

OTROŠKE LJUDSKE IGRE

Kamenčkanje (Najmanj en otrok.)

V desnico vzemi kamenček, ga vrzi v zrak in ujemi. V desnico vzemi dva kamenčka in ju drugega za drugim vrzi v zrak in ujemi. Dva kamenčka sočasno vrzi v zrak in ujemi oba. Daj en kamenček v desnico, drugega v levico in drugega za drugim vrzi v zrak in ujemi. Kamenček v desnici in levici sočasno vrzi v zrak in ujemi. Vrai kamenček z levico, ujemi pa ga na hrbtno stran desnice. Vrzi z levico oba kamenčka in oba ujami na hrbtno stran desnice. Vrzi z desnico dva, tri, štiri, pet kamenčkov in jih ulovi na dlan ali na hrbtišče levice. Medtem ko so kamenčki v zraku, zaploskaj. Kamen vrzi z desnico in ga ulovi z levico, medtem pa zaploskaj. Izmisli si še sam nove vaje.

Petelinji boj (Najmanj dva otroka.)

Tekmece se postavita drug proti drugemu. S prekrižanimi rokami pričneta skakati po eni nogi in se zaletavata drug v drugega. Kdor izgubi ravnotežje in stopi na drugo nogo, mora iz igre. Zmagovalec je tisti, ki zadnji ostane na "bojišču". Igra je zanimivejša, če med seboj tekmuje več parov. Zmaga tisti par, v katerem oba soigralca najdlje obdržiga ravnotežje.

Slepi konj (Vsaj dva otroka. Deset do dvanajst praznih steklenic; približno 3 m dolga vrvica; ruta.)

Steklenice postavimo v več vrstah druga za drugo, tako da je med dvema približno pol metra razdalije. Med steklenicama začrtamo "cesto", ki vodi vijugasto sem in tja. Eden izmed igralcev je "slepi konj"; zavežemo mu oči kakor slepi miši. Drugi igralec je kočijaž. Konju vrže vrvico kakor vajeti okoli ramen in drži oba konca napeta v rokah. Konj mora sedaj po vijugasto začrtani "cesti" in pri tem ne sme podreti nobene steklenice. Ker sam ničesar ne vidi, je naloga kočijaža ta, da ga z vajetmi vodi. Ne sme mu pomagati z vzkliki kakor: "Od sebe! K sebi!" itd., marveč samo s potezanjem desnega ali levega konca vrvice. Konj pa mora tudi paziti, da natančno sledi potezanjem. Tudi kočijaž mora stopati za konjem po začrtani "cesti". Najbolje je, da se kosa po vrsti več dvojic. Tista, ki podre najmanj steklenic, zmaga.

Kipe delati (Vsaj trije otroci.)

