

KAJ LAHKO POČNEMO V PROSTEM ČASU?

S 15. 3. 2020 so se zaprla vrata vzgojno-izobraževalnih ustanov. Mnogi smo ostali doma zaradi služb ali zaradi otrok. Kar naenkrat imamo ogromno časa, ki ga lahko preživimo s svojimi otroki, ampak včasih nam zmanjka idej, kaj bi počeli. Ker si ne želimo, da otroci preživijo večino dneva na elektronskih napravah, je zdaj pravi čas, da jih naučite kakšno igro svoje mladosti ali pa skupaj ustvarite novo družabno igro.

Za vas sem pripravila nekaj predlogov ...

IGRE NA PROSTEM:

Zemljo krast

Pri tej igri potrebujemo palčko in kredo s katero na tla narišemo velik krog in ga simetrično razdelimo na toliko delov, kot je igralcev. Ob tem je zaželeno, da se igre udeležijo vsaj trije igralci, še bolj napeto pa je, če je igralcev še več. Igralci naj svoj kos ozemlja poimenujejo po državah ali celinah. Na začetku igralci stojijo zunaj kroga, igra pa se prične tako, da prvi igralec vzame palčko in jo postavi v sredino kroga ter spusti na tla. Pri tem mora igralec, ki mu je palčka padla na njegovo kos zemlje stopiti nanjo in obenem to oznaniti z



besedo »Stop«, medtem pa morajo ostali igralci zbežati čim dlje in se ustaviti ob besedi »Stop«. Tisti igralec, ki ima palčko poskuša zadeti katerega izmed soigralcev in če mu uspe, si lahko prisvoji del njegovega ozemlja, če pa ga zgreši, mu zemljo vzame tisti, ki je bil ciljan. Zemljo si igralec prisvoji tako, da stoji na svojem ozemlju in s kredo zariše čim globlje na ozemlje drugega. Igra se zaključi, ko eden izmed igralcev ukrade vso zemljo ostalim.

Gumitvist

Čeprav je bil gumitvist predvsem v domeni deklet, je bil tako razširjen in popularen, da smo se skakanju po elastiki občasno seveda pridružili tudi fantje. Igra je zahtevala vsaj 3 igralce, od katerih sta imela dva okoli svoji gležnjev napeto elastiko, tretji pa je skakal. Pri tem je poskušal pravilno izvesti kombinacijo skokov ob različnih težavnostnih stopnjah, kot so zviševanje višine elastike, spreminjanje širine itd.

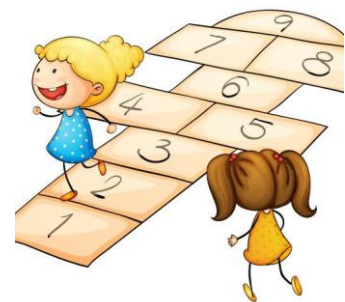


Skrivanje

Iskalec miži in šteje do dogovorjenega števila, medtem se ostali skrijejo. Ko iskalec konča s štetjem, začne iskati skrite otroke in ko katerega zagleda, teče do mesta, kjer je mižal, udari po njem in ga "pofočka" z vzklikom: "En, dva, tri – ime igralca, ki ga je našel." Če se preveč oddalji od mesta, se lahko pofočka drug igralec in s tem mora iskalec igro z mižanjem ponoviti. Če mu uspe pofočkati vse igralce, naslednji miži prvi, ki ga je pofočkal.

Ristanc

Za to igro potrebujemo le kredo, manjši kamen in ravno betonsko površino na katero s kredo narišemo kvadrate, in sicer dva enojna, potem enega dvojnega, nato spet enojnega, zatem ponovno dvojnega in čisto na koncu še polkrog, v njih pa napišemo številke od 1 do 7. Kamenček vržemo v prvi kvadrat in pričnemo skakati



po vrstnem redu oštevilčenih kvadratov, in sicer lahko stopimo z eno nogo v enojni kvadrati in z obema v dvojni kvadrat, zaključimo pa v polkrogu, kjer si lahko malce oddahnemo. Po isti poti se vrnemo na izhodiščno točko, vmes pa ne smemo pobrati vrženega kamenčka. Igro nadaljujemo po vrstnem sosledju števil. Igra se za nas zaplete, če kamenčka ne vržemo v pravi kvadrat, stopimo iz njega ali če z obema noga stopimo v enojni kvadrat, saj je takrat na vrsti naslednji igralec. Ob koncu zmago slavi tisti, ki prvi zaključi s sedmico.

