

# prostor igre

beatriz tomšič čerkez  
domen zupančič





Univerza v Ljubljani  
Pedagoška fakulteta  
in  
Fakulteta za arhitekturo

# prostor igre

beatriz tomšič čerkez  
domen zupančič

Ljubljana, 2011

Beatriz Tomšič Čerkez  
Domen Zupančič

## PROSTOR IGRE

oblikovanje  
Domen Zupančič

jezikovni pregled  
Karmen Sluga

prevajanje  
Milan Stepanovič, angleški teksti  
Beatriz Tomšič Čerkez, španski jezik  
Mark Wollrab, nemški teksti

recenzenata  
prof. dr. Borut Juvanec  
doc. dr. Darija Skubic

izdala  
Univerza v Ljubljani, Pedagoška fakulteta  
Univerza v Ljubljani, Fakulteta za arhitekturo

tisk  
Littera picta d.o.o.

Knjigo je kot znanstveno monografijo podprla Javna agencija za knjigo RS.

Natisnjeno 800 izvodov.  
Prvi natis. Prva izdaja.

CIP - Kataložni zapis o publikaciji  
Narodna in univerzitetna knjižnica, Ljubljana

712.256-053.2

TOMŠIČ-Čerkez, Beatriz  
Prostor igre / [besedilo, fotografije in grafike] Beatriz Tomšič Čerkez, Domen Zupančič ;  
[prevajanje Milan Stepanovič, Beatriz Tomšič Čerkez, Mark Wolrab].  
- Ljubljana : Pedagoška fakulteta : Fakulteta za arhitekturo, 2011

ISBN 978-961-253-053-2 (Pedagoška fakulteta)

1. Zupančič, Domen  
253519616

Ljubljana, 2011  
Maloprodajna cena je 21,90 €.

© 2011, Založba UL PeF in UL FA  
Vse pravice pridržane.

Brez pisnega soglasja založbe je prepovedano reproduciranje, javna priobčitev, predelava ali kakršnakoli druga uporaba tega avtorskega dela ali njegovih delov v kakršnemkoli obsegu ali postopku vključno s fotokopiranjem ali digitalizacijo. Tako ravnanje predstavlja kršenje avtorskih pravic.

# VSEBINA

predgovor, recenzije

## IGRA

Pomen igre za otroka	14
Razvoj otroške igre	15
Čutila	20
Čutila in motivacija	23
Zaznava prostora kot čutna izkušnja	25
Igra in izkušnjsko učenje	32
<i>Igra</i>	38
<i>Play</i>	40
<i>El Juego</i>	42
<i>Das Spiel</i>	44

## PROSTOR

Človek in izkušnja prostora	48
Otrok v prostoru	51
Umetnost in prostor igre	74
Šolski prostor in igra	78
Laboratorij igre – igrišče	88
<i>Prostor</i>	92
<i>Space</i>	94
<i>El Espacio</i>	96
<i>Der Raum</i>	98

## IGRALO

Teorija oblike	102
Red in sestavljenost	105
Oblikovanje igrala	108
Velikost in merilo	111
Materialnost igrala	113
Lokacija	116
Življenjski krog	126
<i>Igralo</i>	130
<i>Play Material</i>	132
<i>Los Juegos</i>	134
<i>Das Spielgerät</i>	136

## PROSTOR IGRE

Prostor igre	140
Play Space	142
El espacio del juego	144
Der Spielraum	146

## INDEKS

Besedno kazalo	150
Viri in literatura	152
Seznam slikovnega gradiva	156

## BIOGRAFIJA

Biografija Beatriz Tomšič Čerkez	162
Biografija Domen Zupančič	163



## Predgovor

Na področju igre, arhitekture in oblikovanja prostorov, ki bi bili namenjeni procesom igre in t. i. samoizobraževanju otrok, je precej malo literature, tako v tujem kot v slovenskem jeziku.

