sicer:

- motorične spretnosti: koordinacija, ravnotežje, hitrost, moč, gibljivost, natančnost;
- samozavedanje: pridobivanje podobe o sebi, orientacija lastnega telesa, telesna slika, telesna shema, zavedanje teles;
- zavedanje prostora in časa, ker je gibanje dogajanje v prostoru in času;
- govor: razumevanje govora drugih (receptivni govor) in besedno izražanje (ekspresivni govor);
- zaznavanje oblik, gibanj, dogajanj v okolju, občutljivost (senzibilnost) za dogajanje v okolju (tudi socialnem);
- višje spoznavne funkcije: pomnjenje, predstavljanje, domišljija, mišljenje;

- ustvarjalnost, ustvarjalna stališča;
- čustvena in socialna prilagojenost.

Z igranjem iger razvijamo, krepimo gibanje, katero je eno najpomembnejših področij v razvoju. Gibanje vpliva na zbranost, zavedanje svojega telesa, zavedanje sebe v prostoru, nadzor nad samim sabo, samozavest, krepijo se pozitivni odnosi med otroki, igra jim daje občutek veselja in zadovoljstva. Igra otrokom tudi omogoča, da uporabljajo in razvijajo svojo ustvarjalnost, domišljijo, kar pa pozitivno vpliva na njihovo samozavest. Pri tem tudi skozi igro odkrivajo področja, ki jih zanimajo in tako ugotavljajo, čemu želijo posvetiti več časa (Ginsburg, 2007).

2.2 VRSTE IGER

V literaturi obstaja več različnih klasifikacij otroške igre. V. Casper in C. Thomas (1999) sta glede na vsebino našteali naslednje vrste igre: raziskovanje in gibanje, pretvarjanje in domišljija, socialne in družabne igre ter igre konstruiranja, prakticiranja in osvajanja spretnosti. S. Smilansky (1988) je opredelila štiri tipe igre, in sicer: funkcijsko, konstrukcijsko, dramatično (simbolno) in igro s pravili. Najbolj pa je znana klasifikacija po Toličiču, ki igre deli v štiri skupine, in sicer v funkcijsko, simbolno, dojemalno in konstrukcijsko.

FUNKCIJSKA IGRA se pojavi prva (prevladuje v prvem letu življenja), ko otrok preizkuša lastne gibalne in zaznavne funkcije, hkrati pa se tudi igra s predmeti, katere pa v večini samo raziskuje. To je redka vrsta igre, katero zmore že najmlajši otrok, saj se otrok pri 6. mesecih že lahko plazi naokrog, nosi stvari v usta, poskuša kaj prijeti, zapreti, odpreti, mečkati. Otrok uri zaznavno-gibalne spretnosti in odkriva lastnosti predmetov, hkrati pa tudi razumeva vzročno-posledične odnose, kar pomeni, da če pada žlica na tla, povzroči zvok (Nemec in Kranjc, 2011). Otrok razvija tudi sposobnost napovedovanja in predvidevanja dogodkov (npr. kako mora poriniti kocke, da bodo padle na tla) (Kavčič, 2009). Funkcijska igra poteka od enostavnejše do kompleksnejše, saj najprej le raziskujejo predmete (obračanje, metanje), nato s predmeti izvajajo njihovi funkciji primerna dejanja (odpira in zapira pokrov škatle), kasneje predmete postavljajo v neustrezno zvezo (vstavi kocko v napačno odprtino pokrova) in na koncu še v ustrezno zvezo (postavijo košček sestavljanke na pravo mesto) (Kavčič, 2009). SIMBOLNA IGRA se pojavi od 2. leta dalje in je igra, kjer otrok reprezentira nekaj (dogodek, predmet, osebo, pojav) iz resničnega ali domišljjskega sveta. Take igre pretvarjanja so značilne za zgodnje otroštvo, ko se otrok pretvarja, da je nekdo drug. Kasneje, okoli 2. leta starosti, se simbolna

igra okrepi, kar pomeni, da se jo otroci igrajo večkrat in več časa. Otrok v simbolni igri uporablja simbolna sredstva, kot je simbolni predmet (namesto noža uporabi kocko) ali pa je v igro vključen predmet, ki ga sploh ni (pijemo sok iz skodelic, katerih ni). V tej igri ne zasledimo toliko strukturiranih in realističnih igráč, saj otroci razvijajo svojo ustvarjalnost, domišljijo (Nemec in Kranjc, 2011). Tudi L. Marjanovič Umek (2016) je zabeležila nekaj ključnih elementov simbolne igre, in sicer: posnemanje dejavnosti ali govora, pretvarjanje igralnega materiala v igrače, ki jih potrebujejo v igri, verbalno pretvarjanje in s tem ustvarjanje ustreznih situacij, dejavnosti, predmetov, čemur pravi govorni obrat. Pomembno je tudi, da otrok vztraja v igralni vlogi vsaj 10 minut in pa verbalno sporazumevanje – ustvarjanje igralnih epizod, temu pa pravi socialni kontekst. PRI DOJEMALNI IGRI otrok poskuša razumeti in dojeti odnose med predmeti in ljudmi ter odnose med simboli in pomeni. Sem torej uvrščamo poslušanje, opazovanje, posnemanje in branje. Ta igra spodbuja razvoj govornega razumevanja in izražanja. Traja skozi celotno predšolsko obdobje, saj so nenehno vpeljani v to, da poslušajo, opazujejo, posnemajo in kasneje tudi berejo (Nemec in Kranjc, 2011). Otrok je sposoben poimenovati predmete zunanje realnosti, sposoben je slediti navodilom, dajati navodila in dojemati odnose (Kavčič, 2009). USTVARJALNA ALI KONSTRUKCIJSKA IGRA pa se pojavi ob koncu 1. leta in je vse pogostejša; najbolj okrog 4. leta starosti. Otrok gradi in ustvarja konstrukcije iz različnih materialov (pesek, glina, kocke ...). Najprej samo nekaj gradi in to kasneje tudi poimenuje, starejši kot je pa že vnaprej pove, kaj želi zgraditi in kako bo to storil (Marjanovič Umek in Kavčič, 2001). Pomembne so sposobnosti koordinacije oko–roka, natančnost, vztrajnost, miselne sposobnosti, razumevanje prostorskih odnosov in ustvarjalnost (Nemec in Kranjc, 2011).

Glede na temo diplomskega dela velja omeniti še IGRE S PRAVILI, ki se pojavijo okrog tretjega leta starosti. Pri teh igrah otrok prepozna, razume in sprejme vnaprej določena in dogovorjena pravila igre. V to skupino iger spadajo skupinske gibalne igre, namizne, športne igre in igre petja (Nemec in Kranjc, 2011). Tudi pri tej obliki igre se najprej razvije enostavnejša in preprostejša oblika, saj poteka v paru z bolj kompetentnim partnerjem (izmenično podajanje žoge z očetom ali bratom), kasneje pa preide otrok na bolj kompleksne igre s pravili, kot so družabne igre (Kavčič, 2009).

Glede na otrokovo socialno vključenost v igro pa uporabljamo Partenovo klasifikacijo, ki govori o šestih stopnjah razvoja otrokovega vključevanja v igro, in sicer je to: igra brez udeležbe, opazovalna igra, osamljena ali samostojna, vzporedna, asociativna in sodelovalna igra.

IGRA BREZ UDELEŽBE: otrok je v igri prisoten, ne pa tudi dejaven.

OPAZOVALNA IGRA: otrok se v igro drugih še ne vključuje aktivno, vendar pokaže zanimanje in občasno komunicira).

OSAMLJENA ALI SAMOSTOJNA IGRA: otrok se igra sam in drugih otrok ne vabi k igri.

VZPOREDNA IGRA se pojavi med drugim in tretjim letom starosti. Dva ali več otrok se igra drug ob drugem, z enakimi ali podobnimi igračami, vendar med seboj ne komunicirajo in ne sodelujejo, saj tega še niso zmožni. Pojavljajo se elementi posnemanja igre drugega otroka in jemanja igrač, zato prihaja med njimi v tem obdobju do konfliktov.

