

Spoznavne igre

Zeleni krokodil

Sedijo v krogu. Nekdo v skupini pove svoje ime, sosedu pa reče: ti si krokodil.(jaz sem Francka in ti si zeleni krokodil.) Sosed (krokodil) pove svoje ime in naslednjemu zopet reče: ti si zeleni krokodil. Igra traja toliko časa, da vsi povedo svoja imena. Vsak, ki izreče ime, tistega pogleda v obraz.

Variacija: Nekdo v skupini pove svoje ime, sosedu pa reče: ti si krokodil.(jaz sem Francka in ti si krokodil.) Sosed (krokodil) ponovi prejšnje ime, doda svoje in naslednjemu zopet reče: ti si krokodil.

Kdo sem?

Material: za vsakega list papirja z njegovim imenom.

Vsak izbere list in se vrne na svoj sedež. (Če potegnemo list s svojim imenom, liste pomešamo). Vsak ima list papirja z imenom nekoga drugega. Voditelj pokliče nekoga, ki mora opisati lastnosti, darove, navade tistega, ki je napisan na njegovem listu. Uganiti moramo, za koga gre. Tistemu, ki ugame, zaploskamo, gre v sredino kroga in začne opisovati osebo, ki je napisana na njegovem listu...

Kdo je?

Material: slika ali ime vsakega člana skupine

Sedimo v krogu. Voditelj izbere osebo, ki sedi v sredi. Na čelu ima trak z imenom enega člana skupine. Postavlja različna vprašanja npr.: »Je moški ali ženska? Ali nosi očala? Ima modre oči? ...«

Ko ugame ime tistega, ki je napisan na traku, gre v sredino odkrita oseba.

Variacija: izbrani osebi nalepimo na hrbet sliko živali. Oseba postavlja vprašanja in poskuša ugotoviti katera žival je na njegovem hrbtu.

Klobčič volne

Material: klobčič volne

Volneno nit navijemo okrog žogice, da dobimo okrogel klobčič. Sedimo v krogu. Voditelj igre pokliče nekoga: »(Ime), ali hočeš biti moj(a) prijatelj(ica)?« ter mu vrže klobčič, sam pa obdrži en konec niti v rokah. Oseba, ki ujame klobčič, drži nit v rokah in pokliče nekoga drugega, komur poda klobčič. Tako spletemo čudovito mrežo prijateljstva.

Poznam tvoj glas

Material: žoga ali palica

Igralci so v krogu, na sredini stoji eden z zavezanimi očmi. Igralci se vrtijo okrog njega. Tisti, ki je na sredi ima palico ali metlo. Ko z njo udari na tla, se krog ustavi. S palico pokaže na enega v krogu in mu reče: »Pozdravljen, prijatelj.« Igralec, na katerega kaže palica odgovori: »Pozdravljen, prijatelj.« Igralec z zavezanimi očmi mora ugotoviti, kdo ga je pozdravil. Če ugotovi, se zamenjata, če ne ugotovi, izbere drugega.

ZIP ZAP

Vsi sedimo v krogu. Izberemo nekoga, ki bo sredi kroga. Vsak po vrsti pove svoje ime. Nato tisti, ki je v sredini izbere nekoga, se postavi predenj in mu reče: " ZIP" ali "ZAP" ali "ZIP ZAP". Če reče "ZIP", mora izbrana oseba povedati ime svojega soseda na levi. Če reče "ZAP" mora povedati ime soseda na desni. Če se izbrana oseba ne more spomniti imena

svojega soseda ali pove napačno ime, se zamenjata z osebo v sredini. Če oseba v sredini reče "ZIP ZAP" morajo vsi v krogu zamenjati sedeže in oblikovati nov krog.

Sedež na moji desni je prazen

Material: stoli

Sedijo v krogu. En stol je prazen. Tisti, ki ima na svoji desni prazen stol, reče: Sedež na moji desni je prazen. Hočem, da na njem sedi ... (Pokliče nekoga iz skupine.)

Koga pogrešamo?

Material: rjuha in glasba

Otroci skačejo po prostoru. Ob določenem znaku zamižijo in počepnejo.

Vzgojiteljica pokrije enega otroka z rjuho. Na ponovni znak otroci odprejo oči in ugotavljajo, koga pogrešajo – kdo je pod rjuho.

Gibalne igre

Premagovanje ovir

Material: stavek, ki ga razrežete, ovire (ki so vam pri roki: stol, miza, torba, ...)

