

Namizne družabne igre v šolski knjižnici – dodatna motivacija

Board games in school library – additional motivation

> Gregor Škrj

Izveček

Namen članka je predstaviti spodbujanje igranja namiznih družabnih iger v šolski knjižnici. Opisan je pomen igranja družabnih namiznih iger, ki spodbuja druženje in razvijanje kompetenc. Opisana je interesna dejavnost, v okviru katere učenci spoznavajo igranje in namizne družabne igre, s tem pa jim približamo učenje z igro, osmislimo določene vsebine in pokažemo, da je učenje lahko zabavno. Predstavljene so tudi namizne družabne igre, ki so nastale po literarni predlogi in so dobra motivacija za branje in raziskovanje vsebine, zgodbe in tudi avtorjev literarnih predlog.

Ključne besede

šolske knjižnice, osnovna šola, namizne družabne igre, igranje, učenje, motivacija

UDK 027.8:794

Abstract

The purpose of the paper is to encourage board-gaming in the school library. It describes the meaning of board-gaming which develops socialization and certain competences. Interest activity is described within which pupils learn to know different board games and to play them which teaches them to learn through play, adds more sense to certain contents and demonstrate that learning can be fun. The paper also presents board games which are based on literature which makes them good motivation for reading and exploring content, stories as well as authors of the literary works in question.

Key words

school libraries, board games, gaming, learning, motivation

Uvod

Pred računalniki in računalniškimi igrami so si ljudje krajšali čas z igranjem namiznih družabnih iger (npr. šah, mikado, domino, človek ne jezi se, monopoli idr.). Pri igranju namiznih družabnih iger sodelujeta vsaj dva igralca in tako so se posamezniki družili, urili možgane, spomin, reflekse, razvijali taktično mišljenje in se predvsem zabavali.

Osebnostno že dalj časa uporabljam različne družabne namizne igre tako za zabavo kot pri delu. V današnjem svetu, polnem IKT-pripomočkov¹, interakcije z različnimi zasloni (televizijskimi, računalniškimi, telefonskimi), kjer se izgubljata neposreden stik in druženje, sem želel mlade uporabnike šolske knjižnice povezati na zanje drugačen način, ki mi je blizu že od otroštva. »Igre lahko zaradi svoje nazornosti in privlačnosti v pravih rokah služijo kot izvrstno orodje za poučevanje raznolikih predmetov in vsebin, od abecede do matematike.« (Repovš, 2011, str. 39). Iz izkušenj vem, da z igranjem namiznih družabnih iger posameznik razvija spretnosti in pridobi nova znanja. Igranje iger mu lahko pomaga obvladati veščine, ki so uporabne v življenju (vztrajnost, zdrava tekmovalnost, strateško razmišljanje, timsko delo, reševanje problemov). Sam sem se veliko znanih ali manj znanih dejstev o zgodovini, geografiji, rastlinah, jezikoslovju, živalih, svetu, matematiki, znanstvenikih, književnikih in

¹ Kratica IKT zajema informacijsko-komunikacijsko tehnologijo od računalnikov, pametnih telefonov, tablic ...

aktualnih dogodkih naučil tudi z igranjem iger kot so Zofijin svet², Trivial Pursuit, Activity, Slovenija in svet (kviz), moja Slovenija in druge.

S pripomočki in z zanimivim, drugačnim pristopom sem želel učencem (obiskovalcem šolske knjižnice in interesnih dejavnosti) približati učenje z igro, osmisliti vsebine s pomočjo ustreznih iger in prikazati, da je učenje lahko zabavno. V članku je predstavljen pomen vključenosti šolske knjižnice pri spodbujanju igranja namiznih družabnih iger, omenjene in opisane so namizne družabne igre, ki so nastale po knjižni predlogi, in namizne družabne igre, s katerimi smo pridobivali nova znanja. Predstavljena je interesna dejavnost, v okviru katere smo spoznavali in igrali namizne družabne igre.