Gnilo jajce

Igralci se posedejo v krog, tako da lahko gledajo drug drugega. Določimo prostovoljca, ki nosi robček okoli kroga in ga enemu spusti za hrbet. Ob tem pojejo: »Gnilo jajce nosim, nikomur ga ne dam. Kdor se ozira, po »puklu« jih dobi.« Igralci v krogu lahko samo tipajo za robčkom za svojim hrbtom, ne smejo pa se ozreti. Če igralec začuti robček, ga pobere in teče okrog kroga ter skuša ujeti tistega, ki mu je vrgel robček. »Darovalec« robčka teče pred njim in se usede na prazno mesto, kjer je prej sedel darovalec robčka. Če darovalec darovalca ujame, je ta gnilo jajce in se usede v sredino kroga. Gnilo jajce je tudi tisti, ki za sabo ne najde vrženega robčka in se ga po enem krogu hoje dotakne metalec robčka.

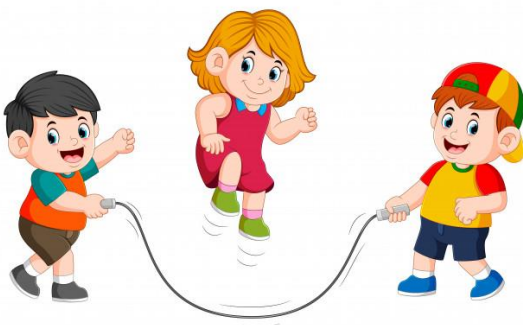
Kraljica, koliko je ura?

Eden od igralcev vpraša: "Kraljica, koliko je ura?" Kraljica odgovarja s številkami in smerjo gibanja, na primer: "Enega velikega nazaj in tri male naprej." Igralci se glede na odgovore kraljice pomikajo naprej in nazaj za različno dolge korake. Igralec, ki se prvi dotakne kraljice, v naslednji igri postane kraljica/kralj.

Klip, klap, klop/Šlip, šlap, šlop

Dva otroka držita elastiko tako, da na sredini dobita križ. Potem izgovorita besede: »Klip, klap, klop« in pri tem zamahneta z rokama na vse strani tako, da prepletata elastiko v zamotano strukturo. To morajo ostali otroci preplezati, ne da bi se dotaknili elastike, sicer izpadejo iz nadaljnje igre. Tisti, ki ostane v igri do konca, zmaga.

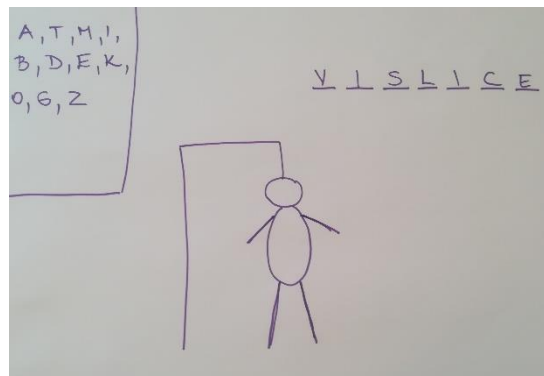
Preskakovanje kolebnice



IGRE, KI JIH LAHKO IGRAMO V HIŠI:

Vislice

Zamislite si besedo ali besedno zvezo in na list papirja narišite toliko črtic kot jih ima zamišljena beseda, ostali igralci pa morajo to besedo ali besedno zvezo uganiti. Igralec, ki ugiba besedo, ugiba najprej črke. Za vsako pravilno črko, zapišete vse črke na črtice. Če črke ni v



besedi, igralca postopoma »obesite« - začnete npr. s tramom, nadaljujete z vrvjo, glavo... Cilj igre je, da igralec v čim manj poskusih ugane vašo besedo. Igro nadaljuje tisti, ki besedo ugane.

3 v vrsto

Cilj igre je, da prvi postaviš v vrsto tri svoje figurice (velja vodoravno, navpično ali diagonalno). Igralca figurice na igralno ploščo postavljata izmenično – najprej en, potem drug, nato spet prvi, nato drugi... Prvi, ki jih postavi 3 v vrsto, zmagaja.