ASOCIATIVNA IGRA se pojavi po tretjem letu, saj otrok pridobi zanimanje za vrstnike. Dva ali več otrok si izposoja ali deli igrače, se med seboj pogovarjajo, vendar pa nimajo še skupnega cilja, ni delitve dela v igri.

SODELOVALNA IGRA pa predstavlja otroke, ki imajo skupen cilj, čeprav do njega pridejo z vmesnimi konflikti, razdeljene so vloge v igri (Nemec in Kranjc, 2011).

Socialna vključenost otrok v igro otrokom pomaga, da se naučijo in prakticirajo družbene, organizacijske, fizične in čustvene veščine, vključno z ustvarjalnostjo, domišljijo in reševanjem problemov. Vsak otrok se razvija po svojem tempu, torej se lahko prej ali pa kasneje vključi v določeno igro (Rock, 2021).

2.3 VLOGA ODRASLEGA PRI IGRI

Odrasli lahko otrokovo igro spodbujajo, usmerjajo in tako vodijo k razvojno višji in zahtevnejši ravni. Kadar odrasli pohvalijo otrokovo igro, jih to okrepi, da so bolj motivirani in ustvarjalni. Pomembno je tudi to, da otrokove igre ne vzamemo kot delo in da vanjo ne posegamo preveč. Otrok za svoj razvoj napredek potrebuje tudi interakcije s posamezniki, ki so v mišljenju razvitejši od njega, saj je le tako njegova pozornost večja in sama igra je daljša (Nemec in Kranjc, 2011).

Vzgojitelji lahko s pomočjo igre najlažje ustvarijo kontakte in čustvene relacije z otrokom. Preko opazovanja njegove igre pa spoznajo razvojne značilnosti in osebnostne lastnosti. Pomembno je, da odrasli ne skušamo pretirano usmerjati z navodili ali spreminjati, popravljati otrokove aktivnosti (Casper in Thomas, 1999).

Odrasli lahko otroku ponudijo širšo in letom primernejšo izbiro iger kot vrstniki. Pomembno je, da se igramo z otroki, saj si želijo naše interakcije. Povežemo se na globljem nivoju, izboljša se kakovost odnosov, zblížamo se (Exchange Family Center, 2018).

Pomembno je, da starši otrokom nudijo dovolj igranja na svežem zraku, saj se le tako otrok poveže z naravo in jo tudi bolj ceni, kar pa je za planet vse bolj pomembno. Če se igra zunaj, si krepí ustvarjalnost, saj nima na razpolago toliko predmetov, kakor v hiši, zato mora uporabiti domišljijo (palica mu postane metla, meč, teleskop) (Peacock, 2015).

Včasih so se otroci družili na igriščih. Učili so se odnosov, socializacije, gradili so medsebojno prijateljstvo, se prilagajali (Medved Cvíkl, 2009). Sedaj pa je tega vedno manj, zato je pomembno, da otrokom omogočimo čim več igranja zunaj, v naravi (Peacock, 2015).

3 OTROŠKE IGRE NEKOČ IN DANES

3.1 OTROŠKE IGRE NEKOČ

Otroške igre spadajo k slovenski ljudski dediščini. To so stare, kmečke igre, katere so se igrali naši dedki, babice, pradedki, prababice ... Prenašale so se iz roda v rod po ustnem izročilu, zato se kakšne igre med seboj tudi razlikujejo, hkrati pa so bile enostavne in preproste, da so se jih hitro naučili. Vse prevečkrat nanje pozabljamo oz. se igramo le tiste, katere so nam poznane in smo se jih igrali kot otroci. Za te igre so bili pripomočki iz naravnih materialov, lahko dostopni in pa enostavni, preprosti. Igre so se običajno vezale na vsakdanje kmečko življenje in opravila. Poskrbele so za krajšanje časa, popestritev in dobro vzdušje (Križ, 2003). Včasih so kmečki otroci morali pasti živino in niti niso imeli prostega časa. Med pašo so si čas krajšali z igrami, za katere so pripomočke dobili v naravi, in sicer rihtarja biti, koze zbíjati, kamenčkati se (Križ, 2003). Ob slabem vremenu ali pozimi so se igrali namizne družabne igre (domine, mikado, človek ne jezi se). Otroške ljudske igre se danes ohranjajo predvsem v folklornih skupinah, zbrane so v otroških muzejih (Hermanov brlog), zapisane v knjigah (Otroške igre na

Slovenskem od A do Ž, Nace ima dolge tace) in le tako bodo uporabne oz. v uporabi še pri naslednjih generacijah.

Predstavila bom nekaj najpogosteje igranih otroških iger. Za pomoč pri pisanju pravil sem uporabila knjigo z naslovom Otroške igre na Slovenskem od A do Ž, avtorja Igorja Cvetka (2017).

GNILO JAJCE

Pripomoček: zavozlan robec

Pravilo igre: Igralci se posedejo v krog in enega izmed njih določijo za gnilo jajce. Ta hodi okrog z zavozlanim robcem in govori/poje: »Glejte vodico, kako se blešči, kdor se ozira, po hrbtu dobi.« ali »Gnilo jajce nosim, nobenemu ne dam!« Pri vsakem se skloni in se dela, kot da mu je odložil gnilo jajce. Igralci se med igro ne smejo ozirati nazaj, če pa se kdo ozre nazaj, ga lahko z robcem rahlo udari po hrbtu. Medtem enemu otroku za hrbet neopazno odloži robec. Ta ga mora pobrati in čim hitreje steči za gnilim jajcem, ga dohiteti in narahlo udariti z robcem, še preden gnilo jajce zasede njegovo mesto. Če mu to uspe, gnilo jajce nadaljuje z igro, sicer se morata igralca zamenjati.

RISTANC

Pripomoček: kamenček

Pravilo igre: Predmet igralec vrže v polje 1. Na eni nogi potem skoči v to polje, predmet pobere in skupaj z njim na eni nogi odskaklja nazaj na izhodišče. Potem predmet vrže v polje 2 ... in tako ponavlja vse do polja 9. Če predmet, ki ga igralec meče, ne pristane v polju ali če se dotika črte, se šteje za fuč. Prav tako se fuč razglasi takrat, ko igralec po pomoti skoči na črto ristanca ali če med skakanjem stopi na obe nogi. Igro tedaj nadaljuje drug igralec, igralec, ki je napravil fuč, pa v naslednji igri, ko pride na vrsto, nadaljuje od polja, kjer je storil napako.

ZEMLJO KRAST

Pripomoček: kratke lesene palice in kos krede

Pravilo igre: Igralci med sabo izberejo tistega, ki bo igro začel. Na tla narišejo velik krog, ki predstavlja Zemljo, in ga razdelijo na toliko enakih delov, kot je igralcev. Ti deli predstavljajo njihove države. Vsak se postavi zunaj kroga, pred svojo državo. Tisti, ki igro začne, stopi na sredino kroga in reče: »Napadam X!« (X je ime države) in palčko vrže ali spusti, da sama pade v to državo. Njen lastnik steče do nje, stopi nanjo in zakliče: »Stoj!«, ostali igralci pa se medtem razbežijo. Na »Stoj!« se morajo vsi ustaviti. Lastnik napadene države zdaj poskusi (z njene meje) s palčko zadeti katerega izmed igralcev. Če mu to uspe, lahko zadetemu odvzame del njegove države. To mora storiti tako, da nikjer ne stopi na tuje ozemlje, kos zemlje, ki ga krade, pa si začrta (s kredo) v ozemlje premaganega. Igralec, ki izgubi vse ozemlje, se odmakne iz igre, zmagovalec pa je tisti, kateri osvoji vso Zemljo.

Pri tej igri lahko palčko, ki jo otroci mečejo v ostale otroke, zamenjamo z žogo, da ne pride do kakšne nesreče.