Slika 1: Veliko različnih namiznih družabnih iger, ki so bile najbolj iskane in igrane v šolski knjižnici (Foto: G. Škrli)

Šolska knjižnica in namizne družabne igre

Šolska knjižnica svojim uporabnikom nudi prostor in gradivo za doseganje zastavljenih ciljev. S povezovanjem in svojimi dejavnostmi motivira učence za branje, brskanje po gradivu in uporabi le-tega. Tudi v okviru pouka knjižničnega informacijskega znanja povezujemo in osmišljamo vsebine, ki pripomorejo in pripeljejo posameznika do ustrezne izpolnitve ciljev, tudi z igranjem. »Igra je izredno pomembna za telesni in duševni razvoj. Vsi se zavedamo, kako pomembna je vaja za osvajanje motoričnih veščin, od vožnje kolesa do igranja kitare, malo pa se zavedamo, kako pomembna je vaja za osvajanje zaznavnih veščin, miselnih veščin, simbolnega predstavljanja, načrtovanja, oblikovanja ciljev in reševanja problemov ter socialnih veščin, pogajanja, usklajevanja, komunikacije in jezikovne spretnosti, ki jih kot otroci oblikujemo, preizkušamo in vadimo skozi igro. Igra nam pri tem ne omogoča le neposredne vaje specifičnih sposobnosti, temveč tudi preigravanje in preizkušanje raznolikih scenarijev.« (Repovš, 2011, str. 35)

Če povzamem definicije besed po SSKJ, je igra opredeljena kot dejavnost, navadno skupinska, za razvedrilo, zabavo. Nadalje je namizna igra opredeljena kot igra, ki se igra na mizi. Beseda družaben pa predstavlja nekaj, kar se nanaša na razvedrilo, zabavo. Družabna igra je torej igra, pri kateri se skupaj igra več ljudi. Namizna družabna igra pa je zabavna igra, ki se načeloma igra na mizi. Torej so namizne družabne igre skupinska zabava, ki se odvija za mizo oziroma na ustreznih ravni površini. »Igranje tako postane prva stopnja učenja.« (Lazar, 2011, str. 23) Tudi v šolski knjižnici oziroma v čitalnici.

Knjižnica oz. knjižničar se vključuje v vse dneve dejavnosti na šoli. Pred leti smo v okviru tehniškega dneva skupaj učitelji in učenci izdelovali ekološke igre iz odpadnih

² Več o posameznih igranjih je zapisano v prilogi.

materialov. Za zbiranje idej o izdelovanju raznih iger so bile zelo uporabne knjige,³ v katerih se naučimo izdelati posamezne igre. Igre smo izdelovali in jih igrali tudi v šolski knjižnici. Učencem sta bila druženje in igranje zelo zanimiva, saj sta potekala v drugačnem okolju kot doma.



Slika 2: Na levi fotografiji učenci igrajo svojo gradbeno igro (zgled po igri Jenga). Na desni fotografiji učenke igrajo tri v vrsto. Igrji so izdelali učenci sami. (Foto: arhiv OŠ Prule)

