

MODEL IGRE – OBLIKOVALNI PRINCIP V MLADINSKI KNJIŽEVNOSTI

Z igro kot posebno obliko človekove dejavnosti se ukvarjajo številni teoretiki, tako **Eugen Fink** (1905–1975), znameniti nemški filozof fenomenolog, opredeljuje igro v svojem delu *Osnovni fenomeni človekovega obstajanja* (*Grundphänomene des menschlichen Daseins*, 1979)¹ kot enega izmed bistvenih pojavov človekovega obstoja. Po Finku igro na poseben način plemeniti domišljija, hkrati je zanj značilno, da jo poseduje in omogoča le človek. E. Fink v delu *Spiels als Weltsymbol* (1960) pa trdi, da »človek, ki (se) igra, ne misli, in človek, ki misli, (se) ne igra« (63). O pomenu in vlogi igre v človekovem življenju na filozofsko utemeljen način razmišlja E. Fink tudi v delu *Oaza sreče: razmislek o ontologiji iger* (*Oase des Glücks; Gedanken zu einer Ontologie des Spiels*; 1957).

Katere značilnosti pripisujemo običajnemu pojmovanju igre? O tej problematiki bomo strnjeno povzeli razmišljanje E. Finka iz njegovega omenjenega dela (1979). Zastavljeno vprašanje razrešuje takole: »Odgovor je preprost: igre nikoli ne postavljamo v središče družbenega dogajanja, pogosto jo razumemo kot marginalni fenomen našega življenja« (E. Fink, 1984: 294). Na ta način ji jemljemo njen pravi smisel in pomen, hkrati pa v stehinizirani družbi za igro narašča zanimanje v zvezi s prostim časom. Ponavadi je igra namenjena odmoru, razvedrilu, dobrodošla je po napornem delovnem dnevu. Vedno ko igro pojmuje kot protiutež delu ali nasploh resnejšemu delovanju, jo dojemamo prepovršno. Takšno površno opredeljevanje igre je seveda oznaka za neresno, neobvezujoče in samozadostno početje. Gre seveda za napačno razumevanje igre kot medigre med resnimi dejavnostmi, le kot zapolnitev in izrabo prostega časa (povzeto po: isto: 194).

V nadaljevanju svojega razpravljanja o igri E. Fink še ugotavlja, da »je igra v življenju odraslih prisotna le še v okrnjenih oblikah, kot so šaljenje, zabava, lenarjenje, rahljanje uničujočega delovnega ritma, ali pa je izrabljena v terapevtske namene. Na ta način se človek sprosti, obnovi, začasno se umakne iz težkih in hromečih življenjskih razmer. Samo otroku je igra dopuščena kot način bivanja, kot vedra brezskrbnost« (isto: 294). E. Fink s skepso zavrača razširjeno mnenje, da »igra sodi izključno v obdobje otroštva. Res je, da je otrokova igra odprta, spontana, nepotvorjena in manj maskirana kot pri odraslem, vendar kljub temu igra ni le značilnost otroka, pač pa je prisotna v vseh življenjskih obdobjih« (isto: 298).

E. Fink se v že omenjeni knjigi *Osnovni fenomeni človeškega obstajanja* dotakne pomembnih konstitutivnih prvin igre in njenega neobhodnega rekvizita igrač(k)e. Poudarke njegovega razpravljanja o obojem povzemamo v naslednjih točkah:

1. Igra omogoča veselje v procesu igranja in veselje zaradi čarobnega prepletanja realnosti in domišljije, v njej uživamo, ker nam omogoča svobodo in ustvarjanje. Pomembno pa je, da jo določajo pravila. Sama sebi postavlja ovire in omejitve – ravna se skratka po svojih načelih. Lahko sicer pravila ukinemo in postavimo drugačna, brez njih pa ni prave igre. Pogosto je pri igri pomemben

¹ Vsi citati Eugena Finka so povzeti po njegovem delu *Osnovni fenomeni ljudskog postojanja*, srbohrvaški prevod, Beograd, 1984 (Biblioteka Sazvežda, 87).

- rekvizit igrača². Če igra zadobiva simbolne oz. predstavljalne razsežnosti, je zanj še posebej potrebna igrača. Njeno poimenovanje je večpomensko: igrač(k)e so lahko v širšem smislu katerikoli naravni material (kamenčki, deščice, običajni predmeti) ali pa namensko izdelane (ročno, industrijsko) prav za igro.
2. Igrač(k)a ima svojo pravo vlogo, če je ne opazujemo kot izdelek, pač pa se usmerimo na tistega, ki se z njo igra, in na vseobsegajoči in celovit smiselni sklop sveta igre. Pravi dosežek predstavnice oz. simbolne igre je ustvarjanje, domišljjsko snovanje imaginarnega sveta igre. V največji meri gre za kolektivno dejanje, skupno igro neke igralске družine. Kdor se igra, vstopi v svet igre in ima v njem svojo vlogo. V produktivnem domišljjskem načrtu sveta igre se srečujejo ustvarjalci igre s svojimi vlogami, pri čemer je bistveno, da stvari v svetu igre nikakor ne prekrivajo dejanske stvari resničnega sveta, nadgrajujejo jih le z vzdušjem udejanjenega smisla.
 3. Otrok, ki se igra, živi hkrati v dveh svetovih, v vsakdanjem in v iracionalnem, imaginarnem. V svoji igri preobrazi igračo v živo osebo ali v drug predmet – igrača ima namreč magične (čarobne) lastnosti, saj ni pomembna kot industrijski ali ročni izdelek, ki je nastal med delovnim procesom – ustvarja se med igro in iz nje. Igro pri tem pojmuje kot samosvojo, smiselno celoto, ki ni zavezana resničnosti/stvarnosti, pač pa lebdi nad njo kot neulovljiv privid. Tako se odpira prostor mogočega, ki ne povezuje stvarnih dejstev, kljub temu pa je igra opredeljena s prostorom in časom, ne da bi bila sama del realnega prostora in časa, saj poseduje irealni prostor in čas (povzeto po E. Fink, 1984: 294–301).

