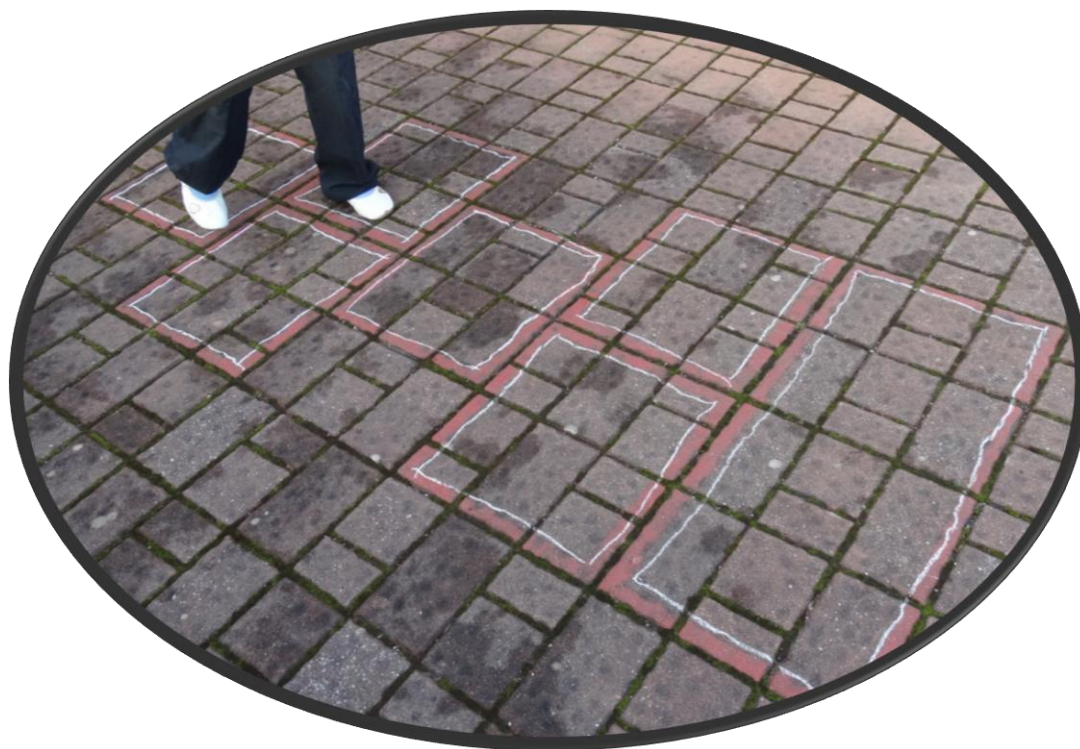


28. državni festival
TURIZMU POMAGA LASTNA GLAVA

V NARAVO NA ZABAVO

»Kamen na kamen – palača«



KOMEN, šol. leto 2013/2014

ZAHVALA

Radi bi se zahvalili vsem, ki so pomagali pri nastajanju te raziskovalne naloge.

Hvaležni smo vsem babicam in dedkom, ki so bili pripravljeni si vzeti čas in izpolniti anketo in opisati igre iz svojega otroštva. Zahvala gre tudi osebjem na Turistično-informacijskem centru v Štanjelu, ki si je vzelo čas in predstavilo ponudbo po komenskem Krasu ter nam svetovalo.

Najlepše se zahvaljujemo tudi kamnoseku gospodu Jerneju Bortolato za intervju o kamnoseštvu ter predstavitev svojega poklica, nekoč močno zastopanega na našem delu Krasa.

Z vašo pomočjo smo podrobneje spoznali preživljanje otroštva nekoč ter tesno povezavo Kraševcev s pokrajino in kraškim kamnom.

V raziskovalni nalogi smo želeli tudi drugim predstaviti še eno od številnih zanimivosti naše domače pokrajine, otroško radoživost Kraševcev, ki ne pozna meja v ustvarjalnosti, ne šteje let in že od nekdaj vključuje kamen v svoje življenje, pa najsi bo to arhitektura ali preprosta otroška igra.

Posebna zahvala gre tudi učitelju Vojku Franetiču, ki nam je s svojim znanjem o fotografiji in snemanju priskočil na pomoč in pomagal realizirati idejo turističnega izdelka.

Člani in mentorice raziskovalnih delavnic bi se radi zahvalili tudi gospe ravnateljici za spodbude pri prijavi in oblikovanju naloge.

ŠOLA: OŠ ANTONA ŠIBELJA-STJENKA KOMEN, Komen 61A, 6223 KOMEN
PODRUŽNICA ŠTANJEL, ŠTANJEL 75, 6222 ŠTANJEL

Tel: 05/731 89 20 fax: 05/731 89 21 e-mail: os.komen@guest.arnes.si

NASLOV RAZISKOVALNE NALOGE:

» V NARAVO NA ZABAVO «
KAMEN NA KAMEN - PALAČA.

Avtorji (ime in priimek, razred):

Tine Peric, Lana in Lara Rudež – 4.b

Demi Fakin, Gaber Kobal, Jakob Rener, Anej Žerjal, Lana Stipanič – 5. b

Petra Mesesnel, Nuša Lisjak, Martin Lisjak, Adele Tamburin – 6.b

Hana Kruljec, Ela NUSDORFER, Neža Guštin – 5.a

Tina Švara, Mija Štrukelj, Neža Štrukelj, Ana Milanič, Tinka Terčon, Eva Žagar – 7.a

Mentorice:

Špela Grmek, mag. prof. inkluzivne pedagogike

Ana Masten, prof. športne vzgoje

Tatjana Metljak, prof. razrednega pouka

Dunja Peric, prof. razrednega pouka

KAZALO

1 UVOD	5
1.1 PREDSTAVITEV IZBRANE TEME IN STRUKTURE NALOGE	5
1.2 UPORABLJENE METODOLOGIJE PRI IZDELAVI TURISTIČNE NALOGE	6
1.3 OPREDELITEV MOTIVOV ZA IZBRANO DELO	7
2 RAZISKOVALNI DEL NALOGE	8
2.1 ANKETA	8
3 POGOVORI	12
3.1 OBISK TURISTIČNO-INFORMACIJSKEGA CENTRA V ŠTANJELU	12
3.2. POGOVOR, INTERVJU S KAMNOSEKOM	12
4 OBLIKOVANJE TURISTIČNEGA PROIZVODA	14
4.1 PREDSTAVITEV IDEJE	14
4.2 UMESTITEV PREDSTAVLJENE IDEJE V SEDANJI PROSTOR IN ČAS	14
4.3 OBLIKOVANJE TURISTIČNEGA PROIZVODA	15
4.3.1. Zgoščenska starih otroških iger	15
4.3.2. Program organizacije dneva dejavnosti – “Kamen na kamen – palača”	18
4.4 PREDSTAVITEV PLANA IZVEDBE PREDSTAVLJENE IDEJE – TRŽENJE	27
5 NAČRT PREDSTAVITVE NA TURISTIČNI TRŽNICI	28
5.1 OKVIRNA VSEBINA IN STRUKTURA PREDSTAVITVE TURISTIČNEGA PROIZVODA	28
5.1.2 Stojnica	28
5.1.3 Projekcija zgoščenske z otroškimi igrami	28
5.1.4 Reklamni material	28
5.1.5 Nagradna igra – srečelov	28
5.1.6 Pogostitev	28
6 ZAKLJUČEK	29
7 LITERATURA IN VIRI	30
8 PRILOGE	31
8.1 PRILOGA 1 - ANKETNI VPRAŠALNIK	31
8.2 PRILOGA 2 - ZGIBANKA	32

POVZETEK

V letošnjem šolskem letu smo se izdelave turistične naloge in organizacije raziskovalnih nalog na naši šoli lotili nekoliko drugače kot prejšnja leta. Želeli smo tesneje povezati sodelovanje centralne šole v Komnu in podružnice iz Štanjela, zato smo se odločili, da izdelamo skupno nalogo in ne dveh, kot smo to počeli v prejšnjih letih.

