

Osnovna šola Spodnja Idrija
Šolska ulica 9, Spodnja Idrija

PR'FARSKI BANT

Seminarska naloga

Mentorici: Tina Uršič, Jasna Škerget

Avtorice: Larisa Pirih, 7. a

Žana Kordič, 7. a

Katerina Veljanoska, 7. a

Karin Pišlar, 7. a

Julija Rupnik, 7. a

Spodnja Idrija, 2019/2020

POVZETEK

V seminarski nalogi obravnavamo tematiko starih iger. V teoretičnem delu smo predstavile najbolj poznane družabne igre, ki so se jih igrali že naši starši in stari starši. V empiričnem delu smo predstavile ugotovitve anketnih vprašalnikov, ki smo jih izvedle med učenci in njihovimi starši. V nadaljevanju smo opisale festival iger. Podrobno smo predstavile njegov finančni načrt, priprave na festival, izvedbo festivala in posamezne igre, ki smo jih same izdelale.

Cilj projekta je spodbuditi učence k igranju iger njihovih staršev in starih staršev. V ta namen smo v mesecu decembru izvedle festival iger. Pomemben del festivala je bila promocija inovativnih iger z lokalno tematiko. Osnovno igro smo poimenovali Pr'farski bant. Ime igre izhaja iz dveh narečnih besed. Pr'far je narečni izraz za Spodnjo Idrijo, bant pa v našem narečju pomeni kamen. Na festivalu smo izvedle tudi izmenjevalnico igrač, ki je pritegnila večje število mlajših učencev. Stare igrače so tako dobile novega lastnika, kar se sklada tudi z idejami o zmanjšanju množične potrošnje. Festivala se je udeležilo veliko obiskovalcev, ki so festival dobro sprejeli. Zaradi tega bi želele festival naslednje leto ponoviti in ga razširiti z dodatnimi dejavnostmi.

KAZALO

Vsebina

I	UVOD	1
II	TEORETIČNI DEL.....	2
1	METODOLOGIJA	2
2	HIPOTEZE	3
3	STARE IGRE	3
3.1	PRSTNA IGRA Z VRVICO	3
3.2	ČLOVEK, NE JEZI SE	3
3.3	GNULO JAJCE	4
3.4	ZEMLJO KRAST.....	4
3.5	RISTANC	5
3.6	GUMITVIST	6
3.7	KDO SE BOJI ČRNEGA MOŽA?	6
3.8	VOLKALCA	6
3.9	MED DVEMA OGNJEMA	7
3.10	SLEPE MIŠI.....	7
3.11	RAVBARJI IN ŽANDARJI.....	7
III	EMPIRIČNI DEL.....	8
4	ANALIZA ANKET.....	8
4.1	ANKETIRANJE UČENCEV	8
4.2	ANKETIRANJE STARŠEV IN STARIH STARŠEV	11
4.3	REZULTATI IN INTERPRETACIJA	17
5	FESTIVAL IGER.....	18
5.1	FINANČNA KONSTRUKCIJA	18
5.2	IZMENJEVALNICA IGRAČ	19
5.3	PREDSTAVITEV LASTNIH IGER.....	20
IV	ZAKLJUČEK.....	22
V	VIRI.....	23
VI	KAZALO SLIK IN GRAFIKONOV	23

I UVOD

Sodobni trendi v turizmu narekujejo trženje zgodb in tradicije posamezne destinacije, zato smo se tudi mi odločile prispevati svoj del k turizmu domačega kraja s predstavitvijo starih iger in z izdelavo svoje igre, ki bi vključevala poznavanje našega domačega kraja, z dodanimi QR kodami pa smo jo skušale približati mladim.

Če hočemo tržiti stare igre in njihove zgodbe, moramo najprej vedeti, ali je njihovo poznavanje še vedno živo. Zato smo se odločile, da v svoji nalogi preverimo, kako dobro poznajo stare igre odrasli in koliko tega znanja so prenesli na učence naše šole. Poleg tega pa smo se odločile še za izvedbo festivala iger, na katerem smo povabile udeležence k igranju nekaterih starih iger, ki smo jih nekoliko lokalno obarvale, obenem pa smo na festivalu predstavile tudi našo izvirno igro Pr'farski bant. Da bi pritegnile čim večje število mlajših učencev, smo se odločile, da organiziramo še izmenjevalnico starih igrač, saj predvidevamo, da jih bo zelo pritegnilo, potem pa se bodo skupaj s starši ustavili še pri starih igrah, se skupaj igrali in na ta način družili. Mogoče jih bo to spodbudilo, da bodo tudi doma sedli h kakšni družabni igri, saj se nam zdi zelo pomembno, da se starši in otroci čim več družijo, pogovarjajo, ne pa da so prepuščeni samo virtualnemu svetu.

II TEORETIČNI DEL

1 METODOLOGIJA

V naši seminarski nalogi smo uporabile naslednje metode dela:

- METODA PREUČEVANJA LITERATURE

Osnovna metoda raziskovanja je bila metoda preučevanja literature. Obstoječo literaturo smo preučevale s pomočjo knjig iz šolske knjižnice in spletnih strani. Uporabile smo tudi ustne vire, saj so nam določene informacije povedali starši, stari starši ali krajani.

- METODA ANKETIRANJA

Z metodo anketiranja smo želele preveriti, v kolikšni meri učenci poznajo stare igre in ali se jih igrajo. Prav tako smo želele ugotoviti, v kolikšni meri se starši še igrajo stare igre in ali prenašajo znanje o njihovem igranju na svoje otroke. Zaradi tega smo sestavile dva ločena anketna vprašalnika. En vprašalnik je bil namenjen učencem od 6. do 9. razreda, drugi pa njihovim staršem oziroma starim staršem. Ankete so bile anonimne.

- METODA ANALIZE PODATKOV

Po vrnitvi anket smo ankete za učence in starše ločeno analizirale, nato pa rezultate še primerjale med seboj. Ker ni bilo bistvenih razlik med učenci od 6. do 9. razreda in odraslimi med različnimi starostnimi skupinami, smo analizirale vse učence skupaj in prav tako odrasle. Za boljšo ponazoritev rezultatov smo izdelale grafe.

- METODA PRAKTIČNEGA DELA

V mesecu decembru smo izvedle festival iger, na katerem smo predstavile svojo namizno igro, ki smo jo poimenovali »Pr'farski bant«. V sklopu festivala smo izvedle tudi izmenjevalnico igrač.

2 HIPOTEZE

V seminarski nalogi smo preverjale naslednje hipoteze:

HIPOTEZA 1: Učenci ne poznajo pravil starih iger.

HIPOTEZA 2: Učenci radi igrajo interaktivne igre.

HIPOTEZA 3: Odrasli se ne igrajo več starih iger.

HIPOTEZA 4: Odrasli prenašajo svoje znanje starih iger na otroke.

3 STARE IGRE

V tem poglavju smo predstavile pravila nekaterih iger, ki so se jih igrali naši starši in stari starši, saj smo želele obnoviti znanje o izbranih igrah. Opisane igre nam omogočajo, da se nezavedno učimo štetja, širimo besedni zaklad, urimo ravnotežje, koordinacijo in odzivno moč ter razvijamo svojo domišljijo. Podrobno so opisana pravila za prstno igro z vrvico, človek, ne jezi se, gnilo jajce, zemljo krast, ristanc, gunitvist, volkalca, med dvema ognjema, slepe miši, ravbarji in žandarji in kdo se boji črnega moža.

3.1 PRSTNA IGRA Z VRVICO

Igra ima več možnih načinov igranja. Za prvi način igranja sta potrebna vsaj dva igralca. Potrebujemo vrvico, ki je dolga približno 1 m. Vrvico nato po določenem pravilu prepletamo med rokami. Nato jo prevzame soigralec in jo preplete nekoliko drugače. Vrvico si nato izmenično podajata. Igro se lahko igra tudi samostojno, in sicer tako, da igralec sestavlja različne figure, kot so skodelica, Eifflov stolp, zvezda, stol in druge.

