

UNIVERZA V LJUBLJANI
FAKULTETA ZA ŠPORT

DIPLOMSKO DELO

LUKA ČALET

Ljubljana, 2014

UNIVERZA V LJUBLJANI
FAKULTETA ZA ŠPORT
Specialna športna vzgoja
Gornišтво z aktivnostmi v naravi

**DRUŽABNE IGRE KOT SREDSTVO ZA POPESTRITEV
ŠPORTNE DEJAVNOSTI**

DIPLOMSKO DELO

MENTOR

prof. dr. Stojan Burnik

SOMENTOR

izr. prof. dr. Maja Pori

RECENZENT

doc. dr. Blaž Jereb

Avtor dela
LUKA ČALETA

Ljubljana, 2014

ZAHVALA

Zahvalil bi se svojemu mentorju prof. dr. Stojanu Burniku za njegovo potrpljenje, pomoč in vero v to, da bom končal študij. Hvala somentorici prof. dr. Maji Pori za idejo o temi, ki je nastala že v 2. letniku študija na taboru v Tolminu, in za vso ostalo podporo tekom nastanka tega diplomskega dela. Hvala tudi vsem profesorjem, ki sem jih srečal med študijem in so pripomogli k moji študijski rasti.

Hvala vsem sošolcem in sošolkam za vsa nepozabna doživetja v letih študija, ki mi bodo ostala večno v spominu.

Iskreno se zahvaljujem tudi svoji družini za podporo vsa ta leta šolanja, za spodbudo, tudi ko ni potekalo vse v najlepšem redu, in ker niso izgubili upanja vame. In ne nazadnje hvala Kristini, brez katere vse skupaj ne bi imelo nobenega smisla.

PREDGOVOR

Ko sem sam začel osvajati čudovit svet trikov, sem začel prav tam, kjer se vas večina nahaja, na začetku. Moje predznanje je bilo mešanje s prelaganjem in čez roko, ki sem se ga naučil preko igranja različnih iger s kartami: Črni Peter, Lažnivec, Vojna, Remi, Tarok, Šnopc, Preferans, Poker itd. Dedek je bil prvi, ki mi je kot majhnemu dečku pokazal trik. Po nešteto prikazih in mojemu vsakokratnemu navdušenju se me je enkrat le usmilil in mi razkril skrivnost. Za to sem potreboval več mesecev taktičnega in neprestanega prepričevanja in vztrajnega moledovanja. Ko sem končno izvedel ozadje trika, se je seveda vsa čarovnija in iluzija v hipu razblinila. Že takrat sem bil začuden, kako sem lahko vsakič znova 'padel' na en in isti trik.

Nato sem pred dobrimi desetimi leti kot prostovoljec v Mladinskem središču Vič ponovno doživel naval navdušenja in presenečenja, ki ga občutiš, ko vidiš nov trik. Tamkajšnji varovanec mi je pokazal precej preprost trik, a nikakor nisem mogel ugotoviti, kako je našel mojo karto. Večkrat jih je premešal in preložil, a vseeno na koncu s ponosom visoko v zrak vzdignil karto, ki sem jo izbral. Kar mi pa ni dalo spati pa, je bilo dejstvo, da pravzaprav sploh ni bil kaj prida dober pri temu. Karte so mu napol padale iz rok, da jih je mogel večkrat pobrati. Ko je izvajal trik, se mu je govor večkrat zataknil, a mene je vseeno z lahkoto pretental. Ta čarovnija me je tako prevzela, da me od takrat naprej komplet kart spremlja vsepovsod. Že mnogokrat mi je prišel prav pri zabavanju in sproščanju otrok kot tudi množic odraslih ljudi. Tako sem nekaj časa še v srednji šoli in tudi na fakulteti tudi sam čaral sošolcem in prijateljem.

Ključne besede: triki s kartami, družabne igre, šola v naravi, sprostitve, otrok.

DRUŽABNE IGRE KOT SREDSTVO POPESTRITVE ŠPORTNE DEJAVNOSTI: PRIMER TRIKOV S KARTAMI

Luka Čaleta

Univerza v Ljubljani, Fakulteta za šport, 2014

Specialna športna vzgoja – Gornišstvo z aktivnostmi v naravi

Število strani: 57 Število slik: 57 Število virov: 36

POVZETEK

V sodobnem vsakdanu tako drvimo, da nimamo časa eden za drugega. Še otroci se skoraj ne utegnejo več igrati. Igra ni nekaj otročjega in ni beg pred obveznostmi. Je le možnost za sprostitve, da bomo potem lažje prenašali težo vsakdanjih bremen. V diplomski nalogi predstavimo, zakaj je vključevanje družabnih iger pri športnih dejavnostih in tudi nasploh v življenju, v kateremkoli obdobju našega življenja, pomembno. To bomo naredili z uporabo deskriptivne metode. Naloga temelji na predstavitvi pojma igra ter vključevanju le-te v športne dejavnosti otrok. Predstavljena sta primer šole v naravi in športnih dni. Ravno v takih trenutkih se lahko pedagogi najbolje in najlažje približajo otrokom in jih pritegnejo v čudovit svet družabnih iger. Iz lastnih izkušenj vidimo, da kjerkoli otrokom prikažemo trik s kartami, so vsi v večini izredno navdušeni in so si osebe zapomnili ravno po tem. Šola pa dandanes zahteva od učiteljev, da so v 'koraku s časom', da otroku ponudijo različne aktualne, zanimive, nove vsebine, ki jih je v današnjem divjem svetu vedno bolj težko prevzeti. Triki s kartami so eden od bolj zanimivih načinov kako ravno to doseči. V nalogi opisujemo tudi pomembne funkcije družabnih iger (motivacija, zabava, sprostitve itd.), tako za otroke kot za odrasle osebe. Predstavljenih je sedem trikov s kartami, spretnosti (držanje kart, mešanje, dvojni dvig, pahljačo itd.) in ključne elemente dobre predstave (zgodba, misterij, priprave, vaja itd.). S tem bo bralcem diplome omogočeno, da se tudi sami lahko navdušijo in naučijo teh trikov.

Key words: card tricks, board games, field trip, relaxation, children

SOCIAL GAMES AS A MEANS TO ENRICH SPORT ACTIVITIES: CARD TRICKS EXAMPLE

Luka Čaleta

University of Ljubljana, Faculty of Sports, 2014

Special physical education – Mountaineering with activities in the nature

Number of pages: 57 Number of pictures: 57 Number of sources: 36

ABSTRACT

In this modern world we live in we are always in a rush so in the end we don't even have time for each other. Even children barely get to play anymore. Games are not a childish thing and they are not a run from obligations. They are only an opportunity for relaxation, so we can bare the everyday burden more easily. In this paper we are presenting why it is important to involve games into sport activities and in general everyday life and in every era of our lives. We will do this by using a descriptive method. The paper is based on the presentation of games in connection to sport activities of children. Two examples are presented: school camps and school field trips. In that particular occasion's teachers can best approach their students and draw them into the wonderful world of game playing. From our own experience we can say that wherever we show tricks to children they are really impressed and that is exactly why they pay attention to the person presenting and also remember that person. Teachers must now days be up to date with offering interesting, modern and new ways of teaching and attracting their students' attention. Card tricks are one of the ways to get children cooperating with you. In this assignment important functions of games (motivation, fun, relaxation, etc.), for children as well as adults are presented. The assignment also introduces the presentation of seven card tricks and also skills (card holding, shuffling, double lift, etc.) and the key elements of a good performance (the story, the mystery, preparations practice, etc.). With this our intention is to enable the readers of this paper and all interested to get inspired with card tricks and also to try to use them themselves.

KAZALO VSEBINE

1 UVOD	11
2 METODE DELA	13
3 DRUŽABNE IGRE KOT POPESTRITEV ŠPORTNE DEJAVNOSTI	14
3.1 IGRA	14
3.2 DRUŽABNE IGRE V ŠOLSKEM SISTEMU	16
3.2.1 ŠOLA V NARAVI	18
3.2.1.1 CILJI PROGRAMA ŠOLA V NARAVI	20
3.2.2 ŠPORTNI DAN	20
3.2.3 VLOGA PEDAGOGA	21
4 FUNKCIJE DRUŽABNIH IGER IN TRIKOV S KARTAMI	24
4.1 INTERAKCIJA	24
4.2 MOTIVACIJA	25
4.3 SPROSTITEV	26
4.4 USTVARJALNOST	27
4.5 UČENJE	29
4.6 TERAPEVTSKI POMEN – PROJECT MAGIC	30
5 TRIKI S KARTAMI	32
5.1 TEHNIKA PREDSTAVITVE TRIKOV S KARTAMI	32
5.1.1 VAJA	32
5.1.2 PREDSTAVA	33
5.1.3 SKRIVNOST	34
5.2 PRIJEMI PRI TRIKIH S KARTAMI (SPRETNOSTI)	35
5.2.1 MEHANIČNI PRIJEM	35
5.2.2 BIDDLE PRIJEM	36
5.2.3 BIDDLE ŠTETJE	36
5.2.4 MEŠANJE ČEZ ROKO	37
5.2.5 NADZIRANJE ZGORNJE KARTE Z MEŠANJEM ČEZ ROKO	38
5.2.6 RAZMIK	39
5.2.7 DVOJNI, TROJNI DVIG	40
5.2.8 ZAMIK SPODNJE KARTE	41
5.2.9 MENJAVA KARTE Z ZDRSOM	42
5.2.10 KARTA V DLANI	43
5.2.11 PAHLJAČA	44
5.2.12 SCARNEJEV PREVZDIG	45
5.3 TRIKI S KARTAMI	46
5.3.1 MOJ PRVI TRIK	46
5.3.2 ČUDEŽNA NAPOVED	46
5.3.3 BIDDEL	48
5.3.4 TWO CARD MONTE	48
5.3.5 AMBITIOUS CARD	50
5.3.6 ALI SI ČAROVNIK?	51
5.3.7 ŠTIRI ENAKE	52
6 SKLEP	54
7 LITERATURA IN VIRI	56
8 PRILOGE	59

KAZALO SLIK

<i>Slika 1.</i> Mehanični prijem (osebni arhiv).	36
<i>Slika 2.</i> Biddle prijem pogled zgoraj (osebni arhiv).	36
<i>Slika 3.</i> Biddle prijem pogled spodaj (osebni arhiv).	36
<i>Slika 4.</i> Biddle štetje korak (osebni arhiv).	37
<i>Slika 5.</i> Biddle štetje korak 2 (osebni arhiv).	37
<i>Slika 6.</i> Biddle štetje korak 3 (osebni arhiv).	37
<i>Slika 7.</i> Biddle štetje korak 4 (osebni arhiv).	37
<i>Slika 8.</i> Biddle štetje korak 5 (osebni arhiv).	37
<i>Slika 9.</i> Mešanje čez roko korak 1 (osebni arhiv).	38
<i>Slika 10.</i> Mešanje čez roko korak 2 (osebni arhiv).	38
<i>Slika 11.</i> Mešanje čez roko korak 2 pogled spredaj (osebni arhiv).	38
<i>Slika 12.</i> Mešanje čez roko korak 3 (osebni arhiv).	38
<i>Slika 13.</i> Mešanje čez roko korak 4 (osebni arhiv).	38
<i>Slika 14.</i> Mešanje čez roko korak 5 (osebni arhiv).	38
<i>Slika 15.</i> Nadziranje zgornje karte z mešanje čez roko korak 1 (osebni arhiv).	39
<i>Slika 16.</i> Nadziranje zgornje karte z mešanje čez roko korak 2 (osebni arhiv).	39
<i>Slika 17.</i> Nadziranje zgornje karte z mešanje čez roko korak 2 pogled spredaj (osebni arhiv).	39
<i>Slika 18.</i> Nadziranje zgornje karte z mešanje čez roko korak 3 (osebni arhiv).	39
<i>Slika 19.</i> Nadziranje zgornje karte z mešanje čez roko korak 4 (osebni arhiv).	39
<i>Slika 20.</i> Nadziranje zgornje karte z mešanje čez roko korak 5 (osebni arhiv).	39
<i>Slika 21.</i> Nadziranje zgornje karte z mešanje čez roko korak 6 (osebni arhiv).	39
<i>Slika 22.</i> Nadziranje zgornje karte z mešanje čez roko korak 7 (osebni arhiv).	39
<i>Slika 23.</i> Nadziranje zgornje karte z mešanje čez roko korak 8 (osebni arhiv).	39
<i>Slika 24.</i> Razmik (osebni arhiv).	40
<i>Slika 25.</i> Dvojni dvig korak 1 (osebni arhiv).	40
<i>Slika 26.</i> Dvojni dvig korak 2 (osebni arhiv).	40
<i>Slika 27.</i> Dvojni dvig korak 3 (osebni arhiv).	40
<i>Slika 28.</i> Dvojni dvig korak 4 (osebni arhiv).	41
<i>Slika 29.</i> Dvojni dvig korak 5 (osebni arhiv).	41
<i>Slika 30.</i> Dvojni dvig korak 6 (osebni arhiv).	41
<i>Slika 31.</i> Dvojni dvig korak 7 (osebni arhiv).	41
<i>Slika 32.</i> Zamik spodnje karte korak 1 (osebni arhiv).	42

<i>Slika 33. Zamik spodnje karte korak 1 pogled spodaj (osebni arhiv).</i>	42
<i>Slika 34. Zamik spodnje karte korak 2 pogled spodaj (osebni arhiv).</i>	42
<i>Slika 35. Zamik spodnje karte korak 3 (osebni arhiv).</i>	42
<i>Slika 36. Zamik spodnje karte korak 4 (osebni arhiv).</i>	42
<i>Slika 37. Zamik spodnje karte korak 5 pogled s strani (osebni arhiv).</i>	42
<i>Slika 38. Zamik spodnje karte, korak 6, pogled s strani (osebni arhiv).</i>	42
<i>Slika 39. Menjava karte z zdrsom korak 1 (osebni arhiv).</i>	43
<i>Slika 40. Menjava karte z zdrsom korak 3 pogled s strani (osebni arhiv).</i>	43
<i>Slika 41. Menjava karte z zdrsom korak 2 (osebni arhiv).</i>	43
<i>Slika 42. Menjava karte z zdrsom korak 4 pogled s strani (osebni arhiv).</i>	43
<i>Slika 43. Menjava karte z zdrsom korak 2 pogled s strani (osebni arhiv).</i>	43
<i>Slika 44. Menjava karte z zdrsom korak 5 pogled s strani (osebni arhiv).</i>	43
<i>Slika 45. Karta v dlani korak 1 pogled s strani (osebni arhiv).</i>	44
<i>Slika 46. Karta v dlani korak 1 pogled s strani (osebni arhiv).</i>	44
<i>Slika 47. Karta v dlani korak 2 pogled s strani (osebni arhiv).</i>	44
<i>Slika 48. Pahljača korak 1 (osebni arhiv).</i>	44
<i>Slika 49. Pahljača korak 1, pogled spodaj (osebni arhiv).</i>	44
<i>Slika 50. Pahljača korak 2 (osebni arhiv).</i>	45
<i>Slika 51. Pahljača korak 3 (osebni arhiv).</i>	45
<i>Slika 52. Scannerjev prevzdig korak 1 (osebni arhiv).</i>	45
<i>Slika 53. Scannerjev prevzdig korak 2 (osebni arhiv).</i>	45
<i>Slika 54. Scannerjev prevzdig korak 3 (osebni arhiv).</i>	45
<i>Slika 55. Scannerjev prevzdig korak 4 (osebni arhiv).</i>	45
<i>Slika 56. Scannerjev prevzdig korak 5 (osebni arhiv).</i>	45
<i>Slika 57. Scannerjev prevzdig korak 6 (osebni arhiv).</i>	45

1 UVOD

V sodobnem vsakdanu tako drvimo, da nimamo časa eden za drugega. Še otroci se skoraj ne utegnejo več igrati. Igra ni nekaj otročjega in ni beg pred obveznostmi. Je le možnost za sprostitev, da bomo potem lažje prenašali težo vsakdanjih bremen. Ko govorimo o mladih pa z gotovostjo lahko trdimo, da igra odkriva nagnjenja, interese in sposobnosti posameznika, njegov zrelost in je vsekakor prispevek k rasti domiselnih, vedrih, ustvarjalnih mladih generacij. Dobra igra ni izguba časa! (Pinosa, 1993). »Ljudje nismo samo družbena, ampak tudi družabna bitja. Druženje je dobro vzgojno sredstvo, ki močno vpliva na oblikovanje človeških odnosov« (Kovač in Jurak 2012, str. 64). Daje nam možnosti za širjenje obzorij, za spoznavanje drug drugega in za bogatenje pristnih odnosov med ljudmi. Ko smo sproščeni, lažje pridobivamo in sprejemamo nova znanja, zato ne smemo podcenjevati razvedrila in zabave oziroma igre (Kovač in Jurak 2012).

