

ZVEZA ZA TEHNIČNO KULTURO SLOVENIJE
58. SREČANJE MLADIH RAZISKOVALCEV SLOVENIJE 2024

INOVACIJSKI PREDLOG
MINOTAVROV LABIRINT

Raziskovalno področje: Književnost
Aplikativni inovacijski predlogi in projekti

Šola: Osnovna šola Maksa Durjave Maribor
Avtorja: Tevž Grm Šosterič
Jakob Jaša Ključevšek
Mentorica: Kaja Hercog

Maribor, april 2024

POVZETEK

Velja prepričanje, da mladi ne beremo veliko in da ne beremo radi. To za naju ne velja. Že od otroštva naju privlači svet domišljije, kjer je mogoče vse. Eno od področij, ki nama je zelo všeč, je grška mitologija. Ker sva sedmošolca, je prav to šolsko leto tisto, ko se z mitologijo srečamo pri zgodovini, še posebej vesela pa sva bila, ko sva izvedela, da bova za opravljeno domače branje morala prebrati *Stare grške bajke*.

Gre za precej obsežno knjigo, kar večino najinih vrstnikov odvrne od branja. Prav zaradi tega sva se odločila, da bova sošolce za branje motivirala tako, da bodo po prebranem delu znanje preverili drugače. Izdelala sva družabno igro, ki sva jo poimenovala *Minotavrov labirint*. Igra se na igralni plošči, napreduje pa vsak, ki pravilno odgovori na vprašanja, zapisana na karticah. Igra je povsem najino delo, saj sva poskrbela tudi za likovno podobo. Da pa je narejena kakovostno, sva najprej prebrala izbrano knjigo, nato pa sva nadaljevala z raziskovanjem grške mitologije, zlasti bogov, ki v knjigi nastopajo. Na koncu so igro preizkusili starejši učenci, ki so *Stare grške bajke* že prebrali lani.

KAZALO VSEBINE

1 UVOD	1
1.1 Namen in cilj inovacijskega predloga	2
1.2 Predvidena nova spoznanja	2
1.3 Metodologija.....	3
2 TEORETIČNI DEL.....	4
2.1 Bajke.....	4
2.2 Grška mitologija	4
2.2.1 Mit o nastanku sveta	4
2.2.2 Grški bogovi, junaki in mitološka bitja.....	5
2.2.2 Stare grške bajke	6
2.3 Igre.....	14
2.3.1 Igre pri pouku.....	14
2.3.2 Didaktična družabna igra	14
3 PRAKTIČNI DEL.....	15
3.1 Anketni vprašalnik.....	15
3.2 Potek izdelave igre.....	15
3.3 Grafična podoba igre	16
3.3.1 Igralna plošča	16
3.3.2 Igralne kartice	18
3.3.3 Kocka in figurice.....	18
3.4 Vprašanja na igralnih karticah.....	19
3.5 Posebna polja.....	22
3.6 Navodila za igro.....	23
3.7 Preizkus igre	24
4 RAZPRAVA	25
5 DRUŽBENA ODGOVORNOST.....	28
6 SKLEP.....	29
7 VIRI IN LITERATURA	30
8 PRILOGE	31

KAZALO SLIK¹

Slika 1: Pisanje inovacijskega predloga ob knjigi.....	16
Slika 2: Skiciranje igralne plošče	16
Slika 3: Priprava podlage	16
Slika 4: Proces ustvarjanja igralne plošče	16
Slika 5: Igralna plošča	17
Slika 6: Grafična podoba kartice – ozadje	18
Slika 7: Vprašanje z odgovorom	18
Slika 8: Igralna kocka.....	19
Slika 9: Figurice	19
Slika 10: Škatlica za kocko in figurice.....	19
Slika 11: Preizkus igre.....	24

KAZALO GRAFOV

Graf 1: Vpliv dolžine knjige na motivacijo za branje	25
Graf 2: Želja po obravnavi snovi na podlagi igre.....	26
Graf 3: Motivacija za branje po napovedi obravnave snovi na podlagi igre.....	26

¹ Vse slike so iz osebnega arhiva avtorjev.

1 UVOD

Po grški mitologiji so imeli ljudje prvotno štiri roke, štiri noge in glavo z dvema obrazoma. Zevs jih je v strahu pred njihovo močjo ločil na dva dela in jih obsodil na življenjsko iskanje druge polovice.

Platon²

G. R. R. Martin je nekoč zapisal, da ta, ki bere, živi tisoč življenj (Kobal, 2020). Z branjem starih grških bajk se pred nami odpre življenje izpred več kot dveh tisočletij. Podamo se v svet mitoloških bogov, nenavadnih bitij, kraljev, kraljic, vladarjev, bojov za prestole ipd. Ob napetih zgodbah navijamo za svoje junake in upamo, da zlobni načrt nepridipravov ne bo uspel.

Poleg tega, da se v času branja premaknemo iz sodobnega sveta, kjer imamo ogromno obveznosti, bogatimo naš besedni zaklad in skrbimo za našo splošno razgledanost. Iz grške mitologije namreč izhajajo ogromno frazemov, ki je lahko razumemo le po branju in poznavanju starih grških bajk. Kdo še ni slišal za *Pandorino skrinjico*, *Sizifovo delo*, *Tantalove muke*, *trojanskega konja*, *jabolko spora* ipd.?

Z zapisanim ne odkrivava tople vode, saj so to dejstva, ki jih poznamo vsi. Žalostno pa je, da ljudje ne berejo veliko oziroma ne berejo radi kljub vsem prednostim, ki jih ta dejavnost prinaša. To vpliva tudi na bralno pismenost. Raziskava PIRLS, tj. mednarodna raziskava bralne pismenosti, iz leta 2021 v Sloveniji kaže upad bralne pismenosti (Klemenčič, 2023). Pravzaprav naju ta podatek sploh ni presenetil, saj odpor do branja opazava tudi pri najinih sošolcih, vrstnikih in prijateljih. Ker se zavedava vseh koristi branja, sva se odločila, da bova naredila nekaj, kar bi promoviralo branje in motiviralo učence za branje.

O tem sva razmišljala že nekaj časa, odločitev pa je padla, ko je učiteljica povedala, da eno od del za domače branje nosi naslov *Stare grške bajke*. Takoj se nama je porodila ideja o igri, saj veva, da nas, otroke, igre privlačijo, hkrati pa si snov hitreje zapomnimo. Zadala sva si cilj, da sama izdelava izvirno igro, s katero bodo najini sošolci utrdili snov, pogoj za pristop k

² Grška mitologija, 2024.

sodelovanju pa bo prebrano književno delo. S tem bo poskrbljeno tudi za zunanjo motivacijo, saj je notranja pogosto prešibka.

Dela sva se lotila postopno. Najprej sva prebrala književno delo, nato pa sva se potopila v raziskovanje mitološkega sveta. Da bi igro dobro sestavila in ne bi česa pozabila, sva se poučila še o igrah pri pouku in o področju družabnih iger. Po obdelavi teoretičnega ozadja sva se lotila izdelave igre. Najprej sva naredila načrt, se pogovorila o zunanji podobi igre, določila vprašanja, izdelala kartice z vprašanji, napisala navodila in na koncu igro fizično izdelala.

Ko je bila igra izdelana, so jo preizkusili učenci, ki so pri pouku slovenščine že obravnavali izbrano knjigo.

1.1 Namen in cilj inovacijskega predloga

Kot sva že večkrat omenila, je cilj najinega dela izdelati igro in motivirati učence, da preberejo precej obsežno književno delo. Če bodo namreč vedeli, da prebranemu delu sledi »igranje pri pouku«, bodo morda raje odprli platnice. Meniva, da jih bodo zgodbe pritegnile, saj gre za napete bajke. Ko bodo začeli brati, bodo spoznali, da pravzaprav ni tako težko, kot so sprva predvidevali. Če bo motivacija med branjem pojenjala, jih bo k branju znova pritegnila misel o igri, ki sledi na koncu.

Najino delo bi lahko zajemalo samo pripravo vprašanj, na katera bi učenci odgovarjali po prebranem delu. Želela pa sva več – vizualno privlačen izdelek, ki v učencih vzbudi zanimanje, to pa se stopnjuje z vznemirjenjem, napetostjo in tekmovalnostjo, za katero bodo poskrbela določena pravila igre.

1.2 Predvidena nova spoznanja

Pri pisanju inovacijskega predloga bova preučila področje grške mitologije, iger pri pouku in družabnih iger. Podrobno se bova spoznala z delom *Stare grške bajke*, rezultat najinega dela pa bo izvirna družabna igra *Minotavrov labirint*. Predvidevava, da bo najin izdelek učence motiviral za branje, zato sva si zastavila tri hipoteze, ki jih bova potrdila ali ovrgla na podlagi anketnega vprašalnika. Analiza rezultatov nama bo služila kot osnova za izdelavo igre. Zadnja hipoteza je povezana z izdelavo igre.

HIPOTEZA 1: Od branja učence pogosto odvrne dolžina knjige.

HIPOTEZA 2: Učenci si pri pouku želijo več spoznavanja vsebin na podlagi igre.

HIPOTEZA 3: Napoved obravnave učne snovi z igro učence motivira k branju.

HIPOTEZA 4: Rezultat inovacijskega predloga bo izvirna igra *Minotavrov labirint*.

1.3 Metodologija

Pri svojem delu sva uporabila več metod. Najprej sva književno delo podrobno prebrala, nato sva preučila teoretično ozadje (bajke, grška mitologija, družabne igre). Uporabila sva metodo analize dokumentov. Sledila je metoda spraševanja, ko sva sestavila kratek anketni vprašalnik in ga razdelila med učence tretje triade.

V praktičnem delu sva svoja spoznanja prenesla v izdelavo igre. Najprej sva z možgansko nevihto strnila najine zamisli, nato pa jih sistematično oblikovala in naredila igro. Na koncu sva igro preizkusila pri učencih, ki so izbrano delo že prebrali.