Skupnost bo izbrala stavek, ki jo predstavlja, o kateri pričuje in za kar se bori. Napišite to besedo dvakrat na liste papirja, nato izrežite vsako besedo posebej. Voditelj te igre bo položil besede poljubno v vse štiri kote sobe, medtem ko ostali razpostavijo nekaj ovir (ki predstavljajo težavnost pričevanja). Naredite dve moštvi. Cilj te igre je čim hitreje sestaviti nazaj prvotni stavek.

Ali je kaj trden most?

Določimo dva, ki sta most. Držita se za roke in vsak se odloči da bo simbol (jabolka in hruška, avto in letalo, ...) Ostala skupina naredi kolono, ki ima vodjo. Vodja jih popelje malo naokoli in nato k mostu. Tam vodja vpraša most:

»Ali je kaj trden most?«

Most: »Kakor kamen, skala, kost.«

Vodja: »Ali spustite našo vojsko skozi?«

Most: »Če nam zadnjega pustite.«

Vodja: »Če ga le ulovite.«

Most dvigne roke in kolona gre skozi. Most zadnjega ulovi in ga povpraša kam gre. Ulovljeni se odloči za eno stran in nato gre za steber mostu.

Igra se nadaljuje dokler most ne ulovi še vodje kolone. Nato se vsi skupaj primejo in vlečejo vsak na svojo stran, da preverijo koliko je trden most.

Sešijmo skupnost

Material: lesena kuhalnica, dolga nit, živahna glasba

Tabita je šivala obleke za uboge; mi pa bomo sešili našo skupnost! Naredimo dve ali več skupin. Naša šivanka bo lesena kuhalnica, na katero je navezana dolga nit. Cilj igre je pretakniti kuhalnico skozi rokave vsakega člana skupine, tako da smo na koncu vsi »sešiti« skupaj. Nato lahko tako sešiti zaplešemo ob živahni glasbi.

Mamba mamba

Izberemo nekoga za mambo (južnoafriška kača). Na tleh označimo območje, kjer se bo odvijala igra. Vsi morajo ostati znotraj označenega območja. Cilj igre je, da ostanejo proč od mambe. Na znak se igra začne. Kača skuša ujeti otroke. Če kača ujame otroka, se jo mora ta prijeti za ramena ali okoli pasu in je ne sme spustiti. Vsak nov ulov postane del kačjega telesa (več kot kača poje, večja in večja postane). Če nekdo zbeži iz kvadrata, mora sestiti na črto in počakati do konca igre. Lovi lahko samo glava kače. Kača lahko uporabi svoje telo, da ustavlja druge otroke. Igra se konča, ko ostane en otrok in ta je naslednji mamba.

Aronova palica

Material: piščalka in palica

Naredimo krog. Na sredino kroga postavimo člana, ki mu zavežemo oči in mu damo piščalko. Ob prvem žvižgu si zelo hitro podajamo palico okoli kroga. Ob drugem žvižgu palica miruje. Cilj je, da nima nihče v roki palice takrat, ko piščalka zažvižga. Oseba, ki drži v roki palico ob piščalkinem žvižgu zavzame mesto na sredini kroga.

Variacija: Še vedno smo v krogu: na sredini je Aron in njegova palica. Pokliče eno osebo in izpusti palico iz rok. Poklicana oseba mora hitro ujeti palico še preden se ta dotakne tal. Če se jima ne posreči, izgubita.

Voditelj pravi (podobno kot »Simon pravi«)

Voditelj daje ukaze za mimiko, gibe, ki na bi jih izvedli sodelujoči. Izvedejo jih samo, ko pred ukazom reče: »Voditelj pravi«. Kdor naredi gib, ko voditelj ne reče »Voditelj pravi«, izpade iz igre.

Na primer:

- Sledite mi ...stopite en korak naprej
- Ljubite drug drugega ... stegnite roke proti svojemu sosedu
- Bodite kot mali otroci...plazite se
- Molite ... sklenite roke
- Ustavite se (ne naredijo nič, ker ni bilo »Voditelj pravi«)

Drugi primeri:

- Hodi. Poberi kamen. Zatrobi na trobento.
- Obrni se okrog. Dvigni roke. Obrni se nazaj.

Vodenje slepca

Material: rutice

Udeleženci se razdelijo v pare. Prvi v paru ima zaprte oči, drugi ga vodi po prostoru. Po dveh minutah zamenjata vlogi. Za dober potek je nujna tišina.

Zrcaljenje

Vsak član skupine si poišče partnerja. Oba se nato postavita ali usedeta drug proti drugemu. Prostora med njima mora biti toliko, da lahko oba prosto gibljeta z nogami in rokami. Počasi se začneta gibati in vsak poskuša biti zrcalna slika drugemu.

