

OBUDIMO STARE IGRE NA PROSTEM

1. Zemljo krast

Pripomočki: palica ali žoga, kreda.

Priprava: Na tla narišemo krog in ga razdelimo na toliko enakih delov, kot je igralcev. Vsak od igralcev na svojo zemljo zapiše poljubno ime države.

Pravila igre: Vsak igralec se postavi na svoj del kroga (zemlje), eden od igralcev pa dobi palico ali žogo in zavpije ime ene od držav, palico pa vrže na zemlje klicane države. Vsi razen igralca klicane države stečejo iz kroga, klicani igralec pa pobere palčko, zavpije "stop" in z njo poskuša zadeti enega od soigralcev. Če ga zadane, mu lahko "krade zemljo" tako, da s kredo zariše del njegove zemlje (kolikor doseže s kredo, pri tem pa mora z nogami ostati na svojem ozemlju), ki jo podpiše z imenom svoje države. Če igralec zgreši tistega, ki ga je ciljalo s palico, se vlogi zamenjata. Palico nato meče tisti, ki ga je zadela. Zmaga igralec z največ ozemlja.

2. Med dvema ognjem

Pripomočki: žoga, označeno igrišče.

Priprava: Oblikujemo dve ekipi z enakim številom igralcev in v obeh določimo odposlanca, ki se razporedita na začetek in konec igrišča.

Pravila igre: V najpreprostejši obliki je namen vsake ekipe, da s podajanjem in ciljanjem nasprotnika z žogo izloči vse člane nasprotnikove ekipe. V prvem delu si odposlanec in njegova ekipa trikrat izmenjata žogo, ki se je nasprotna ekipa ne sme dotakniti, nato pa začne s ciljanjem nasprotnikov. Ko zadane katerega od njih, se ta odpravi na zunanjo stran k svojemu odposlancu in mu pomaga ciljati člane nasprotne ekipe. Nazadnje, ko so izločeni vsi člani ene ekipe, se v polje odpravi še odposlanec, ki ima tri življenja. Zmaga ekipa, ki ga z zadetki žoge izloči iz igre.

3. Gumitvist

Pripomočki: daljša vrstica ali elastika, ki jo na koncih zvežemo skupaj.

Priprava: Dva ali več igralcev stopi na notranjo stran elastike in jo napne okoli svojih gležnjev.

Pravila igre: Iger z elastiko je veliko (navadna, ljubljanska, limonca, trikotnik, karo ...), skupna lastnost vseh pa je, da igralec poskuša določeno kombinacijo skokov čim bolj pravilno izvesti na različnih težavnostnih stopnjah (zviševanje elastike od gležnjev do podpazduhe ali spreminjanje širine napetih vrvic – oženje s stoji z nogo ob nogi ali z elastiko okrog ene noge, tresenje elastike ipd.). Če vam je ušlo iz spomina, smo za igro Usa sonožno skakali in med tem govorili: usa, usa, usa, sa, pipi, duga, čara, pa.

4. Kdo se boji črnega moža?

Pripomočki: igrišče s črtama na začetku in koncu.

Priprava: Določimo, kdo bo črni mož, ki se postavi za črto na eno stran igrišča, ostali pa na drugo.

Pravila igre: Črni mož vpraša: "Kdo se boji črnega moža?" Igralci odgovorijo: "Nihče!" Črni mož: "Kaj pa če pride?" Igralci: "Mu pa uidemo!" Črni mož se požene proti otrokom, ki mu poskušajo uiti tako, da čim hitreje in brez njegovega dotika pridejo na drugo stran igrišča. Kogar črni mož ujame, mu pomaga loviti ostale igralce. Tisti, ki se mu najdlje izogiba, v naslednji igri igra črnega moža.

5. Ristanc ali tančula

Pripomočki: kreda, kamenček.

Priprava: Na tla narišemo kvadrate v obliki letala (najprej dva enojna, en dvojni, en enojni, en dvojni in na vrhu še en v obliki polkroga) in vanje napišemo številke od ena do sedem.