Igra je način odraščanja v prostoru, kjer se vzpostavljajo relacije med posamezniki in utrjuje vez med posameznikom in prostorom kot takim. Igra omogoča odkrivanje lastne identitete in lastnih sposobnosti v odnosu do posameznikov, družbenih skupin in seveda tudi do prostora. Prostor igre določa posameznika in njegov čut za preživetje. Dobra igra je tista igra, ki omogoča spontanost razmišljanja in ponuja posamezniku lastno ali skupno izražanje pripadnosti skupini. Kot pri vsakem znanstvenem vprašanju se tudi tu pojavi problematika robnih pogojev. Prostor igre je tipičen problemski sklop, kjer je rob še kako pomemben. Ravno ob stiku dveh elementov, ki sta v različnih agregatnih stanjih, se igra razvije v svoje spontane dinamične vzorce. Preprosto povedano, na mejnih robovih se možnost kaotičnega ustvarjalnega niza v igri okrepi in jasno izrazi. Posameznik hipno razvija relacije med elementi in tudi drugimi posamezniki v skupini.

Dojemanje prostora se začne v otroštvu, v družini in v družbi. Fenotip temelji na okolici, na igri in igranju vlog. Igralo je temelj spoznavanja sebe, igralo je medij izražanja otroške domišljije in prepričanj, igralo je eksperiment življenja. Oblikovanje prostorskega didaktičnega vzorca ima dva poudarka; igra kot socialni, psihološki dogodek in gibanje kot motorika telesa, krepitev telesne kondicije in občutka za prostor. Učenje je lahko formalno ali neformalno, vedno je usmerjeno v izboljšanje zmoglosti, usmerjeno v širitev obzorja ali poglobitev spoznanja o nečem. Nedvomno prištevamo k igri in gibanju še ostale dejavnike, ki jih v monografiji le omenjamo, tematsko jih zaokrožuje izbrana literatura.

Izhodiščna teza je postavljena kot vprašanje z delno podanim odgovorom. Ali bi razvoj igral, na osnovi zakonitosti oblikovanja prostora v arhitekturi, povečal vrednost oblikovanemu elementu in povečal prepoznavnost izvorne oblike? Drugi del teze se naslanja na sporočilnost oblike in prostorske vzgoje prek oblike. Igralo, ki je prostorsko abstraktno, vsebuje širšo uporabno vrednost kot igralo, kjer so vsi elementi končnih oblik. Možna je tudi taka definicija: Oblika igrače, ki zavzema indiferentno stanje in je hkrati modularnih oblik ter omogoča sestave v sistemu, vodi do razvoja logike razumevanja celote prostora. Večja kot je oblikovna dokončnost igrače, manjše je njeno edukativno, didaktično vplivno območje.

Tezi vključujeta večje število dejavnikov, ki jih metodološko delimo na: arhitekturne (teorija oblike), regulativne (zakonska določila), ekonomične (razvoj proizvodnega procesa, standardizacija, algoritmi kvalitete), ekonomske (racionalna izvedljivost, primeri iz prakse) ter tudi filozofske.

Abstraktnost igrala je opazna pri zasnovi igral za najmanjše, ki potrebujejo karseda preproste vplive iz okolja, saj si postavljajo lasten prostorski nabor.

Teorija oblike zajema najsplošnejše algebrajske predpostavke: točko, linijo in ploskev. S kombinacijo in sistemsko predstavitevijo je nastala matrika kombinacij in možnih rezultatov. Z matriko kombinacij ugotavljamo ustreznost posameznih sestavov in prilagodljivost ob združevanju elementov v nize, ki so bodisi kontingenčni bodisi zavedni (odnos med integrativnimi in institucionalnimi procesi). Integrativnost predstavlja dopolnjevanje, prilaganje in razumevanje; institucionalni procesi zajemajo rutino, vzorčenje, procedure. Na tem nivoju je tematika odprta in splošna, uporabna vrednost je posredna in abstraktna. Nivo matrike kaže logiko in geometrijo osnovnih likov, trikotnik, kvadrat in krog. Osnovna matrika služi kot osnovno didaktično orodje pri osveščanju otrok. V nadaljevanju smo matriki dodali nove določilnike: uporabnik (merilo, antropometrične mere), modul (sestavljenost, ponovljivost, enota) in vplivno območje (element in minimalno delovno območje, sestav in število uporabnikov). Uporabnik kot merilo je povzet po literaturi, v primeru igral so to otroci od 2. do 10. leta ter njihovi vzgojitelji. Novost pri opredelitvi merila je velikostni razred elementov, ki izhaja iz trenutno veljavne razdelitve otrok na starostna obdobja v vzgojno varstvenih

