

UNIVERZA V LJUBLJANI
FAKULTETA ZA ŠPORT

DIPLOMSKO DELO

JAN JEREB

Ljubljana, 2014

UNIVERZA V LJUBLJANI
FAKULTETA ZA ŠPORT
Športna vzgoja

**UPORABA SIMBOLNE IGRE PRI IZVAJANJU
GIBALNIH/ŠPORTNIH DEJAVNOSTI PREDŠOLSKIH
OTROK**

DIPLOMSKO DELO

MENTORICA:

prof. dr. Mateja Videmšek, prof. šp. vzg.

RECENZENT:

prof. dr. Damir Karpljuk, prof. šp. vzg.

Avtor dela

JAN JEREB

Ljubljana, 2014

ZAHVALA

Zahvaljujem se mentorici prof. dr. Mateji Videmšek, ki je omogočila nastanek diplomskega dela, za vso njeno potrpežljivost, pomoč ter nasvete.

Zahvaljujem se Mateju Kodrinu in Ani Verdinek, ki sta na vadbeni uri odlično odigrala svoji vlogi, mi bila tako v veliko pomoč in mi omogočila uresničitev ideje v praksi.

Zahvaljujem se tudi Nejcu Markošku za neprecenljivo pomoč pri izdelavi videoposnetka.

Posebna zahvala gre mojim staršem, moji babici in dedku, moji sestri Neži ter Kim Remšak, ker so verjeli vame in mi vsak na svoj način pomagali.

Ključne besede: igra, simbolna igra, gibalne/športne dejavnosti, predšolsko obdobje.

UPORABA SIMBOLNE IGRE PRI IZVAJANJU GIBALNIH/ŠPORTNIH DEJAVNOSTI PREDŠOLSKIH OTROK

Jan Jereb

Univerza v Ljubljani, Fakulteta za šport, 2014

Elementarna športna vzgoja

Število strani: 34

Število slik: 6

Število virov: 12

IZVLEČEK

Gibalne/športne dejavnosti so temeljne dejavnosti za razvoj predšolskega otroka. Za vpeljavo otroka v svet gibalnih/športnih dejavnosti pa je najprimernejši način igra, saj se otrok v času zgodnjega razvoja neprestano igra. Prevladujoča igra, ki se jo otrok igra z vrstniki in odraslimi v obdobju od dveh do šestih let, je simbolna igra, ki temelji na domišljijem doživljanju sveta. Svet pravljic in čudes je naravni del otrokovega doživljanja, ki se prepleta z doživljanjem realnosti. Gibalna/športna dejavnost za predšolske otroke, izvedena s pomočjo simbolne igre, otroku poveča notranjo motivacijo za delo in mu naredi samo dejavnost mnogo bolj privlačno in zabavno.

Namen diplomskega dela je predstaviti gibalno/športno dejavnost otrok skozi simbolno igro, predstavitev simbolne igre, vpliv simbolne igre na motivacijo otrok in predstavitev ter prikaz primera vadbene ure predšolskih otrok, ki poteka izključno skozi simbolno igro in se smiselno povezuje iz uvodnega skozi glavni v zaključni del vadbe. Izdelali smo tudi videoposnetek, ki prikazuje izvedeno uro v praksi in bo dodan kot priloga k diplomski nalogi. Predstavil bom tudi gibalni razvoj otroka ter pomen igre za predšolskega otroka.

Key words: play, symbolic play, physical/sporting activities, preschool.

THE USE OF SYMBOLIC PLAY IN THE IMPLEMENTATION OF PHYSICAL/SPORTING ACTIVITIES FOR PRE-SCHOOL CHILDREN

Jan Jereb

University of Ljubljana, Faculty of sports, 2013

Elementary physical education

Number of pages: 34

Number of pictures: 6

Number of sources: 12

ABSTRACT:

Physical activities are fundamental activities for development of preschool child. Play is the most appropriate way to introduce child to the world of physical activities, because child is in his early development constantly playing. Prevailing play that child is playing with peers and adults during the period from two to six years, is a symbolic play based on a fantasy experience of the world. World of fairy tales and wonders is a natural part of child's experience and is constantly intertwined with the experience of reality. Physical activity for preschool children, carried out with the help of symbolic play, increases child's inner motivation for work and makes the activity much more attractive and funny.

The purpose of the thesis is to present children's physical/sporting activity through symbolic play, presentation of symbolic play, impact of symbolic play on children's motivation and presentation and display example of training course for preschool children, which takes place exclusively through symbolic play and is meaningfully linked through all parts of training course. We will also make a video that will show training course in practice and will be added as an annex to this thesis. We will talk also about motor development of children and about game and its meaning for the preschool child.

Kazalo

1. Uvod	8
1.1 Gibalni razvoj predšolskih otrok	9
1.2 Igra.....	10
1.3 Elementarne igre	11
1.4 Simbolna igra.....	12
1.5 Komunikacija v simbolni igri.....	13
1.6 Motivacija.....	14
1.7 Cilji	15
2. Jedro.....	15
2.1 Uporaba simbolne igre pri izvajanju gibalnih/športnih dejavnosti predšolskih otrok....	16
2.2 Predstavitev pravlјice	16
2.3 Učna priprava	18
2.4 Opis dogajanja na uri	24
2.5 Analiza ure	30
3. Sklep.....	31
4. Literatura	32

1. Uvod

Otrok v predšolskem obdobju živi v svetu pravljic, iger, risank ter slik in svet spoznava predvsem skozi izkušnje, domišljijo in gibanje. V predšolskem obdobju je otrokov domišljijski svet izjemno močan, zato je pomembno, da otroci dejavnosti izvajajo preko igre (Videmšek in Jovan, 2002). Potreba po gibanju je otrokova primarna potreba in predšolsko obdobje je obdobje temeljnega gibalnega razvoja, zato dejavnosti, ki jih otrok opravlja v prvih letih življenja, odločilno vplivajo na otrokov razvoj in oblikovanje njegovih sposobnosti, lastnosti, zmožnosti in značilnosti. Potrebo po gibanju lahko zadovoljimo na različne načine. Za otroke v predšolskem obdobju so kot športna dejavnost primerne predvsem naravne oblike gibanja in ritmično-plesne dejavnosti. Za izvajanje teh dejavnosti pa lahko uporabljamo različne metode, oblike dela ter pripomočke, da bi otroci spoznavali in doživljali športnovzgojne dejavnosti predvsem z igro. Glede na vrsto igre je za otroke v predšolskem obdobju zelo priporočljivo uporabiti simbolno igro, ker z njo vplivamo na otrokovo motivacijo za gibanje, saj mu s tem, ko ga postavimo v domišljijski svet igre, damo nov zagon in mu predstavimo gibanje v mnogo bolj zanimivi in prijazni luči. Simbolna oziroma domišljijaska igra je igra, pri kateri se otrok pretvarja, prevzema različne domišljijске vloge, namenja predmetom drugačne vloge od prvotnih, si domišlja predmete, nastopa v zgodbi ... Za otroka je igra najresnejše opravilo (Michel de Montaigne, v Jurak, 1999), zato otrok športno dejavnost, ki je predstavljena z igro, jemlje resno, se za njo zavzame in jo tudi celostno opravi. Otroci se v igri povsem sprostijo in zmanjšajo se jim celo nekatere bojazni (Jurak, 1999).