3.2 ČLOVEK, NE JEZI SE

Vsak igralec si na začetku izbere štiri figurice iste barve in jih postavi na polje, ki je obarvano enako kot figurice, ki si jih je izbral. Igro začne tisti, ki po treh metih prvi na kocki vrže število 6. To naredijo vsi igralci. Potem ko igralec prvič dobi število 6, lahko svojo figuro postavi na polje pred štartnim mestom in ponovno meče ter naredi ustrezno število korakov. Nadaljuje naslednji igralec. Vsak igralec se odloči, katero od figur bo premaknil. Če nekdo pristane na polju, na katerem se nekdo že nahaja, ga poje, zato se mora drugi igralec vrniti na začetno polje.

Kdor vrže na kocki 6 pik, lahko ponovno meče. Zmaga tisti, ki prvi pripelje vse svoje figure v označena polja (hiško).

3.3 GNILO JAJCE

Za to igro potrebujemo najmanj tri igralce. Igralci se posedejo v krog, tako da se lahko gledajo med seboj. Določimo prostovoljca, ki bo nosil predmet – gnilo jajce (npr. zmečkan papirček, kamenček ...). Tisti, ki nosi predmet, hodi okoli kroga in govori: »Kanglica, kanglica vodo drži, kdor se ozira, po hrbtu dobi.« Igralec mora predmet čim bolj na skrivaj spustiti za hrbet enemu od soigralcev. Ostali igralci se ne smejo ozirati nazaj, lahko pa tipajo za svojim hrbtom. Če igralec začuti predmet, ga pobere in teče za prvim učencem okoli kroga. Če ga ulovi, potem gnilo jajce nosi isti učenec. Če pa se učenec, ki je nosil predmet, prvi usede na prazno mesto, mora učenec, ki je ostal brez svojega mesta, nositi jajce.

Slika 1: Gnilo jajce



Vir: <http://minisport-si.blogspot.com/2012/11/se-se-spomnite-gnilo-jajce.html>

3.4 ZEMLJO KRAST

Za to igro so potrebni najmanj trije igralci. V zemljo, v pesek ali pa s kredo na tla narišemo krog in ga razdelimo na toliko delov, kolikor je igralcev. Vsak se postavi v svoj prostor in si izmisli ime države. Izberemo, kdo bo začel. Tisti, ki meče palico na neko polje, zakliče: »Napadam, napadam državo (npr. Ameriko).« Nato vrže palčko na izbrano ozemlje. Igralci se medtem razbežijo. Igralec, kateremu je palčka padla na njegov kos zemlje, mora stopiti na

palčko in reči stop. Ob tem se morajo vsi igralci ustaviti. Igralec, ki ima palčko, poskuša zadeti katerega izmed soigralcev. Če mu uspe, si prisvoji del njegovega ozemlja. Če zgreši, mu zemljo vzame tisti, ki je bil ciljan. Točno ozemlje si igralec prisvoji tako, da stoji na svojem ozemlju in zariše čim globlje na ozemlje drugega. Igra se zaključi, ko eden od igralcev ukrade zemljo vseh tekmovalcev.

Slika 2: Zemljo krast



Vir: <http://www.os-vv.si/index.php/igre-mame/92-zemljo-krast>

3.5 RISTANC

Drugačni imeni za to igro so še tanc šola ali fuč. Najprej je potrebno s kredo na tla narisati polje, ki je sestavljeno iz šestih kvadratov in enega polkroga. Na začetku narišemo zaporedoma tri enojne kvadrate, nato narišemo vzporedno dva kvadrata in nato spet samo enega. Na konec dodamo še polkrog, ki velja za počitek. Za začetek igre potrebujemo majhen kamen. Igra se prične tako, da se igralci postavijo v kolono in nato prvi v koloni meče kamen in poskuša zadeti prvi kvadratega. Ko kamen pristane v polju, mora prvi igralec skakati po eni nogi do kamna. Na vzporednih kvadratih lahko igralec stopi na dve nogi, vendar mora paziti, da je vsaka noga v svojem polju. Kamen mora pobrati, ne da bi stopil na drugo nogo, in se nato obrniti ter spet po eni nogi priti do začetka. Če kamen pristane na sedmem polju (polkrogu), se lahko tam spočije in po kratkem premoru nadaljuje igro. Če kamenčka ne vržemo v pravi kvadrat ali med skakanjem prestopimo črte, je na vrsti drugi igralec. Zmaga igralec, ki uspešno zadene vse kvadrate in brez napak odskoče celotno progo.

3.6 GUMITVIST

Za igro gumitvist so potrebni vsaj trije igralci. Potrebujemo veliko elastično vrvico, ki jo nato zavežemo skupaj. Dva igralca stojita z razkoračenimi nogami znotraj elastike in jo držita napeto. Na začetku igre imata igralca, ki držita elastiko, le-to pri gležnjih, nato pri kolenih, pod zadnjo platjo, na pasu, pod prsmi, pod pazduho, na vratu, pod ušesi in na koncu celo dvignjeno nad glavo. Ostali igralci skačejo preko elastike po določenih pravilih. Ko se igralec, ki skače, zmoti, igralci med seboj zamenjajo mesta.

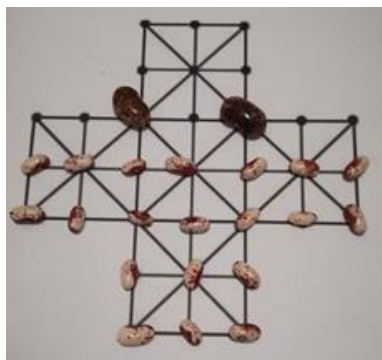
3.7 KDO SE BOJI ČRNEGA MOŽA?

V skupini se določi črnega moža. Ta se postavi na en konec prostora, ostali se razporedijo po nasprotnem koncu. Črni mož zakriči: »Kdo se boji črnega moža?« Ostali pa mu v zboru odgovorijo: »Nobeden.« Črni mož nato vpraša: »Kaj pa če pride?« Ostali igralci odgovorijo: »Pa zbežimo.« Potem se zapodijo drug proti drugemu. Črni mož mora v napadu nekoga ujeti. Tako postaneta dva črna moža. To se nadaljuje, dokler niso vsi igralci črni možje.

3.8 VOLKALCA

Potrebujemo igralno desko za igro, 2 temni figuri, ki sta volkova, in 20 svetlih figur, ki predstavljajo ovce. Volkova postavimo na vogelni polji barvnega kvadrata. Ovce pa razdelimo tako, da ostanejo proste štiri točke na obeh straneh volkov. Volk se lahko premika po vseh poljih. Ovco lahko poje, če jo preskoči. Ovce se lahko premikajo naprej in postrani, nazaj pa ne. Če imajo ovce na koncu igre le osem figur, so zmagali volkovi, če pa ovce spravijo v barvni kvadrat devet figur, so zmagale ovce.

Slika 3: Volkalca



Avtorica fotografije: Tina Uršič

3.9 MED DVEMA OGNJEMA

Skupina se razdeli v dve moštvi. Igrišče je pravokotne oblike in po sredini razdeljeno natančno na polovico. Vsaka polovica predstavlja polje ene ekipe. Vsaka ekipa izbere po enega "konzula" – igralca, ki se postavi na zunanji rob polja nasprotne ekipe. Konzul si preko nasprotnega polja s svojo ekipo podaja žogo. Cilj metanja žoge je zadeti igralca nasprotne ekipe. Ko je igralec zadet, se pridruži svojemu konzulu na zunanjem robu. Če igralec nasprotne ekipe žogo v letu ulovi, preide žoga v roke njihove ekipe. Sedaj ta začne z zbijanjem nasprotnikov. Žoga preide k nasprotni ekipi tudi v primeru, če tisti, ki meče žogo, stopi čez črto, ki označuje igrišče – "naredi prestop". Ko ima ekipa v polju samo še enega igralca, sme v polje stopiti konzul in tam nadaljevati igro. Zmaga ekipa, ki prva spravi iz polja vse nasprotne igralce.

3.10 SLEPE MIŠI

Igra se odvija tako, da izbrani slepi miši okoli oči zavežemo trak tako trdno, da ne more videti. Potem jo zavrtimo okoli osi, ostali igralci pa se razbežijo. Bistvo igre je, da miško lahko cukajo, jo kličejo. Miška se seveda spotika in zaletava, a ko nekoga ujame, je igra končana. Igro pa lahko otežimo s tem, da mora miška še prepoznati tistega, ki ga je ujela.

