

OTROŠKE IGRE NA PROSTEM MED TIVOLIJEM IN NEBOTIČNIKOM

TJAŠA PAVŠIČ

V prispevku se ukvarjam s problemom otroške igre na prostem v mestnem okolju na primeru dokaj majhnega predela na območju centra Ljubljane. Uvodoma se bomo osredotočili na etnološko obravnavo otroške igre, v nadaljevanju pa navedli repertoar in opise iger, ki so se jih igrali otroci na obravnavanem območju.

Besedilo, ki je pred vami, je sad mnogih pogovorov, ki so potekali v tistih zgodnjih sončnih pomladnih mesecih, ki človeka vabijo iz zaprtih stanovanjskih sob na plano in ki vse pogosteje kličejo otroke k podênju in igri po ulicah, igriščih in parkih. A zametki naloge so se porajali, ko še ni bilo niti slutnje, da bi v prihodnje lahko prerasli v predmet etnološke raziskave. V gimnazijskem obdobju me je namreč moje večletno ukvarjanje z otroki v okviru taborniške organizacije spodbudilo k zapisovanju in zbiranju vseh mogočih otroških iger in idej, ki bi se jih po potrebi dalo preleviti v igro. Takrat je imelo to početje povsem praktične namene - na kupu imeti gradivo, ki bo služilo pri delu z otroki. Impulz za idejo o nalogi pa so sprožili spomini in pripovedi mojega očeta, ki je svojo mladost preživljal prav na območju naših taborniških srečanj, o neštetih igrah in prigodah iz otroškega uličnega in dvoriščnega življenja. Ti spomini so mi načrtali pred oči sliko o glasnih, otroškega vrveža polnih dvoriščih, ki se je mešala s sliko današnjih tihih in pustih, z avtomobili pokritih prostorih, ki jih zagledamo, če pokukamo skozi vrata na koncu vež stanovanjskih hiš. To so bili ključni stiki z otroško igro, ki so ponudili zasnovo za oblikovanje predmeta te raziskave - otroške igre na prostem.

Termin igra na prostem opredeljuje specifično lokacijo, kjer se igra pojavlja in odvija. Kraj dogajanja jo ločuje od igre v zaprtih prostorih in stanovanjskih sobah. Iger seveda ne moremo do potankosti ločiti na igre na prostem in igre v zaprtih prostorih. Pojem "na prostem" se v naši obravnavi, v kateri se ukvarjamo z igro v mestnem okolju, nanaša na prostore zunaj stanovanj in šole, največkrat so to dvorišča, ulice, otroška igrišča in parki. Predmet obravnave zamejuje prav tako pojem "otroška igra", ki pove, da se osredotočamo na natančno določene prebivalce obravnavanega območja. Gre za otroke, ki se srečujejo v skupinah z namenom, da bi se skupaj igrali. V takšne skupine se otroci združujejo med šestim in petnajstim letom. Naslov "med Tivolijem in nebotičnikom" nakazuje območje, kjer je potekala raziskava. Natančneje kot v tej besedni zvezi lahko označimo, da pripovedovalci, ki so

pričali o svoji otroški igri, živijo oziroma so v času svojega otroštva živeli na današnji Tomšičevi, Župančičevi, Cankarjevi, Štefanovi, Puharjevi, Kersnikovi in Dvoržakovi ulici v Ljubljani. Te ulice so predstavljale osnovni okvir, v katerem sem iskala informatorje.

Informatorji se ločijo na dve skupini. V prvo sodijo pripovedovalci, rojeni med letoma 1941 in 1950, v drugo pa pripovedovalci rojeni med letoma 1983 in 1988. Dve starostni skupini sta mi omogočili primerjavo otroške igre na prostem povojne generacije, ki se je igrala v 50. in 60. letih, in generacije, ki se je igrala v 90. letih 20. stoletja. Vsak intervju se je začel s pogovorom o vtisih in spominih na otroško igro, ki so informatorju prišli sami na misel, šele na to sem začela pogovor usmerjati z vnaprej pripravljenimi vprašanji. V prvem delu pogovora so se informatorji spominjali najpriljubljenjših in najpogostejših iger oziroma tistih, ki so se jih najintenzivneje udeleževali in doživljali. V drugem delu pa sem skušala pogovor voditi z vprašanji, ki so se nanašala predvsem na kontekst, v katerem se je igra odvijala. Pri tem sem se oprla na teoretični uvod v knjigo "Hex im Keller", etnologinje Ute Schier-Oberdorffer, v katerem avtorica navaja, da je treba pri etnološki analizi otroške igre upoštevati naslednjih šest kategorij: skupina, kraj, čas, repertoar, povod in motivacija za igro, posredovanje igre. Specifika etnologije je namreč prav raziskovanje pojavnih oblik iger v okviru splošnega raziskovalnega kulturnega konteksta.

IGRA V 50. IN 60. LETIH 20. STOLETJA

Najugodnejši prostor, vsakodnevno prizorišče otroške igre na prostem v obravnavanem mestnem predelu, so ponujala hišna dvorišča. Vsaka hiša je imela na notranji strani svoje dvorišče, omejeno z zidom. Del teh dvorišč je obsegal vrt, na njih so stala različna drevesa in razni objekti, kot so lope, drvarnice, mize, klopi itd. Podoba dvorišča iz svojega otroštva je slikovito podala informatorka s Kersnikove ulice: "Tuki zadi je blo veliko dvorišče in en del, na primer, ena četrtna dvorišča je bil pa vrt. Garaž ni blo. Tam, k so zdej garaže, je bla sredina dvorišča in sta bli dve veliki drevesi. Med drevesi so bla pa naložena drva. Potem so bla še stojala oziroma tiste vrvi za perilo obešat in v zadnjem delu dvorišča je bla pa ena velika baraka, kjer so imeli lastniki hiše pospravljeno orodje in kolesa in tricikle. In potem je bil en zid, ki je bil visok ene dva metra, pa na vrhu ni bil ravn, ampak precej tko strm, da si morou precej dobr ravnotežje lovit, k si hodu." Igralni prostor so predstavljali tudi dvorišče za osnovno šolo Prežihovega Voranca, urejena otroška igrišča in parki v okolici ter ulice, na katerih v obravnavanem obdobju še skoraj ni bilo avtomobilov.

Igra na prostem, v obliki, ki nas zanima, je vedno vezana na skupino. Oblikovanje skupine je potekalo v kar se da ozki okolici otrokovega doma. Če je bilo v eni hiši zadosti veliko število otrok majhnega starostnega razpona, so se ti povezali v jedro skupine, v nasprotnem primeru so si

družabnike poiskali v najbližji soseščini. Sestava skupine ni bila odvisna od socialnega položaja ali spola. Otroci so se začeli priključevati skupini od petega leta dalje, od obdobja, ko razvijajo vse večji občutek za medsebojne odnose in s tem tudi za igro v skupini. Soigralce so našli predvsem med svojimi vrstniki oziroma med do tri leta starejšimi ali mlajšimi otroki, vse generacije pa so čutile pripadnost skupini otrok, ki je zajemala otroke od petega pa vse do petnajstega leta. Občutek pripadnosti določeni skupini je bil zelo trden in se je izražal predvsem, ko je prišlo do stikov s sosednjo skupino. Domala vsi informatorji se spominjajo, da je ob srečanjih dveh skupin prihajalo da rahlih napetosti ali spopadov, v katerih se je kazala identiteta skupine. Te skupine so imele pogosto tudi svojega "vodjo", kakor ga danes ob spominjanju označujejo informatorji. Navadno je bil to nekoliko starejši fant, ki je dajal pobudo za igro, prinašal nove ideje za igro ali vodil bojne pohode proti sosedom.

