

UNIVERZA V LJUBLJANI
PEDAGOŠKA FAKULTETA

DIPLOMSKA NALOGA

ANJA PIŠEK

UNIVERZA V LJUBLJANI
PEDAGOŠKA FAKULTETA
Študijski program: Predšolska vzgoja

ORIENTACIJSKE IGRE V VRTCU
Diplomska naloga

Mentor: mag. Alenka Cemič
Somentor: dr. Jera Zajec

Kandidatka: Anja Pišek

Ljubljana, maj 2012

Zahvala

Ob zaključku študija bi se v prvi vrsti rada zahvalila moji družini in bližnjim, ki so me spremljali in podpirali od prvega do zadnjega dne moje študijske poti.

Zahvaljujem se mentorici mag. Cemič Alenki in somentorici dr. Zajec Jeri za vso podano strokovnost pri pisanju diplomske naloge in za njun dragocen čas, ki sta mi ga posvetili.

Hvala tudi otrokom in vzgojiteljicam za sodelovanje pri izvedbi primerov dobre prakse ter sošolki Katji Osredkar za pomoč pri pripravi in izvedbi 3-dnevnega učnega procesa gibalne/športne dejavnosti.

Povzetek

V diplomski nalogi je predstavljena splošna orientacija in orientacija pri otroku. Poudarek je na orientacijskih igrah, in sicer za predšolske otroke.

V prvem delu so zapisane različne definicije pojma orientacija, vrste orientacije, pripomočki za orientiranje in glavne napake pri orientaciji. Predstavljen je tudi razvoj prostorske orientacije pri predšolskem otroku in razvoj pojma prostor glede na stopnje kognitivnega razvoja po Piagetu ter orientacija v vzgojno-izobraževalnem sklopu, s poudarkom na orientacijskih igrah.

Drugi del diplomske naloge je monografski. V njem je bila uporabljena deskriptivna metoda dela. Proučevalo se je, ali se da orientacijske igre uporabiti v vrtcu in prilagoditi predšolskim otrokom. Bistvo raziskovanja je bilo, da se je skušalo ugotoviti in najti praktične prilagoditve za pomoč vzgojiteljicam pri dnevno načrtovanih dejavnostih v vrtcu. Ob pregledu vseh štirih vrst orientacijskih iger je bilo ugotovljeno, da se jih da prilagoditi predšolskim otrokom. To je prikazano z različnimi možnimi predlogi in dodanimi primeri dobre prakse.

Ključne besede

Orientacija, prostor, predšolski otrok, orientacijska igra, prilagoditev.

Summary

The thesis presents the area of general orientation and orientation of the child. The focus is placed on orientation games for preschool children.

The first part outlines different definitions of orientation, types of orientation, accessories for orientation and major errors in orientation. It also presents the development of spatial orientation of preschool children, the development of the concept of space according to the level of cognitive development in line with the theory by Piaget, and orientation within an educational context, with particular emphasis on orientation games.

The second part of the thesis is monographic in which the descriptive work method was used. It aimed to examine whether orientation games are appropriate for the use in kindergartens and if they can be adjusted to preschool children.

The main objective of the research was to identify examples of practical adjustments for teachers during planned daily activities in kindergartens.

Having considered all four types of orientation games, it was established that they can be adapted to preschool children, which is demonstrated by various possible suggestions and additional examples of good practice.

Keywords

Orientation, space, preschool child, orientation game, adjustment.

Kazalo vsebine

Uvod	1
1 Predmet in problem	3
1.1 Pojem orientacija.....	3
1.1.1 Vrste orientacije	4
1.1.2 Orientacijski pripomočki.....	8
1.1.3 Glavne napake pri orientaciji	17
1.2 Orientacija in otrok.....	17
1.2.1 Prostorska orientacija pri otroku	17
1.2.2 Orientacija telesa in koordinacija.....	19
1.2.3 Razvoj pojma prostor glede na stopnje kognitivnega razvoja po Piagetu.....	19
1.3 Orientiranje v naravi del vzgojno-izobraževalnega sklopa	22
1.3.1 Primeri nalog v vrtcu iz vsebine orientacija v prostoru.....	23
1.4 Orientacijske igre	24
1.4.1 Vrste orientacijskih iger	25
2 Cilji diplomske naloge	28
3 Metode dela	28
4 Prilagoditev orientacijskih iger predšolskim otrokom	28
4.1 Primeri dobre prakse	37
5 Razprava.....	41
Zaključek.....	44
Literatura	45
Slikovni viri.....	47
Priloge	48

Kazalo slik

Slika 1: Kompas na ploščici	8
Slika 2: Vojaški kompas M53	9
Slika 3: Japonski kompas	11
Slika 4: Kompas F73	11
Slika 5: Magnetiziranje igle	13
Slika 6: Postopek izdelave kompasa 1	13
Slika 7: Postopek izdelave kompasa 2	13
Slika 8: Višinomer.....	14
Slika 9: GPS sprejemnik	16

Uvod

Orientacija je sposobnost, da se najdemo na neznanem terenu, pa naj bo to gozd, visokogorje, velemesto ali celo notranjost orientacijsko zahtevnega nadzemnega ali podzemnega objekta (Rotovnik idr., 2005).

Orientacije se otroci učijo postopno, torej se tako tudi razvija. Najprej se orientirajo na telesu, nato v prostoru in nazadnje še na papirju (Zrimšek, 2003).

Z orientiranjem na svojem telesu se že začne kognitivno učenje. S tem dobi znanje o velikosti, obliki, strukturi in prostorski urejenosti telesnih delov, kar je kasneje pomembno tudi pri šolskem delu. Vse te izkušnje namreč prenese na prostor in ploskev. Orientacija na drugem je del prostorske orientacije, ki se razvije najkasneje do 8. leta in otrokom povzroča največ težav. Otrok namreč težko dojame, da je njegova desna stran na tisti strani, kjer je leva stran drugega otroka (Pavlin, 2006).

Pravijo, da osnovno znanje s področja orientiranja v naravi danes štejemo za del splošne izobrazbe. Ravno zaradi tega je razumljivo, da mora ta vzgojno-izobraževalni sklop najti svoje mesto tudi v šoli. Najlažje, najbolj prijetno in najučinkoviteje se to otrokom posreduje preko igre – orientacijske igre, pri katerih ne uporabljamo niti kompasa, niti topografske karte, lahko pa vpletamo nekatere topografske pojme, kot so, denimo, strani neba, vrsta gozda, vrste dreves, razlika med potokom, studencem in vodnjakom, razlika med travnikom in njivo ter podobno. S tem posredno navajamo učence na razumevanje "orientacijskih" pojmov, na skrbno opazovanje okolice, na natančno izpolnjevanje nalog in sploh na "orientacijski način mišljenja". Vse to lahko štejemo za smiselno pripravo na pravo orientiranje v naravi (Kristan, 1994).

Na internetni strani Kids fun activities (2010) priporočajo pripravo in izvedbo orientacijskih iger, ne samo v okviru vzgojno-izobraževalnega sklopa, ampak tudi vsem družinam s predšolskimi in šolskimi otroki. Poudarjajo namreč to prednost, da se otroci na zabaven način, ne da bi se tega zavedali, učijo za vsakdanje življenje. V okviru družine pa njeni člani nezavedno skrbijo za pozitiven medsebojen odnos, saj se s tem povezujejo in

krepijo družinske vezi. Orientacijske igre so lahko del vsakdana za skupno preživljanje prostega časa, ali pa tudi ena od dejavnosti na otrokovi rojstnodnevni zabavi.

Poznamo štiri vrste orientacijskih iger, in sicer: po označeni poti, po opisani poti, skrito pismo in lov na lisico. Uporabne so tako v osnovni kot v srednji šoli. Nekatere lahko uporabimo tudi v vrtcu, če so seveda prilagojene tej starostni stopnji (Kristan, 1994).

V diplomski nalogi preučujemo, ali se orientacijske igre res da uporabiti v vrtcu in kako jih prilagoditi predšolskim otrokom. Pri tem se osredotočimo predvsem na zahtevnost. Bistvo raziskovanja je, da skušamo ugotoviti in najti praktične primere prilagoditev orientacijskih iger, ki bodo lahko v pomoč vzgojiteljicam pri dnevno načrtovanih dejavnostih v vrtcu.

1 Predmet in problem

1.1 Pojem orientacija

Za pojem orientacija obstaja veliko definicij, ki so si med seboj podobne, se pa tudi razlikujejo.

V učbeniku Planinska šola je o izvoru same besede oziroma pojma zapisano: *»Pojem orientacija izhaja iz besede orient, ki pomeni vzhod. V starem veku je bila najpomembnejša smer neba vzhod, po njem so nato določali preostale smeri neba, tudi karte tiste dobe so imele vzhod na vrhu. Določiti vzhod brez uporabe kompasa je bilo namreč takrat lažje kot določiti sever. Danes se kot osnovna smer uporablja sever, izvor imena orientacija pa nas opominja, kako stara je veda.«* (Rotovnik idr., str. 172–173)

Prosen (1991, str. 3) razlaga pomen tega pojma tako: *»Orientacija dobesedno pomeni določanje nebesne smeri po vzhajajočem Soncu, torej vzhodne smeri ... Tako pomeni orientacija določanje vsaj ene nebesne smeri, s čimer se nato znajdemo na zemljišču ali v prostoru. Najbolj splošno pa je orientacija določitev našega mesta opazovališča (lege) glede na določene točke, objekte in znamenja.«*

Podobno je pojem razložen v Slovarju slovenskega knjižnega jezika (2000), in sicer kot *»ugotavljanje svoje lege, svojega položaja glede na določene točke, znamenja.«* Nekoliko drugače pa je razložen na internetni strani Wikipedija, kjer orientacijo opredeljujejo kot družino športov, ki zahtevajo uporabo karte in kompasa za navigiranje na terenu, ki je ponavadi neznan (Wikipedija, 2011).

Za orientacijo obstaja še ena slovenska beseda, ki se jo redko uporablja, t. j. razved. V enem od člankov je zapisano: *»Razved je vsako usmerjeno gibanje in iskanje cilja v naravi oz. vsako usmerjeno napredovanje.«* (Pustolovski razved, 2010)

Ena od definicij, ki se nam zdi najbolj primerna za obravnavano besedo pa je: *»Orientacija je sposobnost, da se znajdemo na neznanem terenu, pa naj bo to gozd, visokogorje, velemesto ali celo notranjost orientacijsko zahtevnega nadzemnega ali podzemnega objekta.«* (Rotovnik idr., str. 172) Najbolj primerna je zaradi dveh besed v razlagi, in sicer

sposobnost in znajti, ki povesta vse. Oseba mora biti namreč sposobna in imeti to lastnost, da se potem v nekem okolju tudi znajde.

Strinjala bi se tudi z avtorji taborniškega priročnika iz leta 1983, ki so zapisali: *»Orientacija v pravem pomenu besede se začne takrat, ko zapustimo kraj stalnega bivanja, ko razgledovanje okrog sebe ni več splet priučenih navad in se po terenu ne gibljemo več avtomatično – brez premisleka, saj ga ne poznamo. S pomočjo izkušenj, dostopnih podatkov, različnih pojavov in tehničnih pripomočkov pa človek obvlada teren, tako da si je stalno na jasnem, kje je, in ve, kako bo našel pot do izbranega cilja.«*(Več avtorjev, str. 3).

1.1.1 Vrste orientacije

Na podlagi načina orientiranja orientacijo delimo na geografsko in topografsko orientacijo. Pri geografski orientaciji določimo predvsem strani neba, pri topografski pa določamo stojišče glede na okolico in objekte. Na podlagi načina orientiranja pa poleg teh dveh vrst orientacij poznamo še eno vrsto, in sicer taktično orientacijo. To vrsto orientacije uporabljajo vojaške enote.

1.1.1.1 Geografska orientacija

Geografska orientacija pomeni hitro odkrivanje in določanje smeri neba z opazovanjem sonca, nebesnih teles, vplivov narave in vplivov človeka. Najpogosteje določamo sever, ker so z njim določene tudi preostale smeri neba (na desni je vzhod, na levi zahod in za nami jug). Je temelj vse orientacije, saj si lahko z dobrim poznavanjem le-te pridobimo veliko znanja za logično učenje in lažje razumevanje tehničnih lastnosti orientacije. Poleg tega nam lahko te vrline mnogokrat koristijo za hitro in približno orientacijo v prostoru brez uporabe pripomočkov, kar je v primerih, ko se moramo grobo orientirati, popolnoma dovolj (Rotovnik idr., 2005).

Smeri neba

Človek je smeri neba zelo verjetno poimenoval zaradi lažjega medsebojnega sporazumevanja pri določanju položaja in smeri gibanja na zemeljskem površju. Tako se je iz davne preteklosti ohranilo poimenovanje glavnih smeri neba sever, jug, vzhod in zahod. Zdaj je med njimi zagotovo najpomembnejši sever, saj so proti njemu orientirane skoraj

vse karte. Glavne smeri neba so enakomerno razporejene v krogu okoli poljubne točke, zato jim lahko določamo medsebojne kote. Najpogosteje jih merimo v stopinjah. Merjenje poteka v smeri kroženja urinega kazalca, zato je sever 0° ali 360° , vzhod 90° , jug 180° in zahod 270° . Poleg štirih glavnih strani neba poznamo še štiri stranske in osem pomožnih. Stranske smeri so zamaknjene za 45° , pomožne pa za $22,5^\circ$ glede na glavne (Rotovnik idr., 2005).

Orientacija z opazovanjem sonca

Za orientacijo v naravi brez tehničnih pripomočkov je gotovo najpomembnejše sonce, ki je v naših krajih na južni strani neba. Sonce je točno na jugu takrat, kadar stoji najvišje na nebu (kulminira). Sonce v 24 urah navidezno obkroži Zemljo, zato se vsako uro premakne za 15 stopinj oz. vsake 4 minute za stopinjo. Tako je sonce približno: ob šestih na vzhodu, ob dvanajstih na jugu in ob osemnajstih na zahodu. Da ne bi čakali poldneva, si lahko pomagamo tako, da izračunamo kot, ki ga bo sonce še opravilo do 12. ure (ali pa ga je že opravilo). Če hočemo določiti jug, moramo smeri sonca dopoldne ta kot prišteti, popoldne pa odšteti. To pomeni, da od sonca dopoldne odmerimo ta kot v desno, popoldne pa v levo. Torej lahko s točno uro s kazalci opravimo to operacijo brez računanja. Če mali kazalec ure usmerimo proti soncu, potem je jug v smeri simetrale kota med malim kazalcem in številko 12 na uri. Dokler v Evropi velja administrativni poletni čas, je treba vsem zgoraj navedenim uram dodati eno uro, da dobimo pravilne rezultate (Rotovnik idr., 2005).

Orientacija z opazovanjem nebesnih teles

V jasnih nočeh se ponavadi orientiramo z opazovanjem nebesnih teles (zvezd ali lune). Najzanesljivejša je orientacija ob pomoči zvezde Severnice, ki leži na severu, saj je proti njej nagnjena zemeljska os, tako da druge zvezde navidezno krožijo okoli Severnice, ona pa je navidezno vedno na istem mestu. Severnica je zvezda z močnim sijem in leži v ozvezdju Malega voza. Najlažje jo poiščemo ob pomoči močno opaznega Velikega voza. Petkratna razdalja med zadnjimi »kolesi« Velikega voza nas pripelje do Severnice. Orientacija ob pomoči lune je manj zanesljiva in zahteva poznavanje gibanja lune v njenih različnih oblikah (mlaj, prvi krajec, polna luna in zadnji krajec). Polna luna je soncu točno nasproti, zato vzhaja ob 18. uri, ob 24. uri je na jugu in ob 6. uri zahaja. Prvi krajec je 90° za soncem, zadnji krajec pa 90° pred soncem. Mlaj leži v bližini sonca in je večino noči

pod obzorjem. Dokler v Evropi velja administrativni poletni čas, je treba vsem zgoraj navedenim uram dodati eno uro, da dobimo pravilne rezultate (Rotovnik idr., 2005).

