

**Boris Vogrinec<sup>1</sup>**

*Rojen 1981 v Slovenj Gradcu, študiral na Pedagoški fakulteti Koper, smer razredni pouk. Živi v Velenju.*

## IGRAČE IN IGRE V ŠALEŠKI DOLINI SKOZI ČAS

### **Razlogi, razlogi, razlogi**

*Tema me je navdušila po tem, ko sem imel prakso na osnovni šoli, kjer smo s petošolci izdelovali škatle. Zanimivo mi je bilo gledati veselje otroka ob njegovem izdelku ter jok in razočaranje ob neuspelem poskusu izdelave škatle, hkrati pa nespretnost in nerodno rokovanje desetletnih učencev z orodji.*

*Da to temo vzamem za temo diplomskega dela, sem se odločil iz treh razlogov: ker imam rad zgodovino, ker v Šaleški dolini tema iger, igrač ter izštevank še ni bila raziskana v tako širokem obsegu in ker bom nekaj preteklosti z igrami in izdelavo že pozabljenih igrač v sklopu tehniških dni lahko vključil v sodobno šolo, s tem pa pripomogel k ohranjanju kulturne dediščine in ljudskega izročila.*

---

<sup>1</sup> Avtor je profesor razrednega pouka, op. ur.

*S pisanjem diplomskega dela sem pridobil precej pozitivnih izkušenj in znanja. Srečeval sem se z ljudmi, ki so me toplo sprejeli, si vzeli čas za pripovedovanje in se z mislimi vračali v otroštvo ter se spominjali brezskrbnih dni. Zanimivo je bilo, kako malo je bilo potrebno, da so zbudili spečega otroka v sebi. Večina jih je bila najprej prepričana, da se ničesar ne spominjajo oziroma da se spominjajo zelo malo. Ko pa je pogovor stekel, so se pri govorcih zbudile iskrice v očeh, tako da sem komaj uspel zapisati povedano. Nekateri so za demonstracijo pripravili določene pripomočke, drugi pa so določene igre pokazali tako, da so me vključili v igro. Bili s(m)o srečni, veseli, zadovoljni.*

## Uvod

V diplomskem delu sem se osredotočil na zapis izštevank, iger in igrač, s katerimi so si kratili čas otroci v Šaleški dolini. V tem članku pa so predstavljene nekatere izštevanke, igre in igrače iz diplomskega dela, ki so skozi različna obdobja spremljala naše očete, mame, dedke, babice, pradedke in prababice. Večina igrač je bilo narejenih iz naravnih materialov oz. materialov, ki so bili ponovno uporabljeni, iz katerih so nato nastale priložnostne igrače.

Sam projekt (diplomsko delo) je namenjen razredni in predmetni stopnji, saj se učenci preko izdelave igrač (izkustveno učenje) učijo samostojnosti, odgovornosti, delovanja v timu in reševanju problemov. Naravni material je učencem lahko dostopen, večina izdelkov pa je enostavnih za izdelavo. Skozi izdelovanje izdelkov si učenci pridobivajo delovne navade, ročne spretnosti, sposobnosti, nova znanja, oblikujejo in razvijajo se osebno. Po tem lahko sklepamo, da se razvijajo celostno in vsestransko. S celostnim procesom izobraževanja lahko lažje združujemo medpredmetne povezave.

Namen izdelovanja igrač je поблиžje spoznati projektno učno delo, prikazati možnosti uporabe naravnih materialov, ohranjati igre in igrače naših prednikov kot kulturno

dediščino ter prenašanje ljudskega izročila od starejših na mlajše rodove, spoznati orodja in pripomočke za izdelavo ter rokovati z njimi, v učencih spodbujati kreativnost, samostojnost, konstruktivnost.

## **Kratka predstavitev diplomskega dela**

Igre in igrače prehajajo iz roda v rod in če gledamo nazaj zgodovinsko, vidimo, da se je to pojavljalo že pred našim štetjem. Najstarejšo igračo na Slovenskem so našli na Ljubljanskem barju iz časa 3000 let pr. n. št. in sicer majhen čoln. Le redko se ohranjajo igrače iz naravnih materialov ter priložnostne igrače, ki jih izdelajo dedki in babice za svoje vnuke, zato je pomembno, da se te reči zapisujejo, ohranjajo ter izdelujejo po principu izdelave »na star način«. Tudi za igre velja, da tonejo v pozabo, zato je pomembno, da jih zapisujemo, saj s tem ohranjamo kulturno dediščino in ljudsko izročilo naših prednikov.

V diplomskem delu sem zbral, zapisal in opisal 89 iger, opisal 40 igrač ter njihovih različic ter 16 različnih izštevank, 42 iger in igrač pa je zgolj omenjenih in naštetih zaradi pomanjkanja podrobnejših informacij. Določene igrače so opisane po posameznih stopnjah izdelave. Pri vsaki igri, igrači je opisan tudi namen in možnost uporabe. Z bogato različnostjo in pestrostjo iger, igrač in izštevank sem želel tudi pokazati, da so se naši dedki in babice z »malo« pripomočki znali »kakovostno« igrati in popestriti ter spremeniti dolge urice v veselje. Zbranih je kar precej idej, zato verjamem, da se lahko koristno uporabljajo na šolah, festivalih, delavnicah, poletnih taborih. Igrače, ki so predstavljene v članku, so razdeljene na lažje in zahtevnejše po načinu izdelave. Večina izdelkov je narejenih iz naravnih materialov, kar pomeni, da jih je lahko obdelati, so poceni ter lahko dostopni, prijetni za dotik, primerni za izdelovanje ob tehniških dnevih na šoli. Z izdelavo izdelkov se projekt ne konča, saj lahko na koncu pripravimo prireditev na OŠ, na kateri predstavimo izdelane igrače, na odru zaigramo ljudske igre, prikažemo izštevanke

ter zapojemo in zaplešemo. Preko teh aktivnosti se dobro vidi povezovanje med predmeti in doseženimi cilji, ki se uresničujejo tekom projektnega učnega dela, ohranjajo se igre in igrače naših prednikov kot kulturna dediščina ter prenašanje ljudskega izročila na mlajše rodove.

## Včeraj, danes, jutri v Šaleški dolini

Igre in igrače v Šaleški dolini so bile enake ali podobne in se niso dosti razlikovale od ostalih iger in igrač iz drugih delov Slovenije. Na kmetijah so si otroci pretežno sami izdelovali preproste igrače iz naravnih materialov (kamen, les, glina, bombažne obleke, živalski deli ...) in se z njimi igrali, kadar so opravili vso potrebno delo okoli gospodarskih poslopij. Vemo pa, da je bilo v starih časih ogromno dela na kmetijah, zato so imeli otroci bolj malo časa za igro. Kadar so ga le imeli, so izdelovali mlinčke ob potokih, punčke in žoge iz cunj, škatlice, piščali iz vrbovine in leske, voličke iz drevesnega lubja ...

Poglejmo si nekaj spominov iz otroštva ljudi iz Šaleške doline, o njihovih igrah in igračah ter kaznih. Osebne izpovedi »otrok« in pogled ter doživljanje preteklega časa.

Janez Žmavc, Šoštanjčan, je pripovedoval o tem, kakšno kazen je dobil, ko je med igranjem polil juho: *Prve koristne napotke za pustolovske podvige sem pridobival pri stari Ani Waldl, ki je imela na drugem koncu mesta blizu sodišča trafiko in sem ji moral od stare mame nositi kosilo v menažki. V zgornji posodi je bila zmeraj juha, ki nikoli ni prišla cela na cilj. Preveč se je dogajalo na cesti med zaplatami senc in s soncem posijanimi pokrajinami, za katere so se bojevali Komanci in Siouxi. Do Koradeja in Čebula je šlo še vse po sreči, saj so bili tam moji Apači; pri Novakovih pred mostom, kjer je bil grand kanjon, pa so se že spopadali s Siouxi. Za polito juho nisem smel tistega dne prebrati Tinčka in Tončka v Afriki v stripu, ki je izhajal v Slovencu, ampak šele naslednjega dne. In tako nisem bil na tekočem, saj se je tisto, kar naj bi doživela danes, ko zakleto vedno zgodilo že včeraj (Žmavc 2005, 34).*

Marko Atelšek iz Lokovice pri Šoštanju se je tako spominjal otroških dni: *»Ko smo se otroci pozimi igrali v hiši, smo nekega dne dobili idejo skrivanja igračk. Zdel sem se sam sebi zelo pomemben, ker sem menil, da sem našel najboljše skrivališče. Plastično punčko sem namreč skril v pečico zakurjenega štedilnika na trda goriva. Skrivnostno sem molčal vse do poldneva, ko sem končno odprl pečico in v njej zagledal ... kupček staljene plastike. Zelo mi je bilo žal lepe igračke«* (Brglez in Obradovič 2002, 12).

Pripovedovalka Janja Sovič je tako opisala svojo otroško izkušnjo: *»Ko sem bila manjša, sem imela veliko dolgolasih barbik, ampak v tistem času se je moda spremenila. Od takrat naprej so bile popularne kratke pričeske. In ker barbike niso hotele zaostajali za modnimi trendi so obiskale frizerja – MENE! Naredila sem jim najmodernejše pričeske! Barbike so bile zadovoljne, jaz sem bila zadovoljna, ampak mama pa ne«* (prav tam, 13).

Zvone Čebul se spominja, da je bila v Metlečah (blizu Šoštanja) sredi druge svetovne vojne tovarna gospoda Horvata, ki se ji je reklo po domače »pr' Volovšku«. Tam so med drugim izdelovali tudi igrače, kot so leseni konjički za guganje, lesene kocke, lesene vozove in vozičke. Otroci so hodili tja past oči, saj pri večini izmed njih ni bilo denarja za kupovanje dragih igrač.

Spominja se tudi, kako so se večkrat igrali, da so bili vojaki. Ponavadi so bili razdeljeni na tri vojske, včasih tudi več. Vojske so imenovali Šoštanjska, Petanova, Hliševa, Garšinska, Grajska. Vojske so bile imenovane po tistem, ki jih je organiziral, ali pa so bile imenovane po vasi, iz katere so prihajali fantje. G. Čebul pravi, da so se skrivali po gozdu, delali loke, bunkerje, zaklonišča in se obmetavali s storži. Včasih pa so se tudi »orng« (močno) spoprijeli z golimi rokami. Takrat je znala fantom zavreti kri po žilah. Igra je prešla v pravo rivalstvo in boj. Za posledice so imeli raztrgane hlače, srajce, buške, odgrnine, potolčena kolena, modrice, tu in tam pa je bila prisotna tudi kakšna kaplja krvi.