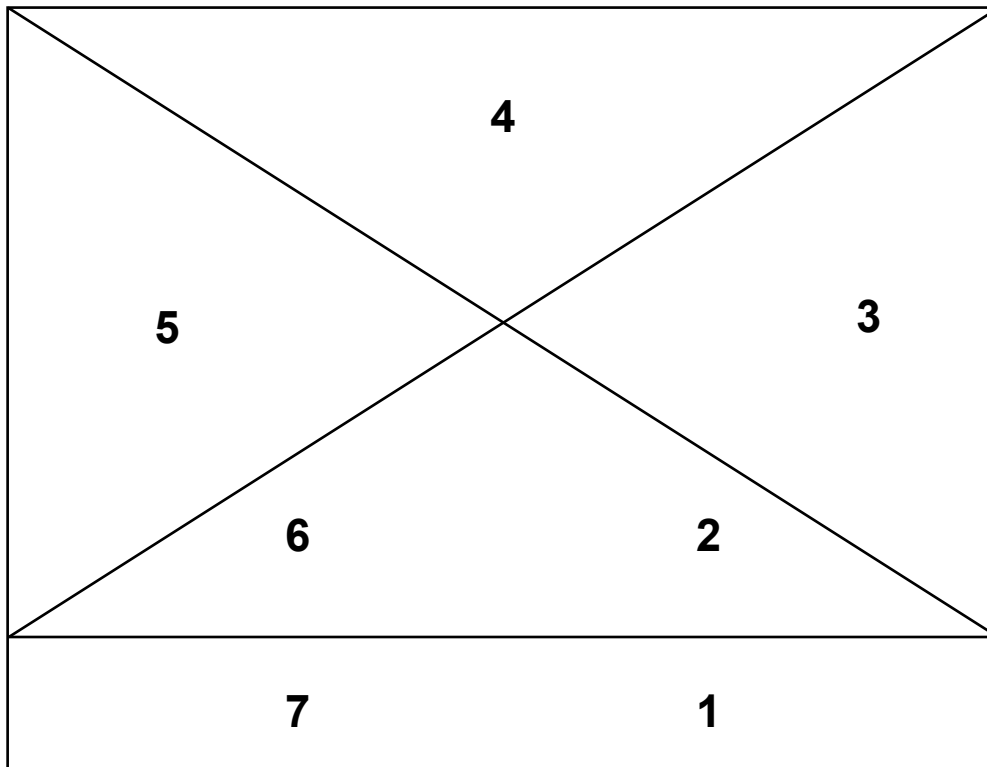
Enega določijo, da bo "delal kipe". Pograbitni mora katerega koli iz družbe, ga zasukati nekajkrat okoli sebe in ga zagnati od sebe. Kdor je tako odletel, mora obstati negibno, kakor je priletel. Igra traja dokler niso vsi spremenjeni v kipe. Nazadnje izbere tistega izmed kipov, ki je najlepši in morebiti celo nekaj predstavlja. Ta dobi pravico, da ostale "odreši" in začne sam delati kipe. Igra je prav zabavna. Celotni odrasli jo radi igrajo. - Igrati pa jo je treba na travniku.

Svinje klat

Je igra, ki so se jo igrali nekraje pastirji na paši in je predvsem fantovska igra. Najprej so si v zemljo naredili vsak svojo luknjo. V sredini teh manjših lukenj so izdolbili še večjo luknjo. V rokah so imeli palice, dolge približno meter. Vsak igralec je svojo palico vtaknil v svojo luknjo. Eden od igralcev ni imel luknje, le palico in "svinjo" (košček deščice ali palice). Ta je vrgel "svinjo" med druge. Ti so s palico skušali spraviti "svinjo" v srednjo jamo. Tisti, ki je spravil "svinjo" v jamo, je zmagal. Vendar svinje ni bilo lahko spraviti v jamo, ker so jo drugi odbili v stran. Igralec, ki je bil brez luknje, je pazil, da je bila jamica, katerega od igralcev prazna, da je hitro vtaknil svojo palico v jamo in ta je bila njegova. Tisti, ki je ostal brez jame, je pobiral "svinjo", če je zletela predaleč, jo je metal med igralce in čakal na priložnost, da se zopet pridobi jamo. Na tak način izvedejo otroci igro tudi na odru/asfaltu, le da na njem luknje zaznamujejo s kredo narisanimi krogi.

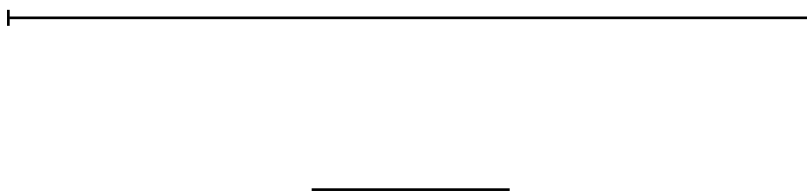
Pismo

Na tla so narisali obliko pisma. V prvo polje so vrgli ploščat kamenček. Na eni nogi so brcali kamen iz polja v polje. V četrtem polju so lahko stopili na obe nogi. Če je kamenček preskočil polje, če se je ustavil na črti, če je noga prekrila črto, je bil "fuč". Na vrsto je prišel drugi igralec. Ko so se zvrstili vsi igralci, je začel prvi igralec od tistega polja, kjer je prej naredil "fuč". Če je brcal kamen pravilno od prvega do zadnjega polja, je nadaljeval igro tako, da je zdaj metal kamenček v drugo polje (nato v tretje, četrto ...). Do kamna je moral vedno po vrsti skakati skozi vsa polja. Kdor je prišel prvi do sedmega polja, je zmagal.



