

Govorne interaktivne družabne igre

Na naslednji strani boste našli nekaj **didaktični družabnih iger** za aktivno preživljanje deževnih popoldnevov in otroških zabav. Izberite igro, ki ustreza številu otrok v skupini, zelenemu cilju in zahtevnosti stopnji.

Lažje vaje so označene z zelenimi, srednje težke z modrimi, najtežje pa z rdečimi naslovi.

Skrivnostna škatla

Namen igre: **Spoznavanje predmetov**

Število otrok: **1 ali več**

V škatlo (npr. škatlo za čevlje) položimo "skrivnostni" predmet (svinčnik, lepilni trak, kuhinjsko krpo...) in jo zapremo s pokrovom.

Težja različica igre: Otroci lahko zgolj premikajo, stresajo in poslušajo zvoke, ki jih povzroča predmet.

Lažja izvedba: V škatlo izvrtamo manjšo luknjico, skozi katero otroci lahko pokukajo vanjo.

Vozniški ABC

Namen igre: **utrjevanje abecede in kratkočasenje med vožnjo**

Število otrok: **1 ali več**

Igro igramo med vožnjo v avtomobilu.

Igralci določijo predele, kjer bodo med vožnjo iskali črke (registrske tablice, smerokazi, ulice...). Igro pričnejo z iskanjem črke a. Prvi, ki najde črko, jo glasno pove in pokaže, kje jo je videl. S tem si prisluži točko. Igralci nato iščejo naslednjo črko abecede.

Za lažjo različico igre lahko izločite šumnike, za težjo različico pa omejite iskanje na primer, le na področje registrskih tablic.

Čebelice

Namen igre: **Vzpostavitev pozornosti pri otroku, učenje števil**

Število otrok: **1 ali več**

TUKAJ JE PANJ,
(roke stisnjene v pest pred sabo)
A KJE SO ČEBELE?
(obrneta zapestja in skomigneš z rameni)
SKRILE SO SE,
(eno pest za hrbet)

VSE PROČ ODLETELE.
(drugo pest za hrbet)
PREŠTEJ DO DESET, PA PRIDEJO SPET!
(roke pred sabo)
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
(odpiraš prste enega za drugim)
BZZZZZZZZZZZ!
(požgečkaš otroka)

Prispevala: Rebeka Vidic

Zgodbica

Namen igre: **krepitev ustvarjalnosti in govora**

Število otrok: **1 ali več**

V reviji izberemo sliko in otrok na njeni osnovi pripoveduje poljubno izmišljeno zgodbico.

Besedna olimpijada

Namen igre: **krepitev besednega zaklada**

Število otrok: **2 ali več**

Vsak igralec poskuša v minuti povedati čim več besed na isto črko, ki jo je določil soigralec (ali odrasla oseba). Slednji tudi šteje pravilne besede.

Leti, leti

Namen igre: **krepitev logičnega razmišljanja in hitrejšega odzivanja**

Število igralcev: **2 ali več**

Otroci s prstom potrkavajo po mizi ali z dlanjo po tleh. Oseba, ki prične z igro, glasno izgovarja: »Leti, leti, leti...«. Vsakih nekaj sekund izgovori besedo (žival, osebo, stvar...), ki leta po zraku ali pa tudi ne. Če pove stvar, ki ne leti (na primer drevo), otroci nadaljujejo s potrkavanjem, če pa pove stvar, ki leti (na primer regratova lučka ali metulj), pa morajo igralci čim hitreje dvigniti roke v zrak.

Otroci, ki roke dvignejo prepozno ali jih dvignejo pri besedi, ki ne leti, dobijo negativne točke.

Igro lahko igramo na izpadanje z določenim številom negativnih točk. Po določenem času lahko vodenje igre prevzame drug igralec. Vodja igre, ki izbira besede, lahko s svojim dvigovanjem rok zmede ostale udeležence.

