Još se sjećate tih igara? Priručnik za odabrane igre naših predaka u Sloveniji i Hrvatskoj

Borić, Edita; Hus, Vlasta; Jančič Hegediš, Polona

Authored book / Autorska knjiga

Publication status / Verzija rada: **Published version / Objavljena verzija rada (izdavačev PDF)**

Publication year / Godina izdavanja: **2020**

Permanent link / Trajna poveznica: https://urn.nsk.hr/urn:nbn:hr:141:584313

Download date / Datum preuzimanja: **2024-07-20**

Repository / Repozitorij:

FOOZOS Repository - Repository of the Faculty of Education

ALI SE ŠE SPOMNIS TISTE IGRE?

JOS SE SJEĆATE TIH IGARA?

Priročnik z izbranimi igrami naših prednikov Slovenije in Hrvaške

Priručnik za odabrane igre naših predaka u Sloveniji i Hrvatškoj

Edita Borić , Vlasta Hus, Polona Jančič Hegediš

Nakladnik:

Sveučilište Josipa Jurja Strossmayera u Osijeku, Fakultet za odgojne i obrazovne znanosti

Za nakladnika:

Prof.dr.sc. Damir Matanović

Avtorice/autorice: prof. dr. Edita Borić, prof. dr. Vlasta Hus, asist. mag. Polona Jančič Hegediš

Recenzenti:

Prof. dr. sc. Damir Matanović
Sveučilište J.J.Strossmayera Osijek, Fakultet za odgojne i obrazovne znanosti, Odsjek za cjeloživotno obrazovanje, Katedra za filozofiju i povijest, Ulica Cara Hadrijana 10, 31000 Osijek, Hrvatska

Izv. prof. dr. sc. Emina Berbić Kolar
Sveučilište J.J.Strossmayera Osijek, Fakultet za odgojne i obrazovne znanosti, Odsjek za filologiju, Katerdra za jezikoslovlje i književnost, Ulica Cara Hadrijana 10, 31000 Osijek, Hrvatska

Doc. dr. Marta Licardo
Univerza v Mariboru, Pedagoška fakulteta, Oddelek za predšolsko vzgojo, Koroška cesta 160, 2000 Maribor, Slovenija

Pri pripravi priročnika so sodelovale študentke razrednega pouka UM PEF Nina Novak, Marija Obreza in Laura Pavlič ter učenci folklorne skupine Osnovne šole Griže z mentorico Moniko Pinter. Otroke je med igro fotografirala Polona Jančič Hegediš.

U pripremi priručnika sudjelovale su učiteljice i učenici: Miroslava Vekić i OŠ Zrinskih Nuštar; Branka Kranjčević i OŠ Bratoljuba Klaića Bizovac; Jasna Klarić, Anica Novoselac, Anja Vukasović i OŠ Josipa Lovretića Otok; Andrijana Raguž i OŠ »August Cesarec« Ivankovo; Maja Birovljevic i OŠ Vijenac.

Piktogrami: Nikola Pintarič

Jezikovni pregled: izr. prof. dr. Polonca Šek Mertük

Lektorirao: Vedran Letica, magistar edukacije hrvatskog jezika i magistar edukacije povijesti

Oblikovanje: Polona Jančič Hegediš

Priročnik je nastal v okviru bilateranega projekta z naslovom KULTURNA DEDIŠČINA NA PRIMARNI STOPNJI IZOBRAŽEVANJA V SLOVENIJI IN NA HRVAŠKEM (ARRS BI-HR/16-17-014).

Priručnik je nastao u okviru bilateralnog projekta pod nazivom KULTURNA BAŠTINA U PRIMARNOM OBRAZOVANJU SLOVENIJE I HRVATSKE (BI-HR/16-17-014).

Objavljivanje sveučilišnog priručnika odobrio je Senat Sveučilišta Josipa Jurja Strossmayera u Osijeku na sjednici 26.lipnja 2019. pod brojem 22/19.

Sva autorska prava su zaštićena. Nijedan dio ovog sveučilišnog priručnika ne smije se umnožavati, fotokopirati niti na bilo koji način reproducirati bez naknade ili pisanog dopuštenja autora.

ISBN 978-953-6965-97-7

KAZALO / SADRŽAJ

Uvodne misli

- Teoretični uvod
- Teorijski uvod
- 25 iger preteklosti iz Slovenije
- 25 igara prošlosti iz Hrvatske

Literatura

UVODNE MISLI

Pred vami je priročnik z izbranimi igrami, ki so jih v svojem otroštvu igrali naši predniki. Iger naše preteklosti je dosti, zato smo imeli pri izbiri težko nalogo. Na koncu smo se odločili, da izberemo iz obeh držav po 25 iger in tako vam skupaj predstavljamo 50 iger naše preteklosti. Priročnik je nastal v skupnem bilateralnem projektu držav Slovenije in Hrvaške z naslovom KULTURNA DEDIŠČINA NA PRIMARNI STOPNJI IZOBRAŽEVANJA V SLOVENIJI IN NA HRVAŠKEM (ARRS BI-HR/16-17-014). V projektu sta sodelovali Pedagoška fakulteta Univerze v Mariboru (vodja prof. dr. Vlasta Hus) in Fakulteta za vzgojo in izobraževanje Osijek (vodja prof. dr. Edita Borić). Glavni poudarek projekta je bil na spoznavanju tradicionalne kulture za kreiranje lastne in družbene identitete. Poudarjene so bile različnosti in podobnosti med državama v zgodovinskem in modernem kontekstu. Bilateralno sodelovanje je omogočilo povezovanje študentov in učiteljev, strokovno izpopolnjevanje in vključevanje kulturne dediščine v vzgojo in izobraževanje, možnost dodatnega izbirnega predmeta za študente ter izboljšanje sistema študija bodočih učiteljev razrednega pouka v Sloveniji in na Hrvaškem. Skupen cilj navedenih aktivnosti je bil motivirati študente in učitelje pri poučevanju kulturne dediščine ter tako tudi spodbujati razvoj medkulturnih kompetenc s spoznavanjem navad, tradicije in kulture drugih narodov.

V priročniku *Ali se še spomniš tiste igre?* najprej na kratko predstavljamo teoretični uvod s poudarkom na igrah naših prednikov kot enem izmed elementov kulturne dediščine. Nato sledi 25 iger naše preteklosti iz Slovenije in 25 iger naše preteklosti iz Hrvaške.

Želimo si, da bi po priročniku posegli tako zaposleni v vzgoji in izobraževanju, študentje različnih smeri in stopenj izobraževanja kot tudi starejši ter na ta način obudili spomine na njihovo otroštvo.

Torej, spoštovani učitelji, študentje in drugi dragoceni bralci, se še spomnite tiste igre?

UVODNE MISLI

Pred vama je priručnik s odabranim igrama koje su igrali naši preci u djetinjstvu. Igre naše prošlosti su ogromne, tako da smo imali težak zadatak. Na kraju smo odlučili odabrati 25 igara iz obje zemlje, a zajedno predstavljamo 50 igara naše prošlosti. Priručnik je nastao u zajedničkom bilateralnom projektu zemalja Slovenije i Hrvatske pod nazivom KULTURNA BAŠTINA U PRIMARNOM OBRAZOVANJU SLOVENIJE I HRVATSKE (BI-HR/16-17-014). U projektu su sudjelovali Pedagoški fakultet Sveučilišta u Mariboru (voditelj prof.dr.Vlasta Hus) i Fakultet za odgojne i obrazovne znanosti u Osijeku (voditelj prof. Edita Borić). Glavni fokus projekta bio je na razumijevanju tradicionalne kulture stvaranja vlastitog i društvenog identiteta. Naglašene su razlike i sličnosti među zemljama u povijesnom i modernom kontekstu. Bilateralna suradnja omogućila je integraciju studenata i nastavnika, stručno usavršavanje i integraciju kulturne baštine u odgoj i obrazovanje, mogućnost dodatnog izbornog predmeta za studente te unapređenje sustava studija budućih učitelja razredne nastave u Sloveniji i Hrvatskoj. Opći cilj ovih aktivnosti bio je motivirati učenike i nastavnike na podučavanje kulturne baštine te na taj način promicati razvoj interkulturalnih kompetencija učeći o navikama, tradicijama i kulturi drugih naroda.

U priručniku *Još se sjećate tih igara?* prvo ukratko predstavimo teorijski uvod s naglaskom na igre naših predaka kao jedan od elemenata kulturne baštine. Tu je 25 igara naše prošlosti iz Slovenije i 25 igara naše prošlosti iz Hrvatske.

Želimo da priručnik koriste i zaposlenici u obrazovanju i osposobljavanju, učenici različitih smjerova i stupnjeva obrazovanja, kao i stariji te da se na taj način prisjećaju djetinjstva.

Dakle, dragi učitelji, učenici i svi drugi vrijedni čitatelji, još se sjećate tih igara?

TEORETIĆ NI UVOD

Kulturna dediščina

Kulturna dediščina je del identitete vsakega naroda in k njenemu ohranjanju je treba spodbuditi že najmlajše učence. Pomembno je, da skušajo razumeti pomen kulturne dediščine ter povezavo s sodobno in odgovorno vlogo vsakega posameznika pri negovanju in ohranjanju kulturne dediščine (Kostović Vranješ, 2015). Med drugim lahko tudi šola in učitelji pripomorejo k večji ozaveščenosti o pomembnosti in ohranjanju kulturne dediščine. Vloga šole in učitelja je spodbuditi učence, da spoznajo različne kulture, hkrati pa ohranjajo svojo nacionalno identiteto, svojo kulturo, družabno, moralno in duhovno dediščino (Čukelj, 2009). V Republiki Sloveniji se z vprašanji kulturne dediščine, njenega imenovanja, ohranjanja in reševanja problemov v povezavi z njo ukvarja Ministrstvo za kulturo. Zakon o varstvu kulturne dediščine Republike Slovenije (ZVKD-1), ki je začel veljati 1. 3. 2008, in Zakon o zaštiti i očuvanju kulturnih dobara Republike Hrvatske, ki je začel veljati 18. 10. 2018, določata načine varstva kulturne dediščine ter pristojnosti pri njenem varstvu z namenom omogočati celostno ohranjanje kulturne dediščine. V drugem členu splošnih odločb Zakona o varstvu kulturne dediščine Republike Slovenije je kulturna dediščina opredeljena kot dobrine, podedovane iz preteklosti, ki jih Slovenke in Slovenci, pripadnice in pripadniki italijanske in madžarske narodne skupnosti in romske skupnosti ter drugi državljanke in državljani Republike Slovenije opredeljujejo kot odsev in izraz svojih vrednot, identitet, etnične pripadnosti, verskih in drugih prepričanj, znanj in tradicij. Dediščina vključuje vidike okolja, ki izhajajo iz medsebojnega vplivanja med ljudmi in prostorom skozi čas. V tretjem členu jo deli na nesnovno in materialno, pri čemer slednjo deli še na premično in nepremično kulturno dediščino (ZVKD-1, 2018).

