

Maja Burian in Borut Pistotnik

ELEMENTARNE IGRE IN IGRARIJE ZA SLEPE IN SLABOVIDNE





Univerza v Ljubljani
Pedagoška fakulteta

ELEMENTARNE IGRE IN IGRARIJE ZA SLEPE IN SLABOVIDNE

**Maja Burian
Borut Pistotnik**

Ljubljana, 2016

Učbenik
Elementarne igre in igrarije za slepe in slabovidne

Avtorja mag. Maja Burian, dr. Borut Pistotnik

Recenzija dr. Rajko Vute in dr. Tjaša Filipčič
Lektoriranje dr. Tomaž Petek

Izdala in založila Pedagoška fakulteta Univerze v Ljubljani
Zanjo dr. Janez Krek, dekan

Ilustracije Mateja Velušček
Oblikovanje in priprava Igor Cerar

1. elektronska izdaja

Dostopno na <http://www.biblos.si/lib/book/9789612532024>

Ljubljana, december 2016

© avtorja, 2016

CIP – Kataložni zapis o publikaciji
Narodna in univerzitetna knjižnica, Ljubljana

376-056.262:796.1(075.8)(0.034.2)

BURIAN, Maja

Elementarne igre in igrarije za slepe in slabovidne [Elektronski vir] : [učbenik]
/ Maja Burian, Borut Pistotnik ; [ilustracije Mateja Velušček]. - 1. elektronska izd. -
El. knjiga. - Ljubljana : Pedagoška fakulteta, 2016

Način dostopa (URL): <http://www.biblos.si/lib/book/9789612532024>

ISBN 978-961-253-202-4 (ePub)

1. Pistotnik, Borut
287762944

KAZALO

UVODNE MISLI	5
--------------	---

PRVI DEL

1	SLEPOTA IN SLABOVIDNOST	8
1.1	Opredelitev slepote in slabovidnosti	8
1.2	Podatki o stanju in zmogljivostih slepih in slabovidnih	9
1.3	Strategije poučevanja slepih in slabovidnih	12
1.3.1	O strategijah poučevanja slepih in slabovidnih na splošno	13
1.3.2	Okolje, drobni pripomočki in športno orodje	15
1.3.3	Metode dela	15
1.3.3.1	Razlaga	16
1.3.3.2	Prikaz	16
1.3.3.3	Razlaga in prikaz s taktilnim vodenjem	16
1.3.3.4	Razlaga in prikaz s telesnim vodenjem v mirovanju	17
2	ELEMENTARNE IGRE IN IGRARIJE	19
2.1	Splošno o elementarnih igrah in igrarijah	19
2.2	Elementarne igre in igrarije za slepe in slabovidne	20
2.3	Pomen elementarnih iger in igrarij za slepe in slabovidne	21
2.4	Uporaba drobnih pripomočkov	22
2.5	Prilagojena pravila elementarnih iger in igrarij	23
2.5.1	Prilagojena pravila za izvedbo elementarnih iger in igrarij	23
2.5.2	Prilagojena pravila za vadeče v elementarnih igrah in igrarijah	24

DRUGI DEL

1	ELEMENTARNE IGRE IN IGRARIJE	26
2	PRIMERI ELEMENTARNIH IGER IN IGRARIJ	27
1.	AVIONI, POPLAVA, POTRES, POŽAR	27
2.	KOKOŠ LOVI PIŠČANCA	28
3.	PET PODAJ	28

4.	TRINOGA	30
5.	ČAROVNIK	31
6.	ŽOGA V GOL	32
7.	SKOZI TUNEL	33
8.	BALON STRUPENKO	34
9.	ZAPOSLENA ČEBELA	35
10.	REŠI ME	36
11.	NAGAJIVCI	37
12.	VIHAR	38
13.	KAČA	39
14.	TUNEL	40
15.	MAMA MUCA SELI MUCKE	41
16.	TABLA, KOŠ	42
17.	ALI SE KDO BOJI ČAROVNIKA »HOKUSA POKUSA«	43
18.	SLEPI SLALOM	44
19.	ZADENI VELIKO ŽOGO	45
20.	ŽOGICA NOGICA	46
21.	PAPIGA IN ŠPORTNIK	47
22.	TINČEK IN TONČKA	48
23.	KLOBUČKI	49

LITERATURA	51
-------------------	-----------

UVODNE MISLI

Odnos do slepih in slabovidnih se je skozi čas spreminjal. Prepričanja družbe pa tudi sporočila slepih in slabovidnih, da okvara vida pomeni drugačnost v razvoju in potrebah, so jih predolgo izključevala iz vsakdanjega dogajanja na obrobne sfere življenja pa tudi športa. Tako sem tudi sama kot športna pedagoginja na začetku svoje pedagoške poti z vgrajenim kulturnim vzorcem o funkcionalni nemoči oseb s slepoto in slabovidnostjo vstopila v njihov svet.

Poučevanje športne vzgoje slepih in slabovidnih je bil zame izziv, s spoznanjem, da je moja vloga športne pedagoginje na prepihu in zelo kompleksna. Presenečenost nad spretnim izkoriščanjem ostankov vida in preostalih čutil pri športnih aktivnostih me je spodbujala k iskanju ustreznih odzivov na njihove potrebe po preseganju motnje. S temi izzivi sem se spopadala z izkazovanjem skrbi, ki ni temeljila na pomilovanju, ampak na zahtevah, ki so izhajale iz njihovih sposobnosti in zmožnosti kljub izkazanemu primanjkljaju. Strategije, metode in prilagoditve sem razvijala ob delu; z njihovo pomočjo sem strokovno napredovala in osebno rastla. Prepričali so me, da primanjkljaj ni ovira, če se ga zna strokovno in organizacijsko rešiti.

Vrednote v globaliziranem svetu so slepim in slabovidnim danes bolj naklonjene kot nekoč. Z vključevanjem slepih in slabovidnih v različne izobraževalne programe se vsakemu odpira možnost, da ob zadovoljivih sposobnostih in ustreznih sistemski podpori dosega višje življenjske ravni. In če je nekdo sposoben in si prizadeva, sistem in učitelji pa so mu pri tem v podporo in pomoč, bistvo inkluzije zaživi.

V pomoč vsem, ki že izvajajo ali še bodo izvajali elementarne igre in igrarije s slepimi in slabovidnimi, sva s kolegom dr. Borutom Pistotnikom pripravila učbenik, v katerem sva zbrala nekaj elementarnih iger in igrarij, ki sva jih preizkusila v vadbenih skupinah slepih, slabovidnih in videčih, ter tako preverila njihovo uporabnost. Za varno in prijetno izvedbo iger sva na osnovi pridobljenih znanj iz prakse dodala osnovna strokovna in specialnodidaktična spoznanja.

V prvem delu učbenika je predstavljena kratka opredelitev slepote in slabovidnosti, nato pa tabelarni pregled s podatki o stanju in zmožnostih slepega ali slabovidnega, kar naj bi bila podlaga za varno načrtovanje

in vodenje elementarnih iger in igrarij. V nadaljevanju so predstavljene strategije, metode poučevanja in uporaba pripomočkov, ki omogočajo spodbudno učno okolje za razvoj gibalnih sposobnosti ter pridobivanje gibalnih znanj slepih in slabovidnih.

V drugem delu pa so predstavljeni elementarne igre in igrarije kot uporabno sredstvo športne vzgoje ter primeri, ki se lahko uporabijo v različnih delih vadbene enote in za doseganje ciljev, povezanih predvsem z vplivi na razvoj posameznih gibalnih sposobnosti pri slepih in slabovidnih. Tako je pred vsako igro zapisan namen igre, katere oblike gibanj so pri tem zajete ter kateri pripomočki in kakšen prostor je potreben za njeno izvedbo. Podrobnejšemu opisu poteka posamezne elementarne igre ali igrarije so dodane prilagoditve v izvedbi za slepe ali slabovidne. Te se nanašajo na pravila igre ali pravila vadečih v igri. Prilagoditve so zastavljene tako, da slepim in slabovidnim pa tudi videčim omogočajo doseganje zastavljenih ciljev originalne elementarne igre oz. igrarije.

Učbenik je v prvi vrsti namenjen študentom, ki se bodo pri svojem delu profesionalno ukvarjali s poučevanjem športne vzgoje slepih in slabovidnih. Namenjen pa je tudi vsem, ki s slepimi in slabovidnimi že delajo in bodo v naboru elementarnih iger ter igrarij dobili nove ideje, morda pa tudi potrditev, da delajo strokovno, pa tudi, da delo, ki ga opravljajo, pripomore k duhu inkluzije, ki nas vse, ki smo udeleženi v »igri življenja«, s pozivi k prilagajanju drugačnosti bogati.

Mag. Maja Burian

PRVI DEL

1 SLEPOTA IN SLABOVIDNOST

1.1 Opredelitev slepote in slabovidnosti

Poznamo več kategorij slepote in slabovidnosti. Okvaro vida se določa na osnovi ostankov ostrine vida in širine vidnega polja oz. z izgubo ene ali druge. Pri določanju kategorije slepote ali slabovidnosti se upošteva vid na očesu z najboljšo mogočo vidno korekcijo (očala ali kontaktne leče), vendar se definicije slepote in slabovidnosti po svetu razlikujejo. V Sloveniji imamo definicijo slepote in slabovidnosti ter merila za razvrščanje v kategorije slepote in slabovidnosti povzete po priporočilih World Health Organization (1980).

Kategorija slabovidnih:

1. vidna ostrina 0,3–0,1;
2. vidna ostrina manj kot 0,1–0,05 (sposobnost štetja prstov na 3 m) ali zoženo vidno polje na 20 stopinj okrog fiksacijske točke, ne glede na ostrino vida.

