

Naslov članka/Article:

Vpliv namiznih iger na otrokov razvoj in primer igre

Role of Board Games on the Child's Development with a Board Game Example

Avtor/Author:

Maja Jakovac

DOI:

CC licenca



Priznanje avtorstva-Nekomercialno-Brez predelav



Razredni pouk št. 2/2021, letnik 23

ISSN 1408-7820

Izdal in založil: Zavod Republike Slovenije za šolstvo
Kraj in leto izdaje: Ljubljana, 2021

Spletna stran revije:

<https://www.zrss.si/strokovne-revije/razredni-pouk/>



Maja Jakovac,
OŠ Franca Rozmana
Staneta Maribor

Vpliv namiznih iger na otrokov razvoj in primer igre

IZVLEČEK: Z otrokovo rastjo se razvija njegovo kognitivno mišljenje, k čemur lahko veliko pripomorejo tudi namizne igre. V članku opisujemo, na katera področja otrokovega razvoja lahko takšne igre vplivajo in kaj pomeni, da je igra kakovostna. V nadaljevanju opišemo primer novejši namizne igre z naslovom Patchwork, ki je primerna za otroke od 8. leta starosti.

Ključne besede: razvoj mišljenja, namizne igre, podaljšano bivanje, Patchwork

Role of Board Games on the Child's Development with a Board Game Example

Abstract: In the process of growing up, the child's cognitive thinking is developing as well and board games can play an important role in this development. The article explains which areas of the child's development can be influenced by playing board games and provides a description of a quality board game. An example is also given of a more recent board game called Patchwork, appropriate for children aged 8 and up.

Keywords: development of thinking, board games, after-school time, Patchwork

Uvod

Namizna igra je družabna igra, ki se jo igra več igralcev na neki ravni površini. Prve družabne igre so bile igre s kockami, ki so danes nujne skoraj pri vsaki namizni igri (Grunfeld, 1993 v Kočar, 2018). Večina igralnih podlag namiznih iger je izdelanih iz papirnatih ali lesenih materialov, odvisno od pravila igre in načina igranja (Kočar, 2018).

Namizne igre segajo daleč v zgodovino človeštva. Takrat niso poznali iger, kot jih poznamo danes. Otroci so se igrali predvsem s predmeti, ki so jih našli v naravi (kamni, palice, školjke, listi ipd.). Če pogledamo v čas otroštva generacij pred približno petdesetimi leti, najdemo namizne igre kot so štiri v vrsto, domine, človek ne jezi se, mikado in mnoge druge. Seveda so te igre zanimive še danes, vendar vse večji izziv ponujajo novejši igre, ki pritegnejo tudi z zunanjim izgledom in obliko.

V zadnjih desetletjih sta se razvoj in uporaba namiznih družabnih iger zelo povečala. Najbolj razširjene namizne igre se danes navezujejo na popularne filme, animacije in videoigre, kot so Spirit island, Sagrada, Secret Hitler, Quantum, Star wars, Game of thrones, Spartacus idr. (Kočar, 2018).

Vpliv namizne igre na razvoj otroka

Predstavili bomo področja otrokovega razvoja, na katera vpliva igranje namiznih iger.

a) Socialne spretnosti

V namiznih igrah, pri katerih igralci tekmujejo kot skupina, otroci pridobivajo dragocene izkušnje za ostale oblike sodelovanja v šoli in za kasnejšo poklicno



pot. Otroci se naučijo prilagajati drugim, se z njimi pogajati, usklajevati, jih sprejemati in podpirati na poti do rešitve. V želji po zmagi otroci spoznajo pomembnost timskega dela.

b) Kognitivne sposobnosti

Ob igri otrok uri spomin, se uči štetja, hitrega in spretnega računanja in prepoznavanja oblik. Oblikuje se tudi dobra prostorska predstava, razvijajo se različne taktike in strategije. Ob zadostnih ponovitvah igre se otrok nauči tudi »blefiranja«, ki mu lahko pomaga na poti do zmage.

c) Samostojnost

V namiznih igrah, pri katerih igralec tekmuje samostojno proti enemu ali več igralcev, otrok spozna, da je za vsako odločitev odgovoren sam. To mu lahko pride zelo prav pri njegovi nadaljnji življenjski poti. Otrok se začne zavedati, da se lahko potek dogodkov v igri (kot tudi v življenju) hitro obrne. V nekem trenutku ima pri igri dober položaj, že naslednjo sekundo pa ga nasprotnik prehití. Takšne situacije učence učijo, kako ravnati pri morebitnih problemih v resničnem življenju.

d) Osredotočenost

Pogosto slišimo, da se otroci težko osredotočijo na eno stvar za dlje časa. Dovolj zanimiva namizna igra pomaga tudi pri boljši koncentraciji. Pri tem je dobrodošlo, da ima igra dober zunanji izgled in obliko, saj nas pritegne tudi vizualno.

e) Upoštevanje pravil

Vse namizne igre imajo vnaprej določena pravila, ki se jih otroci morajo držati in se po njih ravnati. Na ta način se naučijo nadzorovati lastna dejanja. Če imajo otroci v vsakdanjem življenju dobro postavljena pravila, jih po navadi tudi pri igri dobro sprejmejo. Velja pa tudi obratno.