Kulturna dediščina se v našem okolju torej odraža v različnih oblikah. Z nesnovno kulturno dediščino smo se v Sloveniji začeli bolj sistematično ukvarjati po letu 2003, ko je Unesco sprejel Konvencijo o varovanju nesnovne kulturne dediščine, čeprav so se z njo različni strokovnjaki, kot so denimo etnologi in folkloristi, seveda ukvarjali že prej (Jerin, Pukl in Židov, 2012). Pojem dediščina, ki se navezuje na podedovano, torej prevzeto od naših prednikov, postane jasen ravno v tem kontekstu. Ohranjanje in beleženje o naših spomenikih, šegah, znanjih in podobnem se je iz preteklosti v današnje dni namreč ohranjalo ravno s prenosom med generacijami. Za nekatere so poskrbeli instinktivno, danes pa se trudimo zanje skrbeti načrtno.

V zavedanju pomembnosti ohranjanja kulturne dediščine je Evropska komisija leto 2018 razglasila za Evropsko leto kulturne dediščine, z vodilom Naša dediščina: kjer preteklost sreča prihodnost. Namen Evropskega leta kulturne dediščine je z izobraževanjem o kulturni dediščini prispevati k združevanju ljudi in povezovanju družbe, ustvarjanju novih delovnih mest ter trajnostnemu gospodarskemu in socialnemu razvoju. Kulturno dediščino Evrope in posameznega naroda si namreč želimo čim bolje zaščititi in upravljati, vendar pa do nje hkrati zagotoviti dostop vsem pripadnikom iz vseh družbenih okolij.

Podobno velja tudi v Sloveniji in na Hrvaškem. Prva točka drugega člena Splošnih določb ZVKD-1 Republike Slovenije določa: »Varstvo dediščine je v javno korist.« (ZVKD-1, 2018) V nadaljevanju opredeljuje, kaj »javna korist« obsega in kdo naj pri njenem ohranjanju nosi svoj del nalog za njeno ohranjanje. V svojem drugem členu pa v petih točkah izpostavlja pravice in obveznosti, povezane s kulturno dediščino, ki se prav tako skladajo z duhom idej Evropskega leta kulturne dediščine, to je o pravicah do njene uporabe, ki naj jih imajo vsi, o odgovornosti za njeno spoštovanje in podobno.

Igre naših prednikov kot element pouka vsebin kulturne dediščine na razredni stopnji osnovne šole

Vsebine kulturne dediščine lahko na razredni stopnji osnovnošolskega izobraževanja obravnavamo pri več predmetih. V Sloveniji so vsebine kulturne dediščine največ in najbolj eksplicitno zapisane v učnem načrtu predmeta družba, na Hrvaškem pa v učnem načrtu predmeta prirode i društva. Vsebinski sklopi, ki jih obravnavamo pri predmetu družba, so: Ljudje v družbi (Jaz v skupnosti, Družina, Otrokove pravice, Družbena vprašanja), Ljudje v prostoru in ljudje v času (Prostorska orientacija in kartografija, Domači kraj, Domača pokrajina, Sledovi preteklosti, Slovenija – lega in značilnosti, Zgodovinski razvoj, Država Slovenija). Vsebine kulturne dediščine se lahko posredno ali neposredno obravnavajo v večini vsebinskih sklopov. Kako bodo vsebine kulturne dediščine poučevane - s katero metodo, obliko in didaktično strategijo, je odvisno od cilja, ki ga želimo doseči, predznanja in sposobnosti učencev. Marentič Požarnik (2008) piše, da je treba metode, ki jih bomo uporabili, ustrezno kombinirati glede na cilje predmeta, okoliščine in učence. Didaktična priporočila, ki so zapisana v učnem načrtu za družbo (Budnar idr., 2011), predlagajo, naj bosta znanje za življenje in okoljska vzgoja osnovni merili tako kakovosti znanja učencev kot konkretizacije učnih ciljev in izbora učnih metod pri prostorskih temah pouka družbe. Didaktične strategije, ki jih lahko uporabimo za pouk vsebin kulturne dediščine in pri katerih so učenci aktivni, so: raziskovalni pouk, problemski pouk, izkustveni pouk, projektni pouk in praktični pouk. Pri opredeljevanju aktivnega učenja je po Šteh (2004) treba upoštevati tako vidik mentalne aktivnosti kot tudi samostojnosti pri uravnavanju lastnega učenja. O aktivnem učenju lahko govorimo, kadar večji del učnih aktivnosti izvajajo in uravnavajo učenci sami. Tudi pri transmisijskem učenju so učenci sicer na nek način aktivni, saj poslušajo razlago in jo skušajo dojeti. Lahko rečemo, da je transmisijski pristop pretežno utemeljen v prenašanju gotovih znanj (Rutar Ilc, 2007). Še posebej pa lahko omenimo izkustveni pouk, ko učenje lahko opredelimo kot učenje, ki skuša povezati človekovo čutno in čustveno izkušnjo, razmišljanje, analiziranje in delovanje v celoto. Ključen element izkustvenega učenja je namreč učenec, katerega znanje je produkt osebne vpletenosti v pedagoškem procesu (Wurdinger in Carlson, 2010). Pri izkustvenem učenju je treba vključiti in izpeljati vse njegove faze: načrtovanje, uvod, dejavnosti, analizo, povzetek in prenos ter vrednotenje. Izkustveno učenje povezuje neposredno izkušnjo (doživljanje), opazovanje, spoznavanje in ravnanje. Vsi ti elementi tvorijo neločljivo celoto in ravno celovita osebna izkušnja je pri tej metodi najpomembnejša (Budnar idr., 2011). Osrednje metode, ki se uporabljajo pri izkustvenem pouku, so po Walter in Marks (1981, v Marentič Požarnik, 2003): simulacija (učenec igra sebe v namišljeni situaciji), igranje vlog (učenec zavzame vlogo koga drugega), socialne igre, strukturirane naloge, skupinska interakcija, telesno gibanje ter sproščanje. Podporne metode pri izkustvenem pouku pa so: opazovanje procesa, čas za razmislek, vizualizacija, ekskurzije, metoda projektov in uporaba izobraževalne tehnologije. Otrokom tako lahko na njim prijeten način omogočimo, da dosegajo učne cilje, saj se ob igranju iger širi njihovo znanje in razvija pozitiven odnos do kulturne dediščine. V učnem načrtu za spoznavanje okolja se med drugimi pojavi cilj, ki zahteva, da učenci poznajo pomen dediščine. Del kulturne dediščine so tudi igre naših prednikov. Ob igrah učenci ne dosegajo samo izobraževalnih kognitivnih ciljev, temveč tudi konativne cilje, saj se učenci z igranjem iger učijo pravil, samokritičnosti in spoštovanja. Učijo se tudi medsebojnega sodelovanja, prevzemanja odgovornosti in dogovarjanja. Še posebej pri vsebinah kulturne dediščine je pomembno, da se učenci z njo identificirajo, da razumejo, zakaj je pomembna, in jo posledično znajo in ne nazadnje tudi želijo ohranjati. Zato je smiselno, da učitelj igro učencem samo pokaže, nato pa jim pusti, da se sami igrajo naprej. Prav tako s pomočjo iger naših prednikov uresničujemo psihomotorične cilje, saj otroci razvijajo gibalne sposobnosti.

Vloga iger pri prenosu vsebin kulturne dediščine

Od otroštva je otrok obkrožen s predmeti, ki jih oblikuje kultura, ki je posledica kulturno-zgodovinskega razvoja, s specifično človeško interakcijo, ki določa otrokovo igro (Duran, 2001). Včasih so bila dvorišča, travniki, polja in ulice igrišče za igre na prostem, ki so spodbujale senzomotorični razvoj otrok. Naravni nagon za gibanje, ki ga imajo otroci, je pomemben in ga spodbujamo, da vzdržuje motorično koordinacijo, ki je potrebna tudi v odrasli dobi. Vse več otrok se premalo giblje, biva v zaprtih prostorih, zato je treba spodbujati bivanje otrok na svežem zraku ter igre na prostem, ne glede na vremenske razmere (Pihač, 2011). Otroci v igrah postajajo marljivi in disciplinirani. Igre spodbujajo otroke k sodelovanju ter razvijajo njihovo solidarnost in pripravljenost pomagati drug drugemu. Pogosto zahtevajo spoštovanje pravil in tako se s pomočjo iger otroci učijo kulturnega vedenja in odnosov z drugimi (Pavlušec, 2017). Če so igre postavljene v kontekst družbe in kulture, v kateri so nastale in ostale, jih lahko uvrstimo v področje etnologije (Paun, 2001). Otroške kolektivne igre kot oblika ljudskega komuniciranja imajo posebne značilnosti. Tako posamezni avtorji kolektivnih otroških iger niso znani in tudi ne čas, kdaj so nastale. Igre se z izvajanjem prenašajo iz generacije v generacijo. Veliko iger se izvaja na javnih površinah ulic, travnikov, trgov, pašnikov. V igri so uporabljeni različni predmeti iz naravnega okolja, kot so kamnita plovila, lesene palice, školjke, polži, pesek, listi, cvetovi, orehi ali lešniki (Balen, Letunić, Rendić in Mičević, 2012). V starih igrah lahko globlje spoznamo nematerialno in materialno dediščino. V priročniku prikazane igre so se igrale in se še igrajo na Hrvaškem in v Sloveniji, neodvisno od območja, kjer so nastale. Večina iger se igra na podoben način, kot so se pred mnogimi leti, nekatere od njih pa so prilagojene sedanjemu času. V želji, da se stare (tradicionalne) igre ne bi pozabile, smo jih ponovno oživili v našem priročniku. Ne nazadnje se z ohranjanjem nematerialne dediščine razvija tudi občutek vrednosti lastnega kraja kakor tudi običaji, način življenja in iger naših prednikov (Đujić, 2017).

