

PODATKI O DIPLOMSKI NALOGI

Ime in priimek: Tadeja Faganelj

Naslov naloge: Obujanje rajalnih iger v današnjem času in vpliv skupinsko-rajalnih iger na otrokov razvoj in socialno klimo skupine

Kraj: Ljubljana

Leto: 2008

Št. strani: 66

Št. slik: 9

Št. tabel: 2

Št. bibl. opomb: 0

Št. prilog: 12

Št. Grafikonov: 0

Mentorica: as. dr. Leonida Kobal Možina

Deskriptorji: rajalne igre, razvoj otroka, otrok in odrasli, socialna klima skupine

Povzetek: Z diplomsko nalogo sem želela obuditi rajalne igre v vrtcu in ugotoviti, kakšen vpliv ima skupinska igra na socialno klimo skupine in otroke, udeležene v njej. Za sodelovanje in pomoč sem prosila v vrtec, kjer sem v dogovoru z vodstvom in vzgojiteljico izvedla rajalne igre in ob tem opravila raziskavo. V raziskavo sem tako zajela skupino otrok starih od štiri do šest let. Podrobneje sem opazovala področja, kot so: dogovarjanje otrok, upoštevanje oziroma kršenje pravil igre, razreševanje konfliktov in nujnost intervence pri tem ter povezanost in vključenost otrok v skupini. Izvajanja so bila posneta z video kamero, opazovana področja so se zapisovala v tabelo. S pomočjo sociogramov pa sem opazovala spremembe v držanju otrok.

Ugotovila sem, da vključenost otroka v skupinske igre omogoča, da razvija sposobnost dogovarjanja, reševanja konflikta. Ob tem pa gradi prijateljske vezi med sovrstniki v skupini. Pri tem pa imajo velik pomen tudi odrasli, ki otroka usmerjajo, mu dajejo ideje in ga spodbujajo.

Title: Reviving circle games in present time and the impact of the group, circle games on child development and the social climate of the group

Descriptors: Circle games, child development, children and adults, social climate of a group

Abstract: The aim of my thesis was to bring back the circle games to kindergartens and to find out which effects does a group game have on the social climate of a group and on the children who take part in it. I applied for cooperation and help in a kindergarten, where I carried out the circle games and the research, in agreement with the management and teachers. A group of children from 4 to 6 years old was included in the research project. I observed in detail the areas such as: agreement making among children, respecting or breaking the rules of game, conflict resolution and the urgency for an intervention in this process, as well as the connection between the children of the group and the extent to which they take part in the game. The process was filmed with a video camera, the information regarding the observed areas was written into tables. I observed the changes in the social gathering of the children by the use of sociograms. I found out that taking part in a group game enables a child to develop the abilities of negotiation and problem solving. At the same time, friendship is established among the pupils in the group. Adults are also of a great importance as they guide children, give them ideas and stimulate them.

UNIVERZA V LJUBLJANI
FAKULTETA ZA SOCIALNO DELO

DIPLOMSKA NALOGA

**OBUJANJE RAJALNIH IGER V DANAŠNJEM ČASU IN
VPLIV SKUPINSKO-RAJALNIH IGER NA OTROKOV
RAZVOJ IN SOCIALNO KLIMO SKUPINE**

MENTOR: as. dr. Leonida Kobal Možina

TADEJA FAGANELJ

LJUBLJANA, 2008

PREDGOVOR

Študij socialnega dela mi je poleg znanja za opravljanje poklica, dal tudi veliko izkušenj, ki so pripomogle k moji osebni rasti. V okviru študijskega programa, ki zajema veliko področij, se je znašlo tudi področje otroka, ki je mene najbolj pritegnilo. Otroci, ustvarjanje z njimi me je že od nekdaj veselilo. Z njimi sem bila v stiku že od srednje šole naprej, najprej kot prostovoljka, nato sva skupaj s kolegico pripravili projekt ustvarjalnih delavnic za otroke, nazadnje pa sem delala v vrtcu. In ravno v vrtcu se je porodila ideja za moje diplomsko delo.

V diplomski nalogi sem želela združila dvoje, in sicer obujanje starih rajalnih iger, ob tem pa opazovala vpliv skupinskih iger na socialno klimo skupine. Zanimalo me je, kakšen vpliv imajo igre na skupino in posameznike v njej. V opazovanju sem se osredotočila na dogovarjanje med otroki, kako rešujejo nastale konflikte in ali so pri tem potrebne intervence odraslih ter pogostost kršenja pravil igre oziroma goljufanja. Seveda nisem spustila opazovanja doživljanja otrok ob rajalnih igrah.

Da se je vse realiziralo, bi se rada zahvalila mentorici dr. Leonidi Kobal Možina za nasvete, strokovno podporo in osebni odnos. As. dr. Ninu Rodetu se zahvaljujem za podporo, nasvete in strokovno pomoč pri statističnem delu. Zahvala gre tudi vzgojiteljici Lili Paradiž za vse nasvete, podporo in pozitiven tople odnos. Zahvaljujem se družini, ki mi je omogočila, da sem prišla do tega »cilja« in vsem drugim, ki so kakorkoli pripomogli pri nastajanju tega dela in me pri tem podpirali.

»Velik človek je, kdor ni izgubil svoje otroške duše.«

Menicius

KAZALO

KAZALO	5
1. TEORETIČNI UVOD	7
1.1 Igra nekoč in danes	7
1.2 Teorije o igri	8
1.3 Rajalne in gibalne igre	9
1.4 Otrokov razvoj od dojenčka do zgodnjega otroštva	10
1.4.1 Gibalni razvoj	10
1.4.2 Zaznavni in spoznavni razvoj	12
1.4.3 Govorni razvoj	14
1.4.4 Razvoj čustev	15
1.4.5 Socialni razvoj	16
1.4.6 Moralni razvoj	18
1.5 Vpliv socialnih iger na otroka	20
1.6 Vloga odraslih v otrokovi igri	22
1.7 Vzgojiteljeva osebnost	24
1.8 Pomen svetovalne službe	25
2. PROBLEM	27
2.1 Raziskovalna vprašanja	27
3. METODOLOGIJA	28
3.1 Vrsta raziskave	28
3.2 Merski instrumenti	28
3.3 Spremenljivke:	29
3.4 Populacija in vzorčenje	29
3.5 Zbiranje podatkov	29
3.6 Obdelava in analiza podatkov	30
4. REZULTATI IN RAZPRAVA	32
4.1 Dogovarjanje	33
4.2 Konflikt in intervencija	33

4.3	Kršitev pravil	35
4.4	Druženje med otroci v skupini in ali igre vplivajo na manjšo izključenost posameznikov	35
4.5	Kako so otroci doživljali rajalne igre	44
5.	SKLEPI.....	49
6.	PREDLOGI	50
7.	LITERATURA	51
7.1	SPLETNA LITERATURA	53
8.	POVZETEK	54
9.	PRILOGE	55

KAZALO TABEL

Tabela 2.1: Mejniki v gibalnem razvoju otroka	11
Tabela 4.2 : Opaženi dogodki iz vseh sedmih izvajanih iger	32

KAZALO SLIK

Slika 4.1 : Sociogram opazovano področje »Kdo se s kom igra« v obdobju pred izvajanjem iger	36
Slika 4.2 : Sociogram opazovano področje »Kdo se s kom igra« v obdobju med izvajanjem iger	37
Slika 4.3 : Sociogram opazovano področje »Kdo se s kom igra« v obdobju pri izvajanju iger....	38
Slika 4.4 : Sociogram opazovano področje »Kdo s kom sedi pri kosilu« pred izvajanjem iger ...	40
Slika 4.5 : Sociogram opazovano področje »Kdo s kom sedi pri kosilu« izvajanjem iger	41
Slika 4.6 : Sociogram opazovano področje »Kdo s kom sedi pri kosilu« pred izvajanjem iger ...	42
Slika 4.7 : Risba otroka	45
Slika 4.8 : Risba otroka	46
Slika 4.9 : Risba otroka	47

1. TEORETIČNI UVOD

1.1 Igra nekoč in danes

Otroci so se radi igrali že od nekdanj. Najprej so se igrali s svojimi ročicami, nato s kamenčki, sadeži, torej z vsem, kar daje narava. Konec 19. stoletja so se igrali prevsem na paši ali pa ob kmečkih opravilih, saj je bila večina slovenskega ljudstva kmečkega porekla. Najmlajši so se igrali Ringa ringa raja, Al je kaj trden most, Bela bela lilija, ..

Znano je, da so nekoč otroci prevzemali izročilo odraslih, kadar je to začelo izumirati (Blažič, 1996).

Plesno izročilo pa je po vojni zaradi spremenjenega načina življenja na Slovenskem večinoma zamrlo. Le umetno ga v nekaterih krajih skušajo oživljati domače folklorne skupine.

Poleg tega pa med generacijami danes tudi ni več tistega pristnega stika, kot je bil včasih, starši so prežaposleni, stari starši pa so po domovih za ostarele. Poleg tega je opazen tudi prodor tujih kultur v naš slovenski etnični prostor, ki pa jih mladi hitro osvojijo in ob tem zanemarijo lastno kulturno bogastvo.

Tako otroci danes plešejo in se igrajo po večini le tiste rajalne in gibalne igre, ki so se jih naučili v vrtcu.

1.2 Teorije o igri

»Otoška igra je bistveni del otrokovega življenja samega. Zato moramo priznavati otroku pravico do igranja. Saj je igra odločilno važna za razvoj bodočega človega, njegove osebnosti« (Kuret, 1959: 12).

Igra je spontana, ustvarjalna aktivnost, ki jo zasledimo v različnih obdobjih človekovega življenja in ne le v otroštvu.

V zgodovini so se razvile vrste teorij o igri, katerih avtorji so bili filozofi, psihologi in drugi strokovnjaki. Starejše teorije so razlagale bistvo igre v :

- **teoriji odvečne energije** : Razumevanje igre kot aktivnosti, pri kateri izloči otrok odvečno energijo, ki nastaja kot odvečni produkt v procesu nagle rasti.
- **teorija Karla Groosa** : Temelji na bioloških podmenah. Po njegovem je igra biološko vnaprej določena in omogoča vadbo prirojenih instinktov. Groos vidi bistvo igre v pripravi na kasnejše življenje.
- **teorija Stanleya Halla** : Avtor izhaja iz preteklosti. Meni, da se skozi otrokovo igro ponovi celoten zgodovinski razvoj človeka, kot to velja za telesni razvoj v nadaljnjem obdobju.
- **psihoanalitične teorije** : Te teorije so nastale pod vplivom psihoanalitičnega koncepta. Otrokovi igri se v teh teorijah pripisuje simbolična vrednost in vedenje otroka v igri, ki se skuša razvozlati prek simboličnih dimenzij.

»Starejše teorije so igro pojmovale kot izolirano aktivnost in so poskušale določiti bistvo igre neodvisno od drugih aktivnosti, zato jo razlagajo le z vidika posameznih psihičnih funkcij. Sodobne teorije igro bolj povezujejo z ostalimi vidiki posameznikovega vedenja in jo proučujejo v odnosu do drugih psihičnih funkcij« (Batistič Zorec, 2002).

Za kognitivne teorije otrokove igre je značilno, da igro obravnavajo kot specifično spoznavno aktivnost. Pojmovanja se naslanjajo na teorijo *J. Piageta*, ki meni, da na igro vplivajo isti dejavniki kot na miselni razvoj. »Igra je eden izmed procesov oblikovanja simbolov kot

posrednikov med človekom in stvarnostjo, ki ga obdaja. V igri nastajajo simboli sistemov, s pomočjo katerih spoznavamo in predstavljamo stvarnost. Z razvojem postaja igra vse bolj predelana in organizirana« (po Horvat, Magajna, Batistič Zorec, 2002). V igri ima asimilacija prednost pred akomodacijo, saj otroci skozi igro predvsem prilagajajo realnost že obstoječim vedenjem oziroma miselnim shemam. »V razvoju se po Piagetovem mnenju najprej pojavi praktična igra (senzo-motorična ali funkcionalna igra), nato simbolna igra in nazadnje igre s pravili«(po Smith, P. K. In Cowe, H. 1993, Batistič Zorec, 2002).

Batistič Zorec (2002) navaja, da L. S. Vigotski v svoji razlagi igre združuje čustveni in kognitivni vidik igre, ker meni, da je otrokova igra praktična domišljija ali domišljija v dejstvih. Z igro otrok osmisli svoja čustva in oceni izkušnje oziroma način stvarnosti, ki ga obdaja. Meni tudi, da otrok napreduje ob igralni aktivnosti, zato je igra »vodilna aktivnost« otrokovega razvoja. Zaposluje ga bolj kot realno življenje in v njej sodeluje celoviteje kot v katerikoli drugi aktivnosti. Vigotski pravi, da otrok v igri presega svoj dejanski razvoj za eno stopnjo. Avtor poudarja napetost med ustvarjalnostjo in pravili v socialni igri in po njegovem otrok lažje sprejme pravila v igri kot v realnem življenju.

Razvojni in kognitivni vidik se prepleta v teoriji Eljkonina in sodelavcev. Njihovo stališče je, da je psihični razvoj odvisen od pogojev in narave dejavnosti, ki jo posameznik opravlja na določeni razvojni stopnji. »Vodilna aktivnost« je usmerjena na zadovoljevanje aktualnih potreb posameznika, ki se razvija

1.3 Rajalne in gibalne igre

Pretežni del otrokove gibalne dejavnosti poteka v igri. Zato je gibalna igra v širšem smislu tudi otrokova funkcijska igra, ravnanje s predmeti, igra z vlogami, pa tudi opazovanje gibanja svojega telesa in gibanj v okolju. Gibalne igre v ožjem smislu pa so tiste gibalne dejavnosti, ki imajo že neke zasnove pravil oz. neko vnaprej dano obliko (Bibarije; Rajalne igre, spretnostne gibalne igre).

Rajalne igre so prostorsko gibalne skupine, ki se gibljejo v krogu ali pa vijuga po prostoru, vendar je oblika igre vnaprej določena. Večina teh iger je ljudskega izvora in je prešla iz obredov oziroma kasneje od plesne igre odraslih v igro otrok. Otroške rajalne igre tvorijo s petjem pesmi nerazdružno celoto. Nekatere brez vlog, druge pa vključujejo tudi vloge. Že v drugem letu se otroci v družbi z odraslimi radi prestopajo v krogu. Bolj kot so starejši, večji bo krog, samostojneje ga vodijo in vključujejo druge. Rajalne igre so družabne igre (Pintar, 1996).

Z vključevanjem oz. obujanjem otroških ljudskih iger gojimo in ohranjamo ljudsko plesno izročilo.

1.4 Otrokov razvoj od dojenčka do zgodnjega otroštva

Sodobna perspektiva v razvojni psihologiji pojmuje razvoj kot vseživljenski proces, kot vserezsežnost, ki vključuje tako spremembe kot doslednosti, stabilnosti in nestabilnosti, spreminjajoče se posameznike pa kot vedenjsko prilagodljive v vseh razvojnih obdobjih.

Avtorici Zupančič in Marjanovič Umek (2004) sta skozi posamezna razvojna obdobja poudarjali področja razvoja, ki so pomembna v procesu razvoja otroka.

1.4.1 Gibalni razvoj

Če začnemo pri **gibalnem razvoju dojenčka in malčka**, je le ta tesno povezan z drugimi področji razvoja - zaznavnim (npr. gibanje po prostoru), čustvanosocialnim (plazenje in hoja otroku omogočata dodatne možnosti za socialno interakcijo) in spoznavnim (npr. prijemanje in upravljanje s predmeti otroku omogočita nova spoznanja o delovanju in značilnostih predmetov).

»Razvoj gibanja se odraža tudi v vse večji moči, hitrosti in ravnotežju, prav tako pa so gibi otrok z razvojem vedno bolj usklajeni« (Zupančič, Marjanovič Umek, 2004: 172). V obdobju celotnega otroštva opazimo porast v moči, podobno pa se povečuje tudi hitrost v otrokovih gibih, npr. teka,

odzivov na dražljaj. Gibljivost predstavlja sposobnost upogibanja telesa in posameznih okončin v različne položaje ter je pomembna pri različnih gibalnih dejavnostih.