Otroci so se začeli igrati takoj po koncu pouka, igro pa so končali ob mraku, ko so jih z oken ali balkonov mame poklicale domov. Zelo redko so ostali zunaj še ob mraku, a kadar se je to zgodilo, je bilo to za otroke posebno veselje, saj so se v temi ponudile mnoge nove možnosti za igro. Na prostem so se igrali vse leto, najbolj pa je igra zaživela v suhih pomladnih in poletnih dneh. Večinoma so se iger naučili znotraj skupine od vrstnikov in starejših članov skupine, od otrok, ki so se na novo pridružili skupini ali od sosednjih skupin. Posredniki iger so bili vrtci in šole. Motivi za domišljjsko in ustvarjalno igro pa niso le priučeni, ampak jih pogosto izzove posnemanje in opazovanje sveta odraslih, nanje vplivajo aktualni dogodki in popularne knjige. Impulze za igro poleg naštetega neprestano sproža sam prostor igre in dogodki, ki se odvijajo v neposredni okolici.

Igrač in pripomočkov za igro v 50. letih še ni bilo veliko, zato so si jih pogosto sposojali drug od drugega. V vsaki skupini je bila obvezna žoga, precej pogosti so bili skiro in sanke, redkejši pa loparji za badminton in tenis, kolo in kotalke. V okolici Kersnikove ulice so razvili poseben sistem izposoje koles in drugih pripomočkov. Vsak od otrok, posebno fantov, je skrbno hranil in zbiral fuce, stare novce, ki jih je priigral pri igri, imenovani fucanje. A ti niso bili uporabni le za igro, temveč se je z njimi razvila prava trgovina. Za nekaj kovancev so si pri prijateljih, ki so imeli skiro, kolo ali kotalke, plačali izposajo za nekaj krogov po ulici. Pogosta fantovska igrača so bile lesene pištrole. Mnoge igrače so si otroci izdelali sami, na primer frače in namiznoteniške loparje.



KOLIKO SE JE SPREMENILA OTROŠKA IGRA NA PROSTEM DO 90. LET?

Repertoar in pravila iger se do 90. let niso veliko spremenila, glavna sprememba je opazna v prostoru in času igre na prostem. Oba sta se namreč bistveno skrčila. Zaradi vse gostejšega prometa po mestnem jedru in izgradnje garaž na dvoriščih igra ne more potekati več na ulicah in

dvoriščih, za igro so ostali torej le parki in otroška igrišča. Večina staršev zaradi drugačnih razmer v 90. letih otrokom ni dovolila neomejenega preživljanja popoldnevov na prostem. Prosti čas so zapolnjevale razne zunajšolske dejavnosti. Pogosto so se s prijatelji igrali raje na domu kot zunaj. Igro na domu so spodbujale razne nove krhke, hitro uničljive igrače, ki niso primerne za igro na prostem, in računalniki. Igra na prostem pa se je še vedno zelo intenzivno odvijala v okviru šolskega podaljšanega bivanja. Vzgojiteljice so otroke skoraj vsak dan peljale v Tivoli, kjer so jih prepustile lastnim idejam za igro. V tem času so se igrali enake ali podobne igre z enakimi ali zelo podobnimi pravili, kot se jih je generacija njihovih staršev igrala na dvoriščih.



KLASIFIKACIJA REPERTOARJA IN OPISI IGER NA PROSTEM

V tem delu prispevka razvrščam repertoar iger, o katerih so pripovedovali informatorji. Pri tem se opiram na klasifikacijo otroških iger, ki jo je podal Niko Kuret v knjigi Igra in igrača. Klasifikacija je nekoliko prilagojena, saj se nanaša le na igro na prostem, Kuret pa je obravnaval otroško igro v celoti. Ob vsaki igri navajam njen opis oziroma pravila poteka in njihove različice ter najza-nimivejše pripovedi informatorjev o posameznih igrah, saj te najbolj živo in zgovorno slikajo dogajanje iz otroškega življenja.



DOMIŠLJIJSKE IGRE

Domišljjske igre se otroci začnejo igrati okrog tretjega leta starosti. Sprva se igrajo sami, v šolskem obdobju pa prerastejo v skupinske. Porajajo jih domišljjski dražljaji, ki slonijo na resničnih doživljajih, predvsem na posnemanju sveta odraslih. Otrok si izmišlja nekaj, kar živi samo v njegovi domišljiji, vživlja se v različne vloge, oživlja in pooseblja predmete, s katerimi se igra, izmišlja si enega ali več soigralcev itd. Vloge in dialogi nastajajo sproti, na podlagi trenutne domišljije, pripomočkov in igrač, opazovanja sveta odraslih in drugih vplivov. Informatorji so navedli naslednje domišljjske igre, vedno v besedni zvezi "šli smo se" ...:

- ... *kuhinjo*: "Šli smo se kuhno. Dobro vem, da so ble kamilce za jajca. Trpotec je bil ena vrsta jedi. Take stvari smo si zmišljeval."
- ... *trgovino*; prodajat; prodajalke.
- ... *bolnico, zdravnike*: "Pa bolnico smo se šli, pa zdravnike, injekcije dajat pa tko. Injekcije so ble kakšne palčke. Ena pa je bla hči zdravnikov, tista je pa res prinesla steklene ampule."
- ... *na obiske hodit*.
- ... *družino*: "Smo mel kakšne punčke ali pa kake majhne otroke, tiste tri, štiri leta stare. Ti so bli naši otroci. Mi smo bli pa kakšnih deset."
- ... *modne revije*.
- ... *šolo, tovarišice*.
- ... *pokop*: "Jeseni smo mel ta več veselje listje grabt na kup. Pa smo se šli v tisto listje pokop pa pokopališče pa smo se notr zakopaval pa mel pogrebe."

