

# Didaktična igra *Klanec* z vidika učenja slovenščine kot tujega jezika

Tina Jugović, Matej Klemen, Magda Lojk, Mateja Lutar

Center za slovenščino kot drugi in tuji jezik, Oddelek za slovenistiko, Filozofska fakulteta Univerze v Ljubljani; Fakulteta za humanistiko Šlezjske univerze v Katovicah, tinajugovic1@gmail.com; Center za slovenščino kot drugi in tuji jezik, Oddelek za slovenistiko, Filozofska fakulteta Univerze v Ljubljani, matej.klemen@ff.uni-lj.si; Center za slovenščino kot drugi in tuji jezik, Oddelek za slovenistiko, Filozofska fakulteta Univerze v Ljubljani; Filozofska fakulteta Karlove univerze, magda.lojk@ff.cuni.cz; Center za slovenščino kot drugi in tuji jezik, Oddelek za slovenistiko, Filozofska fakulteta Univerze v Ljubljani, mateja.lutar@ff.uni-lj.si

DOI: <https://doi.org/10.18690/um.ff.12.2022.7>

ISBN: 978-961-286-669-3

---

Prispevek predstavlja zasnovo, nastajanje in cilje družabne didaktične igre *Klanec*. Predstavlja možnosti njene uporabe v procesu učenja slovenščine kot tujega jezika ter analizira gradivo igre z vidika sociokulturnih vsebin, ki jih učenci in učenke slovenščine kot tujega jezika usvajajo v procesu igranja.

**Ključne besede:** Ivan Cankar, učenje z igro, slovenščina kot tuji jezik, sociokulturne vsebine.

In the paper, the concept, design and didactic goals of the board game *Klanec* are presented. The paper focuses on the use of the game in the process of learning Slovene as a foreign language and analyses the sociocultural contents the pupils acquire by playing it.

**Keywords:** Ivan Cankar, game-based learning, Slovene as a foreign language, socio-cultural contents.

## 1 Uvod

Cankarjevo leto 2018 je z različnimi projekti v veliki meri poskrbelo za popularizacijo Ivana Cankarja in njegovih del ter rahljanja mitske okorelosti njegove podobe. Svoj delež v tem procesu prispeva tudi družabna namizna igra *Klanec*.

Kot del obvezne šolske snovi je Cankar znan vsem, ki so obiskovali slovenske šole, zunaj šolskega okolja pa mnogi prihajajo v stik z njim izjemno redko ali sploh ne, kar vpliva tudi na percepcijo avtorja. Najširše so znana predvsem njegova dela šolskega kanona (*Skodelica kave*,

*Pehar suhih hrušk, Na klanecu, Hlapci ...*), iz njegovega življenja pa že kar stereotipen odnos med pisateljem in materjo, revščina, v kateri so živeli, ter Cankarjev težaven značaj in nagnjenost k alkoholizmu. Hitra anketa med učitelji in učiteljicami slovenščine je pokazala, da so najpogostejše asociacije ob Ivanu Cankarju kava, klanec, brki, skodelica kave in mati ter še Francka in hlapci, med dijaki pa pisatelj, kava in črtice, od del pa *Hlapci* in *Na klanecu*.<sup>1</sup> Ker so njegova dela jezikovno in tudi vsebinsko zahtevna, za nekatere otroke in mladostnike pa danes tudi doživljajsko precej oddaljena (npr. kako je dve uri peš hoditi v šolo), Cankar pogosto ni povezan s pozitivnimi asociacijami.<sup>2</sup> Za (odrasle) učence in učenke<sup>3</sup> slovenščine kot tujega jezika se jezikovni in vsebinski zahtevnosti Cankarjevih del pridružuje še sociokulturna oddaljenost, a jim je Cankarja in njegovo delo prav zaradi pomembnega mesta v slovenski zgodovini in razvoju slovenske literature, ki ga ima, ter prisotnosti v sodobni družbi smiselno in potrebno predstaviti.

## 2 Cilji igre

Osrednji cilji igre so bili odgnati strah in frustracijo pred Cankarjem kot velikim pisateljem, razbiti oz. razrahljati mit »ubogega nerazumljenega, nesrečnega slovenskega pisatelja«, ki je precej oddaljen od Cankarjevih dejanskih življenjskih okoliščin, toliko bolj od njegove osebnosti, ter razširiti šolsko znanje o Cankarju in tako pokazati na njegovo izredno literarno plodovitost in izvrstno raznolikost njegovega pisanja. Te cilje lahko prek igranja *Klanca* zasleduje tako mlajši kot zrelejši uporabnik.

Da bi zastavljene cilje dosegli, smo pri izbiri gradiva sledili načelu vključevanja informacij, ki bodo gradile svet igre, vzpostavile ravnotežje med znanim in neznanim ter izzivale stereotipne predstave o Cankarju kot javni osebnosti, a tudi kot človeku s svojo intimo. Tako smo združevali informacije, ki na eni strani utrjujejo staro znanje, hkrati pa ga nadgrajujejo

---

<sup>1</sup> Kratke informativne ankete smo izvedli na izobraževalnih srečanjih učiteljev in učiteljic slovenščine kot tujega jezika in med gimnazijci in gimnazijkami prvega in drugega letnika Šolskega centra Novo mesto.

<sup>2</sup> Anketa med dijaki in dijakinjami je pokazala, da se zdi Cankar dijakom večinoma težek, a zanimiv, izrazito negativen in odklonilen odnos je izrazila le peščica dijakov in dijakinj.