Taborjenje

Namen igre: **krepitev besednega zaklada**

Število otrok: **2 ali več**

Prvi igralec reče: "Jaz grem na taborjenje. S seboj bom vzel..." Igralec si izbere poljubno stvar, ki bi jo vzel na taborjenje, na primer šotor.

Naslednji igralec nadaljuje igro tako, da uporabi zadnjo črko predhodnega igralca. V našem primeru je to črka r. Igro tako lahko v našem primeru nadaljujemo na naslednji način: "Jaz grem na taborjenje in bom s seboj vzel ribiško palico."

Ker ribiško palico lahko vzamemo s seboj na taborjenje, vsi soigralci potrdijo idejo tako, da rečejo "Seveda, prinesi ribiško palico s seboj!"

Če naslednji igralec ne pove besede, ki se pričenja s pravilno črko ali, če pove besedo, ki nima povezave s taborjenjem, soigralci rečejo "Ne, tega pa ne moreš prnesti s seboj!"

Igra se nadaljuje, dokler igralci ne izčrpajo idej.

Za lažjo različico igre lahko določimo, da je naslednja beseda lahko karkoli in ni nujno povezana s taborjenjem.

Prepovedane črke

Namen igre: **krepitev besednega zaklada, iznajdljivost**

Število otrok: **2 ali več**

Igralci določijo eno ali več črk, ki bodo v naslednji igri prepovedane. Nato mora vsak izmed igralcev povedati svojo zgodbico (na primer, kaj je počel med vikendom), pri čemer pa besede ne smejo vsebovati prepovedanih črk.

Igra postaja težja z izločanjem pogostejših črk (p, r, a, e...) ali z izločanjem večjega števila črk.

Kdo sem jaz?

Namen igre: **usmerjanje koncentracije na točno določen cilj.**

Število igralcev: **2 ali več**

Nekdo pove, da je oseba, žival, stvar ali kraj. Ostali igralci nato postavljajo vprašanja (Ali si rdeč? Ali lajaš? Ali si v Sloveniji? Te lahko pojem?...). Odgovor je lahko izključno da ali ne.

Za večjo enakopravnost lahko vsakemu igralcu dodelimo le eno vprašanje naenkrat. Zmagovalec začne naslednjo igro.

Moj očka ima trgovino

Namen igre: **krepitev spomina, poudarjanje medsebojne pomoči za doseganje skupnega cilja**

Število igralcev: **2 ali več**

Prvi igralec reče: "Moj očka ima trgovino in prodaja ..." ter doda besedo na prvo črko abecede, na primer avtomobile.

Naslednji igralec ponovi celoten stavek prejšnjega igralca ter doda besedo na naslednjo črko abecede. Primer: "Moj očka ima prodajalno in prodaja avtomobile in banane."

Če se igralec ne more spomniti besede s seznama, je izločen iz tekmovanja. V lažji različici pa mu ostali igralci lahko pomagajo z namigi in mu tako pomagajo dokončati seznam.

Povej, kdaj

Namen igre: **logično razmišljanje, spoznavanje naravnih pojavov**

Število otrok: **3 ali več**

Vodja igre pove stavek z opisom pojava (Sonce zahaja. Pada sneg.) in poda žogo nekemu izmed otrok. Ta mora povedati, kdaj se pojav zgodi (zvečer, pozimi...).

Nevarna sedmica

Namen igre: **učenje poštevank, krepitev koncentracije**

Število udeležencev: **3 ali več**

Igralci se posedejo v krog in prvi začne igro s številko 1. Igralec na desni nadaljuje zaporedje s številko 2. V isti smeri nadaljujemo igro, pri čemer številke, ki vsebuje 7 ali so deljive s 7, zamenjamo z vzklikom "Opa!"

Čez nekaj časa lahko igri spremenimo pravila in številko 7 nadomestimo z drugo.

Zavozlanka

Namen igre: **spoznavanje skupine, razgibavanje**

Število udeležencev: **vsaj 4 (sodo število)**

- Otroci se postavijo v krog.