Pravila igre: Kamenček vržemo v prvi kvadrataček in skačemo po oštevilčenih kvadratih po eni v enojnih in dveh nogah v dvojnih kvadratih. V polkrogu na vrhu tančule se lahko spočijemo in se na enak način vrnemo na izhodišče, vmes pa pobereмо svoj kamenček. Tako nadaljujemo po naslednjih številkah. Če kamenčka ne vržemo v pravi kvadrat ali se med skakanjem prevrnemo ali

v enojnem kvadratu stopimo na tla tudi z drugo nogo, je na vrsti drug igralec. Zmaga igralec, ki uspešno zaključi s sedmico.

6. Skrivalnice

Pripomočki: prostor za skrivanje.

Priprava: Eden izmed igralcev je iskalec, drugi iskanci.

Pravila igre: Iskalec miži in šteje do dogovorjenega števila, medtem se ostali skrijejo. Ko iskalec konča s štetjem, začne iskati igralce 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.

7. Ravbarji in žandarji

Pripomočki: prostor za skrivanje in lovljenje, prostor za "zapor".

Priprava: Med igralci določimo dva žandarja.

Pravila igre: Žandarja počakata, da se ravbarji skrijejo, nato jih iščeta. Ko zagledata ravbarja, ga poskušata uloviti in privedi v zapor. Ravbar se iz zapora lahko reši tako, da drugega ravbarja iz zapora udari po roki in zbeži. Igre je konec, ko žandarja ujameta vse ravbarje.

8. Slepe miši

Pripomočki: prostor za lovljenje.

Priprava: Določimo igralca – "slepo miš", ki mu zavežemo oči in ga postavimo na sredino igrišča.

Pravila igre: Ostali igralci se toliko odmaknejo od slepe miši, da jih ta ne doseže. Slepa miš čim pogosteje sprašuje: "Miške, kje ste?" Igralci se oglašajo z glasnim: "Tukaj," in poskušajo ubežati slepi miši. Pri igri je treba paziti, da teren ni preveč razgiban in da ni nevarnih predmetov, v katere bi se igralec, ki je slepa miš, lahko zaletel.

9. Okamenele babe

Pripomočki: prostor za lovljenje.

Priprava: Določimo tistega, ki bo lovil.

Pravila igre: Igralci se razpršijo, lovalec pa jih poskuša ujeti. Kogar ujame (se ga dotakne), postane okamenel (postavi se v razkorak in se ne sme premikati). Reši ga lahko drug igralec tako, da se mu splazi med nogami. Igra se zaključi, ko so vsi igralci okameneli, tj. ko lovalec ujame vse igralce. Da je igra bolj zanimiva, lahko določimo več lovilcev.

10. Gospodična (mama...), koliko je ura?

Pripomočki: večji prostor, podlaga ni pomembna.

Priprava: Na tla narišemo črto, za katero se postavijo igralci, gospodična pa nekaj metrov od igralcev okrog sebe nariše krog.

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

11. Punce, punce ven

Igra je podobna ristancu, le da tu narišemo pravokotnik in ga razdelimo na šest delov. V vsako polje napišemo črko in sicer:

P = punce

F = fantje

B = barve

Š = števila

Ž = živali

Č = črke

Otroci določijo nekoga, ki začne in ta sonožno skoči v polje in zakliče PUNCE, PUNCE VEN potem skoči ven in znova v prvo polje, drugo, tretje,... in pri tem našteva različna imena punc, ko pride do polja kjer je začel, skoči ven in se premakne k naslednjemu polju kjer zakliče FANTJE, FANTJE VEN in ponovi pot, le da tu našteva imena fantov.

Igro lahko tudi otežimo: igralec mora skakati nazaj, ali pa se igralci spomnijo težje kategorije npr. znamka avtomobila, reke, glavna mesta...