TEORIJSKI UVOD

Kulturna baština

Kulturna baština dio je identiteta svake nacije, a njezine najmlađe učenike treba poticati da je zadrže. Važno je da pokušaju razumjeti važnost kulturne baštine i povezanost sa suvremenom i odgovornom ulogom svakog pojedinca u njegovanju i očuvanju kulturne baštine (Kostović-Vranješ, 2015). Između ostalog, škola i nastavnici mogu doprinijeti većoj svijesti o važnosti i očuvanju kulturne baštine. Uloga škole i nastavnika je poticanje učenika na upoznavanje različitih kultura, uz očuvanje nacionalnog identiteta, kulture, društvene, moralne i duhovne baštine (Čukelj, 2009). U Republici Sloveniji Ministarstvo kulture bavi se pitanjima kulturne baštine, njezinim označavanjem, očuvanjem i rješavanjem problema u vezi s njom. Zakon o zaštiti kulturne baštine Republike Slovenije (ZVKD-1), koji je stupio na snagu 1. 3. 2008. i Zakon o zaštiti i očuvanju kulturnih dobara Republike Hrvatske, koji je stupio na snagu 18.10.2018., definira načine zaštite kulturne baštine i ovlasti za njezinu zaštitu kako bi se omogućilo opće očuvanje kulturne baštine. U drugom članku općih odluka, definira kulturnu baštinu kao baštinu naslijeđenu iz prošlosti koju Slovenke i Slovenci, pripadnice i pripadnici talijanske i mađarske nacionalne zajednice te romska zajednica i druge građanke i građani Republike Slovenije definiraju kao odraz i izražavanje svojih vrijednosti, identiteta , etničke pripadnosti, vjerskih i drugih uvjerenja, znanja i tradicija. Nasljeđe uključuje aspekte okoliša koji proizlaze iz interakcije između ljudi i prostora tijekom vremena. U trećem se članku dijeli na nematerijalnu i materijalnu, pri čemu može biti pokretna i nepokretna kulturna baština (ZVKD-1, 2018.).

Kulturna baština u našem okruženju se stoga odražava u različitim oblicima. S nematerijalnom kulturnom baštinom počeli smo sustavnije raditi u Sloveniji nakon 2003. godine, kada je UNESCO usvojio Konvenciju o zaštiti nematerijalne kulturne baštine, iako su se s njom bavili različiti stručnjaci, poput etnologa i folklorista (Jerin, Pukl, Židovi, 2012). Pojam baštine, koji je povezan s naslijeđenim, tj. "preuzeto od naših predaka", postaje jasan u tom kontekstu. Očuvanje i bilježenje naših spomenika, običaja, tradicija i slično očuvano je iz prošlosti do danas upravo prenošenjem između generacija. Za neke su se pobrinuli instinktivno, ali danas se trudimo planirano brinuti za njih.

Kao priznanje važnosti očuvanja kulturne baštine, Europska komisija proglasila je 2018. europskom godinom kulturne baštine, uz vodstvo *Naša baština: gdje se prošlost susreće s budućnošću.* Europska godina kulturne baštine ima za cilj obrazovanje o kulturnoj baštini i integraciju ljudi i povezivanje društva, stvaranju novih djelatnih mjesta i održivom gospodarskom i društvenom razvoju. Želimo zaštititi kulturnu baštinu Europe i određene nacije što je više moguće kako bismo zaštitili i upravljali, ali istovremeno pružali pristup svim članovima iz svih društvenih sredina.

Slično vrijedi i za Sloveniju i za Hrvatsku. U prvoj točki drugog članka Općih odredbi ZVKD-1 Republike Slovenije navodi se da je "Zaštita baštine u javnom interesu" (ZVKD-1, 2018.), u daljnjem tekstu, definiranje što je "javna korist" opsega i tko treba očuvanje nosi svoj dio zadataka za njegovo očuvanje. U drugom članku, u pet točaka, ističe se prava i obveze vezane uz kulturnu baštinu, koja se također podudaraju s duhom ideja Europske godine kulturne baštine, odnosno prava na njezino korištenje, koje svatko treba imati, o odgovornosti za svoje poštovanje i slično.

Igre naših predaka kao element nastave sadržaja kulturne baštine na razini osnovne škole

Sadržaj kulturne baštine može se razmatrati na razini osnovne škole u nekoliko predmeta. Najviše i najizrazitije sadržaji kulturne baštine u Sloveniji zapisani su u nastavnom planu i programu predmeta Društvo, a u Hrvatskoj u nastavnom planu i programu predmeta Priroda i društvo. Cjeline i sadržaji u kojima se bavimo kulturnom baštinom u predmetu društva su: Ljudi u društvu (Ja u zajednici, Obitelj, Prava djeteta, Socijalna pitanja), Ljudi u prostoru i ljudi u vremenu (Prostorna orijentacija i kartografija, Zavičaj, Domovina, Pozadine prošlosti, Slovenija - mjesto i obilježja, Povijesni razvoj, Država Slovenija). Teme i sadržaji u kojima se bavimo kulturnom baštinom u predmetu Priroda i društva su: Mjesto u kojem živim, Promet, Blagdani i praznici, Obitelj, Kućanski uređaji, Moj zavičaj, Sadašnjost,prošlost i budućnost- preci i potomci, Zemljovid, Vremenska crta, Moj zavičaj u prošlosti, Povijesne i kulturne znamenitosti primorskog, nizinskog, brežuljkastog i gorskog zavičaja, Kulturno povijesne znamenitosti Republike Hrvatske, Hrvatska u europskom okruženju. Sadržaj kulturne baštine može se izravno ili neizravno obraditi u većini sadržaja. Kako će se poučavati sadržaji kulturne baštine - kojim metodama, oblicima i didaktičkim strategijama ovisi o ciljevima koje želimo postići, znanju i sposobnostima učenika. Marentič Požarnik (2008) piše da metode koje koristimo treba na odgovarajući način kombinirati s ciljevima subjekta, okolnostima i učenicima. Didaktičke preporuke napisane u kurikulumu za društvo (Budnar et al., 2011) sugeriraju da bi znanje za životno i ekološko obrazovanje trebalo biti osnovni kriterij kvalitete znanja učenika i konkretizacije ciljeva učenja i izbora nastavnih metoda u prostornim temama školovanja. Didaktičke strategije koje se mogu koristiti za podučavanje sadržaja kulturne baštine i na kojima su učenici aktivni su: istraživačko poučavanje, problemska nastava, iskustvena nastava, projektna nastava i praktična nastave. Za sve ove strategije učenici su aktivni. U definiranju aktivnog učenja, prema Štechu (2004), treba uzeti u obzir i aspekt mentalne aktivnosti i autonomiju u regulaciji vlastitog učenja. Možemo govoriti o aktivnom učenju kada većinu aktivnosti učenja provode i reguliraju sami učenici. Čak i kod prenošenja učenja učenici su na neki način aktivni jer slušaju objašnjenje i pokušavaju ga shvatiti. Možemo reći da je prijenosni pristup pretežno utemeljen na prijenosu završenog znanja (Rutar Ilc, 2007). Osobito možemo spomenuti iskustvene lekcije koje se mogu definirati kao učenje koje nastoji povezati ljudsko emocionalno iskustvo, razmišljanje, analiziranje i djelovanje u cjelini. Ključni element iskustvenog učenja jest učenik čije je znanje proizvod osobne uključenosti u pedagoški proces (Wurdinger, Carlson, 2010). Pri iskustvenom učenju potrebno je uključiti i provesti sve faze: planiranje, uvođenje, aktivnosti, analizu, sažetak, prijenos i evaluaciju. Iskustveno učenje povezuje izravno iskustvo (doživljaj), promatranje, spoznaju i ponašanje. Svi ti elementi čine neodvojivu cjelinu, a vrlo osobno iskustvo je najvažnije u ovoj metodi (Budnar i sur., 2011). Glavne metode korištene u iskustvenim lekcijama po Walteru i Marksu (1981, u Marentič Požarnik, 2003) su: simulacija, igranje uloga (u igri uloga učenik preuzima ulogu nekoga drugoga, u simulacijama se igra u imaginarnoj situaciji), igre, strukturirani zadaci, grupna interakcija, fizički pokret i opuštanje. Podupiruće metode za iskustveno učenje uključuju: promatranje procesa, vrijeme za promišljanje, vizualizaciju, izlete, metodu projekta i korištenje obrazovne tehnologije. Na taj način djeca mogu biti zadovoljna što mogu ostvariti ciljeve učenja, jer igraju svoje znanje i razvijaju pozitivan stav prema kulturnoj baštini tijekom igranja igara. U kurikulumu za učenje o okolišu, između ostalog, nastaje cilj koji zahtijeva od učenika da znaju važnost baštine. Dio kulturne baštine je i igra naših predaka. U igrama učenici postižu ne samo kognitivne ciljeve nego i krajnje ciljeve, jer učenici uče pravila, samokritiku i poštovanje igrajući igre. Također uče o međusobnoj suradnji, preuzimanju odgovornosti i pregovaranju. Osobito u sadržaju kulturne baštine važno je da se učenici poistovjećuju s njom kako bi razumjeli zašto je ona važna i da je na kraju žele i održati. Stoga ima smisla da učitelj samo prikazuje igru učenicima, a zatim ih ostavlja da se igraju samostalno. Također, kroz igre naših predaka shvaćamo psihomotorne ciljeve, dok djeca razvijaju svoje motoričke sposobnosti.