Vojna kart

Vsak igralec ima svoj kup kart, ko obrne karto, jo položi nasproti soigralčeve karte in če je višja, pobere. Če sta pa enaki, pa je vojna. Zmagaja tisti, ki pobere vse karte.



Mikado

Mikado je družabna igra zbiranja palčk pri kateri krepimo mirnost, zbranost in koncentracijo

Karte – Enka, Črni Peter

Igre s kartami so zelo priljubljene pri otrocih. Več kot je igralcev, bolj je zanimivo in napeto. Cilj igre s kartami Enka oz. Uno je, da se igralci čim prej znebijo vseh kart, ki so jim bile dodeljene tekom igre. Zmaga tisti, ki prvi odloži vse karte. Karte Črni Peter lahko uporabite tudi za igro spomin, kjer iščete pare pri narobe obrnjenih kartah.



Ime, priimek, žival, rastlina

Igra, v kateri lahko sodelujejo vsi člani družine, ki že znajo pisati. Vsak igralec si pripravi svoj list, na katerega nariše razpredelnico. Skupaj določite, katere kategorije boste pisali, npr. ime, priimek, žival,

IME	PRIIMEK	ŽIVAL	RASTLINA	DRŽAVA	PREDMET	TOČKE

rastlina, mesto, država, hrana, predmet, ... Ne pozabite dodati tudi stolpca za točke. Ko imate pripravljeno tabelo, določite črko, na katero boste iskali besede. Eden izmed igralcev reče: »En, dva, tri, prste razpršil!« Takrat vsak igralec pokaže nekaj prstov, ki jih preštejete in določite ustrezno črko v abecedi. Če ste prešteli 15 prstov, iščete besede na črko N. Hitro izpolnite tabelo z besedami na izbrano črko. Ko prvi igralec zapiše vse besede, zavpije STOP in vsi igralci odložijo pisala. Igralec, katerega besedo ne najde nihče drug, dobi 10 točk, igralec, katerega besedo najde še kdo drug, dobi 5 točk, igralec, ki besede ne najde, ne dobi nobene točke. Zmaga igralec, ki ima po končani igri največ točk.

Poplava, potres, letalo

Igralci se prosto gibljejo po prostoru. Na klic: "LETALO!" se uležejo na tla, "POPLAVA!" splezajo na kakšen predmet, "POTRES!" pa stečejo k steni. Kdo je najhitrejši?

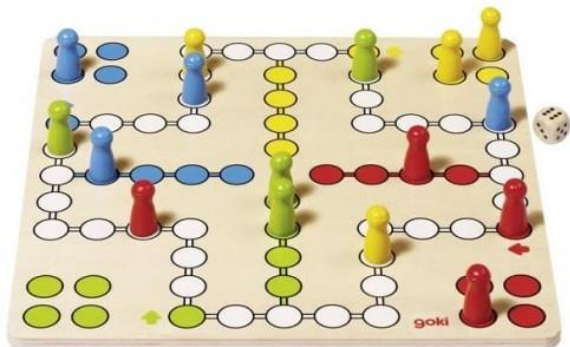
Dan – noč

Gibalna igrlica, pri kateri se boste do solz nasmejali. Mama začne z igro, ostali se razporedijo po prostoru in čakajo navodila. Ko mama reče DAN, igralci stojijo. Ko mama reče NOČ, igralci počepnejo. Mama govori različne kombinacije, npr. dan – noč – dan – dan – dan – noč – dan – noč ... Če se igralec zmoti, izpade iz igre. Zmaga igralec, ki najdlje zdrži v igri in ta z igro tudi nadaljuje.

Potapljanje ladjic

Papir naj bo karirast, da boste lažje narisali polja. Vsak igralec dobi en list, kamor nariše ladjice. Nasprotni igralec ne sme videti nasprotnikovih ladjic, ker bo ugibal, kje se nahajajo. Polja označite vodoravno s 16 črkami, navpično pa s 16 številkami. Narišite naslednje ladje: ena bojna ladja (ena zasede pet polj), tri križarke (štiri polja), štiri fregate (tri polja) in pet minolovcev (dve polji). Število ladij lahko poljubno tudi spremenite. Nato tekmovalca izmenično ugibata, kje so postavljene ladjice (npr. vprašate, ali se del ladje nahaja na polju C7). Kdor prvi najde oz. "potopi" vse ladjice, je zmagovalec.