1.1 Gibalni razvoj predšolskih otrok

Otroško telo neprestano raste in se razvija, na kar v veliki meri vpliva gibanje. Gibalni razvoj je še posebno izrazit v prvih treh letih življenja. Otrokov razvoj poteka po razmeroma ustaljenem redu in sicer po cefalokavdalni (nadzor mišic od glave navzdol) in aproksimodistalni smeri (nadzor mišic od centra telesa, hrbtenice, navzven). Novorojenček je povsem nemočno bitje, saj se sam ne more premakniti z mesta in prijemat stvari. Pri štirih mesecih otrok že lahko sedi v naročju in sega po predmetih, ki so v njegovem dosegu. Prijemanje je še počasno in nerodno. Zna se tudi že plaziti in obračati s hrbta na trebuh in obratno. Okoli desetega meseca že sedi brez opore, sčasoma osvoji pokončno držo in začne

delati prve korake. Shodi med dvanajstim in štirinajstim mesecem. Hoja je sprva negotova, vendar se iz dneva v dan izboljšuje in v osemnajstem mesecu otrok že poskuša tekati. Do tretjega leta osvoji vse naravne oblike gibanja, kot so: hoja, tek, skoki, poskoki, lazenje, plazenje, dviganje, nošenje, valjanje, potiskanje, vlečenje, metanje, lovljenje, vese. Od tretjega do šestega leta otrok zelo napreduje v gibalnem razvoju. Postane spretnější, njegovo gibanje je bolj smotrno in bolj gospodarno. Otrok pa z gibalnimi dejavnostmi ne razvija le gibalnih in funkcionalnih sposobnosti, temveč tudi spoznavne, čustvene in socialne sposobnosti ter lastnosti (Videmšek in Visinski, 2001).

1.2 Igra

Igra predstavlja neizčrpen vir vedno novih spoznanj o otrokovem razvoju, doživljanju in življenju. Je izjemno pomembna za razvoj otrokove osebnosti in njegovega ustvarjalnega odnosa do življenja. Je skladna z otrokovo naravo in z osnovnimi zakonitostmi njegovega razvoja, saj zagotavlja enotnost med gibalnim, socialnim, čustvenim in spoznavnim razvojem (Videmšek, Šiler in Fišer, 2002). Igra je spontana, ustvarjalna aktivnost, ki jo zasledimo v različnih obdobjih človekovega življenja in ne le v otroštvu, pri čemer je v predšolskem obdobju igra otrokova prevladujoča dejavnost. Edini motiv za igro je zadovoljstvo, ki ga otrok doživlja, in zato ne potrebuje nikakršne prisile (Videmšek, Berdajs in Karpljuk, 2003). Otroška igra je dejavnost, ki se izvaja zaradi nje same, je notranje motivirana, svobodna, odprta ter za otroka prijetna. Otrok se igra zaradi zadovoljstva, ki mu ga igra nudi, in ne zaradi zunanje prisile. Potek in smisel sta v njej sami, zato otroku ni toliko pomemben končni rezultat, temveč sam proces, uživanje in zadovoljstvo v igri. Kot taka ne služi prihodnosti, ampak je umeščena v sedanost – zdaj in tukaj. V sleherni igri se kaže tudi otrokova potreba, da bi na poseben način vplival na okolje in ga spreminjal. V igri se otrok nauči biti neodvisen od svojega okolja, hkrati pa ga igra spodbudi, da je aktiven (Horvat, 2001, v Batistič Zorec, 2002). Otrokova igra je neizčrpen vir raznovrstnih idej in možnosti, ki jih verjetno ne bomo nikoli izčrpali (Videmšek, Berdajs in Karpljuk, 2003).

Glede na različne kriterije igre danes delimo v več skupin. Nekatere so našle svoj prostor tudi v športu, kjer se pojavljajo kot samostojno določene športne panoge, ki imajo vedno točno določena pravila – to so športne igre. Pri šolski športni vzgoji in treningu športnikov se igre pogosto uporabljajo kot glavno ali pomožno sredstvo za uresničitev različnih ciljev. Te igre se imenujejo elementarne igre. Za popestritev življenja in dela v skupinah pa izbiramo različne aktivne družabne igre in potegavščine (Pistotnik, 2004).

Gibalna igra je aktivnost, s katero otrok na naraven, svoboden, zanimiv in privlačen način zadovoljuje skoraj vse svoje biološke in socialne potrebe po gibanju (Rajtmajer, 1990, v Videmšek in Pišot 2007).

Igra je podrejena duševni in telesni razvojni stopnji otroka, saj se skozi različna življenjska obdobja izrazito spreminja. V tretjem in četrtem mesecu starosti se pojavi funkcijska igra, kjer začne otrok razvijati svoje senzomotorične spretnosti. Od osmega do dvanajstega meseca se pojavijo manipulativne in raziskovalne igre s predmeti, kjer vse dejavnosti, ki jih otrok izvaja z določenim predmetom, že zahtevajo miselni pristop. V drugem letu starosti pa se že pojavijo različne socialne igre, kot so iskanje predmetov, posnemanje gibanja in ponavljanje izgovorjenih besed. Tukaj torej prevladuje funkcijska igra, ki pa je na višji ravni kot v prvem letu, saj otrok že stoji, hodi, teče, se vzpenja po stopnicah, meče in eksperimentira z različnimi predmeti. Po drugem letu pa se razvijejo še simbolna in dojemalna igra, ki trajata do šestega leta starosti, ter ustvarjalna igra, ki začne prevladovati šele po šestem letu (Videmšek, Berdajs in Karpljuk, 2003).

1.3 Elementarne igre

Elementarne igre so igre, ki vključujejo elementarne oblike človekovega gibanja in v katerih imamo možnost prilagajanja pravil trenutnim potrebam in situaciji. V športni vzgoji predstavljajo najpomembnejše sredstvo, s pomočjo katerega lahko vadeči igraje in sproščeno razvijajo svoje gibalne sposobnosti in se seznanjajo z različnimi gibalnimi informacijami, kar predstavlja dobro osnovo za njihov telesni razvoj ter poznejše učenje in delo. Elementarne igre so tudi pomembno sredstvo vzgoje in socializacije vadečih, saj

lahko z njihovo pomočjo posamezniku pomagamo pri vključevanju v družbo ter pri usmerjanju njegovega čustvovanja in obnašanja v različnih okoliščinah (Pistotnik, 2004).

Elementarne igre morajo vedno slediti izbranemu cilju, ti cilji pa se glede na različne dele vadbene enote razlikujejo med seboj. V pripravljalnem delu skušamo vadeče pripraviti za glavni del, kar pomeni, da jih moramo ogreti in pripraviti njihovo psihomotoriko za izbrano dejavnost. Glavni del vadbene enote je posvečen učenju in vadbi, zato naj bi bil namen elementarnih iger, ki jih izbiramo v glavnem delu vadbene enote, usmerjen v pridobivanje novih gibalnih informacij in njihovo utrjevanje ter v razvoj gibalnih sposobnosti. Kadar je potrebno, vključimo v vadbeno enoto tudi zaključni del, v katerem pa naj bi vadeče z elementarnimi igrami telesno in duševno umirili po večjih naporih v glavnem delu vadbene enote. Na izbor elementarne igre poleg cilja vpliva še število, starost in spol vadečih ter pogoji, v katerih bo igra potekala (Pistotnik, 2004).

Elementarnim igram v pripravljalnem, glavnem in zaključnem delu lahko dodamo elemente simbolne igre in tako naredimo igro otrokom še bolj zanimivo. Ker pa imajo v večini elementarne igre že tako ali tako lastnosti simbolne igre, je smiselno, da so vse elementarne igre, ki jih na uri uporabimo, v neki točki povezane. Lahko sovpadajo v zgodbo, po kateri vadiatelj vodi uro, ali pa samo v prostor in čas, v katerem naj bi se ura odvijala, npr. živalski vrt, letni časi ... Tako bodo otroci skozi celotno uro deležni rdeče niti, ki bo po vsej verjetnosti dvignila pripravljenost otrok za delo in celotno uro povezala v smiselno celoto.

1.4 Simbolna igra

Simbolna igra, igra „kot da“, domišljajska igra ali igra pretvarjanja, je igra, za katero je značilno, da jo opredeljujejo prvine, ki so le mentalno predstavljive in dejansko niso prisotne. Otrok si v igri predstavlja neko dejanje, predmet, osebo ali pojav iz realnega ali domišljajskega sveta (Marjanovič Umek in Zupančič 2006).