G. Čebul se spominja, da so v Šoštanju med drugo svetovno vojno prodajali kovinske konstrukcijske izdelke (vla-ke, bagerje, avte) podjetja Merklin. To so bile izredno drage igrače in le otroci bogatih staršev so dobivali te proizvode. *»Več različnih igrač si lahko naredil iz enega seta, dražja je bila škatla. Mi pa smo hodili gledat pred izložbo, past oči in potiskat nosove na šajbe«.*

Belovodčani pa so veliko rajši hodili na delo, če so vedeli, da se jim bo na koncu pridružil godec, da bo zabava in družabne igre. Zato so kljub utrujenosti pogosto plesali še dolgo v noč. Zasedimo še, da so se na zabavah, porokah, »mlačvi« (mlatenju) igrali različne igre in peli pesmi.

Marta Korošec s Konovega se spominja, kako so z otroci iz soseske izdelovali (narisane in izrezane) papirnate bankovce ter kovance. S tem denarjem so se igrali banko, trgovino. Vsak otrok je imel svoj denar, s katerim je kupoval različne izdelke v otroški trgovini, in plačeval položnice na banki.

## **Ponudba igrač**

Da se ohranjajo stare igrače in da prihajajo nove na tržišče, skrbijo za to tudi razna podjetja. V Šaleški dolini obstajata tudi dve podjetji, ki se ukvarjata z izdelavo igrač. Na kratko jih bom predstavil.

V Vinski Gori je bilo leta 1991 ustanovljeno družinsko podjetje LAMELA, d. o. o., katerega primarna dejavnost je parketarstvo. Med drugim izdelujejo tudi polizdelke – igrače iz lesa za znano nemško podjetje Ravensburg. Igrače oz. polizdelke so pričeli izdelovati 1998. Izdelujejo tangrame oz. IQ-test igrače, lesene kocke, figurice, punčke, sestavljanke, izdelke po naročilu.

Slika 1:  
Izdelki in polizdelki  
podjetja LAMELA,  
d. o. o.  
(Foto: B. Vogrinec)



V Velenju obstaja proizvodno podjetje AJA-LINA, d. o. o., ki je bilo ustanovljeno 1990. Proizvajajo didaktične igrače, zunanja in notranja igrala, blazine, sedežne garniture za vrtnice in šole ter podloge. Njihovi izdelki so narejeni iz kakovostnega materiala. Vse njihove igrače imajo oznako CE-standard. Dobili so veliko nagrad in pohval za kakovostne proizvode.



Slika 2: Lutke za na prste AJA-LINA [7]

Da proizvedene igrače, ki so ugledale luč sveta, niso šle v pozabo, je poskrbel Muzej Velenje. Na Velenjskem gradu so imeli na temo igre in igrače že dve razstavi. Hkrati pa skrbijo za zanimiva izobraževanja za najmlajše mlade muzealce. Prva razstava z naslovom Igrače moje mladosti (avtorica Aca Poles) je bila od 17. 9. 2002 do 13. 11. 2002. Razstavo so ustvarili skupaj s prebivalci Šaleške doline, ki so Muzeju Velenje donirali ali posodili igrače. Druga razstava z naslovom Našim igračam je tako dolgčas (avtorica Tanja

Verboten) je potekala od 5. 10. 2010 do 30. 11. 2010. Razstavljali so izdelke - igrače, ki jih Muzej Velenje skladišči v depojih. Razstavo so pripravili v okviru projekta Z igro do dediščine, ki ga je v tednu otroka v letu 2010 prvič organizirala pedagoška sekcija pod okriljem Skupnosti muzejev Slovenije. V Muzeju Velenje pripravljajo mesečne delavnice z različno tematiko. »Mladi muzealci« so otroci, ki se enkrat mesečno »spremenijo« v zgodovinarje in preko predavanj ter ustvarjalnih muzejskih delavnic na ustvarjalen način spoznavajo zgodovino.

Da je Šaleška dolina odprta mladim in da se trudijo za mlade, lahko razberemo tudi iz sledečih, spodaj opisanih nazivov, prireditev, sejmov, dogodkov. Mesto Velenje se ponša tudi z nazivom 'otrokom prijazno Unicefovo mesto', ki je mednarodni projekt, v katerem so vključena različna mesta. Župani se obvezujejo, da bodo razvijali mesto, ki bo prijazno do otrok.

Leta 2010 so se različna društva, klubi, organizacije, šole in vrtci v Velenju odzvale na gospodarsko krizo, ki je zajela vse sloje v Šaleški dolini. Čeprav je tržišče poplavljenost z otroškimi izdelki, si kljub temu marsikdo ne more privoščiti igrač, vemo pa, kakšen pozitiven vpliv lahko imajo igrače na otroke. Zato so v ta namen organizirali 1. sejem igrač, kjer so zbirali, menjavali, podarjali in prodajali igrače po simbolični ceni. Namen je bil, da pridejo igrače do čim večjega števila otrok.

Omembe vreden je še največji otroški festival v Sloveniji, imenovan Pikin festival. Leta 2011 je praznoval že 22-letnico. Vsako leto organizirajo ogromno dejavnosti za otroke. Iz majhnega enodnevnega dogodka, ki je se prvič zgodil leta 1990, in iz peščice obiskovalcev je prerasel v festival, ki ga v obišče tudi do 100 tisoč obiskovalcev.

#### Izštevank

V nadaljevanju bom predstavil izštevank, igre in igrače, s katerimi so si nekoč krajšali prosti čas naši ljudje Šaleške doline. Iz ogromno iger in igrač bomo lahko razbra-

li, kako bistri in iznajdljivi so bili nekoč otroci, saj so si iz »zelo malo materiala naredili zelo veliko igro«. Bogatost in pestrost iger kaže, da so si ljudje vedno vzeli čas za razvedrilo in sprostitev.

V Šaleški dolini poznamo mnogo izštevank. Ponavadi jih tvorijo »spakedranke« ali namišljene besede, ki nimajo logičnega pomena. Pri določenih igrah je bilo potrebno najprej določiti prvega. Prepiru so se izognili tako, da so »sreči« prepustili, koga bo žreb določil za prvega. »Srečo« so klicali na več načinov: najbolj pogosto je bilo izštevanje, pa tudi vadjanje, žrebanje s slepo mišjo, fucanje in laza. Pri izštevanju so otroci stopili v krog. Žrebanec je s kazalcem pokazal na vsakega; s 1. zlogom izštevanke je začel pri sebi in nadaljeval z naslednjimi zlogi po vrsti, tako kot so stali otroci. Tisti, pri katerem se je končal zadnji zlog, je bil »rešen«. To so ponavljali tako dolgo, da so bili »rešeni« vsi, razen enega. Ta je igro začel (Vanovšek in Podvratnik 2005, 14).

Zanimiva je bila igra »fucanje«, kar pomeni metanje kovanca kvišku. Po dogovoru velja »cifra« ali »mož«. Kdo vrže dogovorjeno stran, začne prvi igro. Žrebanje s slepo mišjo opravijo tako, da nekomu zavežejo oči, ostali stojijo narazen in obstanejo. Ta, ki ima zavezane oči, začne iskati, in tisti, na katerega naleti najprej, začne igro (prav tam).

### **Nekaj izštevank:**

*An ban, pet podgan,  
štiri miši,  
v uh me piši,  
vija, vaja, ven.*

### **(Druga različica:)**

*Ein pan, pet podgan,  
štiri miši,  
notri v hiši,  
vija, vaja, ven.*

Eci, peci, pec,  
ti si mali zec,  
ti si mala prepelica,  
eci, peci, pec.  
Ekate, pekate, cukate me,  
fibe, fabe, domine,  
ektum, pektum, kufer štuc,  
kvinte, kvante, ven ga fuč.

Ti si krava belka,  
bela in vesela,  
pojdi ven  
bela in vesela krava ti.

Enči, benči do kolenči,  
tvoja vrata zapečata,  
pojdi ven ti.

A du tu ta ru  
zign, bogn, krava ru, krava reka,  
pupa šteka,  
čiči, fiči, fora ven.

Tovarna Zlatorog,  
ne dela več preprog,  
je čisto zaostala,  
ker nima materiala.

Pika nogavička,  
ima rdeča lička.  
Nosek pa rumen,  
ti pa pojdeš ven!

En kovač konja kuje,  
kol'ko žeblijev potrebuje?  
En, dva, tri,  
pa povej število ti!  
Didl, didl, dajca,

mi imamo zajca,  
noge ima štiri, niso nič pri miri,  
en, dva, tri,  
zdaj si zajček ti.  
Ti boš mačka,  
jaz bom miš,  
jaz bom bežal,  
ti loviš.

Pod belim mostom je pisalo  
cip, cipi lip, cipilondiga.  
Kdor tega ne izgovori,  
tist' tudi lovi!

Pod belim mostom je pisalo  
šafka fo škafnik,  
kdor tega ne izgovori,  
ist' tudi lovi!

Ena, dva, tri,  
pojdi puta ven ti!

Materiala več ne bo,  
zato preš tej do sto:  
deset, dvajset, trideset,  
štirideset, petdeset, šestdeset,  
sedemdeset, osemdeset,  
devetdeset, sto.

(Medtem, ko je govorec izgovoril besedo sto, je moral soigralca udariti po dlani. Če ga je zadel, je »zadeta« roka izpadla iz igre, če jo je zgrešil, je ostala v igri.)

Biba leze, biba gre,  
da bi prišla do gore,  
do biser gore,  
kamor nihče drug ne more!

Pri nekaterih igrah so imeli tudi kazni. Takšne igre so se igrali predvsem odrasli. Na koncu igre je bilo potrebno kazni odkupiti. Zastavljene predmete so dali v vrečko ali predpasnik, da se jih ni videlo, nato pa je izbrani sodnik prijemal predmete v roko in rekel: »Kaj zasluži ta človek, ki je svoje blago izgubil, pa bi ga rad nazaj dobil?« Izbrani sodnik pa je nato določil nalogo »kaznjencu«, da si je prislužil predmet nazaj, naprimer: lastnik je moral nekaj zapeti, zaplesati, povedati smešnico, zgodbo ali opraviti delo.