Orientacija z opazovanjem vplivov narave

Pri tej orientaciji gre za opazovanje raznih pojavov, ki sodijo med manj zanesljiva sredstva orientacije. Zato mora naša orientacija temeljiti na kombinaciji več različnih znamenj. Nekaj najpomembnejših znamenj na terenu, ki so posledica delovanja narave in ki so nam lahko v pomoč pri določanju smeri neba (Rotovnik idr., 2005):

- severna pobočja gora so praviloma manj poraščena in strmejša, gozdna meja leži nižje kot na južnih pobočjih in tudi sneg se dlje ohrani na severnih pobočjih;
- mah raste na severni strani dreves ali skal, saj je tam bolj vlažno, ker zaradi senčne lege sonce tja redkeje posije;
- če poznamo smer lokalnih vetrov, si lahko za približno določitev smeri neba pomagamo tudi z vetrom;
- mravljišča so na sončnih predelih, to pomeni, da so obrnjena približno proti jugu;
- na štorih dreves opazimo gostejše letnice praviloma na severni strani.

Orientacija z opazovanjem vplivov človeka

Vsakič, ko bomo imeli težave z orientiranjem, bodo razmere drugačne in bodo od nas zahtevale iznajdljivost in izkušnje. Včasih nam lahko pomagajo že malenkosti (Rotovnik idr., 2005):

- ponoči, zlasti pri oblačnem nebu, opazimo odsev luči večjih mest;
- posamezni objekti v gorah (planinske kočice, RTV-oddajniki, gorski hoteli, žičniške postaje ipd.) so običajno osvetljeni;
- relativno daleč se sliši hrup prometa (železniškega, cestnega in letalskega);
- ceste in poti se pri hoji proti naseljem združujejo, pri hoji od naselij stran pa razdružujejo.

1.1.1.2 Topografska orientacija

Topografska orientacija poleg poznavanja smeri neba vključuje tudi poznavanje in določevanje stojišča, položaja objektov v okolici in izbiro smeri za nadaljnje gibanje. Znanje topografske orientacije je osnova orientacije po neznanem ali manj znanem terenu in za gibanje v oteženih razmerah. Poznavanje topografske orientacije pomeni poznavanje

topografskih znakov, spretnost orientiranja karte, uporabo topografskih pripomočkov in gibanje ob pomoči karte s hojo po azimutu in izbiri poti glede na najugodnejše možnosti (Rotovnik idr., 2005).

Orientacija karte

Karta je orientirana, kadar se smer severa na karti ujema s smerjo severa v naravi. Tedaj se vsi koti na karti ujemajo s koti v naravi. To lahko dosežemo na štiri načine (Orientacija, 1983):

1. Orientiranje karte po naravnih znakih:

Po znakih na terenu (sonce, Severnica, luna ...) določimo sever. Karta je približno orientirana, kadar obrnemo njen stranski rob (smer geografskega severa) v smer, ki najbolj ustreza severu v naravi.

2. Orientiranje karte s kompasom:

Magnetna igla kompasa kaže vedno proti magnetnemu severu. V RS je magnetna deklinacija nekaj manjša od 2° , zato jo lahko pri orientaciji karte za potrebe gibanja po terenu zanemarimo. Ker kažeta levi in desni rob karte natanko proti geografskemu severu, je torej smer magnetne igle približno enaka smeri roba karte.

3. Orientiranje karte po linijah:

Na ta način si bomo pomagali takrat, ko ne bomo imeli s seboj kompasa in bomo hodili po preglednem terenu, na katerem je dovolj poti, steza, cest, potokov, daljnovodov, slemen ... Pri primerjanju karte in zemljišča moramo najprej določiti, katera linija na karti (cesta, reka itd.) ustreza določeni liniji na terenu. Potem se postavimo (če se le da) na tak linijski element pokrajine in karto obračamo tako dolgo, da se linije na karti in terenu ujamejo. Pri uporabi tega načina je priporočljivo izbrati več linij, da je orientiranje bolj točno. Čim daljše so linije, po katerih se orientiramo, tem natančneje bomo lahko orientirali karto.

4. Orientiranje karte po smereh proti objektom:

To je najnatančnejši način orientiranja, kadar nimamo pri roki kompasa, poznamo pa stojišče (točko na karti, kjer se nahajamo). V naravi in na karti poiščemo markantne točke (cerkev, vrh, križišče, hišo, most ...). Karto obračamo toliko časa, dokler se izbrane smeri v naravi ne ujemajo z ustreznimi smermi na karti.

1.1.2 Orientacijski pripomočki

Pri orientaciji uporabljamo kot osnovni pripomoček kompas, dodatno pa še višinomer in zadnja leta tudi GPS-sprejemnik (Rotovnik, 2005).

1.1.2.1 Kompas

V Slovarju slovenskega knjižnega jezika (2000) je definicija za pojem kompas zapisana kot »priprava z magnetno iglo za določanje strani neba«, v učbeniku Planinska šola pa so avtorji ta pojem razložili natančneje, in sicer: »Kompas je naprava s prosto vrtečo se magnetno iglo, ki se že stoletja uporablja za določanje severa.« (Rotovnik idr., str. 189)

Kompas še vedno ostaja najzanesljivejši pripomoček, saj skoraj ne potrebuje vzdrževanja in energije za svoje delovanje. Prosto vrteča se magnetna igla kaže magnetni sever. Vedno se postavi vzporedno z magnetnimi silnicami zemeljskega magnetnega polja. Magnetne silnice potujejo vzdolž Zemljine rotacijske osi, izstopajo v severnem magnetnem polu in se končujejo v južnem magnetnem polu. Ker se magnetna pola ne ujemata z geografskima in se z leti tudi spreminjata in ker magnetne silnice ne potekajo v povsem ravni črti od enega do drugega magnetnega pola, se spreminja tudi kot med geografskim severom in magnetnim severom, ki ga imenujemo magnetna deklinacija (Rotovnik idr., 2005).

Poznamo več vrst kompasov, najpreprostejši in osnovni za uporabo je kompas na ploščici.



Slika 1: Kompas na ploščici

Sestavljen je iz limba in podstavka. Limb je okrogli, vrtljivi del. V njem se prosto vrtil magnetna igla. Del magnetne igle, ki kaže magnetni sever, je obarvan. V limbu je tekočina, ki duši tresljaje in omogoča, da se magnetna igla hitreje umiri. Na obodu limba je razdelitev v kotnih merah, najpogosteje v stopinjah, možna pa je tudi razdelitev v gradih ali tisočinih. Na spodnji strani limba so vgravirane vzporedne črte, namenjene prenosu smeri s

karte v naravo. Podstavek je iz prozorne plastike in ima obliko ploščice. Pogosto je nanj natisnjena ali vgravirana razdelitev v mm ali pa več razdelitev za različna merila karte. Nekateri modeli imajo na podstavku povečevalno steklo za lažje branje podrobnosti na karti, koordinatoomer, števec kontrolnih točk idr. Na podstavek je praviloma pritrjena vrvica, s katero obesimo kompas okoli roke ali vratu. Ker kompas na ploščici nima vizurnih ali drugih pripomočkov, ni primeren za natančne meritve. Zaradi preproste uporabe, majhne teže, robustnosti in hitre umiritve magnetne igle je primeren predvsem za določanje smeri neba, za orientiranje karte, navigacijo ali hojo po azimutu. Zelo primeren je za risanje skice terena ali skice poti (Rotovnik idr., 2005). Kristan (1994) pravi, da za kompas na ploščici obstaja še eno ime, in sicer kompas Šport 4.

Za razne topografske meritve nam kompas, ki ima le magnetno iglo, ne zadošča, zato uporabljamo boljše izvedbe kompasov, ki imajo dodane priprave za viziranje: prizmo, lečo, ogledalo, vizir, klinomer itn. Na tržišču je precej vrst kompasov različnih proizvajalcev, kot so SILVA iz Švedske, SUUNTO iz Finske, RECTA iz Švice idr. (Rotovnik idr., 2005).

Pri nas je mogoče dobiti kar precej modelov različnih proizvajalcev, najbolj znani so štiri: kompas M53, kompas F 73, japonski kompas in kompas Šport 4. Številni modeli, ki jih danes lahko dobimo v prodaji, so bolj ali manj podobni kateremu od naštetih. Vsak od njih ima kakšno posebno dobro in slabo lastnost (Kristan, 1994).

Rotovnik idr. (2005) pravi, da se pri nas še vedno precej uporablja vojaški kompas M53.



Slika 2: Vojaški kompas M53

Ohišje je iz nemagnetne kovine. Sestavljeno je iz podstavka, pokrova in vetrovnice (limba) z magnetno iglo. Najpomembnejši del kompasa je vetrovnica z magnetno iglo. Tisti del magnetne igle, ki kaže sever, je obarvan. Igla deluje pravilno le takrat, kadar je podstavek kompasa res vodoraven. Vetrovnica je narejena tako, da se vrti v podstavku. Na gornji strani vetrovnice so oznake za strani neba, ob strani je vgravirana merska skala v tisočinkah. Namesto oznake za sever je narisana majhen trikotnik, na dnu vetrovnice pa je narisana črta, ki zagotavlja natančnost meritev. Meritev je natančna, če umirjena magnetna igla popolnoma pokrije navedeno črno črto. Na prednjem robu in na stranskih robovih podstavka je vgravirano centimetrsko merilo, ki ga uporabljamo za merjenje krajših razdalj na topografski karti. Na sredini prednjega oziroma bližnjega roba podstavka je poseben nastavek ali ušesce z vrstico. Na vrhu ušesca je črna zareza, ki jo uporabljamo za viziranje. Črna zareza je tudi ob ušescu na podstavku, pravimo ji tudi indeks. Pri različnih operacijah nanj naravnomo številke z vetrovnice. Pokrov ima na notranji strani zrcalce, na zgornji pa majhno zarezo (mušico), ki služi za viziranje. Pri viziranju je pokrov odprt napol, približno pod kotom 45 stopinj. Hkrati ko skozi mušico viziramo zeleni objekt, v zrcalcu opazujemo vetrovnico in magnetno iglo. Pod mušico je majhen trikotnik, ki se v temi sveti in opozarja na mesto mušice. Zrcalce je prepolovljeno s tanko črto, ki nam pomaga, da kompas držimo naravnost. V spodnjem delu črte je majhna rumena okrogla oznaka, ki je tudi namenjena pravilni drži kompasa. Pokrov ima ob straneh še dve zarezi z merilom v tisočinkah. Zarezi z merilom služita za računanje razdalje do danega objekta in za računanje naklona zemljišča. Kompas M53 štejemo med boljše, zato je tudi dražji. Njegova prednost je, da ima obe merski skali: v tisočinkah in v stopinjah. Ker ima vetrovnica dokaj velik polmer, je merilo razmeroma pregledno in zato zelo natančno. Poznavalci ta kompas uvrščajo med najboljše za natančno risanje na topografski karti. Za slabost je mogoče šteti to, da v vetrovnici ni posebne tekočine, ki bi umirjala magnetno iglo. Zato je igla nemirna in zelo občutljiva za najmanjše nagibanje podstavka (Kristan, 1994).

Banovec (1983) pravi, da je v Sloveniji poleg busole M53 veliko v uporabi tudi konstrukcija busole, ki je ime dobila po proizvajalcu. To je japonska busola ali japonski kompas.



Slika 3: Japonski kompas

Podoben je kompasu M 53, njegova prednost pa je v tem, da je magnetna igla trdno povezana s steklenim pokrovom, zato se le-ta vrti hkrati z iglo. Na pokrovu sta merski skali v tisočinkah in stopinjah. Ker se pokrov vrti sam, nam ni treba z roko obračati vetrovnice kot pri prejšnjih dveh modelih, skozi posebno lečo pa lahko takoj odčitamo podatek na indeksu, ki je na gornjem delu podstavka. Nekateri cenijo tudi to, da je s popolnoma odprtim pokrovom njegova stranica še daljša od stranice pri kompasu Šport 4 in je zato zelo praktičen pri risanju in računanju večjih razdalj na topografski karti. Premer vetrovnice je nekoliko manjši kot pri kompasu M53, zato je tudi natančnost meritev nekoliko manjša. Kljub temu dobri poznavalci ta kompas zelo cenijo (Kristan, 1994).

Kompas F73 je podoben modelu M53, le da je v plastičnem ohišju. Tudi uporablja se podobno.



Slika 4: Kompas F73

Odličen je za viziranje, ker ima dobre vizirne naprave (vizir, mušica). V spodnjem delu pokrova je namreč majhen trikotni izrez, skozi katerega lahko zelo natančno viziramo dani objekt. Tudi igla je zelo mirna, ker jo obdaja posebna tekočina. Slabost tega kompasa pa je, da ima samo skalo v ločnih stopinjah in zato ni najboljši za natančnejše meritve na topografski karti (Kristan, 1994).

Obstaja tudi zaprti kompas, ki vsebuje alkohol ali katero drugo tekočino. Tekočina zmanjša težnjo igle in se tako hitro obrne proti severu. Ta vrsta kompasa je še posebej priporočljiva, če želimo razbrati sever med gibanjem (Blandford, 1992).

Ko dobimo v roke nepoznan kompas, se včasih kar težko znajdemo. Pri spoznavanju modela, ki ga nismo vajeni, je treba biti v prvi vrsti pozoren na naslednje podrobnosti (Kristan, str. 26):

- kako je označen del magnetne igle, ki kaže sever;
- v katerem jeziku so oznake za strani neba;
- v kakšnih enotah je merilna skala na vetrovnici in koliko je vreden razdelek;
- kje je oznaka na podstavku (indeks), kamor naravnomo kotne vrednosti, ki so napisane na vetrovnici.

Prosen (1991) poudarja, da v času orientiranja s kompasom ne smejo biti v bližini železni predmeti, ker magnet privlači železo.

Izdelava lastnega kompasa (McManners, 1996)

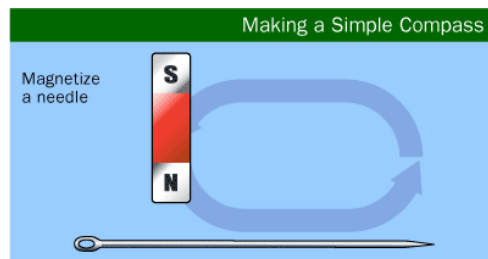
Za določitev smeri neba obstajajo različni načini. Najlažji je ta, da se uporabi zemljino lastno magnetno polje. Šivanko oziroma iglo magnetiziramo in deluje tako kot kompas.

Pripomočki: kompas, vodoodporno pisalo, plutasti zamašek, šivanka oz. igla, magnet, žepni nož, globok krožnik ali nižja skleda.

Najprej je treba magnetizirati iglo:

1. Igla naj bo obrnjena z luknjo navzdol, severni del magneta približajte na vrh igle.
2. Severni del magneta začnite pomikati ob igli navzdol. Za večji učinek je potrebno ta postopek večkrat ponoviti.

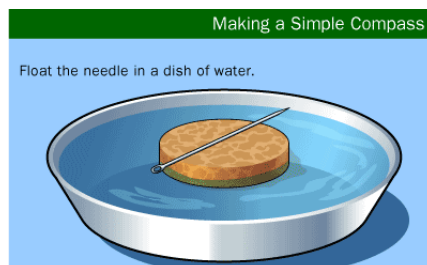
3. Z žepnim nožem previdno odrežite rezino plute od plutastega zamaška.