Kategorija slepih:

1. vidna ostrina manj kot 0,05–0,02 (sposobnost štetja prstov na 1,5 m) ali zoženo vidno polje okrog fiksacijske točke na 5–10 stopinj, ne glede na ostrino vida;
2. vidna ostrina manj kot 0,02 (zaznavanja svetlobe) ali zoženost vidnega polja okrog fiksacijske točke na manj kot 5 stopinj, ne glede na ostrino vida;
3. vidna ostrina 0 (amaurosis – brez zaznavanja svetlobe).

Kategorije slepote in slabovidnosti so narejene na osnovi kliničnih meritev, in sicer vidne ostrine in vidnega polja, vendar nič ne povedo o tem, kako oseba funkcionira s preostankom vida.

Za izvajanje elementarnih iger in igrarij ni potrebno podrobno poznavanje kategorij slepote in slabovidnosti. Zadostuje vedenje, da obstajajo različne ravni slepote in slabovidnosti ter da slepi in slabovidni delujejo na osnovi sposobnosti izkoriščanja vidne funkcije.

1.2 Podatki o stanju in zmogljivostih slepih in slabovidnih

Pred izvajanjem elementarnih iger in igrarij je priporočljivo zbrati informacije o stanju in zmogljivostih slepega ali slabovidnega glede na vidno funkcijo. Pri tem je lahko v pomoč preglednica, v katero se vpišejo podatki o stanju in zmogljivostih slepega ali slabovidnega. Podatki so v pomoč pri načrtovanju, izboru in pri izvajanju elementarnih iger in igrarij. Preglednica je povzeta po Van Munster, M., Weaver, E., Lieberman, L., Arndt, K. (2015), ki sta jo avtorja priročnika na osnovi znanj in izkušenj iz prakse prilagodila slovenskemu prostoru.

Preglednica 1: Stanje zmogljivosti slepih in slabovidnih

1. OSEBNI PODATKI	
Ime, priimek: _____	
Spol: M Ž	
Datum rojstva: _____	
Stopnja, razred: _____	
Razredni učitelj: _____	
Športni pedagog: _____	
Drugi stiki (starši ...): _____	
2. PODATKI O MOTNJI	
Vzrok slepote ali slabovidnosti:	
<input type="checkbox"/> albinizem <input type="checkbox"/> katarakta <input type="checkbox"/> glavkom <input type="checkbox"/> drugo: _____	
Kontraindikacije: navedba kontraindicirane gibalne aktivnosti (ob upoštevanju vzroka slepote in slabovidnosti):	
Obdobje izgube vida (ob rojstvu, kdaj pozneje):	
Stabilnost stanja:	Vidna funkcija:
<input type="checkbox"/> stabilno <input type="checkbox"/> progresivno	<input type="checkbox"/> stabilna <input type="checkbox"/> niha
Drugo o motnji:	

3. PRIPOMOČKI – uporaba	
Uporaba očal: <input type="checkbox"/> da <input type="checkbox"/> ne	Uporaba očal pri gibalnih aktivnostih: <input type="checkbox"/> da <input type="checkbox"/> ne
Očala uporablja za: <input type="checkbox"/> razdaljo; <input type="checkbox"/> bližino; <input type="checkbox"/> razdaljo in bližino; <input type="checkbox"/> zaščito pred svetlobo, soncem.	
Uporaba palice: <input type="checkbox"/> da <input type="checkbox"/> ne	Uporaba palice pri gibalnih aktivnostih: <input type="checkbox"/> da <input type="checkbox"/> ne
Med gibalno aktivnostjo morajo biti očala: <input type="checkbox"/> odstranjena in odložena na varnem prostoru; <input type="checkbox"/> opremljena z varnostnim trakom.	
Drugo:	

4. MOBILNOST IN ORIENTACIJA
Učenec se premika s pomočjo: <input type="checkbox"/> vida; <input type="checkbox"/> spremljevalca; <input type="checkbox"/> palice (v desni roki, v levi roki).

5. VIDNA FUNKCIJA
Zaznavanje svetlobe Ali slep ali slaboviden zaznava svetlobo? <input type="checkbox"/> Da. <input type="checkbox"/> Ne.
Ali slep ali slaboviden določi smer, iz katere prihaja svetloba? <input type="checkbox"/> Da. <input type="checkbox"/> Ne.
Vidna omejenost Na katero oko slep ali slaboviden bolje vidi? <input type="checkbox"/> Desno oko. <input type="checkbox"/> Levo oko. <input type="checkbox"/> Obe očesi.

Vidna ostrina

- Na kateri razdalji slep ali slaboviden vidi košarkarsko žogo, ki miruje?
Zapišite v metrih.

- Na kateri razdalji slep ali slaboviden zazna košarkarsko žogo, ki se kotali proti njemu? Zapišite v metrih.

- Na kateri razdalji slep ali slaboviden vidi žogo fluorescentnih barv, ki miruje? Zapišite v metrih.

- Na kateri razdalji slep ali slaboviden zazna žogo fluorescentnih barv, ki se kotali proti njemu? Zapišite v metrih.

Vidno polje

Katero vidno polje ima slep ali slaboviden raje?

- Centralno.
 Stransko/Bočno.
 Nižje.
 Višje.
 Srednje.

Kateri je najboljši položaj (razdalja, stran, višina), ki slepemu ali slabovidnemu omogoča vidno informacijo?

- | | | |
|---|--|---|
| <input type="checkbox"/> Desna stran.
<input type="checkbox"/> Leva stran. | <input type="checkbox"/> Z manjše razdalje (1–2 m).
<input type="checkbox"/> S srednje razdalje (2–5 m).
<input type="checkbox"/> Z večje razdalje (3–10 m). | <input type="checkbox"/> Nižji položaj (pri nogah).
<input type="checkbox"/> Srednji položaj (višina bokov).
<input type="checkbox"/> Višji položaj (višina glave). |
|---|--|---|

Sposobnost zaznavanja barv

Ali slep ali slaboviden zaznava barve?

- Da.
 Ne.
 Zelo dobro.
 Zelo slabo.

Na kateri razdalji zaznava barve? _____

Katero barvo najboljše zaznava? _____

Kontrastna občutljivost

Kakšna podlaga omogoča slepemu ali slabovidnemu boljše vidno zaznavanje?

- Temna.
 Svetla.
 Kontrastna.
 Raznobarvna.

Bleščavost <input type="checkbox"/> Zelo občutljiv (potrebuje zatemnitvene leče, očala). <input type="checkbox"/> Normalno občutljiv. <input type="checkbox"/> Potrebuje dobro svetlobo, da dobro vidi.	
6. STRATEGIJE, PRIPOMOČKI, OKOLJE	
Strategije poučevanja (metode dela): <input type="checkbox"/> razlaga; <input type="checkbox"/> prikaz; <input type="checkbox"/> razlaga in prikaz s taktilnim raziskovanjem; <input type="checkbox"/> razlaga in prikaz s telesnim vodenjem v mirovanju.	Priporočene strategije:
Uporaba pripomočkov: <input type="checkbox"/> različno velike žoge in drugi pripomočki (razdaljo povečujemo, zmanjšujemo); <input type="checkbox"/> pripomočki, ki oddajajo zvok; <input type="checkbox"/> pripomočki različnih barv/kontrasti; <input type="checkbox"/> žoge z vrvico; <input type="checkbox"/> zvonečke žoge različnih velikosti.	Prilagoditve pripomočkov:
Okolje: <input type="checkbox"/> svetloba/razsvetljava; <input type="checkbox"/> taktilne oznake (preproge in blazine iz različnih materialov); <input type="checkbox"/> talne oznake; <input type="checkbox"/> vizualne oznake (uporaba barvnih oznak na tleh, stenah, športnem orodju ...); <input type="checkbox"/> uporaba zvokov (ploskanje, besedno vodenje, <input type="checkbox"/> glasba, zvončki ...); <input type="checkbox"/> prilagajanje razdalje (med učencem, ciljem ...).	Prilagoditve in okolje:

1.3 Strategije poučevanja slepih in slabovidnih

Strategije poučevanja slepih in slabovidnih so usmerjene k spodbujanju močnih področij, preseganju motnje ter k usposabljanju za samostojnost v mobilnosti in orientaciji v ožjem pa tudi širšem okolju. S poznavanjem strategij poučevanja gibalnih aktivnosti se slepim in slabovidnim omogoča pridobivanje gibalnih izkušenj, s čimer se pripomore k odpravljanju omejitev v gibanju. Z ustrezno strategijo poučevanja se ustvarja spodbudno učno okolje, kateremu sledita čustveno zadovoljstvo in socialna uspešnost.

Videči pridobivajo informacije iz okolja prek čutil (senzorna področja). Tokovi zaznavanja in sprejemanja informacij gredo prek oči (vid), ušes (sluh), taktilnih (tip) in kinestetičnih čutil (mišice, tetive, sklepi) ter vestibularnega aparata (ravnotežnostni organ v srednjem ušesu). Slepí in slabovidni pa imajo tok zaznavanja informacij iz okolja spremenjen. Strategije, ki se uporabljajo pri poučevanju slepih in slabovidnih, zato omogočajo razvijanje kompenzacijskih substitucijskih senzornih poti. Izpad informacij iz vidnega kanala tako nadomeščajo z informacijami prek drugih čutil (tip – taktilno zaznavanje, sluh – akustično zaznavanje ...).