## Igre

Tako kot drugod po podeželju v Sloveniji so se tudi otroci Šaleške doline veliko igrali zunaj. Ob slabem vremenu se je igra prestavila v hišo, lovljenje pa na kozolce in senike.

### LOVLJENJE

Najprej so se igralci postavili v krog in z izštevanko določili tistega, ki bo lovil prvi. Izbrani otrok je moral loviti ostale. Pri tem so bežali vsak na svojo stran in se mu izmikali. Tisti, ki se ga je »lovilec« dotaknil za roko, nogo ali ramo, je lovil naprej. Igrali so se, dokler se niso utrudili ali naveličali.

### KDO SE BOJI ČRNEGA MOŽA?

Igra je bila bolj zanimiva, če je sodelovalo večje število otrok. Z izštevanko so določili »črnega moža«, ki je stal na enem koncu igrišča, na drugem ostali otroci. Črni mož je zavpil: »Kdo se boji črnega moža?« Otroci na drugi strani so mu odgovorili: »Nihče!« Črni mož je nato rekel: »Kaj pa če pride?« in otroci so zavpili: »Pa zbežimo!« Nato so otroci in črni mož stekli drug proti drugemu, pri čemer je skušal črni mož koga ujeti. Tisti, ki ga je ujel, je v naslednjem krogu lovil skupaj z njim. Igra je trajala toliko časa, dokler ni ostal v igri le en otrok. Ta je bil zmagovalec in novi črni mož v naslednji igri.

## SKRIV ANJE

Z izštevanjem se je določilo nekoga, ki je mižal oziroma iskal. Z dlanmi ali ruto si je moral pokriti obraz in se obrniti k steni, drevesu, grmu ... Medtem ko je glasno štel, so se ostali poskrili. Ko je preštel do dogovorjenega konca (npr. do 30), je zakričal: »Kdor ni skrit, ta miži!« Druga varianta se glasi: »Kdor ni skrit, naj se gre solit! Jaz grem!« Nato se je obrnil in začel iskati. S tistim, ki ga je najprej našel, sta zamenjala vlogi. Če je iskalec videl skrito osebo in jo napačno poklical po imenu, se je skrita oseba zadržala: »Razbit lonček! Vsi ven!«, kar je pomenilo, da je iskalec moral še enkrat šteti, ostali otroci pa so se lahko znova poskrili.

Včasih pa so se skrivali tudi na »pofoček«. Igra se je začela tako, kot je opisano zgoraj, le da je moral iskalec, ko je prvega odkril, takoj teči proti mestu, kjer je prej mižal in trikrat z roko udariti po ... (pofočkati) in zraven govoriti: »Ena, dva tri ... (pove ime soigralca, ki ga je zagledal) miži!« Potem išče še ostale. Če je iskalec našel večino otrok, je mižal tisti, ki je bil prvi »pofočkan«. Če iskalec nikogar ni nobenega našel, je to izkoristil kateri izmed najbližje skritih. Skočil je na mesto, kjer je iskalec prej mižal, in ga »pofočkal«. Če iskalec ni »pofočkal« večine, je moral spet mižati oziroma iskati še enkrat.

## SLEPE MIŠI ALI SLEPE KURE

Skica 1:  
Slepe miši



Igralci so določili tistega, ki bo slepa miš ali kura. Pri tej igri je bilo zelo pomembno, da je imela »slepa miš/kura« pravilno zavezane oči in ni ničesar videla. Naglavno ruto so ji prevezali preko oči. Tisti, ki ga je slepa miš/kura ujela, ga je v naslednji igri nadomestil. Kadar je bilo slabo vreme, so se igrali v hiši. Takrat so se okrog slepe miši/kure plazili in hodili po prstih.

### DIDL DAIČ

Iz češpljevega drevesa so si otroci odrezali vejo, dolgo približno en meter. Zasadili so jo v tla, dolge stranske veje pa malo prirezali, da jih niso ovirale. Vejice so predstavljale »kaveljčke«, na katere so zatakneli majhne »rogovilice«, ki so jih premikali gor in dol. Pri igri so potrebovali tudi leskovo palico, dolgo približno deset centimetrov, ki so jo prerezali po dolžini na polovico. Igralec, ki je bil na vrsti, je oba konca paličice drgnil z dlanmi in spustil na tla. Če sta obe cepljeni strani kazali navzgor, se je lahko pomaknil za dva kaveljčka navzgor, če pa je kazal en konec cepljeno stran, drugi pa ne, se je pomaknil le za en kaveljček. Če je bilo lubje obeh koncev obrnjeno navzgor, je pomenilo, da se mora pomakniti za en kaveljček navzdol. Zmagovalec je bil tisti, ki je prvi prišel do vrha češpljeve veje.

### PEPČEK

Pri tej igri so lovili žogo. Tudi to igro so se lahko igrali najmanj trije igralci. Oba zunanja igralca sta metala žogo drug proti drugemu, srednji igralec pa je žogo skušal ujeti, a le takrat, ko je letela po zraku, in ne kadar je padla na tla. Če je žogo ujel, je zamenjal prostor s tistim, ki je žogo pravkar vrgel. Če je v igri sodelovalo več otrok, so se postavili v krog, žoga pa je krožila med igralci.

Skica 2:  
Pepček



### »RIHTARJA BIT«

Eden od igralcev je sedel na klopi in držal glavo »rihtarja« med nogami ali pa je »rihtar« slonel na klopi in si zakrival obraz z rokami. Nekdo izmed preostalih igralcev ga je udaril z dlanjo po zadnji plati. Udarjeni je moral uganiti, kdo ga je udaril. Slonel je tako dolgo, dokler tega ni ugotovil. Če je ugotovil, sta zamenjala vloge.

### RINČKO TALAT

Eden od igralcev je držal roke, kakor da bi prosil in imel med dlanmi kak kamenček ali podoben droben predmet. Ugibalec je stal poleg njega. Ostali so stali ali sedeli v vrsti in držali roke, kakor da prosijo. Zdaj je šel prvi od enega do drugega in segel s sklenjenima rokama vsakemu med dlanmi in rekel: »Rinčko talam, dobro skrij, da jo mucek ne dobi.« Rinčko je dal samo enemu. Vsi ostali so se morali pretvarjati, kakor da jo je dobil vsak izmed njih. Ugibalec oziroma maček je moral uganiti, kdo je dobil rinčko. Če ni uganil, se je igra začela od začetka. Če pa je uganil, je moral tisti, ki je dobil rinčko, za mačko, sam pa je postal delilec. Prejšnji delilec je smel sestiti med ostale.

### ŽABA

Igra se je začela s pozivom: »Ena žaba je umrla, štiri miši je požrla. Ali greš na pogreb?« Igralec je odgovoril da.

Nato je govorec naprej spraševal: »*Kol'ko vencev boš nosila?*« Igralec je nato rekel poljubno številko, naprimer 8. Tisti, ki je štel izštevanko, je z stisnjeno pestjo narahlo udarjal po zgornji strani stisnjenih pesti vseh igralcev in zraven štel do številke 8. Pri osmem udarcu se je ustavil. Ta igralec je moral nato odmakniti pest iz igre. Igra se je nato nadaljevala po istem sistemu z izštevanko. Tistemu, ki je zadnjemu ostala dvignjena pest v igri, je zmagal.

### EN KOVAČ KONJA KUJE

Igralci so položili roke s stisnjenimi dlanmi na mizo. Izvoljenec je štel pesti ter zraven govoril: »*En kovač konja kuje, kol'ko žebļjev potrebuje, en, dva, tri, pa povej število ti!*« Igralec z izšteto pestjo je rekel število, naprimer 20. Pest, ki je bila udarjena na število 20, je izpadla in igralec jo je moral umakniti. Zmagal je tisti, čigar pest je ostala zadnja.

### KRIŽ KRAŽ, KRALJ MATJAŽ

Na otrokovo dlan so starši ali kdo drug s kazalcem »narisali« lik, podoben križu, in govorili: »*Križ, kraž, kralj Matjaž.*« Nato so nadaljevali tako, da so s kazalcem zavrtali v dlan in rekli: »*Luknjo zvrta, bum, bum, bum!*« Ob besedi »bum« so otrokovo dlan rahlo tlesnili z dlanjo.

### PRSTI

Igralec je našteval soigralcu prste in kazal s kazalcem po vrsti na vsakega. (Palec): Ta je rekel – jejmo.

(Kazalec): Ta je rekel – pijmo.

(Sredinec): Ta je rekel – kje bomo pa vzeli?

(Prstanec): Ta je rekel – v mamini skrinji!

(Mezinec): Jaz bom pa mami povedal.

### JAKEC, KJE SI

Igralec z zavezanimi očmi je lovil in spraševal: »*Ja-kec, kje si?*« Soigralec mu je moral vedno odgovoriti: »*Tu-*

*kaj!*« Njegova naloga je bila, da se mu hitro izmuzne. Ko ga je igralec z zavezanimi očmi ujel, sta vlogi zamenjala. Če je bilo več igralcev, so sklenili velik krog. Lov je potekal v krogu, kar je bilo še zanimivejše.

### ABRAHAM 'MA SEDEM SINOV

Pri tej igri so igralci sedeli ali stali in peli:

*Abraham 'ma sedem sinov,  
sedem sinov Abraham.  
Vsi so jedli, vsi so pili,  
Vsi so delali tako.\*  
Vsi tako, vsi tako,  
Vsi so delali tako.*

*(\*Igralci so kazali različne gibe. Pesem so ponavljali, dokler so se spomnili novih gibov.)*

### PTIČKE VAGAT – CICA VAGA

Igralec prime soigralca s »ščepom« za kožo na hrbtu roke. Enako naredijo vsi igralci. Tako so se vse roke držale druga druge in nihale z njimi, medtem pa so govorili: »Cica vaga, cica vaga – šššš!« Ko so rekli »šššš«, so roke spustili in s prsti »zafrfotali« po zraku.



*Slika 3:  
Ptičke vagat  
(Foto: B. V.)*

## LEPA BELA LILIJA

Otroci so se prijeli za roke in naredili krog. Na sredini je stal plesalec in si zakrival oči. Ostali otroci so plesali v krogu in peli. »*Lepa bela lilija, notri pleše deklica, deklica se okol' vrti in si en'ga izvoli.*« Igralec v sredini kroga je z zaprtimi očmi stopil proti krogu in na slepo izbral enega izmed otrok. Skupaj sta na sredini zaplesala. Nato je izbrani ostal v sredini kroga, zaprl je oči in igra se je nadaljevala.