<sup>3</sup> V pričujočem prispevku se izraz *učenec* uporablja za vse učeče se v (formalnem) učnem procesu.

v bolj celostno podobo Cankarja: iz šole poznana kanonska dela so dopolnjena z manj znanimi ali skoraj neznanimi deli (npr. črtice z živalsko tematiko, njegova predavanja), znane življenjepisne informacije pa z manj znanimi detajli iz njegovega življenja (npr. da so imeli za domačo žival lisjaka). Informacije smo črpali iz življenjepisov Ivana Cankarja (Moravec, Režonja, Grafenauer) in detajlnih opomb v *Zbranem delu* in *Zbranih spisih*. Pomemben vir informacij so bila tudi pisateljeva pisma in njegova literarna dela, od koder smo izbirali tudi citate, da bi dosegli kar največjo avtentičnost in »dali besedo« tudi samemu Cankarju.

### 3 Oblikovalska zasnova in realizacija

Oblikovalsko realizacijo igre smo načrtovali kot dopolnitev vsebinskega dela igre, zato smo igralno ploščo z igralnimi polji zasnovali kot pot na klanec, ob poti smo dodali likovne elemente, ki so povezani s Cankarjevim življenjem in njegovimi deli, na enak način pa smo izbrali tudi simbole za igralne karte. Igra tako združuje zabavno, izobraževalno in vizualno izkušnjo. Ilustracije za igro *Klanec* je narisala Ajda Fortuna, igro pa je oblikovalsko realizirala Nina Urh.

Igralna plošča je vizualizacija besede oz. imena igre – *Klanec* (strma pot na pobočju hriba) in njenega simbolnega pomena v Cankarjevem delu *Na klancu*. Predstavlja slovensko pokrajino, po kateri nas vodi pot s 40 igralnimi polji, ki naš pogled usmerja k vrhu hriba in s tem k cilju igre. Pot je zasnovana kot romanje, igralci in igralke se s pomikanjem po igralnih poljih približujejo vrhu in na ta način simbolično tečejo za vozom, ki ga skušajo čim prej ujeti. Ob romarski poti so razporejeni še drugi vizualni elementi,<sup>4</sup> ki simbolno ponazarjajo dogodke in stvarnost iz Cankarjevega življenja ali njegovih del.

Igralne karte so vsebinsko in oblikovno razdeljene na tri sklope, četrti sklop pa predstavlja nagrado. Prvi sklop – življenje, vsebuje 60 kartic, je simbolno označen s *klobukom in brki* in predstavlja dogodke iz Cankarjevega življenja. Drugi sklop – vprašanja je označen s *krizantemo*, obsega 90 kartic, na vsaki pa je vprašanje, ki ponuja tri možne odgovore. Tretji sklop igralnih kartic – izziv simbolno označuje *kavna skodelica* in obsega

---

<sup>4</sup> Npr. kamni (ob katere se je pri teku za vozom spotikala Francka), gostilna (na Rožniku), lisjak (njegova domača žival), krizantema (kot eden najbolj razpoznavnih cankarjanskih simbolov), letalo (s Cankarjevega pogreba) ipd.

90 kartic s pojmi iz naslovov Cankarjevih del. Pojmi na igralnih karticah so zajeti z vseh literarnih vrst in zvrsti njegovega ustvarjanja, pojme pa morajo igralci in igralke prikazati oz. ponazoriti z določeno veščino, ki je prav tako povezana s Cankarjem: z govorom – namig na njegova predavanja, z risanjem – odlično je risal ali s pantomimo – njegovo ustvarjanje za gledališče). Dodaten sklop predstavljajo točkovalne kartice (ena kartica pomeni eno točko), označene s *knjigo*, ki je simbolni prostor pisateljevega svobodnega izražanja.

## 4 Potek priprave igre

V procesu priprave igre smo gradivo in sam mehanizem igre preizkušali v razredih, in sicer v osnovnih in srednjih šolah ter na univerzi med študenti in študentkami slovenščine kot tujega jezika. Preizkuse smo opravili tudi zunaj izobraževalnih institucij, v prijateljskih krogih, da bi videli, kako se igra obnese, če igranje ni povezano z učnim procesom. V tej fazi smo dobili tudi veliko povratnih informacij, kako so posamezni učitelji in učiteljice igro umestili v učni proces (prim. poglavje Uporaba *Klanca* pri pouku slovenščine kot tujega jezika). Ugotovitve testiranj smo smiselno vključili v končno oblikovanje poteka igre, njenih pravil in vsebine.

### 4.1 Vsebinska raven

Pri testiranju vsebinskega dela igre smo opazovali odziv igralcev in igralke na vrste nalog in razumevanje vsebine kartic. Pri vprašanjih je bilo treba paziti, da so ta kratka in da zvenijo kvizovsko (ne dajejo občutka preverjanja znanja). Dogodke smo postavljali v časovni kontekst, ki bo pomagal graditi predstavo o času, in se tako izogibali faktografskim podatkom, ki bi informativno obtežili besedilo (prav tako je ob denarnih zneskih v sklopu življenjskih dejstev zapisana njihova približna materialna vrednost v tistem času – *Za en groš se je v tistem času dobilo skoraj pol hlebca kruha*). Odločili smo se za tip vprašanj s tremi možnimi odgovori, da bi lahko igralec, igralka tudi preko logičnega sklepanja prišel, prišla do pravilnega odgovora, četudi odgovora na konkretno vprašanje sicer ne bi poznal. Tako vprašanja spodbujajo razvijanje razmišljanja in povezovanja informacij, kar pomaga izrivati stereotipna prepričanja. Večkrat smo kot napačno možnost odgovora podali prav stereotipno predstavo, ki ne drži (npr. da je imel Cankar skromen pogreb).