Delo mentoric je tako temeljilo na usklajevanju dela na obeh šolah.

Izbrali smo si temo, ki je otrokom najbližja, in sicer – igre. Igre naših babic in dedkov (non in nonotov) smo želeli ponesti iz preteklosti, iz gmajn ograjenih s suhimi zidovi, v sedanost, ter jih vplesti v organizacijo nekoliko drugačnega dneva dejavnosti, ki ne bi temeljil le na pohodu, ampak tudi na igrah, druženju, zabavi, sklepanju prijateljstev.

Odločili smo se, da bo naš turistični izdelek zgoščanka s posnetki iger nekoč, v primerjavi s sodobnimi različicami.

Raziskovalno nalogo in posnetek bo mogoče dobiti v šolski knjižnici na obeh šolah.

KLJUČNE BESEDE: otroške igre, preteklost, sedanost, kamen, dan dejavnosti, narava, pohod

OTROŠKE IGRE

Igre so različne, kot igra z roko ali moko,
nogomet ali rokomet,
pri igri otroci tekajo ali bekajo,
lahko brcajo in v namišljeno ladjo se vkrcajo.

Igra je lepa stvar-
veliko bolje, kot če te piči komar.
Ko igraš se slepe miši,
tam se vse sliši, zdaj pa še kaj nariši.
Otroci igrajo se z mačko,
ki jim da tačko.

Nejc Hočevar, 5.b

1 UVOD

1.1 PREDSTAVITEV IZBRANE TEME IN STRUKTURE NALOGE

V raziskovalne delavnice so na naši šoli vključeni učenci od 4. razreda naprej. Po uvodnem srečanju so, tako na centralni šoli kot tudi na podružnici, otroci predlagali, kaj bi lahko ponudili našim obiskovalcem pod naslovom letošnje naloge » V naravo na zabavo«. Predlogov je bilo veliko, tako da je bila odločitev, kaj bi izbrali za rdečo nit naloge, kar težka. Prišli smo do zaključka, da mora biti nekaj aktivnega, zanimivega, otroškega, hkrati pa nismo želeli pozabiti na skromnost naravnega okolja – kamorkoli v naravi na Krasu pogledaš – vsepovsod kamen, skromen, a hkrati nepogrešljiv kot gradbeni material, včasih pa na nešteto načinov uporabljen kot pripomoček za igro.

Stare otroške igre so zelo bogat del kraške dediščine. Otroška igra je dala svojstven pečat vsakemu otroštvu in obogatila življenje vsakega posameznika.

Igre so se prenašale iz roda v rod. Bile so zelo raznolike, preproste in hitro naučljive. Večinoma se je izvor iger navezoval na vsakdanje kmečko življenje in opravila. Igre so nastajale in se odvijale največkrat na paši, nekatere pa tudi doma v vasi, kjer so se zlasti v poletnih večerih zbrali vsi vaški otroci.



Slika 1: Kraška gmajna

Igre so poskrbele za dobro vzdušje, popestritev in krajšanje časa. Veliko je bilo druženja in takrat so se v otroških glavah rojevale nove igre. Pri igrah so uporabili veliko domišljije, ustvarjalnosti in iznajdljivosti. Skozi igre so preizkušali različne sposobnosti. V igrah je bil poudarek na ročnih in miselnih spretnostih, pravih in spodbujanju zdrave tekmovalnosti. Vrsto igre so določali tudi letni časi in običaji. Pripomočki so bili naravni, zelo skromni, preprosti in lahko dostopni. Največkrat je to bil kamen, palica, storž, britvica, plodovi, konzerve ...

Pri kakršnikoli igri ali druženju je bil običaj, da so zraven veliko peli. Pesem jih je razvedrila, krajšala jim je čas in jih združevala.

Prav ob otroških igrah so se rojevale tudi izštevankе, ki so bile od nekdanj del otroške ustvarjalnosti in so do danes ostale kot izročilo tistega kraja. Pred začetkom posamezne igre je bilo treba z izštevanko določiti vodjo igre ali tistega, ki bo začel prvi loviti, mižati... Izštevankе so včasih bile z določenim sporočilom, včasih pa so bile nesmiselne in nerazumljive, a vendar so bile polne otroške domiselnosti, domišljije in so se remale.

Z raziskovalno nalogo smo želeli poudariti pomen igre za otrokov razvoj in njegovo ustvarjalnost ter opozoriti na dandanašnjo obremenjenost staršev s modernostjo, kakovostjo, varnostjo, tehnološko dovršenostjo igrač. Izhajajoč iz naslova naloge »V naravo na zabavo« smo skušali najprej izvedeti, na kakšen način so si naše babice in dedki v otroštvu krajšali prosti čas.

Podatke za raziskavo smo pridobili z anketiranjem, intervjujem, z interneta in iz različne literature.

1.2 UPORABLJENE METODOLOGIJE PRI IZDELAVI TURISTIČNE NALOGE

Pri iskanju podatkov smo uporabili naslednje metode raziskovanja:

- *pogovor z zaposlenimi na Turistično-informacijskem centru v Štanjelu;*
- *intervju s kamnosekom gospodom Jernejem Bortolatom;*
- *anketiranje dedkov in babic;*
- *računalniška obdelava besedil in fotografij;*
- *fotografije z raziskovalne delavnice (posnela Ana Masten);*
- *fotografije poti;*
- *posnetki pastirskih iger;*
- *iskanje podatkov s pomočjo različnih virov (internet, knjige, zgibanke, letaki, ...).*



Slika 2: Suhi zid

1.3 OPREDELITEV MOTIVOV ZA IZBRANO DELO

Z raziskovalno nalogo smo želeli predstaviti različne otroške igre in jim tako povrniti življenje.

Dandanes je otrokom zelo pomembno, da je njihova igrača »zadnji hit«, in prav tekmujejo in se primerjajo med sabo, čigava bo boljša, lepša, dražja... Stežka razumejo, da je bilo še nedolgo nazaj popolnoma drugače. Ravno zaradi tega smo se odločili, da dokažemo, da se lahko kvalitetno igraš in zabavaš tudi z igračami iz naravnih in odpadnih materialov, oblikovanih doma, s pomočjo lastne ustvarjalnosti in domišljije. Poudariti smo želeli tudi pomembnost gibanja na svežem zraku, česar je bilo v času naših starih staršev dosti več, saj niso imeli na razpolago vse moderne tehnologije, kot jo imajo dandanašnji otroci, v družbi katere večina preživlja večino popoldnevov.

Pri načrtovanju in izvedbi turističnega proizvoda so nas vodili naslednji poglobitveni motivi:

- predstavitev in obuditev različnih starih otroških iger,
- iskanje povezav z igrami, ki se jih otroci igrajo še danes,
- kako igre predstaviti v naravnem okolju in na zanimiv način,
- oblikovati turističen produkt – dan dejavnosti in zgoščenko z otroškimi igrami,
- spodbuditi mlade k sodelovanju pri organizaciji in izvedbi turističnega produkta.

2 RAZISKOVALNI DEL NALOGE

V raziskovalnem delu smo podatke pridobili najprej s pomočjo ankete, pogovorov in intervjuja, v katerih so se vprašanja nanašala na otroške igre in kamnoseštvo na Krasu.

S kratkim obiskom in pogovorom (intervjujem) smo dobili kar nekaj informacij o igrah v preteklosti in kamnoseštvu.

2.1 ANKETA

Anketirali smo 42 babic in dedkov. Anketa je vsebovala 13 vprašanj, ki so se nanašala na krajšanje časa v preteklosti. Nekateri odgovori so bili že dani, nekatere je bilo potrebno vpisati. Štiri vprašanja so bila odprtega tipa. V nadaljevanju so prikazani rezultati ankete, odgovori na nekatera vprašanja so prikazani z grafi.