## ALI JE KAJ TRDEN MOST?

Igralci so se postavili v vrsto in se prijeli za rame. »Potovali« so naokrog po igrišču, dokler niso prišli do »mosta«, ki sta ga naredila dva igralca tako, da sta se prijela za roke. Prvi v vrsti je vprašal: »*Ali je kaj trden most?*«

Sledil je odgovor igralcev v mostu: »*Kakor kamen kost!*«

»*Ali sme naša vojska skozi?*« je vprašal prvi v vrsti.

Igralca v mostu sta odgovorila: »*Prvega spustimo, zadnjega ulovimo!*«



Slika 4:  
*Igra Ali je kaj trden most? [8]*

Vojska je nato odkorakala pod mostom, zadnjega pa sta igralca v mostu ujela in ga nista spustila naprej. Ujetega sta vprašala: »*Ali imaš raje hruško ali jabolko?*« Ujetnik se je moral sam odločiti, kaj bo izbral. Ni vedel, kdo je »hruška« in kdo »jabolka«. Od otrok, ki sta tvorila most, je eden

bil »hruška«, drugi pa »jabolka«. »Ujetnik« se je pridružil tistemu, katerega je izbral po imenu (npr. hruška) in se ga je nato prijel okoli pasu. Ponudbe je oblikoval vsak igralec po svoje. Vojska je korakala tako dolgo skozi most, dokler niso bili ujeti vsi igralci. Na koncu igralci v skupini začeli vleči na svojo stran. Zmagala je skupina, ki je bila močnejša.

### MATI, KOLIKO JE URA?

Enega igralca so določili, da bo mati. Na enem koncu pravokotnega polja so potegnili črto in se postavili nanjo v vodoravni vrsti. Na koncu si je »mati« zarisala krog in vstopila nanj. Igralci so jo spraševali: »Mati, koliko je ura?« »Mati« si je poljubno izmišljevala odgovore: »*En mišji, tri slonje in pet žabjih korakov!*« Igralci so napravili toliko korakov, primernih velikosti miši, slona, žabe ... Tisti, ki se je prvi približal materi, tako da se jo je lahko dotaknil, je zamenjal vlogo z njo.

### ŠPON, ŠPAN, MLIN

Špon sta lahko igrala le dva igralca. Vsak od njiju je imel 12 fižolčkov ali kamenčkov. Eden si je izbral bele, drugi pa pisane ali rjave fižolčke. Na papir ali tla sta narisala igralno ploskev. Na ploskev izmenoma postavljala po en fižol. Vsak si je želel čimprej sestaviti vrsto, tako da bi položil tri fižole v isto vrsto in hkrati nasprotniku preprečil, da bi ga sestavil on. Če se je kateremu posrečilo, da je sestavil špon, je nasprotniku vzel fižol. Ko sta razporedila vse svoje fižole po ploskvi (medtem jih je že vsak nekaj izgubil), sta začela »šponati«. Vsak je smel vleči le od ene do sosednje prazne točke. Vsaka poteza je morala imeti smisel: priti nekje do »špona«. Ko so posameznemu igralcu ostali le še trije kamenčki, ni bil več vezan na poteze, ampak je lahko poljubno »skakal«, da je prišel do špona. Pri prvi »šponi«, ki se je posrečil nasprotniku, drugi izgubi en kamenček in s tem igro izgubi (s preostalima kamenčkoma namreč ne more sestaviti »špane«). Pri drugi igri sta zamenjala barvi.



*Sliki 5, 5a:  
Igra špon, narisana na leseni škatli  
(Foto: B.V.)*

### BIKERLI BAKERLI

Igra se je odvijala v stoječem krogu, igralec je podajal cunjo. Otroci so stali v krogu tesno drug ob drugem in so gledali v krog, roke pa so imeli zravnane na hrbtu in so čakali cunjo. Igralec je hodil okrog kroga, nosil cunjo in govoril: »Bikerli, bakerli nosim, pa ne vem, komu bi ga dal, da bi ga fejest po riti našgal«. To je ponovil enkrat, dvakrat ... in je dal nekemu cunjo v roke. Ta je stekel iz kroga za njim in ga tepel s cunjo, dokler ni prišel na njegovo mesto v krogu, ostali pa so kričali »tolči, tolči, tolči ...«. Zdaj je on nosil cunjo.

### LOVLJENJE ŽOGE

Za igro so potrebovali žogo. V rokah jo je imel eden izmed igralcev. Drugi igralec pa ga je lovil, in če je prvemu z žogo prežala nevarnost, da bo ujet, jo je podal enemu izmed soigralcev. »Lovilec« je moral za njim in če ga je ujel, sta zamenjala vlogi.

## VOLKOVI IN LISICE

Največ trije otroci so bili »volkovi« in so narisali polje, v katerem je bil njihov brlog. En volk je šel na lov na »lisice«. Ko je katero ujel, jo je odpeljal v brlog, kjer jo je drug volk čuval.

Proste lisice so tekale in se izmikale volku, ki jih je lovil. Igra se je končala, ko je zmanjkalo lisic.

## MAČKA IN MIŠ

Igralci so se prijeli za roke in naredili nepopoln krog in vanj skrili »miš«, zunaj kroga pa je bila »mačka«. Mačka je vabila miš s sirom k sebi, miš pa se je upirala. Miš se je lahko skrila, lahko je šla povsod skozi krog, mačka pa le tam, kjer je bil krog nepopoln. Če je mačka ujela miš, je bilo igre konec.

## VSTANI, SEDI

Igralci so stali pred igralcem, ki je bil vodja. Na ukaz »Sedi!« so morali počepniti, na ukaz »Vstani!« pa vstati. Vodja igre je izrekal oba ukaza izmenično, lahko je ponovil enak ukaz dvakrat, trikrat zapovrstjo. Kombiniral je oba ukaza samo, da bi se soigralci zmotili. Vodji igre je bilo dovoljeno tudi, da se pozabava z drugimi, ko je ukazal »Sedi!«, a je obenem sam vstal. Kdor se je zmotil, je bil izločen. Igre je bilo konec, ko je ostal en sam igralec v igri. Ponekod to igro imenujejo DAN, NOČ.

## LISIČJI BRLOG

Igralci so se razdelili v dve skupini – eni so bili lovci, drugi pa lisice. Lisice so morale v krog, ki je bil narisan na tleh, lovci pa so stali zunaj kroga. Lovci, ki se niso smeli premikati, so skušali z žogicami zadeti lisice, te pa so se lahko izmikale. Tista lisica, ki je bila zadeta zadnja, je zmagala.

### ČEZ PAL'CO SKAKAT

To je bila pastirska igra merjenja moči. Na paši so se pastirji sosednjih kmetij družili in pri igranju so nastajale zanimive igre. Meter narazen so zabili v tla dve palici z rogovi-lami. Preko teh palic so položili palico, ki je ležala na rogovi-lah, in čez njo skakali (igri so dodajali še različne elemente, naprimer hoja pod palico ...). V naslednjem krogu so prečno palico dvignili še više in tako naprej. Zmagovalec je bil tisti, ki je preskočil najviše postavljeno palico.



Skica 3:  
Čez pal'co skakat

### BARVE PRODAJAT

Otroci so stali v vrsti ali pa sedeli na klopi. Otroci so se med seboj dogovorili, katero barvo bodo predstavljali. Kupec je medtem moral oddaljen počakati od skupine, da ni slišal dogovorjenega. Ko so se otroci dogovorili, je prodajalec poklical kupca. Kupec je prišel v trgovino in vprašal: »Dober dan. Ali imate barve?« Prodajalec mu je odgovoril: »Dober dan. Imamo. Katero barvo pa potrebujete?« Kupec je nato začel naštevati barve, dokler ni rekel barve, ki jo je izbral eden izmed prijateljev. Ko je otrok zaslišal ime svoje barve, je moral hitro vstati in steči okoli vnaprej dogovorjenega območja. Kupec pa je tekel za njo. Če je otrok pritekel nazaj na svoje mesto pred kupcem, se je igra ponovila. Kupec je ostal kupec, prijatelji pa so si zamenjali imena barv. Če je kupec ulovil otroka, sta se vlogi zamenjali.

## RAZBIJANJE PIRHOV

Igra se je igrala za velikonočne praznike. Otroka sta držala vsak svoj pirh v roki tako, da ga skoraj ni videti. Vidna dela pirha sta le njegov ozki in širši del. S pestjo (in pirhom v pesti) sta se borila toliko časa, dokler eden drugemu ni zdrobil pirha. Zmagal je tisti, čigar pirh je ostal cel.

## ČAMPL

Na tla sta narisali poljuben krog. Uporabljena pripomočka sta bila palica in leseni valjasti predmet, imenovan »čampl«, ki je bil na obeh koncih ošiljen. Igro so lahko igrali največ trije igralci. Prvi igralec je stal v krogu in iz njega udaril »čampl«. Udariti je moral proti igralcu (če je igralec ulovil »čampl« z roko ali ga prijel, vrgel in zadel notranjost kroga, sta se igralca zamenjala). Ko je igralec spravil »čampl« iz kroga, je imel pravico udarjati trikrat zapored. Od mesta, kjer je prvič udaril »čampl« in do mesta, kjer je tretjič pristal »čampl«, je preštel korake. Prvi igralec je »čampl« odbijal tako dolgo, dokler ga drugi igralec ni ulovil in vrgel v krog ali pa dokler prvi igralec ni dosegel določenega števila korakov. Zmagal je tisti, ki je prvi naredil določeno število korakov (ki so se seštevali) v dogovorjeno smer (na primer petdeset ali sto korakov).



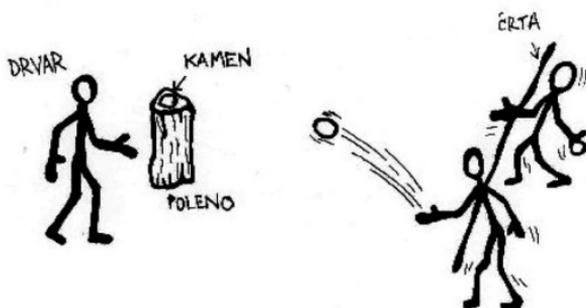
Slika 6:  
Čampl  
(Foto: B. V.)