2 TEORETIČNI DEL

2.1 Bajke

V *Slovarju slovenskega knjižnega jezika* piše, da je bajka »pripoved o poganskih bogovih in drugih bajeslovnih bitjih« (SSKJ, 2008). Kmecl (1996) bajko definira kot domišljjske ljudske pripovedke, ki temeljijo na starih poganskih verovanjih.

V berilu za 7. razred piše, da je bajka ali mit epska literarna vrsta, s katero so si ljudje v preteklosti poskušali razložiti pojave, na katere niso imeli vpliva, npr. vremenske pojave, smrt ipd., in jih niso razumeli. V bajkah tako nastopajo nadnaravna bitja, bogovi, polbogovi, vile ... (Blažič idr., 2015).

Zelo bogata mitologija se je razvila v Grčiji. Zgodbe so pogosto opisovale junake, ki so kljubovali bogovom, ti pa so se jim maščevali (Sizif, Prometej ...) (Razpotnik, 2018).

2.2 Grška mitologija

Stari Grki so si, kot druga ljudstva v tistem času, naravne pojave razlagali z nadnaravnimi silami. Nadnaravne sile so bile zanje v obliki bogov. Poznali so jih veliko, častili pa so jih ob različnih priložnostih. Bogovi so živeli na gori Olimp in so imeli nadzor nad pravzaprav vsem. Od ljudi so jih ločevale nesmrtnost, večna mladost in nadnaravna moč. Vsako mesto je imelo svojega zaščitnika, npr. Atene boginjo Ateno. Junake, ki so jih prav tako častili, so imeli za polbogove. Poznali so dvanajst glavnih bogov: Zevsa, Pozejdona, Apolona, Aresa, Hermesa, Hefajsta, Hero, Demetro, Artemido, Afrodito, Ateno in Hestijo (prav tam, 2018).

Miti so se najprej širili z ustnim izročilom, danes pa jih poznamo predvsem iz grške literature (*Grška mitologija*, 2024).

2.2.1 Mit o nastanku sveta

O nastanku sveta je na podlagi grške mitologije pisal že Homer. Trdil je, da je svet nastal iz oceana. Drugo teorijo je zagovarjal Heziod. Po njegovem mnenju je svet nastal iz kaosa, tj. z meglo napolnjene praznine. Iz te so se razvili Gea, Tartar in Eros (zemlja, podzemlje in ljubezen). Gea je rodila Ponta in Urana. Z njim se je poročila in rodilo se jima je 6 titanov in 6

titanid. Uran je otroke vrgel v podzemlje, vendar jih je rešil titan po imenu Kronos in očeta vrgel s prestola. Poročil se je s setro Reo in imela sta 6 otrok, ki so bili bogovi: Zevsa, Hada, Pozejdona, Hero, Demetro in Hestijo. Živel so na Olimpu in so bili nesmrtni (Hanžič, 2023).

2.2.2 Grški bogovi, junaki in mitološka bitja³

Grški bogovi

Zevs	vladar bogov, bog neba, strele in groma
Pozejdon	bog morja in potresov
Atena	boginja modrosti, obrti in zaveznica pogumnih vojščakov
Hera	Zevsova žena in sestra, vladarica bogov, boginja zakonske zveze, družine in nebes
Had	bog podzemlja
Afrodita	boginja ljubezni
Apolon	bog lokostrelstva, glasbe, sonca in orakljev
Artemida	boginja lova, lune in poroda, devica
Dioniz	bog vina in zabav
Hefajst	bog kovaštva in ognja
Leta	boginja pozabe
Eol	bog vetrov
Hermes	božji sel in bog tatov, zavetnik poštarjev
Pan	bog divjine in pastirjev
Demetra	boginja rodovitnosti in žetve
Ares	bog vojne
Eros	ljubezen
Aheloj	rečni bog
Hestija	boginja domačega ognjišča, varuje ogenj na Olimpu
Azop	rečni bog
Helij	titan sonca

³ Povzeto po *Grška mitologija*, 2024, in Petiška, 2011.

Junaki

Herakles	najslavnejši grški junak, Zevsov nezakonski otrok
Tezej	sin atenskega Ajgeja in največji jonski junak
Perzej	Danain in Zevsov sin, ubil je Meduzo
Odisej	kralj Itake, Penelopin mož in Telemahov oče, junak Homerjevih epov trojanske vojne
Ahil	najpomembnejši grški junak v boju za Trojo, imel je šibko točko
Orfej	Zevsov sin, čudovito je igral na liro
Jazon	Ajzonov sin, vodja Argonavtov
Belerofont	Sizifov vnuk, ubil je pošast Himero, edini, ki je jezdil Pegaza
Ojdip	sin kralja Laja, premagal je Sfingo

Mitološka bitja

Himera	pošast z levjo glavo, kozjim trupom in zmajskim repom
Sfinga	krilata pošast s sprednjim delom device in zadnjim delom leva, znana po svoji slavni uganki
Pegaz	krilati konj, ki je skočil iz trupa gorgone Meduze
Kentaver	pol človek in pol konj
Minotaver	pošast s človeškim telesom in bikovo glavo
Sirena	dekliško bitje, od pasu navzdol ptica ali riba, s petjem je zavajala mornarje
Kiklop	velikan z enim očesom na sredi čela
Harpija	divje roparske ptice z ženskimi glavami, ki predstavljajo grabežljivost, zlobo in nemirno vest
Kerber	troglavi pes z zmajevim repom in kačami po telesu, stražil je na vhodu v Tartar
Meduza	namesto las ji iz glave rastejo kače, s pogledom te je okamenela
Sfinga	bila je pol ženska in pol mačka

2.2.2 Stare grške bajke

Naslov izbranega književnega dela je *Stare grške bajke*. Bajke je zapisal Eduard Petiška, prevedla pa Kristina Brenkova. Besedilo spremljajo tudi ilustracije Václava Fiala, ki poskrbijo za lažjo predstavo o bogovih, junakih in drugih mitoloških bitjih. Urednik knjige je Niko Grafenauer, izšla pa je pri založbi Mladinska knjiga.

V petindvajsetih bajkah spoznavamo življenje antične Grčije, v zadnji zgodbi pa se dogajalni čas in kraj spremenita. Premaknemo se namreč v sedanost k Petru in Juriju, fantoma, ki tekmujeta in se pri tem prepirata. Zmoti ju Jurijev stric, ki nadobudnežema poda sporočilo, ki nam ga predajajo mitološki junaki.

V nadaljevanju so zapisane kratke obnove grških bajk.

1. Prometej

Prometej je ustvaril je ljudi. Da bi jim pomagal, je poskusil ukaniti bogove. Zevs ga je kaznoval tako, da ga je priklenil na steno. Po dolgem času ga je rešil Herakles, Zevsov sin.

2. Vesoljni potop

Zevs je prišel na Zemljo in ugotovil, da so vsi polni zlobe, sovraštva in pohlepa. Bil je jezen. Odločil se je, da bo potopil Zemljo. Živa sta ostala le Devkarion in Pira, ki sta ustvarila nov rod.

3. Faetont

Faetontov oče je bil bog sonca, a nihče od njegovih vrstnikov mu ni verjel. Da bi jim dokazal, da govori resnico, se je peljal s sončnim vozom z vzhoda na zahod, a je pri tem umrl.

4. Orfej

Orfej je izjemno lepo igral na liro. Zaljubil se je v Evridiko, toda nekega dne je umrla. Orfej je šel v podzemlje k bogu Hadu, ki mu je dovolil, da odpelje Evridiko s sabo, a se ne sme ozreti. Orfej je naredil napako in se je ozrl. Evridiko je za vedno izgubil, saj je izginila. Orfeja so ob njegovem prelepem petju ubile Bakhantke.

5. Ustanovitev mesta Tebe

Zevs je ugrabil kraljevo hči Evropo, tako da se je spremenil v prelepega belega bika. Preplaval je morje in prišel na tujo celino, kjer je odložil Evropo. Kralj je poslal svojega sina Kadmosa, da poišče izginulo sestro. Ta je med iskanjem sestre ustanovil mesto Tebe.

6. Pentej

Pentej je bil kralj, ki se je rad bojeval in ni imel rad smeha, plesa itd. Bog obilnosti in vina Dioniz je prišel v njegove kraje in Pentej se je močno razhudil. Ukazal je ugrabiti Dioniza, a ugrabil je njegovega častnika Akojta. Ta mu je povedal zgodbo, kako je postal Dionizov častnik, ampak Pentej ga je vseeno hotel usmrtiti. Penteja so ubili njegovi lastni privrženci, Dioniz pa je rešil Akojta.

7. Midas

Kralj Midas je častil boga Dioniza in bil je zelo domišljav. Ko je pogostil Dionizovega častnika, ki je bil pijan, mu je Dioniz za nagrado obljubil, karkoli si zaželi. Midas si je zaželel nekaj silno neumnega. Zaželel si je, da bi vse, česar bi se dotaknil, postalo zlato. To se mu je izpolnilo, vendar je svojo željo kmalu obžaloval. Dioniz ga je rešil tako, da mu je rekel, naj se okopa v reki Paktol.

Tmolos je sodil glasbeni dvoboj med Apolonom in Panom. Sodnik je razsodil, da je bil Apolon boljši, ampak Midas je predrzno vskočil in rekel, da meni, da je bil Pan boljši. Apolon se je razjezil in Midasu pričaral oslovsko ušesa.

8. Tantal

Tantal je bil najbogatejši kralj daleč naokoli in tudi bogovi so mu bili naklonjeni. Udeleževal se je njihovih poedin in poslušal, o čem so se nesmrtniki pogovarjali. Sčasoma jih je začel zasmehovati. Pričel je z groznimi hudodelstvi, kajti mislil je, da bogovi niso vsevedni in da ga ne vidijo. Na koncu je celo ubil svojega sina, ga spekel in dal pojesti bogovom. Bogovi pa so to videli in Tantara nagnali v Tartar, kjer je nezaslišano trpel.