Uloga igre u prenošenju kulturne baštine

Dijete je od rođenja okruženo predmetima oblikovanih kulturom, znakovnim sustavom koji je rezultat kulturno-povijesnog razvoja, specifičnom ljudskom interakcijom što određuje djetetovu igru (Duran, 2001). Nekada su dvorišta, livade, polja i ulice bila igralište za igre na otvorenom koja su poticala senzomotorički razvoj djece. Prirodan nagon za kretanjem koji djeca imaju važno je i poticati radi održavanja motoričke koordinacije potrebne i u odrasloj dobi. Sve više djece se premalo kreće, borave u zatvorenom te je potrebno omogućiti kvalitetan boravak na svježem zraku i igre na otvorenome bez obzira na vremenske prilike (Pihač, 2011). Djeca u igrama postaju marljiva i disciplinirana. Igre potiču djecu na suradnju, odgovornost međusobno pomaganje. Vrlo često se traži poštivanje pravila. Igrama djeca stječu osnove kulturnog ponašanja i odnosa prema drugima (Pavlušec, 2017).

Ukoliko se igre postave u kontekst društva i kulture u kojima su nastale i ostale moguće ih je svrstati u područje etnologije (Paun, 2001). Dječje kolektivne igre kao formu folklorne komunikacije imaju prepoznatljive karakteristike. Tako pojedinačni autori kolektivnih dječjih igara nisu poznati kao ni vrijeme kada su nastale. Tijekom izvođenja kolektivnih igara komunikacija je direktna među igračima, a prenosila se s koljena na koljeno odnosno s generacije na generaciju. Veliki broj igara se izvodi na javnim površinama, ulicama, travnjacima, trgovima, pašnjacima. Dječjoj igri su pripadali i različiti predmeti iz prirodnog okoliša kao što su kameni oblutci, drveni štapovi, školjke, kućice puževa, pijesak, lišće, cvijeće, šišarke, žirevi ili lješnjaci (Balen, Letunić, Rendić i Mičević, 2012).

Starim igrama možemo dublje upoznati nematerijalnu i materijalnu baštinu. Prikazane igre igrale su se u Hrvatskoj i Sloveniji neovisno o području na kojem su zabilježene. Načini na koji su ove igre igrane prije mnogo godina, igraju se i danas. Neke od njih igraju se na malo drugačiji način, prilagođene su današnjem dobu. Da se tradicijske igre sačuvaju od zaborava oživljavaju se pomoću dokumentirane predaje. Očuvanjem nematerijalne baštine razvija se osjećaj vrijednosti svoga kraja, kao i običaje naših starih, njihov način života i igre (Đujić, 2017).

IGRE NAS E PRETEKLOSTI IZ SLOVENIJE

1. SKAKANJE V VREČAH
2. MLIN
3. MUHASTO PREKLADANJE
4. PETELINJI BOJ
5. GLUHI TELEFON
6. BALINČKANJE
7. PEPČEK
8. SKRIVALNICE
9. FUČ
10. ALI JE KAJ TRDEN MOST?
11. CILJANJE PIRHOV
12. SLEPE MIŠI
13. LETI, LETI
14. ČRNI MOŽ
15. LJUBLJANA, CELJE, MARIBOR
16. LOVLJENJE KAMENČKOV
17. LISIČKA
18. RAVBARJI IN ŽANDARJI
19. KAMEN, ŠKARJE, PAPIR
20. PIHANJE KOVANCEV
21. GNILO JAJCE
22. DELAMO KIPE
23. JAJCE NA ŽLICI
24. DAN, NOČ
25. EN KOVAČ KONJA KUJE

1. SKAKANJE V VREĆ AH

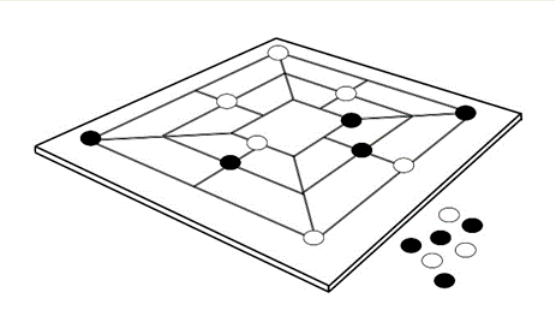
Pripomočki: žaklji

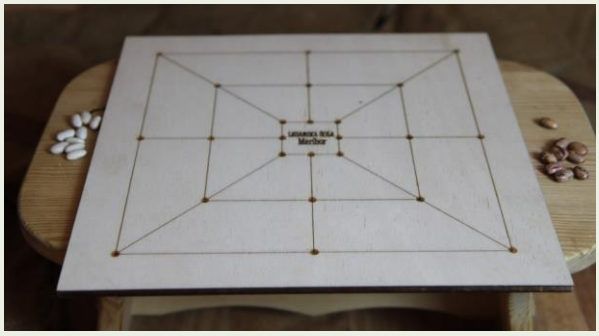
NAVODILO

Pri igri je treba najprej določiti start in cilj tekmovanja. Vsi otroci stopijo v vrečo in se postavijo na start. Na znak začnejo poskakovati v vrečah proti cilju. Zmaga otrok, ki prvi prispe na cilj.

2. MLIN

Pripomočki: igralna plošča, 9 svetlih fižolčkov, 9 temnih fižolčkov



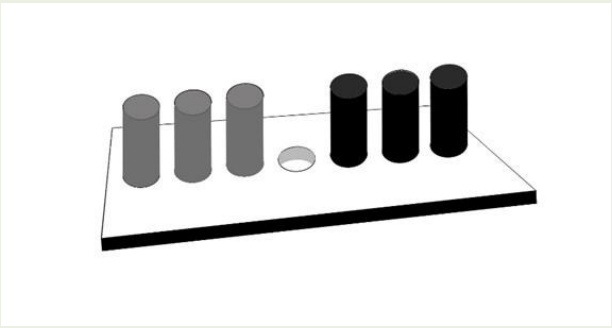


NAVODILO

Namizno igro igrata dva igralca. Vsak od igralcev ima devet fižolčkov, eden ima devet svetlih, drugi pa devet temnih fižolčkov. Izmenično jih polagata na presečišča ali vogale na igralni površini. Vsak igralec skuša sestaviti mlin, torej tri fižolčke iste barve v vodoravno ali navpično vrsto, istočasno pa nasprotniku preprečiti, da bi sam sestavil mlin. Ko so položeni vsi fižolčki, jih lahko prav tako prestavljata za eno polje (sosednje). Igralec, ki uspe sestaviti mlin, lahko nasprotniku vzame katerikoli fižolček z igralnega polja. Ko igralcu ostanejo le še trije fižolčki, lahko z njimi »skače« na katerokoli prazno polje. Zmaga igralec, ki je nasprotniku pobral sedem fižolčkov. V primeru, da obema igralcema ostanejo trije fižolčki, je izid igre neodločen.

3. MUHASTO PREKLADANJE

Pripomočki: ploščica, tri svetle paličice, tri rdeče paličice

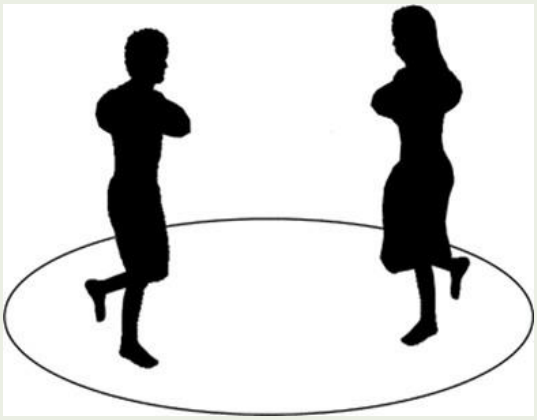


NAVODILO

Namizno igro igrata dva igralca. Igralca imata pred seboj ploščico, v kateri je izvrtanih sedem luknjic. Na eni strani so zapičene tri svetle paličice, na drugi strani pa tri paličice, ki so pobarvane z rdečo barvo. Cilj igre je, da v čim manj potezah zamenjaš paličice rdeče barve s paličicami svetle barve. Preskočiš lahko le eno paličico naenkrat in le v primeru, da jo lahko posadiš na prazno mesto.

4. PETELINJI BOJ

Pripomočki: /

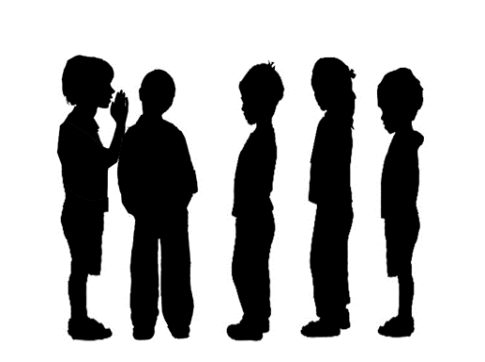


NAVODILO

Dva igralca stojita v označenem krogu. Eno nogo imata pokrčeno, z drugo stojita na tleh. Roke imata prekrižane na prsih. Drug drugega poskušata potisniti iz kroga tako, da skačeta po eni nogi in se zaletavata drug v drugega. Zmaga tisti, ki do konca borbe ostane v krogu.