## KOZA KLAMF

Koza klamf je pastirska igra za poljubno število igralcev. Potrebovali so odžagano poleno (z ravno ploskvijo na

eni strani, da je poleno stalo) in kamenje. En igralec (drvar) je postavil poleno in na nanj kamen. Ostali igralci so izza črte zbijali poleno. Ko je eden izmed igralcev zbil poleno, ga je drvar moral postaviti pokonci in nanj dati kamen. Medtem je igralec, ki je zbil poleno, moral hitro steči po svoj kamen. Če je drvar že postavil poleno pokonci in nanj kamen, se je lahko dotaknil igralca, ki je pritekkel po vrženi kamen. Če se ga je dotaknil, sta se zamenjala.

Skica 4:  
Koza klamf



Če še ni postavil polena pokonci, še ni smel loviti metancev, medtem ko so oni pobirali vsak svoj kamen. Če ni nobeden izmed igralcev zbil polena, so se vsi igralci hkrati zapodili po kamne. S tistim, ki se ga je drvar prvi dotaknil, sta zamenjala vlogi. Drvar se jih je lahko dotaknil, če so se premikali. Če je metalec počepnil, se ga drvar ni smel dotakniti, lahko pa je stal ob njem toliko časa, da je vstal in se ga šele nato dotaknil. Takrat sta vlogi zamenjala.

## NOŽKANJE

Pri tej igri so potrebovali mehko leseno desko in nož, ki se je lahko usločil. Igra je bila namenjena dvema igralcema. Nož so zavrteli in metali v desko. Če se je nož zapiknil, je igralec dal svoje prste zraven in od tal do vrha zadnjega dela ročaja zapičenega usločenega noža preštel, koliko prstov je v višino. Vsak prst je štel po eno točko. Zmagovalec je bil tisti, ki je prvi dosegel dogovorjeno število točk.



Slika 7:  
Nožkanje  
(Foto: B. V.)

### KIPE METAT, FIGURE METAT

Kiparja so določili z izštevanko. Kipar je prijel otroka za roko, ga zasukal okoli sebe in spustil. Otrok je moral nato ostati v istem položaju, v katerem se je ustavil. Na koncu, ko je kipar vse otroke spremenil v kipe, je med njimi izbral najlepšega. Otrok, ki je bil izbran, je postal naslednji kipar. Igre je bilo konec, ko so se vsi otroci zvrstili kot kiparji.

### PETELINJI BOJ

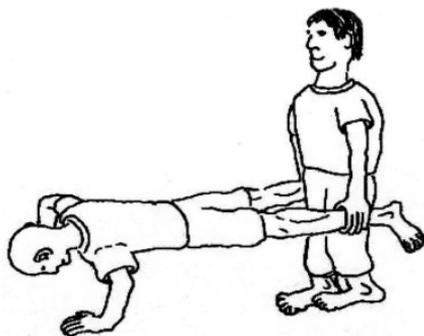
Igra se je odvijala na dvoriščih, travnikih, pašnikih. Med seboj sta tekmovala dva. Lahko je bilo tudi več parov. Nasprotnika sta imela prekrizane roke na prsih. Poskakovala sta na eni nogi, če sta stopila na tla z drugo nogo, sta bila izločena iz igre. Tekmovalca sta se zaletavala drug v drugega. Prostor ni bil omejen. Nogo, po kateri sta poskakovala, so si tekmovalci sami izbirali. Zmagal je tisti, ki je partnerja prej spravil na obe nogi.

### SAMOKOLNICA

Samokolnico se je igralo poljubno število otrok. Igralci so se porazdelili v pare. Prvi otrok se je ulegel na trebuh, z dlanmi se je uprl v tla in iztegnil noge. Soigralec ga je prijel na noge in ga kot samokolnico vodil okrog. Samokolnica je bila seveda samohodnica, saj je otrok hodil po rokah. Ko se je

igralec utrudil, sta zamenjala vloži. Igra je bila še bolj zabavna, če so se samokolnice lovile med seboj ali pa tekmovala, katera bo hitrejša. Igra se je končala, ko so se otroci upehali.

Skica 5:  
Samokolnica



#### LJUBLJANA, ZAGREB, BEOGRAD

Govorca so določili z izštevanko. Igro je igralo poljubno število otrok. Otroci so na igrišču zarisali črto in se postavili za njo. Nasproti njih, v oddaljenosti kakih 10 metrov oz. po dogovoru, si je tudi govorec zarisal črto in stopil za njo. Otrokom je obrnil hrbet in hitro izgovoril: »Ljubljana, Zagreb, Beograd, Sarajevo, Titograd.« Otroci so se medtem neslišno približevali. Ko je govorec to izgovoril, se je obrnil, ostali otroci pa so morali ostati kot vkopani. Tisti, ki se je premaknil, je moral nazaj za črto. Govorec je ponavljal besedilo tolikokrat, dokler se mu eden od otrok ni toliko približal, da se ga je lahko dotaknil. Ta je potem postal govorec v naslednji igri. Različica te igre se imenuje tudi Divji mož.

#### AJNCARJI, CVAJARJI

Pesem in igra se je ponavadi igrala na veselicah in na porokah. Še danes je aktualna in skoraj nujna na porokah. Udeleženci so posedli za mizo, se razdelili na prve (ajncarji) in druge (cvajarji) ter potem glede na besedilo izmenično vstajali. Da je bila igra težja, je igral harmonikar vedno hitreje. Na besede »hojla-di-drom« so vsi posedli, tisti, ki se je zmotil, je moral sprazniti kozarec do dna.

Enako se izvaja pesem Japka, hruška, češpla, sliva.

*Ajncarji, cvajarji,  
ajncarji, cvajarji,  
ajncarji, cvajarji,  
hojladidrom.*

*Japka, hruška, češpla, sliva,  
japka, hruška, češpla, sliva,  
japka, hruška, češpla, sliva,  
japka, hruška, češpla, sliva.*

### POUŠTERTANC, POJŠTERTANC

To je pesem, ki so jo peli in plesali ob družabno-zabavni igri. Na porokah je veljal za obveznega, drugače pa je bil zelo pogost ples na zabavah, praznovanjih, godovanju ... Plesali so ga tako, da se je na sredino kroga usedlo dekle. Tistega, ki mu je vrgla blazino pod noge, je izbrala za ples. Izbravec je moral potem za ples plačati. Na ta način so zbirali denar za nevesto (vsak, ki je plesal z dekletom, je moral plačati).

*Eno dekle me spravlja,  
da bi plesat šel z njo,  
oja, oja, saj s tebo ne grem*

...

*Poljubi jo pa kušni jo  
pa pojdi plesat z njo  
pa pojdi plesat z njo  
pa pojdi plesat z njo.  
Poljubi jo pa kušni jo  
pa pojdi plesat z njo  
pa pojdi plesat z njo.*

*En fantič me spravlja,  
da bi plesat šla z njim,  
oja, oja, saj s tabo ne grem*

...

*(Marija Mazej, roj. 1942, Bele Vode)*

### Druga različica Pouštertanca:

*En pobič me spravla,  
da bi plesat šla z njim.  
Oja, oja, s tabo ne gre.*

*Na sredi stoji  
pa za poušter drži.  
Oja, oja, pa za poušter drži.*

*Le primi jo, poljubi jo  
pa pojdi plesat z njo,  
pa pojdi plesat z njo  
pa pojdi plesat z njo!  
Le primi jo, poljubi jo  
pa pojdi plesat z njo  
pa pojdi plesat z njo!*

*(Slavko Stropnik, roj. 1918, Šoštanj)*

### BOBICE JEST

*(Ivan Pudgar, roj. 1914, Bele Vode 67)*

Igro so poimenovali, kadar so jedli bob. Dva sta se dogovorila, da gresta *bobíce jest*. To sta lahko storila na štiri načine: *na dajanje, na gledanje, na cvek in na vikanje*. Če si igral *bobíce na dajanje*, nisi smel vzeti nič od tistega, s katerim si staval. Tako sta se stavila hlapec in dekla. Dekla je po večerji pobrisala mizo. Hlapec ji je priskočil na pomoč in ji ponudil borovo trsko, da bi lahko prižgala petrolejko. Dekla je pozabila, da od hlapca ne sme vzeti ničesar. Ker je vzela trsko, ji je hlapec rekel: »*Bobíce si izgubila!*« Bobice na gledanje se je igralo, kdo bo koga prej videl. Stavila sta župnik in hlapec. Zvečer sta šla k počitku; župnik v posteljo, hlapec pa je splezal na jablano, kjer je pričakal jutro. Župnik je zgodaj vstal in stopil iz hiše. Hlapec – skrit na jablani – mu je voščil dobro jutro, rekoč: »*Vidim vas!. Bobíce ste izgubili!*« Če se je igralo na cvek, sta dva, ki sta se stavila, iz *cveka* izrezljala figuro in jo precepila na dvoje. Vsak je dobil svojo polovico, ki sta jo morala imeti vedno pri sebi, sicer bi poza-

bljivec igro izgubil. *Cveka* sta se morala stakniti; tako ni bilo mogoče goljufati.

Pri Bačovniku so jedli bob in stavila sta *Bačovnca* in *Brezovnik*. Nekoč je na *gumnu* (mlatišče) Brezovnik vprašal *Bačovnco*, ki je prišla klicat k malici: »*Micka, a maš cvek?*« Ker se je gospodinja pred tem preoblekla in pozabila svojo polovico *cveka* v prejšnji obleki, je izgubila *bobíce*.

Če se je igralo na vikanje, sta se dva – običajno je bila med njima velika starostna razlika – dogovorila, da bo starejši mlajšega vikal, mlajši pa je moral starejšega tikati. Kdor se je zmotil, je izgubil *bobíce* (Janežič 2005, 30).

### STEKLENICE POD NOGAMI

Igra se je odvijala na prostem ob veselicah, praznovanjih, družabnih srečanjih. Igralci so določili start in cilj. Tekmovali so v parih na izpadanje. Vsak tekmovalec je imel steklenico med nogami, ki jo je moral trdno stisniti, da mu ni padla na tla. Naloga je bila, da so igralci najhitreje premagali razdaljo od starta do cilja s steklenico med nogami.