O prostoru in času v igri je mogoče še dodati:

1. Prostor človekove igre je omejen, saj ga določajo odnosi, ki v dogajanju omogočajo dinamičnost bivanjskih in popredmetenih/stvarnostnih odnosov. Zaradi njegove večpomenskosti ga ni mogoče razložiti enoznačno. Namen znanosti in njen predmet raziskovanja sta zaprta v enopomensko razumevanje sveta kot končnega, tj. dosegljivega in opredeljivega. Vsakdanje razumevanje pojma igre (tudi njene ideje) in znanstveni razmislek o njenem pomenu ne razkrivata njene prave vsebine, saj je igra s svojimi neomejenimi zmožnostmi mnogopomenska (v: A. Medved, 1996: 128).
2. Igra je odprta struktura, za katero je značilna trenutna sedanost, preteklost in prihodnost pa sta ji v načelu tuji; čas je igri blizu le kot neposredna sedanost. Zaključena in neponovljiva preteklost in še ne zaključena prihodnost ne vplivata na igro. Preteklost, iz katere izhaja potekajoča igra v sedanosti, je preigrana. Igra je torej zavezana sedanosti: čas igre je čas sedanosti, ki se kaže kot sosledje in zaporedje istočasnega bivanja. Vsekakor pa je sedanja podoba sveta tudi določena predstavitev in reprodukcija prejšnje podobe ter prapodobe tega istega sveta. Igra sedanosti zanika zgodovinsko opredeljeni pretekli čas, v igri sedanjega ni zgodovinskega, tj. idealnega in ideološkega prostora in časa (v: isto: 129).
3. Zakonitosti igre ne sovpadajo z zakonitostmi, kot jih pojmuje in postavlja razum. Razum utemeljuje zakonitost sveta na način znanosti: logično-matema-

² Nastanek igrač je pogojen z družbenim razvojem, če jih opazujemo v njihovi funkciji, lahko ugotovimo, da so se »t. i. prvobitne igrače v zgodovinskem razvoju bistveno spreminjale glede na svojo namembnost in zadobivale novo vlogo med procesom otrokovega razvoja« (D. B. Elkonin, 1984: 35).

tično, aksiomatično in kategorično. Za igro sta bistveni slučajnost in verjetnost, zakonitost igre je daleč od fizikalnega spreminjanja sveta, kot ga misli znanost. Le-ta »zahteva od pravil, ki jih postavlja, logično in matematično nedvoumno aplikabilnost na celoten predmet svojega raziskovanja, od katerega si želi predvsem enoznačnosti in nespremenljivosti. Igra je irelevantna v očeh znanstvenega raziskovanja, kajti znanost se utemeljuje na apriornih predpostavkah, ki omogočajo, da so njene izreke o bivajočem in svetu jasne in gotove« (isto: 136).

Zanimivo in še vedno aktualno opredelitev igre je zasnoval tudi nemški filozof in estet Friederich Schiller v knjigi *Über die ästhetische Erziehung des Menschen* (1795). Izpeljal je svojevrstno definicijo umetnosti kot prepletanje (dialektične) enotnosti življenja in podobe. Za tako imenovano »živo podobo« je uporabil izraz igra. Pojem igre je »Friderich Schiller sistematično razdelil na dva pojava: pojav fizične igre narave in na pojav človekove duhovne igre. S tem v zvezi je govoril o estetski igri, ki jo je povezoval z estetskimi opredelitvami umetnosti, na primer: analiziral je estetsko igro lepega, in definiral umetnika. V imenovanem delu (*Über die ästhetische Erziehung des Menschen. In einer Reihe von Briefen*) je človek opredeljen kot homo ludens: »Človek je le takrat popolnoma človek, ko igra« (isto: citirano po A. Medved, 1996: 150)³. Schillerjevo razpravljanje o igri je zanimivo tudi zaradi osvetlitve odnosa med človekom in igro, poudaril je namreč, da »človek igra le, ko (kjer) je v polnem pomenu besede človek, in le takrat (tam) je v celoti človek, ko (kjer) igra« (Schiller, 1795: trinajsto pismo). Njegova opredelitev igre je zasnovana izrazito nekonvencionalno in je v marsičem vzporednica nekaterim njenim sodobnim teoretičnim opredelitvam. Ingeborg Heidemann npr. v delu *Der Begriff des Spiels* (1968) razlaga pojma spontanost in igra, nanašajoč se na Schillerjevo pojmovanje igre, saj trdi: »Če svet v svoji celoti (zbranosti) človekove spontanosti ponuja dano, ki je dovetno (sprejemljivo, »odprto«) za vzpostavitev spontanosti, se pojasnjuje človekova možnost, da igra igro (ein Spiel zu spielen).«⁴