Sklop kartic *življenje* je zamišljen kot Cankarjev življenjepis v drobcih. V zgornjem delu kartice je v enem stavku zapisan dogodek, ki neposredno nagovarja igralca, igralko kot da je on sam, sama Cankar (*V prvem letniku realke imaš težave z nemščino.*), kar poveča komunikativnost igre in osebno doživljanje. Nekateri dogodki bi sicer zahtevali kompleksnejšo razlago, vendar je prostor na kartici omejen, pa tudi branje predolгих opisov je zaviralo dinamiko igre in testni igralci, igralko so jih sčasoma nehali brati. Tako smo se raje odločili za krajšo, četudi manj informativno obrazložitev. V osrednjem delu kartice je zapisana nagrada (npr. *dobiš 1 knjigo*) oz. kazen (npr. *enkrat ne mečeš*), ki odgovarja dogodku. Končna oblika igre ima premišljeno kaznovanje in nagrajevanje v obliki pridobivanja in izgubljanja točk ter povelji sodelovanja v enem krogu.<sup>5</sup>

#### 4.2 Tehnična raven

S tehničnim testiranjem smo ugotavljali razumljivost in natančnost pravil igre in posameznih nalog, razumljivost besedil na karticah ter čas, ki ga igralec predvidoma porabi za branje in izvajanje nalog.

Ker je (visoko)šolsko okolje pomemben del ciljne publike, smo igri določili okvirno dolžino igranja, tj. 45 minut. Za to smo predvideli ustrezno število igralnih polj ter ob tem upoštevali verjetnost pri metu kocke in čas izvajanja posamezne naloge. Ker smo želeli, da je igra primerna tako za igro v skupinah kot tudi za posamezne igralce in igralko, so pravila prilagojena tako, da ustrezajo obema oblikama igre.

Pri testiranju smo opazovali še splošen odziv igralcev in igralk: se zabavajo ali jih naloge frustrirajo, do kolikšne mere se vzpostavi skupinska dinamika ipd. Torej ali je igra zares igra, sproščujoča, zabavna, vesela dejavnost, ali je samo skupek običajnih nalog v obliki družabne igre. Izločili smo vse elemente, ki bi lahko kakorkoli ogrozili igrivost in sproščenost.

### 5 Družabne igre pri pouku tujega jezika

V glotodidaktični literaturi se v zadnjih dveh desetletjih poudarjajo prednosti uvajanja iger v pouk tujega jezika. Zabava in igre podpirajo razvoj

---

<sup>5</sup> Kazni in nagrade so bile sprva zastavljene precej ekstremno in rigorozno, kar pa je ob testiranjih rušilo dinamiko igre in negativno vplivalo na veselje do sodelovanja.

jezikovne zmožnosti in približevanje kulturnih kontekstov, hkrati pa v formalno izobraževanje uvajajo elemente svobode in ustvarjalnosti (Jaroszewska 2008: 159). Z vključevanjem mehanizmov, ki so značilni za igre – tekmovanje, sprejemanje izzivov, napredovanje, zbiranje točk in nagrad –, lahko učni proces postane zanimivejši, kar prispeva k večji motivaciji in aktivaciji učencev in učenk. Med igro so udeleženci in udeleženke bolj osredotočeni na cilj igre, takrat se manjšata samokontrola in strah pred napakami, ki pogosto onemogočata, da se učenci in učenke bolj svobodno in samozavestno izražajo v tujem jeziku (Kondrat 2012: 96). Pri igranju zasledujemo tudi cilje jezikovnega pouka: komunikacija med igralci in igralkami poteka v ciljnem jeziku, srečujejo se z različnimi tipi besedil (navodila, vprašanja, opisi, citati iz književnih del itn.), igralci in igralko spoznavajo in utrjujejo besedišče in/ali jezikovne strukture, razvijajo zmožnost razumevanja tako zapisanega kot slišane besedila, razvijajo zmožnost govorjenja (razlagajo, prepričujejo, se dogovarjajo, pogajajo), spoznavajo diskurz družabne igre (npr. *mečeš kocko, zdaj sem jaz na vrsti, ne goljufaj*), razvijajo pragmatično zmožnost itn. V igri se učitelj, učiteljica odmakne od svoje tradicionalne vloge, nastopi kot opazovalec, opazovalka ali moderator, moderatorica, lahko pa se celo kot tekmovalac, tekmovalka pridruži učencem in učenkam. To omogoča, da obe strani prevzemata različne vloge in tudi tako razvijata socialne veščine (gl. Metelko Lisec 2004).