1.3.1 O strategijah poučevanja slepih in slabovidnih na splošno

1. **Varnost.** Pri načrtovanju in izvajanju elementarnih iger se najprej poskrbi za varnost. Če samostojno izvajanje elementarne igre zaradi varnostnih razlogov ni mogoče, se slepemu in slabovidnemu nudi osebno vodenje ali drugačno pomoč.
2. **Časovna prilagoditev.** Pri načrtovanju elementarnih iger se mora za razlago, predstavitev in za izvedbo upoštevati časovno prilagoditev. Slepí ali slabovidni namreč potrebujejo več časa za raziskovanje, spoznavanje in za utrjevanje gibalnih nalog.
3. **S slepimi in slabovidnimi se ravna enako kot z drugimi v skupini.** Ne se izogibati besedam, ki se nanašajo na vid (vidiš, poglej ...).
4. **Besedno usmerjanje.** Uporabljamo besede in povedi, ki natančno in nedvoumno opredelijo smer, razdaljo itn. (2 m pred vami levo, naredite tri korake desno, en meter pred vami v višini glave ...).
5. **Učenje prek drugih čutil** (sluh, tip, vonj, kinestetično zaznavanje ...). Slepí in slabovidni se ne učijo z opazovanjem in s posnemanjem, zato se ustvarjajo okoliščine, v katerih so gibalno aktivni na osnovi drugih informacij.
6. **Izogibanje zaščitništvu.** Varnost je na prvem mestu, vendar zaščitniški pristop slepim in slabovidnim onemogoča pridobivanje gibalnih izkušenj. Zlato pravilo pri delu s slepimi in slabovidnimi je: ustvarjaj pogoje, v katerih posameznik naredi čim več sam. Pomaga se tam, kjer slepi ali slabovidni gibanja ne obvlada ali ne zmore. Športno orodje in pripomočke se pripravlja in pospravlja skupaj. Slepemu oz. slabovidnemu se tako sporoča, da je potreben in koristen.
7. **Spodbuja se neodvisnost.** Ustvarja in dopušča se okoliščine, v katerih so slepi in slabovidni lahko dejavni in aktivni, spodbuja

se tudi uporabo ostanka vida. Gibalni pogoji, ki se večkrat ponovijo v različnih oblikah dela, jim namreč omogočajo spoznavanje lastnih sposobnosti in učinkovitosti v gibanju. Omogočata in spodbujata se spoznavanje in raziskovanje okolja (glavnega in pomožnega orodja ter drobnih pripomočkov). Omogoča se taktilno zaznavanje talnih in stenskih oznak ter povezovanje tega z vsebino gibalnih aktivnosti. Vse se opisuje raznoliko, kakovostno in bogato. Opiše se izvor zvokov in vonjav. Pri podajanju informacij se ločuje pomembne informacij od nepomembnih (prilagaja se razvojni stopnji slepega oz. slabovidnega).

8. **Povratne besedne informacije med aktivnostjo** pripomorejo k uspešnejšemu izvajanju gibalne aktivnosti.
9. **Zvok glasu in predmetov pomaga pri izvedbi dejavnosti.** Glede na smer in oddaljenost prihajajočega zvoka se slepi in slabovidni orientirajo v prostoru. Med dajanjem navodil se ne premikati, saj jih to bega. Pri skupinskih oblikah dela, v katerih je šum preostalih vadečih lahko moteč, se slepega pokliče po imenu, šele nato pa se začne podajanje navodil. Slepega ali slabovidnega se opozarja in spodbuja, tako da je med naslavljanjem ali razlago obrnjen proti govorcu, in sicer s pokončno dvignjeno glavo. Ko se mu kdo približuje, naj se mu oglasi (pokliče se ga po imenu in pove, kaj se namerava), in če kdo namerava zapustiti prostor ali skupino, se ga o tem obvesti.
10. **Empatija videčih do slepih in slabovidnih.**
11. Občasno se izvajajo elementarne igre, tako da s prevezo zakrijemo vid videčim. Na vprašanja, razmišljanja in pomisleke drugih v skupini se odgovarja preprosto in odkrito.
12. **Podaje – meti videčega slepemu ali slabovidnemu.** Predmete se meče, zakotali oz. podaja, tako da:
 - a) se ga pokliče po imenu;
 - b) se ustvarja zvok z zvonečo žogo, ko se čaka na njegov glasovni odziv (pripravljen, ja, lahko ...);
 - c) se tik pred podajo zakliče PAZI – LETI.
13. **Podaje – meti slepega ali slabovidnega videčemu.** Predmete se meče, zakotali, oz. podaja, tako da:
 - a) pred metom pokliče videčega;
 - b) počaka, da se mu ta odzove z glasom ali s ploskom;
 - c) nato vrže žogo v smeri glasu ali ploska.
14. **Prisluhniti slepemu ali slabovidnemu** v predlogih in idejah prilagajanja.

1.3.2 Okolje, drobni pripomočki in športno orodje

1. **Orientacija v novem vadbenem okolju.** Pred dejavnostjo v novem vadbenem okolju (športna dvorana, igrišče ...) se mora slepemu in slabovidnemu omogočiti, da spozna vadbeni prostor. Začne pri vhodu in nadaljuje v smeri urnega kazalca (desno). Med hojo po obrobju vadbenega prostora se ga spremlja. Tako se mu omogočita taktilno raziskovanje ter pregledovanje nepremične in premične opreme (koš, letvenik, skrinja, nizka gred ...). Hkrati se mu pojasnjuje in opisuje posebnosti prostora.
2. **Orientacija v znanem vadbenem okolju.** V vadbenem okolju, ki je slepemu in slabovidnemu že poznano, se predstavi morebitne spremembe. Tako se npr. pred oviro postavi blazino ali drugo talno označbo, ki jo bo zaznal kot spremembo v prostoru.
3. **Varnost vadbenega okolja.** Vadbeni prostor mora biti izpraznjen, saj se le tako lahko zagotovi varno izvajanje elementarnih iger. Glavna in pomožna orodja ter drobni pripomočki naj se nahajajo ob robovih vadbenega prostora in vedno na istem mestu. V dvorani morajo biti vhodna vrata zaprta ali pa na stežaj odprta.
4. **Poskrbimo za ustrezno svetlobo vadbenega okolja.** Neprimerna svetloba, kot so: bleščanje, močni kontrasti, sence, sončna svetloba itn., namreč ovira vadeče pri izkoriščanju ostanka vida.
5. **Označbe v prostoru.** Robove vadbenega prostora in višinskih ovir naj se označi s kontrastnimi in hrapavimi lepljivimi trakovi, na stene pa se nalepi taktilne oznake, ki nakazujejo smer gibanja.
6. **Drobni pripomočki živih in močnih barv.** Uporabljajo se drobni pripomočki, ki so kontrastno obarvani glede na vadbeni prostor (npr. fluorescentna žoga omogoča slabovidnim hitrejšo zaznavanje in posledično uspešnejše sodelovanje v igrah).

1.3.3 Metode dela

Razumevanje in sledenje navodilom sta pomembni zmožnosti, ki slepim in slabovidnim omogočata zaupanje v osebo, ki vodi elementarne igre in igrarije (odnos), ter posledično uspešno sodelovanje v njih. Izbira **najustrežnejše metode dela** je odvisna od stopnje in vsebine učnega procesa pa tudi od osebnostnih lastnosti slepega ali slabovidnega. Kombinacija smiselnih in raznovrstnih metod dela, vsake s posebnim namenom, jim omogoča bogatnje spoznavnih funkcij za izvedbo gibalnih programov, ki temeljijo na telesni, miselni in na praktični izkušnji. Zaradi nemožnosti učenja s posnemanjem se pri tem lahko uporabi razlago in prikaz v

povezavi s telesnim vodenjem ali s taktilnim raziskovanjem.

Za ustrezen izbor metod dela, ki naj bi slepemu in slabovidnemu najbolj ustrezale ter mu omogočale učinkovito usvajanje gibalnih znanj, se je treba pogovoriti z njim in s starši ter z razrednim učiteljem. Na osnovi pridobljenih informacij in lastne presoje se nato odloči za strategijo uporabljene metode dela, ki se jo bo uporabilo pri poučevanju in izvajanju elementarnih iger in igrarij.

1.3.3.1 Razlaga

Znano je, da se razlago med gibanjem zaznava le v manjši meri, zato mora biti ta kratka, jasna, razumljiva, sistematična in natančna. Govori naj se razločno, vendar z normalnim tonom, brez povzdigovanja glasu. Metoda razlage se pri slepih in slabovidnih pojavlja v kombinaciji z metodo prikaza aktivnosti. Uporablja se pri posredovanju novih vsebin, pri katerih se opisujejo potek gibanja (tehniko), napake, pravila, in podajanju povratnih informacij pa tudi pri opozarjanju in odpravljanju napak.

1.3.3.2 Prikaz

Pri poučevanju gibalnih aktivnosti se najpogosteje uporablja metoda prikaza, ki služi predstavitvi, kako je gibanje videti in kako poteka ter kako se neka igra izvaja. Za učenje videčih prek aktivacije čutil, pri čemer je mogoče tisto, kar je prikazano, tudi stvarno vidno zaznati, se lahko uporabi neposreden prikaz (gibanje pokaže učitelj, vadeči ga opazujejo) ali posreden prikaz (gibanje po navodilih izvaja vadeči). **Za slepe in slabovidne pa je metoda neposrednega prikaza neuporabna, zato se nadomesti z drugimi metodami.**

1.3.3.3 Razlaga in prikaz s taktilnim raziskovanjem

Lieberman, L., Cowart, J. F. (1996)

Razlago in prikaz s taktilnim raziskovanjem se lahko predstavi kot metoda poučevanja, pri kateri slepi in slabovidni z rokama prepoznavajo ter raziskujejo položaje telesa in telesnih delov prikazovalca. To je zelo uspešna metoda poučevanja, ki slepim in slabovidnim omogoča razumevanje tudi zahtevnejših gibalnih nalog.



