

Univerza v Ljubljani
Fakulteta za socialno delo

Katarina Krašovec

Doživljajsko igrišče

Diplomsko delo

Ljubljana, 2016

Univerza v Ljubljani
Fakulteta za socialno delo

Katarina Krašovec

Doživljajsko igrišče

Diplomsko delo

Mentor: doc. dr. Milko Poštrak

Ljubljana, 2016

Podatki o diplomskem delu

Ime in priimek: Katarina Krašovec

Naslov naloge: Doživljajsko igrišče

Število strani: 89

Število tabel: 8

Število slik: 10

Kraj: Ljubljana

Mentor: doc. dr. Milko Poštrak

Ključne besede: doživljajsko igrišče, socialno delo z otroki, delo z igro, socialno delo v skupnosti

Povzetek:

Naloga raziskuje doživljajsko igrišče kot metodo socialnega dela v skupnosti. Teoretično ozadje predstavlja koncept otroštva v današnjem času in kulturi, položaj otrok in njihovih potreb. Osredotoča se predvsem na predstavitev možnosti, ki jih imajo otroci za zadovoljevanje potrebe po igri ter kako pomembna je ta za zdrav razvoj posameznika in družbe. V empiričnem delu naloge z evalvacijsko raziskavo presojamo učinkovitost pilotskega projekta socialnega dela v skupnosti z uporabo dela z igro – Doživljajskega igrišča. Uspešnost doseganja ciljev preverjamo z rezultati raziskovalnih intervjujev z uporabniki programa ter primerjavo opisa procesa dela z uveljavljenimi standardi v tujini.

Title: Adventure playground

Descriptors: adventure playground, social work with children, playwork, community social work

Abstract:

The thesis investigates adventure playground as a method of community social work. Theoretically, the background of the thesis is the concept of childhood in today's time and culture, and position of children and their needs. The thesis is primarily focused on presentation of possibilities that children have to meet their need for play, and the importance of play for proper development of individuals and the society. The empirical part of the thesis consists of an evaluation study of the effectiveness of a pilot project of community social work that uses play work – the adventure playground Doživljajsko igrišče. Its performance achievement is verified with the aid of research interviews with users of the programme, and through comparison with established standards abroad.

Pričujoče diplomsko delo je odraz štirih let dela na dodiplomskem študiju socialnega dela in intenzivnega sodelovanja z Društvom Center za pomoč mladim. Pojmujem ga kot konec obdobja učenja s sodelovanjem, izkustvenega prevajanja teorije v prakso in začetek obdobja predajanja izkušenj. Na tem mestu bi se rada zahvalila vsem tistim, ki so v tem času vplivali name in me podpirali, da sem strokovno in osebno napredovala.

Posebej se zahvaljujem Janezu Arhu, ki je uvedel metodo doživljajskega igrišča v slovenski prostor, oblikoval koncept dela z igro v lokalnem okolju in močno vplival na moje razmišljanje in delo.

Hvala mentorju, doc. dr. Milku Poštraku, za usmerjanje in strokovno podporo ter doc. dr. Liljani Rihter za komentarje in predloge v raziskovalni nalogi.

Kazalo vsebine

1. Teoretični uvod	1
1.1 Koncept otroštva	1
1.1.1 Prikrajanost za igro.....	9
1.1.2 Potrebe otrok po naravnem okolju	11
1.1.3 Prostori za igro	12
1.2 Delo z igro in doživljajsko igrišče.....	17
1.2.1 Kaj je doživljajsko igrišče?	17
1.2.2 Razvoj doživljajskih igrišč	18
1.2.3 Delo z igro	21
1.2.4. Učinki uporabe igre pri delu z otroki in mladimi	24
1.3 Doživljajsko igrišče v Malem betnavskem gozdu v Mariboru.....	28
1.3.1 Razvoj Doživljajskega igrišča v Mariboru	28
1.3.2 Organiziranost dela	33
1.3.3 Povezovanje Doživljajskega igrišča v okolju.....	34
1.3.4 Prostor in oprema	35
2. Problem	38
2.1 Formulacija problema	38
3. Metodologija raziskovanja.....	40
3.1. Vrsta raziskave	40
3.2 Merski instrumenti in viri podatkov	40
3.3 Populacija in vzorčenje	40
3.4 Zbiranje podatkov	40
3.5 Obdelava in analiza podatkov iz intervjujev	41
3.5.1. Urejanje gradiva	41
3.5.2 Določitev enot kodiranja	42
3.5.3 Odprto kodiranje	45
3.5.4 Oblikovanje končne teoretične formulacije	47
4. Rezultati in razprava.....	48
4.1 Doživljajsko igrišče zagotavlja otrokom moč izbire in kontrole nad njihovo igro. Omogoča svobodo igre ter zadovoljuje primarno potrebo otrok po igri.....	48
4.2 Doživljajsko igrišče prepoznava otrokovo potrebo po raziskovanju meja in nanjo pozitivno odgovarja.....	52
4.3 Doživljajsko igrišče ustvarja ravnovesje med nadzorovanim tveganjem in varnostjo otrok .	54
4.4 Doživljajsko igrišče ponuja maksimalno izbiro igralnih priložnosti.....	56
4.5 Doživljajsko igrišče spodbuja samostojnost in pozitivno samopodobo	59

4.6 Doživljajsko igrišče spodbuja medsebojno spoštovanje in ustvarja priložnosti socialnega vključevanja	61
4.7 Doživljajsko igrišče spodbuja otrokovo dobrobit, zdrav razvoj, znanje in razumevanje, ustvarjalnost in učenje učenja	62
5. Sklepi.....	63
6. Predlogi	64
7. Literatura	66
8. Priloge	69

Kazalo tabel

Tabela 1: Strokovne naloge centrov za socialno delo	3
Tabela 2: Razvrstitev osnovnih človekovih potreb	7
Tabela 3: Prikaz gostote prebivalstva glede na starostne skupine v radiju 400m okrog Doživljajskega igrišča v Malem betnavskem gozdu (Gostinčar 2009).	28
Tabela 4: Podatki o intervjujih	42
Tabela 5: Določitev enot kodiranja	43
Tabela 6: Primer kodiranja	47
Tabela 7: Obisk igrišča v letih med otvoritvijo in danes (2016):	50
Tabela 8: Primerjava izkustvenih področij po SQALS in odgovori otrok o igralnih priložnostih	57

Kazalo slik

Slika 1: Children's games (Brueghel 1560).....	12
Slika 2: Gostota poselitve otrok do 7. leta starosti in radij (400 m) predlaganega igrišča (Gostinčar 2009).....	29
Slika 3: Gostota poselitve otrok od 7. do 18. leta starosti in radij (800 m) predlaganega igrišča (Gostinčar 2009).....	29
Slika 4: Predvidena shema organizacije Doživljajskega igrišča, pred začetkom vzpostavljanja (Gostinčar, 2009).....	30
Slika 5: Lokacija Mali betnavski gozd, leta 2009, kjer danes stoji Doživljajsko igrišče (Gostinčar, 2009).....	35
Slika 6: Shema prostorske organizacije Doživljajskega igrišča julij 2016.....	36
Slika 7: Doživljajsko igrišče julij 2016	36
Slika 8: Del Doživljajskega igrišča, gradbišče	37
Slika 9: Število obiskov igrišča po letih in mesecih.....	50
Slika 10: Pravila na Doživljajskem igrišču.....	52

1. Teoretični uvod

1.1 Koncept otroštva

Profesionalizacija socialnega dela v Sloveniji poteka od petdesetih let prejšnjega stoletja dalje. Zametki socialnega dela izhajajo iz samopomoči in solidarnosti v skupnosti. Zaradi hitrih sprememb v gospodarstvu in družbi prihaja do povečanja težav v skupnostih, osebnih stisk in socialnih problemov, potrebe po socialnem delu naraščajo, vzpostavljajo se centri za socialno delo in razvija se strokovno delo na področju pomoči posameznikom, skupnostim in družbi. Danes imamo v Sloveniji »vrhunsko razvito teorijo in prakso socialnega dela« pravi Gabi Čačinovič Vogrinčič (Košak 2016). Metode, ki jih socialni delavci uporabljajo, so: delo s posameznim primerom, delo s skupino, skupnostno socialno delo, raziskovanje v socialnem delu ter metodi intervizije in supervizije. Glede na razumevanje posameznika in njegovega odnosa s skupnostjo ali družbo ter glede na vidike, kako pojmujeemo in kam umeščamo težavo, stisko ali problem in kje iščemo rešitve, lahko govorimo o petih modelih socialnega dela: tradicionalni (klinični, terapevtski), reformistični, radikalni, sistemsko-ekološki (holistični) in socialno-konstruktivistični model (Milošević Arnold in Poštrak 2003 v Poštrak 2003:5).

»Paradigmatski prelomi v drugi polovici dvajsetega stoletja opredeljujejo tudi sodobne koncepte socialnega dela. Tako imenovana postomedrna paradigma socialnega dela torej vsebuje ali se opira pravzaprav na dve paradigmi, fenomenološko s konstruktivizmom (Berger, Luckman 1989) in sistemsko paradigmo s sistemsko teorijo« (Poštrak 2015). »Konstruktivistični model, ki se je razmahnil od osemdesetih let dvajsetega stoletja dalje, lahko pojmujeemo kot neke vrste dodatek k holistično ali celostno naravnemu sistemsko-ekološkemu modelu. Oprt je namreč na predpostavko, da tisto, čemur rečemo naša resničnost, torej vsakdanji svet, ljudje konstruiramo, ustvarjamo. Konstruiramo ali ustvarjamo tudi tiste vidike družbene realnosti, ki jim rečemo težave, problemi, stiske uporabnikov« (Poštrak 2003).

V kontekstu otroštva lahko torej razberemo, kako vsaka skupnost konstruira obdobje odraščanja, ki ga imenujemo otroštvo. Kakšna je naša predstava o tem, kdo so otroci, kakšna je njihova vloga v skupnosti, njihove potrebe, kakšne so vloge odraslih, ki se v svojem poslanstvu dotikajo življenj otrok (starši, vzgojitelji, učitelji ...), ustvarjamo skupaj. »Cilji socialnih delavcev v okviru tega modela so predvsem razvijanje novih smislov in življenjskih možnosti posameznikov in skupin. Pri tem uporabljajo vse metode socialnega dela« (Poštrak 2003).

Socialno delo je proces soustvarjanja rešitev z uporabniki. Metodika socialnega dela temelji na praktičnih izkušnjah socialnih delavcev in uporablja znanstvena spoznanja, tako da nikoli ne

zanemari celovitosti pojavov. Socialno delo uporabljamo pri delu s posamezniki, skupinami in skupnostmi. »Skupnostno socialno delo definiramo kot proces pomoči ljudem in organizacijam, ki organizirajo kolektivno akcijo, s katero želijo izboljšati kakovost življenja in odnosov v skupnosti oziroma uresničiti kakšen skupen interes« (Twelvetrees 1991, Kahn 1991, Rapoša Tajnšek, 1993). To pomoč ponujajo skupnosti profesionalni socialni delavci ali strokovnjaki sorodnih profilov, lahko pa tudi prostovoljni delavci, zato skupnostno delo ni izključno vezano na prakso socialnega dela, iz katerega je zrastle in s katero ima veliko skupnega (Poštrak 2003).

Pavla Rapoša Tajnšek opisuje kopičenje socialnih težav v modernem življenjskem okolju, ki jih obstoječe strokovne službe pomoči ne zmorejo učinkovito obvladovati, zato preraščajo v množične socialne probleme. »Revščina, brezposelnost, pomanjkanje stanovanj in slabe stanovanjske razmere, nezadostna pomoč starim, bolnim in invalidom ter njihova osamljenost, težave pri varstvu in šolanju otrok, pomanjkanje prostora in priložnosti za druženje in preživljanje prostega časa, problemi mladinskega prestopništva, vzgojne težave v družinah, vključevanje priseljencev in drugih specifičnih skupin, ki so izpostavljene marginalizaciji in diskriminaciji, anonimnost in pojavi dezintegracije so značilni problemi, ki prizadevajo ljudi v neposrednem življenjskem okolju in jih postavljajo pred zahtevno nalogo, kako jih reševati z lastnimi močmi ali tako, da zahtevajo večjo pomoč države in strokovnih institucij« (Rapoša Tajnšek 1993:139).

Skupnostno socialno delo se je odpovedalo nerealnim pričakovanjem o večji socialni pravičnosti, odpravi revščine in drugih strukturnih spremembah, pač pa se še bolj usmerja v probleme vsakdanjega življenja in skupnega bivanja v neposrednem življenjskem okolju. Osrednji koncept skupnostnega socialnega dela je pojem skupnega življenjskega okolja oz. sveta, v katerem živimo. »Nanaša se na tisti del sveta, ki si ga ljudje ustvarimo in interpretiramo kot svoj svet in v njem stopamo v interakcije z drugimi ljudmi, ki jih doživljamo kot svoje najbližje sosede v prostoru in času (Oelschlagel 1991 v op.cit.)«. Moč posameznikov za doseganje sprememb v lastnih svetovih je v povezovanju in sodelovanju v skupnostih. Skupnostno socialno delo podpira obstoječe in promovira nove skupine in organizacije za samopomoč in prostovoljno pomoč drugim ter mobilizira ljudi, znanje in sredstva, potrebne za kolektivne akcije pri reševanju socialnih problemov, ki zahtevajo integrativni pristop in koordinirano delovanje vseh sodelujočih akterjev (Rapoša Tajnšek 1993:140).

Socialni delavci se z otroki srečujejo na različnih področjih iz različnih razlogov, vsem odnosom med socialnimi delavci in otroki pa je skupno, da socialni delavec vedno dela v korist otroka. Glavne predpise, ki urejajo obravnavo in položaj otrok v Sloveniji, našteje Katja Vlasak (2012):

- Zakon o zakonski zvezi in družinskih razmerjih
- Zakon o izvajanju rejniške dejavnosti

- Zakon o splošnem upravnem postopku
- Zakon o pravdnem postopku

Poleg slovenske zakonodaje sta najpomembnejša dokumenta, ki beležita otrokove temeljne življenjske potrebe in zahtevata njihovo zagotavljanje, Deklaracija Združenih narodov o otrokovih pravicah (1959) in Mednarodna konvencija Združenih narodov o otrokovih pravicah (1989). Konvencija je prvi pravno zavezujoč mednarodni dokument, ki vključuje celotni razpon otrokovih pravic, vključno s civilnimi, kulturnimi, ekonomskimi, političnimi in socialnimi pravicami. Konvencija je skoraj univerzalno priznana, saj jo je do danes ratificiralo skoraj vseh 193 držav Organizacije Združenih narodov, ki so se s tem obvezale, da bodo ustvarile nov, prijaznejši svet za otroke. Za Slovenijo (ki je status pogodbenice stranke nasledila kot ena od držav nekdanje SFRJ) je Konvencija stopila v veljavo s 25. junijem 1991 (Unicef 2016).

Strokovne naloge centrov za socialno delo v povezavi z zagotavljanjem pravic in pomoči otrokom, kot jih predstavlja Skupnost centrov za socialno delo (SCSD), obsegajo:

Varstvo otrok in družine:	Varstvo otrok:
Dovolitev sklenitve zakonske zveze	Rejništvo
Urejanje starševstva	Posvojitve
Razveza zakonske skupnosti ali razpad zunajzakonske skupnosti	Skrbništvo
Urejanje odnosov v družini	Obravnava otrok izven sodnega postopka
Ukrepi centra za socialno delo	Obravnava mladoletnih v sodnem postopku

Tabela 1: Strokovne naloge centrov za socialno delo

Naloge dopolnjujejo storitve centrov za socialno delo:

- Mladinske delavnice
- Prostovoljno delo z osnovnošolci
- Varna hiša
- Krizni center za mlade
- Materinski dom

Prav tako se socialni delavci z otroki srečujejo v svetovalnih službah v vzgojno izobraževalnem sektorju in v zdravstvu. Delo vladnih organizacij dopolnjujejo nevladne in humanitarne organizacije, ki omogočajo bolj fleksibilno odgovarjanje na aktualne gospodarske in družbene spremembe in z njimi povezane potrebe otrok in mladih. »Kjer se mreže neformalne in formalno organizirane samopomoči ter dobrotelnosti prepletajo z delom strokovnih ustanov in služb, poteka

skupnostno socialno delo kot profesionalna aktivnost, usmerjena v preprečevanje in urejanje socialnih problemov v življenjskem okolju« (Rapoša Tajnšek 1993).

Vsak uporabnik socialnega dela je strokovnjak iz izkušenj, vsakogar je potrebno obravnavati spoštljivo in odgovorno, še posebej otroke. Gabi Čaćinovič Vogrinčič (2013:15) navaja Loremanovo definicijo spoštovanja otroštva in šaljivo pripomni, da bi jo vsi socialni delavci morali imeti prilepljeno na pisalne mize.

»Spoštovanje otroštva pomeni:

- da otrokom zagotovimo temeljne življenjske potrebe, kot jih zapišeta Deklaracija Združenih narodov o otrokovih pravicah (1959) in Mednarodna konvencija Združenih narodov o otrokovih pravicah (1989)
- spoštovati otrokov čas, še posebno sedanjost
- spoštovati otrokovo uživanje otroštva
- spoštovati otrokove odnose z drugimi
- spoštovati otrokov prispevek družini in družbi
- spoštovati otrokovo individualnost in različnost
- spoštovati in sprejeti otrokove spretnosti in sposobnosti.«

»Raziskovanje otrok in otroštva je bistveno za razumevanje vsake družbe, širših družbenih kognitivnih shem in analize družbenih sprememb« (Majerhold et al 2012). V 70. letih prejšnjega stoletja so se različne humanistične in družboslovne vede, kot so zgodovina, antropologija, sociologija, psihologija, pedagogika, ekonomija, filozofija in umetnost, združile v enotno raziskovalno področje, ki so ga poimenovali študij otroštva. Različni pogledi na otroke in otroštvo so se zedinili v izhodišču, ki izhaja iz otrokovega lastnega razumevanja sveta in upoštevanja družbeno kulturnega konteksta, v katerem se otrok nahaja (James in James 2008 v op.cit.).

V sodobnem družboslovju otroštvo velja za družbeni konstrukt, ki je zgodovinsko in kulturno spremenljiv, zaradi česar sta vprašljiva tako njegova biološka določenost kot kulturna univerzalnost. Obstajajo različne opredelitve otroštva in otroka skozi čas. Otrok je bil prej predmet sociološkega preučevanja le v okviru drugih institucij (šola, družina). Šele v zadnjem desetletju se pojavlja kot samostojni predmet proučevanja (Corsaro 1997, v Perić 2010).

Otroštvo kot od odraslosti ločena doba je mlajšega nastanka, saj ga srednji vek v Evropi ni poznal. »Pri nas se je nerazlikovanje med sfero odraslosti in otroštva obdržalo še vse 19. stoletje« (Zidar 2003, v op.cit.). Aries (1991, v op.cit.) v svojem delu prvi opozarja na nastanek otroštva kot posebne dobe življenja zaradi pojava šole, saj naj bi prav šolski razredi proizvedli sodobno starostno razlikovanje. Srednjeveška šola starostnega razlikovanja ni poznala. Corsaro (1997, v

op.cit.) opredeljuje otroštvo kot družbeno konstruirano dobo, v kateri živi otrok svoje življenje. Za otroke je otroštvo začasna doba, medtem ko je za družbo na drugi strani otroštvo stalna oblika, ki nikoli ne izgine, čeprav se preko svojih članov nenehno spreminja. Včasih je težko prepoznati otroštvo kot samostojno kategorijo, saj pogosto menimo, da je otroštvo le doba, v kateri se otroci pripravljajo na vstop v odraslo dobo.

»Beseda otrok je pri slovanskih narodih skozi dolga stoletja pomenila predvsem delovno silo, služabnika, tlačana, paža, hlapca in celo sužnja« (Puhar 1982, v op.cit.). Otrok je danes po opredelitvi Konvencije o otrokovih pravicah iz leta 1989 človeško bitje, mlajše od osemnajst let, razen če zakon, ki se uporablja za otroka, določa, da se polnoletnost doseže že prej. Ni pravni subjekt, zanj veljajo

posebna zakonska določila in posebna sodna obravnava. Prav tako ni politični subjekt, saj nima volilne pravice. Velja za neoblikovano, nedoraslo bitje, ki ga je potrebno v prvi vrsti zaščititi.

Mnogo avtorjev različnih disciplin je raziskovalo, raziskuje in bo raziskovalo otroštvo z vsemi segmenti. Šugman Bohinc (2013) opozarja na relevantnost raziskav, v katerih raziskovani subjekt sploh ni prisoten in ugotavlja, da so šele v zadnjih dveh desetletjih raziskovanje dopolnili s tako imenovanim na otroka usmerjenim, pretežno kvalitativnim načinom proučevanja, v katerem imajo otroci vpliv in njihovi glasovi dobijo osrednje mesto v raziskavah in interpretacijah o otrocih.

Razvoj otroka se začne že pred rojstvom. Margot Sunderland (2009) opisuje faktorje vpliva na razvoj čustvenega ravnovesja pred rojstvom in v prvih letih otrokovega življenja. Toličič (1961, 1973) je prvi v Sloveniji povezal vpliv skrbi za še nerojenega otroka na njegov kasnejši razvoj.

Otrok se najprej začne razvijati v okviru družine; prve mesece porabi za spoznavanje sebe, svojega telesa, potem nadaljuje z raziskovanjem okolice, razlikuje sebe od sveta. V prvem letu spoznava pomembne druge in usvaja najbližjo okolico. Ko je motorično dovolj razvit, lahko gre še dalje, radovedno stopiclja prihodnosti na pot. V obdobju primarne socializacije se »vključuje v določene obrazce organizacije oz. vrste družine, uči se jezika, odnosov med mladimi in starimi, med spoloma itn., prek prepovedi, kazni in nagrad se uči sprejemljivega in nesprejemljivega vedenja, kakor ga definira določena družina v kontekstu določene družbe« (Poštrak 1994:331). Sekundarna socializacija poteka v času osnovnošolskega in srednješolskega izobraževanja, kjer se otrok uči sprejemanja in delovanja v kompleksnejših družbenih vlogah.

»Posameznik se ne more izgraditi, vzpostaviti zunaj skupnosti in zunaj vpetosti v - na to skupnost vezane - kulturne vsebine. Prav prek različnih oblik povezovanja z drugimi pravzaprav sploh vzpostavlja svojo identiteto, osebnost. Ta identiteta se izgraja v povratno učinkujoči, vzajemni

povezanosti osebe z drugimi in s skupnostjo, v procesih, ki jima rečemo inkulturacija in socializacija.« (Poštrak 1994:340) S temi procesi posameznik oblikuje pojmovanje samega sebe. »Posameznik je osebnost zato, ker pripada skupnosti, ker je osvojil in v svoje vedenje vključil institucije dane skupnosti. Sprejel je njen jezik kot medij, preko katerega je dobil osebnost, nato pa je preko prevzemanja različnih vlog, ki so jih oblikovali ostali, osvojil usmeritev članov skupnosti. Takšna je, v določenem smislu, struktura posameznikove osebnosti« (Mead 1934:162 v Poštrak 1994:332).

Posameznikova osebnost se torej gradi v otroštvu. Strokovnjaki več različnih področij opozarjajo, da moramo za zdravo zrelo osebnost trdo delati v zgodnjem otroštvu. V ustreznih okoliščinah je otrok v prvem letu življenja deležen predvsem brezpogojne ljubezni. Starši zadovoljujejo skoraj vse njegove potrebe in želje (ga hranijo, negujejo, ljubkujejo idr.), zato jih otrok doživlja kot zelo prijetna človeška bitja. V drugem letu, ko se začne otrok premikati, ga začnejo starši omejevati, usmerjati in mu ne izpolnijo več vseh želja. Ker otrok še ne zna ločevati med svojim bitjem oziroma svojo osebnostjo in svojim vedenjem, željami in potrebami, starševsko omejevanje in neizpolnitev katere od želja doživi, kot da ga starši nimajo radi. »To zgodnje razvojno čustvo, ki je mešanica občutkov zavrženosti in frustracije, imenujemo infantilna frustracija. Otrok se nanjo odzove s protestom, jokom, trmo idr. Da bo otrok rešil to frustracijo in da bo socializacija uspešna, mora sčasoma pri sebi začeti ločevati svoje bitje od vedenja« (Rop v Jenkole et al. 2008).

Približno do 7. leta starosti postane sposoben samonadzora vedenja in se lažje prilagaja okolju. Postane sposoben kritičnega odnosa do lastnih dejanj in obenem ohrani pozitivno samopodobo. Začne razvijati delovne navade in se nauči prenašati neprijetne občutke in čustva. Otrok ponotranji starševska sporočila, čustva, pravila idr. »Od konca šestega leta pa do začetka pubertete, v obdobju, ki ga strokovno imenujemo tudi latenca, lahko otrok, ki je doslej varno prehodil vse dosedanje faze razvoja in izpolnil njihove razvojne naloge, svojo energijo usmeri v odnose zunaj družine in se dejavno vključi v socialno okolje šole. Ob zdravem razvoju in vedoželjnosti se lahko loti tekmovanja in sodelovanja ob storilnostnih zahtevah in svoje čustvene kapacitete usmeri v navezovanje prijateljstva in naklonjenosti do vrstnikov.« (Moškrič v Jenkole et al. 2008)

Moškričeva (prav tam) predstavi značilnosti psihosocialnega razvoja po Ericksonu:

- razvoj bazičnega zaupanja proti bazičnemu nezaupanju (od rojstva do 18. meseca),
- razvoj avtonomije proti sramu in dvomu (od 18. meseca do 3. leta),
- razvoj iniciative proti krivdi (od 3. do 6. leta),
- obvladovanje spretnosti proti manjvrednosti (od 7. do 11. leta),
- razvoj osebne identitete proti zmedi vlog (od 12. do 17. leta),
- mlad odrasli: intimnost proti izolaciji (od 18. do 25. leta).

Različni avtorji različno pojmujejo osnovne človekove potrebe, vendar je vsem skupno, da osnovne potrebe razvrščajo po pomembnosti posameznih potreb in njihovi zadovoljenosti oziroma nezadovoljenosti pri posamezniku.

Razvrstitev osnovnih človekovih potreb po Azri Kristančič (2007:31):

Maslow	Erickson	Herchenson
hierarhija potreb:	energetska stanja	razvojni trendi
fiziološke	po zaupanju	po preživetju
varnost	po avtonomnosti	rasti, razvoju
ljubezen	po intimnosti	komunikaciji
samospoštovanje	osebni identiteti	prepoznavnosti
samouresničevanje	ustvarjalnosti	umetnosti

Tabela 2: Razvrstitev osnovnih človekovih potreb

Če upoštevamo, da je osnovno komunikacijsko in kognitivno orodje otrok igra, bi naj imela posebno mesto in pozornost, kot tudi skrb za odgovarjanje na potrebe po igri. V igri posameznik zadovoljuje potrebe po samospoštovanju, krepí svojo osebno identiteto, doživlja samouresničevanje, prepoznavnost, ustvarjalnost, rast in razvoj, avtonomnost (sam odloča in izbira namen in cilj igre), komunicira, doživlja zaupanje in ljubezen skozi vzajemne odnose z drugimi osebami.

Poleg zadovoljevanja osnovnih potreb po preživetju v 31. členu Konvencija o otrokovih pravicah priznava pomembnost igre za otroka:

»Države pogodbenice priznavajo otrokovo pravico do počitka in prostega časa, do igre in razvedrila, primerne otrokovi starosti, in do prostega udeleževanja kulturnega življenja in umetnosti. Države pogodbenice spoštujejo in podpirajo otrokovo pravico polno se udeleževati kulturnega in umetniškega življenja in spodbujajo zagotavljanje ustreznih in enakih možnosti kulturnega, umetniškega, razvedrilnega in prostočasnega udejstvovanja.«

Kot navaja Konvencija o otrokovih pravicah, je igra pomemben del otrokovega kulturnega življenja. Nekateri sociologi so šli na primer tako daleč, da enačijo igro s kulturo otroštva: »To je prizorišče, kjer otroci kot družbeni akterji izražajo svoje vrednote, svojo umetniško žilico, glasbeno ustvarjalnost, fizio-kulturo in svoj jezik ter humor« (Prout in James 1997 v NPFA 2000).

Z raziskovanjem vprašanja o pomembnosti igre za zdrav razvoj otroka, družine in družbe se ukvarja neskončno avtorjev od Platona dalje. Prav toliko je definicij o tem, kaj je igra. Gordon

Sturrock (Wilson 2009) pravi: *Trying to define play is like trying to define love. You can't do it. It's too big for that.* (Definirati igro je podobno kot definirati ljubezen. Nemogoče je, igra je prevelik pojem. (prev. Krašovec)). Otroci pojasnjujejo, da igra pomeni: »... da se zabavaš, da si zelo vesel, se smejiš« (Nina, 9 let). Odrasli se strinjajo: »Igra je lahko zabavna ali resna. Preko igre otroci raziskujejo družbene, snovne in domišljajske svetove in svoj odnos z njimi, do popolnosti razvijajo prilagodljivost razpona odzivov na izzive, s katerimi se srečujejo. Z igro se otroci učijo in razvijajo kot posamezniki in kot člani skupnosti« (NPFA 2000:6). Otroci bi povzeli: »Igra je to, kar počnem, ko mi nihče več ne govori, kaj naj počnem.« (Merve, 10 let) In odrasli dodajo: »Igra je prostovoljna dejavnost, ki se odvija znotraj določljivih prostorskih in časovnih okvirov, ob prostovoljno sprejetih, a brez izjeme obveznih pravilih, katere cilj je v njej sami. Igro spremlja občutje napetosti in veselja ob zavesti, da je ona 'nekaj drugega' kot 'navadno življenje'.« (Huizinga 1992)

O svobodno izbrani igri in njenih učinkih so uspešno raziskovali psihologi, psihoterapevti pa so tisti, ki so prvi začeli uporabljati igro z namenom pomoči otroku (Praper 1995). Pomemben prispevek k rabi igre pri delu z otroki seveda prinese pedagogika. Aick (1963 v Kikelj 2012) navaja avtorje, ki so prispevali k umestitvi igre v vzgojo otrok. »Bistveno vlogo je pri tem prav gotovo odigrala moderna, od razsvetljenstva naprej razvijajoča se pedagogika. Začenši z Jean Jacques Rousseaujem in njegovim pedagoškim delom »Emil ali o vzgoji« (1762), nato z imeni, kot so Johann Amos Komensky, Johann Heinrich Pestalozzi, Johann Friedrich Herbart in Friedrich Fröbel, si je igra počasi izborila mesto v vzgoji otroka, navaja Kikelj (2012).

Vprašanju teorije/koncepta igre bi bilo spoštljivo nameniti vsaj celo poglavje, vendar se naloga bolj posveča rabi igre kot orodja za socialno delo v skupnosti kot razumevanju igre same. V nadaljevanju bomo zato spoznavali ugotovitve raziskovalcev o vplivu igre na razvoj posameznika v otroštvu. Bob Hughes (2012) povzema ugotovitve in navaja bio-evolucijske koristi igre:

- rast in razvoj možganov (Byers 1998 v op.cit.)
- organizacija živčevja (Brown 1998, Sutton-Smith 2007 v op.cit.)
- razvoj in rast mišičnih tkiv (Byers 1998 v op.cit.)
- odpornost in optimizem (Maston 2001, Sylva 1976, Konner 2010 v op.cit.)
- ustvarjalno reševanje problemov (Damasio 2000, Brown 1998 v op.cit.)
- razvoj strategij prilagajanja (Burghardt 2005 v op.cit.)
- spoprijemanje z izzivi v življenju (Siviy 1998 v op.cit.)
- vzpostavljanje in ohranjanje dobrih medsebojnih odnosov (Pellis 1998 v op.cit.)
- dobro fizično in psihično zdravje (Harlow 1971, Brown 1998, Sutton-Smith 1997, Stevens in Price 2000 v op.cit.).

1.1.1 Prikrajšanost za igro

Raziskovalci čedalje bolj potrjujejo, da je igra bistvena tako za človekov razvoj, kot za preživetje človeške vrste. Že dolgo je znano, da ima igra pomembno vlogo pri izgradnji komunikacijskih in socialnih veščin, ustvarjalnosti in reševanju problemov, znanstveniki pa so osvetlili tudi njeno vlogo pri razvoju prilagodljivega in nespecializiranega vedenja, potrebnega za preživetje naše vrste ob spreminjanju ekoloških in drugih okoliščin (Hughes 2003).

Študije so potrdile tudi, da je igra pomemben dejavnik pri razvoju možganov in mišičnih vlaken, pri oblikovanju in razvoju naše zavesti in sposobnosti reflektivnega razmišljanja ter pri nastanku naše kognitivne organizacije. Igra je bistvenega pomena za razvoj empatije, socialnega altruizma ter posedovanje repertoarja družbenih vedenj, ki tistim, ki se igrajo, omogočajo obvladovanje stresa, zlasti, ko pride do stiske in nemoči, ter sposobnost prilagajanja okoliščinam, povezanim z vsakdanjimi socialnimi interakcijami.

Nekateri teoretiki nakazujejo tudi, da je do razvoja kompleksnih oblik igre, kot jih poznamo danes, prišlo zato, da se je lahko človek v procesu evolucije prilagodil novim okoliščinam, ki so mu grozile z izumrtjem. (op.cit.)

Bob Hughes (2003) je za Play Wales zbral rezultate študij o odsotnosti igre pri otrocih. S terminom prikrajšanost za igro poimenuje idejo, da lahko odsotnost igre otroke prikrajša za izkušnje, ki so z vidika razvoja bistvene; rezultat tega je lahko biološka in družbena hendikepiranost.

Čeprav so podatki o vplivu neobstoja igre na ljudi redki, so ugotovitve teh študij, ki obstajajo, skrb vzbujajoče. Obstaja pet glavnih študijskih področij, ki jih Hughes (op.cit.) interpretira takole:

1. Če so običajne igralne izkušnje odsotne v celotnem obdobju otroštva, je bolj verjetno, da bo ta otrok odrasel v zelo nasilnega in antisocialnega posameznika, ne glede na demografijo.
2. Če otroke zadržujemo med štirimi stenami in jim prepovedujemo igro na prostem, ti izkusijo prikrajšanost za igro in obstaja povečana verjetnost manifestacije simptomov, ki segajo od agresije, potlačenih čustev in socialnih veščin, pa vse do povečanega tveganja za debelost.
3. Otroci, pri katerih je kronična prikrajšanost za igro en aspekt življenja v skoraj neprekinjeni senzorični prikrajšanosti, trpijo za simptomi, ki segajo od depresije in zaprtosti vase do postopne izgube vseh električnih aktivnosti v možganih. Drugi dejavniki – pomanjkanje človeškega stika in druge oblike senzorične prikrajšanosti – nedvomno igrajo pomembno vlogo pri nastanku stanja, kot je opisano zgoraj, a je bilo dejstvo, da se

niso mogli igrati v času, ki je postal znan kot 'občutljivo obdobje' za nevrolško rast, tj. med rojstvom in sedmim letom starosti, zagotovo pomemben faktor, ki je prispeval k takemu stanju.