3.11 RAVBARJI IN ŽANDARJI

Za to igro potrebujemo večje število igralcev, ki se razdelijo v dve skupini. Skupina žandarjev (policajev) poskuša ujeti ravbarje (tatove). Ujeti razbojniki morajo v zapor (majhen in določen del igrišča), kjer ostanejo do konca igre. Ravbarji se lahko skrijejo v ravbarsko jamo, ki predstavlja zatočišče za ravbarje. V omenjeni jami ne smejo biti vsi ravbarji, saj je tako igre konec.

III EMPIRIČNI DEL

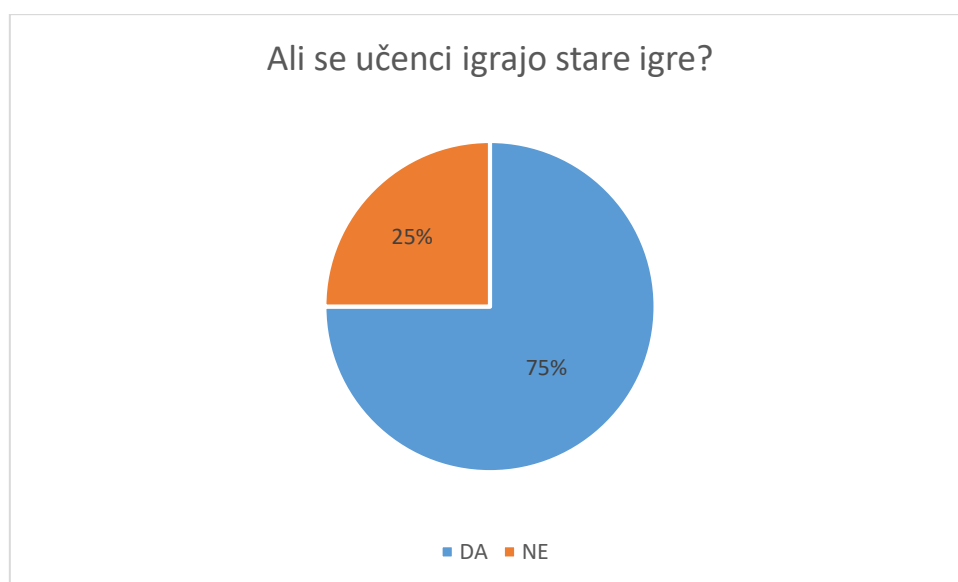
4 ANALIZA ANKET

Odločile smo se, da bomo izdelale dve različni anketi, eno za osnovnošolce od 6. do 9. razreda in eno za starše oziroma stare starše.

4.1 ANKETIRANJE UČENCEV

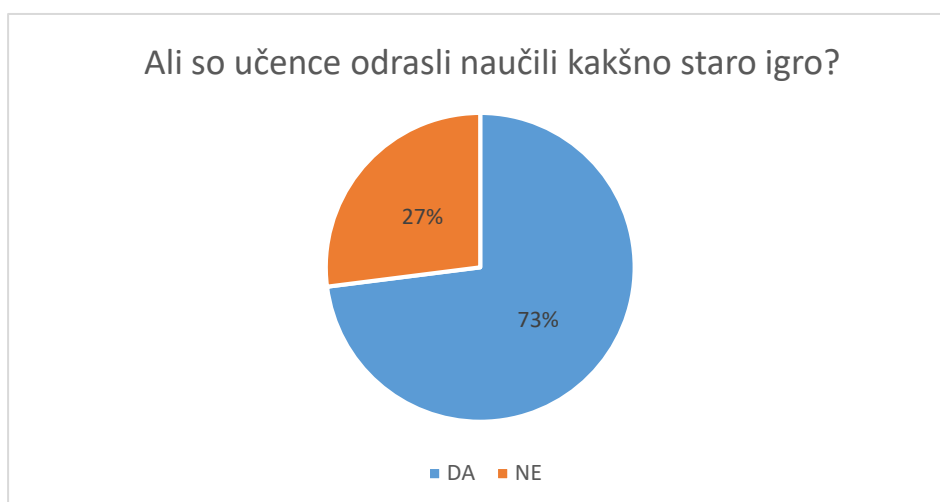
Anketne vprašalnike smo razdelile učencem od 6. do 9. razreda. Vprašalnik je vseboval devet vprašanj, ki so bila večinoma zaprtega tipa. Številna vprašanja so imela podvprašanja, ki so spraševala po utemeljitvi odgovora. Tri vprašanja so bila odprtega tipa, pri čemer smo učence spraševale po njihovem lastnem mnenju in utemeljitvah. Anketiranje je potekalo v mesecu oktobru, nato pa smo v novembru in decembru zbrane podatke analizirale. Vrnjenih je bilo 100 anketnih vprašalnikov. Noben vprašalnik ni bil neveljaven. Pri analizi rezultatov med učenci posameznih razredov ni bilo opaziti večjih razlik, zato smo prikazale le skupno analizo rezultatov.

Grafikon 1: Ali se učenci igrajo stare igre?



75 učencev (69 %) je obkrožilo, da se še danes igrajo stare igre, le 25 (31 %) jih je odgovorilo, da se jih ne igra. Igrajo se veliko različnih iger, kot so zemljo krast, gnilo jajce, človek, ne jezi se, mamica, koliko je ura, volkalco, ristanc, palčke, karte, gunitvist in šah.

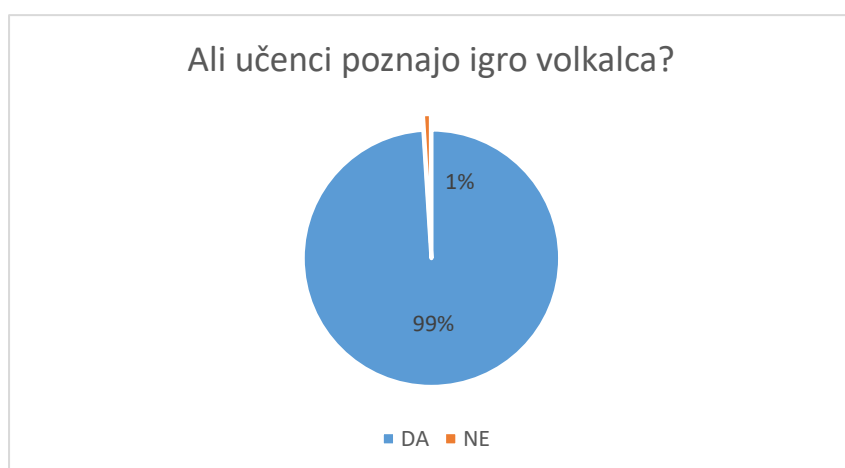
Grafikon 2: Ali so učence odrasli naučili kakšno staro igro?



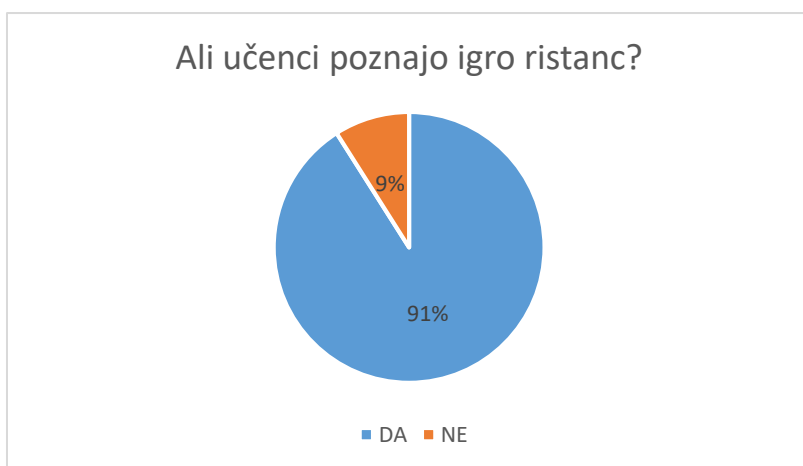
Večji del učencev je odgovoril, da so jih starši naučili kakšno staro igro. Večina otrok pravi, da so jih starši naučili eno od naslednjih iger: volkalca, slepe miši, človek, ne jezi se, šah, remi, zemljo krast, vojna, košarka, kdo se boji črnega moža, karte, osel, ristanc, kamenčkanje, lažnivec in lustik.