Na začetku se pojavljajo tako imenovani **grobi gibi**. Pri starosti od enega do treh mesecev se večina dojenčkov obrne iz boka na hrbet, od petega do sedmega meseca pa se večina dojenčkov že samostojno obrne s hrbta na trebuh.

Večina dojenčkov **ob opori sedi** po tretjem mesecu, trdno pa od petega do sedmega in so ob tem sposobni tudi igranja s predmetom.

Po šestem mesecu starosti se začnejo dojenčki s **plazanjem in hojo** »po vseh štirih«. S pomočjo zmorejo hoditi od osmega do dvanajstega meseca, samostojno pa večina hodi od devetega in trinajstega meseca. Do drugega leta starosti pa večina malčkov usklajeno teče in skoči s tal z obema nogama. Otrokova sposobnost teka se v obdobju celotnega otroštva razvija vzporedno z močjo, hitrostjo in sposobnostjo usklajevanja njegovih gibov.

Spodnja tabela prikazuje mejnike v gibalnem razvoju – starosti, pri katerih 50 % in 90 % slovenskih otrok osvoji določeno gibalno sposobnost.

Tabela 2.1: Mejniki v gibalnem razvoju otroka

GIBALNA SPOSOBNOST	50 %	90 %
Sedi brez opore	6 m 4 d	8 m 13 d
Stoji ob opori	7 m 20 d	10 m 2 d
Pincetni prijem	9 m 3d	13 m 24 d
Dobro hodi	12 m 21d	15 m 7 d
Stolp iz dveh kock	13 m 25 d	17 m 8 d
Preriše krog	37 m 8 d	47 m 8 d

Legenda: m....mesecei

d....dnevi

Gibalni razvoj je odraz zorenja, na katerega vplivajo genetski pa tudi okoljski dejavniki. Zorenje določa univerzalno sosledje pojavljanja posameznih gibalnih sposobnosti v razvoju in posameznikovih izkušenj, ki vplivajo zlasti na hitrost doseganja mejnikov v gibalnem razvoju.

Otrok se tako novih gibalnih sposobnosti uči s poskusi in napakami, ko preizkuša različne gibe, s posnemanjem ter z učenjem in vodenjem. Gibalni razvoj dojenčka in malčka spodbujajo in usmerjajo tudi različni materiali in igrače, ki jih otroku nudijo starši (npr.: gugalnice, sestavljanke, prstne barve, avtomobili, punčke).

1.4.2 Zaznavni in spoznavni razvoj

»Večina spoznanj o razvoju zaznavanja se nanaša na področje vidnega zaznavanja, kar je predpostavka, da je vid najpomembnejši človekov čut« (Zupančič, Marjanovič Umek, 2004: 186) Novorojenček ima izjemno dobro razvite vse temeljne čute, ki, z izjemo vida, dosežejo primerljivo učinkovitost s čuti odraslega že v prvih nekaj mesecih po rojstvu.

Najpogosteje uporabljen čut pri človeku je **vid**. Vid je pri novorojenčku v primerjavi z drugimi čutui najmanj razvit, saj so strukture v očesu kot vidni center razmeroma nerazvite. Zato imajo težave s fokusiranjem tega, kar gledajo, vendar kljub temu, da vidijo rahlo megleno, z zanimanjem opazujejo svoje okolje. V prvih treh mesecih po rojstvu se vid hitro razvija in sposobnost fokusiranja postane enaka sposobnosti odraslega, ostrina vida pa doseže raven odraslega med drugim in tretjim letom. Novorojenčki sledijo premikajočim se predmetom in občutljivi so za barve.

Novorojenčki dobro **slišijo**. Tri dni stari novorojenčki razlikujejo mamin glas od glasu tuje ženske. Najraje poslušajo človekov glas in kompleksne zvoke ter ob njih obračajo oči in glavo v smeri zvoka. Okoli četrtega meseca starosti segajo za predmetom, ki oddaja zvok.

Tip je pomemben v interakciji z odraslimi ter je ob rojstvu dobro razvit. Ko začne dojenček prijemati predmete, postane tip pomemben čut, s katerim raziskuje okolje (predvsem z ustnicami, jezikom in dlanmi). Raziskovanje z usti traja do približno do šestega meseca starosti, potem pa upada. Raziskovanje začne nadomeščati z rokami. Dojenčkova koža je občutljiva tudi na spremembe v temperaturi in na bolečino.

Čut za **vonj** ima pomembno vlogo pri prehranjevanju. Človek sicer nima tako razvitega vonja kot drugi sesalci, vendar opazimo prepoznavanje po vonju tudi med ljudmi. Tudi sposobnost razlikovanja med okusi je že prirojena in dobro razvita že ob rojstvu.

Novejša spoznanja kažejo, da otrok takoj po rojstvu dojema stalnost, velikost in oblike predmetov. Raje gledajo vzorčaste kot pa »prazne« predmete ali slike. Po prvem mesecu starosti preferenca po zaznavanju vse bolj kompleksnih vzorcev narašča (občutljivost na kontrast).

Teorije **spoznavnega razvoja**, tako novejše razlage podobno kot Piagetova pravijo, da otrok oblikuje svoja spoznanja o svetu preko dejavnega delovanja nanj. Posameznikovo težnjo po organiziranju in osmišljanju izkušenj kot temeljno vodilo spoznavnega razvoja, med seboj se razlikujejo predvsem glede na to, v kolikšni meri so spoznavne zmožnosti prirojene in v kolikšni so pridobljene v prvih dneh po rojstvu.

Novorojenčki imajo razvit tako kratkotrajni kot dolgotrajni spomin, saj, če ga nebi imeli, se nebi mogli učiti.

»Otrok, star od tri do šest let, je na predoperativni stopnji mišljenja. Skladno s Piagetovo teorijo je zaznavno-gibalno to druga razvojna stopnja, za katero je značilo simbolno mišljenje« (Zupančič, Marjanovič Umek, 2004: 291). Simbolno mišljenje se kaže v odločnem posnemanju, simbolni igri, ki je pogostejša (npr. metla otroku simbolizira konja), v likovnem izražanju, pri katerem imajo narisani simboli določen pomen in v rabi govora. Predoperativno omišljenje ima tudi več omejitev, kot so egocentrizem, animizem in empatija.

Na tej stopnji mišljenja je značilno tudi, da zmore otrok hkrati razmišljati le o enem vidiku problema - Piaget ga je poimenoval centriranje, za razliko od decentriranja mišljenja, ki otroku omogoča vzporedno razmišljanje o več vidikih hkrati.

Z razvojem se razvijata kakovost pojmov in način, kako otroci pojme oblikujejo in jih povezujejo v spoznavne strukture. Pojmi lahko vključujejo predmete, dogodke in posameznikove izkušnje.

Poleg tega se v tem obdobju razvija tudi razumevanje pojma števila in pojem prostora in časa. Razvoj pojma števila vključuje dve osnovni miselni operaciji, in sicer razumevanje glavnih in vrstilnih števil. Otroci na tej stopnji ne razumejo, da se število ne spremeni, če predmete znotraj skupine razporedimo drugače.

Pri otrokovem razumevanju prostora je v obdobju dojenčka le to omejeno oz. orientirano na svoje lastno telo, v obdobju zgodnjega otroštva pa otroci uporabljajo prostorska znamenja, kot pomembne točke za orientacijo v prostoru. Pojem časa pa, ki je bolj abstrakten, si oblikuje na osnovi časovnega zaporedja in trajanja posameznih dogodkov.

1.4.3 Govorni razvoj

»Predjezikovna faza je razvojno prva faza v govornem razvoju, ki poleg zgodnjega zaznavanja in razumevanja govora, vključuje jok, vokalizacijo, bebljanje in slučajna posnemanja glasov brez razumevanja njihovega pomena. Otrok se izraža z glasovi, ki niso besede« (Zupančič, Marjanovič Umek, 2004: 215).

Prvo besedo večina otrok izgovori v starosti med dvanajstin in dvajsetim mesecem.

Otrok se naprej uči besede, ki jih sliši, medtem ko gleda določene stvari, dogajanja, pri tem pa niti ne ve natančno, na kaj od tega se besede nanašajo. Postopoma, ko sliši isto besedo tudi v drugih kontekstih, razširi njen pomen.

»Proučevanje govornega razvoja lahko razdelimo v tri področja: področje govornega zaznavanja, govornega izražanja in govornega razumevanja« (Zupančič, Marjanovič Umek, 2004: 227).

Več avtorjev in avtoric je spoznalo, da v obdobju dojenčka in malčka odrasli v komunikaciji z malčkom uporabljajo drugačen govor kot v medsebojni komunikaciji, neglede na to, ali se tega zavedajo ali ne. Ta komunikacija z malčkom vsebuje krajše stavke, omejen besednjak, pogoste odmore med stavki, počasnejše govorjenje, veliko ponavljanja, poudarjanje posameznih besed, zelo čisto izgovorjavo.

Govor odraslih, namenjen otroku, malčki tako prenesejo v komunikacijo v igri, ko se pogovarjajo z lutkami.

V obdobju zgodnjega otroštva, to je v obdobju od treh do šest let, se govor, če upoštevamo področje slovnice, ki vključuje obliko in vsebino ter sporazumevalno funkcijo (raba govora), razvija zelo hitro v medsebojni povezavi, hkrati pa v kontekstu drugih psihičnih funkcij, kot so razvoj čustev, socialnih interakcij, mišljenja.

Po drugem letu se otrokov govor pospešeno razvija, tako na pomenski, skladišni in besedoslovni ravni. Otroci stari približno dve leti začnejo povezovati besede v stavke. V starosti od dveh do štirih let začnejo oblikovati celovite stavke, kombinirajo besede in izpolnjujejo slovnične oblike ter tako ustvarjajo različne poti za govorno izražanje.

1.4.4 Razvoj čustev

Nove razlage razvoja čustev poudarjajo, da so čustva osrednji prilagoditveni mehanizmi razvoja vseh vidikov človekove dejavnosti - spoznavnih procesov, temperamenta, socialnega vedenja in telesnega delovanja.

Čustva organizirajo in uravnavajo posameznikove izkušnje na vsakem izmed navedenih področij razvoja že v prvem letu življenja po rojstvu ter služijo posameznikovemu prilagajanju na okolje na dva načina:

- čustvena stanja spodbujajo vedenjske odzive na zunanje in notranje dogodke;
- čustveni izrazi služijo komunikaciji, usmerjajo pozornost drugih ljudi na lastno čustveno stanje in s tem na lastne vedenjske namere ter predstavljajo dražljaje, na katere se drugi ljudje odzivajo.

Čustva so temeljna sestavina posameznikovih temperamentnih značilnosti, ki so podlaga za razvoj njegove osebnosti. Tako se npr. izražanje negativnih čustev pri malčkih pozitivno povezuje s čustveno nestabilnostjo v zgodnjem otroštvu, negativno pa se s sprejemljivostjo in vestnostjo, medtem, ko se izražanje pozitivnih čustev pozitivno povezuje z osebnostnima značilnostima aktravertnosti in odprtosti za izkušnje. Otrokovi čustveni signali močno vplivajo na odzivanje drugih ljudi nanj, ti pa povratno uravnavajo njegovo socialno vedenje.

Dojenčki izražajo predvsem temeljna čustva (te opazimo že v prvih tednih starosti) - to so tista, ki jih lahko neposredno prepoznamo na podlagi izrazov na obrazu. To so veselje, zanimanje, presenečenje, strah, jeza in gnus.

Poleg temeljnih čustev malček izraža tudi čustva samozavedanja, ki vključujejo negativno ali pozitivno doživljanje sebe; npr: sram, zadrega, krivda, zavidanje, ponos. Ta se pojavijo v drugem letu starosti, ko malček sebe jasneje loči od okolja kot v prvem letu in se močneje zaveda

socialnih standardov v svojem neposrednem okolju. Po drugem letu starosti razmeroma pogosto začnejo omenjati svoja čustva in jih skušajo nadzorovati. Poleg tega pa odrasli učijo malčke izražanja čustev z besednimi navodili, malčki pa se le teh učijo tudi z neposrednim opazovanjem tega, kako drugi nadzorujejo čustvena stanja. Do tretjega leta pa kljub temu svojih čustvenih stanj praviloma niso sposobni zakriti z izražanjem čustvenega stanja, ki ga ne doživljajo.

V zgodnjem otroštvu se nadaljuje razvoj prepoznavanja in razumevanja temeljnih kot tudi sestavljenih čustev. Tudi otroci vse bolj razumejo, da lahko posameznik doživlja več različnih čustev hkrati. Glavni razvojni napredek v tem obdobju se kaže na področju nadzora nad čustvenim doživljanjem in izražanjem, ki postaja vse bolj uravnoteženo in socialno sprejemljivo. V tem obdobju poraste število dražljajev, ki pri otrocih vzbudijo čustva veselja, še zlasti v sodelovanju v različnih dejavnostih z drugimi ljudmi ali vrstniki, še posebej intenzivno je takrat, ko so uspešnejši. Poleg tega postajajo vedno bolj radovedni, kar jih vodi k raziskovanju in učenju.

V zgodnjem otroštvu se pojavlja **jeza, strah, zaskrbljenost, ljubosumje**.

Jezo otrok izraža zaradi omejevanja, ali ko ne izpolnimo njegove želje, zlasti pa če se nekdo vmešava v njegovo igro, mu poskuša vzeti igrače ali mu kaj ne uspe. Ena ključnih nalog v otroštvu je, da se otrok nauči nadzorovati izražanje jeze.

Nadzor nad doživljanjem in izražanjem čustev v socialnih situacijah predstavlja eno izmed glavnih razvojnih nalog otroka v zgodnjem otroštvu. Predšolski otroci vedo, da doživljanje določenega čustva nadzorujejo tako, da zakrijejo določena čutila (npr. oči, ušesa). Štiriletni otroci pa že razumejo, da doživljanje čustev sčasoma postaja vedno manj intenzivno. Poleg nadzora se morajo otroci naučiti tudi, kje in kdaj je primerno izražati svoja čustva.

1.4.5 Socialni razvoj

Novorojenček je socialno bitje, kar je razvidno iz njegovih preferenc do dražljajev, ki prihajajo od ljudi. Raje posluša človekov glas kot druge zvočne dražljaje. Na obrazih prepozna nekaj

temeljnih čustvenih izrazov, prav tako prepoznava in razlikuje med različnimi obrazy. Novorojenčki so sposobni posnemati obrazne izraze, gibe glave in jezika, tako prvi razvojni obliki posnemanja pravimo mimično posnemanje. Za dojenčka je prav posnemanje tisto sredstvo, s katerim raziskuje socialni svet in vzpostavlja socialne odnose z ljudmi, ki skrbijo zanj. Med četrtem in šestim tednom se pojavi socialni nasmeh, ki odraža dojenčkovo prepoznavanje dražljajev iz okolja.

V drugem mesecu starosti se začne dojenček dejavno vključevati v interakcijo, zanesljivo vzpostavljati stik »iz oči v oči« ter svoje odzive na partnerja izmenjuje ritmično, zaporedno. Nato sledi začasni pozitiven umik iz interakcije, (med dojenčkom in partnerjem), kar kaže na to, da se začne zavedati partnerjeve pozornosti.

V naslednjih dveh mesecih se pojavi diferenciacija razumevanja sebe, kar se odraža v novih vzorcih dojenčkove socialne komunikacije. Dojenček sebe pojmuje kot aktivnega posrednika dogajanja v zunanjem okolju. To vključuje zavedanje lastnih vedenjskih ciljev, k cilju usmerjenih dejavnosti. Sočasno se začne vključevati v sodelovalne igrice s partnerjem, kot so preproste igrice skrivanja, kar v njem vzbuja stanja napetosti in sprostitve. V tem obdobju začne tudi s komunikacijo z vrstniki, tako da jih gleda, se jim smeji.

Med sedmim in osmim mesecem začnejo v svoji socialni komunikaciji uporabljati predmete. To se kaže v dejavnem vključevanju v igrice »dam-daš«. Predmeti, ki jih imajo drugi, postanejo v tem obdobju za dojenčka bolj zanimivi kot tiste, katere imajo sami. Pozornost partnerja poskušajo v tem obdobju usmeriti na svoja dejanja.