4. Druge študije navajajo, da je igra bistvenega pomena za razvoj možganov, kar nakazuje, da ima prikrajšanost za igro negativni vpliv na rast možganov. Ena od študij nakazuje, da igranje ni aktivno le v občutljivem obdobju rasti možganov, temveč da igra JE to občutljivo obdobje. Z drugimi besedami – le ko se otroci igrajo, njihovi možgani rastejo oz. če se otroci ne igrajo, njihovi možgani ne bodo rasli. Čeprav je to sam po sebi katastrofalen zaključek, ista študija opisuje igro tudi kot dejavnik spreminjanja možganske strukture. Kar pomeni, da zraven tega, da na splošno povečuje obseg možganov, igra vpliva tudi na razvoj strukture posamičnih možganskih področij, npr. malih možganov. V obratnem primeru, torej v primeru prikrajšanosti za igro, bodo otroci imeli možgane, ki so manjši od povprečja, določena področja teh možganov pa bodo podpovprečno razvita. Podobno neka druga ameriška študija poroča o grozljivih učinkih prikrajšanosti za igro pri romunskih sirotah in jih povezuje z zmanjšanjem velikosti možganov prizadetih otrok.
5. Študije prikrajšanosti za igro pri drugih vrstah živih bitij prav tako poročajo o močnih učinkih le-te. Predstavniki drugih vrst, ki so prikrajšani za igro, izkazujejo zelo agresivno in nenavadno vedenje in zdi se, kot da so popolnoma izgubili stik z družbenimi normami in sprejetimi vedenjskimi protokoli svoje vrste.

Le ugibamo lahko, zakaj prikrajšanost za igro tako katastrofalno vpliva na človeške otroke. Vendar literatura kaže, da so človeški otroci med rojstvom in 7. ali 8. letom starosti v 'občutljivem obdobju' nevrolške rasti in formacije. Čeprav imajo drugi dejavniki, kot npr. prehrana in kakovost oskrbe, očiten vpliv, ima v velikem delu tega obdobja prevladujoč vpliv na otrokovo življenje prav vprašanje kako in kje se igrajo. Edelman (1992 v op.cit.) piše, da v tem občutljivem obdobju izkušnje pri otrocih oblikujejo t.i. zemljevide možganske skorje, ki omogočajo razvoj čustvene povezave s svetom in postopoma ustvarijo zavestno realnost. Vygotsky (op.cit.) je igro videl kot »sam proces ustvarjanja pomena«. Iz tega lahko sklepamo, da do prikrajšanosti za igro pride v tem istem »občutljivem obdobju«, ko bi se otroci v normalnem primeru igrali. Ker je njen učinek kronični primanjkljaj senzorične interakcije s svetom, ki je potrebna za nastanek izkušenj, bo njen rezultat ovirana možganska rast (eliminacija sinapse), prispevala bo k slabši razvitosti posameznih pomembnih možganskih področij in povzročila motnje v delovanju centrov, ki nadzorujejo določene nevrokemične ravni.

Vse pogostejše se igra opisuje kot sredstvo, s katerim otroci dojemajo zunanji svet in razvijajo veščine navigacije in razumevanja tega sveta. Nezmožnost sodelovanja pri igri lahko povzroči le vedenjsko nestabilnost, nevrolško disfunkcionalnost, žalost in oslajeno mentalno zdravje, zapiše Hughes (2003).

1.1.2 Potrebe otrok po naravnem okolju

Dve novi disciplini, ekološka in evolucijska psihologija trdita, da je afiniteta do naravnega okolja nekaj, za kar smo ljudje skozi evolucijo genetsko programirani. Evolucijski psihologi za opis te prirojene, dedne, čustvene privlačnosti do narave in drugih živih organizmov uporabljajo termin biofilija. Biofilija je človekova biološka potreba po življenju v naravi in osnova za človekove pozitivne odzive na naravno okolje (Wilson 1993 v White in Stoecklin 1998). Razloge lahko iščemo v evoluciji, ki kaže, da smo ljudje več kot 99 odstotkov svoje zgodovine preživel v lovsko – nabiralniških skupnostih, v celoti in temeljito povezani z naravo. Torej urbane družbe predstavljajo le trenutek v zgodovini človeštva. Naš genski zapis, nagon po povezanosti z naravo, je še vedno del nas in še vedno pomembno oblikuje naše vedenje in odzive na okolje. Mnogo študij o življenju na prostem, v divjini, kaže na pozitivne fiziološke in psihološke odzive pri ljudeh, vključno z zmanjšanjem stresa in splošnim občutkom dobrega počutja. Ugotovitve kažejo tudi, da ljudje, zlasti majhni otroci, ki še niso prilagojeni življenju v umetnem okolju, vedno raje izberejo naravno okolje (Lewis, 1996 v op.cit.).

Študije so zagotovile dovolj prepričljivih dokazov, da bivanje v stiku z naravo vpliva na uravnavanje stresa, deluje na kreativno reševanje problemov in na razvoj ustvarjalnosti (Ulrich 1993 v op. cit.). Otrokove zgodnje izkušnje z naravnim okoljem vplivajo na razvoj domišljije in radovednosti, ki je pomemben motivator vseživljenjskega učenja (Cobb 1977 v op.cit.).

Prav tako je bivanje v naravnem okolju pomembno za zdrav čustveni razvoj otroka. Kot obstaja potreba po povezanosti s širšo skupnostjo, obstaja tudi potreba po priložnostih za samoto in čudenje, ki ga ponuja narava. Kadar se otroci igrajo v naravnem okolju, je veliko bolj verjetno, da bodo zgradili pozitivne odnose do sebe in svoje socialne okolice (Moore 1996 v op.cit.).

Zunanje, odprto okolje je pomembno tudi, da otrok razvije samostojnost in avtonomijo. Odprt prostor otrokom omogoča, da postopno raziskujejo svet s povečanjem oddaljenosti od svojega skrbnika. Razvoj neodvisnosti malčka se lahko dogaja v zaprtem prostoru, starejši kot je otrok, bolj pomembno je, da varno eksperimentira z neodvisnostjo in ločitvijo v naravnem okolju. Kot za otroke je tudi za odrasle pomembno, da se skupaj z otrokom pripravljajo na ločitev, ki se mora zgoditi. Igranje, raziskovanje in učenje v naravnem okolju je še posebej pomembno za otroke, ki živijo v manjših stanovanjih v večdružinskih zgradbah (op.cit.).

1.1.3 Prostor za igro

Otroci bi se po svoji izbiri igrali kjerkoli, kadarkoli in kot pripomočke za igro uporabljali neskončno različnih materialov. Odrasli smo tisti, ki potrebujemo prostore, kamor strpamo otroke, da se lahko igrajo, brez da bi motili javni red in mir z glasnim smehom in vriskanjem ali celo pomendrali sveže pokošeno zelenico. Do razvoja sodobnih mest za otroško igro niti ni bilo potrebe pripravljati posebnih prostorov. V razvijajočih mestih srednjega veka so bili mestni trgi tisti, ki so predstavljali središče družabnosti in gostili otroško igro, predstavi Peter Brueghel the Elder (1560).



Slika 1: Children's games (Brueghel 1560)

Tovrstnim prostorom otroške igre je vojno napovedala industrializacija z urbanizacijo. S širitvijo mest in večanjem prebivalstva v njih se krčijo razpoložljivi prostori za spontano otroško igro. Tiste, ki preostanejo, družba začne žigosati kot otrokom nevarne in neprimerne za njihovo igro. Ameriški predsednik Roosevelt je leta 1907 (Simoneti 2010: 45) javno naznanil, da so mestne ulice prenevarne za igro, ker je večina res dobrih iger na njih prepovedana, ker so poleti prevroče in ker so prepolne ljudi in kriminala, ter dodal, da tudi majhna dvorišča stanovanjskih hiš in okrasne gredice ustrezajo zgolj potrebam res majhnih otrok, zato večji otroci potrebujejo za razvoj svojih iger igrišča in ta morajo biti posebej zanje urejena tako kot šole, torej razporejena po mestu tako, da lahko vsako dekle in fant peš prideta do igrišča.

Prvi organiziran prostor za igro je leta 1836 ustanovil romantik, Pestalozzijev učenec Friderik Fröbl v Blankenburgu. Kuret (1959) ga predstavi kot očeta današnjih vrtcev, ki ima zasluge ne samo za

organiziranje varstva otrok v takratnih meščanskih skupnostih, temveč tudi za odgovarjanje na razvojne potrebe otrok – po krepitvi kognitivnega in gibalnega razvoja ter razvoja čutil. »Otroke naj bi premišljeno seznanjal z naravo in ljudmi, posebno pa naj bi pravilno vodil njihovo srce in dušo.« (op. cit.)

V slovenskih deželah je otroške vrtce uvedla ministrska naredba Avstrije leta 1872 (op. cit.). Prvi otroški vrtec so odprli leta 1886 v Celju, vzgojiteljice so pri delu uporabljale knjižico »Zabavišče slovenskim otrokom«, ki je izšla istega leta.

Koncept otroštva v tistem času je za današnje razmere precej zastarel. Ob vseh raziskavah, razmišljanjih in poudarkih, kako so otroci naše bogastvo in najpomembnejši del družbe, se skrb za zdrav razvoj otroka umika ostalim segmentom organiziranja življenja v moderni družbi.

V času pospešene rasti mest, hitre gradnje novih naselij in spreminjanja spalnih naselij v polindustrijska območja, projektanti skrbijo tudi za prostore za otroke. V 60ih, 70ih in 80ih letih prejšnjega stoletja so ob načrtovanju novih gradenj spoštovali pravilnike o skrbi za kakovostno okolje za negovanje družbenih odnosov. Postavili so ogromno igrišč in rekreacijskih površin za otroke in mladino.

Zveza prijateljev mladine je leta 1973 izdala publikacijo Otroška igrišča, prvo knjižico o tej tematiki v Sloveniji. Avtorice opozarjajo na pomembnost zagotavljanja prostora otrokom za kakovostno preživljanje prostega časa. Pripravijo čudovito zasnovo modelov otroških igrišč za slovenski prostor in potrebe otrok ter celo predloge o organiziranju in upravljanju igrišč s strani krajevnih skupnosti; odgovornost naložijo državi.

Ada Klanjšek, takrat profesorica Metodike socialnega dela na Visoki šoli za socialno delo, je raziskovala stanje otroških igrišč in drugih rekreacijskih površin za otroke v Ljubljani leta 1972. Krajinska arhitektka Maja Simoneti (2010) je leta 1997 za Mestno občino Ljubljana ponovila raziskavo in pravi, da smo dandanes, ob poplavi ponudbe za otroško igro na prostem, napredovali do izhodišč, postavljenih v sedemdesetih letih. Obe raziskovalki sta ugotovili, da Ljubljana nima dovolj primernih površin in podali predloge, kako bi prestolnico lahko obogatili po meri otrok.

Mestna občina Maribor je leta 2000 naročila raziskovalno nalogo »Otroška igrišča v Mariboru«, s katero je želela pridobiti inventarizacijo, analizo in predloge za urejanje razmer na področju otroških igrišč v Mariboru. Avtorja raziskave, Špela Recer in Robert Gostinčar, sta v rezultatih predstavila digitalno evidenco otroških igrišč v Mariboru, pripravila model otroškega igrišča ter ostale pomembne ukrepe za otrokom prijazno mesto. V odgovor je MOM takrat prenovila nekaj ključnih otroških igrišč v mestnih parkih. Čez devet let sta bila raziskovalca ponovno na delu,

tokrat za mednarodno Študijo prostorskih ureditev za otroke in mladostnike v mestih Maribor in Gradec. Osrednja tema naloge je bila priprava pilotskega projekta doživljajskega igrišča v Malem betnavskem gozdu. V pripravi projekta je takrat že sodelovalo Društvo Center za pomoč mladim s terenskim raziskovanjem potreb prebivalcev lokalne skupnosti, leto kasneje, 2010, pa so odprli prvo doživljajsko igrišče v Mariboru, Sloveniji.

O stanju otroških igrišč v Sloveniji sta bili v tematski prilogi revije Šport, »Otroška igrišča«, predstavljeni dve raziskavi (Čuk et al 2007); prva ocenjuje otroška igrišča v Sloveniji, druga se podrobneje ukvarja z igrali na slovenskih igriščih. Merila ocenjevanja igrišč so povezana z vidiki varnosti, uporabnosti in udobnosti – za vsako starostno skupino otrok posebej, pri čemer so za namen raziskav populacijo otrok delili v tri skupine (0-3, 4-6, 7-14). Rezultati raziskave, v katero je bilo leta 2005 vključenih 70 slovenskih igrišč, so pokazali značilnosti povprečnega slovenskega otroškega igrišča:

- je v lasti občine ali države
- veliko je 1200 m², pri čemer je igralne površine 600 m²
- v povprečju ima 6 igral, od katerih je eno pokvarjeno, ima 5 klopi,
- v radiju 500 m od igrišča biva 300 otrok
- igrišče nima stranišča in previjalnice, ni ograjeno
- igrišče nima nadzornika, ni osvetljeno, dostopno je tudi psom in mačkam.

Zveza za šport otrok in mladine je leta 2007 skupaj s Fakulteto za šport analizirala 901 igralo na 124 igriščih v Sloveniji. Rezultati so pokazali, da igrala ne ustrezajo varnostnim normativom, so zastarela, mnoga med njimi iz šestdesetih in sedemdesetih let prejšnjega stoletja. Najbolj primerna igrala (uporabna in varna) so za otroke v starosti med 7 in 11 let, najslabše pa je poskrbljeno za otroke v starosti do tretjega leta.

»Vlada Republike Slovenije se zaveda, da država, ki ne poskrbi za svoje otroke in mladino, nima prihodnosti« (MDDSZ 2006:3). In v ta namen je pripravila Program za otroke in mladino 2006-2016. Leta 2013 je zaradi družbeno gospodarskih sprememb program posodobila. »Cilj programa je namreč ustrezna odzivnost pri ukrepih in programih glede na potrebe otrok in mladine v Republiki Sloveniji.« (op. cit.)

Na programskem področju politike prostočasnih aktivnosti se Vlada RS zavezuje k izpolnjevanju (med drugimi) ciljev zagotavljanja možnosti za kakovostno preživljanje prostega časa za vse različne starosti otrok in mladih, s posebnim poudarkom na razvijanju zdravega življenjskega sloga otrok, mladostnikov in družin. Doseganje ciljev zagotavlja s sledenjem strategij:

- priprava celovite nacionalne politike prostega časa za otroke in mladino, s čimer bi ohranili obstoječe in razvili nove nepridobitne programe

- izvedba pilotnega projekta programov prostočasnih aktivnosti s poudarkom na športnih in kulturnih vsebinah ter družabnih igrah z aktivno vlogo staršev, pod pokroviteljstvom lokalnih skupnosti in vzgojno – izobraževalnih zavodov
- zagotavljanje brezplačne vključitve otrok in mladih iz socialno ogroženih družin v kakovostne programe za preživljanje prostega časa na različnih področjih (na primer kulturne, športne) in jim tako omogočiti razvijanje različnih sposobnosti (na primer socialne in komunikacijske veščine, umetniške, gibalne spretnosti, razvoj različnih pismenosti) ter tudi nadarjenosti.

Na področju prostorske politike POM postavlja dva cilja, ki narekujeta upoštevanje pluralnosti potreb in želja otrok in mladih pri novi prostorsko-urbanistično-načrtovalski politiki ter njihovo vključevanje v organiziranje prostorskega načrtovanja. Za nas zanimive strategije uresničevanja ciljev:

- »Pri urejanju mest je potreben nov pristop, ki bo temeljil na spoštovanju človekovih, še posebej pa otrokovih pravic. Občine in mesta morajo pri uvajanju sprememb odigrati ključno vlogo in pri spreminjanju sedanje podobe mest pri izvajanju svoje politike upoštevati ključna področja, med katerimi so tudi organizacija in uporaba notranjih in zunanjih površin za otroke prožnejši, bolj diferencirani programi za preživljanje prostega časa otrok in mladine, ki niso več le kraj, kamor se lahko pride ob točno določenem času, temveč so to površine, ki jih lahko uporablja večje število otrok in družin, z veliko bolj prožnim delovanjem in prilagojenim časom.
- Ukrepi morajo počasi prerasti v organsko načrtovanje javnih zelenih in drugih površin, ki bodo postopoma postale integralni del sosesk, v katerih bo moralo biti vnaprej določeno, kateri starostni skupin otrok so te površine v prvi vrsti namenjene, nato pa je treba te površine spremeniti v površine za igro in druženje z določeno vsebino ter jim dodati tudi vzgojno funkcijo.
- Mesta naj bi se pridružila Unicefovi akciji »Otrokom prijazna mesta« in v njenem okviru naj bi zastavila demonstracijo celovitega vključevanja potreb otrok in mladine v urejanje javnega prostora.« (op.cit.)

Za zasledovanje cilja o upoštevanju različnih potreb otrok in mladih ter strategije za zasledovanje cilja o vključevanju otrok in mladih:

- »Zagotoviti je treba sistemsko ureditev in vzdrževanje otroških in šolskih igrišč ter igrišč za otroke s posebnimi potrebami, k pripravi sistemskih ureditev je treba pritegniti vključenost različne stroke (resorje).
- Zagotoviti je treba pripravo in sofinanciranje programov (nujno medresorsko sodelovanje), ki pri otrocih in mladih razvijajo t.i. prostorsko pismenost – občutljivost do grajenega

prostora, razvoj znanj, spretnosti ter vrednot, vezanih na urejanje prostora, ohranjanje kulture in naravne dediščine, vključno s spoznavanjem žive (nesnovne) dediščine – na primer običaji, šege.« (op.cit.)

Prostori za igro na nacionalnem nivoju pravno formalno, razen enega podatka, danes (2016) še niso posebej urejeni. Na lokalnem nivoju občine urejajo področje s pravilniki, ki poudarjajo skrb za varnost in vzdrževanje igral, ustreznost za različne otrokove potrebe pa je zaupana trgovcem in proizvajalcem igral.

1.2 Delo z igro in doživljajsko igrišče

V slovenskem prostoru za opis otroškega igrišča, ki ga bomo predstavili v nadaljevanju, uporabljamo izraze doživljajsko igrišče, pustolovsko igrišče, robinzonsko igrišče. Različne oblike otroških igrišč pri nas še niso standardizirane, za vsako površino, namenjeno otroški igri, ne glede na opremo, ciljno skupino in prisotnost strokovnjakov, uporabljamo termin otroško igrišče. V angleško govorečih okoljih se najpogosteje uporablja *Adventure playground* za opis prostora in *playwork* za opis metode dela, ki jo playworkerji – usposobljeni strokovnjaki, ki delajo na takšne vrste igriščih, uporabljajo.

V nadaljevanju bomo govorili o *Adventure playground* (angl.) in *Aktiv Spielplatz* (nem.), za katerega bomo uporabljali izraz doživljajsko igrišče. Za opis metode bomo uporabljali prevod *playwork* v 'delo z igro'. Pri prevodu izraza *playworker* za označevanje profila delavca, ki uporablja metodo delo z igro, se znajdemo v zagati, saj naš jezik še ne ponuja termina, ki ne bi bolel v ušesih. Izvajalci metode, sodelavci Društva Center za pomoč mladim, že vrsto let uporabljajo kar termin playworker, včasih izvajalec, moderator, mentor. V komunikaciji z otroki in ostalimi uporabniki metode uporabljajo termin Sodelavec. Tako bomo v nadaljevanju uporabljali termina playworker in Sodelavec.

1.2.1 Kaj je doživljajsko igrišče?

Doživljajsko igrišče lahko opišemo kot prostor, posvečen samo otroški igri, kjer usposobljeni strokovnjaki zagotavljajo ravnovesje med varnostjo in nadzorovanimi tveganji ter skrbijo za priložnosti, ki omogočajo otrokom samoorganizacijo lastne igre. V ta namen je igrišče opremljeno z igralnimi strukturami in pripomočki, ki odgovarjajo širokemu spektru možnosti uporabe različnih tipov igre za vse starostne oz. razvojne stopnje v otroštvu, predvsem pa priložnosti za spontano izražanje in zadovoljevanje potrebe po igri. Otroci si sami ustvarjajo lastne igralne svetove in površine ter igrišče soustvarjajo, ga spreminjajo, glede na trenutne želje in potrebe. Igrišče je srce skupnosti, fizično je oblikovano tako, da so dobrodošli vsi otroci, ne glede na njihove gibalne spretnosti in starost, vsebinsko pa sledi praksi spodbujanja sodelovanja med vsemi otroki, ne glede na versko, rasno in kulturno ozadje ali socialno ekonomski status. Obisk igrišča mora biti brezplačen, otroci svobodno izbirajo kaj želijo početi ter prihajajo in odhajajo, kadar želijo.

Ker so doživljajska igrišča zgrajena in organizirana v sodelovanju med otroki, starši in strokovnjaki, je vsako igrišče unikatno in odgovarja na potrebe tistih otrok, ki ga soustvarjajo. Tako ni mogoče postaviti natančne strukture doživljajskega igrišča in formalizirati njegove ponudbe. Vsako igrišče je last skupnosti, last otrok, ki so spodbujani in opolnomočeni, da ga oblikujejo in

razvijajo. Kar je skupno vsem doživljajskim igriščem so osnovni elementi opreme in usposobljeni sodelavci, ki ravnaajo po načelih metode dela.

1.2.2 Razvoj doživljajskih igrišč

Leta 1943 je danski krajinski arhitekt C. T. Sørensen v danskem naselju Emdrup pri Kopenhagenu razvil prvega od mnogih *junk playgrounds* (smetiščno igrišče), kasneje imenovanih doživljajska igrišča. Na igrišču so bili otrokom na voljo osnovni igralni elementi: različni odpadni materiali (vrvi, cevi, platna, opeke, mreže, vozila, odsluženo pohištvo ipd.) ter naravni elementi (les, voda, ogenj, zemlja, rastlinje).

Jack Lambert (1992 v Frost 2012), playworker, je dejal: »Doživljajska igrišča nastanejo praktično iz nič. V neposredni bližini domov mnogih otrok se ponudi na voljo ograjen prostor in določi se skrbnik (eden ali več), ki skrbi za prostor in otroke. V tem prostoru se otroci lahko prosto in po svoji volji igrajo. Otroci si gradijo brloge, koče in skrivne prostore. Igrajo se z vodo in blatom. Skrbijo za živali in vrtičke, gradijo igrala, kurijo ogenj, ob katerem se grejejo in na katerem kuhajo.« Posebnost takšnega igrišča je torej, da so otroci pri igri samostojni, saj samostojno razvijajo svoje gradbene projekte, jih porušijo, ko se jih naveličajo in z materiali počnejo, kar želijo.

Idejo smetiščnega igrišča so kmalu začeli posnemati tudi v drugih evropskih državah. Prve prilagoditve modela doživljajskega igrišča so nastale v 50. letih v Veliki Britaniji (*Adventure playground*), Švici (*Robinsonspielplatz*) in tudi na Nizozemskem so bili od 50. let dalje znani pedagoški kmetijski projekti za otroke. Vendar pa so postala doživljajska igrišča po Evropi, predvsem v Nemčiji, priljubljena šele konec 60. in začetek 70. let prejšnjega stoletja, kot posledica evropskih gibanj, ki so si prizadevala za ponovno oživitev zapuščenih, med drugo svetovno vojno opustošenih urbanih površin (Norman 2005 v Sutton 2005).

Frost (2012) v prispevku o razvoju metode po svetu opisuje, kako so se igrišča razširjala. Veliki Britaniji je idejo o doživljajskih igriščih predstavila Lady Allen of Hurtwood po obisku danskega smetiščnega igrišča v Kopenhagenu. Smetiščna igrišča je videla kot priložnost za proces zdravljenja posledic, ki jih je v skupnostih, predvsem pri otrocih, pustila vojna. Otroci naj bi skozi igro na takšnih igriščih ponovno vzpostavili občutek za skupnost in medsebojno solidarnost. Po njenem mnenju je izraz smetiščno igrišče (*Junk playground*) deloval preveč negativno, zato so ga spremenili v doživljajsko igrišče (*Adventure playground*) in s tem ustvarili bolj pozitivno podobo za javnost. Sprememba je pomenila tudi razširitev Sørensenove prvotne filozofije.

V letih 1948 in 1949 so v Londonu odprli prvi dve doživljajski igrišči, pospremljeni z besedami Lady Allen: »Bolje zlomljena kost, kot zlomljen duh« (Hughes 2012:162). Doživljajska igrišča so se kmalu razširila po državi - do leta 1973 je delovalo že 61 doživljajskih igrišč.

V Nemčiji, kjer danes deluje največ doživljajskih igrišč, so jih začeli vzpostavljati šele v 60. letih prejšnjega stoletja, po daljšem obdobju okrevanja po vojni. Takrat je nastalo prvo doživljajsko igrišče v Berlinu in prva mladinska kmetija v Stuttgartu. Sam koncept smetiščnega igrišča se je v Nemčiji nekoliko preoblikoval tako, da je nastalo več različic igrišč, vendar sama ideja ostaja enaka. Tako so v času prvega razcveta v 70. letih v mnogih nemških mestih ustanovili pedagoško vodena igrišča (Lange in Lehmann 2007 v Steiner 2015):

- Gradbeno igrišče (*Bauspielplatz*) je igrišče v manjšem obsegu in ponuja otrokom različne materiale, s katerimi lahko gradijo hišice in utice, ter tako zadovoljujejo svojo potrebo po ustvarjanju varnega zavetja.
- Robinzonsko igrišče (*Robinson-Spielplatz*) je običajno postavljeno v mestnih parkih in poleg različnih gradbenih materialov, s katerimi gradijo otroci. Vsebuje tudi že grajene elemente – npr. hišice na drevesih. Ponekod so na robinzonskih igriščih tudi male živali, za katere skrbijo otroci.
- Pustolovsko igrišče (*Abenteuer-Spielplatz*) je običajno večje in obsega tudi zgradbo, v kateri se lahko otroci igrajo v slabem vremenu. Na pustolovskem igrišču potekajo tudi različne aktivnosti in delavnice.
- Mladinska kmetija (*Jugendfarm*) je projekt, ki ima poleg igrišča z različnimi materiali tudi področja, kjer se obdeluje vrtničke in skrbi za manjše živali. Igralna področja se med seboj dopolnjujejo – na vrtu se prideluje zelenjavo za hrano živali, z gnojem živali se gnoji vrtničke itd.
- Aktivno igrišče (*Aktiv-Spielplatz*) je igrišče namenjeno otrokom, ki živijo v bližini in potrebujejo prostor, ki je namenjen samo njihovi prosti igri in ustvarjalnemu izživljanju. Idealno za take prostore je, da so del mesta ali skupnosti, da se vklapljajo v ta prostor, življenje (Dillenburger 1975 v Steiner 2015).

Ameriška zveza doživljajskih igrišč je bila ustanovljena leta 1976 v Kaliforniji in do leta 1997 so v ZDA identificirali 16 doživljajskih igrišč. Kasneje je zveza podlegla pomanjkanju podpore. Frost (2012) išče razloge v nasprotovanju igriščem pustolovskega tipa zaradi njihovega neurejenega videza, nevednosti splošne javnosti o naravi otroške igre in neutemeljenega strahu pred poškodbami in odgovornostjo zanje (Frost in Klein 1979 v Frost 2012). Do leta 2006 so Američani zaprli skoraj vsa doživljajska igrišča, ostala so le tri v Kaliforniji.

Za razliko od ZDA, kjer je večina igrišč v bistvu standardiziranih, omejenih v svoji igralni funkciji in bodisi brez osebja, ali pa z zaposlenimi nadzorniki in varuškami, so igrišča na Danskem in v nekaterih drugih državah »prepoznana kot tako pomembna, da so zakonsko predpisana« (Lambert 1992, v Frost 2012). Profil sodelavca, ki dela na doživljajskih igriščih, je v nekaterih državah nacionalno priznan poklic, programi usposabljanja zanj pa segajo od praktičnega dela oz. usposabljanja na delovnem mestu do univerzitetnih programov. Playwork (delo z igro) kot poklic obstaja v Veliki Britaniji, na Škotskem, v skandinavskih državah, na Nizozemskem in v Avstraliji, vse večjo vlogo pa dobiva tudi na Japonskem in v Hong Kongu (Jacobs 1998, v Frost 2012).

V slovenskem prostoru lahko govorimo le o razmišljanju o doživljajskih igriščih v sedemdesetih letih prejšnjega stoletja, ko avtorice knjižice Otroška igrišča pišejo:

»Ugotovitev, da igrišča, v katera smo vložili znatna družbena sredstva, niso zaživela, kakor smo pričakovali, pove, da še ni storjeno vse, če igrišče opremimo, ga svečano izročimo otrokom, nato pa prepustimo usodi. Izkušnje kažejo, da k uspešnemu delovanju igrišč ne pripomorejo zgolj naprave, temveč v veliki meri tudi vsebina in organizacija dejavnosti. Otroci radi prihajajo na igrišče, če jim organizirano vodstvo omogoča raznovrstne dejavnosti, jih usmerja in igro obogati. Do podobnih spoznanj so pred nami že prišli v mnogih državah, kjer skrbi za igrišča in dejavnosti na njih trdna in zelo razvejana organizacija. Nacionalne organizacije so povezane v svetovno, ki ima velike zasluge, da se je misel o otrokovi pravici do sproščene igre razširila po vsem svetu.« (Cilenšek in Dolanc 1973:55)

Avtorici se opirata na ugotovitve nemških, angleških in ameriških raziskovalcev, ki so dokazovali »da lahko dober vodja zagotovi na skromno opremljenem igrišču bolj pestro življenje, kakor ga omogoča bogatejše opremljeno toda nevedeno igrišče.« (Cilenšek in Dolanc 1973:56)

Za slovensko kulturno okolje v takratni družbi predvidevata različne oblike vodenja, glede na različne tipe igrišč, ki jih otroci potrebujejo. Tako za zaprta igrišča ob vrtcih in šolah predvidevata strokovni nadzor s strani pedagoških delavcev šole. Dvoriščna igrišča, ki jih uporabljajo predvsem malčki, potrebujejo posebno skrb, ki je lahko zagotovljena s strani staršev oz. varuhov in naj bila samoorganizirana v hišnih svetovih stanovalcev, ki bi se lahko dogovorili za urnik skrbi za otroke na dvoriščih. Posebno kategorijo igrišč predstavljajo t.i. otroški parki in robinzonska igrišča, za katere predvidevata posebno obliko vodenja, ki jo bomo predstavili v nadaljevanju.

1.2.3 Delo z igro

Termin 'delo z igro' označuje delo strokovnjakov, ki pri delu z otroki uporabljajo igro tako, da jo omogočajo in bogatijo. Brown (2010) definira delo z igro kot proces prilagajanja celotnega okolja z namenom izboljšanja možnosti za igro, Hughes (2013) pa delo z igro opiše kot »znanost in umetnost omogočanja otroške igre«.

Delo z igro se je razvijalo sočasno z doživljajskimi igrišči, kot metoda dela, ki jo uporabljajo tisti, ki vodijo in organizirajo igrišča. V začetkih so se imenovali *Play leaders* – vodje igre. Prvi 'vodja igre', John Bertelsen, vzgojitelj in mornar, ki je delal na prvem doživljajskem igrišču v Kopenhagenu, svoje delo opiše: »Otroci so v igri samostojni in iniciativa mora priti z njihove strani. Vodja igre lahko daje predloge, ne sme pa zahtevati. Njegova naloga je, da priskrbi in pripravi materiale in orodja, ki jih potrebujejo ali zahtevajo otroci in je v vsakem trenutku pripravljen in sposoben omogočiti novo aktivnost. Organizira program za otroke, ki varuje in vzpodbuja otroško domišljijo, iniciativo otrok ter omogoča živahnim radovednežem stalno nove izzive (Lambert 1974, v Frost 2012). Lambert (op.cit.) o svojem delu pravi: »Skrivnost je v učenju od otrok, v poslušanju in razumevanju, kaj pravijo. Delo z igro pomeni biti med otroki, osvobojen vseh lastnih konceptov.«

Skladno z razvojem igrišč se je razvijala metoda dela, ki je danes profesionalizirana v nekaterih državah severne in srednje Evrope, v Avstraliji, ZDA in na Japonskem. Kot smo že ugotovili, so vsa doživljajska igrišča unikatna, soustvarjena po meri otrok, ki se tam igrajo, povezujejo jih le načela dela, ki jih izvajalci metode uporabljajo. Play Wales (Hughes 2012: 67) navaja temeljna načela, ki so jih v letih prakse dela z igro teoretiki (Brown, Conway, Hughes in Sturrock) razvijali in prilagajali:

1. Vsi otroci in mladi potrebujejo igro. Potreba po igri je prirojena, biološko, psihološko in socialno nujna za zdrav razvoj posameznika in skupnosti.
2. Igra je svobodno izbran, osebno voden in notranje motiviran proces. Otroci in mladi izberejo in vodijo vsebino in namen lastne igre, s sledenjem lastnim nagibom, idejam in zanimanjem, z lastnimi razlogi in na lasten način.
3. Osnovni namen in bistvo dela z igro je podpora in omogočanje procesa igre, s tem tudi razvoj otroške in mladinske politike, strategij razvoja prostorov in časa za igro ter izobraževanja in osveščanja javnosti.
4. Praktiki dela z igro zagovarjajo proces igre in ga zagovarjajo v povezavi z ostalimi nameni odraslih, nerazumevanjem ali celo preprečevanjem igre.
5. Vloga praksa dela z igro je podpirati vse otroke in mlade s pripravo igralnega prostora.
6. Odziv praktikov dela z igro temelji na poznavanju procesa igre in reflektivni praksi.

7. Praktiki dela z igro prepoznajo lasten vpliv na igralni prostor, kot tudi vpliv igre otrok in mladih na njih same.
8. Praktiki dela z igro izbirajo stil intervencije, ki igro obogati. Vsaka intervencija mora biti v ravnovesju med tveganjem in koristjo za zdrav razvoj otroka.