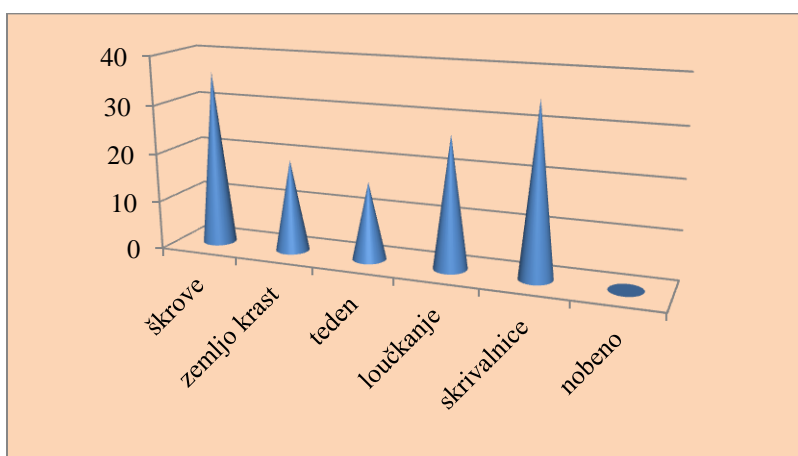
ANKETA : IGRE V PRETEKLOSTI

1. Kje ste se najpogosteje igrali?

Dvaindvajset anketirancev (najpogostejši odgovor) je navedlo, da so se igrali na prostem, dvajset pa, da so se igrali po vasi oz. na travniku, 6 jih je za odgovor izbralo v hiši.

2. Katero od naštetih otroških iger poznate ?

Kot najpogostejši odgovor (37 odgovorov) se med naštetimi igrami (škrove, zemljo krast, teden, loučkanje, skrivalnice, nobeno) pojavi poznavanje igre škrove, sledile so skrivalnice (35 odgovorov).



Graf 1: Poznavanje otroških iger

3. Ali pri vaših vnukih opazate, da bi se igrali te igre?

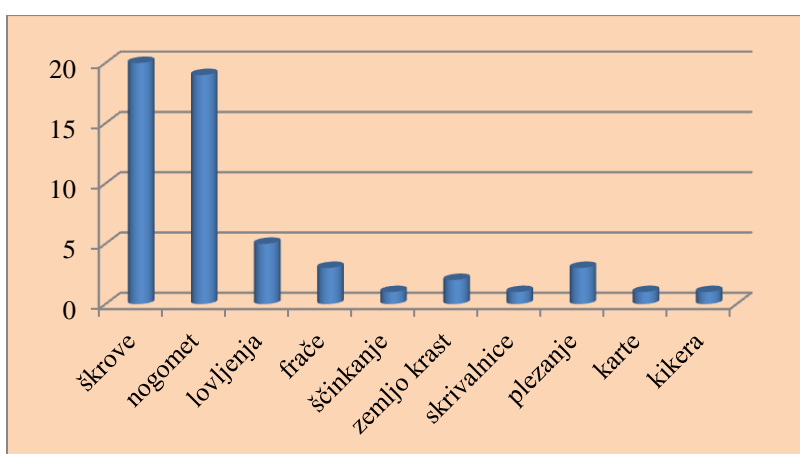
24-krat (kot večinski odgovor) se na anketi pojavi nikalen odgovor, 19 pritrđen.

4. Ali so se dekleta igrala skupaj s fanti?

Pritrdilno je odgovorila večina (23 anketiranih), sledil je odgovor včasih (15-krat), nikalno sta odgovorila dva anketiranca.

5. Katere igre so veljale za bolj »fantovske« igre?

Za fantovske igre so anketirani navedli škrrove (20-krat) ter nogomet (19-krat), sledilo je navajanje lovljenja (5-krat) in streljanje s fračo.



Graf 2: Prikaz fantovskih iger

6. Ali so med igrami prevladovala igre lovljenja?

Trideset jih meni, da je lovljenje prevladovalo med igrami.

7. Na kakšen način ste določili začetek igre?

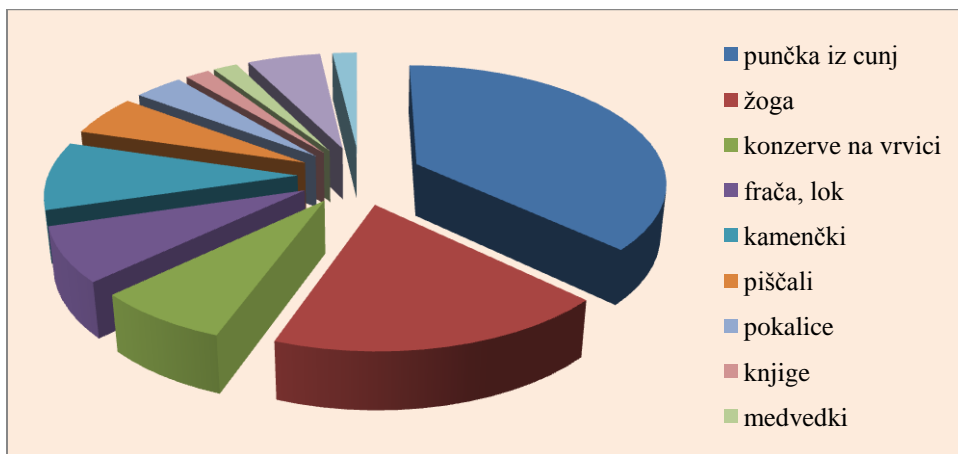
Večina (31 anketiranih) je odgovorilo, da je igra začela z izštevanko. Sedem jih je navedlo začetek s prostovoljci, 3 po dogovoru, z žrebanjem eden.

8. Ali poznate kakšno izmed naštetih iger?

Med naštetimi igrami se najbolj poznane gnilo jajce (37 anketirancev), slepe miši (28 anketirancev), telefon (22 anketirancev). Številčno manj poznana je igra lovljenja Kraljica pod gorami (3).

9. Katere igrače se najbolj spominjate iz svojega otroštva?

Med najpogostejšimi odgovori je navedena punčka iz cunj (20-krat), žoga (10-krat), kamenčki (5-krat), škatle od kave, rib, globina na vrvici (4-krat), frača (4-krat), sledijo odgovori lesene piščali, pokalice, loki.



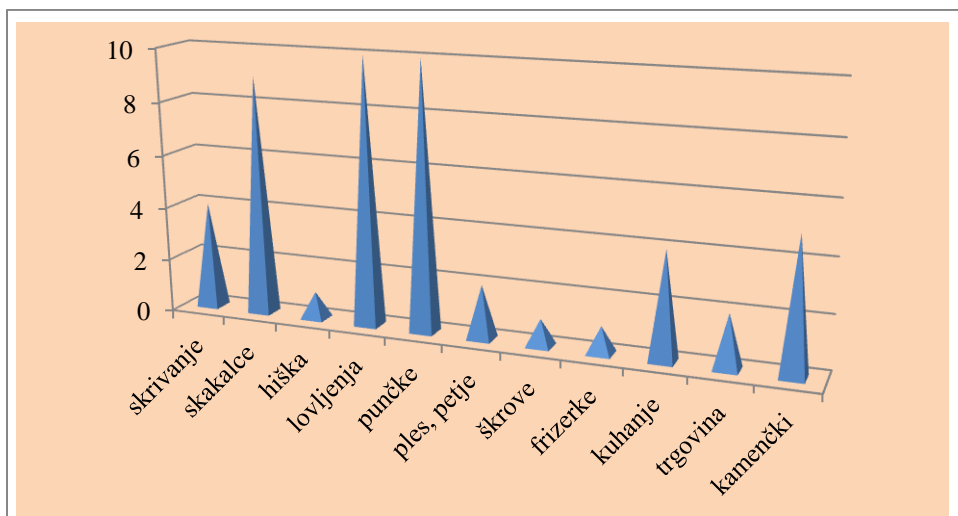
Graf 3: Prikaz prijetnih spominov igrač iz otroštva

10. Ali je čas za igro sledil pomoči na kmetiji, ali je bil neomejen?

Večina (36 anketiranih) je kot odgovor navedlo, da je bil čas za igro po opravljenih, pet jih je kot odgovor navedlo, da je bil čas za igro na paši, trije pa menijo, da je bil neomejen.