Tam je namreč stal v čisti vodi, a kadarkoli se je želel odžejati, mu je med rokami ostal le suh pesek. Med vejami nad njim je zorelo krasno sadje, a kadarkoli se je Tantal stegnil, so mu v rokah ostale le suhe veje. Nad njegovo glavo je visela skala, ki mu je grozila z uničenjem.

Tantalovega sina so bogovi na novo ustvarili, še lepšega kot prej. Košček mesa, ki ga je pojedla boginja Demetra, so nadomestili s slonovim mesom.

9. Pelops

Pelops, sin kralja Tantala, ni dolgo sedel na prestolu. Kralj sosednje dežele je namreč hlepel po njegovem bogastvu in ga je izgnal. On in njegov služabnik sta po dolgem popotovanju prispela v Grčijo, v Elido, h kralju Ojnomaosu, ki je imel prelepo hčer Hipodamejo. Pelops se je odločil tekmovati s kraljem. V obupu je prosil Pozejdona za boljše konje in dobil jih je. Ko je zmagal, je kralj umrl. Pelopsov služabnik se je sprl z gospodarjem glede zaslug za zmago, zato ga je Pelops ubil, še prej pa ga je sluga preklel.

10. Nioba

Nioba je bila tebanska kraljica in hčerka kralja Tantala. Imela je sedem sinov in sedem hčera. Bila je zelo srečna. Nekoč je osramotila boginjo Leto in njena otroka, Apolona in Artemido, ki sta maščevala svojo mamo. Apolon je ubil vseh sedem sinov, Artemida pa vseh sedem hčera. Kralj se je zabodel, Nioba pa se je spremenila v kamen.

11. O zlatem runu

Kralj je imel ženo božanskega rodu, ki mu je rodila dva prekrasna otroka: Friksa in Helo. Lahko bi živel srečno, vendar je spodil svojo ženo in se vnovič poročil z zlobno mačeho. Ta ga je pretentala, naj žrtvuje svoja otroka. Zevs je to opazil ter z zlatim runom/ovnom rešil Friksa in Helo. Ko sta otroka letela med oblaki, pa je Hela padla v morje. Od tedaj se to morje imenuje Helespont.

Friks je odletel dalje in pristal pred krasno palačo. V njej so bili štirje čudežni vrelci. Iz prvega je teklo mleko, iz drugega vino, iz tretjega dragoceno olje, iz četrtega pa kristalno čista voda, ki je bila poleti topla, pozimi pa mrzla. Nato je prišel kralj Ajet. Friks mu je ob jedači povedal vso zgodbo in Ajet je želel videti zlato runo. Friks je žrtvoval ovna Zevsu, runo pa poklonil Ajetu, ki je bil tega zelo vesel. Prosil je hčer Medejo, naj prikliče varuha zlatega runa. Friks se je poročil z eno od Ajetovih hčera in čez nekaj časa umrl, slava zlatega runa pa se je širila daleč naokoli. Ponj so se nekega dne odpravili junaki z Jazonom na čelu.

12. Jazon in Medeja

Kruti Pelias je izgnal Ajzona in se polastil prestola. Ker se je slednji bal, da bi mu Pelias ubil sina Jazona, je razglasil, da je ta umrl, Jazona pa poslal v gore h kentavru Hironu.

Ko je bil Jazon star 12 let, je zapustil kentavra in se odpravil h kralju Peliasu, da mu odvzame prestol. Ajzon je do takrat že umrl. Boginja Hera je vzljubila Jazona in se ga odločila varovati na vseh popotovanjih. Pelias je Jazonu odstopil prestol, toda le pod pogojem, da mu prinese zlato runo.

Jazonu so se na dolgem potovanju pridružili Herakles, Tezej, Orfej in Argos. Po Herini zaslugi so prestali vse nevarnosti in čeprav jih je Herakles zapustil, so zaradi pomoči kralja Fineja prebrodili čeri. Prispeli so v Kohlido. Medeja je pomagala Jazonu, da je od kralja Ajeta dobil zlato runo in tudi prestol, saj je poskrbela, da je Pelias umrl. Jazon pa svoje obljube Medeji, da se bo poročil z njo, ni izpolnil, zato se je maščevala in ubila njegovo soprogo.

13. Herakles

Že kot otrok je bil Herakles močnejši kot kakšen odrasel človek, saj je z golimi rokami ubil dve kači. Na enem od urjenj je ubil svojega učitelja za glasbo, zato se je za kazen preselil v gore k pastirjem. Tam se je odločil za delavno in ne lenobno življenje.

Zaslovel je, ko je Tebance rešil Minijcev, nato pa ga je kralj Evristej prisilil, da je opravil deset nalog. Te mu niso predstavljala nobenih težav. Prinesel je kožo nemejskega leva, ubil Hidro, ujel velikanskega merjasca, ujel košuto boginje Artemide, iz Grčije pregnal stimfalske ptice, očistil hleve kralja Avgija v enem dnevu, šel na Kreto po divjega bika, pripeljal divje konje, ki so jedli človeško meso, prinesel pas Amazonk in pripeljal črede velikana Geriona. Toda prekaljeni Evristej ga je prisilil, da naredi še dve nalogi, ki ju je tudi opravil. Prinesel je zlata jabolka z vrta hesperid in pripeljal troglavega psa Kerberja. Za prelepo Dejanejro je premagal rečnega boga Ahojta. Na koncu je postal nesmrten.

14. Perzej

Zevs je naskrivaj pomagal Danai, da rodi Perzeja, saj se je Danain oče bal prerokbe, ki je govorila, da ga bo njegov vnuk ubil. Zaradi tega je Perzeja in Danao izgnal na morje, kjer so ju rešili ribiči in ju pripeljali v mesto h kralju. Tako je Perzej postal kraljev sin.

Kralj ga je prepričal, da se poda po Meduzino glavo. Atena mu je pri tem pomagala, gorgonine sestre pa so mu v zameno za eno oko in en zob povedale, kje bo našel nimfe. Perzej je ubil

Meduzo in pobegnil ostalima gorgonama na Pegazu. Z Meduzino glavo je kaznoval Atlasa, mesto, nad katerim je ždela morska pošast, pa je odrešil in se poročil. Da se je uresničila prerokba, je ubil svojega deda.

15. Dedal in Ikar

Dedal je bil največji umetnik v stari Grčiji in na to je bil zelo ponosen. Toda čez nekaj časa je dobil konkurenco, mladega Talosa. Ker je bil Dedal ljubosumen nanj, ga je pahnili s pečine, vendar ga ni ubil, saj ga je Atena spremenila v ptico. Nek ribič pa je opazil Dedalovo strašno dejanje, zato se je ta s svojim sinom Ikarjem preselil na Kreto. Tam je za kralja Minosa zgradil labirint za pošast, imenovano Minotaver.

Po tem dejanju Minos Dedala ni hotel spustiti s Krete, zato je Dedal naredil krila, s katerimi je s svojim sinom pobegnil. Ikar je letel previsoko, zato je padel in umrl. Otok, na katerega je Ikar padel, se zaradi tega imenuje Ikarija.

16. Tezej

Atene so morale vsakih devet let Kreti poslati devet fantov in devet deklet za strašnega Minotavra. Tezej se ga je odločil ubiti. Arianda, Minosova hčerka, mu je želela pomagati in tako je po njeni zaslugi ubil Minotavra. Tezej je po zmagi pozabil zamenjati jadra in od žalosti se je njegov oče, kralj Ajgej, vrgel v morje. Od tedaj se to morje imenuje Egejsko morje.

17. Sizif

Sizif je bil kralj, ki se ni bal ne bogov ne smrti. Nekega dne je pretental Zevsa, ki je ponj poslal Smrt. Sizif jo je ujel in nihče več ni umiral. Bog vojne Ares je rešil Smrt, ki je odpeljala Sizifa v kraljestvo senc, toda ta se je spet rešil. Smrt ga je znova odpeljala v sence, kjer bo neskončno delal svoje nedokončano delo.

18. Belerofont

Belerofont je bil Sizifov vnuk in obdolžili so ga umora, zato je moral pobegniti. Naselil se je pri kralju Projtu, toda kraljica ga ni marala, zato je prepričala kralja, da je njihov sovražnik. Kralj ga je poslal k svojemu sorodniku, kralju Jobatu, s šifriranim sporočilom, na katerem je pisalo, da mora Belerofont umreti. Kljub temu ga je Jobat vzljubil, zato ga je poslal na

potovanje, da ubije Himero. Belerofontu je uspelo in čez nekaj časa je postal kralj. Ker pa je bil iz Sizifovega rodu, je hotel s Pegazom poleteti na Olimp, a ga je krilato bitje vrglo s sebe. Belerofont sicer takrat ni umrl, se je pa njegovo življenje končalo med tavanjem po puščavi.

19. Ojdip in Antigona

Kralj Laj in kraljica Jokasta sta želela imeti sina. Toda prerokba, ki sta jo izvedela o sinu, je bila strašna. Zaradi tega je Ojdip, njun sin, odraščal pri pastirjih in ni vedel, kdo je njegov pravi oče. Nekega dne je prišel v Tebe, toda pred tem mestom je bila Sfinga. Ojdip je rešil njeno uganko in postal tebanski kralj.

Ko je ugotovil, da je ubil svojega očeta, se je oslepil in zbežal s svojo hčerko Antigono po svetu. Medtem sta Ojdipova sinova Eteokles in Polinejk tekmovala za očetov prestol. Eteokles je dobil prestol, Polinejk pa je zbral veliko vojsko, da bi šel nad Eteoklesa.

Ojdip je odšel v gaj maščevanja boginj in nihče ga nikoli več ni videl. Eteokles in Polinejk sta se spopadla za prestol in oba umrla. Novi tebanski kralj je prepovedal pokop Polinejka, toda Antigona je prekršila ukaz. Kreont jo je kaznoval, zaradi česar se je obesila. Zaradi žalosti sta samomor naredila še Antigonin ženin, Kreontov sin, in njegova mama, Kreontova žena.

20. Filemon in Baucis

Zevsa in Hermesa, ki sta obiskala človeško vas kot berača, ni nihče sprejel pod streho, razen prijaznih starčkov, Filemon in Bavdika. V zameno sta Filemon in Bavdika postala varuha templja. Skupaj sta bila kot drevesi tudi po smrti.