- ... *telovadbo*: "Vem, da smo mel na dvorišču en tak hlod, tako tnal in smo čez skakal in se šli telovadbo. In jaz nikdar nisem znala raznožke nardit in sem bla grozn nesrečna."
- ... *raziskovat po kletih*: "Pa v kleti seveda, kaj smo mel. Tolk nam je domišljija delovala. To smo bli tud še prav mejhni, najbrž šest let. Ko smo raziskval, smo vidl, da tam v kleti piše "zasilni izhod". In potem smo mi iskal, kje je ta zasilni izhod. In smo bli prepričani, da gre en rov v Tivoli. In smo iskal in iskal. Ampak potem so nam rekl starši: 'Zasilni izhod je tisto okno.' Pa ne ni mogoče, zasilni izhod je gotov rov. En skrivni rov do Tivolija."
- ... *kopat jamo*: "Ko smo bili stari osem let, smo kopali "tam udzadi". "Tam udzadi" smo rekli. To je blo v kotu dvorišča in tam udzadi smo kopal luknjo, globoko jamo. Dolg časa smo to kopal, da bomo prišli v Avstralijo. In jaz sem sveto verjela, da bomo res pršli v Avstralijo. In potem smo en dan naletel na skalo. To je bila že kak meter globoka luknja. In smo rekl: Joj, to smo pa pršli že do strehe v Avstraliji!"
- ... *divji zahod*: igra, ki jo je navdihnili branje stripov Mikija Mustra.
- ... *rakete*: prav tako na podlagi stripa Mikija Mustra: "Recimo, tista risanka od Mikija Mustra je name naredila velik vtis. So ble najrazličnejše zgodbe, ena je bla o divjem zahodu, smo se igral divji zahod. Druga je bla o tem, kako so Trdonja, Lakotnik in Zvitorepec naredil raketo in so šli v vesolje, pa smo se potem šli rakete tam nad tistim oknom nad kletjo, ki ima takšno lepo marmornato polico. Tam smo potem naredili iz škatel inštrumente, narisal gumb. Sem mel jaz inštrument, pa ga je mel recimo še Miha in smo se šli fantazijsko vzlet, potem smo nekaj časa leteli, potem so se pojavli leteči krožniki in smo se moral z njimi vojskovat. Nazadnje smo jim ušli. Naprej nismo vedl, kaj se bo dogajal. Vsak si je nekaj spomnu: "Lej, lej, lej, leteči krožnik! Čaki, čaki, približuje se! Dejmo, dejmo, manever nazaj, umakni se!" Tko smo si nekaj zmišljevali."
- ... *vojne, Nemce in partizane*: "Velik smo se strelal. Jaz sem si vedno predstavljal, da bi bil jaz med vojno partizan in bi "bum, bum" te Nemce, barabe. Takrat so nam velik teh zgodbic od partizanov povedal, pa smo se zato šli tud take vojne igre. Proti namišljenim sovražnikom smo se boril al pa smo se organiziral in smo se drug proti drugmu bojevali. Se pravi, da je vsak vzel svojo puško al pa pištolo in smo se potem šli, kdo bo koga prvi zasledil."

V obdobju po 10. letu so tovrstne domišljjske igre polagoma usihale, v več skupinah so se otroci po desetem letu starosti domislili ustanovitve lastnega, namišljenega društva: hišnega sveta, države, tajnega društva PGC. Značilno za te igre je, da so trajala več dni, pogosto tudi celo leto ali še dlje. Otroci so si razdelili vloge, ki jih imajo v društvu, npr. predsednik, blagajnik, tajnik in podobno. V okviru igre so pisali zapisnike, akte, dnevnike, vodili se stanke, pisali pravilnike itd. Za ilustracijo navedimo slikovit opis domišljjsko-ustvarjalne igre informatorja s Tomšičeve ulice: "Zavedal smo se, kako smo uničl tisti

čudoviti vrt in se odločli, da bomo spet lepo nazaj zasadili in uredili lep vrt. In smo potem tam prekopali del vrta, preštihal, zemljo nanosil in posejali travo in smo potem mel lep park. In potem v kotu smo si naredil mizico, tam v senčki pod košatim lepim grmom. In smo potem rekl, no, Marjan si je spomnu, da bo to "Letno počivališče". Eno ali dve leti smo bli tko aktivni. To smo se prav organizirali, razumeš. Nekdo je bil predsednik, Marjanka je bla tajnik. Jaz sem bil blagajnik in ker mi to ime ni blo všeč, sem si spomnu, da sem bil finančni vodja in sem se podpisoval pod vse akte kot finančni vodja. Marjanka, naša tajnica, je tipkala akte in smo potem te akte dajal na oglasno desko, ki smo jo mel v veži. No, sej drugi so pa organiziral mladinske hišne svete, mi pa nismo mel hišnega sveta, ampak to Letno počivališče."



USTVARJALNE IGRE

Pri ustvarjalni igri otrok iz različnega gradiva (npr. peska, gnetil, papirja, s pisali ...) oblikuje lastne tvorbe. Pri tem večji del posnema že znane podobe, bodisi po predlogah in navodilih starejših bodisi po lastnem spominu. Ustvarjalna igra na prostem je tesno povezana z domišljjsko, pogosto je njen sestavni del, zato ju je zelo težko ločiti. Na tem mestu navajamo ustvarjalne igre, ki so navadno skupaj z domišljjsko tvorile celoto:

- *postavljanje sneženih mož, gradnja iglujev in bunkerjev iz snega*;
- *postavljanje gradov v peskovnikih na dvoriščih in otroških igriščih*;
- *gradnja objektov iz drv in desk*: pripoved informatorke s Tomšičeve ulice: "Poleti so pripeljal drva. In to smo se pa pol užival igrat. Pred hišo so zvrnili kup drv, ki so jih pol žagal. In pol so bla tista nažagana drva, preden so jih zmetal v klet. Smo užival, vsaj jaz sem blazno uživala, delat si iz tistih drv hišice. Smo mel take hišice, sobe, koticke."
- *predstava*: Na dvorišču na Župančičevi 4 so enkrat, na Kersnikovi 5 pa celo štiri leta zapored priredili predstavo za starše in stanovalce hiše. Na Župančičevi so zaigrali eno od otroških gledališčih iger, na Kersnikovi pa je vsak otrok pripravil svojo točko. Za to priložnost so dvorišče posebej preuredili, prinesli stole, izdelali in prodajali vstopnice, postavili oder: "Smo naredil karte, pobiral denar, postavl stole in starši so prišli gledat. To je blo tuki, na dvorišču pred barako. V baraki je bla preoblačilnica. V predstavi je nekdo neki deklamiral, drug je neki zapel, potem je zbor zapel, vsi skupaj. Če je bil kdo bolj spreten, je mel kakšno žogo ali dve pa je z njima žongliral. Al pa eden, ki je bil tak telovaden, je delal take prevale in take telovadne stvari. In to je kr trajal kake tričetrt ure."
- *tehnični izumi*: Teh so se lotevali predvsem dečki. Sestavljali so rakete. Svinčnike so napolnili s prahom, postrganim z vžigalic, jih prižgali in čakali, da jih je razneslo. En od informatorjev je raketo sestavil s pomočjo žice, baterije in gorilne nitke, ki se je sprožila, ko je ustvaril kontakt. Vsi trije informatorji so opisali tudi, kako

so si s pomočjo detektorskih slušalk in kondenzatorja sestavili radio in telefon.

- *izdelava igrač*: Ustvarjalna igra je bila prav tako izdelava igrač - frač, loparjev za namizni tenis, pištol, šivanje oblekic za punčke.
- *popravila igrač*: K ustvarjali igri lahko štejemo tudi popravila igrač in pripomočkov, ki so se jih lotevali predvsem fantje. Poznali so poseben sistem, kako popraviti počeno celuloidno žogico za namizni tenis, kako ponovno napolniti usnjeno nogometno žogo, popraviti kolo in skiro.

RAJI

S tem imenom je Niko Kuret poimenoval igre, podobne plesu. Poznamo raje brez vlog in raje s točno določenimi nemimi ali govorečimi vlogami. Na obravnavanem območju je tovrstnih iger zelo malo. Zasedila sem le eno v dveh različicah, a še to so informatorji povezovali z igro v vrtcu. Le informatorka s Kersnikove ulice je poudarila, da so se obe različici igre radi igrali mlajši otroci, ki so se zbirali na dvorišču:

- *bela, bela lilija*: Večja skupina otrok (nad 8 igralcev) se prime za roke in sklene krog. Enemu zavežejo oči in ga postavijo na sredino. Nato zapojejo: "Bela, bela lilija, notri pleše deklica, deklica se okrog vrti in si enga izvoli." Med petjem otroci hodijo v krogu okoli igralca z zavezanimi očmi. Ko se pesem konča, ta naključno objame enega izmed igralcev. Izbrani sedaj stopi na sredino, oni pa nazaj v krog med ostale igralce. Igra se ponovi. Otroci s Kersnikove ulice so poleg bele lilije poznali igro z enakimi pravili, vendar s hrvaškim napevom: "Sad se vidi, sad se zna, koga ona rada ima."