### PEPER TOUČ

Peper touč spada med zabavne igre. Za igro sta bila potrebna dva igralca, ki sta se igrala v sobi na klopi. V igri sta sodelujoča preizkušala svoji moči in vzdržljivost. S spodnje strani sta se z rokami in nogami oklenila klopi, z zadnjicama sta bila obrnjena drug proti drugemu in z njimi udarjala skupaj. Uspešnejši je bil tisti, ki je dlje časa zdržal v igri.

Skica 6:  
Peper touč



## LOVLJENJE RIB NA SUHEM

Za to igro so otroci potrebovali ribiško palico in predmete z zankami. Igrali so se lahko kjerkoli. Tekmovalec je skušal z ribiško palico zatakni predmet, ki je imel zanko in je bila na določeni razdalji. Zmagal je tisti, ki je v čim krajšem času ujel največ rib.

## VLEČENJE IZ ROVA

Vlečenje iz rova so se igrali v domači izbi ali večjem prostoru v hiši, lahko tudi na dvorišču ob jesenskih in zimskih dneh. Fanta sta pokleknila tako, da sta se oprla z rokami ob tla, obrnjena sta bila drug proti drugemu. Med sabo sta narisala črto ali mejnik. Okoli vratu sta si pripela pas in vlekla vsak na svojo stran, da sta se z rokami opirala ob tla. Zmagal je tisti, ki je potegnil nasprotnika čez črto.

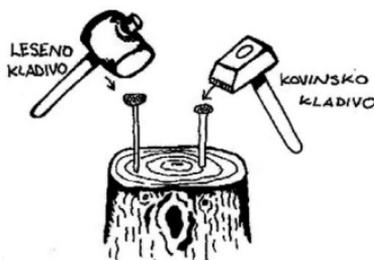
Skica 7:  
Vlečenje iz rova



## KMEČKI BILJARD

Igra se je dogajala na domačem dvorišču, v gozdu ali pred vaško gostilno. Igro so igrali po opravljenem sekanju drevja ter med počitkom in za zabavo. Kot pripomočke so potrebovali žeblje (cveke), leseno ali kovinsko kladivo, štor.

Skica 8:  
Kmečki biljard



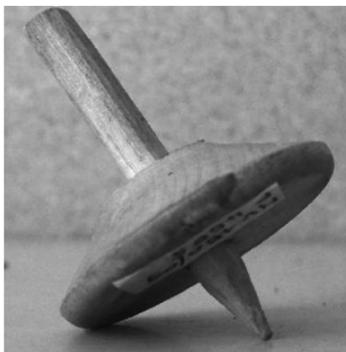
Možje so včasih svojo moč razkazovali tako, da so poskušali z enim udarcem zabiti žebelj v štor. Vsak od tekmovalcev je imel svoj žebelj. Včasih so tekmovali tako, da so zabijali žebelje z roko, zavito v cunje, ali z lesenim kladivom – odvisno od dogovora. Danes to počno z železnim, vendar z ozkim (ošiljenim) delom kladiva. Zmagal je tisti, ki mu je uspelo zabiti žebelj v štor z enim udarcem (drugim so šteli število udarcev) oz. tisti, ki je prvi zabil žebelj, ali tisti, ki je v določenem času zabil največ žebeljev. Vse je bilo stvar dogovora.

## **Igrače in igrala**

### **VRTAVKA**

Igrali so se tako, da so vrtavko zavrteli s prsti ene roke ali pa jo zavrteli z dlanmi (istočasno ena roka stran od telesa, druga k telesu). Imeli so tudi tekmovanja z vrtavkami. Zmagal je tisti, čigar vrtavka se je najdlje vrtela.

Obstaja pa tudi igra z vrtavko, imenovana »Marjanca«. Igrali so s fižolčki, kamenčki, kovanci. Igralec je zavrtel »Marjanca« in glede na to, kaj je pisalo na vrhu vrtavke, so morali igralci narediti. Če je pisalo Daj 1, so vsi igralci morali dati po en fižolček. Če je pisalo Vzemi vse, je igralec, ki je vrtel »Marjanca«, pobral vse fižolčke z mize. Zmagal je tisti, ki je pobral največ fižolov.



*Slika 8:  
Vrtavka  
(Foto: B. V.)*

## GUMB NA NITKI

Skozi dve luknjici večjega gumba je bila vdeta nit, ki se je s hitrim vrtenjem gumba navila. Ko je bila nit dovolj navita, so jo z rokami raztegovali in popuščali, tako da se je nit sama od sebe odvijala.

## PUNČKA, PUŽA

Obraz je bil izdelan iz časopisnega papirja ali ostan-kov blaga, ki so bili izoblikovani v kroglo. Telo so povili z ruto in povojem, tako kot so nekoč povijali dojenčke (roke in noge so povili skupaj s telesom). Punčke so izdelovali tudi iz bezgovih vej (izrezljali so podobo iz lubja). Bogatejši starši pa so svojim otrokom kupili porcelanaste punčke.

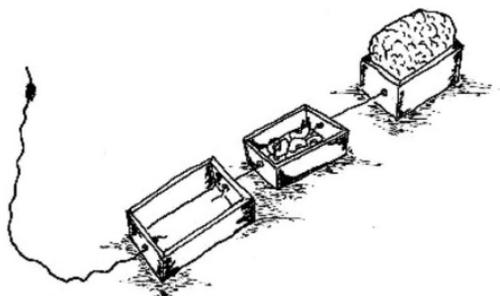
## GUGALNICA

S to igračo so se igrali predvsem na paši, ko so med drevesi v gozdu našli srobot. Konce srobota so privezali na vejo. Nanj so se prijeli in gugali. Včasih so še vgradili desko za sedenje.

## ŠKATLICE VŽIGALIC

Včasih so bile škatlice vžigalic lesene. Ko so si jih otroci zbrali dovolj, so jih povezali z nitjo in nastal je vlakec.

Skica 9:  
Škatlice vžigalic



## DREVESNA GUGALNICA

Otroci so položili daljšo desko na steber plota, hlod, velik kamen. Na eni strani sta se usedla največ dva otroka, na drugi prav tako in nato so se gugali.

## FLIPER

Za fliper so uporabljali leseno, kovinsko ali stekleno kroglico. Če niso imeli tega, so uporabljali tudi fižol. Fliper ima naklon. Kroglico so dali na ozko levo ali desno stran. Nato so nagnili fliper navzgor, da se je kroglica skotalila proti vrhu. Fliper so nato položili nazaj na sprednji del, žogica pa se je sama skotalila navzdol. Vsak del fliperja je bil označen s točkami. Kjer se je kroglica zaustavila, toliko točk je dobil igralec. Kdor je zbral več točk, ta je bil zmagovalec.



*Slika 9:  
Fliper  
(Foto: B. V.)*

## ROG, PIŠČALI, TROBLJE IZ LUBJA

Otroci so morali najti lepo, večjo, muževno vejo («mu-zga»), ki ni imela poganjkov ali poškodovanega lubja. Pred majanjem so jih morali vse naokrog spiralasto vrezati. Lubje, ki so ga oluščili z debla, je bilo podobno daljšemu traku. Trak so zvili tako, da je bil podoben robu. V del, ki je bil zožen, so vtaknili preprosto piščalko (tri centimetre dolgo cevko). Tako je nastal zven, rog pa je imel funkcijo odmevnika. Široki del roga so prebodli s tanko vejico, da je bil trdnejši.

Druga piščal je bila narejena iz mladega bezga. Vejica je bila dolga 10 centimetrov. Nato so z nožem okrog in okrog potolkli po vejici, da je lubje odstopilo. V enem kosu so povlekli lubje z vejice. Eno stran lubja so dali v usta, stisnili z zobmi, da je nastala ožja odprtina in piščalka je bila narejena za uporabo.

### HODULJE

Spretni otroci so hodulje izdelali kar sami iz dveh kolv (en do dva metra), kamor so na ustrezni višini pritrdili deščici. Skoraj vsak fant je imel svoje hodulje. Tekmovali so v raznih spretnostih in sicer kdo bo prej prehodil travnik ali stranice pravokotnika, ki so ga narisali na polju. Včasih so si zadali nalogo prečkanje potoka. Zmagal je tisti, ki je prvi prišel na drug breg. Tekmovali so tudi na 20- do 25- metrski razdalji in na čas. Če je tekmovalec med hojo stopil na tla, je moral nazaj na start. Po preteku petih minut je lahko sodnik ocenil uspešnost tekmovalcev, ki niso opravili celotne naloge. V tem primeru se je upoštevala premagana razdalja, merjena od starta.

### LESEN VOZIČEK, LOJTRNIK

Vozove so izdelovali iz količkov (10-20 centimetrov), ki so jih oblikovali v podvozje. Na koncu prečnih količkov so pritrdili kolesca, odžagana od manjšega okroglega hloda. Spredaj je bilo pritrjeno oje (količek) za vprego živine. Izdelovali pa so tudi druge oblike vozičkov, lojtrnikov, vozov.

### SANI ALI »KOLCE«

Otroci so imeli doma izdelane sani. Pogosto so starejši fantje izdelovani sani tudi za mlajše. Narejene so bile iz dveh desk, ki so bile spredaj polkrožno prirezane in povezane s količkom. Prečno pa jih je povezovala deska, na kateri so sedeli. Da so sani hitreje drsele, so jim na spodnjo stran okovali trakove pločevine, ki so jih vzeli s skrinj ali lesenih pa-

ketov, s katerimi so bili povezani. Sankali so se tako po hribih kot po zasneženih cestah, saj včasih ni bilo toliko prometa kot danes.



*Slika 10:  
Sani  
(Foto: B. V.)*

### PIŠČALKA

Otroci so morali najti približno za prst debelo in 15 centimetrov dolgo paličico, vanjo vrezati luknjico, skozi katero je prihajal zrak, ko so otroci pihali.



*Slika 11:  
Piščalka  
(Foto: B. V.)*

Zgornjo odprtino so zamašili s sploščenim koščkom debla (ustnik). V spodnji del so zatakneli preostali del debla. Piščali so izdelovali spomladi iz vrbe ali leske, ko je še v vejah dosti tekočine in je veje lažje obdelovati.