12. Trden most

Trden most je poznan po vsej Sloveniji. Igramo pa ga takole:

Izberemo dva, ki predstavljata most. Primete se za roke, in stopita toliko narazen, da gre lahko vojska, ki jo sestavljajo ostali otroci, skozi. Otroka, ki predstavljata most se dogovorita, kaj naj bi bil eden in kaj drugi, na primer, prvi je zlato jabolko, drugi pa zlata hruška. Igra se lahko začne. Vojska se ustavi pred mostom in ga vpraša: A JE KEJ TRD'N TA VAŠ MOST? KOKR SKALA, KAM'N, KOST! se glasi odgovor. A GRE ZIH'R NAŠA VOJSKA SKOZ'? JA, ČE TAZADN'GA PUSTITE! odgovori most. S tem je pogovor končan in vojska gre lahko skozi most. Vojska pod mostom lahko teče trikrat, a ko gredo vojaki tretjič skozi, most-igralca spustita roki (zapornici) pred zadnjim v koloni. Zajetega vojaka vprašata kaj ima rajši zlato jabolko ali zlato hruško. In v skladu z odgovorom ga razvrstita za tistim, ki je zlato jabolko ali zlata hruška. Ko se razporedijo vsi vojaki, morajo še vagati duše. To pomeni, da vsaka stran mostu vleče v svojo smer. Zmaga tista skupina, ki popada po tleh ali pa prestopi črto.

13. Leti, leti

Ta igra je namenjena preganjanju časa pri kateri potrebujemo pozornost in hitra odzivanja na znake ali besede. Za vsako napako se plača kazen. Igrica poteka takole:

Otroci se posedejo okoli mize in na rob mize predse položijo kazalca desne in leve roke. Vodja igrice tapka po mizi in poje LE-TI, LE-TI, LE-TI, ... , njegova kazalca pa se izmenično dvigata in spuščata. Ostali otroci tapkajo za njim in poskušajo biti čim bolj pozorni. Naenkrat vodja reče LE-TI, LE-TI, KONJ LE-TI in dvigne svoja kazalca visoko v zrak. Tisti, ki so bili pozorni ga seveda niso posnemali in so pustili kazalce ležati na mizi, tisti pa, ki so ga posnemali morajo plačati kazen kot na primer narediti deset počepov ali trikrat teči okoli hiše.

14. Telefončki

Igrica je zelo enostavna in vesela. Igramo jo takole:

Otroci se posedejo v krog, potem prvi otrok drugemu zašepeta v uho svoje telefonsko sporočilo, drugi ga zašepeta spet svojemu sosedu in preko njega tako naprej. Telefonsko sporočilo teče od ust do ušesa in od ust do ušesa. Ko sporočilo prispe do zadnjega otroka, ga ta glasno pove. Razlika med začetnim in končnim sporočilom je navadno tako velika, da primerjava vzbuja veliko veselje.

15. Zvezde metat

En otrok zvezde meče, ostali otroci pa predstavljajo zvezde. Tisti, ki meče, prime posamezno 'zvezdo' za iztegnjeno roko, jo nekoliko zavrti in jo med vrtenjem izpusti. 'Zvezde' obdržijo tisti

položaj, v katerem pristanejo. Ko pomeče vse zvezde, določi kdo ima najbolj zanimivo ali smešno pozo. Najboljša zvezda nadaljuje igro.

16. Dan ali noč

Igralce razdelimo v dve skupini, ki se postavita čelno, ena proti drugi okrog 1,5 do 2 metra narazen. 5 do 10 metrov za vsako skupino označimo linijo, za katero so igralci rešeni. Ena skupina se bo imenovala "Dan", druga pa "Noč". Vodja igre naključno kliče "Dan" ali "Noč", igralci te skupine pa morajo ujeti kar čim več igralcev druge, preden se ti rešijo tako, da prekoračijo svojo črto. Podobna igra je sove in vrane. Ko vodja pove trditev, če je ta resnična lovijo sove vrane, sicer nasprotno.

17. Gnilo jajce

Otroci se posedejo v krog, eden okoli njih nosi zmečkan papirček, to je jajce. Čim bolj na skrivaj enemu izmed otrok spusti papirček za hrbet, in če ta ne ugotovi predno pride otrok, ki je nosil papirček, en krog, je gnilo jajce, če pa ugotovi, mora teči za njim. On pa se lahko posede tam, kjer je prej sedel ta ki je imel gnilo jajce. Če ga ne ulovi, potem jajce nosi on.

Tisti ki nosi jajce mrmra pesmico:

Kanglica, kanglica vodo drži, kdor se ozira po hrbtu dobi!