BOJNE IGRE

To so igre, v katerih se izraža bojni gon in želja po zmagi nad nasprotnikom. Ta kategorija vključuje lovilne igre, zasledovanje združeno z begom, skrivanje in bojne igre z določenimi vlogami (npr. barvice prodajat).

LOVILNE IN SKRIVALNE BOJNE IGRE:

- *lovljenje*: Igra poteka v večji skupni. Enega igralca se določi ali z izštevanjo izbere, da bo lovil. Kogar se z roko dotakne, tisti lovi naprej. Lovljenje je bila zelo priljubljena igra vseh starosti vse do višjih razredov osnovne šole. Posebno radi so se jo šli tam, kjer je bilo veliko prostora - na večjih dvoriščih in v Tivoliju.
- *skrivanje*: Z izštevanjo se določi enega igralca, ki miži in šteje do določenega števila. V tem času se ostali poskrijejo. Ko mižeči prešteje do konca, začne iskati. Ko zagleda katerega od skritih, ga teče "pofočkat". To pomeni, da teče do mesta, kjer je mižal, se ga dotakne in zavpije: "En, dva, tri Andrej [=ime najdenega]!". Če uspe najdenemu igralcu priteči pred iskalcem, se pofočka sam: "En, dva, tri zame!" Igra se nadaljuje, dokler niso vsi pofočkani. Sledi nova igra. Glede na predhodnji dogo-

vor, miži tisti, ki je bil prvi oziroma tisti, ki je bil zadnji pofočkan.

Igra se je odvijala na prostoru, ki je ponujal čim številčnejša skrivališča, na primer dvorišče na Cankarjevi 11: "Na dvorišču so ble pa drvarnce, tko da smo se lahko fajn skrival. Vsi smo si odprl, vsak je prnesu svoj ključ, pol smo se pa lahko notr skrival."

Posebno privlačno je bilo skrivanje v temi, zato je pri-zorišče skrivanja pogosto predstavljala klet. Otroci, ki so smeli ostati na dvorišču še ob mraku in v temi, so ta čas pogosto z navdušenjem izkoristili za skrivanje. V skupini na Tomšičevi ulici je bilo priljubljeno nočno skrivanje z ročnimi svetilkami (baterijami), na Kersnikovi pa v popolni temi na priljubljenem igralnem prostoru, imenovanem "v jami",

- *ravbarji in žandarji* (redkeje tudi kavboji in Indijanci): Skupina otrok si porazdeli vloge ravbarjev in žandarjev. Ravbarji imajo določen čas, da se poskrijejo, nato jih začnejo žandarji zasledovati in loviti. Kogar ujamejo, ga odpeljejo v zapor, kjer mora počakati do konca igre. Zapor predstavlja s črto zarisan ali kako drugače omejen prostor.

Igre se spominjajo vsi informatorji, priljubljena je bila tako med dekletki kot med fanti. Zahtevala pa je precej široko območje, zato se je odvijala zunaj dvorišč, na ulicah in v parkih. Kako priljubljena je bila igra, govori slikovit opis informatorka s Tomšičeve 6: "A ja, pa blazno smo se igral - to potem že malo kasnej, v šolskem obdobju - ravbarje pa žandarje. To je bil največji užitek. Takrat ni blo prometa in smo se to šli na zelo velikem območju, tja do Aškerčeve. Eni so bli žandarji - policaji, ravbarji so se pa skrival. En določen čas si mel na razpolago, da si teku kot ravbar. Večina jih je hotla bit ravbarji. In potem smo nekam tekl, žandarji so nas pa lovil. In so nas lovil zares. Ne, to ni blo tko kot skrivanje, ko te je zagledal pa pofočkal, ampak te je moral ujet, fizično ujet. In pol smo po nebotičniku gor tekal in povsod. To je trajal tud cel dan."

- *koza klanf**: Na sredini igrišča se postavi "kozo" - dve ali tri pločevinke se postavi eno vrh druge, na vrhu po želji tudi kamen, tako da dobimo dokaj nestabilno konstrukcijo, ki pa jo je možno hitro sestaviti. Enega od igralcev se določi za branilca koze. Ta se postavi za njo. 10 m stran od koze se zariše črta, za katero stojijo igralci. Vsak od igralcev ima svoj kamen in skuša z njim izza črte zbiti kozo. Ko prvemu to uspe, se vsi zapodijo na igrišče pobrat svoje kamne. V tem času mora branilec kozo sestaviti in nato ujeti enega od igralcev, dokler se nahaja znotraj igrišča. Če mu uspe koga ujeti, postane branilec, sicer se igra ponovi v istih vlogah: "Dlje ko si bil pastir, slabšo si mel vlogo. Ta ni bil prav zlo cenjen."

OPOMBA: Iger, označenih z eno zvezdico *, se informatorji, rojeni med letoma 1983 in 1988, niso igrali in jih ne poznajo. Iger, označenih z dvema zvezdicama, informatorji, rojeni med letoma 1941 in 1950 še niso poznali.

Ampak to je blo super, to smo igrali skoz."

Te igre se spominjata informatorja s Kersnikove in Dvoržakove ulice, medtem ko ostali poudarjajo, da pri njih te igre ni bilo. Na Kersnikovi ulici je bila igra izredno priljubljena med otroki vseh starosti, igrali so se jo na dvoriščih, največkrat pa kar na ulici, kjer je bilo dovolj prostora.

- *čarovnica**: Te igre se spominja le informatorka s Kersnikove 5. Igrali so se jo otroci nižjih razredov. Opisala jo je takole: "Potem je bla ena igra tko, da je bla čarovnica, ki te je lovila. Men se zdi, da se je delala, da je spala, pa da ni nevarna, pa si šou k njej, pa si si čim bolj upou in čim bolj upou, pol naenkrat te je pa zagrabla. Pa si ji ušou al te je pa ulovila."
- *gnilo jajce*: Otroci se posedejo v krogu, tako da gledajo proti sredini kroga, le eden ostane zunaj. Ta drži v roki kamenček, papirček ali kak drug manjši predmet in z njim hodi po zunanji strani kroga, torej ob hrbtih sedečih. Ob tem recitira: "Kanglica, kanglica vodo drži, kdor se ozira po hrbtu dobi." Med tem enemu od sedečih čim bolj neopazno spusti za hrbet kamenček. Ko ta to opazi, začne teči po zunanji strani kroga in lovi tistega, ki mu je vrgel kamenček. Če igralec, ki je dobil za hrbet kamenček, tega ne opazi, v času ko zunanji naredi cel krog naokoli, mora sestiti na sredino kroga ter dobi ime "gnilo jajce". Tam mora ostati, dokler naslednji nepazljivec ne postane gnilo jajce.

Tudi to igro večina informatorjev povezuje z vrtcem in šolsko telovadno vzgojo, vendar se nekateri spominjajo, da so se jo od časa do časa igrali tudi na dvorišču.