Nesporno je, da družabne igre v učnem procesu lahko pripomorejo k tujejezikovnemu razvoju, treba pa je opozoriti na omejitve uporabe. Če želimo, da dobra zabava in sproščeno vzdušje ne izpodrineta učnega cilja, je treba premisliti rabo igre; avtentična gradiva, kot so družabne igre, ki prvotno niso zasnovane za poučevanje tujega jezika, je za tujejezikovni pouk treba prilagoditi glede na učni cilj, stopnjo jezikovnega znanja učencev in učenk, starost, seznanjenost s temo igre in ciljno kulturo itn. Tudi številčne skupine, kratke učne enote, omejeno število ur tujega jezika in strogo predpisan učni ali študijski program niso spodbudni za učenje z igro. Množica ponujenih didaktičnih dejavnosti in argumenti, ki govorijo v prid njihovi rabi, ustvarjajo zmotno prepričanje, da smo sposobni vsako učno snov usvojiti z malo zabave in enkratnim igranjem, a čas, posvečen seznanjanju s pravili igre in sami igri, ni nujno sorazmeren z doseženim učnim ciljem.

## 6 Sociokulturne vsebine v družabni igri *Klanec*

V procesu učenja jezika se sociokulturne vsebine vpeljujejo precej naravno in spontano, saj se učenje jezika povezuje s pričakovanim znanjem o življenju ljudi ter kulturni skupnosti, v kateri se govori ciljni jezik, ter smernicami, kako se sporazumevati v medkulturnih odnosih. Kultura (ob govorjenju, poslušanju, branju in pisanju) namreč ni peta veščina, ki jo razvijamo pri pouku, temveč je zaradi neločljive kulturne sestavine jezika prisotna ves čas, od prvega stika s tujim jezikom (Kramsch 1993: 1). S spoznavanjem sociokulturnih prvin učenci in učenke zadovoljujejo ne le sporazumevalne in spoznavne potrebe, temveč je njihov pomen tudi motivacijski, estetski in vzgojni. Specifične pojave v določeni družbi in njeni kulturi lahko razvrstimo v kategorije: vsakdanje življenje, življenjske okoliščine, medosebni odnosi, vrednote, prepričanja in stališča, govornica telesa, družbene konvencije, obredno vedênje itn. (SEJO: 126–127); taka ureditev ni dokončna ali edina (prim. Petravić 2010: 18; Garncarek 2006: 77–112). Na začetni jezikovni ravni učenci in učenke spoznavajo predvsem mikrostrukturne vsebine ciljne družbe, ki zadevajo vsakdanje življenje (npr. družina, delo, prosti čas), postopoma jih dopolnjujejo teme, ki presegajo področje posameznika (npr. zgodovina, politika) in izražajo njeno raznolikost in izjemnost, mednje sodi tudi umetniška ustvarjalnost.

*Klanec* vsebuje veliko družbeno-kulturnih referenc; nekateri dogodki, dejstva in osebe so v igri le omenjeni, druge pa spremlja dodatna razlaga, ki jo lahko učitelj, učiteljica komentira, dopolnjuje ali pa jo izkoristi kot iztočnico za nadaljnjo razpravo. Igralci in igralko spremljajo Cankarjevo življenjsko pot, ki jo tvorijo drobci iz družinskega življenja (*Goreča rojstna hiša je bila prvi pisateljev spomin iz otroštva. Po požaru so Cankarjevi povsem obubožali.*), šolskih dni (*Nisi opravil mature v prvem roku. V drugem tudi ne. Na maturi je Cankarju delala preglavice fizika.*), literarnega snovanja (*Učitelj Fran Levec je poskrbel, da so Cankarjeve pesmi, ki jih je napisal za šolsko nalogo, natisnili na prvi strani Ljubljanskega zvona.*), političnega udejstvovanja (*Leta 1907 kot predstavnik socialnodemokratske stranke kandidiraš na državnoborskih volitvah, vendar nisi izvoljen.*) in bivanja v treh mestih, in sicer na Vrhniki (*V črticah Moje življenje je večkrat omenjen Močilnik, izvir Ljubljance, kjer se je Ivan igral s prijatelji.*), v Ljubljani (*Na začetku 20. stoletja so postavili v Ljubljani Prešernov spomenik. Cankarju se je zdel, kot je nekajkrat omenil v svojih člankih, izjemno grd.*) in na Dunaju (*Cankar je živel v delavskem predmestju Ottakring, kjer je bil priča izkoriščanju revnih.*).

Igra ponuja vpogled v družbeno-politične razmere na Slovenskem na začetku 20. stoletja. Cankarjev čas so obeležili prva svetovna vojna, razpad Avstro-Ogrske in nastanek Kraljevine Srbov, Hrvatov in Slovencev, strankarska organiziranost in z njo povezana ideološka trenja. V gradivu je vključen tudi podatek o demografski izgubi (*Cankar je v svojih političnih govorih večkrat izpostavil problem izseljevanja Slovencev zaradi revščine in slabih razmer v domovini.*). O življenjskem standardu lahko igralci in igralki posredno sklepajo po pisateljevih omembah dobrot, kakršne so *kava, dateljni in suhe hruške (Kot ministrant od novomašnika dobiš groš in ga takoj zapraviš za kandirane datlje. Doma pa nimate za kruh!)* in za katere je bilo treba plačati s takratnimi denarnimi enotami *goldinarji, groši, kronami in krajcarji*.