- Vsak otrok iztegne levo roko in prime levo roko drugega udeleženca.
- Nato vsak otrok iztegne še desno roko in prime roko nekoga drugega. Vsak udeleženec se tako obenem drži z dvema različnima osebama.
 - Otroci se nato poskusijo razvezati iz zanke in narediti krog.

Če skupina nima sodega števila udeležencev, se skupini pridruži organizator igre. Če je udeležencev več kot 8, je bolje nadaljevati v dveh skupinah.

Nasprotja

Namen igre: **hitro iskanje nasprotij, razvoj govornih spretnosti**

Število otrok: **4 ali več**

Otroci se posedejo v krog in si podajajo žogo. Prvi otrok pove eno skrajnost, na primer vroče, mokro, črno... Otrok, ki prejme žogo, pove nasprotje (mrzlo, suho, belo...) in pove novo skrajno besedo.

Težja različica igre so sopomenke in podpomenke. Prvi otrok določi besedo (roža, avtomobil...), drugi otrok pa pove sopomenko ali podpomenko (vrtnica, Mercedes...).

Lažjo različico igre predstavljajo povezane besede. Nekdo pove besedo (primer: sonce), naslednji otrok pa pove besedo, ki je smiselno povezana s prejšnjo (primer: luna – oba sta na nebu, banana – oba sta rumene barve...).

Kdo vodi?

Namen igre: **Zbranost, urjenje neverbalnega izražanja**

Število otrok: **4 ali več**

Eden izmed otrok v skupini prične s prikazom gibov (razgibalne vaje, kriljenje z rokami, poskakovanje...). Otroci uporabljajo le neverbalno izražanje.

Ostali udeleženci poskušajo oponašati vodjo igre. Slednji lahko kadarkoli preda glavno vlogo drugemu igralcu. To mora storiti brez glasu (z mežikom, nasmehom...).

Novi vodja lahko kadarkoli prevzame pobudo in začne voditi igro. Ostali igralci morajo biti na to pazljivi in sprevideti, kdo je novi vodja ter mu slediti.

Kočija

Namen igre: **krepitev odzivnosti in pozornosti**

Število udeležencev: **vsaj 6**

6 ali več stolov postavimo v obliko kočije in nanje posadimo udeležence. Vsak udeleženec ima svojo vlogo: konj ali več konjev, sprednje levo kolo, sprednje desno kolo, kočijaž, kralj, kraljica, zadnje levo kolo, zadnje desno kolo, zavora...

Povezovalc igre pripoveduje zgodbo, v kateri so večkrat omenjene prej razdeljene vloge. Ob pripovedovanju mora vsak udeleženec, ko zasliši svojo vlogo, steči okrog svojega stola in zopet sestiti nanj. Če povezovalc omeni kočijo, morajo steči vsa kolesa (in zavore). Če se posameznik zmoti in pozabi steči ali steče po nepotrebem, dobi kazensko točko.