Pri tretjem vprašanju so učenci odgovarjali na vprašanje, kako dobro poznajo posamezne zapisane igre. Najbolj poznajo med dvema ognjema, kdo se boji črnega moža in človek, ne jezi se, medtem ko najslabše poznajo igre ravbarji in žandarji, ali je kaj trden most, gunitvist in kamenčkanje.

Grafikon 3: Poznavanje igre volkalca



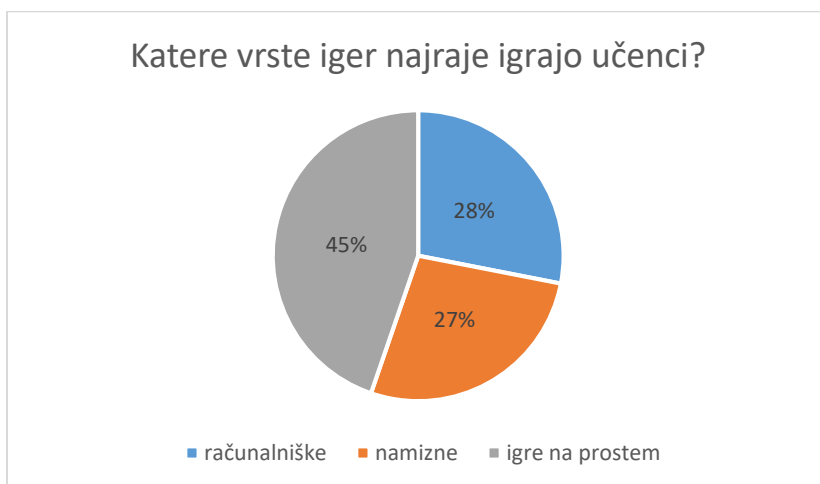
Grafikon 4: Poznavanje igre ristanc



Pri četrtem vprašanju smo učence vprašale, kateri igri prikazujeta sliki. Kar 99 % vprašanih je prepoznalo igro volkalca, medtem ko je igro ristanc poznalo 91 % vprašanih. Menimo, da je za manjši delež poznavanja igre ristanc krivo tudi to, da učenci poznajo pravila te igre, vendar ne poznajo imena zanjo. Po drugi strani pa nas je presenetil velik delež učencev, ki so pravilno prepoznali igro volkalca, saj smo pričakovale slabše poznavanje.

Peto in šesto vprašanje sta se nanašali na poznavanje pravil igre ravbarji in žandarji. Večina učencev je odgovorila, da ne pozna pravil omenjene igre. Prav tako jih je le 36 % pravilno odgovorilo, da gre za igro na prostem, medtem ko so drugi odgovorili, da gre za bodisi namizno bodisi računalniško igro.

Grafikon 5: Katere vrste iger najraje igrajo učenci?



Pri sedmem vprašanju nas je zanimalo, katere vrste iger učenci igrajo najraje. Nekaj manj kot polovica (45 %) jih je odgovorila, da najraje igrajo igre na prostem. Pri računalniških in namiznih igrah pa sta deleža odgovorov precej podobna. Rezultati so nas presenetili, saj smo menile, da bodo računalniške igre izrazito prevladovale.

Pri osmem vprašanju smo spraševale po njihovih najljubših igrah. Med svoje najljubše igre so uvrstili številne računalniške (npr. Minecraft, Farming Simulator, Fortnite ...) in namizne igre (npr. Activity, remi, tarok, enka ...). Med pogostimi odgovori so se pojavljale tudi razne športne igre, kot sta košarka in nogomet.

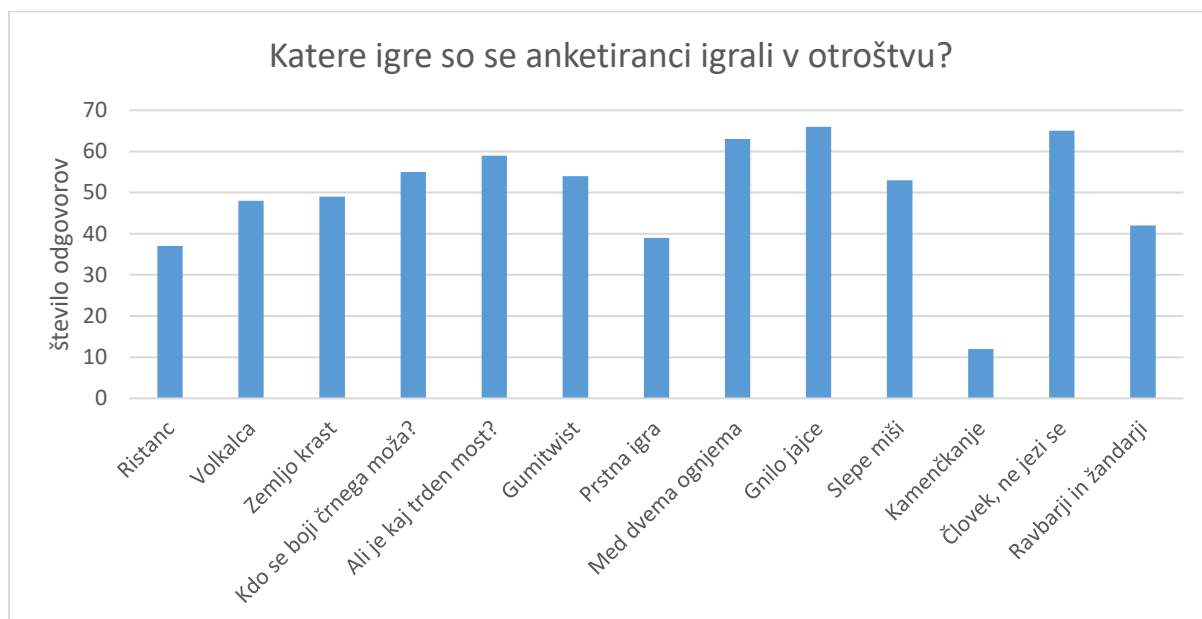
Pri zadnjem vprašanju smo učence spraševale, katere igre so po njihovem mnenju najbolj popularne. Odgovori so bili podobni odgovorom v pretekli nalogi, saj so številni našli že omenjene računalniške in družabne igre ter igre na prostem.

4.2 ANKETIRANJE STARŠEV IN STARIH STARŠEV

Anketne vprašalnike smo razdelile učencem od 6. do 9. razreda, ki so jih odnesli svojim staršem oziroma dedkom ali babicam. Vseboval je šest vprašanj, ki so bila večinoma zaprtega tipa. Številna vprašanja so imela podvprašanja, ki so spraševala po utemeljitvi odgovora. Eno izmed vprašanj je bilo odprtega tipa, pri čemer smo starše in stare starše spraševale po njihovem lastnem mnenju in razlogih zanj. Anketiranje je potekalo v mesecu oktobru, nato pa smo v novembru in decembru analizirale zbrane podatke. Vrnjenih je bilo 73 anketnih vprašalnikov, od tega 6 neveljavnih, ki so bili izključeni iz nadaljnje analize. Tako smo analizirale 67 anketnih vprašalnikov. Med temi vprašalniki je bilo v starostni skupini od 30 do 39 let 9 žensk in 1 moški, v starostni skupini od 40 do 49 let je na vprašalnik odgovorilo 38 žensk in 12 moških, v skupini od 50 do 59 so odgovarjale 4 ženske in en moški, v starosti od 60 do 69 je na vprašalnik odgovarjala ena ženska, prav tako v starostni skupini nad 70 let. Anketirance smo vprašale tudi po spolu in starosti. Ugotovile smo, da ni bistvenih razlik med spoloma ali posamezno starostno skupino glede na to, katere igre so se igrali in s kom.

