

## 34. FESTIVAL TURIZMU POMAGA LASTNA GLAVA – FESTIVAL NAJ BO

### OSNOVNA ŠOLA PRESTRANEK 2019/2020



#### **Učenci:**

**6. r:** Alen Abram, Karolina Bajc, Žana Beguš, Eva Drobne, Luka Malnaršič, Miha Podboj, Gaj Prudič, Daša Šabec

**7. r:** Karin Bole, Tjaša Čelhar, Tanja Debeljak Caserman, Anesa Džaferović, Jana Jović, Jernej Rebec, Taja Sašič, Benjamin Solomun

**8. r:** Jan Abram

**9. r:** Anja Čopič, Staša Kačar, Aleks Kontelj, Nik Malneršič, Marko Mislej, Enya Opara Tominc, Tiana Požar, Kaja Šabec

#### **Mentorice:**

Katarina Abram,  
dipl. vzgojiteljica in univ. dipl.  
prev. an.-nem.

Mojca Kristan,  
prof. slovenščine in nemščine

Polona Požar,  
prof. športne vzgoje

**ŠOLA:** Osnovna šola Prestranek, Ulica 25. maja 14 a, 6258 Prestranek

Tel.: 05 754 25 12

e-mail: [os.prestranek@guest.arnes.si](mailto:os.prestranek@guest.arnes.si)

## **NASLOV TURISTIČNE NALOGE: PRIDI SE IGRATI!**

### **Avtorji:**

6. r: Alen Abram, Karolina Bajc, Žana Beguš, Eva Drobne, Luka Malnaršič, Miha Podboj, Gaj Prudič, Daša Šabec

7. r: Karin Bole, Tjaša Čelhar, Tanja Debeljak Caserman, Anesa Džaferović, Jana Jović, Jernej Rebec, Taja Sašič, Benjamin Solomun

8. r: Jan Abram

9. r: Anja Čopič, Staša Kačar, Aleks Kontelj, Nik Malneršič, Marko Mislej, Larisa Mrše, Enya Opara Tominc, Tiana Požar, Kaja Šabec

### **Mentorice:**

Katarina Abram, dipl. vzgojiteljica in univ. dipl. prev. an.–nem.

Mojca Kristan, prof. slovenščine in nemščine

Polona Požar, prof. športne vzgoje

### **Povzetek:**

Kot turistični proizvod smo pripravili festival iger z naslovom *Pridi se igrati!* v želji, da bi popestrili dogajanje v kraju, da na igriv in razigran način združimo staro in mlado (medgeneracijsko povezovanje) ter da bi se otroci več družili in igrali med sabo. Hkrati smo želeli obuditi stare, pozabljene igre, običaje in tako prispevati k ohranjanju ljudskega izročila, tradicij in vrednot. Otroci so povprašali svoje starše, stare starše, krajane, kako so nekoč preživljali svoj prosti čas. Iz zbranih pričevanj smo naredili izbor iger ter pripravili nekaj gibalnih, miselnih ter namiznih iger. Poskušali smo uporabiti odpadne materiale in tako poskrbeti tudi za ekološko osveščanje.

Festival smo predvideli kot tridnevni dogodek, ki poleg spoznavanja in igranja iger vključuje kulinarično ponudbo, glasbeni del, prodajni program ter tudi animacijo in ustvarjalno delavnico za otroke.

**Ključne besede:** festival, družabne igre, kulturna dediščina, turistična ponudba



## Kazalo vsebine:

|  |    |
|--|----|
| 1 Uvod .....   | 1  |
| 1.1 Izbor teme .....   | 1  |
| 1.2 Predstavitev teme.....   | 2  |
| 1.3 Cilji turistične naloge .....  | 3  |
| 1.4 Obstoječa festivalska ponudba.....                                     | 3  |
| 1.5 Pridobivanje informacij in virov .....                                 | 3  |
| 1.6 Plan dela po mesecih .....   | 4  |
| 1.7 Igre .....   | 5  |
| <br>   |    |
| 2 Turistični proizvod – festival iger.....                                 | 8  |
| 2.1 Cilji festivala .....  | 8  |
| 2.2 Opis in potek festivala .....  | 8  |
| 2.3 Ponudba na festivalu .....   | 9  |
| 2.4 Sodelovanje z mediji in drugimi ustanovami.....                        | 9  |
| 2.5 Načrt izvedbe festivala – kdo pripravi kaj, s kom sodelujemo.....      | 9  |
| 2.6 Organizacija izvedbe festivala – razporeditev del.....                 | 10 |
| 2.7 Izvedba festivala – fotografije .....                                  | 13 |
| 2.8 Ostala ponudba .....   | 19 |
| 2.9 Finančni okvir festivala .....   | 19 |
| 2.10 Evalvacija festivala – vtisi, kaj smo se naučili in kako naprej ..... | 20 |
| <br>   |    |
| 3 Trženje in promocija v prihodnje .....                                   | 20 |
| <br>   |    |
| 4 Predstavitev na turistični tržnici .....                                 | 21 |
| <br>   |    |
| 5 Zaključek .....  | 22 |
| <br>   |    |
| 6 Viri in literatura.....  | 23 |
| <br>   |    |
| 7 Priloge – Opisi iger .....   | 24 |



## 1 Uvod

Dandanes se otroci vse premalo družijo, vse manj se prosto igrajo, manj preživljajo svoj prosti čas na prostem in na igriščih. Že sama pot do šole in nazaj ni več priložnost za vrstniško igro, večere doma pogosto zapolnijo pametne naprave ter televizija. Otroci so vključeni v številne popoldanske vodene in strukturirane dejavnosti – vse to na račun časa za sanjarjenje in igranje. Otroci tudi sami opozarjajo, da imajo časa za prosto igro premalo. Učitelji opažajo, da če otrokom ponudijo možnost proste igre, jo z veseljem izkoristijo. Ugotovili smo tudi, da otroci preprostih starih družabnih iger več ne poznajo. Zato smo se odločili, da jim jih poskušamo približati, jih skupaj izdelati in jim pokazati, da je tudi na ta način lepo preživljati svoj prosti čas. S spoštovanjem tradicije bomo ohranili stare igre in ljudsko kulturo. Hkrati bi želeli, da otroci manj časa preživijo ob pametnih napravah.

Kot turistični proizvod smo pripravili festival iger – pripravili smo gibalne, miselne, namizne igre ter igre s kocko. Festival načrtujemo kot tridnevni dogodek, ki poleg spoznavanja in igranja iger vključuje glasbeni del, kulinarčno ponudbo, prodajni program ter tudi animacijo in ustvarjalno delavnico za otroke.

### 1.1 Izbor teme

Med pripravo turistične naloge smo se najprej spraševali, kaj sploh je festival. Prebrali smo definicijo iz SSKJ-ja:

*festival* -a m (â) *večdnevna prireditev, ki omogoča pregled dosežkov na določenem kulturnem področju*

S pomočjo še drugih virov smo svoje ugotovitve strnili v miselni vzorec.



Naše glavno vodilo je bilo, da želimo prireditev, festival, ki bo igriv, razigran, ter bo povezoval otroke in spodbujal medgeneracijsko druženje. Za idejo, kakšen festival si otroci želijo, smo povprašali kar njih. Z metodo možganske nevihte so predlagali naslednje festivale:



Otroci so izmed predlogov največ interesa pokazali za festival športa, družabnih, starih in starodavnih pastirskih iger.

Odločili smo se, da ga bomo poimenovali z naslovom *Pridi se igrat!* Ime festivala samo po sebi vabi in spodbuja otroke in odrasle k igri.