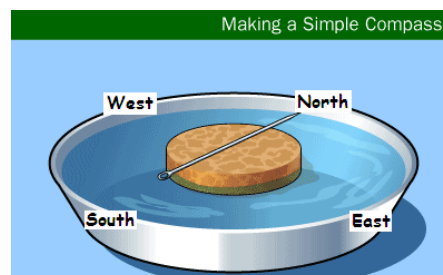
Slika 5: Magnetiziranje igle

Postopek izdelave:

1. Previdno potisnite magnetizirano iglo skozi rezino plute.
2. Na pluto narišite puščico v smeri konice igle. To je severna točka. Narišite še pikice, ki kažejo na vzhod, jug in zahod.
3. Krožnik ali skledo do polovice napolnite in jo postavite na ravno površino. Pripravljeno magnetizirano iglo s pluto položite na vodo. Ko se voda "poravna" oziroma umiri, bo konica igle nakazala na sever. Natančnost preverite z navadnim kompasom.



Slika 6: Postopek izdelave kompasa 1



Slika 7: Postopek izdelave kompasa 2

1.1.2.2 Višinomer

V taborniškem priročniku (1983, str. 108) je višinomer ali altimer razložen kot »priprava za merjenje približnih višin. Deluje na osnovi meritev zračnega tlaka, ki se spreminja z višino.«

Rotovnik in ostali avtorji (2005, str. 190) so omenjeni pojem razložili v enem stavku: »Višinomer je naprava za določanje nadmorskih višin z meritvijo zračnega pritiska.« V nadaljevanju (prav tam) pa je zapisano: »Zračni pritisk z višino pada; padanje je pri majhnih višinah hitro, više pa je vse bolj počasno. Meritev pritiska višinomer pretvori v meritev višine. Povprečna vrednost zračnega pritiska na ravni morja je 1013 hPa (1013 mbar), nato pa pritisk upada za približno 10 mbar na vsakih 100 m višine.«

V učbeniku Planinska šola je zapisano, da se zračni pritisk spreminja zaradi vremenskih vzrokov, odvisen je od temperature zraka in temperature višinomera (Rotovnik idr., 2005).

Višinomer zaznava spremembe pritiska na podlagi ukrivljanja (deformacije) vzmetne posodice, v kateri je zrak razredčen. Povečanje pritiska posodo stisne, zmanjšanje pa ji dopusti razširitev. Posodici pravijo Vidijeva doza. Male spremembe oblike posodice se okrepijo bodisi mehansko z vzvodi ali pa električno. Glede na dva načina okrepitve lahko tudi izmerke prikazujemo mehansko, s kazalcem ali pa številčno. Predvsem pri številskem prikazu natančnost zapisa (običajno na meter višine natančno) močno presega natančnost meritve same. Posplošeno lahko rečemo, da na turi redno umerjan višinomer kaže višino na približno 10 metrov natančno.



Slika 8: Višinomer

Mehanski višinomeri so običajno izdelani natančneje od digitalnih, tako da je njihova meritev bolj zanesljiva, so pa temu primerno dražji. Digitalni višinomeri so pogosto sestavni del zapestne ure in višino lahko dobimo kot eno izmed urnih funkcij; to je seveda zelo priročno. Pomembno pa je, da ima ura višinomer dobro baterijo, saj že delno izrabljena baterija kvari meritev. Digitalni višinomer ob meritvi višine omogoča še druge funkcije: seštevanje vzponov in spustov, shranjevanje podatkov o višinah in časih (uporabno pri risanju profila poti), alarm pri prekoračitvi višine ... Takšne ure imajo lahko še druge funkcije: štoparico, termometer, merilnik srčnega utripa (Rotovnik idr., 2005).

Višinomer je primeren pripomoček pri navigaciji, še posebno na reliefno razgibanem terenu. Z njim preprosto in hitro določimo absolutno višino stojišča. S kompasom in karto nam omogoča lažje in predvsem hitrejše določanje stojišča po vseh treh koordinatah (Rotovnik idr., 2005).

1.1.2.3 GPS sprejemnik

GPS (Global Positioning System) je kratica za Globalni satelitski sistem za določanje položaja oz. stojišča na zemeljski površini. Sistem sestavljajo trije deli (Rotovnik idr., str. 192–193):

- 1. vesoljski del: predstavlja ga 24 satelitov, ki krožijo v zemeljski orbiti na višini približno 26.560 km, tako da zemlja s svojo atmosfero ne vpliva na njihov položaj. Sateliti so razporejeni v šestih krožnicah, to po štiri na vsaki, v takšnem razporedu, da so v vsakem trenutku s poljubne točke na Zemlji vidni vsaj štirje. Ti sateliti štiriindvajset ur na dan oddajajo visokofrekvenčne radijske signale, ki sporočajo podatke o točnem času in o položaju satelita v orbiti ter mnoge druge navigacijske kontrolne podatke. Za določanje časa sistem uporablja izredno točno atomsko uro, ki ima napako ene sekunde na 70.000 let;*
- 2. kontrolni del, sestavljen iz glavne kontrole sistema v Coloradu Springsu (ZDA) in štirih opazovalnih nadzornih točk, ki so razporejene v bližini ekvatorja. Poglavitna naloga tega dela je spremljanje delovanja satelitov, pospravljanje njihove orbite ter skrb za sinhronizacijo njihovih ur;*
- 3. uporabniški del, ki ga sestavljajo zemeljski GPS-sprejemniki, ki lahko s prejetimi satelitskimi signali določajo svoj položaj oz. stojišče. Pri satelitskem signalu je pomembno to, da število GPS-sprejemnikov, ki hkrati sprejemajo visokofrekvenčni*

radijski signal, ni omejeno in da je signal za vse uporabnike brezplačen. Deluje na podobnem sistemu kot običajni radijski signali in radijski sprejemniki.



Slika 9: GPS sprejemnik

1.1.2.4 Svetilka

Rotovnik in drugi avtorji (2005) pravijo, da v temi še tako dobro znanje o orientiranju ni prav nič uporabno. Težava je namreč v tem, da nič ne vidimo. Zato je za nočno orientacijo nepogrešljivi oziroma kar obvezni del opreme svetilka. Najbolj priporočljiva je čelna svetilka, ker je hkrati v roki treba držati še kompas in karto.

1.1.2.5 Drugi pripomočki za orientacijo

Med druge pripomočka za orientacijo prištevamo še (Rotovnik idr., str. 194):

- *kompase z diskom ali s pokrovom za natančnejše meritve azimutov,*
- *kurvimeter za merjenje krivih linij na karti,*
- *klinomer za ocenjevanje nagiba sten in plezalnih smeri,*
- *pedomer za štetje korakov,*
- *računalniške navigacijske sisteme za samodejno sledenje gibanja osebe ali vozila,*
- *ure s kazalci za časovno orientacijo pri gibanju,*
- *dalnogled za identifikacijo objektov na večjih razdaljah in za ocenjevanje razdalj,*
- *risalno orodje (svinčnik, radirka, papir, kotomer, dva prozorna trikotnika).*

1.1.3 Glavne napake pri orientaciji

Banovec (1983, str. 130–131) navaja glavne napake, ki pomembno vplivajo na orientiranje:

- nenatančnost ali površnost pri sestavljanju skice,
- neupoštevanje pravilne deklinacije,
- vpliv kovinskih predmetov na magnetno iglo, ki so v bližini kompasa,
- nenatančnost sestavljenega načrta,
- napačno ocenjevanje naklona in napačno ocenjevanje prehodnosti terena,
- preredko preverjanje smeri.

1.2 Orientacija in otrok

Orientacije se otroci učijo postopno, torej se tako tudi razvija. Najprej se orientirajo na telesu, nato v prostoru in nazadnje še na papirju (Zrimšek, str. 2003).

1.2.1 Prostorska orientacija pri otroku

Prostorsko orientacijo delimo na:

- notranjo in
- zunanjo orientacijo.

Pri notranji orientaciji ločimo **orientacijo na sebi** in **orientacijo na drugem**, pri zunanji pa **orientacijo v prostoru** in **orientacijo na ploskvi**.

1.2.1.1 Orientacija na sebi

Pri orientaciji na sebi mora oseba prepoznati svoje dele telesa, njihove lokacije (zgornja, spodnja, sprednja, zadnja, desna, leva stran telesa) in njihove funkcije.

Otrok se najprej orientira na svojem telesu in tu se že začne kognitivno učenje. S tem dobi znanje o velikosti, obliki, strukturi in prostorski urejenosti telesnih delov, kar je kasneje pomembno tudi pri šolskem delu. Vse te izkušnje namreč prenese na prostor in ploskev.

1.2.1.2 Orientacija na drugem

Pri orientaciji na drugem mora oseba prepoznati telesne dele in njihove lokacije na drugi osebi. Tudi pri drugi osebi je potrebno prepoznati zgornjo in spodnjo, prednjo in zadnjo ter levo in desno stran telesa.

Orientacija na drugem je del prostorske orientacije, ki se razvije najkasneje do 8. leta in otrokom povzroča največ težav. Otrok namreč težko dojame, da je njegova desna stran na tisti strani, kjer je leva stran drugega otroka (Pavlin, 2006).

1.2.1.3 Orientacija v prostoru

Horvat in Magajna (1989) pravita, da se orientacija v prostoru pri predšolskem otroku začne na osnovi razlikovanja prostorskih odnosov lastnega telesa. Najprej ločuje in imenuje svojo desno roko, na podlagi razlikovanja desne in leve roke pa začne razlikovati parne dele telesa in šele po tem razpored predmetov v prostoru.

Za dobro orientacijo v prostoru mora otrok prepoznati levo in desno stran, smeri zgoraj in spodaj ter spredaj in zadaj. Pomembno je tudi dobro poznavanje številnih predlogov, ki omogočajo identifikacijo pozicije predmeta v prostoru ob otroku in identifikacijo pozicije predmeta glede na drugi predmet ali več predmetov (pred, za, nad, pod, v, na desni, na levi, izza, v sredini ...) (Pavlin, 2006).

Izraze za opis položaja otrok lahko sliši že zelo zgodaj. Namesto »Glej, tukaj je tvoj medved,« vzgojiteljica raje reče »Glej, tvoj medved se je skrila za škatlo« ali tudi »Tvoj medved je na levi strani škatle«. Ob tem, ko posluša navodila in se premika v pravi smeri, se otrok uči orientacije v prostoru. Izstopata pojma levo in desno. Nekateri otroci se najprej naučijo levo in desno na sebi, nekateri pa so bolj dovzetni za učenje v prostoru in bodo hitro znali zaviti v levo in desno smer po navodilu, ne bodo pa znali natakniti pravega copata na pravo nogo ali pokazati leve roke (Kroflič idr., 2001).

1.2.1.4 Orientacija na ploskvi

Strani, ki jih mora otrok osvojiti na ploskvi, so: zgoraj, spodaj, levo, desno in na sredini. Vedeti mora, da se začne brati in pisati zgoraj levo ter da pišemo in beremo od leve proti desni. Orientacija na ploskvi je še posebej pomembna pri šolskem delu (Pavlin, 2006).

1.2.2 Orientacija telesa in koordinacija

Koordinacija je sposobnost za smotrno in harmonično uskladitev gibov v prostoru in času. Eden od nemotoričnih dejavnikov za razvoj koordinacije, zlasti v začetni fazi učenja gibalnih nalog na tem področju je tudi prostorska orientacija. Dobre prostorske orientacije pa ni brez zavedanja telesa (telesna shema), zavedanja smeri (zgoraj, spodaj, spredaj, zadaj, levo, desno) in brez zavedanja telesa v prostoru (obseg telesa v prostoru, projiciranje telesa v prostor). Otrok z zmanjšanimi koordinacijskimi sposobnostmi je nespreten, neroden, vedno išče pomoč, počasi pridobiva nova gibanja, se slabo znajde v gibalnih situacijah in je negotov v svojih dejavnostih (Cemič in Zajec, 2011). Če se torej otrok ne zaveda svojega telesa v prostoru in se ne zna orientirati, se pri njem koordinacija sploh ne more začeti razvijati.

1.2.3 Razvoj pojma prostor glede na stopnje kognitivnega razvoja po Piagetu

Piaget je otroke obravnaval organizmično, kot aktivna, razvijajoča se bitja z lastnimi notranjimi impulzi in razvojnimi vzorci. Menil je, da je spoznavni razvoj rezultat otrokovega prizadevanja, da bi razumel svet in nanj vplival. Ko se otroci srečujejo z novimi izkušnjami, tako preoblikujejo svoj pogled na svet in se po njem ravnaajo. Prepričan je namreč bil, da se spoznavni razvoj začne s prirojeno sposobnostjo prilagajanja okolju.

Piaget je spoznavni razvoj opisoval kot proces, ki poteka v nizu kvalitativno različnih stopenj. Na vsaki stopnji otrokov razum razvije nov način delovanja. Miselne operacije se razvijajo od obdobja dojenčka do mladostništva, in sicer od učenja, ki temelji na preprosti senzorni in motorični dejavnosti, do logičnega, abstraktnega učenja (Papalia idr., 2001).

1. Zaznavno-gibalna ali senzomotorična stopnja zaznamuje prvi dve leti življenja.

V tem obdobju otroci svet okoli sebe spoznavajo z zaznavnimi in gibalnimi dejavnostmi. Dojenček ob pomoči senzorne in motorične dejavnosti postopoma razvija sposobnost organiziranja lastnih dejavnosti v odnosu do okolja (Papalia idr., 2003, str. 149):

»To stopnjo sestavlja šest zaporednih podstopenj:

- podstopnja rabe refleksov (1. mesec);*
- podstopnja primarnih krožnih reakcij (1.–4. mesec: sposoben koordinirati različne vrste čutnih informacij, npr. obrne glavo v smeri zvoka);*
- podstopnja sekundarnih krožnih reakcij (4.–8. mesec: v tem obdobju se razvije stalnost predmeta, pri katerem razvija koordinacijo oko–roka);*
- podstopnja usklajevanje krožnih reakcij (8.–12. mesec: začetek namernega vedenja);*
- podstopnja terciarne krožne reakcije (12.–18. mesec: tu se po Piagetu pojavi prvi znak inteligentnosti);*
- podstopnja reprezentacije ali stopnja miselnih kombinacij (18.–24. mesec: stalnost predmeta je popolna, probleme pa otroci že rešujejo z uporabo pojmov in simbolov). Ta stopnja je prehod k predoperativni stopnji v zgodnjem otroštvu.«*

V zaznavno-gibalnem obdobju je otrokovo razumevanje prostora precej egocentrično, kar pomeni, da se v prostoru orientira glede na svoje telo (spredaj, zadaj, leva roka, desna noga ...) (Nemec in Krajnc, 2011).

Piaget (v Papalia idr., 2003) pravi, da je razvoj prostorskih odnosov povezan s samostojnim gibanjem in koordinacijo vidnih in motoričnih informacij.

Siegler (v Marjanovič Umek in Zupančič, 2009) pravi, da ob prehodu z zaznavno-gibalne na predoperativno stopnjo mišljenja otroci uporabljajo zunanje predmete oz. prostorska znamenja kot pomembne referenčne točke za orientacijo v prostoru (npr. levo ob vratih, desno čez most). Prostorska znamenja so mejniki v prostoru, ki jih otrok uporabi za orientacijo v njem oz. za njegovo reprezentacijo.

2. Predoperativna stopnja nastopi po drugem letu starosti in traja do približno šestega oz. sedmega leta. V tem obdobju se pojavijo **simbolne funkcije** – sposobnost uporabljanja simbolov ali miselnih predstav. Ta sposobnost otrokom pomaga, da lahko razmišljajo o stvareh, ki trenutno niso fizično prisotne. Kaže se v igri (npr. metla zamenja konja), risbi (različno veliki krogi so otrokova družina) in govoru. Torej sta na tej stopnji zelo pomembna način jezikovnega izražanja in domišljajska igra otroka. S temi simbolnimi funkcijami se poveča tudi otrokova zmožnost, da dejanja ponotranji – v mislih si je zmožen predstavljati pretekle izkušnje (Nemec in Krajnc, 2011).