Pri simbolni igri lahko opazimo uporabo številnih simbolov, s katerimi otroci označujejo različne predmete, kot na primer, ko majhna lesena palčka v igri postane toplomer. Simboli so lahko uporabljeni tudi za osebe, ko medvedek postane v igri dojenček, in dejavnosti, ko

otrok sedi na stolu in premika roke tako, kot da bi vozil avto (Lešnik Musek, 1999).

Simbolna igra je zelo pomembna za razvoj otroka, saj otrok z njo razvija višje psihične procese, kot so mišljenje, govor, metajezik, domišljija, namera, posploševanje čustev. Razvoj simbolne igre poteka od enostavnega posnemanja do rabe navodil in rabe govora v namene sodelovanja (Marjanovič Umek, 2012). Poznamo več oblik simbolne igre, odvisno od razvojne stopnje in starosti otroka.

Ena izmed oblik simbolne igre je sociodramska igra, pri kateri si otroci delijo vsebino igre, kar od njih zahteva vključevanje v socialne interakcije, tako na ravni igralne dejavnosti, kot tudi s pomočjo verbalne komunikacije, pri čemer je bistvenega pomena potreba po sodelovanju med soigralci in koordiniranju igre v okviru določene teme. Komunikacija med udeleženci igre omogoča izmenjavo idej ter skupno oblikovanje igralne teme na fleksibilen način. Sociodramska igra torej nastane, ko najmanj dva otroka prevzameta določeno vlogo v igri in vstopata v interakcijo preko govora ali simbolnih dejanj (Smilansky in Shefatya, 1990, v Fekonja Peklaj, 2012). Smilansky (1968) je naštel elemente, ki so prisotni v sociodramski igri. Ti so posnemanje privzetih vlog, pretvarjanje predmetov, pretvarjanje dejavnosti in situacij, sodelovanje, verbalno sporazumevanje in vztrajnost (Marjanovič Umek, 2012).

1.5 Komunikacija v simbolni igri

Komunikacija z odraslo osebo v simbolni igri lahko spodbuja otrokov razvoj, če odrasli skozi igro usmerja otroka k novim, zahtevnejšim dejanjem, mu predstavlja model za posnemanje dejavnosti, ki jih otrok sam še ne more izvesti, ustvarja in ohranja igralni okvir, v katerem se otrok lahko igra na višji razvojni ravni, daje oporo in med seboj povezuje igralna dejanja, predlaga in ohranja temo igre ter na ta način ohranja otrokovo igralno dejavnost (Vygotsky, 1978 in Zupančič, 2006, v Fekonja Peklaj, 2012).

Marjanovič Umek in Lešnik Musek (2001) dodajata, da se odrasli lahko aktivno vključi v igro in odigra različne vloge, spremlja igro in pri igri pomaga, odigra z otroki določeno

pravljico, rešuje spore, uči skozi igro pretvarjanja različne spretnosti, daje ideje za igro in spodbuja pogajanja (Batistič Zorec, 2002).

Odrasli lahko spodbuja igro znotraj in zunaj igre. Spodbujanje zunaj igre vključuje predloge otrokom in vzpostavljanje interakcij med otroki, pri čemer komunikacija poteka tako, da otroci ohranjajo svojo vlogo. Spodbujanje znotraj igre pa pomeni, da se odrasli v igro vključi in s svojo prisotnostjo in idejami deli uspešne vzpodbude (Smilansky, 1968, v Fekonja Peklaj, 2012).

Za pojav simbolne in sociodramske igre je pomembna otrokova sposobnost simbolnega pretvarjanja, sposobnost metareprezentacije in rabe metajezika (Lewis, 2000, v Fekonja Peklaj 2012). Otrokova sposobnost metakomunikacije predstavlja osnovo govorne interakcije med igralci. Metakomunikacija se tako najbolj odraža pri skupinski igri otrok, saj je igro potrebno načrtovati, razvijati in vzdrževati. Preden so se otroci sposobni igrati igro, morajo razumeti okvir igre ter skupaj ali s pomočjo odrasle osebe oblikovati pretvorbe objektov, oseb, situacij in dogodkov, ki so vključeni v njihovo simbolno igro. Ko je okvir oblikovan, lahko igralci svojim soigralcem posredujejo tudi svoje želje o spremembi igralnega okvirja, in sicer tako, da komunicirajo z njimi iz prevzete vloge ali pa pri tem iz svoje vloge izstopijo. Pogajanja o okviru igre med soigralci ter igra sama se neprestano prepletajo (Fekonja Peklaj, 2012).

1.6 Motivacija

Pomemben cilj vsakega pedagoškega procesa je povečevanje motivacije za delo. Prizadevanje učencev in njihov trud, da se nalog ter dejavnosti lotijo z navdušenjem, sta pomembna za uspešnost kateregakoli izobraževalnega procesa (Cecić Erpič, Zabukovec in Boben 2005). Učna motivacija je skupen pojem za vse zunanje in notranje dejavnike, ki dajejo spodbude za učenje, ga usmerjajo, mu določajo intenzivnost, trajanje in kakovost (Marentič Požarnik, 2000). Značilnost motivacijskega vedenja je spoznavno in čustveno vznburjenje, ki vodi do zavestne odločitve za ravnanje (Cecić Erpič, Zabukovec in Boben, 2005). Motivacijo za dejanja lahko razdelimo na zunanjo in notranjo. Zunanja je

osredotočena na rezultat in posledico dejanja, notranja je pa osredotočena na dejavnost samo. Značilno je, da se notranja motivacija praviloma pojavlja ob igri in prostočasnih dejavnostih (Marjanovič Umek in Zupančič, 2006). Notranja motivacija je vedno pozitivna in oseba je notranje motivirana takrat, ko učno dejavnost izvaja prostovoljno in pri tem ne pričakuje nikakršne nagrade ali kazni. Prednost notranje motivacije je v zadovoljstvu, ki ga nudi posamezniku, in zanjo so značilni izzivi, interes, radovednost, samostojno obvladanje dejavnosti in notranji kriteriji uspešnosti (Marentič Požarnik, 2000, v Cecić Erpič, Zabukovec in Boben, 2005).

Jedro notranje motivacije je doživljajska izkušnja, imenovana doživljajski tok, ki je za človeka izredno prijetna in ohranja dejavnost. Gre za predanost dejavnosti, za stapljanje človeka z okoljem, kjer se izgubi občutek za čas, dejanja si sledijo tekoče, stvari imamo ves čas v svojih rokah. Nasprotje od doživljajskega toka je izmenjava napetosti in sprostitve. Sprostitev se pojavi po končanem dejanju, kjer je bila prej prisotna napetost. Takšno doživljanje se pojavlja pri tekmovalnih igrah, igrah s pravili in socialnih igrah v zgodnjem otroštvu. Pri simbolni igri sta v zmerni meri prisotni obe obliki pozitivnih doživljajskih izkušenj (Marjanovič Umek in Zupančič, 2006).

1.7 Cilji

Cilji diplomske naloge so:

- Predstaviti gibalne/športne dejavnosti predšolskih otrok s pomočjo simbolne igre.
- Predstaviti pozitivni vpliv simbolne igre na motivacijo otrok.
- Izdelava videoposnetka s prikazom uporabe simbolne igre pri izvedbi pripravljalnega, glavnega in sklepnega dela vadbene enote.

2. Jedro

Za predstavitev uporabe simbolne igre pri izvajanju gibalnih/športnih dejavnosti predšolskih otrok smo si izmislili pravljico, ki smiselno povezuje uvodni, glavni in zaključni del vadbene enote. Otroci so v pravljici nastopali kot udeleženci zgodbe in so v okviru pravljice opravljali določene naloge ter so jo skupaj z vaditelji spreminjali in preoblikovali. S pomočjo treh vaditeljev so se igrali simbolno in sociodramsko igro ter zraven razvijali gibalne sposobnosti, saj so bili pri vadbeni uri zelo gibalno aktivni.