21. Eros in Psihe

Psihe je s svojo lepoto prekrila Afroditino slavo, zato je ta naročila Erosu, da Psiho kaznuje. Psihe pa je bila prelepa. Preroki so določili, da se mora poročiti z bogom. Eros se Psihi ni smel pokazati. Nekega dne je Psihe videla Erosa, ki je pobegnil k Afroditi, ta pa je kaznovala Psiho. Dajala ji je nemogoče naloge in na koncu je Psihe umrla. Zevs se je je usmilil in Psihe je postala nesmrtna.

22. Giges in čarobni prstan

Pastir Giges je našel prstan, ki te naredi nevidnega. Tako se je zabaval in pomagal pastirjem. Kralj Kandavles ga je poklical k sebi, ta pa ga je rešil pred različnimi tolovaji. Ko so ubili kralja in so Gigesa obsodili na umor, je ta razkrinkal morilca ter postal kralj.

23. Trojanska vojna

Paris je zaradi prerokbe odraščal v gorah. Nekega dne so prišle Hera, Afrodita in Atena ter prosile Parisa, naj razsodi, katera dobi zlato jabolko. Paris ga je dal Afroditi, kar je odločilo usodo Troje. Paris je ugrabil Heleno in z njo zbežal. Kralj Menelaj se je zelo razjezil in tako so Grki začeli oblegati Trojo. Prišla sta tudi Odisej in Ahil. Devet let Grki niso uspeli zaseči Troje, deseto leto pa se je Ahil sprl z Agamemnonom. Med Ahilovim kujanjem je umrl njegov prijatelj Patroklos, zato se je želel maščevati. Ubil je Hektorja, toda kmalu je tudi sam umrl. Filoktet je ubil Parisa, a to ni bilo dovolj. Odisej se je domislil trojanskega konja, ki je končal vojno. Grki so zmagali, a to ni prineslo nič dobrega.

24. Orest

Ajgist se je po porazu Troje želel polastiti mikenskega prestola in to mu je tudi uspelo. Orest, sin mrtvega kralja, se je maščeval in ubil mamo Klitajmestro. Erinije so mu pele grozno pesem, ampak po dolgem času se ga je Atena usmilila in Orest je postal kralj.

25. Odisejeva popotovanja

Ko je Troja padla, je Odisej želel oditi domov. Veter ga je s posadko odnesel na tuji otok. Napadli so Kikone, ki so jih pretepli. Urno so odšli. Veter je raztrgal jadra, toda na koncu so le uspeli priti na kopno. Čez nekaj časa so prišli na otok, kjer so živeli Lotofagi, ki so nekaj mornarjev premamili, da jih je moral Odisej na silo zvleči na ladjo. Nato so prišli do Kiklopove dežele, kjer so se rešili le po Odisejevi zaslugi. Potem so se zasidrali pred otokom Lajstrigonov, kjer je preživela le peščica Grkov z Odisejem. Na naslednjem otoku je Odisejeve tovariše čarovnica Kirka spremenila v pujse. Odisej jih je z božjo močjo rešil in se spoprijateljil s Kirko. Šel je tudi v podzemlje po nasvet preroka in dobil ga je. Po dolgem potovanju se je sam vrnil na Itako. Atena ga je spremenila v nagubanega starca, da ga nihče ni prepoznal. Ubil vse snubače in se spet združil s Penelopo.

2.3 Igre

2.3.1 Igre pri pouku

Igra je razvojna in vzgojna dejavnost, pri kateri je otrok samostojen, svoboden in ustvarjalen ter ima določeno nalogo ali cilj (Pečjak, 2000).

Igre se pri pouku uporabljajo že nekaj desetletij. Ločimo izobraževalne igre in igrifikacijo. Pri najinem inovacijskem predlogu se bova osredotočila na področje izobraževalnih iger, ki so zasnovane le za določeno skupino z jasnimi nameni in predvidljivimi dosežki. Učinki na sodelujoče so pozitivni: učenci se naučijo določenih spretnosti, so zavzeti, aktivni in oblikujejo pozitiven odnos do učenja. Še vedno gre za igro, vendar je njen namen poleg zabave tudi učenje (*Igrifikacija*, b. d.)

2.3.2 Didaktična družabna igra

Didaktične igre uporabljamo pri pouku in so nekoliko drugačne od drugih otroških iger. Pouk je namreč premišljen in ima določene cilje, ki jih s prosto igro ne bi mogli doseči. Gre za učinkovit način učenja, ker igre vzbujajo pozornost in zanimanje učencev ter povečujejo motivacijo (Horvat in Magajna, 1987).

Rezultat inovacijskega projekta je igra s pravili. Te so najprimernejše za osnovno- in srednješolske otroke ter odrasle, ki zmorejo kognitivno dojeti skupek pravil. Seveda so igre prilagojene starosti. Pravila morajo biti jasno določena in razumljiva (Pezdirnik, 2016).

Pri igrah s pravili se soočimo s sodelovanjem in tekmovanjem ter igro naključja in spretnostjo, hkrati pa je za uspešnost pomemben tudi socialni odnos. Otroci se morajo dogovarjati glede poteka igre (kdo prvi začne, katere figurice bodo imeli igralci itd.), pri čemer lahko pride do konflikta, vendar je v ospredju strpnost do drugih (prav tam, 2016).

Med najbolj priljubljene med igrami sodijo družabne igre. Socialna čustva, ki se ob igranju pojavijo pri otrocih, so naklonjenost, obzirnost in strpnost, ob tem pa navezujejo prijateljske stike, se samoobvladujejo in podrejajo za korist skupine. Igra je tako pomembna za oblikovanje moralnih vrlin posameznika, otroka pa pripravlja na socialno življenje (prav tam, 2016).

3 PRAKTIČNI DEL

V praktičnem delu je najprej na kratko opisan anketni vprašalnik, ki sva ga uporabila kot osnovo, da preveriva svoje mnenje o branju obsežnejšega dela med najinimi vrstniki. Nato je podrobno opisan potek izdelave igre, podana je grafična podoba igre, zapisana so vprašanja, ki so na karticah, opisana so posebna polja na igralni plošči, na koncu pa so navedena pravila igre.

3.1 Anketni vprašalnik

V anketnem vprašalniku je sodelovalo 53 učencev, starih od 12 do 14 let. Odgovarjali so na tri vprašanja zaprtega tipa. Ker naju je zanimala splošna motivacija za branje obsežnejših knjig, se nisva osredotočila na spol, starost ali druge dejavnike, saj nam ti ne bi podali rezultatov, ki bi kakorkoli spremenili najino delo.

Zanimalo naju je, ali učence dolžina knjige odvrne od branja, ali si želijo več obravnave snovi na podlagi igre in ali bi jih vpeljava iger v proces pouka motivirala za branje obsežnejših knjig.

3.2 Potek izdelave igre

Kot sva zapisala že v uvodu, sva pred začetkom izdelave igre natančno prebrala knjigo *Stare grške bajke*, ta pa naju je spremljala cel čas izdelave igre. Po branju sva si okvirno zadala, kakšna bo podoba igre. Določila sva tudi ime igre – odločila sva se za *Minotavrov labirint*. Minotaver je namreč lik v bajkah, hkrati pa podoba igre spominja na labirint, v katerem je to bitje bilo. Nato sva ob bajkah določila vprašanja za kartice in nanje odgovorila. Odločila sva se tudi glede podobe kartic. Hrbtno stran kartic sva izdelala na računalniku, za igralno ploščo pa sva se odločila, da bo naslikana. Preden sva jo naslikala, sva si naredila skico, na kateri sva določila tudi posebna polja, ki učencem olajšajo ali otežijo pot do zmage.



Slika 1: Pisanje inovacijskega predloga ob knjigi



Slika 2: Skiciranje igralne plošče



Slika 3: Priprava podlage



Slika 4: Proces ustvarjanja igralne plošče

3.3 Grafična podoba igre

3.3.1 Igralna plošča

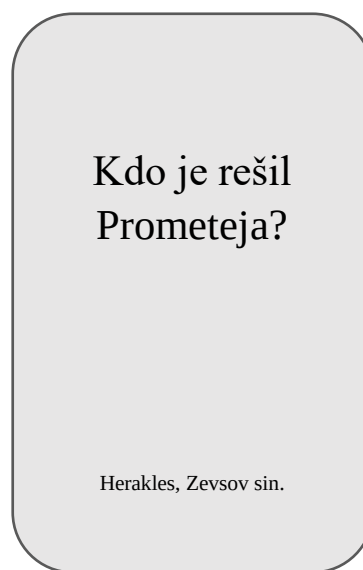
Igralna plošča je dolga 64 cm in široka 38 cm. Ozadje je črno, na podlagi pa so upodobljeni različni predmeti iz grške mitologije, ki so jih uporabljali bogovi in junaki (lira, trizob, kopje itd.). Na igralni plošči je 41 polj, od tega 12 posebnih: 3 dobra in 9 slabih. Dobra polja so označena z zeleno, slaba pa z rdečo barvo. Imamo tudi polji *START* in *CILJ*, ki sta rumene barve. Navadnih polj je torej 29. Vloga polj glede na barve je navedena v poglavju Navodila igre (poglavje 3.6).

3.3.2 Igralne kartice

Igralne kartice so oblikovane dvostransko. Na hrbtni strani je grafično oblikovano ozadje, ki spominja na labirint in je povezano z vsebino igre. Barvna paleta je rdeče-črna. Tako je ustvarjeno dramatično vzdušje, ki ga učenci občutijo ob sodelovanju v igri. Oblikovano je v računalniškem programu 3D-slikar. Najprej sva ustvarila podlago, nanjo pa sva narisala oblike, ki so na kartici in spominjajo na labirint. Na hrbtni strani kart je številka (1, 2 ali 3) ali napis *Posebne karte*.