Na tej stopnji so počasi že sposobni zavzeti perspektivo drugega (kaj vidim jaz in kaj vidiš ti). Sposobni so se že orientirati po enostavnih načrtih (npr. kako sestaviti grad iz lego kock). Veliko vlogo pri razvoju zaznavanja prostora in prostorskih odnosov ima uporaba besed. Pomembna sta razvoj govora in uporaba predlogov v, na, pod, ob ... Pogosto ima otrok pravilne zaznave o predmetih v prostoru, vendar jih narobe govorno izrazi, saj razvoj govora zaostaja za razvojem orientacije v prostoru. Celovito razumevanje prostora in orientacija s pomočjo zemljevida nastopita z abstraktnim mišljenjem (Nemec in Krajnc, 2011).

Siegler (v Marjanovič Umek in Zupančič, 2004) to vrsto orientacije imenuje alocentrična orientacija.

3. Obdobje konkretno logičnih operacij traja približno od 6. ali 7. do 11. leta. Nekateri otroci to stopnjo dosežejo že dve leti prej, nekateri pa šele pri devetih letih, to je odvisno od posameznika in kulture, ki ji otrok pripada. Otroci bolje razumejo prostorske pojme, vzročnost, kategorizacijo in ohranjanje količin. Novost na tej stopnji je, da lahko otrok pri mišljenju upošteva več vidikov iste situacije hkrati. Pri tem pa si **mora pomagati s konkretnim materialom in konkretnimi situacijami tukaj in zdaj** (Nemec in Krajnc, 2011). Torej ne more razmišljati abstraktno.

Med 6. in 9. letom se otroci po prostoru orientirajo s pomočjo zunanjih predmetov, preprostih zemljevidov in lastnih prostorskih predstav. Pomembno je tudi gibanje po prostoru, ki omogoča boljšo prostorsko orientacijo. Bolj jasno predstavo imajo tudi o tem,

koliko so predmeti oddaljeni drug od drugega in koliko časa traja pot od enega do drugega. Šolanje in učenje merskih pojmov lahko pripomoreta k razvoju prostorskega mišljenja (Nemec in Krajnc, str. 93). Piaget (v Papalia idr., 2003) pravi, da v tem razvoju pomembno vlogo igrajo izkušnje: otrok, ki hodi v šolo peš, se bolje seznani z okolico.

Primer prostorskega mišljenja otroka v srednjem otroštvu (Papalia idr., 2003, str. 300):

»Danijela zna uporabiti zemljevid ali model, ki ji pomaga pri iskanju skritega predmeta, ali usmeriti nekoga drugega, da ga najde. Najti zna pot od doma do šole in nazaj, sposobna je oceniti razdalje ter presoditi, koliko časa bo potrebovala, da pride od enega kraja do drugega.«

4. Na raven **formalno logičnih operacij** vstopimo z začetkom mladostništva, med 11. in 12. letom. Glavna značilnost formalno logičnega mišljenja je **abstraktno mišljenje**. V mišljenju mladostniki niso več omejeni na situacije tukaj in zdaj, temveč so sposobni razumeti pojave in dogodke, ki niso konkretni (Nemec in Krajnc, 2011).

1.3 Orientiranje v naravi del vzgojno-izobraževalnega sklopa

Kristan (1994) je zapisal, da osnovno znanje s področja orientiranja v naravi danes štejemo za del splošne izobrazbe – ravno zaradi tega je razumljivo, da mora ta vzgojno-izobraževalni sklop najti svoje mesto tudi v šoli. Z omenjenim avtorjem se strinjam in dodajam, da je ta vzgojno-izobraževalni sklop po mojem mnenju pomemben že v vrtcu. Seveda na predšolskemu otroku primeren način – preko igre.

Na vprašanje »Zakaj orientiranje v naravi v šoli?« je Kristan (1994, str. 6) našel kar nekaj odgovorov. Nekaj jih navajam:

- temeljno znanje o orientiranju v naravi štejemo za del splošne izobrazbe;
- orientiranje v naravi je prijetna telesna in intelektualna dejavnost;
- to je dejavnost, ki se dogaja v naravi, s tem pa se (ob odgovornem strokovnem vodenju) oblikuje naravovarstvena zavest, ki je podlaga sodobni ekološki misli;
- temeljno znanje o orientiranju v naravi približuje človeku tudi druge oblike dejavnega športnega sloga življenja, kot so na primer izletništvo, pohodništvo, gornišstvo, nabiranje gozdnih sadežev in zdravilnih rastlin ter podobno;

- znanje orientiranja spodbuja odhajanje v naravo po neoznačenih poteh in po brezpotju na bolj odročne in neobljudene izletniške točke, kjer je narava še prvobitnejša;
- v izjemnih primerih je temeljno znanje o orientiranju v naravi povezano tudi s preživetjem (naravne katastrofe, umik pred oboroženim sovražnikom, letalska nesreča in podobno).

1.3.1 Primeri nalog v vrtcu iz vsebine orientacija v prostoru

Eno od pomembnih področij orientacije v vrtcu je orientacija v prostoru. Otroka je treba spodbujati, da se v prostoru orientira najprej glede na sebe, nato glede na druge osebe, predmete, kasneje pa ugotavlja relacije med posameznimi predmeti in osebami. Pri tem uporablja izraze: proti, nad, na, levo, desno, zgoraj, spodaj, skozi, v ...

Dejavnosti iz orientacije v prostoru lahko izvajamo z otroki na sprehodu, v parku, igralnici, na igrišču ...

Cilj nalog: otrok se orientira v prostoru.

Na sprehodu: otroci se postavijo pred drevo, za hišo, v kolono pred vzgojitelja ... Lahko skrijemo kak predmet in z opisi pred, na, pod, levo od ... opisujemo, kje se nahaja.

V parku: z otroki opazujemo situacijo v parku. Na klopi sedita gospod in gospa, nad klopjo leta metulj, pod klopjo spi muca ...

V igralnici:

- z otroki se pogovarjamo, kje je kdo v igralnici. Otrok je pod mizo, za omaro, pred umivalnikom, desno od koticčka za družabne igre ...;
- pri igri z žogo da vzgojitelj navodila, da otroci dvignejo žogo nad glavo, na glavo, jo primejo z desno roko, vržejo z levo roko ...;
- otroci se postavijo v kolono, ki predstavlja vlak. Ta se giblje po prostoru po vzgojiteljevih navodilih;
- spodbujanje otrok, da pripravljajo pogrinjke za kosilo in opisujejo, kje je kak del jedilnega pribora (glede nase);

- postavljanje igrač na določena mesta v igralnici po vzgojiteljevih navodilih ali po navodilih enega od otrok.

Na igrišču: otroci na pesek ali asfaltno površino narišejo labirint in skušajo najti pot do izhoda. To pot kasneje opišejo: grem naravnost, zavijem desno, spet naravnost ... (Hodnik Čadež, str. 34–37).

1.4 Orientacijske igre

Osnovni namen orientacijskih iger, ki jih lahko izvajamo tudi v tekmovalni obliki, je predvsem nevsiljiva aerobna zaposlitev učencev z zanimivo in prijetno dejavnostjo. Pri teh igrah ne uporabljamo niti kompasa niti topografske karte, lahko pa vpletamo nekatere topografske pojme, kot so, strani neba, vrsta gozda, vrste dreves, razlika med potokom, studencem in vodnjakom, razlika med travnikom in njivo ter podobno. S tem posredno navajamo učence na razumevanje "orientacijskih" pojmov, na skrbno opazovanje okolice, na natančno izpolnjevanje nalog in sploh na "orientacijski način mišljenja". Vse to lahko štejeemo za smiselno pripravo na pravo orientiranje v naravi.

Orientacijske igre so uporabne tako v osnovni kot v srednji šoli. Nekatere lahko uporabimo tudi v vrtcu, če so seveda prilagojene tej starostni stopnji. Ustrezno prilagojene so primerne tudi za športno razvedrilo odraslih. Mogoče pa jih je uporabiti tudi kot del temeljne telesne priprave tekmovalcev v katerikoli športni zvrsti (Kristan, 1994).

Na internetni strani Kids fun activities (2010) priporočajo pripravo in izvedbo orientacijskih iger, ne samo v okviru vzgojno-izobraževalnega sklopa, ampak tudi vsem družinam s predšolskimi in šolskimi otroki. Poudarjajo namreč to prednost, da se otroci na zabaven način, ne da bi se tega zavedali, učijo za vsakdanje življenje. V okviru družine njeni člani nezavedno skrbijo za pozitiven medsebojen odnos, saj se s tem povezujejo in krepijo družinske vezi. Orientacijske igre so lahko del vsakdana za skupno preživljanje prostega časa ali pa tudi ena od dejavnosti na otrokovi rojstnodnevni zabavi.

1.4.1 Vrste orientacijskih iger

V nadaljevanju bom predstavila štiri najbolj značilne igre na področju orientacije, in sicer: po označeni poti, po opisani poti, skrita pisma in lov na lisico.

1.4.1.1 Po označeni poti

Kristan (1994) pravi, da je treba progo označiti s trakovi belega krep papirja od starta do cilja. Proga naj poteka v krožni obliki, tako da sta start in cilj na istem mestu, od bele oznake pa se mora videti že naslednja oznaka enake barve. Na izbranih mestih belemu papirju dodamo še trak rdečega krep papirja. Dvobarvna oznaka označuje mesto kontrolne točke, kjer je treba opraviti nalogo. V polmeru šestih metrov od dvobarvne oznake je treba najti kontrolni listek velikosti 5 x 10 cm, ki je navadno pritrjen na drevo ali kakšno drugo ustrezno mesto. Na lističu je napisano kontrolno geslo, ki ga je treba čitljivo prepisati v tekmovalni kartonček. Takšnih gesel je od šest do deset, proga pa je dolga od 1.000 do 2.000 metrov. Progo pripravimo v takšnem okolju, da se tekmovalne ekipe med tekmovanjem ne vidijo.

Učenci se razdelijo v pare ali trojice in štartajo v šestminutnih presledkih. Pred tekmo niso potrebne nikakršne posebne priprave, za tekmovalce pripravimo le pisno informacijo, ki jo pred startom preberejo na startni mizi. Informacija obsega opis naloge in poglobljena tekmovalna pravila (prepozicije). Pri startni mizi učenci dobijo tudi tekmovalni kartonček, kamor bodo vpisovali tekmovalna gesla. Vsaka ekipa mora imeti kemični svinčnik (Kristan, 1994).

1.4.1.2 Po opisani poti

Kristan (1994) pravi, da pri tej obliki orientacijske igre proga ni označena. Vsaka ekipa namreč dobi na startu list z opisom poti in opisom nalog, ki jih je treba med potjo opraviti. Ta list se ekipi izroči sekundo ali dve pred startom. Dvo- ali tričlanske ekipe štartajo v 4 do 6 minutnih presledkih. S seboj morajo imeti kemični svinčnik.

Primer lista z opisom poti (Kristan, str. 14–15):

Opis poti

1. Po poti proti Mozirju do kapelice. Prepiši napis s kapelice!

.....

2. Nadaljuj po poti proti Mozirju. Na prvem kozolcu ob levi strani poti poišči znano kratico, ki je napisana z rdečim flomastrom. Kratico prepiši!

.....

3. Pri šipkovem grmu zavij po kolovozu proti severovzhodu in pojdi mimo senika do križišča. Tik pred križiščem se ustavi in napiši štirivrstično kitico slovenske ljudske pesmi!

.....

.....

.....

4. Zavij po poljski poti proti vzhodu in napiši prve tri različne poljske pridelke, ki rastejo na levi strani ob poti!

.....

.....

.....

5. Po poljski poti naprej do novejše hiše. S pročelja hiše prepiši hišno številko!

.....

6. Ob severnem kraku ograje nadaljuj proti vzhodu približno 100 metrov. Na bližnjem drogu električne napeljave je pritrjen listek z devetimi enačbami. Izračunaj vseh devet in zapiši, koliko je X!

- | | | |
|---------|---------|---------|
| 1. | 4. | 7. |
| 2. | 5. | 8. |
| 3. | 6. | 9. |

7. Poišči v bližini brv čez potok in s strelske tarče, ki je obešena v bližini vrvi, prepiši kontrolno geslo.

.....

Nadaljuj po navodilu na tarči!

1.4.1.3 Skrita pisma

Ta orientacijska igra je podobna igri "po opisani poti". Kristan (1994) pravi, da je razlika ta, da ekipa na startu dobi opis poti samo do prve kontrolne točka, tam pa je treba poiskati »skrito pismo«, kjer je opisana pot do naslednje kontrolne točke. Na progi je lahko poljubno število "skritih pisem" in tako se udeleženci po navodilih približujejo cilju.

Tako imenovana skrita pisma lahko na kontrolnih točkah skrijemo bolj ali manj. Zelo pomembno je, da udeleženci skrita pisma vračajo natanko na ista mesta, kjer so jih dobili. Tudi pri tej orientacijski igri lahko dodamo različne naloge, ki jih je treba opraviti na kontrolnih točkah. V tem primeru morajo ekipe na startu dobiti poseben list, na katerega vpisujejo opravljene naloge (Kristan, 1994).

1.4.1.4 Lov na lisico

Kristan (1994) je to orientacijsko igro predstavil kar preko navodila, ki ga na startni mizi preberejo ekipe tik pred startom:

Treba je ujeti 3 "lisice", ki so za seboj puščale sledove (male bele pravokotne lističe velikosti 5 x 7 cm). Najprej lovimo eno lisico, nato drugo in potem še tretjo. Vsakokrat pa se vrnemo na startno mesto. Sledovi so največ 20 metrov narazen. Če jih ne vidimo, jih je treba poiskati. Ko sledovi prenehajo, je treba v polmeru 20 metrov od zadnje sledi poiskati "lisico", to je rdeče belo prizmo. "Lisice" se navadno zavlečejo v gosto smrečje ali drugo grmovje. Poleg "lisice" je kontrolni luknjač, s katerim je treba preluknjati kartonček na točno določenem mestu. Oznaka prve lisice mora biti na številki 1, oznaka druge lisice na številki 2 in oznaka tretje lisice na številki 3. Za mesto, kjer se začnejo sledovi prve lisice, izvemo tik pred startom. Ko najdemo prvo "lisico" in perforiramo tekmovalni kartonček, se po najbližji poti vrnemo na startno mesto k drugi mizi, kjer izvemo za mesto začetka sledov druge "lisice".

Ko najdemo drugo "lisico" in perforiramo kartonček, se po najbližji poti vrnemo k tretji mizi, kjer izvemo za mesto začetka sledov tretje "lisice". Ko najdemo tudi tretjo "lisico" in označimo kartonček s kontrolnim luknjačem, se vrnemo na startno mesto, kjer je tudi cilj. Za lažje razumevanje besedila lahko na startni mizi pripravimo tudi približno skico proge.

Pripravi se lahko različno število "lasic", ki so nastavljene v različnih smereh, tako da se "lovci" ne srečujejo. Namesto rdeče bele prizme se lahko uporabi tudi živo "lisico" (ali pa

"lisjaka") iz učiteljskega zbora. Učencev ni dobro uporabiti za žive kontrole, ker ne ravna enako z vsemi ekipami (Kristan, 1994).

V diplomski nalogi preučujemo, ali se orientacijske igre res da uporabiti v vrtcu in kako jih prilagoditi predšolskim otrokom. Pri tem se osredotočimo predvsem na zahtevnost. Bistvo raziskovanja je, da skušamo ugotoviti in najti praktične primere prilagoditev orientacijskih iger, ki bodo lahko v pomoč vzgojiteljicam pri dnevno načrtovanih dejavnostih v vrtcu.

2 Cilji diplomske naloge

V skladu s predmetom in problemom naše raziskave smo si zastavili naslednja cilja:

- najti prilagoditvene načine pri določenih orientacijskih igrah za predšolske otroke;
- poiskati primere dobre prakse za posamezno vrsto orientacijske igre.