Izvedli smo dve vadbeni uri. V prvi je bilo deset otrok iz skupine Sončki, starih dve, tri in štiri leta, moškega in ženskega spola. Drugo uro pa smo izvedli s skupino Muce, kjer so bili otroci stari pet in šest let, prav tako ženskega in moškega spola.

2.1 Uporaba simbolne igre pri izvajanju gibalnih/športnih dejavnosti predšolskih otrok

Ker je igra za predšolske otroke oblika učenja in ker je simbolna igra prevladujoča oblika igre predšolskih otrok, smo mnenja, da se da simbolno igro zelo koristno uporabiti pri organiziranju in vodenju gibalnih/športnih aktivnosti predšolskih otrok. Predvidevamo, da so otroci notranje motivirani in da doživljajo pozitivne doživljajske izkušnje, če je celotna gibalna/športna aktivnost otrokom predstavljena in izpeljana kot simbolna igra, saj se tako prestavijo v svoj domišljjski svet in jim je celo izvajanje zelo suhoparnih nalog v veliko veselje in zabavo. Ker je smeh eden glavnih pokazateljev otrokovega užitka, predpostavljamo, da ga je pri uri, izvedeni z simbolno igro, na pretek. Poleg tega se lahko zelo pust in prazen prostor spremeni v čarobno deželo in različni didaktični pripomočki dobijo v očeh otrok pravljичne razsežnosti. Domnevamo, da je lahko gibalna/športna aktivnost, pripravljena in izvedena s pomočjo simbolne igre, otrokom v čisti užitek in jim tako nudi odlične pogoje za učenje.

2.2 Predstavitev pravljice

Za vadbeno uro smo si izmislili pravljico, v kateri nastopa Bobek kot osrednji lik, njegova prijateljica Mojca in nagajivi gospod Kositer. Bobka, Mojco in gospoda Kositra smo ustvarili tako, da smo na tri velike žoge narisali oči in usta. Bobek je rumene barve, Mojca je rdeča, gospod Kositer pa sive barve.

Bobek je zelo prijazen, ves čas se smeji in zelo rad je sadje, ki je rumene barve, zato je tudi on tako rumen. Rad tudi skače, se vrti, dela prevale in zelo rad hodi v hribe. Mojca je Bobkova prijateljica in zelo rada je sadje rdeče barve, zato je tudi sama tako rdeča. Bobek in Mojca sta malo zaljubljena in si zato včasih dasta kakšen poljubček. Gospod Kositer je nagajivi mož, ki rad nagaja Bobku in Mojci. Gospod Kositer ima tudi eno prav posebno lastnost in to je velik strah pred vetrom. Naša pravljica se začne, ko sta se Mojca in Bobek odpravila v gore in vsi otroci so odšli z njima. Skupaj so tekli, dokler niso prišli do strmega klanca, kjer jih je čakal hud vzpon. Po premaganem vzponu so še malo tekli in nato začeli nabirati jagode za Mojco, ki jih je tudi pojedla. Ko so nabrali vse jagode, so prišli do velike blatne luže. Tam je Bobek predlagal Mojci, da je najbolje, če čez lužo kar stečejo. Vendar je bila luža tako zelo blatna in globoka, da so vsi padli na tla in se kotalili po hribu navzdol. Joj, kako zelo so bili umazani! Hitro so očistili obleko, si zavezali čevlje in se ponovno odpravili do blatne luže. Seveda je bilo potrebno spet premagati hud vzpon, in ko so končno prispeli do blatne luže, je Bobek predlagal, da je najbolje, če kar skačejo po kamnih čez blatno lužo, in na srečo jim je tokrat uspelo. Tako so po dolgem času prišli na vrh gore, kjer so si malo spočili in kmalu ugotovili, da je gora tako zelo visoka, da je tam sneg in mraz! Vse je začelo zebsti, da so se kar tresli od mraza. Vendar poglej ga zlomka! Na vrhu gore jih je pričakal gospod Kositer, ki je zalučal veliko sneženo kepo v Bobka. Bobek je hitro prosil otroke, naj še oni vzamejo vsak po eno kepo in kepajo gospoda Kositra! Po hudem kepanju je gospod Kositer zbežal in otroci so pospravili vse kepe nazaj na svoje mesto. Ko so bile kepe pospravljene in se je ves vrvež umiril, je Bobek opazil, da je Mojca izginila. Vsi so jo začeli klicati, a odgovora ni bilo, dokler je niso opazili visoko na posebnem drevesu, takšnem, ki raste samo v Kositrovi deželi. Pot v Kositrovo deželo pa pozna samo gospod Kositer, zato so ga otroci in Bobek začeli zasledovati. Po dolgem zasledovanju je gospod Kositer opazil, da mu nekdo sledi, in je vprašal otroke, zakaj mu

sledijo. Otroci so mu odgovorili, da iščejo Mojco, ki jo je skrila na visoko drevo v Kositrovi deželi. Gospod Kositer se je delal neumnega in dejal, da nič ne ve o Mojci in da jim ne misli nič povedati. Na srečo se je takrat zvit Bobek spomnil, da se gospod Kositer strašansko boji vetra, in je naročil otrokom, naj vsi skupaj začnejo pihati v gospoda Kositra. Gospod Kositer se je vetra tako prestrašil, da je bil pripravljen povedati, kje je Mojca, pod pogojem, da otroci izpolnijo določene naloge. Ko so bile naloge izpolnjene, pa je nagajivi gospod Kositer dejal, da se je samo šalil in da jim ne misli nič povedati. Tako so Bobek in otroci začeli še močnejše pihati, in gospod Kositer jim je nato le povedal, da je Mojca ujeta na najvišjem drevesu v Kositrovi deželi in da jo lahko rešijo samo tako, da premagajo Kositrov labirint, saj se bo Mojca z vsakim krogom, ki ga opravijo v Kositrovem labirintu, spustila nekoliko nižje k tlu. Otroci so se tako podali v čudežni Kositrov labirint in kmalu je bila Mojca že dovolj pri tleh, da so jo z Bobkovo pomočjo lahko rešili. Gospod Kositer pa se je takrat močno razjezil in se je začel kotaliti po tleh in se zaganjati v otroke, ampak otroci so bili prehitri in preveč bistri zanj, zato se je ves užaljen zavlekel nazaj v svojo Kositrino. Otroci in Bobek so od veselja zaplesali in se nato ulegli na tla, da so Bobku, Mojci in tudi gospodu Kositru naredili pot, po kateri so vsi srečno odšli domov.

2.3 Učna priprava

Enako uro smo izpeljali z dvema skupinama otrok. Prva skupina je bila skupina Sončki in v njej je bilo deset otrok ženskega in moškega spola, starih tri in štiri leta. Druga skupina pa je bila skupina Muce, in v njej je bilo dvajset otrok ženskega in moškega spola, starih pet in šest let. Vadba se je odvijala 22. 5. 2013 v športni dvorani Škrlatica na Fakulteti za šport.

Vsebina ure:

Vadba, izvedena s pomočjo pravljice, ki smiselno povezuje uvodni, glavni in zaključni del vadbene ure.

Cilji:

Spoznavni cilji:

- Otroci so skozi celotno uro gibalno aktivni in vse naloge izvedejo z velikim veseljem.

- Otroci aktivno sodelujejo v pravljici, pravljici sledijo in jo skupaj z vaditeljem oblikujejo in spreminjajo.

Razvoj telesnih značilnosti in gibalnih sposobnosti:

- Otroci razvijajo koordinacijo celega telesa in ravnotežje.

Motivacijski in socialni cilji:

- Otroci vse vaje izvajajo z velikim veseljem, saj se popolnoma prepustijo pravljici, ki jih vodi skozi celotno gibalno aktivnost. Njihova motivacija je na zelo visokem nivoju, saj celotno uro dojemajo kot igro.

Metodične enote:

- Naravne oblike gibanja.

Prevladujoče učne oblike:

- Frontalna vadba,
- vadba v igralnih skupinah,
- poligon.

Prevladujoče učne metode:

- Demonstracija,
- razlaga,
- pogovor.