11. Katere igre so bile bolj "dekliške"?

Za dekliške igre so veljale igre s punčkami (navedeno kot odgovor 10-krat), lovljenja in skakalce (9 oz. 10-krat), manj pogosti so še odgovori - kuhanje, trgovina, gnilo jajce, hiška, frizerke.



Graf 4: Prikaz dekliških igrač

12. Kako ste določili pravila igre?

Večina je povedala, da so bila pravila določena pred igro (22-krat), da so bila vedno enaka pa jih je odgovorilo 19. Da so pravila določali sproti, pa sta za odgovor izbrala dva.

13. Opišite še kakšno igro, ki so se jo igrali, in ki ni navedena v anketi (potek, pravila...)

Opisali so naslednje igre:

Ali je kaj trden most?

Dva od igralcev si stopita nasproti in se primeta za roke. Tako naredita »most«. Dogovorita se, kaj bo kdo predstavljal (jabolko, kočija, avto...), ostali igralci tega ne smejo slišati. Ostali igralci se primejo drug za drugega in postavijo v kolono. Prva je lokomotiva, ki vodi ostale po prostoru. Ko pridejo do mostu, vprašajo: »Ali je kaj trden most?« Most odgovori: »Kot kamen, skala, kost.« Otroci vprašajo: »Ali gre lahko naša vojska skoz?« Most odgovori: »Če nam zadnjega pustite.« Otroci odgovorijo: »Samo, če ga ulovite.« Most dvigne roke in kolona gre naprej pod rokami, pri zadnjem otroku pa most spusti roke in ga ujame. Most vpraša ujetega: »Kaj imaš raje: Kočijo ali avto?« Ujeti se odloči in postavi za tisti del mostu, ki predstavlja izbrani predmet. To se ponavlja, dokler ne ujameta zadnjega otroka v lokomotivo oz. lokomotivo. Ko ga ujameta, štejeta dneve v tednu: ponedeljek, torek... Lokomotiva pri tem poskuša pobegniti. Na koncu tudi lokomotiva izbere med predmetoma in gre v kolono. Trdno se primejo in začnejo vleči, vsaka kolona v svojo smer. Skupina, ki uspe ostati na nogah, je zmagovalka.

Ledeni mož

Igra se igra tako, da je eden izmed igralcev ledeni mož. Lovi ostale in jih »zmrzne«. Med tem drugi igralci poskušajo rešiti zmrznjenega. Ko ledeni mož zamenja vse igralce, se zamenja z drugim.

Bela, bela lilija / Rdeči tulipan

Otroci se postavijo v krog in se primejo za roke. Eden izmed otrok pa bo plesal znotraj kroga. Otroci v krogu pojejo pesem in se premikajo – plešejo okrog otroka, ki počne kar pravi besedilo pesmi.

Pesem (za deklice): Bela, bela lilija, v krogu pleše deklica, deklica se okrog vrti, pa si enga izvoli. Poskoči enkrat, poskoči dvakrat, zapri oči, pa si enga izvoli.

Pesem (različica za dečke): Rdeči, rdeči tulipan, v krogu pleše deček sam, deček se okrog vrti, pa si eno izvoli. Poskoči enkrat, poskoči dvakrat, zapri oči, pa si eno izvoli.

Ko otrok v krogu izbere nekoga iz kroga, ga le-ta pri plesu zamenja.

3 POGOVORI

3.1 OBISK TURISTIČNO-INFORMACIJSKEGA CENTRA V ŠTANJELU

Obiskali smo TIC v Štanjelu, kjer nam je zaposleni povedal, da turiste, ki prihajajo v Štanjel, vse pogosteje poleg zgodovinskih, kulinarčnih in arhitekturnih zanimivosti zanima ponudba, ki vključuje zabavo in vse pogosteje tudi športne aktivnosti – pohodništvo in kolesarjenje.

Ideja o vključitvi preprostih, a nekoč sila pomembnih načinov preživljanja prostega časa, starih otroških iger, v pohodno pot, se mu je zdela zanimiva in dobrodošla v širitvi ponudbe.

3.2. POGOVOR, INTERVJU S KAMNOSEKOM

V pogovoru s kamnosekom smo izvedeli, da pozna več vrst kamna, najbolj pa kraški kamen, ki ga tudi največ obdeluje. Najpogosteje uporablja kamen Repen in Lipico.



Slika 3: Kraški portal

Pri delu uporablja žago, stružnico ter manjše ročno orodje (pnevmatsko in električno). Med delom nosi delovno obleko – tuto in zaščitne čevlje. Oči si zaščiti z zaščitnimi očali.

Ima majhno delavnico, v kateri ročno obdeluje kamen, zunaj pa ga grobo razžaga. Ker obdeluje kamen ročno, ima za podlago leseno podlogo s peskom. Najprej naredi skico, nato pa bolj natančen načrt.

Njegov delovni dan se začne ob 8. uri. Ob 11.00 si vzame čas za malico. Ob 16. uri ima kosilo, nato pa dela, dokler izdelka ne konča ali zaključi neke faze obdelave.

Ima precej strank in velikokrat dela po naročilu stranke.

Izdeluje sklede, vaze, možnarje, terilnike... Največkrat kupijo stranke terilnik.

Veliko turistov si ogleda njegovo delavnico in razstavno – prodajni prostor.

Ponavadi dela 6 do 12 ur, odvisno od količine dela. Organizira tudi delavnice za otroke. Obiščejo ga šolske in druge organizirane skupine. Navadno so otroci stari 8 let. Ti izdelajo preprost plitvi relief, črko, rožico. Občasno ima tudi delavnice za odrasle. Največ dela ima spomladi in jeseni.

Za poklic kamnoseka se jo odločil zaradi veselja do obdelave kamna.

Najljubša sta mu ustvarjalnost in razvoj novih izdelkov.

Ta poklic je po njegovem mnenju primeren za vztrajne in inovativne ljudi.

4 OBLIKOVANJE TURISTIČNEGA PROIZVODA

4.1 PREDSTAVITEV IDEJE

Z oblikovanjem posnetka - zgoščenke otroških iger smo želeli nazorneje predstaviti igre iz preteklosti, igre naših dedkov in babic. Te zaradi dandanašnje zasičenosti z moderno tehnologijo in časovno stisko tonejo v pozabo. Z našim turističnim proizvodom pa želimo to preprečiti ter jih obenem poskušati postaviti v sodoben čas in prostor.

O igrah je nasploh veliko zapisanega, prav tako je veliko informacij o izštevankah. Igre pa se že med vasmi drugače imenujejo, pravila razlikujejo.

4.2 UMESTITEV PREDSTAVLJENE IDEJE V SEDANJI PROSTOR IN ČAS

CD pa se nam je zdel nadgradnja in vizualno zanimivejši turistični proizvod, ki bi lahko bil obenem učni pripomoček za popestritev športnih dni, učnih ur športne vzgoje, naravoslovnih dni.

Pomembno se nam je zdelo tudi dejstvo, da je uporaben ne glede na lokacijo, ni vezan samo na Kras in naš domači kraj.



Slika 4: Del pešpoti na Poti kamna ob vasi Volčji Grad

4.3 OBLIKOVANJE TURISTIČNEGA PROIZVODA

Dogovorili smo se, da bi bilo za organizacijo pohoda po pešpoti v okolici vasi Volčji Grad potrebno oblikovati zgibanko, za podrobnejšo predstavitev načrtovanih iger, ki bi se odvijale na pešpoti pa posneti zgoščenko z navodili in konkretno predstavitvijo starih otroških iger.

