

# OTROŠKE LJUDSKE IGRE - POUK NA PROSTEM

Zbirnik dejavnosti povezanih z otroškim ljudskim izročilom za učenje na prostem na razredni stopnji

Leonida Novak, Nežka Lubej, Mojca Kmetec

Posnetki narejeni v sodelovanju z učenci OŠ Prežihovega Voranca Maribor.



## POUK NA PROSTEM

- je opredeljen kot pouk zunaj učilnice, v katerem učenje in poučevanje poteka v skladu s cilji učnih načrtov. Pouk na prostem obsega dejavnosti vseh predmetov, ne nujno le naravoslovnih in okoljskih dejavnosti. Najširša opredelitev pouka na prostem je, da je to ORGANIZIRANO UČENJE, ki poteka zunaj šolskih stavb. (Skribe Dimec)

Poznamo dva pristopa:

1. Pouk na prostem kot SAMOSTOJNO UČENJE,
2. Pouk na prostem kot VODENO UČENJE.



## OTROŠKE LJUDSKE IGRE NA PROSTEM

Otroški ljudski plesi, pesmi in igre iz obdobja do 50-ih let 20. stoletja danes zagotovo več niso del vsakodnevne igre in dejavnosti v življenju otrok. Šolsko okolje je največkrat edini prostor, kjer imajo otroci priložnost in možnost, da se seznanijo z ljudskimi plesi, pesmijo in igrami. Obstoječi učni načrti to spodbujajo in učitelje nagovarjajo k realizaciji ciljev in vsebin povezanih z ljudskim izročilom.



## POSNETEK

### En kovač – izševanka

En kovač konja kuje,  
kolko žabljev potrebuje,  
en, dva, tri,  
pa povej število tudi ti.

#### OPIS IGRE:

Otroci roke stisnejo v pest. Tisti, ki izševa s svojo pestjo tolče po pesteh drugih in sicer po vrsti v krogu.

Tisti, ki ga je dosegla beseda »ti«, pove neko število (do 10). Tisti, ki izševa, šteje število rok. Roka, ki jo je doseglo napovedano število, se spusti za hrbet. Zmaga tisti, ki ima prvi obe roki izšteti in pri naslednji igri izševa.

# EN KOVAČ

#### CILJI:

- posnemati predmete, živali, rastline, s pantomimo (ob glasbeni ali ritmični spremljavi);
- zaznavati ritem ljudske pesmi;
- izvajati gibanje ob notranjih (izražanje občutkov, razpoloženj, funkcionalnih lastnosti predmetov idr.) in zunanjih spodbudah (različne zvrsti glasbe, različni predmeti, drobno orodje);
- interpretirati različne enostavne ritme s ploskanjem in preprostim gibanjem;
- znati razlikovati preteklost in sedanost v svojem življenju in vedo, da je bilo
- življenje ljudi v preteklosti drugačno,
- poznati pomen dediščine.

#### DOBRO JE VEDETI:

Izševanke so jasne, kratke, ritmične in melodične. Besedila izševank so pogosto nerazumljiva, včasih vsebinsko nesmiselna in podrejena rimi in ritmu. Otroci so jih uporabili za to, da so določili, kdo bo lovil, mižal, vrgel žogo, si nekaj izmislil, začel igro.



## POSNETEK

### IZŠTEVANKA ZA IZBOR GOSPODARJA:

Didl didl dajčka,  
mi imamo zajčka,  
noge ima štiri, niso nič pri miri,  
en, dva, tri, zajček si zdaj ti.

#### OPIS IGRE:

- Igrišče je s črto razdeljeno na tri četrtine. V manjšem delu je »gospodar«, ki je izbran z izštevanko in sedi s hrbtom nasproti ostalim otrokom. Otroci se mu s petjem ali govorjenjem bližajo: » Gospodarja ni doma, mi pa hruške krademo.« Naenkrat gospodar vstane in jih lovi le do črte, preko nje ne sme.
- Variante:
- tistega, ki gospodar ujame, je novi gospodar;
- ujeti postanejo gospodarji in zadnji ulovljeni je gospodar;
- ujeti čakajo, da gospodar polovi ostale, zadnji ulovljeni je novi gospodar.