## 1.2 Predstavitev teme

Za otrokov razvoj je igra izrednega pomena. Igra pozitivno vpliva na domišljijo, razvoj mentalnih in gibalnih sposobnosti in na pridobivanje novih znanj, veščin. Druženje z vrstniki in drugimi ljudmi vpliva na otrokovo zdravo tekmovalnost, doživljanje različnih čustev, občutek za sodelovanje, vztrajnost, strpnost, sočutje ...

Skupaj smo izbrali temo družabne igre v povezavi s športom, saj je naš festival namenjen predvsem otrokom ter medgeneracijskemu povezovanju. Želeli smo izdelati uporabne igre, ki jih bomo lahko tudi v prihodnje uporabljali, uporabiti okolju prijazne materiale oziroma izdelati igre iz odpadnih materialov. Hkrati smo želeli obuditi nekatere stare igre, ki so utonile v pozabo, in tako ohranjati našo ljudsko kulturo. Tako smo raziskali tudi lokalno kulturno in naravno dediščino ter kot posebnost priredili igro monopoli, v katero smo vključili lokalne zanimivosti in občinske znamenitosti.

### 1.3 Cilji turistične naloge

Za cilje turistične naloge smo si zastavili:

- motiviranje otrok, da razmišljajo o svojem načinu življenja, preživljanju svojega prostega časa,
- razmišljanje o načinu preživljanju prostega časa v preteklosti in primerjava s sedanjim časom,
- obujanje starih, pozabljenih iger, običajev in tako ohranjanje vrednot, tradicij in ljudskega izročila,
- aktualizacija iger (prirejanje glede na aktualni čas),
- motiviranje otrok, da pripravijo igre, materiale ...,
- spodbuditi otroke k razmišljanju o organizaciji festivala,
- organizacija festivala, ki bo združeval odrasle in otroke.

### 1.4 Obstoječa festivalska ponudba

Raziskali smo, ali v našem kraju oziroma v krajih šolskega okoliša že obstaja kakšen festival. Ugotovili smo, da je v kraju nekaj večjih dogodkov, in sicer: kresovanje, koledovanje, različni shodi po vaseh ... Večdnevnega festivala, ki bi združeval krajanje, zlasti otroke, pa ni.

### 1.5 Pridobivanje informacij in virov

Dogovorili smo se, da vsak v svojem domačem kraju vpraša starše, stare starši, sosede, starejše vaščane, kako so nekoč preživljali prosti čas, s čim so se kratkočasili in katere igre so se igrali.

Tudi učenci so pri pouku razmišljali o življenju nekoč, svojem prostem času in o tem, kako so ga nekoč preživljali. Nastalo je nekaj zanimivih zapisov:

*Takrat so otroci morali vstajati zelo zgodaj in iti past živino na pašo, medtem ko se nam še nalog ne ljubi narediti. Zdaj ko odpremo omaro, se zjutraj ne moremo odločiti, kaj bomo oblekli, takrat pa niso imeli ne za obuti in bolj malo za obleči. Igrače so takrat izdelovali sami in jih čuvali, danes pa tako ali tako vemo, da če se nam kaj pokvari, bodo starši kupili novo.*

*Če bi se teleportirali nazaj v preteklost, bi videli na vasi skupino otrok, ki se igrajo, lovijo ... Ko pa bi prišli nazaj v sedanost, bi opazili prazna igrišča in skozi okno otroke, ki buljijo v svoje telefone, računalnike itd. Lahko nas je sram. (Taja, 7. razred)*

*Otroci nekoč so se v svojem prostem času skupaj igrali različne igre. Otroci danes pa so veliko preveč na mobilnih napravah, ko preživljajo svoj prosti čas. V starih časih so bili otroci bolj delavni kot pa danes. Podobno pri otrocih je to, da se še vedno družimo skupaj in se igramo igre na prostem, vendar veliko manj, kot pa nekoč. (Karin, 7. r.)*

Otroci nekoč so bili zelo revni, hodili so v umazanih oblačilih, po možnosti pa še raztrganih. Večina jih ni hodila v šolo, ampak so pomagali svojim staršem. Dečki so hodili v gozd in pasli krave, dekleta pa so kuhala in pospravljala. Danes pa so mnogi otroci razvajeni. Otroci nekoč so svoj prosti čas preživljali z različnimi igrami na svežem zraku. Danes pa so vsi za računalniki, telefoni in za tabličnimi računalniki. Malo otrok se hodi igrati na sveži zrak. (Tjaša, 7. r.)

Pregledali smo tudi pisne vire (poglobili smo se v vrste iger, njihova pravila, posebnosti, zanimivosti) ter elektronske. Ogledali smo si tudi internetno stran Javne prireditve in shodi (<https://e-uprava.gov.si/podrocja/drzava-druzba/drustva-javne-prireditve/javne-prireditve-in-shodi.html>), kjer smo se poučili o tem, kaj potrebujemo za organizacijo in izpeljavo javne prireditve.

## 1.6 Plan dela po mesecih

| KDAJ        | KAJ  |
|-------------|--|
| September   | Izbira teme.<br>Se pozanimati, kako so nekoč preživljali svoj prosti čas (primerjava ...).<br>Načrtovanje festivala. |
| Oktober     | Organizacija delavnic izdelovanja iger.<br>Načrtovanje festivala.  |
| November    | Izobraževanje v Lipici.<br>Spoznavanje iger in pisanje pravil zanje.<br>Načrtovanje festivala.                       |
| December    | Izdelava stojnice za festival, izdelava izdelkov za prodajo.<br>Načrtovanje festivala.<br>Izpeljava festivala.       |
| Januar      | Evalvacija festivala.<br>Oddaja seminarske naloge.   |
| Marec/april | Predstavitve festivala na turistični tržnici.  |



## 1.7 Igre

Na festivalu so bile predstavljene naslednje družabne, stare in starodavne pastirske igre ter igre za zbranost in sproščanje (nekatero v prvotni podobi, nekatere smo priredili, aktualizirali ali lokalno obarvali).

| STARE IN PASTIRSKÉ IGRE | PRIREJENE STARE IN PASTIRSKÉ IGRE | NA NOVO ZAMIŠLJENE ALI LOKALNO OBARVANE IGRE | STARE IGRE ZA ZBRANOST IN SPROŠČANJE |
|-------------------------|-----------------------------------|--|--------------------------------------|
| mlin                    | volkalca (žabici in muhe)         | monopoli                                     | vrtenje gumbov                       |
| ristanc                 | bola                              | bistri polžek                                | barvanje mandale                     |
| križci in krožci        | spomin                            | lov na ribice                                |                                      |
| mikado                  | domino                            |  |                                      |
| kamenčkanje             | podiranje stolpa                  |  |                                      |
| koza klamf              | zadeni luknjo                     |  |                                      |
| hodulje                 |                                   |  |                                      |

Posamezne igre so izdelali učenci turističnega krožka. Prav tako so napisali pravila zanje.

| RAZRRED    | UČENCI                                      | ZADOLŽITVE   |
|------------|---|--|
| 6. r       | Daša, Alen, Luka, Karolina, Eva, Miha       | Napišejo navodila za igre.                           |
| 7. r       | Karin, Tjaša, Tanja, Taja, Jernej, Benjamin | Izdelajo namizne igre ter lokalno obarvani monopoli. |
| 8. in 9. r | Enya, Aleks, Nik, Marko, Tiana, Kaja, Jan   | Izdelajo igre za prodajo.                            |













## **2 Turistični proizvod – festival iger**

### **2.1 Cilji festivala**

Cilji festivala so:

- popestriti dogajanje v kraju,
- na igriv in razigran način združiti staro in mlado (medgeneracijsko povezovanje),
- druženje otrok na igriščih,
- obujanje starih, pozabljenih iger, običajev in tako ohranjanje in izmenjava vrednot, tradicij in ljudskega izročila,
- aktualizacija iger (prirejanje glede na aktualni čas),
- spodbuditi otroke k aktivni animaciji gostov na festivalu,
- druženje ob glasbi in kulinarčni ponudbi,
- prodaja unikatnih izdelkov (družabnih iger),
- težnja, da festival izvedemo vsako leto (da postane tradicionalni),
- uporabnost izdelkov (izdelanih iger) v prihodnje.