zavodih (I, II, III). Velikostni razred določa izbor višin sestava, obliko in kompleksnost, višja kot je starost, več je elementov v sestavi in večja je zahtevnost uporabe. Pomemben je rezultat, ki temelji na opažanjih igre na igriščih vrtcev in na razgovorih z vzgojitelji. Opažanja in razgovori so pokazali, da je otroku najzanimivejša tista igrača, kjer je možno odigrati večje število vlog. Povedano drugače, otrok se igra s tistim predmetom, ki mu v danem trenutku služi kot orodje za oblikovanje, naslednjič pa služi kot jasno opredeljen element, recimo avtomobil. S tem je drugi del teze podprt.

Kombinacija planarne geometrije z zvrčanjem ravnin, vrtenjem in zrcaljenjem predstavlja naslednjo stopnjo obdelave vhodnih podatkov. Sestav tako ni več le ploskovna kompozicija, temveč postane prostorska oblika elementa. Prostorska kompozicija, modularno sestavljena, predstavlja končno likovno, statično shemo, ki jo v aplikativnem delu naloge predstavim s tehničnimi risbami in načrti. Teorija postane oprijemljiva in uporabna v praksi.

Ob teoretskem okvirju igre, igral in prostorov s kolegico oriševa trenutno veljavne in vpeljane normative, ki veljajo v našem prostoru. Predstavitev dejavnikov ni suhoparno navajanje členov in odstavkov pravilnikov in zakonov, temveč predstavlja nov korak pri tolmačenju – z grafiko, shemami in analitično risbo. Prostorska predstavitev uredb in smernic omogoča jasnejšo in preglednejšo predstavitev. S tovrstno predstavitevjo, se odpira novo področje delovanja, v obliki predelave ostalih zakonskih določil. Ni odveč omemba, da ima to poglavje širšo uporabno vrednost v stroki in tudi v laični javnosti. Ekonomija je razvila novo besedo za tovrstno dejavnost: opolnomočenje družbe. Opolnomočenje je termin, ki izhaja iz angleške besede empower. Empowerment je širše uporabljana tehnika pri menedžerjih, ki se ukvarjajo s človeškimi viri. Družba, ki razume lastne zakonitosti in jih zna uporabljati, je razvojno naravnana družba, ki je pripravljena sprejeti nove izzive.

Pot med linijo nekega lika in drogom v realnosti je dolga in za seboj potegne izbiro materiala, reševanje detajla, proizvodnjo, tehnologijo postavitve, uporabo in vzdrževanje. Med teorijo in izvedbo je nekaj stopenj razvoja, začasni preskok alogoritemskih korakov je možen, dolgoročno pa ne pripomore h kvaliteti in posledično trajni uspešnosti proizvoda. Ob vprašanju, kaj je dobro izhodišče, ne gre pozabiti dejstva, da arhitektura ni izmišljanje trenda, niti ni t. i. trendseterska dejavnost, to je domena modnega oblikovanja oblačil. Arhitektura je vsebina in ni lupina. Snovanje prostorskih novitet, obnov, razvoja novih oblik temelji na izkušnji, viziji in znanju. Izkušnje preteklosti so v tej raziskavi abstraktne, postale so geometrične zakonitosti in razmerja med elementi. Prva pot je AAR, after action review – model ima več razvojnih faz, ki so namenjene odkrivanju anomalij, šibkih členov in proizvodnih operativnih ožin. Druga pot je načelo: nobena odločitev ni dokončna, je le odraz trenutnega in delno pragmatičnega razumevanja stanja.