- *slepa miš*: Skupina otrok določi enega igralca, ki bo predstavljal slepo miš. Zavežejo mu oči in ga nekajkrat zavrtijo naokoli, da izgubi orientacijo v prostoru. Ko ulovi ali se dotakne katerega od soigralcev, ulovljeni postane slepa miš.

Igra ni bila posebno razširjena in priljubljena, občasno so jo igrali otroci nižjih razredov.

- *okameneli***: Določi se enega ali dva igralca, ki lovita. Tisti, ki ga ulovita, mora "okameneti" - obstati z razko-račenimi nogami. Giba se lahko spet, ko se mu eden od neulovljenih igralcev splazi pod nogami. Igra se konča, ko vsi igralci okamenijo.



BOJI MED SKUPINAMI:

- *vojne med skupinami*: Tesno povezane skupine otrok, ki so se družile skupaj, so pogosto igrale vojne s skupinami iz okolice. Za to priložnost so se "oborožili" s kostanji ali kamni. Ko so se priplazili dovolj drug proti drugemu blizu, so iz svojih skrivališč začeli obmetavati. Skupine "bojevnikov" so se na tuje dvorišče pogosto priplazile nenapovedano, če je bilo možno po čim bolj nenavadni poti, na primer po zidu, ki je razmejeval dve dvorišči, in

nato napadli. Vsaka skupina je imela navadno le eno skupino iz najbližje okolice, s katero se je bojevala, na primer: dvorišče na Tomšičevi proti Švarovemu dvorišču; dvorišče na Župančičevi 4 proti Dukičevim blokom; otroci s Kersnikove ulice proti Dukičevim blokom. Pobudniki igre so bili fantje, pogosto pa so se pridružila tudi dekleta. Sodelovanje deklet je bilo odvisno predvsem od njihovega karakterja, nekatere so v vojnah uživale, druge se niso marale pridružiti. Navedimo nekaj spominov: 1) "Dukičev blok, tam jih je blo velik otrok. Pa smo bli med sabo take vojske. So ble vojske, sam to so se šli bolj fantje. Da bi se teple punce, to pa ne. Fantje pa so mel vojske, posebno z Dukičevim blokom." 2) "Ja, ves čas smo mel pa vojne. Tud punce. Smo uživale. Jaz pa Marjana, sej sva ble sam medve punci. Mirica je bla bolj fina, ni smela bit. No, z njimi smo se skoz šli take prave vojne. S kamni."

- *kepanje*: Kadar je zapadel sneg, se je takoj začelo kepanje. Igra ne vsebuje natančno določenih pravil. Kepajo se lahko posamezniki drug proti drugemu ali dve skupini druga proti drugi. S kepanjem je povezano postavljanje bunkerjev in oblikovanje sneženih kep. Pogosto sta se s kepami bojevali med sabo skupini z dveh sosednjih dvorišč oziroma rajonov, na primer otroci z dvorišča na Tomšičevi proti otrokom s Švarovega dvorišča. Navadno so bile to iste skupine, ki so se med seboj poleti bojevale s kostanji in kamenjem.



BOJNE IGRE Z VLOGAMI:

- *prodajalna klavirčkov/prodajalna ptičkov (klavirčke/ptičke prodajat)*: Skupina igralcev določi prodajalca in kupca, ostali se posedejo v vrsto - ti predstavljajo klavirčke oziroma ptičke (odvisno od predhodnega dogovora). Ko so vloge razdeljene, začne potekati igra s točno določenim potekom in strukturo dialoga. Kupec pride v trgovino, pozdravi in pove, da bi rad kupil ptička/klavirček, ter prosi, ali lahko preizkusi robo. Otroci klavirčki imajo pred seboj iztegnjene prste, ki predstavljajo tipke klavirja. Kupec hodi od klavirčka do klavirčka. Kadar tipka po prstih klavirčka, se klavirček poljubno oglašča: poje, cvili, kriči, piska itd. (Kadar otroci predstavljajo ptiče, jih kupec potegne za uho in začnejo peti, ko jih ponovno potegne za uho prenehajo.) "Poslušal so klavir, ti si pa neki zagodu, al si pa prou nagajou, pa kakšne grozne glasove dajal. Al pa si kr neki začeu: "Pipipipi." Ko kupec izbere klavirček, ki mu je najbolj všeč, se zaskrbljeno obrne k prodajalcu in mu sporoči, da se je na prodajalčevem domu zgodila nesreča, na primer "da mu hiša gori, da nej gre hitr domov. Al pa kej družga, da se mu kej doma smodi, al da je bolan nekdo, al da je nekdo ušou, da je otrok ušou". Prodajalec takoj steče na svoj namišljeni dom pogledat, kaj se godi, medtem pa kupec ukrade izbrani klavirček ter ga odpelje na drug konec igrišča, v skrivališče. Ko se prodajalec vrne, se jezi ali žaluje za ukradenim klavirčkom. Igra se nadaljuje, dokler niso vsi klavirčki v skrivališču. V vsakem krogu igre si kupec nadene drugo vlogo - enkrat igra žensko, nato moškega, nato starca itd.

To igro so se igrali predšolski otroci in otroci nižjih razredov osnovnih šol. Moški informatorji poudarjajo, da so pobudo zanj dale deklice in oni so se jim pridružili.

- *barvice prodajat*: Igra ima podobno strukturo kot prodajalna klavirčkov. Skupina si razdeli vloge kupca, prodajalca in barvic. Kupec se v začetku igre umakne nekoliko v stran, medtem prodajalec vsakemu igralcu zašepeta na uho, katero barvo predstavlja. Izmišlja si karseda nenavadna barve, ne primer: rdeča pikčasta, kodrlajsasta, umazano zelena itd. Nato pride kupec, pozdravi in pove, da bi rad kupil barvico. Prodajalec ga vpraša, katero. On pove. Če te barve ni med igralci, prodajalec odgovori, da take nimajo, naj zbere drugo. Če pa jo imajo, otrok, ki predstavlja to barvo, steče. Kupec teče za njo. Če barvici uspe priteči spet na svoje mesto, ne da bi jo kupec ulovil, se igra ponovi z istimi vlogami. Če pa jo ulovi, se vloge zamenjajo.

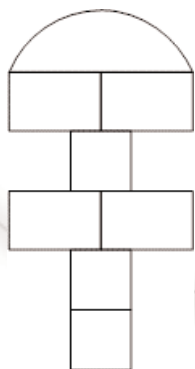


GIBALNE IGRE

(tekmovalne in telovadne igre)

To so po Kuretu "bojne igre v ožjem pomenu". Gre za telovadne in tekmovalne igre, torej za preizkušanje moči in željo po zmagi nad nasprotnikom in nad samim seboj:

- *ristanc*: Na tla igralci zarišejo mrežo, kot kaže slika. Vsak kvadrat označijo s številko ali imenom dneva. Nad zadnjima dvema kvadratoma nekatere skupine otrok narišejo tudi polkrog, ki označuje "nebesa". Igralec vrže na prvo polje kamenček, ki ne sme pasti na črto. Na eni nogi je in skoči na prvo polje, kamenček pobere, nato spet na eni nogi skoči na drugo polje, nato z razkoračenima nogama hkrati na tretje in četrto in tako dalje do "nebes", kjer si lahko oddahne, potem pa spet na isti način nazaj do prvega polja. Če polkroga, ki označuje nebesa, ni, skače tja in nazaj brez postanka. V naslednjem krogu meče kamenček na polje dva, nato na polje tri itd. Pri drugi različici igralec kamenček na polje vrže, ko pa priskače do njega, kamenček naprej z ного poriva iz polja v polje. Če kamenček pade na črto ali igralec skoči na črto, je na vrsti drug igralec.