Med pomembnejše teoretike igre uvrščamo temeljnega avtorja **Johana Huizinga** (1872–1945), ki v svoji knjigi *Homo ludens* (1938) piše, da »novodobna umetnost izreka svojo resnico: svojo resnost na način igrivosti, na način netragične igre /.../ Izbris igre je zato izbris kulture same«⁵! V svoji razpravi postavlja igro kot izhodišče kulturnega družbenega razvoja. Po Huizingi je bil pomen igre za kulturni razvoj dokončno priznan v sedemnajstem stoletju z utemeljitvijo velikega svetovnega gledališča, ko je v kulturnem življenju tega časa prevladala drama: njeni snovalci od Shakespearea do Calderona in Racina so vsakdanje življenje vzporejali z gledališčem, v katerem igra vsak svojo vlogo. Vzporejanje gledališkega snovanja z vsakdanjim življenjem pa po Huizingi v tistem času še ni priznavalo prepletanja igre in kulturnega življenja, zato je Huizinga v svojem razpravljanju želel dokazati, da je igra pravzaprav kulturotvorna, saj predstavlja njeno izhodišče in je njen neobhoden snovalec (povzeto po J. Huizinga, 1970: 13–15).

³ F. Schiller, *Über die ästhetische Erziehung des Menschen. In einer Reihe von Briefen*, Reclam Verlag, Stuttgart, 1965, 57–63.

⁴ A. Medved, *Spisi in razlage*, Artes, Piran, 1996, 151 in I. Heidemann, *Der Begriff des Spiels*, 1968, 65.

⁵ Johan Huizinga, *Homo ludens*, Gallimard, Pariz, 1951, 37; prevod v srbohrvaščini *Homo ludens: o podjetju kulture u igri*, Matica hrvatska, 1970.

Huizingovemu pogledu na igro se pridružuje tudi **Roger Caillois** (1913–1978) v eseju *Igre in ljudje* (*Les jeux et les hommes. Le masque et le vertige*, 1958). R. Caillois je izdelal klasifikacijo iger in z njeno pomočjo presojal njihov pomen. Cailloisu predstavljajo igre odzrcaljanje oz. odsevanje neke kulture. Principi iger so v človekovi dejavnosti zelo trdni in tako puščajo, trdno zasidrani v različnih družbenih slojih, prepoznaven pečat. R. Caillois zatrjuje tudi, da je vse, kar se povezuje s skrivnostnostjo, preoblačenjem ter šemljenjem, igri blizu. Dodaja pa, da »je vnaprej znan potek igre, ki ne dovoljuje napak in presenečenj, ali je njen rezultat vnaprej znan, nezdružljiv z naravo igre. Potrebno je neprenehno obnavljanje nepredvidljivih situacij, kar se tudi dogaja npr. med vsakim napadom ali obrambo med sabljanjem ali nogometom« (R. Caillois, 1979: 36). Narava igre nas napeljuje, da poiščemo ali si izmislimo odgovor, svoboden in izviren v mejah pravil igre. Igralčeva svoboda, svoboden in neopredeljen prostor, primeren njegovi igri, sta bistvena za igro, ki prinaša zadovoljstvo ter užitek. Cailloisova klasifikacija iger izhaja iz štirih glavnih kategorij, oprtih na to, kaj je v igri prevladujoče: tekmovanje, slučaj, naključje (kocka, srečelov), pretvarjanje (sprenarejanje) ali zanos (vrtoglavica). Kategorije je Caillois poimenoval z grškimi imeni: tekma je značilna pri nogometu, drugih igrah z žogo, šahu – poimenoval jo je Agon (tekmovanje); igro na ruleti, na loteriji je poimenoval Alea (kocka, srečelov); »igramo se gusarje, Nerona, Hamleta« je poimenoval Mimicry (simulakrum, sprenarejanje). Spust s padalom, elastiko, ko izzovemo vznemirjenost in strah, pa je poimenoval Ilinx (vrtoglavica). Vse te oznake ne zajemajo vseh vrst iger, pač pa gre za delitev na osnovi samostojnih principov. Na enem polu prevladujejo svobodne improvizacije, popolna sproščenost, ki se razkriva v neobvladljivi domišljiji, lahko bi jo poimenovali paidia/paideia. Na nasprotnem polu se spontanost umakne konvencijam, oviram, ki zastavljeni cilj naredijo teže dosegljiv. Kljub večjim naporom, ki jih mora(jo) igralec(ci) vložiti med igro, je ves napor brez pravih koristi. To komponento poimenuje Caillois ludus. Pripominja, da je v posamezne stolpce svoje klasifikacije uvrstil na prvi pogled namenoma zelo različne igre in tako poudaril njihove bistvene sorodnosti. Pravi, da je »fizične/gibne/telesne igre sam pomešal z intelektualnimi igrami in tistimi, ki so zasnovane na moči oziroma zahtevajo obvladovanje določenih spretnosti in preračunljivosti« (isto: 41). Med posameznimi vrstami iger tudi ni upošteval razlik med otroškimi igrami in igrami odraslih, kjer je bilo možno, pa je iskal ustrezno obnašanje v živalskem svetu.