3 Metode dela

Diplomsko delo bo monografsko. Uporabili bomo deskriptivno metodo dela. V nalogi bomo pregledali kakšne vrste orientacijskih iger imamo. Prikazali bomo različne možne načine prilagajanja orientacijskih iger za predšolske otroke in primere dobre prakse na tem področju. Pri iskanju in pregledovanju virov nam bodo v pomoč domača in tuja literatura, internetne strani ter lastna videnja in izkušnje, ki sem jih že pridobila pri delu z otroki.

4 Prilagoditev orientacijskih iger predšolskim otrokom

Absolutno bi pri orientacijskih igrah za predšolske otroke izključila **merjenje časa**. Nekateri imajo namreč bolj razvite gibalne sposobnosti kot drugi, glavni namen orientacijskih iger pa po mojem mnenju ni zmaga. S tekmovalnostjo bi slabo vplivali na otrokovo samopodobo in še glavnega cilja igre ne bi dosegel. Pomembno je, da otroke s slabšimi gibalnimi sposobnostmi še bolj spodbujamo h gibanju; menim, da so orientacijske igre odlična spodbuda k temu.

Pri otrocih moramo upoštevati predvsem to, da največja mišica v telesu (srce) še ni dobro razvita. To pomeni, da je obremenitev srca med gibanjem pri njih relativno velika in se tako

frekvenca med gibanjem hitro poveča, ob mirovanju pa hitro pade. Zato otroci pri gibanju ne morejo imeti enakomernega tempa kot odrasli, npr.: Otrok teče z vso silo (frekvenca srca se močno poveča) in se hitro ustavi (ker ne zmore več), počije (frekvenca srca hitro pade) in spet teče (otrok ima spet moč) itn.

Zaradi varnostnih razlogov menim, da je obvezno potrebna **prisotnost ene odrasle osebe** oziroma vzgojiteljice ali pomočnice. Njena vloga je spremstvo, zagotavljanje varnosti, spodbujanje, pa tudi preverjanje odgovorov oziroma rešitev nalog. Če se pojavi težava pri razumevanju nalog na posameznih postajah, lahko tudi priskočijo na pomoč.

Predšolski otroci še **niso večji v pisanju in branju**, zato morajo biti navodila na začetku igre izrečena ustno. Poleg tega morajo biti izrečena tudi kratko in jedrnato, ker otrokov dolgoročen spomin še ni dovolj razvit in si tako lažje zapomni konkretna navodila. Za naloge na postajah bi med samo igro težko rekli, naj bodo narisana oziroma naslikana, ker je to komplicirano, tudi otroci ne bi nujno razumeli, kaj želimo od njih. Sicer pa je z njimi vedno spremstvo odrasle osebe, ki jim lahko prebere naloge. Za zapis teh nalog velja enako, kot za navodila, izrečena pred začetkom igre – zapisana morajo biti kratko in jedrnato.

Prvotno potekajo orientacijske igre tako, da so tekmovalci razdeljeni v **manjše ekipe** ali celo v pare. V vrtcu je to neizvedljivo že iz varnostnih razlogov, ker eno skupino otrok vodita dve odrasli osebi: vzgojiteljica in njena pomočnica. Če bi želeli igro izvesti v parih ali trojicah, bi potrebovali še kakšno dodatno odraslo osebo. Sem mnjenja, da lahko v 1. starostnem obdobju, kjer je po normativih največje število otrok v skupini lahko 14, celotna skupina predstavlja eno ekipo in ima tako spremstvo dveh odraslih oseb. Ti otroci potrebujejo namreč malo več vodenja in varovanja kot starejši. V 2. starostnem obdobju bi jih razdelila na dve ekipi, vsaka ekipa bi imela spremstvo ene odrasle osebe, saj so ti otroci že samostojnejši. Seveda je odvisno, v kakšnem okolju so orientacijske igre izvedene. Če je to na igrišču ali v telovadnici, so lahko otroci razdeljeni tudi na več kot dve skupini, ker imata vzgojiteljica in pomočnica pregled nad njimi. Iz izkušenj povem, da se pri sodelovanju celotna skupina otrok zelo dobro obnese. Menim, da ima **številčnejša ekipa** eno od prednosti, ki je pomembna tudi pri vsakdanjem življenju, in sicer: otroci se navajajo na delovanje v skupini in konstruktivno reševanje problemov.

Pomembno je, da so **vsi pojmi**, ki so zajeti v določeni orientacijski igri, **otrokom poznani!** To pomeni, da naj opisi in naloge zagotovo ne vsebujejo in zahtevajo od otrok orientacije po smereh neba (sever, jug, vzhod, zahod).

Po označeni poti

Ta vrsta orientacijske igre je v osnovi za predšolske otroke primerna le deloma. Navodilo bi jim povedala vzgojiteljica ali njena pomočnica, pa tudi po oznakah bi se verjetno znašli. Težava je v tem, da bi gesla težko zapisovali, ker vsi še niso vešči v branju in pisanju. Tudi če bi geslo želeli prepisati, bi bilo to brez pomena, ker ga ne bi razumeli.

Orientacijsko igro po označeni poti bi v prvi vrsti prilagodila že s tem, da oznake poti ne bi bile tako monotone, ampak bolj pestre, živahne, otrokom privlačne na pogled in hkrati tudi hitro vidne. Pri tem bi lahko v dejavnost vključili otroke in skupaj z njimi izdelali oznake.

Oznake poti:

- *barvne puščice* iz šelešamerja (plastificirane za večkratno uporabo), moos gumija, valovite lepenke, iz belega šelešamerja ali risalnega lista, pobarvane z voščenkami, prstnimi, tempera, vodenimi, akrilnimi barvami, iz lesa (pobarvan), furnirja ...;
- *sledi živali (stopalo)*, npr. ptice, psa, medveda, odtisnjene na trši papir (s krompirjem, moos gumijem), izrezane iz barvnega papirja oz. šelešamerja, moos gumija, iz belega šelešamerja ali risalnega lista, pobarvane z voščenkami, prstnimi, tempera, vodenimi, akrilnimi barvami ...;
- *barvne markacije* iz šelešamerja, moos gumija, valovite lepenke, iz belega šelešamerja ali risalnega lista, pobarvane z voščenkami, prstnimi, tempera, vodenimi, akrilnimi barvami, iz lesa (pobarvan), furnirja...;
- *oznake iz odpadnega materiala* (plastične škatlice iz kinder jajčka, pobarvane kartonaste škatlice od zdravil, živil, kozmetike ...; platenke, napolnjene z barvno vodo; pobarvani tulci; plastični zamaški).

Oznaka postaj oz. kontrolnih točk:

- barvni geometrijski lik (krog, trikotnik, kvadrat, pravokotnik),
- žival na papirju (naslikana, narisana, natiskana ...), kartonu, leseni plošči...,
- oznaka iz odpadnega materiala,

- pobarvana stiroporna krogla, jajce,
- oznaka iz slanega testa, gline, das mase ali plastelina.

Priporočila:

- pomembno je, da so oznake poti med sabo enake (oblike in barve);
- oznake poti in postaj naj bodo dovolj velike in živahnih barv, da so vidne že od daleč (v naravi bodo oznake na beli podlagi najbolj vidne);
- izdelke iz papirja, šelešamerja ipd. je dobro plastificirati za daljšo obstojnost in večkratno uporabo.

Postaje oziroma kontrolne točke:

Ni nujno, da sta na kontrolni točki dve oznaki (oznaka poti in oznaka postaje). Predlagam, da je samo ena, ki je drugačna, a v povezavi z oznako poti.

Primeri:

- oznaka poti je sled (stopalo) ptice, oznaka postaje pa fotografija, risba ptice;
 - oznaka poti je barvna puščica, oznaka postaje pa geometrijski lik (lahko druge barve);
 - oznaka poti je rdeče-bela markacija, oznaka postaje pa zeleno-rumena;
 - oznaka poti je škatlica kinder jajčka, oznaka postaje pa npr. pet škatlic kinder jajčkov
- ...

Glede na to, da otroci še niso večji v branju in pisanju, na postajah oziroma kontrolnih točkah ne bi prepisovali gesla na kontrolni listek, ampak bi **opravljali različne naloge**, katerih težavnost je prilagojena starosti otrok. Starosti otrok je prilagojeno tudi število postaj, in sicer: v 1. starostnem obdobju do 5, v 2. starostnem obdobju pa od 5 do 10. Teme nalog lahko zajemajo področja kurikula (gibanje, jezik, narava, matematika, umetnost in družba), v katerih naj bo vsaj ena povezana z orientacijo. Naloge lahko zajemajo tudi trenutno obravnavano snov tematskega sklopa.

Primeri:

1. Zapojte pesmico, ki ste se jo naučili zadnjo.
2. Poiščite eno dolgo in eno kratko palico. Skupaj naredite taborni ogenj.
3. Naštejte 5 gozdnih živali.
4. Dvignite desno roko in pomahajte. Dvignite levo roko in požgečkajte soseda.
5. Zarajajte ob pesmi Ringa raja ...

Naloga ni nujno pritrjena na drevo in vidna. Za otroke je bolj zanimivo, da morajo nekaj iskati. Otroci so bili zelo motivirani, ko so morali v bližini oznake za kontrolno točko poiskati kozarec z nalogo (na tleh). V gozdu je to idealno, ker je naravno zaraščeno in za organizatorja igre ni težko najti skrivališča. Priporočam, da so tiste naloge, ki so zapisane na papirju, zaprte v stvareh, ki niso hitro premočljive. Pri tem lahko spet uporabimo svojo domišljijo. Naloge so lahko skrite v kakšni pobarvani plastični škatlici, zapisane na lesenih ploščah, visijo v platenkah ipd. Pomembno je, da so dosegljive otrokom. Seveda je pri izvedbi treba otroke obvezno opozoriti, da so naloge blizu oznake in naj ne zahajajo predaleč.

Oblika in dolžina proge:

Obliko proge bi prilagodila – ni nujno, da je v krožni obliki (start in cilj na istem mestu). Na igrišču in v telovadnici skoraj ni mogoče drugače, lahko pa obliko prilagodimo **v naravi**, in sicer tako, da sta start in cilj čisto na drugem mestu. To bi lahko poimenovali **ravna, vijugasta, razgibana ali cik-cak oblika**. Iz izkušenj lahko povem, da ima ta oblika proge prednost, ker otroci na prvi pogled ne vidijo, kje bo konec. Tako so še bolj motivirani in aktivnejši pri sodelovanju.

Dolžina proge naj bo prilagojena starosti otrok: v 1. starostnem obdobju nekje do 1 km, v 2. starostnem obdobju pa od 1 do 2 km.

Po opisani poti

Kot že samo ime pove, je ta vrsta orientacijske igre otrokom opisana in ne potrebuje oznak poti in postaj. Igra v osnovi za predšolske otroke ni primerna, ker še niso večji v branju in pisanju. Lahko bi rekli, da je v osnovi ta igra najmanj primerna.

Glede na to, da mora skupina imeti spremstvo odrasle osebe, jo **vseeno lahko izvedemo s prilagoditvijo**. List z opisom poti in opisom nalog lahko bere vzgojiteljica oziroma njena pomočnica. Vse skupaj mora biti zapisano natančno, a hkrati kratko in jedrnato. Pomembno je, da ne vsebuje smeri neba, ker se predšolski otroci po njih še ne znajo orientirati, kompasa pa tako ali tako pri orientacijskih igrah ne uporabljamo. Priporočam, da je tudi sam okoliš izvedbe te igre otrokom že malo poznan (npr. s sprehoda). Če pa ni, so otroci morda še bolj motivirani in jim to predstavlja še večji izziv.

Opis nalog:

V osnovi so naloge takšne, da je treba rešitve zapisati (npr. prepisi napis s kapelice, kozolca ...). Glede na to, da je s skupino vedno odrasla oseba, ki spremlja dogajanje, jih lahko brez težav izvedejo samo ustno, gibalno ... Tako ali tako vsi še niso dovolj vešči v pisanju, da bi vse skupaj zapisali.

Naloge naj bodo podobne, kot so zapisane pri igri po označeni poti. Naj bodo zanimive, razgibane in otrokom privlačne, da lahko vsi pripomorejo k rešitvi.

Primer:

1. Hodite po asfaltni poti do travnika. Naštete barve cvetlic, ki jih vidite!
2. Nadaljujte pot po makadamu do nizke lesene ograje. Preplezajte jo!
3. Pojdite k vhodu v gozd in poiščite krmilnico za gozdne živali! Zaprite oči in usta. Kaj slišite?

Naloge lahko prilagodimo tudi tako, da morajo otroci rešitev narisati. To pa pomeni, da lahko od njih zahtevamo risbo stvari (predmeta, živali, rastline ...), ki jo je otrok sposoben narisati (ne abstraktnih pojmov). To ne pomeni, da so otroci v 1. starostnem obdobju prikrajšani pri takšnem načinu izražanja rešitev. Ravno nasprotno. Vsak otrok je na določeni stopnji razvoja in tako niti dva nikoli ne bosta narisala enako risbo iste stvari. To pomeni tudi to, da bo lahko otrok narisal cvetlico, pa na videz sploh ne bo podobna njej. Ta trditev velja tudi za otroke v 2. starostnem obdobju.

Primer:

1. Hodite po asfaltni poti do travnika. Nariši eno od cvetlic, ki jo vidiš!
2. Nadaljujte pot po makadamu do nizke lesene ograje. Preplezajte jo!
3. Pojdite k vhodu v gozd in poiščite krmilnico za gozdne živali! Narišite jo!

Skrita pisma

Tako kot orientacijska igra po opisani poti tudi ta v prvotni obliki ni primerna za predšolske otroke, ker ji je zelo podobna. Pravzaprav sta enakovredni.

S prilagoditvijo in prisotnostjo odrasle osebe se jo vseeno da izvesti tudi v vrtcu. Kar je zapisano, prebere vzgojiteljica ali njena pomočnica, ostalo izvajajo otroci.

Skrita pisma na kontrolnih točkah:

Pri sami obliki pisem lahko uporabimo svojo izvirnost in domišljijo. Lahko so zapisana na papirju in vstavljena v posebno zanimivo kuverto, lahko so ob strani obžgana, zvita v rolco in zavezana z vrvico, lahko so zapisana na kakšnem drugem materialu (usnje, furnir, lesena plošča ...) in vstavljena v zanimive škatlice, kozarce, vrečke ...

Vsebina pisma vsebuje nalogo, ki jo je treba opraviti in opis poti do naslednje kontrolne točke. Vse skupaj mora biti zapisano natančno, a hkrati kratko in jedrnato, tako kot že pri prej omenjenih orientacijskih igrah. Naloge naj bodo zanimive, razgibane, z različnih področij in otrokom privlačne. Zahtevajo naj takšne stvari, da lahko vsi pripomorejo k rešitvi.

Število skritih pisem je poljubno, a naj bo vseeno prilagojeno starosti otrok. V 2. starostnem obdobju naj jih bo več kot v prvem. Za natančnejši opis poti je dobro skriti več pisem, ni pa nujno, da je v vsakem pismu zapisana tudi naloga.

V primeru, da pri tej igri sodeluje več skupin, je lahko slabost igre, da skritega pisma skupina ne vrne nazaj na isto mesto. Spremljevalna odrasla oseba naj bo na to še posebej pozorna.

Lov na lisico

Lahko bi rekli, da je ta vrsta orientacijske igre v osnovi najbolj primerna za predšolske otroke. Navodilo je samo na začetku, ki ga kratko in jedrnato prebere oziroma pove vzgojiteljica ali njena pomočnica, na poti pa ni nobenih posebnih nalog, sporočil, pisem ipd. Kljub temu prvotno obliko lahko prilagodimo na zanimivejšo.