Slika 1: Razlaga in prikaz s taktilnim raziskovanjem

Nekaj značilnosti te metode:

1. Metoda taktilnega raziskovanja je uspešna predvsem za prikaz gibalnih nalog, pri katerih je telo v mirovanju, telesni deli pa so v gibanju.
2. Prikaz gibalnih nalog je vedno podkrepjen z razlago (prilagojeno starosti, sposobnosti in stopnji predznanja).
3. Uporablja se jo v etapi učnega procesa, pri kateri se podajajo nove informacije, pa tudi v etapi vadbe, pri kateri se v različnih organizacijskih oblikah odpravljajo napake, ki ovirajo pravilno izvedbo gibanja.
4. Taktilno raziskovanje, ki je podkrepjeno z razlago, omogoča, da se vadeči ob spoznavanju novega gibanja osredinijo na pomembne položaje telesa.
5. Izvajanje zaporednih prikazov (gibanje se izvede večkrat zapored, najprej počasi, nato z normalno hitrostjo) omogoča seznanitev tudi s hitrostjo in z ritmom gibanja.
6. Pri izvajanju gibalnih nalog, pri katerih je več delov telesa hkrati v gibanju, je taktilno raziskovanje težko izvedljivo (npr. dvokorak, hopsanje, met na koš).

1.3.3.4 Razlaga in prikaz s telesnim vodenjem v mirovanju

Lieberman, L., Cowart, J. F. (1996)

Razlaga in prikaz s telesnim vodenjem v mirovanju je metoda poučevanja, pri kateri se izvaja gibalno nalogo skupaj s slepim ali slabovidnim. Izvaja se jo tako (tehnika vodenja), da se slepega ali slabovidnega postavi

v želeni položaj, se postavi tik pred njega/njo ali za njim/njo in s prijemom za roke ali telo z njim izvaja želeno gibanje. Gibanje nog se izvaja tako, da se postavi za njim, in s potiskanjem ali z odmikanjem nog izvaja gibanje.



Slika 2: Razlaga in prikaz s telesnim vodenjem v mirovanju

Nekaj značilnosti te metode:

1. Vadečega se vedno opozori, da se mu bomo približali in se ga dotaknili.
2. Telesno vodenje se lahko izvaja tako, da se vadečega v celoti vodi skozi gibanje, ali pa se le rahlo dotika delov njegovega telesa.
3. Med razlago in prikazom s telesnim vodenjem se pri izvajanju gibanja ne sme ovirati vadečega.
4. Za optimiziranje izvajanja gibalne naloge se telesno vodenje podkrepí z razlago.
5. O obsegu, kdaj in koliko je treba vadečega telesno voditi, se odloči med izvajanjem gibanja. Pozornost se usmerja k preprečevanju izvajanja napačnega gibanja.
6. Če se vadeči upira telesnemu vodenju, se ne sme vztrajati pri tem.

2 ELEMENTARNE IGRE IN IGRARIJE

2.1 Splošno o elementarnih igrah in igrarijah

Igra ima pomembno vlogo pri razvoju v celostno, harmonično in v ustvarjalno osebnost. Z njo se razvijajo telesne in duševne sposobnosti, zadovoljujejo se potrebe po gibanju, hkrati pa predstavlja tudi pomembno sredstvo za socializacijo. Kot sestavni del športne vadbe nudi zabavno in raznoliko gibalno stimulacijo, primerno potrebam in znanju, zato je najprimernejše sredstvo, ki lahko človeka ohrani v gibanju ali pa ga pritegne vanj ter mu tako omogoči zdravo in kakovostno življenje.

Skozi človekovo evolucijo se je razvilo veliko vrst iger, od katerih danes večina služi predvsem zabavi (družabne in otroške igre itn.), nekatere pa imajo tudi zahtevnejše cilje, ki so povezani z razvojem ter ohranjanjem človekovih sposobnosti in znanj (pastirske igre, elementarne igre itn.).

Za elementarne igre, ki se v športni praksi uporabljajo predvsem kot sredstvo pozitivnega vpliva na spremembe v telesnem razvoju vadečih, je značilno, da imajo preprosta in prilagodljiva pravila, ki se lahko spreminjajo glede na vadbene možnosti in zastavljene cilje ter glede na gibalne sposobnosti in znanje vadečih. V teh igrah je zmaga le motivacijsko sredstvo za doseg zastavljenega cilja, z njihovo pomočjo pa se razvijajo in dopolnjujejo gibalne kvalitete človeka, vpliva pa se tudi na njegove funkcionalne sisteme. Glede na njihove značilnosti je elementarne igre mogoče uporabiti v vseh delih vadbene enote, in sicer za doseganje različnih ciljev, ki so povezani z gibalnimi zahtevami človeka. Elementarne igre so namreč igre, ki vključujejo elementarne oblike človekovega gibanja (tek, plazenje, plezanje, meti itn.) ter imajo možnost prilagajanja pravil trenutnim okoliščinam in potrebam. Predstavljajo sredstvo, s katerim lahko vadeči igraje in sproščeno razvija svoje gibalne sposobnosti (moč, hitrost, koordinacijo, natančnost, ravnotežje itn.) ali pa se seznanja z različnimi gibalnimi informacijami (elementi tehnike in taktike različnih športov, gibalne strukture itn.), kar predstavlja osnovo za njihov telesni razvoj ter za uspehe v športni dejavnosti in pri delu. Ker je značilnost elementarnih iger gibanje, pa se lahko z njimi pozitivno vpliva tudi na velike funkcionalne sisteme telesa (krvožilni, dihalni in lokomotorni sistem itn.). Rezultati se kažejo v večji prilagodljivosti, sposobnosti premaganja večjih naporov in v razvoju telesa. Vendar se je treba zavedati, da samo dobro izbrana, nadzorovana in vodena elementarna igra lahko postane primerno vzgojno in praktičnouporabno sredstvo v športu. Igra

sama po sebi namreč ne vzgaja; vzgaja pedagog, ki igro izbere in jo ustrezno vodi. Zato pri izvedbi igre pedagog ne more biti le nemi opazovalec dogajanja na vadišču, ampak mora biti aktiven dejavnik, ki posega v igro in jo usmerja k želenim ciljem. Igra sama po sebi pa je lahko le pomembna gibalna spodbuda, in to v vseh obdobjih človekovega življenja (Pistotnik, 2004).

Igrarije so preproste gibalne oblike, ki izhajajo iz otroške igre. V nasprotju z elementarnimi igrami, v katerih je motiv za večjo zavzetost poudarjena tekmovalnost, igrarije pritegnejo vadeče z zabavnostjo in nevsakdanjostjo izvajanja gibalnih nalog. Skozi različne načine gibanja se vadeči preizkuša v svojih gibalnih sposobnostih in zmožnostih ustvarjanja novih gibalnih celot iz že poznanih gibanj. Igrarije niso tekme, ampak preizkus izvedbe novih, še neznanih gibalnih ali pa tudi intelektualnih zahtev.

2.2 Elementarne igre in igrarije za slepe in slabovidne

Elementarne igre in igrarije so v prvi vrsti organizirane na spoznanju, tako da slepi in slabovidni ne opazujejo in ne posnemajo, zato pa poslušajo, se dotikajo, ob izvajanju gibanja doživljajo občutke iz telesa in povezuje zaznano. Organizirane in vodene morajo biti tako, da se lahko slepi in slabovidni vklopijo v skupino.

Če diagnoza ne opozarja na škodljive posledice telesne vadbe, se lahko s slepimi in slabovidnimi izvaja številne elementarne igre in igrarije. Ker slepi in slabovidni pri gibanju nimajo vidnih povratnih informacij, pa naj se dopušča vadbo z napakami, saj če grešijo, je to zanje dragocena informacija, tako da se gibalnih nalog naučijo skozi njihovo sprotno spoznavanje. Pomanjkljivosti pri izvedbi gibanja bodo tako – s pomočjo od strani – postopoma odpravili. Treba pa se je izogibati okoliščinam, ki bi vadeče prestrašile, bile nevarne za poškodbe oz. bi jim izzvale negativne izkušnje. Pri izvajanju elementarnih iger in igrarij naj bo zato razmišljanje in delovanje pedagoga nenehno usmerjeno v zagotavljanje varnega in prijaznega okolja (prostor, pripomočki, športno orodje ...) ter v upoštevanje načel postopnosti, primernosti in potrpežljivosti.

Vodenje elementarnih iger na splošno zahteva:

1. preprosta pravila;
2. kratko razlago, prilagojeno starosti in stopnji razumevanja

- (strokovno izrazje, barva glasu, hitrost govora ...);
3. predstavitev, prilagojeno primanjkljaju in osebnostnim lastnostim vadečega;
 4. številčno izenačene skupine;
 5. predhoden dogovor o rezultatu v igri (zbiranje točk, čas izvedbe itn.);
 6. preveritev razumevanja pravil pred začetkom, ob nerazumevanju pa se igro prekine ter pravila ponovno razloži in predstavi, tudi med izvajanjem;
 7. da se pravilo igre ali tudi vadečega po potrebi umakne ali doda;
 8. da se ob upadanju zanimanja igro konča ali vplete spremembo za motivacijo;
 9. da se igre ne prekinja, če to ni nujno.

2.3 Pomen elementarnih iger in igrarij za slepe in slabovidne

Izvajanje elementarnih iger in igrarij je za slepe in slabovidne pomembno. Poleg pozitivnih vplivov na telesni, gibalni, senzorni, čustveni in na socialni razvoj jim izvajanje elementarnih iger omogoča pridobitev vseživljenjskih znanj in vrednot.

Številni slepi in slabovidni ne sodelujejo pri izvajanju organiziranih gibalnih aktivnostih, zato so prikrajšani za gibalni razvoj pa tudi za sodelovanje v športnih igrah, ki omogočajo razvoj kreativnih delov možganov, sposobnost empatije in sodelovanje pri reševanju problemov ter nadzorovanje in izražanje čustev.

Z nekoliko domišljije in ustvarjalnosti se lahko organizirajo in izvajajo elementarne igre in igrarije, v katerih slepi in slabovidni aktivno sodelujejo.