Smotno se nam je zdelo izdelati posnetek, ker včasih kljub podrobnemu opisu neke igre težko razumemo pravilno izvajanje le-te. Pri organizaciji ponudbe smo se oklenili tudi dejstva, da mora biti ponudba cenovno zanimiva, saj si dandanes družine težko privoščijo sprostitve, ki so cenovno dražje. Pomembno se nam je zdelo tudi, da naši obiskovalci preživijo dan na odprtem, svežem zraku, aktivno in zabavno. Program izvedbe pohoda z igrami smo omejili na čas 5 ur, kar se nam je zdelo primerno dolgo. Kot demonstratorje za igre na določenih postajah na pohodniški poti bi porabili učence naših raziskovalnih delavnic.

Čeprav je organizacija pohoda z igrami morda namenjena res mlajšim, bi verjetno bila zanimiva za vse generacije, tudi tiste najstarejše, ki bi tako obudili spomine na svoje otroštvo in igre nekoč.

Ponudba pohoda z igrami je enodnevna, ima pa to dobro stran, da so igre prilagodljive vsem lokacijam, z majhnimi različicami v izvedbi. Zgoščenska kot taka pa ima tudi poučno vrednost in je lahko uporabna kot didaktični pripomoček oz. promocija športnih aktivnosti otrok. S tega vidika je tudi tržno privlačna.

4.3.1. Zgoščenska starih otroških iger

Naš turistični proizvod bo zgoščenska s posnetki starih otroških iger, ki smo jih skušali obuditi.

CD bo vseboval posnetke desetih iger, z navodili in praktično predstavitvijo. Predstavljene bodo naslednje igre :

ZEMLJO KRAST

Najprej narišemo majhen krog – sonce, ki predstavlja sredino. Okrog manjšega kroga narišeta dva zemljo tako, da eden stoji z eno nogo v sredini in iztegne roki, drugi pa prime za eno roko in z drugo nariše s palico v pesek čim večji krog tako, da se vrtita okrog. Ko je zemlja narisana, jo razdelijo na toliko delov, kot je igralcev. Vsak si izbere svoje polje oz. državo.

Za igro potrebujemo še manjšo palčko, ki jo eden postavi v sredino in spusti. Tisti, ki mu je palčka padla v njegovo državo, jo pobere in zakliče: »Napovedujem vojno proti drugi državi, npr. Italiji, Angliji...« in vrže palčko na polje, ki predstavlja imenovano državo (npr. Italijo). Lastnik te države mora čim prej stopiti z nogo na palčko, ostali pa morajo zbežati čim dlje od zemlje. Ko stopi na palčko, zakliče: »Stoj!« Vsi morajo obstati. »Italijan« pa pobere palčko in gre po črti – robu zemlje – čim bližje kateremu koli soigralcu in vanj vrže palčko. Če ga zadene, mu lahko ukrade zemljo. Ukrade je lahko toliko, kolikor jo lahko zariše, ne da bi stopil v tuje ozemlje. Razkorači se lahko po obrobni črti. Če se tujega ozemlja dotakne z roko, izgubi pravico do kraje zemlje. Če s palčko ne zadene tistega, ki je cilj, mu ne sme krasti zemlje. V tem primeru mu nezadeti sovražnik lahko odreže kos njegove zemlje. Igro nadaljuje tisti, ki mu je bila palčka namenjena (tudi če ga ni zadela). Igra traja, dokler ni vsa zemlja pokradena. Zmaga tisti, ki nakrade največ zemlje.

Opomba: Težava pri igranju igre danes se pojavi pri iskanju primerne prostora, saj je večina površin asfaltiranih in je zarisovanje polj nemogoče.

SKRIVANJE

To je bila zelo priljubljena igra, ki so jo poznali po vseh vaseh. En otrok je mižal in pri tem štel do deset. Medtem so se drugi otroci skrili. Ko so se otroci skrili, je otrok, ki je štel, zaklical: »Grem in 3m okoli mene ne velja!« Naslednji je mižal tisti, ki so ga odkrili prvega.

S KOTA V KOT

Za igro mora biti pet igralcev. Štirje so se postavili na vogale hiš, peti pa je bil na sredini. Medtem ko so štirje tekali od enega do drugega vogala, je moral sredinski igralec priteči do enega vogala. Če je prišel na vogal, je moral loviti tisti, ki je ostal brez njega.

Igra je različica današnje otroške igre Ptički brez gnezda.

RISTANC (TEDEN, BABA, RIS, KOLONA, SKAKLCA, POLŽ)

Je igra za dva ali več igralcev. Prvi igralec vrže kamenček, palčko v prvo polje. V to polje s kamenčkom ni smel stopiti, zato skače po eni nogi do konca polj in nazaj, se obrne in ko pride do polja s kamenčkom, le-tega pobere in se vrne na izhodišče. Potem vrže kamenček v drugo polje in igro ponovi. Če pade kamenček na črto oz. zgreši naslednje polje, igro nadaljuje soigralec. V igro se ponovno vključi, ko pride na vrsto in nadaljuje tam, kjer je končal pri prejšnjem krogu. Zmaga tisti, ki prvi preskoči vsa polja.

LEŠNIK V JAMCO

Najprej so nabrali lešnike. Potem so naredili jamce – kotanje. Sedli so okrog jamce, vsak je dal vanjo po en lešnik. Z drugim lešnikom (bolj debelim) pa so ciljali po vrsti v jamco. Če je igralec lešnike zadel in so zleteli ven, so bili tisti lešniki njegovi, v nasprotnem primeru je moral dati še svojega v jamico.

PLUOŠE (ŠKRLE)

Toliko, kolikor jih je bilo, toliko škril so postavili v vrsto. Nato so se postavili na razdaljo od 3 do 4 metrov in jih po vrsti z večjo pluošo zbijali. Vsak je vrgel po enkrat. Zmagal je tisti, ki je po metanju še imel pluošo pokonci.

KOZO ZBIJAT

Igralci so na sredino igrišča postavili večji in na vrh manjši kamen. To je bila koza. Meter okoli nje je bil pastirjev prostor. Pastirja so določili z izštevanke. Na razdalji 5 metrov so za črto stali ostali igralci in z manjšimi kamni zbijali kozo. Če se je igralcu posrečilo zbiti kozo, jo je moral pastir takoj popraviti in kamen je ostal na tleh. Če igralec ni zadel, je moral kamen dobit nazaj, kar pa ni bilo lahko, saj je pastir stražil prostor in igralcu preprečil, da bi pobral svoj kamen. Ko se je igralec dotaknil kamna, je bil varen pred pastirjem, vendar toliko časa, dokler je kamen ležal na tleh. Takoj ko ga je prijel, je stekel proti črti, da ga pastir ni ulovil. Če je igralec videl, da ne bo uspel uiti, se je moral skloniti in s kamnom dotakniti tal – to je bila zaščita.

ŠKROVANJE – KOZA KLAMF

Igro so igrali bolj fantje, največkrat po dva naenkrat. Igrali so se jo na paši, pa tudi na dvorišču. S palico so na tla narisali dve črti. Na eni so stali, druge pa niso smeli prekoračiti. Deset korakov naprej so naredili kupčke iz kamenčkov, kolikor so mogli visoko. Stali so deset korakov daleč. Stopili so lahko dva koraka naprej in škrlo vrgli naravnost, da se je podrl kupček. Vsak je zbijal s svojo škrlo, ki so jo skrili – to je bilo glavno orodje. Zmagal je tisti, ki je prej podrl kupček.

PASTIRSKA IGRA – ZAKLADI

To igro so se igrali na travniku. Glavna je bila spretnost. Narisali so črto in približno 5 –10 metrov od nje na vsaki strani en krog s premerom 3 metre. V kroge so položili zaklade – po pet palčk ali orehov. V vsaki skupini je bilo od štiri do pet igralcev. Iz vsake se je eden postavil k črti. Eden od teh dveh je bil čuvaj, drugi pa je skušal ukrasti zaklad. Ostali so čakali za krogom. Nasprotnik je skušal čuvaja premotiti, da je stekel čez črto v njegov krog po zaklad. Čuvaj ga je lahko ulovil, dokler ta ni pritekel do kroga. Tu si je lahko nasprotnik odpočil ali pa kar pobral zaklad, z njim stekel v krog in ga tam odložil. V tem primeru je bil on še vedno čuvaj, vlogo nasprotnika pa je prevzel naslednji igralec iz nasprotne skupine. Če se ga je čuvaj dotaknil, je bil nasprotnik fuč in je moral iti iz igre. Nadaljeval je drugi, ki je čakal za krogom. Ta pa je postal čuvaj. Zmagala je skupina, ki je imela v svojem krogu več zakladov.