Za naše razpravljanje je najzanimivejša kategorija, poimenovana *Mimicry* (sprenarejanje, pretvarjanje). Vsaka igra razume prevzemanje neke iluzije (in lusio: vstop v igro) na preprost način, igra je namreč zaprt svet, v določeni meri izmišljen. Igralec pozablja nase, začasno odvzre svojo osebnost, zato da bi oponašal nekoga drugega. Oponašanje in preoblačenje ali šemljenje so posebne značilnosti teh vrst iger. Pri otrocih gre predvsem za imitiranje odraslih. Obnašanje, ki sloni na mimicry se v veliki meri preliva iz sveta otrok v življenje odraslih. Te igre zajemajo vsa sproščena maskiranja in šemljenja ter preoblačenja, ki se jim prepuščamo. Jasno je, da sem tako lahko uvrstimo tudi gledališke predstave in druge oblike gledališkega dogajanja. Mimicry vključuje vse značilnosti igre, kot so svoboda, dogovor, izključevanje realnosti, omejen čas in določen prostor. Ne upošteva pa natančnejših pravil. Mimicry je neprenehno izmišljanje, pravilo igre je eno samo in sicer to, da igralec prevzame gledalca, da kljub kakšni napaki ohrani iluzijo; za gledalca pa velja pravilo, da se mora predajati iluziji. Za določen čas je treba sprejeti dogajanje kot

resničnost, resničnejšo, kot je resničnost sama. Prvobitno moč improvizacij in veselja ob tem poimenuje R. Caillois *paidia* (koren te besede pomeni otrok), ki se pridružuje želji po neobvezujočem naporu, poimenovanem *ludus*. Med posameznimi kategorijami so možne različne kombinacije.

Predstavljamo preglednico klasifikacije iger, ki nakazuje široko paleto otroških iger in športnih iger, v slednjih so njeni udeleženci tako otroci kot odrasli, pa vse do umetniških oblik iger.

Preglednica: R. Caillois, *Klasifikacija iger* ⁶

	AGON (tekmovanje)	ALEA (sreča)	MIMICRY (šemljenje)	ILINKS (zanos)
PAIDIA razgrajanje- hrup, vznemirjenje, krohoh-smeh, otroški zmaj, soliter (igra za eno osebo), pasjansa, križanka, LUDUS	<i>tekme, boji, itd., atletika, boks, biljard, sabljanje, dama, nogomet, šah, športna tekmovanja</i>	<i>otroške izštevance, krajcarček, (fuckanje), stave, ruleta, navadna in zapletena loterija</i>	<i>otroška posnemanja (oponašanje), rokohtirstvo, miniaturna lutka, orodje in orožje, maska, maškara, gledališče, scenske umetnosti</i>	<i>vrtanje, vrtiljak, gugalnica, ples, sejemske zanimivosti, zbijanje, alpinizem, hoja po vrvi</i>

V vertikalnih stolpcih so igre razporejene po vrsti le približno, tako da element *paidie* neprenehoma raste, *ludus* pa upada.

Mnoge igre nimajo kakšnih posebnih pravil. Trdnjših pravil ne poznajo igre z lutkami (punčkami), igre »ravbarji in žandarji«, igra »lokomotiva«, skratka vse tiste igre, ki temeljijo na improvizacijah in pri katerih je glavna privlačnost zadovoljstvo pri igranju neke vloge.

Za naše razpravljanje je pomemben tudi psihološki pogled na vlogo igre v otrokovem življenju. Med raznovrstnimi psihološkimi študijami in raziskavami o otrokovi igri smo v največji meri upoštevali znanstveni prispevek **D. Borisoviča Elkonina** (1904–), pomembnega predstavnika sodobne ruske (sovjetske) psihologije in pedagogike, sodelavca L. S. Vigotskega. V svojem delu *Psihologija otrokove igre*⁷ razpravlja o problematiki zgodovinskih pogojev za nastanek in razvoj igre vlog (najrazvitejše oblike igre v otroštvu). Učinkovito psihološko raziskovanje D. B.

⁶ Povzeto po: R. Caillois, *Maske i ljudi*, Nolit, Beograd, 1979, 65.

⁷ Izvirni naslov Д. В. Эльконин, *Психология игры*, 1978. Vsi citati so povzeti po srbohrvaškem prevodu, D. B. Eljkonjin, *Psihologija dečje igre*, prevedla Marija Marković in Branislav Marković, Zavod za udžbenike i nastavna sredstva, Beograd, 1984, druga izdaja (Savremena psihološka saznanja o detetu; 4).

Elkonina je oprto na bogato eksperimentalno gradivo, ki prikazuje razvoj igre med procesom »humane ontogeneze«.