Slika 1: Vsebina igre.

Namizne igre pri pouku

Po mojih izkušnjah je igranje namiznih iger za učence eden izmed najlepših delov preživljanja prostega časa v podaljšanjem bivanja. Vendar opažam, da učenci poznajo zelo malo različnih namiznih iger. Sami večinoma igrajo tiste, katerih potek hitro postane predvidljiv. Zato sem v želji, da učenci razvijejo čim več zmožnosti na zgoraj opisanih področjih, poskušala najti igre z višjim faktorjem kompleksnosti.

Predstavitve namizne igre Patchwork

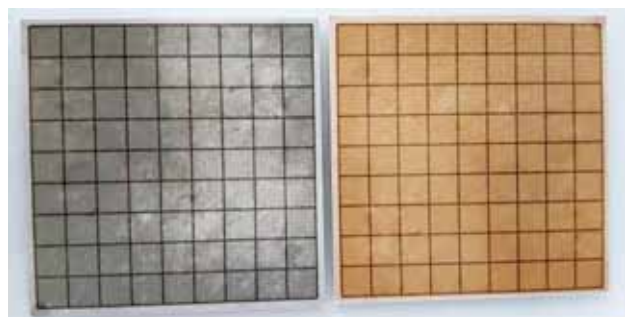
Bolj ko se zgoraj navedena področja pri igri prepletajo, kakovostnejša je igra. Poglejmo primer takšne igre.

Patchwork oz. »šivanje« je namizna igra, pri kateri dva igralca tekmujeta v »šivanju« odeje iz različnih koščkov blaga, ki so jima na voljo. Traja od 20 do 30 minut. Priporočena starost igralcev je 8 let, vendar jo lahko po mnenju uporabnikov igrajo že mlajši.

Koščki blaga so razporejeni po mizi. Igralca morata iz njih »sešiti« prešito odejo. Šivanje seveda zahteva trud in čas. Na poti do cilja pa potrebujemo tudi veliko zalogo gumbov, ki so neke vrste plačilno sredstvo v igri. Nekateri koščki blaga se ne prilegajo skupaj, zato jih je treba še posebej premišljeno izbrati. Igralec, ki najbolje razporedi koščke blaga in mu ostane še dovolj gumbov, je zmagovalec.

Kako pripravimo igro

Na začetku igre dobi vsak igralec ploščo z mrežo velikosti 9 × 9, figurico (eden zeleno, drugi rumeno) za premik po časovni plošči in začetni kapital petih gumbov.



Slika 2: Mreži velikosti 9 × 9.

Časovno ploščo položimo na sredino mize. Zeleno in rumeno figurico položimo na začetek časovne poti. Okoli plošče v obliki kroga naključno razporedimo koščke blaga. Sivo figurico, ki označuje začetno pozicijo, postavimo takoj za najmanjšim koščkom blaga (velikosti dveh kvadratkov) v smeri urinega kazalca. Posebne

krpice (velikosti enega kvadratka) so razporejene na označenih mestih časovne plošče.



Slika 3: Začetna postavitev.

Potek igre

Igralca se dogovorita, kateri bo začel. Igralec na potezi izbira med tremi koščki blaga, ki so postavljeni takoj za sivo figurico (v smeri urinega kazalca). Ko se odloči, kateri košček blaga bi imel, mora na njegovo mesto postaviti sivo figurico. Nato za izbrani košček blaga plača predpisano število gumbov iz svoje zaloge. Košček poljubno položi na svojo mrežo. Na koncu se pomakne še na časovni plošči za toliko mest, kot kaže številka na položenem koščku blaga.



Slika 4: Primer koščka blaga, ki stane 3 gumbe in prinaša premik za 6 enot na časovni plošči.

Ko je igralec na potezi, se lahko odloči tudi, da ne bo izbral koščka blaga. V tem primeru se pomakne po časovni plošči naprej za toliko mest, da pristane neposredno pred soigralcem. Ob tem pa za vsak premik prejme en gumb.

Posebnost igre je tudi, da je vedno na vrsti tisti igralec, ki na časovni plošči zaostaja za drugim (torej tisti, ki ima več časa). Tako je eden na vrsti tolikokrat, da na časovni plošči prehiti drugega. To daje igri poseben čar, saj smo neprestano v dilemi ali je bolje vzeti več malih (cenejših) koščkov ali enega velikega.

Na časovni plošči srečamo še dve oznaki (glej Sliko 5). To so posebne krpice v velikosti enega kvadratka in gumbi.



Slika 5: Krpice in gumbi.

Prvi igralec, ki preide krpico, jo (še v isti potezi) postavi na svojo mrežo. Ko posamezni igralec preide oznako gumba, prejme v svojo zalogo toliko gumbov, kot je trenutno število gumbov na njegovi mreži.

Zaključek igre



Slika 6: Stanje na mreži ob zaključku igre.