Učenci tudi v prostem času obiskujejo šolsko knjižnico, uporabljajo njene storitve, vire, rešujejo domače naloge in se družijo. Opazil sem, da med druženjem igrajo tudi razne igre. Za razliko od tradicionalnih, tako rekoč klasičnih namiznih iger, kot sta monopoli, človek, ne jezi se in podobne, so pri učencih priljubljene igre s kartami kot npr. Pokemon, World of Warcraft, Gloom ali Yu-Gi-Oh!. Učenci so karte zbirali, menjavali in se z njimi v knjižnici igrali. Ob tem sem začel razmišljati o predstavitvi in igranju iger v šolski knjižnici. Takšne ali drugačne igre urijo spomin, razvijajo spretnosti, poučujejo, prinašajo nove ideje ter bogatijo domišljijo in besedišče. Povezati sem želel branje, knjige in namizne družabne igre. Pomembna sta bila natančno načrtovanje pravih vsebin in predstavitev tudi takšnih namiznih družabnih iger, za motivacijo in promocijo branja, ki so nastale po knjižni predlogi. Prva in najbolj pomembna naloga je bila nakup namiznih družabnih iger. Najprej smo kupili dve takrat najbolj aktualni namizni družabni igri (Activity in Jenga), ki sta dobili status čitalniškega gradiva, ki jim je na voljo ves čas, da so lahko z igro razvijali svoje potenciale. Ob tem sem upošteval tudi razvijanje kompetenc posameznika. Še posebej sem se osredotočil na socialne kompetence, da se učenec »kot uporabnik knjižnice srečuje z različnimi skupinami uporabnikov in s tem razvija sodelovalne in socialne zmožnosti, kar prenaša tudi na osebno raven in v družbo« (Knjižnično, 2009). Učenci, ki jih je igranje pritegnilo, so bili različnih starostnih in oddelčnih skupin. Tako so starejši pomagali mlajšim in obratno. Medvrstniško sodelovanje je dobilo nov pomen.

Namizna družabna igra Activity je nekakšen preplet treh iger, saj mora igralec zapisane pojme s priloženih igralnih kartic predstaviti z razlago, risanjem ali pantomimo. Soigralci morajo v določenem času uganiti pravilno rešitev. Igra spodbuja kreativnost, iznajdljivost, risarske in lingvistične spretnosti ter bogati besedišče. Na drugi strani pa namizna družabna igra Jenga učencem predstavlja čisto drugačen izziv. Igralci morajo z lesenimi zidaki graditi stolp toliko časa, da zmanjka prostih zidakov. Nato morajo iz stolpa spretno odstranjevati lesene zidake in jih polagati naprej na vrh ter ob tem paziti, da ne zrušijo celotnega stolpa.

³ Za ideje smo med drugim uporabili tudi knjigi Eko družabne igre in Spoznavanje držav z igro avtorice Mojce Košmrj.



Slika 3: Na fotografijah je prikaz igranja namiznih družabnih iger, od leve proti desni: Jungle Speed, Ticket to ride, Sagaland, vseved. (Foto G. Škrli)

Z uspešnim igranjem iger so se učenci med seboj povezovali, razvijali prijateljstvo in zato vsakič, proti koncu koledarskega leta, pred novoletnimi počitnicami, v šolski knjižnici igrajo namizne družabne igre in ob tem bogatijo spretnosti in sposobnosti.

Predstavitev interesne dejavnosti

Interesne dejavnosti predstavljajo pomemben del učenja in vzgojno-izobraževalnega procesa. Odkar vodim interesno dejavnost knjižničarski krožek, smo se v okviru le-te vsak december posvetili igranju namiznih družabnih iger. Največkrat so bile igre povezane s knjigami, knjižnimi naslovi in zgodbami. Učencem sem predstavil igre Hobit, Clue, Fabula, Sagaland, strahek, gospodar prstanov, vseved, Activity, Dixit, mala čarovnica, Ticket to ride, potovanje deklice Delfine, Pictionary, Jungle Speed, Ubongo, Slovenija in svet (kviz), Scotland Yard, mesto Modrega Meseca, kaj bi bilo, če bi ..., Zofijin svet, naseljenci otoka Catan in še mnoge druge. Vedno sem priskrbel igre, da so si jih učenci lahko поблиže ogledali. Natančno smo se seznanili z navodili in igrali. Priložnostno so tudi učenci sami prinesli namizne družabne igre, ki jih imajo in jih igrajo, ter so delili zabavo z vsemi prisotnimi.