Elkoninova osnovna teza se zoperstavlja biologističnim in naturalističnim konceptom otroške igre, ki povezujejo nastanek in razvoj igre vlog z nekakšnimi notranjimi, vrojenimi, instiktivnimi silami. Nekateri drugi avtorji obravnavajo igre vlog kot dramske, imaginativne, simbolične. Po Elkoninu je začetek igre povezan s trenutkom, ko je bil otrok zaradi vedno zahtevnejše uporabe orodja pri delu in zapletene družbene delitve naravno izključen iz t. i. »proizvodnje«. Tako so bili ustvarjeni zgodovinski pogoji za nastanek igre, ki je postala temeljna oblika delovanja otrok. S pomočjo igračk (ali predmeta – zamenjave), ki spremljajo igro vlog, začne otrok rekonstruirati tista območja družbenega življenja, v katerih ne sodeluje neposredno. Igra vlog ni socialno prežeta samo zaradi tem, ki jih jemlje iz socialnega okolja, temveč tudi po svoji notranji logiki, saj »vsebuje družbenost kot svojo bistveno sestavino, pojavlja se le v družbi (iz skupne konkretne dejavnosti med otroki in odraslimi, kot je razvidno iz raziskave o igri v ontogenezi) in tako na primaren način uresničujejo funkcije družbenih značilnosti (z igro se otrok vključuje v družbeno življenje)« (isto: X).

Za Elkonina predstavlja osnovno enoto v igri vloga, saj je prav *igra vlog* je v predšolskem obdobju ena izmed najpomembnejših otrokovih dejavnosti. V šolskem obdobju pa začne prevladovati nov tip igre – kolektivna/skupinska igra s pravili (»šolica«, »slepe miši«). Na razvoj otrokove igralne dejavnosti bistveno vpliva mehanizem prenosa dejavnosti v njegovo notranjost (interiorizacija). Utemeljitev procesa interiorizacije je eno izmed najizvirnejših dognanj L. S. Vigotskega, njegova razlaga tega zapletenega procesa se opira na socialne, komunikacijske potrebe, iz katerih izvirajo sistemi znakov, ki se med razvojem prenesejo v notranjost, se torej ponotranjijo in na ta način prevzemajo funkcijo regulacije individualnega (intelektualnega) razvoja. Zunanja otrokova dejavnost v predšolskem obdobju se torej prenaša v notranjo dejavnost (dnevne sanje, sanjarjenje, razcvet domišljije). Po svojem izvoru je igra sicer družbenega porekla, v svojem razvoju pa postopoma prevzema osebno (individualno) vlogo regulacije (uravnavanja) duševnega razvoja posameznika.

Novo psihološke poglede na otroško igro, rezultat skupinskega dela ruskih strokovnjakov (od L. S. Vigotskega dalje), je strnil D. B. Elkonin. Poudarja,

- da je igra vlog po svojem izvoru socialna in potemtakem tudi socialna glede na svojo vsebino;
- da igra na meji predšolske stopnje razvoja ne nastane spontano, pač pa se oblikuje pod vplivom vzgoje;
- da je osnovna vsebina otrokove igre človek – njegovo delovanje in medosebni odnosi odraslih ter da je zaradi svoje oblike igra usmerjena k nalogam in motivom človekovega delovanja;
- da je igri mogoče izluščiti osnovno enoto in odkrivati notranje psihološke strukture igre in spremljati njen razvoj;
- da je igro v predšolskem obdobju mogoče utemeljiti kot posebno sprejemljivo v območju človekovega delovanja in medosebnih odnosov;
- da je igralna tehnika – prenos pomena enega predmeta na drugega, jedrnatost in posplošenost igralnih dejavnosti najpomembnejši pogoj za otrokov vstop v socialne medosebne odnose in njihovo svojevrstno oblikovanje med igralnimi dejavnostmi;

- da je mogoč videti realnih odnosov otrok med igro, ki predstavljajo njihovo izkušnjo v skupinskem delu in
- da lahko odkrivamo funkcije igre v psihičnem razvoju otrok.

Elkonin je s svojim eksperimentom dokazal, da vloga, ki jo otrok prevzame med igro, in z njo povezana dejavnost, predstavljata nedeljivo enoto razvite oblike igre, med obema sta namreč stkana tesna funkcionalna zveza in protislovna enotnost. Elkonin poudarja, da »čim globlji smisel ima igra, bolj odraža naloge in sistem odnosov delovanja odraslih, ki jih otrok posnema. V takih primerih so splošnejše in bolj jedrante tudi otrokove igralne dejavnosti. Konkretno in razgibane igralne dejavnosti pogojujejo tudi konkretnjšo predmetno vsebino igralnih dejavnosti (isto: 23)«. Pomembno vprašanje, ki se nam zastavlja, je, kaj v otrokovi okolici vpliva na njegovo odločitev, da se bo igral. Elkoninova raziskava vloge didaktičnih iger je pokazala, da včasih za igro ni dovolj le npr. obisk trgovine, da bo ta obisk kasneje sprožil otrokovo igro »prodajalcev in kupcev«, šele oboje, obisk trgovine in izvedba didaktične igre »trgovina« vpliva na igranje različnih vidikov iger vlog upodobja in prodajanja raznih predmetov.

Zbliževanje mladega naslovnika z deli mladinske književnosti s pomočjo igre se uresničuje tudi v osnovnošolskih berilih. Že njihovi igrivo zasnovani naslovi, na primer *Hiška, hiškica* (MK, 1992), *Babica, ti loviš!* (MK, 1998) želijo otroka pritegniti v slikovit svet literarnih upodobitev z njim lastno občutljivostjo.