# GOSPODARJA NI DOMA

#### CILJI:

- posnemati predmete, živali, rastline, s pantomimo (ob glasbeni ali ritmični spremljavi);
- zaznavati ritem ljudske pesmi;
- izvajati gibanje ob notranjih (izražanje občutkov, razpoloženj, funkcionalnih lastnosti predmetov idr.) in zunanjih spodbudah (različne zvrsti glasbe, različni predmeti, drobno orodje);
- interpretirati različne enostavne ritme s ploskanjem in preprostim gibanjem;
- znati razlikovati preteklost in sedanjost v svojem življenju in vedo, da je bilo
- življenje ljudi v preteklosti drugačno,
- poznati pomen dediščine.

#### DOBRO JE VEDETI:

Osrednji element vseh otroških ljudskih iger je izštevanka, ki brezpogojno določi tistega, ki igro začne ali jo vodi. Izštevanka je kratka ritmična pesem, ki se recitira na enem tonu.



## POSNETEK

### IZŠTEVANKA:

Izštevanka:

Ena, bena, benica,  
bodi moja ženica,  
en pen, pen,  
pojdi ti zdaj ven!

### OPIS IGRE:

- Učenci potrebujejo kovinski obroč od kolesa in leseno palico.
- Z izštevanko določijo, kdo začne.
- Tisti, ki igro začne s kovinsko palico vodi kolo čim dlje. Na mestu, ko se kolo ustavi, se učenec obrne in vrne na izhodišče.
- Nadaljuje naslednji.

# OTROCI Z OBROČI

### CILJI:

- razvijati koordinacijo;
- spoštovati pravila iger;
- posnemati predmete, živali, rastline, s pantomimo (ob glasbeni ali ritmični spremljavi);
- znati razlikovati preteklost in sedanost v svojem življenju in vedo, da je bilo
- življenje ljudi v preteklosti drugačno,
- poznati pomen dediščine.

### DOBRO JE VEDETI:

Učenje skozi izštevanke je spontano, nevsiljivo in trajno, ker jih imajo otroci radi, saj so eden od najenostavnejših in najsprejemljivejših oblik petja za vse otroke.



## POSNETEK

### IZŠTEVANKA:

Ekate, pekate, cukate me,  
abe fabe, domine.

Etkum, petkum, kufr, štruc,  
kvinte, kvant, vengre, fuc.

### OPIS IGRE:

Eden izmed otrok je kokoš, drugi je jastreb, ostali so piščanci. Piščanci se postavijo za kokljo in se primejo drug drugega okoli pasu ali za ramena. Jastreb naskakuje piščance, koklja jih brani z razprostrtimi rokami. Kadar se jastreb piščanca dotakne, ta izstopi. Igra traja, dokler je kaj piščancev. Vloge se dobijo z izštevanjem.

# KOKOŠ IN JASTREB

## CILJI:

- strateško reševati probleme;
- spoštovati pravila iger;
- posnemati predmete, živali, rastline, s pantomimo (ob glasbeni ali ritmični spremljavi);
- znati razlikovati preteklost in sedanost v svojem življenju in vedo, da je bilo
- življenje ljudi v preteklosti drugačno,
- poznati pomen dediščine.

## DOBRO JE VEDETI:

V vseh otroških ljudskih igrah se je otrok želel pokazati pred soigralci, ker druge publike enostavno ni bilo. Poleg tega so se ob igri razvijale veščine, spretnosti in iznajdljivost v izvajanju igre. Prav tako pa so se igre vedno začenjale z izštevankami, igralo se jih je brez sodnika, ampak ob jasnih pravilih o poteku in zaključku igre. Tudi tekmovalnost je imela svoj prostor v igrah, neredko se je celo zaključila z verbalnim in fizičnim obračunom med vrstniki, v katerem si je otrok pridobil mnoge komunikacijske in socialne izkušnje.



# PISMO

## CILJI:

- strateško reševati probleme;
- spoštovati pravila iger;
- razvijati koordinacijo;
- posnemati predmete, živali, rastline, s pantomimo (ob glasbeni ali ritmični spremljavi);
- znati razlikovati preteklost in sedanost v svojem življenju in vedo, da je bilo
- življenje ljudi v preteklosti drugačno,
- poznati pomen dediščine.