5. GLUHI TELEFON

Pripomočki: /

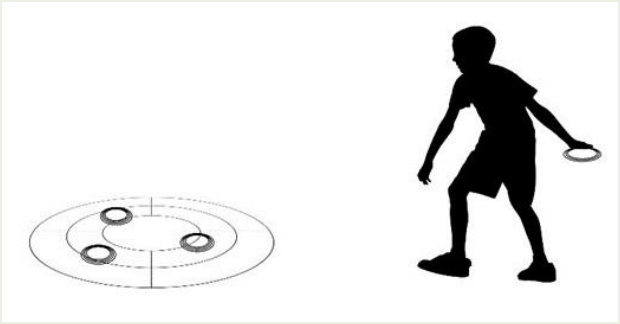


NAVODILO

Otroci sedijo ali stojijo v krogu ali vrsti tesno skupaj. Prvi si izmisli stavek ali besedo in jo pove desnemu sosedu na uho, da jo sliši samo on. Izreče jo lahko samo enkrat, ne glede na to, ali je sosed ujel izrečeno ali ne. Sosed nato enako ponovi z desnim sosedom. Igra se nadaljuje do zadnjega igralca. Zadnji igralec glasno pove, kar je slišal od svojega levega soseda. Otroci ugotovijo, ali je stavek oziroma beseda uspela pripotovati do zadnjega člana verige v takšni obliki, kot jo je izrekel prvi igralec.

6. BALINĆ KANJE

Pripomočki: balinčki



NAVODILO

Za igro sta potrebna dva igralca in set balinčkov. Vsak igralec dobi polovico balinčkov. Igralca določita, kdo bo vrgel najmanjši balinček. Nato vsak od igralcev izmenično poskuša svoje balinčke vreči čim bližje tistemu, ki je bil vržen na začetku. Zmaga tisti, ki ima svoj balinček najbližje najmanjšemu.

7. PEPĆ EK

Pripomočki: žoga

NAVODILO

Na tleh je označen krog, v katerega se postavi en igralec. Nato se drugi in tretji postavita izven kroga. Čez igralca na sredini si podajata žogo, ta pa jo poskuša ujeti. Ko jo ujame, stopi iz kroga in vanj gre tisti, ki je zadnji držal žogo. Igra se nadaljuje na enak način.

8. SKRIVALNIĆE

Pripomočki: /

NAVODILO

Skrivalnice lahko igra poljubno število otrok, eden od njih pa je tisti, ki šteje do deset in ima zakrite oči. Medtem ko ta šteje, se morajo drugi igralci skriti. Nato ta igralec odpre oči in začne iskati ostale. Ko nekoga najde, mora čim hitreje priti nazaj do mesta, kjer je štel, se ga dotakniti in izgovoriti ime igralca, ki ga je našel. Enako pa mora storiti tudi tisti, ki je bil skrit. Če to naredi pred tistim, ki ga je našel, zmaga, drugače izgubi. Igra se nadaljuje, dokler niso vsi igralci odkriti.

9. FUĆ

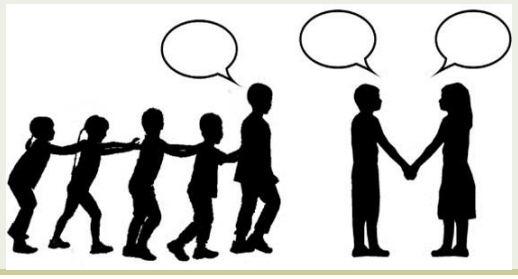
Pripomočki: palica, kreda

NAVODILO

Na tla narišemo polžka, ki ga razdelimo na polja. Prvi igralec se postavi na začetek polžka. Na eni nogi skače čez polja, vendar mora pri tem z nogo naprej potiskati palčko. Če igralcu palčke ne uspe potisniti v naslednje polje ali pa ga izrine iz polžka, je fuč. Fuč je tudi, če stopi na obe nogi. Igralec zmaga, ko pride do notranjega polja v sredini polžka.

10. ALI JE KAJ TRDEN MOST?

Pripomočki: /



NAVODILO

Dva otroka se postavita drug nasproti drugega in z rokami zgradita most. Vsak od njiju si izbere nek predmet, s katerim se poimenuje. Ostali otroci se postavijo v kolono in se približajo mostu. Ko so pred mostom, vprašajo: ˝Ali je kaj trden most?˝ Most odgovori: ˝Kakor skala, kamen, kost.˝ Kolona reče: ˝Ali lahko gre naša vojska skoz'?˝ Most reče: ˝Če nam zadnjega pustite.˝ Kolona reče: ˝Če ga le ulovite.˝ Kolona gre čez most, most pa poskuša uloviti zadnjega v koloni. Ko zadnjega ulovi, mora ta izbrati enega izmed predmetov, ki mu ga otroka, ki predstavljata most, dasta na izbiro. Otrok izbiro mostu pove na uho. Ulovljeni se postavi za tistega, ki predstavlja ta predmet. Ko so vsi otroci ulovljeni, se člana, ki sestavljata most, borita za zmago. Vsi iz ene kolone vlečejo v svojo smer, vsi iz druge kolone pa v drugo. Zmaga tista kolona, ki prva prek označenega mesta povleče drugo skupino.

11. ĆILJANJE PIRHOV

Pripomočki: palica, pirh, kovanec

NAVODILO

Igro se igramo na travniku. Pirh postavimo v travo, da je stabilen, lahko imamo zanj tudi podstavek. Tekmovalci se postavijo v kolono za palico, ki je en dolg korak stran od pirha. Prvi tekmovalec se postavi do palice in s kovancem cilja pirh. Zmaga, če mu uspe predreti lupino pirha, da kovanec ostane v lupini, se skrije pod njo ali na drugi strani odleti ven. Če mu uspe, lahko pirh vzame in je njegov, če ne, mora naslednjemu tekmovalcu dati kovanec in enako poskusi on.

12. SLEPE MIŠ

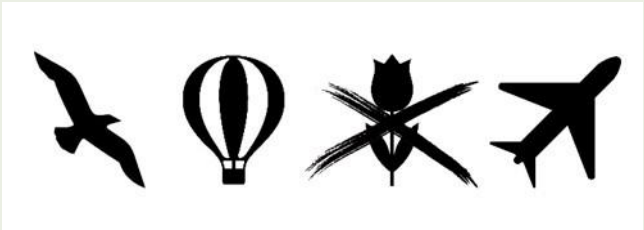
Pripomočki: ruta

NAVODILO

Eden od igralcev je slepa miš in ima zavezane oči. Ostali igralci se premikajo poljubno po prostoru, ki ni velik. Slepa miš mora najti enega od igralcev in ga prijeti. Ko ga najde, si odveže prevezo in jo zaveže najdenemu. Igra se nadaljuje na enak način.

13. LETI, LETI

Pripomočki: /

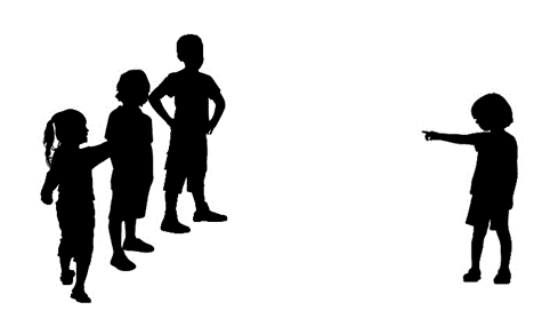


NAVODILO

Igro lahko igra poljubno število igralcev. Vsi igralci iztegnejo oba kazalca in ju položijo na mizo. Z njima izmenično trkajo po mizi, medtem ko nekdo od njih govori. Vsi morajo dobro poslušati, kaj bo povedal, saj igralec našteva stvari, ki letijo ali ne letijo. Če igralec reče ˝leti, leti miza˝, igralci s prsti naprej trkajo po mizi, saj miza ne leti. Če pa reče ˝leti, leti letalo˝, pa morajo igralci takoj dvigniti roke in se ustaviti. Kdor se zmoti, izpade iz igre. Zmaga tisti, ki najdlje ostane v igri.

14. ČRNI MOŽ

Pripomočki: /



NAVODILO

Eden izmed igralcev je Črni mož in gre na eno stran igralnega prostora, drugi igralci pa na drugo stran. Črni mož reče: ˝Kdo se boji Črnega moža?˝ Drugi odgovorijo: ˝Nihče.˝ Črni mož reče: ˝Kaj pa če pride?˝ Ostali odgovorijo: ˝Pa zbežimo.˝ Črni mož nato začne loviti ostale igralce, ti pa se poskušajo prebiti na drugo stran. Ko so vsi na drugi strani, se igra ponovi. Ulovljeni igralci pomagajo Črnemu možu loviti ostale.

15. LJUBLJANA, ĆELJE, MARIBOR

Pripomočki: /

NAVODILO

Igralci izberejo otroka, ki se postavi na eno stran in drugim otrokom pokaže hrbet. Vsi ostali otroci se postavijo na drugo stran, kjer je dogovorjen začetek igre. Naloga otroka, ki drugim kaže hrbet, je, da zapre oči in glasno govori Ljubljana, Celje, Maribor. Medtem se mu lahko drugi otroci približujejo. Ko otrok preneha z govorjenjem, se obrne in takrat morajo drugi igralci mirovati. Kogar zaloti med premikanjem, je izločen. Nato se otrok, ki govori, ponovno obrne in spet ponavlja Ljubljana, Celje, Maribor, drugi otroci pa se lahko ponovno premikajo. Igra traja tako dolgo, da se prvi otrok dotakne tistega otroka, ki govori, in nato zamenjata vlogi.

16. LOVLJENJE KAMENĆ KOV

Pripomočki: kamenčki

NAVODILO

Otrok, ki pričenja igro, v roko prime kamenček, ga vrže v zrak in ga poskuša ujeti z isto roko. Če mu uspe, nadaljuje z dvema kamenčkoma. Če mu uspe z dvema, nadaljuje s tremi itd. Če kamenčki padejo po tleh, nadaljuje naslednji otrok. Zmaga tisti, komur prvemu uspe vreči in ujeti pet kamenčkov.

17. LISIĆ KA

Pripomočki: igralna podlaga, trije fižolčki, kamenček

NAVODILO

Lisička je namizna igra, ki jo igrata dva igralca. Zanjo potrebujeta podlago, na kateri je ustrezna mreža, tri fižolčke, ki bodo predstavljali lovce, in en kamenček, ki bo predstavljal lisičko. Začne igralec, ki bo igral v vlogi lisičke, in na eno od vozlišč mreže položi kamenček. Nato na eno od vozlišč lovec položi svoj fižolček. V naslednji potezi se lisica sme lovcu za eno potezo umakniti. Nato lovec spet odloži fižolček in lisica se mu sme za eno potezo umakniti. Nazadnje lovec položi zadnji fižolček in lisica se mora umikati vsem trem lovcem. Ko lovcu uspe lisico obkoliti, spraviti v kot, od koder nima več izhoda, je igra končana.