ČRNI MOŽ

Pravilo igre: Igralci si narišejo igralno polje v obliki pravokotnika in med sabo izberejo črnega moža. Ob eni od stranic stoji črni mož in vpraša soigralce: »Kdo se boji črnega moža?« Soigralci mu odgovorijo: »Mi že ne!« Črni mož na to reče: »To bomo pa videli!« Črni mož in soigralci si stečejo nasproti. Kogar črni mož ulovi znotraj igralnega polja, ta v nadaljevanju lovi z njim. Zadnji, ki še ni ujet, postane zmagovalec in igra se ponovi.

Ta igra je še danes zelo velikokrat uporabljena v vrtcih in šolah, saj je dobra za ogrevanje in otroci jo imajo radi. Sama poznam malo drugačno verzijo pogovora med črnim možem in soigralci, in sicer gre tako: »Kdo se boji črnega moža?« Soigralci odgovorijo »Mi ne!« Črni mož na to reče »Kaj pa, če pridem?« in soigralci odgovorijo »Pa zbežimo!«

ALI BABA

Pravilo igre: Izbrani igralec skače po eni nogi in lovi druge. Ti tečejo okoli njega; lahko po eni nogi ali po obeh, kakor so se prej dogovorili. Kdor je ujet, pomaga loviti soigralce. Zadnji, ki je ujet, pa začne novo igro.

GUMITVIST

Pripomoček: elastika

Pravilo igre: Dva otroka si stopita nasproti in nategneta elastiko okoli gležnjev. Ko igralec, ki skače, uspešno opravi nalogo, se igra oteži. Če naloge ne uspe opraviti ali naredi napako, je »fuč«, kar pomeni, da ga zamenja eden od igralcev, ki drži gomitvist. Če se otroci igrajo gomitvist v parih, se lahko dogovorijo za popraviljanje. Tako tisti od para, ki je nalogo uspešno končal, lahko popravi napako svojega soigralca. Stopnje v igri so razporejene od lažje do težje:

1. V osnovni postavitvi, v kateri stojimo v razkoračeni stoji, imamo lahko tudi do deset stopenj: višina pri gležnjih, pod kolena, nad kolena, pod zadnjico, v pasu, pod pazduho, ob vratu, z rokami v višini vrha glave, nekateri pa se igrajo še višje, tako da roke iztegnejo nad glavo. Pri višinah, višjih od pasu, se igralci običajno dogovorijo, da se sme gomitvist nižati s pomočjo rok. Kako bomo skakali, pa ne določimo le z višino gomitvista, ampak je pomembno tudi, kakšen je razmak med obema elastikama.
2. Pri drugi stopnji imata otroka, ki držita gomitvist, nogi skupaj. Pri višini gomitvista, višji od kolena, pa se otrok, ki drži gomitvist, rahlo zasuče, tako da stoji pod kotom 45 stopinj glede na osnovno postavitev.
3. Pri tretji stopnji je gomitvist zataknen le okrog ene noge oz. se ga drži tako, da so soigralci obrnjeni za 90 stopinj glede na začetni položaj.
4. Najtežja stopnja je tista, pri kateri otroka, ki držita gomitvist, z rokami elastiko enakomerno treseta, tako da ta ves čas valovi.

Variacije igre so od kraja do kraja različne, nekako pa je največkrat uporabljena ta recitacija:

USA (skočiš z vsako nogo na eno stran ene elastike).

USA (skočiš sonožno, tako da imaš med nogami drugo elastiko).

USA (ponoviš prvi USA).

SA (ponoviš drugi USA).

PIPI (sonožno skočiš na sredino med obe elastiki).

DUGA (sonožno skočiš tako, da imaš obe elastiki med nogami).

ČARA (z obema elastikama med nogami skočiš tako, da se obrneš za 180 stopinj; gomitvist je ovit okrog nog).

PA (skočiš nazaj na izhodišče, zunaj obeh elastik in nogi v zraku odpleteš).

Še nekaj rajalnih iger:

AL` JE KAJ TRDEN TA VAŠ MOST?

Pravilo igre: Igralci stojijo drug za drugim v vrsti in se primejo okoli pasu. Dva mostninarja držita most in se med seboj dogovorita, da bo eden npr. jabolka, drugi npr. hruške. Izbrani igralec pripelje vrsto pred most in vpraša: »Al` je kaj trden ta vaš most?«

Mostninarja odgovorita: »Kakor kamen, skala, kost.«

Izbrani igralec: »Al` sme naša vojska skozi?«

Mostninarja: »Če nam zadnjega pustite!«

Izbrani igralec: »Če ga `čete, ga ulovite!«

Vrsta gre potem skozi most, zadnjega v vrsti pa poskušata mostninarja uloviti in zadržati. Če jima to uspe, ga vprašata, ali je za jabolka ali za hruške. Ujeti se mora odločiti, stopiti za svojega izbranega mostninarja in se ga okleniti okoli pasu. Če pa jima ne uspe, da bi ga ujela, se ta igralec spet priključi ostalim – zdaj kot novi vodja vrste – in igra se nadaljuje. Dve vrsti za mostninarjema se potem na koncu vlečeta – vsaka na svojo stran. Močnejša vrsta zmaga.

LEPA BELA LILIJA

Pravilo igre: Igralci si med seboj izberejo enega, ki gre na sredino kroga, ostali pa se primejo za roke in sklenejo krog okrog njega. Igralec v sredini kroga si zatisne oči, igralci v krogu pa začnejo plesati kolo in zapojejo: »Lepa bela lilija, v krogu pleše deklica. Deklica se okol` vrtil in si en`ga izvoli.« Različica besedila pesmi pa gre tako: »Lepa bela lilija, notri je `na deklica. Deklica se okol` vrtil in si eno izvoli.« Tisti v sredini kroga stopi proti soigralcem, se enega od njih dotakne in ga objame. Šele takrat lahko pogleda, koga si je izbral. Nato igralca zamenjata mesti in igra se nadaljuje.

Če imamo v sredini kroga dečka, lahko besedilo priredimo na dečka, da se otroci ne bi norčevali in smejali.

ČRNE ČEŠNJE

Pravilo igre: Igralci se držijo za roke, hodijo v krogu in pojejo pesem: »Črne češnje rada jem, rdeče pa še rajši. V šolo tudi rada grem, vsako leto rajši. Ti si lepa, ti si lepa, ti si pa najlepša.«

Zunaj kroga hodi v nasprotni smeri izbrani igralec, ki se pri: »najlepša« dotakne tistega v krogu, ki mu je takrat najbližje. Ta izstopi iz kroga in prime izbranega igralca za rame. V nadaljevanju igre hodita in pojeta skupaj. Igra se nadaljuje do zadnjega igralca v krogu, ki v nadaljevanju postane zunanji igralec.

Sama to igro poznam pod naslovom Rdeče češnje in tudi v anketi so vsi pisali rdeče češnje. Verjetno imamo drugačen naslov zato, ker mi najprej zapojemo »Rdeče češnje rada jem, črne pa še rajši ...«, v knjigi pa je ravno nasprotno.

ABRAHAM `MA SEDEM SINOV

Pravilo igre: Igralci se postavijo v vrsto in se primejo za rame. Tisti, ki vodi vrsto, glasno poje: »Abraham `ma sedem sinov, sedem sinov Abraham. Niso jedli, niso pili, vsi so delali tako.« Tu se vodja ustavi, pokaže en gib, kretnjo (plosk, počep ...) in zraven zapoje: »Vsi tako, vsi tako, vsi so delali tako ...«, kar morajo ostali ponoviti in zraven še zapeti: »Vsi tako, vsi tako, samo da je luštno b`lo.« Igra se potem nadaljuje in novi vodja postane naslednji igralec v vrsti.

To igro sem sama oz. smo jo vedno peli malo drugače, in sicer: »Abraham `ma sedem sinov, sedem sinov Abraham. Vsi so jedli, vsi so pili, vsi so delali tako.«

3.2 OTROŠKE IGRE DANES

Danes velika večina otrok že od malega odraščča z digitalno tehnologijo. Vse več prostega časa je preživetega za računalnikom, televizijo, pametnim telefonom; varno za štirimi stenami, čeprav je ogromno nevarnosti in nasilja samo klik stran. Vse to seveda vpliva na slabši fizični razvoj otroka (slabša motorika, debelost, koordinacija, sama prožnost telesa) (Medved Cvikel, 2009).

