

SKOZI IGRO SE UČIMO

GIBALNE IGRE

KAZALO

1. Miška, kje si?
2. Ali je kaj trden most?
3. Barvice
4. Usa, usa, usasa
5. En, dva, tri
6. Šlip, šlap, šlop
7. Lisička, kaj rada ješ
8. Mačka in miš
9. Ptički v gnezda
10. Ravbarji in žandarji
11. Ristanc
12. Pokanje balonov
13. Žaba lovi muhe
14. Pod nogami
15. Indijanci
16. Poišči svojo barvo
17. Twist
18. Bil je konjenik
19. Ptičja kletka
20. Podajanje žogice
21. Zastavice
22. Hobotnica
23. Ponavljanje za vodjo
24. Vlak
25. Psiček brez utice
26. Stonoge
27. Lov z rutko
28. Na ulici
29. Klip - klop
30. Ravnotežne naloge
31. Kenguru
32. Zajci
33. Paznik
34. Volk, koliko je ura?
35. Robčki in košara
36. Štafeta - zgoraj, spodaj
37. Po štirih

38. Štafeta z žogo
39. Razbijanje lonca
40. Konjske dirke
41. Kdo bo ukradel rutico?
42. Nagajivi mucki in kužki
43. Medvedi in miške
44. Ujemi divjega konja
45. Petelinji boj
46. Kokoši in lisice
47. Barve blazin
48. Objemi soseda
49. Zelenjavna juha
50. Ribič gre na lov
51. Pepček
52. Lovljenje barv
53. Kdo se boji črnega moža
54. Jakec, kje si?
55. Skočimožek
56. Dobra vila
57. Rdeča luč - stop
58. Žaba in štoklja
59. V svojo hiško
60. Lokomotiva
61. Promet
62. Zbiralec žog
63. Kdo hodi okrog hiše?
64. Miška škreblija
65. Zvijanje polžka
66. Sproščanje
67. Lastovke se selijo
68. Ujeti ptički
69. Kdo bo prej?
70. Ubogi črni muc
71. Simon pravi
72. Ogledalo
73. Au, pika, bode
74. Hroščki se žogajo
75. Krožna dirka
76. Mačka varuje slanino
77. Lov na repek
78. Skoči možek
79. Skok na otok
80. Pozdravčki v paru
81. Čez noge v krogu
82. Ura bije

83. Živi valjarčki
84. Dobro jutro
85. Medvedi in volkovi
86. Žaba v ribniku
87. V živalskem vrtu
88. Lev in tiger
89. Skozi tunel
90. Kačji kralj
91. Kača
92. Tepežkanje
93. Čuvaj
94. Okamenele babe
95. Preskoči prijatelja
96. Konj in kočijaž
97. Nagajive miške
98. Potujem v Rakitnico
99. Pet komolcev
100. Zadevanje platenk
101. Škarjice brusit
102. Tat
103. Lonec ubijati
104. Medvedje v verigi
105. Gospodarja ni doma
106. Figure metat
107. Kdo meče žogo
108. Kaj imam na hrbtu
109. Modna pista
110. Zajčki
111. Kavboji
112. Ples v temi
113. Čez reko
114. Lačna usta
115. Sem v športni igralnici
116. Štorklja in žabe
117. pajek in muhe
118. Zavozlanka
119. Kdo vodi?
120. Kočija
121. Klicna žoga
122. Lovska žoga
123. Nedeljski pobeg
124. Račka, račka, gos
125. Mavrica
126. Medvedkov objem
127. Ribe v mreži

128. Ledeni Janez in sonce
129. Stekli pes
130. Rezilo
131. Skupaj smo eno
132. Indijanci?
133. Ali zadeneš?
134. Morje boli trebuh
135. Pri zdravniku
136. Domine
137. Kipi
138. Tekanje skupin
139. Anatomija
140. Buče rujemo
141. Cebanje bale
142. Goljufivo podajanje
143. Kdo bo prvi
144. Kdo je skrtil žogo
145. Čevlje sezuvati
146. Žoga je ušla med nogami
147. Čuvaj in veverice
148. Žoganje z brisačo
149. Kdo bo prvi
150. Tekma skozi predor
151. Domov
152. Časopisna tekma
153. Hitre perice
154. Pazi, žabji jezik!
155. Tek na treh nogah
156. Iz kroga
157. Preluknjati zid
158. Lovec, tukaj sem!
159. Telekrmar
160. Čez morje
161. Dirke z balončki
162. Slamico v platenko

1. MIŠKA, KJE SI?

ŠT. IGRALCEV: poljubno

POTREBUJEMO: dve ruti

Izštejemo dva otroka. Drugi se primejo za roke in stojijo v krogu. Izžrebanemu paru zavežemo oči. Eden od njiju je mačka, drugi miška. Oba zavrtimo v krogu, nato pa mačka začne loviti miš tako, da sprašuje: »Miška, kje si?« Miška pa odgovori: »Tu sem!« Miška se trudi, da je mačka ne bi ujela. Tako slepa miš in mačka tavata, dokler se ne zaletita druga v drugo. V naslednji igri sta naslednja otroka mačka in miš.

2. ALI JE KAJ TRDEN MOST?

ŠT. IGRALCEV: 6 ali več

POTREBUJEMO: večji prostor

Dva od igralcev si stopita nasproti in se primeta za roke, da naredita 'most'. Dogovorita se, kaj bo drugi predstavljal (jabolko, avto ...). Drugi ju ne smejo slišati. Ostali otroci stojijo v koloni in se primejo drug drugega za ramena. Prvi je lokomotiva in vodi po prostoru.

Ko pridejo do mostu vprašajo: »Ali je kaj trden most?«

Most: »Kakor skala kost!«

Otroci: »Ali gre lahko naša vojska skoz?«

Most: »Če daste zadnjega prašička?«

Otroci: »Če ga ulovite, ga tudi dobite!«

Most dvigne roke in spusti kolono skozi, ulovi pa zadnjega otroka (tako, da spusti roke). Nato ga most vpraša: »Kaj imaš rajši? Jabolko ali avto?« Ujeti se odloči za predmet in se postavi za tistega, ki si ga izbere. Ostali otroci ne smejo slišati izbire. To se ponavlja, dokler ne ujameta zadnjega otroka. Tudi lokomotiva izbere enega izmed 'predmetov' in se pridruži mostu.

Med seboj se trdno primejo okoli pasu in začno močno vleči. Vsak del mostu vleče v svojo smer. Skupina, ki ji uspe obstati na nogah, zmaga.

3. BARVICE

ŠT. IGRALCEV: 4 ali več

POTREBUJEMO: prostor

Določimo vloge: kupec, prodajalec, barvice. Barvice se domenijo kakšne barve bodo. Določimo območje, kjer lahko barvica beži, določimo trgovino in dom.

Kupec pride v trgovino: »Dober dan, ali imate barvice?«

Prodajalec: »Dober dan. Kakšne barve pa?«

Kupec: »Rad bi _____ barvo!«

Če je izbral barvo, ki jo ima kateri izmed otrok, ga le-ta skuša odvrniti od nakupa in reče: »Gospod, doma ste pustili prižgan štedilnik!«

Kupec steče domov in ugasne štedilnik, barvica pa se skuša izmuzniti iz trgovine. Kupec jo lovi. Če barvici uspe priti nazaj v trgovino, preden jo kupec ujame, postane barvica prodajalec, kupec pa barvica. Če pa kupec ujame barvico, se le-ta vrne v trgovino in je še naprej barvica.

4. USA, USA, USASA

ŠT. IGRALCEV: 3 ali več

POTREBUJEMO: elastika

Dva otroka raztegneta elastiko in jo tako držita na gležnjih. Dobimo pravokotnik. V nadaljevanju elastiko dvignemo, če je stopnja uspešno opravljena. Tretji skače in govori: 'Usa, usa, usasa, pipi duga čarapa.' Skače po naslednjem zaporedju:

1. Elastika med nogama.
2. Preskok na drug del. Elastika med nogama.
3. Zopet na levi del.
4. Skok na desni del.
5. Z vsako nogo na en del elastike.
6. Obrneš noge. Vsaka noga na delu elastike.
7. Skočiš narazen. Elastika je med nogama.
8. Zaviješ elastiko z nogama.
9. Seskočiš na desno stran.

5. EN, DVA, TRI

ŠT. IGRALCEV: 3 ali več

POTREBUJEMO: elastika

Dva igralca raztegneta elastiko, da dobita pravokotnik. Enako kot pri prejšnji igri. Igralec 3x skoči na prvo elastiko, 3x med obema elastikama in 3x na drugo. Sledi obrat. Elastika ostane med nogama in spet naredi 3 poskoke, nato 3x skoči v sredino in 3x na prvi elastiki. S tem je prva stopnja opravljena in gre na višjo stopnjo. Če se zmoti, ga zamenja drug igralec.

6. ŠLIP, ŠLAP, ŠLOP

ŠT. IGRALCEV: 6 ali več

POTREBUJEMO: elastika

Dva otroka držita elastiko tako, da na sredini dobita križ. Potem izgovorita besede: 'šlip, šlap, šlop' 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.

7. LISIČKA, KAJ RADA JEŠ?

ŠT. IGRALCEV: 6 ali več

POTREBUJEMO: /

En otrok je lisica, ostali so kokoši, ki stojijo v vrsti pred lisičko. Lisička se odmakne od kokoši za vsaj 5 m in jim kaže hrbet. Kokoši se korakoma premikajo proti lisički in jo sprašujejo kaj rada je. Ko se kokoške že zelo približajo lisički, jim ta odgovori: »Kokoške!« in jih prične loviti. Tisti, ki ga lisička ulovi, postane lisička in pomaga pri naslednji igri.

8. MAČKA IN MIŠ

ŠT. IGRALCEV: 10 ali več

PRIPOMOČKI: /

Z izštevanke izštejemo dva otroka – mačko in miš. Ostali se primejo za roke in naredijo velik krog. Miš stoji v krogu, mačka pa izven njega. Mačka skuša uloviti miš, otroci pa z dviganjem in spuščanjem rok ter s stiskanjem drug ob drugega preprečujejo mački, da bi se vrinila v krog in ujela miš. Ko mačka ujame miš, izberemo drug par za nadaljevanje igre.