Vsak čas ima svoje priljubljene igre. Antični Grki so imeli najrajši športna tekmovanja, v nemškem srednjem veku so se zabavali z grobimi šalami, v rokokojskih in bidermajerskih časih je bilo po tratah vse živahno in poskočno (Gööck, 1988). Tudi najrazličnejše igre s kartami so popularne v Evropi v zadnjih 500 letih. Ta dolga zgodovina in velik potencial kart je razviden tudi v veliki raznovrstnosti iger in trikov s kartami (v nadaljevanju triki), s katerimi se lahko srečamo dandanes (Bosanko idr., 1983). In ravno ta raznolikost nas je pritegnila.

V tej diplomski ideji zato zagovarjamo idejo, da naj bosta življenje in delo bolj prepletena z igro. Skoznjo se naučimo deliti radosti in zelo spontano prenašati tegobe, zato menimo, da bi nam moralo to preiti v navado tudi v resničnem življenju. Torej v nalogi predstavimo pomen družabnosti, družabnih iger in družabnih večerov, pri čemer trdimo, da so vse človeške dejavnosti prepletene z igro, ki je v človeškem življenju nepogrešljiva. To prikažemo s primerom trikov s kartami. Tu se osredotočimo predvsem na družabnost v šolstvu, kajti otrokom je že od majhnega potrebno pokazati načine sproščanja in zabave, ter te prvine vseskozi vpeljevati v šolski sistem. Iz lastnih izkušenj lahko vidimo, da kjer koli otrokom pokažemo trik ali neke vrste čarovnije, so v večini izredno navdušeni in tako zelo lahko pritegnemo njihovo pozornost. To je tisto, po čemer se nas še dolgo zapomnijo. Triki se jim zdijo nekaj novega, magičnega, aktualnega, neverjetnega ter nepredstavljivega. Šolski sistem

dandanes od učiteljev zahteva, da so v 'koraku s časom'. Ob množici distrakcij, ki jih otroci lahko prejmejo že od malih nog, je tudi šolstvo prišlo na preizkušnjo. Otroka je treba spodbuditi in mu učno uro ter sebe narediti zanimivega, ravno tako kot najrazličnejše tehnološke naprave, s katerimi se otroci srečajo že zelo zgodaj v svojem življenju. Učitelj mora tako otrokom ponuditi vse več za njih zanimivih, aktualnih in novih vsebin, ki bi otroke pritegnile. Triki so idealen način, kako se približati današnjim otrokom in jih 'pridobiti na svojo stran'.

Jedro naloge je sestavljeno iz predstavitve družabnih iger kot dopolnitev športnim aktivnostim (šola v naravi in športni dan). Predstavimo pozitivne in potrebne učinke družabnih iger, še posebej za otroke. Predstavimo tudi vlogo pedagoga, ki je v tem procesu velikega pomena. Četrto poglavje naloge ja namenjeno predstavitvi pozitivnih funkcij družabnih iger in trikov s kartami, s katerimi bomo potrditi našo hipotezo. To bo nekakšen uvod v peto poglavje, kjer preidemo na predstavitev trikov s kartami. Najprej smo se osredotočili na samo izvedbo trikov. Predstavil smo potrebne elemente za uspešno izvedbo in osnovne spretnosti, ki jih moramo obvladati, če se hočemo lotiti trikov s kartami. Sledi kratka predstavitev sedmih trikov. V zadnjem poglavju v sklepu povzamemo naše ugotovitve ter ovržemo ali potrdimo na začetku postavljeno hipotezo.

Diplomska naloga bo za lažje razumevanje vsebovala CD prilogo, v kateri bodo vsi triki v sliki in videu tudi prikazani in razloženi. Namenjena bo predvsem učiteljem športne vzgoje za popestritev šol v naravi, športnih dni, taborov, letovanj, večdnevni tur itd., kot tudi vsem ostalim, ki se boste želeli naučiti kakšnega trika. Priročnik bo teoretična podlaga učenja spretnosti in trikov, saj bo vseboval osnove in metodične postopke učenja le-teh. Narejen bo predvsem za začetnike, a bo tudi dobro izhodišče tistim, ki si boste želeli pridobiti več znanja s tega področja.

2 METODE DELA

Diplomsko delo je strokovnega tipa. Pri pisanju je bil uporabljena deskriptivna metoda. Do zaključkov smo prišli s pomočjo pregleda in analize primarnih in sekundarnih virov tako domače kot tudi tuje literature. Ti viri vključujejo monografije, članke, video posnetke, besedila iz interneta ter lastne izkušnje.

3 DRUŽABNE IGRE KOT POPESTRITEV ŠPORTNE DEJAVNOSTI

Igra kot dejavnost za razvedrilo, zabavo ter razvijanje zdrave gibčnosti telesa in duha je prvobitna, ljudem in tudi živalim prirojena, 'lastna' in zato znana od vekomaj. Od nekdaj do danes se ji ljudje radi predajo ne glede na starost in spol. Vse človeške dejavnosti so prepletene z igro, ki je v človeškem življenju nepogrešljiva (Mihelič, 1993).

3.1 IGRA

Na besedo igra naletimo že v najstarejših jezikih. Takrat so razumeli pod besedo igra samo ples. Kasneje je pojem postal obsežnejši. Vsako obdobje ima priljubljene igre. Grki klasičnega starega veka so dajali prednost športnim tekmam (Gööck, 1981). Panem et circenses! – Kruha in iger! je zahtevalo rimsko ljudstvo od svojih vladarjev. Igra je takrat pomenila toliko kot vsakdanji kruh. Prvotni pomen igre kot svečanega obreda se je pri teh 'igrah' izgubil v profanih krvavih amfiteatrskih bojih. Borbeni tip igre je bil znan tudi v kasnejših stoletjih v obliki viteških turnirjev in dvobojev (Mihelič, 1993). Nemški srednji vek se je kratkočasil z grobimi šalami. Poskočno in veselo je bilo med igro na tratah v času rokokoja in bidermajerja. Sredi preteklega stoletja pa so se pričele uveljavljati 'igre za razgibavanje in rekreacijo telesa'. Na zastavah naše generacije piše 'igra v copatah'. Čim udobneje, tem bolje. Vsekakor ima tudi igra v copatah svoje prednosti. Primerna je za družinski krog in za večje družbe. Ravno v te igre lahko uvrščamo družabne igre (v nadaljevanju igre) (Gööck, 1981).

Leksikalna definicija današnjih dni pravi: »Igra je vsaka praviloma družabna dejavnost, izvajana iz veselja in ljubezni do udeleženstva v tej dejavnosti, povezana z veseljem do njene predmetne vsebine in rezultatov.« Preprosteje sta igro in pomen igranja opredelila dva kulturna zgodovinarja. F. J. J. Buytendijk je izjavil (v Gööck, 1981, str. 11): »Človek potrebuje kruh in igro; kruh, da lahko raste in obstaja, igro, da svoj obstoj poživi.« Podobno s tistim, kar je trdilo že rimsko ljudstvo. Johan Huizinga pa je to mnenje omejil na sledeči način: »Da bi res lahko igral, mora človek, dokler igra, spet postati otrok.« Kdor se ne igra, živi doživetij revnejše življenje. Kdor ne igra z otroško neprisiljenostjo, sploh ne igra (Gööck, 1981, str. 11).

Mihelič (1993) igro definira kot prostovoljno opravilo ali dejavnost, ki se odvija v določenih časovnih in prostorskih okvirih po prostovoljno sprejetih, brez izjemno obveznih pravil. Pravi da je njen cilj v njej sami. Spremlja jo občutek napetosti in radosti ter zavest, da je igra nekaj drugega kot običajno življenje, ki ga označujeta racionalnost in delo. Smisel igre in motiv zanj sta v razvedrilu, ki ga nudi aktivnost sama po sebi, v osebnem zadoščenju zmagovalca, pogosto pa tudi zaslužku. Slednje je še posebej primerno reči za igre s kartami (Mihelič, 1993).

Pomen igre in njen potencial je danes že zelo razvit. Razširjenost iger po izboru in raznolikosti je neverjetna. Na začetku je šlo zgolj za nove igre zaradi njene novosti. Pozneje pa so odkrili, da je igra lahko odličen pripomoček, kako povečati ali vzbuditi zanimanje za nekaj. Ko v igri udeleženec razmišlja o njenem pomenu, jo lahko vzporedno primerja z resničnostjo (Pinosa, 1993).

Z igro dobivamo zadovoljstvo in veselje, kjer lahko za nekaj časa pobegnemo iz monotonosti, pozabimo na obveznosti in naloge vsakdana. V igri se lahko postavimo v novo vlogo in nov položaj, omogoča nam, da nekaj dosežemo, nekaj dobimo. Igro lahko zmagamo, v njej pokažemo, preizkušamo, izboljšujemo svoje sposobnosti. Negotovost, ali bomo v igri dosegli uspeh in prišli do cilja, jo dela napeto. To v današnjem rutinskem sodobnem svetu težko najdemo, v namišljenem pa smo le opazovalci, brez vloge. V odnosu ali tekmovanju z drugimi, lahko v igri pokažeš svoje sposobnosti, voljo, pogum, znanje itd. Ker se izmenjujemo ne moremo predvideti potez soigralcev in to naredi izid negotov. Prav ta negotovost naredi igro čarobno in privlačno. Vsak igralec se radosti, ker lahko s soigralci deli veselje, preobrate in nova doživetja, ki jih ob igri občuti (Pinosa, 1993).

Mogoče se vam zdijo igre na splošno otročarija, nevredna zrelega, odraslega človeka. A vendar marsikdo v roko vzame knjigo o igrah ali pa se loti igranja samega. Že dolgo sem si sam na jasnem, da je igranje lahko in da tudi mora biti več kot samo preganjanje dolgega časa v prostih urah, najsi se igrajo otroci ali odrasli. Igra ima celo več funkcij (Göock, 1981). Igra izpolnjuje veseli in razposajeni del človekovega življenja, ki pa je bistven za človekovo psihično in fizično počutje, za njegovo socializacijo in za njegov umski razvoj (Mihelič, 1993).

Dandanes je igra prisotna posredno ali neposredno na različnih področjih in v raznih medijih: šoli, športu, terapiji, gledališču, prostem času, vaškem prazniku, glasbi itd. Znanstveni pogled, kako in do kje lahko uporabljamo igro, je pokazal, da je ne smemo podcenjevati. Tako poznamo pozitivne učinke na zdrav razvoj otrok in mladine. Vendar moramo imeti v mislih nekatere pomembne dejavnike: voditelja in njegovo vlogo, skupino in njeno sodelovanje ter občutke posameznih udeležencev ob doživljanju igre (Pinosa, 1993).

Včasih zmotno mislimo, da je igra pomembna le za otroke, a je potrebna tudi za odrasle. Igre starejših, odraslih oseb so lahko namenjene le razvedrilu, vendar so običajno umsko in telesno zahtevnejše od otroških. Pri njih gre pogosto za športno-tekmovalni tip kosaanja igralcev v telesni vzdržljivosti in okretnosti v hitrosti gibanja in drugih (tudi umskih) sposobnostih. Duh igre vsebujejo tudi besedni dvoboji in pa tekmovanja demonstracij umskih sposobnosti. Sem sodijo različni kvizi, šahovski dvoboji in turnirji itd. Za vse te igre v glavnem velja, da 'vaja dela mojstra', zmagovalec v njih je običajno sposobnejši, spretnější in bolj izkušen tekmovalec (Mihelič, 1993).

3.2 DRUŽABNE IGRE V ŠOLSKEM SISTEMU

V preteklosti razširjeno mnenje, da bi se morali zabavati le v prostem času, medtem ko sta delovno mesto in šola prostor za resno delo, se na srečo umika. Vnašati smeh in igrivost na vsa našeta področja je velika umetnost. A le tako se boste sprostili in postali odprti za sprejemanje. Sprejemanje pa pomeni učenje, učenje predvsem skozi igro. Igra je močno vzgojno sredstvo tudi v odrasli dobi. Če vam zadovoljstvo udeležencev kaj pomeni, boste torej načrtno poskrbeli tudi za družabni del. Ne podcenjujte pomembnosti razvedrila, saj si veliko znanj in veščin pridobite prav v trenutkih sprostitve (Rotovnik idr., 2012).

Zdrav otrok čuti naravno potrebo po igri in zabavi. To je bistvena prvina njegove rasti in razvoja, njegov vsakdan, osnovna oblika otroške ustvarjalnosti. Vsi odrasli morate zato omogočiti takšne pogoje in ustvarjati takšne okoliščine, v katerih se bodo te oblike otroške dejavnosti kar najbolj razvijale in jih ne bo nič oviralo ali postavljalo ob stran (Paravina, 1985). Otroci v igri pridobivajo različne izkušnje, povezane z disciplino, redom, veseljem, svetom odraslih, svetovnimi problemi itd., ki jih nato lahko preizkusijo na sebi. Druga

pomembna prednost igre je, da vanjo vstopate pripravljeni in z možnostjo izstopa, kar pa nam življenje ponavadi ne omogoča (Pinosa, 1993).