Orodja in športni pripomočki:

- Tri klopi, letvenik, pet debelih blazin, tunel, ovire, sestavljene iz palic, tri tanke blazine, talne ovire za razvijanje ravnotežja, blazina v obliki črke u, polivalentne blazine, žogice, vrv.

Pomagala:

- Tri velike žoge.

PRIPRAVLJALNI DEL

Motivacija otrok:

Otroke povabimo na sredino telovadnice, kjer jih posedemo v krog. Vadbo izvajamo ob pomoči še dveh vaditeljev, ki vsak upravlja svojo lutko. Priporočljivo je, da vaditeljica upravlja lutko Mojce in vaditelj lutko gospoda Kositra. Otrokom povemo, da se bodo danes nahajali v pravljici skupaj z Bobkom, Mojco in gospodom Kositrom. Like predstavimo tako, da se sprva obrazov lutk ne vidi, in šele ko sledi predstavitev določenega lika, žogo zasukamo v smeri naprej, da se otrokom naenkrat razkrije obraz. Med predstavitvijo otroke vključujemo v pogovor, da se ozračje nekoliko sprosti in da dobro spoznajo vse tri like. Nato začnemo pripovedovati zgodbo. Naša pravljica se začne, ko sta Bobek in Mojca odšla v hribe in vsi otroci so odšli z njima.

Splošno ogrevanje:

Začnemo teči in v rokah držimo lutko Bobka. Skupaj z Bobkom in otroki teče tudi Mojca, medtem ko se gospod Kositer umakne. Ko prispemo do strmega klanca, začnemo visoko dvigovati noge. Dvigovanju nog sledi tek in nabiranje jagod za Mojco. Vsi skupaj izvajamo počepe (nabiramo jagode) in nadaljujemo s tekom, dokler ne prispemo do velike blatne luže. Ko stečemo čez lužo, pademo na tla in se kotalimo po prostoru z rokami v vzročanju. Kotaljenju sledi temeljito čiščenje in zavezovanje čevljev, ki naj bo čim bolj nazorno. Nato spet tečemo do blatne luže in tokrat čez njo skačemo sonožno. Do vrha gore spet tečemo in na vrhu si nekoliko odpočijemo. Ker pa je visoko v gorah sneg in mraz, nas začne zebsti, tako da postopoma stresamo glavo, roke in noge.



Slika 1. Predstavitve glavnih likov.

GLAVNI DEL

Snovna priprava:

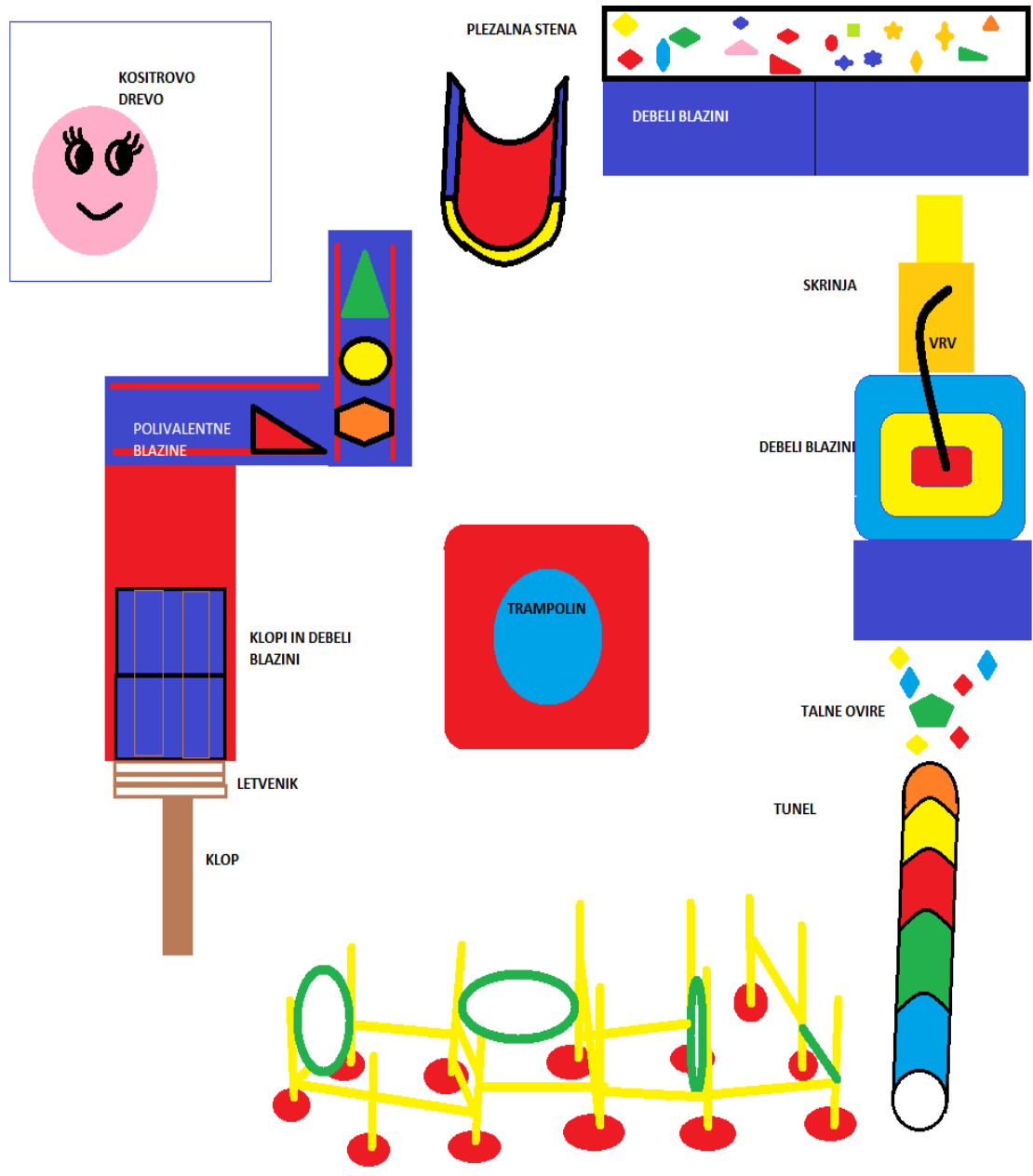
Na gori se pojavi gospod Kositer, ki zaluča kepo v Bobka. Medtem vaditelj, ki upravlja lutko Mojce, postavi na sredino škatlo z mehкими žogicami. Bobek naroči otrokom, naj vsak vzame po eno žogo in kepa gospoda Kositra. Gospod Kositer beži po prostoru, otroci pa tečejo za njim in ga zadevajo z mehкими žogami. Ko je kepanje končano, otroci pospravijo vse žoge nazaj v škatlo, in takrat Bobek opazi, da je Mojca izginila. Vsi jo kličejo, in ko jo otroci opazijo, Bobek nadaljuje s pripovedovanjem zgodbe. Sledi sledenje gospodu Kositru. Kadar vaditelj, ki drži v rokah gospoda Kositra, hodi, se otroci plazijo za njim, kadar teče, tečejo za njim, kadar se gospod Kositer (žoga) odbija od tal, pa skačejo za njim. Gospod Kositer se vsake toliko časa tudi obrne in pogleda, če mu kdo sledi. Takrat morajo otroci popolnoma obmirovati in zavzeti določen položaj. Po končanem sledenju sledi pogovor gospoda Kositra z otroki in takoj zatem Bobek nagovori otroke, naj pihajo v gospoda Kositra. Da otroci izvejo, kako rešiti Mojco, morajo opraviti določene naloge,

primerne njihovi starosti. Naloge so lahko počepi, poskoki, plazenja, lazenja ... Vaditelj mora prilagajati vsebino nalog in število ponovitev starosti učencev. Ko otroci izvejo, kako rešiti Mojco, se odpravijo v Kositrov labirint oziroma na poligon. Za premagovanje poligona otrokom ne podajamo navodil, kako naj premagujejo ovire. Opozarjamo jih in dobro poskrbimo za varnost.