Kakovost doživljajskega igrišča je odvisna od učinkovitosti praktikov dela z igro na igrišču in od stopnje vzpostavljenega zaupanja med sodelavci in otroki. Potter (1997: 29) pravi, da je delo na doživljajskem igrišču zelo zahtevno, saj je potrebno široko in specifično znanje praktičnih veščin, poznavanje in razumevanje zakonskih zahtev in njihova povezanost s konceptom dela z igro. Vendar je našteto le ozadje koncepta metode. Funkcija dela z igro je omogočanje rasti in razvoja otrok. Praktik dela z igro je usmerjevalec virov, ki spodbujajo ta razvoj. Zato je zelo pomembno znanje o otrokovem razvoju, igri in o otrokovem vedenju, ki ga mora sodelavec aplicirati v svoje delo. Poleg tega morajo biti sodelavci veščiji različnih praktičnih dejavnosti. »Doživljajsko igrišče je unikatno delovno mesto, sodelavec sicer v prvi vrsti dela z otroki in z mladimi skozi različne aktivnosti, ki jih kategoriziramo kot igro, ampak nosi tudi odgovornosti za razvoj in vzdrževanje fizičnega okolja.« (op. cit.)

Frost (2012) je iz različnih obdobij razvoja metode zbral izjave praktikov dela z igro o vlogi sodelavcev na doživljajskih igriščih:

- Nastopajo kot sodniki, kadar situacije uidejo iz nadzora otrok (Allen 1968).
- Vzdržujejo red, vendar so prijatelji otrok (Benjamin 1974; Nicholson 1971).
- Zagotavljajo, da je igrišče varno, dobro opremljeno z materiali in kadri (Jacobs 1998).
- Vabijo prostovoljce in vključujejo družine (Allen 1968).
- Otrokom priskrbijo materiale in orodja, ki jih potrebujejo (Lambert 1992).
- Dajejo predloge, nikoli zahtev. Nikoli niso prezaposleni za pogovor z otroki (Lambert 1992).
- Ne vstopajo v igro, lahko pa predstavijo kakšno zanimivo spretnost, kadar jih otroci povabijo (Lambert 1992).
- Sprejmejo širok razpon starostnih in individualnih razlik pri uporabnikih (Frost in Klein 1979).
- Podpirajo delo in igro otrok z minimalnim posredovanjem (Frost in Klein 1979).
- Ustvarjajo priložnosti, ki spodbujajo otroke pri izražanju lastnih namenov igre (Brown 2003).
- Pomagajo otrokom ustvarjati okolje, ki ustrezno odgovarja na posledice pomanjkanja igre (Brown 2003).

V slovenskem področju sta Breda Cilenšek in Anica Dolanc (1973:58,59), ob spremljanju razvoja nevedenih, a bogato opremljenih igrišč v Sloveniji ter poznavanju metode delo z igro in njenih rezultatov v tujini, našli različne lastnosti ter vloge in naloge »vodij pustolovskih ali robinzonskih igrišč«:

- mora imeti osnovno znanje iz psihologije in pedagogike
- mora poznati dovolj iger za predšolske in šolske otroke ter športnih iger, obvladati pa mora tudi vsaj nekaj tehnik obdelave in oblikovanja raznovrstnih materialov
- mora razumeti potrebe otrok ter znati, kadar je potrebno, vzgojno ukrepati
- nujno je, da pozna otroke, njihova nagnjenja in zanimanja na različni razvojni stopnji, da razume njihove potrebe po aktivnosti, samostojnosti in uveljavljanju ter da zna najti ustrezno vzgojno vsebino in jo tudi organizirati
- vodja na igrišču, kot vzgojitelj in organizator, ne ovira sproščenih iger in dejavnosti, pač pa pripomore, da so bolj zanimive, bolj pestre in vzgojno vrednejše
- skrbi za razvijanje pozitivnih odnosov med skupinami in posamezniki, pomaga plašnim in nerodnim, da se znajdejo in jih vključuje v skupine
- daje pobude za bogatejšo vsebino igre ali za nove načine igranja, pri čemer nastopa kot soigralec
- starejšim otrokom je vodja predvsem svetovalec v igrah in dejavnostih ter pomočnik za realizacijo idej
- sodeluje pri organiziranju otroške samouprave igrišča ter pri raznih posebnih oblikah dejavnosti (letovanja, izleti).

1.2.4. Učinki uporabe igre pri delu z otroki in mladimi

V 63 letih delovanja doživljajskih igrišč po svetu so mnogi praktiki in teoretiki raziskovali učinke metode dela in vpliva na razvoj posameznika in skupnosti. Martyn Sorge, ustanovitelj dveh berlinskih igrišč, meni, da so učinki metode težje merljivi pri aktualnih uporabnikih, in očitni pri naslednji generaciji. Teoretiki poudarjajo, da je na področju raziskovanja učinkov igre in dela z igro še ogromno dela, da so obstoječe raziskave skromne, rezultati pa potrebujejo večjo širino.

Združenje skupnostnih in mladinskih delavcev ter praktikov metode delo z igro v Veliki Britaniji je v raziskavi »Benefits of Play and Playwork« (Učinki igre in dela z igro) zbralo in evalviralo številne raziskave s področja dela z otroki z uporabo igre v Veliki Britaniji v zadnjih letih. V raziskovanju so zajeli različna področja:

- vpliv na izobraževanje in učenje
- zdravje in dobro počutje
- ekonomski učinki
- vpliv na družbo
- vpliv na razvoj in vedenje posameznika.

Učenje je povezano z različnimi vrstami igre, npr. raziskovalno igro, domišljjsko igro, igro vlog,... prav tako učenje spodbujajo priložnosti za izzive in tveganja. Igra s pomočjo playworkerjev lahko poveča otrokove izobraževalne in učne koristi. Znanja in veščine playworkerjev so bile v evalvaciji Better Play za učenje otrok ključnega pomena: »Ugotovili smo, da je ključni vpliv na učenje in znanje imelo osebje, sodelovanje z zunanjimi partnerji, oprema in orodje, vrste aktivnosti, ki so na voljo ter splošni cilji projekta« (Youlden in Harrison 2006 v Manwaring in Taylor 2016). Ugotovljeno je bilo tudi, da dajejo igralni projekti staršem in skrbnikom priložnost, da svoje otroke bolje spoznajo na podlagi opazovanja. To je bila ugotovitev evalvacije Better Play ter fokus analize, ki jo je izvedla Next Generation Foundation (NGF). Ta je ugotovila, da lahko starši spoznavajo igro svojih otrok z opazovanjem in igranjem ob njih. Na ta način starši bolje razumejo vedenje svojih otrok, hkrati pa spodbuja njihovo vključitev v otrokovo učenje skozi igro v neinstitucionalnem okolju (Thomas in Bradburne 2006).

Raziskave igre vlog in domišljjske igre v šolskem okolju kažejo, da neprekinjena igra koristi učenju. Kompleksnost igre je odvisna od zagotovljenega časa, prostora in izbire v učilnici. »Naša opazovanja igre vlog, zlasti med vrstniki, kažejo, da lahko kakovostna igra vlog zagotovi priložnosti za kompleksen kognitivni in družbeni razvoj« (Rogers 2005 v Manwaring in Taylor 2016).

Svoboda igranja v naravnem okolju doprinaša k otrokovemu razvoju, vključno s fizičnim in čustvenim počutjem in učenjem. »A Child's Place« (Manwaring in Taylor 2006) razkriva jasne učinke, ki jih imajo otrokove aktivnosti na prostem na učenje:

- komuniciranja in pogajanja z drugimi (predvsem na igrišču)
- odgovornosti za druge (npr. mlajši bratje in sestre)
- radovednosti za druga živa bitja (Thomas in Thompson 2004 v op.cit.).

Evalvacija treh gozdnih šol (*Forest School*), ki jo je izvedla Forest Research and the New Economics Foundation je pokazala, da je igra v gozdnem okolju povečala otroško poznavanje in razumevanje naravnega okolja ter jim dala samozavest, da »razvijejo odgovorno neodvisnost in iniciirajo lastno igro in učenje« (Murray in O'Brien 2005 v op.cit.). Preko svobodnega raziskovanja in igre na prostem so s spodbujanjem spontanega govora in uporabe opisnega jezika gozdne šole doprinesle tudi k otroškemu jezikovnemu razvoju in razvoju komunikacijskih veščin. Naravno okolje je navdihnilo otroško učenje skozi interpretiranje z jezikom v domišljjski igri ter spodbudilo otroke, ki se sicer niso radi vključevali v aktivnosti z drugimi, da so to storili pogosteje, kar jim je omogočilo večji dostop do učenja in odkrivanja z vrstniki.

Evalvacija Better Play je pokazala, da so otroci skozi igro pridobili nove ter izboljšali že obstoječe praktične in socialne veščine: »Praktičnih veščin so se naučili skozi eksperimentiranje, socialnih pa preko aktivnosti in interakcije z drugimi«. Poleg tega so »vsi projekti pokazali, da so otroci pridobili ali izboljšali praktične spretnosti, socialne veščine ter ravni znanja in razumevanja« (Youlden in Harrison 2006 v op.cit.). Praktične spretnosti, ki jih je evalvacija vključevala, so bile: fizične in motorične spretnosti, izdelava modelov, kuhanje ter ustvarjalne in rokodelske aktivnosti. Med socialnimi veščinami pa so bile: skupinsko delo, komuniciranje, sposobnost poslušanja, čakanje, da prideš na vrsto ter sodelovanje.

Igranje (nestrukturirane igre z žogo ter igra na prostem na splošno) je eden najbolj učinkovitih načinov zagotavljanja, da otroci dobijo telesno aktivnost, ki jo potrebujejo. Igra je po številu porabljenih kalorij pri otrocih na drugem mestu; več jih porabijo le med šolsko telovadbo in pri treningih. Poleg tega se otroci na igrišče ali igro na prostem najverjetneje odpravijo peš, kar še povečuje intenzivnost aktivnosti ter raziskovalce vodi do sklepa, da »hoja in igra otrokom zagotavljata več telesne aktivnosti kot večina drugih aktivnosti« (Mackett 2004 v op. cit.).

Otroški stik z okoljem in uporaba naravnega okolja za igrivo raziskovanje doprinaša k njihovem čustvenemu in psihičnemu dobremu počutju. To vključuje »dati si duška, kričanje in tekanje, tiho refleksijo, zaupnost do drugih ter preživljanje časa z družinskimi člani in domačimi živalmi« (Thomas in Thompson 2004 v op.cit.). Evalvacija programa Better Play je pokazala, da projekti

spodbujajo tako fizično kot psihično zdravje in dobro počutje otrok. Igralni projekti so nudili otrokom priložnosti za fizično igro in vadbo ter podpirali njihovo psihično dobro počutje, saj so višali stopnjo njihove samozavesti, zadovoljstva, ponosa in občutka lastne vrednosti, kar je za posledico imelo boljšo samopodobo. Ugotovljeno je bilo tudi, da so spretnosti in znanja osebja vplivale na raven uspešnosti projektov pri nagovarjanju zdravja in dobrega počutja otrok.

Evalvacija šestih nadzorovanih playwork projektov v zvezi s šestim Best Play ciljem je pokazala, da so vsi analizirani projekti izpolnjevali naslednji kriterij: »Projekt spodbuja otroško spoštovanje drugih in ponuja možnosti za socialne interakcije.« Ugotovljeno je bilo, da je do medvrstniških socialnih interakcij včasih prišlo spontano med igro, včasih pa na pobudo zaposlenih. Osebe je v interakciji z otroki nastopalo v vlogi prijatelja in vodje oz. tistega, ki postavlja pravila, kar je privedlo do medsebojnega spoštovanja. Otroci so igralne projekte videli kot prostore, kamor lahko gredo s prijatelji, kjer srečujejo prijatelje, sklepajo nova prijateljstva, v nekaterih primerih tudi srečujejo nove skupine.

Po naročilu škotske vlade je leta 2003 nastalo poročilo »Presoja koristi in stroškov izvenšolskega varstva«, ki ocenjuje koristi in stroške izvenšolskega varstva in ugotavlja raznolike družbene koristi, med drugim:

- Socialne interakcije med otroki različnih skupin (v smislu potreb, starosti in narodnosti) so bile ugotovljene in smatrane kot pomembne za otroke in priseljence iz podeželja. Poglobljajo izkušnje, spretnosti in možnosti za posvetovanje z otroci.
- Ugotovljeno je bilo, da starši in skrbniki pridobijo podporo in nasvete, čas za premor in oddih, zmanjšanje stresa v družini, več socialnih interakcij (zaradi zaposlitve ali zato, ker na delovnem mestu preživijo več časa).
- Med koristmi za skupnost navaja razvoj državljanstva. Izvenšolsko varstvo je alternativa antisocialnemu vedenju zaradi družbene vključenosti družin in močnejših vezi med družinami, šolami in skupnostjo.
- Med koristmi, ki jih imajo šole, navaja večjo priljubljenost in boljše odnose s skupnostjo, večjo integracijo storitev in dopolnjevanje šolskega učnega okolja z izvenšolskim varstvom.

Retrospektivni raziskovalni video projekt »Reflections on Adventure« prikazuje intervjuje z mlajšimi odraslimi (v starosti med 20 in 30 let), ki razpravljajo o pozitivnih učinkih odraščanja na doživljajskem igrišču na njihova življenja. Nanaša se na kritično mišljenje, državljanstvo, samozavest, osebno identiteto in spoštovanje ter pozitivne učinke igre na zdravje (Palmer 2002 v op.cit.). Glavne ugotovitve kažejo, da igra pripomore k vključevanju, vključevanje pa k učenju in dobremu počutju. Pomembna je za komunikacijo, jezikovni razvoj ter individualno in skupinsko

identiteto. Igralni projekti prispevajo k uspehu v šoli, izboljšajo odnose med učitelji in otroki, vodijo k boljšemu medosebnemu razumevanju ter pripomorejo k temu, da starši bolje razumejo in cenijo otroštvo. Rezultat igre je oblikovanje novih prijateljstev ter omogočanje relativno redkih priložnosti, da se gibalno ovirani otroci družijo z zdravimi.

Ekonomske koristi izvenšolskega varstva vključujejo:

- zaposlovanje in izobraževanje staršev
- povečani dohodki v gospodinjstvu vplivajo na dobrobit otrok
- premagovanje revščine in prikrajšanosti z ustvarjanjem delovnih mest in drugimi priložnostmi v skupnostih
- delodajalci pridobijo stabilno delovno silo.

Družbene koristi izvenšolskega varstva vključujejo:

- vpliv na razvoj starševskih veščin in omogočanje nadomestne oskrbe
- priložnosti za učenje in socialni razvoj otrok
- večja socialna vključenost, zmanjšanje mladinskega kriminala in razvoj državljanstva v skupnostih
- delodajalci: manj skrbi delavcev z otroci glede otroškega varstva
- vključevanje šol v skupnost in razvoj učnega okolja.

Evalvacija šestih igralnih projektov (študije reprezentativnih primerov iz 225 igralnih projektov) je pokazala, da je cilj projektov Better Play spodbujati »razvoj samozavesti, dobrobiti, zdrave rasti in razvoja, znanja, razumevanja, ustvarjalnosti in sposobnosti učenja« dosežen:

- Praktičnih veščin so se otroci učili izkustveno, družbenih pa skozi aktivnosti in interakcijo z drugimi.
- Psihično dobro počutje se je razvijalo v smislu ravni samozavesti otrok, njihovega zadovoljstva, ponosa, samospoštovanja in samopodobe. Otroci so pripomnili, da se »zaradi prihajanja sem bolje počutijo o sebi« in da »se ob playworkerjih počutijo dobro, saj jim ti pomagajo in so njihovi prijatelji«.
- Osebe je otroke in njihove prispevke k projektom spodbujalo, spoštovalo in cenilo in otroci so pogosto poročali pozitivno o osebi in njihovem odnosu z njimi.
- Ugotovljeno je bilo, da ključne vplive na ustvarjalnost in učenje predstavljajo osebe, ki je delalo z opremo in orodji, vrste aktivnosti, ki so na voljo, ter splošni cilji projekta.
- Evalvacije in opazovanja vključujočih projektov so pokazale, da igra vodi do družbenega razvoja ter izboljšanja jezika in komunikacije (Ludvigsen et al 2006, Casey 2002 in Woolby et al 2006 v op.cit.)

1.3 Doživljajsko igrišče v Malem betnavskem gozdu v Mariboru

1.3.1 Razvoj Doživljajskega igrišča v Mariboru

Ideja o doživljajskem igrišču v Mariboru se je porodila sodelavcem Društva Center za pomoč mladim na mednarodnem delovnem srečanju *european playwork association* (evropsko združenje organizacij, ki uporabljajo metodo delo z igro, e.p.a.), »Building bridges playfully«, leta 2001 v Beogradu. Do leta 2004, ko so začeli z izvajanjem igralnih dni, so se intenzivno izobraževali na področju dela z igro z udeleževanjem in organiziranjem mednarodnih treningov in seminarjev ter študijskimi obiski več doživljajskih igrišč v Nemčiji in Veliki Britaniji. V letu 2005 so kot svetovalca zaposlili g. Andrew Simlerja, izkušenega praktika metode delo z igro, iz doživljajskega igrišča 'Warwick Adventure Playground' iz Knottingleya v Veliki Britaniji. Ob izvajanju igralnih dni in pridobivanju podpore s strani lokalne skupnosti, nevladnih organizacij s področja dela z mladimi in otroki v Mariboru ter Mestne občine Maribor, so Društvo CPM leta 2006 začeli z urejanjem prostora, namenjenega doživljajskemu igrišču. Zaradi spleta okoliščin, kot so pomanjkanje finančnih sredstev, kadrov ter prekinitvijo pogodbe o najemu zemljišča s strani MOM, so v letu 2008 proces vzpostavljanja doživljajskega igrišča prekinili. Ponoven zagon je vzpodbudila nova lokacija, ki jo je na podlagi študije igralnih prostorov v Mariboru MOM namenila izvajanju programa.

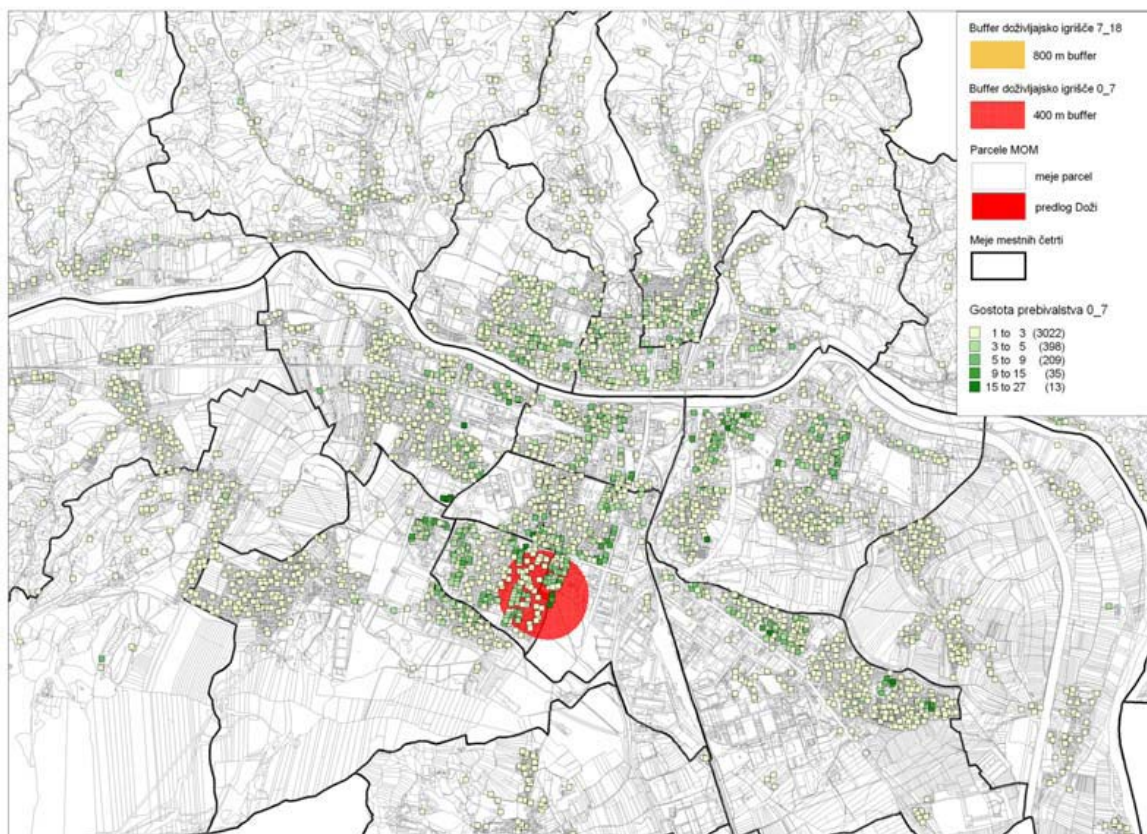
Študija prostorskih ureditev za otroke in mladostnike v mestih Maribor in Gradec (Gostinčar, 2009) je pri izbiri prostora za vzpostavitev doživljajskega igrišča upoštevala naslednje kriterije ustreznosti lokacije:

- lastništvo občine brez denacionalizacijskih zahtev,
- bližina večjih ali gosteje poseljenih stanovanjskih sosesk,
- zadostna velikost prostora in navezava na zelene površine,
- pestrost, raznolikost prizorišča in atraktivne naravne prvine na lokaciji,
- dostopnost in prometna dostopnost ter možnost komunalnih priključkov. (op.cit.)

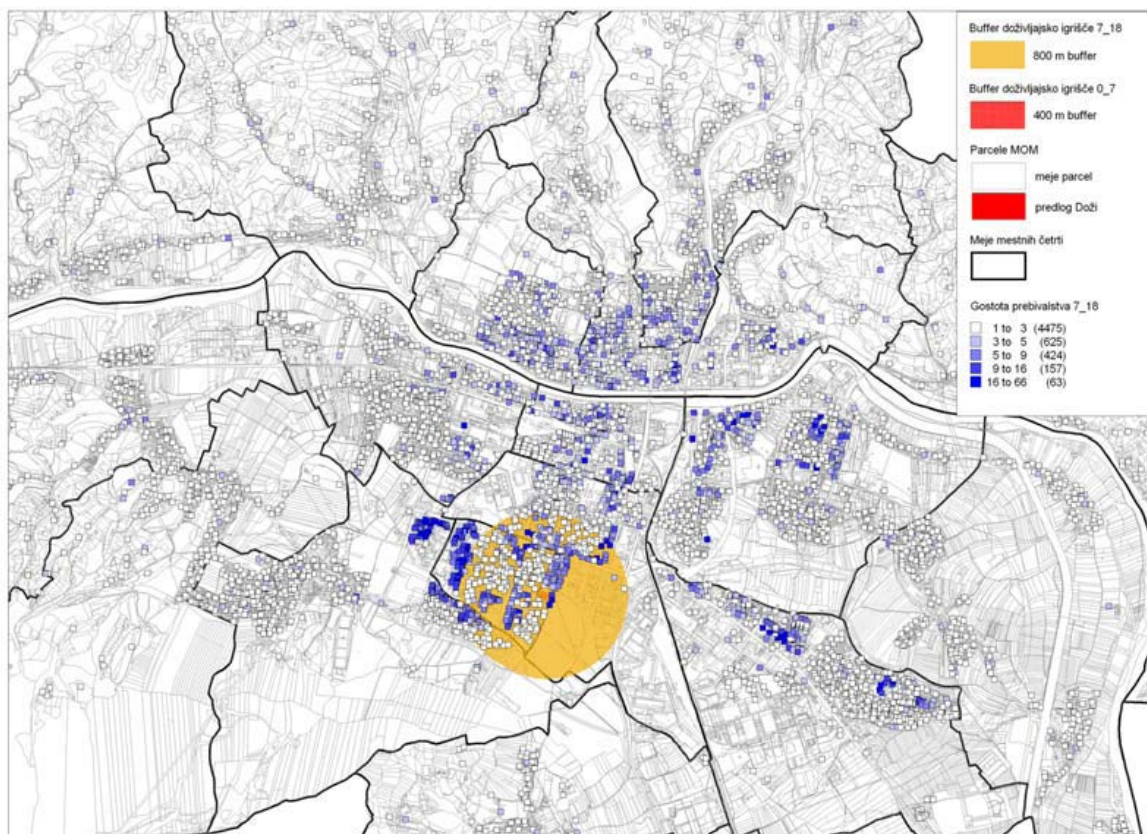
Gostota poselitve stanovanjskih sosesk v okolici lokacije doživljajskega igrišča je v primerjavi z ostalimi predeli mesta ena največjih:

Starostna skupina	0 -7 let	7 – 18 let	18 – 25 let	25 – 35 let	35 – 50 let	50 – 70 let	70 let in več
Število prebivalcev	347	494	709	820	1426	1571	446

Tabela 3: Prikaz gostote prebivalstva glede na starostne skupine v radiju 400m okrog Doživljajskega igrišča v Malem betnavskem gozdu (Gostinčar 2009).

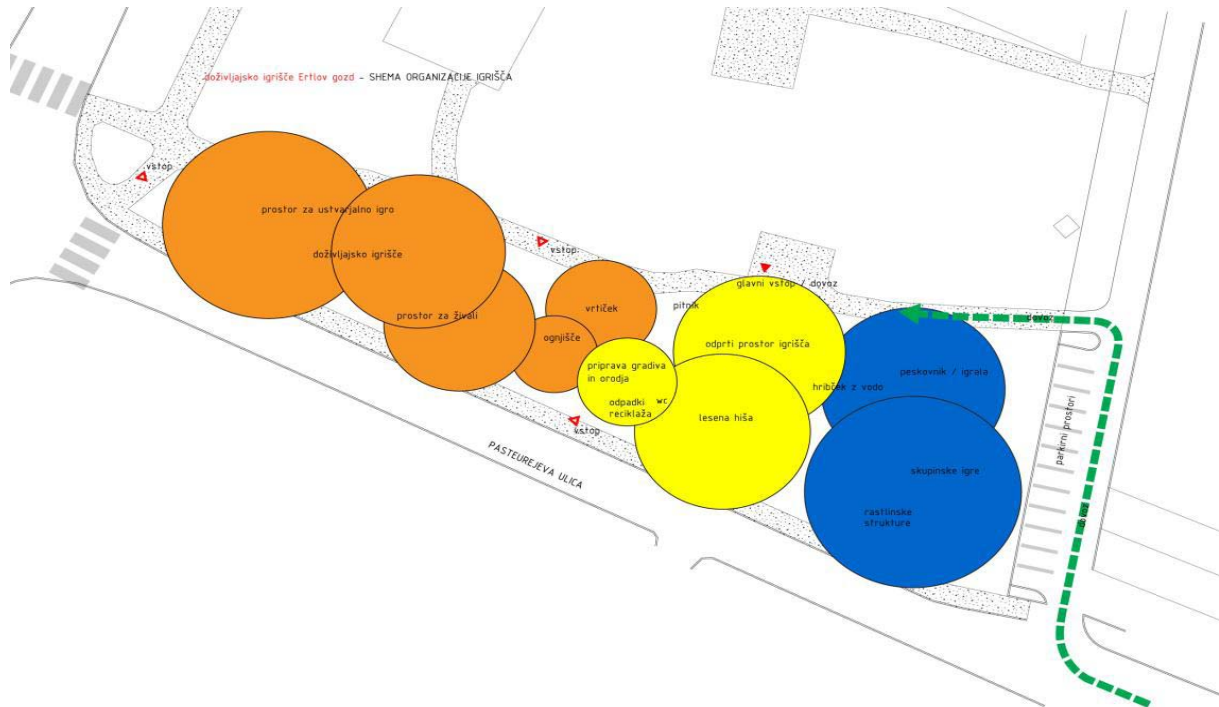


Slika 2: Gostota poselitve otrok do 7. leta starosti in radij (400 m) predlaganega igrišča (Gostinčar 2009)



Slika 3: Gostota poselitve otrok od 7. do 18. leta starosti in radij (800 m) predlaganega igrišča (Gostinčar 2009)

Po polletnem pridobivanju podpore lokalnih prebivalcev na novi lokaciji, preverjanja potreb otrok in mladih z izvajanjem igralnih popoldnevov na lokaciji bodočega doživljajskega igrišča ter z okrepitvijo usposobljenih kadrov je Društvo CPM 25. septembra 2010 otvorilo prvo doživljajsko igrišče v Mariboru, Sloveniji in JV Evropi.



Slika 4: Predvidena shema organizacije Doživljajskega igrišča, pred začetkom vzpostavljanja (Gostinčar, 2009)

V prvih letih delovanja Doživljajskega igrišča so se sodelavci Društva CPM skupaj z mladimi obiskovalci, starši in sosedi posvečali predvsem oblikovanju opreme igrišča ter razvijanju programa, ki odgovarja na potrebe uporabnikov. Kot smo spoznali že v poglavju o doživljajskih igriščih, ni mogoče postaviti natančne strukture doživljajskega igrišča in formalizirati njegove ponudbe. Vsako igrišče je last skupnosti, last otrok, ki so spodbujani in opolnomočeni, da ga oblikujejo in razvijajo. Tako se razvoj doživljajskega igrišča nikoli ne ustavi. Vsak obisk igrivega uporabnika, starša ali soseda omogoči nove izbire in igralne priložnosti. V nadaljevanju bomo predstavili Doživljajsko igrišče, metodo socialnega dela v skupnosti, program Društva CPM, v šestem letu delovanja. (CPM 2016):

»Doživljajsko igrišče v Malem betnavskem gozdu je brezplačen program, ki otrokom zagotavlja pravico do igre, razvedrila in prostočasnih aktivnosti ne glede na spol, kulturno pripadnost, vero ali socialno ekonomski status. Je varen prostor, kjer strokovnjaki soustvarjajo bogato in vzpodbudno okolje za učenje socialnih in praktičnih veščin, učenje o odnosih do sebe, okolja in soljudi, omogoča zdrav telesni in duševni razvoj ter razvoj ustvarjalnih potencialov. Otroke podpira pri samostojni igri in jim nudi izbiro raznolikih aktivnosti skladno z njihovimi trenutnimi potrebami.«

Cilji, ki jim Doživljajsko igrišče sledi, so skladni s cilji metode delo z igro in jih bomo podrobneje spoznavali v raziskovalnem delu naloge:

1. Doživljajsko igrišče zagotavlja otrokom moč izbire in kontrole nad njihovo igro. Omogoča svobodo igre ter zadovoljuje primarno potrebo otrok po igri.
2. Doživljajsko igrišče prepoznava otrokovo potrebo po raziskovanju meja in nanjo pozitivno odgovarja.
3. Doživljajsko igrišče ustvarja ravnovesje med nadzorovanim tveganjem in varnostjo otrok.
4. Doživljajsko igrišče ponuja maksimalno izbiro igralnih priložnosti.
5. Doživljajsko igrišče spodbuja samostojnost in pozitivno samopodobo.
6. Doživljajsko igrišče spodbuja medsebojno spoštovanje in ustvarja priložnosti socialnega vključevanja.
7. Doživljajsko igrišče spodbuja otrokovo dobrobit, zdrav razvoj, znanje in razumevanje, ustvarjalnost in učenje učenja.

Načela dela, po katerih ravnajo sodelavci Doživljajškega igrišča, so povzeta po metodi delo z igro, osnovana na konvenciji Združenih narodov o otrokovih pravicah ter razumevanju igre.

1. Glas otrok – aktivna participacija otrok v vseh segmentih organiziranja doživljajškega igrišča. »Otroci so aktivni v gradnji in določitvi svojega socialnega okolja« (Prout and James 1997 v Best Play 2000). Glas otrok, njihova mnenja, potrebe in predlogi bi morali biti upoštevani do najvišje stopnje, v skladu z zdravjem, varnostjo in spoštovanjem potreb ostalih.

2. Dostop do bogatega in vzpodbudnega okolja

Naša odgovornost je, da zagotavljamo vsem otrokom dostop do bogatega, vzpodbujajočega okolja, ki je varno pred nepredvidljivimi tveganji in ponuja otrokom priložnosti raziskovanja njih samih in sveta skozi svobodno izbrano igro. Kriteriji opreme in ponudbe, ki jih igrišče dosega:

- možnost uporabe ali igre z naravnimi elementi (ogenj, voda, zrak, zemlja, rastlinje, živali)
- možnost spreminjanja identitete, raziskovanja sveta konceptov
- možnosti raziskovanja čutil in spreminjanja okolja ter dostopnost alternativnih virov
- raznolikost okolja in materialov
- možnost uporabe orodja, odpadlih delov in gradnje struktur
- možnost upravljanja s tveganji.

3. Svoboda do igre

Otrokova svobodna izbira igre in njegov čut za zavedanje svobode morata biti obvarovana. Otroci so izpostavljeni mnogim pritiskom in stresom. Javnost skrbi za njihovo varnost, ki vključuje

grožnje prometa in drugih odraslih ter vodi v to, da mnogo staršev omejuje svobodo do igre in samostojnega gibanja. Komercialni interesi narekujejo otroška življenja skozi usmerjeni marketing in reklamne kampanje. Verske in kulturne organizacije verjamejo, da je njihov model pravi za vzgojo otrok. Šolska politika in praksa zavzemajo učni načrt – usmerjeni pristop, ki zahteva vedno več otrokovega časa in energije v zasledovanju učnih ciljev in omejuje njihov prosti čas.

4. Enakopravnost

Vsak otrok, ne glede na spol, okolje, kulturni ali narodnostni izvor ali sposobnosti, mora imeti dostop do bogatih igralnih priložnosti.

5. Spoštovanje otrok

Loreman (2009:117 v Čačinovič Vogrinčič 2013:13) pravi, da otroštvo spoštujemo, če varujemo posebnosti tega življenjskega obdobja, ki je v nevarnosti, da ga docela določimo in zapolnimo odrasli. Opozori, da otrok danes skoraj več nima časa, ki bi bil »prazen« tako, da bi lahko sam razpolagal z njim. V kontekstu dela z otroki na Doživljajskem igrišču spoštovanje otrok pomeni spoštovati otrokov čas, še posebno sedanjost, spoštovati otrokove odnose z drugimi in otrokov prispevek okolju in družbi, spoštovati in sprejeti otrokove spretnosti in sposobnosti ter otrokovo individualnost in različnost.

6. Otrokove sposobnosti

Kontrola otrok nad izbiro igre je ključni faktor za obogatitev njihove izkušnje ter povečuje možnosti za učenje in razvoj. Odrasli se moramo zavedati, da je igra področje, ki ga otroci zelo dobro poznajo in obvladajo; otroci so mojstri igre, strokovnjaki na področju!

7. Igra zaradi igre same

Kot pravi definicija, je igra notranje motivirana. Torej s strani tistih, ki v igro niso vključeni, ne sme biti nobenih zahtev ali navodil, kako se naj otroci igrajo ali kakšen naj bo cilj igre. Odrasli lahko le pomagajo otrokom najti oz. postavljati cilje igre.