Slovensko šolstvo in velika večina šolskih sistemov po svetu je naravnana, da učence prepogosto zasipa z informacijami in jih sili iskati odgovore na vprašanja, katera so jim nezanimiva. Potemtakem ni nič presenetljivega, da jih tak način podajanja znanja dela apatične in dolgočasne. Ljudje hočemo biti aktivni in si želimo, da se stvari dogajajo. Velikokrat pa si želimo, da nas bo kdo drug zabaval, nas razveselil, predlagal in organiziral igro. Z znanjem, spretnostmi in obvladanjem trikov s kartami lahko hitro prevzamete to vlogo ter tako pripomorete k boljšemu počutju posameznikov in skupine (Kovač in Jurak, 2012).

Razvedrilo in zabava otroka pa se ne začneta šele takrat, ko preneha organizirana vzgoja. Nasprotno. Biti morata ena izmed oblik v vzgojno izobraževalnem procesu. Zato je nujno, da tudi zabavo in razvedrilo zavestno in načrtno, postopno in premišljeno vnašate v otrokovo življenje. Dobro organizirana zabava ni izgubljanje časa, pa tudi uspeh pri učenju ne škoduje. Nasprotno, osvežuje mlad organizem tako, da je otrok bolj zadovoljen in obenem tudi sposobnejši, da obvlada šolsko delo. Življenje res ni zgolj brezskrbnost, ni mogoče, pa tudi prav bi ne bilo, če bi ga sestavljala le zabava. Vendar pa bi moralo biti današnje otroštvo bolj prepleteno z igro in delom, z učenjem in zabavo. Se pravi, poleg obveznosti, nastopov in tekmovalnega duha bi morali v prosti čas vnesti nekoliko več vsega tistega, kar sprošča in razveseljuje, kar radosti in razvedri otroka (Paravina, 1985).

V slovenskem šolskem prostoru se že nekaj časa pojavljajo poskusi vpeljevanja drugačnih oblik dela pri pouku. Uveljavljajo se predvsem pri aktivnostih ob pouku, pronicajo pa tudi v okvir rednega pouka, predvsem v funkciji motivacije za delo. Dve najpomembnejši obliki tega sta ravno šola v naravi in športni dnevi (Hederih in Škvorc, 1994).

Človek je socialno bitje, ki se uči, zori, duhovno raste, se samopotrjuje in zabava ob pomoči skupin. Vnašanje družabnega dela na izlete, pohode, tabore in druge akcije je nujno. V teh dejavnostih zmaga ali poraz nista niti približno toliko pomembna, kot je to sodelovanje in zabava, ki jo prinaša igra. Udeleženci to potrebujejo, da se lahko otresejo skrbi in si naberejo moči za stresne situacije in napore, ki jih čakajo v bolj formalnem šolskem sistemu (Burrington idr., 1995; Rotovnik idr., 2012).

3.2.1 ŠOLA V NARAVI

V Sloveniji šolo v naravi opredeljujemo z Zakonom o spremembah in dopolnitvah zakona o osnovni šoli. V 39. a členu omenjenega zakona je šola v naravi definirana kot »organizirana oblika vzgojno-izobraževalnega dela, ki poteka strnjeno dva ali več dni izven prostora šole.« V tem času šola izpelje strnjeno del obveznega šolskega programa in drugih dejavnosti. V pedagoškem procesu se v šolah v naravi namreč prepletajo vsebine športa, naravoslovja, družboslovja, glasbenega in likovnega izražanja. Šola v naravi je izjemna priložnost za spodbujanje pozitivnih medsebojnih odnosov med učenci, saj nudi možnost poglobljenega spoznavanja in drugačnega skupnega sodelovanja učiteljev ter učencev (Kristan, 1998; Zakon o spremembah in dopolnitvah zakona o osnovni šoli, 2011, Kovač idr., 2011).

V členu 39. a najdemo določbo, da mora šola izvajati »del obveznega programa in šolskih dejavnosti kot šolo v naravi.« Šola v naravi je torej v osnovni šoli del obveznega programa, zato je njena organizacija za šolo obvezna in mora biti osnovnošolcu v času njegovega osnovnošolskega izobraževanja ponujena vsaj dvakrat (Zakon o spremembah in dopolnitvah zakona o osnovni šoli, 2011). Učni načrt za športno vzgojo v osnovni šoli predvideva dve šoli v naravi. Eno s poudarkom na plavanju ter drugo z zimskimi dejavnostmi (Kovač idr., 2011). Šola pa lahko pod določenimi pogoji organizira in ponudi več kot dve šoli v naravi. Gimnazijski program določa šolo v naravi v sklopu obveznih izbirnih vsebin (dijakova prosta izbira). V srednješolskih programih je lahko šola v naravi del interesnih dejavnosti, obveznih za vse dijake (Kovač in Jurak. 2012).

Za šolo v naravi je zlasti pomembno medpredmetno povezovanje in prepletanje znanja različnih predmetnih področij ter vpetost v naravni in družbeni prostor, t. j. povezava z okoljem, v katerem šola v naravi poteka. Program šole v naravi se za skupine učencev praviloma izvaja v naravnem okolju. Prav ta specifična organizacijska oblika zagotavlja večjo možnost izvajanja vseh elementov socialnointegracijske vloge vzgojno-izobraževalnega programa (Gros idr., 2001). Šola v naravi učencem daje kontekstualne izkušnje. Takšen pouk je protiutež klasičnemu podajanju znanja v šolah, kjer prevladujejo tiskani in elektronski mediji (Kovač in Jurak. 2012).

Organiziran družabni in zabavni program je nepogrešljiv del vzgojno-izobraževalnega dela tako poletne kot zimske šole v naravi. Navadno te dejavnosti pridejo na vrsto po večerji, lahko

pa jih smotrno vključite v delo tudi čez dan, če vreme onemogoči izvajanje programa na prostem. Tedaj organizirajte pouk, predavanje, interesne dejavnosti, pripravo na zaključni večer ali družabne igre. Hkrati se nobena šola v naravi ne sme končati brez sklepne prireditve, ki ji lahko rečemo tudi zaključni večer, poslovilni večer ali še kako drugače. In ravno v teh dejavnostih lahko vključite igre in trike s kartami kot eno najpreprostejših načinov zabave (Kristan, 1998).

Šola dan danes od učiteljev zahteva, da so v 'koraku s časom', da otrokom ponudi vse več za njih zanimivih, aktualnih, novih vsebin, ki otroke pritegnejo. Triki s kartami so idealen način, kako se približati današnjim otrokom in jih 'pridobiti na svojo stran'. Ti namreč naredijo edinstveno izkušnjo za otroke. Pozitiven učinek teh trikov je lahko zelo velik, kajti poleg očitne zabave so tudi drugi dobri učinki, ki jih morajo upoštevati tako pedagogi kot starši (Steiner 2007).

S temi dejavnostmi prispevamo k dobremu razpoloženju učencev, hkrati pa se pri njih tudi marsikaj naučijo. Nekatere naloge in igre zahtevajo močno miselno osredotočenje, druge iznajdljivost, ustvarjalnost, gibčnost in sposobnost hitrega odziva. Pri nekaterih igra pomembno vlogo govorni dejavnik. Pri teh dejavnostih otroke tudi dobro spoznamo in poskušamo slehernemu najti priložnost za sodelovanje, uveljavljanje in potrjevanje. Učencem tudi kažemo vzorce prijetnega in zabavnega druženja v prostem času in jih tako navajamo in usmerjamo, da bodo tudi pozneje v družbi svojih prijateljev znali kulturno oplemenititi svoje družabne stike. Prebiranje izjav učencev kaže, da so družabne in zabavne igre najbolj po njihovem okusu (Kristan, 1998).

Kristan (1998) trdi, da je vzgojno izobraževalne smotre mogoče upoštevati le z vsebinsko bogato šolo v naravi. Bogata pa bo takrat, kadar bo:

- poučna,
- gibalno in fiziološko učinkovita,
- doživljajsko bogata,
- ustvarjalna,
- prijetna in zabavna.

Z izvajanjem trikov s kartami povežemo vse zgoraj omenjene prvine.

3.2.1.1 CILJI PROGRAMA ŠOLA V NARAVI

Eden izmed namenov in temeljnih ciljev šole v naravi je vplivati na osebni razvoj učencev, kjer:

- spodbujamo socialne in komunikacijske spretnosti in veščine ter razvijanje demokratične komunikacijske kulture,
- spodbujamo samostojno in odgovorno ravnanje do naravnega in družbenega okolja,
- samozavestno premagujemo napore in ovire,
- sposobnost za spoštovanje sebe in drugih oseb ter vzpostavljanje medosebnih in družbenih odnosov,
- utrjujemo samozavest,
- spodbujamo gibalno izražanje in pozitiven odnos do zdravega načina življenja,
- razvijamo ustvarjalnost, kritično mišljenje in presojanje, učenca usposablja za soočanje z življenjskimi problemi in za samozavestno odpravljanje ali reševanje le-teh (Gros, 2001, Kovač in Jurak, 2012).

3.2.2 ŠPORTNI DAN

Ena od neformalnih oblik izobraževalnega sistema so tudi športni dnevi. Te dneve uvrščamo med dejavnosti, ki so kot posebna organizacijska oblika del obveznega šolskega programa tako v osnovnih in srednjih šolah. Osnovnošolski športni dnevi so konceptualno opredeljeni v uradnem dokumentu Dnevi dejavnosti – koncept (1998), ki ga je potrdil strokovni svet za splošno izobraževanje, v gimnazijah so del obveznih izbirnih vsebin (v obsegu 35 ur), v drugih srednješolskih programih pa so del interesnih dejavnosti, ki jih šola ponudi skladno s sprejetim predmetnikom (Kovač in Jurak, 2012).

Športni dnevi so obvezni za vse učence. Vsebinsko in doživljajsko naj bi bili bogati, vedri ter povezani z drugimi predmetnimi področji. Na vsakem športnem dnevu je mogoče ponuditi tudi več različnih dejavnosti glede na interese in sposobnosti učencev, možnosti okolja in vreme. Pomembno je, da so na športnih dnevih aktivni vsi učenci in da jim športni dan pomeni prijetno doživetje. To pa zahteva od učiteljev v šoli premišljeno pripravo in brezhibno izpeljavo. Da bi na športnem dnevu uspel tudi družaben del, so triki s kartami idealna

popestritev. Karte so namreč lahko prenosne, lahko dostopne (najdemo jih skoraj v vsaki trgovini in to po ugodni ceni) in precej univerzalne. Hkrati za trike s kartami ne potrebujete več kot le kupa kart in površino (ni niti potrebno, da je ravna), na kateri boste izvajali trike (Kovač idr., 2011).

Eden izmed namenov in temeljnih ciljev športnih dni je vplivati na osebni razvoj učencev:

- razvijanje in poglobljanje pozitivnih odnosov med učenci (sodelovanje v skupini, kulturni odnos do vseh udeležencev skupine, pomoč drugim) in učenci in učitelji;
- premagovanje težav;
- spoštovanje svojih dosežkov ter dosežkov drugih;
- utrjevanje samozavesti;
- spodbujanje gibalnega izražanja;
- razvijanje ustvarjalnosti (Kovač in Jurak. 2012).

3.2.3 VLOGA PEDAGOGA

Pri neformalnih dejavnostih pa poleg ustreznosti iger ne smemo zanemariti niti vloge pedagoga. Pedagoški način dela ima pomembno vlogo pri vodenju aktivnosti. Pri vodenju skupine skozi igro ima voditelj poseben položaj. Ne more se oddaljiti, temveč mora v igri tudi sam sodelovati. Zato ni prav, če pozna igro samo teoretično, razumsko. Z njo se mora srečati osebno, čustveno, jo občutiti na lastni koži. Prav njegova zavzetost in iznajdljivost dajeta pravi ton vsem drugim igralcem. Mora biti dovolj jasen, preprost in nazoren. Posebna vloga voditelja se pokaže pri načrtovanju dejavnosti, ki bodo vključevale igre. Do zastavljenega cilja bo iskal pot skozi primerne igre, ob upoštevanju znanja spretnosti, težav, ki jih ima skupina. Ne bo pa mogel mimo časovnih, prostorskih in sosedskih omejenosti, ki pogojujejo uspešnost igre. Ni vsaka igra za ob vsakem času, za v vsak prostor in za katerekoli igralce (Pinosa, 1993). Toda čar iger s kartami oziroma trikov s kartami je v tem, da so karte majhen pripomoček, ki gre v vsak žep. Lahko se igra na skoraj vsaki površini, in hkrati je zanimivo to, da je za igro treba imeti včasih le eno osebo, dve osebi, lahko se jih pa te igre udeleži tudi večja množica (Cratty 2012; Vaux, n.d.).

Novinarji vedo, da morajo že v prvem odstavku vpeljati prvine, ki bodo zbudile radovednost, če hočejo pritegniti pozornost bralcev. Z otrokom je podobno. Dobro veste, kako se starejši otroci navdušujejo nad zgodbami, ki jih tako zelo prevzamejo, da si zapomnijo skoraj vsako besedo. Prav tako veste, da gre pri tem za pedagoško sredstvo bistvenega pomena, zaradi katerega je ves razred bodisi prevzet bodisi brezupno prazen in zaspan. Tudi čisto majhen otrok ponotranji zgolj tisto, kar v njem zbuja zanimanje (Colette, 2002). Zelo pogosto vidimo, da kjer koli otroku pokažemo trik s kartami, so vsi v večini izredno navdušeni in se osebe zapomnijo prav po tem. To jim je nekaj novega, magičnega, aktualnega, neverjetnega, nepredstavljivega.

V pedagoški praksi lahko igro uporabite na dva načina. Prvi je kot vzgoja za igro, kjer obstaja določena vrednostna lestvica; je načelo igrati vedno bolje in več. Igranje nam da veselje in družabnost, ki gradi medsebojne odnose v skupnost. In drugi način je igra kot vzgojno sredstvo, kjer se dosegajo vzgojno izobraževalni cilji (Pinosa, 1993). Človek je lahko opredeljen s petimi temeljnimi razsežnostmi (Pinosa, 1993):

1. biološka – telo,
2. mišljenjska (kognitivna) – razum, mišljenje,
3. afektivno emocionalna – čustva, občutki,
4. socialna – stiki, ljudje,
5. psihomotorična – gibanje, delovanje.

Prav igra omogoča celostno učenje in vsestranski pristop, z upoštevanjem vseh pet razsežnosti hkrati (Pinosa, 1993).