Otroci preživijo manj časa v naravi, kar vodi do pomanjkanja vitamina D in seveda slabše telesne kondicije. Ker imajo nekateri otroci razne glasbene šole, krožke, tečaje, posledično manj spijo in se sploh ne naspijo. Zaradi vseh dejavnosti, daljšega pouka, več domačih nalog, se zmanjšuje tudi igranje otrok na prostem oz. tega, da otrok svoj prosti čas izkoristi in preživi zunaj, na prostem. Študija, ki jo je leta 2017 objavil Gallup, je pokazala, da otroci povprečno na teden preživijo 18,6 ure svojega prostega časa za zaslone, zunaj pa povprečno preživijo le 10,6 ure (Steven, 2018). Z vso zaslonsko tehnologijo se je seveda povečalo tudi strmenje v vse

pametne naprave in otroci svoj prosti čas preživijo ob njih (Steven, 2018). Po podatkih BBC News naj bi približno 20 let nazaj otroci v Veliki Britaniji med petimi in šestimi leti starosti porabili okoli 3 ure dnevno za gledanje v zaslon. Leta 2015 pa naj bi otroci pred zasloni porabili še enkrat več časa, torej 6 ur dnevno (Steven, 2018).

V današnjem času sodobne, napredne tehnologije, pa med igre štejejo tudi računalniške igre. Glede računalniških iger oz. strmenja v zaslon imamo dve strani; eni to zagovarjajo in to otrokom dovolijo že zelo zgodaj, spet drugi so skeptični glede tega, da bi otrokom že takoj ponudili računalnik, telefon. Krajše zadrževanje otroka na elektronskih napravah zanj še ne pomeni negativnih posledic. Nasprotno – doprinaša k otrokovim kognitivnim sposobnostim (Sigman, 2010). Vseeno pa je v sedanjosti vedno bolj prisotno večurno zadrževanje otrok na elektronskih napravah, kar dolgoročno pokaže na zmanjšanje ali celo nesposobnost verbalne in fizične medčloveške komunikacije; posledično slabo zaznavanje zunanjega okolja. Zaradi pomanjkanja druženja med starostnimi skupinami v že zelo zgodnjih letih otroške igre zamirajo, z njimi pa tudi vse prej navedene sposobnosti in spretnosti. Seveda pa so tukaj še druge negativne posledice prekomernega gledanja in uporabljanja pametne tehnologije, in sicer: slabši metabolizem, prihaja do prekomerne telesne mase, slabša fizična pripravljenost (gibčnost in mišična pripravljenost), lahko pride do motenj spanja, slabšega razvoja možganov, motnje pozornosti ... (Sigman, 2010).

Čeprav se po svetu vedno bolj gleda na zaslone, se še vedno kupuje in uporablja družabne igre. V ameriški reviji Strategist je bil objavljen članek, katere igre so največkrat kupili oziroma si jih ogledali na Amazonu: štiri v vrsto, potapljati ladjice, operacija, scrabble junior, trouble, mišja past ... Skratka veliko iger, kar nam pove, da se otroci še vedno igrajo razne družabne igre (The Editors, 2021). Vse te igre pa lahko naročimo tudi pri nas, na različnih spletnih straneh, kjer ponujajo igre.

EMPIRIČNI DEL

4 OPREDELITEV PROBLEMA

Kmečki otroci so včasih pasli živino, tako dečki kot tudi deklice. Čas so si krajšali z igrami, kot so: rihtarja biti, koze zbijati in kamenčkati se. Imeli so igrače, ki so bile izdelane doma ali pa so si jih naredili kar sami. Mestni otroci so prej prišli do igrač in tudi več so si jih lahko privoščili, imeli so tudi več časa za igranje. Namizne družabne igre, kot je domino, mikado, človek ne jezi se so se igrali ob slabšem in mrzlem vremenu (Križ, 2003). Danes med otroci ni več takih razlik. Se pa v današnjih časih namesto gibalnih, rajalnih, namiznih iger otroci raje posvetijo tehnologiji, tako da se niti ne znajo več družiti med seboj in vzpostaviti stikov. Včasih so bili zadovoljni z malimi stvarmi, saj niti ni bilo denarja za kaj več; vse so si delili, danes pa tega ni, zato avtor tudi pravi, da so današnji otroci razvajeni (Žorž, 2002).

Glede na to, da se dandanes otroci ne družijo in ne igrajo več toliko, kot smo se včasih, se mi je zdelo zanimivo raziskati, koliko starih otroških iger se še uporablja v vrtcih. Zdi se mi namreč, da se otroci te igre igrajo samo še v vrtcih oz. šolah.

4.1 CILJI

V diplomski nalogi sem si zastavila štiri cilje. Ugotoviti sem želela:

- Koliko starih otroških iger se uporablja v vrtcih?
- Kje dobijo vzgojitelji informacije o starih otroških igrah?
- Kako se te igre in način igranja razlikujejo glede na pokrajine?
- Zakaj uporabljajo stare otroške igre?

4.2 RAZISKOVALNA VPRAŠANJA

V skladu s cilji sem si zastavila naslednja raziskovalna vprašanja:

- R1: Katerih starih otroških iger se v vrtcu poslužujejo največkrat?
- R2: Kje pridobijo informacije (način izvajanja, pravila) o starih otroških igrah?
- R3: Na kakšen način predstavijo otrokom stare otroške igre?
- R4: Zakaj se jim zdi uporaba starih otroških iger v vrtcu pomembna?

5 RAZISKOVALNA METODA

5.1 Raziskovalni vzorec

V raziskavo sem vključila odgovore 70 strokovnih delavcev (vzgojiteljev/ic in pomočnikov/ic vzgojiteljev/ic) iz celotne Slovenije. Anketirance sem vprašala tudi po spolu, od kje prihajajo in koliko let delovne dobe imajo.

Preglednica 1: Spol anketirancev

	Spol		
	Spol	f	f %
1	ženska	64	91,00
2	moški	6	9,00
Veljavni	Skupaj	70	100,00

Kot lahko razberemo iz preglednice predstavljajo večinski del vzorca ženske, torej vzgojiteljice oz. pomočnice vzgojiteljic, teh je kar 91 %. Moški vzgojitelji oz. pomočniki vzgojiteljev predstavljajo le 9 %.

Preglednica 2: Pokrajine anketirancev

	Iz katere pokrajine prihajate?		
	Pokrajina	f	f %
1	Gorenjska	12	17,00
2	Štajerska	28	40,00
3	Prekmurje	2	3,00
4	Koroška	2	3,00
5	Notranjska	8	11,00
6	Primorska	8	11,00
7	Dolenjska	10	14,00
Veljavni	Skupaj	70	100,00

Kot je razvidno iz preglednice je največ anketirancev iz Štajerske regije (40 %). Sledi ji Gorenjska, iz katere prihaja 17 % anketirancev, 14 % predstavljajo anketiranci iz Dolenjske,

12 % si delita Notranjska in Primorska, najmanj pa jih je sodelovalo iz Prekmurja in Koroške; samo 3 %.

Preglednica 3: Delovna doba anketirancev

	Koliko let delovne dobe imate?		
	Delovna doba	f	f %
1	0–5 let	23	33,00
2	5–10 let	13	19,00
3	10–15 let	6	9,00
4	15–20 let	8	11,00
5	20–25 let	5	7,00
6	25–30 let	5	7,00
7	30–35 let	5	7,00
8	35–40 let	5	7,00
Veljavni	Skupaj	70	100,00

Kot lahko vidimo na preglednici imamo največ anketirancev z najmanj izkušnjami (0–5 let), takšnih je 33 %. Sledijo jim tisti s 5–10 let izkušenj, teh je 19 %. Anketirancev s 10–15 let izkušenj je 9 %, s 15–20 let izkušenj pa 11 %. Vse ostale delovne dobe anketirancev pa predstavljajo 7 %.