V devetem mesecu postanejo dojenčki sposobni usklajevati pozornost na partnerja v socialni interakciji s pozornostjo na predmet. Kažejo niz novih vedenj, ki so triadna, to pomeni otrok-odrasli-predmet, kar lahko poimenujemo tudi referenčni trikotnik.

Poleg tega se okoli devetega mesece pojavi socialno posnemanje kot oblika kulturnega učenja. Ta sposobnost otroku omogoča, da razume konvencionalno uporabo predmetov in se na temelju tega uči, čemu predmeti služijo. Konec prvega in v drugem letu se otrokova interakcija z odraslim odvija v predmetnem kontekstu, saj je otrok sposoben uskladiti svoje delovanje na predmete s socialno dejavnostjo.

V tem obdobju se pojavi previdnost ali večja previdnost do neznanih ljudi ter previdnost ob ločitvi od osebe, na katero je otrok navezan.

Medtem ko dojenčki po petem mesecu starosti prepoznajo svojo podobo v ogledalu, pa se prepoznavanje sebe v drugem letu odraža na kakovostno drugačen način kot v prvem. Približno sredi drugega leta se malček prepozna na podlagi sebi lastnih zunanjih potez, videza. V drugem in tretjem letu, v interakciji z drugimi ljudmi narašča pogostnost malčkovih vedenj, s katerimi uveljavlja svoje težnje po posedovanju stvari ali ljudi. Poleg tega lahko v tem obdobju malčkovo vedenje opišemo z različnimi dimenzijami socialne prilagojenosti, ki vključujejo značilnosti njegovega čustvenega izražanja v skupini vrstnikov in odraslih oseb ter značilnosti socialnega odzivanja. Značilnosti čustvenega prilagajanja se kažejo kot: veselje-potrtnost, zaupljivost-anksioznost in strpnost-jeza. Značilnosti malčkove interakcije z vrstniki pa kot: vključevanje-osamljenost, mirnost-agresivnost in prosocialnost-egoizem.

Otroci v obdobju zgodnjega otroštva vedno več časa preživijo s svojimi vrstniki kot pa z odraslimi osebami. Pri tem razvijejo nove oblike socialnih interakcij, in sicer gre predvsem za razvoj sposobnosti komuniciranja, recipročnosti, empatije, skupnega reševanja problemov. Pri štiri - letnih otrocih je socialno vedenje bolj pozitivno, prav tako je opaziti vpad agresivnega vedenja med prijateljskimi interakcijami. Starejši predšolski otroci se z vrstniki več neposredno pogovarjajo in z rabo govora lažje dosežajo svoje socialne cilje.

Za to obdobje je značilno, da otroci preidejo stopnjo egocentričnega in so na stopnji empatije, kar pomeni, da bolj prepoznavno razumejo, da imajo drugi ljudje tudi svoja čustva in potrebe.

Vzporedno s socialnim razvojem potekajo tudi koncepti prijateljstva, ki se v obdobju zgodnjega otroštva spreminjajo. Do tretjega leta starosti otroci vidijo prijateljstvo kot nekaj trenutnega, kar je povezano s potekajočimi dejavnostmi, starejši predšolski otroci pa prijateljstvo vedno bolj razumejo kot dlje časa trajajoč odnos, ki vzdrži tudi posamezne medsebojne konflikte.

1.4.6 Moralni razvoj

Morala je del kulturno vrednostnega sistema, ki ga sestavljajo načela in pravila, ki naj bi uravnavala človekovo življenje v družbi ter kriterije za vrednotenje človekovih dejanj.

»Z razvojno-psihološke perspektive posameznikov moralni razvoj opredeljujemo kot oblikovanje zavesti o tem, kaj je pravilno in kaj napačno ter kot vzpostavljanje nadzora nad lastnimi

potrebami in željami z ozirom na standarde, ki jih posameznik zaznava v svojem okolju« (Zupančič, Marjanovič Umek, 2004: 272).

Novorojenček je amoralno bitje, saj v prvih mesecih po rojstvu nima moralne zavesti. Prvi znaki moralnega vedenja se začnejo kazati v otrokovem vedenju konec prvega leta, jasno prepoznavni pa postanejo v drugem letu. Ti znaki so poleg enostavnih oblik prosocialnega vedenja (simpatija, empatija, egocentrična empatija), tudi zavest o standardih vedenja, sposobnost presojanja, specifični odzivi na predmete in samega sebe (doživljanje krivde, sposobnost inhibicije dejanja).

Konec zgonjega otroštva po Piagetovem mnenju otrok preseže dve spoznavni omejitvi, na katerih temelji moralni realizem. To sta egocentrizem in realizem (to je pomanjkanje razlikovanja med subjektivnim in objektivnim vidikom izkušenj). Opuščanje teh dveh omejitev omogočajo razvijajoče se spoznavne kapacitete in socialne izkušnje. Pri tem so pomembne zlasti izkušnje z vrstniki. »V interakciji z vrstniki namreč otrok prevzema različne socialne vloge, kar ga spodbuja k pojmovanju sebe kot nekoga, ki z drugimi sodeluje in se usklajuje, istočasno pa se od njih tudi razlikuje. Postopno spoznava, da razmišlja in čustvuje podobno kot drugi v podobnih situacijah, da so posledice njegovega ravnanja za druge in posledice enakega ravnanja drugih zanj podobne ter da so enaka dejanja lahko različna, če nanje gleda z različnih zornih kotov« (Zupančič, Marjanovič Umek, 2004: 371).

Otroci v starosti štirih let razlikujejo med govorjenjem resnice in laganjem na podlagi upoštevanja namere, laganja ne odobravajo. Predšolski otroci pa v svojih moralnih sodbah namere upoštevajo selektivno.

Najbolj se pa otrok uči moralnih pravil tako, da v socialnem okolju pridobiva konkretne izkušnje o tem, kaj je prav in kaj napačno. Čeprav, kaj je dobro in kaj ne zanj nima nobenega pomena. Dobijo ga šele takrat, ko vzpostavi neposredno zvezo med pravilnim in napačnim preko svojih izkušenj. Pri tem učenju moralnega vedenja imajo starši in odrasli oz. vzgojitelji pomembno vlogo.

1.5 Vpliv socialnih iger na otroka

Igra je dejavnost, ki se od drugih dejavnosti razlikuje zlasti po tem, da je namerna, usmerjena na predmete, notranje motivirana in da so posledice odsotne.

V **obdobju dojenčka in malčka** imajo velik pomen **igrače**, ki s svojimi zaznavnimi in delovanjskimi značilnostmi vplivajo na otrokovo igro z njo. Določene igrače vzbudijo določene spoznavne vrste igre, napeljujejo na določene igralne teme. V razvoju simbolne igre so predmeti pomembni zlasti kot opora dojenčku in malčku pri udeležbi. Pri tem pa je pomembna tudi otrokova razlaga značilnosti igrače, ta pa je odvisna od otrokove ravni razvoja, njegovega vedenja o igračah ter njihovih trenutnih potreb in namer.

V obdobju zgodnjega, srednjega in poznega otroštva se otroci vključujejo v vse socialne oblike igre. V obdobju med tretjim in šestim letom otrokove starosti je samostojna igra vedno redkejša, samostojna konstrukcijska igra pa ostaja pogosta socialna oblika igre predšolskega otroka. Opazovalna in vzporedna igra tudi v zgodnjem otroštvu otroku omogočata, da se vključi v igro s svojimi vrstniki.

»V nasprotju z npr. konstrukcijsko simbolno igro v obdobju zgodnjega otroštva postaja vse bolj socialna, njen razvoj poteka od relativno preprostega samostojnega pretvarjanja otroka do sociodramske igre, v katero je vključenih več otrok hkrati. Sociodramska igra nudi otroku veliko možnosti za preizkušanje socialnih spretnosti ter raziskovanje socialnih vlog in norm, ki veljajo v njegovem okolju« (po Papalia, 2001; Smilansky in Shefatya, 1990, Zupančič, Marjanovič Umek 2004: 386).

Predvsem sociodramska igra spodbuja otroke k reševanju konfliktov, ki se pojavijo med soigralci, k dogovarjanju ter spodbuja razvoj otrokove zmožnosti zavzemanja perspektive drugega in razvoj socialne kognicije. Pogajanje pa predstavlja ključno sposobnost, ki jo mora otrok osvojiti znotraj odnosa med vrstniki. Sociodramska igra predstavlja poseben kontekst, v katerem otroci postavljajo pravila, opredeljujejo vloge in preizkušajo meje svojega vedenja v odnosu do vrstnikov in odraslih oseb (Zupančič, Marjanovič Umek 2004).

Igra precej vpliva na otrokovo telesno rast, na razvoj njegove inteligence, na pridobivanje izkušenj in znanja ter na otrokovo čustveno življenje in na njegov razvoj v družbeno bitje. Kadar se otrok igra, vadi in si krepi mišice in živčevje, si pridobiva razne spretnosti, spozna svoje zmožnosti. V igri spozna tudi fizično okolje in pravila, ki vladajo v njem. Na podlagi pridobljenih izkušenj ustvarja pojme, uči se mišljenja in poskuša reševati probleme, s katerimi se srečuje. Igra otroku omogoča, da spozna vrstnike, uči se soočanja z drugimi ljudmi, pridobi si strpnost, obzirnost, občutek za sodelovanje. Igra vpliva na otroka tako, da se nauči preko igre, kaj pomeni poštenost med ljudmi in kako se kaže resnica. Z otrokovo rastjo pa se spreminja tudi vsebina iger.

Tako se pojavi:

- **prosto igranje**, ki ga opazimo pri otroku v prvih dveh letih. Igra se sam, tako da raziskuje svoje telo. S tem si pridobiva temeljne izkušnje o sebi in svojem okolju.
- **posnemovalno igranje** se pojavi v tretjem letu. Otrok tu posnema različna dejanja odraslih. Temu pravimo tudi imitativna igra. Otrok v igri aktivira svojo domišljijo in jo projecira v predmete okoli sebe. Za nežive predmete ima živa bitja, negibne stvari ima za gibljive
- **konstruktivno igranje** se pojavi proti koncu predšolske dobe. Ko ima otrok 5, 6 let se igra čedalje bolj ustvarjalno. Zunanji videz tistega kar je naredil, postane čedalje bolj pomembnejše. . Otroci se radi v tem obdobju igrajo družabne igre

V družabnih igrah se razvijajo tudi socialna čustva, npr.: simpatija do človeka, naklonjenost, obzirnost, solidarnost. Otrok v igri spozna, da mu je soigralec potreben za izvedbo določenih iger in se skupno z njim veseli. V družabnih igrah se otrok uči obvladati svoje egoistične težnje in brzdati samovoljo, ko se mora ozirati na druge osebe, ki z njim sodelujejo v igri. Zato smemo upravičeno zaključiti, da je igra važno sredstvo za razvoj otrokovih moralnih vrlin, ki vplivajo na moralno vrednotenje. Otrok v igri vadi obvladovanja samega sebe ter hkrati upoštevati druge člane skupine in se včasih tudi v korist kolektiva podrediti. S tem se otrok tudi usposablja za socialno življenje (Zupančič, Marjanovič Umek, 2004).

1.6 Vloga odraslih v otrokovi igri

Poleg tega da je igra življenjsko pomembna otroku, je pomembna tudi za odrasle, ki se z otrokom ukvarjajo, v predšolskem obdobju zlasti za starše in vzgojitelje v vrtcu. Prav s pomočjo igre odrasli najlažje ustvarjajo kontakte in čustvene relacije z otrokom, z opazovanjem otroka pri igri pa spoznajo njegove razvojne značilnosti in osebnostne lastnosti.

Ker je igra spontana in svobodna aktivnost, je zelo pomembno, da je odrasli ne skušajo pretirano usmerjati z nenehnimi navodili in poskusi spreminjanja (popravljanja) otrokove aktivnosti.

Zupančičeva pravi, da ima v tehnološko razvitih družbah **vključevanje odraslih v otrokovo igro** posebno pomembno vlogo. Pravi, da otroci eno izmed optimalnih spodbud za svoj razvoj dobijo v igralni interakciji z mentalno razvitejšim partnerjem, ki je lahko eden od staršev, vzgojiteljica ali starejši vrstnik. S pomočjo partnerjevega besednega ali čustvenega tolmačenja si otrok razvija lastno tolmačenje sveta in svojega delovanja v njem. Partner med interaktivno igro 'analizira' predmete in dejavnosti, jih označuje, kategorizira in poenostavlja. Hkrati otroku služi kot model za posnemanje dejavnosti, ki je sam še ne more izvesti. Avtorica vlogo odraslega v otrokovi igri razlaga z uporabo Vigotskijevega koncepta »območje bližnjega razvoja«. Partner je najbolj učinkovit, kadar njegovo usmerjanje, spodbuda in demonstracija predstavljajo izziv malčkovim dejavnostim. Igralni partner lahko s predlogi, besednim komentarjem in dejavnim vključevanjem v igro dvigne otrokovo igro nad raven, ki jo je sposoben otrok doseči sam. S pomočjo in podporo bolj kompetentnega partnerja v dejavnosti otrok postopoma napreduje do samostojnega obvladovanja te dejavnosti.

Primeri, s katerimi partner ohranja igralni okvir in spodbuja otrokovo igro:

- ilustrira dejanja,
- sprašuje po dejanju,
- jezikovno dopolnjuje,
- jezikovno opisuje dejanja,
- poziva k dejanjem,

- razlaga dejanja ali stanje stvari,
- pomaga pri izvedbi dejanja,
- usmerja pozornost na dejanje.

Kot navaja Batistič Zorec (2002) lahko iniciativo za igro da odrasli ali otrok, pri malčkih pa je navadno učinkovitejša iniciativa odraslega, pri starejših otrocih pa je zlasti pomembno spodbudno okolje in materiali, s katerimi se otrok igra. Vendar pa igra v vrtcu pogosto postane ponavljajoča se (iste igralne dejavnosti, vloge ter oblike vedenja), zato je pri tem vloga vzgojiteljice pri oblikovanju in poteku otrokove igre zelo pomembna. Odrasli lahko spodbudi, usmeri in vodi otrokovo igro k razvojno višjim in zahtevnejšim ravнем igralnih dejavnosti. Konkretni načini so:

- odrasli se aktivno vključi v igro tako, da prevzame določeno vlogo, pri čemer otrokom demonstrira, kako jo lahko igrajo;
- odrasli spremlja igro in daje otrokom določene sugestije ter s tem pomaga oblikovati njihove vloge;
- odrasli pomaga otrokom odigrati znano zgodbo ali pravljico;
- odrasli otroke uči različne spretnosti, povezane z dejavnostmi pretvarjanja

Pomembna je tudi pomoč odraslega pri igri in sicer, da predlaga ideje za igro, pomaga otroku pri vključitvi v igro, pomaga rešiti spor in spodbuja k pogajanju. Otroci v vrtcu igrajo dalj časa, če so odrasli blizu, kot če so povsem pasivni in niso v stiku z otroki. Pomembno je, da imajo otroci za igro poleg primerne okolja in podpore odraslih tudi dovolj časa (Batistič Zorec, 2002).

Igra lahko služi tudi kot terapevtsko sredstvo tako poklicnim terapevtom, kot tudi vzgojiteljem, ki z njeno pomočjo otroku pomagajo, da premaguje čustvene težave in stiske (Toličič in Smiljanić – Čolanović, 1977, po Batistič Zorec, 2002). Za otroke je značilno, da v igri pogosto pretiravajo s čustvi (npr. jezo, ki se kaže kot nasilje do punčk, medvedkov), kar nikakor ne pomeni, da imata otrok ali njegova družina socialno-čustvene probleme. Podobno velja tudi za vojne in agresivne igre. Otroci jasno ločujejo igro od resničnosti: čeprav se igrajo borbene ali vojne igre, odločno povedo, da ne marajo vojne.