9. PTIČKI V GNEZDA

ŠT. IGRALCEV: 6 ali več

PRIPOMOČKI: obroči

Vsak otrok dobi svoj obroč, ki predstavlja njegovo gnezdo. N začetku so vsi otroci v svojem gnezdu, ko pa učiteljica reče: »Ptički letajo!« otroci zapustijo gnezda in letajo po prostoru. Med tem učiteljica vzame eno gnezdo. Ko reče: »Ptički v gnezda!« vsak otrok steče v najbližje gnezdo. Najpočasnejši ostane brez njega in je iz igre izključen. Kdor do zadnjega ne izgubi gnezda, je zmagovalec.

10. RAVBARJI IN ŽANDARJI

ŠT. IGRALCEV: 8 ali več

PRIPOMOČKI: /

Z izštevanko se skupina razdeli na dve polovici. Eni so ravbarji, drugi žandarji. Na znak začno žandarji loviti ravbarje. Ko katerega ujamejo, ga spravijo v zapor. Zapor je z risom omejen prostor, iz katerega ravbarji ne morejo uiti. Ko so vsi ujeti, je igra končana.

11. RISTANC

ŠT. IGRALCEV: dva ali več, lahko tudi eden

PRIPOMOČKI: kreda

Na asfalt s kredo narišemo ristanc. Izza črte vržemo kamenček v 1 polje. Nato skačemo po oštevilčenih poljih. Če je en kvadrataček, vanj skočimo z eno nogo. Na desetki se obrnemo in nazaj grede poberejo kamenček. Če kamenček pade na črto ali če stopimo pomotoma na tla, gremo še enkrat od začetka, drugače nadaljujemo s številko 2 in tako dalje do 10.

12. POKANJE BALONOV

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: baloni, kratke vrvice

Vsak otrok napihne balon in si ga s kratko vrvico priveže na gleženj. Nato si poišče par in ko zasliši glasbo, z njim zapleše. Naloga igre je, da par med plesom stopajo in počijo balone drugih parov, lastne pa morajo obvarovati. Zmaga tisti, ki zadnji obdrži balon na nogi.

13. ŽABA LOVI MUHE

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: penasto žogico v vrečki iz blaga, povezano z 1,5m dolgo vrvico

Izmed otrok določimo žabo, ki lovi muhe. Žaba lahko ulovi muho le tako, da jo zadane z žogico v vrečki, vendar ne sme izpustiti vrvice. Ko je muha pravilno ujeta, z žabo zamenjata vlogi. Lov se nadaljuje. Muhe bežijo po prostoru in mahajo z rokami, kot da letijo.

14. POD NOGAMI

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: različne žoge

Naredimo kolone otroke s po 7 člani. Otroci stojijo tesno drug za drugimv razkoračeni stoji. Na znak se prvi otrok obrne in se splazi pod nogami svojih prijateljev. Ko konča, se postavi razkoračeno na koncu vrste. Lahko nadaljujemo tudi gibanje pod nogami z eno žogo, dvema žogama, kotaljenjem žoge ...

15. INDIJANCI

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: /

Otroci so Indijanci, ki zasledujejo Kavboje. Učitelj je njihov opazovalec in govori oziroma kaže kaj delajo Kavbojci.

STOP (dvignjena odprta dlan) – kavboji opazujejo, zato se morajo uleči na tla, da jih ne vidijo

PAZI (mahanje z roko gor in dol) – zasledovanje le s plazenjem, lazenjem po tleh

TECI (z roko maha naprej) – kavboji so daleč pred njimi in morajo teči

SKAČI (poskakovanje) – kavboje zasledujejo po vodi in skačejo s kamna na kamen

Ukaze lahko različno kombiniramo in ponavljamo, lahko pa si izmislimo tudi nove.

16. POIŠČI SVOJO BARVO

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: obroči, barvne vrečke napolnjene z rižem

Otroci tečejo po prostoru. Na glavi / okoli vratu imajo vrečke z rižem določene barve. Na znak morajo skočiti v obroč takšne barve, kot je njihova vrečka na glavi.

17. TWIST

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: časopisni papir ali rutka

Otroci stojijo na časopisnem papirju in ob glasbeni spremljavi začnejo plesati twist (iz stoje do počepa in nazaj v stojo).

18. BIL JE KONJENIK

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: /

Ob tej pesmi se usedemo za dolgo mizo ali pa stojimo. Z rokama in nogama ter glavo in zadnjo platjo bomo oponašali konjske gibe oz. njegovo obnašanje.

Bil je konjenik, na iskrem črnem vrancu,
jahal je skozi noč kot blisk in kot vihar.

Konjeniki, pozor, v dir, galop

z eno roko (udarjamo po mizi)

z obema rokama (udarjamo po mizi)

z eno nogo (udarjamo ob tla)

z drugo nogo (udarjamo z obema nogama ob tla)

z glavo (migamo kot bi oponašali konja)

z repom (z zadnjo platjo nakažemo kot bi oponašali konja)

19. PTIČJA KLETKA

ŠT. IGRALCEV: dve skupini

PRIPOMOČKI: /

Igralce razdelimo na dve skupini. Prvi sestavljajo kletko: primejo se za roke in sklenejo obroč. Drugi so ptički in sedejo na sredino kroga. Igralci, ki predstavljajo kletko, jih poskušajo zadržati, vendar pri

tem ne smejo biti preveč grobi. Če vsi ptički uidejo iz kletke, zmagajo ptički, če jim to ne uspe, pa 'kletka'.

20. PODAJANJE ŽOGE

ŠT. IGRALCEV: dve enako številčni skupini

PRIPOMOČKI: dve žogi

Žogi naj bosta dovolj veliki, da ju je mogoče prijeti z nogami. Igralci so razdeljeni v dve skupini, vsaka dobi eno žogo. Igralci si jo morajo podajati tako, da jo primejo s stopali, pri čemer pa ne sme pasti na tla. Če se to po nesreči vendarle zgodi, mora žoga spet na začetek skupine. Zmaga skupina, ki žogo hitreje poda do zadnjega igralca.

21. ZASTAVICE

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: dve ruti različnih barv

Vodja igre vzame v eno roko ruto ene, v drugo pa ruto druge barve. Kadar pomaha z eno ruto, morajo vsi nastopajoči počepniti ali leči na tla, ko pomaha z drugo ruto, morajo hitro vstati. Kdor se zmoti ali zamudi, mora iz igre.

22. HOBOTNICA

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: /

Večji prostor je morje, na obeh straneh pa je breg. Eden od otrok stoji na drugem bregu kot ostali in je hobotnica. Hobotnica zakliče: »Plavaj!« in ribice stečejo na nasprotni breg. Kogar hobotnica ujame, postane hobotničina lovka. Primeta se za roke in lovita ostale ribice.

23. PONAVLJAMO ZA VODJO

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: /

Otroci stojijo za vodjo v koloni, drug za drugim. Vodja se premika po prostoru in dela poljubne gibe, otroci pa ga posnemajo. Lahko delamo gibe ob glasbi, s tem, da otroci upoštevajo ritem glasbe.

24. VLAK

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: /

Otroci se postavijo v kolone po 5 ali 6. Vsaka kolona ima na koncu vodjo, ki usmerja vlak, ostali pa zaprejo oči. Vlakovodja daje signale:

- Dotik glave – naravnost
- Stisk leve rame – zavijanje levo
- Stisk desne rame – zavijanje desno
- Dotik sredine hrbta – vlak se ustavi

25. PSIČEK BREZ UTICE

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: /

Pari. Prvi stoji razkoračeno in je utica, drugi med nogami je psiček. En psiček nima utice. Zakličemo: »Menjaj utico!« in psički menjajo utice. Vsakokrat ostane en psiček brez utice.

26. STONOGE

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: /

Otroke razdelimo v 4 kolone. Učenci se primejo za rame. Vsaka stonoga ima svojo glavo, ki jo vodi na različne načine po prostoru. Na učiteljev znak gre glava na rep in tako nadaljujemo, dokler se ne zvrstijo vsi učenci.

27. LOV Z RUTKO

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: rutke

Štirje lovci z rutkami lovijo otroke, ki beže pred njimi. Ujeti prevzame rutko in postane lovec.

28. NA ULICI

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: /

Učenci sedejo na tla. Ko učiteljica pokaže rdeč krog, so mirni. Ko pa pokaže zelen krog, pa ponazarjajo vožnjo avtomobila, hojo pešca, upravljanje kolesa ...

29. KLIP – KLOP

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: /

Vodja igre z besedicama KLIP in KLOP ukazuje igralcem. Ob besedi KLIP morajo spremeniti položaj telesa (vstati, počepniti...), ob besedi KLOP pa morajo v njem vztrajati. Vodja lahko bega igralce tako, da sam počne ravno nasprotno od svojih ukazov.

30. RAVNOTEŽNE NALOGE

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: žogice za namizni tenis, plastične žlice, ravnilo, klobučki ...

Učenec položi žogico na žlico in se tako sprehaja po razredu. Lahko speljemo progo, ki jo mora otrok premagati, ne da bi mu žogica padla na tla. Lahko poskusimo tudi z ravnilom, ki ga nosijo navpično na dlani, s 'klobučkom', ki ga nosijo na glavi ...

31. KENGURU

ŠT. IGRALCEV: poljubno / pari

PRIPOMOČKI: rutke ali trakovi blaga

Igralcem zvežemo nogi nad gležnji. Označimo pot, ki jo mora 'kenguru' preskakati. Lahko pa več kengurujev naenkrat skače po poti. Zmaga tisti, ki je prvi na cilju.

32. ZAJCI

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: kreda / obroči

Igralci si narišejo kroge – gnezda, v katerih so kot zajci varni. Eden izmed igralcev – zajcev mora ostati brez gnezda in na določen znak se za njim zapodi lovec. Zajec beži in ko je v nevarnosti ali ko je upehan, skoči v bližnje gnezdo. S tem prežene zajca, ki je bil tam dotlej, ta se mora hitro pognati in bežati pred lovцем. Ko lovec ujame zajca, se vlogi zamenjata.

33. PAZNIK

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: kreda, predmet, žoga

Narišemo krog in vanj mora paznik. Poleg njega postavimo predmet, ki ga nato vsi igralci, ki stojijo ob krogu, skušajo zadeti z žogo. Mečejo eden po eden, paznik pa jim mora preprečiti zadetke. Če kdo izmed igralcev zadane tarčo, mora paznik med gledalce.

34. VOLK, KOLIKO JE URA?

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: /

Eden je volk, ostali so zajčki. Zajčki dražijo volja: »Volk, koliko je ura? Si lačen? Volk, kdaj boš jedel?« Volk odgovarja: »Čez pol ure! Ob osmih!« »Zdaj!« - požene se za zajci in tisti, ki ga ujame, je v naslednji igri volk.