Človek, ne jezi se



Mrzlo, mlačno, vroče

V prostoru nekdo skrije nek dogovorjen predmet, tisti, ki ga išče hodi po prostoru in išče. Usmerja se ga z besedami »vroče« (če je zelo blizu predmeta), »toplo« (če je obrnjen proti predmetu in mu je blizu), »hladno - mrzlo« (če je daleč od predmeta).

En kovač konja kuje

Sedimo v krogu in vsak pred seboj drži stisnjeni pesti. Vodja igre udarja s pestjo v ritmu besedila po drugih pesteh (po vrsti) in zraven govori besedilo: »En kovač konja kuje, kolko žebeljev potrebuje, en, dva, tri, pa povej število ti!« Otrok, pri katerem se besedilo konča, pove poljubno število. Vodja z izštevanjem izloči pest tistega otroka, pri katerem se štetje zaključi. Ko otrok v igri nima več nobene pesti, je izločen. Tako se igra nadaljuje do konca. Zadnji je zmagovalec in vodi igro od začetka.

Slepe miši

Pri tej igri izžrebamo oziroma določimo igralca, ki bo »slepa miš«, mu zavežemo oči, nekajkrat zavrtimo in umestimo na sredino igrišča. Ostali igralci se razvrstijo okoli njega, »slepa miš« pa z glasnim spraševanjem skuša uloviti miške, ki se mu oglašajo in ga izzivajo, ob tem pa se mu skušajo izogniti. Ko »slepa miš« uspe ujeti kakšno »miško«, ta postane »slepa miš«.

Leti, leti ...

Igra je primerna za igranje v sobi, najbolje okoli mize. Nekoga določimo, da igro vodi. Le-ta izgovarja različne predmete, živali, ..., ki letijo ali pa tudi ne... Ostali z iztegnjenima kazalcema obeh rok trkajo po mizi in govorijo leti, leti, leti... in ko voditelj pove neko stvar, morajo igralci dvigniti prste, stvar leti, ali pa jih položiti na mizo, če ne leti. Kdor se zmoti, je izločen iz igre. Voditelj lahko tudi zavaja (dvigne prste, če stvar ne leti in obratno). Zmagovalec je tisti, ki se nikoli ne zmoti.

Džon Marijon iz Londona

Vsi igralci stojijo v krogu in imajo upognjene roke z dlanmi obrnjenimi navzgor. Prvi igralec položi svojo desno dlan desnemu soigralcu na njegovo levo dlan. Ta enako stori s svojim desnim soigralcem in tako naprej, dokler krog ni sklenjen in imajo vsi igralci desno dlan položeno na levo dlan desnega soseda in levo dlan položeno pod desno dlan levega soseda. Igro prične katerikoli izmed igralcev tako, da z desno dlanjo udari desno dlan levega soigralca, nato pa jo položi na prvotno mesto. Ta enako ponovi s svojim levim soigralcem in tako naprej v ritmu pesmi. Tisti, ki je na vrsti takrat, ko pojejo »tup, tup, tup«

soigralca udari 3 X, za vsak »tup« 1 X. Na koncu pesmi, pri besedi »ni«, mora igralec, kije na vrsti, še posebej paziti, da bo zadel soigralčevo dlan, le- ta pa jo mora pravočasno odmakniti, da jo igralec ne zadane. Če jo pravočasno odmakne, iz igre izpade soigralec, ki bi moral zadeti njegovo dlan, če pa je ne odmakne pravočasno, izpade sam. Igra traja toliko časa, dokler ne ostane samo en igralec, ki je tudi zmagovalec.

OTROCI POJEJO:

Džon Marijon iz Londona je lenuh, potepuh.

Vedno dela tup, tup, tup, vedno dela tup, tup, tup.

En, dva tri, Džonija več ni.

Lahko pa svoji in otrokovi domišljiji pustite prosto pot in ustvarite ter oblikujete kakšno novo igro z vašimi navodili in pravili.