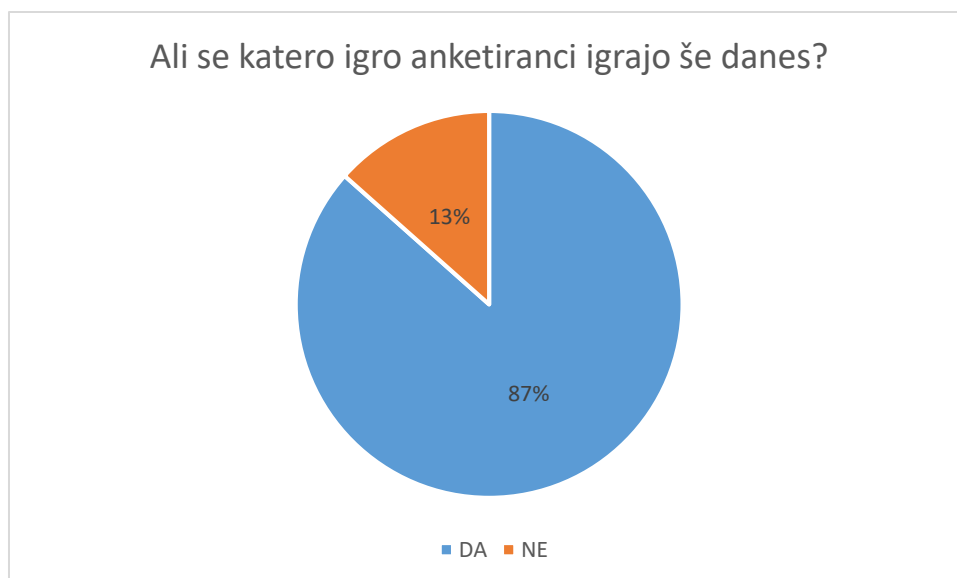
V nadaljevanju predstavljamo analizo posameznih vprašanj s kratkimi interpretacijami dobljenih rezultatov.

Grafikon 6: Katere igre so se anketiranci igrali v otroštvu?



V sklopu prvega vprašanja smo ugotovile, da so se anketiranci v otroštvu najpogosteje igrali igri gnilo jajce in človek, ne jezi se, najmanj pogosto pa so se igrali igro kamenčkanje in prstno igro. Na dobljene rezultate lahko vpliva tudi to, da morda nekateri starši niso poznali teh iger pod zapisanim imenom, saj se za omenjeni igri pojavlja več poimenovanj.

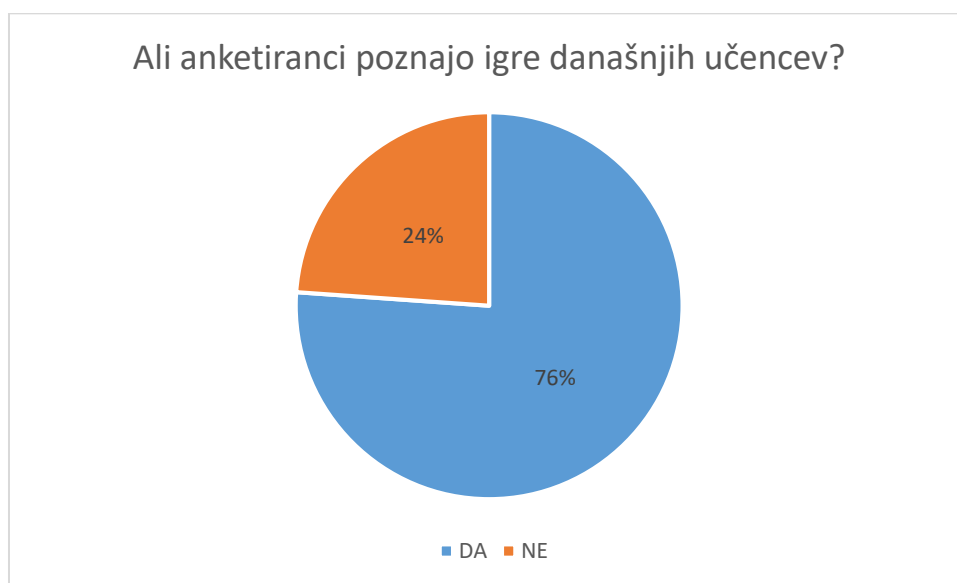
Grafikon 7: Ali se katero igro anketiranci igrajo še danes?



Pri analizi drugega vprašanja smo si pomagale s tortnim diagramom. Ugotovile smo, da se kar 87 % anketirancev stare igre igra še danes, le 13 % pa ne. V primeru, da so anketiranci izbrali odgovor da, so morali odgovoriti še na podvprašanje, pri katerem je bilo potrebno naštetih konkretne igre, ki se jih še igrajo. Anketiranci se najpogosteje igrajo igre človek, ne jezi se, prstna igra z vrvico, ristanc, gunitvist, zemljo krast, slepe miši, gnilo jajce, kdo se boji črnega moža, volkalca in med dvema ognjema.

Pri tretjem vprašanju smo preverjale mnenja o tem, ali bi se morale stare igre ohraniti ali ne. Skoraj vsi anketiranci so odgovorili, da bi se morale stare igre ohraniti, saj je v današnjem času preveč uporabe sodobnih tehnologij. Dodatno so navedli, da se starih iger ne sme pozabiti, ker so zanimive, ker spodbujajo otroke k druženju z vrstniki, ker se preko iger naučijo spretnosti, ker so poučne, ker so del naše kulturne dediščine in ker spodbujajo natančnost ter upoštevanje pravil.

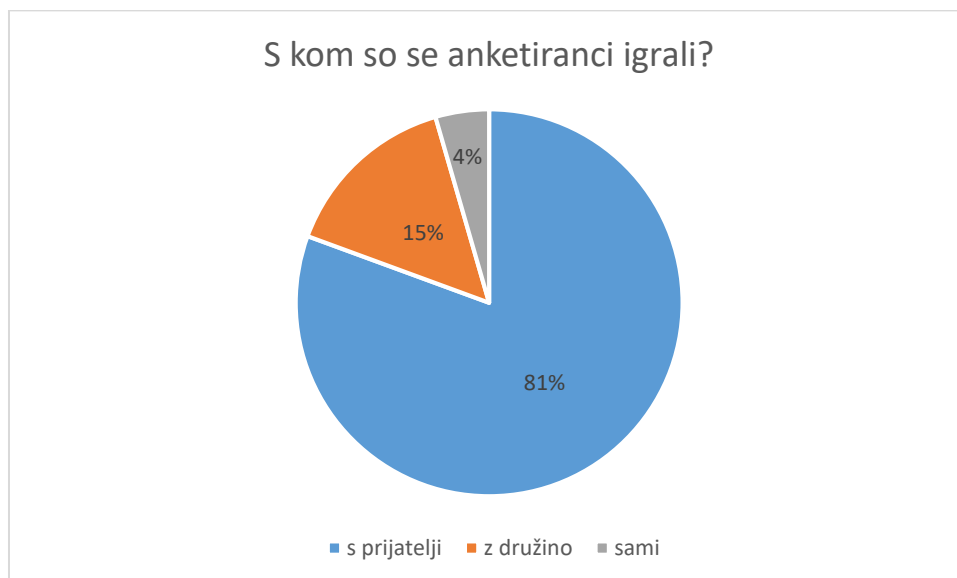
Grafikon 8: Ali anketiranci poznajo igre današnjih učencev?



Četrto vprašanje je temeljilo na igrah današnjih učencev. Zanimalo nas je, kako dobro anketiranci poznajo igre, ki se jih igrajo današnji učenci. 24 % anketirancev ne pozna iger, ki se jih danes igrajo učenci, medtem ko jih je kar 76 % odgovorilo, da pozna današnje igre.

Iz rezultatov lahko sklepamo, da večina odraslih meni, da pozna igre svojih otrok. V sklopu tega vprašanja so morali anketiranci podati tudi konkretna imena iger, ki se jih igrajo njihovi otroci. Našteli so predvsem različne aktualne računalniške igre ali različne športne družabne igre (npr. košarka, nogomet).

Grafikon 9: S kom so se anketiranci igrali?



Pri petem vprašanju so anketiranci odgovarjali na vprašanje, s kom so se v otroštvu najraje igrali. 81 % anketirancev se je v otroštvu najraje igralo s prijatelji, 15 % z družino, štirje odstotki anketirancev pa so odgovorili, da so se najraje igrali sami. Opazimo lahko, da se je večina anketirancev igrala v družbi vrstnikov ali staršev, saj so prevladoval družabne igre, pri katerih se je za igranje potrebovalo večje število igralcev. Danes pa prevladujejo predvsem računalniške igre, ki jih večinoma igra samo en igralec.

Grafikon 10: Ali anketiranci poznajo volkalco?



Grafikon 11: Ali anketiranci poznajo ristanc?