35. ROBČKI IN KOŠARA

ŠT. IGRALCEV: dve skupini

PRIPOMOČKI: košara, trakovi / žogice

Dve skupini stojita na enem koncu polja. Na drugem koncu je košara z žogicami/robčki. Na dani znak stečeta prva dva iz košare vzeti žogico. Ko se vrne eden, steče naslednji. Kdo prvi izprazni košaro?

36. ŠTAFETA – ZGORAJ, SPODAJ

ŠT. IGRALCEV: 2 skupini

PRIPOMOČKI: žoge

Polovica igralcev sestavlja eno in polovica drugo moštvo. Obe moštvi stojita v koloni in si podajata žogo – najprej nad glavo, potem med nogami, e eni in drugi smeri. Igralec mora takoj, ko odda žogo, teči na drugo stran vrste. Katero moštvo se zvrsti prvo?

37. PO ŠTIRIH

ŠT. IGRALCEV: 5 ali več / skupino

PRIPOMOČKI: /

Igralci stojijo v dveh kolonah z razkoračenimi nogami. Zadnji igralec v vrsti steče ob vrsti do konca igrišča in se vrne pod razkoračenimi nogami. Potem se tudi sam postavi na začetek vrste. To je znak za start zadnjega v vrsti.

38. ŠTAFETA Z ŽOGO

ŠT. IGRALCEV: 6 – 32

PRIPOMOČKI: pink-ponk žogice

Tekmovalci dveh ali več skupin tekmujejo med seboj v parih. Vsak par drži pink-ponk žogico s čelom. Na dani znak mora prvi par vsake skupine preteči določeno razdaljo in se po isti poti vrniti. Če pade

žogica na tla, se morata tekmovalca ustaviti, pobrati žogico, stopiti 3 korake nazaj, jo ponovno prijeti s čeli in nadaljevati igro.

39. RAZBIJANJE LONCA

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: ruta, lonc / konzerva, 1m dolga palica

Konzervo obesimo na kol, zabit v zemlji. Slepca s kolom v roki oddaljimo 10 korakov, zavrtimo, potem pa mora nazaj h konzervi. Udariti sme 3x. če zadene, ga čaka primerna razdalja.

40. KONJSKE DIRKE

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: časopisni papir

Otroci časopisni papir zvijejo v rolo in si jo položijo med noge. Predstavljajo si, da jahajo konjička in galopirajo po prostoru. Pri tem morajo paziti, da se ne zaletijo v sovrstnike.

41. KDO BO UKRADEL RUTICO?

ŠT. IGRALCEV: 2 skupini

PRIPOMOČKI: rutica

Otroci so razdeljeni v dve skupini. Vsak otrok v obeh skupinah ima svojo številko. Ko učitelj zakliče določeno številko, otroka s to številko iz obeh skupin stečeta do učitelja, ki na sredini igralnice v iztegnjeni roki drži rutico, in mu jo poskušata izmakniti. Katera skupina si bo večkrat priborila rutico?

42. NAGAJIVI MUCKI IN HUDI KUŽKI

ŠT. IGRALCEV: 2 skupini

PRIPOMOČKI: /

Otroci so razdeljeni v 2 skupini, ki stojita za črto na nasprotnih straneh igrišča. Prva skupina so mucki, druga pa kužki. Eden izmed otrok prve skupine gre do »kužka« in ga nagajivo udari po roki. Kužek se razjezi in poskuša ujeti nagajivega mucka, ki beži pred njim. Če ga ujame v času 30s, se mu pridruži kužkom, če ne, pa se kužek pridruži muckom. Katera skupina je po določenem času številčnejša?

43. MEDVEDI IN MIŠKE

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: boben

Otroci poljubno in počasi hodijo po prostoru. Ko začne učitelj udarjati po bobnu, začnejo oponašati živali. Če je udarjanje hitro, so otroci miške, kadar pa je počasno, so medvedi.

44. UJEMI DIVJEGA KONJA

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: trakovi krep papirja, baloni, vrvica

Imamo dve skupini – divji konji, kavboji. Divji konji si okrog levega gležnja zavežejo dolg papirnat trak, kavboji pa vrvico na kateri je trdno privezan balon. Kavboji poskusijo ujeti divje konje za rep. Dovolj je, če konju stopijo na rep in se ta utrga. Divji konji pa so tudi nevarni. Če sem posreči, da nasprotniku počijo balon, je kavboj ranjen in izpade iz igre.

45. PETELINJI BOJ

ŠT. IGRALCEV: pari

PRIPOMOČKI: /

Razdelimo se na pare. Otroci predstavljajo petelinčke. Lahko določimo različne oblike – oba čepita in se odrivata z nadlaktmi ali stojita le na eni nogi ... kdor prvi pade na tl, je poraženec.

46. KOKOŠI IN LISICE

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: kreda

Dva igralca sta lisici in si narišeta kvadrat, v katerem je njun brlog. Ena lisica gre na lov na kokoši in ko katero ujame, jo pripelje v brlog, kjer jo druga lisica čuva. Proste kokoši tekajo in se izmikajo lisici, ki jih lovi, obenem pa lahko iz brloga z dotikom rešijo ujete prijateljice. Lisica v brlogu mora to seveda preprečiti, vendar ne sme zapustiti kvadrata, ki predstavlja brlog. Če pa se dotakne kokoši, ki skuša rešiti prijateljico, je tudi ta ujeta. Igra se konča, ko zmaga kokoši na prostosti.

47. BARVE BLAZIN

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: moder in zelen karton, modre in zelene blazine

Po prostoru so mešano razporejene modre in zelene blazine. Otroci tekajo prosto po prostoru, ne po blazinah. Ko učitelj pokaže določeno barvo, morajo vsi na blazine take barve. Igro večkrat ponovimo.

48. OBJEMI SOSEDA

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: rutica

Lovec (v roki drži rutko, da ga ostali učenci opazijo) lovi ostale igralce, ki prosto tekajo po prostoru. Učenci so varni pred lovцем, ko so v "zapiku": ko se dva učenca med seboj objameta (se primeta za obe roki).

49. ZELENJAVNA JUHA

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: blazine

V vsakem kotu igrišča določimo prostor eni vrsti zelenjave (npr. fižolu, čebuli, korenju in krompirju). Učence razdelimo na štiri skupine, vsaka nosi svoje zelenjavno ime. Na sredino igrišča narišemo krog (jušni lonec).

Kuhar se postavi na sredino kroga in pokliče vsako zelenjavo posebej. Poklicani učenci se postavijo na obod kroga. Na klic: "Juha vre!" začnejo poskakovati na mestu, na klic: "Juha se smodi!" pa kuhar začne loviti učence, ki se morajo čim hitreje rešiti v svojo bazo. Ujeti učenci gredo v jušni lonec in pomagajo v naslednji igri loviti. Igra traja, dokler niso vsi ujeti.

50. RIBIČ GRE NA LOV

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: /

Ribič se postavi na eno stran prostora in zakliče: "Ribice, ribice, ribič gre na lov!". Ribice mu plavajo nasproti, ribič jih lovi. Ujeti učenci se primejo za roke in napravijo mrežo ter pomagajo ribiču loviti.

Učenci se lahko izmuznejo skozi mrežo, ker lahko lovita le krajna dva igralca. Če se mreža pretrga, ulov ne velja.

51. PEPČEK

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: žoga

Učenci se postavijo v krog, v sredino stopi "Pepček". Učenci si podajajo (kotalijo) žogo, Pepček jo skuša prestreči. Če se žoge dotakne, postane Pepček tisti učenec, ki je žogo pred tem zakotalil.

52. LOVLJENJE BARV

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: blazine 4 barv

Učence razdelimo na štiri barve: Rdeče, Zelene, Modre in Rumene. Vsaka barva ima "dom" v enem kotu igrišča. Določimo eno izmed barv, ki bo imela 1 minuto časa za lovljenje ostalih barv. Ujete učence odvedejo v svoj dom, kjer počakajo do konca igre. Po minuti lovljenja preštejemo, koliko učencev so ujeli. Nato lovi druga barva... Katera barva je bila najbolj uspešna (je ulovila največ učencev)?

53. KDO SE BOJI ČRNEGA MOŽA

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: /

Črni mož se postavi na eno stran prostora, učenci na drugo. Črni mož zakliče: "Kdo se boji črnega moža?" Učenci odgovorijo: "Nihče!" in stečejo proti črnemu možu. Črni mož jih lovi, kogar se dotakne, postane njegov pomočnik. Črni mož in pomočniki smejo teči samo naprej.

54. JAKEC, KJE SI ?

ŠT. IGRALCEV : poljubno

PRIPOMOČKI : /

Učenci stojijo v krogu in se držijo za roke. V krogu sta Jakec in Micka, ki ima zavezane oči. Micka vpraša: "Jakec, kje si?", Jakec ji odgovori: "Tukaj sem!" Micka skuša Jakca ujeti, Jakec pa se ji izmika. Če Micki Jakca ne uspe ujeti, zamenjamo vloge ali pa zmanjšamo krog.

55. SKOČIMOŽEK

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: /

Učenci sedijo po turško ali čepijo v polkrogu. Kličemo jih po imenu. Poklicani učenec mora hitro skočiti kvišku, napraviti gib z rokami in nogami (raznožiti in odročiti gor) in zopet sestiti. Kdo je bil hiter? Kdo je skočil visoko?

56. DOBRA VILA

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: rutki, paličica

Dva učenca sta lovca (dobita rutki), eden pa je dobra vila (dobi paličico). Lovca lovita ostale, ki prosto tekajo po igrišču. Ujeti učenci morajo leči na tla. Dobra vila hodi naokrog, se s palčko dotika ležečih

igralcev in jih tako "obudi", da se zopet lahko vrnejo v igro. Lovca dobre vile ne moreta ujeti. Vloge večkrat menjamo.

57. RDEČA LUČ – STOP

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: rdeč in zelen krog iz kartona

Učiteljica kaže na semaforju (iz kartona) rdečo ali zeleno luč. Otroci so vozniki avtomobilov, motorjev, koles, tečejo in se oglašajo z njihovimi značilnimi zvoki. Ustavijo se in utihnijo, ko učiteljica pokaže rdečo luč, ter nadaljujejo ob zeleni luči.

58. ŽABA IN ŠTORKLJA

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: /

Na tleh označimo luži, v katerih prebivajo žabe. Veselo kvakajo in hodijo na obisk iz ene luže v drugo. Med lužama stopa štorklja in skuša žabe uloviti. Tisto, ki se je dotakne, odpelje v svoje »gnazdo«. Čez nekaj časa učiteljica določi drugo štorkljo. Ujete žabe so rešene in igra se ponovi. Katera štorklja je ujela največ žab?