Ristanc

Ristanc so se zelo radi igrali mlajši otroci, predvsem deklice. Narisali so ga na dvorišču ali na ulici: "Ristanc je bil redno na vseh pločnikih od hiše do šole kjerkoli. Tudi če si šel samo mimo, si se ustavu, pa še ti mal ristanc igral. Če je bil pa še kdo, na primer mama zraven, pa bog ne dej, da se ne bi iz rok spulu, pa hitr "tak, tak, tak" odtančal tisto gor pa dol. Pol so te pa za ušes prjel pa naprej pelal."

- *zemljo krast*: Igra se začne z začrtanjem manjšega kroga (s polmerom cca. 20 cm), okoli njega pa večjega (s polmerom cca. 1,5 m). Manjši krog predstavlja Luno, večji pa Zemljo. Večji krog se nato razdeli na toliko

enakih delov, kot je igralcev. Deli kroga predstavljajo države. Vsak igralec stopi na del Zemlje in določi ime svoje države. En od igralcev ima v roki paličico in govori: "Napadam, napadam, napadam ..." Ko izgovori ime države, ki jo napada, vrže paličico na njeno ozemlje. Igralci, vključno z napadalcem, začnejo teči, čim dlje stran od kroga, le napadeni igralec mora hitro pobrati paličico in zakričati: "Stop!" Takrat morajo vsi obmirovati. Napadeni mora nato iz svojega ozemlja poskusiti s paličico zadeti enega od igralcev. Če ga zadene, mu sme ukrasti kos zemlje. Krade jo na ta način, da stoji ali z obema nogama znotraj svojega ozemlja ali z eno znotraj, z drugo pa na "lunci" - krožcu na sredini. S te pozicije igralec s paličico zariše novo mejo svoje države. Nasprotniku lahko vzame toliko zemlje, kolikor je lahko označi z enim potegljajem po njegovem ozemlju. Če igralca s paličico ne zadene, je sam ob zemljo. Krade jo tisti, proti kateremu je metal paličico. Napadeni je v naslednjem krogu napadalec.

Igra je bila izredno priljubljena. Vsi informatorji so se spomnili, da so se jo igrali na dvoriščih, na cesti in v Tivoliju.

- *O, E**: Igra lahko igra eden ali več igralcev. Tisti, ki je na vrsti, meče v steno žogo. Za vsak met velja določeno pravilo oziroma je treba izvesti določen gib. Ob vsakem metu mora igralec naglas povedati navodilo za met in obenem v skladu s tem navodilom vreči žogo v steno in jo spet uloviti: 1) igralec izgovori "O, E" ter obenem vrže žogo v steno in spet ulovi; 2) izgovori "brez gibati" ter čim bolj negibno vrže in ulovi žogo; 3) "brez smejeti" - med metom je prepovedano smejanje; 4) "z eno roko" - met z eno roko; 5) "z drugo roko"; 6) "tolčem" - med metom je treba ploskniti; 7) "tolčem, tolčem" - med metom je treba dvakrat ploskniti; 8) "spredaj, zadaj" - med metom je treba ploskniti pred in za hrbtom; 9) "pozdrav" - med metom se pomaha; 10) "poljub" med metom se poljubi na svojo roko in pošlje poljub. Ko se igralec zmoti, pride na vrsto naslednji.

Igre se spomnjata dve informatorki, igrali sta se jo na dvorišču, v nižjih razredih. Pravil za metanje je bilo še več, a si jih nista zapomnili. Informatorka s Kersnikove 5 se je spomnila zgodbe o tem, kako naj bi igra prišla v Ljubljano: "Vem pa tud za eno igro z žogo, k se je razpasla po celi Ljubljani, mogoče pa tud po celi Sloveniji, k jo je prnesla, dobr vem, ena moja prjatlca iz Trsta, ki je neki časa živela pr babici v Trstu. In je bil zato še dobesedno italijanski prevod, k ni čist nič lepo slovenski. To je tisto, da mečeš ob zid: "O, E, brez gibati, brez smejeti, z eno roko, z drugo roko". Brez gibati, brez smejeti je čist dobesedno italijansko "senza ridere, senza muovere" in ni v duhu slovenskega jezika."

- *moja mladost**: Igra se igra na enak način kot O, E, le da se ob tem recitira besedilo: "Moja mladost gre skozi most, skače, pleše, se utruji in nato umre." Igre se je spomnila le ena informatorka, ki je bivala na Tomšičevi

6, in je pravila opisala takole: "Moral si pa prit do konca, do konca pesmice se nisi smel zmotit. In to je blo tko: "moja mladost" - vržeš, pol pa "gre skozi most" - pa daš tko spod pod kolenom, potem pa "skače" - pa se je skakal, "se utruji" - si pri miru stal, "in nato umre" - se je pa okrog zavrtelo in spet vrglo. Tako si prišel do konca. To smo se punčke igrale."

- *mama, koliko je ura*: Skupina na tla zariše črto, za katero se postavijo vsi igralci. Enega določijo za mamu. Ta se postavi na drug konec igrišča, kjer zariše krog, v katerem ostane vso igro. Mamu vsi po vrsti sprašujejo: "Mama, koliko je ura?" Mama odgovarja s frazami, kot so: "En piščančji do dvanajst; dva slonja do enih itd." Oznake piščančji, ptičji, slonji itd. označujejo velikost korakov, ki jih igralci za črto lahko naredijo proti mami. Tako so vsak krog igre bližje mami. Tisti, ki prvi prestopi krog, v katerem stoji mama, prevzame njeno vlogo v naslednji igri. "In če je tist, k je bil mama, hotu, da ga zamenjaš, če je bil že naveličan tega, je pa reku slonove, da ga je un zamenjal. Če ga je hotu pa še naprej zafrkavat, je dal pa piščančje pa mišje al pa tičje korake."

Igro so se igrali otroci, mlajši od 10 let, predvsem na pobudo deklic.

- *Ljubljana, Zagreb, Beograd*: Tako kot pri prejšnji igri se vsi igralci postavijo za črto, le enega pošljejo za drugo črto, na nasprotni strani. Ta je obrnjen stran od igralcev. Ko izreče besede "Ljubljana, Zagreb, Beograd!", se lahko igralci pomikajo naprej. Ko zakriči "Stop!", se obrne in vsi morajo obmirovati. Kogar vidi, da se premakne, pošlje nazaj za črto. Prvi, ki ga doseže, zmaga in prevzame vlogo v naslednji igri.

Tudi to je bila igra otrok, mlajših od 10 let. Eden od informatorjev se spominja, da so namesto besed "Ljubljana, Zagreb, Beograd" pogosto izrekli tudi stavek: "Reka, Trst, Gorica, naša je pravica!" "In pol smo se šli "Ljubljana, Zagreb, Beograd, Reka Trst, Gorica, naša je pravica." To je blo okrog leta 54, 53, ko se je šlo za Trst in so demonstriral po cestah, da bi morou Trst pripadat Jugoslaviji in potem se je ustvarla otroška igra, ko si vmes moru to rečt."