8. Pomembnost tveganj

Igra je ključnega pomena za učenje ocene, spoštovanja in predvidevanja tveganj v otroštvu. Otroci iščejo priložnosti za razvijanje ocene tveganj in odgovornost izvajalcev metode je, da omogočajo zanimive in vzpodbujajoče okoliščine, ki zagotavljajo nadzorovana tveganja.

9. Vloga odraslih v igri

Čeprav se otroci igrajo brez vzpodbude ali pomoči, lahko odrasli pomembno vplivajo na igralne priložnosti. S pravilno izbiro socialnih ali materialnih elementov lahko vplivajo na ustvarjalnost v

igri. Usposobljeni sodelavci torej vselej ciljajo na to, da priskrbijo možnosti, ki posameznemu otroku omogočajo doseg njegovega ali njenega polnega potenciala, sočasno pa tudi pazijo, da ne kontrolirajo otrokove smeri razvoja in izbire.

10. Dostopnost odraslih

Otroci pri igri včasih sprostijo močna čustva pri sebi ali sodelavcih v igri. Sam proces igre pogosto spremljajo močni katarzični ali terapevtski učinki, ki so lahko tudi moteči. Otroci upravičeno pričakujejo od odraslih, vpletenih v igro, da bodo znali prepoznati in odgovarjati na namige oz. potrebo po tolažbi ali pomirjenju.

Ciljne skupine

Osnovna ciljna skupina Doživljajskega igrišča so otroci in mladostniki med 6 in 14 letom starosti; rasa, nacionalnost in spol pri tem ne igrajo vloge. V širšo ciljno skupino sodijo tudi mlajši otroci, starejši mladostniki ter odrasli, mlade družine in pripadniki starejše generacije.

1.3.2 Organiziranost dela

Odgovornosti in struktura odločanja so navedene v poslovniku Društva CPM. Ker je program Doživljajsko igrišče eden od programov društva, je vpet v organizacijsko shemo na nivoju celotne organizacije. Pravno formalno odgovornost nosita predsednik/ca in strokovni/a vodja programov društva. Za program Doživljajsko igrišče skrbi nosilec/ka programa, ki odgovarja strokovni vodji. Za kakovostno izvajanje programa skrbi 6 izvajalcev, ki morajo biti usposobljeni za delo z otroki po metodi doživljajsko igrišče ter zunanji sodelavci (prostovoljci, študentje); ti tako skupaj sestavljajo ekipo aktivnih izvajalcev programa.

Dnevno je tako na Doživljajskem igrišču prisotnih najmanj 6 sodelavcev, ki prevzemajo vloge in naloge v različnih segmentih (imenujejo jih kotički) igrišča:

- lopa: skrb za izposojlo orodij, materialov, igralnih pripomočkov,
- ognjišče: izvaja program v delu z odprtim ognjiščem,
- ustvarjalnica: izvaja program v ustvarjalni delavnici,
- lesarska delavnica: izvaja program,
- gradbišče: izvaja program v delu igrišča, ki je namenjen otrokom, starejšim od 6 let,
- soigralec: odgovarja na povabila in potrebe po gibalnih igrah.

Ostale sodelavce (zunanje izvajalce) vključujejo po potrebi oz. glede na razpoložljiva sredstva. Ob začetku sodelovanja predstavijo način dela, načela in specifične, ki jih mora upoštevati vsak sodelavec Doživljajskega igrišča.

Sodelovanje otrok v procesih odločanja zagotavljajo, kjer je možno, z igrivimi sestanki/plenumi z otroki na igrišču. Otroci v organiziranju programa sodelujejo tudi s predlogi, pritožbami in željami, ki jih naslovijo na sodelavce, ti pa jih sproti beležijo in predstavljajo na dnevnih evalvacijah. Na timskih in mesečnih sestankih celotne ekipe izvajalcev preverjajo možnosti in iščejo rešitve. Kadar načrtujejo spremembe v programu oz. opremi prostora, se posvetujejo z otroki, ki igrišče obiskujejo kontinuirano.

Za doseganje zastavljenih ciljev programa je bistvenega pomena funkcioniranje notranjega komuniciranja. Sodelavci po vsakem dnevu izvajanja programa opravijo večerno evalvacijo, ožji tim opravlja tedenske timske sestanke, prav tako tedenske timske sestanke opravlja koordinator/ka prostovoljcev in študentov praktikantov, ki prihajajo iz tujine. Celotna ekipa izvajalcev, skupaj z zunanjimi sodelavci, ki so aktivno vključeni v izvajanje programa na terenu, opravlja redne mesečne sestanke z intervizijo. Občasno so zaradi specifik programa potrebni izredni sestanki, ki jih opravijo vsi, ki so vključeni v določeno situacijo. Po dva predstavnika ekipe sodelavcev Doživljajskega igrišča (nosilec programa in strokovni vodja) se enkrat mesečno udeležujeta supervizije na ravni društva.

Načrtovanje letnih ciljev programa ter evalvacijo preteklega leta opravi ožji tim sodelavcev igrišča na podlagi zbranih informacij iz mesečnih sestankov, tedenskih in dnevnih evalvacij, predvsem pa analize potreb in predlogov otrok in staršev.

Za potrebe ohranjanja kakovosti in razvijanja metode enkrat letno organizirajo izobraževanje iz vsebin strokovnih in tehničnih podlag organiziranja dela na igrišču za vse sodelavce.

1.3.3 Povezovanje Doživljajskega igrišča v okolju

Povezovanje z drugimi organizacijami (tako sorodnimi, kot tudi popolnoma drugačnimi) je pomembno za izrabo sinergijskih učinkov in učinkovito uporabo virov. Mreženje ni nekaj statičnega, temveč aktivno oblikovanje komunikacije in sodelovanja. Doživljajsko igrišče sodeluje s številnimi sorodnimi nevladnimi organizacijami (Zveza prijateljev mladine, Unicef, Društvo mladih kreativcev, Društvo Mars, taborniki...), vladnimi organizacijami (Mestna četrt Tabor, ki je pristojna za krajevno skupnost, ZRSZ s programi aktivne politike zaposlovanja, Center za socialno delo Maribor in mreža CSD v okolici, kjer izvajajo program dela v splošno korist ...), osnovnimi šolami in vrtci, ki igrišče uporabljajo za izvajanje naravoslovnih dni in zaključnih izletov ter srednjimi šolami, katerih dijaki na igrišču opravljajo obvezne izbirne vsebine in prostovoljno delo (Srednja lesarska šola, Srednja zdravstvena in Srednja biotehniška šola).

Z namenom obogatitve programa in ponudbe igrišča se povezujejo z različnimi društvi, kot so gasilci, zeliščarji, Lokostrelski klub, planinci, taborniki (prostor uporabljajo enkrat tedensko, za srečanja skupine tabornikov, ki so jo osnovali glede na potrebe otrok, ki obiskujejo igrišče), Društvo REPS, Društvo eksotičnih živali ter humanitarnimi organizacijami, kot so Lions klub Maribor Piramida in združenje Rdečega križa v Mariboru.

Povezovanje z lokalnimi podjetji in posamezniki večinoma predstavljajo razna mizarstva v okolici, podjetja za urejanje okolja ter družbeno odgovorna podjetja, katerih uslužbenci se udeležujejo delovnih akcij vzdrževanja prostora.

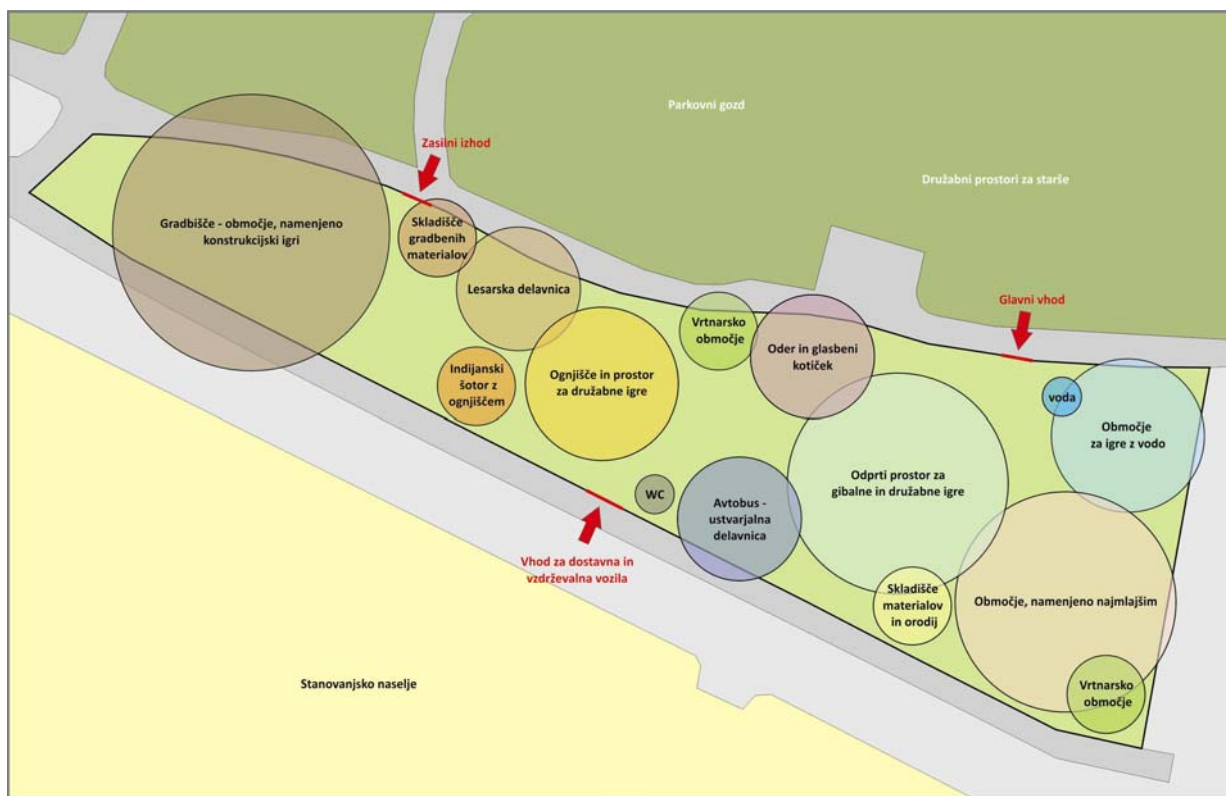
Na mednarodnem področju Doživljajsko igrišče sodeluje z zvezo organizacij, ki uporabljajo metodo delo z igro – e.p.a. (*european playwork association*). Z igrišči Kolle 37 iz Berlina, Baui iz Hamburga ter FratzGraz iz Gradca se povezujejo na področju izobraževanj s študijskimi obiski in seminarji, supervizijami ter z aktivnostmi mednarodnih mladinskih/otroških izmenjav.



Slika 5: Lokacija Mali betnavski gozd, leta 2009, kjer danes stoji Doživljajsko igrišče (Gostinčar, 2009)

1.3.4 Prostor in oprema

Za uresničevanje vsebinskih ciljev Doživljajsko igrišče uporablja ograjeno območje 2350 m². Za športne aktivnosti/igro, kot je košarka in nogomet, je na voljo še manjše asfaltirano športno igrišče zunaj ograjenega območja. Za kritične vremenske razmere ter za delavnice so na voljo trije prostori z možnostjo ogrevanja (star avtobus za potrebe ustvarjalne delavnice, indijanski šotor z uporabo odprtega ognjišča ter pokrita lesarska delavnica). Na igrišču imajo priključek za pitno vodo ter mobilno toaletno kabino. Električnega priključka nimajo, pač pa v sodelovanju s podjetjem v neposredni bližini igrišča občasno uporabljajo njihov priključek.



Slika 6: Shema prostorske organizacije Doživljajskega igrišča julij 2016



Slika 7: Doživljajsko igrišče julij 2016

Izkustvena področja in oprema:

- družabni prostor (prostor ob ognjišču ter prostor ob peskovnikih)
- ustvarjalna delavnica in lesarska delavnica
- vrtnarsko območje
- območje, namenjeno konstrukcijski, gradbeni igri
- območje za družabne igre ter območje za gibalne igre
- oder in glasbena delavnica s prostorom za prireditve
- kuharske delavnice z uporabo odprtega ognjišča, kamina in peči
- območje za igre z vodo
- igralno območje za najmlajše otroke
- vegetacija: 64 različnih vrst dreves raste povsod, razen na območju za družabne in gibalne igre

Doživljajsko igrišče je namenjeno uporabi skozi celo leto, v vseh vremenskih pogojih. Odpiralni čas je omejen na tri dni v tednu, torek, četrtek in petek, med 13.00 in 19.00 uro v letnem času, v zimskih mesecih pa je ob istih dnevih igrišče odprto do 18.00 ure. Ob praznikih je igrišče zaprto. Izven delovnega časa je igrišče odprto za potrebe praznovanja rojstnega dne igrišča ter obiskov najavljenih skupin v dopoldanskem času.

V prvih štirih letih delovanja so vsako prvo soboto v mesecu organizirali igralne dneve. Zadnji dve leti zaradi omejenih sredstev organizirajo le praznovanje rojstnega dne igrišča zadnjo soboto v septembru.



Slika 8: Del Doživljajskega igrišča, gradbišče

2. Problem

2.1 Formulacija problema

Za evalvacijsko raziskavo sem se odločila iz zanimanja, v kolikšni meri in kako učinkovito metoda doživljajsko igrišče dosega cilje in kakšni so njeni učinki. Na podlagi zbranih objektivnih podatkov bom presojala, v kolikšni meri program deluje v skladu z veljavnimi strokovnimi normami in potrebami uporabnikov in s tem pridobila orodja za boljše usmerjanje pri vodenju programa.

Evalvacije se bom lotila najprej z zbiranjem podatkov o programu in ocenjevanjem ustreznosti. Zbrane podatke bom primerjala z vrednostnim kriteriji, ki jih povzemam po normativih podobnih programov v tujini in zelenim stanjem. Uspešnost doseganja ciljev bom presojala preko rezultatov raziskovalnih intervjujev z uporabniki programa ter primerjavo opisa procesa dela z uveljavljenimi standardi v Veliki Britaniji in Nemčiji.

Pri raziskovanju uspešnosti in učinkovitosti metode doživljajsko igrišče se bom opirala na mnenja uporabnikov igrišča, strokovnjakov za igro in tri različne vire:

- priročnik Best play, What play provision should do for children (NPFA 2000), ki so ga pripravili strokovnjaki v Veliki Britaniji na podlagi zbirke znanj o igri in razvoju otroka z namenom uveljavljanja otrokovih pravic do igre in v podporo razvoju kakovostnih igralnih okolij v partnerstvu med National Playing Fields Association, Play link in Children's Play Council;
- standarde in merila kakovosti zveze berlinskih igrišč AKiB (1999), Standards und Qualitätskriterien für pädagogisch betreute Spielplätze (Standardi in kriteriji kakovosti za pedagoško nadzorovana igrišča), ki so jih organizacije, ki upravljajo doživljajska igrišča in podobne programe, v tej obliki sprejele in jih razumejo kot priporočila za svoje delovanje;
- priročnik Varno otroško igrišče, Priročnik za skrbnike in lastnike otroških igrišč (Yaerley in Berlinski 2008).

Kot problem izpostavljam vprašanje, v kolikšni meri metoda doživljajsko igrišče deluje v skladu z veljavnimi strokovnimi normami in potrebami uporabnikov. S primerjavo zbranih podatkov bom preverjala, v kolikšni meri in kako učinkovito metoda doživljajsko igrišče dosega cilje:

1. Doživljajsko igrišče zagotavlja otrokom moč izbire in kontrole nad njihovo igro. Omogoča svobodo igre ter zadovoljuje primarno potrebo otrok po igri.
2. Doživljajsko igrišče prepozna otrokovo potrebo po raziskovanju meja in nanjo pozitivno odgovarja.

3. Doživljajsko igrišče ustvarja ravnovesje med nadzorovanim tveganjem in varnostjo otrok.
4. Doživljajsko igrišče ponuja maksimalno izbiro igralnih priložnosti.
5. Doživljajsko igrišče spodbuja samostojnost in pozitivno samopodobo.
6. Doživljajsko igrišče spodbuja medsebojno spoštovanje in ustvarja priložnosti socialnega vključevanja.
7. Doživljajsko igrišče spodbuja otrokovo dobrobit, zdrav razvoj, znanje in razumevanje, ustvarjalnost in učenje učenja.

3. Metodologija raziskovanja

3.1. Vrsta raziskave

Z namenom oblikovanja in izboljšanja metode sem uporabila formativno evalvacijo. Glede na fazo v razvoju metode gre za raziskovanje faze implementacije metode. Glede na predmet gre za evalvacijo doseganja ciljev in glede na izvajalca govorimo o raziskovalni evalvaciji. Gre torej za v osnovi empirični pristop formativne evalvacije implementacije metode z uporabo raziskovalne evalvacije. Osrednja postopka v raziskavi sta raziskovalni intervju ter opis procesa dela. Gre torej za kombinacijo formativne evalvacije implementacije metode in študije primera (Mesec 2007: 146, 147).

Cilja evalvacijske raziskave sta ugotoviti, ali je program v skladu z veljavnimi pravnimi normami in potrebami uporabnikov ter ugotoviti, ali je program učinkovit in uspešen.

3.2 Merski instrumenti in viri podatkov

Odločila sem se za kombinirano zbiranje podatkov glede na propozicije, ki jih raziskujem. Tako za sledenje tretje, četrte in sedme propozicije uporabljam predvsem pristop opisa procesa dela. Za prvo, drugo, peto in šesto propozicijo pa uporabljam podatke, zbrane s standardiziranim raziskovalnim intervjujem, po Mesec (1997: 126). Vsi sogovorniki so dobili ista, v naprej pripravljena vprašanja, po istem vrstnem redu, razlike so le v obnašanju spraševalca, saj sem z neverbalno komunikacijo in opazovanjem povratne informacije preverjala razumevanje vprašanja (neodvisno od starosti otroka, pač pa gleda na razvitost komunikacijskih spretnosti pri posamezniku). Vprašalnik je dodan v Prilogi 1.

3.3 Populacija in vzorčenje

Sogovorniki v raziskovalnem intervjuju so otroci, strokovnjaki za igro različnih starostih, vsi pa so stari med 6 in 15 let. Nekateri med njimi uporabljajo Doživljajsko igrišče že od otvoritve dalje (6 let), nekateri pogosto, drugi le občasno, vsi pa so igrišče obiskali najmanj 20 krat. Vzorec je neslučajnostno priročni (Mesec 1997: 81); k intervjuju sem povabila otroke, ki so bili v času pridobivanja podatkov dosegljivi v okolju Doživljajskega igrišča in so se s sodelovanjem strinjali.

3.4 Zbiranje podatkov

Podatke, zbrane v intervjujih, sem zbirala osebno, prav tako slikovne podatke, nekatere podatke (obiskanost igrišča v prvih petih letih delovanja) pa sem povzela iz arhiva dnevninskih zapisov Društva Center za pomoč mladim. Vsi intervjuji so bili opravljeni na igrišču, v različnih prostorih

in terminih, glede na želje sogovornika ter potrebe po zagotavljanju mirnega prostora za nemoten pogovor. Pred intervjujem sem poklicala oz. vprašala starše, če so bili prisotni, za dovoljenje o sodelovanju otroka v intervjuju, in povabila sogovornico, sogovornika k sodelovanju. Pojasnila sem, kaj je to intervju, kako dolgo traja, koliko je vprašanj, navedla primere vprašanj ter razložila, čemu so namenjena in kje bodo dostopni njihovi odgovori. Odgovore sem zapisovala ročno in jih po želji otrokom tudi prebrala.

Pri zbiranju podatkov sem upoštevala pravila za vzpostavljanje primernega odnosa pri intervjuju (Mesec 1997: 124, 125). S sogovorniki imam že vzpostavljen delovni odnos, zato sem v pripravi na začetek intervjuja posebno skrb posvečala pojasnitvi vprašanj v zvezi s sodelavci na igrišču.

3.5 Obdelava in analiza podatkov iz intervjujev

Obdelava in analiza podatkov iz intervjujev je kvalitativna, potekala je po naslednjih fazah:

- urejanje gradiva
- določitev enot kodiranja
- odprto in osno kodiranje
- selektivno in odnosno kodiranje
- izbor in definiranje relevantnih pojmov
- oblikovanje končne teoretične formulacije

3.5.1. Urejanje gradiva

Odgovore v intervjujih sem zapisovala ročno, jih pretipkala in uredila v programu Microsoft Word. V prilogi (Priloga 2) so dodani intervjuji. Podatke iz arhiva društva CPM sem uvozila v program Microsoft Excel, kjer sem oblikovala graf. Slikovni material sem pridobila z uporabo mobilnega telefona, fotografij nisem obdelovala, le uvozila v program Microsoft Word. Vsa imena v odgovorih sem ob pretipkovanju nadomestila s »Sodelavec in Sodelavka«, kadar otroci govorijo o zaposlenih na igrišču (termin sodelavec uporabljamo pri nazivu vloge izvajalcev metode) ter »Tina oz. Tine«, kadar naštevajo imena ostalih otrok, pri čemer dodajam, da je Tine/a namišljeno ime in nikakor ni povezano z nobenim od uporabnikov programa.

Podatki o intervjujih:

zaporedna številka	datum intervjuja	oznaka	Spol in starost sogovornika
1.	13.5.2016	A1	Deklica, 9 let
2.	13.5.2016	A2	Fant, 9 let
3.	13.5.2016	A3	Fant, 10 let
4.	13.5.2016	A4	Deklica, 11 let
5.	12.5.2016	A5	Fant, 11 let
6.	12.5.2016	A6	Deklica, 11 let
7.	12.5.2016	A7	Fant, 9 let
8.	12.5.2016	A8	Fant, 13 let
9.	12.5.2016	A9	Fant, 15 let
10.	12.5.2016	A10	Fant, 10 let
11.	17.5.2016	A11	Deklica, 11 let
12.	17.5.2016	A12	Fant, 11 let
13.	19.5.2016	A13	Fant, 8 let
14.	19.5.2016	A14	Fant, 8 let
15.	19.5.2016	A15	Deklica, 11 let
16.	19.5.2016	A16	Deklica, 6 let
17.	19.5.2016	A17	Deklica, 6 let
18.	19.5.2016	A18	Fant, 12 let

Tabela 4: Podatki o intervjujih

3.5.2 Določitev enot kodiranja

V pretipkanih intervjujih sem enote kodiranja določila glede na sledenje propozicijam, ki me zanimajo. Gre za raziskovanje prvega, drugega, petega in šestega cilja metode doživljajsko igrišče. Kode v odgovorih sem označevala z različnimi barvami in jih razvrščala v kategorijo glede na zasledovan cilj.

1. cilj Doživljajsko igrišče zagotavlja otrokom moč izbire in kontrole nad njihovo igro. Omogoča svobodo igre ter zadovoljuje primarno potrebo otrok po igri.	Določitev enot kodiranja: E1 Odgovori na vprašanja o aktivnostih otrok na igrišču, igralnih priložnostih na Doživljajskem igrišču, do katerih sicer ne dostopajo ter pomen igrišča v njihovem življenju. Kategorija: naštevane različne možnosti igre na igrišču E2 odnos med otrokom in sodelavcem
---	---

	E3 svoboda igre
2. cilj Doživljajsko igrišče prepozna otrokovo potrebo po raziskovanju meja in nanjo pozitivno odgovarja.	Določitev enot kodiranja: E4 odnos do pravil E5 odnos z odraslimi spodbuja svobodo izbire
5. cilj Doživljajsko igrišče spodbuja samostojnost in pozitivno samopodobo	Določitev enot kodiranja: E6 prepoznavanje zadovoljstva s svojimi dosežki E7 odnos z odraslimi spodbuja samostojnost
6. cilj Doživljajsko igrišče spodbuja medsebojno spoštovanje in ustvarja priložnosti socialnega vključevanja	Določitev enot kodiranja: E8 nova prijateljstva, prijateljstvo

Tabela 5: Določitev enot kodiranja

Kot primer navajam določitev enote kodiranja »Prepoznavanje zadovoljstva s svojimi dosežki« v odgovorih na 12. vprašanje, s katerim sem želela raziskati zasledovanje 5. in 7. cilja metode; Doživljajsko igrišče spodbuja samostojnost in pozitivno samopodobo in Doživljajsko igrišče spodbuja otrokovo dobrobit, zdrav razvoj, znanje in razumevanje, ustvarjalnost in učenje učenja.

Vprašanje: Si se na igrišču kaj novega naučil/a, ugotovil/a, spoznal/a, si na kaj posebej ponosen/a?

A1 Da sm naredla 4 ptičje hišice, hotel za žuželke, ko sm ga dolgo ful delala, da delam spet hišo naprej. Da sm pač hobotnico naredla. Naučila sem se igro policaj in baraba, naučila sem se malo angleško tu, naučila sem se tak, ko Sodelavec govori (finsko op.a.).

A2 Ponosen sem, da dobro poslušam, da se ne toliko prepiram, da ne toliko ljudi žalim pa jim jemljem in da ne uničujem hiše katere jaz nisem naredo.

A3 Da sem naredo svojo hišo, ko sem bil mali sem naredo obesek, naučil naredit ogenj, naučil pečt kruh, krompir

A4 Ponosna sem na to, da sem sploh lahko tu in da sem spoznala prijatle, ki so zdaj včasih pravi butli.

A5 Ugotovil sem, da lahko naredim vse iz lesa, Sodelavec mi je povedal kak in dal na razstavo, naredil sem traktor. Ko semo imeli zgodbo in sem nastopal na odru.

A6 Delala s kladivom, spoznala nove prijatelje, dobre prijatelje! Spoznala sem ljudi iz Rusije, Finske in Srbije.

A7 Vesel sem bil, ko sem naredil letalo, meč in vesel sem, da sem pomagal zidat hišico.

A8 Edina stvar, ko sem tak fejest ponosen je, pač ko sem sem hodil pa sem parkrat ven šel, mi je tudi v šoli pomagalo za obnašanje. Mogoče še, ne vem, zgradit hišo kar tak ne bi znal, če ne bi bil na igrišču.

A9 Ponosen najbolj na sebe, ker sem zgradil hišo, ker to ni kar tak, da bi v enem dnevu se postavlo. Na vse hotele za žuželke sem ponosen, za vse izdelke, kateri so bili v šoli ocenjeni, pa tudi za veroučne izdelke. Aja, pa tisti leseni prstan za soplesalko, pa one knjige, pa ona žlica.

A10 Naredil izpit za sekiro. Ko smo hišo naredili, sem bil na vse ponosen, da je to naša hiša.

A11 Ponosna sem na prijatelje, naučila sem se tujega jezika, razumevanja tujih. Naučila sem se, kaj je pravo prijateljstvo, da nisi nikoli sam, da je nekdo ob tebi, da če se skregaš, da moraš to na lep način rešit, da ne smeš lagat, npr., če rečeš, da je Tina kriva, da se je strgala kapa od fanta in bi mogla novo kupit in ne bi blo res in bi se počutla krivo. Naučila sem se tudi, da moraš vsakega človeka sprejet takšen kakšen je, nikoli ne smeš pritiskat na njih. Da jih poskušaš razumet, kaj ti hočejo povedat – Angleži, Nemci in dojenčki. Če je kdo v stiski, da mu moraš pomagat.

A12 Ponosen sem na to, da sem naredo svojo hišo in z gradnjo hiše sem postavil doživljajski rekord – 2 dni za gradnjo hiše. In ponosen sem na to, da sem opravil izpit za vsa orodja v treh urah, ponosen sem, da sem tudi pri Tinetovi hiši pomagal.

A13 Ponosen sem, da sem lahko spoznal dosti prijateljev in povabil svoje sošolce sem. Ponosen sem, da sem naredo hišo.

A14 Ponosen sem na to, da sem uspel zgradit hišo. Ponosen sem, da sem naredil meč in naučil sem se, da so v praku zelo prijazni.

A15 Ugotovila sem, kak se lahko valjaš v cevi, brez da bi te nekdo porival, to je moja najboljša igra na Doživljajskem. Znam it gor na monocikel.

A16 Ponosna sem na tiste ljudi, ki govorijo angleško, ponosna sem, da sem se naučila nekaj angleških jezikov, nekaj, kaj se jih v šoli nismo naučili.

A17 Na mamo. Pa da nekaj lepega zgradim.

A18 Da delam hišo.

3.5.3 Odprto kodiranje

Enotam kodiranja sem s postopkom iskanja sinonimov določila ustrezne pojme. Tako sem najprej vsakemu empiričnemu opisu pripisala kode. Tukaj navajam primer, več v Prilogi 3.

Primer kodiranja, E6 (Vprašanje: Si se na igrišču kaj novega naučil/a, ugotovil/a, spoznal/a, na kaj si ponosen/a?):

A1	Da sem naredla 4 ptičje hišice, hotel za žuželke, ko sem ga dolgo ful delala, da delam spet hišo naprej. Da sem pač hobotnico naredla. Naučila sem se igro policaj in baraba, naučila sem se malo angleško tu, naučila sem se tak ko Sodelavec govori (finsko op.a.).	tehnične spretnosti, ročne spretnosti, jezik
A2	Ponosen sem, da dobro poslušam, da se ne toliko prepiram, da ne toliko ljudi žalim pa jim jemljem in da ne uničujem hiše katere jaz nisem naredo.	socialne veščine
A3	Da sem naredo svojo hišo, ko sem bil mali sem naredo obesek, naučil naredit ogenj, naučil pečt kruh, krompir	tehnične spretnosti, ročne spretnosti, gospodinjske veščine, ravnanje z ognjem
A4	Ponosna sem na to, da sem sploh lahko tu (na igrišču so lahko vsi otroci, ki spoštujejo pravila; deklica ima nedavno izkušnjo, da je morala zapustiti igrišče zaradi nespoštovanja pravil, op. a.) in da sem spoznala prijatelje, ki so zdaj včasih pravi butli.	socialne veščine
A5	Ugotovil sem, da lahko naredim vse iz lesa, Sodelavec mi je povedal in dal na razstavo, naredil sem traktor. Ko smo imeli zgodbo in sem nastopal na odru.	tehnične spretnosti, kulturno izražanje, potrditev dosežkov od zunaj
A6	Delala s kladivom, spoznala nove prijatelje, dobre prijatelje! Spoznala sem ljudi iz Rusije, Finske in Srbije.	tehnične spretnosti, socialne veščine, medkulturno povezovanje
A7	Vesel sem bil, ko sem naredil letelo, meč in vesel sem, da sem pomagal zidat hišico.	tehnične spretnosti
A8	Edina stvar, ko sem tak fejest ponosen je, pač ko sem sem hodil pa sem parkrat ven šel, mi je tudi v šoli pomagalo za obnašanje. Mogoče še, ne vem, zgradit hišo kar tak ne bi znal, če ne bi bil na igrišču.	socialne veščine, tehnične spretnosti
A9	Ponosen najbolj na sebe, ker sem zgradil hišo, ker to ni	tehnične spretnosti, ročne

	kar tak, da bi v enem dnevu se postavlo. Na vse hotele za žuželke sem ponosen, za vse izdelke, kateri so bili v šoli ocenjeni, pa tudi za veroučne izdelke. Aja, pa tisti leseni prstan za soplesalko, pa one knjige, pa ona žlica.	spretnosti, potrditev dosežkov od zunaj
A10	Naredil izpit za sekiro. Ko smo hišo naredili, sem bil na vse ponosen, da je to naša hiša.	tehnične spretnosti
A11	Ponosna sem na prijatelje, naučila sem se tujega jezika, razumevanja tujih. Naučila sem se, kaj je pravo prijateljstvo, da nisi nikoli sam, da je nekdo ob tebi, da če se skregaš, da moraš to na lep način rešit, da ne smeš lagat, npr., če rečeš, da je Tina kriva, da se je strgala kapa od fanta in bi mogla novo kupit in ne bi blo res in bi se počitla krivo. Naučila sem se tudi, da moraš vsakega človeka sprejet takšen kakšen je, nikoli ne smeš pritiskat na njih. Da jih poskušaš razumet, kaj ti hočejo povedat – Angleži, Nemci in dojenčki. Če je kdo v stiski, da mu moraš pomagat.	jezik, socialne veščine, medkulturno povezovanje
A12	Ponosen sem na to, da sem naredo svojo hišo in z gradnjo hiše sem postavil doživljajski rekord – 2 dni za gradnjo hiše. In ponosen sem na to, da sem opravil izpit za vsa orodja v treh urah, ponosen sem, da sem tudi pri Tinetovi hiši pomagal.	tehnične spretnosti, potrditev dosežkov od zunaj, socialne veščine
A13	Ponosen sem, da sem lahko spoznal dosti prijateljev in povabil svoje sošolce sem. Ponosn sem, da sem nareo hišo.	socialne veščine, tehnične spretnosti
A14	Ponosen sem na to, da sem uspel zgradit hišo. Ponosen sem, da sem naredil meč in naučil sem se, da so v parku zelo prijazni.	tehnične spretnosti, socialne veščine
A15	Ugotovila sem, kak se lahko valjaš v cevi, brez da bi te nekdo porival, to je moja najboljša igra na Doživljajskem. Znam it gor na monocikel.	gibalne spretnosti
A16	Ponosna sem na tiste ljudi, ki govorijo angleško, ponosna sem, da sem se naučila nekaj angleških jezikov, nekaj, kaj se jih v šoli nismo naučili.	jezik
A17	Na mamu. Pa da nekaj lepega zgradim.	ročne spretnosti

A18	Da delam hišo.	tehnične spretnosti
------------	-----------------------	----------------------------

Tabela 6: Primer kodiranja

Primer osnega kodiranja:

- tehnične spretnosti: delam hišo, naredil meč, uspel zgradit hišo, sem nareo hišo, opravil izpit za vsa orodja, naredo svojo hišo, smo hišo naredili, naredil izpit za sekiro, hotele za žuželke, zgradil hišo, zgradit hišo, zidat hišico, naredil letelo, meč, delala s kladivom, naredil sem traktor, lahko naredim vse iz lesa, naredo svojo hišo, delam spet hišo, naredla 4 ptičje hišice, hotel za žuželke
- ročne spretnosti: nekaj lepega zgradim, leseni prstan, naredo obesek, hobotnico naredla
- jezik: naučila nekaj angleških jezikov, naučila sem se tujega jezika, malo angleško
- gibalne spretnosti: monocikel, valjaš v cevi
- socialne veščine: naučil sem se, da so v parku zelo prijazni., spoznal dosti prijateljev, ponosen sem, da sem tudi pri Tinetovi hiši pomagal, če je kdo v stiski, da mu moraš pomagat, naučila sem se tudi, da moraš vsakega človeka sprejet takšen kakšen je, nikoli ne smeš pritiskati na njih, se skregaš, da moraš to na lep način rešit, da ne smeš lagat, pravo prijateljstvo, razumevanja tujih, v šoli pomagalo za obnašanje, spoznala nove prijatelje, spoznala prijatle, ponosna sem na to, da sem sploh lahko tu, ne toliko ljudi žalim pa jim jemljem, da dobro poslušam, da se ne toliko prepiram
- medkulturno povezovanje: da jih poskušaš razumet, kaj ti hočejo povedat – Angleži, Nemci in dojenčki, naučila sem se tujega jezika, razumevanja tujih
- gospodinjske veščine: naučil pečt kruh, krompir
- ravnanje z ognjem: naučil naredit ogenj
- kulturno izražanje: ko smo imeli zgodbo in sem nastopal na odru
- potrditev dosežkov od zunaj: ponosen, za vse izdelke, kateri so bili v šoli ocenjeni, pa tudi za veroučne izdelke.
-

3.5.4 Oblikovanje končne teoretične formulacije

Pojme sem zapisala v rezultatih in iz njih izpeljala poskusno teorijo.