Sledi razvoja šolstva na Slovenskem kažejo omembe ljudskih šol, realk in gimnazij, v katerih je (na Kranjskem) kot učni jezik prevladovala nemščina. Seznanimo se tudi z dejstvom, da je v 19. in na začetku 20. stoletja večina slovenskih literatov nadaljevala šolanje na dunajski univerzi, da so se slovenski izobraženci srečevali v društvih in čitalnicah (*Komaj je Cankar prišel na Dunaj, že so z nekaterimi študenti ustanovili literarni krožek, v katerem so razpravljali o novih literarnih pojavih in predstavljali svoja dela.*) ter da je bila zahteva po ustanovitvi slovenske univerze uresničena leta 1919 (Univerza v Ljubljani). Igra v veliki meri prikazuje kulturno dogajanje na Slovenskem na začetku 20. stoletja. Omenjeni so začetki slovenskega profesionalnega gledališča (*V Cankarjevem času skorajda ni bilo slovenskih profesionalnih igralcev. Večina gledališnikov je bila iz Češke.*), velike osebnosti s pomembnim vplivom na takratno kulturno življenje in kulturno politiko ter moderna kot obdobje preloma tudi v slikarstvu in v tem okviru pomembni likovni razstavi slovenskih impresionistov na Dunaju (1904) in v Ljubljani (*Ob likovni razstavi slovenskih impresionistov leta 1910 v Ljubljani se je Cankar odzval na izjemno negativne kritike impresionističnih slik.*). Kar nekaj vsebin je namenjenih recepciji Cankarjevih del in kažejo na nasprotujoče si poglede na umetnost (*Škof Jeglič kmalu po izidu pokupi okoli 700 še neprodanih izvodov tvoje pesniške zbirke Erotika in jih da sežgati; V Ljubljani nočejo uprizoriti tvoje komedije Za narodov blagor (1900). Menili so, da je drama preostra do višjih družbenih slojev.*).

Gradivo vključuje tudi idiomatske izraze (*dolina šentflorjanska, enajsta šola*) in citate, ki so v zavesti Slovencev oz. so prešli v splošno rabo (*Narod si bo pisal sodbo sam; ne frak mu je ne bo in ne talar!; Pustite me na miru! ... Ne maram zdaj!*).

## 7 Uporaba *Klanca* pri pouku slovenščine kot tujega jezika

Naslovniki *Klanca* niso v prvi vrsti učenci in učenke slovenščine kot tujega jezika, zato je treba, če ga želimo kar najbolj izrabiti za spoznavanje sociokulturnih vsebin in razvijanje sporazumevalne jezikovne zmožnosti, igranje vsaj deloma prilagoditi oz. igro premišljeno uporabljati.

Udeleženci in udeleženke tečajev slovenščine slovensko literaturo večinoma spoznavajo sporadično in naključno, o njej nimajo nujno celostne predstave (ne poznajo npr. literarnega razvoja, niso seznanjeni z družbeno-kulturnimi okoliščinami, v katerih se je razvijala).<sup>6</sup> Študenti in študentke slovenščine kot tujega jezika na univerzah zunaj Slovenije imajo za spoznavanje slovenske književnosti več priložnosti, saj se z njo srečujejo pri predavanjih in seminarjih iz književnosti.<sup>7</sup> Vendar so kljub temu za precej študentov in študentk jezikovne vaje, ki jih vodijo učitelji in učiteljice, edini pouk slovenščine, ob tem pa tudi sociokulturnih vsebin, torej tudi književnosti,<sup>8</sup> zato so nujne vsebinske prilagoditve in vsebinska priprava na igranje *Klanca* (prim. poglavje Družabne igre pri pouku tujega jezika). Glede na izkušnje z učenci in učenkami slovenščine kot tujega jezika

---

<sup>6</sup> Merilo izbiranja literarnih besedil v učbenikih za odrasle ni (vedno) izbrati najbolj reprezentativno literarno besedilo, temveč je vodilo jezikovna zmožnost učečih se. Glede na teme v posameznih učnih enotah učbeniki učencem ponudijo literarno besedilo, ki enote tematsko dopolnjuje.

<sup>7</sup> Slovenistike v študijskem letu 2019/20 delujejo na 61 univerzah po svetu (gl. spletno stran Centra za slovenščino kot drugi in tuji jezik). Študijski predmeti, posvečeni slovenski književnosti, so prisotni na več univerzah, ne pa na vseh (posebnega predmeta ni npr. na univerzah v Beogradu, Bukarešti, Granadi). Študijski programi vključujejo slovensko književnost v različnem obsegu: od programov z enim predmetom, večinoma oblikovanim kot uvod v slovensko književnost oz. njen hitri pregled (npr. na univerzah v Bruslju, Buenos Airesu, Cordobi, Katovicah, Londonu, Padovi), do študijskih programov, ki vključujejo več predmetov s pregledom slovenske književnosti in/ali ukvarjanje s posameznimi poglavji in avtorji (prim. npr. študijske programe na univerzah v Bratislavi, Budimpešti, na Dunaju, v Moskvi, Pardubicah, Pekingu, Pragi, Sombotelu, Trstu, Varšavi, Zagrebu) (podatki so za študijsko leto 2019/2020, pridobljeni v elektronski korespondenci januarja 2020; zanje se zahvaljujemo kolegicam in kolegom z univerz po svetu).

<sup>8</sup> Študentom, študentkam slovenskega jezika se na lektoratih pridružujejo tudi študenti, študentke drugih študijskih smeri. Slednji obiskujejo praviloma le jezikovne vaje in se s sociokulturnimi vsebinami seznanjajo v okviru pouka jezika (prim. poglavje Sociokulturne vsebine v družabni igri *Klanec*), medtem ko študenti, študentke slovenistike slovensko družbo, kulturo in civilizacijo poglobljeno spoznavajo tudi pri posebnih študijskih predmetih.

menimo, da je dobro, da se s Cankarjem in njegovo literaturo srečajo že pred igranjem.