Metodična in organizacijska priprava

Dejavnosti vaditeljev:

Vaditelj, ki upravlja lutko Mojce, poskrbi, da so žoge pripravljene in po končani igri pospravljene in umaknjene. Med igro kepanja tudi skrije svojo lutko Mojce na Kositrovo drevo. Mi smo za Kositrovo drevo uporabili premično košaro. Vaditelj, ki upravlja lutko gospoda Kositra, pri igri kepanja teče pred otroki, hitrost teka pa prilagaja starosti in znanju otrok. Priporočljivo je, da vaditelj, ki vodi in povezuje zgodbo, pri igri zasledovanja zamenja svojo lutko Bobka za lutko gospoda Kositra. Vloge med vaditelji se lahko tudi menjajo, pomembno je le, da je v veliki meri vse dorečeno že pred izvedbo ure. Pri igri zasledovanja vaditelj teče pred otroki, hodi, odbija žogo ter se nenadoma zaustavi in obrne. Otroci zelo uživajo, če med pregledovanjem otrok, ko so pri miru, komu kaj reče, ga požgečka, se pošali ... Pri igri pihanja je pomembno, da sta vaditelj, ki vodi Bobka, in vaditelj, ki vodi gospoda Kositra, zelo dramatična in prepričljiva. Podajanje navodil za premagovanje poligona naj bo kratko in podrejeno varnosti. Otrokom ne povemo, s katerim gibanjem in kako naj premagujejo poligon, saj je pomembno, da sami najdejo svojo pot. Poligon je že od začetka ure postavljen v krogu ob robu telovadnice, trampolin pa eden od vaditeljev postavi na sredino telovadnice, medtem ko drugi vaditelj podaja navodila. Vaditelji so pri premagovanju poligona prisotni na postajah, kjer je to potrebno zaradi varnosti.



slika 2. Skica poligona.

ZAKLJUČNI DEL

Eden izmed vaditeljev spusti košaro z Mojco na tla, drugi umakne trampolin in Bobek in otroci gredo do Mojce in jo rešijo iz košare. Zdaj se gospod Kositer razjezi na otroke in se začne zaganjati v njih. Vsak izmed vaditeljev se postavi na svoj konec dvorane in med seboj si začnejo s kotaljenjem podajati lutko gospoda Kositra. Otroci stojijo med vaditelji in se poskušajo žogi umakniti. Ko gospod Kositer obupa, in ko ga otroci odpihnejo nazaj v njegovo Kositrino, vsi skupaj naredimo krog in zaplešemo ples *Ringa raja*, v katerem namesto besede muca uporabimo besedo Kositer in namesto besede kuža uporabimo besedo Bobek. Ko otroci popadajo na tla, jim naročimo, naj se uležejo na trebuh, in s tem Bobku in Mojci naredijo pot, po kateri bosta odšla domov. Vmes se Bobku in Mojci pridruži tudi gospod Kositer in vsi trije vaditelji kotalijo vsak svojo žogo po hrbtih otrok. Po nekaj krogih pravljico zaključimo in vsi trije se počasi odkotalijo domov.



slika 3. Bobkov ples.

2.4 Opis dogajanja na uri

Prva ura

Prvo vadbeno uro smo izvedli 22. 5. 2013 s skupino Sončki. Prisotnih je bilo deset otrok, starih tri in štiri leta, ena punčka pa je imela dve leti. V skupini so bili dečki in deklice.

Otroke smo kar hitro posedli v krog na sredino telovadnice in začeli govoriti zgodbo. Ko smo predstavili Bobka in Mojco, smo našteali, katero sadje rada jesta, in takoj zatem so že vsi otroci ponavljali, da tudi oni radi jejo banane, limone in jagode. Nato so začeli govoriti, kaj imajo oblečeno, tako da smo jih kar prekinili in hitro speljali pogovor nazaj na zgodbo. Rekli smo, da sta Bobek in Mojca malo zaljubljena in si včasih dasta kakšen poljub, kar pa ni izzvalo pretiranega odziva pri otrocih. Ko smo predstavili gospoda Kositra, smo še posebej poudarili, da je prijazen in nekoliko nagajiv, saj nas je skrbelo, da se ga bodo otroci bali. Kot se je izkazalo pozneje, je bila ta skrb popolnoma odveč. Otroci so celotno razlago in predstavitev glavnih likov pozorno poslušali z odprtimi usti. Nato smo začeli teči. Osem otrok je takoj začelo slediti Bobku, dva pa sta bila nekoliko zadržana. Ena od njiju je bila punčka, stara dve leti. Na srečo je njej priskočila na pomoč vaditeljica, ki je upravljala lutko Mojce, in tako sta skupaj tekli. Kmalu se je opogumil še fant, in ko smo prišli do strmega klanca, so vsi otroci dvigovali noge v zrak. Ko smo prišli do blatne luže, smo otroke vprašali, ali želijo steči čez blatno lužo, in vsi so v en glas pritrdili. Ko smo stekli čez lužo, je bilo slišati veliko smeha, vrhunec zabave pa je bil, ko smo padli na tla in se začeli kotaliti po tleh. Kotalili so se vsi otroci razen dve leti stare punčke, ki je vse skupaj opazovala z velikim zanimanjem. Pri zavezovanju čevljev in čiščenju obleke so sodelovali vsi otroci razen dvoletne punčke, in tako se je nadaljevalo tudi pri ponovnem vzpenjanju na goro in skakanju čez lužo. Otroci so vse naloge opravili z velikim navdušenjem in so sodelovali v zgodbici, le dvoletna punčka je za roko držala vaditeljico in hodila za nami široko razprtih oči. Ko smo prišli na vrh gore, je veliko smeha in navdušenja požela situacija, ko je gospod Kositer zalučal kepo v Bobka. Prava atrakcija pa je bilo kepanje gospoda Kositra. Slišati je bilo veliko smeha in vriskanja. Gospoda Kositra so kepali vsi razen dvoletne punčke. Ko so kepe hitro pospravili in se nekoliko umirili, smo jih vprašali, kje je Mojca, in ali jo kdo vidi. Kmalu so jo našli, in nato smo jo začeli klicati. Klicanje je bilo precej glasno. Dramatičnost se je nadaljevala s pripovedovanjem zgodbe, kako je