Zakaj je igra pomembna tudi za pedagoge? Od otroške do otročje igre je le majhen korak. Otroci se začnejo igrati otročje, kadar se pri igri dolgočasijo. Pri odraslih ni prav nič drugače. Prvič lahko na to struno uglasimo svoj igralni program, drugič pa lahko delamo zanimive psihološke zaključke iz posameznikovega vedenja pri igri: »Povej mi, kako (in kaj) igraš, in povedal ti bom, kdo si.« Vendar je bolje, da tudi te različice znanega pregovora ne jemljete preveč dobesedno. Raje ne povejte otrokom, kaj vas je posebej zmotilo pri njihovem vedenju. Vseeno pa jih mirno opazujte naprej. Pri otrocih ti zaključki ne bodo nič manj bogati kot pri odraslih. Pri igri boste brž ugotovili, kdo vedno več ve in zna kot drugi, kdo kvari igro, kdo je preskromen, kdo je kar naprej užaljen. Še več, marsikatera igra ne samo da odkrije to, da lahko prav to potezo obzirno, vendar dovolj odločno za stalno odpravimo. Igrri so namreč lastne tudi funkcije pomirjevanja, izglajevanja in vzgajanja v družabno bitje. Igra te namreč

praviloma prisili, da si v dobrih odnosih s partnerjem ali več igralci. To je lahko izvrstna 'šola za življenje' (Gööck, 1981).

4 FUNKCIJE DRUŽABNIH IGER IN TRIKOV S KARTAMI

Splošno pomembnost trikov in iger s kartami zelo lahko zanemarite, toda te igre dejansko lahko prinesejo številne sociološke prednosti tistim, ki jih igrajo (Vaux, n. d.).

Že od zgodnjih let lahko starši opazijo kako njihove otroke pritegnejo žive barve, raznolike oblike in barvne podobe ter zanimiv dizajn, ki ga imajo različne igre s kartami. Taka fascinacija lahko privede v to, da otrok pokaže zanimanje za karte in jih želi uporabiti na več načinov. Ko otroci dosežejo določeno starost, je celo priporočljivo, da z njimi igramo igre s kartami, da jim pokažemo pravila kart in različnih iger ter pravilno uporabo le-teh (Steiner, 2007).

4.1 INTERAKCIJA

Družabne igre brusijo, izravnavajo in vzgajajo človeka v družabnosti. Silijo ga, da shaja s partnerjem ali več soigralci. To je lahko sijajna 'šola za življenje' (Gööck, 1988).

Večina družabnih iger zahteva več igralcev, kar je odlično izhodišče za socialno interakcijo. Družina kot primarno otrokovo okolje mu tako nudi priložnost interakcije v intimnem okolju s prijateljsko tekmovalnostjo. Okrepljeni družinski odnosi med starši in otroki so eden od najpomembnejših koristi družabnih iger. Otroci napredujejo, ko njihovi starši preživijo čas v stiku z njimi, in družabne igre predstavljajo veliko priložnost za interakcijo med vsemi družinskimi člani (Cratty, 2012).

Za zdrav osebnostni in socialni razvoj je pri mladostniku pomembno, da ima odnose z vrstniki. Pri odraslih, ki so kot otroci imeli tesna prijateljstva, je dokazano, da imajo višje samospoštovanje in so bolj sposobni ohranjati intimne odnose kot odrasli, ki so bili v otroštvu osamljeni. Pri tem igrajo pomembno vlogo značilnosti prijateljev in kakovost prijateljstev. Stabilna prijateljstva s prijatelji, ki so zreli, socialno kompetentni in nudijo podporo, spodbujajo socialni razvoj, še posebno v težavnih obdobjih (Woolfolk, 2002).

Mladostnikom družabne igre predstavljajo most pri navezovanju in vzpostavljanju stikov, saj je sporazumevanje pomembna funkcija pri igrah. Če igralci poznajo pravila igre, se jim ni treba sporazumevati v določenem jeziku. Skupaj lahko igrajo različni ljudje iz različnih jezikovnih območij, kar ljudi povezuje (Pinosa, 1993). To je še posebej aktualno za današnjo mladino, ki so vedno bolj povezani z mednarodnim okoljem in vrstniki iz širšega mednarodnega okolja.

4.2 MOTIVACIJA

Obstaja veliko razlogov in vzgibov, da se začnejo ljudje ukvarjati z neko dejavnostjo. Ti razlogi, ti motivi se tekom življenja pri vsakem posamezniku spreminjajo. Vsak od teh razlogov pa lahko razumemo kot motiv. Motivacija v najširšem smislu predstavlja usmerjeno, dinamično komponento vedenja, ki je značilna za vse živalske organizme, od najpreprostejših enoceličnih ameb do človeka. Zajema spodbujanje in usmerjanje. Človekovo vedenje je usmerjeno k doseganju ciljev, zato bodo potrebe zadovoljene, ko cilj dosežemo. Vsako aktivnost lahko bolje opravljamo, če želja po tej aktivnosti izhaja iz vas samih. Kadar si cilj postavite sami, kadar se ukvarjate z določeno aktivnostjo zato, ker sami tako želite, govorimo o notranji motivaciji. Kadar pa nam cilj, ki naj bi ga dosegli, postavi nekdo drug (npr. starš, učitelj, trener itd.), ne pa sami, govorimo o zunanji motivaciji. Naš uspeh je v veliki meri odvisen od smeri naše motivacije. Če neko dejavnost počnete zaradi drugih, v tej dejavnosti ne boste našli zadovoljstva; prav tako je težko, če ste sami zelo zavzeti za določeno dejavnost, pa vas okolje pri tem ne podpira. Idealno bi bilo, da bi bilo v vašem življenju na vseh področjih prisotne čim več zunanje in notranje motivacije (Kapelj Gorenc in Gorenc, 1999).

Na motivacijo za učenje gledamo vse preveč kot nekaj, kar je samo po sebi umevno. Za uspeh v šoli je odločilnega pomena prav motivacija, opazajo tisti, ki delajo v šolah. Zato govoriti o vlogi učitelja in staršev, najustreznejših metodah učenja, pomenu sposobnosti in celo o pomenu socialnega statusa ni bistveno. Vendar pa dlje od ugotovitve, da so učenci pač nezainteresirani za učenje, ne pridemo. Vemo, da delimo motivacijo na notranjo in zunanjo in da naj bi namesto zunanje motivacije (ocene, nagrade) razvijali predvsem notranjo motivacijo (radovednost, potreba po znanju, želja po raziskovanju, zanimanje itd.) (Henderih in Škvorec, 1994). Tarbox (2007) kot profesorica govori o vzpostavitvi vezi med njo in učenci na podlagi

iger s kartami. Na predavanjih vključi igro in izvede predstavo, ki vključujejo tudi kako anekdoto iz otroštva. Poroča o tem, da je na njene učence to vplivalo tako, da so postali aktivni poslušalci njenih predavanj ter da so postali visoko motivirani za sodelovanje (Tarbox, 2007).

Če bi med teorijami, ki razlagajo notranjo motivacijo, iskali tisto, ki bi lahko imela velik transfer na prakso poučevanja, nikakor ne bi smeli mimo Berlynove aktivacijske teorije. Naj povzamemo samo tisti njen del, ki bi lahko opravičeval uporabo trikov s kartami in drugih 'intelektualnih izzivov' pri pouku (Hederih in Škvorc, 1994).

- Na nivo vznburjenosti posameznika vpliva t. i. aktivacijski potencial, ki ga sestavljajo intenzivne, afektivne in primerjalne spremenljivke.
- Človeška radovednost je sicer nagonska, vendar bo izzvana le, če bo situacija vsebovala primerjane spremenljivke.
- Primerjalne spremenljivke so: presenečenje, neskladnost, dvomiselnost, novost, spremembe, kompleksnost, hitrost itd.
- Lastnost primerjalnih spremenljivk vodijo v primerjanje in ugotavljanje neskladnosti, napetost se poveča, sledi rešitev in zmanjšanje napetosti, kar povzroči zadovoljstvo.
- Posameznik teži k optimalnemu nivoju budnosti, zato izbira dražljaje, ki mu bodo to omogočili.
- Obstaja neposredna povezava med zadovoljstvom in spremembo nivoja budnosti; zadovoljstvo je rezultat rahlega dviga budnosti kot tudi nenadnega upada predhodno previsokega nivoja budnosti (Hederih in Škvorc, 1994).

4.3 SPROSTITEV

Beseda stres je danes splošno znana, a le malo ljudi pozna njen pravi pomen. Nekateri avtorji definirajo stres kot neskladje med dojemanjem zahtev na eni strani in sposobnostmi za obvladovanje na drugi (Rotovnik idr., 2012). Seyle (v Kapelj Gorenc in Gorenc, 1999) stres definira kot nenaden telesni, duševni ali umski napor. Za obvladanje tega napora potrebujete vse vaše moči in sposobnosti. Biološki smisel stresne reakcije je samoohranjevanje. Omogoča vam, da se z begom, hitrostjo ali umikom čim hitreje rešite nevarnosti, ki vam preti. Stres je naravni mehanizem preživetja. Vendar ljudje instinktivno odreagiramo le pri odzivu na višino

in hrupu. Vseh ostalih avtomatičnih stresnih reakcij smo se naučili. Naša najbolj običajna reakcija na stres je, da prenehamo dihati, napnemo mišice, se ustrašimo, se zresnimo. Odziv na stresno situacijo traja od 24 do 48 ur. Nato se naše telo umiri. Če pa se stres nadaljuje, se naše telo ne more umiriti, kar pomeni, da se fiziološki odzivi stopnjujejo. Posledica stopnjevanja fizioloških odzivov pa so različne: oslABLJENA odpornost telesa vodi v izčrpanost ali bolezen (Kapelj Gorenc in Gorenc, 1999).

Sproščanje je najnaravnejše stanje, saj se telo z napetostjo odziva le, kadar opazi nevarnost. Le takrat je to tudi smiselno in potrebno, saj nas le hiter odziv obvaruje pred še večjo škodo ali celo reši iz smrtne nevarnosti. Med sproščanjem se naše vsakdanje skrbi zmanjšajo. Ob aktivni sprostitvi pozabimo na vse, kar nas teži. Za sprostitev je značilno, da nam pomaga pridobiti del energije, da bi lahko spet delovali. Sproščanje deluje poživljajoče, poveča budnost, izboljšuje koncentracijo in spodbuja ustvarjalnost in spomin (Rotovnik idr., 2012).

Otroci morajo dandanes ustrezati mnogim okvirjem, ki jim jih postavlja družba. To je lahko zelo stresno. Zato je pomembno, da jih že od malega učimo, kako se sproščati, da bodo vedeli, kaj je tisti njihov ventil, skozi katerega se lahko sprostijo. Institucije in starši se morajo naučiti, kako take ventile otrokom približati. Spodbujanje zdravega načina življenja in preprečevanje negativnega stresa vključuje protistresne ukrepe (Rotovnik idr., 2012). Stres je cena za napredek. Da cena, ki jo moramo plačati, ne bi bila previsoka, se moramo sprostiti, kadar se pojavijo znaki, ki nam povedo, da smo pod stresom. Načinov sproščanja je veliko. Pomembno je, da vsak poišče tistega, ki mu ustreza (Kapelj Gorenc in Gorenc, 1999). Na tej točki bi lahko izpostavili ravno pomen družabnih iger, katerih namen, kot smo že velikokrat omenili, je ravno sproščanje, smejanje, zabavanje in odpravljanje stresa. Smeh je zdravilo za stres, saj se je težko smejati in hkrati biti žalosten. Smeh znižuje krvni pritisk, spodbuja prekrvavitev, uravnava delovanje živčnega sistema, krepi srce in imunski sistem, v telesu pa se med smehom sproščajo endorfini, hormoni sreče (Rotovnik idr., 2012).

4.4 USTVARJALNOST

O igri so pogosto menili, da je pravzaprav jedro vsega umetniškega prizadevanja in ustvarjanja. Torej jo moramo tudi danes uvrščati visoko. Tomaž Akvinski (v Gööck, 1988, str.

16) pravi: »Kdor je res moder, mora kdaj pa kdaj sproščeno popustiti napeto struno svojega duha – prav to pa dosežemo z igrivim početjem in govorjenjem.«

Imaginarno pojmuje kot razsežnost, kjer se začne proces boja proti manku, izgubi in tesnoba strahu. V tej razsežnosti se oblikujejo in nastajajo številna sredstva, ki se razlikujejo glede na kulturo (a so hkrati univerzalna) in s katerimi kulturo obvladujemo. V tem smislu je imaginarno vir ustvarjalnosti in pomeni temeljni proces, ki pomaga otroku odraščati in živeti. Imaginarno ne omogoča zgolj obvladovanja in premoščanja manka in tesnobe strahu. Je tudi vir ustvarjalnosti, ker odpira vrata drugim stvarjem, vrata v neki drugi svet in otroku omogoča, da se požene novim stvarjem naproti (Colette, 2002).

Ravno v tem je čar trika, da si otrok predstavlja neverjetno, ki kmalu postane verjetno. Otroku ni navajen čakati, zato na vsak način vztraja, da bi izvedel skrivnost. Mogoče vas zamika, da mu zaradi ljubelega miru ugodite in mu izdate skrivnost. Zakaj pa ne? Ker mu tako onemogočimo, da bi ustvaril lastne simbolične podobe. Tako postavimo mejo želji po takojšnji zadovoljitvi. In če prikažete, da trik navdušuje tudi vas, ponudite otroku veliko več kot zgolj trik. Ponudi se mu razsežnost sanj, domišljij in ubesedenih iger ter skupaj z njim uživa v pričakovanju zadovoljitve. Tako ustvari duševno vsebino, ki je temelj njegovega socialnega in intelektualnega razvoja. Otroku omogoči, da razvije ustvarjalne in domišljijske sposobnosti. Tako mu odpre vrata v imaginarno in omogoči kipenje njegove ustvarjalnosti: otrok 'vidi' potek trika kako mu ga čarovnik prikaže, vztrajno ga spremlja in si ga zamišlja. Zamišlja si kako in na kakšen način čarovniku vse to uspe. Opcije so neskončne. Otroku in čarovniku v tem vmesnem prostoru, kjer se stapljata objektivna in subjektivna realnost, v prostoru igre in ustvarjalnosti tketa vezi medsebojne naklonjenosti (Colette, 2002).

Igre spodbujajo kreativno izražanje, spodbudijo otroke, da razmišljajo izven ustaljenih norm in razmišljajo o atipičnih metodah razlage. Raziskovanje in širjenje ustvarjalnosti preko teh iger pomaga tudi pri negovanju samozavesti in sprejemanju samega sebe, s tem ko navdihujejo večjo povezanost osebnosti z dejavnostjo (Schuna, 2014).

Imaginarno se najprej razvija v šoli. Tudi v šoli se bo otrok toliko bolj navduševal nad različnimi predmeti, kolikor bodo ti zanimivi zanj. Njegovo navdušenje bo spodbudila domišljija človeka, ki zanj skrbi ali ga poučuje. Vsi učitelji poznajo tiste nenavadne prvine, ki

delujejo kot sprožilci in zaradi katerih ves razred dobesedno onemi od pozornosti. Eden izmed njih so prav gotovo triki s kartami (Colette, 2002).