18. RAVBARJI IN ZANDARJI

Pripomočki: /

NAVODILO

Med igralci določimo dva žandarja. Žandarja morata počakati, da se ravbarji skrijejo. Ko so vsi skriti, jih poskušata najti in uloviti. Morata jih privesti v zapor. Ravbar lahko iz zapora pobegne, tako da drugega ravbarja, ki je v zaporu, udari po roki in zbeži. Igre je konec, ko žandarja ujameta vse ravbarje.

19. KAMEN, SKARJE, PAPIR

Pripomočki: /

NAVODILO

V tej igri dva igralca vsak zase na določen znak izbereta enega izmed treh predmetov. Pokažeta lahko kamen, škarje ali papir. Če oba izbereta enak predmet, je igra neodločena. Če izbereta različna predmeta, je treba upoštevati, da kamen premaga škarje, škarje premagajo papir, papir premaga kamen. Zmagovalec je tisti, ki izbere predmet, ki premaga nasprotnikov predmet.

20. PIHANJE KOVANĆEV

Pripomočki: kovanca

NAVODILO

Otroka se postavita na nasprotno stran mize in pred sebe postavita kovanec. Cilj igre je, da otrok s pihanjem svoj kovanec spravi na nasprotnikov kovanec. Otroka pri igri pihata izmenično.

21. GNILO JAJĆE

Pripomočki: zmečkan papir ali kamen

NAVODILO

Igralci se postavijo v krog in počepnejo. Eden od igralcev hodi okrog po zunanji strani kroga. V rokah ima zmečkan papir ali kamen in med hojo izgovarja: ˝Gnilo jajce imam, pa nikomur ga ne dam, kdor se ozira, po hrbtu jih dobi.˝ S tem opozarja ostale igralce, da se ne smejo ozirati nazaj. Ko se odloči, nekomu za hrbet spusti gnilo jajce. Takoj, ko ta opazi, da ima gnilo jajce za hrbtom, ga mora pobrati in začeti v krogu loviti soigralca. Ujeti ga mora, preden se soigralec usede na njegovo (sedaj prazno) mesto. Če ga ujame, je gnilo jajce igralec, ki je ujet. Če ga ne ujame, pa je gnilo jajce on. Gnilo jajce mora čepeti na sredini kroga, dokler ga ne zamenja novo gnilo jajce.

22. DELAMO KIPE

Pripomočki: /

NAVODILO

Z izštevanko se določi kipar, ostali otroci so kipi. Kipar oblikuje kipe tako, da jih prime za roko, ga zavrti na vso moč in med vrtenjem izpusti. Otrok, ki je kip, mora po pristanku ostati negiben. Ko so vsi kipi narejeni, kipar odloči, kateri kip je najlepši. Ta kip postane novi kipar.

23. JAJĆE NA ZLIĆI

Pripomočki: žlica, jajce, kamna

NAVODILO

Igralce razdelimo na polovico. Vsaka skupina se postavi v kolono za določeno mejo, ki jo po navadi predstavlja narisana črta na tleh. Nekaj metrov naprej od črte postavimo kamna, da sta direktno nasproti obeh kolon. Prva v kolonah v roki držita žlico, na katero postavimo jajce. Ko prva v koloni zaslišita pisk piščalke, začneta hoditi proti kamnu, ga obkrožita in se vrneta do skupine. Če jajce vmes pade na tla, se mora tisti, ki mu je jajce padlo, vrniti na začetek. Ko pride prvi nazaj do skupine, preda žlico z jajcem naslednjemu v koloni in ta ponovi enako. Tista skupina, ki hitreje zaključi, zmaga.

24. DAN, NOČ

Pripomočki: /

NAVODILO

Igro igra poljubno število igralcev, eden od njih vodi igro. Izmenično izgovarja besedi dan in noč, igralci pa morajo, ko slišijo besedo dan, stati, ko slišijo besedo noč, pa čepeti. Izpadejo tisti, ki se na določeno besedo napačno premaknejo. Zmaga igralec, ki najdlje stoji; v naslednji igri prevzame mesto vodje in izgovarja besedi.

25. EN KOVAĆ KONJA KUJE

Pripomočki: /

NAVODILO

V igri sodeluje poljubno število igralcev, ki postavljeni v krog predse iztegnejo svoje roke in jih stisnejo v pesti. Skupina izbere enega kovača, ki s svojo pestjo kuje oz. se jih po vrsti dotika po pesteh, ob tem pa po besedah izgovarja besedilo »En – kovač – konja – kuje – kol'ko – žebljev – potrebuje? – En, – dva, – tri, – pa – povej – število – ti.« Ker ima kovač eno roko zasedeno s tem, da jo kot kladivo uporablja pri izštevanju, izgubo nadomesti s tem, da se, ko je na vrsti on, dotakne svoje brade. Ko se kovačeva roka ustavi na pesti enega od igralcev (ali na kovačevi bradi), mora tisti igralec povedati eno število, običajno manjše od sto. Meja, do koder lahko igralci izbirajo število, se prilagodi glede na njihovo znanje. Kovač nato prešteva pesti. Pest, pri kateri se štetje izbranega števila konča, izpade iz štetja. Ko ima igralec izključeni obe pesti, je iz igre izpadel. Zmaga tisti igralec, ki v igri obdrži svojo pest najdlje.

IGRE NAS E PROS LOSTI IZ HRVATSKE

1. ESA, ESA
2. UTRKA SA ŠTULAMA
3. KALILO
4. ZUJA
5. TORANJ
6. ŠIRI, ŠIRI VEZENI PEŠKIRI
7. DOŠLA MAJKA S KOLODVORA
8. DRŽAVA, GRAD
9. GUMI-GUMI
10. ŽABICA
11. OKOŠ BOKOŠ
12. RINGE, RINGE RAJA
13. KLIKERI
14. KAUBOJI I INDIJANCI
15. NA OKOLO ŠALATA
16. NEKA BIJE, NEKA BIJE
17. IGRA S LUTKAMA OD ČOKOĆA
18. CRVENA KRALJICA
19. POTEZANJE KONOPA
20. KOZANA
21. KLIČAK
22. KOTURANJE
23. RINGLANJE
24. SAMI SEBE ZAPLIĆEMO, SAMI SEBE RAZPLIĆEMO
25. LONČIĆI

1. ESA, ESA

Pribor: guma za donje rublje

UPUTA

Potrebna je velika guma koja se stavi dvjema djevojčicama oko nogu na najniži položaj (skroz dolje na gležnjeve) i zatim treća djevojčica mora odigrati cijeli niz pokreta, npr. »Esa, Esa, E-sa-sa, Pipi Duga Čarapa!«. Skakačica skače po sljedećem redoslijedu:

1. Esa: skakačica skače u lijevu stranu s obje noge raznožno tako da joj se jedna traka gume nalazi između nogu
2. Esa: skakačica skače u desnu stranu s obje noge raznožno tako da joj se jedna traka gume nalazi između nogu
3. Esa: skakačica skače u lijevu stranu s obje noge raznožno tako da joj se jedna traka gume nalazi između nogu
4. Sa: skakačica skače u desnu stranu s obje noge raznožno tako da joj se jedna traka gume nalazi između nogu
5. Pipi: skakačica skače sunožno objema nogama tako da joj noge budu između obje trake gume
6. Duga: skakačica skače s obje noge raznožno tako da su joj obje trake gume između nogu
7. Čarapa: skakačica objema nogama prekriži obje trake gume

2. UTRKA SA STULAMA

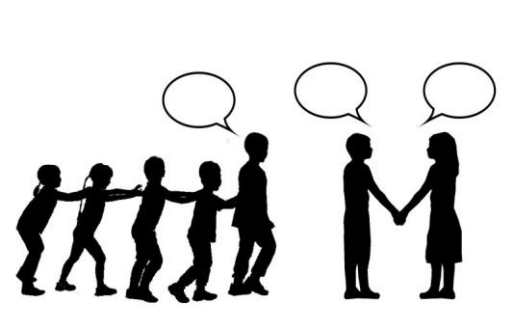
Pribor: štule (drvene štake)

UPUTA

Igrač koji na štulama u najkraćem vremenu stigne na cilj je pobjednik. Cijelo vrijeme igrači moraju biti na štulama.

3. KALILO

Pribor: /



UPUTA

Igra se tako da se dva igrača uhvate za ruke i dignu ruke u zrak tako da ostali mogu prolaziti ispod. Ta dva igrača pjevaju "Kalilo, kalilo kroz kalilo voda teće, prvi put ćeš proći, a drugi put nećeš moći" dok drugi igrači, držeći se za ruke, prolaze ispod. Kada pjesma završi spuštaju ruke i igrač koji ostane između ruku bira stranu iza koga će stati. Nakon što svi igrači iz "lanca" izaberu strane, igraju se igre "povlačenja".

4. ZUJA

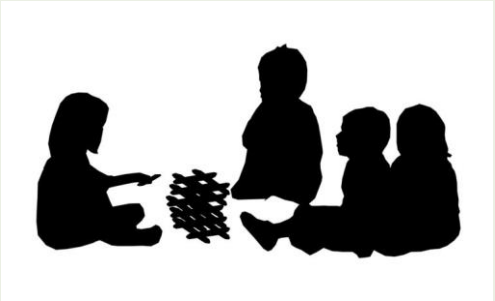
Pribor: /

UPUTA

Igra se igra s više igrača. Jedan igrač treba iskrižati ruke tako da jednu postavi na uho, a na drugoj ruci ispruži dlan i žmiri. Drugi igrači trče oko tog igrača i „zuje“ (oponašaju zvuk pčele). Jedan od tih igrača što trče lupi po dlanu igrača koji žmiri. Nakon toga svi koji su trčali poslažu se i pitaju „Koja te pčela ubola?“ (koja osoba ga je lupila po dlanu). Ukoliko pogodi tko ga je lupio po dlanu mijenjaju mjesta i igra se nastavlja.