4. Rezultati in razprava

Ugotovitve bom predstavila v sedmih poglavjih, vsakega od sedmih ciljev metode posebej. V vsakem poglavju se prepletajo podatki, pridobljeni v intervjujih z uporabniki metode, podatki iz arhiva programa Doživljajsko igrišče, Društva Center za pomoč mladim ter strokovna merila kakovosti doživljajskih igrišč Best Play, What play provision should do for children (NPFA 2000) in Standards und Qualitätskriterien für pädagogisch betreute Spielplätze (Standardi in kriteriji kakovosti za pedagoško nadzorovana igrišča) (AKiB 1999) ter Varno otroško igrišče, Priročnik za skrbnike in lastnike otroških igrišč (Yaerley in Berlinski 2008). V nadaljevanju bom za navedene vire uporabljala kratice Best Play, SQALS, Varna igrišča ter CPM.

Cilja evalvacijske raziskave sta ugotoviti, ali je program v skladu z veljavnimi pravnimi normami in potrebami uporabnikov ter ugotoviti, ali je program učinkovit in uspešen. Skladnost metode doživljajsko igrišče z veljavnimi pravnimi normami ugotavljam v primerjavi z zgoraj navedenimi strokovno priznanimi metodami iz tujine ter slovensko zakonodajo. Učinkovitost in uspešnost odgovarjanja na potrebe uporabnikov pa ugotavljam na podlagi rezultatov raziskovalnih intervjujev. Merilo skladnosti, uspešnosti in učinkovitosti je doseganje sedmih zastavljenih ciljev.

4.1 Doživljajsko igrišče zagotavlja otrokom moč izbire in kontrole nad njihovo igro. Omogoča svobodo igre ter zadovoljuje primarno potrebo otrok po igri

Cilj izhaja iz nuje zagotavljanja otrokovih potreb po igri, iz katerih prav tako prihajajo načela dela in vrednote, ki jim igrišče sledi. Združuje potrebe po prosto izbrani igri, aktivni participaciji otroka v organiziranju igralnega prostora in programa, po zaupanju v otrokove sposobnosti in potrebo po igri zaradi igre same.

Best play predlaga različne evalvacijske metode: opazovanje in beleženje tipov igre, ki jih otroci uporabljajo ter opazovanje in beleženje odnosov med otroci ter odnosov med otroci in sodelavci igrišča. Predlaga tudi kontrolo delovanja s pregledom pravilnikov in delovnih postopkov ter kontrolo zasledovanja vrednot. (Best Play 2000: 22)

SQALS o merjenju doseganja ciljev pravi: »Uporaba igrišča velja za najpomembnejši indikator njegove privlačnosti. Za dobro uporabo velja, če so v povprečju dosežene vsaj tri četrtine polne zmogljivosti kapacitet. Za dnevno zmogljivost velja pri primerni opremi površina 50-60 m²/uporabnika, pod pogojem, da je razmerje med osebjem in otroci 1:25 (1 skrbnik na 25 otrok). V socialno občutljivejših območjih je lahko potrebno tudi razmerje med 1:10 in 1:15.« Iz teoretičnega dela naloge, v poglavju o organizaciji dela na Doživljajskem igrišču, je razvidno, da je v prostoru sočasno prisotnih najmanj 6 izvajalcev.

Priročnik Varna otroška igrišča se ukvarja z navedenim ciljem v poglavju o planiranju igrišča, kjer navaja, da se je pred načrtovanjem igrišča treba posvetovati z bodočimi uporabniki, torej otroki,

starši, skrbniki, vzgojnimi ustanovami ter stanovalci in upoštevati njihova pričakovanja. Če je otroško igrišče skladno s pričakovanji otrok in staršev, se bodo otroci na njem radi igrali, starši pa bodo radi prihajali na igrišča z varnimi igrali in ob igri pazili na svoje otroke. (Varna igrišča 2008: 5)

Strokovnjaki za igro so v intervjujih opisovali zadovoljevanje potrebe po igri v odgovorih na vprašanja o različnih igralnih priložnostih, o razlikah v igralnih prostorih, ki jih uporabljajo in kakšen odnos imajo do igrišča in sodelavcev. Med različnimi možnostmi za igro najpogosteje naštevajo priložnosti rokovanja z naravnimi in umetnimi materiali, pri čemer posebej izpostavljajo možnost gradnje visokih lesenih struktur in ustvarjanja iz lesa, socialne interakcije, gibalne igre, stimulacijo čutov, igro identitet ter možnosti, ki jih predstavlja raznoliko in zanimivo fizično okolje. Kode so merila kakovosti opreme igrišča po Hughesu, razložene v poglavju o načelih, ki jim sodelavci Doživljajskega igrišča sledijo.

O prosto izbrani igri pripovedujejo skozi odnos do igrišča: »Doživljajsko igrišče, to je nekaj, kjer lahko počneš vse, kar drugje ne moreš in kjer te ne motijo starši pri delu.« (A15) ali »Se igraš kar želiš, počneš kar želiš.« (A16). Med opisi uporabnikov metode najdemo še razlago, da je igrišče velik prostor, kjer v primerjavi z ostalimi igralnimi prostori opažajo razliko: »Na tem igrišču si lahko sam delaš kaj hočeš, samo ne smeš betonirat.« (A12).

V opisih odnosa do sodelavcev igrišča navajajo: »Da so prijazni, da niso tak ono ukazovalni, ne govorijo ti, kak moraš« (A6) in o tem kaj so naloge sodelavcev: »Sodelavci pazijo, da se nekomu kaj ne zgodi in če hoče kdo hišo zgraditi, ga usmerjajo, pravzaprav ga povsod usmerjajo, razen pri igranju.« (A14).

Oceno ustreznosti metode uporabniki izražajo tudi s počastitvijo prostora z njihovo redno prisotnostjo. Od otvoritve igrišča dalje CPM beleži dnevni obisk. V prvih dveh letih so beležili fante in dekleta, ki so prihajali pogosteje (zapisovali so jih po imenih) ter otroke, ki so prišli prvič. Med septembrom 2010 in januarjem 2012 je bilo igrišče odprto dvakrat tedensko ter vsako prvo soboto v mesecu. Ob deževnih in mrzlih dneh je bilo zaprto, saj niso imeli primernih pokritih in zaprtih prostorov za igro. Od aprila 2014 dalje, ko so uspeli pridobiti streho nad glavo (nadstrešek nad lesarskim kotičkom, velik indijanski šotor za družabnosti ob ognju ter star avtobus, preurejen v ogrevan prostor za ustvarjalne in namizne družabne igre), je igrišče odprto trikrat tedensko v vseh vremenskih pogojih. Ob praznikih je igrišče zaprto.

Vprašanje o zadovoljstvu z odpiralnim časom sicer ni bilo vključeno v raziskovalni intervju, je pa v arhivu CPM zabeležen podatek o najpogostejših predlogih, željah in pritožbah s strani uporabnikov, ki je ravno kritika odpiralnega časa. S strani otrok, staršev in sosedov najpogosteje

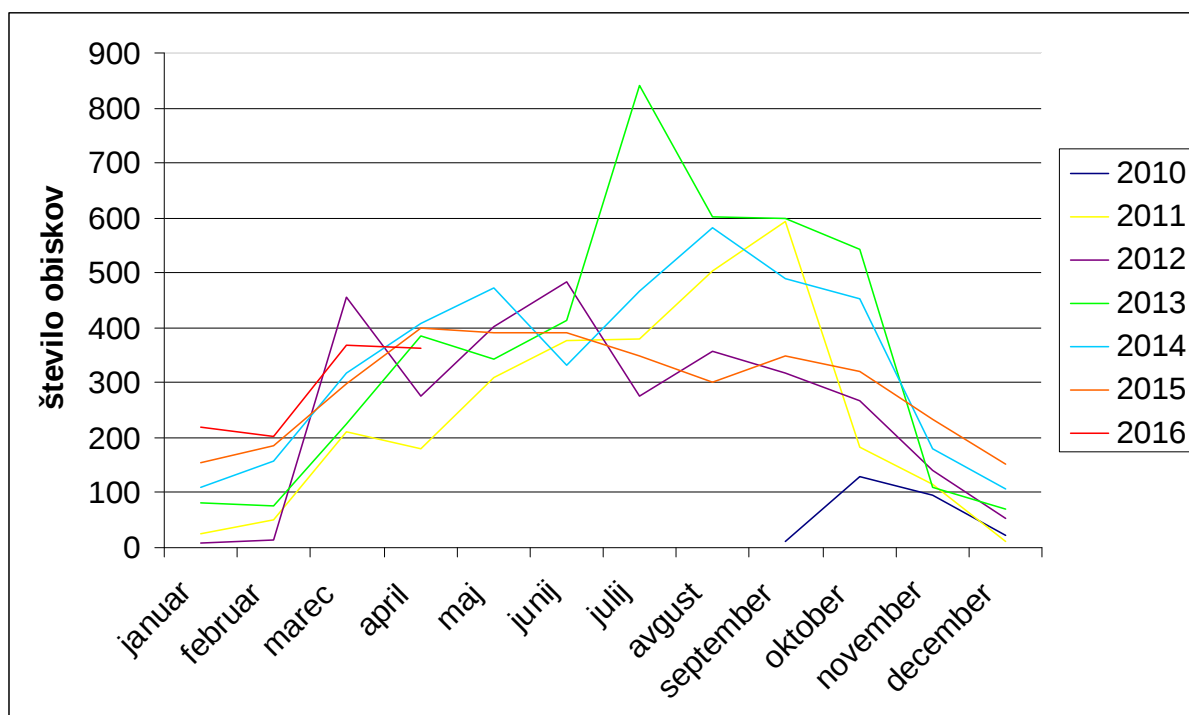
pride predlog o delovanju igrišča vsak dan v tednu in pritožba o omejitvi delavnika na le tri dni v tednu.

Obisk igrišča je natančneje zabeležen v arhivu programa Doživljajsko igrišče, Društva CPM; tukaj predstavljam rezultate:

Leto	Število obiskov	Max povprečni dnevni obisk
2010	257* od oktobra 2010	ni podatka
2011	2939	ni podatka
2012	3056	ni podatka
2013	4287	54,4
2014	4077	41,5
2015	3528	32,7
2016	1152* do maja 2016	30,8

Tabela 7: Obisk igrišča v letih med otvoritvijo in danes (2016):

SQALS o merjenju cilja s pomočjo statistike obiskanosti pravi: »Osnovna ciljna skupina mora predstavljati vsaj 50 % obiska. Pri tem ni odločilno le čisto število obiskovalcev, temveč tudi dolžina obiska in pedagoškega nadzora. Igrišče mora poznati tudi večina tistih okoliških otrok, ki ga ne obiskuje; tudi z njihove strani mora biti obstoj igrišča vsaj sprejet.«



Slika 9: Število obiskov igrišča po letih in mesecih

Rezultati obiska kažejo na naraščanje v prvih štirih letih, v zadnjih dveh letih pa se obisk zmanjšuje. V zimskih mesecih je obisk manjši, poveča se v toplih mesecih. Potrebno je upoštevati

podatek, da do aprila 2014 beležijo obisk v optimalnih vremenskih pogojih za igro na prostem, dalje pa beležijo obisk tudi v mrzlih, deževnih dneh. Upoštevajmo tudi, da so v letih 2011, 2012 in 2013 vsako prvo soboto v mesecu organizirali Igralne dneve (promoviran celodnevni dogodek z vodenimi aktivnostmi za otroke, npr. Živalsko kraljestvo, ko so na igrišču gostili reševalne in terapevtske pse, zbirko pitonov in konja,...). V letu 2014 so pripravili le 6 igralnih dni, v letih 2015 in 2016 pa igralnih dni ne pripravljajo več. Statistika obiska ob igralnih dneh v primerjavi z običajnim delavnikom je vsaj trikratnik števila obiskov, obiskovalci pa večinoma predstavljajo populacijo, ki drugače igrišča ne uporablja.

Zadovoljevanje potrebe otrok po igri Doživljajsko igrišče zagotavlja s široko izbiro igralnih priložnosti, vključno z usposobljenimi kadri, ki pripravljajo igralne iztočnice glede na trenutne potrebe otrok, predvsem pa odgovarjajo na povabila k igri. Strokovnjaki za igro so v intervjujih opisovali zadovoljevanje potrebe po igri v odgovorih na vprašanja o različnih igralnih priložnostih, o razlikah v igralnih prostorih, ki jih uporabljajo in kakšen odnos imajo do igrišča in sodelavcev. V odgovorih so navedli, da na Doživljajskem igrišču v Mariboru: »Se igraš, kar želiš, počneš, kar želiš.«(A16), ter predstavili, da je moč izbire in kontrole nad igro v njihovih rokah: »Na tem igrišču si lahko sam delaš, kaj hočeš, samo ne smeš betonirat.« (A12). Med različnimi možnostmi za igro najpogosteje naštevajo priložnosti rokovanja z naravnimi in umetnimi materiali, pri čemer posebej izpostavljajo možnost gradnje visokih lesenih struktur in ustvarjanja iz lesa, socialne interakcije, gibalne igre, stimulacijo čutov, igro identitet ter možnosti, ki jih predstavlja raznoliko in zanimivo fizično okolje.

Glede na merila doseganja ciljev doživljajskih igrišč po AKib (1999) se kot indikator privlačnosti izpostavlja uporaba igralnega prostora. Za dnevno zmogljivost pri primerni opremljenosti velja površina 50 – 60 kvadratnih metrov na uporabnika. Doživljajsko igrišče s površino 2.350 m² in povprečnim številom otrok med 10 in 30 (glede na letni čas in vremenske pogoje) znaša 235 m² pozimi in 78 m² v toplejših mesecih. Obiskanost igrišča v razvojni fazi prvih treh let vsako leto narašča, od leta 2014 dalje pa upada. Glede na obiskanost po mesecih je iz grafa razvidno povečanje obiska v zimskih mesecih, v poletnih pa je obisk z leti vedno bolj konstanten. Za natančnejše izračune bi v fazi zbiranja podatkov morali ubrati kvantitativno metodo.

4.2 Doživljajsko igrišče prepozna otrokovo potrebo po raziskovanju meja in nanjo pozitivno odgovarja

Cilj izhaja iz vrednot in načel o otroški igri, osnovanih na podlagi konvencije Združenih narodov in na osnovi razumevanja potreb po igri. Odgovarja na pomembnost prevzemanja tveganj s strani otrok, zaupanje v otrokove sposobnosti in odzivnost odraslih.

Best play za evalvacijo doseganja 2. cilja predlaga opazovanje in beleženje odnosov med otroci in odnosov med otroci in sodelavci, predlaga preverjanje razumevanja in izvajanja metode dela med izvajalci ter kontrolo ujemanja metode dela in delovanja (Best Play 2000: 24).

SQALS v povezavi s temo poudarja načela fleksibilnosti organizacije glede na interese in potrebe ciljne skupine, prožnost v smislu možnosti uresničevanja lastnih idej otrok ter sodelovanje ciljnih skupin pri oblikovanju opreme in programa igrišča.

Priročnik Varna igrišča zaradi omejevanja priporočil na »pedagoško« nenadzorovana igrišča ne predvideva posebnih navodil, povezanih s temo. Približa se z navodili pri projektiranju prostora, kjer se ukvarja predvsem s prostorskimi omejitvami: »Nizka igrala običajno uporabljajo majhni otroci, zato je priporočljivo, da so taka igrala nameščena v ločenem delu igrišča (višina možnega padca z igrala je nižja od 1m). S tem se tudi prepreči, da bi malčki uporabljali igrala, ki jim niso namenjena, kakor tudi, da bi starejši otroci uničili igrala, ki so namenjena malčkom (Varna igrišča 2008: 6). Nekaj še doda v navodilih o preprečevanju vandalizma in varnosti igrišč: »Včasih se tudi otroci sprejo in stepejo med seboj. Temu se v celoti ne da izogniti. Pomembno je, da ima igrišče več varnih izhodov, da se otrok lahko umakne iz situacij, ki so zanj nevarne« (Varna igrišča 2008)



Pravila na Doživljajskem igrišču v Mariboru:

1. Varujem drevesa, rastline in jih ne uničujem. Skrbim za čistočo in urejenost igrišča.
2. Na igrišču ne tepem in ne žalim drugih. Skrbim za svojo in varnost drugih.
3. Prepire rešujem skupaj z vsemi vpletenimi ob prisotnosti enega od vodij.
4. Ne pomeni ne.

Slika 10: Pravila na Doživljajskem igrišču

Uporabniki metode o možnosti raziskovanja meja ter odgovarjanju s strani opreme in programa igrišča ter odnosa s sodelavci odgovarjajo na vprašanje o pravilih na igrišču: »Če bi bil šef, vsa pravila, ko so zdaj na igrišču, so v redi. Nogomet se je v redi prepovedal, zato, ker smo žogo včasih res preveč napilili in bi lahko kakšnega majhnega otroka ali dojenčka žoga poškodovala. Ali odraslega. Vsa ostala pravila so poštena za vse.« (A12) Nad podatki iz intervjujev sem bila zelo presenečena, pričakovala sem večinsko nestrinjanje s pravili, predvsem s strani otrok, ki so zaradi nespoštovanja pravil morali zapustiti igrišče (za en dan, v redkih situacijah za daljše obdobje). Od osemnajstih sogovornikov sta le dva trdila, da se s pravili sploh ne strinjata. Najstarejši sogovornik pravi: »Mislim, da so premalo stroga, dal bi strožja pravila. Recimo za besede, ker se to potem na mlajše prenaša.«, najmlajša sogovornica pa: »Boljše bi blo, da lahko vsak dela, karkoli hoče.« Izpostavila bi še deklico, ki se s pravili sicer strinja, ne pa z vsemi: »So v redu, da so. Pravilo o psih je preveč, psi bi lahko bili noter, samo ne smeli bit na velki potrebi, pač bi morali pospraviti za sabo, lastniki. V redu je, da ni zmerjanja in pretepov in take fore in da drugi pustijo mojo lastnino, lahko pa bi še blo, da se ne sme špukat. Zelo pa mi je všeč pravilo Ne pomeni ne, ker pač, no, se lažje z nekom kaj zмениš, če mu rečeš ne in mora nehat izzivat, ker drugje ni tega pravila.« (A6)

Ostali sogovorniki se s pravili strinjajo. Šest otrok od skupaj petnajstih, ki se v celoti strinjajo s pravili, bi dodali še omejitve, povezane z odnosi med otroki. Izpostavljajo: »Bi dodal brez ščipanja, potiskanja, da ne smeš skakat v besedo, ko en govori, da če je pač en okrogel, da ga ne bi izzivali.« (A3) ali pa »ko je poleti, se ne obmetavat z vodnimi baloni« (A11). Dva otroka bi dodala še pravila za povečanje skrbi za varnost pri odprtem ognjišču: »ne meči nepotrebne stvari v ogenj, ne igray se z žogo poleg ognja, ne potiskaj se pri ognju, ne skači čez ogenj, ne kuri ognja brez dovoljenja, nikoli ne bodi sam pri ognju« (A11). Dve sogovornici pa izpostavljata še dodatne omejitve v odnosih med otroci in sodelavci: »Če potrebuješ kaj, pa tega nimaš, ne smeš kr vzeti, greš po nekoga in ga vprašaš.«(A16)

Uporabniki metode o možnosti raziskovanja meja ter odgovarjanju s strani opreme in programa igrišča ter odnosa s sodelavci odgovarjajo na vprašanje o pravilih na igrišču: »Če bi bil šef, vsa pravila, ko so zdaj na igrišču, so v redi.« (A12) Nad podatki iz intervjujev sem bila zelo presenečena, dobra tretjina sogovornikov bi pravila še dodala. Predlogi o dodatnih pravilih, predvsem o posredovanju sodelavcev v odnosih med otroki, zagotovo kažejo na svobodno raziskovanje meja, kakor tudi razlogi zanje: »Bi dodal brez ščipanja, potiskanja, da ne smeš skakat v besedo ko en govori, da če je pač en okrogel, da ga ne bi izzivali.« (A3)

4.3 Doživljajsko igrišče ustvarja ravnovesje med nadzorovanim tveganjem in varnostjo otrok

Upravljanje s tveganji je nadzorovano v smeri ustvarjanja ravnovesja med potencialnimi nevarnostmi in priložnostmi za otroke, da se učijo ravnanja, ocenjevanja in manipuliranja v tveganih situacijah. Mick Conway (2009) v članku »Developing an adventure playground: the essential elements« (Bistveni elementi pri razvoju doživljajskega igrišča) zapiše, da je otroke ob srečevanju s tveganji potrebno spodbujati in podpirati pri njihovem samostojnem obvladovanju teh tveganj v okolju, za katerega je bolje, da je »dovolj varno«, kot pa da je popolnoma brez tveganj. Raziskave (Conway 2009) kažejo, da negotovosti in izzivi, povezani z otroško igro, predstavljajo velik del njene privlačnosti, hkrati pa pospešujejo razvoj njihovih možganov in teles, zaradi česar so bolj prilagodljivi in prožni. Pri tem tveganja in izzivi niso omejeni samo na fizično tveganje – vključuje tudi negotovosti ob sklepanju novih prijateljstev, igranje z otroki iz različnih okolij ter gradnjo čustvene odpornosti s pridobivanjem novih izkušenj, pri katerih se srečujejo z možnostjo neuspeha.

Igra je ključnega pomena za učenje ocenjevanja, predvidevanja tveganj ter spoštovanja nevarnosti. S sledenjem cilja o skrbi za ravnovesje med varnostjo otrok in nadzorovanimi tveganji igrišča ponujajo varno in razvojni stopnji primerno manevriranje otrok med varnostjo in nevarnostjo.

Hughes (2012) v poglavju »Vrnimo dostop do tveganj otrokom« opominja, da smo ljudje kot vrsta že iz prazgodovine naučeni spoprijemanja s tveganji. Tveganja so prisotna v vseh segmentih bivanja in v izogib življenju, prežetemu s paniko, strahom in anksioznostjo, je ključnega pomena, da si že zgodaj v otroštvu dovolimo učenje spopadanja s tveganji.

Po Best play 3. cilj odgovarja na potrebe otrok po raziskovanju tveganj, odzivnosti odraslih in bogatem, vzpodbujajočem igralnem okolju. Možnosti ovrednotenja predvideva z opazovanjem in beleženjem odnosov med otroci ter med otroci in sodelavci. S strani izvajalcev metode predlaga beleženje refleksij o delu sodelavcev in uporabi fizičnih virov ter zapise interpretacij in razlag odgovornih, povezanih z metodo dela.

V letih 2013 in 2014 je v okviru zbiranja podatkov za diplomsko nalogo socialna pedagoginja Nataša Hauzer izvedla raziskavo »Refleksija dela na Doživljajskem igrišču v Mariboru«. Za metodo raziskovanja je izbrala opazovanje, kjer se je osredotočala tako na fizično okolje, ki ga vzpostavljajo sodelavci, kot tudi na intervencije, ki jih uporabljajo. Iz devetih dni opazovanj dinamike in odnosov med sodelavci in otroki je povzela: »Pri svojem opazovanju sem zasledila različne nivoje vključitve igralnih pedagogov v igro, ki sovpadajo s hierarhijo intervencij v igralni pedagogiki, kot sta jo opisala Sturrock in Else (1998): igre se ne moti, nad njo imajo le bežen

pregled. Opazovanje igre, vendar brez posredovanja. Igralni pedagog je priskrbel materiale na željo otrok, nato se je umaknil.« (Hauzer 2012: 51)

Opazovanja reakcij sodelavcev v tveganih situacijah je Hauzerjeva predstavila v okviru poglavja o elementih okolja, ki omogočajo raznoliko igro, v postavki Element tveganja. »Tveganje na Doživljajskem igrišču v Mariboru omogočajo velike cevi, ki se kotalijo, hodulje, ravnotežnostna vrvi, nekoliko višja struktura, po kateri lahko otroci plezajo in različni materiali, ki so nastavljeni po igrišču. Vse naštetu so otroci uporabljali pri svoji igri. Nazoren primer uporabe materialov na igrišču, so palete in naslednja situacija, ki sem jo zasledila med opazovanjem: Več otrok se je lovilo po paletah, ki sicer niso bile postavljene visoko, vendar imajo luknje, zato so morali paziti kam stopijo. I6 je opazoval otroke, vendar ni posegel.« (Hauzer 2012: 47)

V zaključku raziskave avtorica predstavi: »Zelo pogosto so igralni pedagogi samo opazovali igro in niso posredovali. Zato sem se soočala z občutkom, da nimam česa opazovati, ampak sem nato ugotovila, da to samo pomeni, da igralni pedagogi prepuščajo igro otrokom. Kot navajata Tomšič Čerkezova in Zupančič (2011), lahko igra s pretiranim vmešavanjem odraslih izgubi pomen, pride do zaviranja spontanosti, ustvarjalnosti in izvirnosti, česar se očitno igralni pedagogi dobro zavedajo.« (Hauzer 2012: 68)

»Dejstvo je, da se otrok sam od sebe redkokdaj loti premagovati oviro, ki ji ni kos. Otroku je dan instinkt, s katerim lahko sam oceni, ali je igra zanj primerna. Pretirano varovanje pred potencialnimi padci, odrgninami in celo zlomi vodi ravno v svoje nasprotje – otrok se mora naučiti odgovornosti (Hosta in sod. 2007). S tem, ko se razbija predvidljivost, postane tveganje za poškodbe sicer večje, vendar to otroke spodbuja, da so bolj pazljivi in se obnašajo bolj odgovorno.« (Steiner 2015: 42)

Priročnik Varna otroška igrišča je skoraj v celoti posvečen upravljanju s tveganji in nevarnostmi na igriščih. Vsebuje povzeto slovensko zakonodajo na področju upravljanja otroških igrišč, ki se močno naslanja na evropsko, predvsem britansko in nemško. »Evropska standarda, ki se nanašata na otroška igrišča, EN 1176 in EN 1177 (slovenska izdaja je označena kot SIST EN 1176 in SIST EN 1177) sta bila prvič objavljena leta 1998 in v večini temeljita na britanskem standardu BS 5696 ter nemškem standardu DIN 7926. Standard SIST EN 1176 ima devet delov. Prvi del se nanaša na splošne varnostne zahteve in preskusne metode ter se uporablja za vsa otroška igrišča in vsa otroška igrala, ki so na otroških igriščih, kakor tudi na druge elemente, ki niso namenjeni igri, vendar bi se otroci lahko na njih igrali. Standard ne velja za otroška igrišča, ki so namenjena poučevanju.« (Varna igrišča 2008: 18)

V priročniku večkrat zasledimo opombo, da nas zakonodaja ne obvezuje sledenja vseh standardov, ki jih navaja. »Uvod k prvemu delu standarda SIST EN 1176 predvideva, da cilj standarda ni

vrednotenje igre. Tako se upošteva, da je tveganje eden od elementov igre, pri čemer pa to tveganje uporabnika ne sme ogroziti z resnimi poškodbami. Torej standard določa zahteve, ki ščitijo otroke pred nevarnostmi, ki jih niso sposobni predvideti, kadar uporabljajo igrala skladno z uporabo ali na način, ki je predvidljiv. Poudariti je treba, da so standardi namenjeni upraviteljem otroških igrišč predvsem kot pripomoček za določitev zahtev za varno igro in ne uporabi za pripravo seznama prepovedi. Cilj ni omejevanje priložnosti za zanimivo igro niti vključevanje nevarnih dejavnosti. Hkrati upoštevanje zahtev standarda upravitelja igrišča ne oprošča nenehne skrbi za zagotavljanje varnosti na otroškem igrišču in stalnega zmanjševanja tveganja, povezanega z uporabo otroškega igrišča.« (Varna igrišča, 2008: 19) Slovenska zakonodaja sicer ne navaja standardov, ki bi veljali za igrišča, namenjena poučevanju (Varna igrišča, 2008:18), prav tam opominja tudi, »da je tveganje eden od elementov igre, pri čemer pa to tveganje uporabnika ne sme ogroziti z resnimi poškodbami«.

Igra je ključnega pomena za učenje ocenjevanja, predvidevanja tveganj ter spoštovanja nevarnosti. S sledenjem cilju o skrbi za ravnovesje med varnostjo otrok in nadzorovanimi tveganji igrišča ponujajo varno in razvojni stopnji primerno manevriranje otrok med varnostjo in nevarnostjo. Doživljajsko igrišče v Mariboru dosega cilj s primerno usposobljenimi kadri, kot tudi s samo opremo in programom igrišča.

4.4 Doživljajsko igrišče ponuja maksimalno izbiro igralnih priložnosti

Kakovostno doživljajsko igrišče stremi k odgovarjanju na potrebe široke ciljne populacije. Najprej se trudi odgovarjati otrokom v starosti med 6 in 14 let, saj zanje običajna otroška igrišča ne nudijo dovolj priložnosti. Odgovarja pa tudi na potrebe najmlajših, kot tudi staršev, sosedov in celotne lokalne skupnosti.

Best Play poudarja odgovarjanje na potrebe po dostopu do bogatega, vzpodbujajočega okolja z namenom omogočiti otrokom raziskovanje sebe in okolice. Poudarja potrebo po spoštovanju otrok s strani odraslih ter vlogo odraslih kot usposobljenih sodelavcev v igri, ki omogočajo razširjanje igralnih okvirov in vplivajo na razvoj ustvarjalnosti. Za sledenje cilja predlaga opazovanje in beleženje različnih tipov igre, pripomočkov, ki jih otroci uporabljajo pri igri ter preverjanje različnih vrst igralnega okolja in značilnosti virov.

SQALS (AKib 1999: 12) poudarja, da je pri opremljenosti igrišča potrebno stremeti k raznolikosti. O raznolikosti igrišča (kot celote) govorimo, ko so pokrita štiri od naslednjih šestih izkustvenih področij: družabni prostor, rokodelsko-tehnično območje, naravno okolje, vrtnarsko območje, območje za ustvarjanje, senzo-motorično območje.

O raznovrstnosti opreme govorimo, če je izpolnjenih vsaj devet od naštetih dvanajstih značilnosti:

- odprti prostori in pokrita območja (vsaj delno ogrevana)
- kuhinja
- delavnice s prostori za skladiščenje
- območje za gradbeno igro
- območje z vodo
- območje z ognjem
- zelene površine, vrtovi in drevje
- prostor za oskrbo živali
- oder oz. prostor za prireditve
- površine za igro in šport
- plezalne možnosti
- igralno območje za majhne otroke

Strokovnjaki za igro so v okviru raziskovalnega intervjuja predstavljali svoje najljubše igralne prostore na igrišču ter igralne priložnosti, ki jih ponuja Doživljajsko igrišče, druge pa jih ni najti. Oceno s strani otrok bom podala kot primerjavo s šestimi izkustvenimi področji, ki jih SQALS navaja kot pogoj, da lahko govorimo o raznolikosti igrišča kot celote.

Izkustvena področja po SQALS	Igralne možnosti, ki so jih v intervjujih navajali otroci
družabni prostor	socialne interakcije, igra identitet, doživljanje širokega razpona čustev
rokodelsko-tehnično območje	rokovanje z naravnimi in umetnimi materiali, igra identitet, igra z naravnimi elementi
naravno okolje	doživljanje sprememb v naravnem in umetnem okolju, igra z naravnimi elementi
vrtnarsko območje	igra z naravnimi elementi, rokovanje z naravnimi in umetnimi materiali
območje za ustvarjanje	rokovanje z naravnimi in umetnimi materiali, igra z naravnimi elementi,
senzo-motorično območje	raznoliko in zanimivo fizično okolje, fizično okolje, ki predstavlja izziv, gibanje, stimulacija čutov

Tabela 8: primerjava izkustvenih področij po SQALS in odgovori otrok o igralnih priložnostih

Kode, ki sem jih uporabila v analizi odgovorov na vprašanja o igralnih priložnostih, so kriteriji bogatega igralnega okolja po Hughesu (1996c v Best Play 2000: 35):

- raznoliko in zanimivo fizično okolje
- fizično okolje, ki predstavlja izziv
- igra z naravnimi elementi
- gibanje

- rokovanje z naravnimi in umetnimi materiali
- stimulacija čutov
- doživljanje sprememb v naravnem in umetnem okolju
- socialne interakcije
- igra identitet
- doživljanje širokega razpona čustev

Otroci o družabnih prostorih (ognjišče, ustvarjalnica, avtobus, indijanski šotor) pravijo, da se tam družijo, igrajo s prijatelji, pogovarjajo s sodelavci in igrajo s prijatelji, ki jih drugje ne srečujejo. (A5): »smo na busu pa se pogovarjamo« in: »sedim ob ognju, se menim s prijatli in delavci« (A6).

Na področju rokovanja z naravnimi in umetnimi materiali in igre z naravnimi elementi v rokodelsko – tehničnem območju izpostavljajo predvsem lesarski kotiček z možnostjo obdelovanja lesa ter gradbišče, ki ponuja obilo igralnih priložnosti in si zagotovo zasluži svoje poglavje. Tukaj naj izpostavim le, da obsega tretjino celotne površine igrišča in je namenjen le otrokom, starejšim od 6 let, staršem in ostalim odraslim pa je tja vstop prepovedan. Vsi sogovorniki, (razen deklice, ki je pravkar dopolnila 6 let in še nima izkušnje uporabe gradbišča) izpostavljajo možnost grajenja hiš, druženja v hišah ali pomoči prijateljem, ki gradijo hiše, kot najdragocenejšo igralno priložnost. Igro identitet (med drugim tudi prevzemanje različnih odgovornosti) sem vključila v to rubriko, ker otroci v intervjujih pogosto navajajo, da pomagajo sodelavcem pri opravilih. Opravila so največkrat povezana z urejanjem in vzdrževanjem okolja.