### ŽOGA

Otroci so ostanke blaga oblikovali v kroglo in jo povili z velikim kosom blaga ali pa so skupaj staknili pletene nogavice in nastala je žoga. Imenovali so jo »cotarca«. Za žogo so uporabljali tudi kravji ali svinjski mehur. Nekateri otroci

so imeli tudi usnjeno žogo, ki jo so dobili v dar od kakšnega sorodnika iz Amerike, vendar je bila to prava redkost. Prave usnjene žoge so imenovali »finfarce«. Žoge so izdelovali tudi tako, da so si otroci najprej zmečkali časopisni papir v kroglo, nato pa ga obvezali z vrvjo. Žoge so polnili tudi z žagovino. Izdelovali so jih tudi iz kravjih dlak.

*Slika 12:  
Žoga iz blaga  
(Foto: B. V.)*



*Slika 13:  
Žoga iz prašičjega  
mehurja  
(Foto: B. V.)*



## ŽIVALI IZ LUBJA

Skorjo starega bora so lepo očistili in obrezali, da so dobili gladek kos. Z nožem so oblikovali različne domače živali, najpogosteje konje, vole in krave, ki so jih uporabljali kot vprežno živino. Najdemo pa tudi igrače v obliki človeka, psa, telička, pujsa. Igrače so bile preproste in so se navezovali na otrokov vsakdanji svet, ki ga je obkrožal na domačiji, vasi.

Slika 14:  
Živali iz lubja  
(Foto: B. Flego)



## FRAČA

V rogovilasto vejo so vpeli elastiko. Na sredini, kamor so vpeli kamen, je bila ojačana z usnjeno krpico. S fračo so ciljali kakšen predmet ali kakšen odaljen znak, ki so ga imeli za tarčo. V Šoštanju so fračo imenovali »fičifaj«.

## LOK IN PUŠČICE

Lok so naredili iz vrbove veje in ga zvezali s tanko močno vrvico, narejeno iz konjskega repa. Za puščico so uporabili steblo trsa ali bergove veje. Na lok in napeto vrvico so spredaj nataknili puščico iz bezgove veje ali iz trsovega stebela.

## ŽIVALI IZ PAPIRJA

Iz časopisnega papirja ali kartona so izrezovali različne živali. Noge so izrezali tako, da so lahko živali stale pokonci. Vpregli so jih tudi v izdelane lesene vozove. Napravili so pravo kmetijo. S figurami so ponazorili spravilo lesa iz gozda in prevoz po snegu, skratka, dogajanja in dela, ki so značilna za periferijo.

## PUNČKE IZ LIČJA, IZDELKI IZ LIČJA

Ko so koruzo zličkali, so zbrali ličje in koruzne »laskе«. Za glavo so uporabili kostanj ali makove glavice. To so potem oblikovali in zlepili skupaj. Tako je nastala punčka. Izdelovali so še ptičke, copate, košare in razne druge izdelke, uporabne tako za igranje kot za uporabo pri hiši.

## KV AČKANJE

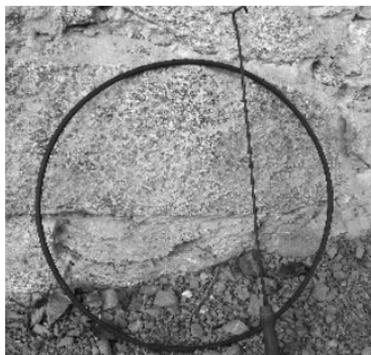
Včasih so doma sami izdelovali igrače. Iz volne so mame otrokom kvačkale ali pletle različne živali, kot so piščančki, muce, psi ... Napolnile so jih z volno, vato, bombažem, starimi krpami, slamo, žagovino. Obraz so izvezle z drugo barvo ali pa prišile gumbe za oči.



*Slika 15:*  
*»Kvačkana mačka«*  
*(Foto: B. V.)*

## POGANJATI KOLO

Pri poganjanju so ponavadi uporabljali kolo oziroma kovinski obroč, snet s starega soda, škafa, čebra. Kot obroč za poganjanje so uporabljali tudi odslužene obroče koles, imenovane »rajfne« (špice – šprikle, t.j. tanke kovinske paličice so pobrali ven). Obroč so pomagali poganjati z rašilom. Z njim so lovili ravnotežje obroča. Otroci bogatejših staršev so imeli lesen obroč, imenovan tikec. Pri poganjanju obročev so si pomagali tudi z lesenimi palicami ali koli.



*Slika 16:*  
*Obroč in rašilo*  
*(Foto: B. V.)*

## MLINČEK

Pastirji so si na paši krajšali čas z izdelovanjem lesenih mlinčkov. Nameščali so jih ob majhnih potokih, ob robovih gozda, kjer je bil pad vode, da je lahko poganjal mlinček. Preprosti mlinčki so bili narejeni iz dolge ravne veje, vanjo vdelane lopatice iz lesa ter dvema nosilcema v obliki črke Y.



*Slika 17:  
Mlinček na vodo  
(Foto: B. V.)*

## DRSALKE

Drsalke so bile narejene iz lesa. Ker jih otroci niso znali sami izdelati, so jim jih naredili starši ali mizarški mojstri. Na čevlje so si jih privezali z usnjenimi jermeni. Drsali so se po zmrznjenih potokih, jezerih, ribnikih. Če niso imeli drsalk, so si naredili drsališče kar pred hišo ali pa na cesti. Zvečer so polili vodo, da je ta čez noč zmrznila, zjutraj pa so se podrsavali kar v čevljih. Starejšim, ki niso vedeli, kaj so zvečer naredili otroci, je na ledu pogosto spodrsnilo. Padli so se in se jezili, otroci so se pa smejali. Občasno so dobili tudi kakšno zaušnico ali pa so bili zlasani. Starejši so posipavali po ledu pepel ali droben pesek, da ne bi bilo spolzko.

## IZDELKI IZ ŽEBLJEV

Preprosta igrača je bila narejena iz dveh žebeljev. Ostra dela sta bila zavita v polkrog. Namen igrače je bil, da je otrok spravil ostra dela žebelja v povezano celoto, ne da bi pri tem uporabil kakršnokoli silo. Žebelje so ukrivljali starši

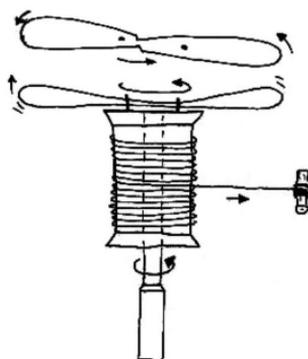
v delavnicah, kovači v kovačijah ali v rudarskih delavnicah. Za zvijanje žabljev so uporabljali primež in kleščce. Žablje so zabijali tudi v ravne vrste v kvadratno desko. Na žablje so navijali volno, elastiko, vrv, gumice. Prikazovali so geometrijske like, oblike hiše, rož ...



Slika 18:  
Zviti žablji  
(Foto: B. V.)

## HELIKOPTER

Helikopter je bil narejen iz lesa, kovine in vrvi. Na »špulo« (Lesen valjasti predmet, včasih so imeli gor navit sukanec) so otroci zavezali vrvico in jo ovili okrog okroglega dela. Na konec vrvi so dali majhen kos lesa, da so imeli boljši oprijem pri potegu. Na spodnjo stran »špule« so vstavili leseno palčko, ki je služila kot držalo. Palčka je morala biti dovolj zračna, da se je »špula« zavrtela ob potegu vrvi. Na vrhu sta bila zabita dva žablja, ki sta držala propeler helikopterja, narejenega (izrezanega) iz kovinske škatlice za čevlje, imenovane tudi globin. Hitreje, ko je otrok povlekel vrvico, višje se je dvignil propeler.



Skica 10:  
Helikopter

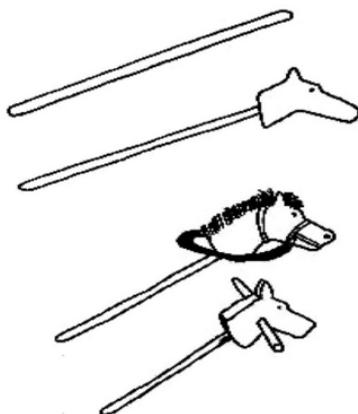
## AVTOMOBILČKI, VLAKI

Obstajajo avtomobilčki različnih velikosti in oblik, narejeni iz različnih materialov. Kmečki otroci so imeli načeloma preprostejše avtomobilčke, narejene doma, saj jim starši niso kupovali igrač v mestih, ker so bile predrage. Seveda pa se je tudi na kmetih našel kakšen lepo izdelan avtomobil iz mestne trgovine. Otroci premožnejših družin v mestih so se lahko postavljali pred drugimi z lepo izdelanimi avtomobilčki iz lesa ali kovine.

## LESENI KONJIČKI, JAHALNE PALICE

Poznamo več vrst konjičkov: lesene, plastične, plišaste, narejene iz prave živalske kože, jahalne palice različnih oblik in velikosti. Odtrgane preproste palice so bile narejene iz leskovih vej. Meščanski otroci so imeli na palice pritrjeno konjske glave, narejene iz kartona, lesa, grive pa so bile narejene iz vrvic ali rafije.

Skica 11:  
Različni tipi  
jahalnih palic



Poznamo tudi gugalne konje na ukrivljenih lesenih palicah, narejenih iz različnih materialov, kot so les, plastika, koža, usnje. Ti konji so bili zelo dragi, zato jih je imelo le malo otrok.



*Slika 19:  
Jahalni konj  
(Foto: B. V.)*

Otroci so ob zibanju prepevali pesem Hi, konjiček:

*Hop, hop, hop,  
hi, konjiček, stop!  
čez bregove in gorice,  
toda pazi si nožice,  
Hop, hop, hop,  
hi, konjiček, stop!*

### VOZIČKI ZA PUNČKE

Otroci so se radi igrali igre vlog. Punčke so se igrale babice, mame, varuške, otroke, dojenčke. Za to so uporabljale lesene vozičke. Dobro izdelane vozičke so imele deklice, katerih starši so bili bogatejši, enostavne vozičke pa so imele punčke preprostejših družin. Ti starši so kupili najcenejše vozičke v trgovini, bolj spretni pa so jih naredili kar sami.

### POHIŠTVO, MINI OPREMA, ZIBELKE

Deklice so se igrale tudi s pomanjšanim sobnim pohištvom (kompletno opremljene spalnice, kuhinje, dnevne sobe). Takšne igrače so imeli otroci višjih slojev v mestih.

