

UNIVERZA V LJUBLJANI
FAKULTETA ZA ŠPORT
Športna vzgoja

ELEMENTARNE IGRE RAZLIČNIH KULTURNIH OBMOČIJ

DIPLOMSKO DELO

MENTORICA:

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

RECENZENT:

prof. dr. Jožef Štihec, prof. šp. vzg.

Avtor dela:
MIHA TOPOLŠEK

Ljubljana, 2016

ZAHVALA

Največja zahvala gre staršem, ki so me skozi vsa leta študija podpirali, in mentorici prof. dr. Mateji Videmšek za vso strokovno pomoč, nasvete in usmerjanje pri nastajanju diplomskega dela. Zahvaljujem se tudi vsem bližnjim in prijateljem za spodbudo ter drugo pomoč.

Ključne besede: elementarne igre, različne kulture, predšolsko obdobje, osnovna šola

ELEMENTARNE IGRE RAZLIČNIH KULTURNIH OBMOČIJ

Miha Topolšek

IZVLEČEK

V diplomskem delu smo se osredotočili na predšolske otroke in otroke prvega triletja osnovne šole. Temeljni namen in cilj dela je predstaviti elementarne igre iz različnih delov sveta in s tem tudi medpredmetno povezovanje. Tako želimo prikazati zanimiv način spoznavanja različnih kulturnih območij ob različnih gibalnih dejavnostih.

Konceptna ideja našega diplomskega dela je prikazati, kako lahko na sproščen in zanimiv način povežemo kulturo s športom. Zatorej smo predstavili glavne značilnosti vsake države in ob njej navedli elementarno igro, ki je zanjo značilna. Igre smo prilagodili našemu kulturnemu območju in starosti, hkrati pa jim dodali nekaj možnih različic.

S predstavitvijo elementarnih iger, značilnih za druga kulturna okolja, ki hkrati predstavljajo enega izmed operativnih ciljev, opredeljenih v kurikulumu za vrtce, bomo omogočili učiteljem, da bodo na prijeten način podajali otrokom znanja z več različnih področij hkrati.

Key words: elementary games, different cultures, pre-school period, elementary school

ELEMENTARY GAMES FROM DIFFERENT CULTURAL AREAS

Miha Topolšek

ABSTRACT

The thesis focuses on preschool children and those in the first three years of elementary school. The main purpose and goal of this work is to showcase elementary games from different cultural areas and with it present interdisciplinary connections. It is the intention of this thesis to display the intrigue in the way that different cultural areas can be understood through their physical activities.

The main concept and source of the thesis is to show how games can be a relaxed and interesting way to connect culture with sport. For this purpose, the work shows main characteristics of each country and with it the elementary game typically associated with its culture. The games have been adapted for the researched cultural area and age group, whilst providing different variations.

While recognising that the familiarisation of other cultural areas is one of the main objectives in a kindergarten curriculum, this thesis presents teachers and other education workers with a clear presentation of elementary games, which they can pass on to their pupils in a cross-curricular way.

KAZALO

1 UVOD	1
1.1 IGRA	2
1.1.1 Zgodovina iger	2
1.1.2 Otroške igre	2
1.1.3 Improvizirani pripomočki	3
1.2 CILJI PREDŠOLSKE IN ŠOLSKE ŠPORTNE VZGOJE	4
1.3 CILJI IN NAMEN	6
2 ELEMENTARNE IGRE RAZLIČNIH KULTURNIH OBMOČIJ	7
2.1 AFRIKA	7
Bocvana	7
Egipt	8
Etiopija	9
Gana	10
2.2 AVSTRALIJA	11
Avstralija	11
2.3 AZIJA	12
Japonska	12
Kitajska	13
Rusija	14
2.4 EVROPA	14
Velika Britanija	15
Belgija	17
Italija	18
Švedska	19
Švica	21
2.5 JUŽNA AMERIKA	22
Brazilija	22
2.6 SEVERNA AMERIKA	23
Združene države Amerike	23
Grenlandija	25
3 SKLEP	26
4 VIRI	27

1 UVOD

Gibanje spremlja človeka od rojstva do smrti. Že v prvih gibalnih poskusih, ko se otrok uči plaziti in hoditi, je njegov spoznavni razvoj povezan z gibalnim. V predšolskem obdobju so posamezna področja otrokovega razvoja – telesno, gibalno, spoznavno, čustveno in socialno – tesno povezana. Otrokovo doživljanje in dojemanje sveta temelji na informacijah, ki izvirajo iz njegovega telesa, zaznavanja okolja, izkušenj, ki jih pridobi z gibalnimi dejavnostmi ter gibalno ustvarjalnostjo v različnih situacijah (Videmšek in Višinski, 2001).

Naloga slehernega učitelja je uresničevanje ciljev, ki jih opredeljuje kurikulum ali učni načrt. Zato smo v pričujočem diplomskem delu zbrali nekaj elementarnih iger, značilnih za tuja kulturna okolja, jih priredili našemu kulturnemu prostoru in s tem pomagali učiteljem pri uresničevanju cilja – spoznavanju iger, značilnih za druga kulturna okolja v sedanosti in preteklosti.

Ob tem smo povezali gibanje s področjem družbe, tako da smo ob vsaki igri predstavili nekaj podatkov, značilnih za državo, iz katere določena igra izvira, in tako prikazali enega od načinov medpredmetnega povezovanja.

Tako zastavljena gibalna aktivnost otroku omogoča delovanje na telesnem, gibalnem, spoznavnem, čustvenem in socialnem področju. Otrok lahko na tak način kar najbolj učinkovito deluje po svojih sposobnostih na ravni, ki jo lahko doseže. Preko igralne in gibalne aktivnosti lahko preizkuša svoje sposobnosti ter raziskuje okolico in pojave v njej. Odgovorno prevzema naloge in ustvarjalno rešuje probleme. Bogati si besedni zaklad in sproščeno komunicira z vrstniki in odraslimi. Uči se konstruktivnega sodelovanja z vrstniki in sprejemanja različnosti. Ob tem pa ima priložnost izražati svoja čustva in poleteti v svet domišljije, se zabavati in sprostiti – seveda v okviru pravil, ki so postavljena predenj za odgovorno vedênje do sebe in okolice (Černe, 2002).

Z uporabo elementarnih iger lahko pri otrocih igraje in v vedrem razpoloženju dosežemo cilje, ki običajno zahtevajo naporno in monotono vadbo. Vendar je le dobro izbrana, nadzorovana in vodena igra vzgojno ter praktično uporabno sredstvo v športu. Igra sama po sebi namreč ne vzgaja in ne razvija gibalnih sposobnosti – pomemben je učitelj, ki igro izbere in jo ustrezno vodi. Zato učitelj ne sme biti le nemi opazovalec dogajanja, temveč mora biti aktiven dejavnik, ki posega v igro in jo usmerja k zelenemu cilju.

Igra je ena od osnovnih vsebin otrokovega življenja in zato jo lahko uporabimo kot vzgojno metodo in hkrati sredstvo učenja pri usvajanju gibalnih in intelektualnih vsebin. Zavedati se moramo, da otroci z njeno pomočjo nevede in igraje pridobijo potrebna znanja ter si jih globlje vtisnejo v spomin v primerjavi z dalj časa trajajočim in utrujajočim strogo usmerjenim učenjem, ki zna biti za otroke zelo odbijajoče in dolgočasno (Pistotnik, 2004).

Pri uresničevanju ciljev si učitelj pomaga s primeri dejavnosti in vsebinami, ki so opredeljene v kurikulumu in učnem načrtu. Našteti primeri pa ne pomagajo uresničevati vseh zastavljenih ciljev, zato so zelo pomembne učiteljeve lastnosti, kot sta recimo iznajdljivost in ustvarjalnost.

1.1 IGRA

Igra je dejavnost, ki jo že od nekdaj poznajo vse kulture sveta. V različnih kulturah in zgodovinskih obdobjih obstajajo igre in igrače, ki jih pri igri uporabljajo otroci različne starosti, vsem pa je skupna lastnost, ki omogoča otrokom sproščeno odkrivanje in spoznavanje sebe ter sveta. Skozi igro izražajo in premagujejo konflikte, strahove in jezo, razvijajo čute in spretnosti. Igra je torej najbolj naravna in spontana dejavnost, s katero se otrok uči tisto, kar ga sicer nihče ne more naučiti. Armstrong pa igro opisuje kot »najbolj prvinski izraz otrokove prirojene genialnosti« (Videmšek, 2002).

1.1.1 Zgodovina iger

Leta 1283 je kastiljski kralj Alfonz X., ki je bil velik učenjak, ukazal napisati prvo knjigo o igrah v evropski literaturi. Knjiga o igrah pa je bila le ena izmed mnogih, saj so pisarji takrat pisali tudi o zgodovini, pravu, religiji, astronomiji in magiji. Zakaj se je Alfonz X. odločil, da bo svoji zbirki knjig dodal tudi knjigo o igrah, je zapisal v uvodu knjige z naslednjimi besedami: »Bog je ustvaril človeka tudi zato, da je vesel premnogih iger, zakaj igranje povzdiguje in odganja muhe« (Grunfeld, 1993).

Igre so po večini preostanek religioznih obredov, ki segajo daleč v preteklost. Tako lahko v igri »vlečenje vrvi« prepoznamo dramatiziranje boja med silami narave. Prav tako vsi poznamo igro »metanje kock«, v zgodovini pa so s tem dejanjem povprašali bogove o težavnih odločitvah. Nekatere igre lahko razumemo tudi kot urjenje, kajti nastale so, da bi posamezniki razvijali svoje sposobnosti. Danes pa so to praktične igre, kot sta na primer lovljenje in metanje žoge.