Naravno okolje predstavlja že prostor sam, saj se Doživljajsko igrišče nahaja v Malem betnavskem gozdu. Naštejemo lahko 61 visokih dreves in obilo ostale naravne vegetacije. Izpostavila bi sogovornika, ki je na vprašanje, kaj lahko počne samo na igrišču, drugje pa ne, med drugim odgovoril: »Drugje ne moreš iskat kamenčkov.« (A14)

Vrtnarjenja otroci niso posebej izpostavljali. Igrišče premore nekaj gredic z zelišči in začimbami, ki jih uporabljajo pri kuhanju, gredico solate, jagod in paradižnika, za katere pa večinoma skrbijo sodelavci in starši otrok. Le ena deklica je v odgovor o svojih aktivnostih na igrišču dodala: »Sadim, ker zunaj ne bi dovolili še kako drevo nardit.« (A11)

Kotiček za ustvarjanje je po analizi odgovorov tretja najbolj priljubljena igralna priložnost na igrišču. Sogovorniki so v odgovorih v zvezi z ustvarjanjem sicer navajali najprej lesarski kotiček in potem ustvarjalnico.

Raznoliko in zanimivo fizično okolje Doživljajsko igrišče zagotavlja z razgibanim gozdnim terenom, osrednjo površino za razne gibalne igre, pisano pobarvanimi igralnimi strukturami različnih velikosti

in oblik (barvali so otroci sami), grmovjem, cveticami, raznimi skrivališči in kotički za mirno posedanje v senci dreves. Kot stimulacijo čutov otroci navajajo predvsem ognjišče s kuharsko delavnico: »pri ognjišču pečemo kruh, koruzo, tisto, kak se reče, sok iz jabolk« (A5) in pa: »pa kekse delam, on reče kukis, to pomeni keksi« (A17). Gibalne igre na igrišču spodbujajo z možnostjo izposoje koles, žog, rolk..., športni rekviziti (miza za namizni tenis, hodulje, balinčki, loparji za badminton in tenis ...) pa so smiselno postavljeni po prostoru in jih lahko vsi obiskovalci uporabljajo, kadar želijo.

SQALS (AKib 1999: 12) poudarja, da je pri opremljenosti igrišča potrebno stremeti k raznolikosti. V rezultatih navedena merila kakovosti opreme igrišča in raznolikost izkustvenih področij Doživljajsko igrišče v večji meri dosega. Otroci uporabljajo vseh šest od šestih izkustvenih področij, prav tako v celoti pokriva potrebe po raznovrstnosti opreme. Bogastvo raznolikega in zanimivega fizičnega okolja po Hughesovih kriterijih (1996c v Best Play 2000: 35) sogovorniki ugotavljajo z opisi svojih aktivnosti v času obiska prostora, pri čemer posebej izpostavljajo lesarski kotiček z možnostjo obdelovanja lesa ter gradbišče, pa tudi ostale priložnosti igre v naravnem okolju, ki jih v svoji okolici, razen na igrišču nimajo.

4.5 Doživljajsko igrišče spodbuja samostojnost in pozitivno samopodobo

Cilj izhaja iz vrednot o aktivni participaciji otrok v organiziranju programa in ponudbe igrišča, zaupanje v otrokove sposobnosti, pomembnost soočanja s tveganji, spoštovanje otrok in zagotavljanje igre zaradi igre same.

Best Play predlaga opazovanje in beleženje odnosov med otroci in odnosov med otroci in sodelavci. Prav tako predlaga pogovore z otroki o njihovem odnosu do igrišča in odnosih s sodelavci in ostalimi odraslimi na igrišču. (Best Play 2000: 27)

SQALS med cilji in vsebinami dela metode doživljajsko igrišče navaja samozavest, odgovornost, nediskriminiranje ter enakopravnost deklic in dečkov.

S sogovorniki sem raziskovala, ali odnos s sodelavci na igrišču spodbuja samostojnost ter prepoznavanje zadovoljstva s svojimi dosežki. Odgovarjali so na vprašanja: Kaj si misliš o sodelavcih, kakšna je njihova naloga, kaj naj po tvoje delajo? in Si se na igrišču kaj novega naučil/a, ugotovil/a, spoznal/a, si na kaj posebej ponosen/a?

V odgovorih o svojih dosežkih so najpogosteje izpostavili zadovoljstvo z osvojenimi tehničnimi veščinami, kot je: »Ponosen najbolj na sebe, ker sem zgradil hišo, ker to ni kar tak, da bi v enem dnevu se postavilo.« (A9) ali »Da sem naredla 4 ptičje hišice, hotel za žuželke, ko sem ga dolgo ful delala, da delam spet hišo naprej.« (A1). Dalje so navajali uspešno treniranje socialnih veščin: »Naučila sem se

tudi, da moraš vsakega človeka sprejet takšen kakšen je, nikoli ne smeš pritiskati na njih. Da jih poskušaš razumeti, kaj ti hočejo povedati – Angleži, Nemci in dojenčki. Če je kdo v stiski, da mu moraš pomagati.« (A11) ali drugače povedano: »Edina stvar, ko sem tak fejest ponosen je, pač ko sem sem hodil pa sem parkrat ven šel, mi je tudi v šoli pomagalo za obnašanje.« (A8). Na tretjem mestu izpostavljajo zadovoljstvo z znanjem ročnih spretnosti, tujega jezika, iger in medkulturnega povezovanja. Trije otroci pa so izpostavili tudi, da so bili še posebej ponosni, če so dobili potrditev za svoje dosežke od zunaj (šola, verouk, starši, razstave).

Odnose s sodelavci sem analizirala z dvema kodama:

- odnos s sodelavci spodbuja samostojnost
- odnos s sodelavci spodbuja svobodo izbire,

pri čemer sem bila pozorna na omenjanje sodelovanja v primeru povabila k igri ali pomoči.

Vsi otroci imajo pozitiven odnos do sodelavcev igrišča. Mnenja o sodelavcih večinoma začnejo z opisom, da so prijazni. (A5) razloži, kaj po njegovem mnenju pomeni prijaznost: »Rečem, če se lahko gremo Pirate in Sodelavka pride z veseljem in to mi je ful prijazno.« Pri vseh odgovorih sem zasledila, da otroci cenijo pripravljenost pomagati: »So prijazni, ne govorijo grdih besed, ti pomagajo nest orodje, ti pomagajo kopati, če ti je dolgčas, se lahko z njimi igraš« (A3). (A4) je ena redkih strokovnjakinj za igro, ki ni uporabila besede prijazni: »So nori. Se hecam. Včasih nori, včasih pa ne. Včasih so hecni zaradi tega, ker če se recimo igramo zombije, so ful smešni.«

Dva sogovornika natančneje opišeta, kako samostojno in enakovredno se počutita v odnosu do sodelavcev: »Da so prijazni, da niso tak ono ukazovalni, ne govorijo ti, kak moraš.« (A6) ter (A14): »sodelavci pazijo, da se nekomu kaj ne zgodi in če hoče kdo hišo zgraditi, ga usmerjajo, pravzaprav ga povsod usmerjajo, razen pri igranju.«

S sogovorniki sem raziskovala, ali odnos s sodelavci na igrišču spodbuja samostojnost ter prepoznavanje zadovoljstva s svojimi dosežki. Iz odnosa med sodelavci in otroki, kot ga vidijo otroci, dokazujemo samostojnost in enakovrednost: »Da so prijazni, da niso tak, ono, ukazovalni, ne govorijo ti, kak moraš.« (A6) ter (A14): »sodelavci pazijo, da se nekomu kaj ne zgodi in če hoče kdo hišo zgraditi, ga usmerjajo, pravzaprav ga povsod usmerjajo, razen pri igranju.« O spodbujanju pozitivne samopodobe pa v zvezi s svojimi dosežki navajajo različne veščine, ki so jih v času obiskovanja igrišča pridobili. Rezultati kažejo tudi na doseganje spodbujanja otrokovega zdravega razvoja, znanja in razumevanja, ustvarjalnosti ter učenja učenja.

4.6 Doživljajsko igrišče spodbuja medsebojno spoštovanje in ustvarja priložnosti socialnega vključevanja

V kolikor Doživljajsko igrišče dosega 6. cilj, sledi vrednotam odzivnosti odraslih, spoštovanju otrok, enakopravnosti in upoštevanju otrokovih sposobnosti. Best Play za metode ovrednotenja cilja predlaga opazovanje in beleženje odnosov med otroci in odnosov med otroci in sodelavci.

SQALS v uvodnem delu ob predstavitvi metode navaja: »Doživljajska igrišča so tudi prostori družabnosti in integracije. Z zagotavljanjem tako samostojno uporabnih struktur kot tudi animacijskih vsebin vzpodbujajo stike med otroki in mladostniki, pa tudi med različnimi generacijami in kulturami.«

Strokovnjaki za igro so odgovarjali na vprašanje o možnosti vzpostavljanja prijateljskih stikov na igrišču. 17 otrok je v času obiskovanja igrišča spoznalo nove prijatelje. Večinoma so navedli med pet in petnajst novih poznanstev, trije več kot dvajset, dva pa manj kot dva. O spoštovanju in prijateljstvu so odgovarjali tudi pri ostalih vprašanjih. (A11) je na vprašanje, kako bi Doživljajsko igrišče predstavila nekomu, ki ga ni še nikoli videl, odgovorila: »Povedala bi mu, da je Doživljajsko igrišče kotiček, v kateremu se ne prepiraš in ne žališ, da je igrišče izdelano iz lesa, da ne uničujejo druge lastnine in se spoštujejo med sabo.« Vsi otroci so vsaj enkrat v pogovoru navedli, da se na igrišču igrajo s prijatelji.

Otroci, ki uporabljajo gradbišče in si tam gradijo hišice, bunkerje, baze ..., se med seboj poimenujejo sosedje. Med osrednje delovne naloge sodelavca, ki skrbi za gradbišče, spada odgovornost za tehnično varnost struktur, ki jih samostojno (brez pomoči odraslih) gradijo otroci ter odgovarjanje na povabila oz. potrebe po pomoči pri težjih fizičnih opravilih ali zahtevnejših gradbenih podvigih. Običajna dnevna situacija v času aktivne gradbene sezone (maj – oktober, možnost uporabe prostora in gradnje je skozi celo leto, v vseh vremenskih pogojih) je povprečna prisotnost 20 otrok, ki igrišče obiskujejo najmanj dvakrat tedensko, čas obiska se giblje med 3 in 5 ur. Gradbišče je del igrišča, ki že s konceptom najbolj spodbuja medsebojno spoštovanje in ustvarja priložnosti socialnega vključevanja. Nekateri se lotijo gradnje hiš v skupini prijateljev, nekateri pa začnejo sami. Hiše otrok ne more, zgraditi popolnoma samostojno, zagotovo nekje v postopku potrebuje pomoč – roke, ki držijo desko na višini, da jo lahko pribije, morebiti nekoga, ki mu drži lestev ali podaja materiale na višino. Stebri, ki jih uporabljajo pri gradnji osnovnih konstrukcij (z merami 12x12 cm in dolžino do 3m) so precej težki. Tudi najstarejši in najbolj močan otrok še ne zmore nositi te teže. Ko se obrnejo po pomoč k sodelavcu, ta običajno ne more hkrati odgovoriti vsem, ki ga potrebujejo. Povezovanje z namenom medsebojne pomoči se običajno glasi: »Oprosti, ne morem pomagat takoj zdaj, ker že držim tale hlod

in imam obe roki polni. Lahko me počakaš ali pa prosiš soseda, da ti pomaga. Se že poznata s sosedom? Ime mu je Tine ...«

Spodbujanje medsebojnega spoštovanja in ustvarjanje priložnosti socialnega vključevanja igrišče dosega s pogoji uporabe prostora – skrb za spoštovanje pravila o nenasilju ter ustrezno usposobljenimi kadri, katerih naloga je igrivo povezovanje otrok. (A11) je na vprašanje, kako bi Doživljajsko igrišče predstavila nekomu, ki ga ni še nikoli videl, odgovorila: »Povedala bi mu, da je Doživljajsko igrišče kotiček, v kateremu se ne prepiraš in ne žališ, da je igrišče izdelano iz lesa, da ne uničujejo druge lastnine in se spoštujejo med sabo.«

4.7 Doživljajsko igrišče spodbuja otrokovo dobrobit, zdrav razvoj, znanje in razumevanje, ustvarjalnost in učenje učenja

Cilj izhaja iz vrednot zagotavljanja dostopa do bogatega in vzpodbujajočega okolja, pomembnost učenja upravljanja s tveganji, svoboda igre, spoštovanje otrok in zaupanja v otrokove sposobnosti.

Best play predlaga naslednje evalvacijske metode: opazovanje in beleženje otroških spontanizrazov zadovoljstva in dosežkov, opazovanje in beleženje odnosov med otroci in odnosov med otroci in sodelavci ter opazovanje in beleženje vsakodnevnega spreminjanja uporabe prostora in materialov s strani otrok. Dalje predlaga beleženje refleksij izvajalcev pri evalvacijah o spremembah, ki so jih opazili pri otrocih in o uporabi fizičnih in človeških virov.

S sogovorniki sem raziskovala temo z vprašanjem o dosežkih. Rezultate sem predstavila že v petem poglavju, zato jih na tem mestu ne bom ponavljala. Izpostavila bi le dva odgovora o učenju različnih veščin: »Da sem naredo svojo hišo, ko sem bil mali, sem naredo obesek, naučil naredit ogenj, naučil pečt kruh, krompir« (A3) in o učenju socialnih veščin: »Ponosen sem, da dobro poslušam, da se ne toliko prepiram, da ne toliko ljudi žalim pa jim jemljem in da ne uničujem hiše katere jaz nisem naredo.« (A2)

5. Sklepi

Doživljajsko igrišče zagotavlja otrokom moč izbire in kontrole nad njihovo igro. Omogoča svobodo igre ter zadovoljuje primarno potrebo otrok po igri.

Doživljajsko igrišče prepoznava otrokovo potrebo po raziskovanju meja in nanjo pozitivno odgovarja.

Doživljajsko igrišče ustvarja ravnovesje med nadzorovanim tveganjem in varnostjo otrok.

Doživljajsko igrišče ponuja maksimalno izbiro igralnih priložnosti.

Doživljajsko igrišče spodbuja samostojnost in pozitivno samopodobo.

Doživljajsko igrišče spodbuja medsebojno spoštovanje in ustvarja priložnosti socialnega vključevanja.

Doživljajsko igrišče spodbuja otrokovo dobrobit, zdrav razvoj, znanje in razumevanje, ustvarjalnost in učenje učenja.

6. Predlogi

Predlogi glede nadaljnjega raziskovanja:

- Sledenje prvim štirim ciljem metode je enostavneje ugotoviti z evalvacijsko raziskavo, cilje, povezane z vplivom Doživljajskega igrišča na zdrav razvoj otroka, pa bi bilo potrebno raziskovati v dolgoročnih raziskavah, z uporabo metodologije evalvacije opazovanj, z biografijami, fokusnimi skupinami.
- Za globlje in bolj relevantno raziskovanje doseganja ciljev bi bilo potrebno razširiti vprašanja za uporabnike tudi na starše, vzgojitelje, učitelje in ostale pomembne odrasle, ki spremljajo razvoj posameznika ter na otroke, ki živijo v bližini igrišča, pa ga ne uporabljajo.
- Vprašanja, uporabljena v intervjujih z otroki, povezana z raziskovanjem razvoja otroka, bi bilo potrebno pazljivo razširiti, predlagam dodajanje bolj dinamičnih tehnik pridobivanja podatkov, na primer uporaba fotografij, risb, filma.
- Analiza kakovosti igralnih prostorov v širši okolici, dostopnih otrokom, ki uporabljajo Doživljajsko igrišče
- Vprašalnik za starše
- Raziskati potrebe otrok v ruralnih območjih (prostori za igro, kateri elementi prostorske in programske opreme...)

Predlogi o praktičnem delovanju, organiziranju programa:

- Plenum uporabnikov igrišča o reformi pravil
- Smiselno umestiti in predstaviti zbiralnik predlogov, kritik in ostalih sporočil, ki bi sodelavce igrišča raje dosegla anonimno
- Povečati število strokovno usposobljenih sodelavk in sodelavcev, ki so kontinuirano prisotni
- Povečati število odprtih dni na 6 dni na teden, zagotavljati delovanje programa tudi ob praznikih
- Uvajanje zakonskih sprememb na področju vzgoje in izobraževanja z uvajanjem metode doživljajsko igrišče v šolski sistem (npr. doživljajsko igrišče kot možnost podaljšanega bivanja)
- Otroke vključiti v strateško letno načrtovanje dela na igrišču ter na evalvacije

Predlogi glede teorije obravnavanih pojavov in glede metode socialnega dela:

- Povečanje raziskovalnega dela na področju skupnostnega socialnega dela z otroki
- Opozarjanje javnosti na pomembnost omogočanja kakovostnega oz. vsaj primerne prostora in časa za igro tako otrok in mladih, kot tudi odraslih
- Analiza igralnih priložnosti (prostora in časa za igro v naravnem okolju) v vsakdanjem življenju otrok in mladih na nacionalni ravni

7. Literatura

- Aick, G. (1963), Die Befreiung des Kindes: Kleine Kulturgeschichte des Spiels und des Kinderspielplatzes. Hamburg: Hans Christians Verlag.
- AKib (1999), Standards und Qualitätskriterien für pädagogisch betreute Spielplätze. Berlin: Bund der Jugendfarmen und Aktivspielplätze e.V.
- Brown, F. (2010), Playwork, Theory and Practise, London: Open University Press
- Bruegel the Elder, P. (1560), Children's games. Dostopno na: https://en.wikipedia.org/wiki/Pieter_Bruegel_the_Elder (10.5.2016)
- Conway, M. (2009), Developing an adventure playground: the essential elements. London: Play England. Dostopno na: <http://www.playengland.org.uk/media/112552/pathfinder-adventure-playground-briefing.pdf> (2.6.2016)
- Čačinovič Vogrinčič, G. (2013), Spoštovanje otroštva. V: Kodele, T., Mešl, N. (ur.) (2013), Otrokov glas v procesu učenja in pomoči. Priročnik za vrtce, šole in starše. Ljubljana: Zavod RS za šolstvo
- Čuk, I., Bučar, M., Hosta, M., Videmšek, M., Bricelj, A. (2007), Otroško igrišče v Sloveniji. Šport revija za teoretična in praktična vprašanja športa, 55 (1) / priloga: 6-10.
- Frost, J. (2012), Playwork in american and european playgrounds. Dostopno na: http://www.wildflower.org/docs_docents/Youth%20Education/M14_FROS6831_04_SE_C14.pdf (17.5.2016)
- Gostinčar, R., Recer, Š. (2000), Otroška igrišča v Mariboru. Raziskovalna naloga. Maribor: Mestna občina Maribor
- Gostinčar, R. (2009), Študija prostorskih ureditev za otroke in mladostnike v mestih Maribor in Gradec in zasnova pilotske ureditve prostora za otroke in mladostnike v Mariboru – City network Graz – Maribor. Maribor: Igre d.o.o.
- Hauzer, N. (2014), Refleksija dela na Doživljajskem igrišču v Mariboru. Univerza v Ljubljani, Pedagoška fakulteta. Oddelek za socialno pedagogiko
- Hughes, B. (2003), Play Deprivation. Play Wales. Dostopno na: <http://www.playwales.org.uk/login/uploaded/documents/INFORMATION%20SHEETS/play%20deprivation.pdf>
- Hughes, B. (2012), Evolutionary Playwork. Oxon: Routledge
- Huizinga, J. (1992), Homo ludens. Zagreb: Naprijed.
- Kikelj, U. (2012), Otroška igrišča kot odraz prevladujočih konceptov otroštva. (Analiza na primeru razvoja ljubljanskih otroških igrišč od druge polovice 19. stoletja do leta 1945), Časopis za kritiko znanosti, številka 249 – Otrok in otroštvo (3/4 2012), <http://www.ckz.si/arhiv-ckz/27-stevilka-249-otrok-in-otrostvo-ckz-2012> (25.5.2016)
- Košak, K. (2016) Dr. Gabi Čačinovič Vogrinčič, Mladina, številka 15. Dostopno na: <http://www.mladina.si/173704/dr-gabi-cacinovic-vogrincic/> (12.7.2016)

- Kristančič, A. (2007), Svoboda izbire – Moj prosti čas. Ljubljana: A.A. Inserco d.o.o. svetovalna družba
- Jenkole, M., Kuzmič, N., Šemen, S., Turk, J. (2008), Zagovornik Glas otroka. Zbornik prispevkov za izobraževanje zagovornikov. Pilotski projekt: 2007-2009. Ljubljana: RS Varuh človekovih pravic
- Lange H.J. in Lehmann J. (2007), Abenteuer erleben. Jugendfarmen und Aktivspielplätze als erlebnispädagogische Lernorte und soziale Erfahrungsräume. Lüneburg: Edition erlebnispädagogik
- Majerhold, K., Močnik T., Turk Niskač, B. (2012), Otrok in otroštvo – sodobne družboslovno humanistične perspektive. Časopis za kritiko znanosti, domišljijo in novo antropologijo, številka 249 – Otrok in otroštvo (3/4 2012), <http://www.ckz.si/arhiv-ckz/27-stevilka-249-otrok-in-otrostvo-ckz-2012> (25.5.2016)
- Manwaring, B. In Taylor, C. (2006), The benefits of Play and Playwork. Recent evidence-based research (2001 – 2006) demonstrating the impact and benefits of play and playwork. Birmingham: The Community and Youth Worker's Union Dostopno na: http://www.cywu.org.uk/index.php?id=8&type_id=24&category_id=19&article_id=450 (23. 5. 2016)
- Ministrstvo za delo, družino in socialne zadeve (2013), Program za otroke in mladino 2006 – 2016. Dostopno na: http://www.mddsz.gov.si/si/medijsko_sredisce/novica/article/1939/7246/948daba75302e2ea7a11ff2b99f51179/ (12. 6. 2016)
- Mesec, B. (1997), Metodologija raziskovanja v socialnem delu I. Ljubljana: Fakulteta za socialno delo
- Mesec, B. (2007), Metodologija raziskovanja v socialnem delu II. Ljubljana: Fakulteta za socialno delo
- National Playing Fields Association (2000), Best Play, What play provision should do for children. London: Department for Media, Culture and Sport, dostopno na <http://www.freeplaynetwork.org.uk/pubs/bestplay.pdf> (17.5.2016)
- Perić, M. (2010), Družina v sodobnem svetu. Ljubljana: Zavod IRC
- Poštrak, M. (1994), V znamenju trojstev. Socialno delo. Letnik 33 številka 4 Fakulteta za socialno delo
- Poštrak, M. (2003), Kaj posebnega lahko ponudi socialno delo pri delu z mladimi. Šolsko svetovalno delo. Letnik 8. št. 3/4. str. 26-33.
- Poštrak, M. (2015), Koncepti socialnega dela z mladimi. Socialno delo. Letnik 54 številka 5. (269-280) Fakulteta za socialno delo
- Potter, D. (1997), Risk and Safety in Play. The law and practice for adventure playgrounds. London: E&FN Spon
- Praper, P. (1995), Tako majhen, pa že nervozen!? Predsodki in resnice o nevrozi pri otroku. Nova Gorica: Educa
- Jenkole, M. et al. (2008) Zagovornik- glas otroka : zbornik prispevkov za izobraževanje zagovornikov : pilotski projekt 2007-2009. Ljubljana : Varuh človekovih pravic

- Rapoša Tajnšek, P. (1993), Skupnostno socialno delo in skupnostna usmeritev v praksi socialnega dela v Sloveniji. Fakulteta za socialno delo. Dostopno na: <http://www.dlib.si/?URN=URN:NBN:SI:DOC-LLWY28ZI> (15.6.2016)
- Simoneti, M. (2010), Igrišča za otroke 21. stoletja. Nove usmeritve pri urejanju otroških igrišč. Dostopno na: <http://www.mladina.si/50937/igrisca-za-otroke-21-stoletja/> (21.6.2010)
- Skupnost centrov za socialno delo, dostopno na: <http://www.scsd.si/predstavitev-csd.html> (12.6.2016)
- Steiner, U. (2015), Doživljajsko igrišče kot odgovor na sodobne potrebe otrok. Univerza v Ljubljani. Biotehniška fakulteta, Oddelek za krajinsko arhitekturo Dostopno na: http://www.digitalna-knjiznica.bf.uni-lj.si/krajinska-arhitektura/dn_steiner_ursa.pdf
- Sunderland, M. (2009), Znanost o vzgoji. Radovljica: Didakta
- Sutton, L. (2005) Adventure playgrounds: a children's world in the city. Dostopno na: <http://adventureplaygrounds.hampshire.edu/aboutme.html> (11.6.2016)
- Šugman Bohinc, L. (2013) Otroštvo in otrokov glas v starih in novih raziskavah o otrocih. V: Kodele, T., Mešl, N. (ur.) (2013), Otrokov glas v procesu učenja in pomoči. Priročnik za vrtce, šole in starše. Ljubljana: Zavod RS za šolstvo
- Toličič, I. (1961), Otroka spoznamo v igri. Ljubljana: Državna založba Slovenije
- Toličič, I., Smiljanič Čolanovič, V. (1973), Otroška psihologija. Ljubljana: Mladinska knjiga
- Yearley, D. RoSPA, Berlinski, D. Center za pregledovanje otroških igrišč (2008) Varno otroško igrišče, Priročnik za skrbnike in lastnike otroških igrišč. Ljubljana: Ministrstvo za gospodarstvo Republike Slovenije
- Unicef, Dostopno na <http://www.unicef.si/vsebina/101/konvencija%20o%20otrokovih%20pravicah> (20.7.2016)
- Vlasak, K. (2012), Z igro do rešitve. Diplomski naloga. Fakulteta za socialno delo, Univerza v Ljubljani
- White, R. in Stoecklin, V. (1998), Children's Outdoor Play & Learning Environments: Returning to Nature. Dostopno na: https://www.researchgate.net/publication/267374472_Children's_Outdoor_Play_Learning_Environments_Returning_to_Nature
- Wilson, P. (2009), The Playwork Primer. Alliance for childhood. Dostopno na: <http://www.imaginationplayground.com/images/content/3/2/3239/playwork-primer.pdf> (26.7.2016)

8. Priloge

Priloga 1 – Vprašanja za intervju

1. Spol, starost. Kako dolgo že obiskuješ Doživljajsko igrišče?
2. Kje vse se igraš, kjerkoli, če gledaš od zjutraj do zvečer?
3. Kaj pomeni igranje?
4. Kaj vse počneš na Doživljajskem igrišču?
5. Kaj lahko počneš na Doživljajskem igrišču, druge pa ne?
6. Kaj si misliš o igrišču, kaj ti pomeni?
7. Kaj si misliš o sodelavcih na igrišču?
8. Kaj misliš, kakšna je njihova vloga, zakaj so tam, kaj naj po tvoje delajo?
9. Kaj si misliš o drugih odraslih na igrišču, starših, babice, dedki, tete, strici?
10. Kaj misliš o pravilih na igrišču? Kakšna bi bila tvoja pravila?
11. Si na igrišču spoznal/a kakšne nove prijatelje, več kot 1, 2?
12. Kaj vse ti je že uspelo narediti, ugotoviti, spoznati? Na kaj si ponosen/a?
13. Kako bi nekomu, ki še nikoli ni bil na igrišču, opisal/a, kaj je to Doživljajsko igrišče?

Priloga 2 – Intervjuji s podčrtanimi izjavami, ki so uporabljene pri kodiranju

A1

Deklica, 9 let, 2 leti obiskuje igrišče

2. V šoli, pri gasilcih, pri verouku, pri pevskih, tu v parku, doma, zunaj v parku
3. Igra pomeni, da se zabavaš, da si zelo vesel, da se smejiš... Da igraš neke vloge, drugo več ne vem
4. Na Doživljajskem igrišču se igram, delam iz lesa, ko imamo kotičke s Sodelavkami, delam kaj, delam hišo, drugač pomagam v parku, igram se s prijatelji
5. Da izdelujem z lesom, igra se tak lahko vsepovsod, pomagaš lahko, težke stvari nosiš, delam hišo iz lesa, drugo se mi zdi da več nič
6. Da mi je zelo fajn. Obožujem ga pač na en način, samo bi hodla v park, nič drugega, ne bi se učila.
7. Da so zelo prijazni, da so vljudni, da radi pomagajo, da so zelo delovni
8. Zato, da se mi ne poškodujemo, da se ne opečemo, ko je ogenj, da se lahko tu igramo z vami, če ni nikogar drugega, da zapirate pa odpirate
9. Da so zelo prijazni, da so vljudni, tak ko vi na igrišču pač
10. So dobra, ne bi jih spremenila. Nikoli in nikdar.
11. Ja, ... (Naševa imena) ko gremo v kako tujo državo spoznam nove, tote ko tu delajo so novi, enih še ne dobro poznam, ampak vem, kak jim je ime.
12. Da sem naredla 4 ptičje hišice, hotel za žuželke, ko sem ga dolgo ful delala, da delam spet hišo naprej. Da sem pač hobotnico naredla. Naučila sem se igro policaj in baraba, naučila sem se malo angleško tu, naučila sem se tak ko Sodelavec govori (finsko, op. a.).
13. Da se tam izdeluje, da se lahko igraš razne igre, veliko se naučiš, da pomagaš lahko, da si izdeluješ hiše.

A2

Fant, 9 let in pol, 2 leti in pol obiskuje igrišče

2. Bred blokom, v Europarku na igralih, na igrišču, na novih igralih pred onimi bloki, pri stricu, a to velja? No, pri stricu in doma.
3. Da se zabavaš.
4. Iz lesa delam sable, hiše, za ptičke. Pištole, delam hiša iz lesa, pasjo utico za Pikija, različna vozila, se igram v peskovniku, se igram s prijatelji.

5. Tu samo lahko iz lesa delam, drugje pa ne. Tu lahko take hiše tote delam, drugje pa ne, majo tipi, drugje pa ne.
6. Mi je všeč, da se lahko zabavam, da se lahko s totimi, ko delajo na igrišču, igram. Da mi kaj novega povejo. Je lepo.
7. So zabavni.
8. Pomagat hiše gradit, pomagat dat orodje za v lesni kotiček, pomagat nosit orodje, če je pretežko in da pomagajo pri delu, recimo pri pasji utici da pomagajo.
9. Ne vem, recimo da se samo pogovarjajo. Da grejo na sprehod. Rade se skup dobijo in grejo na sprehod.
10. Da so ok, da ste jih naredli. Če jih ne bi blo, bi se vsi topli, pa ne bi šli ven iz igrišča, vsi bi se kregali, špukali, uničevali bi si hiše pa drevesa, uničevali bi stvari, kere niso oni naredli.
11. Ja, 10.
12. Ponosem sem, da dobro poslušam, da se ne toliko prepiram, da ne toliko ljudi žalim pa jim jemljem in da ne uničujem hiše katere jaz nisem naredo.
13. Razložu bi mu, da ne bi uničeval kar sploh ni naredo, predstavil bi mu celo igrišče, reko bi ne sme v lopo brez dovoljenja, ne sme zakurit ogenj, če delavci ne dovolijo, ne sme hodit v hiše, tudi, če niso prav zgrajene.

A3

Fant, 10 let, 5 let in pol obiskuje igrišče

2. Na stadionu, na Poljanah, pred Tinetovim blokom, nogometno igrišče
3. Se zabavaš s prijatli, binčaš žogo, se loviš, igraš skrivalnice, tepeš, hehe to ni igra
4. Največ se družim s Tinetom, se igramo streljanje, tudi nogomet, tudi dosti se skregamo med igro
5. Delam z orodjem, delam svojo hišo in kurim ogenj, pečem kruh, krompir, delam juho, delam čaje in hrenovke na palcah
6. Da se lahko igraš, zabavaš, čutim prijateljstvo in romantiko
7. So prijazni, ne govorijo grdih besed, ti pomagajo nest orodje, ti pomagajo kopat, če ti je dolgčas, se lahko z njimi igraš
8. Da pomagajo otrokom, staršem, pomagajo pri delu, pri delu hiše, ptičje hišice, letala, tak naprej
9. Nekateri so prijazni, nekateri niso. Ona gospa, ko jo je Ana izzivala in je gospa ponorela.
10. Nič ni narobe napisano, mislim da je vse pravilno, ker se tak kdo rad tepe. Bi dodal brez ščipanja, potiskanja, da ne smeš skakat v besedo, ko en govori, da če je pač en okrogel, da ga ne bi izzivali
11. Ja, več ko 12
12. Da sem naredo svojo hišo, ko sem bil mali, sem naredo obesek, naučil naredit ogenj, naučil pečt kruh, krompir
13. Najprej bi mu razložo, kaj je, potem povedo pravila, potem razkazo in potem bi ga pustil samega

A4

Deklica, 11 let, 5 let in pol obiskuje igrišče

2. Na mojem dvorišču, v mali šumi včasih do sedmih, tud v Betnavskem gozdu, včasih, ko gremo na sprehod sem tud do večera, pa pri sestrični pa pri moji sošolki, ker grem danes
3. Igra je nekaj, kar se lahko zabavaš, veselo je, v redi je.
4. Na Doživljajskem igrišču se igramo skrivalnice, podajamo žogo, zemljo krademo, smo na avtobusu pa se pogovarjamo, pa tud v tota hišici, tud v lesnem kotičku, pač izdelujemo. Na gradbišču se lahko gugamo, igramo, če hočeš it hišo graditi greš prvo v lopo po kladivo, žreblje pa žago in še kaj drugega in potem greš v lesni kotiček, pa pač si kak vzameš les in še kaj drugega, če hočeš okrasit hišico in potem greš pač delat

5. Lahko smo na avtobusu do sedmih, izgradiš lahko hišice, lahko vse mogoče gugalnice nardimo tu, lahko se zabavamo pa kruh pečemo.
6. Igrišče mi pomeni vse na svetu. Zato, ker se lahko igramo, pečemo kruh, se gugamo, izdelujemo hiše.
7. So nori, se hecam. Včasih nori, včasih pa ne. Včasih so hecni zaradi tega ker..., če se recimo igramo zombije, so ful smešni
8. Da skrbijo za otroke, včasih pa jih tudi kregajo zaradi tega, ker so včasih poredni. Skrbijo za ogenj, pomagajo delat hiše, za celo igrišče morjo skrbet, ko je sedem ura, da pogasijo ogenj.
9. Ne vem.
10. Ne smemo se pretepst, si grdih besed govorit, se potiskat, recimo v ograje, ker se ti lahko kaj zgodi, tak bi bla po moje pravila
11. Sem spoznala, v 5 letih in pol sem spoznala več kot 20 prijatlov
12. Ponosna sem na to, da sem sploh lahko tu in da sem spoznala prijatle, ki so zdaj včasih pravi butli.
13. Doživljajsko igrišče je nekaj, kar se notri lahko zabavaš.

