

Socialne igre, ki se jih lahko igramo v hiši in na prostem

EN KOVAČ KONJA KUJE

ŠT. IGRALCEV: 3 in več

POTREBUJEMO: /

Otroci sedijo/stojijo v krogu in držijo pred seboj stisnjene pesti. Izbranec, ki vodi igro, udarja po ritmu in po vrsti vse pesti v krogu, pri tem govori besedilo:

En kovač konja kuje,
kol'ko žeblice potrebuje,
en, dva, tri,
pa povej število ti.

Otrok, pri katerem se besedilo konča, pove neko število in vodja z izštevanjem izloči pest tistega otroka, pri katerem se štetje zaključi. Ko otrok nima v igri nobene pesti, je izločen. Zadnji je zmagovalec in vodi naslednjo igro.

PREROKOVANJE

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: prazna steklenica

Igralci sedijo v krog. Na sredino kroga postavimo steklenico. Vprašamo kaj smešnega: Kdo se nikdar ne češe? Steklenico zavrtimo in pred komer se ustavi, je tisti, ki mora izmisliti novo vprašanje.

KAJ SE JE SPREMEMILO?

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: /

Vsakdo si izbere partnerja, ki se postavi drug proti drugemu. Vsi imajo minuto časa, da si svojega partnerja podrobno ogledajo. Po tem času se vsakdo obrne stran in na sebi nekaj spremeni. Na voditeljev znak se spet obrnejo k partnerju, ga opazujejo in ugotovijo spremembo. Pari se potem pomešajo in igra se lahko ponovi. Že na začetku igre se lahko dogovorijo, koliko sprememb mora vsak narediti. Primer: lahko se zaviha rokav, spne lase, narobe obrne copate...

VROČE – HLADNO

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: /

Igralec gre iz prostora, da medtem drugi skrijejo znan predmet. Ko se igralec vrne, ga drugi usmerjajo z vzkliki VROČE (če se je predmetu približal) in HLADNO (če se je od predmeta oddaljil).

ZRCALA

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: /

Otroci so razdeljeni v pare. En otrok napravi gib, drugi pa ga skuša natančno posnemati. Vlogi si zamenjata.

NASPROTUJOČI OTROCI

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: /

Vodja igre daje navodila, otroci pa delajo ravno obratno. Otrok, ki se zmoti zapusti igro. Tisti, ki se zadnji zmoti, postane v naslednji igri vodja.

ZEMLJO KRAST

ŠT. IGRALCEV: do 6

PRIPOMOČKI: palica

S palico narišemo krog, in ga enakomerno razdelimo na tolikšno število delov, kot je igralcev. V središče kroga narišemo še manjši krog, ki služi za določanje smeri, v katero pade palica.

Igra poteka tako, da eden izmed igralcev v sredini kroga drži palico navpično navzgor, nato pa jo spusti. Palica posledično pade v eno izmed ozemelj, in igralec, v čigar ozemlje je palica padla, jo more čim prej pohoditi, in zavpiti "stop!".

Medtem imajo ostali soigralci čas, da se razbežijo in se čim bolj umaknejo. Ko se zasliši "stop!", se morajo vsi igralci ustaviti. Nato je vrsta na igralcu, ki ima palico. Ta poskuša s kamenčkom ali lahko palico zadeti enega od soigralcev. Če mu to uspe, lahko s palico 'vzame'

(nariše) kos ozemlje soigralcu, toda le toliko, kolikor lahko doseže iz svojega ozemlja, brez da bi se pri tem prestopil. Označeno ozemlje je sedaj njegovo.

V primeru da nasprotnika zgreši, je nato on upravičen da krade zemljo tistemu, ki ga ni zadel s palico. Nato se krog igre ponovi, tokrat palico v sredini kroga spusti igralec, ki je izgubil zemljo.

ISKANJE SKRITEGA PREDMETA

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: različni drobni rekviziti

NAMEN: vidno razločevanje

Učitelj pošlje vse otroke iz razreda, sam pa medtem skriva predmet. Ko se otroci vrnejo, vsak zase potihem išče predmet. Ko ga najde, potihoma pride k učitelju in mu zašepeta, kje je skrit. Nato sede na tla, drugi pa iščejo dalje.

RISTANC

ŠT IGRALCEV: 2 - 4

Potrebujemo ploščat kamenček.

Pri tej igri ni vodje pač pa so soigralci enaki. Narišemo ristanc, ga razdelimo v polja in jih označimo s številkami. Poiščimo si kamenček, ki naj bo prijetno okrogel in ploščat.

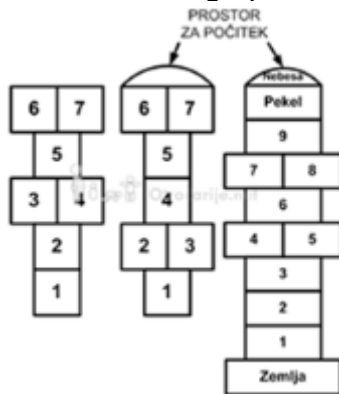
Potem se razvrstimo za metanje kamenčka. Vržemo kamenček v sredino prvega polja, ko kamenček obleži v njem odtancamo ponj in spet nazaj pred ristanc. Vse dokler ne naredimo »fuča«; to se zgodi če stopimo na ristančevo črto ali preko nje iz polja ali čez ristančevo črto. Če smo »fuč« se umaknemo naslednjemu v vrsti. Moj kamen obleži v polju pred tistim s »fučem«.

V enojno polje skačemo z eno nogo v dvojno pa z obema istočasno. Pri obratu se obrnemo v skoku. Pomembno je to, da nikoli ne skočimo na črto.

Na vrhu ristanca je dom ali nebesa. V njem lahko počivamo (na obeh nogah, se obračamo v skoku, skočimo z eno nogo ali sploh ne počivamo) seveda je vse odvisno od postavljenih pravil in dogovorov.

Lahko postavimo tudi dodatne naloge:

nositi kamenček na dveh prstih roke in dodatno skakati, ne da bi kamen padel na tla, tancati in z nogo porivati (potiskati) kamenček, ta ne sme obstati na črti ali iti čez njo.



KAJ IMAM NA HRBTU?

En igralec leži na trebuhu, drugi pa mu postavlja predmete na hrbet. Ko ugane, zamenjata vlogi. Pred igro se lahko dogovorimo o obliki pomoči po neuspelem ugibanju.

LEGO IZZIV

<http://navihancki.si/lego-izziv/>