Nekatere primitivne igre poznajo še danes po vsem svetu, vendar so te igre lokalno obarvane in spremenjene, kar nam pomaga pri razumevanju kulture, kateri se je igra prilagodila.

Glavna čara iger sta gotovo sprostitev in zabava, vendar pa lahko hitro opazimo, da so se nekatere igre razvile v šport in tekmovanja.

1.1.2 Otroške igre

Pomen igre otrok se je skozi zgodovino spreminjal. Najprej je prevladovalo mnenje, da je igra otrok izguba časa. Med prvimi, ki so izpostavili pomen igre, je bil Friderich Fröbel, ki je

rekel: »Igra je najvišja stopnja otrokovega razvoja, je spontan izraz misli in občutkov, je najčistejša stvaritev otrokovega uma« (Videmšek, 2002).

Človek je nasploh igrivo bitje. Vsakdo, ki v otroštvu ni imel priložnosti za igro, jih bo kot odrasel človek še vedno iskal. Starši imajo zato v igri otrok pomembno mesto. Michel de Montaigne trdi, da je »igra velikanski ustvarjalni potencial, skrit v vsakem otroku, ki se nikoli ne razvije, če ga ne vzpodbujamo, ker mislimo, da je igra nepomembna. Otroške igre niso zgolj zabava, ampak so najbolj resno otrokovo opravilo« (Videmšek, 2002).

1.1.3 Improvizirani pripomočki

Otroci se povsod po svetu radi igrajo. Igranje je zabavno, vznemirljivo, otrokom predstavlja izziv, jih na najrazličnejše načine razvija, združuje in ustvarja prijateljstva. Najraje se igrajo tam, kjer se v tistem trenutku nahajajo: preprosto, brez pripomočkov ali s predmeti iz vsakdanjega življenja ali narave.

Večina igrač in igral, ki so jih otroci nekoč uporabljali pri igri, je bila skrajno preprostih, izdelanih iz odpadnih ali drugih manj obstojnih materialov. Pogosto to niti niso bile prave igrače, ampak zgolj priložnostna igrala, kot so kamenčki, veje, kosi blaga ali predmeti, ki so sicer služili drugemu namenu in so jih otroci uporabljali za sprotno igro.

Za izvajanje športnih dejavnosti v vrtcu in šoli lahko občasno uporabimo tudi doma narejene pripomočke oziroma tiste, ki jih otroci naredijo sami. Izdelovanje improviziranih pripomočkov pripomore k temu, da starši preživijo s svojimi otroki marsikatero prijetno urico, ki se potem nadaljuje v ustvarjalno gibalno dejavnost (Videmšek, Tomazin in Grojzdek, 2007).

Pri uporabi improviziranih pripomočkov je treba uporabiti veliko domišljije in otrokom pri tem pustiti predvsem svobodo ustvarjalnega razmišljanja. V enem trenutku so lahko navadne metle ribiške palice in že v drugem trenutku strašni krokodili, ki jih je treba preskočiti. Tega se mora zavedati predvsem učitelj in se pri tem tudi vživeti v otrokovo vlogo, saj le tako lažje razume in s tem pusti otrokom ter njihovi domišljiji prosto pot.

Pri delu z improviziranimi pripomočki lahko uporabimo različne oblike dela: skupinsko (homogene in heterogene skupine, delo po postajah, delo z dodatnimi ali dopolnilnimi nalogami, igralne skupine); frontalno (poligon, štafeta, delo v kolonah ali vrstah) in individualno obliko (Videmšek, Tomazin in Grojzdek, 2007).

1.2 CILJI PREDŠOLSKE IN ŠOLSKE ŠPORTNE VZGOJE

Leta 1999 je Strokovni svet RS za splošno izobraževanje sprejel program za predšolske otroke – Kurikulum za vrtce. Gre za nacionalni dokument, ki predstavlja osnovo, na podlagi katere vrtci izdelajo svoj izvedbeni kurikulum. Novi kurikulum spoštuje tradicijo slovenskih vrtcev, na drugi strani pa dopolnjuje, spreminja in nadgrajuje dosedanje delo v vrtcih (Kurikulum za vrtce, 1999).

Kurikulum za vrtce obsega cilje in iz njih izpeljana načela, temeljna vedenja o razvoju otroka in učenju v predšolskem obdobju ter globalne cilje in iz njih izpeljane cilje na posameznih področjih (gibanje, narava, matematika, jezik, družba, umetnost) (Videmšek, Kropelj, Štihec, Kondrič in Karpljuk, 2002).

Cilji vzgojnih prizadevanj so izzvati napredek v razvoju otroka. Razvojne teorije nam v našem organiziranem delovanju na otrokov razvoj dajejo plodno osnovo za izgrajevanje specifičnih strategij vzgojno-izobraževalnega dela v vrtcu. Prav zato mora vzgojno-izobraževalno delo v predšolskem in šolskem obdobju kar se da temeljiti na razvojnih značilnostih in sposobnostih otroka (Ferjančič, 1994).

Globalni cilji predšolske vzgoje področja (Kurikulum za vrtce, 1999) so:

- omogočanje in spodbujanje gibalne dejavnosti otrok;
- zavedanje lasnega telesa in doživljanje ugodja v gibanju;
- omogočanje otrokom, da spoznajo svoje gibalne sposobnosti;
- razvijanje gibalnih sposobnosti;
- pridobivanje zaupanja v svoje telo in gibalne sposobnosti;
- usvajanje osnovnih gibalnih konceptov;
- postopno spoznavanje in usvajanje osnovnih prvin različnih športnih zvrsti;
- spoznavanje pomena sodelovanja ter spoštovanja in upoštevanja različnosti.

Poleg globalnih ciljev so v Kurikulumu za vrtce opredeljeni tudi operativni cilji. Za področje gibanja so naštet naslednji operativni cilji (Kurikulum za vrtce, 1999):

- razvijanje koordinacije oziroma skladnosti gibanja (koordinacija gibanja celega telesa, rok in nog), ravnotežje;
- povezovanje gibanja z elementi časa, ritma in prostora;
- razvijanje prstne spretnosti oziroma t. i. fine motorike;
- razvijanje moči, natančnosti, hitrosti in gibljivosti, vzdržljivosti;
- sproščeno izvajanje naravnih oblik gibanja;
- usvajanje osnovnih gibalnih konceptov;
- spoznavanje in izvajanje različnih elementarnih gibalnih iger;
- usvajanje osnovnih načinov gibanja z žogo;
- iskanje lastne poti pri reševanju gibalnih problemov;
- sproščeno gibanje v vodi in usvajanje osnovnih elementov plavanja;
- pridobivanje spretnosti vožnje s kolesom, spretnosti kotalkanja itd.;
- spoznavanje zimskih dejavnosti;
- usvajanje osnovnih prvin ljudskih rajalnih in drugih plesnih iger;
- uvajanje otrok v igre, pri katerih je treba upoštevati pravila;

- spoznavanje pomena sodelovanja v igralni skupini, medsebojne pomoči in »športnega obnašanja«;
- spoznavanje različnih športnih orodij in pripomočkov, njihovo poimenovanje in uporaba;
- spoznavanje osnovnih načel osebne higiene;
- spoznavanje oblačil in obutev, ki so primerni za gibalne dejavnosti;
- spoznavanje elementarnih iger ter športnih zvrsti, značilnih za naša in druga kulturna okolja v sedanjosti in preteklosti;
- spoznavanje vloge narave in čistega okolja v povezavi z gibanjem v naravi;
- spoznavanje osnovnih varnostnih ukrepov, ki so potrebni pri izvajanju gibalnih dejavnosti, ter ozaveščanje skrbi za lastno varnost in varnost drugih.

Tako je treba na podlagi ciljev pripraviti ustrezne programe gibalnih aktivnosti, ki bodo otroku omogočili dovolj kakovostnih in raznovrstnih spodbud za njegov razvoj. Neustrezni programi imajo lahko negativne posledice za otrokov razvoj. Kadar ne vključujejo primarnih učenčevih ciljev (ustvarjalnost, uspeh, veselje, zabava, igra), determinirajo pristope in načine dela, ki so do otroka agresivni. Te pristope pa običajno spremljajo neprimerne tehnike učenja in metode poučevanja, ki niso skladne s principi celostnega razvoja in psihomotoričnega učenja (Pišot, 2000).

Eno izmed načel, ki jih lahko zasledimo v novem kurikulumu, poudarja horizontalno povezovanje. Gre za način poučevanja, ki mu pravimo tudi medpredmetno povezovanje. Omogoča hkratno usvajanje znanj z različnih področij (gibanje, narava, družba, slovenščina, matematika in umetnost). Učitelj predlagane vsebine, ki jih navaja kurikulum, poveže tako, da na določeno področje dejavnosti vnaša znanja z drugih področij. Tako lahko otroci na primer pri športni vzgoji spoznavajo elementarne igre, značilne za druga kulturna okolja. Tako ob gibanju na prijeten in zanimiv način spoznavajo še druge kulture.

Tako kot vrtec ima tudi devetletna osnovna šola nov učni načrt, ki je bil sprejet leta 1999 na seji Strokovnega sveta RS za splošno izobraževanje in nato še posodobljen leta 2011. Novi učni načrt vsebuje: opredelitev predmeta, obseg in strukturo predmeta, splošne cilje, operativne cilje in vsebine, didaktična navodila, spremljanje, vrednotenje in ocenjevanje ter priloge. Učni načrt je učno-ciljno naravnano in dopušča določeno stopnjo avtonomije šole in učitelja. Ob načrtovanju je treba poleg ciljev in ustreznih vsebin izbrati tudi ustrezne metode in oblike dela (Kovač idr., 2011).