Obstajata dve možnosti za vključitev slepih in slabovidnih v elementarne igre in igrarije. Prva možnost je, da se prilagodijo pravila igre, gibanje udeležencev in pripomočki, druga možnost pa, da se izvedejo igre, ki so specifične za slepe in slabovidne. Obe možnosti pomagata, da se vklopijo v skupino in da so deležni gibalnega razvoja.

Elementarne igre in igrarije, ki se izvajajo s slepimi in slabovidnimi, so nekoliko drugačne kot tiste, ki se izvajajo z videčimi. Specialnodidaktična znanja o motnji omogočajo, da se elementarne igre in igrarije

prilagodijo, a vendar ohranjajo cilje izvornih iger. Igre morajo biti prilagojene **starosti**, vsebine, učne metode in oblike dela pa naravnane tako, da slepe in slabovidne spodbujajo k aktivnostim, ki jih kljub omejitvam zmorejo, zato morajo biti prilagojene njihovim **sposobnostim** in tudi **zmožnostim**.

Kje in kako se lahko pridobijo te informacije?

- A) Informacije o zdravstvenem stanju, okvari vida, omejitvah pri gibanju, šibkih ali močnih področjih in o psihosocialnem stanju se lahko pridobi pri oftalmologu, šolski svetovalni službi in pri učenčevih učiteljih.
- B) Stanje gibalnih sposobnosti se pridobi s pomočjo baterije gibalnih testov v šolskem športnovzgojnem kartonu.
- C) S podatki o stanju in zmožnostih vidne funkcije (tabela 1) se pridobi informacije o ozadju vidne funkcije.
- Č) Pogovor s slepim in slabovidnim omogoči zaokrožiti program o gibalnih aktivnostih, ki naj bi se jih izvajalo.

2.4 Uporaba drobnih pripomočkov

Uporaba drobnih pripomočkov in prilagoditev okolja sta pomembni za slepe in slabovidne. Pri izvajanju elementarnih iger in igrarij učitelj potrebuje kar nekaj prilagoditev okolja in prilagojene pripomočke. Izбира športnih pripomočkov je danes zelo široka, vendar je – ne glede na zunanji videz in marketinške pritiske – pri nakupu in uporabi treba predhodno razmisliti o varnosti in njihovi didaktično-pedagoški sprejemljivosti.

Po merilih varnosti morajo biti drobni pripomočki skladni s predpisanimi standardi, zagotavljati morajo varnost pred poškodbami in biti strokovno preverjeni, brez kontraindikacijskih posledic. V uporabnosti morajo biti prilagodljivi potrebam in sposobnostim vadečih ter zagotavljati spodbudne dražljaje. Slepim in slabovidnim imajo radi pripomočke, ki jim omogočajo izvajanje gibanj in nalog, ki jih že obvladajo in jim omogočajo neprisiljeno nadgrajevanje novih gibalnih povezav, nad katerimi so običajno tudi sami presenečeni. Elementarnih iger in igrarij, v katere se vključuje prilagojene pripomočke in prilagoditve okolja ter spodbujajo čustva in ustvarjalnost v gibanju, se nikoli ne nasitijo. Nekateri pripomočki so široko uporabni in se jih zlahka vključi v številne organizacijske oblike iger. Potrditve o dobrem in didaktično široko

uporabnem pripomočku pa velja iskati tudi pri neposrednem delu s slepimi in slabovidnimi, saj so ti pomembno merilo za dober in vsestransko uporaben pripomoček. Slepimi in slabovidnimi imajo na gibalnem področju namreč omejitve, ki so lahko moteče pri izvajanju gibalnih nalog, zato so elementarne igre in igrarije, pri katerih se uporabi primerne pripomočke, ki jih zmamijo v gibanje, zelo dragoceni. V nadaljevanju je naštetih nekaj primerov drobnih pripomočkov in prilagoditev okolja, ki slepim in slabovidnim omogočajo izvajanje elementarnih iger:

- žoge različnih velikosti, ki oddajajo zvok;
- drobni pripomočki, ki oddajajo zvok (plastenke, leteči krožnik, žvižgač ...);
- baloni z riževimi zrci;
- lahke penaste žoge na elastiki;
- žoge različnih velikosti in materialov;
- žoge fluorescentnih barv;
- talne in stenske oznake (hrapavi samolepljivi trakovi močnih barv).

2.5 Prilagojena pravila elementarnih iger in igrarij

S prilagajanjem pravil se elementarno igro ali igrarijo, v katero so vključeni slepi in slabovidni, nekoliko spremeni, kar pomeni, da je med izvedbo nekoliko zapletenejša in bolj omejevalna, vendar še vedno omogoča doseganje zastavljenih ciljev izvirne elementarne igre. Uspešno delovanje slepih in slabovidnih v elementarni igri zahteva prilagoditve pri številu igralcev ali vadečih v ekipi, velikosti prostora, v obliki pripomočkov ali pomožnega orodja itn.

Prilagajanje pravil elementarne igre in igrarije bi se lahko delilo na **prilagojena pravila igre** in **prilagojena pravila vadečih**.

2.5.1 Prilagojena pravila za izvedbo elementarnih iger in igrarij

Primer:

- vadeči doseže točko že z zadetkom košarkarske table in ne le koša;
- v igri se uporablja zvonec žogo;
- v igri ni avtov, če se igra v dvorani.

2.5.2 Prilagojena pravila za vadeče v elementarni igrah in igrarijah

Primer:

- vadečemu je pri igranju košarke dovoljeno vodenje žoge, tako da žogo odbija in jo lovi z obema rokama;
- metov in podaj vadečega ni dovoljeno prestreči (košarka, hokej ...);
- časovna prilagoditev.

DRUGI DEL

1 ELEMENTARNE IGRE IN IGRARIJE

V tem poglavju so predstavljene elementarne igre in igrarije, ki so v slovenskem prostoru precej poznane, vendar pod različnimi imeni. Pred vsako igro so zapisani: ime elementarne igre ali igrarije, njen namen, katere oblike gibanj so v njej zajete, kateri pripomočki in kak prostor so potrebni za njeno izvedbo. Podrobnejšemu opisu poteka posamezne elementarne igre ali igrarije so dodane prilagoditve v izvedbi za slepe ali slabovidne. Nekaterim igram smo za namen vključitve slepih in slabovidnih (v nadaljevanju smo jim, da bi se izognili ponavljajočima se terminoma, dali imeni Vid in Špela) dodali prilagojena pravila za izvedbo igre ali pa prilagojena pravila za delovanje udeležencev v njej. Tam, kjer prilagojena pravila niso navedena, pomeni, da že vsebina in izvedba elementarne igre ali igrarije dopuščata sodelovanje Špele in Vida samostojno ali s pomočjo spremljevalca.

Vse elementarne igre in igrarije smo preizkusili in izvajali v vadbenih skupinah, v katerih sta sodelovala tudi Špela in Vid. Nekatere igre so bile sprejete bolje in z večjim navdušenjem, druge z manjšim. Vsekakor je priporočljivo, da se vadečim ponudi možnost, tako da se lahko preizkusijo v različnih elementarnih igrah in igrarijah. Če se pokaže, da se z izbrano igro ne dosega didaktičnih, gibalnih, čustvenih in socialnih ciljev, pa se je bolje odločiti za drugo.

2 PRIMERI ELEMENTARNIH IGER IN IGRARIJ

1. AVIONI, POPLAVA, POTRES, POŽAR	
Namen	ogrevanje; hitra odzivnost, koordinacija, orientacija v prostoru
Naravne oblike gibanja	tek, skoki, kotaljenje, plezanje
Pripomočki	letvenik, lestve, klopi, gredice, pokrov skrinje

OPIS IGRE

Vadeči prosto tekajo po prostoru. Kot znak za izvedbo posamezne gibalne naloge učitelj uporabi štiri različne ukaze v poljubnem vrstnem redu. Na klic »AVIONI« vadeči ležejo na trebuh, na tla; na klic »POPLAVA« stopijo ali splezajo na višje ležeče mesto (letvenik, gredica, klop ...); na klic »POTRES« stečejo k steni in se s hrbtom naslonijo nanjo, z rokami pa prikažejo streho nad glavo; na klic »POŽAR« se uležejo na tla in se kotalijo. Po opravljeni gibalni nalogi naznanimo konec z ukazom »KONEC NEVARNOSTI«; vadeči spet prosto tekajo po prostoru do naslednjega ukaza. Kdor zadnji izvede nalogo, dobi kazensko točko.

PRILAGODITVE

1. Vida po prostoru vodi spremljevalec, tako da se ga Vid drži za ramo. Ob izvajanju izbranih gibalnih nalog med njima poteka besedna komunikacija.
2. Po prostoru se lahko Vida usmerja tudi s ploskanjem in z besednimi navodili.



Slika 3: AVIONI, POPLAVA, POTRES, POŽAR

2. KOKOŠ LOVI PIŠČANCA	
Namen	ogrevanje; koordinacija, moč
Naravne oblike gibanja	hoja, vlečenje
Pripomočki	/

OPIS IGRE

Vadeči stojijo v koloni in drug drugega držijo za pas. Prvi v koloni je KOKOŠ, zadnji v koloni pa PIŠČANEC. Na znak »KOKOŠ LOVI« prvi v koloni skuša ujeti zadnjega, tako da skuša po levi ali desni strani kolone priti do njega, pri tem pa se kolona ne sme pretrgati. Piščanec, zadnji v koloni, se izmika kokoši, vendar pri tem ne sme izpustiti pasu predhodnega v koloni. Ko je piščanec ujet, se kokoš in piščanec postavita v sredino kolone in igra se nadaljuje, tako da sta spet prvi in zadnji v koloni kokoš in piščanec.