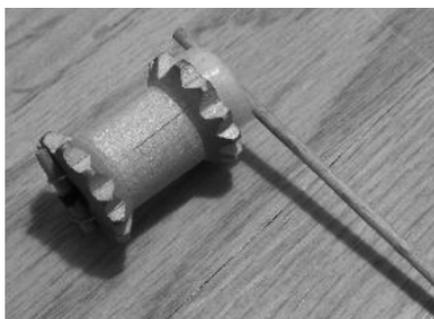
### RAGLJA

Raglja je bila narejena iz trstikove palice, v katero sta bili izrezani deščici. Lesena ročica je bila vstavljena v palico, ki je služila kot držalo. Med trstikovo palico so vstavili lesen

kolešček. Z vrtenjem ročice se je premikal kolešček, ob kateri sta udarjali deščici in proizvajali zvok. Včasih so ragljo uporabljale tudi stare mame, da so pred hišo zaropotale in prepodile nadležne ptice.

### PANCAR, TANK

Lesen tulec (od sukanca) so na okroglih delih z nožkom narezali na zobke. V luknjo so vtaknili elastiko, ki so jo navili okoli palčke. Palčko so pritrdili z žebli. Na drugo stran so dali kolot voska ali mila, ki je imel na sredini luknjo, skozi katero so napeljali elastiko. Drugi del elastike so navili z dolgo paličico. Z njo so navili elastiko in ko se je ta odvijala, se je tulec (pancar) počasi premikal naprej.



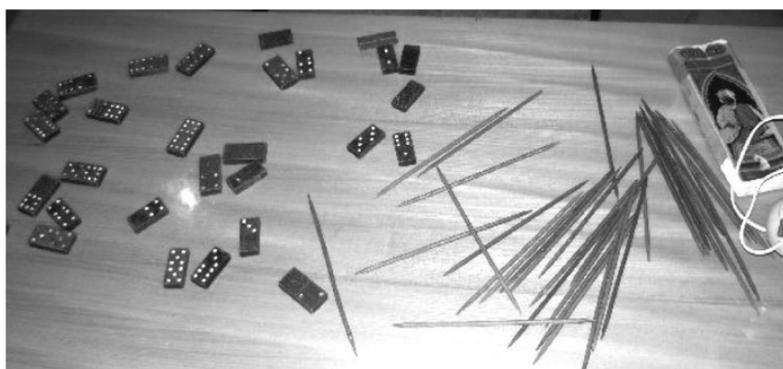
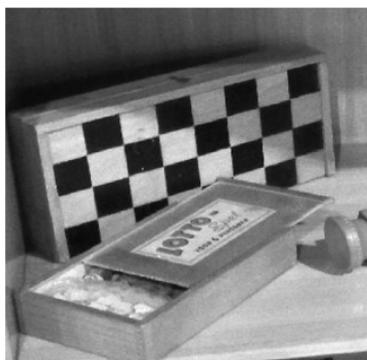
*Slika 20:  
Pancar ali tank  
(Foto: B. V.)*

### Še vedno aktualne igrače

Nekatere igrače in igre so še danes aktualne, zato se mi njihov opis ne zdi potreben. To so: domina, mikado, lego kocke, sestavljanke, tombola ali številčni loto, šah, plastični, leseni in kovinski loparji za tenis, namizni tenis, badmington, pikado, mini plastični koši za košarko, frizbiji, usnjene, gumijaste in plastične žoge različnih velikosti, mini prevozna sredstva različnih oblik in iz različnih materialov, kolesa, trocikli, Človek, ne jezi se, Spomin, otroški fotoaparati, štipaljke, rubikove kocke in valji, karte (Ena, Črni Peter, Vojna, Tarok ...), odbojka, nogomet, plastični telefoni, mini

fliperji, pomanjšana stojala za likanje in plastični likalniki, otroške kuhinje in čajni servis, Bimo kocke, plastične kocke s številkami in črkami, plastični vojaki in modelčki letal, plezanje po drevesih, »rabutanje« sadja in oreščkov pri sosedih (obiranje na črno) ...

*Slika 21:  
Šah, loto  
(Foto: B. V.)*



*Slika 22: Domino, Mikado (Foto: B. V.)*

Igre in igrače, s katerimi so se kratkočasili otroci, mladostniki in odrasli Šaleške doline, so še:

- lesene pištole in puške na elastiko (tudi na gumico ali na zračnico od stare predrte kolesarske gume)
- lesena letala

- razne plastične figurice ljudi različnih poklicev in živali
- kositrni vojaki
- igra Indijanci in kavbojci
- igra Partizani in Nemci;
- improvizirane hiše in bivaki v krošnjah dreves
- spuščanje po brzicah Pake
- potapljanje in plavanje v tolmunih, jezerih
- lastovičji skoki v »kašto« (globjo vodo) Pake
- izdelovanje skakalnic na jezerih
- »tupkanje« - obračanje samolepilnih slikic
- kotalkanje (sedaj rolanje)
- vrtalke iz orehovit lupin
- izdelovanje piščančkov iz borovit storžev
- bunkerji in zavetišča iz smrekovit vej in kolov v gozdovit
- kartonasti kalejdoskop iz ogledal in stekla
- igranje kuharic v kuhinji s starimi črepinjami in posodami, ki so jih našli v jarkih ter na odpadkih
- »rinkanje« - ruvanje, potiskanje in kazanje moči med mladimi
- igra Živalski vrt
- igra Konja prodajat, igra Osla prodajat, igra Čebele prodajat, igra Meso sekati
- igra podajanje kuhalnice, podajanje kuhle
- igra Cigarete pod nosom
- igra Žoge pod brado
- igra Telege (vprežena človeka)
- igra Prišel iskat
- plesna igra plesanje z metlo, metl ples;
- moste (skupinski ples v parih, pri katerem sta šla po dva in dva plesalca pod rokami drugih plesalcev)
- izdelovanje venčkov iz travniških rož

- plesanje z blazinami (izbira en par ali dva para)
- pišeu, pišola, pišelo (improvizirana piščal iz bršljanovega ali hruškinega lista)

Če odrasli igralci igre niso speljali do konca ali so jo izgubili, so bili kaznovani z različnimi dodatnimi igrami, testamentom, dolgo spovedjo, ženitvijo.

## Zaključek

Menim, da bo članek koristil vsakomur, ki bi rad obudil spomine na otroške dni, vsakomur, ki bi rad spoznal nekdanje igre, igrače in izštevance iz Šaleške doline, vsakomur, ki bi rad še poglobil in razširil začeto delo o zbiranju iger, igrač, izštevank na tem področju. Menim, da je delo tudi spomin na običaje, folkloro in kulturo naših prednikov, in upam, da bo moj delež k ohranjanju zgodovine v Šaleški dolini več kot le zanemarljiv.

## Literatura in viri

(več literature v diplomskem delu Igrače in igre)

1. Brglez, D. in Obradovič, G. (2002). Tako sem pa jaz ušpičil (Raziskovalna naloga). Velenje. Osnovna šola Antona Aškerca.
2. Janežič, Š. (2004). Znamenja v Belih Vodah in kar se je okoli dogajalo. Velenje – Šoštanj – Bele Vode: Pozoj.
3. Vanovšek, S. in Podvratnik, Š. (2005). Ekate, pekate, cukate me (Raziskovalna naloga). Velenje: Osnovna šola Gorica Velenje.
4. Velenje 2002. (2002). Velenje: Mestna občina Velenje.
5. Vogrinec, B. (2011). Tehnična ustvarjalnost po modelu PUD-JB - Igrače in igre skozi čas v Šaleški dolini, od ideje do izdelka. Diplomsko delo: Univerza na Primorskem, Pedagoška fakulteta.
6. Žmavc, J. (2005). Otok Walcheren. Slovenj Gradec in Šoštanj: CERDONIS in Zavod za kulturo Šoštanj.

## **Spletni viri**

7. <http://www.aja-lina.si/index.php?page=view&id=319>  
(21. 12. 2010)
8. <http://www.kamra.si/Default.aspx?region=6&module=7&id=3790> (16. 12. 2010)

## **Kazalo slik**

- Slika 1: Nekaj izdelkov in polizdelkov LAMELA, d.o.o. (Foto: B. Vogrinc) – str. 3  
Slika 2: Lutke za na prste AJA-LINA(7) – str. 4
- Slika 3: Ptičke vagat (Foto: B. Vogrinc) – str. 9
- Slika 4: Ali je kaj trden most?(8) – str. 10
- Slika 5, 5a: Igra špon, narisana na leseni škatli (Foto: B. Vogrinc) – str. 11
- Slika 6: Čampl (Foto: B. Vogrinc) – str. 12
- Slika 7: Nožkanje (Foto: B. Vogrinc) – str. 13
- Slika 8: Vrtalka (Foto: B. Vogrinc) – str. 17
- Slika 9: Fliper (Foto: B. Vogrinc) – str. 18
- Slika 10: Sani (Foto: B. Vogrinc) – str. 19
- Slika 11: Piščalka (Foto: B. Vogrinc) – str. 19
- Slika 12: Žoga iz blaga (Foto: B. Vogrinc) – str. 20
- Slika 13: Žoga iz prašičjega mehurja (Foto: B. Vogrinc) – str. 20
- Slika 14: Živali iz lubja (Foto: B. Flego) – str. 20
- Slika 15: »Kvačkana mačka« (Foto: B. Vogrinc) – str. 21
- Slika 16: Obroč in rašilo (Foto: B. Vogrinc) – str. 21  
Slika 17: Mlinček na vodo (Foto: B. Vogrinc) – str. 22  
Slika 18: Zviti žebli (Foto: B. Vogrinc) – str. 22
- Slika 19: Helikopter (Foto: B. Vogrinc) – str. 23  
Slika 20: Pancar ali tank (Foto: B. Vogrinc) – str. 24  
Slika 21: Šah, loto (Foto: B. Vogrinc) – str. 25
- Slika 22: Domine, mikado (Foto: B. Vogrinc) – str. 25

## **Kazalo skic**

– (skice so avtorsko delo Borisa Vogrinca)

- Skica 1: Slepe miši - str. 7
- Skica 2: Pepček – str. 8
- Skica 3: Čez pal'co – str. 12
- Skica 4: Koza klamf – str. 13
- Skica 5: samokolnica – str. 14
- Skica 6: Peper touč – str. 16
- Skica 7: Vlečenje iz rova – str. 16
- Skica 8: Kmečki biljard – str. 17
- Skica 9: Škatlice vžigalic – str. 18
- Skica 10: Helikopter – str. 23
- Skica 11: Različni tipi jahalnih palic – str. 23