Ne smemo pozabiti, da je za igro bolj bistven proces kot končni produkt. V sodobnem svetu pa se vse bolj pogosto dogaja, da že predšolski otroci vključujejo v različne oblike izobraževanja, kot so učenje tujih jezikov ali glasbenih instrumentov. Horvat in Magajna (1987) menita, da je v programih za predšolske otroke, ki trdijo, da temeljijo na metodi igre, glede na način in oblike dela ter nivo in obseg vsebin pogosto zelo malo tistega, kar lahko resnično opredelimo kot igro. V zvezi s pomisleki avtorjev velja omeniti, da so se v vrtcih v zadnjih desetih letih, zelo razširile različne dejavnosti zunanjih izvajalcev, v katere starši množično vključujejo svoje otroke bodisi zaradi želje, da bi čimbolj izkoristili potencialne zgodnjega otroštva ali pa tudi zgolj zato, ker je to danes moderno. Meni, da bi morali zlasti strokovni delavci v vrtcih pa tudi starši bolj kritično razmišljati o tem, katere dejavnosti ter katere metode in oblike dela so primerne za predšolske otroke.

1.7 Vzgojiteljeva osebnost

Vzgojiteljeva osebnost ima vlogo osrednje osebe, ki organizira in usmerja otrokovo delovanje. Omeniti je potrebno dve vlogi. Prva se nanaša na stil vodenja skupine ter organiziranje dejavnosti. Oporo svoji vodstveni vlogi naj ne išče v formalnem položaju, v hierarhiji odnosov, temveč naj jo utemelji na jasnih, vsem otrokom vidnih in razumljivih kvalitetah, na moralno dosledni drži in na vsem razvidni skrbi za varnost in dobro počutje čim večjega števila otrok. Poleg tega naj v kritičnih situacijah spodbuja kritično mišljenje otrok, o opravičenosti oz. neopravičenosti njihovih oz. njenih dejanj. S tem da spodbuja kritično iniciativo otrok, vzgojiteljica ne zgublja na moči lastne avtoritete, res pa se njena avtoriteta strukturno spreminja v tisti smeri, ki spodbujevalno deluje na prebujajočo avtonomno moralnost otrok. Druga vloga je neločljivo povezana s prvo in se nanaša na vzgojiteljico kot pomemben objekt identifikacije. Identifikacija je eden tistih pomembnih mehanizmov, s pomočjo katerih si otrok pridobiva potrebno naklonjenost pomembnih drugih in tako oblikuje svojo identiteto. Vzgojiteljica se mora zavedati, da pooseblja stabilno moralno držo in skrb za varnost in sprejemanje vsakega

posameznega otroka, s tem da mu ponuja pregleden sistem moralnih pravil, norm in vrednot (Bravar, 2007).

1.8 Pomen svetovalne službe

Naloge svetovalne službe v vrtcu:

• svetovanje otrokom in staršem

Sem spadajo:

- težave, ki izvirajo iz socialnega okolja,
- težave, ki izvirajo iz vzgojnega dela v skupini in se nanašajo na otrokovo (ne)sodelovanje v njej,
- razvojne težave,
- individualno in skupinsko delo,
- sodelovanje s starši otrok.

• sodelovanje z vzgojitelji in vodstvom vrtca pri načrtovanju, spremljanju in evalvaciji razvoja vrtca in opravljanju vzgojno-izobraževalnega dela

• poseganje v delo in načrte vrtca, kamor spada organizacija in načrtovanje dela vrtca, raziskovalno delo, vodenje projektov, sodelovanje s starši in delo s posamezniki ali skupinami otrok.

Svetovalne delavke v vrtcih veliko sodelujejo z vzgojiteljicami in se ukvarjajo z delom v skupinah. Sodelovanje z vzgojiteljicami, nudenje pomoči za izboljšanje njihove učinkovitosti pri delu predstavlja steber strategije dela svetovalnih delavk. Na to se naslanja neprestano iskanje novih idej za delo vrtca in spodbujanje vseh za njegovo spreminjanje. Tako delo zahteva tudi seznanjanje vzgojiteljic s sodobnimi strokovnimi pogledi in opremljanje s sodobno literaturo.

Tako je temeljna naloga svetovalnega dela v vrtcih, da na podlagi svojega posebnega strokovnega znanja preko svetovalnega odnosa in na strokovno avtonomni način vključuje v kompleksno reševanje pedagoških, psiholoških in socialnih vprašanj vzgojno-izobraževalnega dela v vrtcu s tem, da pomaga in sodeluje z vsemi udeleženci v vrtcu in po potrebi z ustreznimi zunanjimi ustanovami (Čačinovič Vogrinčič, 1999).

2. PROBLEM

Kot študentka sem daljše obdobje delala v vrtcu in se seznanila z različnimi starostnimi skupinami otrok znotraj ustanove. Ljudje, s katerimi živim, pa so me navdušili nad zapuščino naših prednikov in ko sem združila ti dve izkušnji, je nastala ideja za mojo diplomsko nalogo. Opazila sem, da vsebina programa v vrtcu ne vsebuje starih rajalnih iger in da tudi vzgojiteljice same pozabljajo nanje. Tako sem se skupaj v dogovoru z eno izmed vzgojiteljic in vodstvom vrtca odločila, da ponovno poskušam v praksi obuditi stare rajalne igre in ob tem speljem še raziskavo.

Z raziskavo sem želela ugotoviti, kakšen vpliv imajo skupinske igre na socialno klimo skupine in na otroke, udeležene v njej. Med izvajanjem igre sem opazovala: ali rajalne igre vplivajo na povezanost otrok v skupini; dogovarjanje otrok v skupini; reševanje konfliktov; upoštevanje oz. kršenje pravil ter kako so otroci igre doživljali.

Kot sem navedla že v teoretičnem delu, imajo skupinske igre za otroka v tem obdobju zgodnjega otroštva (med tretjim in šestim letom starosti) velik pomen za njegov razvoj, še posebej za socialni razvoj.

2.1 Raziskovalna vprašanja

- Ali bodo situacije med igro pokazale, kdaj in kako oziroma ali so otroci v tej starosti sposobni se dogovarjati med seboj?
- Kako otroci rešujejo nastale konflikte in ali jih rešujejo sami ali je potrebna intervencija od zunaj (vzgojiteljice)?
- Kdaj in zakaj pride do kršitve pravil ali goljufanja?
- Ali se druženje med otroci v skupini spreminja pred, med in po izvajanju rajalnih iger?
- Ali bo vključenost v rajalne igre vseh otrok v skupini vplivala na manjšo izključenost posameznikov (ki so mogoče bili prej bolj »izključeni«) v njej?
- Kako so otroci doživljali rajalne igre?

3. METODOLOGIJA

3.1 Vrsta raziskave

Raziskava je kvalitativna in deskriptivna. Tovrstna raziskava omogoča širši vpogled v raziskovano vsebino. In ker je osnovno gradivo zbrano v raziskovalnem procesu izkustveno, sem se odločila za to vrsto raziskave.

3.2 Merski instrumenti

Uporabljeni so bili naslednji merski instrumenti:

- Opazovalna shema, ki sem jo oblikovala v obliki tabel, je namenjena za opazovanje in beleženje dogovarjanj, kršitev pravil, nastalih konfliktov med otroki in intervenc odraslih oseb. Pripravljena je tako, da se vanjo označi dogodek, v spodnjem delu tabele pa se zapiše, kdo so akterji dogodka in kaj se je v dogodku zgodilo oziroma zaradi česa je do tega prišlo. Tabelo izpolnjujeva vzgojiteljica neposredno med igro, jaz pa ob gledanju posnetka.
- Evalvacijski vprašalnik je namenjen vzgojiteljici. Z njim sem želela zvedeti, kako je ona doživela rajalne igre, ali je z igrami bilo opaziti kakšne spremembe v skupini oz. ali so imele igre kakšen doprinos in ali ima kakšne predloge za naprej.
- Sociogrami – izpolnjuje jih vzgojiteljica v obdobju pred začetkom izvajanja iger, v obdobju izvajanja in po zaključenem izvajanju iger. Z njimi sem želela opazovati ali se druženje med otroki v teh treh obdobjih spreminja in ali prihaja tudi do konstantnih vezi.

Drugo gradivo:

- risbe otrok,
- intervjuji z otroci o njihovem doživljanju iger,

3.3 Spremenljivke:

Odvisne spremenljivke:

- vključenost otrok,
- dogovarjanje,
- kršitev pravil,
- konflikt,
- doživljanje.

Neodvisne spremenljivke:

- igra.

3.4 Populacija in vzorčenje

Raziskava oz. izvajanje je potekalo v vrtcu Galjevica, enota Orolova, v skupini Medvedi. Skupina zajema osemnajst otrok starih od štiri do šest let, v kateri je devet deklic in devet dečkov. Skupine nisem delila, ampak sem vzela skupino kot celoto, tako da so bili vsi vključeni, kar je bil tudi namen izvajanja.

3.5 Zbiranje podatkov

Kvalitativna, deskriptivna raziskava je bila zapisana in posneta sproti za vsako pripravljeno izvajanje, v katerem so potekale rajalne igre. Podatke za posamezno igro je vzgojiteljica beležila sproti v tabelo. Tabela vsebuje : datum, ime igre, število prisotnih otrok, število zaporednega izvajanja, opažanja (dogovarjanje, konflikt, kršitev pravil, intervencija). Sama pa sem tabele izponila ob gledanju video posnetkov, ki so bili posneti med izvajanjem, za vsako izvajanje posebej. S tem sem želela zabeležiti vsa dogodke in dinamiko, ki se je dogajala v skupini med izvajanjem rajalne igre. Na koncu vseh izvajanj pa sem za vzgojiteljico pripravila tudi evalvacijski vprašalnik. V obdobju pred, med in po izvajanju je vzgojiteljica izpolnjevala tudi sociograme.

Rajalne igre so se v skupini izvajale od decembra 2007 do januarja 2008, izvedla sem jih petkrat. Izvajale so se v vrtcu enota Orlova, enkrat ali dvakrat na teden (to sva se z vzgojiteljico sproti dogovarjali) in trajale vsakič približno eno uro. Glede na decembrsko vreme so igre potekale znotraj vrtca, drugače bi se pa lahko izvajale tudi zunaj. Ob vsakem izvajanju je bila poleg mene prisotna tudi vzgojiteljica, včasih tudi pomočnica vzgojiteljice. Preden sem prišla prvič, me je vzgojiteljica otrokom napovedala. Pred vsako igro sem otrokom povedala kakšno igro se bomo igrali, včasih sem jim dala na izbiro tudi več možnosti. nakar smo se skupaj odločili. Otrokom sem najprej razložila pravila igre in nato sem se na začetku skupaj z njimi igrala. Ko sem opazila, da se lahko igrajo sami, sem iztopila iz igre. Ves čas se je igra snemala z video kamero. Vzgojiteljica pa je ves čas opazovala in beležila dogodke v tabelo. Sama pa sem tabelo izponila kasneje ob gledanju video posnetka. Po končani igri so otroci narisali risbice o igri, ki so se jo igrali. Neposredno so mi povedali tudi par utrinkov, kako jim je bilo med igro in kaj jim je bilo ali ni bilo všeč (to sem zapisovala ali snemala).

Izpolnjevanje sociogramov pa je potekalo v dneh pred izvajanjem (v novembru 2007) iger, med izvajanjem (v decembru 2007) in v dneh po končanem izvajanju (v januarju 2008).

3.6 Obdelava in analiza podatkov

Empirično gradivo sem obdelala s kvalitativno metodo.

Tabele, ki so bile izpolnjene (moje in vzgojiteljičine) med izvajanjem vsake igre posebjaj, sem najprej pregledala in z osnovnim računskim preverjanjem zanesljivosti ugotovila, da je prišlo do manjših razlik v opazanju. Tabele sem nato združila v eno pregledno tabelo. To sem naredila tako, da sem vsako igro oziroma dogodke, ki so bili zabeleženi znotraj posamezne igre, označila s svojo barvo in jo vnesla v skupno tabelo. S tem sem želela doseči boljši pregled nad posameznimi opazovanimi področji (dogovarjanje, konflikt, kršitev pravil, intervencija), ki so se pojavljala med igrami. Tabelo sem prenesla v računalniško obliko.

Sociograme, s katerimi sem opazovala spremembe v druženju med otroki: 1. Medtem, ko se igrajo 2. Kdo s kom sedi pri kosilu, v obdobju pred začetkom izvajanja rajalnih iger (to pomeni v

mesecu novembru 2007), v obdobju izvajanja (v mesecu decembru 2007) in po končanem izvajanju (v januarju 2008), sem pregledala in jih prenesla v računalniško obliko. Za boljši pregled sem se v dogovoru z dr. Ninom Rodetom odločila, da sociograme za opazovano področje, »kdo se s kom igra« iz obdobja pred izvajanjem, združim v enega, iz obdobja med izvajanjem v drugega in iz obdobja po izvajanju v tretji sociogram. Tako sem za navedeno področje dobila tri sociograme, ki prikazujejo shemo druženja otrok, »medtem, ko se igrajo«, za obdobje pred (november 2007), med (december 2007) in po (januar 2008) izvajanju. Na enak način se uredila tudi sociograme za opazovano področje, »kdo s kom sedi pri kosilu«.

4. REZULTATI IN RAZPRAVA

Spodnja tabela prikazuje opazovana področja (dogovarjanje, konflikt, kršitev pravil, intervencja) iz vseh sedmih izvajanih iger in vsaka igra je označena s svojo barvo. Dogodki so bili zabeleženi po časovnih fazah, ki so jih zaznamovale menjave glavnih vlog otrok.

Tabela 4.2 : Opaženi dogodki iz vseh sedmih izvajanih iger

ČASOVNA FAZA	Pred	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
DOGODEK															
Dogovarjanje	* * * * *	*		*											
Konflikt		*			*	*	*	*	*	*		*	*		
- razrešen					*		*	*	*	*			*		
- prekinjen						*									
Kršitev pravil		*	*						*	*	*		*	*	
Intervencja- pojasnjevanje	*	*		*		*	*		*	*		*	*		
- zaposlitev		*	*			*			*						
- v konflikt						*	*		*	*		*	*		
- drugo		*				*				*	*	*			

Legenda:

- 1 igra _____ BELA BELA LILIJA
- 2 igra _____ URA JE ENA, MEDVED ŠE SPI (1)
- 3 igra _____ URA JE ENA, MEDVED ŠE SPI (2)
- 4 igra _____ GNILO JAJCE
- 5 igra _____ ABRAHAM MA 7 SINOV (1)
- 6 igra _____ ABRAHAM MA 7 SINOV (2)
- 7 igra _____ GNILO JAJCE

4.1 Dogovarjanje

Kot je razvidno iz tabele, je dogovarjanje potekalo pred začetkom oz. na začetku iger, preden se je igra razvila. To je bilo običajno takrat, ko smo oz. so otroci morali izbrati nekoga, ki bo z igro začel ali bi moral biti v sredini kroga. Da bi bilo pravično do vseh, so tako predlagali izštevanko in sami izšteli »prvega«. To je potekalo brez kakršnih koli zapletov ali konfliktov.

Tudi v konfliktnih situacijah je kdaj prišlo do dogovarjanja, seveda takrat, ko so se burne reakcije umirile.

Brounwell in Cariger (1990, po Zupančič in Marijanovič Umek 2004: 363) pravita, da je za otroke v tem obdobju značilno, da so vedno več časa v stiku s svojimi vrstniki in pri tem se razvijajo nove interakcije, sposobnosti komuniciranja, recipročnosti, empatije in skupnega reševanja problemov. Gotman (1983, po Zupančič in Marijanovič Umek 2004: 386) pa dodaja, da predvsem sociodramska igra otroka spodbuja k dogovarjanju ali pogajanju med soigralci. Prav pogajanja predstavljajo ključno sposobnost, ki jo mora otrok osvojiti znotrajvrstniške kulture.

Z avtorji se strinjam in tudi sama mislim, da v skupinsko-socialnih igrah, v krogu vrstnikov, kjer so si enakovredni, imajo otroci največ možnosti za učenje dogovarjanja in prav v igrah pride to do izraza. To se je videlo tudi v raziskavi in mislim, da so se otroci sposobni dogovarjati tudi sami, brez posredovanja odrasle osebe.

Tudi vzgojiteljica je v evalvacijskem vprašalniku sama poudarila, da je prav v času rajalnih iger prišla do izraza sposobnost otrok pri dogovarjanju.