### **2.2 Opis in potek festivala**

Festival je potekal tri dni: prvi dan od 18.00 do 21.30, drugi dan od 12.30 do 15.00 in tretji dan od 9.00 do 12.30.

1. Prvi dan je bil namenjen slavnostni otvoritvi. Otvoritev je potekala v avli šole s pričetkom ob 18. uri. Prireditve so otvorili sodelujoči z glasbenimi točkami. Povabili smo predstavnike občine in lokalnih skupnosti. Nato se je dogajanje preselilo v šolsko telovadnico, kjer so si obiskovalci lahko ogledali stojnice s prodajnim programom, sodelovali pri družabnih igrah, si na delavnicah izdelali igro križci–kročci ter med sabo pokramljali ob kulinarčni ponudbi.
2. Drugi dan je bil namenjen predvsem športnim igram, ki so se odvijale v telovadnici šole. V sodelovanju z Olimpijskim komitejem ter Športno zvezo Postojna smo pripravili mini olimpijado s himno, zastavo, maskoto in simbolnim olimpijskim ognjem. V treh manjših ločenih prostorih so bili pripravljene kotiček za družabne igre, kotiček za osvežitev in stojnica s prodajnim programom.
3. Tretji dan je bil namenjen igram na prostem, in sicer na šolskem igrišču. Ta dan smo povabili šolske in vrtčevske otroke. Na različnih postajah so se lahko preizkusili v različnih igrah (plečkanje oz. prstomet, ristanc, zbijanje koze, zadevanje stolpa, bola, zadeni luknjo, barvanje mandale ...). Potekala je tudi delavnica izdelovanja družabnih iger, kjer so si lahko otroci izdelali svojo družabno igro.

## 2.3 Ponudba na festivalu

1. Glasbeni del – glasbeni uvod (otroški pevski zbor, mladinski pevski zbor, šolski bend), glasbena podlaga med samim festivalom.
2. Športne igre – sodelovanje z lokalnimi športnimi društvi in klubi, s Športno zvezo Postojna in Olimpijskim komitejem Slovenije.
3. Prodajni program (zbiranje prostovoljnih prispevkov) – ponudba družabnih iger, ki jih izdelajo učenci krožka in drugi povabljeni.
4. Delavnica za otroke – izdelovanje družabnih iger.
5. Kulinarika – drobno pecivo, čaj, slani prigrizki.

## 2.4 Sodelovanje z mediji in drugimi ustanovami

- Radio 94 (promoviranje festivala),
- šolsko glasilo,
- šolska spletna stran,
- občinska spletna stran,
- lokalni časopisi,
- Turistično društvo Postojna in TIC Galerija,
- Krajevne skupnosti šolskega okoliša,
- lokalna športna društva,
- Športna zveza Postojna,
- Občina Postojna,
- Olimpijski komite Slovenije,
- Fundacija za šport,
- lokalni sponzorji projekta.

## 2.5 Načrt izvedbe festivala – kdo pripravi kaj, s kom sodelujemo

1. dan

| KAJ                    | KDO   |
|------------------------|---|
| Glasbeni uvod          | Otroški, mladinski pevski zbor                  |
| Glasbena točka         | Glasbeni duet (sodelovanje z okoliškimi šolami) |
| Glasbene točke         | Šolski bend                                     |
| Stojnica               | TK <sup>1</sup>                                 |
| Igre                   | TK  |
| Prodajna stojnica      | TK  |
| Delavnica za otroke    | TK  |
| Animacija              | TK  |
| Prodajna stojnica      | Vrtec   |
| Prodajna stojnica      | Deveti razred                                   |
| Kulinarika             | Krožek spoznavamo svet                          |
| Drobno pecivo          | Izbirni predmet <i>načini prehranjevanja</i>    |
| Slani prigrizki in čaj | Izbirni predmet <i>sodobna priprava hrane</i>   |
| Foto                   | TK  |

<sup>1</sup> TK – Turistični krožek

2. dan

| KAJ                          | KDO                         |
|------------------------------|-----------------------------|
| Mini olimpijada              | Olimpijski komite Slovenije |
| Športne igre                 | Športna zveza Postojna      |
| Družabne igre                | TK                          |
| Animacija                    | TK                          |
| Prodajna stojnica            | TK                          |
| Pijača in sadje za osvežitev | TK                          |
| Foto                         | TK                          |

3. dan

| KAJ                 | KDO |
|---------------------|-----|
| Igre                | TK  |
| Delavnica za otroke | TK  |
| Animacija           | TK  |
| Stojnica            | TK  |
| Foto                | TK  |

## 2.6 Organizacija izvedbe festivala – razporeditev del

| DELO   | KDAJ                           | ODGOVORNI UČITELJI                |
|--|--------------------------------|-----------------------------------|
| ZAGOTOVITEV FINANČNIH SREDSTEV   | SEPTEMBER, OKTOBER IN NOVEMBER | RAVNATELJ, MENTORICE              |
| UREJANJE DOKUMENTACIJE ZA JAVNO PRIREDITEV   | OKTOBER IN NOVEMBER            | RAVNATELJ, MENTORICE              |
| POVABILO K SODELOVANJU RAZLIČNIM GLASBENIM SKUPINAM IN MOREBITNIM RAZSTAVLJALCEM/PONUDBNIKOM (IZDELKI, KULINARIKA ...) | OKTOBER IN NOVEMBER            | RAVNATELJ, MENTORICE, ČLANI TK    |
| MEDIJSKO OBVEŠČANJE (RADIO 94, SPLETNE STRANI, LOKALNI ČASOPISI)   | DECEMBER                       | MOJCA IN DARJA, NOVINARSKI KROŽEK |
| PROGRAM IN VEZNI TEKST   | NOVEMBER, DECEMBER             | VODJA PROGRAMA: MOJCA, KATARINA   |
| VABILA, PLAKAT   | TEDEN DNI PREJ                 | MOJCA                             |