Štorklja govori: ŠTORKLJA HODI PO MOČVIRJU,

ONA RADA ŽABE JE.

HITRO TECI IN POSKOČI,

DA TE ŠTORKLJA NE POJE!

59. V SVOJO HIŠKO

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: obroči

Otroci položijo na tla vsak svoj obroč in tako označijo svojo hiško. Nato učitelj umakne en obroč, da je eden manj, kot je otrok. Primejo se za roke, učitelj vodi kolono po prostoru. Ko nenadoma zakliče: "V svojo hiško!", vsak učenec poskuša zasesti eno hiško. Eden ostane izmed njih poskuša spraviti v smeh s smešnimi gibi in glasovi.

60. LOKOMOTIVA

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: /

Trije otroci postanejo lokomotive. Vsaka si želi uloviti čim več vagonov, zato lovi otroke, ki bežijo pred njo. Vsak ujeti igralec se pridruži svoji lokomotivi in ji pomaga loviti. Ko so ujeti vsi igralci, preštejejo vagonov in skupina, v kateri jih je največ, zmagava. V naslednji igri so tisti trije lokomotive, ki so bili zadnji ujeti.

61. PROMET

ŠT. IGRALCEV: poljubno / odvisno od velikosti prostora

PRIPOMOČKI: obroči, znaki, semaforji, piščalka, mize, stoli, kreda ...

Promet poteka po progi, ki jo pripravimo pred začetkom igre. Mize nam služijo kot tuneli, okoli stolov pa je speljana cesta. Pazimo, da igra ni prehitra, zato postavimo semaforje (otrok, ki dviguje na 'križišču' barvne kartončke ali žogice) in znaki, ki jih otroci izdelajo sami. Policisti so lahko tudi otroci, ki zaradi določenega razloga ne sodelujejo pri vadbi.

62.ZBIRALEC ŽOG

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: škatla, žoge

Na sredo igrišča postavimo škatlo, ob njej postavimo učenca, ki je zbiralec žog. Ostali učenci imajo vsak svojo žogo. Zbiralec žog jih lovi in kogar se dotakne, mora oddati svojo žogo v škatlo in pomagati loviti. Igra se konča, ko so vse žoge pospravljene.

63.KDO HODI OKROG HIŠE

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: rutica

Učenci sedijo v krogu, na sredini je učenec z zavezanimi očmi. Biti mora popolna tišina. Določimo enega učenca, ta vstane in se skuša neslišno približati srednjemu. Srednji prisluškuje in z roko pokaže smer, od koder sliši šum. Če pokaže v pravo smer, se mora igralec vrniti na svoj prostor, če ne, lahko nadaljuje. Komur se uspe približati srednjemu in se ga dotakniti z roko, prevzame njegovo vlogo.

64.MIŠKA ŠKRABLJA

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: rutica

Učenci sedijo v krogu, sredi kroga sedi učenec z zavezanimi očmi. Določimo enega učenca in ta poškrablja z roko po tleh. Srednji pokaže smer, od koder je slišal šum. Če ugane, zamenjata vlogi, sicer določimo drugo miško.

65.ZVIJANJE POLŽKA

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: /

Učenci se primejo za roke in zvijajo polžka. Pazimo, da je hiška čimbolj široka. Ko je polžek zvit, ukažemo: "Polžek, stoj!", učenci se ustavijo in polžek se prebija pod dvignjenimi rokami skozi lupino na prosto.

66.SPROŠČANJE

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: /

Učenci ležejo na tla, zaprejo oči, se sprostijo, globoko dihajo. Hodimo med njimi, kogar pobožamo po glavi, vstane in tiho hodi v koloni za nami. Ko so v koloni vsi učenci, odidemo v razred.

67.LASTOVKE SE SELIJO

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: blazine

Učence razdelimo v štiri enake skupine. Vsaka skupina stoji na določenem prostoru (gnezdu). Razdalje med posameznimi gnezdi so enake. Vsem štirim skupinam določimo novo mesto. Na znak stečejo učenci vseh skupin proti novemu gnezdu. Skupina, ki priteče prva v gnezdo, zmaga.

68.UJETI PTIČKI

ŠT. IGRALCEV: poljubno
PRIPOMOČKI: /

Polovica učencev stoji v krogu in se drži za roke. Druga polovica so ujeti ptički, ki sedijo v sredini kroga. Na znak se skušajo ujeti ptički prebiti iz kroga, zunanji pa jih pri tem ovirajo. Počasi štejemo do deset, nato preštejemo ubežnike. Nato zamenjajo vlogi.

69.KDO BO PREJ?

ŠT. IGRALCEV: poljubno
PRIPOMOČKI: /

Učence razdelimo v dve skupini. Postavita se druga proti drugi nasproti za črto na nasprotnih straneh igrišča. Na znak obe skupini stečeta, zamenjata prostore in se postavita v enak položaj. Katera skupina bo prej? Tekmo izvajamo iz različnih začetnih položajev (v sedju, leže na hrbtu ali trebuhu, obrnjeni s hrbtom nasproti igralcem ...) ter na različne načine (poskoki po eni nogi, sonožno, po vseh štirih ...)

70.UBOGI ČRNI MUC

ŠT. IGRALCEV: poljubno
PRIPOMOČKI: /

Učenci sedijo na tleh v krogu. Na sredi se po štirih sprehaja črni muc. Hodi od učenca do učenca in mijavka. Učenec ga mora pobožati in reči: "Ubogi črni muc!", pri čemer se ne sme zasmijati. Muc lahko trikrat poskusi spraviti posameznega učenca v smeh. Če mu to uspe, zamenjata vlogi, sicer poskuša pri drugem učencu.

71.SIMON PRAVI

ŠT. IGRALCEV: poljubno
PRIPOMOČKI: /

Če pred navodilom rečemo: "Simon pravi", morajo učenci to nalogo izvršiti, drugače pa ne. Npr. Simon pravi... pomahaj mi z levo roko, z desnico se rokuj s sošolcem, stegni desno nogo in jo stresi, desno oko si pokrij z desno roko, pomigaj s prsti leve roke, pomežikni z desnim očesom, z levim komolcem se dotakni desnega kolena...

72.OGLEDALO

ŠT. IGRALCEV: poljubno
PRIPOMOČKI: /

Učenca se obrneta drug proti drugemu. Eden od njiju izvaja različne gibe, drugi ga poskuša kar najhitreje in natančno posnemati, kot da je njegova slika v ogledalu. Vlogi zamenjata. Učenca, ki se gleda v ogledalu, spodbujamo k izražanju različnih razpoloženj. Pogovarjamo se o tem, kako prepoznamo, da je nekdo vesel, žalosten, prestrašen ...

73.AU, PIKA, BODE ...

ŠT. IGRALCEV: poljubno
PRIPOMOČKI: žogica
NAMEN: vživljanje

Učenci sedijo v krogu. Začnemo igro tako, da v dlaneh držimo žogico, se obrnemo k učencu, ga prijazno pogledamo in spustimo žogico v njegove dlani. Pri tem nič ne govorimo. Žogica potuje od učenca do učenca.

Ko učitelj dobi žogico, se žogica spremeni v vroč kostanj. Pokažemo, kako težko je držati vroč kostanj v dlaneh, zato ga čim hitreje oddamo naprej. Žogica potuje od učenca do učenca.

Ko učitelj dobi žogico, se žogica spremeni v kostanjevo ježico. Ker močno pika, lahko vzkliknemo, in jo oddamo naprej. Pri tem pazimo, da sošolca ne zbudemo premočno. Žogica potuje od učenca do učenca.

74. HROŠČKI SE ŽOGAJO

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: baloni

NAMEN: razgibavanje, umiritev

Šest do osem učencev se v krogu uleže na hrbet, noge in roke držijo v zrak. Balon skušajo obdržati v zraku čim dlje. Za odbijanje smejo uporabljati roke in noge, ne smejo pa se premikati.

75. KROŽNA DIRKA

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: igrišče, blazine

NAMEN: tekalne vaje

Učenci so razdeljeni na dve številčno enaki skupini. Vsaka se postavi na svoj prostor (blazino), ki sta na nasprotnih straneh igrišča. Na znak skupini hkrati stečeta okrog igrišča. Katera skupina bo prej pritekla nazaj na svoj prostor?

76. MAČKA VARUJE SLANINO

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: žoga

NAMEN: lovljenje

Učenci – miši – stojijo v krogu. Sredi kroga je žoga – slanina, ki jo varuje en učenec – mačka. Miši hodijo jest slanino - skušajo se dotakniti žoge. Miš, ki se ji to posreči, postane mačka. Če pa mačka ujame miš, preden se je ta dotaknila žoge, mora izstopiti iz igre za toliko časa, da je ujeta druga miš.

77. LOV NA REPEK

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: repek za vsak par

NAMEN: lovljenje

Učenci se razdelijo v pare. Eden v paru ima repek – za hlače si zatakne kos blaga, drugi pa ga lovi in mu poskuša repek odvzeti. Če mu to uspe, dobi on repek in partner lovi njega.

78. SKOČIMOŽEK

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: /

NAMEN: pozorno poslušanje

Učenci sedijo po turško ali čepijo v polkrogu. Otroke kličemo po imenu. Poklicani učenec mora hitro skočiti kvišku, napraviti gib z rokami in nogami (raznožiti in odročiti gor) in zopet sestiti. Kdo je bil hiter? Kdo je skočil visoko?

79.SKOK NA OTOK

ŠT. IGRALCEV: skupine po 6

PRIPOMOČKI: 2 blazini na vsako skupino

NAMEN: skupinsko delo

Vsaka skupina (6 učencev) ima dve blazini (otoka). Po štartu položijo eno pred sebe in preskočijo nanjo. Poberejo preostalo blazino, jo ponovno položijo pred sebe in skočijo nanjo. Med blazinami je "voda", v katero ne smejo stopiti. Katera skupina pride prej na cilj?

80.POZDRAVČKI V PARU

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: /

NAMEN: spoznavanje

Učenci prosto tekajo po prostoru. Pazijo, da se ne zaletavajo med seboj. Če zakličemo: "S hrbtom skupaj!", vsak hitro poišče partnerja. Partnerja se postavita s hrbtoma skupaj, stakneta komolca in naredita počep. Potem lahko spet tečeta naprej. Če pa zakličemo: "Z obrazi skupaj!", se učenca postavita z obrazom drug proti drugemu, primeta se za roke in naredita počep.