Slika 6: Grafična podoba kartice – ozadje



Slika 7: Vprašanje z odgovorom

3.3.3 Kocka in figurice

V igri sodelujemo s šestimi lesenimi barvnimi figuricami in eno leseno kocko, na kateri so številke od 1 do 3. Prvi met nam pove, na katero vprašanje moramo odgovoriti. Če pravilno odgovorimo, mečemo še enkrat, in se na igralni plošči premaknemo za toliko, kolikor kaže številka na kocki. Če na vprašanje odgovorimo napačno, ostanemo na mestu.

Za kocko, figurice in kartice z vprašanji sva pripravila tudi škatlico.



Slika 8: Igralna kocka



Slika 9: Figurice



Slika 10: Škatlica za kocko in figurice

3.4 Vprašanja na igralnih karticah

Vprašanja so zapisana na karticah, ki so predstavljene v poglavju 3.2.2. Dokončane kartice so v prilogi. Na hrbtni strani so označene s številkami 1, 2 in 3. Kartice, na katerih so težja vprašanja, imajo na hrbtni strani napis *Posebne karte*.

Kartice s številko 1

1. Kdo je rešil Prometeja? **Herakles, Zevsov sin.**
2. Kaj je naredil Zevs v bajki Vesoljni potop? **Dal je potopiti Zemljo.**
3. Kaj je Orfej odlično počel? **Odlično je igral na liro.**
4. V koga se je Orfej zaljubil? **Zaljubil se je v Evridiko.**

5. Kako se je Odisej zavaroval pred sirenamami? **Privezal se je na jambor, posadka pa si je v ušesa zatlačila vosek.**
6. Po kom se imenuje naša celina? **Po Evropi.**
7. Naštej tri grške bogove? **Zevs, Pozejdon, Hera, Afrodita, Hermes ...**
8. Iz česa so bila narejena Ikarjeva krila? **Iz voska in peres.**
9. Kdo je bila Odisejeva žena? **Penelopa.**
10. Katero napako je naredil Orfej ? **Ozrl se je nazaj.**
11. Kaj je bila Ahilova šibka točka? **Njegova peta.**
12. Komu je Zevs naročil, da potopi Zemljo? **Pozejdonu.**
13. V kaj je Kirka spremenila Odisejevo posadko? **V pujsse.**
14. Kdo se je domislil trojanskega konja? **Odisej.**
15. Kdo je zmagal v sporu za zlato jabolko? **Afrodita.**

Kartice s številko 2

1. Kako je bilo ime Apolonovi in Artemidini mami? **Leta.**
2. Kako se imenuje morje, v katerega je padla Hela? **Helespont.**
3. Katera boginja se je odločila varovati Jazona? **Hera.**
4. Naštej dve Heraklesovi deli, ki jih je opravil za kralja Evristeja? **Prinesel je kožo nemejskega leva, ubil je Hidro, ujel je velikanskega merjasca, ujel je košuto boginje Artemide, iz Grčije je pregnal stimfalske ptice, očistil je hleve kralja Avgija v enem dnevu, šel je na Kreto po divjega bika, pripeljal je divje konje, ki so jedli človeško meso, prinesel je pas Amazonk, pripeljal je črede velikana Geriona, prinesel je zlata jabolka iz vrta hesperid in pripeljal troglavega psa Kerberja.**
5. Kako se je imenoval kiklop? **Polifem.**
6. Kdo je naredil Minotavrov labirint? **Dedal.**
7. Kdo je ubil Ahila? **Paris.**
8. Kako se je začela trojanska vojna? **Paris je ugrabil Heleno.**
9. Čigav vnuk je bil Belerofont? **Sizifov.**
10. Koga je jezdil Belerofont, ko se je boril s Himero? **Pegaza.**
11. Po kom se imenuje Egejsko morje? **Po kralju Ajgeju.**
12. Na katerem otoku je zaprt Minotaver? **Na Kreti.**
13. V lasti katerega kralja je Minotavrov labirint? **V lasti kralja Minosa.**

14. Katera boginja je pomagala Perzeju? **Atena.**

15. Čigav sin je bil Perzej? **Zevsov.**

Kartice s številko 3

1. Kdo je premagal Sfingo? **Ojdip.**

2. Koliko glav je imela pošast Himera? **Tri.**

3. Kaj je bilo v Pandorini skrinjici? **Upanje, bolezen, siromaštvo ...**

4. S katerega otoka izhaja Odisej? **Z Itake.**

5. Kateri bog je želel škodovati Odiseju? **Pozejdon.**

6. Katere boginje so tekmovali za zlato jabolko? **Afrodita, Atena in Hera.**

7. Kdo je sodil v sporu za zlato jabolko? **Paris.**

8. Kdo je imel čarobni prstan? **Giges.**

9. Kakšna je bila moč čarobnega prstana? **Naredil te je nevidnega.**

10. Kaj je bil Eros? **Ljubezen.**

11. Kdo je bil Psihin mož? **Eros.**

12. Kdo je naredil zlato runo? **Zevs.**

13. Kdo je pomagal Jazonu? **Medeja.**

14. Kaj je Pozejdon podaril Pelopsu? **Par čarobnih konjev.**

15. Kdo je med potovanjem zapustil Argonavte? **Herakles.**

Posebne kartice

1. Kdo je bil Faetontov oče? **Helij, titan sonca.**

2. Kako je bilo ime Evropinemu bratu, ki je ustanovil mesto Tebe? **Kadmos.**

3. Kakšno službo pri Dionizu je imel Akojt? **Bil je njegov častnik.**

4. Kdo je sodil glasbeni dvoboj med Apolonom in Panom? **Tmolos.**

5. Kakšno kazen prestaja Tantal v Tartaru? **Tam Tantal stoji v čisti vodi, a kadarkoli se želi odžejati, mu med rokami ostane le suh pesek. Med vejami nad njim zori krasno sadje, a kadarkoli se Tantal stegne, mu v rokah ostanejo le suhe veje. Nad njegovo glavo visi skala, ki mu grozi z uničenjem.**

6. Kako se je Odisejeva posadka rešila pred kiklopom? **Kiklopa so oslepili, se privezali na ovce in ko jih je slepi kiklop poslal ven na pašo, so zbežali.**

7. Kako je bilo ime Minosovi hčerki? **Adrianda.**

8. Zakaj je Ikar padel? **Ker je letel preblizu sonca.**
9. Čigav sin je bil Jazon? **Ajzonov.**
10. Kakšne barve je bil bik, v katerega se je spremenil Zevs? **Bele.**
11. Kaj je rešitev Sfingine uganke? **Človek.**
12. Čigav sin je bil Tezej? **Ajgejev.**
13. Čigav sin je bil Pegaz? **Meduzin.**
14. Po kom se imenuje polotok Peleponnez? **Po Pelopsu.**
15. Kdo je pogostil Hermesa in Zevsa? **Filemon in Bavdika.**

3.5 Posebna polja

Na igralni plošči so nekatera polja označena z rdečo barvo. Gre za slaba polja. Na njih najdemo zapise:

- *Napadel te je kiklop. Pojdi na start.*
- *Razjezil si Hada – pojdi štiri polja nazaj.*
- *Tartar – pojdi na start.*
- *Pazi, Lajstrigoni! Pojdi tri polja nazaj.*
- *Dioniz te je premamil z vinom – pojdi dve polji nazaj.*
- *Harpije – pojdi tri polja nazaj.*
- *Minotaver – pojdi na polje siren.*

Naša figurica lahko pristane tudi na zelenih oz. dobrih poljih. Na njih so zapisi:

- *Zevsa si razvedril – pojdi štiri polja naprej.*
- *Našel si Pegaza – odnesel te je dve polji naprej.*
- *Atena se te je usmilila – pojdi tri polja naprej.*

Poleg rdečih in zelenih polj imamo še posebni polji *Sirene* in *Meduza*. Ko pridemo na eno od teh, se lahko rešimo, če pravilno odgovorimo na vprašanje na kartici z napisom *Posebne karte*. Vprašanja so težja, zato imajo igralci manj možnosti, da odgovorijo pravilno. V primeru napačnega odgovora na mestu *Sirene* počakajo tri kroge igre, na mestu *Meduze* pa en krog.

3.6 Navodila za igro

Družabna igra za 2–6 igralcev od 8 let naprej.

Vsebina: igralna plošča, lesena kocka, 6 lesenih figuric, po 15 kart z oznako 1, 2, in 3 ter 15 kart z oznako Posebne karte.

Cilj igre

Igralci s pravilnimi odgovori na vprašanja najdejo pot iz Minotavrovega labirinta. Na poti srečajo različne pošasti in božanstva. Ves čas morajo paziti, saj na koncu na njih preži strašni Minotaver. Tisti, ki mu prvi ubeži, ima prosto pot do izhoda iz tega groznega blodnjaka in je zmagovalec.

Postavitev igre

1. Igralne karte razvrstite po številkah 1, 2, 3 in jih dobro premešajte. Na poseben kupček dajte karte z napisom *Posebne karte*.
2. Vsak kupček položite ob igralni plošči tako, da bodo hrbtne strani kartic obrnjene navzgor.
3. Vsak igralec si izbere figurico.

Pravila igre

Igro začne najmlajši igralec. Igra teče v smeri urinega kazalca.

Igralci položijo figurice na polje *START*.

Igralec vrže kocko, na kateri so številke od 1 do 3. S kupčkov kart njegov soigralec vzame tisto karto, na kateri je zapisana enaka številka, kot jo prikazuje kocka, in prebere vprašanje. Če igralec pravilno odgovori na vprašanje na kartici, še enkrat vrže kocko, ki mu pokaže, za koliko mest se mora premakniti na igralni plošči. Ob nepravilnem odgovoru ostane na istem mestu.

V labirintu se soočimo s slabimi in dobrimi mesti. Slaba so označena z rdečo barvo, dobra pa z zeleno barvo.

Posebni polji na igralni plošči sta mesti *Sirene* in *Meduza*. Če pristanemo na enem od teh, se lahko rešimo s pravilnim odgovorom na vprašanje na kartici z napisom *Posebne karte*. V primeru napačnega odgovora na mestu *Sirene* počakamo tri kroge igre, na mestu Meduze pa en krog igre.