A5

Fant, 11 let, 5 let obiskuje igrišče

2. V Doživljajskem, treniram roket, ko nogomet igram, zunaj v parku, na hofu, v gozdu, na bmx progi pri Tabor 1, na Železničaru, pri Taborski
3. Zabavam se, da svojo težo shujšam, da se dosti igram, da mi je to všeč, da se igraš s svojim prijateljem in ne samo z njim, tudi z drugimi, da pokličeš, če kdo nima prijatelja, da ma vsaj kakega. Ne znam povedat.
4. Delam hišo, pištole iz lesa, meč, se zabavam s prijatli, vedno novo hišo naredim ali delamo prizidek. Sposodimo si kolesa in gremo zunaj. Ko sem bil mali, sem bil v peskovniku. V busu se zabavamo, pri ognjišču pečemo kruh, koruzo, tisto, kak se reče, sok iz jabolk, včasih zakurimo, kaj pospravljamo, delamo iz lesa, rišemo, traktor iz lesa, avione, helikopterje, pijemo vodo iz kozarcev, ribe lovimo, tud ko dežuje smo tu in se igramo in je ful zabavno.
5. Kurimo ogenj, iz lesa, žagamo. Niti zunaj ne smemo v peskovnik, tu pa lahko. Lahko z nožem delamo, ne smemo se tepst, v avtobusu lahko vozimo.
6. Da vedno sem hodo pa vedno bom hodo, ker mi je všeč, mi je v srcu. Lahko delam iz lesa igrače, pomeni mi vse. Če me dolgo ni, pogrešam prijatle, sodelavce (naševa imena Sodelavk in Sodelavcev) ... že dolgo nisem vido. Dobro prijatle mam tu, Sodelavka nas pošlje ven, če smo poredni, ne smemo se norčevat tu, niti zunaj, lahko delamo ptičje hišice. Mam v srcu Doživljajsko igrišče in Maribor. Ker je Maribor šampijon.
7. Da so prijazni. Včasih niso prijazni, ker nas pošljejo ven. Ljubčkani so. Rečem, če se lahko gremo Pirate in Sodelavka pride z veseljem in to mi je ful prijazno.
8. Morajo povedat, kaj je prav in narobe. Sodelavka reče to ni prav, dobimo opozorilo, potem mi to razumemo in ne delamo več tote napake. Nimajo druge službe, pa hočejo delat in se zabavajo in pijejo kave. Če jih ne bi blo, bi bil park zaprt in ne bi mogli noter.
9. Da pustijo svoje otroke, da se igrajo z veseljem. Včasih pridejo babice v ognjišče in berejo pravljice.
10. Da ni pretepa, žaljenja, grdih besed, če ne bi upoštevali, da dobijo opozorilo. Tudi če brcne žogo noter ali če je zaprto, da ne bi smel več kot eno leto ali sploh nikoli več. Tud če mu pade žoga noter, ne sme, lahko potem, ko je odpret lahko pride, če ne, ne sme nikoli v park. Mislim, da je prav. Če hočemo kaj naredit, da moramo vprašat. Če rečejo ne, potem je ne.
11. Ja, dosti, več kot 20
12. Ugotovil sem, da lahko naredim vse iz lesa, Sodelavec mi je povedal in dal na razstavo, naredil

sem traktor. Ko smo imeli zgodbo in sem nastopal na odru.

13. Kjer lahko izdelujem iz lesa, lahko izdelujemo kar hočemo, pečemo, se družiš, beseda ti pove, druživljajsko, da se družiš, kurijo ogenj, ne vem več.

A6

Deklica, 11 let, 3 leta obiskuje igrišče

2. Igrišče tu, moja soba, računalnik, v šoli med odmori s sošolko, pod drevo na travniku, v naravi, taborniški center, na bazenu, pri prijateljih.

3. Zdaj si me dobla, hujše kot test. Delaš nekaj npr., kar drugače ni realno ali možno in si ti to zamisliš, počneš nekaj, kar te zabava in ti je fajn.

4. Izdelke iz lesa, hišo svojo, v ustvarjalnici, kar pač je za ustvarjat, se igram, se zabavam, sedim ob ognju, se menim s prijatli in delavci, pospravljam včasih ob koncu, spoznavam nove ljudi in prijatle in dajem intervjuje.

5. Ogenj lahko tudi pri tabornikih, ljudi in prijatle tudi, iz lesa lahko v šoli. Ampak tu lahko bolj prosto, ne kar drugi rečejo. Gradim hišo, sem s tistimi prijatli, ljudmi, ki so tu, drugje pa ne.

6. Da je igrišče, da je nekaj tu in je fajn in da te ne smejo žalit, maš mir. Aja, pomeni mi zabavo, da je nekaj fajnega, dobrega, zanimivega, drugače od ostalih igrišč. Pomeni mi dosti.

7. Da so prijazni, da niso tak, ono, ukazovalni, ne govorijo ti, kak moraš. Pomagajo ti pri kakih izdelkih ali če rabiš pomoč. Predlagajo dobre stvari.

8. Hm. Da skrbijo, da se kdo ne ubije, tu so za varnost, za pomoč, da ti povejo kaj novega, da nekoga novega spoznaš.

9. Nekateri so prijazni. Nekateri. Pač se obnašajo, kot da so ti v sorodu in te začnejo gnjaviti.

10. So v redu, da so. Pravilo o psih je preveč, psi bi lahko bili noter, samo ne smeli bit na velki potrebi, pač bi morali pospraviti za sabo, lastniki. V redu je, da ni zmerjanja in pretepov in take fore in da drugi pustijo mojo lastnino, lahko pa bi še blo, da se ne sme špukat. Zelo pa mi je všeč pravilo 'Ne pomeni ne', ker pač no, se lažje z nekom kaj zмениš, če mu rečeš ne in mora nehat izzivat, kjer drugje ni tega pravila.

11. Ja, več kot 12. Dejansko, če ne bi blo igrišča, jaz ne bi hodla k tabornikom in tam jih je dosti. Ne bi šla na izmenjavo, nikoli ne bi šla sploh v Nemčijo in tudi v Nemčiji sem spoznala nove prijatle. Več kot 30.

12. Delala s kladivom, spoznala nove prijatelje, dobre prijatelje! Spoznala sem ljudi iz Rusije, Finske in Srbije.

13. Na igrišču boš spoznal/a druge stvari, nekaj, kar še nisi videl/a. Videl/a boš ogenj v živo goret, delal/a boš lahko z lesom, karkoli boš želel/a, več časa boš preživel/a v naravi s prijatli in ne boš na Fejsbuku. Lahko boš videl/a hišo, pač narejeno, ki smo jo naredili otroci ali pa si jo lahko sam narediš.

A7

Fant, 9 let, več kot 20x obiskal igrišče

2. Ko grem v šolo, v varstvu po pouku, doma, včasih pridem sem, v gozdu, pri prijatlu ali sošolcu, dedku pa babici se grem igrat, pa včasih grem k mrzlemu bratrancu na počitnice.

3. Različne stvari, pri igranju lahk dost stvari delaš, npr. družabne ali bolj take, ko se loviš, lahko kaj z igračami, dosti. Npr., da si pač nekaj zmisliš in se potem to igraš.

4. Včasih delam v lesnem kotičku, včasih grem na gradbišče pomagat mojim prjatlom zidat hišo, včasih se malo s prjatlji igram, se pogovarjam, v avtobusu se igram.

5. V nobenem zabaviščnem parku še nisem vido takega avtobusa, nikjer še nisem vido, da bi lahko hiše zidali.

6. Da je zabavno, da lahko dosti stvari tu počneš, se družiš s prijatli, se maš fajn.
7. So prijazni, dosti stvari ti lahko povejo, če te zanima, lahko jih prosiš, da ti kaj pomagajo.
8. Da pomagajo otrokom, če nimajo družbe, ti kaj pomagajo
9. To pa ne vem, mogoče so tu, ker se majo fajn.
10. Ne smeš se kregat in pretepat in moraš poslušat te, ki tu delajo in moraš se lepo vest.
11. Ja, mogoče enega.
12. Vesel sem bil, ko sem naredil letelo, meč in vesel sem, da sem pomagal zidat hišico.
13. Dosti ustvarjaš, se zabavaš, da lahko kakega novega prijatla spoznaš.

A8

Fant, 13 let, 2,5 leti obiskuje igrišče

2. Na nogometnem igrišču, v šoli, pred blokom, v Tuš planetu v igralnici, na avtomatih, pri stricu Playstation, doma na računalniku, v Dožiju, na igralih
3. Zabavam, sprostim, družim s prijatelji
4. Družim s prijatelji, nogomet, ustvarjam
5. Ustvarjam v lesnem kotičku, v ustvarjalnici, kurim ogenj
6. V redi mi je, tak. Ko sem jezen, lahko pridem sem. V redi je, ker je za ograjo, da ne more kr kdo noter.
7. So prijazni, pomagajo, ko kaj ustvarjaš, izdeluješ. Če se s kom kregaš, pomagajo rešit noter v Dožiju, si vzamejo čas za nas, ne čakajo, da nismo govorit, tudi če govorimo dolgo, majo potrpljenje
8. Nas učijo, da ne delamo narobe. Ko dobimo opozorilo, da dobimo zaslužno, da ne delamo, kar hočemo
9. Tudi oni spoštujejo pravila, zavedajo se, kaj ja in kaj ne, prijazni so. Razen včasih deda Tine takoj reče črni cigan, nič ne razmisli. Pa zadnjič je en ata bil nesramen do nas, ko smo mu povedali, da ne sme v našo hišo.
10. V redi so. Nič. Ammm. Mogoče, da naj se sami zmenimo prvo, potem pa pridemo do vas, npr., če bi meni nekdo reko svija in bi se potem 5 min kregala, potem pa ne bi več mel kaj za rečt, potem pa bi šel do vas. To ni fer. Raje bi šel proč, ni fer, da nekdo kr takoj gre tožit.
11. Ja, dosti, ziher več kot 50
12. Edina stvar, ko sem tak fejest ponosen je, pač ko sem sem hodil, pa sem parkrat ven šel, mi je tudi v šoli pomagalo za obnašanje. Mogoče še, ne vem, zgradit hišo kar tak ne bi znal, če ne bi bil na igrišču
13. Pač je igrišče za ograjo, odprto torek, četrtek in petek, so pravila, ki jih moraš spoštovat, drugače ti za en dan ali več prepovejo prit. Imenuje se Doživljajsko igrišče, lahko se igraš, sprostiš, ustvarjaš. Če si kaj jezen, se lahko s kom pogovoriš.

A9

Fant, 15 let, 2 leti obiskuje igrišče

2. Doma, v pojstli, na računalniku, v lesnem, kuhni, na gradbišču, pri lopi, v Sarajevskem grilu, Betnavskem gozdu, pod Ledino, v šoli
3. Delaš stvar, v kateri uživaš in rad počneš
4. Zabijam, vse splošno pomagam, se ukvarjam z mlajšimi, se tudi igram na nek način, npr., ko se malim posvečaš, se tudi igraš z njimi
5. Narediš hišo, spoznaš nove ljudi, tak realno, ker prek Fejsbuka bolj težko. Spoznaš človeške lastnosti, skozi igro vidiš, kak se mlajši odzivajo na različne stvari, ustvarjaš, kot npr. iz lesa, papirja in ostalih materialov, spoznavaš nova orodja, recikliraš stvari. Se spoznavaš, samega sebe.
6. Da je to ful v redu prostor, na sploh od najmlajših, pa do moje starosti. Premalo mladostnikov hodi

sem. Da je ful v redu plac za spoznavanje samega sebe, svojih sposobnosti, novih ljudi. Pomeni mi dosti, ker sem tak lajk stalno tu. Upam, da bom mogoče lahko kdaj tu delal.

7. Da ste ful v redi, znate pomagat, prisluhnit. Šimfal vas ne bom, ni kaj za šimfat, sem bol na pozitivno osredotočen, ne opazim kaj. Ste ustvarjalni.

8. Da pomagajo, nam svetujejo, kaj poučijo. Povejo, kaj delamo narobe. Nam prisluhnejo.

9. O sosedih raje ne bi, sej drgač so v redi. O starših mislim, da se premalo osredotočajo na svoje otroke, ko so tu. Svoje otroke preveč učkajo.

10. Mislim, da so premalo stroga, dal bi strožja pravila. Recimo za besede, ker se to potem na mlajše prenaša.

11. Več kot 15.

12. Ponosen najbolj na sebe, ker sem zgradil hišo, ker to ni kar tak, da bi v enem dnevu se postavlo. Na vse hotele za žuželke sem ponosen, za vse izdelke, kateri so bili v šoli ocenjeni, pa tudi za veroučne izdelke. Aja, pa tisti leseni prstan za soplesalko, pa one knjige, pa ona žlica.

13. Igrišče, kjer se mamu fajn, se ukvarjamo z različnimi stvarmi, spoznavamo nove ljudi, se lahko ukvarjamo z malimi.

A10

Fant, 10 let, 4 leta obiskuje igrišče

2. Na igralih, nogomet, grem včasih smučat, odbojko zunaj, skrivalnice v parku, opice in krokodilčke, kdo najmanj sekund na 60 m, v Bumbar parku, Europarku, po trgovini se lovimo, včasih v Merkatorju. Pri babici v Nemčiji, v Hamburgu mislim, ko so ful dobra igrala, v šoli se lovimo po hodniki, kdaj pa kdaj se tepemo

3. Da se igram s prijatli, da upoštevam od drugih mnanje, npr., če rečejo, da se gremo nekaj drugega, se grem. Tekmujemo, razne igre se špilamo.

4. Delam razne stvari, npr. meč ali kaj pomagam, kdaj pomagam pospravljat, režem drva, plezam na drevesa.

5. Barvam, lahko si delam hišo, lahko pomagam, ko kaj rabijo, rišem, drva sekam

6. Da sem tu varen, tu ni nasilja, ni izzivanja, ne tepem drugih in jim rečem kaj grdega, potem so oni žalostni.

7. Mi kdaj pomagajo, ko ne vem kaj. Povejo kak se to zgradi, kak lahko držim sekiro, da se ne vrežem, rečejo, da rabim rokavice, da se ne kaj zgodi. Kdaj pa kdaj rečejo, da ne izzivam drugih.

8. Da nam pomagajo, da se kaj ne zgodi. Če nas kdo hoče ukradit, me čuvajo.

9. Ne zdijo se mi dobri, ker te kdaj pridejo izzivat, samo včasih se čejo igrat. Mislim, da jih ne smem žalit, da jih moram spoštovat.

10. Dal bi še razna pravila, npr., če kdo pride, ga moramo vljudno povabit in vse pokazat. Mislim, da so dobra.

11. Ja. 8 (Dolgo razmišljal in štel na prste)

12. Naredil izpit za sekiro. Ko smo hišo naredili, sem bil na vse ponosen, da je to naša hiša.

13. Pač, da ne smemo se tepst, izzivat, špukat. Če si manj ko 6, ne smeš na gradbišče. Pokazal bi lesni, šotor, da v avtobusu ne smemo špukat.

A11

Deklica, 11 let, 5 let in pol obiskuje igrišče (»odkar se je odprlo«)

2. Igram se pred igriščem v gozdu, če dežuje sem v knjižnici, če ne dežuje sem pred našim dvoriščem, če pa je tak ful vroče, pa gremo z mamu na sprehod, na sestričninem dvorišču al pa grem k babici, tam se tud igram - z mačko, dokler me ne pokrampa

3. Pomeni, da se zabavaš, odkrivaš nove stvari, prosti čas preživiš, spoznaš nove prijatle, lahko tudi izdeluješ stvari in da se ob prijatelju počutiš veselo pa dobre volje, ljubi se ti, si poln energije.
4. Igram s prijatelji, ustvarjam lesene izdelke, se zabavam, ugotavljam nove stvari in včasih kurim na ognju.
5. Gradim hišice, domišljam nove stvari, katere bi lahko naredla, kurim ogenj, lahko kaj kuham, pomagam pri opravih, drugje ne moreš, mogoče bi te zavrnilo. Sadim, ker zunaj ne bi dovolili še kako drevo narditi, se družim v šotoru, kateremu rečemo tipi, pomagamo živalcam, ptičku pa ježku. Na katerem drugem tak ne moreš, recimo, se kolesom voziti, ker je preveč prometa in ljudi, tukaj lahko tudi gremo na avtobus, kadar dežuje.
6. Zaklad. Vse na svetu mi pomeni, pač, da je zabavni, ustvarjalni, ročnoizdelovalnikotičkani, zanimiv, ljubezniv, spreten in zlo zabaven.
7. So zabavni, smešni, lumpasti, prijazni, poslušajo, delovni, da imajo čas za otroke in poslušanje, da zelo dobro opravljajo svoje delo, zanimivi, poučni, kot Sodelavka danes, ki je, pa jaz, naučila Tineta pelat kolo, domišljajo si veliko stvari, vzamejo si čas za igranje. Pa tud ne priznajo resnice, da so zaljubljeni, tak kot recimo Sodelavka in njen bodoči zanikovelec Sodelavec, aja, aja, pa Sodelavka ko je bla, pa Sodelavec, pa Sodelavka pa Sodelavec, kdo pa je tebi najbolj všeč?
8. Ukvarjat se z otroki, poučevanje otrok, naučijo te pravila, katera se ne sme delat, katere se morjo delat, da te zabavajo, poslušajo in ti pomagajo in ti dajo kakšen nasvet, če se s prijatli skregaš, pomagajo rešiti spore, prepir. Če se jaz pa Tina skregama, pomagajo rešiti spor na lep način.
9. Skrbni so, poučni, ustvarjalni, tak ko tista gospa, ko je prej špilala nogomet zunaj z otroci. Pošteni, ubogljivi, da spoštujejo, da ne smejo na gradbišče, ker je tam od otrok.
10. Kaka so že pravila? Čist sem pozabla. Če bi bla šefica, bi dala čist ista taka. Dodala bi še 4. pravilo, ne sposojamo si stvari brez dovoljenja. 5. pravilo, ko je poleti, se ne obmetavat z vodnimi baloni, ker lahko keremu malemu pade v oči ali nerodno stopi in si zlomi nogo. 6. vedno pospravimo, kaj si sposodimo. Boš dala tote zravna na tablo? (morema še ostale vprašati, če se strinjajo, greva po intervju nest tablo na gradbišče, pa krede, da lahko vsak napiše?) Ja. Grema zdaj? (dajva prosim tole končati, štiri vprašanja so še samo, pa greva potem?) okej, preberi mi, kaj sem rekla. Napiši še, da so pravila važna, ker drugače, če teh pravil ne bi blo, bi se vsi žalili, za vsak problem bi se stepili, starši in mlajši, bi hodli na gradbišče in bi si lahko kaj naredli, potem pa bi mogli prit rešilci. Aja, pa zraven ognja bi moglo bit eno pravilo: ne meči nepotrebne stvari v ogenj, ne igray se z žogo poleg ognja, ne potiskaj se pri ognju, ne skači čez ogenj, ne kuri ognja brez dovoljenja, nikoli ne bodi sam pri ognju. Kaj sem rekla, vse si napisala? Preberi mi! (smeh) sem rekla eno pravilo, pa jih je v resnici šest. (Tukaj sledi pogovor, ki ga bom samo povzela: zahvalila sem se za sodelovanje v intervjuju in podelila, da sem presenečena nad njenimi odgovori in da si štejem v čast, da se pozna. Vprašala sem jo, od kod ji take ideje, kako postopati pri ognjišču. Pojasnila je, da čuva mlajšega brata in jo navedene stvari skrbijo.)
11. Ja, spoznala sem novega prijatelja, ki je bivši od moje sestrične in tudi včasih nor. Spoznala sem veliko novih angleških besed in nove delavske prijatelje, odkrila, kaj je v prijateljstvu pomembno, da si moraš vedno stati ob strani. Zaradi igrišča imam ful več prijateljev, ne samo punce, ampak tud fante prijatle.
12. Ponosna sem na prijatelje, naučila sem se tujega jezika, razumevanja tujih. Naučila sem se, kaj je pravo prijateljstvo, da nisi nikoli sam, da je nekdo ob tebi, da če se skregaš, da moraš to na lep način rešiti, da ne smeš lagati, npr., če rečeš, da je Tina kriva, da se je strgala kapa od fanta in bi mogla novo kupiti in ne bi blo res in bi se počutila krivo. Naučila sem se tudi, da moraš vsakega človeka sprejeti takšen kakšen je, nikoli ne smeš pritiskati na njih. Da jih poskušaš razumeti, kaj ti hočejo povedati – Angleži, Nemci in dojenčki. Če je kdo v stiski, da mu moraš pomagati.
13. Povedala bi mu, da je Doživljajsko igrišče kotiček, v katerem se ne prepiraš in ne žališ, da je igrišče izdelano iz lesa, da ne uničujejo druge lastnine in se spoštujejo med sabo.

A12

Fant, star 11 let, 5,5 let obiskuje igrišče (» kolko je odprto, jaz sem bil prvi na igrišču, ko še ni blo ograje«)

2. igram se pred svojo šolo, na Doživljajskem igrišču, ker je zabavno, igram se zraven igrišča, v malem gozdu, to je vse.

3. da sem v družbi in si neko igro damo in se potem gremo, tak ko nogomet, ko se igralci volijo in tudi dve igrci sem si sam zmislo. Opice in Krokodilčke. Pri krokodilčkih en šteje do določenega števila, drugi se skrijejo in tisti, ko je štel, jih mora poiskati in uloviti preden grejo na plezala. Tistega, ki je ulovil, je tisti krokodil in lovi druge. Opice. Tam smo na plezalih in mammo žogo, pa se z žogo zadevamo. Tisti, ko zadeva, ma žogo, pa druge zadeva, ki so na plezalih in če ga zadene, je tisti doli pa zadeva, če pa žogo primemo, pa smo rešeni, pa damo tistemu, ki zadeva, žogo nazaj.

4. sem si zgradil svojo hišo, potem eno leto nisem nič delal na hiši, potem sem dodal, prizidal al kak se že reče, prizidek. Na Doživljajskem igrišču še igram barbinton, včasih, dokler ni blo pravila brez nogometa, smo še igrali nogomet, igram se tudi odbojko. Pa skrivalnice, pa skrivalnice, pa skrivalnice!

5. na doživljajskem počnemo, si lahko naredim svojo hišo, kdaj želim in to zastoja. Na igrišču lahko naredimo tud tipija in smo ga, lahko naredimo svojo bazo iz plaht, podobno kot hiša. Pred hišo sem imel barako iz plaht.

6. Doživljajsko igrišče mi pomeni zelo dosti v življenju, ker sem že od otvoritve igrišča na igrišču. Redkokdaj grem kam drugam, ker mam tu skor vse. Tu sem skoraj vsak dan, edino, če imam kaj za učenje, takrat verjetno en teden ne pridem dol. O igrišču si mislim, da tukaj maš skor vse, delaš kaj hočeš, samo so določena pravila in jih včasih tud jaz ne upoštevam.

7. O delavcih na igrišču si mislim, da so zelo prijazni. Včasih mislim, da ima kdo kdaj slab dan. Najbolj v redu mi je na igrišču Sodelavec, pa Sodelavec. Da pred tem je bil en pred Sodelavcem v lesnem kotičku in njega sem tudi imel zelo rad. Ime mu je bilo Sodelavec.

8. Kje začnem? (kjer hočeš) Tisti, ki je na lopi mora skrbet, da ko se kdo zadere lopa, pride in mu da kaj hoče, po želji. Tisti, ko je na ognjišču, mora skrbet, da kdo ne hodi z gorečo palico izven določene meje in pazi, da kdo ne pade v ognjišče. Dobra stran ognjišča je, da ko kaj rečemo, da bi si naredili, lahko naredimo, čaj, krompir spečemo, naredimo gulaš, koruzo pečemo. In jeseni, ko mi je najljubše, pa kostanje. Eni kostanji so boljši, imajo več proteinov, ker imajo črve. Tisti, ko je na gradbišču, mora skrbet za varnost, mora skrbet tudi, da nea gre kdo z japankami noter, ker en prijatelj, Tine, je šel z japankami na gradbišče in je v nogo dobil žebelj, zarjavel. Na srečo je bil cepljen proti tetanusu.

9. Drugi odrasli. Eni so prijazni, eni so tak-tak, eni so, kak bi reko, neprijazni. Eni odrasli samo gnjavijo.

10. Če bi bil šef, vsa pravila, ko so zdaj na igrišču, so v redi. Nogomet se je v redi prepovedal, zato ker smo žogo včasih res preveč napilili in bi lahko kakšnega majhnega otroka ali dojenčka žoga poškodovala. Ali odraslega. Vsa ostala pravila so poštena za vse.

11. Novega prijatelja sem spoznal in je tud danes moj najboljši prijatelj. Ime mu je Tine. Spoznal sem več kot 7 prijateljev.

12. ponosen sem na to, da sem naredo svojo hišo in z gradnjo hiše sem postavil doživljajski rekord – 2 dni za gradnjo hiše. In ponosen sem na to, da sem opravil izpit za vsa orodja v treh urah, ponosen sem, da sem tudi pri Davorjevi hiši pomagal.

13. Doživljajsko igrišče je ena vrsta igrišča, kot igrišče Bumbar park, tak velko, samo da ni toboganov. Na tem igrišču si lahko sam delaš, kaj hočeš, samo ne smeš betonirat.

A13

Fant, star 8 in tri četrt, igrišče obiskuje od začetka, 5 let in pol

2. na gradbišču in v lesnem. (kje še drugje, izven igrišča, to bo naslednje vprašanje) Igram se tam pri onih treh blokih, v šoli. Kje se še jaz špilam, na planini. To je vse. Daj dalje.

3. da se zabavaš. Ne vem, to je vse.
4. se grem skrivalnice, pečem, npr. pomfri, delam hišo, pomagam Sodelavki
5. gradiš hiše, delaš različne stvari, se zabavaš, pečeš, tu ne mormo nogometa, špilaš se pač
6. dosti. Da se dosti zabavam, igram, spoznam nove prijatelje. Če ne bi blo igrišča, bi blo tečno.
7. da so prijazni, da dosti pomagajo. Ni mi všeč, da oni govorijo angleško, ker jih potem ne razumem.
8. da varujejo, da ti pomagajo, zaščitijo pred drugimi in nasprotniki
9. da je dobro, da so starši tu, pa da ti pomagajo. Zakaj starši ne smejo prit sem? (intervju je potekal na gradbišču, sedela sva na gumah)
10. da je to dobro, da so napisali, da so ti zelo prav, da te kdo ne moti pri delu in da ti nena preveč nagaja in Ne je najbolj pomemben, če ti rečeš nekomu Ne.
11. ja, več kot 10
12. ponosen sem, da sem lahko spoznal dosti prijateljev in povabil svoje sošolce sem. Ponosn sem, da sem nareo hišo.
13. da je zelo zabavno, da je veliko, da je različno ljudi noter

A14

Fant, 8 in pol, skoraj 9, »2 meseca pa pol, nekje od marca sem tu«

2. včasih se igram doma, velikokrat pa tudi pri babici. Večino časa igram tenis. Za park, pa tak veš, da se tu igram.
3. Igranje pomeni, da nekaj počneš med prostim časom, da se zabavaš, nekaj kar ti je všeč, počneš svoje hobije.
4. večino časa gradim, iščem žreble, ko pa nekaj čakam, pa izdelujem v ustvarjalnici.
5. drugje ne moreš graditi hiše. To je vse. Drugje ne moreš iskat kamenčkov.
6. Vse je v redu, nič ne manjka, ničesar ni preveč. Dovolj prostora je, da se lahko skupaj igramo. Vse je tak pisano.
7. so prijazni in včasih imajo dobre šale
8. sodelavci pazijo, da se nekomu kaj ne zgodi in če hoče kdo hišo zgraditi, ga usmerjajo, pravzaprav ga povsod usmerjajo, razen pri igranju. Nekateri so zadolženi za lopo, eni pa delajo v lesnem kotičku. (bi želel, da še kaj delajo poleg tega ali pa drugače?) Vse mi je všeč, nič ne rabijo delat drugega.
9. v redu je, ko me je mama obiskala, pa sestra. Pravzaprav mi je vse v redu.
10. spremenil bi samo, da bi na igrišču delali več hrane, npr. kokice, juhice, čevapčiči, hot dog, palačinke in morda še kaj sladkega. Mislim, da so pravilna. Ne zabijaj stvari, ki so jih naredili odrasli in otroci.
11. spoznal sem 5 prijateljev
12. ponosen sem na to, da sem uspel zgraditi hišo. Ponosen sem, da sem naredil meč in naučil sem se, da so v parku zelo prijazni.
13. Doživljajsko igrišče je prostor, kjer se lahko zabavaš in lahko gradiš hiše, lahko ustvarjaš in narediš nekaj manjšega iz lesa.

A15

Deklica, 11 let, pol leta

2. na igrišču pred blokom, pred šolo.
3. se zabavati, biti s prijatelji, nekaj, kaj rad počneš
4. se lovim, igram skrivalnice, jem, vozim avtobus navidezno, gugam se
5. gradim, vozim monocikel, valjaš se v tistemu, aha, igram se s prijatelji, ki jih ne vidim vsak dan, razen, ko sem tukaj.

6. Je super. Lahko počneš dosti stvari. Delaš, kar drugje ne moreš delat. Nekaj, kjer me ne gnjavijo starši, ko pač niso zraven mene.
7. so zanimivi, prijazni, veseli, najboljši
8. tu so, da nas zabavajo, da se nič ne zgodi, da nam pomagajo
9. nekateri so tečni, joj sem nesramna, nič ti ne dovolijo, se za vsako figo derejo na tebe, nekateri so pa tud prijazni. Nekateri. Res nekateri.
10. Taka so, kot je treba bit. Saj ne moreš vsega delat. Če bi bla jaz šefica, bi ostala na istem.
11. jaa, sem vsaj 10
12. ugotovila sem, kak se lahko valjaš v cevi, brez da bi te nekdo porival, to je moja najboljša igra na Doživljajskem. Znam it gor na monocikel.
13. To je nekaj, kjer lahko počneš vse, kar drugje ne moreš in kjer te ne motijo starši pri delu.

A16

Deklica, 6 let in pol, »od vse kaj sem se priselila sem« - 2 leti

2. po celem igrišču, pri stolpnica, pa včasih grem na obisk, al pa če kdo pride k meni na obisk. Pa včasih še na avtobusu, če so tam delavnice al pa če dežuje.
3. igranje pomeni, da se z nekom zabavaš al pa plezaš, karkoli na kakšnih igralih al pa se sprehajaš. (če bi nekomu, ki se ni še nikoli igral, opisala, kaj je to igranje?) Da bi rekla, igranje je to, da se zabavaš, smejiš, ne, in se zabavaš in se igraš, ne.
4. Se zabavam, delam kaj iz lesa, se igram v pesku, včasih pa grem na gradbišče in se guncam z gugalnico. Sem na delavnicah, pa si kaj sposodim, če bom rabla. In sem tud včasih na avtobusu.
5. Da se igraš na Doživljajskem avtobusu, to ne moreš nikjer, na nobenem, ker drugje so tudi drugi in moraš lepo sedet in bit tiho. Na Doživljajskem avtobusu pa se lahko igraš, kar želiš, tudi bereš in ležiš ali pa kaj ustvarjaš.
6. da je zelo zabaven in fajn mi je tudi, da se učim kake angleške stvari in kaj novega ugotovim
7. fajn je, da nekateri, ki govorijo angleško, me naučijo angleške jezike, da se naučim katere besede v angleščini
8. vsaki dan je en delavec pri ognjišču, na gradbišču, dva pri ustvarjalnici, en pri lesenem kotičku.
9. da se igrajo s kom želijo
10. Da so v redu. (Če bi ti bla šefica tegale igrišča, kaj bi naredla s pravili?) Da so malo podobna tem. Pa da se ne sme blizu ognja, če gori in ni nekoga odraslega. Če potrebuješ kaj, pa tega nimaš, ne smeš kr vzet, greš po nekoga in ga vprašaš.
11. Ja, notri in zunaj. Včasih, ko sem koga spoznala, pa je šel domov, pa ga nikol več nisem vidla. Razen Tina pa Tina.
12. ponosna sem na tiste ljudi, ki govorijo angleško, ponosna sem, da sem se naučila nekaj angleških jezikov, nekaj, kaj se jih v šoli nismo naučili
13. Da se tam zabavaš, počneš kaj želiš, tečeš, pečeš, peskovnik, kar želiš. V peskovniku se igraš karkoli. Se igraš kar želiš, počneš kar želiš.

A17

Deklica, 6 let, »že dolgo« - 4 leta

2. V parku, zunaj, doma, z mojo prijateljico, ko je zdaj v bolnici. Če koga poznam, se z njim igram.
3. igraš se s svojim prijateljem, če pa ni on doma, pa se sam igraš, če pa je moja mami rekla, da moram gor, jo ubogam, če pa kam gremo, pa pride po mene v okol, pa gremo
4. igram se, v peskovniku, v onem peskovniku, ko lahko vodo daš noter, tam ko delajo ustvalnico, pa mi vedno Tina pomaga, pa na avtobus, pa kekse delam, on reče kukis, to pomeni kekxi, to je vse

5. da se igram na avtobusu, da kuham
6. da so ga zgradili, da je avtobus prpelo, da ne sme blizu ognja it, ko potem si lahko roko zažgeš
7. da so prijazni, pomagajo
8. Njihovo delo je, da morjo delat, da služijo denarje. Da ko se okol zapere, rečem tebi in ostalim adijo. (Če bi ti bla šefica, kaj bi rekla, da morajo delat?) Da morajo delat po mojih pravilih. (Kaj to pomeni, kaj potem morajo delat?) Da mi nekaj spečejo, to je vse.
9. Da pridejo, da enga skadijo, da me pokličejo, da grem gor al pa v trgovino.
10. boljše bi blo, da lahko vsak dela, karkoli hoče
11. ja, (našteva po imenih) 4
12. Na mamo. Pa da nekaj lepega zgradim.
13. da se lahko igra vsak

A18

Fant, 12 let, 1 leto

2. tu v parku, na igrišču, doma, v parku
3. da se zabavaš, da ti ni dolgčas, da brcaš žogo
4. igramo se z žogo, se lovimo, nogomet špilamo, košarko
5. gradim hišo, sem na avtobusu, v cevi
6. Ne vem, da je zabavno. (Če ga ne bi blo, bi ti blo vseeno?) Ne.
7. da so v redi
8. pomagat hišo delat, pazit, da se nea kaj pokvari
9. ne motijo me
10. okej so mi, če bi bil šef, bi dal ista pravila
11. ne
12. delam hišo
13. posebno igrišče

Priloga 3 – Kodiranje

Podčrtane izjave v intervjujih sem smiselno razporedila po enotah kodiranja, ki dejansko predstavljajo vprašanja, ki so me zanimala. Teme izhajajo iz ciljev, ki jih raziskujem. Pojme sem pripisovala odprto, osno, selektivno in odnosno.