Najizrazitejši primer tako zasnovanega berila je berilo s sicer nekoliko zanešenim naslovom *Pozdravljen, svet* (DZS, 1997) avtorice B. Hanuševe. Hanuševa je dejavnosti otrok, ki izhajajo iz recepcije izbranih besedil iz mladinske književnosti, oprla predvsem na otrokov svet. Mladi recipienti so namreč na tisti razvojni stopnji, »v katerem sta otrokov realni svet in svet iracionalnega, domišljjskega, fantastičnega dve enakovredni resničnosti, med katerima (še) ni ostrih ločnic. /.../ Igra oziroma potreba otroških literarnih likov po igri pogojuje tudi dvoplastnost dogajanja v zgodbah: gre za dvoplastnost realnosti in iluzije v smislu modela igre« (M. Kobe, 1997: 199).

Povezovanje dvoplastnosti zgodbenega dogajanja z modelom igre Kobetove smo navezali na model igre⁸, ki ga je uporabila Hanuševa pri oblikovanju bralnih nalog za učence, ki se lahko identificirajo z nastopajočimi književnimi osebami in izbranih literarnih besedilih.

Igrivost, torej značilna lastnost otrok na tej stopnji, je rdeča nit dejavnosti otrok ob besedilih. Že likovna podoba berila povezuje otroke z igro, bodisi spontano bodisi organizirano, saj jih v igrive dejavnosti uvaja ikona/simbol, ki ponazarja druženje otrok med igro. Takšne igrive dejavnosti so nakazane pri lirskih, proznih in dramskih besedilih. Z igro povezane dejavnosti so posebej domiselno zasnovane v bralnih nalogah berila *Pozdravljen, svet*, učence namreč združujejo v skupnost igre. Le-ta nima nikakršnih možnosti, če njeni udeleženci ne sprejmejo njenih pravil in

⁸ Analiza odnosov med igro in realnostjo kaže na to, da se v igralnem procesu (dejavnosti, situaciji) zamenjava enega predmeta z drugim odvija veliko lažje kot v resni (resnični) situaciji, zaradi tega ima igralna dejavnost nekatere značilnosti irealnih plasti (iracionalnosti), kar pa ne pomeni, da jim tudi pripada. Igralno dejavnost uvrščamo kot posebno področje v realnosti, ki se od drugih njenih področij razlikuje po tem, da je igra bolj dinamična in spremenljiva in hkrati tesno povezana z nekaterimi strukturami iracionalnih plasti osebnostnega »življenjskega prostora« (v: Elkonin, 1984: 120).

ne sprejmejo vloge tistega, ki ga igrajo. Iskanje neobhodne povezanosti med ludičnimi vidiki otrokovih igralnih dejavnosti in literaturo ni cilj našega razpravljanja, pač pa želimo učence pripraviti na postopno vstopanje v svet mladinske književnosti z igro. Že omenjena tipologija iger R. Cailloisa (1958) zajema dejavnosti, ki jih intuitivno razumemo pod pojmom igra. Tudi napotki, ki usmerjajo učence v bralnih nalogah v berilu Hanuševe, se v veliki meri opirajo na igro, zato smo iz berila *Pozdravljen, svet* izluščili igrive dejavnosti otrok, ki zajemajo temeljna načela igre, od ludusa (konvencionalne igre) do paidee (anarhične spontane igre). Seveda imajo otroci v bralnih nalogah veliko več predlogov, ki jih usmerjajo h konvencionalni igri s pravili (ludusu).

Na primerih bralnih nalog za lirski, prozni in dramski besedila prikazujemo igrive dejavnosti otrok, ki so povezane bodisi z otrokovo igro ali didaktično usmeritvijo, ki zavezuje učitelja, da organizira igralni okvir za otrokovo ustvarjanje ob besedilu.

Pri lirskih besedilih so najpogosteje zastopane naslednje igrive dejavnosti: otroci so v vlogi pesnikov, ko pesem v prozi oblikujejo v verzificirano formo, kujeje rime ob ilustracijah (M. Batič, *Dežna kaplja v šolo gre*), se preizkušajo v izmišljanju aliteracij po zgledu (M. Bor, *Jaz sem pa pogumna punčka*), ustvarjajo skupinski plakat z asociativnim nizom na dano besedo (T. Pavček, *Kaj vse je tata*). S svojo glasovno slikovitostjo nekatere pesmi omogočajo otrokovo gibalno ponazarjanje Kosovelova *Burja* pesniško učinkovito ponazarja silovitost burje. Avtorica berila ob pesmi takole nagovori otroke: »Katere besede pesnik uporabi, da opiše njeno (burjino) gibanje? Izpiši vse take besede in jih ponazori z gibi. Ugibajte v razredu, katero dejanje kdo predstavlja?« *Slovenske otroške prstne igre* Igorja Cvetka so predstavljene z nekaterimi igrivimi pesmicami in vabijo otroke, da pobrskajo še za katero podobno prstno igrico. Ob izštevankah avtorica berila sprašuje: »Kako izštevaš ti, ko se s prijatelji igraš skrivalnice? Morda se tudi tvoji starši in stari starši še spominjajo izštevank iz njihovega otroštva. Zapiši jih!«