|  |  |   |
|--|--|---|
| VABILA ZA PREDSTAVNIKE<br>LOKALNIH SKUPNOSTI, OBČINE,<br>NEKDANJIM RAVNATELJICAM ... | TEDEN DNI PREJ   | RAVNATELJ   |
| OZVOČENJE IN OSVETLITEV<br>JEDILNICE   | EN DAN PREJ  | SIMON + GORAN +<br>DEVETOŠOLCI                                  |
| OZVOČENJE IN OSVETLITEV<br>TELOVADNICE   |  |   |
| OKRASITEV VEČNAMENSKEGA<br>PROSTORA  | EN DAN PREJ:<br>4. IN 5. URA – TEHNIŠKI<br>DAN   | 9. R.   |
| KULINARIKA   | PEKA EN DAN PREJ IN NA<br>DAN PRIREDITVE   | ANDREJA; VALENTINA,<br>MATEJA -<br>KROŽEK SPOZNAVAMO<br>SVET    |
| PRIPRAVA TELOVADNICE (TEPIHI,<br>MIZE, OSVETLITEV, STOJNICE,<br>IGRALNI KOTIČKI ...) | NA DAN PRIREDITVE:<br><br>3.–5 . URA   | ANA IN 9. R.<br>DARJA ;<br>MOJCA;<br>TURISTIČNI KROŽEK          |
| GENERALKA:<br>ZBOR + PIANO   | 5. ŠOLSKA URA  | SIMON   |
|  | POMOČ PRI PRIPRAVI<br>MED PRIREDITVIJO   | MOJCA<br>ALENKA   |
| PRIPRAVA VEČNAMENSKEGA<br>PROSTORA: STOLI, ODER                                      | NA DAN PRIREDITVE:<br>13.30 (9. R. – NADA)   | NATAŠA<br>NADA  |
| STOJNICE   | VSAK MENTOR POSKRBI<br>ZA UREDITEV SVOJE<br>STOJNICE (STOJNICA,<br>PODALJŠKI, LUČI ZA<br>DODATNO OSVETLJAVO<br>STOJNIC ...). | MENTORJI: VRTEC   |
|  |  | MENTORJI: RAZREDNA<br>STOPNJA                                   |
|  |  | MENTORICA: NATAŠA   |
|  |  | 9. RAZRED   |
|  |  | MENTORICA: MOJCA  |
|  |  | MENTORICE: MOJCA,<br>KATARINA, POLONA                           |
| MENTORICA: ANITA   |  |   |
| SPREJEM POVABLJENIH GOSTOV   | NA DAN PRIREDITVE  | RAVNATELJ   |
| GLASBENA PODLAGA MED<br>DOGAJANJEM V TELOVADNICI                                     | NA DAN PRIREDITVE:<br><br>18.30-21.00  | SIMON<br>TEJA   |
| FOTOGRAFIRANJE   | NA DAN PRIREDITVE  | LILI + TK   |
| SKRIB ZA RED, DEŽURSTVA  | NA DAN PRIREDITVE  | GARDEROBA, JEDILNICA,<br>VHODI: UČITELJI:<br>MONIKA, ANA, JOŽKO |
|  |  | HODNIKI: KATJA, VANJA   |

|  |  |                                     |
|--|--|-------------------------------------|
| POSPRAVLJANJE TELOVADNICE                | TAKOJ PO PRIREDITVI                    | UČITELJI IN UČENCI                  |
|  |  | ČISTILKE                            |
|  |  | UČENCI 6.–9. R.                     |
| POSPRAVLJANJE JEDILNICE                  | TAKOJ PO PRIREDITVI –<br>STOLI IN MIZE | UČITELJI IN UČENCI                  |
| PRENOS NA RAČUNALNIK IN<br>UREJANJE SLIK | DAN PO PRIREDITVI                      | LILI                                |
| ČLANEK ČASOPIS                           | DAN PO PRIREDITVI                      | MOJCA                               |
| ČLANEK MANDELJC                          | PO PRIREDITVI                          | UČENCI NOVINARSKEGA<br>KROŽKA, TEJA |
| ZAHVALE SODELUJOČIM                      | PO PRIREDITVI                          | TURISTIČNI KROŽEK                   |

Ostalo:

- Gostje pridejo skozi glavni vhod, vsi ostali vhodi se ob 16.00 zaprejo.
- Ob 17.00 generalka – zbor in bend ... (bunde v glasbeni učilnici).
- Tisti učenci s predmetne stopnje, ki so v VV ali imajo RU ali izbirne predmete, gredo na kosilo ob 12.40 in zatem pomagajo.
- Za nastopajoče (OPZ in MPZ) bodo na nastopu rezervirane klopi ob kuhinji. Mojca in Alenka poskrbita, da se učenci po končanem njihovem delu usedejo na te klopi.
- Po prireditvi vsi učitelji pomagajo pospraviti prostore.

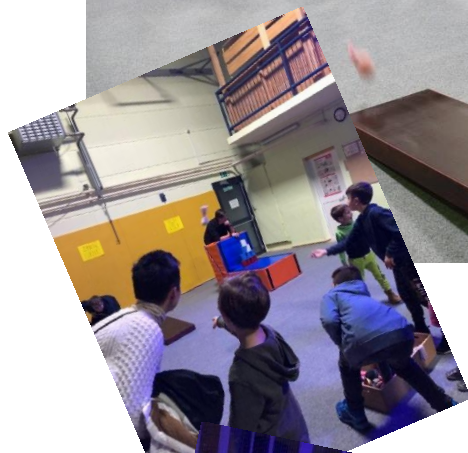


## 2.7 Izvedba festivala – fotografije

### 1. DAN











Urejanje prostora pred prihodom obiskovalcev





2. DAN



Otvoritev mini olimpijade v šolski telovadnici



Kotiček z družabnimi igrami





### 3. DAN



Igre na šolskem igrišču: bola



Ninja želve



Zadeni luknjo



Podri stolp



Ristanc





Delavnice: izdelaj si igro



Mandala

## 2.8 Ostala ponudba

Glede na to, da gre za tridnevni festival, bi lahko obiskovalcem iz oddaljenih krajev predstavili možnosti nočitev in gastronomske ponudbe v okolici:

- Avio Pub (Rakitnik),
- Smrekarjeva domačija (Grobišče),
- Livada bar (Rakitnik),
- Sobe Gril (Rakitnik),
- Vila Lemic (Rakitnik),
- Sobe Sanabor (Prestranek),
- Turistična kmetija pri Malnarjevih (Slavina),
- Grad Prestranek (Prestranek),
- Gostilna Škorenjček (Prestranek),
- itd.

Priporočili bi lahko tudi ogleda lokalnih zanimivosti:

- Grad Prestranek in konji (Prestranek),
- Postojnska jama (Postojna),
- Predjamski grad (Predjama),
- Betalov spodmol (cesta Postojna–Bukovje),
- Grad Orehek (Orehek),
- Tišlerjev in Jerinov mlin (Žeje),
- Okoliške cerkve,
- Park vojaške zgodovine (Pivka),
- Muzej presihajočih jezer (Slovenska vas),
- Notranjski muzej Postojna (Postojna) itd.

## 2.9 Finančni okvir festivala

| KAJ  | KOLIKO   |
|--|--|
| Material za izdelavo iger za festival (barve, zaščitne rokavice, vrvi, bombažne in druge vrečice, ješprenj, papir, karton, magneti, lepila, lepilni trakovi, flomastri, folije za plastificiranje ...) | Okvirno 200 € (delno pokrije šola, delno donacije) |
| Kulinarična ponudba (čaj, pecivo, sladki in slani prigrizki, sadje ...)  | Okvirno 150 € (delno pokrije šola, delno donacije) |
| Stojnica (les, kovinske kljukice, vijaki, majice, maskote ...)   | 250 € (donacija)                                   |
| Elektrika, voda, ogrevanje, prostor, odvoz smeti, čiščenje prostora, dežurstva, zavarovanje prireditve, stroški zagotavljanja ustrezne dokumentacije, zagotavljanje medicinske oskrbe                  | Pokrije šola                                       |
| Nastopajoči  | Brez honorarja                                     |
| Ozvočenje in luči  | Pokrije šola                                       |
| Prodaja družabnih in didaktičnih iger  | Zbiranje prostovoljnih prispevkov                  |



## **2.10 Evalvacija festivala – vtisi, kaj smo se naučili in kako naprej**

Vtisi udeležencev festivala so bili izredno pozitivni. Otroci in odrasli so se sprostili, se skupaj igrali, podružili, pokramljali ob čaju in drugih dobrotah in ob tem povsem pozabili na uro. Vrvež na festivalskem prizorišču ter veselje na otroških obrazih nam potrjujejo, da je bila odločitev za tovrsten festival dobra. Še posebej nas je pozitivno presenetil odziv odraslih, ki so za nekaj trenutkov pozabili na skrbi in se vživeli v otroško igro. V veselje nam je tudi bilo, da so se gostje zadržali precej časa in je dogajanje na dan otvoritve trajalo do poznih večernih ur.