Operativni cilji so razdeljeni v štiri sklope. V prvi sklop spadajo telesni razvoj, razvoj gibalnih in funkcionalnih sposobnosti; v drugi sklop usvajanje različnih naravnih oblik gibanja, iger in športnih znanj; v tretji sklop prijetno doživljanje športa in vzgoja z igro ter v četrti sklop seznanjanje z informacijami. Cilji so razdeljeni po triletnih, znotraj tega pa še po posameznih razredih. Tako npr. operativni cilji za 1. razred devetletne osnovne šole v prvem sklopu navajajo: skrb za pravilno telesno držo z izbranimi gibalnimi nalogami, razvoj orientacije v prostoru, obvladovanje telesa v različnih položajih, usklajeno delo rok in nog s skladno in pravilno izvedbo enostavnih gibanj z raznovrstnimi igrami ... V drugem sklopu so naslednji cilji: spoznati osnovne položaje telesa, rok in nog; z igro posnemati predmete, živali, pojave

in pojme v naravi (pantomima), spoznati in se učiti osnovnih elementov atletike z igro in naravnimi oblikami gibanja ... V tretjem sklopu so cilji: spodbujati strpno in prijateljsko vedenje v skupini, oblikovati pozitivne vedenjske vzorce ... V četrtem sklopu je med številnimi cilji navedeno tudi seznanjanje s preprostimi pravili elementarnih iger.

Posodobljeni učni načrt poudarja tudi medpredmetno povezovanje. Primeri medpredmetnih povezav so napisani po posameznih triletjih. Za prvo triletje so navedene medpredmetne povezave športne vzgoje in slovenščine, spoznavanja okolja ter glasbene vzgoje. Učitelj predstavi teoretični del ob praktičnem delu. Tako naj bi učitelj na primer pri uri športne vzgoje, ko so v vadbeni uri predvidene elementarne igre, povezal športno vzgojo s spoznavanjem okolja na način, da poudari pomen sodelovanja ali pomen pravil v življenju, šoli in pri igri.

1.3 CILJI IN NAMEN

Glede na predmet in problem sta cilja diplomskega dela naslednja:

- predstaviti elementarne igre, ki so značilne za različna kulturna območja;
- predstaviti improvizirane pripomočke, ki ji lahko uporabljamo pri različnih elementarnih igrah.

Namen pričujočega diplomskega dela je predstaviti elementarne igre, primerne za otroke v predšolskem obdobju in prvem triletju osnovne šole. Zatorej smo zbrali različne igre iz različnih kulturnih območij in jih na podlagi lastnih izkušenj priredili za naš kulturni prostor.

Z diplomskim delom želimo tudi pomagati vsem športnim delavcem, ki se na kakršen koli način ukvarjajo ali z vadbami ali animacijami otrok od tretjega leta naprej, da bodo lahko na enem mestu našli veliko primerov različnih iger, namenjenih tako ogrevanju kot za glavni in zaključni del, hkrati pa našli zanimiv primer medpredmetnega povezovanja športa in družbe.

2 ELEMENTARNE IGRE RAZLIČNIH KULTURNIH OBMOČIJ

IDEJA IZPELJAVE VADBENE ENOTE

Osnovna ideja za izpeljavo vadbene enote je, da učitelj pred vsako elementarno igro predstavi določeno celino in državo ter na ta način predstavi določeno kulturo. Priporočeno je, da si pomaga z že vnaprej pripravljenimi pripomočki in elektronskimi viri.

Naša zamisel je ta, da ima na steni izobešen velik zemljevid sveta ali določene celine, otroci pa morajo poiskati pravilno zastavo in jo nato še pravilno namestiti na zemljevid, kjer se dana država nahaja, ob čemer spoznajo še posebnosti dane države in kulture.

V nadaljevanju smo o vsaki celini in državi zapisali nekaj osnovnih podatkov in elementarno igro, značilno za to kulturno območje. Vsaki igri smo prilagodili še pravila za predšolske otroke in ji dodali še nekaj različic.

2.1 AFRIKA

Afrika je druga največja celina, ki je po velikosti takoj za Azijo. Afriki pravimo z drugim imenom tropska celina in pogovorno tudi črna celina, saj ima večina tamkajšnjih prebivalcev temno polt. Zaradi svoje lege in podnebja je najtoplejša celina.

Najbolj znane države v Afriki so: Alžirija, Bocvana, Egipt, Etiopija, Gana, Gvineja, Južna Afrika, Kongo, Libija, Madagaskar, Maroko, Namibija, Nigerija, Slonokoščena obala, Sudan, Tanzanija in ostale.

Bocvana



Bocvana je celinska država v južnem delu Afrike. Na zahodu in severu meji na Namibijo, na vzhodu na Zimbabve ter na jugu na Južnoafriško republiko, s katero je tesno povezano tudi bocvansko gospodarstvo, ki temelji predvsem na reji živine in rudarjenju. Glavno mesto Bocvane je Gaborone.

Bocvana je ena od gospodarsko najbolj razvitih držav v Afriki. Najpomembnejša gospodarska panoga v Bocvani pa je pridobivanje diamantov, ki predstavlja 85 % izvoza.

V Bocvani se nahaja eden večjih nacionalnih parkov, imenovan 'Chobe National Park', ki je znan po največji populaciji slonov v Afriki.

BOCVANSKA IGRA – LOV NA GAZELO

OSNOVNA PRAVILA

Vsi sodelujoči naredijo krog in izberejo enega lovca in eno gazelo. Obema je treba prekriti oči in ju zavrteti. Ob začetnem znaku se lov začne. Lovec poskuša ujeti gazelo, medtem ko se ga ta želi izogniti. Ostali igralci ves čas stojijo v krogu in se držijo za roke, lahko so tiho ali pa ustvarjajo živalski hrup, da motijo lovca in gazelo. Prepovedano pa jim je kakršno koli dotikanje lovca in gazele.

Igre je konec po določenem času, če lovec ne ulovi gazele, če je ulovljena, pa že prej. Nato lahko zamenjamo oba ali samo enega – slabega lovca ali ulovljeno gazelo (Horowitz, 2009).

PRILAGOJENA PRAVILA ZA MLAJŠE IN RAZLIČICE IGRE

Igra je že glede na osnovna pravila primerna za predšolske otroke, tako da je ni treba posebej prilagajati. Lahko pa jo seveda spreminjamo, kot je predlagano v nadaljevanju. Spreminjamo lahko velikost kroga. Najprej imajo igralci v krogu iztegnjene roke in tako tvorijo velik krog. Nato pa lahko postopoma krčijo roke in tako zmanjšajo krog in posledično tudi omogočijo lovcu lažjo nalogo. Igro lahko začnimo tudi z več lovci in gazelami v krogu.

MNENJE

Igra je zelo zanimiva in otroci se hitro vživijo v dane naloge. Primerna je za začetno ogrevanje in tudi za konec vadbene enote. Zaradi prekritih oči dobijo otroci neke nove občutke zaznavanja prostora in s tem novo izkušnjo.

Egipt



Egipt je velika država v severovzhodnem delu Afrike. Glavno področje poselitve je okoli reke Nil. Velike površine dežele so del puščave po imenu Sahara in so zelo redko poseljene. Egipt meji na severu na Sredozemsko morje, na zahodu na Libijo, na jugu na Sudan, na severovzhodu na Izrael in na vzhodu na Rdeče morje. Glavno mesto Egipta je Kairo.

Egipt je ena izmed najbolj naseljenih držav v Afriki in Bližnjem vzhodu. Velika večina njenih prebivalcev živi v bližini porečja reke Nil, saj je edini kraj, ki je primeren za poljedelstvo. Velika območja Sahare so redko poseljena. Egipt je znan zaradi svoje antične civilizacije in nekaterih svetovno znanih spomenikov, vključujoč kompleks piramid pri Gizi in Veliko sfingo, ki predstavlja velik staroegipčanski kip sfinge, ki je pol človek in pol lev ter varuje Keopsovo piramido.

EGIPČANSKA IGRA – EGYPTIAN STICK GAME (Egipčanska igra s palico)

OSNOVNA PRAVILA

Udeleženci se postavijo v krog približno dva metra drug od drugega in gledajo v središče. V predročenu pokončno držijo štafetno palico, ki jo na znak "hop" spustijo in hitro tečejo k naslednji na desno in poskušajo, da nova palica na desni ne pade na tla. Igralci so izločeni, če palica pade na tla, preden jo ujamejo, ali pa so izločeni, ko jim večkrat ne uspe (Horowitz, 2009).

PRILAGOJENA PRAVILA ZA MLAJŠE IN RAZLIČICE IGRE

Najmlajšim je treba igro prilagoditi tako, da naredijo manjši krog ali namesto palic uporabijo balone ali žoge različnih velikosti oziroma kaj podobnega. Če je igralcev veliko, lahko žoge preprosto nadomestimo s pokrovčki plastenk. V okviru najlažje različice te igre pa uporabimo daljše palice, kot so recimo pri metli, tako da se palico postavi pokončno in se z enim koncem naslanja na tla.

MNENJE

Igra je primerna predvsem za otroke prve triade osnovne šole in je dobra pri razvoju hitrosti in agilnosti. Sprva morajo otroci malo spoznati igro in se na njo navaditi, zato jim je treba na začetku dati malo priložnosti in šele nato začeti igro z izpadanjem.

Etiopija



Etiopija je celinska država v severovzhodni Afriki. Država na severu meji na Eritrejo, na severovzhodu na Džibuti, na vzhodu na Somalijo, na jugu na Kenijo in na zahodu na Sudan. Glavno mesto Etiopije je Adis Abeba.