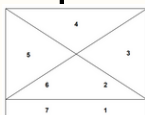
## POSNETEK

### IZŠTEVANKA:

Jure je po vrtu hodil,  
Mnogo ptičev je ulovil.  
En, dva, ti- lovi jih še ti!

### OPIS IGRE:

Na tla s kredo ali palico narišemo obliko pisma.



V prvo polje vržeš ploščat kamenček. Na eni nogi brcaš kamen iz polja v polje. V četrtem polju lahko stopiš na obe nogi. Če kamenček preskoči polje, se ustavi na črti, če se noga dotakne črte si »fuč«. Na vrsti je drugi igralec. Ko se zvrstijo vsi igralci, začne prvi od tistega polja, kjer je prej naredil »fuč«.

Če brca kamen pravilno od prvega do sedmega polja, nadaljuje tako, da meče kamenček v drugi polje (nato tretje, četrto, ...). Do kamenčka se skače skozi vsa polja. Zmaga tisti, ki je prvi prišel do sedmega polja.

### DOBRO JE VEDETI:

»Igra je glavno delo otroka«, piše R. Rajovič (2015), in nadaljuje, da se je igra otrok skozi stoletje zelo spremenila, spremenilo se je okolje, pa zato tudi zabava otrok. Otroške ljudske igre kot so: koza klamf, ristanc, ravbarji in žandarji itd. so primeri iger, v katerih se razvija akomodacija, orientacija, ravnovesje, koordinacija, povezava kognitivnih in gibalnih operacij. Ves čas je v miselnem pogonu, saj mora razmišljati, kam se bo skril, kako bo preskočil oviro, kakšna bo njegova taktika. Šola mora ponuditi priložnosti, ki terjajo od otroka gibanje in razmišljanje in otroške ljudske igre prav to omogočajo.



POSNETEK

#### OPIS IGRE:

Eden je prodajalec, eden je kupec.

Prodajalec da ostalim na skrivaj ptičja imena: vrabec, sinica, ...

Nato sledi:

Kupec: »Dober dan, rad bi ptiča kupil?«

Prodajalec: »Kakšnega, katerega?«

Kupec: »Vrabca.«

Če ima prodajalec tega ptiča zakliče:

»Tiček zleti!« Ptič beži, kupec pa za njim. Če ga kupec ujame pred določenim prostorom ali črto, ga zapre v kletko, če ga ne ujame, se v ptič vrne in dobi novo ime. Igra se konča, ko so vsi ptiči ujeti.

# PTIČEK ZLETI

## CILJI:

- strateško reševati probleme;
- spoštovati pravila iger;
- razvijati koordinacijo;
- posnemati predmete, živali, rastline, s pantomimo (ob glasbeni ali ritmični spremljavi);
- znati razlikovati preteklost in sedanost v svojem življenju in vedo, da je bilo
- življenje ljudi v preteklosti drugačno,
- poznati pomen dediščine.

## DOBRO JE VEDETI:

Otroške ljudske gre in plesi spodbujajo tudi gibalni razvoj otroka.

Otrok poleg gibanja lastnega telesa med drugim spoznava tudi prostor in relacije v njem (pred, med, ob, pod, nad, ...) in proučuje posledice svojega delovanja v okolici.





# SVINJKANJE

## CILJI:

- strateško reševati probleme;
- spoštovati pravila iger;
- razvijati koordinacijo;
- posnemati predmete, živali, rastline, s pantomimo (ob glasbeni ali ritmični spremljavi);
- znati razlikovati preteklost in sedanost v svojem življenju in vedo, da je bilo
- življenje ljudi v preteklosti drugačno,
- poznati pomen dediščine.



## POSNETEK

### OPIS IGRE:

Najprej si v zemljo naredi vsak svojo luknjo. V sredini teh manjših lukenj izdolbejo večjo luknjo (hlev). V rokah imajo palice, dolge približno meter. Vsak igralec vtakne palico v svojo luknjo, ki je od srednje luknje oddaljena dva metra. Eden od igralcev nima luknje, le palico in »svinjo« (košček deščice). Ta vrže »svinjo« med druge proti srednji jami. Tisti, ki spravi, svinjo v srednjo jamo, je zmagovalec.

Vendar »svinje« ni lahko spraviti v jamo, ker jo drugi igralci odbijajo.