Prilagodimo jo lahko že na ta način, da jo **preimenujemo**, npr. lov na žabo, lov na zaklad, lov na gusarje, lov na vesoljce ... Vsaka vzgojiteljica dovolj pozna svojo skupino otrok in ve, kaj jih bo privlačilo. Tako lahko že s samim nazivom otroke izredno motiviramo.

Prvotno se lovi najprej eno "lisico", nato drugo in potem še tretjo, tako da se skupina vsakokrat vrne nazaj na startno mesto. Ni nujno, da igro izvedemo tako. Lahko je **v krožni ali razgibani obliki** kot ostale orientacijske igre in ima samo en start in samo en cilj, vmes pa kontrolne točke.

Sledi lisice, žabe, gusarja ...:

- *sledi živali (stopalo)*, npr. žabe, ptice, psa, medveda, odtisnjene na trši papir (s krompirjem, moos gumijem), izrezane iz barvnega papirja oz. šeleshamerja, moos gumija, iz belega šeleshamerja ali risalnega lista, pobarvane z voščenkami, prstnimi, tempera, vodenimi, akrilnimi barvami...;
- *sledi živali, stvari, ljudi*: lisičji rep, gusarski meč ali kapa, cekini oziroma kovanci ..., odtisnjene na trši papir (s krompirjem, moos gumijem), izrezane iz barvnega papirja oz. šeleshamerja, moos gumija, iz belega šeleshamerja ali risalnega lista, pobarvane z voščenkami, prstnimi, tempera, vodenimi, akrilnimi barvami...;
- *sled živali (pridelek)*: za kokoš pobarvano stiroporasto jajce, za kravo kozarec mleka na papirju ali konkretno ...;
- *žival, predmet, človek ali junak* na papirju (naslikano, narisano, natiskano ...), kartonu, leseni plošči...;
- *barvne puščice* iz šeleshamerja (plastificirane so za večkratno uporabo), moos gumija, valovite lepenke, iz belega šeleshamerja ali risalnega lista pobarvane z voščenkami, prstnimi, tempera, vodenimi, akrilnimi barvami, iz lesa (pobarvan), furnirja ...;
- *oznake iz odpadnega materiala*: plastične škatlice iz kinder jajčka, pobarvane kartonaste škatlice od zdravil, živil, kozmetike ..., platenke, napolnjene z barvno vodo, pobarvani tulci, plastični zamaški;
- *barvni geometrijski lik*: krog, trikotnik, kvadrat, pravokotnik.

Prvotno so za vsako "lisico" sledi drugačne, ni pa nujno. Lahko iščemo sledi samo ene "lisice", ki so enake. To je priporočljivo v primeru krožne oziroma razgibane oblike, ko se ne vračamo nazaj na start.

Razdalja med sledmi ni nujno točno določena tako kot prvotno (20 metrov). Dobro pa je, da se z mesta ene sledi že vidi naslednjo. Pri starejših predšolskih otrocih so lahko razdalje med sledmi daljše, ker zmorejo prehoditi več kot mlajši.

Kontrolne točke:

V osnovi je zapisano, da je treba ujeti tri "lisice". **Število** lovov oziroma kontrolnih točk lahko **povečamo**, ker si ne želimo, da je prehitro konec igre. Seveda to število prilagodimo starosti otrok. V drugem starostnem obdobju naj jih bo več kot v prvem.

Ni nujno, da sta na kontrolni točki dve oznaki (oznaka sledi in oznaka kontrolne točke). Predlagam, da je samo ena, ki je drugačna, a v povezavi z oznako poti, ali pa samo podvojena.

Primeri:

- oznaka sledi je lisičji rep na kartonu, oznaka kontrolne točke pa natiskana podoba lisice na papirju ali naslikana podoba lisice na leseni plošči;
- oznaka sledi je naslikan gusarski meč, oznaka kontrolne točke pa naslikan gusar;
- oznaka sledi je stiroporasto kokošje jajce, oznaka kontrolne točke pa dve stiroporasti kokošji jajci;
- oznaka sledi je lesen zlatnik (pobarvan z zlato barvo), oznaka kontrolne točke pa dva zlatnika ali naslikana skrinja zlatnikov ...

Namesto prvotnega luknjača so lahko kontrolni znaki:

- *štampljke*, ki morajo biti na vsaki kontrolni točki drugačne zaradi goljufanja (priporočljivo je, da ima vsak svoj listek, posledično bo tudi motivacija vsakega posameznika večja), npr. "lisica" z zaporedno številko, "lisica" z drugačno barvo odtisa na vsaki kontrolni točki ...;
- *predmeti*, izdelani iz različnih mas (slano testo, das masa, glina, plastelin), ki jih skupina zbira v skupno posebno izdelano vrečko ali pa vsak posameznik v svojo vrečko, npr. majhna jajca, zlatniki, broške, deteljice...;
- *slike, fotografije, risbe ...*

Namesto ali poleg kontrolnih znakov lahko "igralcem" zastavimo tudi naloge. Tako pride do kombinacije z orientacijsko igro po označeni poti.

Za lažje razumevanje navodila je prvotno na startu mišljena tudi skica proge. Namesto, da igri Lov na "lisico" dodamo nov element (skico), lahko štirim vrstam orientacijskih iger dodamo novo vrsto igre, in sicer po narisani poti. Igralci dobijo na začetku pripomoček (skico poti), kjer so s posebnim znakom označene kontrolne točke, npr. z rdečo piko. Na samem terenu pa so kontrolne točke tudi označene s posebnim znakom, ki ga takrat določimo.

4.1 Primeri dobre prakse

Predstavila bom primere iz moje prakse kot pomoč vzgojiteljicam pri vsakdanjem načrtovanju dejavnosti v povezavi z orientacijskimi igrami.

Po označeni poti

Prostor: gozd.

Starost otrok: 5–6 let.

Oznaka poti: rdeča barvna puščica (otroci pobarvajo s tempera barvo), ki jo plastificiramo.

Oznaka postaje: rumen krog (pobarvajo in izrežejo otroci).

Kontrolne točke: naloge v škatlah (otroci majhne škatle polepijo s pisanimi koščki kolaž papirja – trganka).

Navodilo za otroke:

Sledite rdečim puščicam. Ko zagledate rumen krog, se ustavite in v njegovi bližini poiščite pisano škatlo. V njej je list in zapisana naloga, ki jo morate uspešno izpolniti. Če boste pravilno sledili oznakam, boste prispeli na cilj! Pa srečno!

Naloge na kontrolnih točkah (v pisanih škatlah):

1. Ozri se naokrog in poišči smreko. Pod njo poberi en storž in ga odnesi s seboj.
2. Skupaj zapojte in zaplešite bans Lubenica!
3. 5-krat poskoči in se zavrti naokrog.
4. Kako lahko v gozdu ugotoviš smer severa?
5. Ugani, kaj je to: lahko je črn, bel ali rjav, kosmat je, velik in godrnjav, rad se sladka in rad je meso, a plišast je tudi za v posteljo.
6. Naštejte 10 poklicev!
7. Kje živijo: ribe, krti, srne in kamele?
8. Poimenujte običaj, ko se našemimo in vživimo v vlogo risanih junakov, živali ipd.
9. Postavite se v krog in se pojdite igro Osel, kdo te jaha!

Po opisani poti

Prostor: okolica vrta.

Starost otrok: 3–4 leta.

Navodilo za otroke:

Na modrem papirju je opisana pot, ki vas pripelje do cilja. To naj vam bere vzgojitelj/-ica. Na njem so zapisane tudi naloge, ki jih morate uspešno opraviti. Srečno pot!

Opis poti:

1. Na igrišču se zavrtite, poiščite edino hišo rumene barve in pojdite tja. Preštajte, koliko vrat ima ta hiša.
2. Nadaljujte pot do Mercator trgovine in prečkajte cesto. Kaj vidite na ograji?
3. Do naslednjega drevesa tecite in tam poiščite studenec. Ali je voda vroča ali mrzla?
4. Pojdite naprej po asfaltni cesti do klopi. Usedite in objemite se ter zapojte pesem Mi se imamo radi.
5. Nadaljujte pot po klancu navzgor. Pri smetnjakih se ustavite in povejte, kdo in kako (s čim) odpelje smeti.
6. Naredite 5 dolgih korakov naravnost po poti in skačite do vodnjaka.
7. Uganite, kaj na vrhu hriba stoji in iz nje zvon bim-bam-bom zvoni. Rešitev je vaša naslednja postaja!
8. Čestitam! Prišli ste na cilj! Zdaj pa stavbo na hribu še narišite (priloženi risalni listi in oglje)!

Skrita pisma

Prostor: okolica vrta.

Starost otrok: 2–3 leta.

Kontrolne točke: skrita pisma v zelenih škatlah (otroci jih polepijo z zelenim krep papirjem).

Navodilo za otroke (nagovor vzgojitelja/-ice):

»Zjutraj sem srečala škrata Zelenjavkoto, ki mi je dal to pismo. Poslušajte. Živijo! Sem škrat Zelenjavko in zelo rad jem zelenjavo. Na igrišču sem vam skril zeleno škatlico, v kateri je pismo in zapisana naloga, ki jo morate uspešno opraviti. Najdete jo v bližini gugalnic. Pa srečno!«

Kontrolne točke:

1. Pismo: »Bravo! Našli ste prvo škatlico in pismo. Vaša naloga je, da zapojete pesmico Enkrat je bil en škrat. Ko odpojete, nadaljujte pot do zelene ograje, vzgojiteljica naj jo odpre in stecite do smetnjakov. Tam se obvezno ustavite! Čaka vas nova zelena škatlica s pismom.«
2. Pismo: »Čestitam za novo pismo! Vaša naloga je, da naštejete 5 vrst zelenjave. Po opravljeni nalogi prečkajte cesto čez prehod za pešce. Hodite naprej do lesenega mostu in v njegovi bližini poiščite novo škatlo, ki sem jo pripravil za vas.«
3. Pismo: »Otroci, super ste! Pojdite čez most do velikega travnika. Pri enem od dreves je zelena škatla.«
4. Pismo: »Vi ste pravi raziskovalci! Povejte vzgojitelju/-ici, katere živali vidite na travniku. Če ste nalogo uspešno opravili, greste lahko naprej do kupa peska. V njem je skrita zelena škatla.«
5. Pismo: »Prepričan sem bil, da vam bo uspelo dobiti to pismo. Bravo! Otroci, primite se za roke in okrog kupa peska naredite krog. Vsak naj pove imeni svojih dveh sosedov. Ko zaključite, pojdite do prvega droga in tam poiščite zeleno škatlo.«
6. Pismo: »Otroci, še malo! Pot ni več dolga! Hodite naprej po makadamu. Ko zagledate leseno hiško, stecite do nje in tam poiščite rdečo škatlo. Srečno!«
7. Pismo: »Bravo, bravo, bravo!!! Prišli ste na cilj! Zelo dobro vam je uspelo! Zdaj pa si odpočijte, se uležite na travo in poslušajte naravo. Kaj slišite?«

Lov na gusarje

Prostor: vrtčevsko igrišče.

Starost otrok: 4–5 let.

Oznaka poti: cekini na belem kartonu (otroci iz svetlečega zlatega papirja izrežejo krog in prilepijo na bel karton).

Oznaka postaje: slika gusarja.

Kontrolne točke: 6 različnih štampljk (papiga, gusarski meč, kapa, škornji, ladja, skrinja) v belih škatlicah, skrinja, napolnjena z zlatniki (leseni nizki valjčki pobarvani z zlato barvo).

Navodila za otroke:

Gusarji so izgubili skrinjo z zakladom. Pomagajte jim jo poiskati! Sledite cekinom na belih podlagah. Ko zagledate sliko gusarja, v bližini poiščite belo škatlico s štampljko in jo

odtisnite na svoj papir, ki ga dobite na začetku (na startu). Vsak mora zbrati 6 različnih šampiljk, saj ima vsak gusar svojo. Veselo na delo!

Kontrolne točke:

1. Gusar: pri vlakcu (šampiljka papiga)
2. Gusar: pri plezalniku (šampiljka gusarski meč)
3. Gusar: pri toboganu (šampiljka gusarska kapa)
4. Gusar: pri mizi (šampiljka gusarski škornji)
5. Gusar: v peskovniku (šampiljka gusarska ladja)
6. Gusar: pri gugalnicah (šampiljka skrinja)
7. Gusar: v grmu (skrinja z zakladom)

5 Razprava

Ob analiziranju literature sem ugotovila, da je ponudba orientacijskih iger glede na vsebino pestra. Pestra je predvsem za osnovnošolske in starejše otroke, medtem ko so predšolskim namenili premalo pozornosti. Kristan (1994) pravi, da se orientacijske igre lahko uporabi v vrtcu, če so prilagojene starostni stopnji otrok. Pri iskanju virov o orientacijskih igrah za predšolske otroke, pa t. i. pestrosti zmanjka. Na podlagi prebiranja literature o orientacijskih igrah, kjer ni bilo zasledenih nobenih prilagoditev za predšolske otroke, sem se odločila, da jih prilagodim sama. Glede na dejstva, da se v predšolskem obdobju ne spodbuja tekmovalnosti in da se gibanje otrokom približa na prijeten način, se kar nekaj pravil orientacijskih iger dejansko križa s temi dejstvi. V monografski raziskavi sem tako prišla do novih rezultatov, ki se z že obstoječimi precej razlikujejo. Glede splošnih pravil pri orientacijskih igrah za predšolske otroke sem prišla do ugotovitev, da v primerjavi z orientacijskimi igrami za šolske otroke, v katerih se po Kristanu (1994) tekmuje oz. meri čas, otroci tekmujejo samostojno (brez spremstva), tekmujejo v majhnih ekipah ali celo parih, navodila berejo sami ipd., pri za predšolske otroke prilagojenih igrah pa:

- merjenje časa odpade;
- mora biti prisotna ena odrasla oseba;
- navodila in besedila morajo biti kratka in jedrnata;
- ekipe ne smejo biti majhne;
- uporabljeni pojmi morajo biti otrokom poznani;
- dolžina poti mora biti prilagojena starosti otrok.

Merjenje časa po mojem mnenju ni ustrezno zaradi dveh glavnih vzrokov, in sicer: slabo bi vplivali na samopodobo otrok s slabšimi gibalnimi sposobnostmi in otrokova mišica (srce) v telesu še ni dobro razvita. Prisotnost odrasle osebe je po mojem mnenju v prvi vrsti obvezna zaradi zagotavljanja varnosti. Pomembna je tudi zaradi morebitne pomoči pri razumevanju in branju navodil. Navsezadnje je prisotnost odrasle osebe lahko ene vrste moralna podpora in lepo je, da ta spremljevalec otroke tudi verbalno spodbuja. Glede navodil in besedil je treba upoštevati moje mnenje zato, ker otroci še niso večji v branju in pomnjenju dolgih besedil. Kar se tiče števila oseb v ekipi, je povezano s številom odraslih oseb v sami skupini (vzgojiteljica in njena pomočnica). Glede na to, da mora biti obvezno prisotna ena odrasla oseba, lahko tako iz ene skupine otrok nastaneta samo dve ekipi. Ena od prednosti številčnejše ekipe je ta, da se otroci na nezaveden oziroma samoumeven način navajajo na konstruktivno

reševanje problemov. Uporabljeni pojmi pri orientacijskih igrah morajo biti otrokom poznani že zaradi samega razumevanja in hkrati tudi zaradi motivacije. Če otroci ne razumejo besedila, jih zadeva ne zanima. Tudi dolžina poti mora biti prilagojena, in sicer zato, ker imajo različno stari otroci različne gibalne sposobnosti (dvoletnik je komaj shodil, petletnik pa naj bi obvladal že vse naravne oblike gibanja). Torej mora biti dolžina poti prilagojena starostni stopnji otrok. Glede tega ostaja odprto vprašanje, kolikšna je konkretna dolžina poti za določeno starostno stopnjo. Menim pa, da vsaka vzgojiteljica pozna svoje varovance in ve, koliko so zmožni prehoditi, da pridejo nazaj do vzgojno-izobraževalne stavbe. Na podlagi tega se je za dolžino poti najbolj realno in korektno odločiti.