Etiopija sodi med najrevnejše države na svetu, saj se okoli 85 % prebivalstva preživlja s samooskrbnim kmetijstvom in živi v revščini. Gojijo koruzo, pšenico, ječmen, krompir, proso, kavovec in sladkorni trs. Imajo pa tudi govedo, koze in konje. Pomemben delež izvoza predstavljajo pridelki, kot so kava, bombaž in oljnice. Etiopija pa je predvsem v svetu športa poznana po dobrih maratonceh.

ETIOPISKA IGRA – SPEARING THE DISK (Ciljanje tarče)

OSNOVNA PRAVILA

Vsak udeleženec stoji za osnovno linijo in v roki drži palico ali žogico za metanje. Pred igralci pa ob strani stoji vodja z obročem. Ko vodja zakotali obroč, skuša vsak igralec vreči palico skozi obroč, ko gre ta mimo njega. Kdor zgreši, izpade. Igra se nato ponavlja, vse dokler ne ostane samo en metalec (Barbarash, 1997).

PRILAGOJENA PRAVILA ZA MLAJŠE IN RAZLIČICE IGRE

Za lažje igranje uporabimo manjše žogice in večji obroč, ki ga vodja zakotali bližje osnovni liniji in igralcem. Igro lahko nato otežimo s tem, da uporabimo manjši obroč ali ga vodja

zakotali dlje ali pa uporabimo večje in težje žoge. Namesto izpadanja lahko vsak posameznik šteje zadetke. Za dodatno popestritev pa lahko vodja naenkrat zakotali dva različno velika obroča, kjer manjši šteje več.

MNENJE

To je igra natančnosti. Pri otrocih je načeloma zelo priljubljena, saj radi mečejo in ciljajo. Za popestritev je treba spreminjati pogoje, tako da ne izgubijo volje do igre.

Gana



Gana je obmorska država v zahodnem delu Afrike, ki na severu meji na Burkino Faso, na vzhodu na Togo, na jugu na Gvinejski zaliv ter na zahodu na Slonokoščeno obalo. Glavno mesto Gane je Akra.

Naravni viri Gane so plodna tla in nahajališča zlata, diamantov, nafte, zemeljskega plina in boksita. Glavni naravni vir rodovitne zemlje Gane in obenem tudi njeno glavno rudno bogastvo je zlato. Gana je eden vodilnih svetovnih proizvajalcev in izvoznikov kakava. Zaradi velikega bogastva zlata so Evropejci v 19. stoletju obale Gane poimenovali Gold Coast (Zlata obala).

GANSKA IGRA – COLDBLOODED REPTILE (Hladnokrvni plazilec)

OSNOVNA PRAVILA

Izbrati je treba eno osebo, ki bo kača, in za njo je treba zgraditi ali označiti prostor doma, ki je dovolj velik za vse sodelujoče. Ob zvoku piščalke pride kača iz njenega doma in poskuša uloviti ostale. Ulovljeni otroci se pridružijo kači, tako da se je oprimejo in skupaj poskušajo ujeti ostale. Prvi v kači je od samega začetka glava in vodja kače, ki določa, koga bodo ulovili. Dela kače, ki lahko ulovita nekoga, sta le glava in rep. Če se kačino telo slučajno pretrga, se mora celotna kača vrniti domov, ponovno sestaviti in začeti znova. Bežeči lahko poskušajo kačo prekiniti, da bi jo prisilili vrniti domov. Igra se konča, ko so vsi ujeti (Horowitz,2009).

PRILAGOJENA PRAVILA ZA MLAJŠE IN RAZLIČICE IGRE

Igra je že glede na osnovna pravila primerna za predšolske otroke, tako da je ni treba posebej prilagajati. Če že želimo, jo lahko prilagodimo tako, da imamo več kač, s čimer lahko kače med seboj tekmujejo, katera bo daljša, ampak za to je nujno imeti več sodelujočih.

MNENJE

Igra je ena vrsta lovljenja in je primerna za ogrevanje. Sodelujočim otrokom je zelo zabavno, če lahko na začetku skupaj naredijo domove iz blazin oziroma vseh možnih pripomočkov, ki so dani v bližini.

2.2 AVSTRALIJA

Avstralija je šesta največja celina in hkrati tudi najmanjša celina na svetu. Zaradi svoje majhnosti pa je obenem kot celina tudi ena sama zvezna država z eno glavno zastavo. Za njo je tudi značilno, da je najbolj ravna celina na svetu. Ime Avstralija izhaja iz latinske fraze "terra australis incognita", ki pomeni neznana južna dežela.

Avstralija



Avstralija je hkrati celina in zveza šestih držav. Glavno mesto Avstralije je Canberra, največje in najbolj poznano pa Sydney.

Avstralija je v svetu na prvem mestu po pridelavi diamantov in na tretjem mestu po pridelavi zlata in srebra. V njej živijo tudi zanimive vrste živali. Najbolj znane so kenguru, koala in dingo, ki jih najdemo samo na tej celini. Med najbolj znanimi zgradbami pa je sydneyjska operna hiša, kjer poteka vsako novo leto eden izmed največjih in najbolj zanimivih ognjemetov na svetu.

AVSTRALSKA IGRA – TARNABI

OSNOVNA PRAVILA

To je štafetna igra, pri kateri se igralci razdelijo v dve ali več skupin, ki se postavijo v kolono za začetno linijo. Poleg začetne linije imamo označeno še končno linijo, ki je oddaljena od 12 do 18 metrov. Vsaka skupina ima eno teniško žogico. Naloga je takšna, da prvi zakotali žogico proti končni liniji in se umakne na rep svoje kolone. Drugi v koloni pa mora to žogico ujeti in jo čim prej prinesiti nazaj do naslednjega v koloni. Ampak tekmovalec, ki lovi žogico, lahko začne šele takrat, ko žogica prečka končno linijo. Igre je konec, ko so vsi igralci imeli možnost metanja ali lovljenja žogice. In kdor je prej zaključil, je zmagovalec (Horowitz, 2009).

PRILAGOJENA PRAVILA ZA MLAJŠE IN RAZLIČICE IGRE

Za najmlajše je treba zmanjšati razdaljo med začetno in končno linijo. Priporočeno pa je, da je ta končna linija dobro označena – na primer z debelejšo vrvjo.

MNENJE

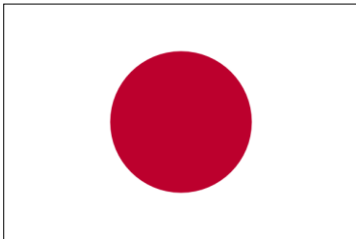
To je nekakšna igra potrpljenja in pozornosti, ki je primerna za ogrevanje ali glavni del. Sprva je nekateri otroci ne razumejo in ne vedo, kdaj morajo steči po žogo, zato jim je dobro predstaviti kakšno zgodbico. Tako jim lahko povemo zgodbico o pobegli miški, katero lahko začnemo loviti šele takrat, ko ta miška (žogica) prečka potoček (končno linijo – vrvico).

2.3 AZIJA

Azija je dežela največjih naravnih in družbenih nasprotij, hkrati pa je tudi največja celina na svetu. Obsega skoraj tretjino kopnega in je štirikrat večja od Evrope, s katero skupaj tvorita Evrazijo. Skoraj v celoti leži na vzhodni in severni zemeljski polobli. Ime Azija pa naj bi izhajalo iz asirske besede *asu* (vzhod).

Najbolj znane države Azije so Afganistan, Indija, Indonezija, Irak, Iran, Izrael, Japonska, Južna Koreja, Kitajska, Rusija, Severna Koreja in ostale.

Japonska



Japonska je otoška država na Daljnem vzhodu med Tihim oceanom in Japonskim morjem, vzhodno od Korejskega polotoka. Sestavlja jo veriga otokov Kjušu, Šikoku, Honšu, Hokaido in nekaterih manjših otočij. Glavno japonsko mesto je Tokio.

Najpomembnejši japonski kmetijski pridelek je riž, zato je riž in suši glavni specialiteti na Japonskem. Sicer je znana tudi zaradi zelo nemirnih tal (potresov) in tudi največjih valov na svetu – tsunamijev, ki so v preteklosti povzročili veliko katastrof ob obalnih območjih.

Med zanimivostmi pa sodita tudi sodobna tehnologija in posebna znakovna abeceda in pisava.

JAPONSKA IGRA – MUKADE KYOSO (Stonoga)

OSNOVNA PRAVILA

Igralci se razdelijo v skupine, ki obsegajo približno 6 do 8 igralcev. Postavijo se v vrsto na začetno linijo, tako da naslednji v skupini gleda v drugo stran (prvi je postavljen naprej, drugi vzvratno, tretji naprej ...). Igralci vsake skupine tako stojijo z ramo ob rami in imajo z vsakim sosedom zvezano nogo. Cilj je, da ob znaku »zdaj« čim hitreje pridejo na drugo stran čez cilj (Horowitz, 2009).

PRILAGOJENA PRAVILA ZA MLAJŠE IN RAZLIČICE IGRE

Pri najmlajših je treba poskrbeti predvsem za varnost, kar storimo z blazinami po tleh. Mlajše sprva razdelimo v pare in oba v paru sta obrnjena v isto smer. Nekomu v paru lahko tudi prekrijemo oči.

Igro otežujemo z več tekmeči v eni skupini in s smerjo, kamor so obrnjeni. Na pot pa postavimo tudi razne ovire, preko katerih morajo stopiti, jih preplezati ali preplaziti.