Igranje *Klanca* je lahko pri jezikovnem pouku primer avtentične jezikovne situacije in ukvarjanje z avtentičnim besedilom. Glede na izkušnje priporočamo, da so igralci in igralka oz. govorci in govorka slovenščine kot tujega jezika že samostojni uporabniki slovenščine, torej da dosegajo vsaj stopnjo B1. Tako lahko igro igrajo sorazmerno samostojno, znanje jezika namreč vpliva na hitrost razumevanja zapisanega, tekočnost in spontanost produkcije ter na odziv soigralcev, soigralk ipd., kar posledično vpliva na dinamiko, zanimivost in zabavnost igre. V nadaljevanju predlagamo nekaj možnih priprav na igro, izvedb igre in prilagoditev za učence in učenke slovenščine kot tujega jezika.

Igra bo potekala bolj sproščeno in tekoče, če se bodo igralci in igralka nanjo pripravili. Pri govorcih in govorkah slovenščine kot prvega jezika, ki so se s Cankarjem srečali med šolanjem in ga tudi sicer poznajo izven šole,<sup>9</sup> tovrstna priprava ni (nujno) potrebna. Pri učencih in učenkah slovenščine kot tujega jezika pa se s pripravo oblikuje minimalni potrebni kontekst za igro, ki omogoči, da ob igranju *Klanca* poteka (nadaljnje) spoznavanje Cankarja in njegovega dela. Med testiranjem igre sta se kot učinkovita priprava izkazala dva načina.

V prvem primeru so učenci in učenke samostojno prebrali črtice iz zbirke *Moje življenje*. Tako so se seznanili z avtorjevim življenjem, enim od njegovih del in z za Cankarja značilno literarno vrsto oz. zvrstjo. Črtice so sicer za učence in učenke slovenščine kot tujega jezika (lahko) jezikovno zahtevne, a niso obsežne, tako da je naloga časovno in vsebinsko obvladljiva. Vsak si je izbral eno od črtic in pri pouku kolegom predstavil njeno vsebino.

V drugem primeru priporočamo, naj učenci in učenke kot domače delo na spletu poiščejo informacije o Ivanu Cankarju in njegovem delu. Spodbudimo jih, naj te informacije ne bodo najosnovnejše v smislu, kdaj in kje je bil rojen. Učenci in učenke slovenščine kot tujega jezika lahko te informacije poiščejo v kateremkoli jeziku, ki ga govorijo, ne nujno v slovenščini,<sup>10</sup> pred igranjem *Klanca* pa jih v slovenščini predstavijo kolegom soigralcem in

---

<sup>9</sup> Poznajo npr. Cankarjev dom, Cankarjevo ulico, Cankarjevo hišo na Vrhniki, skodelice s Cankarjevim portretom oblikovalke Polone Pačnik ipd.

<sup>10</sup> Primerno je npr. iskanje po prostodostopni enciklopediji *Wikipedija*, saj geslo *Ivan Cankar* obstaja v več jezikih. Informacije se pojavljajo na predvidljivih mestih, kar pomeni, da se učeči se lažje znajdejo tudi, kadar geslo na *Wikipediji* berejo v tujem jeziku, saj so navajeni organizacije besedila.

kolegicam soigralkam, jih zapišejo na tablo ali plakat ter tako zberejo in organizirajo različne podatke. S tako dejavnostjo učenci in učenke vadijo branje različnih virov in povzemanje, govorjenje in pisanje.<sup>11</sup>

Prilagoditve igre so možne na več ravneh in zadevajo izbor vsebine, tj. kartic, ali le prilagojen oz. spremenjen način igranja.

Učitelj, učiteljica lahko prevzame vlogo bralca, bralke besedil na igralnih karticah oz. moderatorja, moderatorke (prim. poglavje Družabne igre pri pouku tujega jezika). Med igranjem po potrebi posamezno vsebino jezikovno poenostavi oz. prilagodi jezikovnemu znanju igralcev in igralk: nadomesti besede s preprostejšimi, poenostavi jezikovne strukture, parafrazira ipd. Učitelj, učiteljica naj sicer ne bi bil vključen, vključena v igranje, njegova oz. njena vloga je omejena na opazovanje, po potrebi pa lahko tudi opozori na posamezne vsebinske elemente, povzame vsebino, zapisano na karticah, ali pa z razlago dodatno osvetli vsebino kartic.

Druga možna prilagoditev je, da učitelj, učiteljica za igro izbere kartice, ki ustrezajo jezikovni stopnji igralcev in igralk. Med pojmi na karticah *izziv* lahko izbere take, ki obsegajo že usvojeno besedišče, nekaj več selekcije je potrebne pri *življenju* in *vprašanjih*, kjer je dikcija pogosto zgoščena. Če presodi, da bi bili lahko strukture ali besedišče na karticah za igralce in igralk jezikovno prezahtevni, jih pred igro izloči.

Poleg igranja, opisanega v navodilih, je igro mogoče izkoristiti tudi na druge načine. Posamezne sklope igralnih kartic lahko uporabimo v samostojnih igrah.