4.5 UČENJE

Pomembna funkcija družabnih iger, konkretnije iger s kartami in trikov s kartami, je vpliv, ki ga ima na otrokovo učenje. Družine lahko vidijo, da igranje kart spodbuja več načinov učenja. Karte kot so na primer Uno, majhne otroke učijo številke in barve. Ko otroci rastejo pa prevzamejo bolj kompleksne funkcije. Študije kažejo na kognitivne koristi od igre, ki vključuje tudi družabne igre s kartami in izvajanje trikov s kartami. Karte so pomembne za mentalno in intelektualno stimulacijo. Pogosto igranje kart ter učenje in izvajanje trikov s kartami kaže na to, da se ljudem izboljša spomin, olajša reševanje problemov, razvijejo matematične sposobnosti itd. (Cratty, 2012; Lomasi, 2012; WordPress.com, n. d.). Triki vključujejo velik del planiranja strategij, kot tudi statistiko in verjetnost. Igralci morajo zato vključiti svoj intelekt ko iščejo nove načine za zmago v igri in v primeru trikov, prepoznavanje skrivnosti le-teh (Cratty, 2012). Pri vsem tem pa je ključno, da ohranite element zabave. Družabne igre so odličen način učenja otroka npr. matematičnih znanj, brez strogega pritiska šole. Otroci se radi igrajo s kartami in ne bodo opazili dodane prvine učenja, ki ga prejmejo od igre (Steiner, 2007).

Hkrati so triki in igre s kartami pomembni, ker imajo moč izboljšanja otrokove skoncentriranosti in podaljšanja razpona njegove pozornosti. Otroci morajo znati sedeti dolgo časa. Morajo biti pozorni in sposobni slediti navodilom. Tisti, ki hitro postanejo obupani in zlahka odnehajo od določenih aktivnostih ko hitro ne vidijo rezultata, lahko pri takih igrah, zaradi možnosti napredka in nagrade, vztrajajo dlje čas. Vztrajanje pri igri skozi njen celoten potek lahko pomaga otrokom, da razvijejo potrpljenje in zrelost. Otroci imajo tako več možnosti, da se bodo bolje odrezali, z obvladanjem teh formatov v igrivem in sproščenem okolju (Schuna, 2014).

4.6 TERAPEVTSKI POMEN – PROJECT MAGIC

Svetovno znani čarovnik in iluzionist David Copperfield je bil pobudnik inovativnega programa, ki uporablja čarovniške trike kot obliko zdravljenja ljudi z različnimi telesnimi poškodbami, psiho-socialnimi težavami in ljudem, ki imajo najrazličnejše duševne motnje. Poimenoval ga je Project Magic (Project Magic, 2013).

Ideja se mu je porodila, ko je prejel več pisem od mladega čarovnika. Sodeč po njegovem rokopisu, je David verjel, da je mladi čarovnik šele začel hoditi v osnovno šolo. Nato je spoznal, da je pravzaprav mladenič v svojih dvajsetih letih in živi življenje na invalidskem vozičku. Otroški rokopis je bila posledica njegove invalidnosti. Zaradi ukvarjanja z čarovništvom je imel mladenič več spretnosti kot povprečen človek in ne manj kot naj bi bilo pričakovati. To spoznanje je Davida navdihnilo pomagati drugim ljudem s posebnimi potrebami (Project Magic, 2013).

Leta 1981 je skupaj z Julie DeJean postavil osnove Project Magica kot inovativnega načina pomoči posameznikom s posebnimi potrebami v procesu zdravljenja. Leta 1982 je American Occupational Therapy Association (AOTA) tudi uradno potrdila Project Magic. Od tedaj so ga razvijali, izvajali in vodili do te ravni, da ima mednarodni status. Programi projekta so bili vzpostavljeni v skoraj vsaki državi v Združenih državah Amerike in 30 tujih državah (Project Magic, 2013).

Projekt nudi zainteresiranim čarovnikom in poklicnim terapevtom z vsega sveta, informacije in pisni material o vplivu čarovniške iluzije in trikov ter njenega terapevtskega pomena za ljudi s posebnimi potrebami. Cilj tega projekta je, da se ustvari komunikacijska mreža in socialna skupina za vse sodelujoče, ki temelji na novem, skupnem interesu za čarovniške iluzije in trike. V prihodnosti naj bi se Project Magic širil v druga zabaviščna in umetniška področja, ki jih je možno uporabljati pri rehabilitacijskem procesu (David Copperfield, 2001).

Project Magic združuje strokovnjake iz področja zabave in zdravstva. Skupaj so ti ljudje naredili kakovosten model terapevtske terapije, ki je daleč pred tradicionalnimi rehabilitacijskimi programi in tehnikami (David Copperfield, 2001).

Project Magic je program oblikovan za ljudi s posebnimi potrebami (fizičnimi, psiho-socialnimi in težavami v razvoju). Ta projekt jim podari dar čarovnije. Ljudje različnih starosti, obeh spolov, ne glede na njihovo prikrajšanost lahko uspešno postanejo vključeni v program. Koristi ljudem z raznovrstnimi diagnozami, kot so artritis, poškodba hrbtenjače, poškodba možganov, zloraba drog in alkohola, kronične bolečine, težave pri učenju itd. (David Copperfield, 2001).

Z učenjem čarovniških iluzij in trikov posameznik doseže novo, višjo raven znanj in spretnosti. Bolniki, ki se ukvarjajo z zabavnimi aktivnostmi programa, povečajo svojo motivacijo. Ko se učijo mehanike čarovniških iluzij in trikov, povečajo telesne sposobnosti, funkcionalne sposobnosti in komunikacijo. Izboljša se sposobnost reševanja problemov, dela s številkami in druge kognitivne spretnosti. Večina ljudi s posebnimi potrebami misli ali celo verjame, da so manj sposobni kot ljudje brez posebnih potreb. Zato jim sposobnost izvajanja preprostih čarovniških iluzij in trikov omogoča, da naredijo nekaj, česar drugi ne morejo. Izvajalec naj bi čaral, kar gledalca zmede, preseneti in začudi. Pri čarovniku pa ustvarja občutek dosežka, ponosa in samo izpolnitve. To motivira njihov rehabilitacijski napredek in razvije, ter dvigne njihovo samopodobo. Samozavest in motivacija pa sta bistvenega pomena za doseganje rehabilitacijskih ciljev. Pomaga tudi pri razvoju kompetentnega, k napredku usmerjenega obnašanja. Ta je nujen, če se hoče oseba s posebnimi potrebami ponovno vključiti v neko širšo skupnost (David Copperfield, 2001).

5 TRIKI S KARTAMI

5.1 TEHNIKA PREDSTAVITVE TRIKOV S KARTAMI

Preden se lotimo dejanske uporabe trikov in t. i. čaranja se moramo seznaniti s ključnimi elementi izvajanja teh trikov. Poleg priprave vseh tehničnih pomagal pred začetkom predstave je potrebno še prej upoštevati nekatere dejavnike (Gööck, 1981).

5.1.1 VAJA

Skrivnost uspeha v čarovniškem svetu je vaja (Einhorn, 2012). Ko smo se pogovarjali z ljudmi, ki so jim karte pri srcu, in jih opazovali pri igri, smo se zavedeli, koliko spretnosti je potrebno za dobro mešanje ali privzdigovanje in kako težko je karte lepo položiti v polkrog ali vrsti. Spoznali smo, kako zahtevne so lahko poteze, zaradi katerih je tako lepo opazovati igro kartanja ali sodelovati v njej (Beattie, 2011).

Triki se vam lahko zdijo preprosti in zdi se nam, da jih lahko izvaja vsak. Ne sme vas zavesti na videz preprostost in lahkost izvedbe. Ni hujšega, kot če poskušate narediti ali izvesti nekaj, česar ne zmorete in kar presega vaše zmogljivosti. Vsako spretnost morate večkrat sami preizkusiti. Šele tako najde vsak posameznik sebi primeren način, gibe, svoj vrstni red, obliko in čas trajanja. Za nekatera izvajanja boste potrebovali več vaje, več spretnosti, vsa pa zahtevajo popolno zanesljivost (Beattie, 2011; Paravina, 1985).

Gööck (1981) meni, da so pri čaranju najvažnejše tri stvari: vaja, vaja in samo vaja. Dokler sleherni gib ne 'leži', ne poskušajte ničesar pričarati pred občinstvom. Razen pri nekaj trikih je povsod na prvem mestu spretnost prstov, ki jo dosežemo samo z vztrajno vajo. Pričnite z enostavnimi predvajanji, šele potem naj pridejo na vrsto tehnično težji triki. Praviloma ne potrebujete posebej prepariranih kart. Prav kmalu boste namreč opazili, da gladke, popolnoma nove karte lažje in elegantneje drse skozi roke kot umazane in zlomljene karte snopa, ki imajo že leta igranja za seboj. Bistvena razlika je v tem, ali uporabljate stare ali nove karte. Nikdar ne smete vaditi s starimi kartami in se pojaviti na odru z novimi (Gööck, 1981).

Trikov se je mogoče z lahkoto naučiti, toda to še ne pomeni, da jih je lahko izvesti. Obstaja velika razlika med učenjem in izvajanjem trika v privatnosti sobe in izvedbo trika odločno pred širšo publiko znanih ali tujih obrazov. Zato je za uspešno predstavo zelo pomembno, da trik ponovite kar se da velikokrat. Ko pričnete s trikom, mora biti zadnja skrb v vaši glavi kako trik deluje – mora biti gladko speljan in izgledati naravno, tako da se lahko skoncentrirate na vaše klepetanje in druge aspekte celotne predstave. Če vam misli uhajajo tekom predstave, je verjetno, ker niste dovolj vadili (Einhorn, 2012).

Vaja vam bo omogočila več stvari (Burrington idr., 1995):

- pripravila vas bo na lažjo predstavitev trika skupini,
- naredila vas bo bolj samozavestne, ko bodo nastopili negotovi trenutki pri izvajanju trika,
- omogočila, da bo program tekel bolj tekoče,
- boljše sodelovanje s skupino,
- tudi vi se boste bolj sprostili in bolj zabavali pri izvajanju teh dejavnosti (Burrington idr., 1995).

5.1.2 PREDSTAVA

Ni važen samo trik, važna sta pot in način, kako ga prodate, tj. kakšno zgodbo, ki bo odvrnila pozornost gledalcev, pripovedujete med pripravo in izvedbo trika. Vsi veliki čarovniki – umetniki so bili mojstri ravno v tem (Gööck, 1981).

Lahko bi trdili, da skoraj vsak poklic vključuje določen odstotek prodaje. Triki so vaš produkt, preko predstave pa jih vi prodate. Prodajalec sesalcev preprosto ne vklopi sesalca in pričakovati, da ga bo takoj prodal. Ne, mora razložiti prednosti, razložiti, kako bo življenje lažje, če boste imeli ta produkt, in 'naslika sliko' brezhibne čistoče, ki jo lahko dosežemo čisto preprosto. Tudi s čarovnijo ne izvedemo le trika in upamo na najboljše. Moramo prodati trik. Nekateri iluzionisti dosežejo to z uporabo pripomočkov, glasbe, kostumov itd. V večini primerov pa je glavno prodajno orodje glas. To še posebej drži za trike s kartami. Pri teh je uporaba pripomočkov precej omejena. Razen kupa kart nimamo nobenega drugega pripomočka. Zato je treba uporabiti glas pametno in premišljeno. Kaj pa prodajate? Vas same

seveda. Skupina mora čutiti, da ste dobra oseba. V osnovi poskušajte prodati občinstvu veljavnost trika, ki ga izvajate. Z drugimi besedami, poskušajte ga preslepiti, hkrati pa ga poskušajte tudi zabavati. Vaša celotna predstava mora stremeti k temu dvojnemu cilju (Longe, 2005).

Pri tem delu pa moramo biti pozorni. Čarovnija pritegne ljudi vseh starostnih skupin. Še posebej je zanimiva otrokom, ki se radi zabavajo, zato so lahko občinstvo, ker dejansko verjamejo v čarovnijo. Toda zabavati skupino otrok je lahko še bolj zahtevno kot znati pritegniti skupino odraslih oseb. Kajti če nimate sposobnosti nadzorovati vašega mladega občinstva, lahko na koncu oni nadzorujejo vas. Odrasle ljudi pa je po drugi strani treba pritegniti na bolj sofisticiran način. Moramo jih smatrati kot inteligentno skupino, zato se lahko izkaže izziv jih prepričati, da opustijo svoja prepričanja v povezavi s čarovnijo (Einhorn, 2012).

Zato poskusite razviti govorno predstavo za vsak trik posebej. Temu delu morate posvetiti zadosti pozornosti. Predstavite zgodbo, ki je ali resna ali pa zabavna, toda vedno mora biti zanimiva. Mogoče je pametno, da vključite kako anekdoto iz svojega življenja. Ustno lahko tako ustvarite skrivnostno ozračje, pripovedujete zgodbo, ki bi preusmerila pozornost občinstva. Lahko se odločite za bolj resno predstavo, če želite ustvariti iluzijo misli bralca ali nekoga, ki lahko nadzoruje dejanja drugih ljudi ali nadzoruje njihove misli. Lahko pa tudi poskusite z vrsto nevmesnih in smešnih pripomb, ki bodo od občinstva izsilile smeh. Možnosti je veliko (Einhorn, 2012; Longe, 2005).

Že ko boste vadili trik, nujno vključite tudi ustno predstavo. Trik, ki je na prvi pogled preprost je po vsej verjetnosti težko uspešno izvesti, če poleg trika niste vadili tudi predstave. Tako se bo tudi vaša predstavitev izboljšala, ko boste vadili tehniko in izvedli popolnoma integriran in zabaven trik (Einhorn, 2012; Longe, 2005).

5.1.3. SKRIVNOST

Pomembno pri trikih je tudi, da ne pustite gledalcev z njihov radovednostjo preblizu in ne pozabite usmerjati njihove pozornosti drugam. Vsi vemo, da čarovniki ne razkrijejo svojih

skrivnosti. Zaradi ohranjanja teh skrivnosti je umetnost čarovnije sploh preživela 4000 let. Če bi vsi vedeli, kako se trike izvede, bi skrivnost izginila in čarovnija bi že zdavnaj umrla. Namesto tega pa je ta starodavna umetnost še vedno živa in cvetoča po vsem svetu (Einhorn, 2012; Gööck, 1981).

Samo vi odločate o tem, katere faze vašega dela naj občinstvo preverja. Že med vajo mislite na morebitne nezaupljive ugovore ter na to, kaj boste v skrajnem primeru nanje odgovorili. V vsakem primeru obdržite 'poslovne skrivnosti' zase. Četudi igralci še tako milo prosijo, se jih ne smete usmiliti in ponoviti trika, še manj pa jim izdati, kako se trik izvede. Varujte svoj čarovniški ugled (Gööck, 1981).