4.2 Konflikt in intervencija

Do **konfliktov** je prihajalo v v sredini in proti koncu iger, to je razvidno tudi iz tabele. Najpogostejši vzrok so bili nesporazumi med posamezniki, borba za določeno aktivnost oz. vlogo v igri, na koncu določenih iger pa upad motivacije med tistimi, ki so svojo vlogo že odigrali.

Primer:

»Pri igri Abraham ma 7 sinov pride do konflikta, ker Inja začne cukati Gašperja za roko. Gašper ji reče, naj ga ne cuka, ampk Inja še kar nadaljuje. Med njima je nastal konflikt in vzgojiteljica je posegla vanj.«

Rezultati iz tabele nam kažejo, da so se ravno tako v sredini in na koncu iger pojavljale **intervence** od zunaj (vzgojiteljice ali mene), ki so bile najpogostejše odziv na konflikt ali kot pojasnjevanje nesporazuma v določni situaciji. Otroci so se v konfliktnih situacijah najpogostejše razburili, jezili in posledično začeli kregati med seboj. Vsak je želel uveljaviti svoje, prihajalo je do obtoževanj, kdo je kriv in kdo je kaj naredil. Zato je bila intervencija odraslega velikokrat potrebna in tudi pomembna pri spodbujanju za rešitev konflikta oz. nesporazuma.

V primeru igre Ura je ena, medved še spi, pa se je pojavila intervencija v obliki zaposlitve (npr. z obračanjem urinih kazalcev, z zvončkljanjem ob vsaki premaknjeni uri) zaradi igre same. Zaposlitev je bila mišljena kot vzpodbuda oz. popestritev igre same, vendar se je kasneje izkazala za motečo in je zaradi nje prihajalo do konfliktov med otroki. Niso pa bile intervence vedno potrebne. Otroci so se v konfliktnih situacijah tudi sami med seboj zmenili brez posredovanja odrasle osebe od zunaj. Primer: *»Med igro Gnilo jajce je Uroš vrgel jajce Asiji, vendar je to zletelo k Inji. Situacija je privedla do konflikta, vendar so se otroci nato sami zmenili, da Uroš krog ponovi.«*

Marjanovič Umek in Zupančič (2004: 334-335) razlagata, da otroci v tem obdobju razvijajo nove socialne oblike komunikacije, opazi se porast števila dražljajev, ki jim vzbudi čustva, še zlasti v sodelovanju z vrstniki in drugimi ljudmi. Poleg veselja, se v tem obdobju začne pojavljati, čustvo jeze, ki ga otrok izraža predvsem zaradi omejevanja, ko niso izpolnjene njegove želje ali če mu kaj ne uspe. Vendar je ena ključnih nalog tudi učenje nadzora izražanja jeze. Marjanovič Umek in Lešnik Musek (2001, po Batistič Zorec 202) pa navajata, da imajo odrasli pri tem pomembno vlogo, saj otroku podaja predloge in ideje, pomaga pri rešitvi sporov in spodbuja k pogajanju oz. dogovarjanju.

Tudi sama sklepam, da je do konfliktov prihajalo takrat, ko otroci oz. posamezniki niso mogli uveljaviti svoje želje ali jim kaj ni uspelo. Posledica tega je bil tudi izbruh jeze in medsebojnih obtoževanj. Zato je bila intervencija kot posledica za rešitev spora oz. pojasnjevanje situacije. V posameznih primerih pa so otroci spor rešili sami.

4.3 Kršitev pravil

Kršitev pravil oziroma goljufanje se je pogosteje pojavilo na koncu iger. Do goljufij je prihajalo predvsem zaradi iskanja pozornosti posameznikov med vrstniki ali pa zato, da je bil določen posameznik v središču pozornosti. To se je dogajalo takrat, ko je posameznik svojo »glavno« vlogo v igri že odigral ali pa je nanjo še čakal, pa je z goljufijo želel opozoriti nase.

Volling, McElwain in Miller (2002, po Marjanovič Umek in Zupančič, 2004: 341) navajajo, da je goljufanje tudi izraz ljubosumja, ki se lahko pojavi ob izgubi ali grožnji izgube pomembnega odnosa naklonjenosti zaradi tekmeca, lahko pa gre za izgubo formativne pozornosti, tako imenovane pozornosti, ki vzdržuje posameznikov pojem o samem sebi.

Kot navajajo avtorji sem tudi sama opazila, da so pri kršenju pravil bolj izstopali tisti posamezniki, ki so bili takrat v posebnem obdobju ali so doživljali kakšne osebne stiske (npr. ljubosumje ob rojstvo bratca ali sestrice). Opaziti je bilo tudi, da se je najpogosteje pojavljalo kršenje pravil v igri Gnilo jajce in predvidevam, da zato, ker je igra vsebovala malo tekmovalnosti.

4.4 Druženje med otroci v skupini in ali igre vplivajo na manjšo izključenost posameznikov

V sledečih sociogramih, ki so bili zabeleženi pred, med in po izvajanju rajalnih iger, lahko razberemo ali so rajalne igre vplivale na druženje med otroki.

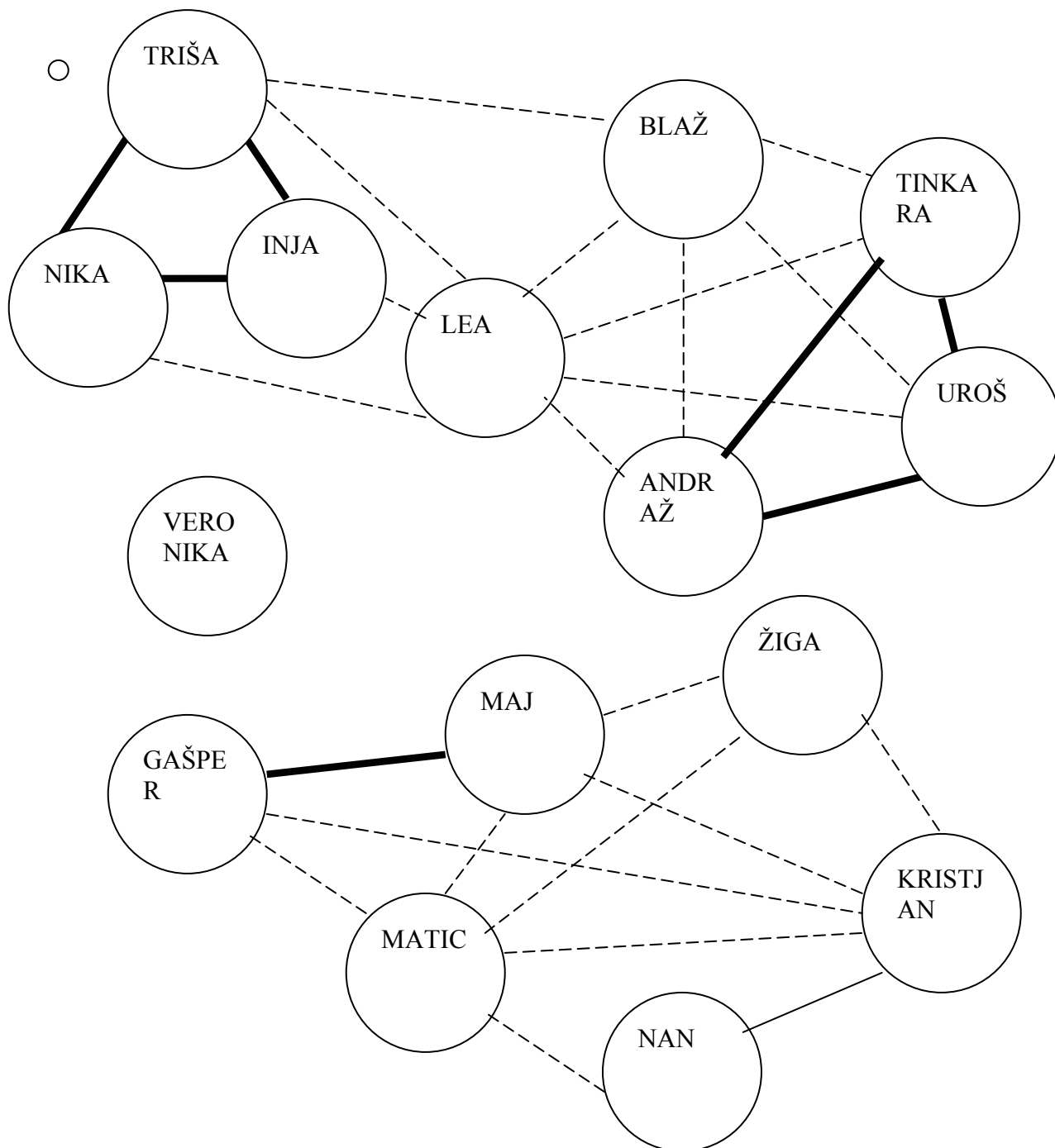
Legenda:

_____ vez med posamezniki, ki se je pojavila enkrat

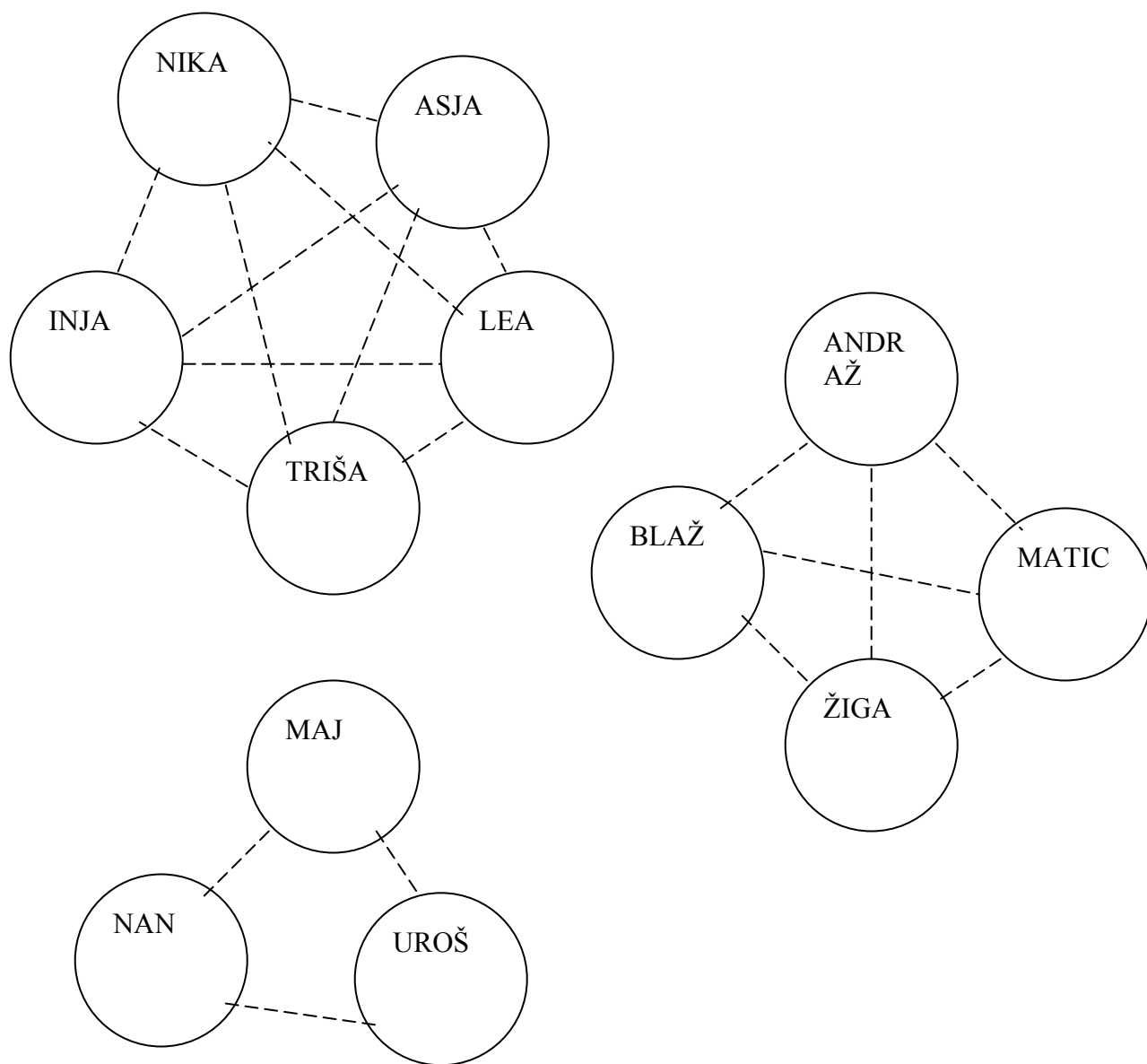
_____ vez med posamezniki, ki se je pojavila dvakrat

KDO SE S KOM IGRA

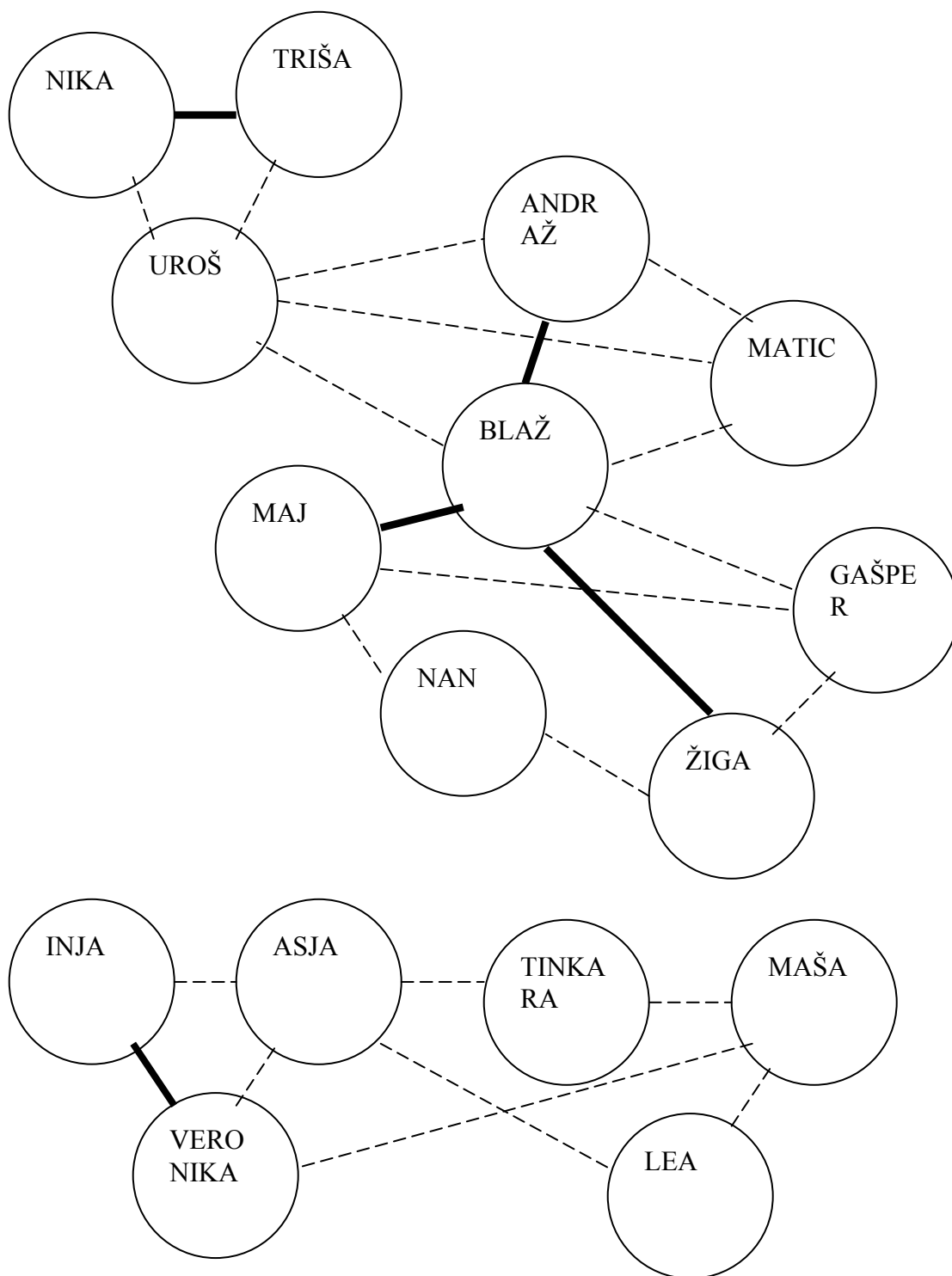
Slika 4.1 : Sociogram opazovano področje »Kdo se s kom igra« v obdobju pred izvajanjem iger



Slika 4.2 : Sociogram opazovano področje »Kdo se s kom igra« v obdobju med izvajanjem iger



Slika 4.3 : Sociogram opazovano področje »Kdo se s kom igra« v obdobju pri izvajanju iger



Iz sledečih sociogramov, ki so bili izpolnjeni medtem, ko so se **otroci igrali**, v obdobju pred, med in po izvajanju rajalnih iger, lahko vidimo, če je prišlo do kakšnih sprememb v druženju.