5. TORANJ

Pribor: kocanji

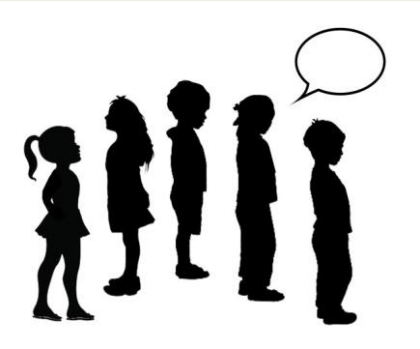


UPUTA

Igra se igra na način da igrači slažu toranj od kocanja (ostatak klipa kukuruza). Cilj je složiti što veći toranj. Kada slože toranj od svih kocanja jedan po jedan igrač izvlači kocanj s dna tornja i stavlja ga na vrh. Cilj je da se toranj ne sruši. Igrač kojem se toranj sruši ispada iz igre, a pobjednik je onaj koji najduže slaže toranj.

6. SIRI, SIRI VEZENI PES KIRI

Pribor: /



UPUTA

Igru može igrati neograničen broj igrača. Igrači su u krugu te hodaju i pjevaju : ŠIRI , ŠIRI VEZENI PEŠKIRI BOSA JA BOSA TI OKRENI SE (jedan igrač koji započinje igru izgovara neko ime) IVANA TI. Ivana se okreće, ulazi u drugi krug, igra se ponovo. Sada Ivana imenuje tko će se okrenuti i priključiti u drugi krug.

7. DOS LA MAJKA S KOLODVORA

Pribor: /

UPUTA

Igra se igra s neograničenim brojem igrača. S jedne strane stoji djevojčica koja glumi majku, a nasuprot nje skupina djece. Za vrijeme cijele igre djeca se drže za ruke i naizmjence idu jedni prema drugima, odnosno prema igračici koja je majka, a ona prema skupini djece. Kada "majka" kaže ime i zanimanje kćerke, djeca odlučuju hoće li izabranu "kćerku" dati "majci" ili ne (ako neće, onda majka traži novu kćerku). Kada se "kćerka" preda "majci", ona prelazi na stranu majke i tako do posljednjeg proziva dok se svi igrači ne pridruže majci. Dok se igra igra, majka i djeca pjevaju pjesmu.

Majka: Došla majka sa kolodvora dija, dija de.
Djeca: Što će majka s kolodvora dija,dija de?
Majka: Ona traži jednu kćerku dija,dija de.
Djeca: Kako će se kćerka zvati dija,dija de?
Majka: Nek' se zove ("majka" izgovori nečije ime) dija, dija, de.
Djeca: Što će ona biti dija, dija, de?
Majka: Ona će biti ("majka" kaže zanimanje) dija, dija, de.

8. DRZAVA, GRAD

Pribor: papiri, olovke

UPUTA

Igra dvoje ili više igrača. Svaki igrač treba imati papir i olovku. Na papiru će svaki od igrača ispisati tablicu, a u prvom retku se nalaze kategorije za pogađanje: DRŽAVA, GRAD, PLANINA, RIJEKA, BILJKA, ŽIVOTINJA, STVAR, IME. To su osnovne kategorije, a igrači se mogu dogovoriti da u redak smjeste i druge kategorije, npr. AUTOMOBIL, SPORT... Na kraju retka je potrebno ostaviti mjesta za rubriku BODOVI, u koju se upisuju rezultati pojedine igre. Jedan od igrača zadaje slovo abecede i po tom slovu, u tablicu, ispod određene kategorije (rubrike), treba upisati pojam. Ako je zadano slovo A, u tablicu pod kategoriju Država, treba upisati državu koja započinje tim slovom (Austrija, Australija...) i tako redom, dok sve rubrike nisu ispunjene pojmovima koji započinju slovom A.

Pobjednik je onaj koji prvi popuni rubrike. Igrači se mogu dogovoriti i dati si priliku dostići onoga koji je prvi ispisao sve rubrike. U tom slučaju, onaj koji je gotov uzvikne; "Gotov!" ili "Stop!" i započne brojati, po dogovoru, do 10. Kad izgovori 10, ostali igrači trebaju odložiti svoje olovke i započinje zbrajanje bodova.

Igrači se dogovore tko će prvi zadati slovo. Onaj koji zadaje slovo, u sebi izgovara abecedu, brzinom kojom želi, a onaj koji će po redoslijedu iza njega zadavati slovo izgovara "Stop!" Onaj koji zadaje slovo, tada izgovara slovo na kojemu je zaustavljen. Odgovori se boduju prema pravilima: 5 bodova ako dva ili više igrača imaju istu upisanu riječ, 10 bodova ako se samo jedan igrač dosjetio riječi na zadano slovo, 15 bodova ako samo jedan igrač ima popunjenu određenu rubriku.

DRŽAVA	GRAD	PLANINA	RIJEKA	BILJKA	ŽIVOTINJA	STVAR	IME	ZBROJ
MAROKO	MOSTAR	MEDVEDNIK	MURA	MRKVA	MEDVJED	MOBITEL	MARKO	
ANGOLA	ATENA	ALPE	AMAZONA	ANANAS	ANTILOPA	ATLAS	ANA	

9. GUMI-GUMI

Pribor: guma za donje rublje

UPUTA

Dva igrača drže nogama gumu, a treći ju preskače. Kako završi brojanje podiže se guma od zglobova do struka pa sve dok se ne drži u rukama iznad glave. Druga varijacija je da tri igrača drže gumu dok četvrti preskače. Nakon svakog uspješnog kruga preskakanja, koji se brojao točno određenim redom, guma se diže na višu razinu. Razine su: listovi, koljena, natkoljenica, stražnjica, struk, prsa, ispod ruke, vrat, a zatim i prsti na rukama.

10. ZABIĆA

Pribor: papir za izradu žabice, olovka

UPUTA

Igrača može biti više. Jedan igrač mora napraviti žabicu od papira (origami) i staviti ju na prste. Drugi igrač zadaje mu jedan broj. Igrač koji ima žabicu toliko puta mora pomicati žabicu. Na zadani broj otvoriti i pročitati zadatak. Na stranice žabice mogu se upisati razni smiješni zadatci koje će netko, kada otvori baš taj dio u žabici, morati odraditi.

11. OKOS BOKOS

Pribor: /

UPUTA

Može igrati dvoje i više igrača.

Dlanovi se skupe u šake, jedan igrač broji i krene brojalica:

"Okoš-bokoš pr'ne kokoš

pita baja kol'ko tebi treba jaja?"

Kako govori, tako šakom lupi prvo sebi u bradu, a zatim lupa po šakama svih igrača.

Na kome se brojalica zaustavi, taj mora odgovoriti koliko mu jaja treba.

Tada brojač opet kreće brojati onoliko puta koliki je broj izgovoren i to tako da šakom opet kreće od brade.

Kad se odbroji, na koga dođe - taj ispada.

12. RINGE, RINGE RAJA

Pribor: /

UPUTA

Djeca se drže za ruke i kreću se u krug pjevajući pjesmu:

Ringe, ringe, raja

Doš'o čika Paja

Pa pojeo jaja

Jedno jaje—muć

A mi djeco čuč! - Na tom stihu čučnu a zatim ustaju i plešu dalje.

13. KLIKERI

Pribor: klikeri

UPUTA

Na tlu se označi granica - crta. Prva crta predstavlja polazište. Svaki igrač ima jednak broj klikera koji se bacaju prema crti na način da se „čvoknu“ prstima. Igrač koji baci kliker najbliže crti kao nagradu dobiva ostale klikere.

14. KAUBOJI I INDIJANĆI

Pribor:grane za luk i strijelu i špaga, drvene puške ili pištolji, kokošje perje.

UPUTA

Dvije skupine igrača (ne mora biti isti broj na obje strane) se podijele. Jedni su Indijanci, a drugi kauboji.

Kauboji pronalaze mjesto gdje će se brojati do npr. 50, a Indijanci bježe. Kad neki kauboj uhvati Indijanca, mora ga držati 3 sekunde i reći: "1,2,3, kauboj si ti!" Tako Indijanac postaje kauboj, a igra se dok se svi Indijanci ne postanu kauboji.

15. NA OKOLO SALATA

Pribor: /

UPUTA

Dječaci i djevojčice se poredaju u krug, jedno je dijete unutar kruga.

Dijete poskakuje oko djece u krugu i pjeva:

"Naokolo šalata,

naokolo šalata

naokolo šalata

na veliki zbor

se na tebe

poklanajm se na tebe

poklanjam se na tebe

i tebe uzimam! „

Pokloni se tri puta (onome tko mu se sviđa) i treći put uzima izabranika/cu svog srca i uvodi ga/je unutar kruga. Uhvate se za ruke dok djeca pjevaju:

Sad se vidi, sad se zna

'ko se kome dopada.

A sada se viđa 'ko se kome sviđa!

16. NEKA BIJE, NEKA BIJE

Pribor: lopta

UPUTA

Igra je namijenjena većem broju djece. Jedno dijete je zapisničar i njemu svi igrači govore svoja lažna imena (npr. princeza, kauboj, Mickey Mouse i sl.). Lopta se postavlja na obilježeno mjesto, svi stanu oko nje i dodiruju je rukom, a zapisničar proziva: „Neka bije, neka bije princeza“! Svi ostali bježe dok princeza ne uzme loptu i kaže stop. Tada svi moraju stati na mjesto i koga ona pogodi loptom dobije minus. Ako pogodi igrača on ispada iz igre, promaši li ili gađani igrač uhvati loptu onda ona ispadne igre.

17. IGRA S LUTKAMA OD ĆOKOĆ A

Pribor: čokoće, tkanina, vuna, crni flomaster

UPUTA

Kako djevojčice nekada nisu imale lutke same su ih izrađivale od raznih materijala pa tako i od čokoća kukuruza. Od raznih tkanina i vune pravile su im odjeću i kosu.