Fuclanje

Najpogosteje so to igro igrali fantje. Potegnili so ravno črto (premico). Od črte so označili položaj, od koder so metali gumbе (kasneje kovance). Pri večjem številu igralcev so metali vsak po en gumb, pri manjšem številu pa dva ali več gumbov. Tisti, ki se je z gumbom najbolj približal črti ali jo je celo dosegel, si je priigral vse gumbе v igri.



Golf (Vsaj dva otroka. Močna, 1 m dolga palica; stara, prazna konzervna škatla.)

Golf je drag šport. Mi si ga privoščimo po domače in poceni. Pripravi naj si vsak 1 m dolgo in tanko krepko palico, da se nam ne prelomi, če udarimo z njo po tleh. Kot golfska žoga služi stara prazna konzervna škatla. Gre za to, da spravimo "žogo" s čim manj udarci s palico po določeni poti. Pri tem mora doseči tudi cilje. Izhodišče naj bo recimo v pesek začrtan ris v premeru 1 m. Iz tega risa je treba "žogo" tako

zbiti, da po možnosti tako prileti v deblo poprej določenega drevesa, ki je oddaljen približno 15 m. Drugi cilj je plitva globel, tretji pa spet ris, ki smo v njem začeli. Kdor to pot z najmanj "zamahljaji" opravi, je mojster.

Kozo biti (Vsaj trije otroci. Vsak ima svoj kamen; večji kamen za podstavek; drug manjši kamen. - Namesto kamna ima lahko vsak teniško žogico ter namesto drugega manjšega kamna konzervo ali kaj podobnega.)

V otroških spominih marsikaterega slovenskega moža se omenja "koza". "Kozo biti" ("kozy zbijati", tudi "kozy klamf") je še danes znana in priljubljena otroška igra. Otroci postavijo na sredino igrišča večji kamen, nanj pa manjšega. To je "koza". Na robu igrišča potegnijo črto, za to črto pa se postavijo tisti v vrsto, ki bodo kozo zbijali; vsak ima kamen v roki. Eden izmed otrok mora biti "pastir". Giblje se prosto v oddaljenosti približno 1 m okoli koze sredi igrišča. Igralci mečejo po vrsti vsak svoj kamen in poskušajo zadeti in biti "kozy". Če se komu posreči, da "kozy" podre, jo mora "pastir" pobrati in spet postaviti. Kamen, ki ga je igralec vrgel, obleži na igrišču. Če pa igralec "kozy" ne zadane, si more prizadevati, da pride do svojega kamna in ga odnese spet za črto. V ta namen mora kajpak na igrišče in tvega, da ga "pastir" udari. V tem primeru takoj zamenjata vlogi. Igralec mora čim prej prijeti svoj na tleh ležeči kamen. Kakor hitro se na tleh ležečega kamna dotakne, je varen pred "pastirjem". Varen pa je samo toliko časa, dokler leži kamen na tleh. Kakor hitro ga vzdigne in z njim steče proti črti, ga sme "pastir" spet udariti. Tudi v tem primeru se vlogi nato zamenjata. Kadar torej vidi, da se mu "pastir" nevarno bliža in da mu ne bo mogel uiti, se s kamnom brž spet dotakne tal. Če izmed katerih igralcev kozo zbije in se je dotlej nabralo že nekaj kamnov drugih igralcev na igrišču, lahko tačas, ko "pastir" kozo postavlja, vsi prizadeti igralci svoje kamne rešijo. "Pastir" naj pazi, da udarci niso premočni.