Kjub temu da število prisotnih otrok (odvisna spremenljivka) ni bilo vedno enako, je iz sociogramov lepo razvidno, da se nekateri otroci bolj družijo oz. igrajo med seboj kot z drugimi, kar pa se tudi spreminja. To je razvidno tako v obdobju pred, med in po izvajanju.

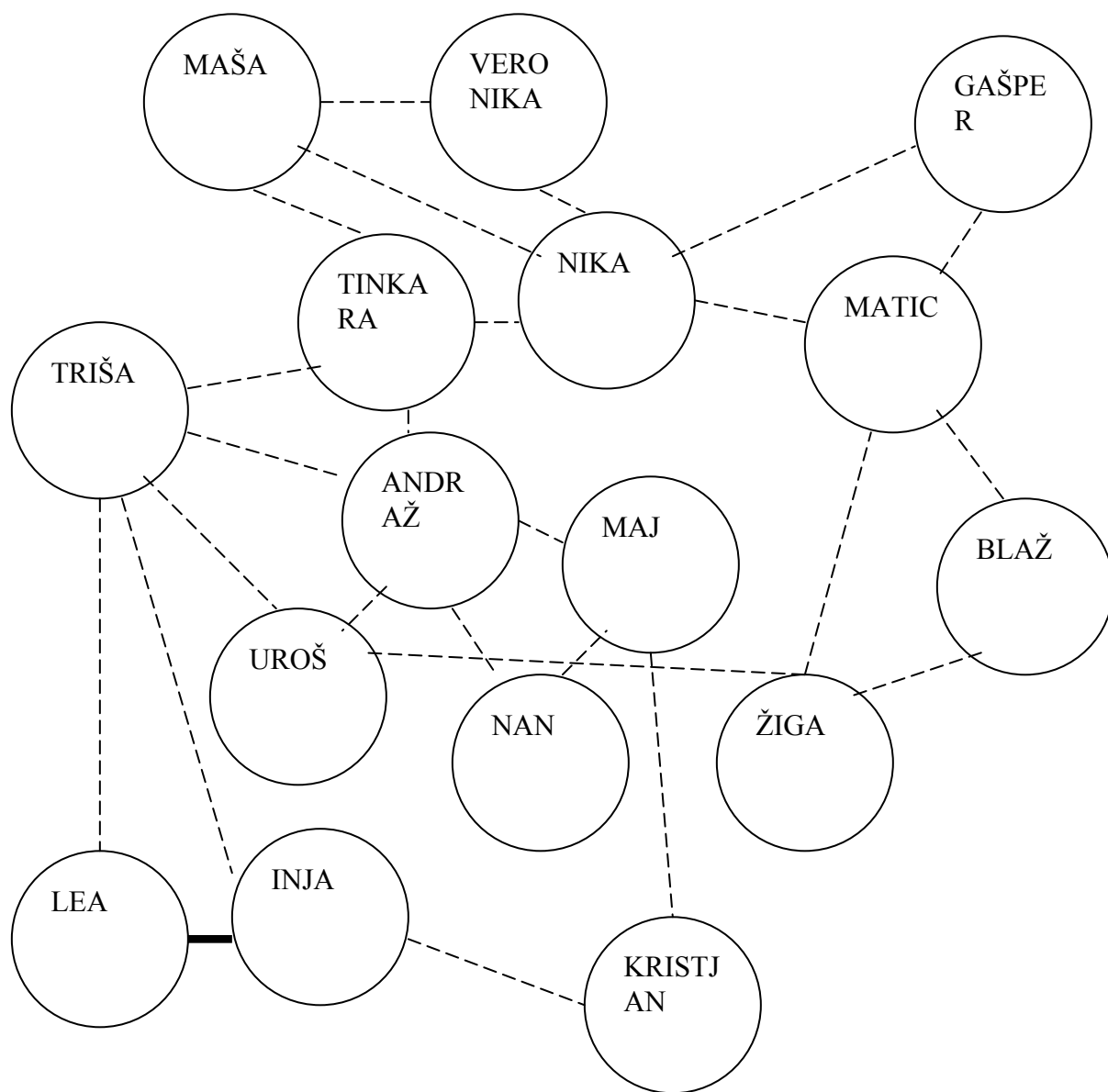
Če konkretno nevedem nekaj primerov iz sociogramov, vidimo, da se vez med:

- Triša – Inja - Nika, pojavlja pred in med izvajanjem, medtem ko se Inja po izvajanju nekako bolj oddalji, vez Triša – Nika pa je obstala tudi v obdobju po izvajanju;
- Maj – Nan se pojavi med izvajanjem in se nadaljuje tudi po izvajanju, medtem ko prej vezi ni bilo opaziti;
- Andraž – Blaž se pojavlja v vseh treh fazah, vendar se v fazi med in po izvajanju razširi, tako, da nastane vez Andraž – Blaž – Žiga – Maj;
- Veronika se na začetku igra sama, na koncu pa se poveže z Injo in Asjo.

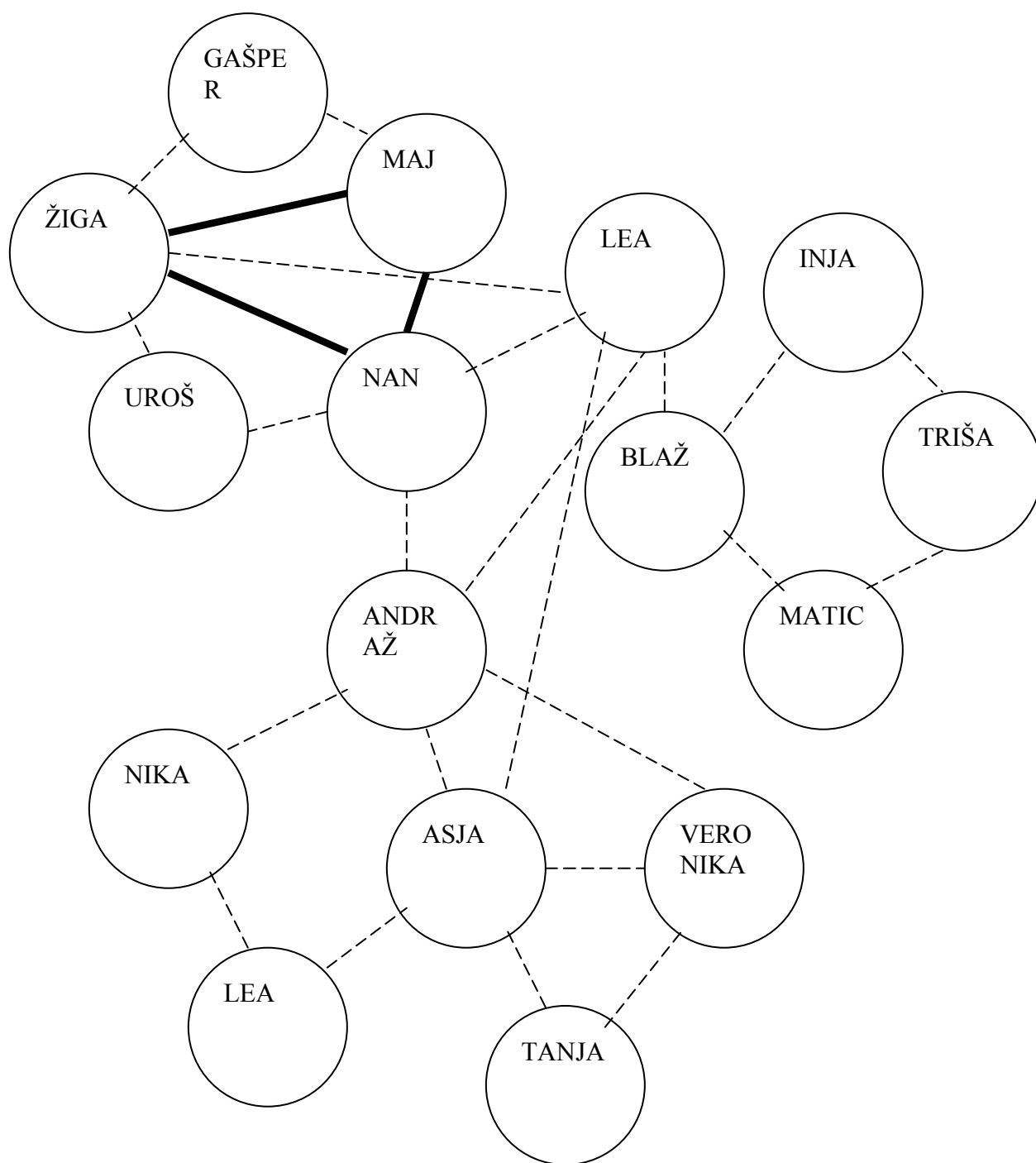
Vezi, ki sem jih naštel, so tiste, ki so v tem obdobju opazovanja najbolj izstopale oz. so se ponavljale, kar ne pomeni, da se niso spreminjale ali da se navedeni posamezniki niso igrali tudi z ostalimi otroki.

KDO S KOM SEDI PRI KOSILU

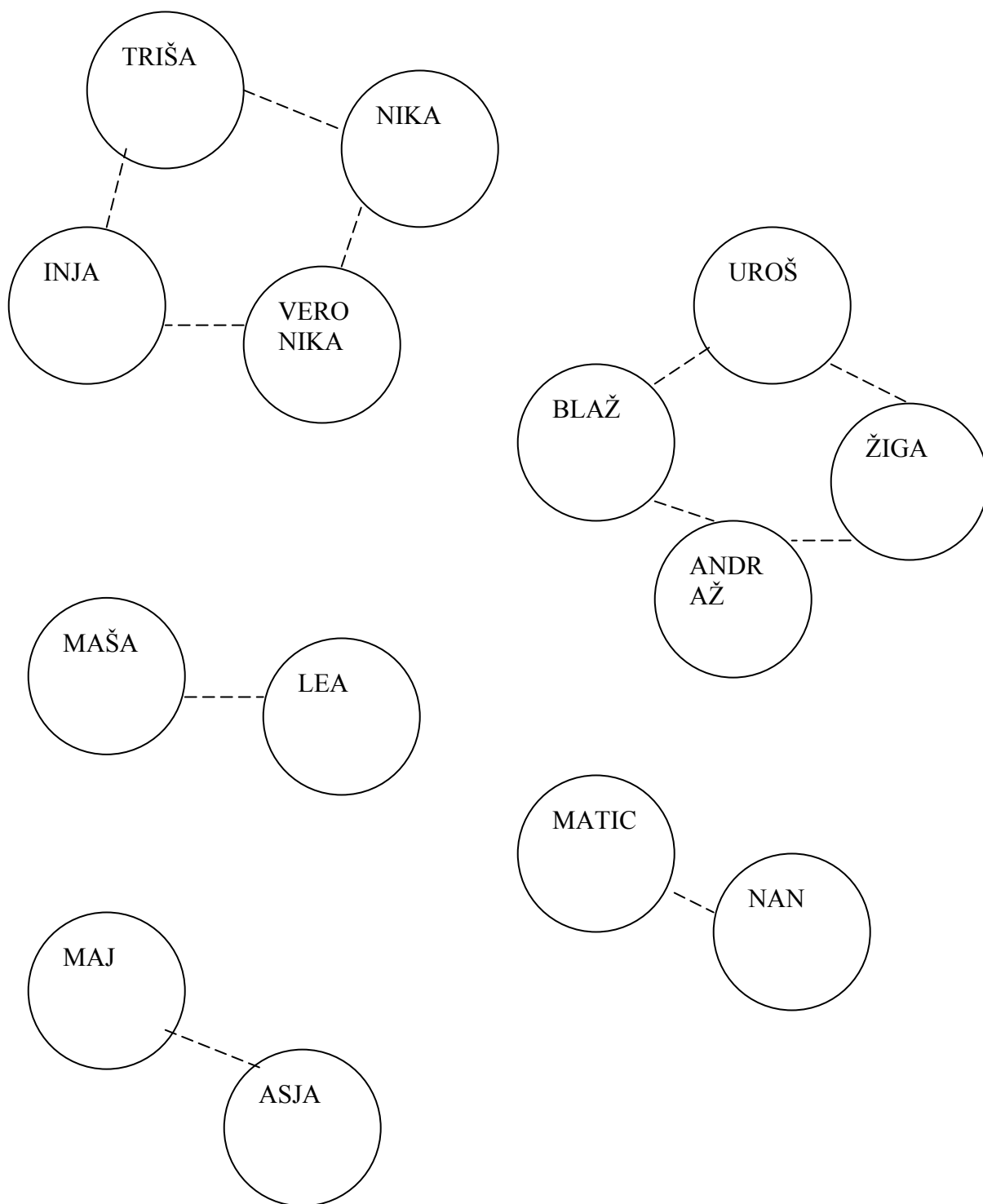
Slika 4.4 : Sociogram opazovano področje »Kdo s kom sedi pri kosilu« pred izvajanjem iger



Slika 4.5 : Sociogram opazovano področje »Kdo s kom sedi pri kosilu« izvajanjem iger



Slika 4.6 : Sociogram opazovano področje »Kdo s kom sedi pri kosilu« pred izvajanjem iger



Sociogrami, ki so bili izpolnjeni v obdobjih pred, med in po izvajanju rajalnih iger, nam prikazujejo, s kom so otroci po svoji lastni izbiri **sedeli pri kosilu** in ali je v tem obdobju prihajalo do sprememb ali ne.

Navedla bom nekaj primerov, ki kažejo na spremembe oziroma ustaljene vezi med otroki:

- vez Inja – Lea se pojavi v obdobju pred izvajanjem, medtem ko je kasneje ni več zaslediti;
- čez vsa tri obdobja pa je opaziti vez Triša - Inja;
- med obdobjem izvajanja iger je opaziti vez (ki se je večkrat ponovila) Maj – Žiga – Nan, ki je pred in po izvajanju ni bilo;
- čez vsa tri obdobja opazovanja pa je opaziti prisotno vez Uroš – Žiga.

Iz zgornjih sociogramov je razvidno, da se druženje otrok v skupini pred, med in po izvajanju rajalnih iger spreminja. Kljub temu pa so se znotraj skupine ustvarile vezi med posamezniki, ki pa se v tem obdobju niso spremenile. Tudi sama sem opazila, da so bili v skupini določeni posamezniki bolj povezani med seboj kot ostali.

Vzgojiteljica, ki je v skupini prisotna ves čas, pa je opazila, da so imele rajalne igre velik doprinos za celotno skupino in določene posameznike v njej. Opažanja, ki jih je zapisala v evalvacijskem vprašalniku so bila:

- »Matic in Žiga navadno nista sodelovala v igrah ali pa le za kratek čas. Tokrat pa sta bila zelo aktivna in se igrala do konca.
- Maša, ki je navadno zelo pasivna, se je v igro vključila zelo aktivno.
- Veronika, ki je običajno zelo zadržana in se igra večinoma sama, se je veselo vključila. Opaziti je tudi, da se pridruži igri drugih otrok.
- Opaziti je večjo povezanost med otroki, predvsem med tistimi, ki se prej niso igrali skupaj, se sedaj igrajo.«

Marjanovič Umek in Zupančič (2004: 363-364) navajata, da ima igra velik pomen pri pridobivanju izkušenj in njegov razvoj v družabno bitje, s tem ko spoznava vrstnike. V obdobju zgodnjega otroštva pa je značilno, da otroci preidejo iz stopnje egocentričnosti na stopnjo empatije, kar pomeni, da bolj prepoznavajo, razumejo potrebe drugih ljudi. S tem se spreminja tudi dožemanje prijateljstva. Prej so jemali to vez kot nekaj trenutnega, povezano s trenutno dejavnostjo, v predšolski dobi pa prijateljstvo vedno bolj dojemajo kot dlje časa trajajoč odnos.

