

ZBIRKA LJUDSKIH IGER_2. sklop

- *Zemljo krast*
- *Frnikolanje*
- *Volkalca*



Pred vami je nabor treh ljudskih iger (z navodili, opozorili in možnimi prilagoditvami), katere lahko izvajate s svojimi najbližjimi, torej z manjšim oz. omejenim številom igralcev. Igre so primerne za različne starosti otrok (odvisno od motoričnih zahtev igre, varnosti oz. zahtevnosti navodil). Z njimi si boste popestrite dneve, ko so možnosti za druženje v parkih, na igriščih in drugih zunanjih površinah okrnjene, vseeno pa bi čas z družino radi preživeli kreativno, aktivno in predvsem zabavno.

Igra je ključni del otrokovega odraščanja, saj se z njo počasi »uvaja« v življenje. Preko igre je aktivno vpet v raziskovanje svojega življenjskega prostora, kar velja za otroke vseh družbenih in socialnih okolij, pri čemer se večja kreativnost kaže pri otrocih, ki so manj podvrženi usmeritvam in spodbudam okolja (strukturirane igrače in materiali itd.).

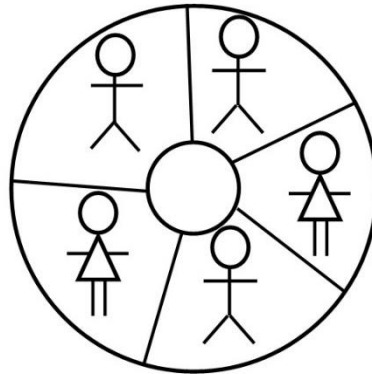
Na tak način so se razvile ljudske igre, ki od otroka zahtevajo, da za njihovo delovanje uporablja svojo okolico (pooseblja predmete, izkorišča naravne danosti, razvija domišljijo itd.). Pri tem imajo igrače, katere si naredi sam (oz. pri njihovem nastanku aktivno sodeluje), zanj še poseben pomen.

1. **Zemljo krast** (primerno za otroke v starosti od petih let naprej)

NAVODILA: Igra je v tem trenutku namenjena oz. primerna za tiste družine, ki imate možnost igre na prostem (dvorišče, vrt ipd.), saj le-ta zahteva več prostora za gibanje. Izvedemo jo tako:

- s palico v tla vrišemo krog (na peščeni površini) oz. ga zarišemo s kredo (na betonski/asfaltirani površini);
- v sredino le-tega vrišemo še manjši krog;
- krog enakomerno razdelimo na toliko delov, kolikor je igralcev (*glej sliko*);
- eden izmed igralcev vzame palico (dolžina cca. 1m) in jo drži navpično navzgor, pri čemer se palica dotika tal; igralec palico izpusti; palica pade v eno izmed polj (»ozemelj«);
- igralec, katerega ozemlje je, mora palico čim prej pohoditi in zavpiti »Stop!«;
- v tem času se morajo preostali igralci poskušati čim bolj razbežati in se ob besedi »Stop!« nemudoma ustaviti;
- nato je na vrsti igralec, ki je pohodil palico; ta poskuša s svojega mesta s kamenčkom ali palico zadeti enega izmed igralcev;
- če mu to uspe, lahko s palico (ali kredo, če gre za betonsko/asfaltno površino) »ukrade« kos ozemlja soigralcu, ki ga je zadel, toda le toliko, kolikor lahko doseže iz svojega ozemlja, brez da bi pri tem prestopil; označeno ozemlje je sedaj njegovo;
- v primeru, da pri metu nasprotnega igralca zgreši, je nato ta upravičen, da »ukrade« zemljo tistemu, ki ga je poskušal zadeti;
- krog igre se nato ponovi, pri čemer palico v sredini izpusti igralec, ki je izgubil zemljo;
- igra se nadaljuje dokler en igralec ne »ukrade« vsega ozemlja preostalim igralcem.

PAZIMO!: pri igri se v originalu izvaja metanje palice, kar je lahko nevarno za poškodovanje katerega izmed udeležencev igre. Namesto tega se predlaga uporaba kakšnega drugega pripomočka, kot npr.: storž, žoga, čevelj, mehka igrača ipd.



2. Frnikulanje (primerno za otroke v starosti od štirih let naprej)

NAVODILA: Običajno poteka igra z uporabo steklenih kroglic (frnikol) ali okroglih kamenčkov. Načinov igranja je precej, medtem ko se je najpogosteje uporabljal naslednji način:

- na tla nariši črto (lahko nalepiš tudi lepilni trak ali pa na preprogo položiš tanek trak tkanine ali vrvico), če igra poteka v notranjosti;
- igralec s frnikolo počepne na tla, se z mezincem dotakne črte in s palcem zažene prvo kroglico (frcanje z uporabo palca in kazalca);
- ko se prva kroglica ustavi, je na vrsti drugi igralec, ki z enakim načinom poskuša zadeti prvo kroglico;
- če kroglice ne zadane, je na vrsti ponovno prvi igralec (lahko tudi naslednji na vrsti, če v igri sodeluje več igralcev), ki ponovno poskuša s frcanjem zadeti katero izmed kroglic;
- kroglice, katere igralec zadane s svojo frnikolo, le-ta pobere;
- zmagovalec je tisti, ki na koncu v roki drži vse frnikole.