5.2 PRIJEMI PRI TRIKIH S KARTAMI (SPRETNOSTI)

Za pravilno in uspešno izvajanje trikov s kartami se moramo najprej seznaniti z določenimi spretnostmi, ki so osnova za izvajanje večine trikov.

5.2.1 MEHANIČNI PRIJEM

Mehanični prijem je osnovni prijem kompleta kart, ki ga uporabljamo skorajda pri vsakem triku. Karte držimo v levi roki, če smo desničarji, oz. v desni če smo levičarji. V nadaljevanju naloge bom zaradi lažjega sledenja opisoval le postopke za držanje kart za desničarje. Karte držimo v roki z dlanjo, obrnjeno navzgor. Kazalec položimo diagonalno na sprednjo stran kart in kaže od nas. Sredinec, prstanec in mezinec so postavljeni ob strani kart. Palec drži karte skupaj nasprotno od ostalih prstov na vrhu kart ali ob strani (Ellusionist.com in Christian, 2002).



Slika 1. Mehanični prijem (osebni arhiv).

5.2.2 BIDDLE PRIJEM

Biddle prijem je preprost prijem, ki se ga velikokrat uporabi pri držanju kompleta kart, več kart ali ene same karte. Karte začetno držimo v levi roki z mehaničnim prijemom. Z desno roko, obrnjeno z dlanjo navzdol, primemo karte v levi roki. Palec prime karte na spodnji strani na sredini, sredinec, prstanec in mezinec pa na desni zgornji strani kart. Kazalec počiva diagonalno v levem zgornjem kot kart (Altinsel idr., 2003).



Slika 2. Biddle prijem pogled zgoraj (osebni arhiv).



Slika 3. Biddle prijem pogled spodaj (osebni arhiv).

5.2.3 BIDDLE ŠTETJE

Prijem uporabimo, kadar želimo zakriti eno karto ali prešteti več kart, kot jih je. Z Biddel prijemom držimo v desni roki kup kart, na katerem je zgornjih pet kart obrnjenih. S palcem leve roke jih eno za drugo potegnemo v roko. Med želeno karto naredimo razmik, le da ni to zadnja karta. Ko gremo po naslednjo karto, istočasno vzamemo karto nad razmikom nazaj na

dno kupa. Tako nam ostane v levi roki le štiri in ne pet kart. Ostali kup kart lahko odložimo stran in z istim gibanjem preštujemo štiri karte, kot da jih je pet (Altinsel idr., 2003).



Slika 4. Biddle štetje korak 1 (osebni arhiv).



Slika 5. Biddle štetje korak 2 (osebni arhiv).



Slika 6. Biddle štetje korak 3 (osebni arhiv).



Slika 7. Biddle štetje korak 4 (osebni arhiv).



Slika 8. Biddle štetje korak 5 (osebni arhiv).

5.2.4 MEŠANJE ČEZ ROKO

Mešanje čez roko je klasičen način mešanja kart, ki se ga po navadi prvega naučimo. Tehnika je preprosta in učinkovita ter zlahka obvladljiva. Karte imamo s sliko obrnjene proti dlani. Držimo jih v desni roki s palcem na spodnji strani in naslednjimi tremi prsti na zgornji strani. S palcem leve roke povlečemo nekaj kart v dlan leve roke. Nadaljujemo z enakim gibanjem in hkrati dvigamo desno roko tako, da nam karte padajo v nasprotno dlan. Nanje spustimo vse preostale karte. Vmes imamo karte ukleščene med prvim kupom, ki smo jih že prenesli, in drugim, ki ga še bomo šele spustili. Karte tako z gibom spuščanja in potega podajamo iz desne roke v levo, dokler nam jih v desni roki ne ostane nič več. To dvakrat ali večkrat ponovimo (Beattie, 2009).



Slika 9. Mešanje čez roko korak 1 (osebni arhiv).



Slika 10. Mešanje čez roko korak 2 (osebni arhiv).



Slika 11. Mešanje čez roko korak 2 pogled spredaj (osebni arhiv).



Slika 12. Mešanje čez roko korak 3 (osebni arhiv).



Slika 13. Mešanje čez roko korak 4 (osebni arhiv).



Slika 14. Mešanje čez roko korak 5 (osebni arhiv).

5.2.5 NADZIRANJE ZGORNJE KARTE Z MEŠANJEM ČEZ ROKO

To pomeni nadzirati položaj zgornje karte v kompletu, medtem ko izvajamo mešanje čez roko. Vedeti, kje se določena karta nahaja v kompletu, tudi med mešanjem, je pri veliko trikih ključnega pomena. Na vrhu kupa imamo izbrano karto in začnemo z običajnim mešanjem čez roko. Polovico kupa spustimo v levo roko, kjer se na vrhu nahaja naša izbrana karta. Eno karto s kupa v desni roki spustimo na kup v levi, kjer jo rahlo zamaknemo proti sebi. Preostale karte površno spustimo, dokler nam jih ne zmanjka. S palcem prazne desne roke narahlo potisnemo naprej, kjer je zamaknjena karta in za njo izbrana karta. Ko poravnamo karte, imamo tako med kartami rahel razmik, ki je skrit pred občinstvom. Nadaljujemo z mešanjem, tako da ves čas ohranjamo razmik med kartami. Ko nam ostane le še malo kart pred razmikom, jih spustimo v drugo roko in nato še preostale karte – z izbrano zgornjo karto na vrhu – na preostanek kompleta kart (Beattie, 2009).



Slika 15. Nadziranje zgornje karte z mešanje čez roko korak 1 (osebni arhiv).



Slika 16. Nadziranje zgornje karte z mešanje čez roko korak 2 (osebni arhiv).



Slika 17. Nadziranje zgornje karte z mešanje čez roko korak 2 pogled spredaj (osebni arhiv).



Slika 18. Nadziranje zgornje karte z mešanje čez roko korak 3 (osebni arhiv).



Slika 19. Nadziranje zgornje karte z mešanje čez roko korak 4 (osebni arhiv).



Slika 20. Nadziranje zgornje karte z mešanje čez roko korak 5 (osebni arhiv).



Slika 21. Nadziranje zgornje karte z mešanje čez roko korak 6 (osebni arhiv).



Slika 22. Nadziranje zgornje karte z mešanje čez roko korak 7 (osebni arhiv).



Slika 23. Nadziranje zgornje karte z mešanje čez roko korak 8 (osebni arhiv).

5.2.6 RAZMIK

Najbolj preprost in pogost razmik med kartami delamo z mezinčkom. Namen razmika je vedeti, kje v kompletu se določena karta ali kup kart nahaja. To nam daje začetni položaj, da

jih lahko nato zmanipuliramo bodisi na vrh, dno ali sredino kupa. Pri razmiku držimo karte z mehaničnim prijemom in s konico mesnatega dela mezinčka naredimo rahel razmik med kartami. Razmik lahko naredimo tudi s palcem, kjer karte držimo v Biddle prijemu, in s palcem držimo razmik na zadnji strani kupa (Ellusionist.com in Christian, 2002).



Slika 24. Razmik (osebni arhiv).

5.2.7 DVOJNI, TROJNI DVIG

Ko želimo prikriti identiteto zgornje karte, lahko uporabimo dvojni ali trojni dvig. Da nam je lažje, naredimo pod zgornjima dvema ali tremi kartami razmik z mezincem. Karte držimo z mehaničnim prijemom in nato s palcem in kazalcem obrnemo dve ali tri karte kot eno. Ko jih obrnemo, jih položimo rahlo zamaknjene na zgornjem koncu. S kazalcem leve roke jih potisnemo nazaj na preostali kup kart. Ohranimo razmik in pazimo, da se karte pri tem ne razprejo (Ellusionist.com in Christian, 2002).



Slika 25. Dvojni dvig korak 1 (osebni arhiv).



Slika 26. Dvojni dvig korak 2 (osebni arhiv).



Slika 27. Dvojni dvig korak 3 (osebni arhiv).



Slika 28. Dvojni dvig korak 4 (osebni arhiv).



Slika 29. Dvojni dvig korak 5 (osebni arhiv).



Slika 30. Dvojni dvig korak 6 (osebni arhiv).



Slika 31. Dvojni dvig korak 7 (osebni arhiv).

5.2.8 ZAMIK SPODNJE KARTE

Uporabimo ga, ko želimo zamenjati spodnjo karto v kupu. Karte držimo s prilagojenim mehničnim prijemom, ob straneh s palcem na eni strani in preostalimi prsti na drugi. Na začetku lahko držimo karte obrnjene s sliko navzgor, a ko naredimo zamik, morajo biti obrnjene z hrbtom navzgor. S sredincem, prstancem in mezinčkom rahlo pomaknemo spodnjo karto nazaj. Nato lahko sežemo pod komplet kart in izvlečemo naslednjo karto, ki je v resnici karta nad spodnjo (Beattie, 2009).



Slika 32. Zamik spodnje karte korak 1 (osebni arhiv).



Slika 33. Zamik spodnje karte korak 1 pogled spodaj (osebni arhiv).



Slika 34. Zamik spodnje karte korak 2 pogled spodaj (osebni arhiv).



Slika 35. Zamik spodnje karte korak 3 (osebni arhiv).



Slika 36. Zamik spodnje karte korak 4 (osebni arhiv).



Slika 37. Zamik spodnje karte korak 5 pogled s strani (osebni arhiv).



Slika 38. Zamik spodnje karte, korak 6, pogled s strani (osebni arhiv).

5.2.9 MENJAVA KARTE Z ZDRSOM

Karte držimo z mehničnim prijemom. Dlan desne roke položimo čez karte tako, da jih zakrijemo in z mezinčcem naredimo kontakt s karto v zgornjem desnem kotu. Zgornjo karto rahlo potisnemo naprej in drugo karto s spodnjim delom dlani potisnemo toliko nazaj, da jo lahko nato potisnemo preko zgornje karte. Na koncu s palcem leve roke poravnamo karto, ki

je zamaknjena naprej in s spodnjim delom dlani karto, ki je zamaknjena nazaj (Ellusionist.com idr., 2001).



Slika 39. Menjava karte z zdrsom korak 1 (osebni arhiv).



Slika 40. Menjava karte z zdrsom korak 3 pogled s strani (osebni arhiv).



Slika 41. Menjava karte z zdrsom korak 2 (osebni arhiv).



Slika 42. Menjava karte z zdrsom korak 4 pogled s strani (osebni arhiv).



Slika 43. Menjava karte z zdrsom korak 2 pogled s strani (osebni arhiv).



Slika 44. Menjava karte z zdrsom korak 5 pogled s strani (osebni arhiv).

5.2.10 KARTA V DLANI

Pomeni vzeti eno ali več zgornjih kart s kupa, ne da bi kdo to opazil. Zgornjo karto pomaknemo rahlo naprej; če jih želimo več, si moramo prej pripraviti razmik z mezinčkom. Z drugo roko gremo čez kup kart, da jih zastremo in s konicami prstov pritismo na rob zgornje karte. Tako se bo drugi konec karte v obliki črke C dvignil v dlan (Ellusionist.com in Christian, 2002).



Slika 45. Karta v dlani korak 1 pogled s strani (osebni arhiv).



Slika 46. Karta v dlani korak 1 pogled s strani (osebni arhiv).



Slika 47. Karta v dlani korak 2 pogled s strani (osebni arhiv).

5.2.11 PAHLJAČA

Komplet kart držimo z Biddel prijemom, z drugo roko jih s palcem zamaknemo v naklon. Nato jih preprimemo tako, da jih držimo v levem spodnjem kotu s palcem na vrhu kupa ter kazalcem in sredincem na spodnjem delu kupa. S kazalcem druge roke pritismo na levi zgornji kot kupa kart in jih začnemo obračati v levo, da naredimo pahljačo. Pri trikih, kjer si prostovoljec izbere eno izmed kart, lahko naredimo pahljačo in mu eno karto ponudimo. Ko naredimo pahljačo, prestavimo spodnjo karto na sredino pahljače in jo s sredincem in prstancem pomikamo levo in desno (Ellusionist.com idr., 2002).



Slika 48. Pahljača korak 1 (osebni arhiv).



Slika 49. Pahljača korak 1, pogled spodaj (osebni arhiv).



Slika 50. Pahljača korak 2 (osebni arhiv).



Slika 51. Pahljača korak 3 (osebni arhiv).

5.2.12 SCARNEJEV PREVZDIG

Iz kupa izvlečemo središnji del kart in ga položimo na vrh kupa. Nato izvedemo še navaden prevzdig kart. S Scarnerjevim prevzdigom uničimo kakršno koli predpripravo kupa (Gradišnik, 1993).



Slika 52. Scanerjev prevzdig korak 1 (osebni arhiv).



Slika 53. Scanerjev prevzdig korak 2 (osebni arhiv).



Slika 54. Scanerjev prevzdig korak 3 (osebni arhiv).



Slika 55. Scanerjev prevzdig korak 4 (osebni arhiv).



Slika 56. Scanerjev prevzdig korak 5 (osebni arhiv).



Slika 57. Scanerjev prevzdig korak 6 (osebni arhiv).

5.3 TRIKI S KARTAMI

V tem delu diplomske naloge vam bom predstavil nekaj osnovnih in najbolj priljubljenih ter osupljivih čarovniških trikov s kartami, ki si sledijo po didaktičnem načelu postopnosti ter jih lahko izvede vsak. Menim namreč, da ni hujšega kot izvajati nekaj, kar presega naše znanje in sposobnosti. Seveda pa to ne pomeni, da nam ne bo treba vložiti nekaj truda in časa za učenje.

5.3.1 MOJ PRVI TRIK

Sproščeno kramljamo z občinstvom in mešamo karte preko roke. Neopazno pogledamo, katera karta se nahaja na dnu kupa in si jo zapomnimo (npr. srce 4). Nato jih razporedimo po mizi v obliki kroga, kjer vemo pozicijo spodnje karte (v našem primeru srce 4). Prostovoljca prosimo, da nam samo pokaže karto, katero smo si mi zapomnili iz dna kupa (srce 4). Ko nam pokaže eno, jo izvlečemo iz kroga kart (npr. pik 10), tako da jo vidimo samo mi. Tu obstaja verjetnost, da bo prostovoljec izbral srce 4, a je zelo majhna. Če pa jo, je trik končan. V tem primeru je trik še bolj neverjeten, ko jo najde takoj.

Če to ni primer in je pokazal na drugo karto (pik 10), prosimo prostovoljca, naj nam sedaj pokaže ravno na pik 10 karto v krogu. Ko pokaže na novo karto (npr. kara as), smo na vrsti mi, da domnevno najdemo kara asa. Dejansko držimo v rokah pik 10 in kara asa. Ker poznamo pozicijo prve izbrane karte (srce 4), jo poiščemo in izvlečemo. Vse karte izvlečemo tako, da jih občinstvo ne vidi. Na koncu vprašamo, katere karte smo hoteli najti (srce 4, pik 10 in kara as) in jih magično razkrijemo.