Različice:

- učenci se lahko pozdravijo na različne načine: z boki skupaj, s prsti skupaj, z zadnjico skupaj ...
- učenci se lahko gibajo na različne načine: skačejo kot kenguru, hodijo kot slon, galopirajo kot konj ...

81.ČEZ NOGE V KROGU

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: /

NAMEN: tek

Učenci se usedejo v krog, s hrbtom so obrnjeni proti notranjosti kroga, nogi stegnejo pred seboj. Določimo učenca, ki teče okrog in pri tem preskakuje noge sedečih. Ko naredi en krog, se usede na svoj prostor. Za preskakovanje nato določimo novega učenca.

82.URA BIJE

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: /

NAMEN: tek

Učenci se postavijo v velik krog. Preštejejo se na tri. Zakličemo: "Ura bije dve!" Vse dvojke čim hitreje stečejo okrog kroga in se vrnejo na svoje mesto. Kdo je bil najhitrejši? Takoj zatem pokličemo novo številko.

Različica: učenci morajo teči slalom med stoječimi sošolci.

83.ŽIVI VALJARČKI

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: blazine

NAMEN: tek

Učence razdelimo na "skakalce" in "kotaleče". Kotaleči (med njimi mora biti dovolj razmaka) se valijo po blazini v eno smer, skakalci tečejo nasprotni in jih preskakujejo. Ko učenec preskoči vse kotaleče učence, tudi sam postane "kotaleči"- uleže se na tla in se kotali nazaj po blazini.

84.DOBRO JUTRO

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: /

NAMEN: tek

Učenci stojijo v krogu. En igralec hodi okrog kroga. Nenadoma poda nekemu roko in mu vošči: "Dobro jutro" ter steče naprej. Tisti, kateremu je rekel dobro jutro, pa steče v nasprotni smeri. Kdo bo prej pritekel do izpraznjenega mesta?

85.MEDVEDI IN VOLKOVI

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: /

NAMEN: lovljenje

Učence razdelimo na medvede in volkove. Ekipi stojita na nasprotnih koncih igrišča, s hrbti sta obrnjeni druga proti drugi. Tiho pokličemo eno ekipo, npr. medvede. Ti se tiho plazijo proti volkovom. Ko so dovolj blizu, učiteljica zavpije: "Medvedi prihajajo!" Na ta klic se volkovi obrnejo in začnejo loviti medvede, ki bežijo nazaj na svoj konec igrišča. Medvedi, ki so ujeti, se pridružijo volkovom.

86.ŽABA V RIBNIKU

ŠT. IGRALCEV: skupine po 5 - 6

PRIPOMOČKI: obroč za vsako skupino

NAMEN: lovljenje

Skupina naj šteje od 5 do 6 igralcev. V vsaki skupini določimo žabo, ki kleči v ribniku (v obroču). Ostali igralci so muhe, ki dražijo žabo. Žaba jih skuša ujeti, pri tem ribnika ne sme zapustiti. Ujeta muha postane žaba v naslednji igri.

87.V ŽIVALSKEM VRTU

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: /

NAMEN: gib

Učenci se posedejo v velik krog, mižijo. Vsakemu na uho povemo, katera od štirih živali je, npr.: slon, opica, lev, tjulenj. Na znak učenci vstanejo in začnejo z gibanjem posnemati dano žival. Ko se najdejo vse živali iste vrste, je igre konec.

V novi igri določimo druge živali: kače, žabe, polže, ovce, race, krave, kokoši, mačke, pse ...

88.LEV IN TIGER

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: telovadnica ali večji prostor

NAMEN: lovljenje

V polovici telovadnice gospodari lev, v drugi pa tiger. Učenci tekajo po vsej telovadnici, lev in tiger pa lovita vsak na svoji polovici. Ujeti učenci sedejo na rob telovadnice. Po določenem času igro prekinemo in preštejemo, katera žival je uspešneje lovila.

89.SKOZI TUNEL

ŠT. IGRALCEV: dve ekipi

PRIPOMOČKI: žoga

NAMEN: spretnost z žogo

Učence razdelimo v dve ekipi. Vsaka ekipa se postavi v svojo kolono, postavijo se v razkoračno stajo. Prvi v koloni ima žogo, ki jo med nogami zakotali nazaj do zadnjega v koloni. Zadnji prime žogo in steče na čelo kolone. Igra se ponovi, dokler ne pridejo na vrsto vsi učenci.

90.KAČJI KRALJ

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: kolebnica

NAMEN: lovljenje

Eden izmed učencev je kačji kralj – v roki drži kolebnico, vleče jo za sabo in teče po prostoru. Ostali učenci skušajo stopiti nanjo. Komur to uspe, postane novi kačji kralj.

91.KAČA

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: /

NAMEN: naravne oblike gibanja

Hodimo na čelu kolone, učenci v koloni posnemajo naš način gibanja. Spreminjamo smer in način hoje ter teka (naprej, nazaj, skakljamo, enonožni, sonožni poskoki...). Pri tem vodimo kačo v različnih vzorcih (v krogu, osmici, slalom, diagonalno, v spirali...).

92.TEPEŽKANJE

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: časopisni papir

NAMEN: lovljenje

Nekdo izmed učencev dobi tepežko (v tulec zvit časopisni papir). Z njo skuša po zadnjici udariti ostale igralce, ki pred njim bežijo. Po določenem času igro prekinemo in določimo novega »tepežkarja«.

Kdo ni bil nikoli tepen?

93.ČUVAJ

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: kij, žoga za vsakega

NAMEN: spretnost z žogo

Učenci se postavijo v krog. Na sredino kroga postavimo kij. Ob kij se postavi čuvaj, ki mora paziti, da kij ne pade. Ostali učenci dobijo žogo, s katero skušajo podreti kij, čuvaj pa jim to skuša preprečiti. Komur uspe podreti kij, postane čuvaj v naslednji igri.

94.OKAMENELE BABE

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: /

NAMEN: lovljenje

Eden izmed učencev je lovec. Kogar se lovec dotakne, okameni (obstoji na mestu v razkoračni stoji). Okamenele učence lahko rešijo ostali igralci tako, da se jim splazijo med nogama.

95.PRESKOČI PRIJATELJA

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: /

NAMEN: tek čez ovire

Učenci se v vrsti s trebuhom navzdol uležijo na tla. Ležijo vzporedno in med posameznima učencema naj bo vsaj meter razmaka. Na znak zadnji v vrsti vstane in v teku preskakuje ležeče sošolce. Ko preskoči zadnjega, se zopet uleže. Igra se nadaljuje, dokler ne pridejo na vrsto vsi učenci.

96.KONJ IN KOČIJAŽ

ŠT. IGRALCEV: pari

PRIPOMOČKI: obroč za vsak par

NAMEN: tek

Učenci se razdelijo v pare. Prvi (konj) stopi v obroč, obroč drži z obema rokama v višini pasu. Kočijaž pa prime obroč zadaj za konjem. Skupaj tečeta po prostoru in pazita, da se v koga ne zaletita. Na znak menjata vlogi.

97.NAGAJIVE MIŠKE

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: obroči

NAMEN: lovljenje

Učenci (miške) položijo obroče na tla in sedejo vanje. Mačka se postavi k steni, tako da je s hrbtom obrnjena proti miškam. Določimo štiri miške, ki se skušajo potihoma približati mački. Nenadoma se mačka obrne in začne miške loviti. Miške se skušajo rešiti vsaka v svoj obroč. Ujeta miš postane mačka v naslednji igri.

98.POTUJEM V RAKITNICO

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: /

NAMEN: rajalna igra

Učenci v sklenjenem krogu hodijo v smeri urinega kazalca naokrog. V nasprotno smer hodi igralec, ki v roki drži zavozlan robec in prepeva: "Potujem v Rakitnico..." Ko zaključi kitico, udari z robcem najbližjega učenca. Zdaj hodita oba okrog kroga in prepevata. Vrsta zunaj kroga se torej veča, krog pa postaja vse manjši. Ko v notranjem krogu ostane le še en učenec, ga vsi ostali obstopijo in mu zapojejo: "Ti boš pa doma ostala, ti boš pa doma ostala, suhe žemlje ribala!"

99.PET KOMOLCEV

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: glasba, stožci

NAMEN: pozorno poslušanje

Po prostoru razporedimo več kijev ali stožcev. Učenci ob glasbi prosto tekajo po prostoru. Ko glasba ugasne, damo povelje, npr: pet komolcev. To pomeni, da mora vsak učenec steči do petih različnih stožcev in se vsakega dotakniti s komolcem. Ko glasba zopet zaigra, učenci spet lahko prosto tečejo po prostoru.

Primeri povelj: štiri desna kolena, pet desnih stopal, trije kazalci, dve rameni, štiri zadnjice, pet desnih ušes, tri brade...

100.ZADEVANJE PLASTENK

ŠT. IGRALCEV: več skupin

PRIPOMOČKI: 6 plastenk s števili 1 do 5 /vsaka skupina; žogica

NAMEN: zadevanje tarče

Učence razdelimo v več skupin. Vsaka skupina dobi sodo število (vsaj šest) plastenk, ki so oštevilčene od 1 do 5. Plastenke izza črte ciljajo z žogico. Ko podrejo dve platenki, izračunajo vsoto zapisanih števil. Igra se konča, ko poderejo vse platenke.

101.ŠKARJICE BRUSITI

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: /

NAMEN: lovljenje

Na prostornem igrišču dobi vsak igralec svojo sobico (drevo, kamen...) razen brusilca škarij. Ta hodi naokrog, brusi kazalec in sprašuje: »Ali imate pri vas kakšne škarje za brusit?« Učenci odgovarjajo: »Pri nas ne, ampak tam preko,« in pokažejo ostale učence. Brusilec odide tja, med tem pa ostali menjajo mesta. Pri tem pazijo, da jim mesta ne zasede brusilec. Če brusilec dolgo ne more dobiti sobice, zakličemo: »Vsi ven iz sob!« Na to povelje morajo vsi zamenjati prostor.

102.TAT

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: robček, kol, igrišče 50m

NAMEN: lovljenje

Igralni prostor naj bo dolg okrog 50 metrov. Med mejama zabijemo kol, ki je od obeh mejnih črt oddaljen v razmerju 2 : 3. Na kol obesimo robček. Učence razdelimo na tatove in orožnike. Tatovi se postavijo za črto, ki je bliže kolu, orožniki pa za drugo. Na znak stečeta prva dva učenca proti stojalu: tat, da bi snel robec in zbežal nazaj čez svojo mejo, orožnik pa, da bi ujel tatu. Če orožnik tatu ujame, ga odpelje kot ujetnika k svojemu oddelku, če ne, mora sam ostati ujetnik pri tatovih. Igra se ponavlja, dokler ne pridejo na vrsto vsi pari. Zmaga oddelek, ki ima več ujetnikov. Orožnik lovi tatu ne glede na to, ali je ukradel robec ali ne. Če tat ne prinese ukradenega predmeta v svoj oddelek, mora v ujetništvo.