Igra se konča, ko oba igralca prispeta na konec poti na časovni plošči. Igralca prejmeta toliko točk, kolikor jima

je ostalo gumbov v zalogi. Temu številu odštejeta po dve točki za vsako nepokrito polje na mreži. Tako dobita končno število točk. Zmaga igralec z večjim številom točk.

Izdelava igre Patchwork

Sama sem pri podaljšanem bivanju uporabljala igro, ki sem jo kupila na spletu. Z malo spretnosti pa lahko igro z učenci ustvarite tudi sami in to samo z materialom, ki ga imate pri roki. Na malo trši list papirja narišete (lahko tudi natisnete) dve mreži dimenzije 9×9 , po eno za vsakega igralca. Podobno narišete še mrežo dimenzije 8×8 in jo uporabite za časovno ploščo. Časovno ploščo po želji okrasite. Sedaj potrebujete še krpice, ki jih prav tako lahko izrežete iz v naprej narisane mreže. Krpice pobarvate z različnimi barvami. Potrebujete samo še plačilno sredstvo. Lahko uporabite prave gumbce ali pa enostavno izrežete krogce v velikosti gumbov. Vse omenjene elemente bi lahko izrezali tudi iz filca, če ga imamo na voljo.

Sklep

Igre s pravili je smiselno umeščati v učni proces, saj jim lahko določimo tudi učne cilje. Med igre s pravili sodijo loto, domino, človek ne jezi se in druge. Patchwork je prav tako igra s pravili, s pomočjo katere želimo z učenci doseči cilje, kot so uravnavanje časa, izboljšanje prostorske predstave in predvsem nadzor nad upravljanjem s plačilnimi sredstvi. Učenec mora dobro razmisliti, ali se mu bo nakup določene krpice obrestoval ali ne.

Igro Patchwork smo vpeljali v oddelku podaljšanega bivanja, in sicer v sklop ustvarjalno preživljanje prostega časa. Po navadi sta igro igrala dva učenca, včasih so se učenci razdelili tudi v dve ekipi po 2 ali 3 učence. Patchwork je postala najbolj priljubljena namizna igra v razredu. Učenci so uživali v igranju. V primeru poraza so v mislih že kovali strategijo za naslednjič.

Patchwork lahko igrajo učenci od 2. do 5. razreda, saj jim igra nudi ravno pravo mero kompleksnosti. Veliko zabave pa ponuja tudi starejšim učencem in celo

odraslim. Pravila so preprosta in jih osvojimo že v nekaj minutah. Že v nekaj ponovitvah igre ugotovimo, da imamo kar nekaj prostora za vplivanje na njen potek, kar daje igri dodatno vznemirjenost.

V veliko pomoč pri izbiri dobre namizne igre so nam lahko priznane lestvice iger. Za najprestižnejšo nagrado med namiznimi igrami velja nemška nagrada Spiel des Jahres, ki ima tudi posebno različico za otroške igre (Kinderspiel des Jahres). Kakovostno igro pa lahko izberemo tudi s pomočjo spletne lestvice namiznih iger BBG (Board Game Geek), kjer Patchwork, v kategoriji družinskih iger, zaseda visoko 10. mesto.

Viri in literatura

Board Game Geek (b.d.). Lestvica družinskih iger. Pridobljeno s <https://boardgamegeek.com/familygames/browse/boardgame?sort=rank&rankobjecttype=family&rankobjectid=5499&rank=9#9>.

Board Game Geek (b.d.). Patchwork. Pridobljeno s <https://boardgamegeek.com/boardgame/163412/patchwork>.

Kočar, A. (2018). Razvoj namizne družabne igre na tekstiliji (diplomsko delo). Univerza v Ljubljani. Naravoslovnotehniška fakulteta oddelek za tekstilstvo, grafiko in oblikovanje. Pridobljeno s <https://core.ac.uk/download/pdf/162308679.pdf>.

Koncept. Razširjeni program: program osnovnošolskega izobraževanja (2005). Podaljšano bivanje in različne oblike varstva učencev v devetletni osnovni šoli. Ljubljana: Ministrstvo za šolstvo in šport, Zavod RS za šolstvo. Pridobljeno s https://www.gov.si/assets/ministrstva/MIZS/Dokumenti/Osnovna-sola/Ucni-nacrti/Drugi-konceptualni-dokumenti/Podaljsano_bivanje.pdf.

Mayer, B. in Harris, C. (2010). Libraries Got Game: Aligned Learning Through Modern Board Games. Chicago. American Library Association.

Nakao, M. (2019). Special series on "effects of board games on health education and promotion" board games as a promising tool for health promotion: a review of recent literature. Pridobljeno 20. 2. 2020 s spletne strani: <https://bpsmedicine.biomedcentral.com/articles/10.1186/s13030-019-0146-3#article-info>

Spiel des Jahres (b.d.). Patchwork. Pridobljeno s <https://www.spiel-des-jahres.de/en/games/patchwork/>.

Tomič, A. (2002). Spremljanje pouka. Ljubljana: Zavod Republike Slovenije za šolstvo.

Ultra Board Games (2020). Patchwork Game Rules. Pridobljeno s <https://www.ultraboardgames.com/patchwork/game-rules.php>.