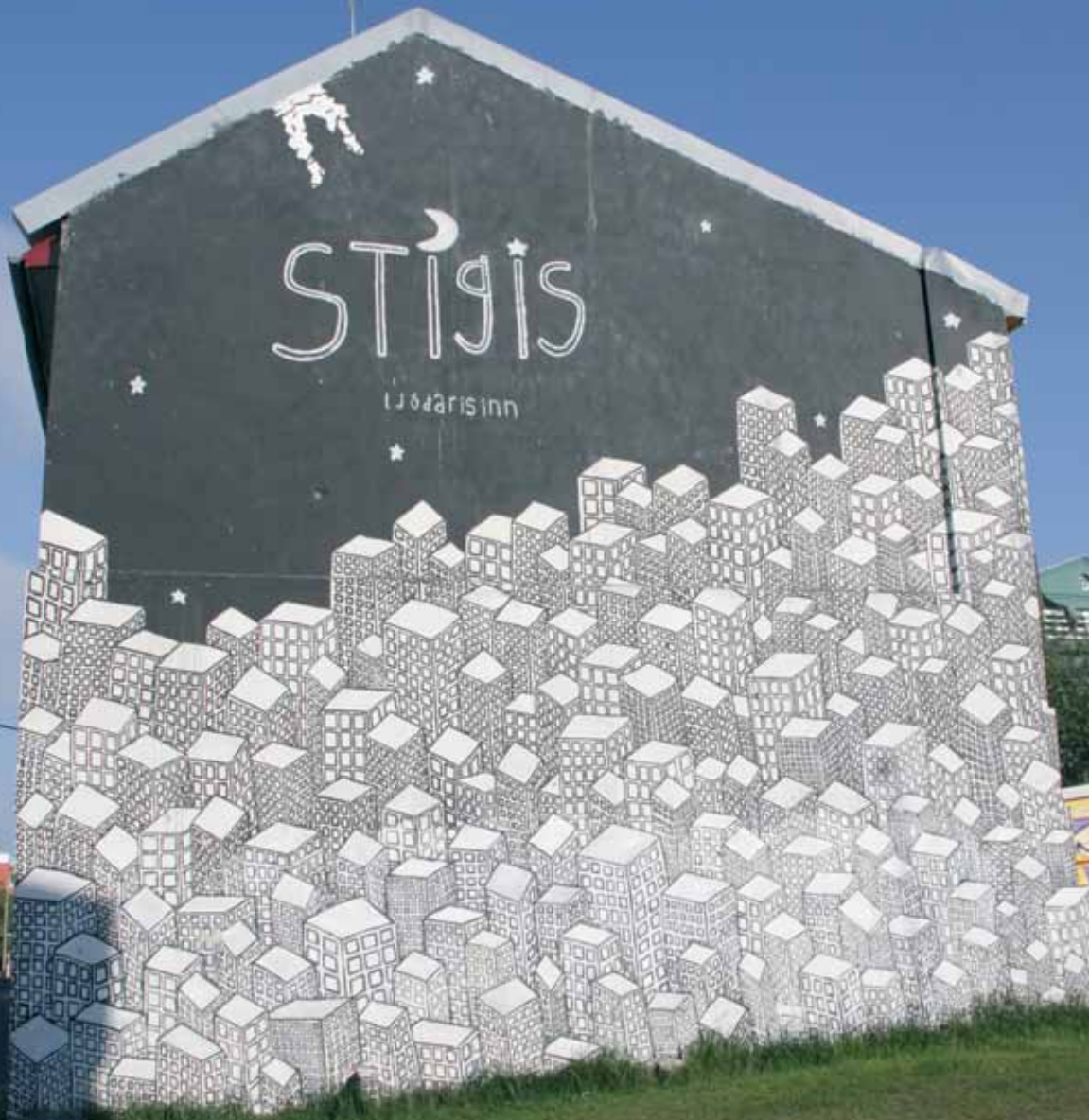
Prvo vodilo pri zasnovi igrala je izbira izhodišča - družinsko okolje, ki predstavlja varnost, območje, namenjeno poskusom, brez kazni, hkrati prostorsko omejeno in kontrolirano. Igralo mora slediti tem pogojem tako, da jih preslika v obliko, sestav in način uporabe. Evolucijski pristop v arhitekturnem razmišljanju predstavlja trezno pot do uspešnega in usklajenega razvoja. Pojavnost oblike je preverljiva, sprejemljiva in ekonomična v konstantnih razmerah.