BARVICE

V igri so igrali »kupec, prodajalec in barvice«. Barvice so si izmislile svojo barvo. Ko je prišel kupec k prodajalcu, ga/jo je vprašal ali ima tako barvo (npr. rumena). Če je med barvicami bila ta barva, je prodajalec rekel: »Ja!« Ko je dejal: »Barvo dobite, če barvico ulovite!« je ta barvica vstala in tekla en krog okoli barvic, ki so bile v krogu, kupec pa jo je moral uloviti. Če jo kupec ni ulovil, se je igra začela od začetka.

4.3.2. Program organizacije dneva dejavnosti – “Kamen na kamen – palača”

Da bi si obiskovalci lažje predstavljali, kakšno je bilo življenje na Krasu in kakšne so značilnosti kraške pokrajine, smo za izvedbo turistične naloge in umestitev turističnega izdelka izbrali pešpot okoli vasi Volčji Grad, ki se lahko pohvali s številnimi kraškimi pojavi ter bogato arhitekturno in zgodovinsko dediščino.

Doživetje – dan dejavnosti – smo poimenovali »Kamen na kamen – palača«, saj na njej pohodnik spozna naravne in kulturne posebnosti tega okolja.

Vas Volčji Grad je od Komna oddaljena le 2.5 km, od Štanjela 11 km, Nabrežine 14 km, Sežane 20 km, Nove Gorice 26 km, Trsta 31 km, Postojne 52 km, Portoroža 83 km, Ljubljane 102, Benetk170 km, Dunaja 473 km in Münchna 508 km.

Na pešpoti lahko vidimo cerkve, pile, »japenco« (jamo za gašenje apna), Debelo grižo (halštatsko gradišče), ostanek kamnoloma, pastirsko hiško, suhe zidove z »vrzelami« (vhodi na parcele), kraško brezno (»bezen«), dolino »Globočnjak«, kaverne, kale, obzidano vrtačo...

V to pokrajino smo umestili stare otroške igre in jim tako povrnili življenje. Na učni krožni poti, dolgi približno 6 km, smo postavili postaje, kjer otroci, vodiči, opišejo in predstavijo potek igre obiskovalcem. Igro se nato vsi skupaj igrajo, upoštevajo pravila in se ob njej zabavajo.

Za zahtevnejše obiskovalce se lahko organizira daljša tura oz. kolesarjenje, tako, da lahko obiskovalci pot nadaljujejo iz Volčjega Grada proti Gorjanskemu, zavijejo čez približno 1 km na desno in nadaljujejo pot do magistralne ceste Gorjansko – Komen, jo prečkajo in nadaljujejo do vasi Preserje, povzpnejo se skozi vinograde do vasi Sveto, kjer si ogledajo ostanke 1. svetovne vojne ter se do šole – na start, vračajo po gozdu Draga.

Cena

Okvirna cena organiziranega vodenega dneva dejavnosti z ogledom cerkve Marije Obršljanske in ogleda vasi z zanimivimi kraškimi detajli, igrami ter nakupom zgoščenke bi znašala 4 €. Sama organizacija vodenega ogleda pešpoti z igrami brez zgoščenke pa 2 €.

4.3.2.1 Prihod udeležencev

Organizatorji in udeleženci/gostje se zberejo pred centralno šolo v Komnu, kjer sledi predstavitev in razlaga poteka dneva dejavnosti. Oblikujemo kolono ter prečkamo cesto in krenemo proti vasi Divči.

4.3.2.2 Cerkev Marije Device pri Obršljanu

Ko vas zapustimo se po levi strani vinogradov, ki so v lasti Vinakrasa Sežana, podamo na pot do, po domače, »cerkve Marije Obršljanske« (uradno cerkev Marije Device pri Obršljanu).



Slika 5: Cerkev Marije Obršljanske med Komnom in Tomačevico

Obiskovalci si lahko staro romarsko cerkev Marijinega vnebovzetja ogledajo in občudujejo freske Marijinega vnebovzetja in kronanja v prezbiteriju. Legenda pravi, da se je pastirju na tem mestu prikazala Marija z detetom Jezusom.

1. aktivnost: Ristanec

Otroke, željne igre, razdelimo v več skupin. Na asfaltna tla smo pred cerkvijo narisali več različic ristanca (tedna, skakalc). Otroci – vodiči – razložijo potek in pravila igre, nato se igra prične. Tu se obiskovalci zadržijo približno 20 minut. Imajo možnost prehajanje iz igre v igro glede na svoje želje. Če ni interesa za igro, se pot nadaljuje prej.

Po robu vinogradov, ki so najlepši v jesenskem času, ko je listje vinske trte obarvano v različnih odtenkih, nas pot pripelje do ceste Komen – Dutovlje. Le-to prečkamo ter se po obrobju travnika in po poljski poti sprehodimo do kala v Komnu, kjer se nahaja trgovina Vinakrasa. Pot nadaljujemo po pločniku (približno 400m) mimo Občinskega smetišča ter čistilne naprave in spet stopimo v svet narave in kraške gmajne.



Slika 6: Čistilna naprava

Hoja med suhozidi in kraškim gozdom nas po 500 m pripelje do točke, kjer pred seboj zagledamo volčjegrajsko Debelo Grižo.

4.3.2.3 *Debela Griža*

Domačini obzidju iz kamnja rečejo Debela Griža, saj »griža« v domačem narečju pomeni kup kamnja. Območju, kjer gradišče leži, pa pravijo Ozidje.

Kamniti nasip je zložen v enojno in na treh mestih, na obeh vloh, v dvojno obzidje z zunanjim obsegom približno 850 m ter notranjim obsegom 680 m. Skupno je obzidja 1100 metrov. Glede na naravne danosti ter oblikovanost terena je zid visok od 2 do 7 m, predvideva se, da je bil v času naselitve še višji. Današnje ruševine segajo od 5 do 15 m v širino.

Griža je ostanek mogočnega utrjenega obroča iz obdobja bronaste in železne dobe. Varoval je naselbino znotraj njega ali pa nudil zatočišče tedanjim prebivalcem le v primeru napadov.



Slika 7: *Debela griža*



Slika 8: *Označba za Debelo grižo*

V nadaljevanju hoje se nam odpre pogled na Volčji Grad. Ob poti vidimo na levi »japnca«. To je jama, ki so jo uporabljali za gašenje apna.

Tukaj nas pričaka predstavnik Turističnega društva Debela griža, ki nam predstavi zanimivosti v vasi.



Slika 9: *Japnca (obzidana luknja za gašenje in shranjevanje apna)*

4.3.2.3 Volčji Grad - vas

Pot nadaljujemo po ozkih ulicah, gasah, majhne kraške vasi Volčji Grad. Volčji Grad oz. Volcigrad je bil prvič omenjen leta 1337, šteje pa približno 100 prebivalcev.

Vas je razdeljena na dve enoti: na večjo (center vasi) in manjšo (Brith).

Skoraj vse domačije imajo ohranjene kamnite kalone – vhodne portone, narejene v 19. stoletju.



Slika 10: Kamnita kolona – Volčji Grad 54



Slika 11: Kraški portal



Slika 12: Kržada sredi vasi

V središču vasi, ki se imenuje na Kržadi, se nahaja večja ploščad, kot nekakšen trg, ki je namenjen skupnemu druženju in raznim prireditvam.

2. aktivnost: Barvice

3. aktivnost: Rajalne igre – Bela, bela lilija; Rdeči tulipan, Rdeče češnje rada jem.