Hkrati nam odziv daje motivacijo oziroma spodbudo, da bi festival poskušali ohraniti tudi v prihodnje, pa četudi zgolj kot enodnevni dogodek. Na naslednjem festivalu bi dodali še izmenjevalnico igrač, o čemer smo razmišljali že letos, vendar nam žal ni uspelo. Tudi tako bi poskrbeli za skrb za naravo in ekološko osveščanje.

Spoznali smo, da festival zahteva od organizatorja zelo premišljen koncept, program, izpeljavo ter sodelovanje z lokalno skupnostjo, večdnevni dogodek še toliko bolj. Ugotovili smo tudi, da se delo organizatorja festivala ne konča z zaključkom prireditve, ampak šele ko so zaključena vsa dela (pospravljanje, pisanje člankov, urejanje fotografij, dokumentov, evalvacija festivala).

Igre, ki smo jih izdelali, bomo tudi v prihodnje s pridom uporabljali, zlasti v času podaljšanega bivanja, varstva vozačev, jutranjega varstva, v sklopu razrednih ur in dni dejavnosti, nekatere pa bodo učencem vedno na voljo v prostorih knjižnice.

Obiskovalci so bili precej navdušeni nad igro monopoli, vseč jim je bilo, da je lokalno obarvana. Zato smo se odločili, da jih bomo izdelali več in jih bo šola lahko podarila ob posebnih priložnostih ter tako naše lokalne znamenitosti predstavila tudi drugim šolam, ustanovam po Sloveniji in izven (mednarodna izmenjava otrok).

## **3 Trženje in promocija v prihodnje**

Glede na to, da je bil festival dobro sprejet, bi ga ohranili tudi v prihodnje. Ker smo v tem šolskem letu festival izpeljali prvič in ker smo veliko časa namenili razvijanju idej, spoznavanju iger, sami pripravi in organizaciji, smo morda nekoliko manj energije in časa vložili v samo promocijo. Okvire smo postavili, v prihodnje bi na tem gradili in ponudbo še dodelali, povabili še več sodelujočih in obogatili spremljajoči program.

V prihodnje bi se še bolj posvetili sami promociji festivala. Predstavili bi ga širši lokalni skupnosti in poudarili njegove prednosti oziroma pozitivne plati (povezovanje ljudi, druženje, ohranjanje kulturne dediščine, sprostitvev ...). Pred festivalom bi o dogodku obvestili vse lokalne medije, TIC Postojna in Turistično društvo Postojna.

Tržili bomo tudi vse izdelane igre, saj gre za unikatne izdelke, ki so jih izdelali otroci, kar smatramo kot dodano vrednost. Še posebej lahko tržimo igro monopoli, ki predstavlja kraje šolskega okoliša. Tako bomo promovirali šolo in kraj. S tem posebnim, lokalno obarvanim darilom šola pusti pečat, ne glede na to, kam gredo naši učenci. Prav tako ga bomo uporabili za zahvalo in drobno pozornost različnim gostom (mednarodne izmenjave, CŠOD, šole v naravi, obiski na šoli ...).

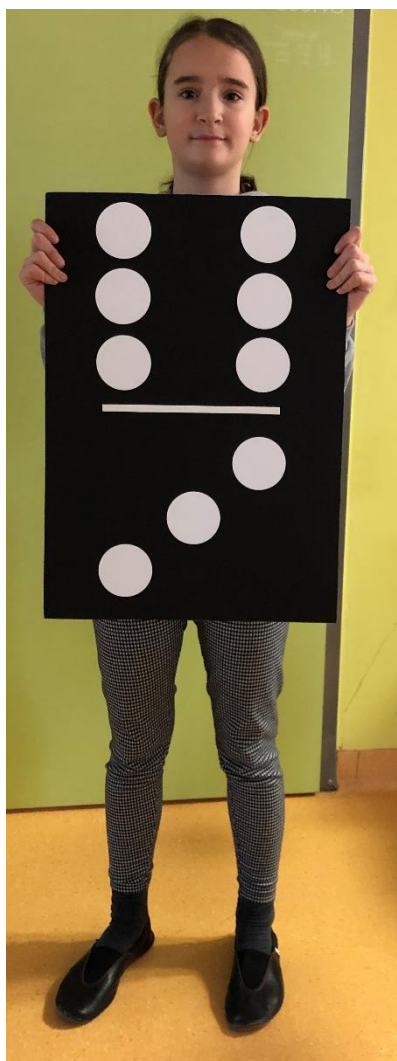
Stojnico in naš turistični produkt nameravamo predstaviti tudi v Postojni ob Tednu vseživljenjskega učenja ter na tradicionalnem kulturnem večeru v KS Prestranek.



#### 4 Predstavitev na turistični tržnici

Na predstavitvi bo sodelovalo devet učencev, ki bodo, z izjemo štirih, oblečeni v enake propagandne majice. Stojnica bo sestavljena iz več delov. Štirje učenci, ki bodo na sami stojnici, bodo tam predstavljali festival, potek festivala, vizijo za v prihodnje, uporabo izdelkov ter navduševali mimoidoče za obisk festivala iger. Na stojnici se bo predvajala video projekcija utrinkov izvedenega festivala. Del stojnice bo namenjen tudi igranju družabnih iger, kulinarčni ponudbi ter ogledu izdelanih iger.

Štirje učenci bodo oblečeni v maskote (domine, križci-kročci), ki jih bomo sami izdelali. Maskote bodo vabile mimoidoče k naši stojnici. Učenci, ki bodo skrbeli za promocijo, bodo obiskovalcem delili »rižke«, na katerih bodo pripeta vabila in pojasnila, kako »rižka« uporabiti. Z rižkom bodo ciljali tarčo, ki bo postavljena na stojnici, in s tem pridobili simbolično nagrado. Na ta način bomo pritegnili pozornost naključnih obiskovalcev in jih povabili k aktivnemu igranju na naši stojnici.



## 5 Zaključek

V sklopu turistične naloge, ki smo jo naslovili *Pridi se igrati!*, smo organizirali in izvedli tridnevni festival iger. Naše vodilo je bilo, da poleg tega, da popestrimo dogajanje v kraju, pripravimo festival, ki bo razigran in igriv ter združeval starejše in mlajše udeležence in tako pripomogel k medgeneracijskemu druženju, povezovanju ter spoznavanju drugih obiskovalcev.

Družabne igre so se nam za festival zdele odlično izhodišče za razmišljanje o tem, kako so nekoč preživljali svoj prosti čas in kako ga preživljajo otroci danes in tudi za razmislek o tem, kako so današnji hiter tempo življenja ter različne tehnologije spremenili naše navade in naš način preživljanje prostega časa. Dandanes so skupni večeri odraslih in otrok bolj izjema kot pravilo.