Pri proznih besedilih se poleg priljubljenega branja po vlogah (M. Mate, *Pobegle kobile*) otroci vživljajo v različne vloge, npr. mame otrok, kot pripovedovalci zgodb. (R. in M. Rettich, *Lahko noč /Zgodba brez besed*). Zahtevnejša zgodba mora vsebovati še besedne zveze: *temna noč, sladko spanje, topla postelja, lepe sanje*. Druga prozna besedila pa seveda vzpodbujajo učenca k domišljjskemu preoblikovanju zgodbe, ilustriranju, pripovedovanju najzanimivejših dogodkov. *Pismo* Arnolda Lobela lahko vzpodbudi otroke k »pisanju« posebnega pisma z naslednjo avtoričino vzpodbudo: »Igrajmo se! Postavimo se v krog in skupaj sestavljajmo pismo regici. Vsak pove eno besedo, naslednji ponovi vse besede in eno doda. Koliko besed ponovimo?« Ob *Čenčalnih besedah* Berte Golob otroci lahko po avtoričini zamisli zaigrajo tako: »Vsak učenec naj na listek napiše eno besedo in jo vrže v klobuk. Po dva skupaj iz klobuka vzameta dve besedi in iz nji sestavita zgodbo. Kdo bo sestavil najbolj zabavno zgodbo v petih povedih?« Sodobni pravljicar Gianni Rodari je v svoji zgodbi *Če dedek ne zna pripovedovati pravljic* tako živo predstavil dedka in vnukinjo, da otroci lahko zaigrajo prizor. Posebna zanimivost pustnega časa je, da jih avtorica nagovori, kako se lahko našemijo: »Dogovorite se, da boste ob letošnjem pustovanju vsi predstavljali junake iz pravljic.« V berilu pa otroci tudi dobijo koristen napotek, kako lahko izdelajo dve nenavadni maski: papirnato in cunjasto velikanko.

Kosilo Mateja Reba je s svojo eksotično kulinariko izhodišče za domišljjsko poglobljanje doživetja: »Opiši vašo zabavo. S sošolci si razdelite vloge in zaigrajte,

kako je bilo«. Igro vlog zaigrajo otroci ob besedilu *Dobro jutro – lahko noč* Ivana Gantscheva, tako da zaigrajo prepri med Luno in Soncem.

- Prav tako otroci uprizorijo pogovor vetrov ob slovenski ljudski razlagalni pripovedki *Vetrovi*.
- Slovenska ljudska/narodna pravljica *Podkovana žaba* pa je opremljena z uprizoritveno zamisljivo lutkovno igrice Igorja Cvetka in Jelene Sitar. Po slovenski narodni/ljudski pravljici so prirejene *Štirje godci* Simone Ješelnik. Barbara Hanuševa vabi otroke k uprizoritvi. »Kaj pa če bi zgodbo uprizorili brez besed? Pomembni so gibi in tudi vaš izraz na obrazu naj pokaže, kaj se dogaja. Poskusite!«
- Boris A. Novak je zastopan s *Stotisočnogo*, s 4. prizorom. Dejavnosti otrok ob tem besedilu so povezane z likovno predstavnostjo dramske osebe (»Narišite Stonogo.«) in s pantomimo: »Igrajmo se! Brez besed, le z gibanjem telesa pokažite, kako se je Stonoga obuvala in sezuvala. Z gibanjem teles in mimiko obraza pokažite tudi, da ste veseli, razburjeni, razigrani, zaspani, utrujeni, razočarani ... « Pri srečevanju z mladinsko književnostjo devetletnih otrok, ki jim je berilo namenjeno, so dejavnosti otrok, ki se navezujejo tudi na neverbalno, likovno in gibno izražanje ob literarnem besedilu, posebej dragocene.
- Izvirno dramsko besedilo Borisa A. Novaka *V ozvezdju Postelje* pa je predstavljeno z odlomkom, ob katerem otroci lahko doživljajo čarobno igro zvezd.
- Draga Ahačič je prevedla in priredila v dramsko besedilo malajsko pripovedko *Zakaj živijo kokoši na Zemlji*, ki ga lahko otroci pripravijo za razredno gledališče.
- Pravo lutkovno uprizoritev lahko otroci s pomočjo svoje učiteljice pripravijo ob priredbi slovenske ljudske/narodne pripovedke *Zakaj teče pes za zajcem?* Jelena Sitar in Igor Cvetko sta pripravila priredbo in nazorno opisala vse faze za izdelavo domiselnih lutk in odra, ustreznih prav za to igrice.

Prikazali smo le nekatere avtoričine zamisli ob besedilih, ki želijo otroke ob branju popeljati v imaginarni svet igre, povezane s čustvenimi izkušnjami otroških književnih oseb in posebnimi estetskimi učinki besedil.

Avtorica Hanuševa je v berilu *Pozdravljen, svet!* s pretanjenim občutkom za mladega bralca odstrla večplastnost izbranih del iz mladinske književnosti, v katerih prevladuje otroška književna perspektiva. Otrokov pogled na besedilno stvarnost, ki je prežeta z igrivostjo, humorjem in zvočnimi učinki, je naravnala na njegov doživljajski svet in željo po odstiranju skrivnosti nastopajočih oseb in dogajanja v literarnem besedilu.