Otroci – vodiči – razložijo potek in pravila igre, nato se igre pričnejo. Tu se obiskovalci zadržijo približno 20 minut. Imajo možnost prehajanja iz igre v igro glede na svoje želje.

Če ni interesa za igro, se pot nadaljuje prej.

V vasi lahko ob poti, na desni, vidimo kal. Nekoč pomemben za napajanje živine, zalivanje, danes dom za žabe.



Slika 13: Kal sredi vasi Volčji Grad

Pot nas nato skozi vas popelje do vaške cerkve.

4.3.2.3 Cerkev sv. Janeza Krstnika

Prvotno podobo je cerkev dobila 1429 leta, današnjo podobo pa je cerkvi dala pozidava leta 1903.

Zvonik (»ter«, »turn« za domačine), ki stoji ločeno od cerkve in je bil zgrajen leta 1807, se ponaša z izvirnimi kamnoseškimi mojstrovinami, »šivanim« robom, baročno oblikovanim nadstreškom in sklepnimi kamni, okrašenimi s človeškimi glavami, vse pa pokriva kamnita rebrasta kupola.

Obiskovalci si lahko notranjost cerkve ogledajo.



Slika 14: Cerkev Sv. Janeza Krstnika



Slika 15: Stebri ob cerkvi

4. aktivnost: Škrovanje / balinčkanje

5. aktivnost: Zemljo krast

Otroci – vodiči – razložijo potek in pravila igre in igre se pričnejo.

Tu se obiskovalci zadržijo približno 30 minut. Imajo možnost prehajanja iz igre v igro glede na svoje želje.

Če ni interesa za igro, se pot nadaljuje prej.



Slika 16: Britof (prostor pred cerkvijo)

Pred nadaljevanjem poti poskrbimo za okrepčilo iz nahrbtnika.

Pot od tu nadaljujemo proti vasi Gorjansko. Po približno 1 km hoje po kraški pokrajini – ob gmajnah in suhih zidovih, ki se raztezajo na obeh straneh pešpoti, lahko oko obiskovalcev uzre pozidane krpice kraških vrtač.

Na levi strani lahko pozorni opazovalci opazijo tablo, ki označuje mesto, kjer se jama začenja z breznom - bezen. Nevaren vhod so zaprli z velikimi skalami.



Slika 17: Vhod v jamo – globina 30 m

4.3.2.4 Suhizidovi

Suhozid, kot ena najbolj znanih identitet kulturne krajine Krasa, je najstarejša znana konstrukcija, kjer je kamen uporabljen brez veziva v svoji osnovni obliki.

Kamen je glavni naravni material na Krasu. Ker je bilo pomanjkanje prsti, ki bi prekrila površinsko kamenje, eden od glavnih omejitvenih dejavnikov za obstoj človeka, so se nekdanji prebivalci Krasa tem skopim naravnim pogojem prilagodili tako, da so v okolici naselij očistili, otrebili kamenje iz zemlje. Pobrano kamenje so polagali na griže, v zidove. Suhi zidovi so označevali meje, varovali pred živino, divjadjo, plenilci, ognjem, burjo in sušo.



Slika 18: Suhi zidovi ob pešpoti

6. aktivnost : Pluoše

7. aktivnost : Pastirska igra – zakladi

Otroci – vodiči – razložijo potek in pravila igre in igre se pričnejo..

Tu se obiskovalci zadržijo približno 20 minut. Imajo možnost prehajanja iz igre v igro glede na svoje želje.

Če ni interesa za igro, se pot nadaljuje prej.

Pot nadaljujemo in le-ta nas po približno 1200 m pripelje do kala in po nekaj več kot 300 m asfaltne poti prispemo na startno mesto, pred šolo.

4.3.2.5 Zaključek krožne poti

Tu dan dejavnosti po približno 6 km hoje in okvirno 5 urah druženja (odvisno od zavzetosti, zainteresiranosti obiskovalcev za igre) zaključimo in se od gostov poslovimo.

4.4 PREDSTAVITEV PLANA IZVEDBE PREDSTAVLJENE IDEJE – TRŽENJE

Naš turistični izdelek nima svoje vrednosti, če z delom zaključimo s predstavitvijo na turistični tržnici. Zato smo se odločili, da bomo v projekt vključili širši krog ljudi.

Predstavili ga bomo:

- ob dnevu šole, saj se letos kot nalašč navezuje na izbrano šolsko temo Iz tradicije v prihodnost, in jo nadgradili z izdelavo pastirske hiške ob šoli ali na krožni poti ter z izvedbo kamnoseške delavnice ob šoli,
- ponudili jo bomo TIC – u v Štanjelu kot predstavitveni material za Kras,
- vaški skupnosti Volčji Grad,
- Občini Komen.

Uporaben bo kot popestritev številnih pešpoti v občini in navsezadnje tudi šoli oz. drugim šolam kot učni pripomoček, saj je prilagodljiv in prenosljiv skorajda na vsako pohodniško pot oz. primeren za organizacijo dneva dejavnosti.

Za oglaševanje turističnega proizvoda v celoti bi v goste povabili sosednje šole (braniško, dutovsko, sežansko, divaško ...), kjer bi skupaj realizirali različne dneve dejavnosti in poskrbeli ne samo za druženje, sklepanje novih prijateljskih vezi, izmenjavo dobrih učnih praks med šolami, ampak tudi za izmenjavo didaktičnega materiala – v našem konkretnem primeru – zgoščenke z otroškimi igrami.

Zgibanka

Na šole, ki jih bomo povabili v izmenjavo gostovanj, nameravamo poslati zgibanko z našo ponudbo za organizacijo dneva dejavnosti – pohoda »Kamen na kamen – palača«. Zgibanka bo na voljo tudi obiskovalcem turistične tržnice v Kopru, v mesecu aprilu 2014.

5 NAČRT PREDSTAVITVE NA TURISTIČNI TRŽNICI

5.1 OKVIRNA VSEBINA IN STRUKTURA PREDSTAVITVE TURISTIČNEGA PROIZVODA

Na turistični tržnici v Kopru bomo lahko predstavili samo delček našega turističnega proizvoda, kajti izbrane dejavnosti - igre so vezane na športni dan.

Pohodniško pot z otroškimi igrami bo predstavljalo 4-5 otrok, ostali 4 bodo prikazali konkretno igro, ki bo organizirana na poti. Ostali otroci, ki obiskujejo raziskovalne delavnice, se bodo tržnice udeležili kot spremljevalci.

5.1.2 Stojnica

Na naši stojnici bo na voljo zgibanka o naši turistični ponudbi Kamen na kamen - palača. Na ogled bodo zgoščenka s posnetki otroških iger, delavnica obdelave kamna ter kamnoseški izdelki gospoda Jerneja Bortolata. Stojnico bomo skušali oblikovati kot del kraške pokrajine s suhozidi in skromno gmajno. Z glasbeno spremljavo (pastirska piščalka) bomo našo stojnico še popestrili.

5.1.3 Projekcija zgoščenke z otroškimi igrami

Na prenosnem računalniku se bodo med turistično tržnico predvajali posnetki otroških iger z navodili ter samo konkretno izvedbo.

5.1.4 Reklamni material

Obiskovalci si bodo na stojnici lahko vzeli zgibanko, ki v grobem predstavlja nekaj atraktivnih točk naše krožne poti, organizirane v okviru dneva dejavnosti.

5.1.5 Nagradna igra – srečelov

Obiskovalci bodo lahko iz kamnite skledе izvlekli srečko in če bo le ta polna, bodo nagrajeni z zgoščenko. Obiskovalce Mercator centra bomo skušali privabiti k naši stojnici tudi s srečkami, ki jih bodo otroci delili po nakupovalnem centru iz košarice.

5.1.6 Pogostitev

Obiskovalci se bodo lahko pri naši stojnici pogostili s skromno kruhovo pogačo, ki jo bomo spekli in še toplo postregli na stojnici. Nekoč je bila to hrana otrok na paši namesto kruha, danes je specialiteta.