Glede na Kristanov (1994) opis orientacijskih iger, z mojega vidika zagotovo nista primerni dve vrsti iger: po opisani poti in skrita pisma. Pri orientacijski igri po opisani poti morajo "tekmovalci" prepisovati napise iz okolja, kar je za predšolske otroke neprimerno. Niso še namreč veščji v branju, kaj šele v pisanju. Orientacijska igra skrita pisma pa je že prej omenjeni podobna, tako da je razlog za neprimernost enak. Delno se igro da prilagoditi, ampak jo lahko izvedemo le ob prisotnosti odrasle osebe, ki je pismena. Zapisana so samo kratka navodila in opis poti, ki jih prebere odrasla oseba, izvedba (otrok) pa je usmerjena v gibanje, petje, govorjenje ipd., skratka v področja, ki jih otroci usvajajo v vrtcu.

Na podlagi opisa vseh štirih vrst orientacijskih iger je po mojem mnenju najbolj primerna igra lov na lisico, ker "tekmovalci" iščejo samo sled, ulov pa se označi z luknjačem. Sicer je tudi ta vrsta igre potrebna prilagoditve za predšolske otroke, a bolj na motivacijskem področju.

Kristan (1994) je zapisal "stroga" pravila glede oznak, kontrolnih točk, listkov in razdalj, ki za predšolske otroke po mojem mnenju ne morejo veljati. Vrtčevski otroci namreč potrebujejo pestrost barv, idej, motivacij, nalog, poti ... Predlagam tudi, da so orientacijske igre osnovane na eni temi in se tako cel čas plete ena rdeča nit. Primer: Lov na žabice (oznake poti so naslikane mlake z lokvanji, oznaka kontrolne točke pa je naslikana žabica, kjer v bližini najdemo žabje krake, narejene iz das mase).

V izdelavo oznak poti in kontrolnih točk so brez slabe vesti lahko vključeni otroci. Oni imajo tudi svoje ideje, ki so pogosto zelo uporabne. Več kot so otroci vključeni v dejavnosti in se jih pri željah upošteva, večja je motiviranost in aktivnost otrok. Uporabnost in realizacija

njihovih idej pa je včasih odvisna od starosti. Na tematiko orientacijskih iger se da narediti tudi večdnevni učni proces, ki se je v mojem primeru zelo pozitivno obrestoval. Otroci so ob tem uživali z nasmehom na obrazu, nezavedno osvajali spretnost orientiranja in se hkrati tudi motivirano gibali.

V primerjavi s Kristanom (1994), ki bi pot označil z barvnimi trakovi, se jo da označiti tudi z barvnimi puščicami, markacijami, liki, s sledmi živali in še in še. Vse to se da narediti iz različnih materialov, kot so: šelešamer, valovita lepenka, moos gumi, risalni list, voščenske, tuš, prstne, tempera, vodenke, akrilne barve, les, furnir, plastične zamaške, platenke, škatlice ... Pri četrti vrsti igre ni nujno, da se uporabi luknjač, kot je zapisano v Kristanovi (1994) knjigi. Ena od idej so šampiljke, ki jih imajo otroci zelo radi.

Če povzamem vse svoje predloge, je pomembno, da je predšolskim otrokom vse prilagojeno na tak način, da zmorejo samostojno prehoditi pot od starta do cilja, izvesti zahtevane naloge, in da je motivacija čim boljša (oznake, "zgodba", naloge). Hkrati je pomembno, da se otroci ob tem zabavajo in doživljajo ugodje.

Zaključek

V monografskem delu sem preučevala teoretične osnove o orientaciji, njenem razvoju pri otrocih in o samih orientacijskih igrah ter s tem ugotavljala, če se da orientacijske igre uporabiti tudi v vrtcu. Tako sem na podlagi dosedanje dostopne tuje in slovenske literature v diplomskem delu zapisala, da se orientacijske igre da uporabiti tudi v vrtcu. Treba jih je bilo prilagoditi zaradi številnih slabosti, ki za predšolske otroke niso bile primerne (merjenje časa, pisna navodila, majhne ekipe in ekipe brez spremstva). Med primerjanjem lastnosti vseh štirih orientacijskih iger sem prišla do zaključka, da sta v osnovi najmanj primerni kar dve igri, in sicer po opisani poti in skrita pisma, najbolj primerna igra pa je lov na lisico.

Bistvo raziskovanja je bilo, da sem skušala ugotoviti in najti praktične prilagoditve, ki so lahko v pomoč tudi vzgojiteljicam pri dnevno načrtovanih dejavnostih. Bistvo je bilo doseženo in tako sem zapisala praktične prilagoditvene načine ter po en primer dobre prakse za vsako vrsto orientacijske igre posebej. Dodala sem tudi pripravo za 3-dnevni učni proces gibalne/športne dejavnosti za orientacijsko igro, ki je bila praktično izvedena v lanskem šolskem letu. Tu se je videlo, da otrokom manjka takih dejavnosti, saj so bili vsi, brez izjeme, izredno motivirani za delo.

Literatura

Banovec, T. (1983) *Topografski priročnik*. Ljubljana: Mladinska knjiga.

Blandford, P. W. (1992) *The new explorer's guide to maps and compasses*. USA: TAB Books.

Cemič, A. in Zajec, J. (2011) *Motorika predšolskega otroka*. Ljubljana: Univerza v Ljubljani, Pedagoška fakulteta.

Hodnik Čadež, T. (2002) *Cicibanova matematika. Priročnik za vzgojitelja*. Ljubljana: DZS.

Horvat, L. in Magajna, L. (1989) *Razvojna psihologija*. Ljubljana: Državna založba Slovenije.

Kids Activities Idea – Orienteering for Kids (2010): <http://www.kids-fun-activities.net/travel-activities-for-kids/orienteering-for-kids.html> (26. 1. 2012).

Kristan, S. (1994) *Osnove orientiranja v naravi*. Radovljica: Didakta.

Kroflič, R. idr. (2001) *Otrok v vrtcu. Priročnik h kurikulu za vrtce*. Maribor: Založba Obzorja.

Marjanovič Umek, L. idr. (2004) *Razvojna psihologija*. Ljubljana: Znanstvena založba Filozofske fakultete Univerze v Ljubljani in Založba Rokus Klett, d. o. o.

Marjanovič Umek, L. idr. (2009) *Razvojna psihologija*. Ljubljana: Znanstvena založba Filozofske fakultete Univerze v Ljubljani in Založba Rokus Klett, d. o. o.

McManners, H. (1996) *The outdoor adventure handbook*. London: Dorling Kindersley.

Nemec, B. in Krajnc, M. (2011) *Razvoj in učenje otroka. Učbenik za modul Razvoj in učenje predšolskega otroka v programu Predšolska vzgoja*. Ljubljana: Grafenauer založba.

Orientacija (1983) *Taborniški priročnik*. Ljubljana: Komisija za založniško dejavnost pri predsedstvu Zveze tabornikov Slovenije.

Papalia, D. E. idr. (2003) *Otrokov svet. Otrokov razvoj od spočetja do konca mladostništva*. Ljubljana: Educy.

Pavlin, L. (2006) *Urjenje orientacije v prostoru pri otrocih z zmerno motnjo v duševnem razvoju s pomočjo računalnika*. Diplomsko delo, Ljubljana: Univerza v Ljubljani, Pedagoška fakulteta, Oddelek za specialno in rehabilitacijsko pedagogiko.

Prosen, M. (1991) *Orientacija*. Ljubljana: Math.

Pustolovski razved (2010): <http://pustolovecrajd.blogspot.com/2010/10/pustolovski-razved.html> (8. 8. 2011).

Rotovnik, B. idr. (2005) *Planinska šola*. Ljubljana: Planinska zveza Slovenije.

Slovar slovenskega knjižnega jezika (2000): http://bos.zrc-sazu.si/cgi/a03.exe?name=sskj_testa&expression=orientacija&hs=1 (8. 8. 2011).

Slovar slovenskega knjižnega jezika (2000): http://bos.zrc-sazu.si/cgi/a03.exe?name=sskj_testa&expression=kompas&hs=1 (16. 8. 2011).

Wikipedija (2011): <http://sl.wikipedia.org/wiki/Orientacija> (8. 8. 2011).

Zrimšek, N. (2003) *Začetno opismenjevanje. Pismenost v predšolski dobi in v prvem razredu devetletne osnovne šole*. Ljubljana: Pedagoška fakulteta v Ljubljani.

Slikovni viri

GPS-sprejemnik: http://www.google.si/imgres?q=GPS-sprejemnik&hl=sl&biw=1040&bih=868&gbv=2&tbn=isch&tbnid=i505G8-am97nwM:&imgrefurl=http://www.ena.com/oddelki/conrad/izd_5618_co372047_gps-sprejemnik_garmin_edge_605_outdoor&docid=rjOlhqB6nHA2vM&itg=1&w=187&h=350&ei=MwhNTpy3EsfE4gSHw4msBw&zoom=1&iact=rc&dur=174&page=1&tbnh=174&tbnw=93&start=0&ndsp=16&ved=1t:429,r:12,s:0&tx=31&ty=87 (18. 9. 2011).

Izdelava lastnega kompasa: http://www.ponceinlet.org/PDF/Make_Your_Own_Compass.pdf (27. 1. 2012).

Japonski kompas:

http://www.google.com/imgres?q=kompas+f+73&um=1&hl=sl&biw=1280&bih=909&tbn=isch&tbnid=P27a8ANGF9_wBM:&imgrefurl=http://airsoft-kobra.com/news.php%253Fitem.17&docid=-kBXFCX6lhSruM&w=453&h=340&ei=2YhLT0KfCoWw8gPLionKCQ&zoom=1&iact=hc&vpx=909&vpy=102&dur=525&hovh=170&hovw=223&tx=80&ty=89&page=1&tbnh=140&tbnw=177&start=0&ndsp=30&ved=1t:429,r:4,s:0 (17. 8. 2011).

Kompas F 73:

<http://www.google.com/imgres?q=compass+F+73&um=1&hl=sl&biw=1280&bih=909&tbn=isch&tbnid=RQec6rMSrbXGSM:&imgrefurl=http://www.freewebs.com/tedbrink1/germany.htm&docid=I7b0C4yuacIz0M&w=650&h=866&ei=JoVLTouNIqr8APlypD4CQ&zoom=1&iact=hc&vpx=181&vpy=64&dur=312&hovh=259&hovw=194&tx=89&ty=107&page=1&tbnh=145&tbnw=115&start=0&ndsp=30&ved=1t:429,r:0,s:0> (17. 8. 2011).

Kompas na ploščici:

http://www.google.com/imgres?q=kompas+na+plo%C5%A1%C4%8Dici&um=1&hl=sl&biw=1280&bih=909&tbn=isch&tbnid=8zpNGp5QtE2VPM:&imgrefurl=http://www.virles.si/fizika/magnetizem/profesionalni-kompas-na-ploscici-fr3405-15&docid=U4GFv4OPZNYwZM&w=640&h=422&ei=GnVKTp_qOsSo8AP7ob3QCQ&zoom=1&iact=rc&dur=374&page=1&tbnh=139&tbnw=193&start=0&ndsp=28&ved=1t:429,r:1,s:0&tx=112&ty=90 (16. 8. 2011).

Višinomer:

http://www.google.si/imgres?q=vi%C5%A1inomer&hl=sl&biw=1280&bih=909&gbv=2&tbm=isch&tbnid=TQRqOTrvNo4qXM:&imgrefurl=http://www.adventureexchange.com/cgi-bin/trolleyed_public.cgi%253Faction%253Dshowprod_BARIGO47&docid=zyXqZ9VTUTygLM&w=277&h=344&ei=eftMTrelHcq4gTv4DQBw&zoom=1&iact=hc&vpx=625&vpy=419&dur=3789&hovh=250&hovw=201&tx=129&ty=143&page=3&tbnh=166&tbnw=134&start=70&ndsp=25&ved=1t:429,r:21,s:70 (18. 8. 2011).

Vojaški kompas M 53:

http://www.google.com/imgres?q=kompas+M+53&um=1&hl=sl&sa=N&biw=1280&bih=909&tbm=isch&tbnid=RK6XiIHOXM_fJM:&imgrefurl=http://arhiva.elitesecurity.org/t148799-Kompas-teleoptik-treba-mi-info&docid=CQxiztPDV3zufM&w=480&h=640&ei=EHZKTu3SIIjX8gPbxMH7CQ&zoom=1&iact=rc&dur=198&page=1&tbnh=151&tbnw=113&start=0&ndsp=30&ved=1t:429,r:1,s:0&tx=61&ty=49 (16. 8. 2011).

Priloge

Priloga 1: Priprava za načrtovanje gibalne/ športne dejavnosti v vrtcu kot učni proces

NAČRTOVANJE GIBALNIH/ ŠPORTNIH DEJAVNOSTI V VRTCU KOT 3-DNEVNI UČNI PROCES

VSEBINA oz. NASLOV: LOV NA ŽABJI ZAKLAD

Čas izvajanja (datum):	18.–20. 5. 2011
Vrtec/društvo/šola:	OŠ Log-Dragomer, vrtec Log-Dragomer, enota Log
Starost otrok:	3–6 let
Ime in priimek študenta:	Anja Pišek, Katja Osredkar
e-naslov študenta:	anjap89@gmail.com; katjaosredkar989@gmail.com

Datum priprave: 17. 5. 2011

Podpis mentorja: dr. Jera Zajec

1. ANALIZA STANJA

ŠTEVILO OTROK: 16

DEČKI	8
DEKLICE	8

PODATKI O OTROCIH, POTREBNI ZA NAČRTOVANJE IN IZVEDBO ŽELENEGA DELA

<i>Telesne značilnosti</i>
Glede na svojo starost so vsi otroci v skupini v normalnem telesnem razvoju.
<i>Gibalne in funkcionalne sposobnosti</i>
Otroci imajo gibalne in funkcionalne sposobnosti dobro razvite, saj jih gibanje spremlja, če se le da, vsak dan, če ne drugače, na igrišču – na toboganu in na različnih plezalih. Pogosto hodijo na sprehode v bližini vrtca, kjer je v ospredju vzdržljivost. Najraje pa imajo igre z žogo na kakršenkoli način.
<i>Gibalna/športna znanja</i>
Predvsem starejši otroci (5–6 let) so večji v različnih športih, saj so imeli v letošnjem letu na programu plavalni in smučarski tečaj, kolesarjenje, rolanje, drsanje, spretnosti z žogo in pohode – program Zlati sonček. Mlajši otroci so hkrati spremljali starejše in se seznanili predvsem s spretnostmi z žogo in raznovrstnimi sprehodi/pohodi.
<i>Posebnosti (vedenjske, zdravstvene ...)</i>
V skupini ni nobenega otroka, ki bi posebno izstopal na področju gibanja ali bi bil kakorkoli oviran pri tem. Nekateri mlajši imajo morda še malo težav z vedenjem v prometu, zato bodo pri orientacijskem izletu hodili v parih s starejšimi. Ena od deklic ima astmo.