5.3.2 ČUDEŽNA NAPOVED

Princip pri tem matematičnem triku je število enajst. Za ta trik potrebujemo pripravo treh zgornjih kart. Na voljo imamo več kombinacij, tako da lahko uporabimo ase in desetke, devetke in dvojke, osemke in trojke, sedemke in štirke ter šestke in petke. Bistvo je, da vzamemo karte katere seštevek je enajst. Vzemimo na primer osemke in trojke. Prvo

vzamemo rdečo osemko, naslednja karta mora biti temna osemka in tretja trojka, ki mora biti isto temna kot druga karta, vendar druge oblike. V našem primeru bomo vzeli kara 8, pik 8 in križ 3 (pik 7, kara 7 in srce 4 ali križ 9, srce 9 in kara 2 ...). Na začetku lahko nekajkrat premešamo karte čez roko s kontrolo zgornjih kart. Naredimo pahljačo in na mizo položimo dve predikcijski karti, katerih občinstvo ne vidi. Karte izberemo glede na našo pripravo zgornjih treh kart, kjer je prva karta iste vrednosti in druga črna ali rdeča karta v kupu, kot prva pripravljena karta in druga iste vrednosti in črna ali rdeča karta v kupu, kot tretja karta. V našem primeru je to srce 8 in pik 3 (križ 7 in kara 4, ter pik 9 in srce 2 itd.). Karte premešamo čez roko tako, da nadziramo zgornje karte, ki jih imamo pripravljene (Lorayne, n. d.).

Ko imamo karte pripravljene, prostovoljca prosimo, da nam privzdigne karte, nato pa mu damo točno devet kart. Najbolje je, da mu damo najprej štiri in nato pet kart. Kart ne štejemo, saj mora izgledati, da mu damo naključno število kart. Mi vzamemo polovico kupa, kjer imamo pripravljene zgornje tri karte, in ga položimo na preostale karte. Prostovoljcu rečemo, naj nekaj kart, ki jih ima v roki, da nam, in jih položimo na vrh kupa s pripravljenimi kartami. Poudarimo, da sedaj res ne moremo vedeti, koliko kart ima v roki. Stran od nas naj prešteje število kart, ki jih drži in si zapomni to številko. Medtem mi z vrha kupa vzamemo točno deset kart tako, da jih eno za drugo polagamo na mizo. S tem desetim kartam z vrha kupa obrnemo njihovo pozicijo. Naročimo, naj si zapomni karto, ki se bo odprla na številko, ki so si jo zapomnili. Se pravi, če imajo v mislih številko dve, si bodo zapomnili drugo karto, ki se bo odprla. Naglas začnemo odpirati in šteti karte z obrazom navzgor. Ko pridemo do konca, povemo, da predvidevamo, da nimajo več kot deset kart, in vprašamo, če so si zapomnili karto. Če smo naredili vse prav, si bodo vedno zapomnili našo drugo na začetku pripravljeno karto (pik 8). Na dno kupa najprej položimo deset kart, nato pa še karte, ki jih ima v rokah prostovoljec. Prostovoljca še zadnjič prosimo, da nam privzdigne dve tretjini kart in nam pusti spodnjo tretjino kupa. Kartam obrnemo pozicijo tako, da jih preložimo eno za drugo na mizo (Lorayne, n. d.).

Sedaj smo pripravljeni na zaključno razkritje. Najprej poudarimo, da smo izbrali dve karti, še preden smo začeli s trikom. Preden obrnemo prvo karto (pik 3), povemo, da nam bo ta karta napovedala barvo in druga (srce 8) vrednost izbrane karte. Trika tu še ni konec, saj osem plus tri je enajst. Ko preštejemo deset kart na mizo, obrnemo enajsto (pik 8) in jo razkrijemo. Vzamemo še karti pred in za pik 8, jih podrgnemo čez napovedani karti in še oni se čudežno ujemata. Začudenja ne bo manjkalo (Lorayne, n. d.).

5.3.3 BIDDEL

Premešamo karte in prostovoljcu ponudimo, da si izbere in povleče eno karto iz kupa. Ko si jo pogleda in zapomni, gremo skozi karte in prosimo prostovoljca, naj nam enkrat reče stop. Ko nam reče stop, vstavimo karto nazaj v kup. Preostale karte damo na vrh izbrane karte in z mezincem naredimo razmik eno karto višje od izbrane. Karte držimo v levi roki z mehaničnim prijemom ter držimo razmik z mezincem. S palcem in sredincem desne roke preletim skozi karte na zgornjem delu kupa (Altinsel idr., 2003).

Prostovoljca prosimo, če iztegne roko, obrnjeno z dlanjo navzgor. V roko mu položimo trikrat manjši kup, dokler ne pridemo do našega razmika. Karte nato preprimemo z Biddel prijemom v desno roko in vzamemo pet kart v levo roko. Izbranih pet kart položimo obrnjene navzgor na kup, ki nam je ostal v roki. Prostovoljca prosimo, če nam lahko pove, ali je ena izmed teh petih kart njegova, a ne, katera. S palcem leve roke jih eno za drugo potegnemo v roko in med prvo in drugo karto naredimo razmik. Ko gremo po naslednjo karto, istočasno vzamemo karto nad razmikom nazaj na dno kupa. Tako nam ostane v levi roki le štiri in ne pet kart. Preostali kup kart, kjer je spodnja obrnjena, odložimo na kup kart, ki jih drži prostovoljec. Nato karte obrnemo s hrbtom navzgor in z istim gibanjem preštejemo štiri karte, kot da jih je pet. Sproti glasno štejemo za vsako karto 1, 2, 3, 4, 5 in rečemo, da je ena izmed teh petih kart njegova, a da ne vemo, katera (Altinsel idr., 2003).

Tu je trik končan, vendar ga je treba narediti čarobnega. To lahko naredimo tako, da navidezno vzamemo eno karto v dlan in jo zmečkamo v roki, jo obrnemo okoli in nevidno vržemo v kup, ki ga drži prostovoljec v roki. Sledi razkritje štirih kart, med katerimi ni izbrane. Vprašamo, če smo se mi dotikali kart, ki jih ima v roki, in nato naj gre skozi njih (Altinsel idr., 2003).

5.3.4 TWO CARD MONTE

Za ta trik moramo imeti pripravljene zgornje štiri karte. Sam najraje uporabim dva jokerja in dami iste barve, kjer je prva karta ena izmed dam, nato dva jokerja in še preostala dama. Karte lahko premešamo čez roko tako, da zgornje nadziramo na vrhu (Altinsel idr., 2003).

Prostovoljca prosimo, naj pripravi palec in pod njim kazalec tako, da bo lahko z njima prijel karto. Vprašamo ga, če ima dober spomin in ali ga lahko testiramo. Karte držimo z mehničnim prijemom v levi roki. Zgornjo karto (ena izmed dam) obrnemo na vrhu kupa in ga prosimo, naj si jo zapomni. Karto ponovno obrnemo na kupu z hrbtom navzgor in mu jo vstavimo med prsta. Opomnimo ga, naj karte ne pogleda. Nato postavimo nekaj vprašanj, kot so npr.: Kaj si danes jedel za zajtrk/kosilo?, Kakšna je tvoja telefonska številka?, Kje si nazadnje bil v tujini?, z namenom, da ga zmedemo. Nato ga vprašamo, če nam lahko pove, brez da pogleda, katero karto drži v roki. Po navadi si prostovoljci zapomnijo tako karto kot barvo. Ko nam odgovori, lahko pogleda, katero karto drži v roki. Če je odgovor pravilen, preprosto povemo, da ima dober spomin in ali lahko testiramo še njegovo opazovanje. Če je napačen, pa, da ima slab spomin in mogoče bolje opazuje (Altinsel idr., 2003).

Najprej povemo, da ga bomo naučili in naredili počasi, nato pa bomo izvedli hitro in testirali njegovo opazovanje. Pod tretjo karto (druga dama) si pripravimo razmik in naredimo trojni dvig. Ko obrnemo še drugo damo, poudarimo, da imamo mi na kupu eno barvo (srce) in on v roki drugo barvo (kara). Nato obrnemo trojni dvig nazaj in vzamemo zgornjo karto (joker). Počasi vstavimo našo karto (joker) v roko in mu jo zamenjamo z njegovo karto (kara dama). Njegovo karto (kara dama) obrnemo in mu jo pokažemo pred obrazom. Nato jo z enim gibanjem zamenjamo z zgornjo karto (joker) na kupu. S karto v desni roki (kara dama) gremo proti kupu v levi roki, kjer imamo zgornjo karto (joker) rahlo zamaknjeno v stran in jo zamenjamo. V trenutku, ko ju zamenjamo gremo z levo roko proti roki prostovoljca in mu jo rahlo popravimo. Opozorimo ga, naj trdno drži svojo karto v rokah in da bomo na hitro izvedli menjavo (Altinsel idr., 2003).

Na tej točki je trik končan, saj sta obe karti (dami) že zamenjani z drugima kartama (jokerja). Nato domnevno naredimo več hitrih menjav. Da prostovoljca še bolj zavedemo, med vsako menjavo rečemo, da smo ali da nismo naredili menjave. Na koncu ga vprašamo, naj, brez da pogleda, pove, katera karta je katera (kara dama in srce dama). Za še večji preobrat lahko zgornji dve karti na kupu (kara in srce damo) damo v dlan in ju spravimo v žep. Ko prostovoljec obrne karti v roki, povemo, da je nemogoče, da je imel dve karti (kara in srce dama) v roki, saj ju vedno nosimo v žepu (Altinsel idr., 2003).

5.3.5 *AMBITIOUS CARD*

Prostovoljcu ponudimo, naj si izbere najljubšo karto v kupu in naj jo vzame ven. Podamo mu alkoholni flomaster in ga prosimo, naj se na sprednjo stran karte podpiše. Med tem neopazno obrnemo zgornji dve karti na kupu in pod njima naredimo razmik. Prostovoljca opomnimo, da imamo sedaj le eno tako karto na svetu, ki ima njegov podpis, ter ne moremo imeti duplikata. Karto položimo s sprednjo stranjo navzgor na vrh kupa, kjer imamo pripravljene dve karti in razmik. Levo dlan, kjer z mehaničnim prijemom držimo karte, imamo zasukano tako, da se ne vidi zgornjih dveh obrnjenih kart. Vse tri karte primemo v razmiku in jih obrnemo na vrhu kupa. Tako smo si pripravili, da je podpisana karta tretja z vrha in ne prva kot misli prostovoljec (Ellusionist.com idr., 2003).

Vzamemo zgornjo karto na kupu in jo vstavimo v sredino kupa tako, da jo polovica gleda ven. Obrnemo zgornjo karto in rečemo, da je nemogoče, da bi bila podpisana karta na vrhu. Karto v sredini potisnemo v kup, hitro obrnemo zapestje. S tem gibanjem naj bi podpisano karto spravili na vrh kupa in naredimo razmik pod drugo karto na vrhu kupa (podpisana karta). Naredimo dvojni dvig, in podpisana karta je s hitrim zasukom zapestja prišla na vrh kupa. Obe karti obrnemo na vrhu kupa in zgornjo podpisano navidezno ponovno vstavimo v sredino kupa in jo potisnemo v kup. Tokrat lahko naredimo počasen zasuk zapestja in naredimo dvojni dvig. Ko obrnemo napačno karto, rečemo, da nismo mogli izvesti spretnosti, ker so vedeli, kaj naj bi se zgodilo in so nas preveč podrobno opazovali. Obrnjena karta ni podpisana karta, saj je podpisana pod njo, a tako imamo pripravljeno, da naredimo menjavo karte z zdrsom (Ellusionist.com idr., 2003).

Ponovno obrnemo obe karti hkrati in ju položimo na preostali kup. Vzamemo zgornjo karto in jo potisnemo v spodnji del kupa. Zgornjo polovico kart, kjer je vrhnja podpisana karta, damo v roke prostovoljcu. Karto v naši polovici kupa potisnemo v kup, naredimo hiter zasuk zapestja in obrnemo zgornjo karto. Ker ni prava, obrnemo še dve ali tri karte. Po rahlem začudenju se spomnimo, da je to zgornja karta iz sredine kupa, ter naj pogledajo zgornjo karto, na kupu katerega držijo v roki. Na polovici kart v naši roki si pripravimo razmik s palcem nad spodnjo karto. V levo roko primemo karte prostovoljca z mehaničnim prijemom in s palcem desne roke večkrat obrnemo podpisano karto. Ko je karta obrnjena s hrbtom navzgor, gremo z desno roko preko njih in s sredincem in prstancem potisnemo podpisano karto do polovice naprej. Nato istočasno zasukamo karte v levi roki, da jo pokažemo in z

mezinčkom vzamemo karto, ki jo držimo pod razmikom. S palcem poudarimo, da imamo njegovo podpisano karto. S palcem jo potisnemo v kup in istočasno zasukamo zapestje, takoj zatem jo s palcem potisnemo v stran. Istočasno razpolovimo karte v desni roki ter jo s strani do polovice vstavimo med njih (Ellusionist.com idr., 2003).

Prostovoljca prosimo, naj nam pripravi roko, kot da bi se rokoval, in da bomo lahko skupaj potisnili karto v kup. Na ena, dva, tri potisnemo karto v kup. Ker je pozornost usmerjena v karte, ki jih držimo v desni roki, mi pa imamo polovico kart v levi roki, kjer je zgornja podpisana karta, lahko na tri vstavimo podpisano karto v usta. Preden vzamemo karto iz ust, primemo vse karte v mehanični prijem, zgornjo karto obrnemo, naredimo pod njo razmik in zasukamo zapestje da se je ne vidi. Karto iz ust položimo na podpisano karto in zapestje zasukamo nazaj. Obe karti skupaj primemo z Biddel prijemom in ju upognemo ter položimo nazaj na kup, obrnjeni s hrbtom navzgor. Polovico zgornjih kart preprimemo v Biddle prijem in s palcem potegnemo zgornjo karto na drug kup. Pazimo, da s kazalcem desne roke potiskamo podpisano karto navzdol. Poudarimo prepognjeno karto na kupu v levi roki in položimo karte iz desne roke na njih. Pazimo, da ko preprimemo vse karte v levo roko, držimo podpisano karto, da se ne vidi upogiba. Na en, dva, tri popustimo in podpisana karta poskoči na vrhu kupa. Karto lahko za spomin obdrži prostovoljec (Ellusionist.com idr., 2003).

5.3.6 ALI SI ČAROVNIK?

Naredimo pahljačo in s premikanjem levo-desno ponudimo spodnjo karto prostovoljcu, vendar je odločitev popolnoma njegova. Razložimo mu, da bomo poskusili ugotoviti, če se v njem skriva sposobnost čaranja. Ko izbere karto in si jo zapomni, začnemo mešati karte preko roke. Prostovoljca prosimo, naj nam reče stop, kadar želi (Beattie, 2009).