Konec igre

Igralec, ki prvi prispe na polje *CILJ*, je zmagovalec.

3.7 Preizkus igre

V 7. razredu je delo *Stare grške bajke* kot domače branje predvideno junija, zato svojega izdelka nisva mogla preizkusiti pri svojih sošolcih. Zaradi tega sva se odločila, da bodo igro zaigrali starejši učenci, ki so delo že prebrali.



Slika 11: Preizkus igre

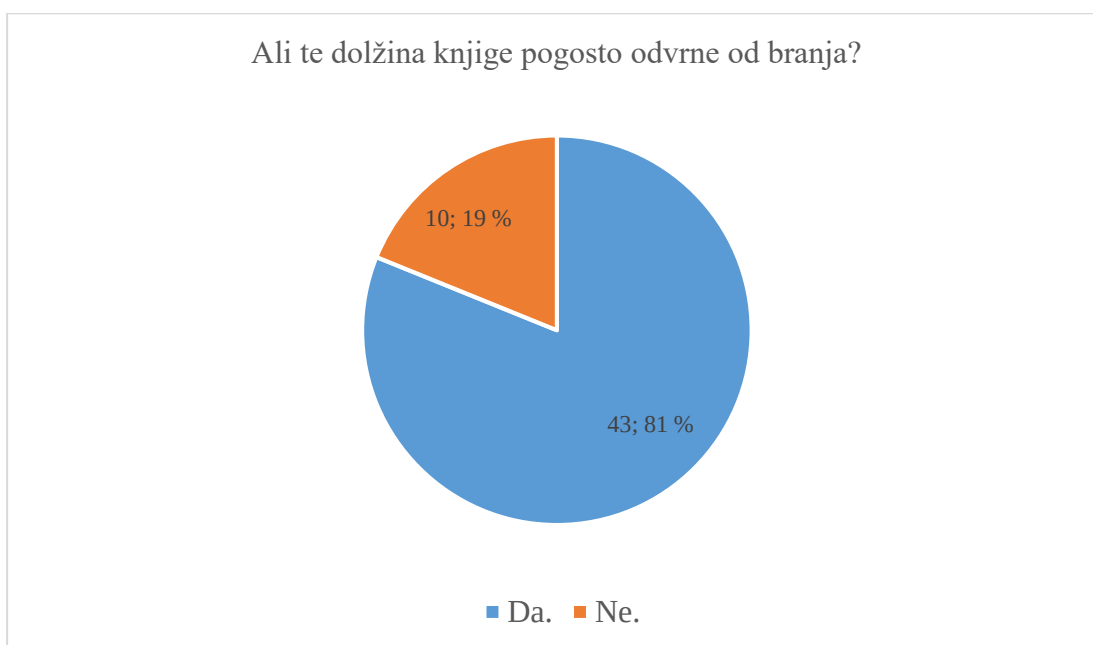


4 RAZPRAVA

Cilj najinega dela je bil izdelava družabne igre, ki bi preverjala znanje po prebranem književnem delu *Stare grške bajke*. Preden sva začela s pisanjem, sva si zastavila tri hipoteze, ki so nama služile kot osnova in so nama potrdile, da učenci potrebujejo zunanjo motivacijo za branje.

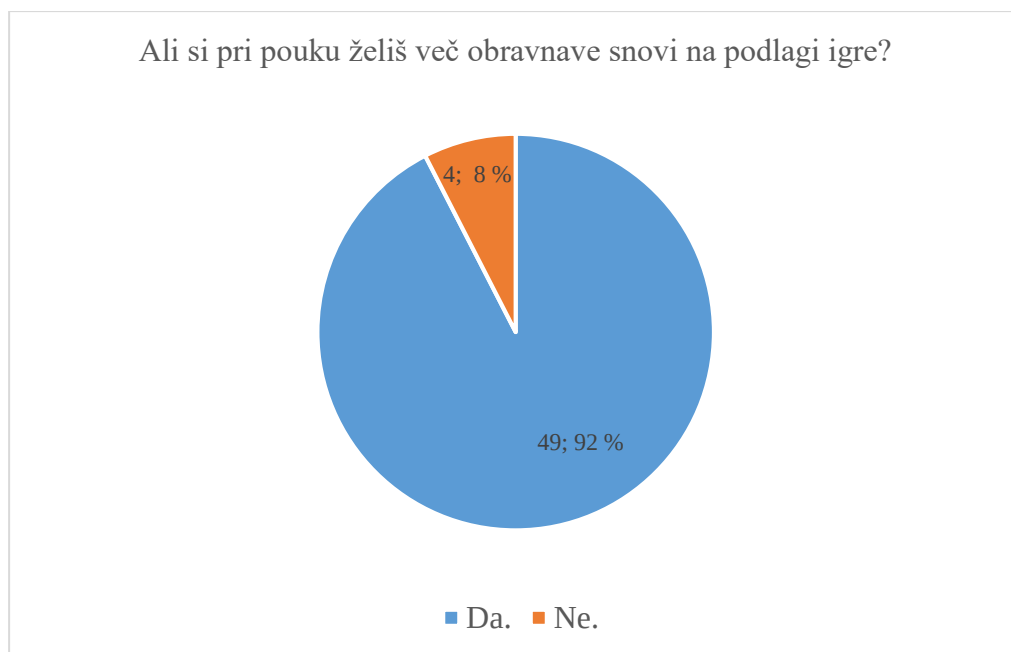
Prva hipoteza, ki sva si jo zastavila, je bila, da učence od branja pogosto odvrne dolžina knjige. Hipotezo lahko potrdiva, saj je na vprašanje pritrdilno odgovorilo kar 43 učencev, kar je 81 %.

Graf 1: Vpliv dolžine knjige na motivacijo za branje



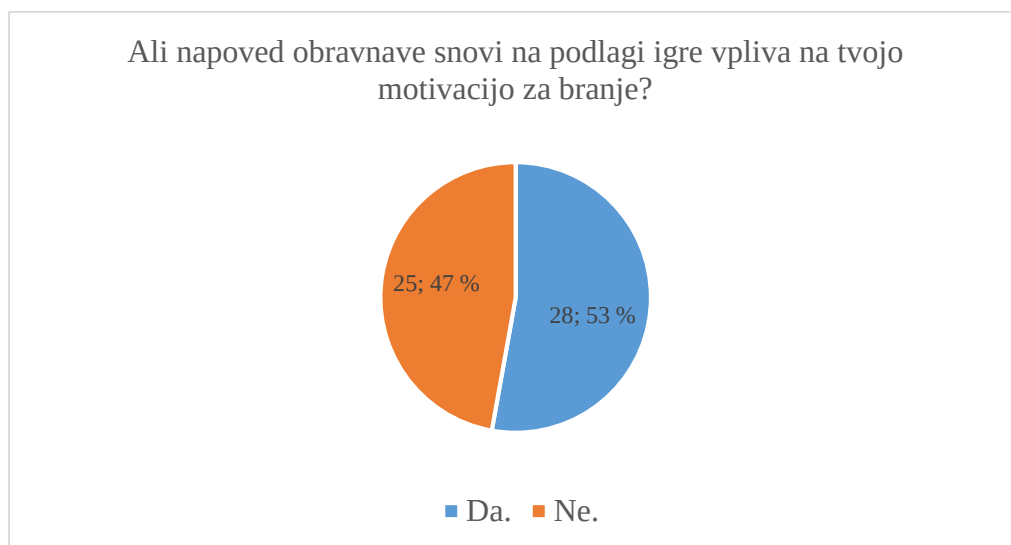
Potrdiva lahko tudi drugo hipotezo, ki je predvidevala, da si učenci pri pouku želijo več spoznavanja vsebin na podlagi igre. Delež tistih, ki so odgovorili pritrdilno, je bil pri tem vprašanju še večji kot pri prvem, saj se je za to možnost odločilo kar 49 učencev, kar je 92 %.

Graf 2: Želja po obravnavi snovi na podlagi igre



Zanimivo se nama je zdelo, da tretje hipoteze nisva mogla ne potrditi in ne ovreči. Predvidevala sva namreč, da napoved obravnave učne snovi z igro učence motivira k branju. Izkazalo se je, da je delež tistih, ki se s tem strinjajo, skoraj enak deležu tistih, ki se s trditvijo ne strinjajo. Pritrdilno je namreč odgovorilo 28 učencev (53 %), strinjalo pa se ni 25 učencev (47 %). Po pogovoru s sodelujočimi v anketi sva ugotovila, da je bilo vprašanje sestavljeno prezahtevno, saj ga večina ni razumela.

Graf 3: Motivacija za branje po napovedi obravnave snovi na podlagi igre



Četrto hipotezo, ki govori o rezultatu inovacijskega predloga, tj. izvirni igri *Minotavrov labirint*, lahko potrdiva. Uspelo nama je izdelati družabno igro, ki sva si jo zamislila na podlagi izbranega književnega dela.

Igra vsebuje igralno ploščo in škatlico, kamor pospravimo štiri vrste kartic z vprašanji, figurice in igralno kocko.

Namen najine igre je motivirati učence, da bi prebrali obsežno delo, saj bi kot nagrada sledila igra pri pouku. Ker zaradi časovne razporeditve domačega branja (aprila je tekmovanje za Cankarjevo priznanje, prvo domače branje pa se je izvajalo prehitro, da bi lahko izdelala igro) igre ne bova preizkusila pri sošolcih, sva želela, da jo preizkusijo starejši učenci, ki so delo že prebrali. Zanimalo naju je, kako poteka igra v praksi in kakšen bo njihov odziv.

Učencem je bila igra všeč, saj je v njih vzbudila tekmovalni duh, hkrati pa je bila zanje nekaj novega, nekaj, česar še niso preizkusili. Čeprav so tekmovali, so se bodrili in navijali drug za drugega. Izpostavili pa so, da so veliko že pozabili. Od njihovega branja izbranega dela je namreč minilo že precej časa, zato so se jim vprašanja zdela težka. Meniva, da bo pri sedmošolcih situacija drugačna, saj bodo igro igrali takoj po branju in bo služila preverjanju/utrjevanju.