MNENJE

Igra spodbuja timski duh in sodelovanje znotraj ekipe, hkrati pa je zelo zabavna in polna smeha, saj je težko uskladiti gibe in prihaja posledično tudi do manjših padcev. Predvsem pri mlajših je treba igro čim bolj poenostaviti, pri starejših pa seveda izkoristiti njihovo sposobnost in jim nalogo otežiti.

Kitajska



Kitajska je država v vzhodnem delu Azije in je najbolj naseljena država na svetu, ki ima več kot 1.250.000.000 prebivalcev. Sicer meji na naslednjih 14 držav: Afganistan, Butan, Mjanmar, Indijo, Kazahstan, Kirgizistan, Laos, Mongolijo, Nepal, Severno Korejo, Pakistan, Rusijo, Tadžikistan in Vietnam. Njeno glavno mesto je Peking.

Večina obdelovalnih površin na Kitajskem se uporablja za pridelavo živil. Riž je najpomembnejši pridelek na Kitajskem, medtem ko je pšenica drugo najbolj razširjeno žito. Gojijo pa tudi koruzo, proso, oves, krompir in ostalo. Kitajska je poznana tudi po pridelavi čajev, zlasti po zelenem, jasminovem in črnem čaju. Zelo zanimiva je tudi kitajska pisava, saj za vsako besedo obstaja en znak (znakovna abeceda), imajo pa tudi poseben jedilni pribor – dve kitajski palčki.

KITAJSKA IGRA – CHOPSTICK CHALLENGE (Izziv s palčkama)

OSNOVNA PRAVILA

To je štafetna igra, katere namen je, da igralec, ki je na vrsti, z dvema (kitajskima) palčkama v eni roki prime eno bombažno kroglico (vato), ki je na začetku v posodi, in jo čim hitreje prenese v drugo končno posodo, ki je oddaljena nekaj metrov. Nato se čim hitreje vrne in preda palčki naslednjemu v koloni. Zmaga ekipa, ki prva prenese vse kroglice (Horowitz, 2009).

PRILAGOJENA PRAVILA ZA MLAJŠE IN RAZLIČICE IGRE

Igro poenostavimo tako, da lahko igralec prime vsako palčko v eno roko in s tem prenese vato, ki je lahko tudi malo večja. Štafeto lahko dopolnimo z vmesnimi nalogami in ovirami na poti. Namesto, da tekmujejo, kdo bo prej prenesel vse kroglice, lahko tekmujejo, kdo bo v določenem času prenesel več kroglic.

MNENJE

Igra je primerna za razvoj fine motorike. Večina otrok se s kitajskimi palčkami sreča prvič, zato jih je treba najprej naučiti prijema palčk in šele potem začeti igro. Ob tem je nujna potrpežljivost, ampak ko se naučijo, se zelo zabavajo.

Rusija



Rusija je celinska država, ki obsega velik del severne Evrazije, torej del nje leži v Evropi, večinski del pa v Aziji. Je največja država na svetu in obsega skoraj dvakrat toliko ozemlja kot Kanada, druga največja država. Po številu prebivalstva pa je Rusija šele na devetem mestu. Glavno mesto Rusije je Moskva.

V Rusiji se nahaja eno najhladnejših območij na svetu, imenovano Sibirija, kjer je tudi najbolj mrzla vas na svetu, v kateri so leta 2013 zabeležili temperaturo $-71\text{ }^{\circ}\text{C}$.

RUSKA IGRA – RING (prstan)

OSNOVNA PRAVILA

Za igro so potrebni vsaj trije igralci (lahko pa jih je več) in en majhen pripomoček, da ga lahko vsak skriva v dlan (prstan). Vsi igralci oziroma podložniki – razen enega oziroma kralja – se postavijo ali usedejo v vrsto drug ob drugega in razprejo dlani navzgor. Kralj pride do vsakega igralca in zaigra, da mu je dal v roko prstan. Kralj se sam odloči, komu ga bo zares dal in se spreneveda vse do zadnjega igralca. Ko je obšel celotno vrsto, reče: "Ring ring, gremo na verando." In igralec, ki ima prstan, mora zbežati ven iz vrste, saj ga morajo drugi igralci zadržati. Če mu uspe zbežati, postane novi kralj in prvotni kralj se postavi v vrsto med podložnike ("Russian Games", 2016).

PRILAGOJENA PRAVILA ZA MLAJŠE IN RAZLIČICE IGRE

Igra je z osnovnimi pravili primerna za predšolske otroke, tako da je ni treba posebej prilagajati. Vseeno pa jo lahko spreminjamo na različne načine: spremenimo prostor, iz katerega mora podložnik s prstanom zbežati; ko kralj deli prstan, imajo podložniki zaprte oči; namesto v roke skriva kralj prstan v oblačilo, za hrbet ali med noge podložnika in podobno. Namesto prstana lahko uporabimo kaj drugega, kar mora biti tudi majhno, kot je na primer gumb.

2.4 EVROPA

Evropa je peta največja celina oziroma druga najmanjša celina, ki je le malo večja od Avstralije. Geografsko je Evropa le zahodni del (zahodna petina) superceline Evrazije, ki jo tvori z Azijo. Evrazijo delimo na dve celini predvsem zaradi političnih in zgodovinskih vzrokov.

Najbolj znane države v Evropi so: Avstrija, Belgija, Bosna in Hercegovina, Češka, Črna gora, Danska, Francija, Grčija, Hrvaška, Irska, Italija, Madžarska, Nemčija, Nizozemska, Portugalska, Romunija, Slovenija, Španija, Srbija, Švedska, Švica, Ukrajina, Velika Britanija in ostale.

Velika Britanija



Združeno kraljestvo Velike Britanije in Severne Irske obsega naslednje dežele: Anglijo, Škotsko, Wales in Severno Irsko; prve tri združujemo v Veliko Britanijo. Leži takoj za severozahodno obalo celinske Evrope, obkroženo s Severnim morjem, Rokavskim prelivom in Atlantskim oceanom.

Najbolj znana oseba Združenega kraljestva Velike Britanije in Severne Irske je tako v zgodovini kot še dandanes kraljica – to je trenutno Elizabeta II., ki Britaniji vlada že vse od leta 1952.

Anglija



Anglija (England) je največja in najgosteje naseljena od dežel Velike Britanije. Obsega južni del Velike Britanije, na severu meji s Škotsko, na vzhodu pa z Walesom in Irsko. Njeno glavno mesto je London.

Prva in najbolj opazna stvar v Angliji je vožnja prometa po levi strani. Poznana pa je tudi po rdečih telefonskih govornicah in rdečih dvonadstropnih avtobusih. Čez reko Temzo stoji tudi zelo znan dvižni most Tower Bridge. Druge znane znamenitosti so še Buckinghamska palača, Big Ben, kolo London Eye in mnoge druge.

IGRA ANGLIJE – LONDONSKI MOST

OSNOVNA PRAVILA

Dva otroka izberemo za mostninarja in ta se postavita drug proti drugemu, se s stegnjenimi rokami primeta in tako sezidata most. Drugi se postavijo v kolono (vlakec), v krogu korakajo skozenj in pri tem pa prepevajo staro pesem o londonskem mostu:

London bridge is falling down,
Falling down, falling down.
London Bridge is falling down,
My fair lady.

V naslednjih kiticah ves čas ponavljajo prvi stih:

How shall we build it up again,
up again, up again.
How shall we build it up again,
my fair lady?

Nadaljnje kitice se začnejo z:

We will build it with wood and clay.
But wood and clay will wash away.
We will build it with iron and steel.
But iron and steel will bend and break.
We will build it with silver and gold.
But silver and gold will be stolen away.
We will put a man to watch all night.
Suppose the man should fall asleep.
Take the keys and lock him up.

Pri zadnjem verzu mostninarja spustita roke in okleneta otroka, ki je ravno med njima. Ujetnika spravita v sobo ali del igrišča, imenovan "zapor". Igra traja vse dotlej, dokler niso vsi otroci v zaporu, vendar pa potem pobegnejo iz zapora in jih morata mostninarja uloviti. Prva dva, ki sta ulovljena, postaneta nova mostninarja (Grunfeld, 1993).

PRILAGOJENA PRAVILA ZA MLAJŠE IN RAZLIČICE IGRE

Igra je že glede na osnovna pravila primerna za predšolske otroke, tako da je ni treba posebej prilagajati. Edina malo težja stvar je pesmica, saj je v angleščini, zato lahko uporabimo slovensko različico pesmi in igre.

Slovenska različica se imenuje 'Ali je kaj trden most'. V osnovi je igra zelo podobna angleški. Tudi v njej imamo dva mostninarja in en vlak (kolona otrok), ki se vozi na okrog. In vsakič, ko se vlak pripelje do mosta, steče naslednji dialog:

Otroci v vlaku: »Ali je kaj trden most?«

Most: »Kot kamen, skala, kost.«

Otroci v vlaku: »Ali gre lahko naša vojska skoz'?«

Most: »Če nam zadnjega pustite.«

Otroci v vlaku: »Če ga le ulovite.«

Nato mostninarja dvigneta roke in vlak gre skozi. Zadnjega v vlaku pa morata uloviti tako, da spustita roki. Že na začetku igre si morata mostninarja izbrati vsak svoje skrivno ime, ki ga ostali ne smejo slišati, saj ko ulovita zadnjega, mora le ta izbrati, kam želi, čeprav ne ve, komu pripada ime. Po izboru mu mostninarja povesta, koga je izbral, in ulovljeni se postavi zanj. Nato se igra ponovi od začetka in nadaljuje, dokler ni ujet zadnji. Ko so vsi ujeti in razdeljeni, se spopadejo v vlečenju. Mostninarja se primeta za roke, vsi ostali pa primejo drug drugega za boke in spopad v vleki se lahko začne.