Igralec, ki je brez luknje pazi, kdaj je jamica katerega od igralcev prazna in hitro vtakne svojo palico vanjo. Tisti, ki je ostal brez jamice pobira »svinjo«, če je zletela predaleč, jo meče med igralce in čaka na priložnost, da si zopet pribori jamico.

### IZŠTEVANKA:

An, ban, pet  
podgan, štiri miši,  
v uh me piši, vija, vaja ven!

### DOBRO JE VEDETI:

"Igra je delovanje, ki poteka iz notranje nuje in ga spremlja svojevrstno ugodje, nima zavestnega zunanjega namena, marveč ima svoj namen samo v sebi, delovanje, ki ga določata gon po dinamičnem oblikovanju in gon po statični predanosti« (Kuret, 1959, 17).



## POSNETEK

# ZEMLJO KRAST

### CILJI:

- strateško reševati probleme;
- spoštovati pravila iger;
- razvijati koordinacijo;
- posnemati predmete, živali, rastline, s pantomimo (ob glasbeni ali ritmični spremljavi);
- znati razlikovati preteklost in sedanost v svojem življenju in vedo, da je bilo
- življenje ljudi v preteklosti drugačno,
- poznati pomen dediščine.

### OPIS IGRE:

Igralci si na tla narišejo krog ali kvadrato, odvisno od tega koliko jih igra. Eden ima v roki paličico, z njo rahlo zamahuje in se odloča na katero polje jo bo vrgel.

Tisti, na katerem polju obleži paličica, jo pobere in zakliče: **STOJ!** Medtem ko pobira palico, se ostali razbežijo.

Ob povelju »**STOJ**« se morajo v trenutku ustaviti. Lastnik paličice poskuša z njo zadeti najbližjega, ki se ne sme umakniti paličici. Če ga zadene, mu vzame s palico toliko zemlje, kot je doseže stoje z eno neprekinjeno potezo. Če ga ne zadene, mu zemljo vzame on. Igro nadaljuje tisti, ki je jemal zemljo. Zmaga tisti, ki ima čim več zemlje.

### IZŠTEVANKA:

En, peden,  
pet peden,  
žabec, palec,  
enka – ven!

### DOBRO JE VEDETI:

Pri igrah je velikega pomena strogo držanje pravil (»fuč« je »fuč«). Otroške ljudske igre otroke nehote spodbudijo k domiselnosti, ustvarjalnosti v reševanju problemov, iznajdljivosti, poštenosti – držanje pravil, enakopravnosti dogovorov, prijateljstvu in medsebojnemu spoštovanju in ob tem k razvijanju pozitivnih značajskih lastnosti.

## OZNAKE TEMELJNIH DEJAVNOSTI:



POJEMO



PLEŠEMO



SE IGRAMO

### VIRI IN LITERATURA

- Kuret, N. (1959). Igra in igrača v predšolski dobi. Maribor: Obzorja.
- Breznik, I. (2006). Gibanje in glasba v predšolskem obdobju. V: PIŠOT, Rado (ur.), et al. Zbornik izvlečkov in prispevkov. 4. mednarodni simpozij Otrok v gibanju. Portorož: Univerza na Primorskem, Znanstveno-raziskovalno središče.
- Antič, M, Bajt, B., Ferbar, J., Krnel, D., Pečar, M. (2001). Okolje in jaz 2. Priročnik za učitelj., Ljubljana: Modrijan.
- Antič, M, Bajt, B., Krnel, D., Pečar, M. (2001). Okolje in jaz 3. Priročnik za učitelje. Ljubljana: Modrijan.
- Bogataj, J. (1992). Sto srečanj z dediščino na Slovenskem. Ljubljana: Prešernova družba.
- Rajović, R. (2015). Kako z igro spodbujati miselni razvoj otroka. Ljubljana: Mladinska knjiga.
- Pesek, A. (1997). Otroci v svetu glasbe. Ljubljana: Mladinska knjiga.
- Zagorc, M. (1992). Ples – ustvarjanje z gibom. Ljubljana: Fakulteta za šport.
- Zagorc, M. idr. (2013). Ples v vrtcu. Ljubljana: Zavod RS za šolstvo,
- Vigotski, L. S. (1975). Psihologija umetnosti. Beograd: Nolit.
- Učni načrti posameznih predmetov