103.LONEC UBIJATI

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: kol, klobuk ali lonec, palica, rutica

NAMEN:

Igralcu zavežejo oči pet korakov od kola, na katerega je poveznjen klobuk (lonec). V roke mu dajo palico in ga na mestu trikrat zavrtijo. Igralec naredi štiri korake naprej in ko misli, da je lonec pred njim, zamahne s palico. Če po treh poskusih lonca ne zadane, pride na vrsto naslednji igralec.

104.MEDVEDJE V VERIGI

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: /

NAMEN: lovljenje

Eden izmed igralcev je medved, ki lovi ostale. Ujeti učenec postane medved in pomaga loviti. Primeta se za roke in se odpravita na lov. Veriga medvedov se tako z vsakim ujetim učencem podaljša. Loviti smeta le krajna medveda. Če se veriga pretrga, ulov ne velja. Igra traja, dokler niso ujeti vsi učenci.

105.GOSPODARJA NI DOMA

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: /

NAMEN: lovljenje

Med učenci izberemo gospodarja, ki sedi in se dela da spi. Nekoliko proč od gospodarja je potegnjena črta, za njo so učenci, ki skušajo prestopiti črto in pojejo: »Gospodarja ni doma, mi pa hruške krast,...« Gospodar jih pusti v bližino, nato plane pokonci in jih zasleduje do črte. Če koga ujame, vlogi zamenjata.

106.FIGURE METAT

ŠT. IGRALCEV: skupine po 5, 6

PRIPOMOČKI: /

NAMEN: mirovanje, zbranost

Učence razdelimo na skupine po 5 ali 6. V vsaki skupini določimo otroka, ki meče figure. Ta prime otroke za roke in jih zasuče naokrog, kolikor more. Učenec obstane tako, kot pristane. Ko metalec naredi vse figure, izbere najlepši kip. Ta postane naslednji metalec.

107.KDO MEČE ŽOGO

ŠT. IGRALCEV: skupine po 5, 6

PRIPOMOČKI: žoge

NAMEN: metanje žoge, preciznost

Učence razdelimo na skupine po 5 ali 6. Eden od njih je tarča, obrnjen k zidu, da ostalih ne vidi. Nek učenec vrže žogo vanj. Če ga ne zadane, gre za tarčo tisti, ki je žogo vrgel. Če pa ga zadane, mora »tarča« ugotoviti, kdo mu je vrgel žogo. Če ugane, zamenjata vlogi, če ne ugane, ostane za tarčo še naprej.

108.KAJ IMAM NA HRBTU?

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: slike različnih živali

NAMEN: gibanje

Eden izmed otrok ima na hrbtu prilepljeno sliko določene živali ali predmeta. Drugi skušajo ponazoriti gibanje živali oz. predmeta, otrok s sliko pa ugiba, katero sliko ima na hrbtu.

109.MODNA PISTA

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: riževe vrečke, zvezki ali knjige

NAMEN: gibanje

Otroke razdelimo v več kolon, ki so postavljene za črte. V oddaljenosti 3 – 6 metrov od črte pred vsako kolono postavimo stožec. Vsakemu prvemu v koloni damo eno riževo vrečko ali pa zvezek. Vrečko si otroci položijo na glavo. Na naš znak štartajo in poskusijo rekvizit na glavi prenesti okoli stožca in naslednjemu v koloni. Vrečke ne smejo držati z roko. Če pade na tja, se morajo ustaviti, jo pobrati, položiti nazaj na glavo, nato lahko nadaljujejo. Zmaga skupina, ki prva konča.

110.ZAJČKI

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: krede

NAMEN: sonožni skoki

Otroci so razdeljeni v skupine in stojijo za narisano črto. Skupine tekmujejo med seboj. Na znak prvi igralec v vsaki skupini sonožno skoči, kolikor daleč more. Na mesto doskoka stopi naslednji zajček in skoči, nato tretji in tako vse do zadnjega. Katera skupina zajčkov bo skupaj skočila najdlje?

111.KAVBOJI

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: palice, žoge ali kiji, obroči

NAMEN: presiznost

Palice zapičimo v zemljo ali v vrsto postavimo kije ali žoge, ki predstavljajo krave. Otroci so kavboji, ki mečejo laso (obroče) in poskušajo ujeti kravo. Otroci so kavboji, ki so od krav oddaljeni približno 2 metra.

112.PLES V TEMI

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: umirjena glasba

NAMEN: poslušanje, sproščanje

Otroci zaprejo oči in se ob prijetni glasbi premikajo po prostoru tako, kot jim reče učitelj, npr. hoja naprej, nazaj, plazenje, lazenje, počasno vrtenje ...

113.ČEZ REKO

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: gred, rjuha

NAMEN: motorika

Otroci gredo na sprehod. Preden se vrnejo domov, pa morajo prečkati reko. Ker je divja, lahko prečkajo le čez most (gred). Pod gredjo zaradi varnosti postavimo blazine, med blazine in gred pa postavimo rjuho. Potrebna sta dva učitelja, ki rjuho valovita oziroma 4 otroci, vsak v enem kotu – to je reka.

114.LAČNA USTA

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: različne žogice, škatla

NAMEN: preciznost

Iz škatle oblikujemo zanimivo figuro, ki ima velika usta (odprtina) in narisane oči. Otroci poskušajo z žogicami zadeti v usta.

115.SEM V ŠPORTNI IGRALNICI

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: kiji, kolebnice, obroči, žoge

NAMEN: poimenovanje športnih pripomočkov

Otroci stojijo v krogu. Eden reče: »Sem v športni igralnici in se rad igram z ...« Nato steče po pripomoček, ki si ga je izbral in začne izvajati poljubno gibanje. Nato si drug otrok izbere svoj pripomoček.

116.ŠTORKLJA IN ŽABE

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: samolepilni trak

NAMEN: lovljenje

V večjem prostoru sklenejo otroci dva kroga, ki predstavljata mlaki. Notri so žabe, ki veselo kvakajo in skačejo. Na suhem, med obema mlakama, se sprehaja otrok, ki predstavlja štokljo. Žabe skušajo odskakljati v drugo mlako, štoklja jih lovi. Štoklja sme žabo ujeti le takrat, ko je zunaj mlake. Vsaka žaba, ki jo ujame, se spremeni v štokljo.

117.PAJEK IN MUHE

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: kreda / vrv

NAMEN: lovljenje

S kredo ali vrvjo označimo pajkovo mrežo. Otroci kot muhe letajo in brenčijo okoli mreže. Na klic vodje: 'Pajek!' od strahu otrpnejo in se potrudijo, da se ne premaknejo. Če se katera od muh premakne, jo pajek potegne v svojo mrežo, voditelj izbere novega pajka, ujeta muha pa mora eno igro ostati v mreži.

118.ZAVOZLANKA

ŠT. IGRALCEV: vsaj 4, sodo število

PRIPOMOČKI: /

NAMEN: spoznavanje skupine, razgibavanje

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 osebamama.

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.

119.KDO VODI?

ŠT. IGRALCEV: 4 ali več

PRIPOMOČKI: /

NAMEN: zbranost, urjenje neverbalnega izražanja

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.

120.KOČIJA

ŠT. IGRALCEV: vsaj 6

PRIPOMOČKI: stoli

NAMEN: krepitev odzivnosti in pozornosti

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 nepotrebnem, dobi kazensko točko.

Primer zgodbice: 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.

121.KLICNA ŽOGA

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: žoga

NAMEN: zadevanje

Otroci se postavijo v krog. Nekdo začne igro s tem, da vrže žogo v zrak in pokliče nekoga od soigralcev po imenu. Ta poskuša žogo čim prej ujeti, drugi pa se razkropijo. Ko žogo ujame, zakliče 'stoj' in vsi se morajo tisti hip ustaviti. Nato poskuša z žogo nekoga zadeti. Kdor je zadet, dobi žogo, kdor zgreši, nadaljuje z igro.

122.LOVSKA ŽOGA

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: žoga

NAMEN: lovljenje z žogo

Na označeni površini je eden od otrok lovec, drugi so zajci. Igrati je možno na dva načina: Lovec strelja z žogo na zajce. Zadeti zajec ujame žogo in postane lovec ali pa je vsak zadeti izločen iz igre in merimo čas lova.

123. NEDELJSKI POBEG

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: /

NAMEN: lovljenje

Otroci stojijo v krogu in se držijo za roke. Metka stoji v sredini. Otroci skandirajo besedilo in se z vsako besedo korak za korakom približujejo Metki.

Besedilo: PONEDELJEK! TOREK! SREDA! ČETRTEK! PETEK! SOBOTA! NEDELJA! POBEGNI!

Ob besedi pobegni, se otroci spustijo v svojo smer, da pobegnejo Metki, ki jih skuša ujeti. Metka ujame Davida, ki se postavi na njeno mesto in igra se začne znova.

124. RAČKA, RAČKA, GOS

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: /

NAMEN: lovljenje

Otroci se v krogu posedejo po tleh. Žan v smeri urnega kazalca hodi okrog kroga in vsakega otroka nežno dregne po glavi in reče: 'Račka ... račka ... račka ...' Nazadnje se dotakne Maruše in zakriči 'Gos!' in takrat se začne lov. Maruša skoči na noge in zasleduje Žana, ki teče v smeri urinega kazalca kolikor hitro more. Žan skuša doseči Marušino prosto mesto, preden ga ona ulovi. Če mu uspe, Maruša začne novo igrico. Če je ujet, Maruša sede na svoje mesto, Žan pa se mora spet podati okoli kroga.

125. MAVRICA

ŠT. IGRALCEV: pari

PRIPOMOČKI: /

NAMEN: lovljenje

Otroci se po dva in dva primejo za roke. Karmen lovi pare in takoj, ko ujame en par – katerega koli od obeh otrok – se mora par ustaviti, otroka naj se še bolj trdno primeta za roke, jih dvigneta v zrak in tako oblikujeta lok ali mavrico. V tem položaju morata ostati toliko časa, dokler ju ne odreši drug par, ki steče pod mavrico.