MNENJE

Igra je zelo zanimiva in jo je možno izvajati tako znotraj kot zunaj na ravni travnati površini. Najprej je treba otroke naučiti pesmico, nato pa se lahko igra začne. Otroci imajo veliko domišljije in si pri izbiri imen za mostninarja izbirajo najbolj nenavadna imena.

Belgija



Belgija je država v severozahodnem delu Evrope. Na severu meji na Severno morje in Nizozemsko, na vzhodu na Nemčijo, na jugu pa na Luksemburg in Francijo. Glavno mesto Belgije je Bruselj, ki je obenem tudi prestolnica Evropske unije.

Iz Belgije izvira ena najbolj priljubljenih jedi pri otrocih – pečen krompir – 'pomfri'. Hkrati pa je znana tudi po vrhunskih čokoladah.

BELGIJSKA IGRA – LOVCI IN ZAJČKI

OSNOVNA PRAVILA

Pred začetkom igre je treba določiti lovca. To lahko storimo s pomočjo izštevanke. Ko imamo lovca, ta dobi žogo in s pomočjo žoge lovi ostale, ki so zajčki. Lovec lahko cilja zajčke samo od pasu navzdol, drugi deli telesa ne veljajo. Ko ulovi kakšnega zajčka, se mu ta pridruži na lovu. Lovci si tako med seboj podajajo žogo in lovijo zajčke. Igre je konec, ko so vsi zajčki polovljeni (Barbarash, 1997).

PRILAGOJENA PRAVILA ZA MLAJŠE IN RAZLIČICE IGRE

Igra je že glede na osnovna pravila primerna za predšolske otroke, tako da jim je ni treba posebej prilagajati. Vseeno pa igro lahko spreminjamo na različne načine:

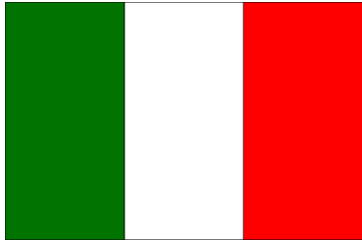
- lovci morajo med lovljenjem odbijati žogo;
- lovec ima na voljo samo tri korake;
- lovci se lahko premikajo samo, če nimajo žoge;
- vadeči se premikajo na različne načine (tečejo, skačejo ...);
- lovec mora pred metom, narediti določeno nalogo (skočiti, se zavreti ...).

Žoge lahko nadomestimo z doma narejenimi majhnimi vzglavniki oz. 'povštrčki', polnjenimi z vato ali čim podobnim.

MNENJE

Igra je primerna tako za mlajše kot starejše. Predvsem pri izboru primerne žoge, ki naj ne bo pretrda za vadeče, je treba paziti na varnost. Otroci se radi lovijo in prav tako tudi zbijajo, zato je ta igra pri njih priljubljena.

Italija



Italija je obmorska država v južni Evropi. Večina države leži na Apeninskem polotoku, ki ga zaradi značilne oblike včasih imenujejo *lo Stivale* (škorenj), zraven sodijo še Padska nižina, alpski svet in dva otoka na Jugu – to sta Sicilija in Sardinija. Italija na severu meji s Francijo, Švico, Avstrijo in Slovenijo, drugje pa je obdana z morjem. Njeno glavno mesto je Rim.

V Rimu se nahaja najmanjša (mestna) država na svetu, imenovana Vatikan (uradno Vatikanska mestna država), ki je uradno prebivališče papeža.

Italija je znana po svoji kuhinjski prehrani in specialitetah. Velikokrat jo povezujemo s testeninami in picami.

ITALIJANSKA IGRA – PESMICA 'SOCO, BATE, VIRA' ("soku, bači, vira")

Opis pesmi in koreografije

Glavni del koreografije sestavlja igra rok, ki jo lahko izvajamo sami ali v paru. V vmesnem delu pa pustimo otroke, da sproščeno zaplešejo z lahkotnimi gibi.

Koreografija glavnega dela sledi refrenu, in sicer tako, kot je predstavljeno spodaj, če izvajamo sami:

BESEDILO	IZGOVORJAVA	GIB Z ROKAMI
soco	soku	Enkrat s pestema (na strani mezincev) udarimo skupaj.
bate	bači	Enkrat ploskujemo.
vira	vira	Enkrat z dlanema udarimo po nasprotni rami.

Če pa jo želimo izvajati v dvojicah, pa sledi tako:

BESEDILO	IZGOVORJAVA	GIB Z ROKAMI
Soco	soku	Par udarita skupaj s pestmi na strani mezinca.
Bate	bači	Par izvede petko z obema rokama hkrati.
Vira	vira	Par izvede petko z obema obrnjenima dlanema hkrati.

Besedilo pesmi:

REFREN (7 x)

Soco soco bate bate
Soco soco vira vira
Soco bate soco vira
Soco bate vira.

Você brinca com um amigo
Você brinca até sozinho
Pode ser perna com a mão
Pode ser na mão com a mão
Quem embola se enrola preste muita atenção
Porque tudo que tem ser rapidão
Soco soco mão fechada
Bate bate mão aberta

Se trocar se bater fora bobiou a gente erra
Tá na hora de treinar vou fazer bem devagar
Porque logo logo vai acelerar

REFREN (7 x)

Če pa želimo dodati še malo tekmovalnega duha, pa lahko tekmujejo glede tega, kdo hitreje odpoje določeno število kitic refrena s koreografijo ali pa kdo zapoje več kitic s koreografijo brez napak.

MNENJE

Pesem in igra z rokami sta sproščujoči, zato je igra primerna za zaključek vadbene ure. Otroci se sprva naučijo počasne koreografije rok, nato pa jo poskušajo vedno hitreje izvajati. Tudi sama pesem je tako sestavljena, da je ritem najprej počasen, nato pa vedno hitrejši. In ker je hitrejši, se hitro zmedeš in zapleteš pri rokah, kar pripelje vadeče do zmede in smeha.

Švedska



Švedska je obmorska nordijska država v Skandinaviji, ki leži v severni Evropi. Na zahodu meji na Norveško, na severovzhodu na Finsko, na jugozahodu pa ima morsko mejo z Dansko; preostanek meje poteka po Baltskem morju in ožini Kattegat. Glavno mesto Švedske je Stockholm.

Zaradi sorazmerno male poseljenosti je švedska narava znana po svojem miru, hriboviti divjini in velikih gozdovih, kjer živijo jeleni.

ŠVEDSKA IGRA – KUBB (Stožec)

OSNOVNA PRAVILA

Igralci se razdelijo v dve skupini po približno 6 igralcev. Površina igre je približno 6 x 4 m oziroma odvisno od pogojev. Označena je z osnovno linijo na vsaki strani, kjer so po liniji razporejeni »kubbi« (leseni stožci), in sicer po 5 na vsaki strani. Na samem središču igralne površine pa stoji največji »kubb«, ki mu pravimo kralj. Vsak igralec dobi po eno palico za metanje.

Določanje, na kateri strani igralnega polja bo določena ekipa in katera ekipa bo začela igro, je lahko prepuščeno dogovoru, lahko pa tudi iz vsake ekipe en tekmovalec z enega konca osnovne linije vrže metalno palico proti kralju. Ekipa tistega, ki je vrgel palico bližje kralju (ne da bi ga ponesreči podrl), izbere stran in začne igro.

Palico, s katero podiramo stožce, se lahko vrže le tako, da se jo najprej drži v roki vzporedno s telesom in se jo potem vrže pod roko navzgor (met 'jajčka'), ostali načini metanja pa niso dovoljeni. Cilj igre je podreti vse stožce in na koncu še kralja.

Ekipa A, ki začne igro, se postavi na svojo osnovno štartno linijo in poskuša podreti stožce, ki stojijo na osnovni liniji nasprotne ekipe B. Če jim ni uspelo podreti nobenega, je na vrsti ekipa B. Če je ekipa A podrla kakšen stožec, mora nasprotna ekipa B pobrati vse podrte in jih s svoje osnovne linije vreči v polje ekipe A, ki jih postavi pokončno na mesto, kamor so padli.

Osnovna ideja je vreči stožce čim bližje svoji lastni polovici, da bi jih lažje podrli, ob čemer se ne sme podreti kralja, saj bi tako izgubili igro. Če se stožci, ki jih ekipa meče na nasprotnikovo polovico, dotaknejo ali odbijejo, jih lahko postavimo skupaj in si tako olajšamo igro. Če ekipa B vrže stožec izven igralne polovice ekipe A, se ga pobere in vrže še enkrat. V kolikor ta že drugič zaporedoma pristane izven igralne polovice ekipe A, ga lahko ekipa A postavi kamor koli želi, (kazenski stožec); če ga postavijo h kralju, mora biti vmes dovolj prostora vsaj za eno dolžino stožca.

Ko je ekipa A zmetala vse palice, je na vrsti ekipa B. Najprej mora podreti vse stožce, ki so jih prej zmetali čez svojo polovico, nato šele stožce, ki stojijo na osnovni liniji ekipe A, in šele potem kralja. Če pri metanju ponesreči podrejo stožec, ki stoji na osnovni črti ekipe A, preden so podrli vse stožce, ki so jih prej zmetali čez svojo polovico, se podrti stožec enostavno postavi nazaj, kjer je bil.

Če ekipi B ni uspelo podreti vseh stožcev in kralja ter tako zmagati, je na vrsti spet ekipa A, ki pobere vse stožce, ki so padli in jih s svoje osnovne linije zmeče v nasprotnikovo polovico. Spet morajo podreti najprej stožce, ki so jih zmetali, šele nato ostale na osnovni liniji ekipe B in potem kralja. V kolikor ekipi A ni uspelo zmagati, je na vrsti ekipa B.