PRILAGODITVE

1. Če je Špela v vlogi kokoši, jo piščanec glasovno usmerja s čivkanjem »čiv, čiv, čiv«, vsi drugi pa morajo biti tihi.



Slika 4: KOKOŠ LOVI PIŠČANCA

3. PET PODAJ	
Namen	razvoj; vzdržljivost, natančnost, koordinacija, orientacija v prostoru
Naravne oblike gibanja	hoja, tek, meti
Pripomočki	zveneča žoga, oznake za ekipo

OPIS IGRE

Vadeče se razdeli v dve enako številčni moštvi. Ena ekipa si za označbo nadene trakove ali majice iste barve. Z metom prek glave (vodja) ali pa z žrebom se enemu izmed moštev dodeli žogo. Na znak za začetek si člani moštva začnejo žogo podajati med seboj. Doseči skušajo pet zaporednih podaj, in to brez vmesnih prekinitev, kar jim prinese točko. Nasprotno moštvo ovira podaje in skuša žogo prestreči, vendar je to dovoljeno le, kadar žoga ni v posesti nikogar (faza leta žoge, kotaljenje žoge po tleh ...). Trganje žoge iz rok nasprotnika in neposreden napad nanj nista dovoljena. Če nasprotnemu moštvu uspe žogo prestreči, si jo njegovi člani začnejo podajati med seboj in podaje se začnejo šteti za moštvo, ki si je priborilo žogo. Moštvu, ki je žogo izgubilo, se izvedene podaje brišejo, ob ponovni posesti žoge pa se začne štetje podaj od začetka. Kadar eno moštvo uspe izvesti pet podaj, doseže točko, žogo pa dobi drugo moštvo in nadaljuje igro. Zmaga moštvo, ki je v določenem igralnem času doseglo več točk.

PRILAGODITVE

1. Uporaba zveneče žoge pomaga Špeli pri zaznavanju njenega položaja. Zvenečo žogo se lahko nadomesti z balonom v srajčki, v katerega se vstavi riž.
2. Žoge fluorescentnih barv omogočajo Špeli lažjo sledljivost.
3. Moštvo uporablja strategiji »podaje – meti videčega slepemu ali slabovidnemu in podaje – meti slepega ali slabovidnega videčemu.



Slika 5: PET PODAJ

4. TRINOGA	
Namen	razvoj; koordinacija, ravnotežje, moč
Naravne oblike gibanja	hoja, tek, skoki
Pripomočki	trakovi ali rute

OPIS IGRE

Vadeča se postavi bočno in s pogledom v isto smer. Notranji nogi si za vežeta v višini kolen. Skupaj predstavljata TRINOGO, ki se mora na predpisan način premikati po prostoru (naprej, vzvratno, levo, desno, s sonožnimi poskoki, tekom ...) čim bolj usklajeno in ohranjati ravnotežni položaj.

PRILAGODITVE

1. Špeli ob izvajanju izbranih gibalnih nalog pomaga videči z besedno komunikacijo.



Slika 6: TRINOGA

5. ČAROVNIK	
Namen	ogrevanje; hitrost, koordinacija
Naravne oblike gibanja	hoja, tek, skoki, lazenje, plazenje
Pripomočki	čarovniška palica, čarovniški klobuk

OPIS IGRE

Med vadečimi se izbere čarovnika, ki čara. Drugi vadeči se prosto gibljejo po prostoru in čarovnik jih lovi. Ko se s palčko dotakne koga izmed bežečih, pove, v kaj ga je začaral (v živali, športnike, v premikajoče predmete ...), in vsi se začnejo gibati na izbran način. Ko se s palčko dotakne naslednjega, spet pove, v kaj ga je spremenil, in gibanje se ustrezno spremeni. Čarovnika se po določenem času zamenja.

PRILAGODITVE

1. Špelo po prostoru vodi ali glasovno usmerja spremljevalec.



Slika 7: ČAROVNIK

6. ŽOGA V GOL	
Namen	razvoj; vzdržljivost, koordinacija, orientacija v prostoru
Naravne oblike gibanja	hoja, tek, potiskanje
Pripomočki	dve veliki blazini, velika zvoneča žoga

OPIS IGRE

Vadeče se razdeli v dve enako številčni moštvi, ki se na sredini igrišča razporedita okrog žoge. Na učiteljev znak začnejo potiskanje žoge proti nasprotnikovem голу. Moštvo, ki potisne žogo v gol, si priigra točko. Po doseženi točki se igro nadaljuje ponovno na sredini igrišča. Žoge se lahko dotikata le dva igralca. Zmaga moštvo, ki je doseglo več zadetkov. Igro časovno omejimo.

PRILAGODITVE

1. Spremljevalec Vidu v igri pomaga, tako da ga glasovno ali s ploskanjem usmerja. Pomaga mu tudi pri potiskanju žoge.
2. Na blazino se nalepi barvne oznake, nad gol pa obesi zvonček, ki se ga uporabi, ko se Vid z žogo približuje голу.
3. Podaj, Vidovih potiskov žoge in podaj Vidu ni dovoljeno presteči.



Slika 8: ŽOGA V GOL

7. SKOZI TUNEL	
Namen	razvoj; koordinacija, moč
Naravne oblike gibanja	plazenje
Pripomočki	/

OPIS IGRE

Vadeči se znotraj skupine razdelijo v dve enako številčni skupini. Vsaka skupina naredi kolono, tako da se vadeči postavijo tesno drug za drugim, in sicer v stoji razkoračno. Na znak »SKOZI TUNEL« se prvi v koloni obrne in se splazi med nogami preostalih v skupini. Ko konča plazenje, se postavi v stoji razkoračno na konec kolone in takrat starta naslednji. Prvemu sledi drugi, nato tretji in preostali, dokler se vsi vadeči ne zvrstijo. Zmaga skupina, v kateri se vadeči hitreje zvrstijo skozi tunel.

PRILAGODITVE

1. Špelo po potrebi z glasovnimi navodili usmerja spremljevalec.



Slika 9: SKOZI TUNEL

8. BALON STRUPENKO	
Namen	razvoj; vzdržljivost
Naravne oblike gibanja	tek, hoja
Pripomočki	balon, napolnjen z rižem

OPIS IGRE

V skupini se določi lovca, ki z balonom v roki lovi vadeče, tako da se jih z balonom dotakne. Vadeči, ki je bil ulovljen z dotikom balona, nadaljuje igro kot lovec.

PRILAGODITVE

1. Špeli preostali vadeči pri lovljenju pomagajo, tako da ploskajo z rokami in jo kličejo po imenu.
2. Špela izvaja igro v paru z videčim.



Slika 10: BALON STRUPENKO

9. ZAPOSLENA ČEBELA	
Namen	umirjanje
Naravne oblike gibanja	hoja
Pripomočki	/

OPIS IGRE

Vadeči se prosto gibajo po prostoru. Na učiteljev ukaz, npr. dlan na dlan, nos na nos, bok na bok, koleno na koleno, stopalo na stopalo, stopala na stopala ...) si poiščejo svoj par in v položaju ostanejo do ukaza »LETEČA ČEBELA«, kar je znak, da se lahko spet prosto gibajo po prostoru. Menjavo lahko opravljajo z različnimi gibalnimi nalogami (hoja po prstih, hoja po petah, hoja vzvratno ...).

PRILAGODITVE

1. Pri menjavi partnerja špeli pomagajo preostali vadeči, tako da jo pokličejo, ploskajo ali se ji glasno odzovejo na njen klic.



Slika 11: ZAPOSLENA ČEBELA

10. REŠI ME	
Namen	ogrevanje; koordinacija
Naravne oblike gibanja	tek, lazenje, plazenje
Pripomočki	balon, napolnjen z rižem

OPIS IGRE

Lovca z balonom v roki lovi bežeče, tako da se jih z njim dotakne. Kdor je ujet, se mora postaviti v stoji razkoračno, v predročenu pa naredi obroč. Preostali bežeči ga lahko rešijo, tako da se mu približajo in zlezejo v obroč. Lovce pogosto menjamo.

PRILAGODITVE

1. Vid izvaja igro v paru z videčim.
2. Vadeči pomagajo Vidu, ki lovi, tako da ploskajo z rokami in ga kličejo po imenu.



Slika 12: REŠI ME

11. NAGAJIVCI	
Namen	ogrevanje; vzdržljivost, moč, koordinacija, ravnotežje
Naravne oblike gibanja	tek, hoja, lazenje, plazenje, skoki
Pripomočki	/

OPIS IGRE

Učitelj ali eden izmed vadečih daje navodila za gibalne naloge, drugi pa ga pri tem ne smejo ubogati, ampak morajo izvajati nasprotna gibanja in naloge. Npr.: na povelje »TECI« se vadeči ustavijo, na povelje »HODI« vadeči skačejo, na povelje »STOJ NA ENI NOGI« vadeči hodijo, na povelje »PLAZI SE KOT KAČA« se vadeči kotalijo. Med navodili so lahko tudi naloge, ki ne vsebujejo gibanja (npr. zehaj, kaži zobe, smej se, z desno roko se primi za levo uho ...).

PRILAGODITVE

1. Špela izvaja igro v paru z videčim, med njima pa poteka besedna komunikacija.



Slika 13: NAGAJIVCI

12. VIHAR	
Namen	razvoj; vzdržljivost
Naravne oblike gibanja	tek
Pripomočki	omejen prostor

OPIS IGRE

Dva vadeča se primeta za roke in predstavljata vihar. Skupaj začeta lovljenje preostalih vadečih. Tisti, ki je ujet, se pridruži viharju in skupaj lovijo preostale. Igra se konča, ko vihar ulovi vse vadeče.

PRILAGODITVE

1. Špela začne in izvaja igro v paru z videčim vadečim.