Kartice *vprašanja* lahko izkoristimo za izvedbo kviza, ki ga vodi učitelj oz. učiteljica, igralci in igralk pa na posamezna vprašanja odgovarjajo v skupinah. S temi karticami lahko izvedemo tudi dvoboj oz. turnir. Igralci in igralk se razdelijo v pare: kdor v paru prvi napačno odgovori na vprašanje, izpade iz igre, v naslednji krog se po principu turnirja uvrstijo samo zmagovalci. Igra poteka hitro, je dinamična, primerna je za skupine do okoli 10 oseb. Ker je prisotnega veliko ugibanja, so možnosti za zmago precej izenačene pri vseh igralcih in igralkah.

Kartice *izziv* je možno uporabiti samostojno na način igre *Activity*. Ob tem igralci in igralk spoznavajo in/ali utrjujejo besedišče, hkrati pa se s pripisi na spodnjem delu kartic seznanjajo z naslovi Cankarjevih del in raznovrstnostjo besedilnih vrst, ki jih je Cankar ustvarjal. Kartice je mogoče uporabiti tudi za izvedbo delavnic kreativnega pisanja: vsak igralec npr. izžreba pojem ali dva in iz izžrebanih pojmov skupaj sestavi

---

<sup>11</sup> Prim. opisnik za stopnjo B1 v lestvici Branje za orientacijo (*SEJO*: 94).

zgodbo. Pri tem je pomembno, da učitelj, učiteljica iz nabora kartic izloči tiste, ki bi bile lahko za igralce in igralke (jezikovno ali kako drugače) prezahtevne.

Če učitelj, učiteljica smiselno izbere kartice *življenje*, jih je mogoče uporabiti za sestavljanje Cankarjevega življenjepisa. Igralci in igralke ob tem zlagajo kartice v kronološko zaporedje, predvidevajo, kdaj se je kaj zgodilo, v besedilih iščejo informacije, ki bi jim lahko razkrile pravilni vrstni red. Za razliko od klasičnega igranja, kjer dejstev oz. opisov na karticah *življenje* igralcem in igalkam ni treba brati (oz. natančno razumeti), gre pri tovrstni dejavnosti za natančno branje.

## 8 Sklep

Na ponovno oživitev igranja v nedigitalnem okolju je verjetno v veliki meri vplival vse bolj prisoten družbeni problem pretirane rabe digitalne tehnologije. Igranje družabnih iger v zadnjem času postaja pomembna alternativa digitalnim ter resen hobi.<sup>12</sup> Zanimiv je tudi podatek o porastu prodaje družabnih iger v Sloveniji (Kocijančič 2017), ki napeljuje na sklep, da je stereotipno prepričanje o upadu zanimanja za klasične igre, predvsem med mlajšimi generacijami, zmotno.

V tujini so družabne igre po literarnih predlogah fantazijskih romanov (George R. R. Martin: *Igra prestolov*, John R. R. Tolkien: *Gospodar prstanov*, *Hobit*) in otroške literature (npr. Otfried Preussler: *Mala čarovnica*, *Strahek*) zastopane v večjem številu, povečini so dostopne tudi v slovenščini, izvirnih družabnih iger, ki bi jih navdihnili slovenska literatura, pa skorajda ni.<sup>13</sup>

Družabna igra *Klanec* temelji na slovenski literarni temi in se lahko uporablja tudi kot učni pripomoček. Igre – kot učni pripomoček ali kot prostočasna dejavnost – razvijajo tudi socialne veščine. Vse večja potreba

---

<sup>12</sup> Ljubitelji in ljubiteljice družabnih iger se celo formalno združujejo, npr. Igroljub – društvo ljubiteljev namiznih družabnih iger, Igrolog – društvo za promocijo kulture igranja namiznih družabnih iger.

<sup>13</sup> Leta 2012 je v projektu Mestne knjižnice Ljubljana po pravljичni povesti Kristine Brenkove *Deklica Delfina in lisica Zvitorepka* in avtoričinem življenjepisu nastala otroška namizna igra *Potovanje deklice Delfine*. Študijske projektne naloge Katedre za informacijsko in grafično tehnologijo NTF UL pa so v Cankarjevem letu ponudile precej idej za različne igre na temo Cankarja, vendar so ostale le kot (bolj ali manj izdelane) idejne zasnove.

po razvijanju teh se kaže tudi v okolju formalnega izobraževanja. Z igro *Klanec* lahko tako spodbujamo komunikacijske sposobnosti, kritično mišljenje, pozitiven odnos, timsko delo, sledenje pravilom, iznajdljivost, izražanje čustev, empatije ipd. (prim. Metelko Lisec 2004).

Književnost je lahko učinkovito sredstvo spoznavanja drugih kultur, saj omogoča vzpostavljanje čustvenega in empatičnega odnosa do ljudi, problemov, preseganje predsodkov, ob odkrivanju kulturnih posebnosti drugega in drugačnega pa se krepi zavedanje lastne družbeno-kulturne določenosti in njenega pomena v medkulturnem sporazumevanju. Obenem (v večji meri kot stvarno, faktografsko besedilo) spodbuja nadaljnje iskanje informacij in zanimanje za izpostavljeno temo (prim. Scott, Huntington 2002). V knjižnicah so ob nekaterih projektih spodbujanja branja opažali povečano zanimanje za knjige, potem ko so se učenci in učenke udeležili aktivnih družabnih (z literaturo povezanih) dejavnosti (Škrlič 2014).