gospod Kositer skrtil Mojco, in po končani pripovedi je nastala tišina, in v zraku je bilo čutiti pričakovanje. Navodila o zasledovanju gospoda Kositra so vsi poslušali, razumeli pa malo slabše, kar se je kasneje izkazalo v igri, saj je bilo potrebno sprotno podajanje navodil. V igri so sodelovali vsi, tudi dvoletna punčka, in največ zabave je vedno požel trenutek, ko se gospod Kositer obrne in pogleda, če mu kdo sledi. Na začetku so bili vsi pri miru, kmalu so se pa začeli premikati in nagajati gospodu Kositru, zato se je ta vsakič sklonil k otrokom in jih kaj vprašal, kar je zopet poželo veliko kričanja. Igra je odlično uspela. Med igro smo opazili, da otroci radi nagajajo gospodu Kositru in da jim je Bobek pri srcu, saj so ga velikokrat pozdravili in pobožali. Ko je gospod Kositer razkrinkal otroke in jih vprašal, zakaj mu sledijo, so vsi takoj odgovorili, da iščejo Mojco, in naj jim pove, kje je Mojca! Zraven so kričali „Batman“ in kazali mišice, eden izmed fantov pa je pokazal na Mojco in vzklikal: „Tam je, tam je!“ Ker gospod Kositer ni želel ničesar povedati, je vaditelj, ki je upravljal Bobka, spodbudil otroke, naj začnejo pihati. Pihali so prav vsi, vendar se je opazila razlika, da so fantje takoj pritekli do Kositra in pihali nanj z velike bližine, medtem ko so se punce držale nekoliko v ozadju in pihale iz ozadja. Za nalogo smo jim naročili, naj opravijo tri počepe in tri poskoke, ki so jih tudi vsi opravili. Sledilo je ponovno pihanje, ki je zopet poželo veliko smeha in zabave med otroki. Razlago, da lahko rešijo Mojco samo tako, da premagajo labirint, so vsi poslušali in tudi po poligonu so se zelo hitro razporedili. Ko so zaslišali glasbo, so začeli premagovati poligon, ki jim je bil v velik užitek. Zanimivo je bilo opazovati načine gibanja, ki jih je vsak otrok izbral za premagovanje določenih nalog, saj gibanja vnaprej nismo določili, in je vsak otrok nalogo opravil nekoliko po svoje. Rešene Mojce so bili vsi zelo veseli in skupaj smo napravili krog in zaplesali *Ringa raja*. Ples je lepo uspel, zato smo ga še enkrat ponovili. Ko so sedeli na tleh, smo jim naročili, naj se uležejo na trebuh, in sprva sta se po njih peljala le Bobek in Mojca. Otroci so se zelo sprostiti in so mirno in tiho ležali. Kasneje smo vprašali, če se lahko zapelje tudi gospod Kositer. Strinjali so se, vendar ni šlo brez vzklikov, kot na primer „butasti Kositer“ in podobno. Tako se je ura zaključila, in mnenja smo, da je bila izjemno uspešna, saj so otroci dolgo in intenzivno telovadili, ne da bi se tega povsem zavedali, ker so popolnoma sledili zgodbi in vse naloge opravili z velikim veseljem. Opazili smo le, da dve leti stara punčka ni tako zelo sledila igri kot starejši otroci, ki so zgodbi sledili brez težav. Iz tega lahko sklepamo, da je takšna ura za dvoletne otroke nekoliko prezahtevna in bi jo bilo treba prilagoditi, predvsem glede na hitrost dogajanja in količino podanih navodil. Otroci so

vzpostavili tudi odnos z glavnimi liki, saj so Bobka in Mojca imeli radi, gospoda Kositra pa nekoliko manj in so mu predvsem radi nagajali.



slika 4. Kepanje gospoda Kositra.

Druga ura

Drugo vadbeno uro smo izvedli 22. 5. 2013 s skupino Muce, v kateri je bilo dvajset otrok, starih pet in šest let. V skupini so bili prisotni dečki in deklice.

Ko smo pristopili do otrok, so sedeli na klopci in bili precej nemirni. Glasno so govorili in kar niso znali biti pri miru, zato smo jih hitro povabili na sredino z besedami, da bomo danes nastopali v pravljici, in da bodo več izvedeli, ko se nam pridružijo na tleh na sredini telovadnice. To je poželo vse njihovo zanimanje, saj so nam takoj sledili in hitro naredili polkrog okoli vaditeljev. Ko smo otrokom tokrat predstavili Bobka, nismo povedali, katero sadje rad je, ampak smo vprašali otroke, če poznajo sadje rumene barve. Vsi so začeli naštevati rumeno sadje, in ko smo povedali, da Mojca je sadje rdeče barve, so vsi kar brez vprašanja začeli naštevati še sadje rdeče barve. Z lutko Bobka smo pokazali, kako Bobek rad dela prevale, se vrti in skače, in to je, sodeč po izrazih otrok, vzbudilo še več zanimanja

za pravljico. Poljubček med Mojco in Bobkom je izzval veliko smeha. Predstavitev gospoda Kositra so poslušali v tišini, in ko smo se odpravili v gore, so prav vsi naenkrat vstali in začeli teči za Bobkom. Vsi so visoko dvigovali noge. Ko smo prišli do velike in globoke blatne luže, je Bobek vprašal, če se strinjajo, da bi čez to lužo kar stekli. Vsi so se strinjali, in sledilo je kotaljenje po blatni luži, ki so ga opravili prav vsi. Čiščenje obleke in zavezovanje čevljev je bilo zelo nazorno. Ko smo jih vprašali, če imajo vse v nahrbtniku, so pritrdili, in tako smo začeli ponovno teči. Ko smo drugič prišli do velike blatne luže, smo jih vprašali: „Ja, kaj pa zdaj? Kako naj jo prečkamo?“ In eden izmed fantov je predlagal, da bi lahko čez lužo plavali. Rekli smo, da bomo potem vsi spet umazani, ampak da lahko vseeno poskusimo. Vsi smo se ulegli na tla in se začeli plaziti. Med plazenjem sem vstal in dejal, da v blatni luži živi blatni krokodil. Z rokami sem začel oponašati krokodila, in vsi otroci so se ob hudem vriskanju v hipu razbežali. Pristopil je Bobek in predlagal otrokom, da bi čez blatno lužo skakali po kamnih. Vsi otroci so nato sonožno skakali, dokler nismo prišli na vrh gore. Na vrhu sta se zaradi mraza začela Bobek in Mojca tresti in z njima so se tresli tudi vsi otroci. Nato je prišel gospod Kositer, ki je vrgel kepo v Bobka, in začelo se je kepanje gospoda Kositra. Vsi so ga kepali in ob tem izjemno uživali. Slišati je bilo veliko smeha in vriskanja od veselja. Po kepanju so otroci žoge v trenutku pospravili in ves čas govorili, kako poreden je gospod Kositer. Bili so zelo razburjeni, in ko smo vprašali, če kje vidijo Mojco, so jo začeli na ves glas klicati. Ko so jo opazili, ujeta na Kositrovem drevesu, so kar sami ugotovili, da jo je zagotovo ujel gospod Kositer. Začeli so kričati, da je to zagotovo past! „Rešimo jo po lestvi, po lestvi!“ Morali smo jih umiriti in nadaljevati s pripovedovanjem zgodbe. Rekli semo, da jim bo Bobek povedal, kako lahko rešijo Mojco. Navodila so poslušali zelo pozorno in igrice zasledovanje gospoda Kositra je izjemno uspela. Zasledovali so ga v tišini in napetost je najbolj narasla, ko se je gospod Kositer obrnil in pogledal, če mu kdo sledi. Gospodu Kositru se nihče ni upal nagajati. Ko je gospod Kositer postal sumničav in je spraševal otroke, če mu slučajno sledijo, si nihče ni upal iz sebe spustiti niti najmanjšega glasu. Tako se je igrice nadaljevala, dokler eden od otrok ni nalahno udaril gospoda Kositra. Takrat jih je gospod Kositer razkrinkal in jih vprašal, zakaj mu sledijo. Vsi so začeli en prek drugega kričati, da zato, ker je ukradel Mojco! Gospod Kositer je seveda vse skupaj zanikal, kar je pri otrocih sprožilo še večje razburjenje, dokler jih ni vaditelj, ki je upravljal Bobka, umiril in jim povedal, da morajo začeti pihati. Pihali so in se sploh niso želeli ustaviti, tako da jih je začel miriti kar eden

izmed otrok, saj je gospod Kositer rekel, da jim ne bo ničesar povedal, če bodo še naprej pihali. Za naloge so opravili pet počepov, ki so jih tudi sami šteli, in tri poskoke ter so se plazili od enega konca telovadnice do drugega. Vse naštete naloge so opravili z velikim navdušenjem. Nato smo jim dejali, da je Mojca skrita na Kositrovem drevesu in da je nikoli več ne bodo videli. V hipu so začeli spet pihati. Ko se je vse umirilo, smo jim le dali navodila za premagovanje poligona. Pozorno so jih poslušali in se hitro razvrstili po poligonu, in ko so zaslišali glasbo, so ga začeli premagovati. Zanimivo je bilo, ko je en od otrok začel klicati druge, naj se usedejo na tla, ker so za trenutek odtavali. Ko je bil poligon premagan in Mojca rešena, so se veselili njene rešitve in bili hkrati vsi v pričakovanju, kaj bo zdaj storil gospod Kositer. Nato je sledila igrica, v kateri se gospod Kositer kotali proti otrokom, oni se pa umikajo. Tudi ta igrica je odlično uspela. Otroci so kričali od veselja in se na ves glas smejali, nekateri so tudi tekli za gospodom Kositrom, ko se je kotalil, in pihali vanj. Bilo jih je v veselje gledati. Na koncu igrice so spet vsi začeli pihati v gospoda Kositra in ga tako odpihnili na isto drevo, na katerega je prej on skrtil Mojco. Nato je sledilo umirjanje. Otroci so se ulegli na tla in Bobek ter Mojca sta zapeljala čeznje in jih nekoliko zmasirala. Uro so, sodeč po izrazih na njihovih obrazih, zapustili sproščeni, utrujeni in veseli.



slika 5. Premagovanje Kositrovega labirinta.