126. MEDVEDKOV OBJEM

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: /

NAMEN: lovljenje

Otroci tekajo okoli, Katja jih lovi, vendar se jih ne sme dotakniti, če se med seboj objemajo. Takoj, ko Katja steče mimo, se morata objeta otroka spustiti in spet teči. Katji uspe uloviti Tinkaro. Zdaj lovi Tinkara, Katja pa prosto teka z drugimi otroki.

127.RIBE V MREŽI

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: /

NAMEN: lovljenje

Trije ali štirje otroci se primejo za roke in oblikujejo mrežo. Skupaj izberejo število ena do deset, ne da bi ga povedali drugim otrokom. Potem dvignejo roke in začnejo na glas šteti: 'En, dve, tri, štiri, pet ...', medtem pa se drugi otroci – ribe – sprehajajo pod njihovimi rokami. Ko otroci, ki predstavljajo ribjo mrežo, preštejejo do izbranega števila, spustijo roke. Vsaka ujeta riba mora postati del mreže. Izberejo novo število in igra se nadaljuje, dokler niso ujete vse ribe.

128.LEDENI JANEZ IN SONCE

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: /

NAMEN: lovljenje

Miha je Ledeni Janez, Lana pa sonce. Miha se dotakne Maše, ta mora 'zamrzniti' in se ne sme premikati, dokler se z Laninim dotikom led ne 'stopi'.

129.STEKLI PES

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: /

NAMEN: lovljenje

Hana je stekli pes. Dotakne se Matica za rame in zdaj je on stekli pes. Hana je ozdravljena in lahko teče z drugimi, Matic pa se mora držati za ramo, kjer se ga je Hana dotaknila, in loviti druge otroke. Matic se dotakne Klare za koleno. Matic je zdaj ozdravljen, torej lahko izpusti ramo in teče z ostalimi. Klara je novi stekli pes in se mora držati za koleno, medtem ko lovi.

130.REZILO

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: /

NAMEN: tek

Otroci stojijo v krogu. Maja v smeri urinega kazalca hodi okoli kroga. Nenadoma se ustavi in na hitro izpusti iztegnjeno roko, kot da bi z rezilom zarezala med Darjo in Davida. Kretnjo pospremi z rezkim: 'Sek! Sek! Sek!' Darja in David stečeta okoli kroga v nasprotnih smereh, medtem pa Maja stopi na prosto mesto in za hrbet iztegne razprte dlani. Darja hitreje priteče okoli kroga. Prva se dotakne Majinih dlani in tako postane novo rezilo. David se pridruži krogu in igra se začne znova.

131.SKUPAJ SMO ENO

ŠT. IGRALCEV: skupine po 4

PRIPOMOČKI: kartončki z motivi

NAMEN: ustvarjalni gib

Učence razdelimo v skupine po štiri in vsaki skupini damo po en kartonček. Na njih so različni motivi. Nato učenci gibalno prikažejo motiv in se z njim poistovetijo. Npr. motiv rože (en učenec se usede na

sredini in se skrči, ostali trije se uležijo tako, da sredinskemu kažejo noge), to si učenci svobodno izmislijo.

132. INDIJANCI

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: stoli, predmet, rutka

NAMEN: neslišno gibanje

Indijanci se znajo gibati skoraj neslišno, sploh ne vemo, kdaj se priplazijo. Bodimo Indijanci. Sredi sobe postavimo stol, nanj pa sede otrok z zavezanimi očmi. Pod stol položimo predmet, ki ga otrok Indijanec straži. Vsi drugi otroci se skušajo čim tišje priplaziti do predmeta in ga izmakniti. Takoj, ko čuvaj sliši sumljiv zvok, pokaže s prstom v smer, iz katere prihaja, in tisti otrok, ki ga zasači, izpade iz igre. Čuvaj se mora potruditi in če se le da obvarovati svoj predmet.

133. ALI ZADENEŠ?

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: žogice, kolebnice

NAMEN: zadevanje cilja

Učenci so razdeljeni v skupine. Vsaka skupina oblikuje svoj krog z eno kolebnico. Otroci se postavijo v kolone eden za drugim 4 do 5 metrov stran od kroga. V skladu z učiteljivimi navodili mečejo žogico tako, da pade zunaj, znotraj ali na rob kroga. Zmaga tista skupina, ki je največkrat zadela želeno mesto.

134. MORJE BOLI TREBUH

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: modra rjuha

NAMEN: sproščanje

Iz ostankov modrega blaga, iz vreč ali iz starih modrih rjuh sešijemo morje. Več otrok prime morje na robovih in z njim valovi. Valovi so večji in manjši. Tudi burja lahko piha. Učitelj pripoveduje zgodbo o morju in med drugim tudi, da je danes bolno, saj ga zelo boli trebuh. To pa zato, ker ljudje na vse načine onesnažujejo morje in vanj mečejo odpadke. Pri tem lahko meče papir v morje, otroci pa poskušajo smeti z valovanjem odstraniti.

135. PRI ZDRAVNIKU

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: /

NAMEN: gibanje, sprostitvev

Otroci stojijo v krogu. Sredi kroga stoji otrok – zdravnik. K njemu pride otrok iz kroga. Zdravnik ga vpraša, kaj ga boli. Ko bolnik odgovori, mu zdravnik predpiše zdravilo: 'Trikrat počepni, petkrat poskoči ...' Medtem, ko otrok izvaja nalogo, ostali otroci štejejo.

136. DOMINE

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: /

NAMEN: sproščanje

Učenci se postavijo v krog. Nato se vsi obrnejo v eno smer in se usedejo na tla. Noge dajo narazen, tako da se vsak učenec usede med kolena učencu, ki sedi za njim. Učiteljica hodi po obodu kroga in s prstom pokaže na enega učenca – 'domino'. Ta se 'podre', to je, uleže nazaj na učenca s svojim hrbtom, ki zato podre soseda za seboj in tako naprej dokler ni krog podrt. Nato učiteljica določi drugega učenca, ki se bo 'postavil' oz. dvignil v sedeč položaj. S tem bo sprožil dviganje učenca pred seboj in ta učenca pred seboj ... Ko bodo vsi učenci spet sedeli, bo učiteljica spet določila učenca, ki bo sprožil 'podiranje domin'.

137.KIPI

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: glasba

NAMEN: plesna igra

Učenci prosto plešejo ob dani glasbi. Ko učiteljica ugasne glasbo, učenci naredijo kip. Tisti kip, ki se premakne, izpade. Učenci naj si izmišljajo raznorazne kipe, učitelj jih lahko tudi vpraša kaj predstavljajo.

138.TEKANJE SKUPIN

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: /

NAMEN: tek

Igralce razdelimo v skupine 5 – 7. Prvi vsake skupine vodi svojo vrsto poljubno po telovadnici. Vsak vodnik pa mora paziti, da ne prekrži ostalih vrst. Na učiteljevo znamenje vsaka skupina menja vodjo, bivši vodja se postavi na zadnje mesto in vrsto vodi drugi v vrsti. Mesta vodje menjavajo toliko časa, da vsi pridejo na vrsto.

139.ANATOMIJA

ŠT. IGRALCEV: pari

PRIPOMOČKI: listki z deli telesa

NAMEN: gibanje

Na listke napišemo različne dele telesa (nos, ušesa ipd). Listke položimo na tla, tako da se ne vidi, kaj je na njih napisano. Povabimo po dva igralca, ki si izbirata listke, razporejene po tleh. Listek, ki sta si ga izbrala, voditelj dvigne, ga prebere in jima ga izroči. Onadva ga morata držati skupaj s tistim delom telesa, ki je zapisan na listku. Zmaga par, ki je zadržal največ listkov.

140.BUČE RUJEMO

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: /

NAMEN: moč rok

Večje ali manjše število otrok se usede drug na drugega. Najmočnejši, ki ruva bučo, pred igro vsakega malce popraska po glavi, ga skuštra in vpraša: A so buče že zrele? Ko dobi pritrdilne odgovore jih začne ruvati. Prvega v skupini prime za roke in s tem začne vleči še vse druge, ki drug drugega držijo za pas. Nekaj časa ne gre, ko pa dvigne prvega, dvigne še vse druge. Če kateri od teh otrok tistega, ki je pred njim od smeha spusti že prej, je igra končana.

141.CEBANJE BALE

ŠT. IGRALCEV: dve skupini

PRIPOMOČKI: kamenčki, žogice

NAMEN: natančnost zadevanja

Igralci se razporedijo v dve skupini (v vsaki jih je po 10 do 12). Z dvema kamnoma na vsaki strani označimo prostor, dolg 6 do 7 metrov, drug od drugega pa sta oddaljena do 10 metrov. Z metanjem bale poskuša ena ekipa dati določeno število golov; spraviti balo skozi dva kamna. Ena ekipa meče, druga pa brani svoja vrata. (med dvema kamnoma). Zmaga ekipa, ki prva da 10 zadetkov, ali ekipa, ki v 15 minutah da več golov.

142.GOLJUFIVO PODAJANJE

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: žoga

NAMEN: podajanje, lovljenje žoge

Igralci stopijo v krog, vodja igre pa gre v sredino. V rokah mora imeti žogo, ki jo igralcem podaja brez pravega reda in jih skuša čim bolj zbegati, tako, da ne vedo, kdaj bodo žogo dobili. Preden igralec žogo ulovi, mora ploskniti; če tega ne naredi, če ploskne ne da bi dobil žogo ali če žogo izgubi, je kaznovan. Vsakdo lahko napravi štiri napake. Po prvi mora stati na eni nogi, po drugi mora poklekniti in po tretji sestiti na tla, po četrti gre iz igre, če pa se »poboljša« in pravilno ujame žogo, je kazen razveljavljena. Zmagovalec je tisti, ki zadnji izpade.

143.KDO BO PRVI

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: žoge

NAMEN: lovljenje žoge

Otroci stojijo v vrsti pred vodjo igre. Vodja igre meče žogo otrokom. Otrok, ki žogo ujame, stopi en korak naprej. Tisti pa, ki žoge ne ujame, stopi korak nazaj. Otrok, ki prvi pride do vodje, je zmagovalec.

144.KDO JE SKRIL ŽOGO?

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: žoga

NAMEN: opazovanje

Eden izmed igralcev mora soigralcem obrniti hrbet. Nato ne da bi gledal, vrže žogo čez ramo. Ko je kateri izmed njih ujame, vsi dajo roke za hrbet in zavpijejo: »Že!« Igralec, ki je vrgel žogo, skuša ugotoviti, kdo je ujel žogo. Če mu to uspe, se s tistim, ki je ujel žogo zamenjata, če ne, mora še naprej metati in ugibati.