Na tej točki uporabimo nadziranje zgornje karte z mešanjem čez roko in jo spravimo na vrh. Ko jo imamo na vrhu, nadaljujemo z mešanjem čez roko, vendar prvič potegnemo le izbrano karto, da jo spravimo na dno kupa. Kup položimo na mizo in prosimo prostovoljca, če nam naredi iz tega kupa tri kupe v liniji. Tu mu pojasnimo, da hočemo ugotoviti, ali ima čarovniške sposobnosti iskanja karte. Ko naredi tri kupe, obrnemo prvi kup, ki je na drugi strani kupa, kjer je spodaj izbrana karta. Preden obrnemo prvi kup, povemo prostovoljcu, naj nam ne izda svoje karte, tudi če mu jo je uspelo privzdigniti. Gib naredimo tako, kot da bi

hoteli narediti zamik spodnje karte, vendar ga ne naredimo in izvlečemo spodnjo karto in jo položimo na mizo. Povemo, da nismo začutili, da bi to lahko bila njegova karta (Beattie, 2009).

Pri drugem kupu naredimo isto kot pri prvem, le da vprašamo, ali je to njegova karta. Po navadi dobimo odgovor, da ni. Tu mu še enkrat povemo, da nam ne sme izdati svoje karte in mu verjamemo na besedo (Beattie, 2009).

Pri zadnjem kupu, še preden ga obrnemo, povemo, da skoraj nobenemu ne uspe privzdigniti svoje karte. Ko obrnemo kup z izbrano karto, hitro rečemo, da bi lahko bila njegova karta, vendar ni. Preden položimo zadnjo karto na mizo, naredimo zamik spodnje karte, tako da na mizo ne položimo izbrane karte. Vzamemo še eno karto nad izbrano karto in s sliko, obrnjeno navzgor, preštejemo vse tri karte na mizi ter jo vrnemo na dno kupa (Beattie, 2009).

Povemo, da prostovoljec žal nima čarovniških sposobnosti, ampak da smo mi zato toliko boljši. Prosimo ga, naj nam pove, katero koli številko od ena do petnajst. Ko nam jo pove, začnemo vleči karte z dna kupa. Izbrana karta je sedaj druga od spodaj navzgor, tako da prvo karto izvlečemo iz dna in jo s sliko obrnjeno navzgor vržemo na mizo. Sedaj izvedemo zamik spodnje karte in odštevamo do izbrane številke. Na izbrano številko z mezinčkom potisnemo izbrano karto naprej in jo izvlečemo tako, da jo vidimo samo mi. Povemo, da je trika konec, in sedaj nam lahko zaupa svojo karto. Ko nam pove, se sprva naredimo začudenega in pogledamo proti zadnji karti na mizi. Na koncu razkrijemo izbrano karto (Beattie, 2009).

5.3.7 ŠTIRI ENAKE

Pri triku Štiri enake potrebujemo rahlo pripravo, kjer si na vrh kupa pripravimo katere koli štiri enake karte, sam osebno najraje uporabim štiri dame. Vse, kar je potrebno, je uporaba nadziranja zgornje karte z mešanjem čez roke (Beattie, 2009).

Na začetku nekajkrat premešamo karte čez roke in nadziramo zgornje karte, tako da ostanejo na vrhu. Medtem razložimo, da ne glede na to, koliko mešamo karte, mi vedno vemo, kje se nahajajo naše najljubše štiri karte v kupu (Beattie, 2009).

Ko smo pripravljeni, naredimo mešanje čez roko z nadziranjem zgornjih kart, a le do zamika karte. Tako imamo eno zamaknjeno karto v kupu in pod njo štiri enake. Prevzdignemo karte pri zamaknjeni in naslednjo obrnemo. Isto ponovimo še dvakrat in po vsaki dami povemo, da je za nas vedno težje, saj je vedno manj dam v kupu. Ko nam ostane samo še ena dama, prosimo prostovoljca, da nam pove katero koli številko od ena do deset. Ko nam jo pove, naredimo mešanje čez roke z nadziranjem zgornje karte tako, da zamaknemo šele tisto karto, ki pride na izbrano številko. Se pravi, če si izbere šest, spustimo pet kart na vrh zadnje dame in šesto zamaknemo. Ko prevzdignemo pri zamaknjeni karti, najprej preštejemo pet kart in šesto, zadnjo damo obrnemo s sliko navzgor (Beattie, 2009).

6 SKLEP

Rad bi ponovil enega od začetnih stavkov in poudaril, da ljudje nismo samo družbena, ampak tudi družabna bitja. Dandanes na to ob vseh šolski, službenih, gospodinjskih skrbih velikokrat pozabimo. V sodobnem vsakdanu tako drvimo, da nimamo časa eden za drugega. Pri tem zanemarimo pomen igre, ki se nam zdi nekaj otročjega. V tem se motimo.

Igre s kartami in triki s kartami dejansko lahko ponudi več koristi, kot to izgleda na prvi pogled. Ljudje si lahko mislijo, da so te igre in triki preprosti in osnovni, ampak dejansko lahko služijo tudi kot sredstvo izobraževanja, še posebej za mlajše otroke, ki se radi igrajo s kartami. Seveda je zabava najpomembnejša korist, ki bi jo otroci od igranja kart dobili, toda ima veliko več koristi. V svetu, kjer tehnologija in računalniške igre počasi prevzemajo življenja otrok kot tudi odraslih, predlagam, da starši in pedagogi še vedno vključijo nekaj osnovnih in preprostih iger v življenja otrok. Igranje kart je alternativa gledanju televizije ali igranju video igrar, ki vedno bolj prevzemajo pozornost današnjih otrok in mladine. Za zamenjavo predlagam igre s kartami, še konkretnije trike s kartami. Ti so bolj alternativen način družabnega udejstvovanja, ki pa je zelo spodbuden in tudi zelo dostopen. Karte so lahko prenosno orodje, dostopno ljudem vseh starosti, in lahko trdim, da so skorajda univerzalne. Poznamo jih tako rekoč v vseh kulturah.

V diplomskem delu so predstavljene pozitivne funkcije družabnih iger. Na primeru šole v naravi in športnega dne v slovenskem šolstvu je predstavljeno, kako naj pedagogi vključijo družabne prvine v njihov odnos z učenci. Pri tem so kot primer navedeni triki s kartami, ki so meni velikokrat prišli prav. Triki s kartami pomagajo pri socializaciji otrok v nekem prijetnem okolju kot je šola v naravi. Otroci se zberejo okoli tistega, ki predstavlja in z njim navežejo posebno vez. Hkrati to ustvari temo pogovora za komuniciranje z ostalimi vrstniki. S triki lahko dosežemo tudi to, da jih notranje motiviramo za nekaj. Motiviramo jih za to, da nam posvečajo več pozornosti v tem zanimivem družabnem dogodku. Pedagog se jim predstavi kot zanimiv, in s tem lahko doseže, da ga bodo učenci tudi naprej jemali kot takega in ga bodo sedaj poslušali z večjim zanimanjem tudi tekom bolj formalnega izobraževanja. Pomembna je tudi njihova sprostitev v tem delu. Prevečkrat posvečamo preveč pozornosti formalnemu delu izobraževanja. V primeru, kot je športni dan in šola v naravi, lahko bolj formalni del opustimo in v primeru slabega vremena ali zvečer v program uvedemo družabnost. Triki s kartami so

kot nalašč za to. Otroci se ob njih namreč sprostijo in doživljajo presenečenje. Hkrati pa lahko posredno vključimo šolske prvine, kot so matematične uganke itd. S tem se bodo učili matematičnih znanj brez strogega pritiska šole. Matematika jim bo v tem kontekstu postala zanimiva. Triki s kartami in družabne igre nasploh so odličen način, kako učimo potrpljenja in športnega duha, motoričnih sposobnosti in sposobnosti poslušanja ter koncentracije.

V tem zaključnem sklepu bi tako rad potrdil svojo hipotezo, da so vse človeške dejavnosti prepletene z igro, ki je v človeškem življenju nepogrešljiva. Na primeru trikov s kartami sem prikazal, da je družabna prvina dejansko potrebna povsod. Potrebujemo jo kot otroci in potrebujemo jo kot odrasli, ki bi se radi le sprostili od vsakodnevnih obveznosti in težav. Daje nam možnosti za širjenje obzorij, za spoznavanje drug drugega in za bogatenje pristnih odnosov med ljudmi, zato nikoli ne smemo podcenjevati zabave, ki nam jo nudi igra.

7 LITERATURA IN VIRI

Altinsel, A. in Murphy, M. (producent) in Reyes, R. (režiser). (2003). *Born To Perform Magic*. Združene države Amerike: Penguin Magic.

Beattie, R. (2011). *Igrajmo karte*. Ljubljana: Mladinska knjiga.

Bosanko, S. idr. (ur.). (1983). *Waddingtons Illustrated Card Games*. London: Pan Books.

Burrington, B. idr. (1995). *Youth Leadership in Action: A Guide to Cooperative Games and Group Activities*. Written by and for Youth Leaders. Iowa: Kendal/Hunt Publishing Company.

Colette, J. (2002). *Mar otroke sploh še lahko vzgajamo?* Ljubljana: Oka otroška knjiga.

Cratty, R. R. (2012). *The Benefits of Playing Card Games with Children*. Pridobljeno 24. 7. 2014, iz <http://www.examiner.com/article/the-benefits-of-playing-card-games-with-children>

David Copperfield. (2001). Pridobljeno 26. 8. 2014, iz <http://www.dccopperfield.com/flash/main.html>

Einhorn, N. (2012). *Magical Ilusions, Conjuring Tricks, Amazing Puzzles & Stunning Stunts*. Leicestershire: Hermes House.

Ellusionist.com (producent) in Christian, B. (režiser). (2002). *Crash Course 1: In Sleight of Hand Card Magic*. Združene države Amerike: Ellusionist.com.

Ellusionist.com in Christian, B. (producent) in Christian, B. (režiser). (2001). *Learn How To Amaze*. Združene države Amerike: Ellusionist.com.

Ellusionist.com in Christian, B. (producent) in Christian, B. (režiser). (2002). *Inside Magic 2: Killer Sleight of Hand*. Združene države Amerike: Ellusionist.com.

Ellusionist.com in Christian, B. (producent) in Christian, B. (režiser). (2003). *Crash Course 2: Ultimate Guide To Ambitiouxs Card*. Združene države Amerike: Ellusionist.com.

Gööck, R. (1981). *Družabne igre za kratek čas*. Ljubljana: Mladinska knjiga.

Gööck, R. (1988). *Velika knjiga iger*. Ljubljana: Cankarjeva založba.

Gros, J., Marinčič, M., Komljanc, M., Bracar, P., Rusjan, N., Rudman, I. idr. (2001). *Šola v naravi za devetletno osnovno šolo – Koncept*. Pridobljeno 26. 8. 2014, iz http://www.mizs.gov.si/fileadmin/mizs.gov.si/pageuploads/podrocje/os/devetletka/program_d_rugo/Sola_v_naravi.pdf

Gradišnik, B. (1993). *Igre: Volčje in ovčje*. Priročnik za hazarderje in proti njim. Ljubljana: DZS.

- Hederih, D. in Škvorc, M. (1994). *Kvizi in uganke v šoli*. Ljubljana: Zavod Republike Slovenije za šolstvo in šport.
- Kapelj Gorenc, D. in Gorenc, M. (ur.). (1999). *Šport-tvoja izbira*. Ljubljana: Gyrus.
- Kristan, S. (1998). *Šola v naravi*. Radovljica: Didakta.
- Kovač, M., Markun Puhan, N., Lorenci, B., Novak, L., Planinšec, J., Hrastar, I. idr. (2011). *Program osnovna šola: Športna vzgoja – učni načrt*. Pridobljeno 26. 8. 2014, iz http://www.mizs.gov.si/fileadmin/mizs.gov.si/pageuploads/podrocje/os/prenovljeni_UN/UN_sportna_vzgoja.pdf
- Kovač, M. in Jurak, G.. (2012). *Izpeljava športne vzgoje-Didaktični pojavi, športni programi in učno okolje*. Ljubljana: Univerza v Ljubljani, Fakulteta za šport.
- Lomasi, L. (2012). Educational and Emotional Benefits of Playing Cards with Kids. Pridobljeno 18. 8. 2014, iz <http://www.lifesuccessfully.com/parenting-articles/educational-and-emotional-benefits-of-playing-cards-with-kids>
- Longe, B. (2005). *Clever Card Tricks*. New York: Sterling Publishing Co.
- Lorayne, H. (n.d.). *Magical Classics CD1*. Združene države Amerike: L&L publishing.
- Mihelič, D. (1993). *Hazard*. Koper: Zgodovinsko društvo za južno Primorsko.
- Paravina, E. (1985). *Stokrat pet minut za razvedrilo*. Ljubljana: Zveza prijateljev mladine Slovenije.
- Pinosa, R. (1993). *Igrajmo se*. Ljubljana: Katehetski center.
- Project Magic. (2013). Pridobljeno 26. 8. 2014, iz <http://www.projectmagic.org/>
- Rotovnik, B., Mikša, P., Burnik, S., Golnar, T., Kadiš, F., Krpač, F. idr. (2012). *Vodniški učbenik*. Ljubljana: Planinska zveza Slovenije.
- Schuna, C. (2014). *The Advanatages of Playing Learning Games with Children*. Pridobljeno 24. 7. 2014, iz <http://www.livestrong.com/article/214084-the-advantages-of-learning-games-for-kids/>
- Steiner, R. (2007). *The Educational Benefits of Card Games*. Pridobljeno 24. 7. 2014, iz <http://ezinearticles.com/?The-Educational-Benefits-of-Card-Games&id=445586>
- Tarbox, J. (2007). *Benefits of Teaching Card Games to Children*. Pridobljeno 24. 7. 2014, iz <http://voices.yahoo.com/benefits-teaching-card-games-children-388382.html>
- Vaux, R. (n.d.). *What are the Benefits of Playing Card Games?* Pridobljeno 24. 7. 2014, iz http://www.ehow.com/facts_5497774_benefits-playing-card-games.html
- Woolfolk, A. (2002). *Pedagoška psihologija*. Ljubljana: Educy d.o.o.
- WordPress.com. (n.d.). *Card Games – Benefits of playing*. Pridobljeno 24. 7. 2014, iz <http://popularcardgames.wordpress.com/>

Zakon o spremembah in dopolnitvah zakona o osnovni šoli. (2011). Pridobljeno 26. 8. 2014, iz http://www.mss.gov.si/fileadmin/mss.gov.si/pageuploads/zakonodaja/pdf/OS/Zakon_o_osnovni_soli_24_3_11.pdf

8 PRILOGE

8.1 VIDEO PRIKAZ IN RAZLAGA TRIKOV S KARTAMI - ZGOŠČENKA