Zmaga tista ekipa, ki prva podre vse stožce in nato še kralja.

Pomembno: Kralj ne sme biti napaden ob prvem metu ekipe. Če ekipa v prvi rundi podre vseh 5 stožcev, ne sme ciljati in podreti kralja, saj v nasprotnem izgubi (Horowitz, 2009).

PRILAGOJENA PRAVILA ZA MLAJŠE

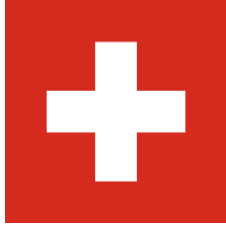
Igra ima veliko pravil, zato jo je treba poenostaviti in ji pozneje dodajati nova pravila. Najbolj enostavna različica te igre pravi, da izberemo dve ekipi, ki si stojita na neki določeni razdalji, in se pred njiju postavijo stožci, ki jih je lahko malo več. Ko je vse pripravljeno, lahko ekipa A začne z zbijanjem nasprotnikovih stožcev. Nato je na vrsti ekipa B, ki pobere žoge in poskuša z zbijanjem. Podrti stožci lahko ostanejo kar na mestu ali pa jih ekipi odstranita. Zmaga ekipa, ki prej podre vse nasprotnikove stožce. Nato lahko v igro na sredino igrišča vključimo še kralja, katerega se zbija šele, ko so vsi nasprotnikovi stožci zbiti. Ekipi lahko tekmujeta tudi na točke, in sicer tako, da vsak zbit stožec prinese eno točko ekipi, pri čemer se stožci vedno postavijo nazaj.

Kot je že zapisano, je predvsem v zaprtih prostorih bolje uporabiti plastične stožce ali pa navadne plastenke, ki so otežene s peskom, in žoge.

MNENJE

V osnovi je igro sprva težko razumeti, kar velja predvsem za otroke. Zato je naprej treba začeti z enostavno različico zbivanja stožcev. Igra je vseeno zelo zanimiva in otroci se hitro uživajo vanjo. Ko jo razumejo, pa je dobro dodati še kakšno pravilo za dodatno popestritev.

Švica



Švica je celinska zvezna država v srednji Evropi. Njene sosede so Nemčija, Francija, Italija, Avstrija in Lihtenštajn. Glavno mesto Švice je Bern.

Znana je po svojih raznovrstnih sirih, značilnih švicarskih urah in s tem povezanim pregovor: "Točen kot švicarska ura." Zanimivo pa je tudi to, da ima kar štiri uradne jezike: francoščino, nemščino, italijanščino in retoromanščino.

ŠVICARSKA IGRA – HALLIHALLO

OSNOVNA PRAVILA

Vsi igralci sedijo v koloni drug za drugim. Prvi v vrsti je vodja in ima žogo. Vodja izbere in pove na glas neko temo (npr. barva) in prvo črko besede (npr.: r), ki si jo je izbral glede na temo. Nato poda žogo naslednjemu v vrsti, ki mora uganiti besedo. Če je ta v prvo ne ugane, poda žogo naslednjemu in ko nekdo ugotovi iskano besedo, zamenja vodjo, stari vodja pa se usede na rep kolone. In igra se ponovi od začetka (Barbarash, 1997).

PRILAGOJENA PRAVILA ZA MLAJŠE IN RAZLIČICE IGRE

Igra je že glede na osnovna pravila primerna za predšolske otroke, tako da je ni treba posebej prilagajati. Treba je samo izbrati neko enostavno temo, ki je primerna za določeno starost otrok. Igro lahko popestrimo s tekmovanjem, da naredimo več kolon, pri čemer je cilj, da v določenem času čim večkrat uganemo. Pri starejših pa jo lahko uporabimo tudi za ugibanje angleške besede.

MNENJE

Igra je v osnovi mirna in primerna za zaključek vadbene enote, če pa ji dodamo tekmovalnost, pa hitro postane nemirna. Ker se otroci radi igrajo razne uganke, jim igra hitro postane všeč in je pri njih izredno priljubljena.

2.5 JUŽNA AMERIKA

Južna Amerika je četrta največja celina. Prečka jo ekvator, vendar je večina njene površine na južni polobli. Prva ljudstva v Južni Ameriki so bila indijanska in Indijanci so v nižinah živeli v majhnih vaseh ter nabirali hrano po gozdovih.

Najbolj znane države Južne Amerike so: Argentina, Bolivija, Brazilija, Čile, Ekvador, Gvajana, Kolumbija, Paragvaj, Peru, Urugvaj, Venezuela itd.

Brazilija



Brazilija je največja in najbolj naseljena država v Južni Ameriki. Širi se prek ogromnega področja med Andi na zahodu in Atlantikom na vzhodu, meji pa na Urugvaj, Argentino, Paragvaj in Bolivijo na jugu, Peru in Kolumbijo na zahodu, Venezuelo ter Gvajano, Surinam in Francosko Gvajano na severu. Glavno mesto Brazilije je Brasilia.

Brazilija je dobila ime po bražiljki, krajevnem listnatem drevesu, ki daje les za rdeče barvilo. Brazilija je zelo bogata z naravnimi bogastvi in je največji svetovni proizvajalec kave, sladkorja, pomaranč in soje ter tudi največji svetovni rejec živine.

V brazilskem mestu Rio de Janeiro poteka vsako leto svetovno znan karneval Rio, ki je eden izmed največjih karnevalov na svetu, kjer si lahko ogledamo raznolike in zanimive maske.

BRAZILSKA IGRA – PETECA (Badminton žogica)

OSNOVNA PRAVILA

Od 5 do 10 igralcev naredi krog. Prvi igralec vrže žogico v zrak in jo udari z dlanjo. Vsi igralci nadaljujejo z udarci te žogice in si jo naključno podajajo med seboj, da jo obdržijo v zraku. Igralci morajo ob vsakem udarcu izgovoriti naslednjo črko abecede ali številko. Če žogica pade na tla, se igra ponovi od začetka, in sicer pri igralcu, ki mu je žogica padla na tla (Horowitz, 2009).

PRILAGOJENA PRAVILA ZA MLAJŠE IN RAZLIČICE IGRE

Igro naredimo preprostejšo tako, da namesto žogice uporabimo balon, ki potrebuje več časa, da pade na tla. Poleg balonov lahko uporabimo tudi različno velike žoge. Za začetek igre je bolje uporabiti način nenaključnih podaj oziroma da se podaja vedno naslednjemu, ki stoji v krogu. Podajanje popestrimo tako, da mora igralec pred udarcem izvesti še kakšno nalogo, na primer skok ali počep.

Igro naredimo še bolj tekmovalno s tem, da naredimo več ekip, ki tekmujejo med seboj, kdo bo prej preštel do nekega števila ali prej končal abecedo ali pa samo, kdo bo dlje obdržal žogico v zraku.

MNENJE

Igra zahteva veliko zbranosti in je še bolj zahtevna, če ji dodamo še dodatne naloge. Najprej je treba predstaviti osnovno nalogo, kateri postopoma dodajamo druge naloge.

2.6 SEVERNA AMERIKA

Severna Amerika je tretja največja celina na svetu. Poznana je predvsem po svojih velemestih in naravnih parkih. Ko govorimo o državah Severne Amerike, običajno mislimo na Kanado in Združene države Amerike (ZDA), zraven pa seveda sodijo še države Srednje Amerike.

Države Severne Amerike so: Kanada, ZDA, Bahami, Dominikanska republika, Honduras, Jamajka, Kostarika, Kuba, Mehika, Panama, Portoriko itd.

Združene države Amerike (United States of America)



Združene države Amerike so zvezna republika v Severni Ameriki, sestavljena iz 50 geografsko povezanih zveznih držav in dveh ločenih. Država se razteza med Atlantikom na vzhodu ter Tihim oceanom na zahodu in si deli severno mejo s Kanado ter južno z Mehiko.

Amerika je tretja največja država na svetu. Njena prestolnica je Washington, D.C., največje in hkrati zelo znano mesto pa je New York. Evropejci so ob odkritju Amerike tamkajšnje prebivalce poimenovali Indijanci, saj so mislili, da so pripluli v Indijo. Za Američane sta značilna hiter slog življenja in hitra prehrana oziroma t. i. 'fast food', kot ga sami poimenujejo.

KOLONIALNA AMERIŠKA IGRA – POTATO SACK RACE (Skakanje v krompirjevih vrečah)

OSNOVNA PRAVILA

Skakanje v vrečah je štafeta igra in cilj vsakega igralca je premagati poligon, ko ima na nogah oblečeno vrečo krompirja, kar mu otežuje premikanje. Na začetni pisk se prvi v koloni obleče v vrečo in odskaklja do konca poligona in nazaj ter nato preda vrečo naslednjemu tekmovalcu. Zmaga najhitrejša ekipa (Horowitz, 2009).

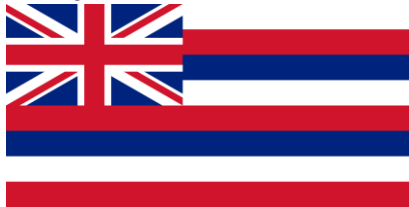
PRILAGOJENA PRAVILA ZA MLAJŠE IN RAZLIČICE IGRE

Pri tej igri, primerni za ogrevanje, je treba prilagoditi velikosti vreč, ostalo pa je enako. Če nimamo možnosti, da bi uporabili krompirjeve vreče, se jih lahko nadomesti s plastičnimi vrečkami ali pa se tekmečem preprosto z vrvjo zavežeta nogi okrog gležnjev. Igro popestrimo z različnimi nalogami na poti, in sicer z ovirami ali pa s tem, da more tekmeč na polovici poti uspešno vreči krompir (tenis žogico) v skrinjo.