5.2 Postopek zbiranja podatkov

Kot pripomoček za pridobivanje podatkov za raziskavo sem uporabila anketni vprašalnik, ki vsebuje štiri raziskovalna vprašanja, s katerimi sem želela zajeti tudi vse cilje. Vprašanja so odprtega tipa, anketa pa je bila pripravljena na spletni strani 1ka. Anketni vprašalnik sem potem objavila na socialnem omrežju v skupino, kjer so sami vzgojitelji/ice in pomočniki/ice vzgojiteljev/ic. Približno v roku enega tedna sem prejela 70 dokončno rešenih anket. Nato sem si pogledala odgovore in pričela z njihovo analizo.

5.3 Postopek obdelave podatkov

Ko sem prejela vseh 70 dokončno izpolnjenih anket, sem si odgovore izpisala in podobne združila skupaj, da bi pri kakšnem vprašanju lažje izvedla analizo. Rezultate sem nato vnesla še v preglednico.

6 REZULTATI IN INTERPRETACIJA

6.1 STARE OTROŠKE IGRE V VRTCU

Pri prvem raziskovalnem vprašanju me je zanimalo, katerih starih otroških iger se vzgojitelji/ice oz. pomočniki/ice vzgojiteljev/ic poslužujejo največkrat. Zato sem anketirance povprašala, katere stare otroške igre uporabljajo največkrat.

Ker pa ima to vprašanje zelo veliko različnih odgovorov, sem se odločila, da jih bom najprej razdelila na gibalne, rajalne in namizne igre. Nato bom igre pod določeno skupino dala v tabelo. Nekaj iger je bilo poimenovanih samo enkrat, zato jih ne bom vpisovala v preglednico, ampak jih bom samo zapisala.

Najprej predstavljam gibalne igre.

Preglednica 4: Največkrat igrane/ uporabljene gibalne igre

GIBALNE IGRE			
	Odgovori	f	f %
	Ristanc	33	23,00
	Gnilo jajce	21	14,00
	Zemljo krast	15	10,00
	Gumitvist	13	9,00
	Črni mož	10	7,00
	Lisica, kaj rada ješ	10	7,00
	Skrivalnice	9	6,00
	Lovljenje	7	5,00
	Slepa miš	6	4,00
	Mačka in miš	5	3,00
	Dan–noč	4	3,00
	Mati, koliko je ura	4	3,00
	Ljubljana–Zagreb–Beograd	3	2,00
	Kipi	2	1,00
	Osliček, kdo te jaha	2	1,00
	Rinčke talat	2	1,00
Veljavni	Skupaj	146	100,00

Kot je razvidno iz preglednice se vzgojitelji/ice in pomočniki/ice vzgojiteljev/ic največkrat poslužujejo gibalnih iger. Največ vzgojiteljev/ic in pomočnikov/ic vzgojiteljev/ic uporablja igro ristanc (23 %), sledi igra gnilo jajce s 14 %, nato igra zemljo krast, katero uporablja 15 vzgojiteljev/ic in pomočnikov/ic vzgojiteljev/ic (10 %), z 9 % je igra gumitvist, igri črni mož in lisica, kaj rada ješ imata 7 %, skrivalnice uporablja 9 vzgojiteljev/ic in pomočnikov/ic vzgojiteljev/ic (6 %), lovljenje pa 7 (5 %). Slepe miši se gredo pri 6 vzgojiteljih/icah, pomočnikih/icah vzgojiteljev/ic (4 %). 3 % predstavljajo igre mačke in miši, dan–noč in mati, koliko je ura. Igra Ljubljana–Zagreb–Beograd ima 2 %, po 1 % pa imajo igre kipi, osliček, kdo te jaha in rinčke talat.

V nadaljevanju predstavljam rajalne igre.

Preglednica 5: Največkrat igrane/uporabljene rajalne igre

RAJALNE IGRE			
	Odgovori	f	f %
	Ali je kaj trden most	18	35,00
	Bela, bela lilija	11	22,00
	Rdeče češnje	6	12,00
	Abraham 'ma 7 sinov	4	8,00
	Rajalne igre	4	8,00
	Potujemo v Rakitnico, Celje, Ankaran, Kobarid	4	8,00
	Dame in gospodje	3	6,00
	Ljudske pesmi	1	2,00
Veljavni	Skupaj	51	100,00

Pri rajalnih igrah se vzgojitelji/ice in pomočniki/ice vzgojiteljev/ic največkrat poslužujejo igranje igre ali je kaj trden most (35 %), sledi bela, bela lilija z 22 %, rdeče češnje uporablja 6 vzgojiteljev/ic in pomočnikov/ic vzgojiteljev/ic, kar predstavlja 12 %. Sledijo igre Abraham 'ma 7 sinov, rajalne igre, potujemo v Rakitnico, Celje, Ankaran, Kobarid, ki predstavljajo 8 %. Igra dame in gospodje predstavlja 6 % in ljudske pesmi samo 2 %, saj jih je omenila le ena vzgojiteljica.

Spodaj predstavljam še namizne igre.

Preglednica 6: Največkrat igrane/uporabljene namizne igre

NAMIZNE IGRE			
	Odgovori	f	f %
	Domine	4	29,00
	Telefončki	4	29,00
	Črni Peter	2	14,00
	Spomin	2	14,00
	Leti, leti	1	7,00
	Mikado	1	7,00
Veljavni	Skupaj	14	100,00

Kot lahko vidimo namizne igre niso tako priljubljene, saj jih je omenilo le 14 vzgojiteljev/ic in pomočnikov/ic vzgojiteljev/ic. Največkrat se igrajo z dominami in telefončke (29 %), temu sledita črni Peter in spomin (14 %), na koncu pa imamo po en glas za mikado in leti, leti, kar v odstotkih predstavlja 7 %.

Nekaj iger sem imela omenjenih samo po enkrat, zato jih nisem dodajala v preglednico. Te igre so: skakanje v vreči, tančula, barvice, potres-poplava, kovtrčke šivat, Marička sedi na kamenu, ptičke vagamo, elektrika potuje, zvezde metat, klavirčki, med dvema ognjema, ugani, kdo se skriva pod odejo in pajek, pajek ven iz mreže.

Glede na to, da je bilo naštetih veliko različnih iger, nekatere so bile tudi meni nepoznane, lahko rečem, da se v vrtcih še vedno uporablja veliko starih otroških iger. Naj si bo to po ideji vzgojitelja/ice in pomočnika/ice vzgojitelja/ice ali motivaciji otrok samih. Torej je cilj izpolnjen, saj me je zanimalo, koliko iger se še vedno uporablja. Največkrat igrane so ravno te igre, katere sem sama izpisala zgoraj, v teoretičnem delu. Glede na to, da je bilo naštetih toliko iger, to pomeni, da se vzgojitelji/ice oz. pomočniki/ice vzgojiteljev/ic zavedajo pomena igre za otroka, saj te na njih pozitivno vplivajo. Z gibalnimi, rajalnimi in tudi namiznimi igrami krepijo motorične spretnosti (koordinacija, ravnotežje, hitrost, moč), samozavedanje (pridobivanje samopodobe, orientacija telesa, zavedanje telesa), zavedanje prostora in časa, govora (razumevanje govora drugih in besedno izražanje), čustveno in socialno prilagojenost (Kroflič, Gobec, 1992). Na raziskovalno vprašanje, katerih otroških iger se v vrtcu vzgojitelji/ice in

pomočniki/ice vzgojiteljev/ic poslužujejo največkrat, je odgovor: igra ristanc, gnilo jajce, zemljo krast in ali je kaj trden most.

6.2 INFORMACIJE O STARIH OTROŠKIH IGRAH

Pri drugem raziskovalnem vprašanju me je zanimalo, kje vzgojitelji/ice oz. pomočniki/ice vzgojiteljev/ic pridobijo informacije o starih otroških igrah. Zato sem anketirance povprašala, kje dobijo te informacije.