- *fucanje**: Igra se je igrala z raznimi starimi kovanci, avstro-ogrskimi, češkimi, jugoslovanskimi. Kovance so imenovali fucki. Na dvorišču na Tomšičevi ulici so poznali nekoliko drugačna pravila kot v okolici Kersnikove. Na Tomšičevi so skopali v tla jamico in okrog nje zgladili zemljo, v okolici Kersnikove pa narisali kvadrat, razdeljen na štiri dele. Z določene razdalje je vsak igralec vrgel določeno število svojih kovancev proti jamici oziroma kvadratu. Tisti, ki je vrgel najbližje luknji oziroma sredini kvadrata, je začel zbijati kovance v luknjo. Zbijal je tako, da je s prstom porinil svoj kovanec proti drugemu in ga s tem približal luknji. Kovanci, ki jih je igralec spravil v luknjo, so postali njegova last. Črte, ki so omejevale kvadrat, ki so ga risali na Kersnikovi ulici, so imele določen pomen. Nekateri so označevale, da s kovancem na črti ne smeš nadaljevati igre. Informator

se ni spomnil natančnega pomena črt. Fucanje je bila izrazito fantovska igra.

- *nožkanje*: Nožkanje, ki so se ga igrali fantje na dvoriščih, ni imelo kakšnih posebnih pravil. Nož so metali v drevo ali v tla. Dva informatorja pa se spominjata, da so nožkanje z določenimi pravili poznali pri tabornikih, vendar se tega na dvoriščih niso šli.
- *med dvema ognjema*: Skupina, ki jo mora sestavljati vsaj 8 igralcev, se razdeli v dve moštvi. Igrišče je pravokotne oblike po sredini razdeljeno natančno na polovico. Vsaka polovica predstavlja polje ene ekipe. Vsaka ekipa izbere po enega "konzula" - igralca, ki se postavi na zunanji rob polja nasprotne ekipe. Konzul si prek nasprotnega polja s svojo ekipo podaja žogo in cilj tega metanja žoge je zadeti igralca nasprotne ekipe. Ko je igralec zadet, se pridruži svojemu konzulu na zunanjem robu. Če igralec nasprotne ekipe žogo v letu ulovi, preide žoga v roke njihove ekipe. Sedaj ta začne z zbijanem nasprotnikov. Žoga preide k nasprotni ekipi tudi v primeru, če tisti, ki meče žogo, stopi čez črto, ki označuje igrišče - "naredi prestop". Ko ima ekipa v polju samo še enega igralca, sme v polje stopiti konzul in tam nadaljevati igro. Zmaga ekipa, ki prva spravi iz polja vse nasprotne igralce.

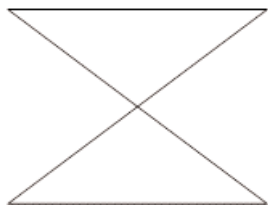
Igra "med dvema ognjema", navadno okrajšano "med dvema", je bila med otroki na obravnavanem območju izredno priljubljena. Igrali so se jo povsod, kjer je bilo zadosti prostora, da so lahko narisali na tla dovolj veliko igrišče. Igrali so jo torej na večjih dvoriščih, na dvorišču OŠ Prežihovega Voranca in na cestah. Igrali so se jo večinoma dečki in deklice od desetega leta dalje, priljubljena je bila predvsem med 11. in 12. letom.

- *petelinčki/pepčki*: Igro igrajo trije igralci. Dva stojita vsak za svojo črto, tretji pa med obema črtama, ki sta med seboj oddaljeni 4-6 metrov. Ta predstavlja petelinčka. Igralca za črto si prek petelinčka podajata žogo. Ko jo petelinček ulovi, postane petelinček tisti, ki mu jo je podal.

Igre se informatorji sicer spominjajo, vendar jim ni ostala v spominu kot igra, ki bi se jo veliko igrali. Nekateri se spominjajo, da so se jo šli tako na dvorišču kot v šoli pri pouku športne vzgoje.

- *gumitvist***: To je ena najbolj priljubljenih iger med deklicami, starimi od 7 do 12 let, včasih se jim pri igri pridružijo tudi fantje. Potrebujejo nekaj metrov dolgo elastiko, ki je ob koncih zvezana skupaj. Dve dekleti stojita z razkoračenimi nogami znotraj elastike, tako da jo držita napeto. Ostale skačejo preko in po elastiki po najrazličnejših, strogo določenih pravilih. Na tem mestu jih ne bomo opisovali, saj gre za veliko število iger, s številnimi pravili in bi bila navedba vseh preobsežna. Navedimo le imena najpogostejših: desetka; japonska; trikotnik; rokenrol; en, dva, tri.
- *šlik, šlak, šlok***: Za to igro otroci uporabijo isto elastiko kot za skakanje gumitvista. Dva igralca jo z rokami pre-

pleteta v obliki, kot kaže slika. Nato izrečeta besede: "Šlik, šlak, šlok, naj bo pika ali stop." Medtem prepletenu elastiko gibata po zraku sem in tja. Ko igralec, ki je na vrsti za igro, zavpije "Stop!", obrneta prepletenu elastiko iz vodoravne v navpično lego ter obmirujeta. Igralec se mora sedaj splaziti med obema držočima prek prepleta ali pod njim, ne da bi se ga dotaknil. Če se ga dotakne, on drži elastiko v naslednjem krogu.



šlik, šlak, šlok

Igro se igrajo predvsem dekleta v obdobju, ko tudi skačejo gumitvist.

- *Punce, punce ven***: Na tla se zariše šest ali osem kvadratov, kot kaže slika. V vsakega se napiše prvo črke besede, ki označuje kvadrat: P - punce, F - fantje, S - sadje, Z - zelenjava, Ž - živali, R - rastline, če sta dodana še sedmi in osmi kvadrat, predstavljata I - glasbene

D	I	R	Ž
P	F	S	Z

Punce, punce ven

inštrumente in D - države (lahko pa tudi kaj drugega glede na dogovor skupine). Prva igralka skoči na kvadrat P ter spet nazaj in pri tem reče "Punce, punce ven." Nato skače po vrsti od kvadrata P do kvadrata I. Na vsakem naredi dva poskoka ter izreče eno žensko ime, ki se ne sme ponavljati. Če pravilno preskače vse kvadrate, lahko nadaljuje na kvadratu F. Spet skoči noter in ven in izreče "Fantje, fantje ven". Nato skače od kvadrata do kvadrata in izgovarja moška imena. Tako mora preskakati vseh šest oziroma osem krogov ter pri vsakem izgovarjati imena stvari, ki jih označuje aktualni kvadrat. Ko se zmoti, skače naslednja igralka. Ko je prva spet na vrsti, nadaljuje krog, pri katerem se je zmotila.

- *žabce/pohojanje***: Vsi igralci stopijo z enim stopalom na isto točko na tleh. Ko prvi, ki je na vrsti, zavpije "Zdaj!", se igralci razbežijo, kar se da narazen drug od drugega. Ko zavpije "Stop!", obmirujejo. Ta ima sedaj pravico do enega skoka, s katerim mora poskušati pohoditi stopalo soigralca. Ko skoči, se ima napadeni pravico umakniti z največ enim skokom. Medtem se lahko tudi ostali igralci premaknejo za en skok. Igralec, ki je napadal, nato pokaže na enega od soigralcev, ki napada v naslednjem krogu. Kdor je pohojen, izpade iz igre.

Igra je priljubljena v celotnem osnovnošolskem obdobju med dekleti in fanti.