Pri šesti nalogi smo si pomagale s slikami dveh iger. Na prvi sliki smo prikazale igro volkalca. Ugotovile smo, da kar 99 % anketirancev pozna igro na sliki, le en odstotek igre ne pozna. Na drugi sliki smo prikazale igro ristanc. Ugotovile smo, da 84 % anketirancev igro pozna, 16 % pa ne. Igro volkalca tako pozna večina anketirancev, saj je bila zelo poznana v lokalnem okolju. Poleg tega pa ni zahtevala posebnih pripomočkov, zato so se jo lahko igrali skoraj povsod. Dobro so poznali tudi igro ristanc. Morda nekateri anketiranci niso poznali igre pod takim imenom, saj se uporablja tudi poimenovanje tanc šola in fuč.

Ugotovile smo, da so se anketiranci v mladosti igrali številne družabne igre, med katerimi prevladujeta predvsem človek, ne jezi se in gnilo jajce. Številne stare igre se anketiranci igrajo še danes. Najpogosteje se igrajo človek, ne jezi se, prstna igra z vrvico, ristanc, gomitvist, zemljo krast, slepe miši, gnilo jajce, kdo se boji črnega moža, volkalca in med dvema ognjema. Ugotovile smo, da odrasli anketiranci menijo, da je potrebno stare igre ohraniti, saj so poučne in spodbujajo druženje z vrstniki ter krepijo različne spretnosti. Prav tako smo ugotovile, da starši menijo, da precej dobro poznajo igre njihovih otrok, med katerimi prevladujejo različne računalniške igre. Anketiranci so odgovorili, da so se v mladosti igrali predvsem v družbi vrstnikov ali staršev, redkeje pa so se igrali sami. S pomočjo anketnega vprašalnika smo ugotovile, da anketiranci razmeroma dobro poznajo stare igre, se jih pogosto še vedno igrajo in se zavedajo pomena ohranjanja omenjenih iger.

4.3 REZULTATI IN INTERPRETACIJA

HIPOTEZA 1: Učenci ne poznajo pravil starih iger.

Hipotezo smo preverjale s tretjim, četrtem, petim in šestim vprašanjem na anketnem vprašalniku za učence. Ugotovile smo, da učenci najboljše poznajo igre med dvema ognjema, kdo se boji črnega moža in človek, ne jezi se, medtem ko najslabše poznajo igre ravbarji in žandarji, ali je kaj trden most, gunitvist in kamenčkanje. S četrtem vprašanjem smo ugotovile, da učenci razmeroma dobro prepoznajo igri volkalca in ristanc, medtem ko smo s petim in šestim vprašanjem potrdile, da učenci slabo poznajo pravila za igro ravbarji in žandarji. Hipotezo lahko torej le delno potrdimo.

HIPOTEZA 2: Učenci radi igrajo interaktivne igre.

Hipotezo smo preverjale z zadnjimi tremi vprašanji na anketnem vprašalniku za učence. Ugotovile smo, da nekaj manj kot polovica anketiranih najraje igra računalniške igre, medtem ko so ostali odgovorili, da se najraje igrajo družabne igre in igre na prostem. Hipoteze zato ne moremo v celoti potrditi, čeprav so računalniške igre pri učencih zelo popularne.

HIPOTEZA 3: Odrasli se ne igrajo več starih iger.

Hipotezo smo preverjale z drugim vprašanjem v anketnem vprašalniku za odrasle. Ugotovile smo, da se večina anketirancev (87 %) še danes igra stare igre, le 13 % pa se teh iger ne igra več. Med igrami, ki se jih še igrajo, so najpogostejše našli igre: človek, ne jezi se, prstna igra z vrvico, ristanc, gunitvist, zemljo krast, slepe miši, gnilo jajce, kdo se boji črnega moža, volkalca in med dvema ognjema. S tem lahko hipotezo ovrgemo.

HIPOTEZA 4: Odrasli prenašajo svoje znanje starih iger na otroke.

Skoraj vsi odrasli anketiranci so odgovorili, da bi morali stare igre ohraniti, saj je v današnjem času preveč uporabe sodobnih tehnologij. Dodatno so navedli, da se starih iger ne sme pozabiti, ker so zanimive, ker spodbujajo otroke k druženju z vrstniki, ker se preko iger naučijo spretnosti, ker so poučne, ker so del naše kulturne dediščine in ker spodbujajo natančnost ter upoštevanje pravil. Preko anketnega vprašalnika za učence smo ugotovile, da učenci zares dokaj dobro poznajo stare igre, kar pomeni, da starši resnično prenašajo to znanje na svoje otroke. Otroci pa se lahko teh iger dodatno naučijo tudi v vrtcu in šoli. Z zbranimi podatki lahko hipotezo potrdimo.

5 FESTIVAL IGER

V sklopu projekta smo se odločile, da izvedemo festival iger, na katerem smo predstavile izvirne igre z lokalnimi tematikami. Da bi privabile tudi mlajše učence, ki jih omemba starih iger ne pritegne, smo organizirale izmenjevalnico igrač. Festival smo povezale s tradicionalnim prazničnim dogodkom na naši šoli, na katerem priredimo novoletni sejem in tombolo. O dogodku smo napisale tudi objavo na spletni strani, ki je dostopna na povezavi (<https://www.os-spidijs.si/festival-iger/>).

5.1 FINANČNA KONSTRUKCIJA

Festival je potekal v prostorih naše osnovne šole, zato nam ni bilo potrebno najeti nobenega dodatnega prostora. Sredstva za okrasitev in izdelavo iger smo črpale predvsem iz finančnih sredstev šole, nekaj materiala smo prispevale tudi same. Za načrtovanje in izvedbo festivala smo porabile veliko svojega časa, saj smo se dobile vsak ponedeljek od oktobra dalje.

Šola primarno ni tržna institucija, zato naša prireditve ni bila usmerjena v pridobivanje dobička. Želele pa smo predstaviti svoje lastne igre in z njimi seznaniti širšo množico. Udeležba na festivalu je bila za obiskovalce brezplačna. Izmenjevalnica igrač je temeljila na medsebojni izmenjavi igrač med učenci. Da so si lahko izbrali svojo igračo, so potrebovali kupon, ki so ga prejeli, če so predhodno sami prinesli svojo igračo. Pripravile smo tudi predstavitev iger. Krajanje so si lahko brezplačno ogledali in se igrali igre, ki smo jih pripravile. V sklopu prireditve je potekala tudi tradicionalna tombola. Kot spremljevalni program prireditve je potekal novoletni sejem z izdelki naših učencev, s čimer smo zbirali prostovoljne prispevke. Izkupiček tombole in novoletnega sejma smo namenili šolskemu skladu.

Igra Pr'farski bant bi se lahko v prihodnje podarjala kot promocijsko darilo šole. Obenem pa bi jo lahko, v sodelovanju s Turističnim društvom Fara, tržili kot lokalno igro. Cena igre bi znašala med 10 in 15 evri. Dobrodošlo bi bilo tudi sodelovanje s turističnim društvom na področju izvedbe festivala, saj bi tako lahko privabili širšo množico ljudi. Ponovna izvedba takšnega festivala bi bila dobrodošel dodatek k prireditvam, ki se v občini odvijajo v mesecu decembru. V prihodnjih letih bi lahko uvedle tudi vstopnino v obliki prostovoljnih prispevkov. Prav tako bi lahko pripravile dodatne aktivnosti za učence (npr. poslikava obraza, stojnice z vročo čokolado in piškoti ...).

5.2 IZMENJEVALNICA IGRAČ

Izmenjevalnico igrač smo pričele z obvestilom o zbiranju igrač. Obvestilo smo prebrale po šolskem zvočniku. Vsak otrok je lahko prinesel ohranjeno in nepoškodovano igračo ter v zameno dobil kuponček z logotipom festivala, ki ga je na izmenjevalnici igrač lahko izkoristil in z njim izbral neko novo igračo.