Igrala iz naravnih materialov, ki so živi in jih le deloma preoblikujemo med rastjo, nimajo končno določene oblike, imajo le podano smer in želeno obliko. Abstraktnost je popolna in tako igralo je oblikovano v okviru evolutivnega razvoja. Preplet vej grma tvori različne oblike zatočišča, zaslon ali jadra, vlogo in funkcijo dobi šele z otroško igro.

Avtorja,  
Ljubljana 2010

STIGIS

LIÐARISINN



Pričujoča monografija je pionirsko delo te vrste na Slovenskem. Avtorja sta prepoznala prostor kot jezik, ki je tako kot drugi jeziki sestavni element oblikovanja misli. Branje prostorskega jezika vključuje vsa čutila, tj. oddaljene (oči, ušesa, nos) in takojšnje receptorje okolja (koža, membrane in mišice). Zaznavanje prostora je subjektivno in holistično, tj. taktilno, vizualno, z vonjem in kinestetično. Spreminja se skozi različne faze življenja. Predšolski otroci kažejo prirojeno in izjemno visoko raven zaznavne občutljivosti v odnosu do obkrožajočega okolja. Njihovi čutilni receptorji so aktivnejši kot v kasnejših življenjskih obdobjih. Prostor je neke vrste tretji vzgojitelj predšolskih otrok. Avtorja navedena spoznanja nadgradita s povezovanjem arhitekturnega in pedagoškega jezika, teoretska razpravljanja podkrepita s primeri, kar je za bralca še posebej dragoceno.

Temeljna spoznanja znanstvene monografije so naslednja:

- igra je način odraščanja v prostoru, kjer se vzpostavljajo relacije med posamezniki in utrjuje vez med posameznikom in prostorom kot takim. Omogoča odkrivanje lastne identitete in lastnih sposobnosti v odnosu do posameznikov, družbenih skupin in seveda tudi do prostora;
- prostor igre določa posameznika in njegov čut za preživetje. Dobra igra je tista igra, ki omogoča spontanost razmišljanja in ponuja posamezniku lastno ali skupno izražanje pripadnosti skupini;
- oblika igrače, ki zavzema indiferentno stanje in je hkrati modularnih oblik ter omogoča sestave v sistemu, vodi do razvoja logike razumevanja celote prostora. Večja kot je oblikovna dokončnost igrače, manjše je njeno didaktično vplivno območje;
- prvo vodilo pri zasnovi igrala je izbira izhodišča - družinsko okolje, ki predstavlja varnost, območje namenjeno poskusom brez kazni, prostorsko omejeno in kontrolirano. Igralo mora slediti tem pogojem tako, da jih preslika v obliko, sestav in način uporabe. Evolucijski pristop v arhitekturnem razmišljanju predstavlja trezno pot do uspešnega in usklajenega razvoja. Pojavnost oblike je preverljiva, sprejemljiva in ekonomična v konstantnih razmerah;
- igrala iz naravnih materialov, ki so živi in jih le deloma preoblikujemo med rastjo, nimajo končno določene oblike, imajo le podano smer in zeleno obliko. Abstraktnost je popolna in tako igralo je oblikovano v okviru evolutivnega razvoja. Preplet vej grma tvori različne oblike zatočišča, zaslona ali jadra, vlogo in funkcijo dobi šele z otroško igro.