145.ČEVLJE SEZUVATI

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: čevlji

NAMEN: koordinacija

Čevlje si je treba sezuti stoje na eni nogi. Ko si otroci sezuvajo levi čevlji, stojijo na desni nogi, ko si sezuvajo drugega, stojijo na levi nogi. Pri sezuvanju desnega čevlja smejo uporabiti le levo roko, pri sezuvanju desnega pa samo desno roko. Kdor se dotakne tal ali se kam nasloni, je izločen.

146.ŽOGA JE UŠLA MED NOGAMI

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: žoge različnih velikosti

NAMEN: kotaljenje žoge, hitra reakcija

Otroci stopijo v krog z razkrcenimi nogami, tako, da se dotikajo drug drugega s stopali. Sredi kroga je voditelj, ki kotali žogo, enkrat večjo, drugič manjšo, z namenom, da uide med nogami koga izmed otrok. Otroci morajo to z rokami preprečiti. Žoga se sme kotaliti samo po tleh.

147.ČUVAJ IN VEVERICE

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: letveniki, stoli, klopi, gredi, škatla z žogicami

NAMEN: plezanje, lovljenje

Na enem koncu igrišča so klopi, stoli, gredi ..., ki predstavljajo drevje. Otroci sedijo na drevju in predstavljajo veverice. V oddaljenosti 10-15 m je košara z orehi (žogicami). Za njo se nahaja čuvajeva hiša. Na voditeljev znak veverice splezajo z drevesa in gredo h košaram po orehe. Ko so otroci prišli po orehe, vodja zakliče: 'Čuvaj gre!'. Čuvaj steče za vevericami, te pa bežijo na drevo. Tisto, ki ujame, preden je prišla na drevo, odpelje s seboj v hišo. Veverica, ki ni bila ujeta, postane naslednji čuvaj.

148.ŽOGANJE Z BRISAČO

ŠT. IGRALCEV: pari ali četverke

PRIPOMOČKI: brisače, žoge

NAMEN: zabava, lovljenje žoge

V parih ali četverkah primejo brisače za vogale tako, da nastane nekakšna mreža. Nato poskusijo z brisačo vreči žogo soigralcu in jo potem z brisačo ujeti.

149.KDO BO PRVI?

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: boben

NAMEN: pozorno poslušanje

V razdalji 10 m narišemo dve črti – start in cilj. Vsi učenci stojijo na startu. Na cilju učiteljica igra na boben. Ko močno udari, stopijo za korak naprej. Pri tihem udarcu stopijo korak nazaj. Kdo bo prvi na cilju?

150.TEKMA SKOZI PREDOR

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: /

NAMEN: plazenje

Učenci se razdelijo v dve koloni in stojijo v razkoraku. Prvi se na znak splazi pod razkoračenimi nogami vseh v svoji vrsti. Ko pride na konec, se postavi na rep. Zmaga vrsta, v kateri so se vsi učenci prvi prebili skozi predor.

151.DOMOV

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: copati

NAMEN: hitro odzivanje

Učenci položijo na tla vsak svojo copatko in tako označijo dom. Učiteljica odstrani eno copatko. Učenci tečejo po prostoru, učiteljica pa nenadoma zakliče: 'Domov!' Vsak steče k najbližji copatki, eden ostane brez doma. Sredi prostora sede na tla in poskrbi, da pri naslednji igri pravočasno najde dom.

152.ČASOPISNA TEKMA

ŠT. IGRALCEV: dve skupini

PRIPOMOČKI: časopis

NAMEN: štafetna igra

Učenci so razdeljeni v dve vrsti. Vsak tekmovalac dobi dva časopisa. Na prvem stoji, drugega položi predse, stopi nanj, dvigne prvega, ga položi predse ... Katera vrsta bo hitrejša?

153.HITRE PERICE

ŠT. IGRALCEV: skupine

PRIPOMOČKI: ščipalke za perilo, krpice blaga, vrvica

NAMEN: tek

Učenci stojijo v kolonah za črto. V primerni razdalji je napeta vrvica v višini, ki jo dosežejo vsi učenci. Prvi učenec v vsaki vrsti dobi rutico in ščipalko. Na učiteljičin znak steče k vrvici in s ščipalko pripne krpico. Nato se vrne in se dotakne naslednjega, ki čaka za črto. Le-ta steče, sname rutici in ščipalko in oboje prinese naslednjemu.

154.PAZI, ŽABJI JEZIK!

ŠT. IGRALCEV: poljubno

PRIPOMOČKI: mehka žogica na elastiki

NAMEN: zadevanje tarče

Žaba z jezikom (mehka žogica na elastiki) lovi muhe. Muha, ki je ujeta, postane žaba.

155.TEK NA TREH NOGAH

ŠT. IGRALCEV: pari v enakoštevilčnih skupinah

POTREBUJEMO: vrv, vedro z vodo, plastični kozarčki, platenke

Z vrvjo skupaj zvežemo nogi dveh igralcev. Na eno stran igrišča narišemo črto, 5-8 metrov proč pa drugo vzporedno črto. Na eno stran postavimo vedra napolnjena z vodo in plastične kozarčke, na drugo stran pa prazne platenke. Skupine imajo 5 minut časa za prenašanje vode iz vedra v platenke. Po 5 minutah izmerimo količino vode v vsaki platenki.

156.IZ KROGA

ŠT. IGRALCEV: poljubno

POTREBUJEMO: kreda

S kredo narišemo krog s premerom 5-6 metrov. Vse tekmovalce postavimo v krog. Tekmovalci prekrižajo roke na hrbtu. Naloga tekmovalcev je, da poskusijo (ne pregrubo) čim več sotekmovalcev izriniti iz kroga. Ko nekdo izpade iz kroga, lahko z rokami od zunaj pomaga tekmovalce vleči iz kroga. Tekmo lahko ponovimo nekajkrat (četrtfinale, polfinale, finale).

157.PRELUKNJATI ZID

ŠT. IGRALCEV: poljubno

POTREBUJEMO: kreda

Na tla s kredo narišemo črto, ki predstavlja zid. Na črti stoji delovodja. Ko delovodja zakriči:

»Preluknjati zid!«, vsi stečejo z ene strani črte na drugo stran. Delovodja se premika le po črti, a poskuša ujeti čim več tekmovalcev, ki stečejo preko zidu. Vsak ujeti postane nepremični kamen na zidu (črti), ki pa sme premikati roke in pomagati delovodji pri lovljenju. Zadnji, ki ostane, postane novi delovodja.

158.LOVEC, TUKAJ SEM

ŠT. IGRALCEV: poljubno

POTREBUJEMO: majhna žogica

V krogu na sredini stoji lovec z zavezanimi očmi. Voditelj, ki je v krogu ali pa ne, nekoga pokaže, ta vstane in reče: »Lovec, tukaj sem!« Lovec mora z žogico zadeti tega, ki se je oglasil. Za to ima tri poskuse. Vsak zadetek šteje točko. Če lovec zadane tarčo ali ne, se lovec vsak krog zamenja.

159.TELEKRMAR

ŠT. IGRALCEV: skupine

POTREBUJEMO: različne ovire

Tekmovalce razdelimo v homogene enakoštevilčne kolone. Vsem v koloni, razen zadnjemu zavežemo oči. Na pot, dolgo 10 metrov nastavimo oviro ali dve. Kolono mora zadnji, ki edini vidi pripeljati od starta do cilja in mimo ovire. Zmaga skupina, ki pot opravi brezhibno. Krmar (zadnji v koloni) sme kolono voditi neverbalno, torej z nekimi fizičnimi znamenji, bodisi s tapkanjem po rami, žgečkanjem predhodnika po boku (ta požgečka naprej in tako do prvega), rahlim potegom ali potiskom rame predhodnika...

160.ČEZ MORJE

ŠT. IGRALCEV: skupine

POTREBUJEMO: časopisni papir

je igra, v kateri se skupine postavijo v ravne kolone in za startno črto. Prvemu v skupini damo dva lista časopisnega papirja. 5 metrov od startne črte zarišemo ciljno črto. Cela skupina mora zgolj s pomočjo listov priti do cilja in nazaj brez, da bi stopili na tla; stopati smejo le po listih. Če so otroci večji, lahko igro otežimo tako, da jim damo manjše liste in morajo hoditi po prstih ter paziti kam stopijo, da ne stopijo na tla. Vsakokrat, ko kdo stopi na tla in ne na list, se skupini pripiše eno minus točko.

161.DIRKE Z BALONČKI

ŠT. IGRALCEV: skupine

POTREBUJEMO: teniški loparji, vodni balončki, vedra / košare

Učenci se postavijo v kolono in vsak prvi dobi badminton ali teniški lopar. Na startni črti v velik zaboj nastavimo napihnjene vodne balončke, na ciljno črto pa vsaki skupini nastavimo manjši zaboj ali posodo. Črti naj bosta oddaljeni 5 metrov. Na učiteljev znak mora tisti, ki ima lopar vzeti balonček, ga dati na lopar (drugo roko da za hrbet) in ga brez odbijanja in prijemanja prenesti do zaboje ali sklede na ciljni črti. Tam ga odloži v zaboj ali skledo in se čim hitreje vrne na startno črto, kjer lopar preda

naslednjemu tekmovalcu. Če balonček med prenašanjem pade na tla, ga učenec pobere, vrne na lopar in nadaljuje pot. Zmaga skupina, ki ji prvi uspe prenesti dogovorjeno število balončkov.

162.SLAMICO V PLASTENKO

ŠT. IGRALCEV: dve skupini

POTREBUJEMO: plastenke, slamice, vrvice, vrč, brizge

Pri tej igri tekmujeta po dve skupini hkrati. Vsak učenec prve skupine si okrog pasu priveže vrvico, učitelj pa mu nanjo zadaj priveže vrvico na koncu katere je slamica (če je ta malo upognjena, prepognjena ali podobno, je igra bolj zabavna in težja). Na ciljno črto učitelj postavi plastenke do polovice napolnjene z vodo. Plastenk naj bo toliko, kot je tekmovalcev v eni skupini. Učenci s slamicami se postavijo na startno črto. Učenci druge skupine, ki takrat tekmuje pa dobijo vrč z vodo in vsak svojo brizgo. Naloga prvih učencev je, da vsak svojo slamico brez pomoči drugih ali rok vtakne v svojo platenko, naloga tekmovalcev druge skupine pa je, da prvim s čim bolj natančnimi curki vode iz brizg iz določene razdalje (kak meter ali meter in pol proč narišemo ravno črto ali pa elipsasto črto, ki obkroža vse plastenke hkrati) nagajajo in otežujejo vtik slamice v platenko.

Pošlji objavo po e-pošti