V šolskem letu 2011/2012 sem prvič izvajal samostojno interesno dejavnost namizne družabne igre. Njen namen je bil razvijati interesna področja učencev s poudarkom na družabnosti, strategijah, namiznih igrah in odnosih, ki so del igre. V okviru interesne dejavnosti so učenci poglobljali in nadgrajevali svoje znanje in spoznavali nove, neznane vsebine. Za sodelovanje se je prijavilo 12 učenec in učencev iz različnih razredov. Učne enote so bile posamezne namizne družabne igre, ki smo jih spoznavali in se jih učili igrati. Učne oblike so bile v uvodu za razlago frontalne, nato pa skupinsko delo. S pogovorom, razlago in pojasnjevanjem smo s skupnimi močmi razvili navdušenje nad igranjem določenih namiznih družabnih iger. Tako so se učenci seznanili z namiznimi družabnimi igrami, načini igranja, različnimi žanri družabnih namiznih iger in spletnimi stranmi o namiznih družabnih igrah ter z navodili za njihovo igranje.

Posebno pozornost smo namenili namiznim družabnim igram, ki so nastale po literarni predlogi ali pa so bile narejene po navdihu določene knjige. S pomočjo iger smo iskali povezave med prebranimi zgodbami. Igra, ki temelji na knjigi, lahko sledi zgodbi ali pa tudi ne. Nekatere namizne družabne igre temeljijo samo na naslovu knjige in igra ni nujno vsebinsko enaka zgodbi. Učenci so se spraševali, ali ima pri igranju igre prednost nekdo, ki je prebral določeno knjigo. Ali zato vnaprej pozna odgovore? Izpostavljam primer, ko so učenci v okviru interesne dejavnosti igrali igro Hobit. Učenec iz osmega razreda in knjižničar sva vsebino knjige poznala, zato sva imela prednost pri opravljanju določenih nalog (poznala sva vprašanja in odgovore med Bilbom in Gollumom). Nekaj učencev je zaradi igranja te namizne družabne igre želelo prebrati knjigo, na podlagi katere je nastala, da bi se prepričali o boljših pogojih za igranje in bi pridobili prednost pred preostalimi.



Slika 4: Leva fotografija prikazuje igranje igre gospodar prstanov. Hobit iz leta 2001 je zanimiva in preprosta namizna družabna igra (sredina). Desna fotografija prikazuje napeto obnovo porušenega sveta v igri mesto Modrega Meseca. (Foto: G. Škrlj)

Pri igranju nekaterih namiznih družabnih iger (gospodar prstanov, Hobit ...) je bilo potrebno medsebojno sodelovanje, dogovarjanje med igranjem, če so želeli premagati igro (drugačen pristop, povezovanje in ne medsebojno tekmovanje) in postati skupinski zmagovalec. To je bil tudi eden izmed ciljev interesne dejavnosti (razvijanje občutka pripadnosti skupini in spodbujanje sodelovanja med učenci). Z učenci smo prišli do sklepa, da so namizne družabne igre, ki so nastale po knjižni predlogi, lahko prav poseben izziv. Vtise učencev o sodelovanju in igranju namiznih družabnih iger sem objavil že v prispevku v reviji Kekec. Ugotovil sem, da so namizne družabne igre, ki so nastale po literarni predlogi, dobra motivacija za branje in raziskovanje vsebine, zgodbe in tudi pisateljev. Zaradi določene namizne družabne igre so učenci pokazali zanimanje za knjigo, zgodbo in vse skupaj povezali tudi s filmom (Gospodar prstanov). Po nekajurnem igranju Tolkienovega domišljjskega sveta se je izposoja njegovih knjig v šolski knjižnici povečala. Ravno tako se je to zgodilo s knjigami Mala čarovnica in Strahek.