Slika 14: VIHAR

13. KAČA	
Namen	ogrevanje; orientacija v prostoru, moč
Naravne oblike gibanja	tek
Pripomočki	šest stojal, košarkarsko igrišče

OPIS IGRE

Vadeče se razdeli v dve skupini (če je vadečih več kot 14, se jih razdeli v tri skupine). Za krajšo stranico košarkarskega igrišča se postavijo v dve koloni in se primejo za roke, tako da levo roko podajo vadečemu pred seboj, desno pa vadečemu za seboj. Na igrišču so pred vsako kolono v razmikih 5 m postavljena tri stojala. Na znak koloni stečeta proti stojalom, vijugata med njimi, obtečeta zadnje stojalo in vijugata nazaj do startne črte, tam pa se postavita v izhodišni položaj. Zmago in točko si pribori kolona, ki je hitreje opravila zadano nalogo. Če se kača pretrga, se vodja kače ustavi in nadaljuje, ko se mu preostali priključijo.

PRILAGODITVE

- Špeli se omogoči, da nalogo opravi pred tekmo, v hoji, s pomočjo spremljevalca. S taktilno zaznavo stojal in pridobljenim občutkom razdalje med stojali bo Špela izvajala nalogo bolj sproščeno.



Slika 15: KAČA

14. TUNEL	
Namen	razvoj; hitrost
Naravne oblike gibanja	/
Pripomočki	zveneča žoga

OPIS IGRE

Vadeče se razdeli v dve enako številčni koloni. Vadeči so tesno drug za drugim, in sicer v stoji razkoračno. Prvi v koloni drži žogo in jo na znak zakotali skozi tunel, in sicer med nogami proti zadnjemu v koloni. Zadnji v koloni žogo sprejme in z njo steče na začetek kolone ter ponovi nalogo. Kotaljenje žoge se ponavlja, dokler prvi ne pride spet na čelo kolone in dvigne žogo nad glavo. Zmaga skupina, ki je prva končala nalogo.

PRILAGODITVE

1. Špelo se pri teku na čelo kolone usmerja z glasom.



Slika 16: TUNEL

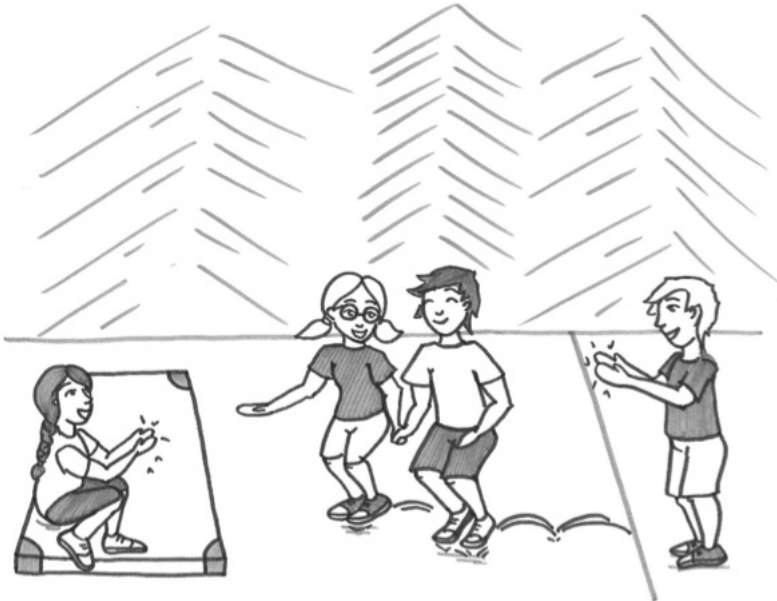
15. MAMA MUCA SELI MUCKE	
Namen	razvoj; koordinacija, hitrost, moč
Naravne oblike gibanja	tek, skoki
Pripomočki	blazine

OPIS IGRE

Vadeče se razdeli v tri enako številčne kolone, ki se postavijo za krajšo stranico odbojcarskega igrišča. Pred vsako kolono se na srednjo črto odbojcarskega igrišča postavi tri blazine. V vsaki skupini se izbere MAMO MUCO, ki ima za nalogo, da vse mucke izza črte preseli na blazino. Selitev začne na znak »ZDAJ«, tako da vsakega mucka posebej prime za roko in ga odpelje do blazine, na kateri ga pusti, nato pa se vrne po naslednjega. Zmaga skupina, v kateri mama muca prva preseli vse mucke. Igro se ponovi večkrat, tako da se zamenja mama muco in način gibanja vadečih (sonožni poskoki, poskoki po eni nogi ...).

PRILAGODITVE

1. Špeli, ki je v vlogi mame muce, s ploskanjem pomagajo vadeči njene skupine.



Slika 17: MUCA MACA SELI MUCKE

16. TABLA, KOŠ	
Namen	razvoj; koordinacija, natančnost
Naravne oblike gibanja	met, lovljenje, tek
Pripomočki	lahka zvoneča žoga, oznake za ekipo, košarkarsko igrišče z dvema košema s tablama

OPIS IGRE

Vadeče se razdeli v dve moštvi, ki se – vsako na svoji polovici košarkarskega igrišča – postavita ob srednji krog. V krog stopita člana nasprotnih ekip, ki bosta skakala za žogo in jo tako skušala priboriti za svoje moštvo. Ob pisku sodnik vrže žogo v zrak nad središčem kroga, igralca v sredini pa skočita proti žogi in jo skušata odbiti med soigralce. Člani ekipe, ki so si priborili žogo, takoj začnejo medsebojne podaje in prodiranje pod nasprotnikov koš. Zadetek košarkarske table prinese moštvu eno točko, koš pa dve. Nasprotno moštvo skuša podaje preprečiti in jih prestreči. Ko obrambno moštvo žogo prestreže, začne napad na nasprotnikov koš. Zmaga ekipa, ki zbere več točk. Trajanje igre se prilagodi sposobnostim in zmožnostim vadečih.

PRILAGODITVE

1. Uporaba zvoneče žoge ali žoge fluorescentne barve pomaga Špeli pri zaznavanju njenega položaja.
2. Špelinih metov in sprejemov žoge ni dovoljeno prestreči.
3. Pri podajah Špeli moštvo uporablja strategijo podaje – meti slepega ali slabovidnega.
4. Pri določitvi smeri meta v košarkarsko tablo Špeli pomagajo soigralci, tako da pod košem ploskajo.
5. Igra bo za Špelo bolj dinamična, če ji bo pri gibanju z glasovnim usmerjanjem pomagal spremljevalec.



Slika 18: TABLA, KOŠ

17. ALI SE KDO BOJI ČAROVNIKA »HOKUSA POKUSA«	
Namen	ogrevanje; hitrost, vzdržljivost
Naravne oblike gibanja	hoja, tek
Pripomočki	čarovniški klobuk, čarovniška palica, košarkarsko igrišče

OPIS IGRE

Med vadečimi se določi čarovnika »HOKUSA POKUSA« in ta se postavi na nasprotno stran igrišča – kot drugi vadeči. Čarovnik ima na glavi čarovniški klobuk, v roki pa drži čarovniško palico. Ko so vsi pripravljeni, čarovnik zakliče: »Ali se kdo boji čarovnika Hokusa Pokusa?« Vadeči odgovorijo »Nihče!« in stečejo prek igrišča proti čarovniku, ta pa proti njim. Čarovnik lovi vadeče, tako da se jih dotakne s čarovniško palico, s čimer jih spremeni v pomočnike; ti se ga primejo za roko in sodelujejo pri lovljenju drugih vadečih v naslednjih prehodih igrišča. Vsi vadeči, tudi čarovnik s svojimi pomočniki, se lahko gibajo le proti nasprotni strani igrišča in nikakor ne nazaj, kjer so gibanje začeli. Če bežeči to storijo, pomeni, da so ujeti in se morajo pridružiti čarovnikovi skupini. V naslednji igri vloga čarovnika prevzame zadnji ujeti v igri.

PRILAGODITVE

1. Vid izvaja igro v paru z enim izmed vadečih, dokler ju čarovnik ne ujame.



Slika 19: ALI SE KDO BOJI »ČAROVNIKA HOKUSA POKUSA«

18. SLEPI SLALOM	
Namen	razvoj; orientacija v prostoru, ravnotežje
Naravne oblike gibanja	hoja
Pripomočki	dve prevezi za oči, osem kijev, odbojgarsko igrišče

OPIS IGRE

Štiri kije se pred vzdolžno črto odbojgarskega igrišča postavi v kolono z razmikom 1 m. Vadeče se razdeli v dve skupini in ti se postavita za vzdolžno črto odbojgarskega igrišča. Za poskus vsi vadeči dvakrat med kiji opravijo slalom z odprtimi očmi. Vida med poskusi z razlago in prikazom vodi spremljevalec.

Nato morata prva v skupinah z zavezanimi očmi hoditi med kiji (slalom) do konca postavitve in nazaj do skupine. Za vsak podrt ali neobhojen kij se prisodi negativno točko. Ko se oba vrmeta na izhodišče, se na progo spusti naslednja dva. Vadeči se menjavajo pri izvedbi naloge, dokler je vsi člani skupine ne opravijo. Zmaga skupina, ki zbere manj negativnih točk.