V okviru festivala smo želeli obuditi tudi nekatere stare igre, ki žal tonejo v pozabo, in tako ohranjati našo kulturno dediščino. Kot predelavo in aktualizacijo igre smo izbrali igro monopoli, jo lokalno obarvali in zanjo navdušili obiskovalce festivala.

Pred izvedbo festivala smo veliko časa posvetili sami organizaciji za izpeljavo dogodka. Pozorni smo bili na spremljevalni program, na izbor iger, prodajni in kulinarčni program itd. Razdelili smo si delo in predvideli, kdo poskrbi za določeni del priprav (dovoljenja, glasba, animacija, voditelji, priprava in pospravljanje ...).

Festival je potekal tri dni. Prvi dan je potekala slavnostna otvoritev, ki so se je udeležili krajani, predstavniki občine in lokalnih skupnosti. Dogajanje so popestrile glasbene točke, stojnice s prodajnim programom, ustvarjalna delavnica, kulinarčna ponudba in seveda igre. Naslednji dan so telovadnico šole zavzele športne igre. Pripravili smo mini olimpijado, ki smo jo popestrili z družabnimi igrami, prodajnim programom in kotičkom za osvežitev. Tretji dan so potekale igre na prostem – na šolskih igriščih. Povabili smo šolske in vrtčevske otroke, ki so se preizkusili v različnih igrah in si lahko sami izdelali družabno igro.

Veliko število obiskovalcev in njihov pozitiven odziv dokazuje, da je bila izbrana tema zanimiva in privlačna za vsa starostna obdobja. Obiskovalci so si vzeli trenutek zase, se posvetili svojim najbližjim in tudi novim znancem.

Obenem smo organizatorji ugotovili, da zahteva izpeljava festivala veliko dela in načrtovanja že pred samo izvedbo, na dan dogodka in tudi po koncu prireditve. Prav tako smo ugotovili, da mora biti organizator pripravljen na vse, tudi na nepričakovane spodrsaljaje, ki jim mora z veliko mero iznajdljivosti in improvizacije uspešno premagati. Tudi mi smo jih.

Glede na to, da smo se s samo organizacijo in izpeljavo takega festivala prvič soočili, smo z odzivi izredno zadovoljni. Želimo si, da bi festival postal tradicionalni in upamo, da smo koga spodbudili, da si družabno igro izdelata sam in tako preživi nekaj trenutkov v krogu svojih bližnjih in prijateljev.

## 6 Viri in literatura

- Cvetko, I. 2017. Otroške igre na Slovenskem od A do Ž. Celje: Celjska Mohorjeva družba.
- Günther, T. 2007. 1000 imenitnih iger. Ljubljana: Mladinska knjiga.
- Günther, T. 2014. 500 imenitnih iger. Ljubljana: Mladinska knjiga.
- Jezeršek, J. (2018). Igranje iger z minimax algoritmom. Seminarska naloga pri računalništvu. Ljubljana: Elektrotehniško-računalniška strokovna šola in gimnazija Ljubljana.
- Javne prireditve in shodi. Dostopno na: <https://e-uprava.gov.si/podrocja/drzava-druzba/drustva-javne-prireditve/javne-prireditve-in-shodi.html> (pridobljeno 9. 10. 2019)
- Prstomet. Dostopno na: <http://www.prstomet.si/PRSTOMET,,pravilniki,pravila-igre-prstomet.htm> (pridobljeno 25. 10. 2019).
- SSKJ. Dostopno na: <https://fran.si/130/sskj-slovar-slovenskega-knjiznega-jezika> (pridobljeno 9. 10. 2019).
- Zorec, D. 2014. Igre mojega otroštva. Grosuplje: Knjigca.

## 7 Priloge – Opisi iger

| IME IGRE                                 | KRIŽEC–KROŽEC   |            |                      |                           |                |
|--|---|------------|----------------------|---------------------------|----------------|
| ŠTEVILO IGRALCEV                         | 2   | VRSTA IGRE | Stara pastirska igra | PRIMERNA STAROST IGRALCEV | Od 3 do 99 let |
| PRIPOMOČKI ZA IGRO                       | List, podloga, pisalo, figurice   |            |                      |                           |                |
| PROSTOR, KJER SE IGRA LAHKO IGRA         | V hiši, zunaj ...   |            |                      |                           |                |
| OPIS POTEKA IGRE (PO KORAKIH) IN PRAVILA | Igralca si izmenično označujeta prazna polja v mreži s tremi stolpci in tremi vrsticami. Prvi igralec polja označuje s »križcem« drugi pa s »krožcem«.              |            |                      |                           |                |
| KAKO SE IGRA KONČA OZ. KDO JE ZMAGOVALEC | Zmagovalec je tisti, ki mu uspe postaviti tri znake v vrsto (navpično, vodoravno ali poševno). Če se zapolnijo vsa polja in ni še nihče zmagal, je igra neodločena. |            |                      |                           |                |

| IME IGRE                                 | KOZO ZBIJAT  |            |                              |                           |                |
|--|--|------------|------------------------------|---------------------------|----------------|
| ŠTEVILO IGRALCEV                         | Neomejeno  | VRSTA IGRE | Stara pastirska gibalna igra | PRIMERNA STAROST IGRALCEV | Od 3 do 99 let |
| PRIPOMOČKI ZA IGRO                       | 2 prazni pločevinki, primeren kamen in kreda   |            |                              |                           |                |
| PROSTOR, KJER SE IGRA LAHKO IGRA         | Na igrišču, na travi, v hiši, na prostem ...   |            |                              |                           |                |
| OPIS POTEKA IGRE (PO KORAKIH) IN PRAVILA | Igralci izberejo primerno igrišče za igro in si poiščejo vsak svoj kamen. Na tla narišejo krog in vanj postavijo dve prazni pločevinki (kozy), položeni druga na drugo. Na razdalji 2–3 metre od koze potegnemo prvo črto (prepovedani prostor), cca. 8–10 metrov stran pa še eno črto. Za to črto se igralci razporedijo in začnejo po vrsti metati proti kozi vsak svoj kamen. Tisti, ki se s kamnom kozi najbolj približa, bo v igri začel zbijati kozo prvi, najslabši med njimi pa postane pastir in bo varoval kozo, da bo ves čas postavljena. Kamne, ki obležijo zunaj prepovedanega prostora, igralci lahko brez težav poberejo. Kamne, ki so ostali znotraj prepovedanega prostora, pa morajo igralci pobrati tako, da se jih pastir, ki prostor pazi, pri tem ne dotakne. Če se igralcu posreči priti do svojega kamna (se ga dotakniti in pri tem obmirovati), mu pastir ne more nič. Kamen je zapik. Šele ko bi poskušal z njim pobegniti, pastirju pa bi se posrečilo, da bi ga pri tem zalotil (se ga dotaknil), bi moral igralec s pastirjem zamenjati mesti. Če kateremu od igralcem uspe s kamnom zbiti kozo, mora pastir kozo najprej zložiti na prejšnje mesto. Med tem lahko vsi igralci iz prepovedanega prostora neovirano poberejo svoje kamne. Ko koza ne stoji, pastir nad soigralci nima nič moči. Če pastirju ne uspe ujeti nobenega igralca, ostane pastir tudi v naslednji igri. |            |                              |                           |                |
| KAKO SE IGRA KONČA OZ. KDO JE ZMAGOVALEC | Konec igre je takrat, ko so vsi igralci ujeti. Zadnji je postal zmagovalec in je lahko soigralcem izrekel kazni. Kazen pa je dobil tudi pastir, če mu ni uspelo ujeti nobenega igralca in so se ti po prvi igri vrnili nazaj na črto. Pastir je postal tisti, ki se je zadnji vrnil na svoje mesto.  |            |                              |                           |                |