Preglednica 7: Pridobljene informacije o starih otroških igrah

Kje pridobite informacije (način izvajanja, pravila) o starih otroških igrah?			
	Odgovori	f	f %
	Spomin iz otroštva, iz glave	29	28,00
	Internet	25	25,00
	Knjige	18	18,00
	Od staršev, starih staršev	13	13,00
	Od drugih vzgojiteljev/ic	9	9,00
	Ustno izročilo	6	6,00
	Skripte	2	2,00
Veljavni	Skupaj	102	100,00

Največ vzgojiteljev/ic in pomočnikov/ic vzgojiteljev/ic, kar 29, pridobi informacije o starih otroških igrah iz spomina na otroštvo, torej iz glave, v odstotkih je ta delež 28 %. Sledi uporaba in brskanje po internetu, kar predstavlja 25 %. Knjige uporablja 18 % vzgojiteljev/ic in pomočnikov/ic vzgojiteljev/ic, 13 % pa jih informacije pridobi od staršev ali starih staršev. 9 vzgojiteljev/ic, pomočnikov/ic vzgojiteljev/ic se pozanima pri drugih vzgojiteljih, 6 % jih pridobi informacije preko ustnega izročila, najmanj pa jih brska po skriptah (2 %).

Nekaj odgovorov je bilo napisanih samo enkrat, in sicer: lastni viri, elektronski viri, YouTube, priročnik iz faksa, knjigi Pikapolonica in Kje imaš zlato kolo ter priročnik Gordane Schmidt.

Pri tem vprašanju sem ugotovila, da vzgojitelji/ice in pomočniki/ice vzgojiteljev/ic največ brskajo po svojem spominu, temu pa sledi brskanje po internetu. S tem je cilj izpolnjen, saj me

je zanimalo, kje pridobijo informacije o otroških igrah oz. sem menila, da vzgojitelji/ice in pomočniki/ice vzgojiteljev/ic glede starih iger najpogosteje »brskajo« po svojem spominu. Zdi se mi pravilno, da se kakšne informacije pridobijo tudi iz knjig oz. interneta, saj je verjetno, da je igra opisana drugače, kot jo pozna vzgojitelj/ica oz. pomočnik/ica vzgojitelja/ice.

6.3 PREDSTAVITEV OTROŠKIH IGER OTROKOM

Pri tretjem raziskovalnem vprašanju me je zanimalo, kako vzgojitelji/ice in pomočniki/ice vzgojiteljev/ic otrokom predstavijo stare otroške igre. Anketirance sem povprašala, kakšen je njihov način predstavljanja igre otrokom.

Pri tem vprašanju sem odgovore analizirala po pokrajinah, saj sem si zastavila cilj, pri katerem me zanima, če se način igranja razlikuje po pokrajinah.

Preglednica 8: Predstavljanje nove otroške igre s strani gorenjskih vzgojiteljev/ic in pomočnikov/ic vzgojiteljev/ic

Gorenjska regija			
	Odgovori	f	f %
	Demonstracija	8	38,00
	Razlaga, pogovor	6	29,00
	Sproti, zabavno; ob samem izvajanju igre	3	14,00
	Spraševanje staršev, starih staršev	1	5,00
	Preko zgodbe	1	5,00
	Povem pravila	1	5,00
	Kot nekaj zanimivega	1	5,00
Veljavni	Skupaj	21	100,00

Iz Gorenjske regije je 12 vzgojiteljev/ic in pomočnikov/ic vzgojiteljev/ic, odgovorov je pa več, saj jih je večina napisala po dva odgovora. Kot lahko vidimo v preglednici, jih največ uporablja

demonstracijo (38 %), zelo blizu sta razlaga in pogovor (29 %). Nekaj se jih loti to na zabaven način in sproti, kar pomeni, da sam potek razlagajo ob igranju igre (14 %). Le po eden pa se loti predstavljanja igre preko zgodbe (5 %), da pove pravila (5 %), da jim to predstavi kot nekaj zanimivega (5 %) ali da se vpraša starše oz. stare starše (5 %).

Preglednica 9: Predstavljanje nove otroške igre s strani štajerskih vzgojiteljev/ic, pomočnikov/ic vzgojiteljev/ic

Štajerska regija			
	Odgovori	f	f %
	Sproti; ob samem izvajanju igre	13	33,00
	Demonstracija	10	26,00
	Razlaga, pogovor	6	15,00
	Povem pravila	5	13,00
	Kot nekaj zanimivega in preprostega	2	5,00
	Skozi projektno delo	1	3,00
	Preko posnetkov	1	3,00
	Uvedem v različna področja	1	3,00
Veljavni	Skupaj	39	100,00

Iz Štajerske regije prihaja 28 vzgojiteljev/ic in pomočnikov/ic vzgojiteljev/ic, odgovorov pa je zopet več, saj so v večini pisali po dva odgovora.

Kot lahko razberemo iz preglednice se največ vzgojiteljev/ic in pomočnikov/ic vzgojiteljev/ic, kar 13, loti predstavljanja nove igre sproti, ob samem izvajanju igre (33 %). Temu sledita demonstracija s 26 % in razlaga oz. pogovor, katero uporablja 6 vzgojiteljev/ic in pomočnikov/ic vzgojiteljev/ic (15 %). Da otrokom najprej predstavijo pravila igre, pravi 5 vzgojiteljev/ic in pomočnikov/ic vzgojiteljev/ic (13 %). Dva sta odgovorila, da predstavijo igro

kot nekaj zanimivega in preprostega (5 %). Po eden pa je odgovoril, da predstavijo igro skozi projektno delo (3 %), preko posnetkov (3 %) in pa da jih uvedejo v različna področja (3 %).

Preglednica 10: Predstavljanje nove otroške igre s strani prekmurskih vzgojiteljev/ic in pomočnikov/ic vzgojiteljev/ic

Prekmurje			
	Odgovori	f	f %
	Demonstracija	1	33,00
	Preko zgodbe	1	33,00
	Zabavno	1	33,00
Veljavni	Skupaj	3	100,00

Iz Prekmurja prihajata samo dve vzgojiteljici. Ker pa je ena podala dva odgovora, imam v preglednici tri možne odgovore.

Kot lahko vidimo, imajo vsi trije odgovori, torej demonstracija, da predstavi igro preko zgodbe in na zabaven način, enak delež odgovorov (33 %).

Preglednica 11: Predstavljanje nove otroške igre s strani koroških vzgojiteljev/ic, pomočnikov/ic vzgojiteljev/ic

Koroška regija			
	Odgovori	f	f %
	Kot del vadbene ure	1	33,00
	Enostavno	1	33,00
	Igra se oblikuje sproti, da je vsakič malo drugače	1	33,00
Veljavni	Skupaj	3	100,00

Tudi iz Koroške prihajata samo ena vzgojiteljica in en vzgojitelj, odgovori so pa zopet trije, saj je vzgojitelj napisal dva odgovora.

Tudi pri teh odgovorih vidimo, da imajo vsi trije odgovori enak delež v odstotkih, in sicer 33 %. Otrokom predstavijo igre ali kot del vadbene ure, na nek enostaven način ali pa se igra oblikuje sproti, da je vsakič malo drugačna.

Preglednica 12: Predstavljanje nove otroške igre s strani notranjskih vzgojiteljev/ic, pomočnikov/ic vzgojiteljev/ic

Notranjska regija			
	Odgovori	f	f %
	Demonstracija	5	42,00
	Razlaga	3	25,00
	Preko teme, kaj so počeli stari starši	1	8,00
	Povem, da se bomo igrali stare igre	1	8,00
	Ponavljjanje igre	1	8,00
	Na zabaven način	1	8,00
Veljavni	Skupaj	12	100,00

Iz Notranjske regije prihaja 8 vzgojiteljev/ic in pomočnikov/ic vzgojiteljev/ic, odgovorov pa je več, saj so nekateri napisali dve možnosti.