Slika 4: Primer kupona



Na dan festivala, v četrtek, 12. 12., smo okrasile jedilnico in namestile igrače na svoja mesta. Igrače smo ovrednotile glede na njihovo velikost in okvirno ceno. Določene igrače so bile vredne dva kupona, večina igrač je bila vrednih en kupon, pri manjših igračah pa so učenci dobili dve igrači za en kupon. Ko si je otrok izbral igračo, nam je dal kuponček in si igračo vzel. Udeleženci festivala so pot nadaljevali v telovadnico, kjer so se udeležili tradicionalne tombole. Organizatorke smo se izmenjevale na 30 minut. Najprej so bile določene učenke na izmenjevalnici igrač in druge pri promociji iger, nato smo se med seboj zamenjale. Igrače, ki so ostale, smo razdelile v oddelke podaljšanega bivanja.

Slika 5: Izmenjevalnica igrač



Avtorica: Tina Uršič, 2019.

Izmenjevalnica igrač je pritegnila veliko mlajših učencev in njihovih staršev, ki smo jih nato povabile k igranju pripravljenih iger. S tem smo želele doseči, da se tudi najmlajši učenci seznanijo z nekaterimi tradicionalnimi družabnimi igrami.

5.3 PREDSTAVITEV LASTNIH IGER

Na festival iger smo se začele pripravljati že kar nekaj tednov prej. Dogovorile smo se, katere igre bomo predstavile na našem festivalu. Izdelale smo igro, ki se imenuje Pr'farski bant. Narejena je na podlagi zemljevida Spodnje Idrije. Nanj smo narisale polja in posamezna polja označile z oranžno oziroma modro barvo. Oranžna polja so pomenila vprašanja, ki temeljijo na poznavanju naravne in kulturne dediščine Spodnje Idrije. Na polja smo prilepile tudi QR kodo, v kateri se je skrival namig za rešitev posameznega vprašanja. Modra polja so pomenila različne naloge ali izzive, ki so temeljila na značilnostih in znamenitostih Spodnje Idrije. Po poljih se premikamo s pomočjo figur, ki so obarvani kamni (narečno »banti«). Da bi bila igra zanimiva tudi za ljudi, ki ne živijo v domačem kraju, smo na polja nalepile QR kodo, v kateri se skriva namig za rešitev posameznega vprašanja.

Slika 6: Igra pr'farski bant



Avtorica: Tina Uršič, 2019.

Izdelale smo tudi igro, ki je narejena tako kot igra križci in krožci, le da smo namesto križcev in krožcev iz modelirne mase naredile žlikrofe, iz blaga pa sešile šajblčke. Šajblčki (glineni svečniki) in žlikrofi (tradicionalna jed) so pomemben del naše kulturne dediščine.

Tretja igra, ki smo jo izdelale, je igra spomin. Na spominu so predstavljene znamenitosti Spodnje Idrije, Idrije in njune okolice.

Slika 7: Igra spomin



Avtorica: Tina Uršič, 2020.

Pripravile smo tudi druge stare družabne igre. Na eno od miz smo postavile tudi staro igro, ki je značilna za naše kraje. Imenuje se volkalca in je igra, ki se jo lahko igrata dva igralca. Na tla smo z lepilnim trakom pripravile polje za igro ristanc.

Izdelale smo tudi nekaj usmerjevalnih tabel, ki so udeležencem festivala pomagale pri orientaciji po različnih prizoriščih (npr. proti učilnici, kjer je potekala izmenjevalnica igrač, jedilnici, kjer je potekala predstavitev iger, preddverju, kjer je potekal novoletni sejem, in telovadnici, kjer je potekala tombola). Na dan festivala smo se ob štirinajstih dobile v prostorih jedilnice, da bi vse pripravile. Najprej smo priprave in dekorirale jedilnico. Na okna jedilnice smo zalepile belo kopreno in nanjo ter na steno zraven obesile modre lučke. Druge stene smo okrasile z naravnimi okraski iz sušenih pomaranč in cimetovih palčk. Nad vhodom jedilnice smo obesile napis, na katerem je pisalo »festival iger«. Mize, ki so nam še ostale v jedilnici, smo razporedile in k vsaki dodale toliko stolov, kolikor igralcev je bilo potrebnih za posamezno igro. Na vsako mizo smo postavile eno od iger, zraven pa še navodila. Na tla smo narisale igralno površino za ristanc. Naša jedilnica je bila pripravljena. Ko so začeli prihajati prvi obiskovalci, smo vsakemu posebej predstavile naš projekt in inovativne igre. Igralcem smo dodatno pomagale pri igranju iger.

IV ZAKLJUČEK

Na osnovi analize anketnih vprašalnikov smo ugotovile, da učenci razmeroma dobro poznajo pravila starih iger. Prav tako smo spoznale, da so računalniške igre zelo popularne pri učencih, vendar se v veliki meri še vedno igrajo namizne igre ali igre na prostem. Rezultati analize anket odraslih so pokazali, da se odrasli še vedno igrajo igre svojega otroštva in da pravila iger prenašajo tudi na svoje otroke. Naučile smo se, da se učenci in njihovi starši radi družijo ob družabnih igrah, ker se ob tem zabavajo in hkrati učijo. Festival je uspel in namen spodbujanja druženja je bil uspešno dosežen. Naše temeljno spoznanje ob koncu projekta je, da si je v današnjem času še vedno treba vzeti čas za sočloveka, pri čemer nam lahko pomagajo tudi zanimive in poučne igre naših dedkov in babic.

V VIRI

- Ali je kaj trden most: najlepše igre iz otroške zakladnice (2006) Ljubljana: Mladinska knjiga.
- Braun, A. (2001). Otroške zabave in igre. Ljubljana: Mladinska knjiga.
- Cvetko, I. (1996). Slovenske otroške prstne igre. Radovljica: Didakta.
- Janhuda, R., Janhuba, B. (1970) Družabne igre. Ljubljana: Prešernova založba.
- Leskovšek Lasetzky, P. (2018). An ban pet podgan. Maribor: Založba Pivec.
- Med dvema ognjema (citirano 6. 1. 2020) Dostopno na URL naslovu: <http://www.os-vv.si/index.php/igre-mame/62-med-dvema-ognjema>
- Se še spomnite? Gnilo jajce ... (citirano 9. 11. 2019) Dostopno na URL naslovu: <http://minisport-si.blogspot.com/2012/11/se-se-spomnite-gnilo-jajce.html>
- Zemljo krast (citirano 9. 11. 2019) Dostopno na URL naslovu: <http://www.os-vv.si/index.php/igre-mame/92-zemljo-krast>
- Videmšek, M., Šiler, B., Fišer, P. (2002). Slepa miš, ti loviš! : ustvarjalne gibalne igre za otroke. Ljubljana: Fakulteta za šport, Inštitut za šport.
- Weatherill, C. (2005) Igre na igrišču. Radovljica: Didakta.
- Wise, D. (2003). Great big book of children's games : over 450 indoor and outdoor games for kids. New York: McGraw-Hill.

VI KAZALO SLIK IN GRAFIKONOV

Slika 1: Gnilo jajce	4
Slika 2: Zemljo krast	5
Slika 3: Volkalca	6
Slika 4: Primer kupona	19
Slika 5: Izmenjevalnica igrač	19
Slika 6: Igra pr'farski bant	20
Slika 7: Igra spomin	21
Grafikon 1: Ali se učenci igrajo stare igre?.....	8
Grafikon 2: Ali so učence odrasli naučili kakšno staro igro?.....	9
Grafikon 3: Poznavanje igre volkalca	9
Grafikon 4: Poznavanje igre ristanc	10
Grafikon 5: Katere vrste iger najraje igrajo učenci?.....	10
Grafikon 6: Katere igre so se anketiranci igrali v otroštvu?.....	12
Grafikon 7: Ali se katero igro anketiranci igrajo še danes?	12
Grafikon 8: Ali anketiranci poznajo igre današnjih učencev?.....	13
Grafikon 9: S kom so se anketiranci igrali?	14
Grafikon 10: Ali anketiranci poznajo volkalco?	15
Grafikon 11: Ali anketiranci poznajo ristanc?.....	15

PRILOGA A: Anketa za odrasle

ANKETA

Učenke 7. a razreda sodelujemo v projektu Turizmu pomaga lastna glava. Naša tema raziskovanja je igre nekoč in danes, zato vas prosimo za sodelovanje v tej anketi.