E1 Odgovori na vprašanja o aktivnostih otrok na igrišču, igralnih priložnostih na Doživljajskem igrišču, do katerih sicer ne dostopajo ter pomen igrišča v njihovem življenju (Vprašanja 4, 5, 6 in 13)

Tema: Naštevane različnih igralnih priložnosti, ki jih uporabljajo

Pripisani pojmi in primeri so merila kakovosti opreme prostora po Hughesu (1996c v Best Play, 2000: 35):

- raznoliko in zanimivo fizično okolje

Primeri: različni nivoji/višine, prostori različnih velikosti, prostori za skrivanje, drevesa in grmovje, pa tudi ročno izdelane igralne strukture, kotički, ki navdihujejo občutek skrivnostnosti in domišljijo

- **fizično okolje, ki predstavlja izziv**

Primeri: aktivnosti, ki preizkušajo meje sposobnosti, groba igra, šport in igre, lovljenje

- igra z naravnimi elementi

Primeri: taborni ogenj, kopanje, kepanje, spuščanje zmajev

- gibanje

Primeri: drogi in vrvi, mehke blazine, vožnja s kolesi, žonglerski pripomočki, lestve, prazen prostor

- rokovanje z naravnimi in umetnimi materiali

Primeri: materiali za umetniško izražanje, kuhanje, izdelovanje in popravljanje različnih stvari, grajenje brlogov, priprava zvarov, uporaba orodij, dostop do različnih drobnarij

- stimulacija čutov

Primeri: muziciranje, koticiki, kjer je dovoljeno kričati, tihi koticiki, različne barve in oblike, temni in svetli koticiki, kuhanje na tabornem ognju, gnilo listje, raznolika hrana in pijača, predmeti, ki so mehki, bodeči, fleksibilni, veliki in majhni

- doživljanje sprememb v naravnem in umetnem okolju

Primeri: doživljanje različnih letnih časov na prostem, možnost sodelovanja pri gradnji, rušenju ali spreminjanju okolja

- socialne interakcije

Primeri: možnost izbire če in kdaj se bo nekdo igral sam oz. z drugimi, možnost pogajanja, sodelovanja, tekmovanja ter razreševanja konfliktov, možnost interakcije s posamezniki in skupinami različnih starosti, sposobnosti, interesov, spolov, etničnosti in kultur

- igra identitet

Primeri: preoblačenje, igranje vlog, nastopanje, prevzemanje različnih odgovornosti

- doživljanje širokega razpona čustev

Primeri: priložnosti, da posameznik občuti moč/nemoč, strah/samozavest, priljubljenost/nepriljubljenost, pogum/bojazljivost, da so stvari pod/izven njegovega nadzora

A1	Da izdelujem z lesom, igra se tak lahko vsepovsod, pomagaš lahko, težke stvari nosiš, delam hišo iz lesa. Na Doživljajskem igrišču se igram, delam iz lesa, ko imamo koticike s Sodelavkami, delam kaj, delam hišo, drugač pomagam v parku, igram se s prijatelji	rokovanje z naravnimi in umetnimi materiali, gibanje, socialne interakcije, igra identitet
A2	Iz lesa delam sable, hiše za ptičke. Pištole, delam hišo iz lesa, pasjo utico za Pikija, različna vozila, se igram v peskovniku, se igram s prijatelji.	rokovanje z naravnimi in umetnimi materiali, igra z naravnimi elementi, socialne interakcije
A3	Delam z orodjem, delam svojo hišo in kurim ogenj, pečem kruh, krompir, delam juho, delam čaje in hrenovke	rokovanje z naravnimi in umetnimi materiali, igra z

	na palcah. Največ se družim z Tinetom, se igramo streljanje, tudi nogomet, tudi dosti se skregamo med igro	naravnimi elementi, socialne interakcije, stimulacija čutov, gibanje, doživljanje širokega razpona čustev
A4	Igrišče mi pomeni vse na svetu. Zato ker se lahko igramo, pečemo kruh, se gugamo, izdelujemo hiše. Na Doživljajskem igrišču se igramo skrivalnice, podajamo žogo, zemljo krademo, smo na avtobusu pa se pogovarjamo, pa tud v toti hišici, tud v lesnem kotičku, pač izdelujemo. Na gradbišču se lahko gugamo, igramo, če hočeš it hišo graditi, greš prvo v lopo po kladivo, žreblje pa žago in še kaj drugega in potem greš v lesni kotiček, pa pač si kak vzameš les in še kaj drugega, če hočeš okrasit hišico in potem greš pač delat. Lahko smo na avtobusu do sedmih, izgrajuješ lahko hišice, lahko vse mogoče gugalnice nardimo tu, lahko se zabavamo pa kruh pečemo.	stimulacija čutov, gibanje, rokovanje z naravnimi in umetnimi materiali, socialne interakcije
A5	Delam hišo, pištrole iz lesa, meč, se zabavam s prjatlji, vedno novo hišo naredim ali delamo prizidek. Sposodimo si kolesa in gremo zunaj. Ko sem bil mali, sem bil v peskovniku. V busu se zabavamo, pri ognjišču pečemo pa tisto, kak se reče, sok iz jabolk, včasih zakurimo, kaj pospravljamo, delamo iz lesa, rišemo, traktor iz lesa, avione, helikopterje, pijemo vodo iz kozarcev, ribe lovimo, tud ko dežuje smo tu in se igramo in je ful zabavno.	rokovanje z naravnimi in umetnimi materiali, socialne interakcije, gibanje, stimulacija čutov, igra z naravnimi elementi, fizično okolje, ki predstavlja izziv, igra identitet
A6	Na igrišču boš spoznal/a druge stvari, nekaj, kar še nisi videl/a. Izdelke iz lesa, hišo svojo, v ustvarjalnici kar pač je za ustvarjat, se igram, se zabavam, sedim ob ognju, se menim s prijatli in delavci, pospravljam včasih ob koncu, spoznavam nove ljudi in prijatle in dajem intervjuje. Ogenj lahko tudi pri tabornikih, ljudi in prijatle tudi, iz lesa lahko v šoli. Ampak tu lahko bolj prosto, ne kar drugi rečejo. Gradim hišo, sem s tistimi prijatli, ljudmi, ki so tu, drugje pa ne.	raznoliko in zanimivo fizično okolje, rokovanje z naravnimi in umetnimi materiali, stimulacija čutov, socialne interakcije, doživljanje širokega razpona čustev, igra identitet
A7	Včasih delam v lesnem kotičku, včasih grem na gradbišče pomagat mojim prjatlom zidat hišo, včasih se malo s prjatlji igram, se pogovarjam, v avtobusu se igram. Družim s prijatelji, nogomet, ustvarjam	rokovanje z naravnimi in umetnimi materiali, socialne interakcije, raznoliko in zanimivo fizično okolje, gibanje
A8	Ustvarjam v lesnem kotičku, v ustvarjalnici, kurim ogenj. lahko se igraš, sprostiš, ustvarjaš. Če si kaj jezen, se lahko s kom pogovoriš.	rokovanje z naravnimi in umetnimi materiali, stimulacija čutov, socialne interakcije, doživljanje širokega razpona čustev
A9	Zabijam, vse splošno pomagam, se ukvarjam z mlajšimi, se tudi igram na nek način, npr., ko se malim posvečaš, se	rokovanje z naravnimi in umetnimi materiali, socialne

	tudi igraš z njimi. Narediš hišo, spoznaš nove ljudi, tak realno, ker prek Fejsbuka bolj težko. <u>Spoznaš človeške lastnosti, skozi igro vidiš, kak se mlajši odzivajo na različne stvari</u> , ustvarjaš kot npr. iz lesa, papirja in ostalih materialov, spoznavaš nova orodja, recikliraš stvari. Se spoznavaš, samega sebe.	interakcije, igra identitet, doživljanje sprememb v naravnem in umetnem okolju
A10	Delam razne stvari, npr. meč ali kaj pomagam, kdaj pomagam pospravljat, režem drva, plezam na drevesa. Da se igram s prijatli, da upoštevam od drugih mnenje, npr., če rečejo, da se gremo nekaj drugega, se grem. Tekmujemo, razne igre se špilamo.	rokovanje z naravnimi in umetnimi materiali, socialne interakcije, gibanje, igra identitet
A11	Gradim hišice, domišljam nove stvari, katere bi lahko naredla, kurim ogenj, lahko kaj kuham, pomagam pri opravih, drugje ne moreš, mogoče bi te zavrnil. Sadim, ker zunaj ne bi dovolili še kako drevo narditi, se družim v šotoru, kateremu rečemo tipi, pomagamo živalcam, ptičku pa ježku. Na katerem drugem tak ne moreš recimo se kolesom voziti, ker je preveč prometa in ljudi, tukaj lahko tudi gremo na avtobus, kadar dežuje.	rokovanje z naravnimi in umetnimi materiali, socialne interakcije, stimulacija čutov, raznoliko in zanimivo fizično okolje, gibanje, igra z naravnimi elementi, igra identitet
A12	O igrišču si mislim, da tukaj maš skor vse, delaš kaj hočeš, samo so določena pravila in jih včasih tudi jaz ne upoštevam. Sem si zgradil svojo hišo, potem eno leto nisem nič delal na hiši, potem sem dodal, prizidal al kak se že reče, prizidek. Na Doživljajskem igrišču še igram barbinton, včasih, dokler ni blo pravila brez nogometa, smo še igrali nogomet, igram se tudi odbojko. Pa skrivalnice, pa skrivalnice, pa skrivalnice!	rokovanje z naravnimi in umetnimi materiali, raznoliko in zanimivo fizično okolje, gibanje, socialne interakcije
A13	gradiš hiše, delaš različne stvari, se zabavaš, pečeš, tu ne mormo nogometa, špilaš se pač. Se grem skrivalnice, pečem, npr. pomfri, delam hišo, pomagam Sodelavki	rokovanje z naravnimi in umetnimi materiali, gibanje, stimulacija čutov, igra identitet
A14	večino časa gradim, iščem žreble, ko pa nekaj čakam, pa izdelujem v ustvarjalnici. Drugje ne moreš graditi hiše. To je vse. Drugje ne moreš iskat kamenčkov.	rokovanje z naravnimi in umetnimi materiali, igra z naravnimi elementi
A15	se lovim, igram skrivalnice, jem, vozim avtobus navidezno, gugam se. gradim, vozim monocikel, gradim, vozim monocikel, valjaš se v tistemu, aha, igram se s prijatelji, ki jih ne vidim vsak dan, razen ko sem tukaj	rokovanje z naravnimi in umetnimi materiali, socialne interakcije, gibanje, stimulacija čutov, igra identitet
A16	se zabavam, delam kaj iz lesa, se igram v pesku, včasih pa grem na gradbišče in se guncam z gugalnico. Sem na delavnicah, pa si kaj sposodim, če bom rabla. In sem tudi včasih na avtobusu. Na Doživljajskem avtobusu pa se lahko igraš kar želiš, tudi bereš in ležiš ali pa kaj ustvarjaš.	rokovanje z naravnimi in umetnimi materiali, igra z naravnimi elementi, gibanje, raznoliko in zanimivo fizično okolje, socialne interakcije
A17	igram se, v peskovniku, v onem peskovniku, ko lahko vodo daš noter, tam ko delajo ustvalnico, pa mi vedno Sodelavka pomaga, pa na avtobus, pa kekse delam, on reče kukis, to pomeni kekxi, to je vse.	rokovanje z naravnimi in umetnimi materiali, igra z naravnimi elementi, stimulacija čutov raznoliko in zanimivo

		fizično okolje, socialne interakcije
A18	igramo se z žogo, se lovimo, nogomet špilamo, košarko. gradim hišo, sem na avtobusu, v cevi	rokovanje z naravnimi in umetnimi materiali, gibanje, raznoliko in zanimivo fizično okolje

Oсно kodiranje:

- fizično okolje, ki predstavlja izziv: tudi ko dežuje, smo tu : 1 otrok

- igra z naravnimi elementi : v peskovniku, v onem peskovniku, ko lahko vodo, se igram v pesku, drugje ne moreš iskat kamenčkov, pomagamo živalcam, ptičku pa ježku. iz lesa, ribe lovimo, v peskovniku: 7 otrok

- gibanje: igramo se z žogo, se lovimo, nogomet špilamo, košarko, se guncam z gugalnico, vozim monocikel, valjaš se, gugam se, se lovim, igram skrivalnice, skrivalnice, odbojko, pa skrivalnice, pa skrivalnice, pa skrivalnice, igram barbinton, plezam na drevesa, skrivalnice, podajamo žogo, zemljo krademo, se gugamo, igramo streljanje, tudi nogomet, težke stvari nosiš: 10 otrok

- rokovanje z naravnimi in umetnimi materiali : gradim hišo, tam ko delajo ustvarjalnico, kaj ustvarjaš, sem na delavnicah, delam kaj iz lesa, izdelujem v ustvarjalnici, gradim, gradiš hiše, delaš različne stvari, večino časa gradim, iščem žreble, gradiš hiše, delaš različne stvari, zgradil svojo hišo, kako drevo nardit, sadim, gradim hišice, režem drva, delam razne stvari, npr. meč , zabijam, narediš hišo, ustvarjaš kot npr. iz lesa, papirja in ostalih materialov, spoznaš nova orodja, recikliraš stvari, ustvarjam v lesnem kotičku, v ustvarjalnici, ustvarjam, zidat hišo, delam v lesnem , gradim hišo, v ustvarjalnici kar pač je za ustvarjat, iz lesa, iz lesa, rišemo, iz lesa, izgradiš lahko hišice, po kladivo, žreblje pa žago , pač izdelujemo, delam z orodjem, delam svojo hišo , lesa, iz lesa , iz lesa: 18 otrok

- stimulacija čutov: pa kekse delam, jem, pečem, npr. pomfri, pečeš, lahko kaj kuham,, kurim ogenj, lahko se igraš, sprostiš, ustvarjaš,. Ogenj, sok iz jabolk,, pečemo, pa kruh pečem, pečemo kruh,pečem kruh, krompir, delam juho, delam čaje in hrenovke na palcah 9 otrok

- doživljanje sprememb v naravnem in umetnem okolju : spoznaš človeške lastnosti, skozi igro vidiš kak se mlajši odzivajo na različne stvari: 1 otrok

- socialne interakcije,: vedno Sodelavka pomaga, se zabavam, igram se s prijatelji, igram se tudi, so določena pravila in jih včasih tud jaz ne upoštevam, se družim ,tekmujemo, razne igre se špilamo, kaj pomagam,se igram s prijatli, upoštevam od drugih mnenje, se spoznaš, samega sebe. Spoznaš človeške lastnosti, skozi igro vidiš kak se mlajši odzivajo na različne stvari, spoznaš nove ljudi, se ukvarjam z mlajšimi, se malim posvečaš, se tudi igraš z njimi, se lahko s kom pogovoriš. Družim s prijatelji, s prjatli igram, se pogovarjam, pomagat mojim prjatlom sem s tistimi prijatli, ljudmi, ki so tu, spoznavam nove ljudi in prijatle ,menim s prijatli in delavci, se zabavamo, se zabavam s prjatli, se zabavamo , se pogovarjamo, se družim , se igram s prijatelji. igram se s prijatelji: 15 otrok

- igra identitet : vozim avtobus navidezno, pomagam Sodelavki, pomagam pri opravih, pomagam pospravljat, tudi igram na nek način, npr., vse splošno pomagam, dajem intervjuje, pospravljam, včasih kaj pospravljamo, pomagam v parku: 8 otrok

- doživljanje širokega razpona čustev: tudi dosti se skregamo , če si kaj jezen, ampak tu lahko bolj prosto, ne kar drugi rečejo: 3 otroci

E2 Odgovori na vprašanja o aktivnostih otrok na igrišču, igralnih priložnostih na Doživljajskem igrišču, do katerih sicer ne dostopajo ter pomen igrišča v njihovem življenju (Vprašanja 4, 5, 6 in 13)

Tema: Svobodno izbrana igra - omogoča svobodo igre

Selektivno kodiranje:

A5 lahko izdelujemo kar hočemo

A6 delal/a boš lahko z lesom, karkoli boš želel/a,

A6 Ogenj lahko tudi pri tabornikih, ljudi in prijatelje tudi, iz lesa lahko v šoli. Ampak tu lahko bolj prosto, ne kar drugi rečejo.

A11 ...pomagam pri opravih, drugje ne moreš, mogoče bi te zavrnil. Sadim, ker zunaj ne bi dovolili še kako drevo narditi,...

A12 Doživljajsko igrišče je ena vrsta igrišča, kot igrišče Bumbar park, tak velko, samo da ni toboganov. Na tem igrišču si lahko sam delaš kaj hočeš, samo ne smeš betonirati.

A12 Dobra stran ognjišča je, da ko kaj rečemo, da bi si naredili, lahko naredimo, čaj, krompir pečemo, naredimo gulaš, koruzo pečemo.

A16 Da se tam zabavaš, počneš kaj želiš, tečeš, pečeš, peskovnik, kar želiš. V peskovniku se igraš karkoli. Se igraš kar želiš, počneš kar želiš.

A15 To je nekaj, kjer lahko počneš vse, kar drugje ne moreš in kjer te ne motijo starši pri delu.

E3 Odgovori na vprašanja o odnosu do sodelavcev in njihovi vlogi na igrišču (Vprašanja 6, 7 in 8).

Tema: Odnos med otrokom in sodelavci

1 odnos s sodelavci spodbuja svobodo izbire – sodelovanje v primeru povabila k igri ali pomoči

2 odnos s sodelavci spodbuja samostojnost

3 odnos s sodelavci zaradi skrbi za varnost otrok (fizično in psiho-socialno)

+ pozitiven odnos

- negativen odnos

A1	Da so zlo prijazni, da so vljudni, da radi pomagajo, da so zlo delovni 8. Zato, da se mi ne poškodujemo, da se ne opečemo ko je ogenj, da se lahko tu igramo z vami, če ni nikogar drugega, da zapirate pa odpirate	1, 3, +
A2	So zabavni. 8. Pomagat hiše graditi, pomagat dat orodje za v lesni kotiček, pomagat nositi orodje, če je pretežko in da pomagajo pri delu, recimo pri pasji utici da pomagajo.	1, 3, +
A3	So prijazni, ne govorijo grdih besed, ti pomagajo nest orodje, ti pomagajo kopati, če ti je dolgčas, se lahko z njimi igraš 8. Da pomagajo otrokom, staršem, pomagajo pri delu, pri delu hiše, ptičje hišice, letala, tak naprej	1, +
A4	So nori, se hecam. Včasih nori, včasih pa ne. Včasih so hecni zaradi tega ker, če se recimo igramo zombije, so ful smešni 8. Da skrbijo za otroke, včasih pa jih tudi kregajo zaradi tega, ker so včasih poredni. Skrbijo za ogenj, pomagajo delati hiše, za celo igrišče morjo skrbeti, ko je sedem ura, da pogasijo ogenj.	1, +, -
A5	Da so prijazni. Včasih niso prijazni, ker nas pošljejo ven.	1, +, -

	Ljubčkani so. Rečem, če se lahko gremo Pirate in Sodelavka pride z veseljem in to mi je ful prijazno. 8. Morajo povedat, kaj je prav in narobe. Sodelavka reče »to ni prav«, dobimo opozorilo, potem mi to razumemo in ne delamo več tote napake. Nimajo druge službe, pa hočejo delat in se zabavajo in pijejo kave. Če jih ne bi blo, bi bil park zaprt in ne bi mogli noter.	
A6	Da so prijazni, da niso tak, ono, ukazovalni, ne govorijo ti, kak moraš. Pomagajo ti pri kakih izdelkih ali če rabiš pomoč. Predlagajo dobre stvari. 8. Hm. Da skrbijo, da se kdo ne ubije, tu so za varnost, za pomoč, da ti povejo kaj novega, da nekoga novega spoznaš.	1, 2, 3, +
A7	So prijazni, dosti stvari ti lahko povejo, če te zanima, lahko jih prosiš, da ti kaj pomagajo. 8. Da pomagajo otrokom, če nimajo družbe, ti kaj pomagajo	1, +
A8	So prijazni, pomagajo, ko kaj ustvarjaš, izdeluješ. Če se s kom kregaš, pomagajo rešit noter v Dožiju, si vzamejo čas za nas, ne čakajo, da nehamo govorit, tudi če govorimo dolgo, majo potrpljenje 8. Nas učijo, da ne delamo narobe. Ko dobimo opozorilo, da dobimo zaslužen, da ne delamo, kar hočemo.	1, +
A9	Da ste ful v redi, znate pomagat, prisluhnit. Šimfal vas ne bom, ni kaj za šimfat, sem bol na pozitivno osredotočen, ne opazim kaj. Ste ustvarjalni. 8. Da pomagajo, nam svetujejo, kaj poučijo. Povejo, kaj delamo narobe. Nam prisluhnejo.	1, +
A10	Mi kdaj pomagajo, ko ne vem kaj. Povejo, kak se to zgradi, kak lahko držim sekiro, da se ne vrežem, rečejo, da rabim rokavice, da se ne kaj zgodi. Kdaj pa kdaj rečejo, da ne izzivam drugih. 8. Da nam pomagajo, da se kaj ne zgodi. Če nas kdo hoče ukradit, me čuvajo.	1, 3
A11	So zabavni, smešni, lumpasti, prijazni, poslušajo, delovni, da imajo čas za otroke in poslušanje, da zelo dobro opravljajo svoje delo, zanimivi, poučni kot Sodelavka danes, ki je, pa jaz, naučila Tineta pelat kolo, domišljajo si veliko stvari, vzamejo si čas za igranje. 8. Ukvarjat se z otroki, poučevanje otrok, naučijo te pravila, katera se ne sme delat, katere se morjo delat, da te zabavajo, poslušajo in ti pomagajo in ti dajo kakšen nasvet, če se s prijatli skregaš, pomagajo rešit spore, prepir. Če se jaz pa Tina skregama, pomagajo rešit spor na lepi način.	1, +
A12	O delavcih na igrišču si mislim, da so zelo prijazni.	1, 3, +, -

	Včasih mislim, da ima kdo kdaj slab dan. Najbolj v redu mi je na igrišču Sodelavec pa Sodelavec. Pa pred tem je bil en pred Sodelavcem v lesnem kotičku in njega sem tudi imel zelo rad. Ime mu je bilo Sodelavec. 8. Kje začnem? (Kjer hočeš.) Tisti, ki je na lopi, mora skrbet, da ko se kdo zadere lopa, pride in mu da, kaj hoče, po želji. Tisti, ko je na ognjišču, mora skrbet, da kdo ne hodi z gorečo palico izven določene meje in pazi, da kdo ne pade v ognjišče. Tisti, ko je na gradbišču, mora skrbet za varnost, mora skrbet tudi, da nea gre kdo z japankami noter	
A13	da so prijazni, da dosti pomagajo. Ni mi všeč, da oni govorijo angleško, ker jih potem ne razumem. 8. da varujejo, da ti pomagajo, zaščitijo pred drugimi in nasprotniki	1, 3, +, -
A14	so prijazni in včasih imajo dobre šale 8. sodelavci pazijo, da se nekomu kaj ne zgodi in če hoče kdo hišo zgradit, ga usmerjajo, pravzaprav ga povsod usmerjajo, razen pri igranju. Nekateri so zadolženi za lopo, eni pa delajo v lesnem kotičku. (Bi želel, da še kaj delajo poleg tega ali pa drugače?) Vse mi je všeč, nič ne rabijo delat drugega.	1,2, 3, +
A15	so zanimivi, prijazni, veseli, najboljši 8. tu so, da nas zabavajo, da se nič ne zgodi, da nam pomagajo	1, 3, +
A16	fajn je, da nekateri, ki govorijo angleško, me naučijo angleške jezike, da se naučim katere besede v angleščini. 8. vsaki dan je en delavec pri ognjišču, na gradbišču, dva pri ustvarjalnici en pri lesenem kotičku.	+
A17	da so prijazni, pomagajo 8. njihovo delo je, da morjo delat, da služijo denarje. Da ko se okol zapere, rečem tebi in ostalim adijo. (Če bi ti bla šefica, kaj bi rekla, da morajo delat?) Da morajo delat po mojih pravilih. (Kaj to pomeni, kaj potem morajo delat?) Da mi nekaj spečejo, to je vse.	1, +
A18	da so v redi 8. pomagat hišo delat, pazit, da se nea kaj pokvari	1, 3, +

1 odnos s sodelavci spodbuja svobodo izbire – sodelovanje v primeru povabila k igri ali pomoči: 18 otrok

2 odnos s sodelavci spodbuja samostojnost: 2 otroka

3 odnos s sodelavci zaradi skrbi za varnost otrok (fizično in psiho-socialno): 9 otrok

+ pozitiven odnos: 17 otrok

- negativen odnos: 4 otroci

E4 Odgovori na vprašanje o odnosu do pravil na igrišču (vprašanje 10)

Tema: Odnos do pravil

1. strinjanje s pravili
2. nestrinjanje s pravili
3. strinjanje, dodali bi še

+ omejitve v odnosih med otroci

+ omejitve v odnosih s sodelavci

+ omejitve glede skrbi za prostor

+ omejitve glede skrbi za varnost pri ognju

A1	So dobra, ne bi jih spremenila. Nikoli in nikdar.	strinjanje s pravili
A2	Da so ok, da ste jih naredli. Če jih ne bi blo, bi se vsi topli, pa ne bi šli ven iz igrišča, vsi bi se kregali, špukali, uničevali bi si hiše pa drevesa, uničevali bi stvari, kere niso oni naredli.	strinjanje s pravili
A3	Nič ni narobe napisano, mislim da je vse pravilno, ker se tak kdo rad tepe. Bi dodal brez ščipanja, potiskanja, da ne smeš skakat v besedo, ko en govori, da če je pač en okrogel, da ga ne bi izzivali.	strinjanje, dodali bi še + omejitve v odnosih med otroci
A4	Ne smemo se pretepst, si grdih besed govorit, se potiskat recimo v ograje, ker se ti lahko kaj zgodi, tak bi bla po moje pravila.	strinjanje s pravili
A5	Da ni pretepa, žaljenja, grdih besed, če ne bi upoštevali, da dobijo opozorilo. Tudi če brcne žogo noter ali če je zaprto, da ne bi smel več kot eno leto ali sploh nikoli več. Tud če mu pade žoga noter, ne sme, lahko potem, ko je odprel lahko pride, če ne, ne sme nikoli v park. Mislim, da je prav. Če hočemo kaj naredit, da moramo vprašat. Če rečejo ne, potem je ne.	strinjanje s pravili
A6	So v redu, da so. Pravilo o psih je preveč, psi bi lahko bili noter, samo ne smeli bit na velki potrebi, pač bi morali pospraviti za sabo, lastniki. V redu je, da ni zmerjanja in pretefov in take fore in da drugi pustijo mojo lastnino, lahko pa bi še blo, da se ne sme špukat. Zelo pa mi je všeč pravilo »Ne pomeni ne«, ker pač, no, se lažje z nekom kaj zмениš, če mu rečeš ne in mora nehat izzivat, ker drugje ni tega pravila.	nestrinjanje s pravili strinjanje, dodali bi še + omejitve v odnosih med otroci
A7	Ne smeš se kregat in pretepat in moraš poslušat te, ki tu delajo in moraš se lepo vest.	strinjanje s pravili
A8	V redi so. Nič. Ammm. Mogoče, da naj se sami zmenimo prvo, potem pa pridemo do vas, npr., če bi meni nekdo reko svija in bi se potem 5 min kregala, potem pa ne bi več mel kaj za rečt, potem pa bi šel do vas. To ni fer. Raje bi šel proč, ni fer, da nekdo kr takoj gre tožit.	strinjanje, dodali bi še + omejitve v odnosih med otroci
A9	Mislim, da so premalo stroga, dal bi strožja pravila. Recimo za besede, ker se to potem na mlajše prenaša.	nestrinjanje s pravili
A10	Dal bi razna pravila, npr., če kdo pride, ga moramo	strinjanje, dodali bi še

	vljudno povabit in vse pokazat. Mislim, da so dobra.	+ omejitve v odnosih med otroci
A11	Če bi bila šefica, bi dala čisto ista taka. Dodala bi še 4. pravilo, ne sposojamo si stvari brez dovoljenja. 5. pravilo, ko je poleti, se ne obmetavat z vodnimi baloni, ker lahko keremu malemu pade v oči ali nerodno stopi in si zlomi nogo. 6. vedno pospravimo, kaj si sposodimo. Napiši še, da so pravila važna, ker drugače, če teh pravil ne bi bilo, bi se vsi žalili, za vsak problem bi se stepili, starši in mlajši, bi hodili na gradbišče in bi si lahko kaj naredili, potem pa bi mogli prit rešilci. Aja, pa zraven ognja bi moglo bit eno pravilo; ne meči nepotrebne stvari v ogenj, ne igray se z žogo poleg ognja, ne potiskaj se pri ognju, ne skači čez ogenj, ne kuri ognja brez dovoljenja, nikoli ne bodi sam pri ognju.	strinjanje, dodali bi še + omejitve v odnosih med otroci + omejitve v odnosih s sodelavci + omejitve glede skrbi za prostor + omejitve glede skrbi za varnost pri ognju
A12	Če bi bil šef, vsa pravila, ko so zdaj na igrišču, so v redi. Nogomet se je v redi prepovedal, zato, ker smo žogo včasih res preveč napilili in bi lahko kakšnega majhnega otroka ali dojenčka žoga poškodovala. Ali odraslega. Vsa ostala pravila so poštena za vse.	strinjanje s pravili
A13	da je to dobro, da so napisali, da so ti zelo prav, da te kdo ne moti pri delu in da ti nena preveč nagaja in Ne je najbolj pomemben, če ti rečeš Ne.	strinjanje s pravili
A14	spremenil bi samo, da bi na igrišču delali več hrane, npr. kokice, juhice, čevapčiči, hot dog, palačinke in morda še kaj sladkega. Mislim, da so pravilna. Ne zabijaj stvari, ki so jih naredili odrasli in otroci.	strinjanje s pravili *predlog o dodani ponudbi v programu
A15	taka so, kot je treba bit. Saj ne moreš vsega delat. Če bi bila jaz šefica, bi ostala na istem.	strinjanje s pravili
A16	da so v redu. (Če bi ti bila šefica tegale igrišča, kaj bi naredila s pravili?) Da so malo podobna tem. Pa da se ne sme blizu ognja, če gori in ni nekoga odraslega. Če potrebuješ kaj, pa tega nimaš, ne smeš kr vzeti, greš po nekoga in ga vprašaš.	strinjanje, dodali bi še + omejitve glede skrbi za varnost pri ognju + omejitve v odnosih s sodelavci
A17	boljše bi bilo, da lahko vsak dela, karkoli hoče	nestrinjanje s pravili
A18	okej so mi, če bi bil šef, bi dal ista pravila	strinjanje s pravili

Oсно kodiranje:

Strinjanje s pravili: 10 otrok

Nestrinjanje s pravili: 3 otroci

Strinjanje s pravili, dodali bi še pravila: 6 otrok

+ omejitve v odnosih med otroci: 5 otrok

+ omejitve v odnosih s sodelavci: 2 otroka

+ omejitve glede skrbi za prostor: 1 otrok

+ omejitve glede skrbi za varnost pri ognju: 2 otroka

E5 Odgovori na vprašanja o novih prijateljstvih (Vprašanje: Si na igrišču spoznal/a kakšne nove prijatelje, več kot 1, 2?)

A1 Ja, ... (Našteva imena) ko gremo v kako tujo državo, spoznam nove, tote, ko tu delajo, so novi, enih še ne dobro poznam, ampak vem kak jim je ime.

A2 Ja, 10.

A3 Ja, več ko 12.

A4 Sem spoznala, v 5 letih in pol sem spoznala več kot 20 prijatlov.

A5 Ja, dosti, več kot 20.

A6 Ja, več kot 12. Dejansko, če ne bi blo igrišča, jaz ne bi hodla k tabornikom in tam jih je dosti. Ne bi šla na izmenjavo, nikoli ne bi šla sploh v Nemčijo in tudi v Nemčiji sem spoznala nove prijatle. Več kot 30.

A7 Ja, mogoče enega.

A8 Ja, dosti, ziher več kot 50.

A9 Več kot 15.

A10 Ja. 8. (Dolgo razmišljal in štel na prste)

A11 Ja, spoznala sem novega prijatelja, ki je bivši od moje sestrične in tudi včasih nor. Spoznala sem veliko novih angleških besed in nove delavske prijatelje, odkrila, kaj je v prijateljstvu pomembno, da si moraš vedno stat ob strani. Zaradi igrišča imam ful več prijateljev, ne samo punce, ampak tudi fante prijatle.

12. vprašanje: Naučila sem se tujega jezika, razumevanja tujih. Naučila sem se kaj je pravo prijateljstvo, da nisi nikoli sam, da je nekdo ob tebi, da če se skregaš, da moraš to na lep način rešit, da ne smeš lagat, npr., če rečeš, da je Tina kriva, da se je strgala kapa od fanta in bi mogla novo kupit in ne bi blo res in bi se počutila krivo. Naučila sem se tudi, da moraš vsakega človeka sprejet takšen kakšen je, nikoli ne smeš pritiskati na njih. Da jih poskušaš razumeti, kaj ti hočejo povedati – Angleži, Nemci in dojenčki. Če je kdo v stiski, da mu moraš pomagati.

13. vprašanje: Povedala bi mu, da je Doživljajsko igrišče kotiček, v kateremu se ne prepiraš in ne žališ, da je igrišče izdelano iz lesa, da ne uničujejo druge lastnine in se spoštujejo med sabo.

A12 Novega prijatla sem spoznal in je tudi danes moj najboljši prijatelj. Ime mu je Tine. Spoznal sem več kot 7 prijatlov.

A13 Ja, več kot 10-

A14 Spoznal sem 5 prijateljev.

A15 Jaa, sem vsaj 10.

A16 Ja.

A17 Ja, (našteva po imenih) 4.

A18 Ne.

Eden od intervjuvancev ni spoznal nobenega novega prijatelja, ostalih 17 otrok pa so vsi spoznali nove prijatelje.