| IME IGRE                                 | BOLA  |            |                      |                           |                |
|--|---|------------|----------------------|---------------------------|----------------|
| ŠTEVILO IGRALCEV                         | Vsaj 2  | VRSTA IGRE | Stara pastirska igra | PRIMERNA STAROST IGRALCEV | Od 5 do 40 let |
| PRIPOMOČKI ZA IGRO                       | Stara nogavica ali vrečka, napolnjena s peskom/rižem/..., vrv, lahko žoga in vrvica   |            |                      |                           |                |
| PROSTOR, KJER SE IGRA LAHKO IGRA         | Kjerkoli, kjer je ravna površina.   |            |                      |                           |                |
| OPIS POTEKA IGRE (PO KORAKIH) IN PRAVILA | Žogico dajte v staro nogavico ali vrečko. Potem vse to dobro privežite z vrvico. Eden od soigralcev prime drugi konec vrvice in se vrtili okoli svoje osi malo nad tlemi. Preostali v krogu skačejo čez vrvico. Tistega, ki se dotakne, izpade iz igre. |            |                      |                           |                |
| KAKO SE IGRA KONČA OZ. KDO JE ZMAGOVALEC | Zmagovalec je tisti, ki najdlje ostane v igri.  |            |                      |                           |                |

| IME IGRE                                 | BISTRI POLŽEK   |            |              |                           |                |
|--|---|------------|--------------|---------------------------|----------------|
| ŠTEVILO IGRALCEV                         | Od 2 do 4   | VRSTA IGRE | Namizna igra | PRIMERNA STAROST IGRALCEV | Od 8 do 12 let |
| PRIPOMOČKI ZA IGRO                       | Igralna podloga, figure različnih barv (lahko kar različne štampljke), kocka, kartice nadpomenk (mesto, žival, rastlina, ime, reka, predmet ...), štampljka   |            |              |                           |                |
| PROSTOR, KJER SE IGRA LAHKO IGRA         | Miza ali tla  |            |              |                           |                |
| OPIS POTEKA IGRE (PO KORAKIH) IN PRAVILA | Na izhodišče vsak igralec postavi svojo figurico. Igro prične najmlajši igralec, ki vrže kocko. Premakne se toliko polj naprej, kot je pik na kocki. Če igralec pride na polje s črko, povleče kartico s kupčka, na kateri so zapisane nadpomenke. Igralec poskuša najti podpomenko na to črko. Če je odgovor pravilen, si na roko ali list da štampljko. Če je odgovor napačen ali pa ga ni, se pomakne dve polji nazaj. Nato nadaljuje naslednji igralec. |            |              |                           |                |
| KAKO SE IGRA KONČA OZ. KDO JE ZMAGOVALEC | Zmaga igralec, ki je prejel največ štampljk in dosegel zadnje polje.  |            |              |                           |                |

| IME IGRE                                 | PRSTOMET (PLEČKANJE)  |            |                    |                           |                |
|--|---|------------|--------------------|---------------------------|----------------|
| ŠTEVILO IGRALCEV                         | Od 2 do 4   | VRSTA IGRE | Stara gibalna igra | PRIMERNA STAROST IGRALCEV | Od 6 let dalje |
| PRIPOMOČKI ZA IGRO                       | Ploščki (plečke)  |            |                    |                           |                |
| PROSTOR, KJER SE IGRA LAHKO IGRA         | Ravna površina  |            |                    |                           |                |
| OPIS POTEKA IGRE (PO KORAKIH) IN PRAVILA | Igralci si razdelijo ploščke in jih mečejo čim bližje manjšemu ploščku. |            |                    |                           |                |
| KAKO SE IGRA KONČA OZ. KDO JE ZMAGOVALEC | Zmaga tisti, ki vrže najbližje malemu ploščku.                          |            |                    |                           |                |

| IME IGRE                                 | RISTANC  |            |  |                           |                |
|--|--|------------|--|---------------------------|----------------|
| ŠTEVILO IGRALCEV                         | 1 ali več  | VRSTA IGRE | Stara gibalna, zabavna, ustvarjalna igra | PRIMERNA STAROST IGRALCEV | Od 3 let dalje |
| PRIPOMOČKI ZA IGRO                       | Košček krede in ploščat kamenček   |            |  |                           |                |
| PROSTOR, KJER SE IGRA LAHKO IGRA         | Zunaj, na trdni podlagi  |            |  |                           |                |
| OPIS POTEKA IGRE (PO KORAKIH) IN PRAVILA | Najprej narišemo ristanc. Ima 7 polj. Kamenček vržemo na 1. polje. Eno nogo dvigni v zrak in prek polja, na katerem leži kamenček, skoči na 2. polje. Z 2. polja skoči na 3. in 4. polje. Pri tem moraš z levo pristati na 3. polju, z desno nogo pa 4. polju. Z eno nogo skoči na 5. polje ..., od tod pa z obema nogama na 6. in 7. polje. Zadaj izvedi skok na mestu z obratom. Pri tem moraš doskočiti z eno nogo na 6. polje, z drugo pa na 7. polje. Odskači nazaj proti izhodišču: z eno nogo na 5. polje, z obema na 3. in 4. polje in z eno nogo na 2. polje. Stojč na eni nogi poberi kamenček s 1. polja. Z eno nogo skoči na 1. polje in nato z obema nogama na izhodišče. 2., 3., 4. in 5. Krog nadaljuj kot v 1. krogu. Če narediš napako, je na vrsti naslednji igralec. Pri tem svoj kamenček pustiš na polju, kjer je ležal ob napaki. Ko se zalomi zadnjemu igralcu, si na vrsti spet ti. Kdor skoči na črto ali na polje s kamenčkom ali kamenčka ne vrže na pravo polje, je izločen iz trenutnega kroga. Igro nadaljuje naslednji igralec. Ko se zvrstijo vsi igralci, lahko izločeni igralec spet nadaljuje igro. |            |  |                           |                |
| KAKO SE IGRA KONČA OZ. KDO JE ZMAGOVALEC | Zmaga igralec, ki prvi uspešno prinese kamenček s 7. polja na izhodišče.   |            |  |                           |                |

|  |   |            |                    |                           |                |
|--|---|------------|--------------------|---------------------------|----------------|
| IME IGRE                                 | MLIN  |            |                    |                           |                |
| ŠTEVILO IGRALCEV                         | 2 igralca   | VRSTA IGRE | Stara miselna igra | PRIMERNA STAROST IGRALCEV | Od 5 let dalje |
| PRIPOMOČKI ZA IGRO                       | Igralna površina, podlaga (kartonasti kvadrat z manjšimi kvadrati v notranjosti – izdelaja lahko sam); na vsakega igralca 9 figuric – eden ima temne, drugi pa svetle barve   |            |                    |                           |                |
| PROSTOR, KJER SE IGRA LAHKO IGRA         | Na trdni podlagi  |            |                    |                           |                |
| OPIS POTEKA IGRE (PO KORAKIH) IN PRAVILA | Oba igralca si pripravita 9 igralnih figuric. Razdelita si jih glede na barvo tako, da dobi en bele drugi pa črne oz. dve različni barvi. Začne tisti, katerega so izšтели s poljubno izštevanko. Igralca začeta na prazna polja izmenoma postavljati figurice in poskušata zgraditi mlin – v vrsto postaviti tri figurice enake barve (vodoravno ali navpično). Pri gradnji mlinov lahko igralca drug drugega ovirata tako, da postavljata svoje figurice v nasprotnikovo vrsto. Če komu uspe zgraditi mlin, lahko nasprotniku vzame eno figurico, vendar ne iz njegovega že zgrajenega mlina. Ko igralca na igralno ploščo postavita vse figurice, igro nadaljujeta tako, da figurice izmenoma premikata po črtah, ki povezujejo polja. Igralec, ki je na potezi, lahko premakne le 1 figurico do sosednjega polja. Tudi pri tem vsak poskuša zgraditi nov mlin. Ko enemu igralcu ostanejo le še 3 figurice, jih lahko prestavlja s skoki na poljubna prazna polja. Če obema igralcema ostanejo 3 figurice, je igra neodločena. |            |                    |                           |                |
| KAKO SE IGRA KONČA OZ. KDO JE ZMAGOVALEC | Zmaga igralec, ki nasprotniku pobere 7 figuric (vse razen dveh).  |            |                    |                           |                |