Kot je razvidno že iz rezultatov, se druženje otrok v skupini spreminja, vendar se kljub temu, kakor pravita avtorici, opazi nastajanje konstantnih - prijateljskih vezi.

Mislim pa, da je bilo pomembno, da so bili v igro vključeni vsi posamezniki v skupini. S tem ko ne izključiš nobenega, so vsi enakovredni in imajo vsi možnost sodelovati in odigrati svojo vlogo v njej. Tako si tudi tisti, ki ponavadi niso tako vključeni v skupini, pridobijo izkušnjo vključenosti, kar jim pripomore k nadaljnemu vključevanju v skupino.

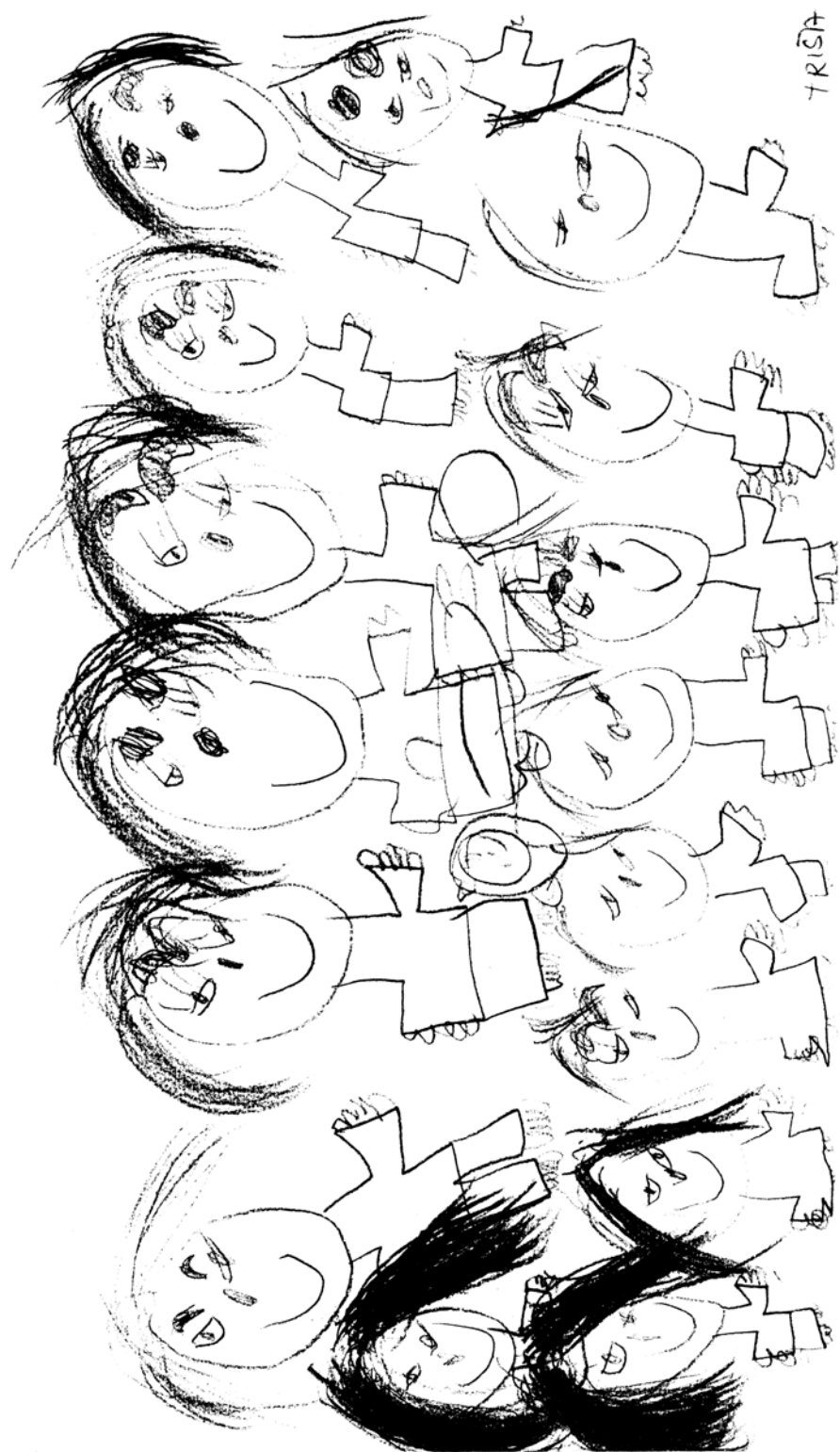
4.5 Kako so otroci doživljali rajalne igre

Vsak posameznik je igro **doživel** na svoj način in jo na svoj način tudi opisal in narisal. Navedla bom nekaj izjav, ki so mi jih otroci povedali takoj po odigrani igri:

- Zabavno mi je bilo, ko sem hotu nekoga ujet (Andraž).
- Všeč mi je bilo, ko sem bila gnilo jajce (Nika).
- Všeč mi je bilo, ko sem bila gnilo jajce in ko sem lovila Trišo (Inja).
- Všeč mi je bilo, ko sem teku okrog (Matic).
- Všeč mi je bilo, ko sem metu papirčke (Uroš).
- Všeč mi je bilo, ko sem bila na sredini (Asia).
- Všeč mi je bilo, ko je medved uteku (Maj).
- Vse mi je bilo všeč, še najbolj pa, ko se je medved zbudil (Tinkara).
- Všeč mi je bilo, ko plešemo okrog medveda (Žiga).

Iz napisanih izjav je razvidno, da so se otroci ob igrah zabavali in da je vsakemu otroku posebj ostalo nekaj v spominu.

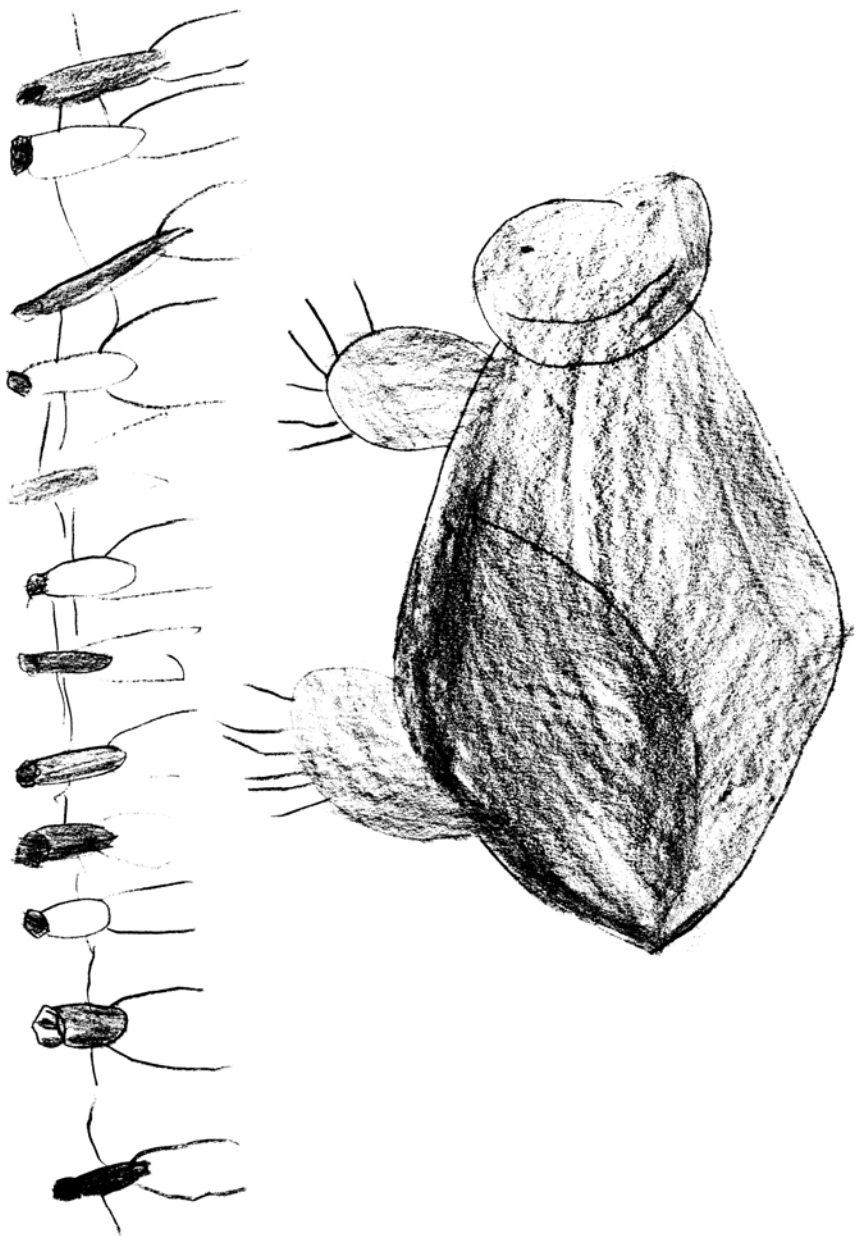
Slika 4.7 : Risba otroka



Slika 4.8 : Risba otroka



Slika 4.9 : Risba otroka



Tudi risbice, ki so jih narisali, prikazujejo igro in otroke v njej, kako se igrajo v krogu, kot da bi želeli prikazati dinamiko in dogajanje v igri.

Marjanovič Umek in Zupančič (2004: 395-397) iz teorij razvoja otroške risbe navajata, da otroci med četrtem in šestim letom starosti rišejo to, kar o stvareh, osebah vedo, vidijo in z likovnimi izrazi ponazarjajo tudi njihovo gibanje v prostoru. Človeka pa narišejo tako, da mu naredijo glavo, telo in okončine. Kar je razvidno tudi iz risb.

Vzgojiteljica je v evalvacijskem vprašalniku zapisala, da so bili otroci nad igrami tako navdušeni, da so se samoiniciativno organizirali in odigrali igre.

5. SKLEPI

- V skupinskih igrah v krogu vrstnikov imajo otroci največ možnosti, da se dogovarjanja učijo in da le-ta pride do izraza. V rajalnih igrah so se bili otroci sposobni dogovarjati.
- Do konfliktov med otroki pride večinoma takrat, ko ne morejo uveljaviti svoje želje ali jim kaj ne uspe. Takrat reagirajo z jezo in se med seboj obtožujejo. V konfliktnih situacijah je tako mnogokrat bila potrebna intervencija odrasle osebe, le redko so jo otroci bili sposobni rešiti sami.
- Odrasli, tako vzgojitelji kot tudi strokovni-socialni delavci imajo v otroštvu pomembno vlogo, saj otroku lahko dajejo ideje, ga usmerjajo. V konfliktnih situacijah pa otroku pomagajo pri rešitvi spora in ga spodbujajo k dogovarjanju.
- Kršitve pravil oziroma goljufanje v igri so predvsem izraz posameznikov, ki doživljajo osebno stisko in na ta način želijo opozoriti nase.
- Druženje otrok v skupini se je spreminjalo, vendar je kljub temu prihajalo do nastajanja konstantnih - prijateljskih vezi.
- Kot je navedla tudi vzgojiteljica, so rajalne igre pozitivno vplivale na skupino, še posebej na posameznike znotraj skupine, ki navadno niso bili tako vključeni v skupino oz. so bili v skupini bolj osameli. Po izvajanju rajalnih iger so se začeli vključevati v skupino. Posledično so se spremenili tudi odnosi ostalih otrok do teh »osamelih« posameznikov.
- Otroci so igre doživljali pozitivno.

6. PREDLOGI

V evalvacijskem vprašalniku sem vzgojiteljico vprašala, če bi na koncu še kaj sama dodala in je predlagala, da bi se rajalne igre morale nadaljevati. Dodala je še, da je zaradi prenatrpanosti z ostalimi vsebinami to področje, ki bi vključevalo rajalne igre, zapostavljeno in bi bila vzpodbuda »od zunaj« zelo dobrodošla.

Moji predlogi, ki so se mi porodili, ko sem izvajala rajalne igre in gledala otroke, kako uživajo v njih, pa so, da bi morali te stare rajalne igre pogosteje vključiti v programe vrtcev, saj imajo te skupinske igre pozitiven doprinos tako za skupino, kot za posameznike v njej. Poleg tega bi se lahko rajalne igre, kot so bibarije vključilo tudi v mlajše skupine otrok.

Potreben bi bil tudi večji povdarek in usposabljanje vzgojiteljic, o vplivu skupinskih iger na socialno klimo skupine ter socialnih veščin, ki jih otroci pridobivajo ob tem. Poleg tega pa tudi obujanje rajalnih iger, saj se vzgojiteljice le-teh ne spominjajo več ali pa se jih niso nikoli igrale (to velja predvsem za mlajše generacije).

Vzgojiteljica je navedla, da bi glede na natrpanost programa z vsebinami, bila potrebna vzpodbuda »od zunaj«. Mislim, da bi bil profil socialnega delavca tu zelo primeren, saj bi na ta način spoznal skupino, njeno dinamiko ter ob tem lahko vključil raziskovne socialne klime otrok oz. skupine. Poleg tega bi se ob tem okrepilo sodelovanje z vzgojiteljicami.

7. LITERATURA

- ♦ Armstrong, Thomas. 2006. *Prebudite genija v svojem otroku*. Tržič: Učila International.
- ♦ Bahovec, Eva D., Cvetko, Igor. 2007. *Kurikulum za vrtce : predšolska vzgoja v vrtcih*.
Ljubljana: Ministrstvo za šolstvo in šport ; Zavod Republike Slovenije za šolstvo.
- ♦ Blažič, Ljudmila. 1996. *Vloga otroka nekoč in danes v šegah in navadah ter ljudskih gibalnih in rajalnih igrah: na Šmarješko- topliškem območju. Diplomsko delo*. Ljubljana: Pedagoška Fakulteta.
- ♦ Bravar, Zlatka, Ivo. 2007. *Vpliv socialnih iger na posamezna področja (varnost, identiteto, pripadnost, smiselnost, sposobnost) pri učencih v 1. in 2. razredu osemletke. Diplomsko delo*.
Ljubljana: Fakulteta za socialno delo.
- ♦ Čačinovič Vogrinčič, Gabi, in sodelavci. 1999. *Svetovalna služba v vrtcu: programske smernice*. Ljubljana: s. n
- ♦ Jenče, Ljuba. 2006. *Sedi k meni, povem ti eno pravljico. Za ohranjanje slovenskega izročila, zbornik prvega simpozija pravljicarjev*. Maribor: Mariborska knjižnica.
- ♦ Kamenov, Emil. 1999. *Predšolska pedagogija*. Beograd: Zavod za udžbenike i nastavna sredstva.
- ♦ Kottler, Jeffery, A. , Ellen. 2001. *Svetovalne spretnosti za vzgojitelje in učitelje*. Ljubljana: Inštitut za psihologijo osebnosti.
- ♦ Kuret, Niko. 1959. *Igra in igrače v predšolski dobi*. Maribor: Založba obzorja.