Sklep

V članku sem opisal spodbujanje igranja namiznih družabnih iger v šolski knjižnici, izpostavil najbolj igrane namizne družabne igre, ki so nastale po knjižni predlogi, s katerimi so učenci pridobivali dodatno motivacijo za branje. Predstavil sem interesno dejavnost, ki je bila namenjena namiznim družabnim igram. Želel sem prikazati, da se z igranjem družabnih iger družimo, se naučimo nekaj novega, krepimo miselne sheme in se zabavamo. Igranje pozitivno vpliva na pridobivanje izkušenj, znanja in seveda na družbeni razvoj ter interakcijo odnosov. Menim, da namizne družabne igre učencem omogočajo, da ob sami igri spoznavajo soigralce (vrstnike) in da se učijo soočati se z neznanim. Pridobijo oziroma razvijejo lahko veliko dodatnih pozitivnih lastnosti, denimo občutek za sodelovanje, strpnost idr. Zato menim, da je zaradi razvoja posameznika pomembno vključevati in podpirati igranje namiznih družabnih iger tudi v šolski knjižnici. Ugotovil sem, da lahko z igranjem namiznih družabnih iger učenca pripravimo na sodelovanje in lažje vključevanje v družbo (če je učenec npr. bolj tih ali sramežljiv). Igranje namiznih družabnih iger razvija predstavljenost abstraktnega in domišljij. Izkazalo se je, da so učenci v šolski knjižnici zavzemali pozitiven odnos do igranja namiznih družabnih iger in odkrivali nove svetove. Poudarek je bil na vzgoji za družabnost, saj so se povezovali, družili v okolju šolske knjižnice in soustvarili ugodno klimo. Kljub temu da je »igra za marsikoga navidezno neproduktivno izgubljanje časa, je ena temeljnih aktivnosti, s katero oblikujemo svoje miselne in fizične sposobnosti, se pripravljamo na izzive življenja in se spoprijemamo z njihovimi posledicami« (Repovš, 2011, str. 35). V prihodnje bo veljalo razmisliti in uporabiti kakšno zamisel ali nasvet Scotta Nicholsona, ki je več let raziskoval igranje namiznih družabnih iger v knjižnicah in to zapisal v svoji knjigi *Everyone plays at the library: creating great gaming experiences for all ages*.⁴


⁴ Vsi igrajo v knjižnici: ustvarjanje igralnih izkušenj za vse generacije.

Viri

- Knjižnično informacijsko znanje. Kurikul: osnovna šola.* (2009). Ljubljana: Ministrstvo za šolstvo in šport: Zavod RS za šolstvo. Pridobljeno 17. 6. 2013 s spletne strani: http://www.zrss.si/pdf/080711123601_l-k-knjiznicno_informacijsko_znanje_os-sprejeto.pdf.
- Lazar, T. (2011). Igre, vesela plat človeške zgodovine. *Gea*, 21 (11), str. 22–29.
- Nicholson, S. (2010). *Everyone plays at the library: creating great gaming experiences for all ages*. Medford: Information Today.
- Repovš, G. (2011). Igre, vaje za misli in možgane. *Gea*, 21 (11), str. 35–39.
- Slovar slovenskega knjižnega jezika.* (1994). Ljubljana: DZS.
- Škrj, G. (2012). Namizne družabne igre v šolski knjižnici – spodbuda za branje. *Kekec*, 22 (3), str. 32–33.

> **Gregor Škrj**, univ. dipl. bibl., je zaposlen kot knjižničar na Osnovni šoli Prule v Ljubljani.
Naslov: Prule 13, 1000 Ljubljana
E-naslov: gregor.skrj@guest.arnes.si

Priloga 1: Opis nekaterih namiznih družabnih iger, ki so jih učenci spoznali v šolski knjižnici

Opomba:  pomeni oznako za igro, ki je nastala po literarni predlogi ali je povezana z njo.

ACTIVITY

Preprosta pravila. Igralec povleče karto in glede na barvo polja, ki ga želi osvojiti, predstavi soigralcem pojem iz karte. Obstajajo trije načini predstavitev: risanje, razlaga ali pantomima. Če soigralci v določenem času ugamejo rešitev, igralec prestavi figuro ustrezno naprej.