MNENJE

Igra je zelo zabavna in zaradi skakanja z vrečo motorično zahtevnejša, ampak otroci to motoriko dokaj hitro usvojijo. Seveda ne gre brez padcev, ki se končajo s smehom, toda kljub temu je treba izbrati primerno površino za zmanjšanje možnosti morebitnih poškodb.

Havaji



Havaji so otočje v Tihem oceanu in zadnja, 50. pridružena zvezna država ZDA. Največji od Havajskih otokov je Hawaii, imenovan tudi "veliki otok" Sandwich. Glavno mesto Havajev ima zelo zanimivo ime – Honolulu in je obenem tudi največje mesto v državi.

Havaji so znani predvsem po sanjskih plažah in velikih valovih, ki so raj za deskarje na vodi ("wave surfers").

HAVAJSKA IGRA – ULU MAIKA

OSNOVNA PRAVILA

Igralna površina je dolga 9 m, na njeni sredini sta dva stožca, ki sta med seboj oddaljena okrog 15 cm. Udeleženci se razdelijo v dve skupini in vsaka stoji na eni strani igralne površine za črtama, ki sta med seboj oddaljeni 9 m. Ekipe poskušajo skotaliti disk (obroč) skozi stožca. Ekipe prejme za uspešno opravljeno nalogo eno točko in na koncu zmaga ekipa z največjim številom točk. Vsak igralec ima vsaj eno možnost kotaljenja, lahko pa jih ima več, odvisno od dogovora (Horowitz, 2009).

PRILAGOJENA PRAVILA ZA MLAJŠE IN RAZLIČICE IGRE

Igro poenostavimo tako, da zmanjšamo dolžino igralne površine ali pa povečamo razmik med stožcema na sredini. Torej težavnost spreminjamo z velikostjo igrišča in razmikom med stožcema. Obroč lahko nadomestimo z različnimi žogami, prav tako lahko namesto stožcev uporabimo kaj drugega – na primer obroč, del švedske skrinje ali dve večji platenki. Lahko pa se postavi na sredino vse troje (dva stožca, obroč, del švedske skrinje) in vsakega ovrednotimo z različnimi vrednostmi.

Ekipe so lahko sestavljene iz poljubnega števila igralcev, če pa želimo doseči večjo aktivnost vadečih, pa lahko naredimo tekmovanje v dvojicah ali enicah.

MNENJE

To je igra natančnosti in metanja, kar imajo otroci radi. Pozornost je treba nameniti tudi temu, da ni preveč igralcev v eni ekipi, saj je potem preveč čakanja. Pri tekmovanju je priporočeno, da otroci sami štejejo točke, saj se tako učijo šteti na bolj zabaven način.

Grenlandija



Grenlandija leži v severnem delu Atlantskega oceana in vzhodno od Kanade. Je največji otok na svetu. Okoli 84 odstotkov njene površine prekriva led. Njeno glavno mesto je Nuuk.

Na otoku živi predvsem prebivalstvo Eskimov oziroma Inuitov, kakor se sami imenujejo. Poleg njih živijo otoku tudi značilni beli severni medvedi.

ESKIMSKA IGRA – VLEČENJE VRVI

OSNOVNA PRAVILA

Vlečenje vrvi poteka med dvema moštvoma, ki imata po 8 igralcev. Obe moštvi sta razporejeni za svojo vodjo in vsak udeleženec drži v rokah svoj del vrvi. Sredina vrvi je označena z barvno vrvico in dva metra od nje sta novi oznaki. Natanko pod njima sta na tleh pravokotno na vrv narisani črti. Na znak poskuša vsako moštvo potegniti drugo za toliko na svojo stran, da seže središčna vrv čez črto na strani svojega moštva. Pri Eskimih je v navadi različica z dvema igralcema. Na tleh sedeča tekmeca se z nogami opreta drug ob drugega in se z obema rokama okleneta lesenih ročajev na kratki vrvi. Zmaga tisti, ki nasprotnika povleče k sebi (Grunfeld, 1993).

PRILAGOJENA PRAVILA ZA MLAJŠE IN RAZLIČICE IGRE

Pri mlajših je zaradi varnosti bolje izbrati različico z dvema igralcema, ki naj za vlečenje uporabita samo roke, tako da se z njimi oprimeta drug drugega. Vleče se lahko v različnih položajih (sede, leže ...), namesto vlečenja pa se lahko tudi potiskajo.

MNENJE

Otroci, predvsem fantje, se radi borijo, zato jim je igra vlečenja ali potiskanja zabavna.

Pri tej igri je priporočeno, da so nasprotniki približno enako veliki in težki, saj je tako dvoboj še bolj zanimiv. Lahko pa se naredi tudi ločeno tekmovanje deklic in fantov, tako dobimo pri vsakem spolu po enega zmagovalca.

3 SKLEP

Otroku je zlasti v obdobju zgodnjega otroštva in ne nazadnje tudi pozneje igra zelo pomembna, saj se z njeno pomočjo najbolj naravno razvija. Žal pa starši nanjo nemalokrat pozabijo oziroma jo zapostavljajo. Skozi najrazličnejše igre otrok spozna okolje, kaj se v specifičnem okolju lahko dogaja, materiale, podlage in s tem tudi, kako se lahko giblje na različnih podlagah. Zatorej menimo, da bi bilo treba v predšolsko obdobje, in sicer predvsem v vzgojnih ustanovah, kot so vrtci, vključiti več najrazličnejših elementarnih iger.

S pričujočim diplomskim delom smo prikazali različne elementarne igre, ki smo jih prilagodili predšolskim otrokom in jim dodali tudi nekaj različic za popestritev in otežitev. Igre smo tudi povezali s kulturnimi območji, tako da lahko otrokom predstavimo nekaj značilnosti različnih kultur celega sveta. S tem smo prikazali enega od načinov medpredmetnega povezovanja, ki je pomemben predvsem zaradi učenja procesa povezovanja področij. Učenec namreč na ta način spozna, da lahko vsebine povezuje, išče povezave med predmeti in ustvarja relacije med pojmi.

Pri nekaterih navedenih elementarnih igrah so potrebni tudi pripomočki, zato smo ob vseh zapisali še improvizirane pripomočke, ki jih lahko izvajalci teh iger smiselno uporabijo. Kajti otrokom je navsezadnje vseeno, s kakšnim prvotnim namenom je bil narejen sam pripomoček, treba jim je samo pokazati, na kakšen način ga bodo uporabili.

Z diplomskim delom smo želeli pomagati predvsem športnim pedagogom v vrtcih in šolah, hkrati pa tudi vsem športnim delavcem, ki se na kakršen koli način ukvarjajo z vadbami ali animacijami otrok od tretjega leta starosti naprej, da bodo lahko na enem mestu našli veliko primerov različnih iger, namenjenih tako ogrevanju kot za glavni in zaključni del, obenem pa tudi zanimiv primer medpredmetnega povezovanja športa in družbe.

4 VIRI

- Barbarash, L. (1997). *Multicultural games*. Champaign: Human Kinetics.
- Černe, M. (2002). Učenje skozi gibanje. V *Otrok v gibanju – Drugi mednarodni znanstveni in strokovni posvet športnih pedagogov – Zornik prispevkov* (str. 95–98). Ljubljana: Pedagoška fakulteta Ljubljana.
- Ferjančič, J. (1994). *Pogoji in oblike aktivnega učenja v vrtcu*. Nova Gorica: Educa.
- Grunfeld, Frederic V. (1993). *Igre sveta: Zgodovina, igre, naredimo sami*. Ljubljana: DZS.
- Horowitz, G. L. (2009). *International games: building skills through multicultural play*. Champaign: Human Kinetics.
- Kovač, M., Puhan, Markun, N., Lorenci, B., Novak, L., Planinšec, J., Hrastar, I.,... Muha, V. (2011). *Učni načrt. Program osnovna šola. Športna vzgoja*. Ljubljana: Ministrstvo za šolstvo in šport: Zavod RS za šolstvo.
- Kurikulum za vrtce – predšolska vzgoja v vrtcih*. (1999). Ljubljana: Ministrstvo za šolstvo in šport, Zavod RS za šolstvo in šport.
- Pistotnik, B. (2004). *Vedno z igro: elementarne in družabne igre za delo in prosti čas*. Ljubljana: Fakulteta za šport, Inštitut za šport.
- Pišot, R. (2000). Didaktika gibalno športne vzgoje v funkciji celostnega razvoja otroka. V *Otrok v gibanju – Prvi mednarodni znanstveni in strokovni posvet športnih pedagogov – Zbornik prispevkov* (str. 75–85). Ljubljana: Pedagoška fakulteta Ljubljana.
- Russian Games*. (15. 8. 2016). Children's folk games. Pridobljeno iz: <http://www.estcomp.ro/~cfg/russia1.html>
- Videmšek, M., Šiler, B. in Fišer, P. (2002). *Slepa miš, ti loviš!*. Ljubljana: Fakulteta za šport, Inštitut za šport.
- Videmšek, M., Kropelj Lucija, V., Štihec, J., Kondrič, M. in Karpljuk, D. (2002). Predšolska športna vzgoja v luči novega kurikuluma za vrtce. *Šport*, 50(4), 29–32.
- Videmšek, M., Tomazin, P. in Grojzdek, M. (2007). *Gibalne igre z improviziranimi pripomočki*. Ljubljana: Fakulteta za šport, Inštitut za šport.
- Videmšek, M. in Visinski, M. (2001). *Športna dejavnost predšolskih otrok*. Ljubljana: Fakulteta za šport.