- ♦ Marjanovič Umek, Ljubica, Zupančič, Maja. 2001. *Psihologija otroške igre. Od rojstva do vstopa v šolo*. Ljubljana: Znanstveni inštitut Filozofske fakultete.
- ♦ Marjanovič Umek, Ljubica, Zupančič, Maja. 2004. *Razvojna psihologija*. Ljubljana: Založba Rokus.
- ♦ Mesec, Blaž. 2003. *Metodologija raziskovanja v socialnem delu*. Ljubljana: Visoka šola za socialno delo.
- ♦ Moses, Brian. 2006. *Tvoji občutki, ljubosumje*. Ljubljana: Založba Grlica.
- ♦ Moses, Brian. 2006. *Tvoji občutki, jeza*. Ljubljana: Založba Grlica.
- ♦ Pintar, Frančiška. 1996. *Ljudske otroške rajalne in gibalne igre slovenskih pokrajin: Škofja Loka z okolico. Diplomsko delo*. Ljubljana: Pedagoška Fakulteta.
- ♦ Šugman, Rajko. 2004. *Hura, igrjmo se v prostem času : dediščina tradicionalnih ljudskih iger - sodobni šport*. Ljubljana: Zavod za šport Slovenije.
- ♦ Toličič, Ivan. 1961. *Otroka spoznamo v igri*. Ljubljana: s. n.
- ♦ Vogelnik, Marija. 1990. *Ura je ena, medved še spi : slovenske ljudske naštevanke, odštevanke in izštevanke, igre in poigranke, nagajivke in posmehljivke*. Ljubljana: Mladinska knjiga.
- ♦ Zabukovec, Vlasta. 1998. *Merjenje razredne klime: priročnik za učitelje*. Ljubljana: Založba Produktivnost, Center za psihodiagnostična sredstva.

7.1 SPLETNA LITERATURA

- ◆ <http://www.sbaza.net/clanek.html.php?url=clanka&clanka=clanki%2Fpef%2Fotroska%2Fvsebina%2Freplace=pef>. *Otroška igra*. (21.03.2008).
- ◆ Batistič Zorec, Marcela. 2002. *Psihološki vidiki otrokove igre*, <http://64.233.104/search?q=cache:FUAWAcetbpIJ:www.pef.uni.si/~vilic/gradiva/1-rp-t4-igra.doc+vpliv+igre+na+otrokov+razvoj&hl=sl&cd=10&gl=si> (20. 03. 2008).
- ◆ Cencič, Majda. *Raziskovalno poučevanje mlajših otrok*, http://www.see-educoop.net/education_in/pdf/changes-1-04-oth-svn-enl-t07.pdf (10.04.2008).
- ◆ Dobovnik, Edita. 2005. *Govorni razvoj*. Moj malček, št. 3, http://www.ringaraja.net/ClanekPodrobno.asp?p_id=3&id=122&kat=18&podkat=0. (10. 04. 2008).

8. POVZETEK

Z diplomsko nalogo sem želela obuditi rajalne igre v vrtcu in ugotoviti, kakšen vpliv ima skupinska igra na socialno klimo skupine in otroke udeležene v njej. V obdobju študija sem daljše obdobje delala v vrtcu in se seznanila z različnimi starostnimi skupinami. Opazila sem, da vsebina programa ne vsebuje starih rajalnih iger in da tudi med vzgojiteljicami tonejo v pozabo. Delo z otroki pa me že dlje časa priteguje, tako se je porodila ideja za diplomsko delo. Vodstvo vrtca in ena izmed vzgojiteljic pa sta me podprli pri ideji, da ponovno poskušam v praksi obuditi stare rajalne igre in ob tem opravim še raziskavo.

Ugotovila sem, da so rajalne igre pozitivno vplivale na socialno klimo skupine in na posameznike njej. Znotraj teh skupinskih iger je med otroci prihajalo do dogovarjanj, konfliktnih situacij, kršitve pravil in posledično do intervenc odraslih oseb, ki smo v teh trenutkih otroke usmerjale, pomagale pri rešitvi spora ter spodbujale. Otroci so se ob rajalnih igrah zabavali. Tako jaz kot vzgojiteljica sva bili mnenja, da bi bile take vrste izvajanja rajalnih iger spodbudna tudi v prihodnje.

9. PRILOGE

Rajalne igre, ki so se izvajale

URA JE ENA, MEDVED ŠE SPI

Zgodovinski pomen:

Igre ali v obrednost uglaseni hojni ples »Ura jena, medved še spi« so najbolj enostavne in ob enem najbolj slovesne in nenavadne. Prav ta enostavnost brez okraskov vsebuje svojo resničnost, ki se odraža v ločnici med spajem in budnostjo, med čakanjem in begom. Lahko bi se zdelo, da je vse to veliko prestrašno za otroški svet igranja. Toda otroške igre so nekaj takega, kar prenese vse najstrašnejše brez strahu.

Nekje na robu simbolike, ki sega verjetno tja daleč v našo podzavest, so se sledovi pralovskih plesov, ki naj bi bili zagotavljali dober lov, pa med obredja slovesa od pokojnikov, ki odhajajo od nas. Nekje na tistem robu se zdi da se nahajamo.

Spada med nabolj arhaične igre; odvija se počasi in na odmaknjen starinski način.

Igra je skupinska; sestavljena iz »medveda« in vseh ostalih. Medved »spi«, ostali so razporejeni v krogu okrog njega, brez držanja za roke, kar je med drugim tudi znak starejših oblik kolo-plesa.

Hodimo torej z ritmiziranim korakom in prepevom in prepevamo s potrebno važnostjo:

URA JE ENA,
MEDVED ŠE SPI....
URA JE DVE,
MEDVED ŠE SPI....
URA JE TRI,
MEDVED ŠE SPI....
URA JE ŠTIRI,
MEDVED ŠE SPI....
URA JE PET,
MEDVED ŠE SPI....
URA JE ŠEST,
MEDVED ŠE SPI....
URA JE SEDEM,
MEDVED ŠE SPI....
URA JE OSEM,
MEDVED ŠE SPI.

URA JE DEVET,

MEDVED ŠE SPI....
URA JE DESET,
MEDVED SE ŽE BUDI....
URA JE ENAJST,
MEDVED ŽE STOJI....
URA JE DVANAJST,
MEDVED ŽE LETI....

»Medved« se seveda ravna po tekstu pesmi in »spi«, pa seda in vstaja in skoči pokonci in se zakadi v nas, kot mu to s petjem dopovedujemo. Seveda skočimo tudi mi na noge in jo ucvremo na vse strani od medveda, ki nas lovi in lovi. Tisti, ki ga medved ujame, postane »medved« za naslednjo rundo.

GNILO JAJCE

Zgodovinski pomen:

Monotonija besede, molilnost vode, pa neagresivna agresivnost »briča« spominjajo na neke vrste »mašo«, torej nek obred. Dodajmo, da je v nekaterih starih kulturah najti podobne oblike, vezane na novoletni čas.

Skupinska igra skupine proti enemu brez prehajanja iz vrste v vrsto, brez neke posebne dinamike. Skupina sedi v krogu z rokami na hrbtu. Tisti, ki kroži okrog skupine, govori poenostavljeno besedilo: GNILO JAJCE ZELO SMRDI...

V rokah nosi robec z vozlom ali karkoli drugega (npr. Kos zmečkanega papirja), ki ga spusti za enim od hrbtov. Verjetno je največja razlika v tem, da tisti, ki ne opazi za hrbtom ležečega papirja ali česarkoli, mora v kazenski prostor oz. mora sesti v sredino kroga in je »gnilo jajce«.

BELA, BELA LILIJA

Zgodovinski pomen:

» Bela, bela lilija« spada med zimsko-pomladna kola in je zasidrano globoko nekje v verovanjih v žrtvovanje deklic demonom, ki vladajo prirodi. Zelo podobne oblike plesaje najti na severu Skandinavije.

Gre za plesno obliko, ki jo poznajo po vsej Sloveniji.

Potek je enostaven. Osnove spet podobne kot smo jih srečevali. Razlika je v tem, da gre za izrazito dekliško kolo. Skupina deklic se prime v strnjenem krogu za roke. Med petjem hodijo krog naokrog, običajbo v smeri urinega kazalca; umirjeno in slovesno. Sredi kroga je deklica, ki si jo skupina predhodno izbere, in ji zaveže oči, da ne vidi. Potem jo prav tako predhodno, zavrtijo v nasprotno smer. Deklica v sredi se vrti okrog svoje osi naprej in naprej.

Pesem, ki jo prepevajo se glasi takole:

BELA, BELA LILIJA
V KROGU PLEŠE DEKLICA
DEKLICA SE ZAVRTI
IN SI DRUGI IZVOLI.

Ob koncu pesmi se krog zaustavi in deklica z zavezanimi očmi prime tiso deklico, ki ji stoji obraz do obraza nasproti, in poskuša uganiti kdo je. Če ugane, si sname rutico z oči in jo zaveže tej deklici, jo zavrti in gre na njeno mesto vkrogu.

Če deklica v krogu ne ugane deklice, ki jo prime, ostane še naprej v krogu in se vrti z zavezanimi očmi.

ABRAHAM `MA SEDEM SINOV, SEDEM SINOV ABRAHAM

Je koloigra, ki se je prvotno povezovala z vitjem kače ali plsom v krogu in je imenitna gibna poigranka. Prvotno je bila verjetno pastirska igra.

»Gremo« pa se »Abrahama« takole:

Najprej si izberemo vodijo igre. Potem se zvrstimo v vrsto ali posedemo za mizo ali po tleh nekega primerne prostora; pa hodimo v kači ali sedimo in prepevamo skupaj z našim vodijo igre, ki ga zelo upoštevamo:

ABRAHAM MA SEDEM SINOV,
SEDEM SINOV ABRAHAM,
NISO JEDLI NISO PILI
DELALI SO VSI TAKO!
VSI TAKO, VSI TAKO
SAMO DA NAM LUŠTNO BO!
VSI TAKO, VSI TAKO
SAMO DA NAM LUŠTNO BO!

Med petjem izvaja vodija svoje vragolije: na primer začne na eno nogo šepati, ali tanca, se drži za uhlje in kaže jezik, poskakuje po zajčje ali po žabje, laja po pasje, se gre avione ali vlak, ploska ali kaže figo, itd.

In mi vsi abrahamovi sinovi, ga zvesto posnemamo in se za njim pačimo in smešimo, » samo da nam lušno bo«.

EVALVACIJSKI VPRAŠALNIK
(za vzgojiteljice/o)

**Ali so imele igre kakšen doprinos za skupino (mogoče posameznika)?
Kakšen?**

Ste opazili kakšne spremembe?

Kako ste doživljala rajalne igre v skupini?

Ali je tovrstnih iger v vrtecu dovolj ali premalo?

Bi še kaj dodala?

POTEK IGRE

Datum: 3.12.2007

Igra: Bela bela lilija

	PRED	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
DOGODEK																
Dogovarjanje	*															
Konflikt																
- Razrešen																
- prekinjen																
Kršitev pravil																
Intervenca		*														
- pojasnjevanje																
- zaposlitev																
- v konflikt																
- drugo		*								*		*				

POTEK DOGODKA

FAZA	PRED	1	9	11		
DOGODEK	Izštevanka	Inja želi bit izbrana in opozori nase	Ker je Uroš že bil v sredini, redlagam, da izere nekoga drugega	Ker je Triša že bila, predlagam Tinkari da izbere nekoga, ki še ni bil		
VPLETENI		Inja	Uroš	Tinkara, Triša		

POTEK IGRE

Datum: 3.12.2007

Igra: Ura je ena, medved še spi (1)

	PRED	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
DOGODEK																
Dogovarjanje	*															
Konflikt							*				*		*			
- Razrešen							*						*			
- prekinjen																
Kršitev pravil			*													
Intervenca						*					*					
- pojasnjevanje																
- zaposlitev						*										
- v konflikt																
- drugo																

POTEK DOGODKA

FAZA	PRED	2	5	6	10	12
DOGODEK	Izštevanka	Inja skače naokoli in se obeša na otroke	Vključim uro	Konflikt med Blažem in Lejo- ga sama ešita	Začnejo se prerekat kdo bo imel uro.	Konflikt med niko in Gašperjem
VPLETENI		Inja		Blaž Leja		Nika Gašper

POTEK IGRE

Datum: 7.12.2007

Igra: Ura je ena, medved še spi (2)

	PRED	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
DOGODEK																
Dogovarjanje	*															
Konflikt						*		*	*							
- Razrešen								*	*							
- prekinjen						*										
Kršitev pravil			*													
Intervenca									*							
- pojasnjevanje																
- zaposlitev		*	*						*							
- v konflikt																
- drugo																

POTEK DOGODKA

FAZA	PRED	1	2	5	7	8
DOGODEK	Izštevanka	Inja je slabe volje in noče v krog. Ponudim ji, da vrtil uro	Uroš se ne da igrati - kot motivacijsko zaposlitev mu ponudim uro	Nika želi igrati na zvončke - ki jih takrat igra Uroš - nastane konflikt	Nika noče v krog, ker bi še igrala na zvončke	Žiga želi risati; Asija začne skakati in Gašperja to moti - konflikt
VPLETENI		Inja	Uroš	Uroš, Nika	Nika	Asija - Gašper; Žiga

POTEK IGRE
Datum: 12.12.2007
Igra: Gnilo jajce

	PRED	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
DOGODEK																
Dogovarjanje	*			*												
Konflikt																
- Razrešen																
- prekinjen																
Kršitev pravil											*		*	*		
Intervenca				*			*									
- pojasnjevanje				*												
- zaposlitev																
- v konflikt																
- drugo																

POTEK DOGODKA

FAZA	PRED	3	6	10	12	13
DOGODEK	Izštevanka	Asija ni vedela, da je gnilo jajce- Triša in ostali otroci so ji to razložili	Triša in Inja sta tekli več kot en krog..	Nan se meče po tleh in spotika	Asija se valja po tleh	Maj meče Blažu »jajce« v hrbet medtem, ko ga lovi
VPLETENI		Asija, Triša	Triša, Inja	Nan	Asija	Maj, Blaž

POTEK IGRE

Datum: 17.12.2007

Igra: Abraham ma 7 sinov

	PRED	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
DOGODEK																
Dogovarjanje	*	*														
Konflikt												*				
- Razrešen																
- prekinjen																
Kršitev pravil									*							
Intervenca	*					*			*			*				
- pojasnjevanje	*					*						*	*			
- zaposlitev																
- v koflikt						*			*			*	*			
- drugo																

POTEK DOGODKA

FAZA	PRED	1	5	8	11	12
DOGODEK	Izštevanje; Asija nagaja niki- vzgojiteljica se pogovori znjo	Otroci so Inji povedali, da si mora nekoga izbrati	Uroš nagaja otrokom in jih vleče- Vzgojiteljica posreduje	Inja nagaja; Otroci ne skačejo v krogu	Inja in Gašper se začneta prerekati	Vzgojiteljica posreduje v konflikt
VPLETENI	Asija	otroci	Uroš	Otroci	Inja, Gašper	

POTEK IGRE

Datum: 19.12.2007

Igra: Abraham ma 7 sinov

	PRED	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
DOGODEK																
Dogovarjanje	*															
Konflikt										*						
- Razrešen										*						
- prekinjen																
Kršitev pravil																
Intervenca				*						*						
- pojasnjevanje				*												
- zaposlitev																
- v konflikt										*						
- drugo											*					

POTEK DOGODKA

FAZA	PRED	3	9	10		
DOGODEK	Izštevanka	Žiga vzpodbudim k igri z vprašanjem (ker je pozabil kaj mora narediti)	Nika noče primit Leje za roko, ker je prej držala Uroša-Leji predlagam, da se primeva skupij	Prekinitev igre		
VPLETENI		Žiga	Nika, Leja			

POTEK IGRE

Datum: 19.12.2007

Igra: Gnilo jajce

	PRED	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
DOGODEK																
Dogovarjanje	*															
Konflikt		*			*		*			*						
- Razrešen					*		*			*						
- prekinjen																
Kršitev pravil		*								*						
Intervenca						*	*									
- pojasnjevanje																
- zaposlitev																
- v konflikt							*									
- drugo						*										

POTEK DOGODKA

FAZA	PRED	1	4	5	6	9
DOGODEK	Izštevanka	Tinkara se vsede na napačno mesto. Prišlo je do manjšega konflikta- otroci so ga rešili	Uroš da jajce Asiji vendar zleti k Inji- pride do konflikta- zmenijo se, da krog ponovijo	Asija leži po tleh	Žiga vrže jajce vendar se ne ve komu je namenjeno.	Med Urošem, Lejo in Trišo pride do nesporazuma zaradi odvrženega jajca
VPLETENI		Tinkara, otroci	Uroš, Asija, Inja	Asija	Žiga	Uroš, Triša, Leja