PAZIMO!: pri uporabi kamenčkov, frnikol oz. kroglic je potrebno paziti, da otroci le-teh ne vtikajo v usta, zato je igra primernejša za nekoliko starejše otroke.

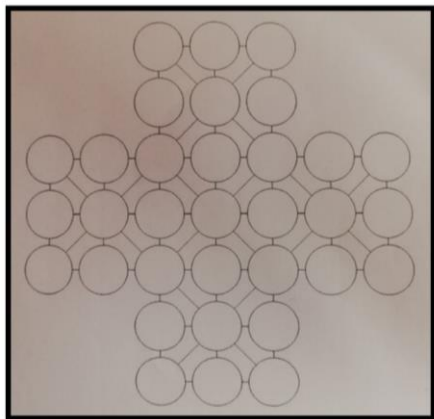
MOŽNE PRILAGODITVE: kroglice lahko tudi frcamo proti nekemu cilju, npr.:

- na tla narišemo tarčo, pri čemer je cilj, da kroglico poskušas čim bolj približati sredini;
- na drugem koncu ravno tako zarišemo oz. drugače označimo črto, pri čemer je cilj, da se ji s kroglico poskušamo čim bolj približati, brez da bi jo presegli;
- na izbrani oddaljenosti postavimo skodelico in jo s frcanjem kroglic poskušamo zadeti
- na izbrani oddaljenosti postavimo manjše predmete, figurice in jih poskušamo s kroglico podreti (mini bowling) itd.

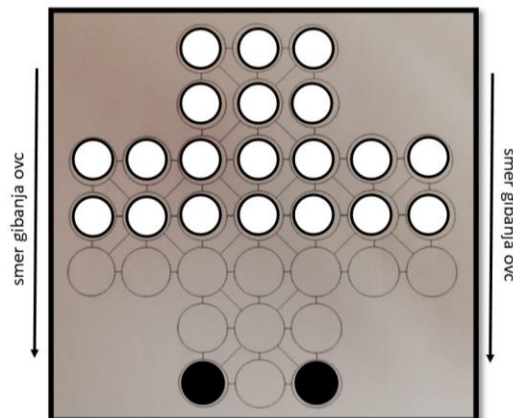
3. **Volkalca** (primerno za otroke v starosti od štirih let naprej)

NAVODILA: Gre za zelo priljubljeno namizno družabno igro na Slovenskem. Njena vsebina izhaja iz pastirskega življenja. Prav pastirji pa so v poletnem času, med pašo drobnice, le-to tudi najpogosteje igrali. Kasneje, v pozno jesenskem in zimskem času, pa je igra združevala družine ob svečah in topli krušni peči. *Volkalco* se sicer lahko igra na najrazličnejše načine, najpogostejša pa je sledeča:

- igra je namenjena dvema igralcema, pri čemer eden vodi ovce, drugi pa volka; po končani igri se vlogi zamenjata;
- za igro potrebujemo predlogo kot jo lahko vidite spodaj (*slika 1*), 20 belih **ovčk** (lahko so fižolčki, koščki kartona ali embalaže, usnja, ploščice iz družabne igre »Štiri v vrsto« ipd.) ter 2 **volka** (barva se mora razlikovati od barve ovčk, npr.: črna, rjava);
- igro prične igralec, ki ima ovce, njegovi potezi pa odgovori igralec, ki vodi volka; poteze vlečeta izmenično;
- začetni položaj je prikazan (*slika 2*);
- naloga je naslednja: ovce je potrebno spraviti s pašnika (začetni položaj), v ogrado (na nasprotno stran igralne predloge, pri čemer volka prežita nanje);
- ovce se lahko premikajo v smeri naprej, levo in desno ter diagonalno v smeri ograde; volk pa se lahko giblje neomejeno, v vse smeri (njegova naloga je, da požre ovce);
- volk lahko ovco požre s preskokom le-te, če je za njo prazen prostor, pri čemer jih lahko požre tudi več naenkrat (zaporedni preskoki preko ovce na prazna polja);
- igra traja toliko časa, dokler niso vse ovce, katerih volka nista požrla, v gradi;
- zmagovalec je tisti, ki po dveh igrah v ogrado spravi več ovc.



Slika 1



Slika 2

VIRI:

- Šugman, R. (2004). *Hura, igravimo se v prostem času*. Ljubljana: Zavod za šport Slovenije
- Novak, V. (1960). *Slovenska ljudska kultura*. DZS
- Erhartič, B. (2003). *Na koncu stezic: književnost na maturi*. Ljubljana: Rokus.