Največ vzgojiteljev/ic in pomočnikov/ic vzgojiteljev/ic uporablja za predstavljanje nove igre demonstracijo (42 %). Razlago uporabljajo tri vzgojitelji/ice in pomočniki/ice vzgojiteljev/ic, kar je v odstotkih 25 %. Po en odgovor pa je bil za načine: preko teme (8 %), da enostavno otrokom pove, da se bodo igrali stare igre (8 %), da se igra ponavlja, se jo večkrat izvaja (8 %) in na zabaven način (8 %).

Preglednica 13: Predstavljanje nove otroške igre s strani primorskih vzgojiteljev/ic in pomočnikov/ic vzgojiteljev/ic

Primorska regija			
	Odgovori	f	f %
	Povem pravila	4	31,00
	Razlaga, pogovor	3	23,00
	Demonstracija	3	23,00
	Neposredno uvajanje v igro	1	8,00
	Preko teme	1	8,00
	Preko zgodbe	1	8,00
Veljavni	Skupaj	13	100,00

Tudi iz Primorske regije prihaja 8 vzgojiteljev/ic in pomočnikov/ic vzgojiteljev/ic, odgovorov pa je več, saj jih je nekaj napisalo po dva odgovora.

Največ vzgojiteljev/ic in pomočnikov/ic vzgojiteljev/ic uporablja način, da jim enostavno povedo pravila nove igre (31 %). Sledita demonstracija in razlaga, pogovor, ki jih uporabljajo 3 vzgojitelji/ice in pomočniki/ce vzgojiteljev/ic, kar predstavlja po 23 %. Tudi v tej regiji imamo tri odgovore, ki so bili zapisani samo enkrat, in sicer da se otroke neposredno uvede v novo igro, da se jim predstavi igro preko teme ali preko zgodbe; v odstotkih nam to predstavlja 8 %.

Preglednica 14: Predstavljanje nove otroške igre s strani dolenjskih vzgojiteljev/ic in pomočnikov/ic vzgojiteljev/ic

Dolenjska regija			
	Odgovori	f	f %
	Demonstracija	6	38,00
	Razlaga, pogovor	3	19,00
	Povem pravila	3	19,00
	Igranje igre, možna pomoč pri izvedbi	2	13,00
	Enostavno, zabavno	1	6,00
	Povem, da se bomo igrali igro naših pradedkov	1	6,00
Veljavni	Skupaj	16	100,00

Iz Dolenjske regije prihaja 10 vzgojiteljev/ic in pomočnikov/ic vzgojiteljev/ic, odgovorov je pa zopet malo več, saj so nekateri zapisali po dva ali tri načine, kako predstavijo otrokom novo otroško igro.

Največ vzgojiteljev/ic in pomočnikov/ic vzgojiteljev/ic se predstavljanja nove igre loti z demonstracijo (38 %). Temu sledita razlaga, pogovor ali da jim povedo pravila igre (19 %). Dva/e vzgojitelja/ici in pomočnika/ici vzgojitelja/ice preideta direktno na igranje igre in na možnost pomoči med igranjem (13 %). Dva odgovora pa sta bila zapisana samo enkrat, in sicer da igro otrokom predstavijo kot nekaj zabavnega in enostavnega (6 %) ali da jim enostavno povedo, da se bodo igrali igro njihovih pradedkov (6 %).

Kot lahko vidimo v tabelah se načini predstavljanja nove igre niti ne razlikujejo toliko po pokrajinah. Največ vzgojitelji/ice in pomočniki/ice vzgojiteljev/ic, ne glede na pokrajino, uporabljajo načine demonstracije, razlage, pogovora, da jim povedo pravila igre ali pa to počno kar sproti, ob samem igranju igre. Mogoče sem tudi malo nerodno zastavila vprašanje

glede na sam cilj in nisem dobila pričakovanih odgovorov. Cilj je namreč bil ugotoviti, kako se igre in način igranja razlikujejo glede na pokrajine. Težko rečem, da sem cilj potrdila, saj nisem pridobila podatkov o načinu igranja igre, ampak sem ugotovila, kako predstavljajo novo igro otrokom. To je po svoje čisto v redu, saj sedaj vem, da se načini predstavljanja nove igre ne razlikujejo po pokrajinah oz. ni opaziti nekih razlik. Po izvedeni analizi vem, da bi morala vprašanje postaviti drugače in verjetno bolj natančno, npr.: Kako otrokom predstavite način igranja nove ljudske igre (napišite korake)? Lahko bi pa ohranila enako vprašanje, v oklepaj bi lahko zgolj dodala naj napišejo korake.

6.4 POMEMBOST UPORABE STARIH OTROŠKIH IGER

Pri zadnjem raziskovalnem vprašanju pa me je zanimalo, zakaj se vzgojiteljem/icam oz. pomočnikom/icam vzgojiteljev/ic zdi še danes pomembna uporaba starih otroških iger v vrtcu.

Preglednica 15: Pomembnost uporabe starih otroških iger v vrtcu

Zakaj se vam zdi uporaba starih otroških iger v vrtcu pomembna?			
	Odgovori	f	f %
	Ohranjanje ljudskega izročila, kulturne dediščine	42	42,00
	Zanimive in sproščene	12	12,00
	Preproste in enostavne	9	9,00
	Dobre iz vidika učenja, otrokovega razvoja, iger	8	8,00
	Ker se jih otroci radi igrajo	8	8,00
	Povezovanje skupine	7	7,00
	Ne potrebujemo veliko rekvizitov	5	5,00
	Spoznavanje različnih iger	4	4,00
	Spoznajo zgodovino; brez telefonov in računalnikov	3	3,00
	Dobijo in razvijajo občutek za čas	2	2,00
Veljavni	Skupaj	100	100,00

Tudi pri tem vprašanju je bilo nekaj odgovorov zapisanih samo enkrat, in sicer: da otroci spoznajo drugačne načine preživljanja prostega časa, ker se dogajajo v živo, povezovanje generacij in ker so brezčasne oz. si jih občasno prilagodiš.

Kot se opazi pri odgovorih največ vzgojiteljev/ic in pomočnikov/ic vzgojiteljev/ic (42 %) meni, da je pomembna uporaba starih otroških iger zato, da se ohranja ljudsko izročilo in kulturna dediščina. 12 meni, da zato, ker so zanimive in preproste, po mnenju devetih so preproste in enostavne. Po 8 % predstavljata dva odgovora, in sicer, ker so dobre iz vidika učenja, otrokovega razvoja, iger ter enostavno zato, ker se jih otroci radi igrajo. Sedem vzgojiteljev/ic, pomočnikov/ic vzgojiteljev/ic meni, da igre povezujejo skupino. Petim so všeč, saj zanje ne potrebujejo veliko rekvizitov, štirje menijo, da s tem spoznavajo različne igre. Trem vzgojiteljem/icam in pomočnikom/icam vzgojiteljev/ic se zdi uporaba iger pomembna zato, da spoznajo zgodovino; brez telefonov in računalnikov, dva pa menita, da s tem dobijo in razvijajo občutek za čas.

Tudi pri zadnjem vprašanju je cilj izpolnjen, saj sem se spraševala, zakaj se sploh uporabljajo stare otroške igre oz. sem predvidevala, da za to, da se ohrani kulturna dediščina. Moje predvidevanje je bilo pravilno, saj je večina odgovorila, da gre za ohranitev kulturne dediščine oziroma ljudskega izročila. Tudi meni se zdi najbolj pomembno, da naša preteklost ne gre v pozabo. Največ otroških iger najdemo pri svojih starih starših in pa v knjigah, ki so nam na voljo v knjižnicah (Otroške igre na Slovenskem od A do Ž). Res pa je tudi, da so te igre zelo enostavne in hitro učljive, kar je seveda njihova velika prednost. Kot so nekoč tudi v današnjem času poskrbijo za krajšanje časa, popestritev in dobro vzdušje (Križ, 2003).