- *zum***: Igralci se postavijo v krog. Prvi, ki je na vrsti, k igralcu na svoji desni obrne glavo in pri tem reče "zum", ta gib in besedo ponovi proti igralcu na svoji desni in tako naprej v krogu. Smer igre se obrne v levo, ko eden izmed igralcev pogleda najprej proti desni, nato pa glavo takoj obrne proti levi in ob tem izreče besedo "izum". Sedaj se izreka besedo "zum" proti igralcem na levi.

Smisel igre je, da poteka, kar se da hitro ter da se čim večkrat zamenja smer igre, saj s tem prihaja do napak. Kdor se zmoti, izpade iz igre.

- *pujs***: Igra ima popolnoma enaka pravila kot "zum", le da se namesto besede "zum" obrne k sosedu z glasom, ki oponaša oglašanje pujsa - z glasom r izrečenim skozi nos, smer igre pa se zamenja z besedo "pujs".
- *sankanje*: Priljubljeno je bilo pri vseh starostih. Sankanje se je odvijalo na sankališču v Tivoliju, na Francoski in v enem primeru tudi na Vodovodni poti : "Vse se je v Tivoliju dogajal, Francoska je bla tko ledena in tud najbolj nevarna. Čim viši si šou gor. Pa do proge dol. Kot bi v kahli sedel pa dol regiral. In zdej smo se šli kdo gre iz višiga štarta. In si drvel dol. To je blo super." Kadar je bilo veliko snega, so na nekaterih dvoriščih naložili kup snega ter sankali po njem. Priljubljeno sankališče je predstavljala tudi "jama" na Kersnikovi ulici.
- *drsanje*: vsi informatorji so tudi drsali na drsališču v Tivoliju, ki se je nahajalo na mestu današnje Hale Tivoli. Imeli so lastne drsalke ali pa so si jih sposodili v drsališki sponsovalnici.

Poleg opisanih iger so otroci poznali še številne druge gibalne igre, ki niso bile vezane na določena pravila, ampak so se odvijale, da podlagi možnosti, ki jih je ponujala okolica ter rekviziti, ki so jih imeli na razpolago. Mlajši otroci so veliko plezali po drevesih in po raznih zidovih ter drugod, kjer se je ponudila priložnost. Takšne igre so se pogosto spremenile v tekmovanje in izkazovanje moči: "Pol na tistem drogu, k smo ga mel tuki zadi, tm k je zdej ta restavracija, sta bla drogova za tepihe klofat in smo se na tist drog obešal, pa se šl, kdo dalj zdrži gori. Smo tekmovali. To je bla tud en čas ena taka moda. Pa en čas smo se šli kozolce prevračat. Kdo boljši kozolce prevrača, pa nazaj kozolce prevračat po tleh." Otroci, ki so imeli na razpolago kolo, kotalke ali skiro (skirco), so se z njimi vozili po ulicah v neposredni bližini hiše, v kateri so stanovali: "In kotalkal smo se pred "cekajem", nasprot hiše. Tam je tak večji prostor, kvadrat. In tam sem se kotalkala in mi nič niso rekl, težil. No, vratar je bil, pa je včasih pršou, ampak nas je kar pustil." Ponekod so tudi skakali čez kolebnico in vrteli obroč, imenovan hulahop.

V višjih razredih osnovne šole so otroci začeli igrati vse več športnih iger. Značilno za športne igre je, da jih niso igrali po strogih športnih pravilih, temveč so jih prilagodili okoliščinam in rekvizitom, ki so bili na voljo:

- *badminton*: V določenem obdobju je bil izredno priljubljena igra na Staretovem dvorišču. Igrali so se ga tako, da so skušali žogico čim dlje obdržati v zraku. Udarce so šteli in tekmovali, kdo bo podrl rekord. Informator se še spominja, da je bil njegov rekord in rekord dvorišča 1954 udarcev.
- *tenis*: Igral se je na Kersnikovi ulici. Tamkajšnji otroci so imeli navado hoditi na teniško igrišče v Tivoliju za majhen zaslužek pobirat žogice. Ob tem so občasno v travi našli kakšno izgubljeno žogico, ki so jo pozneje porabili za lastno igro. Prek ulice so napeli vrv, na tla zarisali igrišče in odbijali žogico.

- *odbojka*: Vedno je potekala v krogu in nikoli na posebnem igrišču ali s posebnimi pravili.
- *pink ponk*: Izredno priljubljena igra, ki je na dvorišča, kjer so imeli mize, vedno pritegnila veliko število otrok. Igrati so ga začeli v glavnem po 12. letu, po mnogih dvoriščih pa je predstavljal najbolj priljubljeno igro še v gimnazijskih letih: "Petnajst, šestnajst smo bli stari. Tle na dvorišču smo mel pink ponk mizo, smo stalno hodil pink ponk igrat. Tko da jih je pršlo kar enih deset iz razreda na dvorišče. Velik smo pink ponk igral."
- *nogomet*: Nogomet so igrali fantje na Švarovem dvorišču, dekleta pa so burno navijala, kot se spominja informatorka s Cankarjeve ulice. Na ostalih dvoriščih nogomet ni bil priljubljen, pa tudi prostora ni bilo dovolj. Informator z Dvoržakove pripoveduje, da je bilo zbirališče fantov za nogomet na "Trikotniku" - na travniku ob železnici v Tivoliju, kjer se danes nahaja parkirišče: "To je blo v klasični gimnaziji, prej nismo mel pravice, tam pri dvanajstih se je pa že lahko igral. Vrata so se postavla iz šolskih torb in reklcov, pol so bli autmigerji, to so bli mlajši, ki so stal na vogalu, ki je predstavljal kot igrišča. In ta autmiger je bil dolžen tam bit k kamen, da se je vedl, kje je konc igrišča in če je šla žoga čez, je moru ponjo letet. In to je blo za tega mulca mladga velka čast, da je žogo nazaj prnesu in brcnu nazaj tistim, ki so igral."
- *košarka*: Košarko so igrali le na dvoriščih na Zupančičevi 4 in 7, kjer so si fantje sami postavili koše. Tako kot nogomet je bila izrazito fantovska igra.

LITERATURA

- Hertlein, Bernhard
1980 'Die Strassenspiele der Kinder.' V: Geschichete der Kinderspiele: Ein Puzzlespiel zur Bundesdeutsche Zeitgeschichte. Robert Deutsch in Bernhard Hertlein, ur. Heidelberg: Esprint Verlag. Str. 107-121.
- Kocuvan-Polutnik, Alenka
1988 'Dvorišča in vrtovi starega mestnega jedra Celje: dediščina preteklosti in potrebe sedanjosti.' Celjski zbornik. Celje. Str: 73-140.
- Kuret, Niko
1942 Veselja dom: Igre in razvedrila v družini I. Ljubljana: Slovenec.
- Kuret, Niko
1959 Igra in igrača v predšolski in šolski dobi. Maribor: Obzorja.
- Pirkmajer-Slokan, Aleksandra, ur.
1999 Zbornik ob 100-letnici šolskega pouka v zgradbi sedanje Osnovne šole Prežihovega Varanca, Ljubljana. Ljubljana: Osnovna šola Prežihovega Varanca.
- Schier-Oberdorffer, Uta
1985 Hex im Keller: Ein überliefertes Kinderspiel im deutschen und englischen Sprachbereich. Mit einem bibliografischen Überblick zur Kinderspielforschung. München: Münchner Vereinigung für Volkskunde