## Recenzija prof. dr. Borut Juvanec

Pričujoča monografija je dobra knjiga. Monografija s svojo vsebino odpira, razsvetljuje in odstrira področje oblikovanja prostora za igro.

Ob pregledu ustreznih virov je jasno, da na področju igre ni napisanih veliko knjig, še posebno ne s področja arhitekturne problematike. Knjiga ni le priročnik na temo igre in načrtovanja igrišč, ob pregledu rešitev v svetu jih analizira, o njih razmišlja in predlaga rešitve.

Avtorja sta sistematično, kritično in celovito razvila problematiko igre in njenega vpliva na arhitekturne kompozicije v prostoru: najprej povsem teoretično, s primeri in s podanimi možnostmi.

Živimo v prostoru, kjer je mnogo vplivov, omejevanje vplivov in selekcija le -teh je v prostoru igre potrebna – a vendar mora zajemati vzgojne elemente. Prostor in njegove lastnosti najbolje spoznamo z razmišljanjem, torej takrat, ko smo motivirani in spodbujeni, kar igra nedvomno je. Avtorja neprisiljeno povezujeta ugotovitve iz arhitekturnega jezika in pedagoških usmeritev. Arhitektura je v tem smislu celota in detajl: detajl določa uporabnost ali kot imenujeta avtorja: je del življenjskega cikla. Arhitekturni elementi v jasni kompoziciji, temelječi na mreži omogočajo smiselne, ekonomične rešitve, ki lahko presegajo okvirje monotonije.

Najbolj zanimivo področje igre je ob stiku različnih snovi (tekoče in trdno, tekoče in plinsko) – podobno je v arhitekturi.

Redko se zgodi, da arhitekt posega po teh vsebinah, redko kot bralec in še redkeje kot pisec. S tega vidika ima vsebina večji pomen – saj jo piše več strokovnjakov: dva arhitekta, ena pedagoginja, ena slikarka in en ekonomist. Avtorja pričujoče knjige sta vse obenem, strokovno in znanstveno podkovana in osebno predana ter angažirana. In pri tem ni nepomembno, da ne govorita le na temeljih tujih izkušenj, pač pa predvsem na lastnih. In nista imela otrok 'nekje v prejšnjem stoletju': imata jih zdaj in tukaj. To je vidno v knjigi vsak trenutek in v vsakem detajlu. Pišeta z ljubeznijo, pa čeprav jima znanstveni pristop to včasih omejuje.

Temeljne ugotovitve iz vsebine so:

Igra je način odraščanja v prostoru, kjer se vzpostavljajo odnosi med posamezniki in utrjuje vez med posameznikom in prostorom kot takim. Igra omogoča odkrivanje lastne identitete in lastnih sposobnosti v odnosu do sebe, do drugih, dos kupnosti, do različnih družbenih skupin in seveda tudi do prostora. Prostor igre določa posameznika in njegov čut za preživetje. Dobra igra je tista igra, ki omogoča razmišljanje in ponuja posamezniku lastno in skupno izražanje pripadnosti.

V vsebini odpira knjiga problematiko načrtovanja prostorov, kjer jezik igre spregovori z vsem svojim naborom (drznost, raziskovanje, smeh, prešernost, veselje, izražanje idej in zamisli, ustvarjalnost). Na tem mestu ne gre brez smiselnega načrtovanja prostora z upoštevanjem celote od notranjih potreb (psiha posameznika, skupine in skupin, psihologija igre, standardi) do zunanjih pogojev izbrane ali določene lokacije. Edukacija je pri tem prisotna vsak trenutek: temu so podrejene vse dejavnosti, mnogokrat nezavedno - za otroka, za vzgojitelja, za starše. A prav to je rezultat premišljenega oblikovanja prostora, ki te dejavnosti omogoča in jih vzpodbuja.