7 ZAKLJUČEK

Z diplomskim delom sem želela pridobiti informacije o tem, kako pogosto se igrajo stare otroške igre v sodobnih vrtcih. Glede na raznolikost naštetih iger, ki sem jih pridobila z anketnim vprašalnikom, so te dandanes še vedno pogosto v uporabi. Tudi sama sem v vrtcu večkrat opazila, da se otroci res radi igrajo te igre in sami dajejo pobude za igranje.

Vedela sem, da je igra izredno pomembna za otroke, s samim raziskovanjem pa sem to znanje še dopolnila. Igra ima pomemben vpliv na razvoj gibalnih sposobnosti in spretnosti, na kognitivni, emocionalni, socialni, moralni in osebnostni razvoj. Otrok z gibalnimi dejavnostmi pridobi ogromno sposobnosti: razne motorične spretnosti, samozavedanje, zavedanje prostora in časa, zaznavanje oblik, gibanja, dogajanja v okolju, pomnjenje, domišljijo, ustvarjalnost.

Pomembno je, da se z otroki igrajo tudi starši, da so z njimi v interakciji, da jim nudijo dovolj igranja na svežem zraku, kjer se lahko z njimi igrajo kakšno igro iz otroštva, da jim povedo, kako so včasih imeli malo prostega časa, a so ga takoj izkoristili za igranje takšnih iger. Da jim ponudijo njihovim letom primerne igre in da se jim omeji čas za računalnikom oz. pametnim telefonom.

Pri samem raziskovanju sem se najbolj veselila ravno odgovorov anket, saj so me zanimali rezultati. Nekaj odgovorov sem predvidevala, ker pa sem malo nerodno zastavila tretje vprašanje (Na kakšen način predstavite otrokom stare otroške igre?), sem dobila malo drugačne odgovore, kot sem jih pričakovala. Na splošno pa lahko rečem, da sem zadovoljna z odgovori anket, čeprav bi lahko dodala kakšno vprašanje več, saj sem izvedela marsikaj novega, spoznala pa sem tudi nekaj novih iger, za katere sem res prvič slišala.

Ko vzgojitelj/ice ali pomočniki/ice vzgojiteljev/ic otrokom predstavijo novo otroško igro, to v večini izvedejo z načini demonstracije, razlage, pogovora ali sprotne razlaganja. Verjetno si vsak vzgojitelj/ica ali pomočnik/ica vzgojitelja/ice sam najde način, kako bo najlažje, najhitreje, najmanj zakomplicirano svoji skupini otrok predstavil staro otroško igro, s tem da pri najmlajših ne moremo uporabiti enakih načinov in pristopov kot pri skupini najstarejših otrok.

Za ohranjanje naše kulturne dediščine in ljudskega izročila je pomembno, da otrokom predstavimo stare otroške igre, kar lahko potrdim sama in pa več kot polovica anketiranih

vzgojiteljev/ic in pomočnikov/ic vzgojiteljev/ic. Stare otroške igre so nam všeč tudi zato, ker zanje ne potrebujemo veliko pripomočkov/rekvizitov, so enostavne in sproščene.

Z raziskovanjem skozi celotno nalogo sem spoznala, da je otrokom pomembno predati delček preteklosti, saj se bo le tako ohranjalo ljudsko izročilo. To lahko storimo preko igre in jih tako ločimo od vseh zaslonov, ki jih dandanes obkrožajo.

VIRI IN LITERATURA

- Batistič Zorec, M. (2002). *Psihološki vidiki otrokove igre*. [1-rp-t4-igra.doc \(live.com\)](#) (26. 9. 2021)
- Bregant, Tina (2015). *Pomen igre za otrokov razvoj*. Didakta, letnik 25, številka 183, str. 25–28. URN:NBN:SI:DOC-1DKDJY4I from <http://www.dlib.si>
- Casper, V. in Thomas, C. (1999). *Infant and toddler development*. Step by step – a program for children and families. Children`s Resources International, Inc.
- Cvetko, I. (2017). *Otroške igre na Slovenskem od A do Ž*. Celjska Mohorjeva družba.
- Exchange Family Center (2018). *Connecting with your child through play: The surprising benefits of parent-child playtime*. Pridobljeno 17. 1. 2022, s [Connecting With Your Child Through Play: The Surprising Benefits of Parent-Child Playtime — Exchange Family Center](#)
- Ginsburg, K. R. (2007). *The importance of play in promoting healthy child development and maintaining strong parent child bonds*. Pediatrics, 119(1), 182–191.
- Gregorc, J., Videmšek, M., Karpljuk, D., Štihec, J. (2009). *Značilnosti gibalnih/športnih dejavnosti in specifičnosti v spodbujanju gibanja predšolskih otrok*. Sodobna pedagogika, letnik 60 = 126, številka 3, str. 86–99. URN:NBN:SI:DOC-FFDOY5EY from <http://www.dlib.si>
- Horvat, L. in Magajna, L. (1987). *Razvojna psihologija*. Ljubljana: Državna založba Slovenije.
- Kavčič, T. (2009). *Igra dojenčka in malčka*. V L. Marjanovič Umek in M. Zupančič (ur.), *Razvojna psihologija* (str. 278–289). Rokus Klett.
- Križ, I. (2003). *Nazaj v otroški raj: otroške igre in igrače na Dolenjskem*. Novo mesto: Dolenjski muzej Novo mesto.
- Kroflič, B., Gobec, D. (1992). *Ustvarjalni gib in plesna vzgoja za najmlajše*. Novo mesto: Pedagoška obzorja.
- *Kurikulum za vrtce* (1999). Ljubljana: Ministrstvo za šolstvo in šport.
- Marjanovič Umek, L. (2016). *Otroška igra kot kontekst za razvoj in učenje govora malčkov in otrok*. Pridobljeno, 1. 2. 2022, s [Otroška igra kot kontekst za razvoj in učenje govora malčkov in otrok \(solazaravnatelje.si\)](#)
- Marjanovič Umek, L. in Zupančič, M. (2001). *Psihologija otroške igre: Od rojstva do vstopa v šolo*. Ljubljana: Znanstvenoraziskovalni inštitut Filozofske fakultete.
- Medved Cvikel, B. (2009). *Otroci in digitalni mediji*. Pridobljeno 12. 1. 2022, s https://www.otroci.si/otroci_in_digitalni_mediji/

- Nemeč, B. in Kranjc, M. (2011). *Razvoj in učenje predšolskega otroka*. Ljubljana: Grafenauer.
- Peacock, F. (2015). *5 reasons why your kids need to spend more time outside*. Pridobljeno 17. 1. 2022, s [5 Reasons Why Your Kids Need To Spend More Time Outside | BellyBelly](#)
- Przystas, B. (2017). *What does play mean?* Pridobljeno 6.2.2022, s [What does play mean? - MSU Extension](#)
- Rock, A. (2021). *11 important types of play as your child grows*. Pridobljeno 6.2.2022, s [11 Important Types of Play for Children \(verywellfamily.com\)](#)
- Sigman, Aric. (2010). *Vpliv zaslonske tehnologije na otroke – Revija Svitanje*. Pridobljeno 8. junij 2021, s <https://www.svitanje.si/2013/01/vpliv-zaslonske-tehnologije-na-otroke>
- Steven, J. (2018). *5 ways kids spend time differently today than in the past*. Revija Insider. Pridobljeno 16. 1. 2022, s [5 Ways Kids Spend Time Differently Today Than in the Past \(businessinsider.com\)](#)
- The Editors (2021). *The best board games for kids on Amazon, according to hyperenthusiastic reviewers*. Pridobljeno 17. 1. 2022, s [22 Best Board Games for Kids 2021 | The Strategist \(nymag.com\)](#)
- Žavski, S. (2018). *Pomen gibanja in vloga vzgojitelja pri spodbujanju gibalnih dejavnosti*. *Didakta*, letnik 26, številka 197, str. 12–15. URN:NBN:SI:DOC-EU9FUVTF from <http://www.dlib.si>
- Žorž, B. (2002). *Razvajenost: rak sodobne vzgoje*. Celje: Mohorjeva družba