Pantomima

Skupina se razdeli na polovico. Prva polovica članov si izmisli nek poklic ali dogajanje, ki ga mora nekdo iz drugega dela skupine prikazati s pantomimo. Ostali člani drugega dela skupine skušajo uganiti, kaj prikazuje. Člani prvega dela skupine jih pri tem popravljajo oziroma usmerjajo k pravilni rešitvi.

Naprej!

Določite nekoga, da bo lokomotiva. Vsi morajo slediti lokomotivi eden za drugim in morajo posnemati lokomotivo. Ta se premika brezciljno (kot raca, poskakuje itd.) in neprestano menjava smer. Bodite pazljivi. Ko se lokomotiva ustavi in hitro obrne, mora vsak obstati v položaju, v katerem je bil.

Glasbene igre

»Aleluja!«

Material: živa glasba ali CD in radio

Poskrbimo za živo glasbo. Naredimo majhne skupine, sestavljene iz približno deset ljudi. Stojimo v krogu, naša desna roka je odprta na levi roki prvega soseda, druga roka pa je odprta pod desno roko drugega soseda. Z desno roko ploskemo na desno roko našega soseda in tako dalje, kakor hitro se le da. Ko se glasba ustavi, tisti, ki zadnji ploskne na roko svojega soseda, zavpije »Aleluja« ali »Jezus« v adventnem in božičnem času.

Radio

Voditelj skupine potreplja nekoga po rami in ta mora zapeti pesem. Ko ga potreplja drugič, preneha peti. Potem potreplja nekoga drugega. Pesmi se ne smejo ponavljati. Kdor zapoje isto pesem ali potrebuje več kot pet sekund, da se jo spomni, izpade iz igre. Voditelj lahko kakšnega igralca potreplja večkrat.

Hitro najdi pravo pesem!

Material: listi z ključnimi besedami

Animacijska skupina naj pripravi majhne listke papirja, na katere naj zapiše besede kot: sonce, ljubezen, otrok, srce, ogenj, Jezus... Naredite skupine po pet. Prva skupina vzame listek in mora hitro zapeti pesem, ki vsebuje besedo, napisano na listku. Nato je na vrsti druga skupina in tako naprej, dokler ni več nobenega listka.

Ugani pesem

Vsaka skupina izbere pesem in jo predstavi z mimiko, brez petja. Ko kdo ugane, za katero pesem gre, jo vsi skupaj zapojemo.

Pevsko tekmovanje

Material: instrumenti, zvonec

Razdelimo se na dve ali več skupin. Ena skupina zaigra na instrumente, ki smo jih naredili ali prinesli s seboj, druga mora uginiti za katero pesem gre.

Ko uganejo naslov pesmi, imenujemo »sla«, ki teče do zvonca na drugi strani sobe ter glasno pozvoni.

Bela bela lilija

Otroci sklenejo krog, ter določijo otroka, ki bo plesal miže ali z zavezanimi očmi znotraj kroga. Otroci se začnejo vrteti v krogu in zraven prepevajo:

Bela, bela lilija
v krogu pleše deklica,
deklica se okrog vrtila pa si enga izvoli (če je v krogu deklica)

ALI

Črni, črni tulipan,
v krogu pleše deček sam,
deček se okrog vrti
pa si eno izvoli. (če je v krogu fant)
Poskoči enkrat,
poskoči dvakrat,
zapri oči,
pa si enga izvoli.

Ko si tisti, ki je na sredini izbere nekoga iz kroga, skupaj zaplešeta. Primeta za roke, zaplešeta v paru; otroci v krogu ob petju besedila ploskajo.

Zdaj se vidi, zdaj se zna
koga (ime deklice ali dečka) rad/a ima. (2x)

Glasbeni stoli

Material: živa glasba ali CD in radio, stoli

Stojimo v krogu za stoli (eden manj kot je igralcev). Ko se zasliši glasba, hodijo udeleženci okrog stolov. Ko glasba utihne, igralci sedejo. Tisti, ki nima stola, izpade, pridruži se orkestru in en stol odstranimo iz kroga. Igra se prične znova, z igralcem in stolom manj.

Ples z rutico

Material: rutica

Med živahno glasbo v ozadju, oblikujemo velik krog. V tem krogu vsak maha s svojo rutico. Eden se pomakne v sredino kroga in povabi še dva, naj se mu pridružita. Svoje rutice zvežejo skupaj in povabijo nova dva, naj se jim pridružita. Tako postopoma oblikujete dolgo kačo.