5 DRUŽBENA ODGOVORNOST

Kot sva zapisala že na začetku, se zavedava pomembnosti in koristnosti branja. Z vsako dejavnostjo, ki motivira učence za branje, skrbimo za dvig bralne kulture. To je bil najin osnovni namen.

Izdelala sva eno družabno igro, vendar se bomo povezali z eno od tiskarn in poskrbeli, da bo na šoli na voljo več paketov. Tako bo preverjanje/utrjevanje hkrati na voljo več učencem.

Ker si želiva, da bi bila igra široko dostopna, so v prilogi vse kartice (dvostranska kartica nastane z obojestranskim tiskanjem) in igralna plošča, ki si jih lahko učitelji natisnejo in uporabijo pri obravnavi *Starih grških bajk*.

Sprva se nama je zdelo, da je najino delo zastavljeno precej ozko. Igro sva namreč izdelala za obravnavo enega književnega dela. Ko smo pri pouku obravnavali *Martina Krpana*, pa se nama je po glavi podilo mnogo zamisli, kako bi lahko igro uporabili tudi za druga področja. Ker so kartice izdelane, je treba nanje samo zapisati nova vprašanja, besedilo na posebnih poljih pa nadomestiti z ustreznimi trditvami (npr. namesto Meduze bi lahko bilo polje z Brdavsom, namesto Siren polje s cesarico, tri polja nazaj pa bi te lahko poslali mejači ali cesarjeva kočija, ki gre po tvoji poti). Nenazadnje bi lahko igro uporabili tudi za utrjevanje besednih vrst ipd.

6 SKLEP

V *Starih grških bajkah* sva srečala grške bogove, junake in pošasti, ki so želeli biti najmočnejši, najboljši, najmodrejši ali kakorkoli drugače premagati druge. Navijala sva za tiste z dobrim ciljem in upala, da tisti z zlobnimi nameni izgubijo. Ko sva prišla do zadnje zgodbe, sva že po naslovu vedela, da ni enaka drugim. Njen naslov je *Zadnja prigoda, ki ni niti pravljica niti pripovedka*. V njej nastopajo Jurij, njegov stric in Peter. Fanta se prepirata glede zmage, ko vmes poseže stric. Besedilo ni postavljeno v Grčijo, pač pa v današnji čas. Ker ni sovpadalo s temo najine naloge, zgodbe nisva posebej obravnavala.

Kljub zapisanemu pa je zgodba zelo pomembna. Modrost grške mitologije in njenih predstavnikov je izpostavljena v sedanjosti. Pravi tako (Petiška, 2011, str. 255):

Vedeti moraš, čemu to počneš. Imeti moraš dober cilj. Fanta, če bosta vedela in znala več kot drugi ljudje in če vajino znanje in delo ne bo koristilo le vama, temveč vsemu človeštvu, potem bosta na poti do pravega junaštva.

Zavedava se, da lahko z najinim delom – družabno igro, ki bo učence motivirala za branje – le malo pomagava soljudem, vendar sva zadovoljna, če sva s svojim trudom poskrbela, da bo pred naslednjim domačim branjem knjigo v roke vzel kakšen sošolec več in z veseljem zaprl platnico po citatu, ki je zapisan zgoraj.

7 VIRI IN LITERATURA

VIR:

Petiška, E. (2011). *Stare grške bajke*. Ljubljana: Mladinska knjiga.

LITERATURA:

Blažič, M. M., Bošnjak, B., Kenda, J. J., Svetina, P., Žbogar, A., in Žveglič, M. (2017). *Novi svet iz besed 7. Berilo za 7. razred osnovne šole*. Ljubljana: Rokus Klett.

Grška mitologija (2024). Pridobljeno 20. 1. 2024 s <https://grska-mitologija.chrome.si/>

Hanžič, S. (2023). Kakšne pojave in dogodke je razlagala grška mitologija? Pridobljeno 18. 10. 2023 s <https://casoris.si/novice/kaksne-pojave-in-dogodke-je-razlagala-grska-mitologija/>

Horvat, L., in Magajna, L. (1987). *Razvojna psihologija*. Ljubljana: Državna založba Slovenije.

Igrifikacija (b. d.). Pridobljeno 15. 12. 2023 s https://didakt.um.si/oprojektu/projektneaktivnosti/Documents/Igrifikacija_januar2020_final.pdf

Kmecl, M. (1996). *Mala literarna teorija*. Ljubljana: Mihelač in Nešović.

Klemenčič, E. M., in Mirazchiyski, P. V. (2023). *Mednarodna raziskava bralne pismenosti PIRLS 2021*. Pridobljeno 12. 10. 2023 s https://www.pei.si/wp-content/uploads/2023/06/PIRLS21_NacionalnoPorocilo_Splet.pdf

Kobal, T. (2020). George R. R. Martin: »Kdor bere, živi tisoč življenj. Kdor ne bere, živi le eno.« Pridobljeno 22. 1. 2024 s <https://blog.tadejkobal.com/?p=169>

Pečjak, S. (2000). *Z igro razvijamo komunikacijske sposobnosti učencev*. Ljubljana: Zavod Republike Slovenije za šolstvo.

Pezdirnik, R. (2016). *Uvajanje v družbeno okolje skozi igro v predšolski vzgoji*. Diplomsko delo. Maribor: Pedagoška fakulteta.

Razpotnik, M. J. (2018). *Raziskujem preteklost 7*. Ljubljana: Rokus Klett.

Slovar slovenskega knjižnega jezika (2008). Pridobljeno 5. 10. 2023 s <https://fran.si/iskanje?View=1&Query=slovar&hs=1>

8 PRILOGE

PRILOGA 1: Anketni vprašalnik

PRILOGA 2: Kartice z vprašanji (hrbta stran s številko in sprednja stran z vprašanjem)

PRILOGA 3: Igralna plošča

ANKETNI VPRAŠALNIK

Pozdravljeni!

Sva učenca 7. razreda in pripravljava družabno igro *Minotavrov labirint*, s katero bodo učenci preverili in utrdili svoje znanje o *Starih grških bajkah* ter se ob tem zabavali. Ker je namen najinega dela motivacija učencev za branje, bi vas prosila, da odgovorite na tri kratka vprašanja, katerih odgovori nama bodo dali vpogled v splošno motivacijo za branje.

Hvala!

Ali te od branja odvrne dolžina knjige?	DA	NE
Ali si pri pouku želiš več spoznavanja vsebin na podlagi igre?	DA	NE
Ali te napoved obravnave učne snovi z igro motivira k branju?	DA	NE



Kdo je rešil
Prometeja?

Herakles, Zevsov sin.

Kaj je naredil
Zevs v bajki
Vesoljni
potop?

Dal je potopiti Zemljo.

Kaj je Orfej
odlično
počel?

Igral na liro.

V koga se je
Orfej
zaljubil?

Zaljubljen je v Evridiko.

Kako se je
Odisej
zavaroval
pred
sirenami?

Privezal se je na jambor,
posadka pa si je v ušesa
zatlačila vosek.

Po kom se
imenuje naša
celina?

Po Evropi.

Naštevaj 3
grške bogove.

Zevs, Hera, Afrodita, Atena,
Apolon, Ares, Had,
Demetra, Pozejdón ...

Iz česa so bila
narejena
Ikarjeva
krila?

Iz voska in peres.

Kdo je bila
Odisejeva
žena?

Penelopa.



Katero
napako je
naredil Orfej?

Ozrl se je nazaj.

Kaj je bila
Ahilova šibka
točka?

Njegova peta.

Komu je Zevs
naročil, da
potopi
Zemljo?

Pozejdonu.

V kaj je Kirka
spremenila
Odisejevo
posadko?

V pujse.

Kdo se je
domislil
trojanskega
konja?

Odisej.

Kdo je zmagal
v sporu za zlato
jabolko?

Afroditu.

Kako je bilo
ime
Apolonovi in
Artemidini
mami?

Leta.

Kako se
imenuje
morje, v
katerega je
padla Hela?

Helespont.

Katera
boginja se je
odločila
varovati
Jazona?

Hera.



Katera dela je
Herakles opravil
za Evristeja (vsaj
2)?

Prinesel je levovo kožo leva, ubil
je Hidro, ujel je velikanskega
merjasca, ujel je Artemidino
košuto, pregnal je ptice, v enem
dnevu je očistil je hleve, šel je po
divjega bila, pripeljal je divje
konje, prinesel je pas Amazonk,
prinesel je zlata jabolka, pripeljal
je Kerberja.

Kako se je
imenoval
kiklop?

Polifem.

Kdo je
naredil
Minotavrov
labirint?

Dedal.

Kdo je ubil
Ahila?

Paris.

Kako se je
začela
trojanska
vojna?

Paris je ugrabil Heleno.

Čigav vnuk je
bil Belarofont?

Sizifov.

Koga je jezdil
Belarofont,
ko se je boril
s Himero?

