



TEDEN OTROKA 2021: RAZIGRAN UŽIVAJ DAN – OBUJANJE IGER NEKOČ 😊

Nekaj idej za igre, ki se jih lahko igrate tudi doma, s starši, s prijatelji...

Naj bo sproščeno in razigrano.

Mentorici šolske skupnosti: Karmen Zorko in Nataša Kavčič

ZEMLJO KRAST

Otroci narišejo najprej majhen krog-sonce in okoli njega velik krog-svet in označijo svoje države. Potrebujejo tudi palčko. Igra se začne tako, da palčko postavijo v sonce in tisti, ki mu je palčka padla na njegovo ozemlje začne igro s tem da zakliče NAPADAM, NAPADAM ANGLIJO (ali katerokoli drugo napisano državo) in vrže palčko na ozemlje Anglije. Otroci se medtem razbežijo. Igralec, ki ima v lasti Anglijo hitro stopi na palčko in zakliče stop. Vsi obstanejo in 'Anglež' pa pobere palčko in se sprehodi po črtah sveta in s palčko zadane najbližjega. Če ga zadane, mu lahko ukrade zemljo. Ukrade si jo lahko toliko, kolikor lahko zariše črt, ne da bi kjerkoli stopil na tuje ozemlje. Če pa igralca ne zadane mu lahko nezadeti igralec ukrade zemljo.

SLEPA MIŠ

Z izštevanke dobimo slepo miš. Izberemo nekoga, ki bo slepa miš.. Miši zavežemo oči in jo trikrat zavrtimo, nato nas poskuša poloviti. Ulovljeni, ki se jih dotakne izpadejo iz igre.

RISTANC ali FUČ

Na tla narišemo ristanec – polja s številkami ali uporabimo ristance pred šolo. Vsak igralec ima svoj ploščati kamen, ki ga po vrsti meče v polja. Igralec skače po eni nogi iz polja v polje, v dve vzporedni polji pa z obema hkrati. V zadnjih dveh poljih (6,7) se v zraku obrne. Če se kamen ne ustavi v določenem polju, če se otrok zmoti ali če stopi na črto, naredi "fuč" in mora odstopiti mesto naslednjemu igralcu. Zmaga igralec, ki prvi pobere svoj kamen iz vseh polj tja in nazaj grede (12 metov).

LJUBLJANA – ZAGREB – BEOGRAD - STOP

Vsi igralci se postavijo za črto, le enega pošljejo za drugo črto, na nasprotni strani. Ta je obrnjen stran od igralcev. Ko izreče besede Ljubljana, Zagreb, Beograd!", se lahko igralci pomikajo naprej. Ko zakriči "Stop!", se obrne in vsi morajo obmirovati. Kogar vidi, da se premakne, pošlje nazaj za črto. Prvi, ki ga doseže, zmaga in prevzame vlogo v naslednji igri.

GUMITVIST

Potrebujemo nekaj metrov dolgo elastiko, ki je ob koncih zvezana skupaj. Dve dekleti stojita z razkoračenimi nogami znotraj elastike, tako da jo držita napeto. Ostale skačejo preko in po elastiki po najrazličnejših, strogo določenih pravilih. imena najpogostejših: desetka; japonska; trikotnik; rokenrol; en, dva, tri.

»Usa usa usasa Pipi duga čarapa«.

- Usa usa usasa: 4x bočno in izmenično skočimo, tako da je ena elastika med obema



nogama;

- Pipi: sonožno skočim med obe elastiki;
- duga : sonožno skočim, tako da sta obe elastiki med obema nogama;
- čarapa: prekrižam nogi, tako da se posledično prekriža tudi elastika in skočim ven.

ŽABCE ALI POHOJANJE

Vsi igralci stopijo z enim stopalom na isto točko na tleh. Ko prvi, ki je na vrsti, zavpije "Zdaj!", se igralci razbežijo, kar se da narazen drug od drugega. Ko zavpije "Stop!", obmirujejo. Ta ima sedaj pravico do enega skoka, s katerim mora poskušati pohoditi stopalo soigralca. Ko skoči, se ima napadeni pravico umakniti z največ enim skokom. Medtem se lahko tudi ostali igralci premaknejo za en skok. Igralec, ki je napadal, nato pokaže na enega od soigralcev, ki napada v naslednjem krogu. Kdor je pohojen, izpade iz igre.

BARVICE PRODAJAT

Skupina si razdeli vloge kupca, prodajalca in barvic. Kupec se v začetku igre umakne nekoliko vstran, medtem prodajalec vsakemu igralcu zašepeta na uho, katero barvo predstavlja. Izmišlja si karseda nenavadna barve, ne primer: rdeča pikčasta, kodrlajsasta, umazano zelena itd. Nato pride kupec, pozdravi in pove, da bi rad kupil barvico. Prodajalec ga vpraša, katero. On pove. Če te barve ni med igralci, prodajalec odgovori, da take nimajo, naj zbere drugo. Če pa jo imajo, otrok, ki predstavlja to barvo, steče. Kupec teče za njo. Če barvici uspe priteči spet na svoje mesto, ne da bi jo kupec ulovil, se igra ponovi z istimi vlogami. Če pa jo ulovi, se vloge zamenjajo.

ŠAJTRGO VOZIT

Igra v parih. Eden se z dlanmi opre na tla, iztegne noge, drugi ga prime za noge in ga vzdigne, vozi samokolnico, dokler se ne utruji, nato zamenjata , Otroci lahko med seboj tekmujejo, kateri par hitreje pride do črte ali kateri je bolj vzdržljiv.

PETELINČKI ALI PEPČKI

Igro igrajo najmanj trije igralci. Dva stojita vsak za svojo črto, tretji pa med obema črtama, ki sta med seboj oddaljeni 4-6 metrov. Ta predstavlja petelinčka. Igralca za črto si prek petelinčka podajata žogo. Ko jo petelinček ulovi, postane petelinček tisti, ki mu jo je podal.

KLIP, KLOP

Vodja govori: Klip (dvigni roke/vstani), klop (spusti roke/počepni). Kdor se zmoti, izpade.