Mojzesov ples

Material: palica

Na naše glasbene inštrumente zaigramo veselo melodijo in nanjo se lahko igramo zelo preprosto igro, v kateri sledimo Mojzesu. Mojzesa prepoznamo po palici, ki jo drži v rokah. Vsake toliko časa prevzame palico nekdo drug in potem sledimo novemu Mojzesu. Ta igra je zelo zabavna, ampak nam istočasno pomaga videti, da ne bo vedno lahko.

Ulovi me

Material: glasba

Oblikuj dve skupini: lovce in plen. Lovci oblikujejo krog in si podajo roke. Dokler igra glasba, držijo roke dvignjene, medtem ko tisti, ki so plen vstopajo v krog in ga zapuščajo. Ko glasba utihne, lovci spustijo roke. Osebe, ki so v tem trenutku v krogu, so ujete in se pridružijo krogu lovcev. Krog tako postaja vedno večji in igra se nadaljuje dokler ne ostane le če ena oseba, ki ni ulovljena.

Ples veselja

Smo v krogu. Voditelj igre pokliče dve osebi v sredino. Predstavita se in improvizirata ples na živahno glasbo. Možne so različne zvrsti plesa. Med njunim plesom ostali skandirajo njihuni imeni: » Janez, Simona, Petra, itd.« Po nekaj minutah voditelj igre pokliče drugi dve osebi. Čim bolj ekstravaganten je ples, bolj je zabaven. Imeniten način za pomnjenje imen.

Najdi svojo pot

Material: glasbene instrumente, piščalke, prevezo za oči.

Nekaj članov skupine naj predstavlja ovire, razpršene po prostoru. Vsi ti igralci stojijo s piščalkami ali instrumenti v rokah in so relativno oddaljeni drug- od drugega. Oseba z zavezanimi očmi mora prečkati sobo ne da bi se zaletela v človeške ovire. Vedno, ko se bliža oviri, se mora ta oglasiti tako, da uporabi instrument ali piščalko kot alarm. Oseba z zavezanimi očmi mora prečkati sobo brez da bi se zaletel v nekoga.

Družabno-zabavne igre

Sporočilo prijateljstva

Material: baloni in alkoholni flomastri

Smo v krogu, vsak ima v roki balon in flomaster. Vsak napiše besedo ali stavek ali nariše na svoj balon nekaj na temo prijateljstva. svoj balon vržemo osebo, ki smo jo izbrali. Tisti, ki balon dobi, na glas prebere sporočilo. Igro nadaljujemo, tako da vsak dobi sporočilo prijateljstva.

Zavij darilo

Material: časopisni papir, vrvica, selotejp, škarje, škatla za čevlje.

Zveži desno roko enega igralca z levo roko drugega. Vsak par mora zaviti škatlo v časopisni papir, jo zalepiti s selotejpom in vse skupaj zavezati z vrvico. Pri tem sme uporabljati le svojo prosto roko. To sploh ni lahko!

Žirija bo odločila, kateri zavojček je bil najboljši, najbolj smešen, najbolj izviren, najbolj domiseln, itd., in sicer tako, da bo vsak par dobil nagrado!

Grem na potovanje

Sedimo v krogu. Vsak pove, kateri življenjsko važen predmet ali žival bi vzel s seboj, če bi šel v puščavo. Potem prvi pove, kaj bi naredil s to stvarjo. Na primer, če bi izbral klobuk, bi ga dal na glavo. Potem morajo vsi narediti isto s svojim predmetom: »Na glavo bi dal svoj šotor, svojo kamelo,...« Potem gremo naprej k drugemu udeležencu in njegovemu predmetu. Tako je igra smešna, opogumimo se in izberimo originalne predmete.

Še sem lačen

Sedimo v krogu. Prvi reče: »Še sem lačen. Lahko bi pojedel ducat jajc.« Tisti, ki sedi na njegovi desni, reče: »Še bolj sem lačen. Lahko bi pojedel ducat jajc in kilogram krompirja.« Vsak doda še eno jed na konec seznama. Igralec, ki ne zna pravilnega vrstnega reda ali izpusti kakšno jed, izpade.

Ubogi črni muc

Sedimo v krogu. En igralec oponaša ubogega črnega muca (kako npr. obupano mijavka, ubogo gleda, ...). Igralec se usede pred nekoga. Ta mora nežno pobožati in potolažiti muca po glavi in trikrat reči »ubogi črni muc«, ne da bi se zasmel. Če se zasmije, zamenjata vlogi. Če se ne zasmije, mora ubogi črni muc naprej k nekemu drugemu. Popolnoma je odvisno od muca, koliko in kakšno mimiko in glasove bo uporabil, da nas bo spravil v smeh.