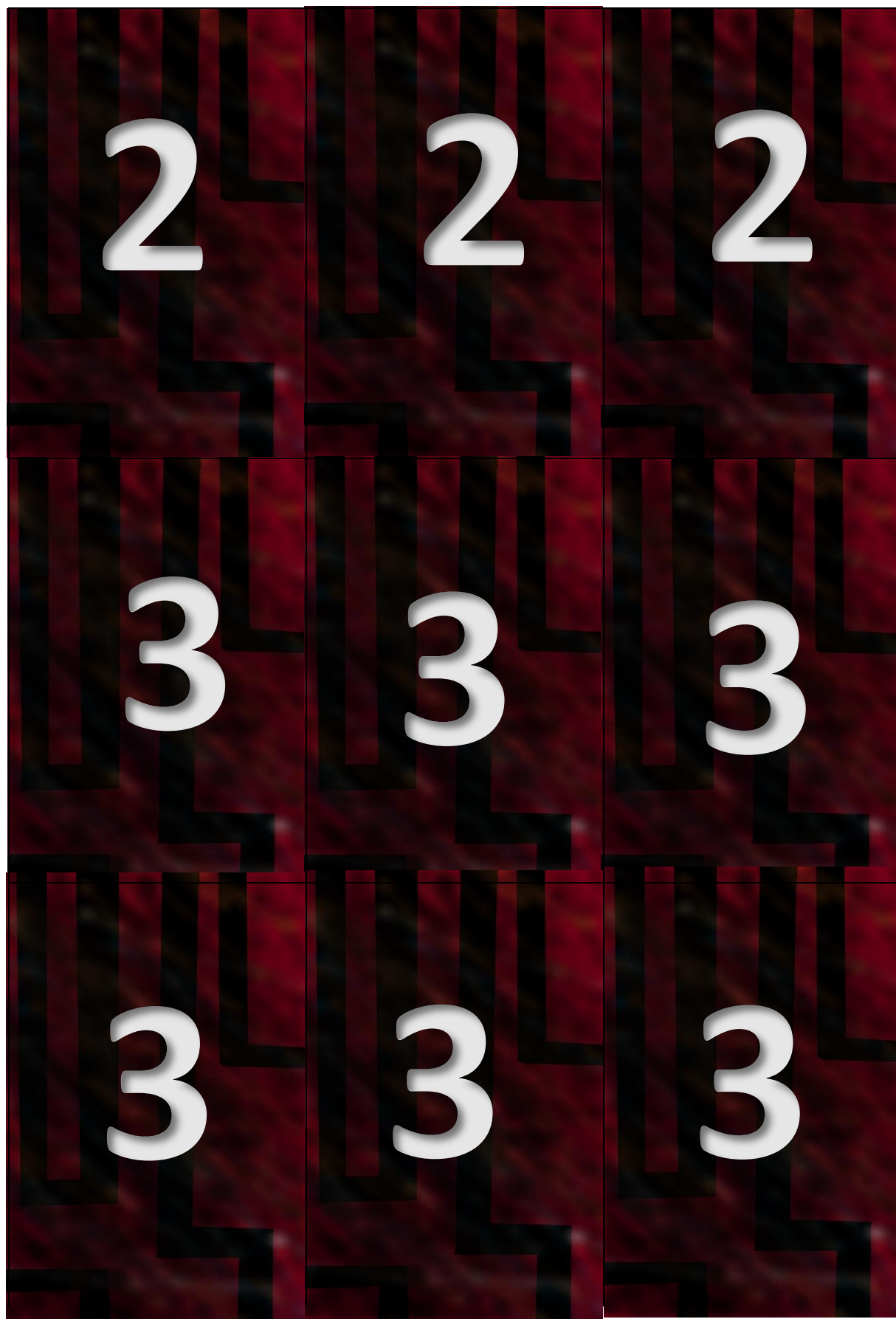
Pegaza.

Po kom se
imenuje
Egejsko
morje?

Po Ajgeju.

Na katerem
otoku je zaprt
Minotaver?

Na Kreti.



V lasti
katerega
kralja je
Minotavrov
labirint?

V lasti kralja Minosa.

Katera
boginja je
pomagala
Perzeju?

Atena.

Čigav sin je
bil Perzej?

Zevsov.

Kdo je
premagal
Sfingo?

Ojdip.

Koliko glav
je imela
pošast
Himera?

Tri.

Kaj je bilo v
Pandorini
skrinjici?

Upanje, bolezen, siromaštvo
...

S katerega
otoka izhaja
Odisej?

Z Itake.

Kateri bog je
želel
škodovati
Odiseju?

Pozejdon.

Katere
boginje so
tekmovala za
zlato jabolko?

Hera, Afrodita in Atena.



Kdo je sodil v
sporu za zlato
jabolko?

Paris.

Kdo je imel
čarobni
prstan?

Giges.

Kakšna je
bila moč
čarobnega
prstana?

Naredil te je nevidnega.

Kaj
predstavlja
Eros?

Ljubezen.

Kdo je bil
Psihin mož?

Eros.

Kdo je naredil
zlato runo?

Zevs.

Kdo je
pomagal
Jazonu?

Medeja.

Kaj je
Pozejdon
podaril
Pelopsu?

Par čarobnih konjev.

Kdo je med
potovanjem
zapustil
Argonavte?

Herakles.



Kateri bog je
bil Faetontov
oče?

Paris.

Kako je bilo
ime
Evropinemu
očetu, ki je
ustanovil
Tebe?

Kadmos.

Kakšno
službo je imel
pri Dionizu
Akojt?

Bil je njegov častnik.

Kdo je sodil
glasbeni
dvoboj med
Apolonom in
Panom?

Tmolos.

Kakšno kazen
prestaja
Tantal v
Tartaru?

Stoji v vodi, a se ne more
odžejati, gleda sadje, a ga
ne more pojesti in nad
njegovo glavo visi skala.

Kako se je
Odisejeva
posadka rešila
pred
Kiklopom?

Kiklopa so oslepili, se
privezali na ovce in ko jih je
poslal ven na pašo, so
zbežali.

Kako je bilo
ime Minosovi
hčerki?

Adrianda.

Zakaj je Ikar
padel?

Ker je letel preblizu sonca.

Čigav sin je
bil Jazon?

Ajzonov.



Kakšne barve
je bil bik, v
katerega se je
spremenil
Zevs?

Bele.

Kaj je rešitev
Sfingine
uganke?

Človek.

Čigav sin je
bil Tezej?

Ajgejev.

Čigav sin je
bil Pegaz?

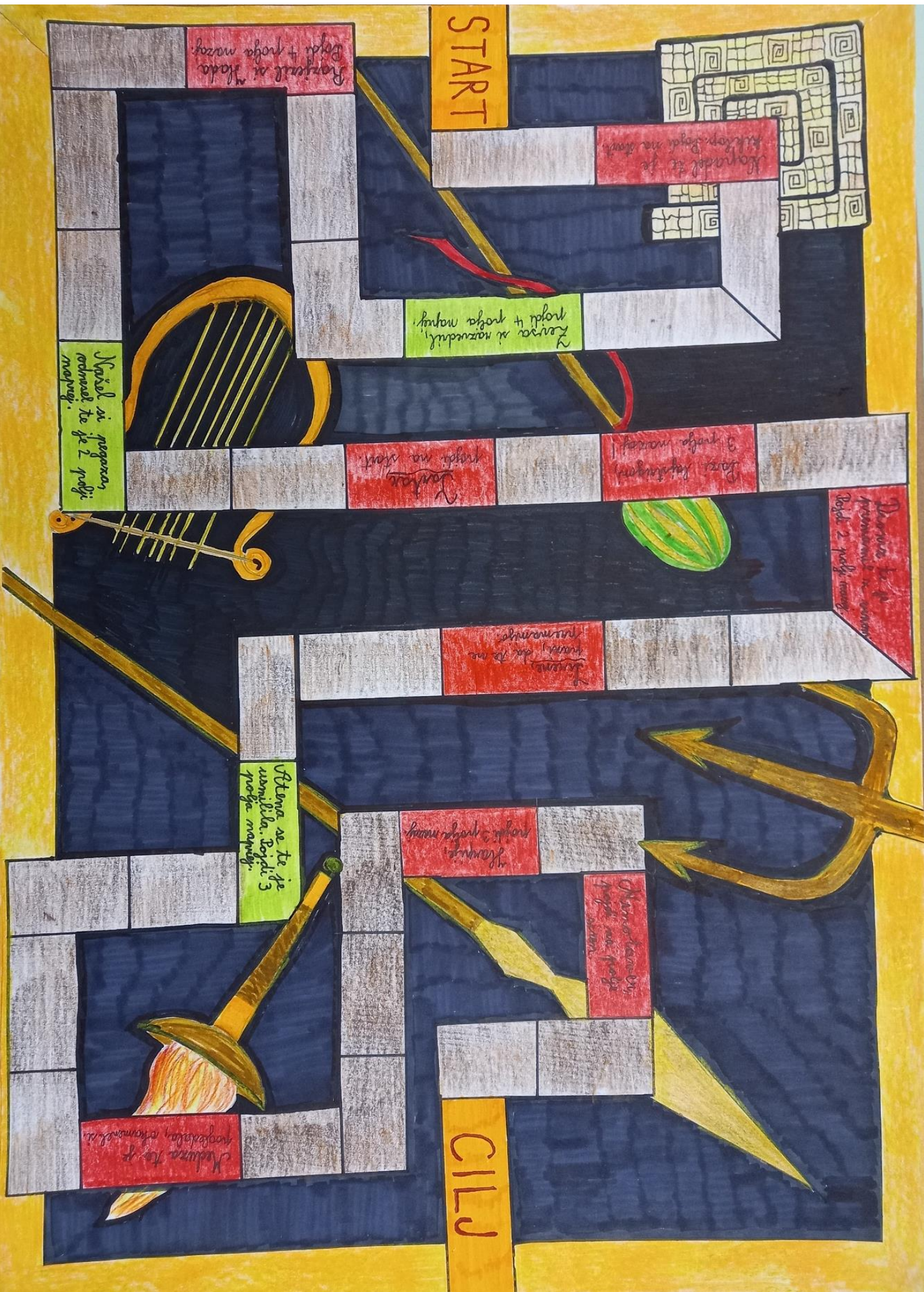
Meduzin.

Po kom se
imenuje otok
Peloponez?

Po Pelopsu.

Kdo je pogostil
Hermesa in
Zevsa?

Filemon in Bavdika.



START

Priglasila si študenta
Bojana + njegova mamo

Kajpakol je
kajpakol je na strani

Kajpakol si razvedel,
noga + njegova mamo

Nisem si prepričan,
odnosil te je i po
mamo

Bojana
noga na strani

Bojana
noga mamo

Bojana je
prezgodil si mamo
Bojana 2 poji mamo

Bojana
mamo, da je na
mamo

Bojana se te je
umislila. Bojana
noga mamo

Bojana
noga 3 poji mamo

Bojana
noga na poji
mamo

Bojana
noga na poji
mamo

CILJ