Oblika, barva, redosled elementov, detajli in celota, začetek in konec, vhod z izhodom ali brez njega so na videz zgolj tehnični elementi: a v rokah pravih strokovnjakov postanejo orodje za vzgojo, ki teče nezavedno in brez muk. Več: v pravem okolju je delo užitek. In če pogledamo otroka, ki ustvarja: resen je in zanj je to predvsem delo. Pomembno je tudi podatek, da otrok zelo strogo ocenjuje delo in ga ceni. Za nas je to igra, zanj delo. Tako ga je treba razumeti.

In pri tem ne gre prezreti dejstva, da otroci niso neumni in da razumejo stvari, o katerih starejši pred njimi le šepetajo.

In prav okolje, prostor je tisti element, ki to omogoča.

Zadnja celovita monografija, ki se ukvarja področjem igre je nastala v sedemdesetih letih prejšnjega stoletja. Nedvomno so se od takrat pojavile nove vsebinske in druge potrebe. Ob potrebah se vsak dan odpira več možnosti za izvedbo: dosegljivost materialov, njihova kvaliteta,

širina uporabe, izgled in končna obdelava ter ne nazadnje ekonomika. Ob vedno večji kupni moči - ne glede na nihanja in recesije - moramo za otroka izbirati le tisto najboljšo - kot pravi škotski pregovor.

Barva, grafika in likovnost nasploh so pomembnejši elementi kot smo si sploh kdaj predstavljali. Omogočajo razvoj in to aktivni razvoj v najboljčutljivejšem času človekovega življenja, kjer vsak detalj bistveno vpliva na oblikovanost osebnosti.

Nekdaj so morali otroci nositi v šoli temno sive halje: takrat ni nihče niti pomislil na vzgojno plat - enobravna temna tkanina je bila najdosegljivejša in zaradi pomanjkanja pralnih sredstev in seveda pralnih strojev je bilo te cunje najlažje vzdrževati. Da so bili otroci nesrečni zaradi tega, da je to negativno vplivalo na njihov razvoj - to so bili le stranski, manj pomembni vzroki, ki na izbiro niso vplivali. Danes moramo za otroka narediti vse kar je v naši moči, da se bo razvijal in razvil in svobodnega človeka z jasno izraženo osebnostjo, kar je pogoj za socializacijo vsakega posameznika in kar oblikuje družbo kot celoto. Družba je sestav posameznikov in moč družbe je tolikšna kot prenese njen najšibkejši člen.

In prav igra je tisti element, ki omogoča razvoj tudi manj nadarjenim, manj razvitim in manj dojemljivim posameznikom, ki jim moramo omogočiti vsaj enake možnosti.

Oblikovanje in grafika pa sta elementa, ki otroku nezavedno približujeta elemente edukacije in mu omogočata razumevati stvari, ki jih sicer ne bi razumel.

Prostor je pomembnejša reč kot si predstavljamo.

In igra je pomembnejša kot bi ji pripisali.

Otrok pa je sploh najpomembnejši. In če je za otroka dobro le najboljšo, je tako tudi z oblikovanjem okolja, v katerem živi in se razvija.

Knjiga je razdeljena na poglavja, ki se končajo s 'sklepom', nekakim povzetkom opisovane problematike. Ker ni mogoče prevajati vsega, so v tri jezike prevedeni ti sklepi, ki - tako edukativno kot razvijata avtorja nekatere detajle v knjigi sami - predstavljajo povzetek vse knjige. Če jih združimo v enoten tekst, dobimo kratko vsebino knjigo in vse njene poudarke. Tega avtorja morda nista niti načrtovala, a je rezultat razmišljanja in sistema, s katerim sta razvijala problematiko oblikovanja prostora igre. Edukacija torej, ki se je razvila sama vase. Najboljša edukacija, potrjena na mestu samem.