Oponašanje živali

Postavimo se v kolono po šest oseb. Izberemo nekoga, ki bo oponašal žival. Le on ve, katero. Šest oseb stoji v koloni, s hrbtom obrnjeni proti njemu. Vodja igre oponaša žival, tako da ga vidi le eden. Ta potem pokaže naslednjemu in tako naprej do zadnjega. Na koncu dobimo presenetljive rezultate.

Glasovi s kmetije

Material: rutica

Igralci naredijo krog okoli »kmeta«, ki ima zavezane oči. Hodijo okoli njega in ko kmet zacepeta z nogami, se ustavijo. »Kmet« si izbere igralca, ne da bi ga videl in mu naroči naj oponaša žival iz kmetije (pujsa, kravo, psa,...). Kmet mora ugotoviti kdo se skriva za to živaljo. Če ugame, si zamenjata vlogi. Če ne, se igra nadaljuje.

Ulovi prave številke

Material: vrč z vodo, pena, kamenje s števili od 1 do 10

Razdelite se v dve skupini. Velik neprozoren vrč napolnite z vodo in s peno. Vanjo skrijte kamenčke, na katerih so številke od 1 do 10. Moštvi zaporedno poskušata izvleči čim več kamenčkov iz vode v določenem času. Seštevajte številke na kamenčkih. Moštvo z največ točkami si pridobi pravico objeti in poljubiti drugo moštvo.

Tek luči

Material: svečke

Razdelimo se v manjše skupine (do 10 ljudi). To je čisto prava tekma! Prvi tekmovalec iz vsake skupine mora s prižgano svečko priti, kar se da hitro, na drugo stran sobe, se dotakniti stene, priti nazaj in svečko predati naslednjemu tekmovalcu, ki naredi isto. Če svečka ugasne na poti, mora tekmovalec nazaj na start in »tek« začeti znova. Hitrejši, ko je tekmovalec, bolj glasno mu zaploskamo, najpočasnejšega pa najbolj potolažimo!

Dirka z jajcem na žlici

Material: žlice, trdo kuhana jajca ali umetna jajca

Naredimo skupine po tri. Vsak ima v roki žlico, na kateri je jajce. Na znak začnemo z igro in kakor se da hitro prečkamo sobo, ne da bi nam jajce pri tem padlo. Zmagovalec je tisti, ki se prvi vrne na cilj in ima jajce še vedno na žlici. Priporočamo uporabo trdo kuhanih jajc.

Ugotovi, ne da bi gledal

Material: vrečka z različnimi predmeti

V vrečki so različni predmeti, ki naj bodo čimbolj raznoliki in izvirni. Vsakdo ima 30 sekund, da otipa predmet, ne da bi ga pri tem vzel iz vrečke, in opiše, kaj tipa. Po 30 sekundah, naj pove, kaj misli, da predmet je. Šele potem naj ga vzame iz vrečke.

Ugani kaj je drugače

Naredimo krog in nekdo stopi v njegovo sredino. Skupina si tistega v sredini pozorno ogleda in zapusti sobo. Oseba v sredini hitro spremeni nekaj na sebi. Skupino pokličemo nazaj in ugibamo kaj je spremenil. Oseba v sredini lahko pomaga s ploskanjem, ko se ostali približujejo pravilnemu odgovoru. Najbolj močno zaploskamo, ko najdejo pravi odgovor. Če je igra prelahko, je lahko v sredini več oseb, ki spremenijo nekaj na sebi.

Igra zaupanja

Po dva in dva se razporedimo drug za drugim. Oseba spredaj je vozilo, oseba zadaj je šofer. »Vozilo« ima zavezane oči in se pretvarja, da v rokah drži volan. »Šofer« vidi in drži svoje »vozilo« za rame.

Preden spelje, se šofer dogovori s svojim vozilom glede znakov, ki jih bo uporabljal pri vožnji. Na primer, pritisk na levo/desno ramo za zavijanje v levo/desno, pritisk na obe rami za zaviranje, gib nazaj za vzvratno vožnjo, itd.

Montreal, petek zvečer, ob 5h, nimate izbire, treba je kar se da naglo priti iz mesta. Speljete in pričnete voziti, sprva počasi, nato vedno hitreje. Izvajate zavoje, vzvratno vožnjo, na vsem lepem upočasnite in spet pospešite, vse to ob cviljenju zavor in stokanju motorja. Seveda, celo šofer, ki si obupno prizadeva prispeti na cilj pravočasno, mora ravnati previdno, da ne poškoduje svojega ali tujega vozila. Previdno torej! Ste pripravljeni? V avtomobile! Po nekaj minutah se vloge zamenjajo