PRILAGODITVE

1. Vid izvaja igro s prevezanimi očmi – tako kot vsi drugi videči.



Slika 20: SLEPI SLALOM

19. ZADENI VELIKO ŽOGO	
Namen	umirjanje; natančnost
Naravne oblike gibanja	meti
Pripomočki	dve veliki žogi, dva obroča, 14 mehkih majhnih žog

OPIS IGRE

Vadeče se razdeli v dve skupini. Vsaki se dodeli sedem majhnih mehkih žog. Skupini se postavita za črto, 5 m pred vsako skupino pa se postavi veliko žogo v obroč. Naloga skupine je, da skuša izza črte metov z mehko žogo čim večkrat zadeti veliko žogo v obroču. Vsak zadetek velike žoge prinese skupini točko. Vsakdo v skupini izvede sedem metov zapored. Drugi vadeči, ki trenutno ne sodelujejo pri izvajanju naloge, pobirajo žoge in jih po koncu metanja vsakega vadečega vračajo. Rezultat in delo nadzorujejo sodniki, ki so člani nasprotne skupine. Zmaga skupina, ki si je prisvojila več točk; lahko se razglasi tudi najboljšega posameznika, ki je največkrat zadel veliko žogo.

PRILAGODITVE

1. Vidu pri določitvi smeri meta žoge s ploskanjem nad veliko žogo pomaga vadeči iz skupine. S povratnimi informacijami o izvedbi meta (smer je dobra, poskusi pol metra bolj desno ...) mu omogoči popravke pri naslednjih izvedbah.



Slika 21: ZADENI VELIKO ŽOGO

20. ŽOGICA NOGICA	
Namen	umirjanje
Naravne oblike gibanja	nošenje
Pripomočki	zveneča žoga

OPIS IGRE

Vadeči sedijo v krogu z nogami v notranjosti kroga. Enemu izmed vadečih se položi žogo med noge. Njegova naloga je, da žogo preda med noge naslednjemu v krogu, pri tem pa si ne sme pomagati z rokami. Igra je končana, ko žoga prepotuje celoten krog. Tisti, ki mu med prenašanjem pade žoga na tla, dobi negativno točko.



Slika 22: ŽOGICA NOGICA

21. PAPIGA IN ŠPORTNIK	
Namen	umirjanje
Naravne oblike gibanja	/
Pripomočki	rutice za oči

OPIS IGRE

Igra se izvaja v parih. Prvi v paru je »PAPIGA« in si z rutico preveže oči. Drugi v paru je »ŠPORTNIK« in s postavitvijo v izbran položaj ponazori tipičen položaj športnika (smučar, odbojkar, košarkar, hokejist, plavalec ...). Papiga s tipanjem športnika skuša ugotoviti njegov položaj. Nato si sname rutico in poskusi položaj športnika čim bolj posneti ter hkrati tudi opisati. Vadeči, ki je bil v vlogi športnika, je sodnik in ta oceni posnemanje papige z ocenama »zelo dobro« ali »slabo«. Igra se nadaljuje, tako da vadeča v paru vlogi zamenjata. Zmaga papiga, ki je bila večkrat ocenjena z »zelo dobro«.

PRILAGODITVE

1. Tudi Špela ima v vlogi papige oči zakrite z rutico.



Slika 23: PAPIGA IN ŠPORTNIK

22. TINČEK IN TONČKA	
Namen	umirjanje; orientacija v prostoru
Naravne oblike gibanja	hoja
Pripomočki	rutici za oči

OPIS IGRE

Vadeči stojijo v krogu in se držijo za roke. Določi se Tinčka in Tončko; postavita se v notranjost kroga in si prevezeta oči z rutico. Na znak začne Tinček iskati Tončko in med hojo sprašuje: »Tončka, kje si?«. Tončka se mu oglašča »Tukaj sem!« in se izogiba Tinčku, ta pa jo skuša na osnovi njenega oglašanja najti. Iskanje Tončke traja 1 minuto, in če jo v tem času Tinček najde, dobi točko, sicer krog zapusti brez točke, njegovo mesto pa prevzame naslednji vadeči iz kroga. Iskanje Tinčka zdaj prevzame Tončka, ki ostane v krogu.



Slika 24: TINČEK IN TONČKA

23. KLOBUČKI	
Namen	ogrevanje; koordinacija, vzdržljivost
Naravne oblike gibanja	hoja, tek, skoki
Pripomočki	stožčasti označevalci (klobučki), predvajalnik glasbe

OPIS IGRE

Po vadbenem prostoru se neenakomerno položi označevalce (klobučke). Število klobučkov mora biti manjše (eden manj), kot je vadečih. Vadeči se med predvajanjem glasbe na različne načine gibajo med klobučki (hoja, tek, sonožni poskoki ...). Ob prenehanju glasbe vsak vadeči poišče klobuček in si ga povezne na glavo. Kdor ostane brez klobučka, dobi kazensko točko. Ob ponovnem predvajanju glasbe vadeči odložijo klobuček na tla in nadaljujejo gibanje po prostoru. Na koncu se razglasi vadeče, ki si kazenskih točk niso prisvojili.

PRILAGODITVE

1. Špela izvaja igro s spremljevalcem, ta pa ji z razlago in usmerjanjem (s ploskanjem pred klobučkom) omogoča, da igro izvaja samostojno.



Slika 25: KLOBUČKI

LITERATURA

- Lieberman, L. J., Cowart, J. F. (1996). *Games for people with sensory impairments (Strategies for Including Individuals of All Ages)*. Jeeds: Human Kinetics.
- Pistotnik, B. (2004). Vedno z igro: elementarne in družabne igre za delo in prosti čas. Ljubljana: Univerza v Ljubljani, Fakulteta za šport, Inštitut za šport.
- Van Munster, M., Weaver, E., Lieberman, L., Arndt, K. (2015). Physical Education and Visual Impairment: Collaborative Communication for Effective Inclusion. *Journal of Visual Impairment & Blindness*, May–June, 2015, str. 231–237.
- World Health Organization (1980). *International Classification of Impairments, Disabilities and Handicaps*. Geneva: World Health Organization.

Priporočena literatura

- Blagajac, S. (1995). *Igra mi je hrana*. Subotica: Birografika.
- Cankar, F., Pintarič, A. (2014). Sprememba v izobraževanju slepih in slabovidnih otrok ter mladostnikov. V A. Pinterič, T. Deusch, F. Cankar (ur.), *Inkluzivno izobraževanje slepih in slabovidnih otrok in mladostnikov* (str. 7–18). Ljubljana: Zavod RS za šolstvo.
- Cowart, J. (1993). *Adapted Instructional and Equipment Ideas for Use with Students Who are Multiply Handicapped Blind Within a Leisure Time Context*. New York: University Press of America.
- Houwen, S., Visscher, C., Lemmink, K. A. P. M., Hartman, E. (2008). Motor skill performance of school-age children with visual impairment. *Development Medicine & Child Neurology*, 50, 139–145.
- Kobal Grum, D., Kobal, B. (2006). *Zagotavljanje enakih možnosti za vzgojo in izobraževanje slepih in slabovidnih otrok v Sloveniji*. Ljubljana: DEMS.
- Lieberman, L. J., Houston-Wilson, C., Kozub, F. M. (2002). Perceived Barriers To Including Students with Visual Impairments in General Physical Education. *Adapted Physical Activity Quarterly*, 19, 364–377.
- Pintarič, A., Deusch, T., Cankar, F. (2014). *Inkluzivno izobraževanje slepih in slabovidnih otrok in mladostnikov*. Ljubljana: Zavod RS za šolstvo.
- Videmšek, M., Jovan, N. (2002). Čarobni svet igral in športnih pripomočkov (predšolska športna vzgoja). Ljubljana: Fakulteta za šport, Inštitut za šport.
- Vidovič Valentinčič, N. (2014). Slepota in slabovidnost- medicinski vidik. V A. Pinterič, T. Deusch, F. Cankar (ur.), *Inkluzivno izobraževanje slepih in slabovidnih otrok ter mladostnikov* (str. 19–32). Ljubljana: Zavod Republike Slovenije za šolstvo.

IZ RECENZIJ

Učbenik z naslovom »Elementarne igre in igrarije za slepe in slabovidne«, avtorjev Maje Buričan in Boruta Pistotnika je dobrodošla noviteta, saj dopolnjuje skromno domačo študijsko literaturo na področju poučevanja gibalnih aktivnosti oseb s slepoto in slabovidnostjo.

Čeprav je učbenik v prvi vrsti namenjen študentom, ki se bodo pri svojem delu profesionalno ukvarjali s poučevanjem gibalnih aktivnosti za slepe in slabovidne, je uporaben tudi za vse, ki s slepimi in slabovidnimi že delajo. Učbenik je napisan pregledno, strokovno in prijetno, s ciljem prispevati znanja za strokovno delo s slepimi in slabovidnimi v praksi, zato ga z veseljem pozdravljam in predlagam njegovo izdajo.

IZR. PROF. DR. RAJKO VUTE

Brez gibalno/športne kulture si ne moremo zamisliti kulturnega ljudstva ali kulturnega posameznika. Stopnje razvitosti gibalno/športne kulture pa ne ocenjujemo le po številu vrhunskih športnikov ali rekorderjev, temveč tudi po razvitosti gibalnih navad in po čim višjem odstotku prebivalcev, ki se redno ukvarjajo z gibanjem in s športom. Pri tem ne smemo izključiti invalide, za katere je Svet Evrope že leta 1995 sprejel dokument, v katerem vlade članic Evropske skupnosti spodbuja, da podprejo šport za te posameznike. Zavedati se moramo, da je upoštevanje priporočil odvisno od splošne razvitosti neke dežele, dosežene ravni športne kulture ter odnosa do drugačnosti in ozaveščenosti ljudi nasploh.

Učbenik je namenjen vsem tistim pedagoškim delavcem, ki vodijo športne programe v šoli, društvih ali bodo v prihodnje imeli vključene učence s slepoto in slabovidnostjo v športno vadbo. Prav gotovo bodo največ pridobili otroci in mladostniki, ki bodo skozi igrice razvijali fino in grobo motoriko ter druge potenciale, ki jim bodo omogočali lažje delo v šoli in uspešnost v življenju.

IZR. PROF. DR. TJAŠA FILIPČIČ

ISBN 978-961-253-202-4



9 789612 532024 >