Iz vsega navedenega o igri lahko izpeljemo nekaj ugotovitev:

1. Danes v novodobnem načinu mišljenja težko govorimo o zaprtih shemah, ki bi svet izrecale in opredeljevale v njegovi celovitosti, urejenosti in razvidnosti. Igra, ki s svojo netragičnostjo, nezavednostjo in spontanostjo simbolizira konec določenega miselnega horizonta, kot tudi konec tragične umetnosti. Kot igra se umetnost odvija na način spremenljivega in spontanega nastajanja, ki ni zavezano nikakršnemu višjemu smislu. Igra je brezciljna in brezsmiselna prav zato, ker je neskončna odprtost možnosti, ker ne priznava nikakršne utemeljenosti.
2. Igra kot nezavedna, spontana svoboda, ki ni določena od zunaj, po nekem višjem principu, je tudi bistvena otrokova dejavnost.

3. Podobno razmišlja o pomenu igre v razvoju kulture vsakega naroda Johan Huizinga; po njegovem na njen razvoj vplivajo ustvarjalni vzgibi, svoboda, raziskovalni duh, domišljija in disciplina. Meni, da igra sama po sebi ni niti dobra niti slaba, predvsem je popolnoma svobodno dejanje, saj je ni mogoče zapovedati, ker sicer ni več igra. Za igro je značilna lepota, njena estetska plast se udejanja v njeni urejeni obliki, ki jo oživlja, estetski učinki so izkazani tudi v njeni napetosti, ravnovesju, enotnosti, kontrastu, variranju, povezovanju in razdruževanju ter v razreševanju. Njegovo znamenito in pogosto citirano delo *Homo ludens* ne prinaša opisa in klasifikacije iger, pač pa v tem delu Huizinga raziskuje duhovno bogastvo iger, ki so v domeni kulture oziroma duha, prevladujočega v določeni vrsti iger, predvsem gre za tekmovalne igre z določenimi pravili. Huizinga takole definira igro: »Na kratko, glede na formo, lahko igro opredelimo kot svobodno delovanje, ki ga dojemamo kot fiktivno in izločeno iz vsakdanjega življenja, ki tistega, ki se igra, popolnoma prevzame; pri tem gre za delovanje, ki je osvobojeno vsakršnega gmotnega interesa in koristi, odvija se v posebej opredeljenem času in prostoru, poteka v skladu s pravili, spominjajočimi na odnose v življenju, krepi skupinske odnose med tistimi, ki se prostovoljno zbirajo okrog igrne skrivnosti ali s preobleko poudarjajo svojo drugačnost do običajnega sveta«⁹ (v: J. Huizinga, 1951: 34–35).
4. O vplivu otroških literarnih besedil na otrokovo igro Elkonin ugotavlja, da besedila otroške književnosti niso v enaki meri vplivala na nastanek otrokove igre, le tista besedila, v katerih so prikazane osebe v slikoviti in dovolj dostopni umetniški obliki, so izzvala otroke, da so s pomočjo igre rekonstruirali sporočilo besedila.

Literatura

- R. Caillois (1979): *Igre i ljudi. Maska i zanos*. Beograd: Nolit, (Biblioteka Sazvežda 10).
- D. B. Elkonin (1984): *Psihologija dečje igre*. Beograd: Zavod za udžbenike i nastavna sredstva (Biblioteka » Savremena psihološka saznanja o detetu«).
- E. Fink (1984): *Osnovni fenomeni ljudskog postojanja*. Beograd: Nolit (Biblioteka Sazvežda, 87).
- H. Glušič (1983): *Slovenska mladinska književnost med poučnostjo in igro*. Otrok in knjiga XI/18. 13–17.
- B. Hanuš (1998): *Pozdravljen, svet*. Ljubljana: DZS.
- J. Huizinga (1970): *Homo ludens: o podrijetlu kulture u igri*. Zagreb: Matica hrvatska.
- M. Kobe (1998): *Zgodbe iz mesta Rič-rač. Lojze Kovačič/Dane Zajc idr*. Uredil Tomo Virk. Ljubljana: Nova revija (Zbirka Interpretacije). 196–205.
- M. Kordigel (1994): *Mladinska literatura, otroci in učitelji: komunikacijski model poučevanja književnosti*. Ljubljana: Zavod Republike Slovenije za šolstvo in šport
- A. Medved (1996): *Spisi in razlage*. Piran: Obalne galerije (Artes).

⁹ Sredstev je veliko. Lahko uporabimo originalni zvok – 'o-ion' –, prostor lahko zapolnimo z govornim besedilom – tudi to je zvok, sestavljen iz besed in njihovih pomenov – lahko poskusimo z glasbo, s ženski, tišino, itd.

⁹ Glej op. 5, 1951, 34–35.

Summary

A model of play – a forming principle in children's literature

In children's literature the need for children's literary characters to play often causes a two-layered happening, which is shown as an interweaving of illusion and reality. The playing activity (of children's literary characters as well) is placed into a very specific field of reality, making play more dynamic, changeable and simultaneously closely connected with some irrational layers of a child's personality.

The article with its examples from children's literature (B. Golob, *Čenčalne besede*, G. Rodari, *Če dedek ne zna pripovedovati pravljic*, S. Kosovel, *Burja*, etc.) points out at some possibilities of a child's playful dialogue with a text. Play namely enables joy, caused by interweaving of reality and imagination. Children's literary characters enjoy themselves because play enables them to be free and creative.

Translated by *Bojana Panevski*