2. CILJI – povzeti iz učnega načrta (globalni cilji, cilji)

<i>Telesni razvoj, razvoj gibalnih in funkcionalnih sposobnosti:</i>
– otrok v igri »Gozd – poln presenečenj« (1. dan) razvija ravnotežje, moč nog ter rok in ramenskega obroča, preciznost, koordinacijo; – otrok z orientacijskim izletom (2. dan) razvija koordinacijo v prostoru.
<i>Osvajanje in izpopolnjevanje različnih gibalnih znanj:</i>
– otrok izpopolnjuje naravne oblike gibanja (hoja, tek, skoki, poskoki, valjanje, plezanje, plazenje ...); – otrok povezuje gibanje z elementi časa, ritma in prostora.
<i>Seznanjanje s teoretičnimi vsebinami:</i>
– otrok pravilno poimenuje primerna pohodniška oblačila in obutev; – otrok pravilno poimenuje obvezno kolesarsko opremo; – otrok pravilno primerja dolžino palic (krajša, daljša); – otrok se pravilno razvršča glede na barvo oči; – otrok pravilno poišče rime na izbrane besede; – otrok pravilno našteje gozdne živali.
<i>Prijetno doživljanje gibalnih/športnih dejavnosti, oblikovanje in razvoj navad ter načinov ravnanja:</i>
– otrok se ob igrah uči sodelovanja z drugimi; – otrok preko iger razvija zdrav odnos do narave in okolja; – otrok se na poti do gozda uči varne hoje ob cesti; – otrok preko umetnosti (pesem, risbe) izrazi svoja doživetja.

3. ČASOVNA RAZPOREDITEV UČNE SNOVI

Število ur: 8,5 ur

	VSEBINA/ CILJI/ PRIMER DEJAVNOSTI
<i>1. dan</i>	<i>Sreda, 18. 5. 2011</i>
30 minut (9.00–9.30)	– Jutranji krog v igralnici. – Predstavitev študentke Katje preko igre »Podajanje volne«:

	<p>Katja prva pove ime, prime vrvico volne in klobčič vrže enemu od otrok, ki se prav tako predstavi, spet zadrži vrvico in vrže klobčič volne drugemu otroku. S tem zgradimo mrežo prijateljstva.</p> <ul style="list-style-type: none"> – Pogovor o prihajajočem izletu v gozd – primerna pohodniška oblačila in obutev, zaščita pred klopi, markacije na poti.
15 minut (9.30–9.45)	<ul style="list-style-type: none"> – Odmor. – Obuvanje in oblačenje. – Odhod na zunanje igrišče.
45 minut (9.45–10.30)	<ul style="list-style-type: none"> – Igra »Gozd – poln presenečenj«. – Naučiti otroka biti pozoren in slediti markacijam ob poti. – Opis igre: otroci prečkajo široko reko po dolgi brvi čez njo; pridejo pred veliko in gosto grmovje, skozi katerega se poskušajo čim hitreje prebiti; zagledajo oznako, ki jo vidijo na oviri – to so debla, ki jih lahko preplezajo tako, da gredo čez njih ali pa se splazijo pod njimi; splezajo na lovsko opazovalnico in pogledajo, če je v bližini kakšna žival, nato se spustijo po široki, spolzki veji; pridejo do močvirja, ki ga prečkajo tako, da se oprimejo vej nad njim; nato zagledajo visoke korenine nenavadnega drevesa, ki so pogledale iz tal in jih preskočijo; najdejo jamo in gredo v njo ter naberejo hrano za živali (žogice iz časopisnega papirja), ki jih čaka v njej; pot nadaljujejo po lesenem mostu čez drvečo reko (mornarska lestev); prispejo do blatne luže, ki se ji ne morejo izogniti, zato stopajo po njej s počasnimi koraki, ker se jim na podplate lepi blato; ker so umazani, odhitijo proti vrtcu; zberejo hrano, ki so jo nabrali v jami in jo vržejo v košaro, ki jo najdejo ob poti; zagledajo naš zaklad (sadna malica), ki visi na drevesu in se odpravijo do njega.
15 minut (10.30–10.45)	<ul style="list-style-type: none"> – Malica.
1 ura (10.45–11.45)	<ul style="list-style-type: none"> – Otroci se sami zaigrajo na igralih na igrišču, ki je prirejeno za igro »Gozd – poln presenečenj«.

	<ul style="list-style-type: none"> – Učenje bansa »Param, slišim žabico«.
15 minut (11.45–12.00)	<ul style="list-style-type: none"> – Odhod z igrišča. – Preobuvanje in preoblačenje.
2. dan	Četrtek, 19. 5. 2011
20 minut (9.00–9.20)	<ul style="list-style-type: none"> – Jutranji krog v igralnici. – Pozdravimo se z igro »Brez besed«: sedimo v krogu in se primemo za roke, ena od študentk pogleda svojega desnega soseda in se mu nasmehne ter mu stisne dlan. Ta oseba se obrne k svojemu sosedu in to ponovi. To počnemo toliko časa, da vsak v krogu pozdravi svojega soseda. – Pogovor o ustreznem obnašanju na izletu v gozd (hoja ob robu cestišča, da odpadkov ne odlagamo na tla, v gozdu ne plašimo živali, ne trgamo rastlin ...).
10 minut (9.20–9.30)	<ul style="list-style-type: none"> – Obuvanje in oblačenje. – Zaščitimo se pred klopi.
15 minut (9.30–9.45)	<ul style="list-style-type: none"> – Odhod iz vrtca proti gozdu. – Pazimo na varnost ob cesti.
45 minut (9.45–10.30)	<ul style="list-style-type: none"> – Lokacija: gozd. – Sledenje markacijam v gozdu in reševanje nalog: <ol style="list-style-type: none"> 1. Petje pesmi PRIJATELJSKA (Moje roke, tvoje roke ...) v paru in ustrezno gibanje ob njej (ploskanje z rokami, topotanje z nogami, kimanje z glavo, objemanje). 2. Na deblo postavijo list papirja in z voščenkami pobarvajo po njem. Risbo shranijo v nahrbtnik. 3. Naštejejo obvezno kolesarsko opremo! 4. Vsak na tleh poišče eno kratko in eno dolgo palico. Skupaj jih zberejo na enem kupu in iz njih zgradijo stolp, grad (po želji) ... 5. Razvrstijo se v skupine glede na barvo oči. 6. Iščejo rime na izbrane besede (Ferjanka, sladoled, nahrbtnik, sok, žoga, stol, omara, potica, krava, roža), nato pa si 2 izmislijo še sami. 7. Naštejejo 5 gozdnih živali.

	<p>8. Zadnja postaja, kjer najdejo zaklad (čokoladne cekine, ki spominjajo na zaklad).</p> <ul style="list-style-type: none"> – Deljenje medalj in čestitk otrokom. – Pred odhodom se igramo bans »Param, slišim žabico«.
15 minut (10.30–10.45)	<ul style="list-style-type: none"> – Malica v gozdu.
15 minut (10.45–11.00)	<ul style="list-style-type: none"> – Odhod iz gozda proti vrtcu.
3. dan	<i>Petek, 20. 5. 2011</i>
30 minut (9.00–9.30)	<ul style="list-style-type: none"> – Jutranji krog. – Pozdravimo se z igro »Brez besed« in se preštejemo. – V krog prinesemo klobčič volne. Prvi, ki ga dobi, pove, kaj mu je bilo na izletu všeč in če bi kaj spremenil, nato prime vrvico volne in klobčič vrže enemu od otrok. To nadaljujemo toliko časa, dokler ne pridejo vsi na vrsto.
45 minut (9.30 – 10.15)	<ul style="list-style-type: none"> – Izdelava knjige vtisov »Lov na žabji zaklad«: otroci se morajo sami spomniti eno kitico (lahko tudi več) pesmice, ki bo govorila o prejšnjem dnevu oz. izletu v gozd. Študentki jo sproti zapisujeva in po potrebi pomagava pri skladanju besedila. Otroci na prazne liste narišejo to, kar se jim je iz izleta najbolj vtisnilo v spomin oz. to, kar jim je bilo pri celotni dejavnosti najbolj všeč. Ob koncu risanja nama vsak posebej pove, kaj točno je narisal in zakaj ter to na zadnjo stran risbe tudi napiševa. Otroci narišejo naslovnico, dodamo pesmico in risbice ter vse skupaj zvežemo v knjigo »Lov na žabji zaklad«.
30 minut (10.15–10.45)	<ul style="list-style-type: none"> – Odhod na igrišče. – Malica.
45 minut (10.45–11.30)	<ul style="list-style-type: none"> – Skupaj z otroki pogledamo knjigo »Lov na žabji zaklad«, ki so jo izdelali sami. – Bans »Param, slišim žabico«.

4. PREVERJANJE/ UGOTAVLJANJE NAPREDKA OTROKA IN MOŽNE KOREKCIJE

VSEBINA	Praktična vsebina	Delo vzgojitelja
Iskanje zaklada – sledenje markacijam na igrišču	Otroci se na igrišču poleg vrtca igrajo igro »Gozd – poln presenečenj«.	<ul style="list-style-type: none"> – Otroke vodi skozi igro in jih spodbuja, hkrati pa jim dopušča, da sami najdejo markacije in jim pravilno sledijo. – Skrbi za varnost otrok na igralih (tobogan, plezalo ipd.).
Iskanje zaklada – sledenje markacijam v gozdu	Otroci se v gozdu igrajo »Lov na žabji zaklad« – sledijo markacijam in rešujejo naloge pri različnih postajah.	<ul style="list-style-type: none"> – Otroke vodi po poti skozi gozd ter jih spodbuja pri iskanju markacij in postavljenih postaj. – Prebira jim naloge, ki so napisane na lističih v kozarcih pri vsaki postaji. – Na poti do gozda skrbi za varnost otrok (hoja ob robu cestišča ...).
Zbiranje vtisov z našega druženja	Otroci naredijo knjigo vtisov z naslovom »Lov na žabji zaklad«, napišejo pesem, rišejo risbice, naredijo naslovnico in povedo, kaj jim je bilo všeč in kaj ne.	<ul style="list-style-type: none"> – Otrokom pomaga pri pisanju pesmice. – Pripravi jim barvice in liste za risanje. – Zapiše njihove izjave o tem, kaj jim je bilo všeč in kaj ne. – Pomaga jim speti knjigo.

ANALIZA

TELESNI RAZVOJ, RAZVOJ GIBALNIH IN FUNKCIONALNIH SPOSOBNOSTI

Pri igri »Gozd – poln presenečenj« so bili pri večini otrok doseženi vsi cilji:

- ravnotežje – pri hoji po brvi so se trudili in večini je uspelo, da niso stopili mimo, le dva mlajša otroka sta potrebovala malce spodbude študentke; pri deblih so vsi šli čez njih in ne pod njimi, tako da je ravnotežje bilo tukaj še bolj poudarjeno; razvijali so ga tudi v jami, kjer je bilo temneje, in pri hoji po mornarski lestvi;
- moč rok, nog in ramenskega obroča – pri premagovanju gostega grmičevja (elastike), so nekateri le-to razvijali še bolj izrazito, ker niso prestopali teh vej, ampak plezali skozi na različne načine (predvsem pod vrhom plezala); moč rok, nog in ramenskega obroča so razvijali tudi pri plezanju na lovsko opazovalnico in čez močvirje (spet vsak na svoj način); pri preskakovanju korenin so še posebej razvijali moč nog (večina jih je preskočila vse, nekateri mlajši pa si najvišje niso upali preskočiti, zato se jih ni sililo);
- preciznost – nekateri otroci imajo že dobro razvito, saj so pri metanju hrane zadeli košaro, drugi pa so jo (z zgrešenimi meti) še razvijali;
- koordinacija – pravilno so se orientirali v samem prostoru in času, saj so po pravi poti prišli do zaslužene nagrade.

Orientacijski izlet:

- koordinacija v prostoru – glavni cilj je brez dvoma dosežen, ker so otroci ves čas gledali, kje bodo videli kakšno markacijo, ki je pomenila pravo pot, bili so namreč zelo motivirani; zgrešili niso niti ene markacije in niti ene žabice (postaje); koordinacijo v prostoru so poleg starejših otrok zelo dobro razvijali tudi mlajši otroci, ker so nekajkrat bili v ospredju skupine tudi oni.

OSVAJANJE IN IZPOPOLNJEVANJE RAZLIČNIH GIBALNIH ZNANJ

Otroci so naravne oblike gibanja uspešno izpopolnjevali prvi in drugi dan pri igri »Gozd – poln presenečenj« na vseh "postajah" oz. ovirah (hoja, skoki, poskoki, plezanje) in na samem orientacijskem izletu, kjer sta prevladovala hoja in tek.

Brez kakršnekoli prisile so zelo dobro razvijali gibanje z elementi časa, ritma in prostora pri bansu »Param, slišim žabico«, nad katerim so bili izredno navdušeni znova in znova.

SEZNANJANJE S TEORETIČNIMI VSEBINAMI:

- Otrok pravilno poimenuje primerna pohodniška oblačila in obutev. O tem so otroci dobro ozaveščeni, saj so skupaj našli večino potrebne opreme za pohod. Za kakšen kos opreme niso poznali pravilnega izraza (npr. gojzerji, superge), zato sva jih pri tem popravili.
- Otrok pravilno poimenuje obvezno kolesarsko opremo. Cilj so maksimalno dosegli, morda še bolj, kot je bilo načrtovano, saj so našli celo ščitnike za kolena in komolce, ki so sicer obvezni pri rolanju.
- Otrok pravilno primerja dolžino palic (krajša, daljša). Vsi otroci so dosegli ta cilj, saj je vsak našel palico, ki sta bili različno dolgi, manj pa je bilo tistih, ki so našli palico z očitno razliko v dolžini (kratko, dolgo).
- Otrok se pravilno razvrsti glede na barvo oči. Nekateri mlajši niso točno vedeli, kakšne barve oči imajo, zato so vprašali svoje prijatelje. Na koncu je bil cilj z medsebojno pomočjo in sodelovanjem dosežen.
- Otrok pravilno poišče rime na izbrane besede. Ta naloga jim je bila še posebej v izziv, ker so morali kar dobro razmisliti, da so našli rimo, ki nekaj pomeni. Pri vsaki besedi so našli vsaj dve rimi, tako da je cilj uspešno dosežen.
- Otrok našteje 5 gozdnih živali. Cilj je dosežen, ker so našli kar sedem živali brez kakšnih težav. Še posebej se jim je v spomin vtisnil klop.

PRIJETNO DOŽIVLJANJE GIBALNIH/ ŠPORTNIH DEJAVNOSTI, OBLIKOVANJE IN RAZVOJ NAVAD TER NAČINOV:

- Otrok se ob igrah uči sodelovanja z drugimi: otroci so pohvalno sodelovali in si med seboj pomagali. Prvi dan so se zelo spodbujali pri premagovanju različnih ovir, drugi dan pa so naloge na orientacijskem izletu zahtevale sodelovanje, kar se je pri reševanju nalog izkazalo zelo dobro. Sodelovanja ni manjkalo niti tretji dan, ko so skupaj sestavili pesmico in knjigo z naslovom Lov na žabji zaklad.
- Otrok preko iger razvija zdrav odnos do narave in okolja: ta odnos se ni razvijal ravno skozi igro, ampak skozi pogovor in kasneje tudi praktično, tako da cilj ni popolnoma dosežen.
- Otrok se na poti do gozda uči varne hoje ob cesti: mlajši otroci so hodili v paru z enim od starejših otrok, ki je bil na zunanji strani, hodili so ob kraju ceste in se med seboj opozarjali,

če je mimo pripeljal kakšen avto. Učenje varne hoje je bilo ob tej priložnosti uspešno. Cilj je dosežen.

– Otrok preko umetnosti (pesem, risbe) izrazi svoja doživetja: otroci so bili zelo ustvarjalni, ena od deklic, ki je naredila naslovnico, je na risbi narisala zelo veliko podrobnosti z izleta. Vsi so narisali svoje vtise, ki so bili zelo raznoliki in zanimivi. Pri skladanju pesmice so imeli malce težav, zato sva na pomoč priskočili študentki. Vendar nam je na koncu kljub temu uspelo napisati dobro pesem. Ko je bila celotna knjiga narejena, si jo je večina otrok z veseljem ogledala z nama in zraven pokomentirala tudi svoje risbe. Otroci so na tak način zelo dobro izrazili svoja doživetja, zato je bil cilj dosežen.