Posebej sem vesel, da sta soizdajatelja v okviru Univerze v Ljubljani Pedagoška fakulteta in Fakulteta za arhitekturo. Sam sem arhitekt in seveda gledam prostor s svojega gledišča in s svojim omejenim znanjem. Mnogokrat nam arhitektom očitajo enostranskost, mnogokrat upravičeno. Tokrat je to preseženo: kljub temu, da sta oba avtorja arhitekta, je tematika znanstveno obdelana, a se bere kot zgodba. Vzgojni element, o katerem venomer govorita, je tako uporabljan in uporabljen najprej pri sebi in šele potem na drugih. To je pošteno. In uspešno izvedeno.

Ob tem ne gre prezreti dejstva, da v knjigi avtorja ne govorita o delu, ampak delata. Sta delala, pravzaprav. Slikovno gradivo je skrbno izbrano in dodelano s shemami, kar pri nekaterih knjigah podobne tematike (v arhitekturi, pa tudi v pedagogiki) še kako pogrešamo. Skica ni sama sebi namen, nima umetniških ambicij in ne vzbuja pozornosti: preprosto dopolnjuje vsebino in razlaga delovanje ali učinek oblikovanja v prostoru.

Imenitna, na roko potegnjena linija izraža vsebino pripovedi in značaj človeka, ki ve kaj hoče in ve kaj je treba povedati. Risba pove več kot tisoč besed.

Ampak to je že vsebina knjige, ki sicer govori o arhitekturi in o edukaciji, pa pove mnogo več.

Izvrstna knjiga odpira nekatere probleme, ki jih do danes nismo poznali, jih razčlenjuje, opisuje in predlaga rešitve za jutri. Morda bo knjigi s tega področja sledila še kaka taka s psihološkega gledišča, z jezikovnega, ki bo vnesla krajevne značilnosti ali kulturo družbe, prostora, časa. Sistem je tako postavljen.

## Iz recenzij

### **prof. dr. Borut Juvanec**

Arhitektura je celota in detajli: detajl določa uporabnost ali kot imenujeta avtorja: je del življenjskega cikla. Arhitekturni elementi v jasni kompoziciji, temelječi na mreži omogočajo smiselne, ekonomične rešitve, ki lahko presegajo okvirje monotonije. Najbolj zanimivo področje igre je ob stiku različnih snovi (tekoče in trdno, tekoče in plinsko) – podobno je v arhitekturi.

Redko se zgodi, da arhitekt posega po teh vsebinah, redko kot bratec in še redkeje kot pisec. S tega vidika ima vsebina večji pomen – saj jo piše več strokovnjakov: dva arhitekta, ena pedagoginja, ena slikarka in en ekonomist. Avtorja pričujoče knjige sta vse obenem, strokovno in znanstveno podkovana in osebno predana ter angažirana. In pri tem ni nepomembno, da ne govorita le na temeljih tujih izkušenj, pač pa predvsem na lastnih. In nista imela otrok 'nekje v prejšnjem stoletju': imata jih zdaj in tukaj. To je vidno v knjigi vsak trenutek in v vsakem detajlu. Pišeta z ljubeznijo, pa čeprav jima znanstveni pristop to včasih omejuje.

### **doc. dr. Darija Skubic**

Pričujoča monografija je pionirsko delo te vrste na Slovenskem. Avtorja sta prepoznala prostor kot jezik, ki je tako kot drugi jeziki sestavni element oblikovanja misli. Branje prostorskega jezika vključuje vsa čutila, tj. oddaljene (oči, ušesa, nos) in takojšnje receptorje okolja (koža, membrane in mišice). Zaznavanje prostora je subjektivno in holistično, tj. taktilno, vizualno, z vonjem in kinestetično. Spreminja se skozi različne faze življenja. Predšolski otroci kažejo prirojeno in izjemno visoko raven zaznavne občutljivosti v odnosu do obkrožajočega okolja. Njihovi čutilni receptorji so aktivnejši kot v kasnejših življenjskih obdobjih. Prostor je neke vrste tretji vzgojitelj predšolskih otrok. Avtorja navedena spoznanja nadgradita s povezovanjem arhitekturnega in pedagoškega jezika, teoretska razpravljanja podkrepita s primeri, kar je za bralca še posebej dragoceno.