CLUE

Detektivska igra. Cilj je najti odgovore na tri vprašanja: kdo izmed osumljenih je storilec, kje se je umor zgodil in kako oz. s katerim orožjem. Taktična in napeta detektivska igra.

DIXIT

Primerna je za tri do šest igralcev, ki radi pripovedujejo zgodbe in se prepuščajo domišljiji.

FABULA

Nekdo prevzame vlogo pripovedovalca, medtem ko so preostali igralci liki. Naloga likov je, da pomagajo piscu dokončati novo pravljico.

GAME OF THRONES

Igralec prevzame vodstvo ene od velikih družin in se poda na nalogo, da zasede Železni prestol. Spretno upravljanje s surovinami in vojskovanje pripeljeta najboljšega do cilja.

GOSPODAR PRSTANOV

Igra ima posebnost igranja, in sicer združuje igralce v boju proti zlu. Hobiti se podajo na odpravo do uničenja prstana.

HOBIT

Hobit Bilbo se v napeti igri, poda na pot, polno presenečenj in čarovnij. Premagati mora zmaja Smauga.

JENGA

Postavljanje lesenih zidakov v obliki stolpa. Iznajdljivost in spretnost prideta prav.

JUNGLE SPEED

Razmišljanje in hitri refleksi, veliko smeha in vaja gibalnih spretnosti.

KAJ BI BILO, ČE BI ...

Kaj bi bilo, če bi bila Sneguljčica začimba? Morda origano, poper, sol ali drobnjak? Stavi oštevilčeno karto in upaš, da tudi soigralci mislijo tako.

MALA ČAROVNICA

Mala čarovnica je igra spomina in spretnosti z letečo čarovnico. Ob njej otroci igranje razvijajo spomin, ročno spretnost, fino motoriko in koordinacijo oko-roka.

MESTO MODREGA MESECA

Obnova porušenega mesta s pomočjo različnih ljudstev in njihovimi posebnostmi.

NASELJENCI OTOKA CATAN

Naseljevanje otoka, upravljanje s surovinami, gradnja in taktiziranje.

PICTIONARY

Risanje pojmov. Vaja motoričnih spretnosti, učenje risanja in ugibanja.

POTOVANJE DEKLICE DELFINE

Igra v povezavi s slovensko avtorico. Igra se podobno kot Activity (risanje, razlaga, pantomima).

SAGALAND

Igralci v gozd iščejo predmete. Ko igralec pod drevesom najde predmet, ki ga prikazuje trenutno odprta karta na gradu, pohiti proti gradu. Zmagovalec je tisti, ki prvi zbere tri karte iskanih predmetov.

SCOTLAND YARD

Lopov poskuša pobegniti detektivom in ostati skrit. Naloga detektivov je, da skušajo uloviti lopova tako, da se pomikajo po Londonu z različnimi prevoznimi sredstvi.

SLOVENIJA IN SVET

Na zabaven način ponovimo in se naučimo kaj novega o Sloveniji, Evropi, svetu, naravi, kulturi ... Vsak igralec ima drugačen cilj, ki ga doseže s pravilnimi odgovori na vprašanja.

STRAHEK

Igra spomina in spretnosti. Strahek obiskuje prijatelje.

TICKET TO RIDE

Igraš vlogo človeka, ki gradi železniške proge med mesti in poskuša s tem zaslužiti čim več točk.

UBONGO

Igra za hitre in spretne prste, kjer je treba z različnimi, razgibanimi delci sestaviti pravilno celoto.

VSEVED

Igralci se pomerijo v poznavanju geografije, športa, glasbe, filma ... in hitijo proti cilju.

ZOFIJIN SVET

Bogatenje in širjenje znanja s pravilnimi odgovori na zastavljena vprašanja.