Primer zgodbe: Nekoč sta živela kralj in kraljica (kralj in kraljica naredita krog). Kralju je bilo ime Matjaž, kraljici pa Marija. Kralj in kraljica sta imela lepo kočijo (tečejo vsa kolesa in zavore). Kljub lepoti in udobnosti kočije pa sta se rada sprehajala in hodila v gore. Nekega lepega dne je kralj povabil kraljico na izlet do bližnje planine s kočijo. Naročil je kočijažu, naj pripravi kočijo in vpreže konje. Ko je bila kočija pripravljena, je kočijaž poklical kralja in kraljico ter ju povabil naj vstopita v kočijo. Konjiček je zarezgetal, kralj je kraljici podal roko in ji pomagal vstopiti v kočijo. Kočijaž je preveril prvo levo kolo, prvo desno kolo ter zadnja kolesa in nato prignal konjička, da je ta potegnil. Med potjo je kralj kraljici trdneje zavezal planinske čevlje, kraljica pa je dahnila: "Kralj, moj dragi kralj, kako si prijazen v tej najini kočiji." Konjiček je peketal po gladki cesti, kočija se je pozibavala sem ter tja. Nenadoma kraljica vpraša kralja: "Ali se ti ne zdi, da prednje levo kolo škriplje?" Kralj napne ušesa, prisluhne kočiji in vpraša kočijaža: "Ali je vse v redu z našo kočijo?" Kočijaž se zresni, konjička umiri, prisluhne kočiji, zategne zavoro in kočija se ustavi. Kočijaž pogleda prednje levo kolo, nato prednje desno kolo, zatem še zadnje levo kolo in zadnje desno kolo. "Spoštovana Kralj in kraljica, kočija je v okvari. Konje bom izpregel in kočijo bom moral popraviti. Kralju in kraljici pa priporočam, da pot nadaljujeta peš." Kralj in kraljica sta v roke vzela pohodni palici in se na pot odpravila peš. Od takrat sta kralj Matjaž in kraljica Marija vneta pohodnika in če boste hodili po planinskih poteh, ju boste zanesljivo srečali ali pa boste videli le pokvarjeno kočijo.

Prijatelji

Namen igre: **spoznavanje skupine, lastnosti posameznikov ter izgraditev medsebojnega spoštovanja**

Število igralcev: **vsaj 8**

Igralci se postavijo v krog. Vsak si izbere vzdevek in ga pove ostalim. Igralci si nato pričnejo podajati žogico (ali drug rekvizit). Pred podajo mora igralec poklicati soigralca, ki mu podaja žogico, po njegovem vzdevku. Istemu igralcu ne smemo podajati dvakrat zaporedoma.

Ko igra steče, v krog dodajamo dodatne žogice. Določimo lahko tudi pravilo, da mora v enem krogu vsak igralec prejeti žogico natanko enkrat. Po določenem času lahko igralci spremenijo svoje vzdevke.

Tematska imena

Namen igre: **spoznavanje skupine in imen, urjenje spomina**

Število igralcev: **vsaj 6**

- Skupina izbere temo (na primer cvetlice, avtomobili, živali...).
- Vsak otrok si izbere predstavnika izbrane skupine, ki ga bo dodal poleg svojega imena (na primer Zvonček Jaka, Sončnica Saša, Trobentica Tanja...). Nekateri otroci bodo želeli izbrati predstavnika, ki se začne na isto črko kot ime, drugi ne.
- Vsak otrok prišepne ime povezovalcu igre, ki ime zapiše na list papirja. Dvojniki v igri niso dovoljeni. Vsak mora imeti drugačno ime.
 - Otroci se posedejo v dve enakovredni skupini, nasproti.
- Povezovalec naključno glasno prebere vsa imena in nato določi igralca, ki bo pričel z igro.
 - Prvi igralec izbere poljubnega člana nasprotne ekipe in poskusi uganiti njegovo ime in nadimek.
 - Če pravilno ugame oboje, se mora prepoznani igralec priključiti njegovi ekipi in lahko nadaljuje z ugibanjem.
 - Če ne ugame imena in nadimka, se mora sam pridružiti nasprotni ekipi in otrok, čigar ime je poskusil ugotoviti, nadaljuje z igro.
 - Zmaga ekipa, ki zbere vse igralce na svojo stran.

Telefon

Namen igre: **vzpostavljanje sproščenega vzdušja v skupini**

Število igralcev: **vsaj 10**

Igralci se posedejo v krog. Nekdo začne igro tako, da soigralcu na svoji desni le enkrat prišepne besedo v uho. Beseda nato brez vprašanj potuje proti desni in zadnji igralec jo mora glasno izgovoriti. Pogosto se zgodi, da se beseda po poti spremeni.

Za težjo različico igre lahko povemo tuje besede ali nenavadne stavke. Lahko tudi povemo besedo desnemu soigralcu, takoj zatem pa še levemu, tako da se sporočili na sredini kroga prekrížata.