|  |   |            |                                   |                           |                |
|--|---|------------|-----------------------------------|---------------------------|----------------|
| IME IGRE                                 | VOLKAL'CA (OZ. ŽABICI IN MUHE)  |            |                                   |                           |                |
| ŠTEVILO IGRALCEV                         | 2 igralca   | VRSTA IGRE | Starodavna pastirska miselna igra | PRIMERNA STAROST IGRALCEV | Od 6 let dalje |
| PRIPOMOČKI ZA IGRO                       | Igralna plošča, 20 enakobarvnih figuric za ovce, 2 enakobarvni figurici za volka (oz. 2 zeleni žabici in 20 črno-belih muh)   |            |                                   |                           |                |
| PROSTOR, KJER SE IGRA LAHKO IGRA         | Trdna, ravna površina   |            |                                   |                           |                |
| OPIS POTEKA IGRE (PO KORAKIH) IN PRAVILA | Igralca se dogovorita ali žrebata, kdo bo prvi vodil volka in kdo ovce. Igralec, ki bo vodil volka, postavi svoji figuri v vogala »hlevčka«, igralec z ovcami pa svoje figure razporedi po poljih do polovice igralne površine. Prvo potezo naredi igralec z ovcami. Premakne lahko katero koli ovco, ki ima pred seboj prasto polje. Ovce lahko premakne za eno polje v levo ali desno, naravnost naprej in po diagonalah naprej, nazaj pa ovce ne smejo. Igralec z volkovoma lahko svoji figuri premakne na katero koli prazno polje v vse smeri. Če se pred volkom znajde ovca, za katero je prazno polje, jo volk mora požreti. To naredi tako, da skoči čeznjo na prazno polje in požrto ovco odstrani z igralne plošče. Če volk spregleda priložnost, da bi požrl ovco, lahko igralec z ovcami tega volka odstrani z igralne plošče. Odstranjen volk se lahko vrne, ko preostalemu volku uspe požreti novo ovco. Takrat mora igralec z ovcami odstranjenega volka postaviti na igralno ploščo, pri čemer lahko izbere katero koli prazno polje. |            |                                   |                           |                |
| KAKO SE IGRA KONČA OZ. KDO JE ZMAGOVALEC | Če igralcu z ovcami uspe odstraniti oba volka, zmaga.   |            |                                   |                           |                |

|  |  |            |                    |                           |                |
|--|--|------------|--------------------|---------------------------|----------------|
| IME IGRE                                 | BARVANJE MANDAL  |            |                    |                           |                |
| ŠTEVILO IGRALCEV                         | Ni važno   | VRSTA IGRE | Igra za sproščanje | PRIMERNA STAROST IGRALCEV | Od 6 let dalje |
| PRIPOMOČKI ZA IGRO                       | Barvice/krede/tempera barve in čopič, mandala  |            |                    |                           |                |
| PROSTOR, KJER SE IGRA LAHKO IGRA         | Kjerkoli   |            |                    |                           |                |
| OPIS POTEKA IGRE (PO KORAKIH) IN PRAVILA | Obstajajo različni načini barvanja: od zunaj proti centru in obratno. Pomen barvanja vpliva lahko na koncentracijo ali sproščanje. |            |                    |                           |                |
| KAKO SE IGRA KONČA OZ. KDO JE ZMAGOVALEC | Igra se konča z lepo pobarvano mandalo.  |            |                    |                           |                |



| IME IGRE                                 | SPOMIN  |            |               |                           |                |
|--|---|------------|---------------|---------------------------|----------------|
| ŠTEVILO IGRALCEV                         | Od 2 do 4   | VRSTA IGRE | Družabna igra | PRIMERNA STAROST IGRALCEV | Od 2 let dalje |
| PRIPOMOČKI ZA IGRO                       | Igralne kratice spomin – 20 parov   |            |               |                           |                |
| PROSTOR, KJER SE IGRA LAHKO IGRA         | Miza, tla   |            |               |                           |                |
| OPIS POTEKA IGRE (PO KORAKIH) IN PRAVILA | <p>Igra spomin vsebuje 40 igralnih kartic, 20 parov. Na karticah so vidne sličice živali. Dve kartici z enakimi sličicami tvorita par. Igra se v smeri urinega kazalca.</p> <p>Kartice razporedijo po mizi z barvnimi sličicami obrnjenimi navzdol in jih premešajo, tako da si igralci ne zapomnijo, kje leži katera kartica.</p> <p>Sedaj morajo igralci poiskati ustrezne pare. Prvi igralec si izbere dve kartici in ju obrne ter barvni sličici pokaže, tako da ju vidijo vsi igralci. Če najde ustrezen par, lahko kartici obdrži in nadaljuje z iskanjem. Če kartici nista enaki, ju obrne nazaj (sličice so obrnjene navzdol). Igralci si poskušajo zapomniti, kje se skriva katera kartica, saj jo bodo kasneje potrebovali.</p> |            |               |                           |                |
| KAKO SE IGRA KONČA OZ. KDO JE ZMAGOVALEC | Igra se konča, ko najdemo vse pare. Zmaga tisti igralec, ki je našel največ parov.  |            |               |                           |                |

| IME IGRE                                 | DOMINE – RAČUNANJE  |            |               |                           |                |
|--|---|------------|---------------|---------------------------|----------------|
| ŠTEVILO IGRALCEV                         | Od 2 do 4   | VRSTA IGRE | Družabna igra | PRIMERNA STAROST IGRALCEV | Od 8 let dalje |
| PRIPOMOČKI ZA IGRO                       | Domine  |            |               |                           |                |
| PROSTOR, KJER SE IGRA LAHKO IGRA         | Miza, tla   |            |               |                           |                |
| OPIS POTEKA IGRE (PO KORAKIH) IN PRAVILA | <p>Najprej se izbere vodja igre, ki razdeli vsem igralcem enako število domin. Igra se v smeri urinega kazalca.</p> <p>Prvi igralec izbere poljubno domino (in jo položi, da je vidna računsko operacija). Naslednji igralec priloži domino s pravilnim rezultatom. Če igralec nima ustrezne domine s pravilnim rezultatom, igro nadaljuje naslednji igralec. Vsak igralec sodeluje pri nalogi in računa, rezultata pa ne pove na glas. Če igralec priloži domino z napačnim rezultatom, mora to domino odstraniti in počakati, da je ponovno na vrsti.</p> |            |               |                           |                |
| KAKO SE IGRA KONČA OZ. KDO JE ZMAGOVALEC | Zmaga tisti igralec, ki prvi položi vse domine.   |            |               |                           |                |