STAROST: 30–39 40–49 50–59 60–69 nad 70

SPOL: ženski moški

1. Katere igre ste se igrali v otroštvu? Možnih je več odgovorov.

- a) Ristanc
- b) Volkalca
- c) Zemljo krast
- d) Kdo se boji črnega moža?
- e) Ali je kaj trden most?
- f) Gunitvist
- g) Prstna igra z vrvico
- h) Med dvema ognjema
- i) Gnilo jajce
- j) Slepe miši
- k) Kamenčkanje
- l) Človek, ne jezi se
- m) Ravbarji in žandarji
- n) Drugo: _____

2. Ali se katero igro igrate še danes?

- a) Da
- b) Ne

Če ste odgovorili z da, zapišite katero: _____

3. Ali mislite, da bi se stare igre morale ohraniti? Utemeljite odgovor.

4. Ali poznate kakšno igro, ki jo igrajo današnji učenci?

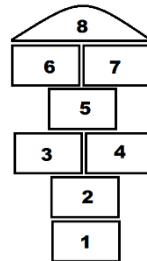
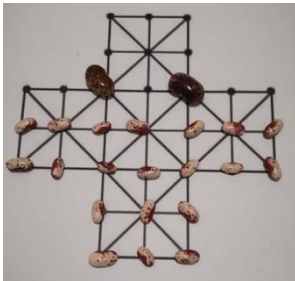
- a) Da
- b) Ne

Če ste odgovorili z da, zapišite katero: _____

5. S kom ste se v otroštvu najraje igrali? Obkrožite en odgovor.

- a) S prijatelji
- b) Z družino
- c) Sami
- d) Drugo: _____

6. Kateri igri prikazujeta sliki?



- a) Ristanc/tančula
- b) Volkalca
- c) Zemljo krast

- a) Gomitvist
- b) Ristanc/tančula
- c) Kamenčkanje

Hvala za sodelovanje.

PRILOGA B: Anketa za učence

ANKETA

Učenke 7. a razreda sodelujemo v projektu Turizmu pomaga lastna glava. Naša tema raziskovanja je igre nekoč in danes, zato te prosimo za sodelovanje v tej anketi.

Obkroži, kateri razred obiskuješ: 6. r. 7. r. 8. r. 9. r.

Spol: ženski moški

1. Ali se kdaj igraš stare igre?

- a) Da
- b) Ne

Če da, napiši katere: _____

2. Ali so te starši/stari starši naučili kakšno staro igro?

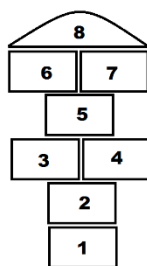
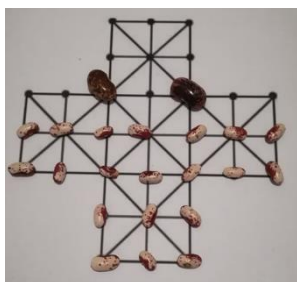
- a) Da
- b) Ne

Če je odgovor da, zapiši katero: _____

3. V preglednici označi, kako dobro poznaš posamezno igro.

igra	ne poznam	sem že slišal zanjo	delno poznam	dobro poznam
Ristanc				
Volkalca				
Zemljo krast				
Kdo se boji črnega moža?				
Ali je kaj trden most?				
Gumitvist				
Prstna igra z vrvico				
Med dvema ognjema				
Gnilo jajce				
Slepe miši				
Kamenčkanje				
Človek, ne jezi se				
Ravbarji in žandarji				

4. Kateri igri prikazujeta sliki?



a) Ristanc/tančula

b) Volkalca

c) Zemljo krast

a) Gumitvist

b) Ristanc/tančula

c) Kamenčkanje

5. Katere vrste je igra RAVBARJI IN ŽANDARJI?

a) namizna

b) računalniška

c) igra na prostem

d) ne vem

6. Kakšna so pravila igre ravbarji in žandarji?

7. Katere vrste iger najraje igraš?

a) računalniške

b) namizne

c) igre na prostem

8. Katera je tvoja najljubša igra? Zakaj? Utemelji svoj odgovor.

9. Katera igra je po tvojem mnenju danes najbolj priljubljena med mladimi? Zapiši odgovor.

Hvala za sodelovanje.

POVZETEK

ŠOLA: JVIZ Spodnja Idrija – Spodnja Idrija, Šolska ulica 9, 2581 Spodnja Idrija

Telefon: (05) 377 47 00 Fax: (05) 377 47 01 e-mail: ospidrija@arnes.si

NASLOV RAZISKOVALNE NALOGE: PR'FARSKI BANT

Avtorice: Larisa Pirih, 7. a

Žana Kordič, 7. a

Katerina Veljanoska, 7. a

Karin Pišlar, 7. a

Julija Rupnik, 7. a

Mentorici: Tina Uršič (magistrica prof. geografije in pedagogike) in Jasna Škerget (prof. geografije in zgodovine)

Povzetek: Festival je v vsakem kraju turistična ponudba, ki praviloma najprej pritegne lokalno prebivalstvo, sčasoma pa lahko preraste v festival, ki pritegne tudi ljudi iz drugih krajev. Razvoj turizma v občini Idrija, kamor spada tudi Spodnja Idrija, ni zanemarljiv, saj je poznan festival čipk v poletnih mesecih, turistično pa je mesto privlačno tudi zaradi tradicije rudarstva. Spodnja Idrija ima svoje turistične zanimivosti, med katerimi sta najbolj znani Kendov dvorec in cerkev Marije na Skalci. Med snovno dediščino kraja spadajo tudi šajbljčki (majhni glineni svečniki), značilni zgolj za Spodnjo Idrijo, ki jih trži lokalno turistično društvo.

Namen naše naloge je ohranitev starih iger, ki bi vzpodbudile druženje med različnimi generacijami. V ta namen smo izvedle festival iger. V sklopu festivala smo izdelale in predstavile lastno igro, ki se nanaša na naravno in kulturno dediščino Spodnje Idrije. Ker smo želele izvedeti, ali se učenci še igrajo igre, ki so jih igrali njihovi starši, smo med njimi izvedle anketo. Prav tako smo anketo izvedle tudi med njihovimi starši, saj nas je med drugim zanimalo, ali starši znanje o starih igrah prenašajo na svoje otroke. Postavile smo hipoteze, ki smo jih na podlagi anket potrdile ali ovrgle. V nalogi smo opisale stare igre, ki se igrajo še danes, festival starih iger in izmenjevalnico igrač, ki smo jo izvedle na šoli. Predvidevale smo finančno konstrukcijo lastne igre.

Nalogo je mogoče dobiti na šolski spletni strani in v šolski knjižnici. Izvod imajo tudi avtorji in mentorji.

Ključne besede: festival, stare igre, izmenjevalnica igrač, pr'farski bant, Spodnja Idrija

Načrt predstavitve na turistični tržnici:

Učenke 7. a razreda smo se odločile, da izvedemo festival starih iger, na katerem smo predstavile igre, ki smo jih izdelale same. Nekatero znano igro smo spremenile tako, da smo jih lokalno obarvale. Naša povsem lastna igra pa se imenuje Pr'farski bant. Ta družabna igra je tako poučna kot zabavna. Poučna zato, ker se vprašanja v igri nanašajo na domači kraj, zabavna pa zato, ker je druženje med različnimi generacijami ljudi samo po sebi zabavno. Igro smo poimenovali Pr'farski bant, kar izhaja iz lokalnega narečja. Narejena je na podlagi zemljevida Spodnje Idrije, na katerem se nahajajo vprašanja o naravni in kulturni dediščini našega kraja. Da bi bila igra zanimiva tudi za ljudi, ki ne živijo v domačem kraju, smo na polja nalepile QR kodo, v kateri se skriva namig za rešitev posameznega vprašanja.

Na festivalu smo se skupaj s starši in vrstniki igrali spomin, križce in krožce, ristanc, pr'farski bant in druge družabne igre. Mlajše učence smo na festival privabile z izmenjevalnico igrač. Igrače, s katerimi se otroci niso več igrali, so tako dobile novega lastnika.

Pr'farski bant in druge lokalno obarvane igre bomo predstavile tudi na turistični tržnici. Starejše obiskovalce nakupovalnega centra bomo popeljale v čas otroštva, medtem ko bomo mlajše obiskovalce za kratek čas odtegnile od virtualnega sveta. Za predstavitev na tržnici bomo uporabile stojnico, ki bo okrašena z napisom. Na njej bomo imele tudi zloženke, ki bodo podrobno predstavile naš festival in izdelane igre.