2.5 Analiza ure

Motivacija za delo je bila na obeh urah izjemno velika. Otroci so vse naloge izvedli z velikim veseljem in vsi so sledili zgodbi. Ni bilo niti sledu o dolgočasju. Opazili smo, da so pet- in šestletni otroci lažje sledili zgodbi in da je bila posledično tudi njihova motivacija na nekoliko višjem nivoju od dvo-, tro- in štiriletnih otrok, dvoletna punčka pa ni opravila vseh nalog in verjetno tudi ni razumela celotnega poteka igre. Na srečo je imela ves čas ob sebi vaditeljico, ki je upravljala lutko Mojce in ji pri vseh vajah pomagala. Otroci so bili na obeh urah zelo razigrani in ves čas nasmejeni. Vse kaže na to, da so bili za opravljanje dejavnosti notranje motivirani. Pozitivni doživljajski tok je bil prisoten skozi celotno uro. Med igro kepanja in igro zasledovanja gospoda Kositra in pri vseh pogovorih z gospodom Kositrom sta se izmenjevali napetost in sprostitev. Pri starejši skupini tudi med igro jeznega gospoda Kositra. Razlika v starosti je bila opazna tudi v tem, da so starejši otroci pokazali večjo pripravljenost za samostojno reševanje nalog (pojdemo plavat čez lužo) od mlajših, ki so v večini sledili navodilom vaditelja in niso izražali veliko lastnih idej. Starejši otroci so

se tudi medsebojno mirili, kar je bil lep prikaz metakomunikacije med vrstniki, medtem ko je bila metakomunikacija med vaditelji in otroki prisotna in razumljiva vsem na obeh vadbenih urah. Otroci so se igrali simbolno igro skozi celotno vadbeno uro. Ves čas pa so bili vidni tudi elementi sociodramske igre, in sicer med vsemi pogovori otrok z glavnimi liki. Otroci v tem primeru sicer niso igrali nobene dejanske vloge – bili so otroci, ki so umeščeni v pravljico in igrajo odločilno vlogo pri oblikovanju pravljice in reševanju zapletov. Vaditelji smo uro vodili tako, da smo predstavljali model za posnemanje dejavnosti, ustvarjali in ohranjali igralni okvir, med seboj povezovali igralne dejavnosti, usmerjali otroke k novim dejanjem in ohranjali temo igre. Z mimiko obraza, glasom in kretnjami smo želeli narediti otrokom igro čim bolj zanimivo in zabavno. V uro smo vložili veliko energije, ki so nam jo otroci tudi vrnil.



slika 6. Veselje dvoletne deklice.

3. Sklep

Dandanes je po Sloveniji in tudi po svetu razpršenih veliko različnih društev, ki ponujajo gibalno/športno vadbo za predšolske otroke. Takšna vadba je za otroke seveda zelo pomembna, saj z njo razvijajo predvsem svoje gibalne in mentalne sposobnosti. Zelo verjetno je, da so takšne ure v veliki večini izpeljane s pomočjo različnih iger, vprašanje pa je, koliko iger vsebuje elemente simbolne igre. Kot smo prikazali na vadbeni uri, simbolna igra zelo pozitivno vpliva na vzdušje pri vadbi. Otrokom se dvigne motivacija za delo, dejavnost jih povsem prevzame, razvijajo svoje gibalne in mentalne sposobnosti, domišljijo, govor in kar je najbolj pomembno, v takšni uri izjemno uživajo.

Velik vpliv na kvaliteto izvedbe ure ima seveda vaditelj. Simbolna igra sama po sebi ne bo omogočila uspešne ure, temveč je za to potreben ustrezno pripravljeni vaditelj, še posebno pri nekoliko mlajših otrocih. Zelo pomembno je, da se vaditelj na uro kvalitetno pripravi in da v vodenje ure vloži veliko energije, saj mu pri dolgotrajnem in naveličanim pristopu še tako dobra priprava ne bo prav nič pomagala. Ker imajo v simbolni igri otroci kar precej svobode, ki jo mora vaditelj tudi spodbujati, je pomembno, da je vaditelj pripravljen tudi na improvizacijo, ki je pri vodenju takšne ure skorajda nujna. Ampak to je tudi čar vadbene ure, izvedene s pomočjo simbolne igre, saj se nikoli zares ne ve, kako bodo otroci reagirali, in v katero smer se bo ura odvila. Pomembno je, da se vaditelj drži postavljenih okvirjev in rdeče niti. Pri izvajanju ur ni nikakršnih težav z disciplino, saj so otroci preveč prevzeti s samo igro. Takšna ura ne bo v veliko veselje samo otrokom, temveč tudi vsem, ki uživajo v delu z otroki in se razveselijo, ko vidijo v otroških očeh veselje in srečo.

V diplomski nalogi smo predstavili le en primer vadbene ure gibalnih/športnih dejavnosti predšolskih otrok, izvedene skozi simbolno igro, vendar smo mnenja, da je možnosti za uporabo simbolne igre neskončno, saj je pri pripravi takšne ure edina omejitev domišljija.

4. Literatura

Fekonja Peklaj, U. (2012) *Otrokova komunikacija z vrstniki in vzgojiteljico v simbolni igri*. V Simbolna igra v vrtcu (28-36). Ljubljana: Supra.

Lešnik Musek, P. (1999). Simbolna (domišljajska) igra predšolskih otrok. Panika: širimo psihološka obzorja, 4(1), 11-13.

Marjanovič Umek, L. (2012). *Simbolna igra: vloga v razvoju in učenju otrok*. V Simbolna igra v vrtcu (10-19). Ljubljana: Supra.

Marjanovič Umek, L. in Lešnik Musek, P. (1999). Simbolna igra: kaj jo določa in kako igra določa otrokov razvoj. *Psihološka obzorja*, 8, 35-58.

Marjanovič Umek, L. in Lešnik Musek, P. (1998). Otrokov razvoj in učenje v simbolni igri. *Psihološka obzorja*, 7, 25-48.

Marjanovič Umek, L. in Zupančič, M. (2006). *Psihologija otroške igre od rojstva do vstopa v solo*. Ljubljana: Znanstvenoraziskovalni inštitut Filozofske fakultete.

Pistotnik, B. (2004). *Vedno z igro: elementarne in družabne igre za prosti čas*. Ljubljana: Fakulteta za šport, Inštitut za šport.

Škof, B., Zabukovec, V., Cecić Erpič, S. in Boben, D. (2005). *Pedagoško-psihološki vidiki športne vzgoje*. Ljubljana: Fakulteta za šport, Inštitut za šport.

Videmšek, M., Berdajs, P. in Karpljuk, D. (2003). *Mali športnik*. Ljubljana: Fakulteta za šport, Inštitut za šport.

Videmšek, M. in Jovan, N. (2002). *Čarobni svet igral in športnih pripomočkov*. Ljubljana: Fakulteta za šport, Inštitut za šport.

Videmšek, M. in Pišot, R. (2007). *Šport za najmlajše*. Ljubljana: Fakulteta za šport, Inštitut za šport.

Videmšek, M. in Visinski, M. (2001). *Športne dejavnosti predšolskih otrok*. Ljubljana: Fakulteta za šport, Inštitut za šport.