6 ZAKLJUČEK

Pri izdelavi naše turistične naloge smo se držali načela, da je v življenju otroški smeh, ki spremlja igro, največje zadovoljstvo.

Nekatere otroške igre iz preteklosti so bile take, na katere ne bomo nikoli pozabili, ampak jih bomo prihranili še za naslednje generacije. Bile so odvisne od vasi, gmajne ali materiala, ki jim je bil na razpolago. Kraševci smo na naš, trd kamen, ponosni, kot smo ponosni na svojo arhitekturno in zgodovinsko dediščino.

Zaradi oblikovanja naloge na temo igre, smo zlasti na podružnični šoli, člani raziskovalnih delavnic preživeli kar precej uric skupaj. Zanimivo pa je bilo dejstvo, da se je število članov iz tedna v teden zaradi zanimanja za nalogo povečevalo. Vsak je skušal po svojih najboljših močeh sam in v sodelovanju z učenci sosednjega razreda oblikovati najboljšo ponudbo, najzanimivejšo zgibanko.

Sicer je naša ponudba v osnovi zasnovana za osnovne šole, bi jo pa lahko razširili kot ponudbo za druženje ljudi različnih starostnih obdobj. Kot tako jo nameravamo realizirati v mesecu maju, v soboto, 17. maja 2014.

7 LITERATURA IN VIRI

- Kunaver, D., Lipovšek, B. (2006). *Ali je kaj trden most*. Ljubljana: Mladinska knjiga.
- Pahor, J. (2001). *Igre, izštevank in igrače v Istri*. Dekani: Osnovna šola.
- Štrukelj, M. (2005). *Kamenčki: pesmice, igrice in pravce s Krasa*. Koper: Libris.
- Apnenica. www.dole.si/apnenica.html. Pridobljeno s svetovnega spleta 8.1.2014.
- Volčji Grad – pot kamna. http://www.hostelkras.com/index.php?option=com_content&view=article&id=22:volji-grad-pot-kamna&catid=7:kam-pri-nas&Itemid=16&lang=sl. Pridobljeno s svetovnega spleta 8.1.2014.
- Pot kamna. http://www.kam.si/slovenske_pespoti/pot_kamna.html. Pridobljeno s svetovnega spleta 8.1.2014.
- Volčji Grad. <http://www.volcijgrad.com/wp-content/uploads/2012/10/Zgibanka-Volcji-Grad.pdf>. Pridobljeno s svetovnega spleta 8.1.2014.
- Pogovor s kamnosekom Jernejem Bortolatom, 8.1.2014
- Pogovor na TIC-u Štanjel, 15.1.2014

8 PRILOGE

8.1 PRILOGA 1 - ANKETNI VPRAŠALNIK

ANKETA : IGRE V PRETEKLOSTI

<p>1. Kje ste se najpogosteje igrali?</p> <p>a) zunaj, pred hišo b) v hiši c) po vasi d) na travniku e) drugo : _____</p>	<p>7. Na kakšen način ste določili začetek igre?</p> <p>a) z izštevanko b) s prostovoljci c) drugo : _____</p>
<p>2. Katere od naštetih otroških iger poznate ?</p> <p>a) škrove (igra s ploščatimi kamni) b) zemljo kras s palico rezati teren soigralcem na okroglem ozemlju) c) teden (skakalca) d) loučkanje (metanje kamenčkov v zrak in lovljenje le-teh med pobiranjem tistih na tleh) e) skrivalnice f) nobeno</p>	<p>8. Ali poznate kakšno izmed naštetih iger ?</p> <p>a) barvice b) telefon c) slepe miši d) kraljica pod gorami e) gnilo jajce f) ne, nobene</p>
<p>3. Ali pri vaših vnukih opazate, da bi se igrali te igre?</p> <p>a) da b) ne</p>	<p>9. Katere igrače se najbolj spominjate iz svojega otroštva?</p> <p>_____</p>
<p>4. Ali so se dekleta igrala skupaj s fanti?</p> <p>a) da b) ne c) včasih</p>	<p>10. Ali je čas za igro sledil pomoči na kmetiji, ali je bil neomejen?</p> <p>a) neomejen čas za igro b) omejen – po opravih c) drugo : _____</p>
<p>5. Katere igre so veljale za bolj »fantovske« igre?</p> <p>_____</p>	<p>11. Katere igre so bile bolj "dekliške"?</p> <p>_____</p>
<p>6. Ali so med igrami prevladovala igre lovljenja?</p> <p>a) da b) ne</p>	<p>12. Kako ste določili pravila igre?</p> <p>a) pred igro b) veljala vedno ista c) drugo: _____</p>
<p>13. Opišite še kakšno igro, ki so se jo igrali, in ki ni navedena v anketi (potek, pravila...)</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p>	

8.2 PRILOGA 2 - ZGIBANKA

Dolžina poti z vmesnimi aktivnostmi: 6 km

Pot je primerna za vse starostne skupine, čas hoje pa odvisen od aktivnega sodelovanja pri igrah in iskrice radovednosti naših obiskovalcev.

Otroška igra
ZEMLJO KRAST

Najprej narišemo majhen krog – zemljo. Ko je zemlja narisana, jo razdelimo na toliko delov, kot je igralcev. Vsak si izbere svoje polje oz. državo. Za igro potrebujemo še manjšo palčko, ki jo eden postavi v sredino in spusti. Tisti, ki mu je palčka padla v njegovo državo, jo pobere in igra prične. Vrže jo na polje, ki predstavlja imenovano državo. Lastnik te države mora čim prej stopiti z nogo na palčko, ostali pa morajo zbežati čim dlje od zemlje. Ko stopi na palčko, zakliče: »Stoj!« Vsi morajo obstati. Ta, ki ima sedaj palčko, jo pobere in gre po črti – robu zemlje – čim bližje kateremu koli soigralcu in vanj vrže palčko. Če ga zadene, mu lahko ukrade zemljo. Ukrade je lahko toliko, kolikor jo lahko zariše, ne da bi stopil v tuje ozemlje. Razkorači se lahko po obrobni črti. Če se tujeja ozemlja dotakne z roko, izgubi pravico do kraje zemlje. Če s palčko ne zadene tistega, ki je cilj, mu ne sme krasti zemlje. V tem primeru mu ne zadeti lahko odreže kos njegove zemlje. Igra nadaljuje tisti, ki mu je bila palčka namenjena (tudi če ga ni zadela). Igra traja, dokler ni vsa zemlja pokradena. Zmaga tisti, ki nakrade največ zemlje.

Raziskovalna delavnica OŠ Komen - POŠ Stanjel,

Kamen

na

kamen,

palača.

<p>KAMEN NA KAMEN, PALAČA...</p> <p><i>je urejena krožna pot, od šole v Komnu, skozi majhno kraško vas Divčji med vinogradi do cerkve »Marije Obršljanske«.</i></p> <p><i>Pot se nato nadaljuje mimo kala, do vasi Volčji Grad ter po njeni okolici, kjer boste lahko med postajami, kjer bodo organizirane otroške igre (škrove, zemljo kragt, loučkanje, pesne igre), občudovali:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ naravne, kulturne in arhitekturne posebnosti malih kraških vasi, ter občudovali delo pridnih kraških kamnosekov, ki se zrcalijo na portalih hiš, cerkvah... <div style="text-align: center;"> <p style="font-size: x-small;">Cerkva na Volčjem Gradu</p> </div>	<ul style="list-style-type: none"> ❖ pile (stebrastra znamenja), ❖ »jap'nco (jamo za gašenje apna), <div style="text-align: center;"> </div> <ul style="list-style-type: none"> ❖ kraško brezno (»bezen«), ❖ kaverne, ❖ kale, <div style="text-align: center;"> </div>	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Debelo grižo (halštatsko gradišče), <div style="text-align: center;"> </div> <ul style="list-style-type: none"> ❖ ostanek kamnoloma (jave), ❖ pastirsko hiško, ❖ suhe zidove z »vrzelami« (vhodi na parcele)... <div style="text-align: center;"> </div>
--	---	---