18. ĆRVENA KRALJIĆA

Pribor: /

UPUTA

Odredi se teren. S jedne strane nalaze se igrači, a nasuprot njih Crvena kraljica na udaljenosti od 4-5 metara. Crvena kraljica okrenuta im je leđima. Strašnim glasom, nekad brže, nekad sporije viče: „Crvena, kraljica, jen' , dva, tri. Za to vrijeme igrači se pokušavaju njoj približiti. To smiju dokle god im je ona okrenuta leđima, ne vidi ih i dok govori svoju rečenicu. Naglo se okreće prema igračima tek kada kaže čitavu rečenicu, tj. okreće se na „tri“. U tom trenutku, ako nekoga spazi da se miče, ona ga vraća nazad na start. Prvi igrač koji dotakne Crvenu kraljicu je pobjednik i u sljedećoj rundi je taj igrač Crvena kraljica.

19. POTEZANJE KONOPA

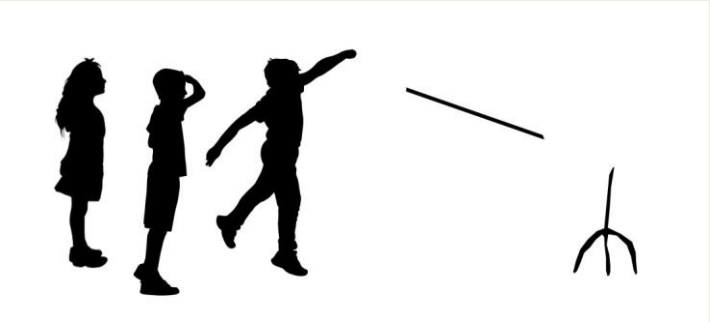
Pribor: konop

UPUTA

Dvije suprotstavljene ekipe natječu s ciljem povlačenja suparnika. Ekipe se rasporede duž konopa koji je najčešće promjera 10-tak centimetara. Cilj je na dani znak suca privući konop za određenu udaljenost.

20. KOZANA

Pribor: tronožac od drveta, drveni štap



UPUTA

Igrači postavljaju tronožac od drveta na udaljenosti otprilike 10 m i gađaju ga drvenim štapom tri puta. Pobjednik je onaj koji najviše puta sruši štap odnosno koze. Svako rušenje tronošca (koze) nosi jedan bod. Može se igrati pojedinačno ili ekipno. Ekipa ima po tri igrača.

21. KLIĆ AK

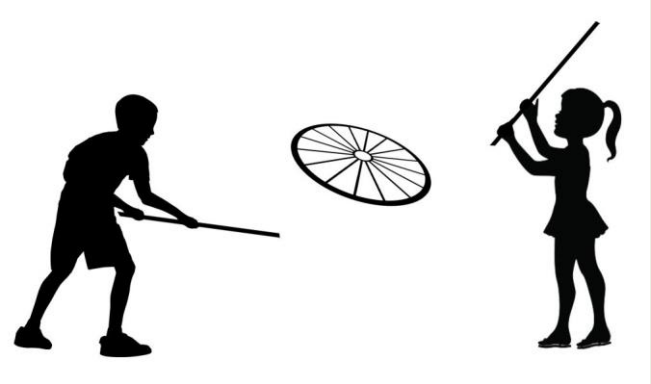
Pribor: deblja grana (štap)

UPUTA

Dva dječaka sjednu i rukama uhvate deblju granu i nastoje jedan drugog prevući na svoju stranu. Pobjednik je onaj koji uspije prevući protivničkog igrača na svoju stranu.

22. KOTURANJE

Pribor: drveni kotač ili kotur, neravni štapovi—pale, lopta od drveta



UPUTA

Igra počinje tako da jedan igrač rukom pokrene kotur, a palom udari tako jako da odleti u zrak. Pri spuštanju, drugi je igrač dočeka dok je još u zraku i udari. Kotur ne smije pasti na zemlju.

23. RINGLANJE

Pribor: potkove 4 komada (2 para),

2 kolca duljine 25 cm

UPUTA

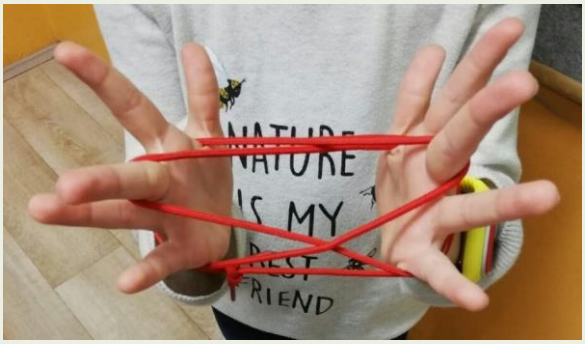
Može se igrati pojedinačno i ekipno. Ako se igra ekipno, onda ekipu čine dva igrača, od kojih je jedan na svakoj strani uz protivnika. Kolčići se zabiju na razmaku od 7 m ili 5 m udaljenosti. Igrači naizmjenično bacaju po jedan par svojih potkova prema suprotnom kolčiću. Svaka potkova bliža kolcu donosi po jedan bod toj ekipi, a ako se potkova nasloni na kolac, donosi ekipi dva boda. Potkova nataknuta naringlana na kolac donosi tri boda, a ako je potkova ostala visiti na kolcu donosi šest šodova. Protivnički igrači mogu izbijanjem potkova poništiti postignute bodove protivničke ekipe. Pobjednik je ona ekipa koja prva skupi dogovoreni broj bodova.

24. SAMI SEBE ZAPLIĆ EMO, SAMI SEBE RAZPLIĆ EMO

Pribor: vuna

UPUTA

Komad vune se veže u krug te na određeni način dva igrača je međusobno isprepliću i preuzimaju vunu od svog suigrača s ciljem da se određeni oblici ne poremete i ne raspletu.



25. LONĆ IĆ

Pribor: /

UPUTA

Mlađe i starije djevojčice poredaju se kao u kolo. Mlađe djevojčice su lončići, a starije kume. "Lončići" stoje ispred svojih kuma, koje na njima drže desnu ruku. Jedna kuma obilazi ostale tražeći sebi lončić. Kad ga nađe, želi ga kupiti. Pita: "Pošto kumo lončić?"

Kuma odgovara: "Ni po pet, ni po šest, ni po sedam, e baš ti ga ne dam."

Na to kuma potrči uokolo, a kupac za njom. Koja prije stigne do lončića, lončić je njezin.

LITERATURA

Balen – Letunić, D. I Rendić – Mičević,A. (2012). *Čarolija igre - The magic of play*. Zagreb : Arheološki muzej

Budnar, M., Kerin, M., Umek, M., Raztresen, M., Mirt, G. (2011). *Učni načrt. Program osnovna šola. Družba.* Ljubljana: Ministrstvo za šolstvo in šport, Zavod RS za šolstvo.

Čukelj, Z. (2009). Mogućnosti stjecanja znanja i spoznaja o prirodnoj i kulturnoj baštini u osnov-nim školama Republike Hrvatske. *Socijalna ekologija. [Social Ecology.]* 18 (3-4): 267-288.

Duran, M. (2001). *Dijete i igra*. Jastrebarsko: Naklada Slap.

Đujić, s. (2017). *Stare hrvatske igre i igračke , Završni rad*, Sveučilište Jurja Dobrile u Puli, Fakultet za odgojne i obrazovne znanosti, Pula

Jerin, A., Pukl, A., & Židov, N. (Ur.). (2012). *Priročnik o nesnovni kulturni dediščini.* Ljubljana: Slovenski etnografski muzej.

Kolar, M., Krnel, D. & Velkavrh, A. (2011). *Učni načrt. Program osnovna šola. Spoznavanje okolja.* Ljubljana: : Ministrstvo za šolstvo in šport, Zavod RS za šolstvo.

Kostović-Vranješ, V. (2015). Baština-polazište za promicanje odgoja i obrazovanja za održivi razvoj. *Školski vjesnik [Journal for Pedagogic Theory and Practice],* 64 (3), 439-452.

Marentič Požarnik, B. (2003). Psihologija učenja in pouka. Ljubljana: DZS

Marentič Požarnik, B. (2008). Konstruktivizem na poti od teorije spoznavanja do vplivanja na pedagoško razmišljanje, raziskovanje in učno prakso. [Constructivism on the way from epistemological theory to educational thinking, research and teaching practice.] In *Sodobna pedagogika [Journal of Contemporary Educational Studies]*, 59 (125), 28–51.

Paun, A. (2001). *Pučke igre i igračke sutlanskog kraja*. Zagreb: Kratis.

Pavlušec , M. (2017). *Tadicijske igre Hrvatskog zagorja, Diplomski rad,* Sveučilište u Zagrebu, Učiteljski fakultet odsjek za učiteljske studije, Čakovec

Pihač, M. (2011). Igra i kretanje djece na otvorenom – mogućnosti i rizici. *Dijete vrtić obitelj*. Ljeto 2011, broj 64, str. 34-35. (24.3.2017.)

Rutar-Ilc, Z. (2007). Aktivno učenje in procesni pristop – pot do konceptualnega razumevanja. V *Kurikul kot proces in razvoj* (str. 109–122). Ljubljana: Zavod RS za šolstvo.

Šteh, B. (2004). Koncept aktivnega in konstruktivnega učenja. V B. Marentič Požarnik (Ur.), *Konstruktivizem v šoli in izobraževanje učiteljev* (str. 149–164). Ljubljana: Center za pedagoško izobraževanje filozofske fakultete.

Wurdinger, S. D., & Carlson, J. A. (2010). *Teaching for experiential learning: Five approaches that work*. Lanham, MD: Rowman and Littlefield Education.

ZVKD-1: Zakon o varstvu kulturne dediščine (Uradni list RS, št. 16/08 in nadaljnje spremembe). Pridobljeno dne 18.11.2018 iz: http://pisrs.si/Pis.web/pregledPredpisa?id=ZAKO4144#