Družabna igra *Klanec* nosi potencial učenja prek izkušnje, učenja socialnih veščin, spodbujanja pozitivnejšega odnosa do Cankarja (kot klasičnega avtorja), sproščene in aktivnega spoznavanja literarnozgodovinskih vsebin ter motivacije za nadaljnje širjenje in poglobljanje znanja na področju tematike igre. Ob vsem tem pa nudi možnost učenja tujega jezika z avtentičnim besedilom.

## Viri in literatura

Ivan CANKAR, 1967–1976: *Zbrano delo*. Ljubljana: DZS.

Ivan CANKAR, 1925–1936: [več naslovov]. *Zbrani spisi*. Ljubljana: Nova založba.

Center za slovenščino kot drugi in tuji jezik. Dostopno na <https://centerslo.si/>; pridobljeno 15. 1. 2020.

Marjan DOLGAN idr., 2014: *Literarni atlas Ljubljane. Zgode in nezgode 94 slovenskih književnikov v Ljubljani*. Ljubljana: Založba ZRC, ZRC SAZU.

Piotr GARNCAREK, 2006: *Przestrzeń kulturowa w nauczaniu języka polskiego jako obcego*. Warszawa: Wydział Polonistyki Uniwersytetu Warszawskiego.

Ivan GRAFENAUER, 2013: Cankar, Ivan (1876–1918). *Slovenska biografija*. Založba ZRC, ZRC SAZU. Dostopno na: <http://www.slovenska-biografija.si/oseba/sbi155071/>; pridobljeno 6. 1. 2020.

Anna JAROSZEWSKA, 2008: Gry i zabawy w nauczaniu języków obcych dzieci w młodszym wieku szkolnym w kontekście wielokulturowości. *Kulturotwórcza funkcja gier*.

*Gra w kontekście edukacyjnym, społecznym i medialnym*. Uredila Augustyn Surdyk, Jerzy Zygmunt Szeja. Poznań: UAM Zakład Teorii i Filozofii Komunikacji. 157–166.

Gregor KOCIJANČIČ, 2017: Vsaka (dobra) poteza šteje: namizne družabne igre so vse bolj priljubljene, tudi pri nas. *Mladina*. 51/52. 106–108.

Dorota KONDRAT, 2012: Gry i zabawy towarzyskie lekcjach języka angielskiego. *Języki obce w szkole*. 2012/02. 95–105.

Janko KOS, 2010: *Pregled slovenskega slovstva*. Ljubljana: DZS.

Claire KRAMSCH, 1993: *Context and Culture in Language Teaching*. Oxford [etc.]: Oxford University Press.

Magda LOJK, Matej KLEMEN, Tina JUGOVIĆ in Mateja LUTAR, 2018: *Klanec, družabna igra o Ivanu Cankarju*. Ljubljana: Znanstvena založba Filozofske fakultete.

Beryl McALHONE, David STUART, 2009: *A smile in the mind*. London: Phaidon Press Ltd.

Tanja METELKO LISEC, 2004: Socialne veščine – orodje za večjo socialno uspešnost. *Socialna pedagogika*. 8/1. 97–112.

Dušan MORAVEC, 1978: *Ivan Cankar*. Ljubljana: Partizanska knjiga.

Ana PETRAVIĆ, 2010: *Udžbenik stranog jezika kao mjesto susreta kultura*. Zagreb: Školska knjiga.

Zlatko REŽONJA, 2004: *Cankarjevo življenje in delo*. Ljubljana: Karantanija.

Virginia M. SCOTT, Julia A. HUNTINGTON, 2002: Reading culture: Using literature to develop C2 competence. *Foreign language annals*. 35/6. 622–631.

SEJO = *Skupni evropski jezikovni okvir: učenje, poučevanje, ocenjevanje*, 2011. Ljubljana: Ministrstvo RS za šolstvo in šport, Urad za razvoj šolstva.

Gregor ŠKRLJ, 2014: Učenje v šolski knjižnici z namiznimi družabnimi igrami. *Knjižničarske novice* 24/7–8. 21–22.

## Summary

The paper presents the board game *Klanec* which is based on the work and life of a Slovene novelist Ivan Cankar. The board game provides for a leisure activity as well as a didactic tool. It takes Cankar's texts that are an integral part of the Slovene school curriculum into account. The game, however, seeks to go beyond the mere curriculum texts by including less known works and facts about the author in order to present Cankar in a wider perspective.

The game was primarily intended for Slovene native speakers, however the paper focuses on the possibilities of its use as a didactic tool in a foreign language classroom. In this context, certain preliminary preparations as well as adjustments of the game material to the students' language knowledge level are to be considered. The preliminary preparations are predominantly necessary in order for the students to get acquainted with Cankar and his work before using the game (to be better in achieving learning goals),

whereas adjustments should be made by selecting the game material in accordance with the students' language level.

Finally, the paper analyses sociocultural contents included in the game, such as the period in which Cankar lived, socio-political situation at the beginning of the 20<sup>th</sup> century (the end of Austria-Hungary, World War I, Slovene emigration etc.), the cultural sphere in Cankar's time and the perception of what constitutes quality art (critical reception of Cankar's work, influential figures of the period etc.). Additionally, while playing students learn sociolinguistic features (idioms, generally known and used quotes from Cankar's work) as well as pragmalinguistic features (*ti si na vrsti, ne goljufaj* etc.).

Board game *Klanec* as a didactic tool enables a relaxed and active game-based learning, experiential learning and working with authentic texts in an authentic language situation.