Ali pa:

Glejte bleščico, kako se blešči, kdor se ozira po hrbtu dobi!

Naredi največ 2 kroga, da jajce podtakne komu, da se igra odvija hitro.

18. Kamenčkanje

Za igro so pastirji skopali ne pregloboko, kakih 15 cm široko jamico z ravnim dnom, v katero so (na sredino) položili kamenček. Pri igri je vsak od pastirjev imel 5 kamenčkov. Pastirji so te kamenčke metali proti izkopani jamici tako, da so pristali čim bliže jamici, vanjo pa noben kamenček ni smel pasti. Če je kateri od kamenčkov padel v jamico, je moral pastir igro prekiniti. Ni bil uspešen. Za kazen je moral steči vračati živino, ki je morda delala škodo na njivi ali pa se je preveč oddaljila. Pastir, ki je kamenčke vrgel proti jamici tako, da noben ni padel v jamico, je potem z izkrivljenim kazalcem sunkovito frcnil vsakega od kamenčkov proti jamici; pri tem so ciljali kamenček, ki je bil na sredini jamice. Najbolj uspešen pri metanju kamenčkov in nato pri ciljanju kamenčka v jamici je bil zmagovalec. Za nagrado je dobil običajno pleteno košarico iz likovine, ki jo je že preje spletel eden od pastirjev.

19. Kozo zbit

Nariše se polje, z dvema črtama (polje se omeji na cca 10m).

Na sredo tega polja se postavi velik kamen. Pastir se postavi poleg kamna in nanj položi pločevinko. (najbolje široko, mi smo imeli pločevinke od lakov ali barv). Ostali pa se postavijo ob obe črti in s kamnom (manjši kamen) poskusijo zadeti pločevinko s kamna. Če pločevinka ne tiči na kamnu se lahko teče na drugo stran in seveda pobere tudi svoj kamen. Sčasoma se pločevinka obtolče in potem jo je zelo težko postaviti na kamen da bi tam stala.

Kadar je pločevinka na kamnu pastir lahko ujame vsakega ki je v polju in ga izloči iz igre. Zadnji, ki ostane pa ga zamenja kot pastir. Igra ima sicer nevarne pasti in možne so seveda poškodbe, ampak ne pomnim, da bi se kdaj komu kaj resnega zgodilo, pa smo jo igrali vse poletne večere do mraka.

20. Kovance pihat

Ena od iger v zaprtih prostorih. V tistem času je bilo več kovancev aluminijasti, bili so mali in veliki. Kovanec pihamo po ravni površini (miza) s kratkim p p p. Izmenično pihata oba igralca, ki sodelujeta pri igri. Cilj igre je, da s pihom postaviš svoj kovanec na nasprotnikovega. In zmagaš. Danes bi bili za to igro najprimernejši kovanci po 10 centov ali 5 centov.

21. Moja mladost (vržeš žogo in ujameš)

Gre skozi most (vržeš pod eno nogo žogo in ujameš).

Skače pleše (vržeš žogo se zavrtiš in ujameš).

Se utruji (vržeš žogo počepneš vstaneš in ujameš) In umre. (vržeš žogo in ujameš).

Daljša igra z več nalogami (vržeš žogo in ujameš)

Brez gibanja (vržeš žogo stojiš mirno in ujameš).

Brez smejanja (vržeš žogo, se ne smeješ in ujameš).

Z eno nogo (vržeš žogo na eni nogi in ujameš na eni nogi).

Z eno roko (vržeš žogo in ujameš z eno roko).

Tolčem (vržeš žogo ploskneš in ujameš).

Predaj zadaj (vržeš žogo ploskneš spredaj in zadaj in ujameš).

Na mlin (vržeš žogo narediš premikanje milna z rokami in ujameš).

Poljub (vržeš žogo z roko pošlješ poljub in ujameš).

Pozdrav (vržeš žogo z roko pozdraviš po vojaško in ujameš).

Dotikam se tal (vržeš žogo počepneš in se dotakneš tal in ujameš).

Plešem (vržeš žogo se zavrtiš okoli osi in ujameš).

Pa obilo užitkov ob igranju!!!☺